



# “REGLAMENTO DE JUEGO BOLO CELTA”

F.A.B.

Versión: 2.0



# ÍNDICE

<b>PREÁMBULO</b>	<b>3</b>
<b>PRÓLOGO</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo I. CAMPO DE JUEGO</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo II. DISTANCIAS Y MEDIDAS</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo III. BOLAS Y BOLOS</b>	<b>6</b>
<b>Capítulo IV. COMPETICIONES</b>	<b>6</b>
<b>Capítulo V. VALORACIÓN DE LAS JUGADAS</b>	<b>7</b>
<b>Capítulo VIII</b>	<b>8</b>
<b>Capítulo IX. SAQUE O BIRLO</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo X. JUEZ-ÁRBITRO Y BOLERA</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo XI. APLAZAMIENTO DE PARTIDAS</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo XII. SANCIONES</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo XIII. CAMBIOS.</b>	<b>12</b>
<b>Capítulo XIV. Competiciones.</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo XV. CATEGORÍAS</b>	<b>16</b>
<b>Capítulo XVI. WILD CARD</b>	<b>17</b>



## 1. PREÁMBULO

El **Bolo Celta**, al igual que las distintas modalidades restantes, tienen su origen en los países Nórdicos, de donde poco a poco fueron llegando a nuestro país, que es donde al final tiene más arraigo, quizás por nuestro instinto de jugador y apostante.

Esta modalidad llegó concretamente a través del pueblo CELTA, gran aficionado a este tipo de juegos; se extendió al principio por todo el Norte de la Península en sus distintas formas, pero fue desapareciendo con el paso del tiempo, es probable que por falta de protección y estímulo. En la actualidad, queda reducida a varios núcleos de Galicia, Santander, todos ellos con alguna variante, pero sobre todo en Asturias.

Donde se conserva con toda su pureza ancestral es en la zona occidental de nuestra Región, concretamente en el Concejo de Tineo, que se juega en su totalidad, si bien, donde está concentrado es en Tineo, Navelgas, La Oteda, Campiello, Calleras, Fastias. También se practica en Cangas del Narcea, Villayón, Oviedo y Gijón gracias a la buena disposición y valoración de las gentes procedentes del Occidente. En Boal, Belmonte, Somiedo y Luarca, se practica con alguna pequeña diferencia, pero en el fondo sigue siendo pasabolo, pues todo consiste en pasar el bolo a unas distintas marcas .

La superficie donde se juega ha de ser lo más regular y llana posible y tendrá forma rectangular o cuadrada, perfectamente delimitado para que no haya lugar a dudas en algunas jugadas y evitar que un bolo o bola pueda salir del recinto de juego con peligro para personas o cosas.

Antiguamente, las boleras estaban colocadas, normalmente, en las plazas del pueblo, delante de las Iglesias, por ser el lugar más cuidado, que era donde se celebraban las romerías; hoy están hechas en terrenos destinados al efecto y lo bastante alejadas del núcleo urbano para evitar cualquier tipo de peligro, además de la cuestión del espacio.

Las competiciones consistían en jugarse una jarra de vino o botellas de sidra, de la cual percibían más los mirones que los propios jugadores, pues éstos se absorbían completamente en el juego.



## 2. PRÓLOGO

Una vez que en la actualidad, la configuración de la modalidad, se ha realizado bajo la fórmula de una Asociación Deportiva, con una junta directiva, que se encargará de llevar a cabo pequeñas actualizaciones de este reglamento.

Para las grandes modificaciones de este reglamento, que se puedan referir a cualquiera de los artículos que lo forman, se deberán de solicitar en los plazos que marcará la propia Asociación, siendo acompañada la solicitud por la firma del 5% de los miembros de la modalidad con la ficha en vigor en la fecha de la votación.

Con anterioridad a la Asamblea General, que se realizará antes de comenzar cada temporada, se presentarán a todos los miembros las nuevas propuestas y durante esa Asamblea se llevarán a votación.

Serán electores para estas votaciones todos los miembros de la modalidad con ficha en vigor en la fecha de la votación.

Estas propuestas una vez aprobadas entrarán en vigor, no para la temporada que se inicia, sino para la temporada siguiente, ya que pueden conllevar determinadas acciones u obras que obliguen a modificar instalaciones, además así la modalidad tendrá tiempo de adaptarse a ellas.

