

REGLAS GENERALES DE JUEGO

Regla 1. Juego -Definición

Una partida de bowling consta de diez cuadros. El jugador lanza dos bolas en cada uno de los nueve primeros cuadros al menos que marque un pleno. En el décimo cuadro, el jugador lanza tres bolas si hace un pleno (strike) o semipleno (spare). Cada cuadro debe completarse por cada jugador siguiendo un orden regular.

Regla 2. Juego -Como se puntúa

Excepto cuando se marca un pleno, el número de bolos derribados en el primer lanzamiento del jugador se marcará en la casilla superior izquierda de cada cuadro, y el número de bolos derribados en el segundo lanzamiento del jugador se marcará en la casilla superior derecha. Si ninguno de los bolos erguidos se derriban en el segundo lanzamiento, se marcará con un (-). La puntuación de los dos lanzamientos se registrará inmediatamente.

Regla 3. Pleno (strike)

Se hace un pleno cuando se derriban todos los bolos erguidos en el primer lanzamiento de una cuadro. Se marca una (X) en la casilla superior izquierda del cuadro en el que se derribaron. La puntuación de un pleno es 10 más el número de bolos que se derriben en los próximos dos lanzamientos del jugador.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2 3
X	X	X	7 2	8 /	F 9	X	7 /	9 -	X X 8
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

Regla 4. Doble

Dos plenos consecutivos es un doble. La puntuación del primer pleno es 20 más el número de bolos que se derriben en el primer lanzamiento a continuación del segundo pleno.

Regla 5. Triple

Tres plenos consecutivos es un triple. La puntuación del primer pleno es 30. Para hacer la puntuación máxima de 300, el jugador deberá lanzar 12 plenos consecutivos.

Regla 6. Semipleno (spare)

Se hace un semipleno cuando, con el segundo lanzamiento se derriban los bolos que siguen erguidos después del primer lanzamiento de ese cuadro. Se marca con un (/) en la casilla superior derecha del cuadro. La puntuación de un semipleno es 10 más el número de bolos que se derriben en el siguiente lanzamiento del jugador.

Regla 7. Cuadro abierto

Cuando un jugador no derriba los diez bolos tras los dos lanzamientos al menos que los bolos erguidos tras el primer lanzamiento constituyan un Split se llama cuadro abierto

Regla 8. Split

Se llama Split cuando falta el bolo 1 y:
1.-Falta por lo menos un bolo entre los dos o más que siguen erguidos tras el primer lanzamiento; ej.:

7-9 ó 3-10

2.-Falta por lo menos un bolo inmediatamente anterior a los dos o más que siguen erguidos tras el primer lanzamiento; ej.: 5-6 Nota: El split se marca habitualmente con un círculo en la casilla superior izquierda (O)

Regla 9. Estilo de juego

Un juego se jugará sobre dos pistas (un par) colindantes. Los miembros de los equipos que estén compitiendo, tríos, parejas y jugadores individuales lanzarán un cuadro sucesivamente y en un orden regular sobre una pista y en el siguiente cuadro, alternarán y lanzarán sobre la otra pista hasta que se juegue cinco cuadros en cada pista del par.

Regla 10. Caída de bolos legal.

Un lanzamiento es legal cuando la bola es liberada de la posesión del jugador y cruza la línea de falta dentro de la zona de juego. Cada lanzamiento cuenta, a menos que se declare bola muerta. Un lanzamiento debe ser realizado de forma manual. Ningún dispositivo o aparato podrá ser incorporado ni fijado a la bola, de forma que se libere o se desplace durante el lanzamiento.

NOTA :el jugador puede usar un dispositivo o equipo especial para ayudar en el agarre o lanzamiento de la bola si este sustituye a la mano o a una gran porción de ella debido a amputación ú otras razones.

