

REGLAMENTO DE CUATREADA

CAPÍTULO I

CAMPO DE JUEGO (BOLERA) – ANEXO I

ARTÍCULO 1º El campo de juego ha de ser un terreno horizontal, limpio de toda clase de obstáculos; no importa la constitución de ese terreno, si bien el “castro” ha de estar completamente horizontal y formado su piso por tierra bien apisonada. Únicamente en los lugares donde han de golpear las bolas, ha de ser de tal constitución que no se apelmace demasiado la misma, es decir, que tenga dicho terreno una elasticidad conveniente que solamente la práctica pueda señalar.

ARTÍCULO 2º El conjunto de terreno descrito en el capítulo anterior se denomina BOLERA, siendo las dimensiones de ella de 25 metros de largo como mínimo y 5 metros de ancho, pudiendo reducirse esta medida en la parte que corresponda al tiro, en la proporción debida, para que el jugador pueda realizar sus lanzamientos sin ser obstaculizado por los espectadores.

ARTÍCULO 3º Toda BOLERA está teóricamente dividida en tres partes definidas: TIRO, ZONA INTERMEDIA y CASTRO.

CAPÍTULO II

TIRO – ANEXO II

ARTÍCULO 4º Es el lugar desde donde se lanzan las bolas al “castro” y estará situado a una distancia de 20 metros como mínimo, a 20,50 metros como máximo medidos desde la parte anterior del tiro, hasta el centro del taco del bolo central. Dicho terreno estará situado perpendicularmente a la caja de bolos y su centro coincidirá con la prolongación de la línea recta que forman los tres tacos de la fila central de dicha caja.

- Para los jugadores aficionados la distancia será de 18 metros.
- Para los jugadores Juveniles la distancia será de 18 metros.
- Para los Jugadores Infantiles:
 - a) Hasta 12 años, será de 12 metros.
 - b) De 13 a 14 años, será de 15 metros.
 - c) De 15 a 17 años, será de 18 metros.

Tanto los jugadores juveniles como los aficionados, si lo prefieren, podrán tirar desde la distancia normal.

ARTÍCULO 5º El piso del tiro ha de ser liso, firme y horizontal.

ARTÍCULO 6º El tiro de forma rectangular, deberá tener unas dimensiones de 0,75 metros de ancho por 1,50 metros de largo, cerrado por un bordillo, como mínimo de 5 centímetros, excepto en la parte posterior.

CAPÍTULO III

ZONA INTERMEDIA

ARTÍCULO 7º Es la que se encuentra situada entre el tiro y el “castro” y cuya conservación no es tan importante como la de éstos, aunque sí conveniente.

CAPÍTULO IV

CASTRO – ANEXO III

ARTÍCULO 8º Es la zona de la bolera en la que están colocados los bolos y donde necesariamente han de tomar tierra las bolas.

Está constituida por un segmento mayor limitado por el arco correspondiente a un radio de 2,25 metros y la cuerda perpendicular a la línea de tiro (fleje) que distará 1,90 metros de su centro. Tanto el arco del referido segmento como la cuerda que los determina, deben ser perfectamente visibles. A tal efecto, el arco debe estar constituido de hierro o material consistente, bien incrustado en el suelo de forma que su canto superior no rebase el nivel del “castro”. La zona comprendida desde la determinación del arco hasta el fleje, se delimitará por una línea perpendicular a la línea de tiro.

Posteriormente al terreno llamado “castro” y a una distancia mínima de 0,25 metros, se instalará una valla de madera lo suficientemente consistente para frenar el golpe de las bolas. Ésta tendrá una altura de 0,90 metros. Deberá ser revestida con goma o similar.

La franja de terreno entre la referida valla y el bordillo que delimita el “castro”, será rebajada unos 3 centímetros aproximadamente. El “castro” ha de estar completamente horizontal.

CAPÍTULO V

CAJA (BASE DONDE SE ARMARÁN LOS BOLOS) – ANEXO IV

ARTÍCULO 9º La “caja” es un cuadrado situado en el centro del “castro” y en él van colocadas las estacas que sirven de base a los bolos y su longitud lateral es de 1,10 metros, medidos de centro a centro de las estacas que lo limitan.

CAPÍTULO VI

ESTACAS, TACOS O BASES – ANEXO V

ARTÍCULO 10º Son trozos de madera u otro material similar, incrustados en el “castro” que sirven de base a los bolos.

Las estacas o tacos principales serán NUEVE y estarán colocadas en tres filas paralelas, ocupando la del medio el centro que sirvió de referencia para trazar el “castro” y distarán entre sí 0,55 metros de centro a centro, debiendo ser en la parte superior que servirá de base al bolo y que necesariamente ha de quedar a nivel del “castro”, de forma circular y de un diámetro igual al de la base del bolo. Se recomienda que vaya protegido por un anillo de hierro para evitar el desgaste.

Además de las nueve estacas principales se colocarán otras dos que servirán de base a otro bolo más pequeño llamado “biche” y cuyo diámetro será igual a la base de éste, sus centros estarán situados a 0,21 metros a la derecha e izquierda de la última estaca de las filas exteriores mirando desde el terreno del tiro y paralela a la última hilera.

Con el fin de que las estacas no tengan movilidad, es conveniente que vayan encajadas en una base de cemento, o bien a un armazón de hierro o madera enterrado que impida la desviación que las mismas pudieran sufrir con los golpes de las bolas.

CAPÍTULO VII

ZONA DE “CUATREADA” – ANEXO VI

ARTÍCULO 11° Se colocarán unos alambres a derecha e izquierda de la “caja”, partiendo de un punto del arco que limita el “castro” en dirección a las estacas del “biche” y a la estaca central (dicho punto se determinará prolongando la línea diagonal que partiendo de la estaca central pasa por la estaca del “biche” hasta el arco del “castro”).

