



REGLAMENTO COMBINADO

(actualizado el 17/10/2020)

1. Campo de juego

Las medidas del campo de juego son las correspondientes al Reglamento Panamericano / Sudamericano:

Zona de juego

***Sub 15 y Damas** Desde mitad de cancha (línea E) hasta línea del comienzo de zona libre damas (línea C" / 4 mt).

***Resto de categorías:** Desde la línea opuesta limite bochazo (línea D" / 7 mt) hasta línea del comienzo de la zona libre (línea B" / 1 metro)

2. Formación

Esta prueba se juega en individual (4 bochas por jugador) y se realiza en 8 manos.-

LUEGO DE REALIZADO EL SORTEO, el árbitro procederá a marcar en la planilla de juego quien ejecuta la jugada de arrime, quien la de bochazo y quien arroja el bochín.-

3. Principio del juego

Los jugadores están obligados, en una misma mano, a bochar o arrimar todas sus bochas.

Después del sorteo, el ganador elige bochar o arrimar (invirtiendo el rol en la segunda mano y así sucesivamente) y él lanza el bochín en dos jugadas consecutivas.-

Podrán disputarse dos manos de práctica (1 para cada lado).-

4. Desarrollo de la prueba

Lanzamiento del bochín y trazado del círculo

El bochín es lanzado en dos manos seguidas por el mismo jugador. Por lo expuesto anteriormente, éste permanece fijo durante toda la mano. Es devuelto a su lugar si es desplazado durante el arrime, después de haber eventualmente evaluado el "biberón" (

hasta 0,5 cm) No puede ser declarado en caso de bochazo, pues debe ser retirado de su posición, por el árbitro y después situado nuevamente.-

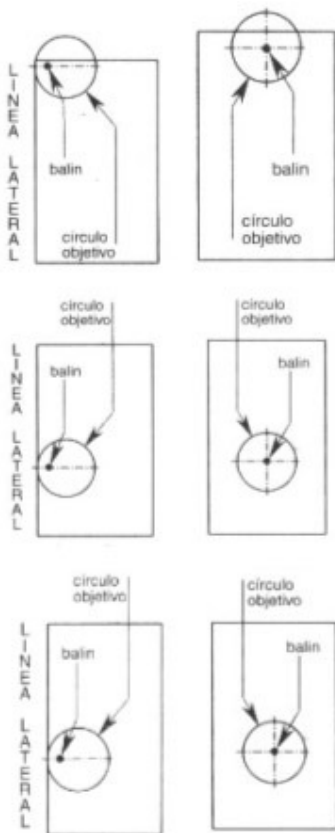


Figura 1. Trazado de los círculos

El círculo se marcará desde los peraltes laterales, es decir, a 20 cm de la tabla lateral hacia adentro., en todo tipo de superficies es decir sintéticas y no sintéticas.-

Si el lanzamiento del bochín es irregular en dos oportunidades, es colocado manualmente por el adversario en cualquier sector del rectángulo de juego.-

El círculo es trazado por el Juez del partido como se indica en la fig. 1.-

El jugador que ha arrimado en la cuarta jugada, arrimará de nuevo en la quinta en sentido inverso.-

El arrimador debe colocar el mayor número de bochas dentro de un objetivo constituido por un círculo de diámetro 1'40 m. trazado sobre el terreno en forma bien visible para los jugadores y el público.

Cuando un arrimador ha colocado una bocha en el círculo, el bochador debe golpearla. El arrimador puede entrar de nuevo en acción después que el bochazo haya sido exitoso.

5. El arrime (El punto)

La bocha arrimada es válida cuando se detiene en el interior del círculo, es decir, si su contorno máximo no sobrepasa el límite EXTERNO de la circunferencia trazada en el suelo. La bocha considerada no válida debe ser retirada del campo.

Puntaje: Cada bocha válidamente arrimada vale 1 punto. El "biberón": 2 puntos, EN ESTE CASO SOLO VALDRÁ CUANDO DESPLACE AL BOCHÍN DENTRO DEL CÍRCULO.-

En el arrime se decidirá sobre BOCHA DETENIDA sin considerar el recorrido.-

Cuando la bocha toque la tabla lateral será válida.-

6. El bochazo (el tiro)

El bochazo permite anotar cuando la bocha adversaria, golpeada se pierde respecto del círculo, considerándose válido cuando la periferia de la bocha toque el borde exterior del círculo trazado en el piso. La bocha solamente desplazada dentro del círculo vuelve a su lugar.

Después de un tiro válido, todas las bochas deben ser retiradas del campo.

Puntaje: Cada tiro válido gana un punto, la "chanta", dentro del círculo gana dos puntos, es decir:

Bocha arrojada de bochazo sale y reingresa al círculo luego de un impacto regular, vale 1 punto.-

Bocha impactada, si sale y reingresa al círculo se considera 1 punto.-

Casos particulares: bochas restantes

Al arrimador: Éste las jugará a punto y anotará por cada bocha regular, uno o dos puntos según las condiciones anteriormente establecidas.

Al bochador: Si no quedan bochas dentro del círculo, éste podrá:

1. Tirar a una bocha del adversario colocada en el lugar del bochín.-
2. Tirar al bochín, dos veces por mano, como máximo, por cada jugada y anotar dos puntos por cada golpe válido. El tiro permite anotar, cuando el bochín válidamente golpeado se pierde, considerándose válido cuando la periferia del bochín toque el borde exterior del círculo trazado en el piso. El bochín solamente desplazado dentro del círculo es devuelto a su lugar;

Recomendaciones

Es necesario para una buena comprensión del público actualizar el tablero de puntajes después de cada jugada. También es necesario señalar el número progresivo de la jugada en curso (del 1 al 8), para facilitar el desarrollo del partido. El círculo objetivo deberá trazarse de modo que sea perfectamente visible por jugadores y espectadores.

Errores

En caso de error en la alternancia del lanzamiento del bochín o del punto y del tiro:

Si el error se constata en el curso de la jugada, ésta se anula y se repite correctamente. Si el error se descubre al fin de la jugada, es decir terminada la mano en juego, ésta será válida. El árbitro restablecerá, el equilibrio en el curso de las manos restantes, dando prioridad a la correcta alternancia del punto y del tiro. Si el error es constatado al término del partido, el resultado permanece siempre válido.

Empate

En caso de empate, se efectuarán dos jugadas suplementarias con dos bochas por jugador, hasta quebrar el equilibrio. Si nuevamente hubiera empate, se reiterará el sorteo y habrá dos nuevas jugadas, hasta quebrar la igualdad. El bochín será lanzado una vez por cada equipo.-

**COMISIÓN TÉCNICA DE JUECES C.A.B.
MARTINUZZI - CORPACCI - DI GAUDIO**