

CAPÍTULO 4

REGLAMENTO

SECCIÓN	CONTENIDO
4.1	Introducción
4.2	Reglamento de juegos y competencias
4.3	Conclusiones
4.4	Sugerencias didácticas
4.5	Autoevaluación
4.6	Bibliografía

REGLAMENTO

OBJETIVO

Aplicar adecuadamente el reglamento de la Federación Mexicana de Boliche durante la práctica y las competencias.

INSTRUCCIONES:

Lea cuidadosamente cada uno de los puntos que aborda el presente capítulo con la finalidad de que al término del mismo usted sea capaz de:

- ✓ Manejar las reglas fundamentales del boliche.

4.1 INTRODUCCIÓN

Las leyes y reglamentos son indispensables para lograr armonía dentro del juego de boliche.

En el presente capítulo se tratarán los aspectos más importantes para poder conducir el juego por un buen cauce. Nos basaremos en el reglamento de boliche, el cual es claro y justo, permite sancionar las competencias y de esta manera compensa el esfuerzo y dedicación de todos y cada uno de los jugadores de boliche.

4.2 REGLAMENTO DE JUEGOS Y COMPETENCIAS

ARTÍCULO 1. Antecedentes.

Le competen a la Federación Mexicana de Boliche (FMB) los campeonatos nacionales en todas sus clasificaciones, los selectivos, así como todos los torneos avalados por la FMB, los cuales se regirán por el presente reglamento de juegos y competencias.

ARTÍCULO 2. Generalidades.

- Todas las pistas que sean usadas en torneos aprobados por la FMB deberán ser certificado por ésta.
- Los campeonatos nacionales sólo podrán ser otorgados a asociaciones que provean como mínimo un centro de boliche con 40 pistas (para tercera fuerza) 24 pistas

(para primera y segunda fuerzas, seniors e infantiles y juveniles) para que la competencia se conduzca adecuadamente.

- c) Cada Asociación debe registrar únicamente equipos completos de seis jugadores (en ningún caso se admitirán jugadores invitados).
- d) Las mujeres y los hombres deberán competir en divisiones separadas, pero el registro de eventos deberá ser el mismo para ambos, y quedan de la siguiente forma:
 - 1. Evento individual 6 juegos en una serie.
 - 2. Evento de parejas 6 juegos en una serie.
 - 3. Evento de ternas 6 juegos en una serie.
 - 4. Evento de quintas 12 juegos en cuatro series de tres líneas cada una (siendo la última de posiciones).
 - 5. En la final individual de "Todo Evento" participarán las mejores 24 jugadoras y los 32 varones mejor clasificados, será de 8 juegos en una serie individual.
- e) Records. Los siguientes juegos altos o records se mantendrán para los campeonatos nacionales de la FMB.

Records femeniles y varoniles:

- 1. Un juego Individual o en cualquier equipo.
 - 2. Tres juegos Individuales o en cualquier equipo.
 - 3. Seis juegos Individuales o en cualquier equipo.
 - 4. 38 juegos Individuales todo evento.
- f) Premiación. La premiación en medallas que otorga la FMB en Campeonatos Nacionales es la siguiente:

- 1. Evento individual: Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugar.
- 2. Evento de parejas: Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugar.
- 3. Evento de ternas: Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugar.
- 4. Evento de quintas: Seis medallas de oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugar.
- 5. Todo evento: Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugar.
- 6. Además de esta premiación para jugadores, se deberá entregar un premio para cada una de las asociaciones que ellos representen.
- 7. Al tiro y serie alto en cada evento tanto en individual como en equipos.



- g) Mantenimiento de pistas. Dependiendo de los materiales de recubrimiento de las pistas, en los que se desarrolla la competencia, será el mantenimiento oficial que se

realizará durante el campeonato nacional informando a los capitanes en la junta previa mostrando tanto la gráfica como los horarios del mantenimiento oficial.



- h) El Director del Torneo deberá verificar que los procedimientos de acondicionamiento de las pistas sean los previamente establecidos por la FMB y que los mismos sean seguidos durante todo el torneo.

ARTÍCULO 3. Forma de Juego.

Una línea deberá ser jugada en dos pistas (par) contiguas. Los miembros de los equipos en competencia; individual, parejas, ternas o equipos, deberán tirar sucesivamente en orden regular cada entrada en una pista y para la siguiente entrada alternarse y usar la otra pista hasta que cinco entradas sean tiradas en cada una de éstas. Las bolas adicionales a las que se tiene derecho después de una chuzo o spare en la décima entrada se realizarán en la misma pista en la cual fue lanzada la primera bola de esa entrada.

NOTA: En el formato por equipos “Baker” los miembros de la competencia, parejas, ternas y equipos deberán tirar sucesivamente una entrada por jugador en orden regular hasta completar un mismo juego. Los equipos deberán alternar pistas después de diez entradas.

En el caso de controversia para decidir qué jugador debe tirar antes, el deportista que se encuentra a la derecha de la pista es el primero que tira.

ARTÍCULO 4. Asignación de Pistas.

La asignación de pistas se deberá determinar por sorteo una hora antes de iniciar el turno y se darán a conocer las pistas de reemplazo para casos de emergencia. Para individual y parejas, una vez que la competencia está en curso, el número de jugadores asignados en un par de pistas debe ser consistente durante el evento, cuando por error, el Director del evento no proporcione los horarios y roles de juego correctamente, los equipos afectados tendrán derecho a realizar las series en un horario posterior que les será asignado.