Desde la estaca del “biche” seguirán paralelas a las filas exteriores en dirección a la línea de tiro hasta llegar a la línea horizontal que forman las tres primeras estacas mirándolas desde el terreno del tiro, siguiendo en esta dirección hasta encontrarse nuevamente con el arco que limita el “castro”. Los alambres estarán tensados convenientemente y su diámetro estará comprendido entre 3 y 4 milímetros.

La superficie del “castro” limitada por estos alambres, tanto a la derecha como a la izquierda de la “caja”, se denomina ZONA DE “CUATREADA”, y es la parte del terreno de juego destinada a premiar las jugadas.

CAPÍTULO VIII

ELEMENTOS DE JUEGO – ANEXO VII

ARTÍCULO 12° Se utilizarán únicamente bolos y bolas de madera, cuyas características son las siguientes:

BOLAS: Las dimensiones oscilan entre 10cm y 11,50cm de diámetro, pudiendo tener un orificio de 1cm de profundidad por 1,50cm de diámetro, aproximadamente. Las bolas para jugadores infantiles y juveniles podrán ser de menor peso y medida como es natural, según los gustos y posibilidades de cada uno.

BOLOS: Como ya se indica en el preámbulo de este reglamento, el número de bolos de que consta una bolera es de 10, nueve totalmente iguales, torneados en forma cónica y terminados en un pequeño abultamiento o cabeza. Su base estará protegida por un anillo de hierro igual ala de los tacos.

El bolo restante será más pequeño y tendrá la misma figura que los nueve anteriores, recibiendo la denominación de “BICHE”.

La forma y las medidas de los bolos son las siguientes:

Altura.....	0,520 metros
Diámetro de la base	0,075 "
Parte ancha del centro.....	0,078 "
Parte más delgada del cuello	0,043 "
Cabeza en forma de pera en la parte más ancha	0,059 "
Peso	1,300 a 1,600kg

BICHE:

Altura.....	0,280 metros
Diámetro de la base	0,068 "
Parte ancha del centro.....	0,070 "
Cabeza en forma de pera en la parte más ancha	0,044 "
Peso	0,500 a 0,600kg

CAPÍTULO IX

EL JUEGO

ARTÍCULO 13° a) El juego de los bolos consiste en lanzar las bolas desde el tiro al “castro” donde se encuentran colocados los bolos.

b) Las bolas deberán lanzarse calculando que su caída a tierra, llamada posada, la efectúen dentro de los límites del “castro”. La altura y velocidad con que deberán ser lanzadas será calculada por el propio jugador.

c) Podrá jugar un solo jugador contra otro, llamándose “mano a mano”.

d) Podrán jugar dos o más jugadores, agrupados en un bando, sin exceder de cinco, con otro número igual de jugadores agrupados en otro, llamados contrarios, en cuyo caso cada grupo se denominará equipo.

e) En el juego llamado “mano a mano” cada jugador tirará cuatro o seis bolas. Por parejas, tres bolas cada jugador y en equipo de quintetos dos bolas cada uno.

f) En uno u otro caso deberá jugarse un solo juego para cada lado, es decir, uno para el pulgar y otro para la mano.

g) La situación del “biche” señala la dirección del efecto que debe de imprimirse a las bolas a fin de conseguir la “cuatreada”.

h) El jugador al tirar la bola, deberá dar el mayor efecto e rotación posible en dirección al lado para el que está jugando con el fin de que al caer la bola tome la trayectoria hacia la zona de “cuatreada”, que será, naturalmente, la del lugar donde está colocado el “biche”.

SE PROHIBE TERMINANTEMENTE TIRAR CON EFECTO CONTRARIO A LA DIRECCIÓN DONDE SE ENCUENTRA EL “BICHE” (tirar a la negada).

ARTÍCULO 14° a) Para determinar qué jugador o jugadores tirarán en primer término, el juez armador lanzará una moneda al aire y el jugador que elija y acierte el grabado de la misma tirará de mano y el contrario tirará de “postre”. A cada tirada completa de uno y otro bando se denominará JUEGO o CHICO y éstos se agruparán de cuatro como mínimo y veinte como máximo, debiendo jugarse siempre a juegos pares y llamándolos partidas. Así pues, un jugador o equipo habrá ganado la partida cuando haya alcanzado el número de “juegos” o “chicos” a que se haya estipulado ésta, antes que sus contrarios.

b) El jugador o jugadores que tiren en segundo lugar deberán hacer un bolo más que los jugadores contrarios que hayan tirado en primer lugar para ganar un “chico” o “juego”, pues en caso de empate se adjudicará el triunfo a quien o quienes hayan tirado en primer término o “mano”.

c) El jugador o jugadores que sean “postres” tendrán derecho a elegir el lado para el cual se deberá tirar el primer juego, es decir, colocarán ellos el “biche” en el lado que más les agrada, ya sea a la mano o al pulgar.

d) El jugador o jugadores que hayan tirado en último lugar, o sea, postres en el juego, tirarán en primer lugar en el siguiente y así sucesivamente, hasta llegar al descanso o mitad de la partida en donde se invertirá el orden de tirada, cambiando siempre como es natural, el “biche” a cada juego.

CAPÍTULO X

COLOCACIÓN DE LOS BOLOS

ARTÍCULO 15° Los bolos se colocarán sobre los tacos en tres filas de tres bolos cada una. Cuando el “biche” esté situado al lado de la fila izquierda vista desde el tiro se llamará “mano” y cuando esté situado al lado de la fila derecha, visto desde el mismo lugar, se llamará “pulgar”.

La fila de bolos exteriores opuesta al lado donde está colocado el “biche” se denominará GRANDE.

La fila de bolos exteriores contigua al “biche” se denominará PEQUEÑA.

La fila de bolos interiores, o sea, la central, se denominará MEDIO. Estas denominaciones se aplican lo mismo si el “biche” está colocado a la mano o al pulgar.