La duración mínima de una propuesta aprobada será de tres años. Así se evita que se voten todos los años las mismas modificaciones.

## 3. Capítulo I. CAMPO DE JUEGO

**Artículo 1º.-** El campo de juego es un espacio plano y libre de obstáculos que consta de:

- Poya, donde se coloca el jugador
- Cueva o caída, para propiciar el impulso
- Bolera, losa o piedra, donde se colocan los bolos
- Raya de diez
- Valla de juego o acabón



## 4. Capítulo II. DISTANCIAS Y MEDIDAS

**Artículo 2º.-** La “poya” ha de ser de hormigón y de una altura de 35 centímetros, 2 metros de largo como mínimo, marcada con una raya a la mitad para delimitar la zona de tirar los zurdos y derechos, un ancho de al menos 40 cm; no ha de ser completamente lisa para que el jugador al colocarse sobre ella para tirar, no corra el peligro de resbalar y pueda hacer más fuerza al tenerlos bien sujetos.

La “cueva o caída”, queda determinada por la altura de la poya.

**Artículo 3º.-** El jugador para tirar, ha de colocarse sobre la poya, con los pies bien afianzados, colocando el pie derecho o izquierdo (en caso de ser zurdo), paralelo a la poya. Girará el cuerpo sin mover dicho pie y cruzando el contrario por delante, se dejará caer sobre la cueva o caída y soltará la bola dirigida lo más centrada posible hacia el centro de la bolera, procurando que su trayectoria sea lo más baja posible para mejor efecto de la jugada.

**Artículo 4º.-** La distancia entre la poya y la bolera/losa/piedra, es de 5,90 metros como mínimo y 6,20 metros como máximo, por 4 metros de ancho como mínimo.

Será completamente lisa e irá subiendo proporcionalmente hasta la bolera, que estará colocada a nivel (línea donde se arman los bolos) con la poya, donde se sitúa el jugador para tirar.

Para las categorías inferiores, se colocará una poya móvil a una distancia proporcional a la edad del jugador.

La bolera/ losa/ piedra, será de un material duro, normalmente de granito o piedra, bien pulido para facilitar la salida de bolos y bolas. Es de forma rectangular con unas medidas mínimas de 1,20 metros de largo y 70 cm de ancho. Estará colocada con un ángulo de pendiente del 15% y una ligera caída en dirección a la raya de 10 hasta rematar con el terreno de juego.

**Artículo 5º.-** La raya de 10 se marcará a una distancia de entre 24 y 27 metros; se medirá en sentido circular desde el centro de la bolera/ losa/ piedra para que haya la misma distancia en el centro que en los extremos del juego. Será rematada con una pequeña zanja para que no haya lugar a dudas en cuanto a dar validez a los bolos y bolas, además dándole una pequeña inclinación, servirá para sacar el agua hacia los drenajes del campo. (En competiciones inferiores, se reducirá a 10, 15 y 20 metros, respectivamente)



Desde la raya de 10, también se procede al “saque” . La zona de saque se delimitará partiendo desde el centro de la raya hacia las esquinas de máximo de 5 metros a cada lado, siendo en total de 10 metros de anchura.

**Artículo 6º.-** La valla de bolo a juego o acabón, estará colocada a 30 metros de la línea donde se arman los bolos. Tendrá sentido circular, al igual que la raya de 10. La altura será de 4 metros como mínimo y 5 metros como máximo, siendo la altura más utilizada 4,75 metros.

Será metálica desde el suelo, pudiendo la parte baja dejarse sin ella y rematarse con goma o cualquier otro material para reducir en lo posible el deterioro de los bolos y las bolas.

## 5. Capítulo III. BOLAS Y BOLOS

**Artículo 7º.-** Las bolas son de material duro, madera o fibra, que por su dureza y peso puedan adecuarse. La bola más apreciada es la de “quebracho”. El diámetro de la bola tendrá un límite de 35 cm de circunferencia

Para la categoría femenina, en sus competiciones propias, no hay límite de tamaño de bola

**Artículo 8º.-** Los bolos serán de madera dura. Están sujetos a las siguientes normas de construcción: forma de prisma de sección octogonal -regular- de 35 a 40 mm de diagonal máxima, uniforme en su longitud total que será de 16 o 17 cm. Estará cortado en bisel con un desnivel del 15% (al igual que la colocación de la bolera) para que al ser armado quede totalmente vertical. Su peso oscilará entre 150 y 200 gr.

