

FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS

REGLAMENTO DE JUEGO

BOLO LEONES

ACTUALIZADO

AÑO 2008

REGLAMENTO DE JUEGO "BOLO LEONES" APROBADO EN LA ASAMBLEA GENERAL DE LA FEDERACION ESPAÑOLA DE BOLOS, CELEBRADA EN MADRID, EL DIA 17 DE MARZO DE 1990. CON LAS VARIACIONES EFECTUADAS LEGALMENTE HASTA ESTA FECHA:

ASAMBLEA GENERAL DE LA F.E.B., CELEBRADA EN MADRID, EL DIA 29 DE MAYO DE 1993, SE MODIFICAN LOS ARTICULOS, N° 3.1.2, 5.1.5, 5.1.7, 5.2.3, 8.1, 27.1.3, 30, 31.2.1 Y AL ARTICULO N° 25.4.1.

ASAMBLEA GENERAL DE LA F.E.B., CELEBRADA EN MADRID, EL DIA 13 DE MARZO DE 1999, SE MODIFICA EL ARTICULO N° 8 EN SUS APARTADOS 8.1.5.Y 8.1.6.

COMISION DELEGADA DE LA ASAMBLEA GENERAL DE LA FEB. CELEBRADA EN MADRID EL DIA 28 DE MARZO. SE MODIFICAN EL ARTICULO N° 5 EN SUS PUNTOS 5.2.2 Y 5.2.3. ARTICULO N° 8 EN SUS DIFERENTES PUNTOS.

REGLAMENTO DE JUEGO

CAPITULO I CAMPO DE JUEGO

ARTICULO 1º.- El campo de juego llamado “Bolera”, ha de ser un terreno completamente horizontal, limpio de hierbas y toda clase de obstáculos.

La constitución del terreno es indiferente, pero ha de presentarse debidamente uniforme y de manera muy especial los lugares donde han de caer las “Bolas”, para que no boten ni se empocen demasiado, debiendo de mantener el terreno una elasticidad conveniente que solo la practica puede enseñar.

ARTICULO 2º.- La Bolera tendrá de 25 a 30 metros de larga y de 9 a 10 metros de ancha. Estas medidas se consideran mínimas.

ARTÍCULO 3º.- En toda “Bolera” existen dos partes bien diferenciadas: “Castro” y “Campo de juego”.

3.1 .- El “Castro” es la parte de la “Bolera” donde se colocan los “Bolos”.

3.1.1. .- Las dimensiones del “Castro” para la categoría de Primera, Segunda y Veteranos, serán las de un cuadrado de 1`40 metros de lado.

3.1.2. .- Las dimensiones del “Castro” para las categorías de Juveniles, **Cadetes**, Infantiles y Alevines, serán las de un cuadrado de 1`24 metros de lado.

3.1.3. .- “Campo de juego” es la parte de la “Bolera” comprendida entre la mano y el final de la misma, exceptuando el “Castro”.

CAPITULO II ELEMENTOS DE JUEGO

ARTICULO 4º.- Los elementos de juego son de dos clases: Elementos que juegan y elementos que no juegan.

ARTICULO 5º.- Los elementos que juegan son “Bolos” y “Bolas”.

5.1 .- “Bolos” son unos trozos de madera torneada, de forma troncocónica. Es conveniente que sea de madera de chopo, haya o palera.

5.1.1 .- Los “Bolos” para las categorías de Primera, Segunda y Veteranos tendrán 55 cm. de altura y la base será de 10 cm. de diámetro y la cúspide de 4 cm.