El área tanto de jugadores como de oficiales y capitanes deberá ser claramente definida por el Director del Torneo, usando métodos de identificación claros para los espectadores. Sólo un entrenador u oficial de cualquier asociación miembro, se le permitirá estar en el área inmediata a cada par de pistas, en las cuales los jugadores se encuentran compitiendo.

ARTÍCULO 5. Cambio de Pistas.

En cada uno de los siguientes eventos, los competidores asignados a iniciar jugando en pista non se moverán a la izquierda y los competidores asignados a iniciar jugando en pista par se moverán a la derecha para cada uno de los competidores durante el evento. El Director del Torneo determinará el número o bloque de pistas en las que se moverán los competidores. En las finales de un evento, al término de cada juego todos los competidores del bloque se corren al par de pistas inmediatas a su derecha.

ARTÍCULO 6. Juego Interrumpido.

Los jueces oficiales de algún torneo pueden autorizar la terminación de un juego o serie en otro par de pistas. Cuando falla el equipo de las pistas iniciales pueden demorar el progreso normal de una serie.

ARTÍCULO 7. Procedimientos de Desempate.

Se deberá conducir un roll off de un juego en caso de empate a primer lugar, siempre y cuando las reglas del torneo claramente no establezcan un procedimiento diferente a seguir (por ejemplo, jugar la novena y la décima entrada declarar co-campeones, etcétera).

Para una mejor interpretación en los procedimientos de desempate, ver el Artículo 32.

ARTÍCULO 8. Tiro en Pista Indebida.

Como se establece en la regla 118 del reglamento de la Federación, se debe declarar una bola muerta y repetición del tiro cuando:

1. Un jugador tira en la pista incorrecta.
2. Un jugador de cada equipo del par de pistas tira en la pista incorrecta.
 - a) Si más de un jugador en el mismo equipo tira en la pista incorrecta, ese juego será completado sin ningún ajuste. Cualquier juego subsecuente debe ser iniciado en la pista asignada
 - b) En una competencia de match play individual, donde cada jugador realiza dos tiros por turno, si el jugador tira en las pistas incorrectas debe ser declarada una bola muerta y el jugador debe ser requerido a repetir sus tiros en las pistas correctas, siempre y cuando el error sea descubierto antes de que su contrincante realice un

tiro. De otra manera, el score permanece como correcto con todas las entradas subsecuentes del juego en las pistas correctas.

ARTICULO 9. Definición de Falta (FOUL).



Un foul ocurre cuando una parte del jugador permanece sobre o va más allá de la línea de foul, toca cualquier parte de la pista, equipo o construcción durante o después del tiro. Una bola está en juego después de un tiro, hasta que él u otro jugador se encuentre en la antepista en posición de hacer su siguiente tiro.

El foul cuenta como tiro realizado. Cuando un foul es registrado el tiro, pero no se le acredita ningún pino derribado al jugador en ese tiro. Los pinos derribados por la bola cuando ocurre un foul deben ser reespoteados si el jugador realizara otro tiro en la misma entrada.

ARTICULO 10. Detección de Foul.

Los jueces oficiales de un torneo, pueden adoptar y usar cualquier aparato automático de detección de foul aprobado por la WTBA (World Tenpin Bowling Association). Cuando no hay ninguno disponible un juez de foul debe ser puesto en posición para tener una vista libre de obstrucciones de la línea de foul. Cuando una máquina de detección de foul se descompone, los jueces oficiales del torneo deben asignar un juez de foul o autorizar a los anotadores oficiales a marcar fouls.

ARTICULO 11. Foul Deliberado.

Cuando un jugador deliberadamente comete foul para beneficiarse de una marcación de foul, el jugador deberá ser acreditado con cero pinos derribados en ese tiro y no deberá permitírsele realizar otro tiro en esa entrada.

ARTICULO 12. Foul Aparente.

Un foul debe ser declarado y anotado, cuando la maquina automática o el juez lo indiquen.

Un foul es aparente para:

- Ambos capitanes y uno o más miembros de cada uno de los equipos oponentes.
- El anotador oficial.
- Un juez oficial del torneo.

ARTICULO 13. Apelación de Foul.

Ninguna apelación de foul será recibida cuando es declarado, a menos que:

- Se compruebe que la máquina automática no se encuentra trabajando apropiadamente.
- Exista una preponderancia de evidencias de que el jugador no ha cometido foul.

ARTICULO 14. Orden de Boleo.

Uno o más jugadores pueden ser asignados a un par de pistas. Después de que una serie de juegos haya iniciado, ningún cambio deberá ser hecho en la alineación durante esa serie, sólo que una sustitución pueda ser hecha en acorde a las reglas II C y XXXI, del reglamento de Juegos y Competencias. Debe ponerse especial cuidado, en el evento de quintas de que el orden, marcado en la hoja de vaciado sea exactamente el mismo que en la pantalla. En caso contrario, se anulan los juegos de los jugadores que estén fuera de orden, tanto para la quinta como para el acumulado del jugador.

ARTICULO 15. Prácticas Previas.