Los bolos que se contabilizaran como derribados por un jugador tras un lanzamiento legal incluyen :

- 1.-Los bolos derribados o sacados de la mesa (pin deck) por la bola o por otro bolo.
- 2.-Los bolos derribados o sacados de la mesa (pin deck) por un bolo rebotado desde las paredes laterales (Kick-Backs) o desde el acolchado trasero.
- 3.-Los bolos derribados o sacados de la mesa (pin deck) por un bolo rebotado en la barredora mientras permanecen en la mesa los bolos derribados.
- 4.-Los bolos que toquen o se apoyen sobre el canal lateral o paredes laterales.

Todos estos bolos se consideran derribados (madera muerta) y deben ser retirados antes del siguiente lanzamiento.

Regla 11. Caída de bolos ilegal

Cuando ocurra algo de lo siguiente, el lanzamiento cuenta pero la caída de bolos resultante no.

- 1.-La bola sale de la pista antes de llegar a los bolos.
- 2.-La bola rebota sobre la pared de fondo
- 3.-La bola rebota tras tomar contacto con un cuerpo, brazos o piernas de una persona.
- 4.-El bolo es tocado por la maquinaria de colocación de los bolos.
- 5.-El bolo es derribado mientras se está barriendo la madera muerta
- 6.-El bolo es derribado por un colocador de bolos humano
- 7.-El jugador comete una falta
- 8.-Se lleva a cabo un lanzamiento mientras hay madera muerta sobre la pista o en la canaleta y la bola toca la madera muerta antes de salir de la pista.

Si ocurre una caída ilegal y el jugador tiene derecho a lanzamiento adicional en el mismo cuadro, el bolo o bolos derribados ilegalmente deberán volver a colocarse en el lugar en el que ocupaban originalmente.

Regla 12. Bolos -Mal colocados

En el primer o segundo lanzamiento, si se descubre inmediatamente después del lanzamiento que existe uno o más bolos mal colocados, pero no faltan, la caída de bolos resultante cuenta. Es la responsabilidad de cada jugador determinar si la colocación es correcta. El jugador deberá exigir que uno o más bolos mal colocados sean correctamente plantados antes del lanzamiento, de otro modo, se estima que la colocación será considerada válida.

No se puede alterar la posición de ningún bolo erguido tras un lanzamiento. Es decir, bolos movidos o mal colocados por la máquina permanecerán en el lugar que ocupan y no se corregirán manualmente.

Regla 13. Bolos rebotados

Los bolos que rebotan y se mantienen de pie se deberán contar como bolos erguidos.

Regla 14. Bolos que no pueden ser concedidos

Ningún bolo puede ser concedido y sólo aquellos que se hayan derribado o barrido completamente de la superficie de la pista como resultado de un lanzamiento legal serán contados.

Regla 15. Bolos -Reposición

Si un bolo se rompe o sufre daños considerables durante el juego, será reemplazado por otro lo más parecido en peso y características a los demás que están en juego. Los oficiales del torneo deberán determinar si un bolo se reemplaza.

Regla 16. Bola muerta

Una bola será declarada muerta o nula si ocurre algo de lo siguiente:

- 1.-Tras el lanzamiento (y antes del siguiente lanzamiento en la misma pista), se avisa del hecho de que faltan uno o más bolos.
- 2.-Una persona interfiere con algún bolo erguido antes de que la bola llegue a ellos.
- 3.-Una persona interfiere o quita cualquier bolo derribado antes que deje de rodar.
- 4.-Un jugador lanza fuera de su turno o en la pista equivocada. O si un jugador que juega en un par de pistas lanza en pista equivocada.
- 5.-Un jugador es interferido o estorbado físicamente por otro jugador, espectador u objeto mientras se produce el lanzamiento y antes de que se complete.
- 6.-Un bolo es movido o derribado mientras el jugador lleva a cabo el lanzamiento pero antes de que la bola llegue a los bolos.
- 7.-La bola lanzada toma contacto con un cuerpo extraño.

En este caso el jugador tiene la opción de aceptar los bolos derribados resultantes o de que le declaren una bola muerta o nula.