CAPÍTULO XI

BOLAS PARADAS, PASADAS O CORRIDAS Y “CUATREADAS”

ARTÍCULO 16° a) Se considerará “parada” una bola cuando no haya rebasado totalmente el arco que delimita el “castro”. Toda bola que de rebote del bolo llegue a tocar el fleje aunque no lo rebase, se considerará “pasada”, asimismo, la que rebase el cerco del “castro”.

b) Se considerará que una bola es “cuatreada” aquella que (en virtud del efecto imprimido por el jugador o por el tomado al contacto con los bolos) después de derribar uno o más bolos derribe el “biche” o cruce por la zona de “cuatreada”.

c) Se considerará que una bola entró en la zona de “cuatreada” cuando haya rebasado el alambre que delimita o, cuando menos, mas de la mitad de la bola haya efectuado el rebase y si la bola en vez de ir a ras de tierra va por el aire, impulsada por el efecto del golpe contra el bolo, deberá tocar la zona de “cuatreada” sin tocar el alambre.

d) Se considerará, asimismo, “cuatreada” aquella bola que haya rebasado la línea horizontal que forman los tres bolos posteriores vistos desde el tiro y ente en la zona de “cuatreada” por el aire, impulsada por el efecto del golpe al chocar con un bolo, es decir, que entre por detrás del bolo que está contiguo al “biche” sin tocar el alambre.

e) Se considerará “cuatreada” la bola que lanzada desde el tiro efectúa su primera posada en cualquiera de los bolos, excepto en el llamado “cinca” y a continuación penetra en la zona de “cuatreada”, como queda expuesto en los apartados anteriores.

f) Las “cuatreadas” pueden denominarse “pasadas” o “paradas”, según que la bola rebase o no el límite del “castro” en la forma que queda indicado en los apartados a) y b).

g) Para que una bola alcance el grado de “cuatreada” habrá de tomar contacto con el terreno de dicha zona, no considerándose “tierra” al bolo derribado, por lo que si la bola no toca tierra, es decir, rodando por encima del bolo derribado, no será “cuatreada”.

h) No se considerará “cuatreada” la bola que por exceso de impulso con que viene lanzada, después de su primera posada y al contacto con los bolos, salte y no toque tierra en la zona de “cuatreada”.

i) Tampoco se considerará “cuatreada” la bola que penetre en la zona de “cuatreada” por delante, es decir, por fuera del bolo primero, llamado “cinca” si ha tomado contacto con la tierra después de tocar el bolo y antes de tocar la zona de “cuatreada”.

j) No se considerará “cuatreada” si la bola marca la posada o pasa a ras de suelo por delante de la “cinca”, o por detrás del bolo contiguo al “biche” aunque entre en ZONA DE “CUATREADA”, para que ésta sea válida.

CAPÍTULO XII

VALORACIÓN DE LAS JUGADAS

ARTÍCULO 17º a) Toda bola que pase por dentro de la caja, aunque no derribe ningún bolo, valdrá TRES si es pasada, es decir, si rebasase la línea del “castro”, y TRES bolos más, o sea, SEIS, si es parada.

b) Si la bola derriba un bolo su valor aumenta UNO, es decir, valdrá CUATRO, y si derriba más de uno se contará un “bolo” por cada uno de los bolos que derribase a partir del primero, es decir, si derribase dos bolos se contarán cinco bolos, si derribase tres, seis y así sucesivamente.

c) Toda bola que pase por dentro de la caja derribando solamente el “biche” tendrá valor de cuatro “bolos”. Será bola cero la que aun haciendo su primera posada dentro del “castro” y sin entrar en la caja derribe el “biche” y éste al bolo.

d) Si el primer bolo derribado fuese el del centro llamado medio, su valor aumentará dos, o sea, vale cinco, si además de él cayeran otros bolos su valor aumentará de una más por cada bolo derribado.

CAPÍTULO XIII

CONDICIONES DE LA “CUATREADA” 10-5-7

DENOMINACIÓN DE LA “CUATREADA” Y SU VALOR

ARTÍCULO 18º Se denomina GRANDE, MEDIO y PEQUEÑA, la bola en las siguientes condiciones:

a) GRANDE, cuando la bola derribe uno o más bolos de la fila exterior opuesta al lado de donde se encuentra colocado el “biche” y dicha bola penetra en la zona de “CUATREADA”; al valor de ésta se le aumentan 10 bolos (valor de la condición), o sea, si la bola derriba un bolo, y cruzando la zona de “cuatreada” pasa el cerco del “castro”, su valor es de cuatro más diez, total catorce bolos.

b) MEDIO, cuando la bola derriba uno o más bolos de la fila del centro y dicha bola pasa a la zona de “cuatreada”. Si la bola tira un solo bolo y cruza la zona de “cuatreada” rebasa el cerco del “castro”, al valor de la bola se le aumentarán cinco bolos (valor de la condición), o sea, vale cuatro más cinco, total nueve bolos.

c) PEQUEÑA, cuando la bola derriba el segundo o tercer bolo de ésta fila, la que está junto al “biche” y penetra dicha bola en la zona de “cuatreada”. Si la bola pasando por la zona de “cuatreada” rebasa el cerco del “castro” al valor de la bola se le aumentarán siete bolos (valor de la condición), cuatro más siete, total once bolos. Si la bola derribase antes el primer bolo llamado “CINCA” aun que tirara más bolos se considerará CERO.

d) Cada bolo derribado más, se le aumentará uno, y si la bola para dentro del cerco del “castro” se le aumentará tres bolos. El biche derribado también se cuenta.

ARTÍCULO 19° Si una bola al cuatrear derribase al “biche”, o éste cayese empujado por otro bolo, se le aumentará de valor un bolo. Esto dará más interés a las “cuatreadas”, particularmente a la pequeña, pues al necesitar conseguir con una bola doce bolos bastará sacar una “pequeña” con el “biche”, por tanto, a toda cuatreada que derribe el “biche” se le aumentará un bolo. Así mismo, si la bola no es cuatreada y derribase algún bolo y el “biche”; éste siempre tendrá valor.