Los torneos deberán conducirse en pistas que cumplan con las especificaciones de la FMB; si las pistas están construidas en madera se deberán lijar y recubrir por lo menos seis meses antes de la competencia. De cualquier manera este requerimiento será evaluado, por el Presidente de la Federación Mexicana de Boliche para los Campeonatos Nacionales. Si las pistas de competencia no están disponibles para el público en general antes del torneo se deberán dar dos días de practica oficial (dos horas para cada Asociación participante el primer día y una hora para cada Asociación el segundo día). De otro modo, solamente se requerirá un día de practica oficial. Después de que las pistas hayan sido preparadas y la práctica oficial concluido, no se permitirá a los participantes del torneo arrojar una sola bola de práctica en las instalaciones del boliche sede, durante el desarrollo de los Campeonatos.

La longitud total de las pistas deberá limpiarse, secarse reacondicionarse antes del inicio de cada evento del campeonato, éste es un requerimiento mínimo que no intenta limitar ningún procedimiento de acondicionamiento establecido por el Comité Técnico.

Antes de la competencia se permitirá a los competidores para los eventos individual y en parejas 5 minutos de tiempo de práctica, 10 minutos para ternas y 15 minutos para quintas.

Se deberán usar pinos nuevos o pinos que no tengan mas de 300 juegos. Se usarán 2 juegos de pinos en cada máquina automática paradora de pinos.

ARTICULO 16. Definición de Juego.

Un juego de diez pinos consiste en diez entradas. Un jugador tirará dos bolas en cada una de las primeras nueve entradas a menos que haga alguna chuzza. En la décima

entrada, el jugador hará tres tiros si una chuzo o spare son derribados. Todas las entradas deberán ser completadas por cada jugador boleando en orden regular.

NOTA En el formato por equipo "Baker" cada jugador del equipo toma turnos consecutivos completando entradas del mismo juego hasta terminar diez entradas.

Un aparato automático para score aprobado por la WTBA puede ser usado en torneos mundiales, de zona y otros torneos internacionales aprobados (sancionados) por la WTBA o que involucren alguna Federación. Este aparato debe proveer resultados impresos del score, el cual puede ser auditado entrada por entrada y debe obedecer a las reglas del juego.

ARTICULO 17. Tiro Legal.

Éste es realizado cuando la bola abandona la posesión del jugador y cruza la línea de foul hacia el territorio de juego, todos los tiros cuentan a menos que una bola sea declarada muerta. El tiro debe ser enteramente manual ningún aparato puede ser incorporado o adaptado a la bola que se pueda desprender.

ARTICULO 18. Bola Muerta.

Una bola será declarada muerta si alguna de las siguientes situaciones ocurre:

1. Después de un tiro y antes del siguiente en la misma pista; es llamada inmediatamente la atención de un juez oficial y se le indique el hecho de que uno o más pinos no se encontraban en la piña y él lo considere correcto.
2. Cuando la mano de una persona interfiere con cualquiera de los pinos parados antes de que la bola los alcance.
3. Cuando la mano de una persona remueve o interfiere, cuando cualquiera de los pinos caídos se encuentren en movimiento.
4. Cuando un jugador tira en la pista incorrecta o fuera de turno, o un jugador de cada equipo en el par de pistas tira en la pista incorrecta.
5. Cuando un jugador es físicamente interferido por otro jugador, espectador, objetos en movimiento o por la máquina mientras el tiro es hecho o antes de que sea completado; en cuyo caso el jugador tiene la opción de aceptar el resultado de pinos derribados o tener una bola muerta declarada.
6. Cuando cualquier pino es movido o derribado mientras el jugador realiza el tiro y antes de que la bola alcance los pinos.
7. Cuando la bola entra en contacto con un obstáculo extraño.



Cuando una bola es declarada muerta no cuenta el tiro. Los

pinos que permanezcan parados deben ser reespoteados y el jugador puede repetir su tiro.

ARTICULO 19. Tiro provisional.

Una bola o entrada provisional deberá ser tirada por un jugador cuando una protesta concerniente a un foul, caída ilegal de pino o bola muerta es hecha y no puede ser resuelta por los jueces oficiales del torneo.

1. Si la disputa ocurre en el primer tiro de cualquier entrada de un jugador o en el segundo tiro en la décima entrada después de una chuzca en el primer tiro de la décima.
 - a) Si la disputa es acerca de un foul, el jugador deberá completar la entrada y después realizar un tiro provisional con los diez pinos sobre la pista.
 - b) Si la disputa es acerca de una caída ilegal de pinos, el jugador deberá completar la entrada y después realizar un tiro provisional con los pinos que permanecen parados.
 - c) Si la disputa es acerca de una posible declaración de bola muerta el jugador deberá completar la entrada y después tirar una entrada completa provisional.
2. Si la disputa ocurre durante un intento de spare, o en el tercer tiro de la décima entrada, no es necesario ningún tiro provisional, a menos que la disputa sea acerca de una declaración de bola muerta. En ese caso un tiro provisional será realizado con el o los pinos que permanezcan parados antes de hacer el tiro en disputa.

ARTICULO 20. Caída legal de pino.