## 6. Capítulo IV. COMPETICIONES

**Artículo 9º-** Las competiciones en la actualidad son individuales, parejas, equipos y mixtos.

**Artículo 10º.-** INDIVIDUAL: Este tipo de competición se hace tirando un número determinado de bolas cada jugador y acumulando el tanteo de cada una de ellas. Otra forma de competir, es jugar un jugador contra otro, consiguiendo un número determinado de juegos o partidas.



**Artículo 11º.- PAREJAS:** Se enfrentan dos jugadores contra otros dos jugadores. En este caso, no hay posibilidad de reservas.

**Artículo 12º- EQUIPOS:** Se enfrentarán un equipo o peña contra otro, formado cada uno por cuatro jugadores.

## 7. Capítulo V. VALORACIÓN DE LAS JUGADAS

**Artículo 13º-** Valoración de las jugadas:

- A. Es condición indispensable en cualquier tipo de competición que la bola rebase la raya de 10. De lo contrario se considera como cero tantos, no teniendo además , derecho a sacar para la mano.

En el caso de boleras con la raya de 10 marcada con cuerda, ante la duda de si la bola o el bolo ha rebasado dicha raya, se puede tirar hacia arriba de la cuerda y si toca tanto la bola como el bolo este se considerara corto. En el caso de boleras con rampa o desnivel el bolo o la bola debe caer completamente de la zona más elevada.

- B. El tanteo se cuenta de la siguiente forma:
- El bolo que rebase la valla de bolo a juego o acabón (sin tocar ), tiene el valor de un juego.
  - El bolo que rebase la raya de 10 (totalmente), tiene un valor de 10 tantos.
  - El resto de bolos caídos tiene el valor de un tanto cada uno .
  - En este apartado hay que hacer un inciso. Si no se produjese continuidad ( es decir que haya un bolo armado entre todos los caídos) lo que se conoce como **punte**, los bolos que hayan caído por la zona donde no haya pasado la bola no tendrán validez. Tanto para el tiro como para el saque. La última decisión sobre el valor de la jugada la tendrá el juez árbitro.



- C. Los juegos son de 50 tantos cada uno.
- D. Las partidas son de 4 juegos, si bien, en determinadas finales o competiciones pueden jugarse partidas de 5 o 6 juegos.

**Artículo 14º.-** No tendrá valor la jugada y habrá que repetirla en los siguientes casos:

- A. Cuando en el momento de tirar la bola, cayesen uno o varios bolos, siempre y cuando sea antes de que la bola tocara la bolera
- B. Cuando en el momento de tirar el jugador fuese obstruido por causa ajena a su voluntad
- C. Golpe de la bola o bolo con alguna persona u objeto móvil que se encuentre dentro de la zona de juego ajeno al jugador

*En todos estos supuestos, siempre decide en última instancia el juez-árbitro.*

**Artículo 15º.-** Jugada válida y por lo tanto, no se repite:

- A. Cuando la bola o alguno de los bolos se rompan en el momento del choque de la bola con la bolera. En este caso, se considerará el bolo largo si pasa uno de los trozos la raya de 10. Pero no tendrá valor de bolo a juego si el bolo rompe y uno de los trazos pasa por encima de la valla.
- B. Cuando el jugador resbale o por cualquier otro motivo le salga la bola mal dirigida. (Siempre que se suelte la bola).
- C. Si tropieza con algún bolo o bolas de jugadas anteriores y no rebasa la línea de 10 tantos, pues todo jugador debe interesarse en que el campo esté limpio de obstáculos. ( caso de duda, se puede pedir "bola", lo que evitará que en caso de choque con otra bola no se considerará bola corta), aunque lo ideal es que se obligue a limpiar toda la zona de juego antes de lanzar por parte del Juez árbitro.

*En todos estos supuestos, siempre decide en última instancia el juez-árbitro.*

## 8. Capítulo VIII

**Artículo 16º.-** Normas de juego:





- A. Se sortea por el juez-árbitro qué jugador individual, pareja o equipo comienza a tirar, lo que se denomina “tener mano”
- B. Si es individual, tira el jugador que le haya correspondido y seguirá tirando hasta que el contrario le quite la mano.
- C. Cuando un jugador, pareja o equipo haya ganado el juego (50 tantos) empezará el juego siguiente el contrario.