BOLAS SIN VALOR

ARTÍCULO 20° a) Se le contará CERO a toda bola que no efectúe su posada dentro de los límites que determina el “castro”. La posada ha de ser efectuada precisamente sobre el terreno, sin rozar el borde del límite del “castro”, por lo tanto, la bola que caiga sobre él, se considerará CERO. La bola que pegue en el fleje tampoco tendrá valor.

b) También se considerará CERO toda bola que aún efectuando su posada dentro del “castro” no pasa por dentro de la caja de los bolos o penetre en ella. Se considerará dentro de la caja, cuando haya rebasado la línea formada por los tres bolos de la primera línea horizontal o de las filas laterales exteriores. Esta línea se sacará de centro a centro de los tacos.

c) Igualmente se considerará CERO a aquella que aún habiendo entrado dentro de la caja haya derribado inicialmente el primer bolo de la fila llamada “pequeña”, o sea, de la fila contigua al “biche”, cuyo bolo es llamado “cinca”, aún cuando además de él derribe otros.

d) Asimismo, se considerará CERO la bola que efectuando su primera posada fuera de las líneas laterales de la caja de los bolos, efectúe la segunda fuera del “castro”, aunque haya cruzado la caja por el aire.

e) También se considerará CERO toda bola que efectúe su primera posada detrás de la línea horizontal formada por los tres últimos bolos.

f) Y finalmente tendrá valor CERO, aquella bola que al ser lanzada por el jugador, ÉSTE, haya pisado el borde superior, anterior o lateral que delimita el tiro.

CAPÍTULO XIV

REGLAS DIVERSAS

ARTÍCULO 21° a) Si la bola u otro bolo derribado evitase la caída de algún otro o la del “biche”, estos se considerarán derribados si al ser separados por el juez árbitro de bolera, la bola o el bolo, estos pierden su equilibrio y caen.

b) Si al ser lanzada una bola, ésta se partiera, bien al tomar tierra o al chocar contra los bolos, se repetirá la jugada con una bola nueva, no teniendo valor los bolos derribados con la bola averiada, EXCEPTO EN LA ÚLTIMA BOLA DE CADA JUEGO QUE HAYA HECHO LOS BOLOS NECESARIOS, ANTES O EN EL MOMENTO DE PARTIRSE.

c) Se considerará bolo derribado aquel que aún conservando la posición vertical, salga fuera del taco, dejando éste libre, por efecto del choque con la bola u otro bolo.

d) Ningún jugador podrá ser obstaculizado de hecho ni de palabra, ya sea con gestos, gritos, cruzando por delante de los bolos, etc., mientras esté realizando sus tiradas; siendo competencia de juez árbitro velar rigurosamente por esta regla.

e) Si por cualquier circunstancia, un jugador en el momento de lanzar la bola se sintiera obstaculizado, bien por objeto, jugador contrario o persona extraña a la partida, tendrá derecho a repetir la jugada siempre que la reclame (levantando el brazo) antes de que la bola tome tierra y el juez de bolera estime que existe causa justificada para ello.

f) Será RIGUROSAMENTE OBLIGATORIO, en los Campeonatos o torneos, jugar para ambas manos, cualquiera que sea la categoría del participante.

CAPÍTULO XV

JUECES ÁRBITROS

ARTÍCULO 22° a) El juez árbitro tiene como misión especial, además de armar la partida, valorar y cantar las jugadas, comprobar el estado de la bolera, medidas reglamentarias, los utensilios de juego y la organización en general de acuerdo con el reglamento.

b) El juez árbitro resolverá todos los casos de conformidad con las reglas de juego, hará frente a las incidencias que surjan adoptando las medidas necesarias y en caso dudoso resolverá en consecuencia.

c) Las decisiones del juez árbitro durante los encuentros serán inapelables.

d) El juez árbitro deberá mostrarse completamente imparcial sin aumentar o disminuir el ánimo de los jugadores, ni hacer advertencias de juego alguno a ningún jugador. Se limitará como queda dicho, a cantar las jugadas y valorarlas, velando por la corrección del juego.

e) El juez armador se colocará en frente y detrás de la fila del medio y procurará evitar todo movimiento mientras el jugador lance la bola.

f) Es atribución exclusiva del juez árbitro arreglar las posadas después de cada juego, quedando terminantemente prohibido esta misión a cualquiera de los contendientes.

CAPÍTULO XVI

CAPITANES DE EQUIPO

ARTÍCULO 23° a) Los capitanes de equipo deberán indicar al árbitro o delegado si lo hubiese, momentos antes de comenzar el encuentro, los nombres de los componentes del equipo, tanto titulares como reservas.

b) El capitán es en la bolera el representante del equipo ante el juez árbitro, siendo obligatorio que forme parte del equipo en juego.

c) Ambos capitanes serán los encargados de intervenir ante el juez árbitro, en el sorteo de orden de tirada.

d) Todas las reclamaciones deberán ser firmadas por el capitán del equipo y remitidas al Comité de Competición.

e) Las reclamaciones eventuales de un equipo, serán comunicadas al juez árbitro por su capitán.

f) Ningún jugador podrá intervenir dentro del “castro” excepto el capitán de cada equipo.