Para que un o más pinos puedan ser acreditados legalmente después de un tiro, se deben incluir:

1. Pinos derribados o arrojados fuera de área de la piña por la bola u otro pino.
2. Pinos derribados o arrojados fuera del área de la piña por un pino rebotado de la parte trasera de la máquina.
3. Pinos derribados o arrojados por un pino rebotado por la barredora fuera del área.
4. Pinos que se apoyen tocando la pared del área de la piña.
5. Todos los pinos que permanezcan sobre la madera deberán ser removidos antes del siguiente tiro.

ARTICULO 21. Caída ilegal de pino.

Cuando cualquiera de los siguientes puntos ocurre, el tiro cuenta, pero no así el resultado de pinos derribados

1. Cuando la bola abandona la pista antes de alcanzar cualquier pino.

2. Cuando la bola rebota de la parte trasera de la máquina.
3. Cuando un pino rebota después de hacer contacto con el cuerpo brazos o piernas de un parador manual.
4. Cuando un pino es tocado por el equipo mecánico de espoteo.
5. Cuando cualquier pino es derribado al ser movida la superficie.
6. Cuando cualquier pino es derribado por la mano de una persona.
7. Cuando el jugador comete foul.
8. Cuando un tiro es hecho con algún objeto reposando sobre la pista o en el canal y la bola hacen contacto con dicho objeto antes de abandonar la superficie de la pista.

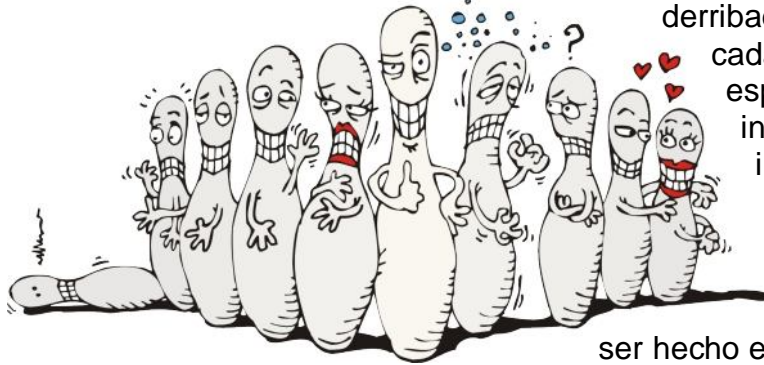
Cuando una caída ilegal de pinos ocurre y el jugador es autorizado a realizar un tiro adicional en la entrada, el pino o pinos ilegalmente derribados deben ser reespoteados en su posición original.

ARTICULO 22. Pinos Rebotados.

Pinos que reboten y caigan parados en la pista deberán considerarse pinos no derribados.

ARTICULO 23. Mal espoteo de pinos.

Cuando un jugador se prepara para realizar un primer tiro o hacer un spare y descubre inmediatamente después de realizar su tiro que uno o más pinos están inapropiadamente espoteados, más no faltantes, el tiro y el resultado de pinos derribados cuenta. Es responsabilidad de



cada jugador el determinar que el espoteo es correcto. El jugador debe insistir en que cualquier pino(s) incorrectamente espoteado(s) sea(n) reespoteado(s) antes de hacer su tiro, de otra manera el espoteo se considerará aceptado. Ningún cambio podrá

ser hecho en la posición de cualquier pino que permanezca parado después de un tiro. Eso es, pinos que hayan sido movidos o mal espoteados por la máquina, deberán permanecer en el lugar resultante y no deberán ser corregidos manualmente.

ARTICULO 24. Los Pinos no pueden ser Concedidos.

Ningún pino puede ser concedido, sólo los pinos que hayan sido derribados o movidos enteramente fuera de la superficie de juego de la pista como resultado de un tiro legal pueden ser contados.



ARTICULO 25. Reemplazo de Pinos.

Si algún pino fuera roto o dañado durante el juego, deberá ser reemplazado inmediatamente por otro de peso y condiciones similares a los que estén en uso. Los jueces oficiales del torneo deberán determinar cuando un pino deba ser reemplazado.

ARTICULO 26. Certificación de Bolas de Boliche.

Las bolas con que participen los jugadores deberán ser verificadas antes de iniciar la competencia a fin de que estén dentro de las especificaciones señaladas por la FIQ. (Fédération Internationale de Quilliers) y la propia FMB.

Las asociaciones o entidades deportivas son las responsables de la certificación de las bolas de sus jugadores, pero la FMB. está facultada para que en el transcurso del evento realice las verificaciones que juzgue convenientes, en caso de comprobar una bola ilegal registrada o sin la papeleta de registro, se anulará la serie en el evento que se esté efectuando, tanto para el equipo como para el jugador.

ARTÍCULO 27. Alteración de la Superficie de una Bola de Boliche.

Alterar la superficie de una bola de boliche mediante el uso de abrasivos o líquidos durante el transcurso de un juego en una competencia sancionada está prohibido. Todas las bolas de boliche que sean alteradas deberán ser removidas de la competencia.

Esta regla no prohíbe el uso de limpiadores de bola reconocidos o máquinas para pulir durante una competencia sancionada.

NOTA: Si es demostrado que un jugador tenía conocimiento de sus acciones, podrían constituir una violación a esta regla, él o los juegos en que haya ocurrido la violación serán anulados. En adición, el jugador es sujeto a ser expulsado del evento en progreso.

ARTÍCULO 28. Especificaciones de las Bolas de Boliche.

Material, peso, medidas y dureza de una bola de boliche.

