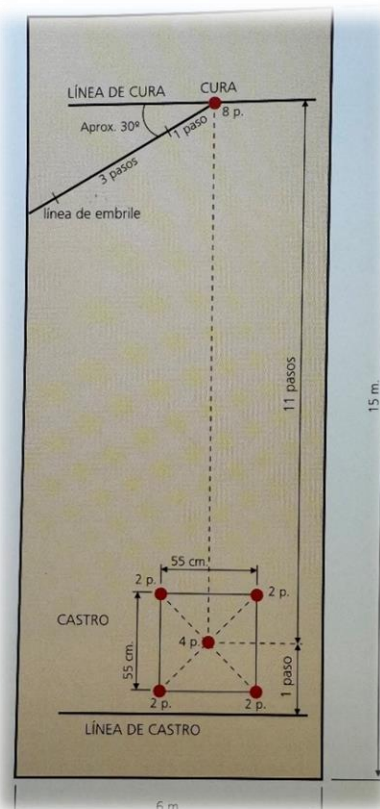


REGLAMENTO BOLOS FEMENINOS

a) Campo de juego

1. El juego de Bolos, practicado por las mujeres, se desarrollará en una bolera, cuyas medidas mínimas serán 25 x 6m. o en cualquier lugar adecuado que permita rodar adecuadamente las bolas.
2. En la pista de juego se deberá marcar el castro o caja, donde se colocarán los bolos en número de cinco, cuatro exteriores, que se colocarán en los vértices del cuadrado que se forma, y cuyo lado será de unos 55 cm. aproximadamente, y el 5º bolo, el del centro, que se coloca en el punto de corte de las diagonales del cuadrado formado por los cuatro anteriores.
3. A un paso hacia atrás del bolo del centro, se trazará una línea de tiro llamada también línea del castro, desde la cual se lanzará la bola hacia el cura.
4. Otro bolo que constituye el objetivo fundamental del juego es el “cura”, situado, con carácter general, a 11 pasos del bolo centro y frente al bolo central sobre una línea paralela al castro.
5. Donde está pinado el cura se traza otra línea de tiro, llamada embirle, que formará un ángulo aproximado de 30° con respecto a la línea del cura. A un paso de este bolo hacia la derecha (mirando al castro), y sobre la línea del embirle se señalará una marca transversal y una segunda a tres pasos. Entre estas marcas se colocarán las jugadoras para lanzar hacia el castro.



b) Elementos del juego

1. Los bolos. Serán 6, con una longitud de 60 cm. cada uno, salvo el “cura”, que deberá ser de unos 65 cm. Todos ellos tendrán la base de apoyo circular de 6cm. de diámetro aproximadamente.

2. Jugadoras y equipos. Cada equipo estará integrado por 2 jugadoras, y dispondrá de la posibilidad de contar con una suplente. Durante la celebración de la partida se podrá efectuar un cambio de jugadoras, sin posibilidad de ningún otro, de manera que una jugadora sustituida no podrá reintegrarse al juego. En caso de lesión de una jugadora, si este equipo NO tiene reservas, PODRÁ continuar la partida con cualquier reserva de algún equipo que se encuentre jugando en ese momento.

c) Sistema de juego

1. El orden de tirada de cada pareja se establece lanzando sólo una de las jugadoras de cada equipo desde la línea de embirle hacia el castro. La jugadora que obtenga más puntos, será junto con su pareja, la que comience el juego. A continuación, lanzarán el resto de equipos por orden de puntuación. Si hay empate de puntos, se resolverán lanzando nuevamente las parejas empatadas desde la línea de embirle.

2. La primera pareja clasificada en el embirle comenzará a lanzar desde la línea del castro. La primera jugadora de la pareja lanzará su bola tratando de derribar el bolo central y el cura. Si en el castro cae algún bolo más, solo se contabiliza este.

3. A continuación se lanzará desde la línea del embirle hacia el castro derribando el mayor número de bolos posibles y siempre teniendo en cuenta que no se vayan a pasar de 60 puntos.

4. Cada pareja lanzará dos bolas en ambas direcciones, es decir, un total de cuatro lanzamientos, anotándose el total de los puntos obtenidos.

5. La pareja que va a lanzar en el siguiente turno será la encargada de levantar las bolas que derriba la pareja que está lanzando.

6. En los lanzamientos desde la línea del castro, el bolo del centro vale cuatro puntos y el “cura” vale ocho puntos, pero si derribado el “cura” no se hubiese derribado el del centro, no es válido aquél y la puntuación será cero puntos. Por lo tanto, será necesario derribar el del centro y el “cura” para sumar doce puntos. Si derribamos el bolo del centro y no el “cura” serán cuatro puntos.

7. En los lanzamientos desde la línea de embirle, los bolos exteriores valen dos puntos cada uno y el del centro vale cuatro.

8. La bola se lanzará con una sola mano. En el momento de producirse el lanzamiento, los pies de la jugadora no pueden pisar ni sobrepasar las líneas de tiro.

9. Se llama bola finca o cinca, aquella que no pasa la línea del cura. Si una bola se queda sin pasar la línea del cura, o sobre ella, no cuenta el bolo derribado y no puede tirar hasta la siguiente jugada, a no ser que su compañera tire el cura o lo haya tirado. En este caso sí podría lanzar también de vuelta.

d) Desarrollo del juego

1. Las partidas se jugarán a cinco juegos. Cada juego lo ganará la pareja que primero alcance los 60 puntos justos, no debiendo pasarse de este límite.
2. El equipo que se pase de 60 dejará de tirar en ese momento y se reincorporará de nuevo con 30 puntos, una vez le vuelva a llegar su turno.
3. Cuando una pareja se queda a falta de 10 puntos, las dos jugadoras están obligadas a tirar desde la línea del castro, procurando no derribar el cura para no sobrepasar los 60 puntos.
4. El equipo que se queda a falta de 14 o 16 puntos, si la primera jugadora derriba el cura, es decir, 12 puntos, los que resten los sacará la compañera desde el embirle. La que derribó el cura no tira.
5. Si un equipo se queda a falta de 8,6 o menos puntos lanzarán las dos jugadoras desde el embirle, procurando no pasarse. Si alguna se pasara, no continuarán tirando y se reincorporan a la partida con 30 puntos cuando las llegue el turno siguiente.