CAPÍTULO XVII

PRESENTACIÓN DE LOS JUGADORES EN LA BOLERA

ARTÍCULO 24º a) El equipo o jugador que no se presente en la bolera a la hora fijada para dar comienzo la partida, será considerado como incomparecido, si el bando contrario así lo exigiera, a excepción de que sea como consecuencia de una razón mayor que deberá justificar.

b) En las partidas oficiales se podrán sustituir en cualquier momento, hasta DOS jugadores de cada equipo de quintetos y UNO en tríos y parejas, no pudiendo participar nuevamente en la partida, el jugador que haya sido sustituido.

c) En competiciones oficiales, todo jugador o jugadores, deberán vestir el uniforme correspondiente a su equipo o peña. Quedará eliminado el que se presente a jugar sin dicho uniforme.

d) El equipo que se presente en la bolera con un jugador de menos podrá comenzar la partida, jugando CUATRO contra CINCO, hasta que llegue el QUINTO jugador, que se incorporará de inmediato. Pero el juez árbitro para evitar la picaresca del equipo mermado en jugadores, de tirar despacio para tener el menor número de juegos en contra mientras se presente el jugador ausente, dará la partida por perdida en cualquier momento, si una vez jugados los CUATRO PRIMEROS CHICOS, se hubiere invertido más de SEIS MINUTOS por juego. Si el juez árbitro no aplicase esta norma, el capitán del equipo completo, podrá exigirle la aplicación de la misma.

e) El equipo visitante que se presente en la bolera de turno, con un mínimo de DIEZ MINUTOS antes de la hora fijada para el comienzo de la partida, tendrá derecho cada jugador a tirar DOS BOLAS DE PRUEBA para cada mano. Esta norma no regirá para los jugadores de casa, que se supone pudieron tirar antes, cuantas bolas quisieran.

f) La norma anterior será válida también, para TRIOS, PAREJAS E INDIVIDUALES.

g) El comportamiento de todos los jugadores dentro de la bolera, deberá ser ejemplar, evitando blasfemias, palabras soeces, malos modos, etc., así como desprecio hacia el contrario.

h) En el tiro no podrá estar ninguna persona ajena al equipo que efectúe la tirada.

CAPÍTULO XVIII

CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES

ARTÍCULO 25º a) Todos los jugadores encuadrados en la Federación Territorial del Principado de Asturias, están clasificados de la siguiente manera:

1.- POR ORDEN DE FUERZA DEPORTIVA

PRIMERA CATEGORÍA:	Un grupo de 64 jugadores.
SEGUNDA CATEGORÍA:	Dos grupos de 64 jugadores.
SEGUNDA CATEGORÍA "B":	Resto de jugadores.
AFICIONADOS:	Los no encuadrados en las categorías anteriores

2.- SEGÚN LA EDAD

SENIOR, JUVENILES E INFANTILES

b) Los juveniles considerados por orden de fuerza deportiva, podrán estar a la vez, clasificados en categorías superiores, siempre que al participar en éstas, efectúen los lanzamientos desde la distancia de tiro normal (adultos), sin renunciar a su categoría respectiva.

CAPÍTULO XIX

ASCENSOS Y DESCENSOS

ARTÍCULO 26° a) En primera categoría, descenderán los OCHO últimos clasificados (Campeonato individual).

b) En segunda categoría, ascenderán los OCHO primeros clasificados y descenderán los OCHO últimos clasificados (Campeonato individual).

c) En segunda categoría “B”, ascenderán los OCHO primeros clasificados (Campeonato individual).

d) En el Campeonato de aficionados, los CUATRO primeros clasificados, de cada año, ascenderán **OBLIGATORIAMENTE** a la categoría de segunda “B”.

ARTÍCULO 27° a) La renuncia al ascenso de categoría en los jugadores, se sancionará con la **NO** participación en los Campeonatos individuales oficiales, durante **TRES AÑOS** (en todas las categorías).

b) Por tratarse de sanción individual, no será de aplicación en otro tipo de campeonatos (parejas, tríos y quintetos)

c) Aquellos equipos que durante el campeonato de liga, por estar condenados al descenso antes de la terminación del mismo, no se presenten a jugar alguna partida, comenzarán en la nueva categoría con tantos **PUNTOS NEGATIVOS**, como los que hayan dejado de disputar.

d) Los que sin estar implicados en el descenso, no se presentasen a jugar alguna de las últimas partidas y que dependiente de éstas, está el descenso o clasificación de otros equipos, que emitan o consientan emitir actas fraudulentas, serán castigados con **DOS PUESTOS** en la clasificación general.

CAPÍTULO XX

ACTAS

ARTÍCULO 28° En todas las competiciones oficiales, antes de dar comienzo las partidas, se deberá cubrir un acta con los nombres de los jugadores participantes, titulares y reservas, que será firmada por los capitanes de los equipos y el juez árbitro, una vez finalizada la partida.

RECLAMACIONES

ARTÍCULO 29° Cualquier anomalía ocurrida en la bolera en el transcurso de la partida, se hará constar en el acta, cuando el capitán desee efectuar alguna reclamación, además de comunicarlo eventualmente al juez árbitro, deberá remitir dicha reclamación dentro de las **CUARENTA Y OCHO HORAS** y por escrito al Comité de Competición. Ninguna reclamación tendrá validez sin estos trámites.

JUGADORES INFANTILES Y JUVENILES

ARTÍCULO 30º La Federación de Bolos del Principado de Asturias, apoyará incondicionalmente a los jugadores infantiles y juveniles, puesto que son la base y el porvenir de nuestro deporte. Por tal motivo, organizará importantes competiciones provinciales y locales, lo mismo en peñas bolísticas, que en escuelas y colegios.

LO QUE DEBERÁ SABER TODO JUGADOR JUVENIL E INFANTIL

Para practicar este bello, sano y espectacular deporte de los bolos, en su modalidad de cuatreada y perfeccionarse en el mismo, se necesita mucha afición y entrenamiento y deberán prestar atención a las siguientes indicaciones:

PRIMERA: Al comienzo de la práctica de este deporte, procurará lanzar la bola desde una distancia mas bien corta y a medida que el jugador se vaya adiestrando y perfeccionando en el juego, podrá ir aumentando la distancia de tiro poco a poco. De esta forma, las energías se emplearán en conseguir darle el efecto necesario y precisión a la bola, base esencial para conseguir el mayor número de cuatreadas.

SEGUNDA: Para poder triunfar en esta modalidad de “cuatreada” necesitarán la orientación de un monitor o experto en este deporte, debiendo seguir sus indicaciones y consejos y también observar con atención cuando presencian partidas de bolos en que participan destacados ases, así como la forma que tienen de coger y lanzar la bola estos jugadores, para poder darle el mayor efecto posible, precisión y vistosidad.