Este punto se tratará ampliamente en niveles posteriores.

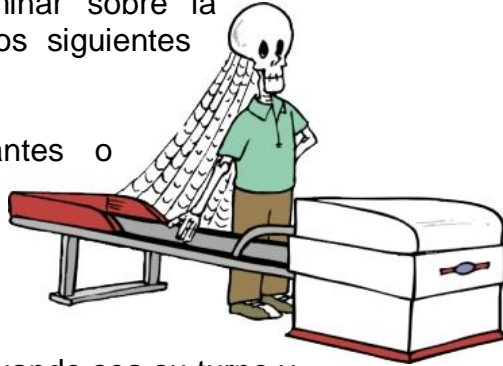
ARTÍCULO 29. La Antepista no debe ser Estropeada.

Está prohibida la aplicación de cualquier sustancia extraña en alguna de las partes de la antepista, esto incluye, sustancias como talco, pomada o resina en los zapatos o suelas especiales para desliz o fibras para tallar la antepista.

El talco no debe introducirse al área de jugadores.

ARTÍCULO 30. Juego Lento.

1. Los jugadores que se preparen para caminar sobre la antepista y tirar una bola, deberán tener los siguientes derechos y obligaciones:
 - a) Pueden reclamar el derecho de tirar antes o prepararse a tirar antes que el jugador que se encuentra en la pista inmediata izquierda.
 - b) Deberán ceder el derecho de tiro al jugador que se prepare sobre la pista inmediata derecha.
 - c) Los jugadores deberán estar listos para tirar cuando sea su turno y no deberán demorar el inicio de su caminado o tiro sobre la pista, no importa que en las pistas adyacentes no aguarde nadie.
2. Si el jugador no observa los procedimientos explicados en el párrafo 1, se puede alegar juego lento.



Al jugador que falle en cualquiera de los anteriores procedimientos, deberá ser avisado por un juez oficial del torneo de la manera siguiente:

- a) Una advertencia por la primer ofensa, (sin penalidad).
 - b) Una segunda advertencia para la segunda ofensa, (sin penalidad).
 - c) A partir de la tercera advertencia, y cada una de las siguientes ofensas en cualquier serie (6 juegos en individual o parejas, de ternas o quintas, series de match play o finales). En cuyo caso la penalidad constará de cero pinos derribados en dicha entrada.
3. Para la interpretación de la ejecución de esta regla, la Dirección del torneo deberá de verificar a cualquier jugador o equipo que se retrase más de cuatro entradas detrás del líder individual, parejas o más de dos entradas en ternas o equipos, sin contar los últimos pares de pistas.
 4. Cuando surja cualquier pregunta concerniente a la ejecución de esta regla, en las grandes finales individuales, la decisión final deberá ser tomada por el comité directivo del evento.

ARTÍCULO 31. Sustitución de jugadores.

1. Un jugador que haya iniciado en un evento, no podrá ser reemplazado, excepto en los casos de lesión o enfermedad.
2. Un jugador que hubiese participado en un evento no podrá reemplazar a otro jugador en el mismo evento. Cuando un jugador reemplaza a otro durante un juego bajo esta regla, perderá su score de "todo evento". En caso de que un jugador tenga que abandonar el juego, los jugadores restantes deberán continuar para propósitos de sus scores de "todo evento".



ARTÍCULO 32. Procedimiento de Desempate.

Se deberá conducir un roll off de un juego en caso de empate en primer lugar, a menos que las reglas del torneo claramente establezcan un procedimiento diferente a seguir (por ejemplo, repetir la novena y décima entrada, declarar co-campeones, etcétera).

Cuando se registren scores iguales (empate) para cualquiera de las tres primeras posiciones en los eventos de quintas, ternas, parejas o individual, se deberán declarar co-campeones. No habrá play off de desempate.

Los jugadores o equipos con los mismos scores, obtendrán medallas iguales. En caso de empate en la primera posición, la siguiente posición obtendrá la medalla de bronce. En caso de triple empate en la primera posición todos obtendrán medalla de oro y no habrá más medallas.

En caso de empate en la segunda posición no habrá medallas a tercer lugar.

ARTÍCULO 33. Scores Oficiales.

Un torneo requiere anotadores oficiales para registrar todos los juegos o se deberá usar un dispositivo de anotación automática aprobado. Si no se tiene disponible un equipo completo de anotadores y los bolichistas afectados no pueden ser reacomodados, se les deberá permitir registrar sus propios scores bajo la supervisión del Director del evento. En un torneo de eliminación donde no cuenta el arrastre de pinos, la directiva del torneo puede autorizar a los jugadores competidores a anotar su score. Cada torneo y/o match aprobado debe mantener una hoja de score escrito (impreso) indicando el derribe de pinos de cada bola para que se pueda hacer una auditoria entrada por entrada. Cada jugador o capitán de equipo debe recibir una copia de los resultados obtenidos y deberán firmar la copia oficial inmediatamente después de jugar para dar a conocer su score.

Después de que un score ha sido registrado, no podrá ser cambiado al menos de que exista un error obvio en la anotación o cálculo. Los errores obvios deberán ser corregidos por un juez del torneo inmediatamente después de ser descubiertos.