**Artículo 17º.-** Por parejas se seguirán las mismas normas de sorteo para comenzar, tirará el jugador de la pareja que le haya correspondido mano y a continuación uno de la pareja contraria. Una vez que hayan tirado los dos jugadores, bajarán a la raya de 10 para realizar el saque. Hasta que el jugador de la pareja contraria quite la mano, o se termine el juego, seguirá tirando en el mismo orden inicial.

**Artículo 18º.-** Por equipos se seguirán las mismas normas que por parejas, con la diferencia de que en vez de tirar uno de cada lado, tiraran dos jugadores de cada equipo intercalados.

**Artículo 19º.-** Las partidas o enfrentamientos, tienen una hora de comienzo. La puntualidad es obligatoria. Se dan 5 minutos de espera para casos excepcionales.

Se permite realizar calentamientos previos a los campeonatos, bien sea de Equipos, Parejas o Individuales siempre y cuando estén presentes antes de la hora estipulada de comienzo.

## 9. Capítulo IX. SAQUE O BIRLO

**Artículo 20º.-** Tirar de la raya de 10 hacia la bolera (mano) o sacar.

- A. Esta jugada consiste en lanzar la bola rodando desde la línea de 10, sin pisarla, hacia la bolera al objeto de derribar los máximos bolos. Cada uno de ellos contará un tanto. El lance se hará desde una zona marcada de 5 metros desde el centro de la zona de juego a cada lado.
- B. Aparte de sumar un tanto cada bolo derribado, sirve para dar preferencia de tiro al jugador si es individual, a su compañero de pareja o equipo.
- C. Cuando es competición por parejas, si el jugador que tira delante termina el juego, por acumulación de tantos o por haber echado un acabón, empieza el juego el compañero de tiro del equipo contrario y el jugador que terminó el juego, vuelve a tirar detrás.



- D. Si el que termina el juego es el segundo que tira, empieza el tiro siguiente. Es lo que se llama terminar el tiro.
- E. Si es por equipos, al tratarse de tiros de 4 jugadores, dos de cada equipo, se siguen las mismas normas que por parejas, excepto que en vez de tirar el tiro siguiente, tiran los otros dos jugadores pertenecientes al mismo tiro. Caso de ser último del tiro el que terminase el juego, entonces si pasa la jugada al tiro siguiente.
- F. En el caso de no seguir el orden de tiro correcto, se anulara la bola y ese jugador no tendrá derecho a sacar la mano.
- G. Se llama tiro al conjunto de dos jugadores (uno de cada equipo o pareja) que tiran seguidos.
- H. En la competición por equipos, el jugador mano, deberá sacar desde la zona marcada , que abarca una distancia de 10 metros en la zona central de la raya y el jugador porra podrá sacar desde cualquier zona de la raya, siempre sin pisar la línea que marca la zona de saque, hasta soltar la bola.
- I. En caso de pisar la zona de juego anterior a la raya de saque, se anulara la sacada y se considerará como que no saco.
- J. La validez de la sacada la determina el lugar por donde salga la bola de la mano. Es decir se puede tener el cuerpo o los pies fuera de las marcas laterales de saque, si la mano que suelta la bola lo hace dentro de esas marcas.



## 10. Capítulo X. JUEZ-ÁRBITRO Y BOLERA

**Artículo 21º.**- Cada bolera tiene la obligación de tener al menos un Juez-árbitro con la licencia en vigor. En caso de no ser así, no se le retribuirá y se sancionará a la bolera donde esté presente a no poder disputarse en ella torneos oficiales hasta que cumpla con esta obligación.

Será obligación también por parte del Juez-Árbitro, el firmar y dar a firmar el acta al finalizar cada enfrentamiento y hacer de guardia y custodia de la misma hasta la entrega de estas a la organización.

Asimismo, la Bolera debe tener en vigor también un Seguro de Responsabilidad Civil por los daños que puede causar cualquier jugador, así como pagada la tasa de la bolera ante la Federación.