ANEXO

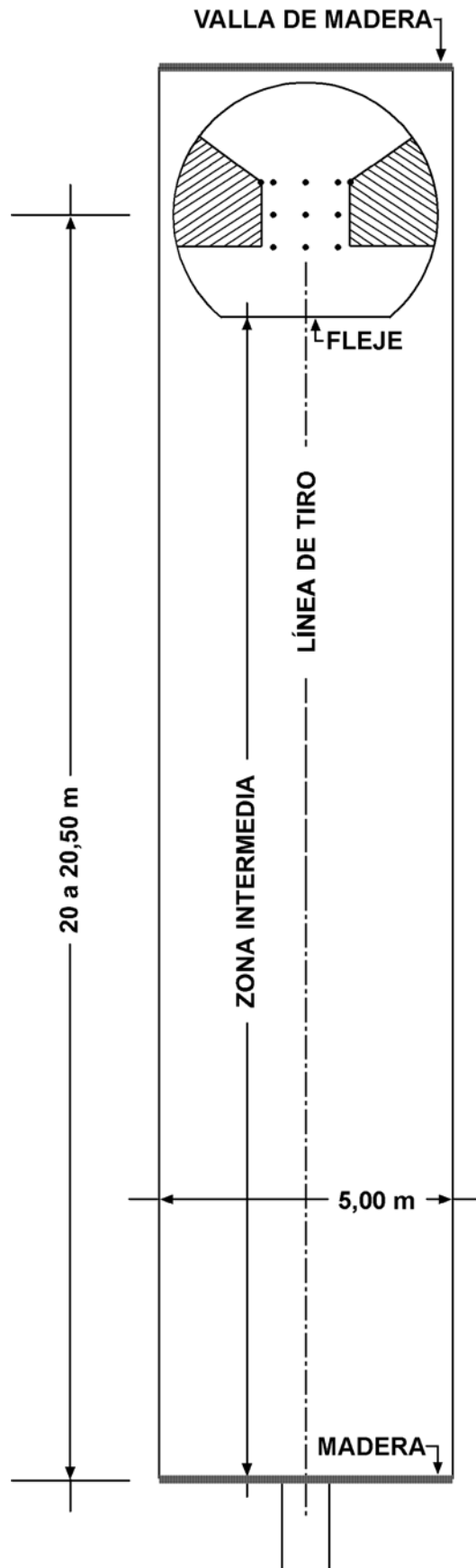
La temporada oficial de bolos comenzará el primero de enero y terminará el 31 de diciembre de cada año.

Serán jugadores infantiles y juveniles, todos aquellos cuyo límite de edad el 31 de diciembre de la temporada anterior sea 14 y 17 años respectivamente.

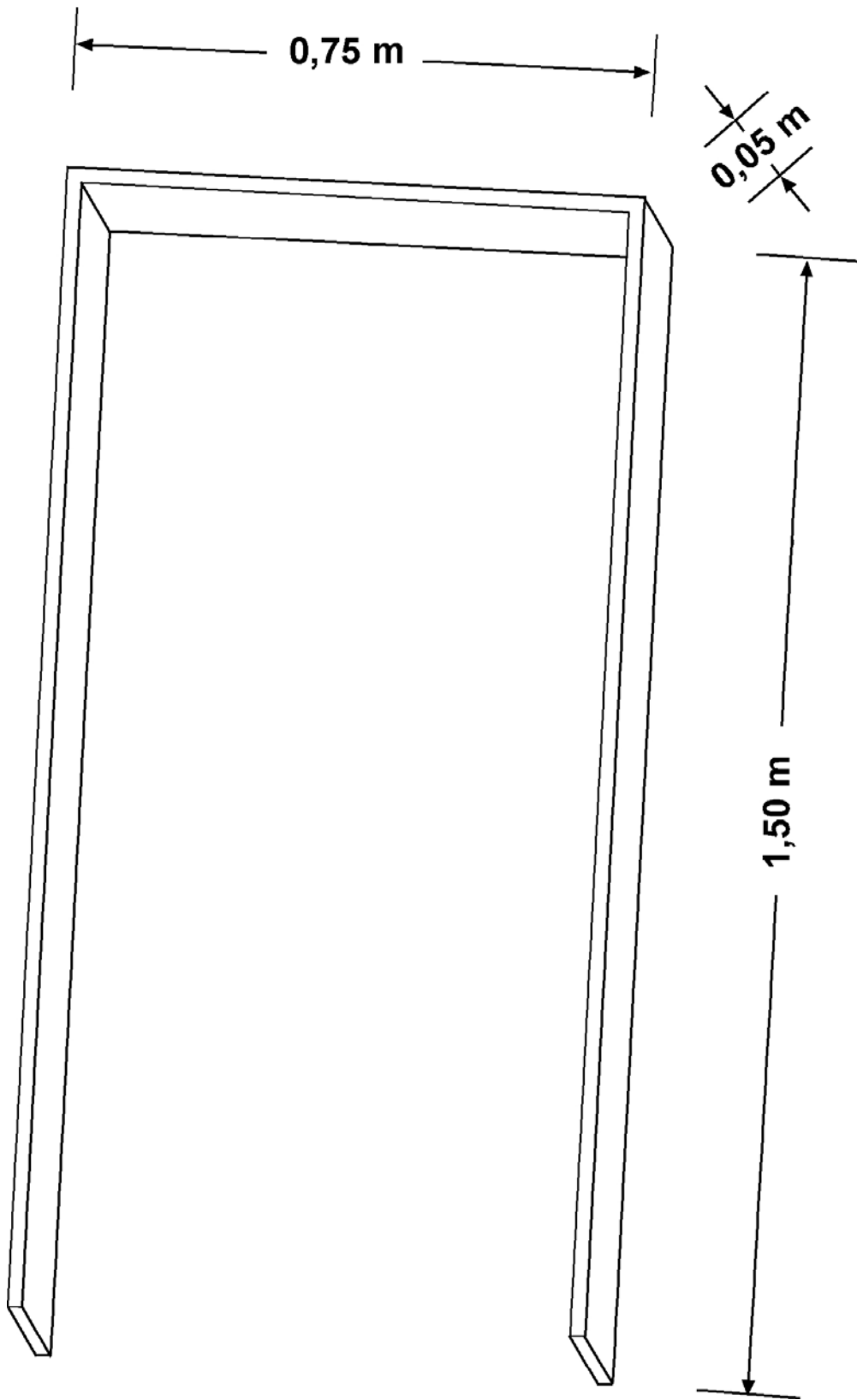
Todos los jugadores infantiles y juveniles que soliciten licencia, deberán presentar en la Federación de Bolos del Principado de Asturias, en el momento de su inscripción, un documento acreditativo de su fecha de nacimiento (Libro de Familia, Documento Nacional de Identidad, partida de nacimiento, etc.). Al mismo tiempo, acompañarán una autorización PATERNA eximiendo de responsabilidad civil a aquellas personas que se encarguen de los desplazamientos con el fin de participar en los Campeonatos Oficiales, ya que al estar en posesión de la licencia federativa, disponen de una cobertura con la Mutualidad Deportiva, para caso de accidente.