Cuando se declara una bola muerta, el lanzamiento no cuenta. Los bolos erguidos antes del lanzamiento deberán ser colocados de nuevo y se le permitirá al jugador lanzar de nuevo.

Regla 17. Lanzamiento en la pista equivocada.

Como se dice en la Regla 16, se declarará bola muerta y se les exigirá a uno o más jugadores que lancen en la pista correcta cuando:

- 1.-Un jugador lanza en la pista equivocada
- 2.-Un jugador de cada equipo jugando en el par de pistas lanza en la pista equivocada.

Si más de un jugador del mismo equipo lanza en turno sobre la pista equivocada, la partida se completará sin ajuste. Cualquier juego posterior se deberá empezar sobre la pista correcta.

Regla 18. Definición de falta

Se comete una falta cuando parte del jugador invade o sobrepasa la línea de falta y toca cualquier parte de la pista, equipamiento o construcción durante o después del lanzamiento.

Una bola está en juego después del lanzamiento hasta que el mismo u otro jugador está en el approach en posición de realizar el siguiente lanzamiento.

Regla 19. Falta deliberada

Cuando un jugador comete falta deliberadamente para beneficiarse de la misma, se le acreditará CERO bolos en este lanzamiento y no se le permitirá lanzar de nuevo en ese cuadro.

Regla 20. La falta cuenta como bola lanzada.

Cuando se comete falta el lanzamiento cuenta pero el jugador no se anotará ninguno de los bolos derribados con el mismo. Los bolos derribados por la bola cuando se cometa falta, deberán ser colocados si el jugador que la cometió tiene que realizar lanzamientos adicionales en ese cuadro.

Regla 21. Falta evidente

Se deberá contar falta si el detector automático o el juez de faltas no canta falta si lo deciden :

- 1.-Los dos capitanes o uno o más miembros de cada uno de los equipos contendientes.
- 2.-El anotador oficial.. 3.-Un oficial del torneo.

Regla 22. Falta -Apelación

No se permitirá ninguna apelación cuando se señale falta al menos que:

- 1.-Se demuestre que el detector automático está funcionando mal
- 2.-Hay evidencia de que el jugador no cometió falta.

Regla 23. Bola provisional

Un jugador lanzará una bola o cuadro provisional cuando exista una protesta referente a una falta, derribo legal o bola muerta y no pueda ser resuelta por los oficiales del torneo

1. Si la disputa surge durante el primer lanzamiento en cualquier cuadro, o en el segundo lanzamiento en el cuadro diez después de haber hecho un pleno en el primer lanzamiento del décimo:
 - a. Si la disputa es sobre si el jugador cometió falta, el jugador completará el cuadro y después lanzará una bola provisional con todos los bolos.
 - b. Si la disputa es sobre un derribo supuestamente ilegal, el jugador completará el cuadro y después lanzará una bola provisional con los bolos que se hubiesen mantenido erguidos si el/los bolo/s disputado/s no se hubiesen derribado.
 - c. Si la disputa es sobre si se tendría que haber declarado una bola muerta, el jugador completará el cuadro y después lanzará un cuadro provisional completo.

2. Si la disputa surge en el intento de hacer semipleno o durante el tercer lanzamiento del cuadro diez, no es necesaria ninguna bola provisional al menos que la disputa sea sobre si se tendría que declarar una bola muerta. En este caso, se lanzará una bola provisional con los mismos bolos que estaban erguidos cuando la bola disputada fue lanzada.

Regla.24.Cambio de la superficie de la bola.

Alterar la superficie de la bola mientras se juega en competición homologada está prohibido.

NOTA: Si se demuestra que el jugador tenía conocimiento de que sus acciones violarían esta regla, el juego/s donde se produjo la violación se dará por perdido, además el jugador puede ser retirado de la competición en curso. La competición se define como el actual juego restante y el resto de partidas de la serie o del bloque a jugar.