- 5.1.2.- Los “Bolos” para las categorías de Juveniles, **Cadetes**, Infantiles y Alevines tendrán 50 cm. de altura, 8 cm. de base y 3’5 cm. en la cúspide.
- 5.1.3.- Los “Bolos” se colocan en posición vertical sobre el “Castro”, apoyados en su base, de manera que formen tres “Filas” de tres “Bolos” cada una, llamándose primera, segunda y tercera fila, según su colocación empezando a contar por la más próxima a la mano.
- 5.1.4.- La separación de los “Bolos” para las categorías de Primera, Segunda y Veteranos será de 55 cm.
- 5.1.5.- Para las categorías de Juveniles, **Cadetes**, Infantiles y Alevines la separación de los “Bolos” será de 50 cm.
- 5.1.6.- El “Miche”, en las categorías de Primera, Segunda y Veteranos tendrá 30 cm. de largo, siendo la base de apoyo 7 cm. y la cúspide 3 cm.
- 5.1.7.- El “Miche” para las categorías Juveniles, **Cadetes**, Infantiles y Alevines, tendrá 28 cm. de largo, 6’5 cm. en la base y 3 cm. en la cúspide.
- 5.1.8.- El “Miche” se colocará a los costados del “Castro”, derecha o izquierda, teniendo en cuenta el estilo de juego que se efectúa.
- 5.1.9.- Solo tienen nombre especial dos “Bolos”: El “del Medio” y el “Cincón”. Se denomina “Bolo del Medio”, el que está colocado en el centro del “Castro”; y “Cincón” el que está en la primera fila del lado donde se coloca el “Miche”.
- 5.2.- “Bolas”, son unos trozos de madera dura (en lo posible de encina), de forma semiesférica, con el canto rebajado o achatado.
- 5.2.1.- El peso de las “Bolas” para las categorías Primera y Segunda, debe oscilar entre 800 y 1.000 gramos, con un diámetro de 13 a 16 cm.
- 5.2.2.- **El peso de las “bolas” Para la categoría de Veteranos, estará entre 700g y 900 gramos.** Y un diámetro de 12 a 15 cm.
- 5.2.3.- **El peso de las “bolas” Para la categoría de Juveniles, estará entre 700g y 900 gramos.** Y un diámetro que oscilará entre 12 y 15 cm.
- 5.2.4.- En las categorías Infantiles y Alevines, las “Bolas” pesarán 600 gramos y su diámetro será de 10 a 13 cm.
- 5.2.5.- En toda “Bolera”, habrá la suficiente variedad de “Bolas” para que el jugador pueda escoger las que más le agraden, a fin de realizar su juego de acuerdo con su Habilidad y facultades físicas.

ARTÍCULO 6º.- Los elementos que no juegan son: “Mano” y “Rayas”.

- 6.1.- “Mano”, es el sitio donde ha de colocarse el jugador para realizar la tirada. Consiste en un cuadrado de un metro de lado situado en el campo de juego, siguiendo la línea imaginaria de la fila del centro del “Castro”.
- 6.2.- “Rayas”, son las líneas dibujadas en el suelo de la “Bolera” para señalar ciertas condiciones que deben observarse en el juego, a efecto de cuenta de los “Tantos”.
- 6.2.1.- “Raya del Once”, es la que une el “Cincon” con el “Miche”, lo mismo jugando sobre el pulgar que jugando a la mano.
- 6.2.2.- “Raya complementaria”, es la que se traza desde el “Miche”, al “Bolo” de la tercera fila de la parte superior.
- 6.2.3.- “Raya de Parada”, es la circunferencia que rodea el “Castro”, teniendo un radio de 2’25 metros y tomando como centro el “Bolo del Medio”.

6.2.4.- “Raya Sobrecastro”, es la prolongación del “Castro” en 0’55 m. siguiendo las líneas naturales de las filas de los “Bolos” derecha e izquierda.

CAPITULO III

GENERALIDADES DEL JUEGO

ARTICULO 7º.- “Juego de Bolos”, es el deporte practicado en la “Bolera”, cuyo fin es hacer el mayor número de “Bolos” o “Tantos”, jugando la “Bola”, derribando “Bolos”, realizando “Onces”, “Machos” y “Birlando”.

ARTICULO 8º.- “Jugador de Bolos”, puede ser cualquier persona que tenga facultades físicas para jugar la “Bola” y realizar los movimientos que sean necesarios para ello.

Los jugadores de acuerdo con su edad se clasifican: Alevines, Infantiles, **Cadetes**, Juveniles, Primera, Segunda y Veteranos.

8.1.- Las edades para cada una de las categorías son las siguientes:

8.1.1.- En las categorías de Alevines, jugarán hasta los doce años.