ANEXO I

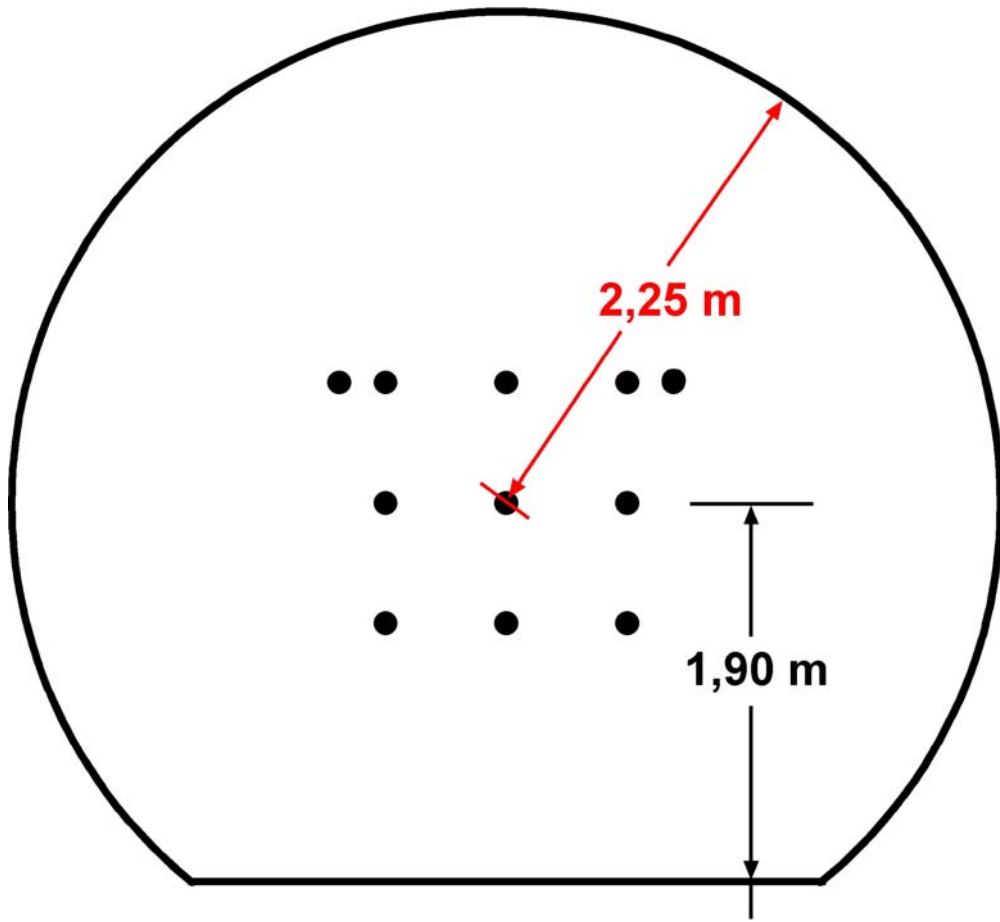
CAMPO DE JUEGO



ANEXO II
TABLERO DE TIRO

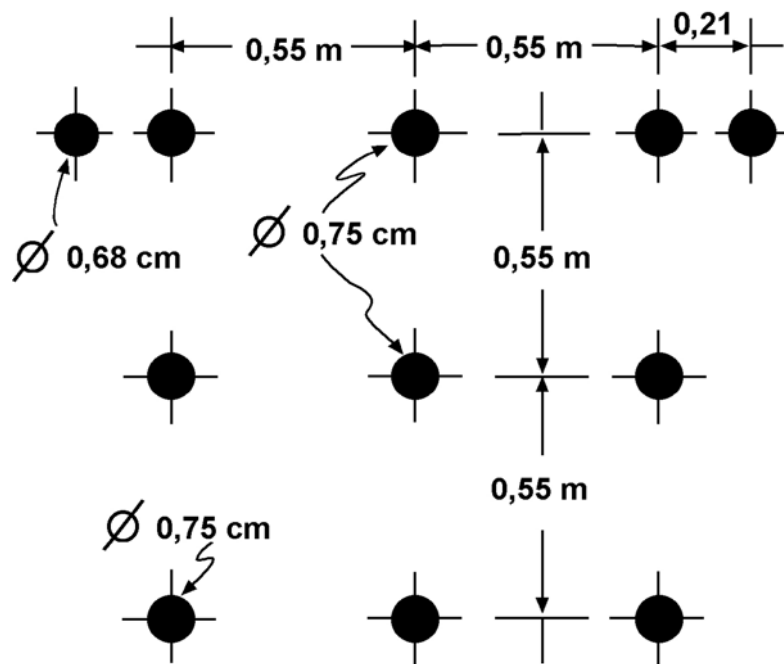


ANEXO III
CASTRO

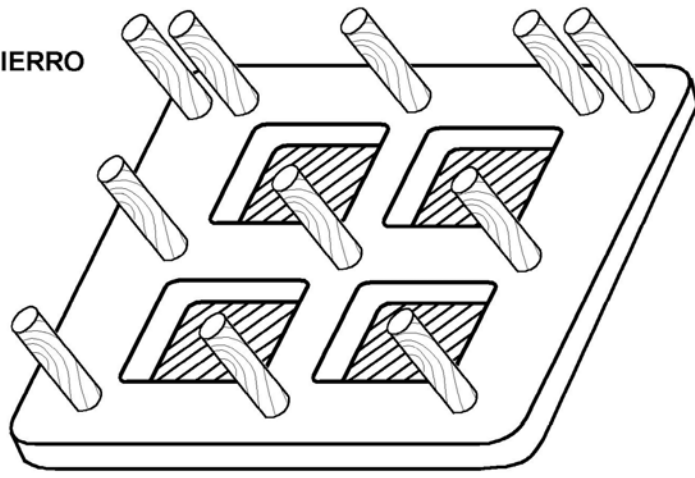