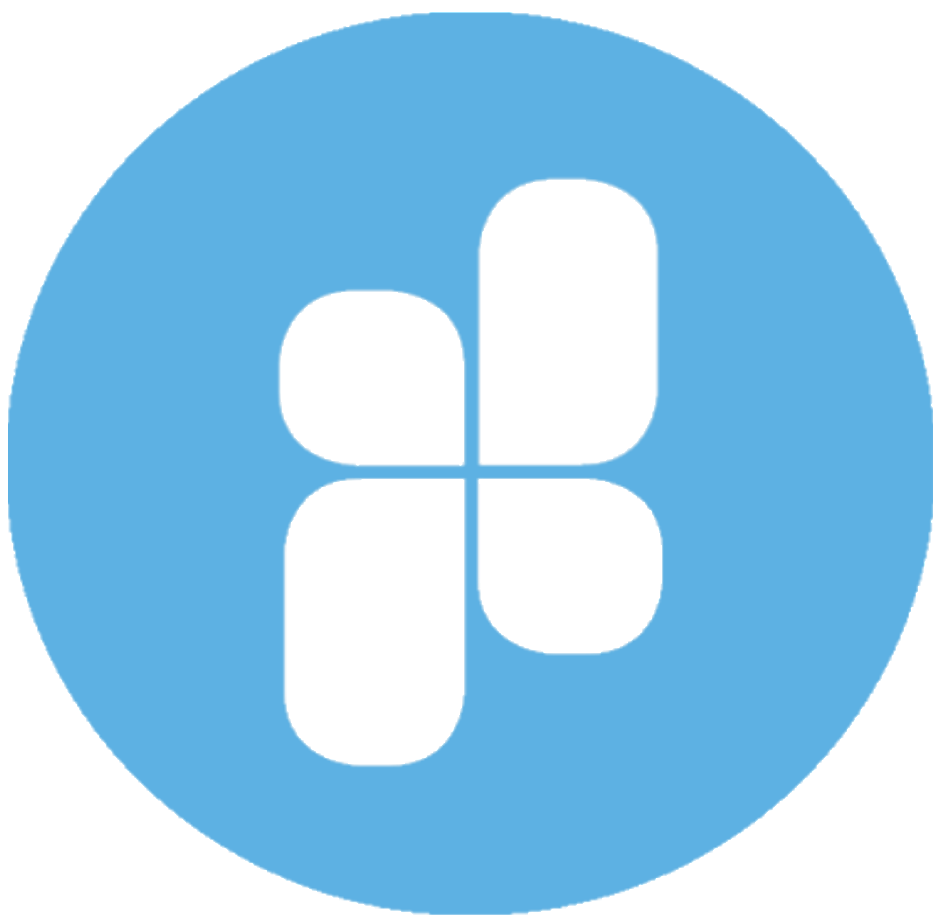
Regla. 25.-La approach no puede ser alterada o deformada.

La aplicación de cualquier sustancia extraña sobre cualquier parte de la approach, que disminuya la posibilidad de que otros jugadores tengan condiciones normales de juego, está prohibido. Esto incluye, pero no se limita a sustancias como polvos de talco, piedra pómez y resina sobre los zapatos. Igualmente suelas de goma blanda o tacones que se descompongan sobre la approach, están prohibidas. No debe llevarse polvo ni suciedad a la zona de jugadores.

Regla. 26.-Errores en el marcador.

Errores en el marcador o errores en el cálculo deben ser corregidos por un juez oficial del torneo inmediatamente tras el descubrimiento del error. Errores cuestionables deben ser decididos por el juez oficial designado. El límite de tiempo para completar la protesta sobre errores en el marcador, es de

UNA HORA a partir del término del torneo o del grupo de partidas de cada día del Campeonato, pero deben ser antes de la entrega de Trofeos o antes del comienzo de la siguiente ronda (en un Campeonato de eliminatorias)



nudos

Club de Ocio

Ciudad Real