Los errores cuestionables deberán decidirse por la directiva del torneo. La directiva del torneo deberá por regla, establecer un tiempo límite para la corrección de errores (30 minutos). Un juego de torneo o entrada de un juego, que es irreparablemente perdido en el proceso de anotación, deberá jugarse de nuevo con la aprobación de la directiva del torneo, a menos que tal procedimiento esté prohibido por las reglas del torneo.

ARTÍCULO 34. Jugadores Retrasados.

Cualquier jugador o equipo que llegue tarde deberá empezar a jugar con la cuenta de escore iniciando en la entrada que le toca jugar en la pista o pistas que le han sido asignadas. Si se le ha asignado jugar solo deberá empezar a jugar en la entrada que vaya el equipo más retrasado.

ARTÍCULO 35. Uniformes y Publicidad.

Los jugadores deberán usar un uniforme estándar aprobado por su asociación. No se permitirán las variaciones individuales. Los hombres deberán usar pantalón. Las mujeres pueden usar pantalón o falda.

Lo siguiente puede aparecer en el uniforme:

- a) Nombre del jugador.
- b) Nombre de la asociación.
- c) Logotipo de la asociación representada por el jugador.
- d) Publicidad, cuyo tamaño no exceda más allá del tamaño del texto más grande de la espalda del jugador, siempre y cuando, dicha publicidad no entre en conflicto con las reglas de la FMB, CONADE, CODEME, Comité Olímpico o entidad deportiva.

Para torneos conducidos bajo el auspicio de las reglas de la FMB, las identificaciones comerciales quedan limitadas a las del productor del artículo en cuestión, no podrá aparecer más de una ocasión en dicho artículo y su superficie máxima de exposición por artículo queda limitada a un 10% del tamaño del mismo, no debiendo así exceder 60 cm en equipo, 12 cm en ropa y 6 cm en calzado. Pero sí se podrá portar más de una marca comercial siempre y cuando sean diferentes.

ARTÍCULO 36. Fumar y Beber.

Los jugadores no deberán fumar, comer, consumir alcohol o estar bajo la influencia del alcohol durante una competencia, en un periodo completo de un bloque de juegos. En estas instancias cuando se establezca que un jugador está rompiendo esta regla, deberá ser suspendido por el comité técnico del torneo para el bloque de juegos en que se esté participando. Las bebidas no alcohólicas están permitidas durante toda la competencia siempre y cuando no se consuman en el área de jugadores.



ARTÍCULO 37. Elegibilidad.

Sólo los jugadores de una asociación debidamente registrados y con ficha nacional de la FMB son elegibles para representar a esa asociación en campeonatos nacionales.

Los jugadores que no son de nacionalidad mexicana podrán participar en la final, pero no podrán ostentar el título de Campeón Nacional en el caso de que lo ganen, ni podrán formar parte de la eliminatoria para integrar cualquier selección nacional. En el caso de haber extranjeros en una final, entrarán los mexicanos que ocupen los siguientes lugares.

ARTÍCULO 38. Actitudes Antideportivas.

Se considerarán actitudes antideportivas, además de las contenidas en diferentes partes del reglamento las siguientes:

1. Golpear las instalaciones del boliche.
2. Realizar señas indecorosas.
3. Pronunciar palabras altisonantes.
4. Jugador, capitán o directivo que sea sorprendido alterando de mala fe los resultados obtenidos, si es el caso será expulsado del evento y suspendido por un tiempo no menor de dos años.
5. El jugador que abandone un campeonato nacional sin justificación alguna automáticamente será suspendido por la FMB; además de la sanción a que se haga acreedor por parte de la asociación a que pertenezca.
6. Gritar deliberadamente para interferir en el momento del tiro de otro jugador.

ARTÍCULO 39. Conducción de Jugadores.

1. Cuando un jugador ha realizado su tiro, debe de regresar sin invadir las pistas contiguas.
2. Cuando un jugador va a realizar su tiro, debe de respetar una pista a cada lado de la suya.
3. Ningún jugador deberá operar el botón de ciclaje de las pistas ni modificar puntuación o score, ya que lo anterior sólo podrá ser operado por el juez u oficial del día.

ARTÍCULO 40. Penalidades por Violaciones de Reglas.

Las penalidades para las violaciones de las reglas, cuando la regla no especifique una penalidad, se regirán de la siguiente manera:

1. Un jugador que falle al observar las reglas deberá ser amonestado por un juez oficial del torneo (sin penalidad).
2. Para una segunda ofensa en la misma competencia, el jugador deberá ser descalificado de la misma.

3. Si un jugador recibe amonestaciones en tres diferentes competencias sancionadas por la FMB en 12 meses, no se le permitirá participar en torneos conducidos y/o sancionados por la FMB durante 90 días.
4. Todas las faltas deberán ser reportadas por el secretario de la competencia al secretario general de la FMB, quien reportará a su vez a todas las asociaciones miembro.

Las penalidades a las violaciones de las reglas, cuando éstas no especifican una penalidad se seguirán de la siguiente manera:

- a) Un jugador que falte a la observancia de las reglas será amonestado (sin penalización) la primera vez.
- b) Para la siguiente ofensa en la misma competencia será expulsado del torneo y por lo tanto descalificado del mismo.

ARTÍCULO 41. Protestas por Errores en el Score.

Los errores en el score o de suma deberán ser corregidos por un juez oficial del torneo responsable de ello inmediatamente después de que se descubra dicho error. Los errores cuestionables deberán ser decididos por el Director del torneo.