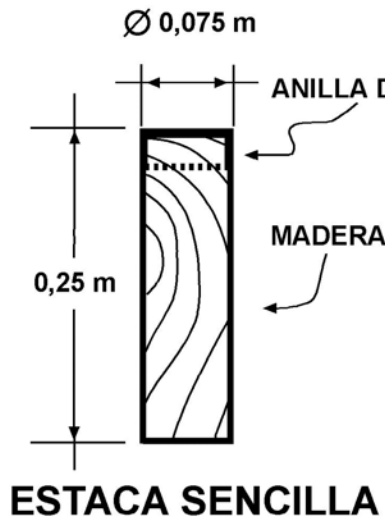


ANEXO IV

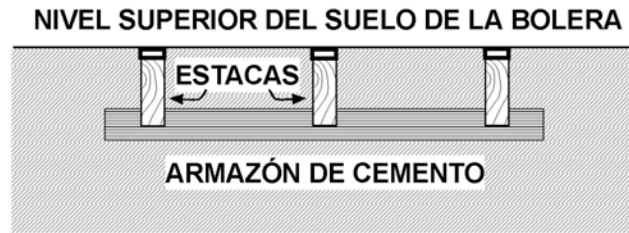
CAJA



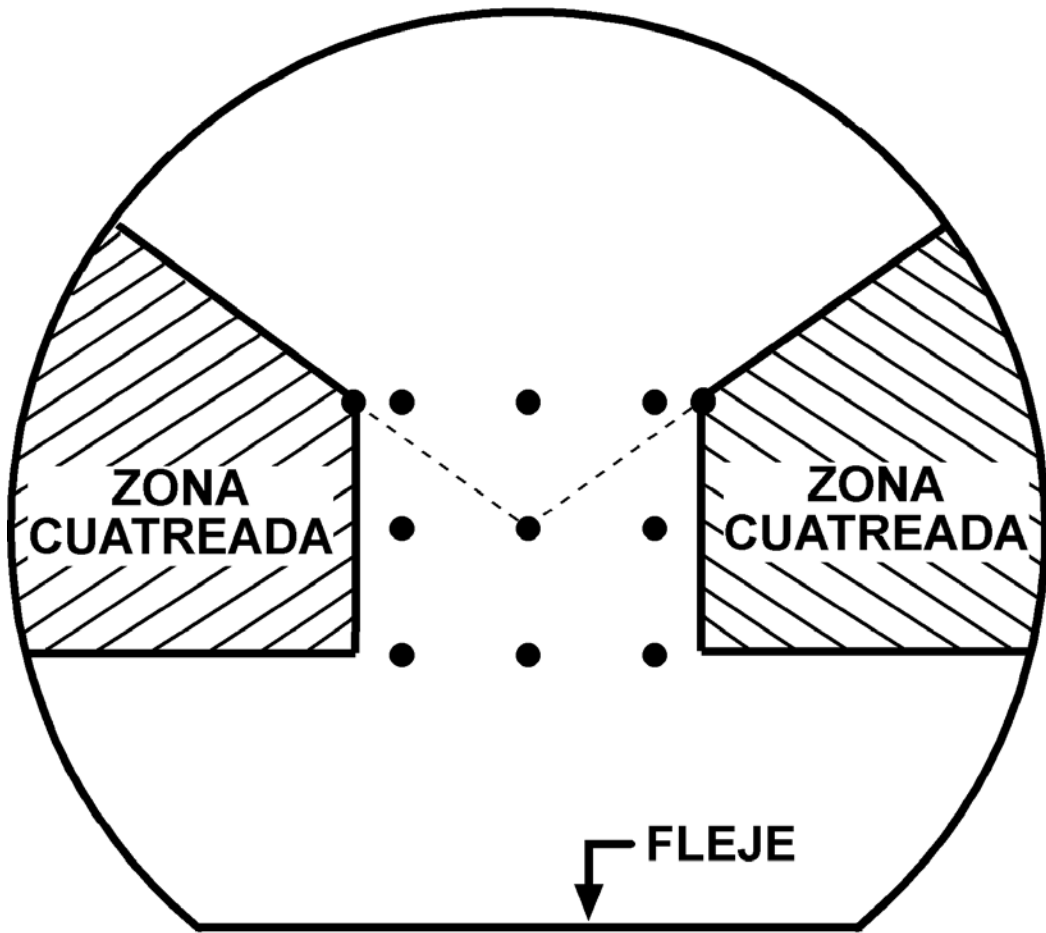
ANEXO V PLATAFORMA



ESTACAS FIJAS A ARMAZÓN



ANEXO VI
CAJA



ANEXO VII
BOLOS