## 11. Capítulo XI. APLAZAMIENTO DE PARTIDAS

**Artículo 22º.**- No se podrán aplazar las siguientes partidas

- A. La última partida de la primera vuelta, así como las dos últimas de segunda vuelta son inaplazables en fecha y hora. En caso de incumplimiento se aplicarán las medidas sancionadoras expuestas en el artículo 22
- B. Las partidas de Liga de Equipos que sean aplazadas por las inclemencias meteorológicas o por las malas condiciones del terreno de juego, han de ser aplazadas IN SITU, estando presentes los capitanes de los dos equipos, así como el Juez-Árbitro. Deberán firmar el Acta de dicho aplazamiento, fijando fecha y hora del encuentro. En caso de no llegar a un acuerdo, el Juez-Árbitro está obligado a ponerse en contacto con la Organización, que será la que fijará fecha y hora, siendo esta resolución inamovible y comunicándolo a los equipos implicados. En caso de incumplimiento se aplicarán las medidas sancionadoras oportunas expuestas en el artículo 22.
- C. Serán aplazables las partidas por causas extraordinarias, motivos laborales, boda o defunción, comunicando estos aplazamientos por escrito a la organización. Sólo se aplazarán las partidas en estos casos cuando se justifique que no se llega al mínimo de jugadores por equipo.
- D. Está prohibido aplazar partidas por el interés de uno o ambos equipos sin motivo justificado.

## 12. Capítulo XII. SANCIONES



**Artículo 23º.-** El incumplimiento de lo señalado en el artículo 22, conlleva la partida anulada para ambos equipos.

En caso de reincidencia por parte de alguno de los equipos, se considera partida perdida y pérdida de 3 puntos de los que ya tenga acumulados. Si se incumple por tercera vez, se excluirá del campeonato.

**Artículo 24º.-** El incumplimiento del artículo 7, tamaño de la bola, será sancionado con la exclusión inminente de la partida de equipos entregando los puntos al equipo contrario. Además, se retirará la licencia durante un período de 15 días en lo que el jugador que incumplió dicha norma, no podrá participar en ningún campeonato (equipos, parejas o individual)

**Artículo 25º.-** La no presentación a cualquier campeonato de parejas o individual, será sancionada con una retirada de licencia mínima de 15 días e inhabilitación para la disputa de cualquier torneo oficial durante el plazo de un año.

Si quien no se presenta es un equipo o no cumple con la puntualidad exigida se entregarán los puntos al equipo contrario.

## 13. Capítulo XIII. CAMBIOS.

- A. En competiciones individuales, no se permitirá el cambio de los jugadores una vez apuntados para la competición. Una vez comenzada la competición, en caso de que no se pueda acudir se comunicará a la organización las causas de la no asistencia, y ésta eliminará al jugador de la competición. En el caso de estar jugando sistema de grupos, ese grupo quedará con un jugador menos. En caso de enfrentamientos directos pasará el rival. Nunca se sustituirá la falta de un jugador.

*Ejemplo: Si se clasifica un jugador para jugar la final y no puede asistir a ella, se dará el campeonato a su rival. Con ello se preserva el derecho del jugador con falta justificada al segundo puesto de la clasificación.*

- B. En competiciones por parejas, se permitirá el cambio de uno de los componentes de las parejas antes de comenzar la competición, siempre que se le comunique a la organización antes de comenzar la competición ( este jugador en ningún caso puede estar apuntado con otra pareja para el mismo campeonato, salvo que por causa justificada fallase también su pareja ). Una vez comenzada la competición no se permitirán más cambios .



En caso de que uno de los representantes de la pareja no pueda jugar, se comunicará a la organización, que tomará las mismas medidas que en el caso del individual. Es decir, en caso de estar jugando por grupos, se eliminará la pareja de ese grupo, quedando el grupo con una pareja menos. En caso de estar en enfrentamientos directos, se dará por perdido el enfrentamiento.

*Ejemplo: Si se clasifica una pareja para jugar la final y no puede asistir a ella, se dará el campeonato a su rival. Con ello se preserva el derecho de la pareja con falta justificada al segundo puesto de la clasificación.*

- C. En competiciones por equipos. Se podrán hacer los cambios que se quieran, siempre después de terminar cada partida . Con la salvedad de que el jugador que salga debe de permanecer en el banquillo al menos una partida.
- D. En caso de necesidad, un equipo puede usar un solo jugador del equipo filial y hacerlo jugar en el equipo A, con la premisa de que podrá hacerlo como máximo durante 3 jornadas, si persistiese, se debería de cambiar la ficha de jugador al equipo A .Siempre sería pasar de categoría inferior a superior.