El límite de tiempo para la corrección de errores en el score no deberá exceder de una hora, a partir de la terminación del evento o serie de juegos para cada día del torneo, pero deberá ser antes de la premiación o el comienzo del siguiente round (en un evento de eliminación), o lo más pronto posible. Cada protesta a esta regla deberá ser específica y no deberá ser construida para cubrir una violación previa similar.

ARTÍCULO 42. Protestas por Elegibilidad, Fouls e Interpretación de Reglas de Juego.

Las protestas acerca de elegibilidad o reglas generales de juego deben ser confirmadas por escrito a un responsable oficial del torneo dentro de las 24 horas siguientes al juego en el que se provoque la protesta, siempre antes de la premiación.

Cuando una protesta acerca de un foul o un derribe de pinos ocurra, un oficial representativo de las Asociaciones involucradas puede presentar la evidencia relativa a la protesta.

Si la protesta por escrito no es presentada antes de que expire el periodo establecido el juego se da por terminado.

Cada regla de este punto no deberá ser tomada para cubrir una violación similar previa.

ARTÍCULO 43. Procedimientos de Apelaciones.

Todos los casos que no puedan ser decididos por el Director del torneo deberán ser escuchados y revisados por el Comité de la FMB, cuya decisión será final a menos que

exista una apelación presentada dentro de las 24 horas siguientes a la decisión final, pero antes de la premiación.

El Director del torneo tendrá el poder suficiente para reunir los documentos y personas involucradas en la apelación, en una reunión programada y podrá decidir después de analizar el caso.

Las protestas o casos referentes a elegibilidad que surgieran después de los torneos, deberán ser enviados directamente a la FMB a más tardar 30 días después de la terminación del torneo.

ARTÍCULO 44. Registro a los Campeonatos Nacionales.

Las delegaciones que deseen participar en cualquier campeonato nacional organizado por la FMB, deberán comunicarlo con 15 días de anticipación al inicio del mismo acompañando la liquidación de inscripción, ficha nacional y todo lo dispuesto por la Confederación Deportiva Mexicana (CODEME). La delegación que no hubiere inscrito a sus jugadores y pagado 15 días antes de iniciar el campeonato nacional, no tendrá derecho a participar en el evento de que se trate y sus directivos llamados a aclaración, en caso de ser los culpables por negligencia, serán sancionados.

ARTÍCULO 45. Delegaciones Incompletas.

En caso de que alguna delegación no cuente con el número de jugadores requerido para participar como equipo, deberá notificarlo a la FMB con 20 días de anticipación al evento de que se trate, quien a su vez le hará saber lo conducente.

ARTÍCULO 46. Ceremonias de Apertura y Premiación.

Ceremonia de apertura: la ceremonia de apertura deberá como mínimo, incluir el desfile de participantes, un display con la bandera nacional y las observaciones necesarias por representantes de la asociación anfitriona y la FMB. El programa estará sujeto a la aprobación de la FMB.

Ceremonia de premiación: las medallas deberán ser de diseño y calidad consistentes y deberán ser aprobadas por el presidente de la FMB. Las ceremonias de premiación deberán llevarse a cabo después de cada evento y preferentemente antes del inicio del siguiente. La premiación de quintas y todo evento, deberán ser presentadas, ya sea en la ceremonia de clausura o en el banquete. La presentación de medallas deberá seguir un plan establecido por la asociación anfitriona y sujetarse a aprobación por el presidente de la FMB. El plan deberá designar a los dignatarios que participarán en las premiaciones.

Nota: En el reglamento en algunos de los artículos no se consideran las siguientes fuerzas:

En el artículo 2 inciso “d”, usted observará, que el reglamento únicamente considera los campeonatos de 1ª 2ª y 3ª Fuerza, ya que en los campeonatos nacionales infantil y juvenil, no se juegan los eventos de ternas y quintas, en su lugar se juega una sesión más de parejas (seis líneas por posiciones) y dos sesiones de cuartetas, la primera sesión por sorteo y la segunda por posiciones.

En el mismo artículo inciso “e”, igualmente en los nacionales infantil y juvenil, son máximo 36 líneas, para los juveniles y 22 para los infantiles.

Continúan sin considerar la premiación para las asociaciones de infantil y juvenil, mencionadas en el punto 6 y además entregan medalla para el Capitán o Entrenador en el evento de quintas, cosa que no se hace con ellos. Artículo 2 inciso f.

Por lo que es recomendable que los entrenadores de la rama infantil y juvenil, insistan ante sus asociaciones, el que en los reglamentos de la FMB, se consideren estas categorías, que sin duda son el futuro del boliche.

4.3 CONCLUSIONES



El que usted se encuentre familiarizado con la reglamentación de la FMB le permitirá orientar correctamente al bolichista de la forma en que debe de actuar durante un evento oficial, por lo que el hacer del conocimiento de cada uno de sus jugadores de los puntos más importantes que se presentan en el desarrollo de su actividad, logrará, sin duda, alcanzar más fácilmente los objetivos que se han trazado.