En caso de lesión de un jugador, el cambio se puede hacer de forma inmediata.

## 14. Capítulo XIV. Competiciones.

Estas normas son generales, la Organización, se reserva el derecho de cambiarlas en función de sus necesidades, por número de jugadores apuntados o por la ocupación de las boleras. En ese caso se informará con anterioridad al comienzo del campeonato de la normativa específica.

Para disputar las competiciones específicas se debe de tener en vigor la licencia de la categoría en la que se participe.

Pudiendo jugadores que jueguen en un equipo de una categoría inferior, tener una licencia individual de una categoría superior ( pagando la diferencia), que les permita disputar los campeonatos individuales y por parejas en esa categoría superior.

### A. **Competiciones por equipos:**

Se establece un sistema de competición de Liga en cada categoría, sumando 3 puntos por cada victoria y 1 punto por cada empate, siendo el vencedor el equipo que consiga más puntos. En caso de empate a puntos se mirara el average entre los equipos implicados, es decir si son dos equipos los enfrentamientos directos entre ambos, si aun asi persiste el empate, se iría al average general, es decir la diferencia entre partidas ganadas y perdidas de cada equipo durante todo el campeonato, si persistiese el empate serían las



partidas ganadas las que decidirán el vencedor. Si se produjese un empate a todo, sería la Organización quien decidiese la forma de declarar el vencedor.

En caso de empate entre 3 o más equipos, se iría directamente al average general y en caso de persistir empate, las partidas ganadas y si persistiese el empate a todo, sería la organización quien decidirá cómo resolverlo.

En primera División se jugará a 8 partidas ganadas, con posibilidad de empate a 7 .

En Segunda División se jugará a 7 partidas ganadas con posibilidad de empate a 6.

En Tercera división se jugará a 6 partidas ganadas con posibilidad de empate a 5.

Para las competiciones nacionales e internacionales nos regiremos por el reglamento oficial de cada competición, que deberá ser publicado con anterioridad al inicio de la misma.

Es **obligatorio** , por parte del equipo que hace de local , el envío del acta del partido firmada por los equipos (bien sea por foto o correo ordinario).

Cada temporada, subirá de categoría el que quede primero de cada categoría, que lo permita. Y bajará de categoría el último de cada categoría.

El segundo de cada categoría y el penúltimo de la categoría superior, jugarán una promoción en la que el vencedor permanecerá o subirá a la categoría superior. Esta promoción se disputará a partido único y en bolera marcada por la Organización.

#### B. **Competiciones por parejas:**

Antes del comienzo de cada competición, la organización publicará la normativa específica de dicha competición.

Es obligatorio el hacer llegar los resultados a la organización, ya que con ellos se establecerá una lista desde la que se seleccionarán los jugadores para jugar los campeonatos de España.

En caso de empates durante las clasificaciones por grupos, se aplicará el mismo criterio, que para las competiciones de equipos.

En el caso de empate a todo y por necesidades de tiempo, los jugadores implicados pueden ponerse de acuerdo para resolverlo a una partida corta o bien mediante sorteo. **(Se deberá comunicar a la Organización)**

#### C. **Competiciones individuales:**



Antes del comienzo de cada competición, la organización publicará la normativa específica de dicha competición.

Es obligatorio el hacer llegar los resultados a la organización, ya que con ellos se establecerá una lista desde la que se seleccionarán los jugadores para jugar los campeonatos de España.

En caso de empates durante las clasificaciones por grupos, se aplicará el mismo criterio, que para las competiciones de equipos.

En el caso de empate a todo y por necesidades de tiempo, los jugadores implicados pueden ponerse de acuerdo para resolverlo a una partida corta o bien mediante sorteo. (**Se deberá comunicar a la Organización**)

**Para escoger al personal clasificado en cada categoría para los campeonatos nacionales, se hará una lista al final de cada campeonato con los 8 mejores clasificados, y se seguirá el orden de lista, en caso de no cubrirse con esta lista, se pedirán voluntarios y si se presentasen más de los puestos en juego, se sorteará entre ellos los puestos libres.**

**Ante cualquier duda con respecto a las normativas de los campeonatos, fechas, boleras, clasificados, etc..... se comunicara a través de la página WEB.**

**Toda la casuística que no venga recogida en este Reglamento, será estudiada por la Organización y la Federación, recogiendo la decisión tomada y añadiéndola anualmente al reglamento para que sienta precedentes.**



## 15. Capítulo XV. CATEGORÍAS

Se establecen las siguientes categorías, siempre contando con la edad del jugador a fecha de 31 de diciembre del año de la competición. Es decir, si se tiene 16 años a fecha 31 de diciembre será esa edad para todo el año.