4.4 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS



Para abordar el presente capítulo se sugiere que:

1. Realizar una lectura comentada de los artículos del reglamento con los participantes.
2. Posteriormente los entrenadores conformarán equipos, una parte de éstos representarán un juego y la otra indicará durante el momento en que se debe aplicar cada una de los puntos del reglamento.
3. Revisar en forma grupal las propuestas de aplicación de los artículos, analizar su pertinencia y comentarla.

4.5 AUTOEVALUACIÓN



Instrucciones: Anote en el paréntesis de la derecha la letra que corresponda a la respuesta correcta.

1. ¿Cuál es el mínimo de mesas con que debe de contar un boliche, para celebrar un Campeonato Nacional de 3ª Fuerza? ()
 - a) 24 pistas
 - b) 32 pistas
 - c) 38 pistas

2. ¿Cuál es el mínimo de días con que una Asociación debe de inscribir a sus jugadores, si no cuenta con equipos completos? ()
 - a) 15 días antes
 - b) 20 días antes
 - c) 30 días antes

3. Para las categorías infantil y juvenil, los equipos de ¿cuántos jugadores se componen? ()
 - a) 4 jugadores
 - b) 6 jugadores
 - c) 5 jugadores

4. Durante la primera sesión de equipos (ternas, cuartetas o quintas), ¿cómo se desplazan en las pistas los equipos? ()
 - a) Nones izquierda y pares derecha
 - b) Todos a la derecha
 - c) Por posiciones

5. Cuando en la final de un torneo por equipos, un equipo de quintas, es señalado por violar el artículo 30 (juego lento) del reglamento, ¿qué procede? ()
 - a) Observar si va retrasado más de 4 entradas
 - b) Observar la diferencia que tiene respecto
 - c) Observar si va retrasado más de 2 entradas a los equipos líderes

6. Para presentar una protesta por error en el score, ¿cuál es el tiempo máximo para informarlo? ()
 - a) 30 minutos, después de la terminación del evento o serie de juegos
 - b) 60 minutos, después de la terminación del evento o serie de juegos
 - c) 24 horas, después de la terminación del evento o serie de juegos

7. Cuando un jugador comete un foul deliberado durante su primer tiro, se debe de ()
- a) Debe repetir el tiro
 - b) Acreditar únicamente los pinos derribados
 - c) Acreditar 0 pinos derribados y no puede realizar el segundo tiro en esa entrada
8. ¿En un evento de quintas, ¿cuántas sustituciones puede realizar por sesión? ()
- a) Únicamente una
 - b) Dos situaciones
 - c) Una por cada línea
9. Si durante un primer tiro, queda de pie el pino número ocho y la bola rebota después de caer al foso y es derribado, ¿qué procede? ()
- a) Se le otorga chuza
 - b) Se para el pino en su lugar y se realiza el segundo tiro
 - c) Se repite la entrada completa
10. Un jugador de 3ª Fuerza finaliza un Nacional con promedio de 183 y no clasifica para todo evento y quiere jugar el siguiente nacional de 1ª Fuerza, ¿qué procede? ()
- a) Automáticamente debe ser reclasificado como 2ª Fuerza
 - b) Puede participar por promedio en 1ª fuerza avalado por su asociación
 - c) Sólo puede participar avalado por su asociación 2ª fuerza
11. En una final individual ¿cuál debe ser el número de participantes? ()
- a) Las mejores 32 participantes y los 24 varones mejor clasificados
 - b) Las mejores 24 participantes y los 32 varones mejor clasificados
 - c) Las mejores 42 participantes y los 23 varones mejor clasificados
12. ¿Cómo se asigna la pista durante una competencia? ()
- a) Por sorteo y una hora antes de iniciar la competencia
 - b) El equipo que llega primero elige la pista
 - c) Por sorteo y diez minutos antes de iniciar la competencia
13. Se debe declarar bola muerta y repetición del tiro, cuando: ()
- a) El jugador comete un foul
 - b) El jugador tira antes de tiempo
 - c) El jugador tira en la pista incorrecta
14. Después de que la pista haya sido preparada para un torneo y la práctica final concluida ¿cuántas bolas pueden tirar los participantes? ()
- a) Cero bolas
 - b) Una bola
 - c) Dos bolas

15. Antes de las competencias qué tiempo se les designa a los competidores para su última práctica: ()
- a) Individuales y en pareja 10 minutos, para ternas 5 minutos y quintas 15 minutos
 - b) Individuales y en pareja 5 minutos, para ternas 10 minutos y quintas 15 minutos
 - c) Individuales y en pareja 15 minutos, para ternas 10 minutos y quintas 5 minutos
16. ¿En qué situaciones puede ser reemplazado un competidor? ()
- a) Cuando el competidor asignado no asista
 - b) Cuando el competidor asignado llegue tarde a la competencia
 - c) Cuando el competidor asignado haya sufrido una lesión o esté enfermo
17. ¿Cómo debe ser el uniforme de los competidores? ()
- a) Falda o pantalón para mujeres y pantalón para hombres
 - b) Pantalón para mujeres y hombres
 - c) Los competidores pueden vestirse como quieran
18. En caso de que alguna delegación no cuente con el número de jugadores requeridos para participar como equipo en una competencia ¿con qué tiempo de anticipación deben de informarlo a la FMB? ()
- a) 15 días antes
 - b) 20 días antes
 - c) 10 días antes

4.6 BIBLIOGRAFÍA



Reglamento de la Federación Mexicana de Boliche A.C., 1997.