- Mini: 0 a 5 años.
- Benjamín: 6 a 8 años.
- Alevín: 9 a 10 años.
- Infantil: 11 a 13 años.
- Cadete: 14 a 15 años.
- Juvenil : 16 a 18 años..

Las categorías juvenil y cadete son las únicas reconocidas de manera oficial actualmente, por lo que los menores de esa edad de 15 años, pueden sacar la licencia juvenil y competir en las competiciones oficiales, siempre con las normas oficiales . Teniendo en cuenta, que el precio de licencia será el de cadete-juvenil sin tener en cuenta la categoría del equipo en el que vayan a jugar. Si bien para ellos, modo personal o parejas, podrán participar en la categoría que elijan para los campeonatos individuales o de parejas (si la pareja está en la categoría que elijan).

Las normas de competición, para estas categorías inferiores serán informadas y publicadas antes del comienzo de dicha competición.

La categoría de veteranos, comienza a la edad de 58 años, es decir con 58 años cumplidos a fecha de 31 de diciembre del año del Campeonato.

La categoría de superveteranos será de 65 años en adelante, para esta categoría la raya de 10 estaría situada a 20 metros ( en competiciones de la categoría).

Los veteranos y superveteranos deberán tener una licencia de veteranos, independientemente de la categoría donde vayan a jugar y podrán elegir participar en la categoría que deseen en las competiciones de parejas ( la de su pareja ) o individuales autonómicas absolutas, si bien bajo las normas generales.

A la categoría femenina se le aplicará el mismo criterio, en caso de competir en competiciones absolutas, se registrará por la normativa general, si bien las podrá realizar con las fichas femeninas.





La categoría juvenil jugará con las dimensiones de las categorías absolutas.

Las categorías femenina y cadetes, jugarán como norma general a una raya de 16 metros , y con una valla de bolo a juego situada a 19 metros y con 3 metros de altura. Si bien estas condiciones se pueden modificar en función de las necesidades de la organización.

En las competiciones mixtas, mientras no se encuentre una fórmula de adaptar el bolo a juego femenino, este no existirá, para favorecer el juego de la pareja.

## 16. Capítulo XVI. WILD CARD

En virtud a la promoción de los bolos y a facilitar la participación de jugadores que por circunstancias no residen en la comunidad autónoma asturiana.

Se permitirá entregar WILD CARD para participar en las competiciones autonómicas individuales, parejas y mixtas, por parte de la FAB. Para ello, los jugadores/as han de cumplir los siguientes requisitos:

1. Residir legalmente en otra comunidad autónoma y su ficha federativa autonómica sea diferente a la asturiana.
2. Estar adscrito a una licencia de club perteneciente a la comunidad autónoma de Asturias y FAB, como indica el reglamento de la FEB.
3. Que no existan competiciones autonómicas en la comunidad autónoma de residencia.

Los resultados de dichos campeonatos para estos jugadores no otorgan clasificación para los campeonatos de España, pues dichos jugadores en los campeonatos estatales participan representando a la federación autonómica donde tiene la residencia legalmente.

El objetivo de este capítulo, es que los jugadores con arraigo a los bolos y Asturias, puedan participar en todas las competiciones autonómicas organizadas por la FAB, siempre que en su comunidad no haya competiciones autonómicas y de paso aprovechar los beneficios que se puedan obtener de nuestro deporte en su comunidad de residencia.

Un ejemplo:

Un jugador que es residente en Madrid, Navarra, Barcelona o Málaga, que está adscrito a un club de Asturias, puede participar en todas los eventos de club (por reglamento de la FEB), pero no está permitido participar en las competiciones individuales, parejas y mixtas de Asturias. De esta forma se le permite participar en los campeonatos organizados por la FAB con una WILD CARD, pues en su comunidad de residencia no hay campeonatos autonómicos, en caso de conseguir un resultado



clasificatorio para el campeonato estatal, este no es clasificatorio (dejando la plaza al siguiente clasificado), pues en dichos campeonatos ha de ir representando a su comunidad autónoma de residencia.