8.1.2.- En las categorías de Infantiles, jugarán los que tengan trece y catorce años.

8.1.3.- En las categorías de Cadetes, jugarán los aquellos que tengan quince y dieciséis años.

8.1.4.- En la categoría de Juveniles, jugarán aquellos que tengan diecisiete y dieciocho años.

8.1. (5.6).- En las categorías de Primera y segunda, participarán aquellos jugadores que (independientemente de su edad), estén preparados físicamente y cumplan las normas establecidas para tal fin.

8.1.7.- En la categoría de Veteranos, jugaran aquellos que tengan más de 60 años. Si al cumplir los 60 años el jugador mantiene las condiciones físicas adecuadas, podrá permanecer en la categoría que estaba clasificado previo visto bueno de la Junta Directiva del Club a que pertenece.

8.1.8. Las edades a efecto de categoría serán computadas al Uno de Enero de cada año.

ARTICULO 9º.- El juego consiste en lanzar las “Bolas” desde la “Mano” con efecto siempre del lado donde este el “Miche”, de tal manera que hagan el mayor número posible de “Bolos o Tantos”. A esta operación se la denomina “Tirada”.

ARTICULO 10º.- Las “Bolas” lanzadas desde la “Mano” para que sean válidas, tienen que cumplir las condiciones que posteriormente se citarán. Las que no se ajusten a dichos requisitos son “Bolas Nulas” o “Cincas”.

ARTICULO 11º.- El "Miche" tiene por finalidad señalar la jugada de mayor valor y perfección de juego, que es hacer "Onces" desde la mano, que puede ser incrementada con el "Macho", en cuyo caso al "Once" se le aumentarán 4 bolos.

ARTICULO 12º.- Se dice que un jugador hizo "Once" cuando la bola lanzada desde la mano sea válida y cruce la "Raya del Once" o derribe el "Miche" sin haber salido del "Castro" por su parte superior, ni haber cruzado o descubierto la "Raya Complementaria del Miche".

ARTICULO 13º.- Las "Bolas" que hayan sido lanzadas desde la "Mano" y queden dentro de la "Raya de Parada" tienen los valores siguientes:

- 13.1 Si entran en el "Castro" y no derriban ningún bolo se le contara 6 bolos.
- 13.1.1 Si derriban un solo "Bolo", su valor será de 6 tantos.
- 13.1.2 Si el bolo derribado ha sido el del "Medio", su valor será de 7 tantos.
- 13.1.3 Si derriba dos "Bolos", su valor será de 7 tantos.
- 13.1.4 Si derriba tres "Bolos", su valor será de 8 tantos y así sucesivamente según el número de bolos derribados.
- 13.1.5 Si un "Bolo" tira al "Miche", se le sumará el valor del "Macho", al número de "Bolos" caídos.

ARTICULO 14º.- "Birlar" es la operación deportiva de hacer bolos o tantos, lanzando la "Bola" desde el lugar donde quedó situada la, después de haber sido lanzada desde la "Mano" con valor positivo.

- 14.1 Solo "Birlarán" las bolas situadas fuera de la "Raya de Parada".
- 14.1.1 El árbitro marcará con un círculo de diámetro igual al de la "Bola" el lugar de parada.
- 14.1.2 La "Bola" será "Birlada" desde el lugar de parada por el mismo jugador que lanzo desde la mano.
- 14.1.3 El jugador situará uno de los pies dentro del círculo marcado por el árbitro y no podrá levantar el pie, arrastrarlo fuera del círculo, tocar con la mano el suelo, ni arrodillarse hasta que no haya sido consumado el "Birle".
- 14.2.1 "Birlarán a Miche" todas las bolas que queden fuera de la "Raya de Parada", si el jugador lo cree conveniente, incluso aquellas que habiendo derribado algún "Bolo", retrocedan sin pasar por el "Castro".
- 14.2.2 Si la "Bola" tira el "Miche" se contará 4 tantos, más los bolos que derriben "Bola y Miche" siempre que esta entre por el "Castro" o derribe algún bolo.
- 14.2.3 Si en el "Birle" solamente cae el "Miche" carece de valor la jugada.
- 14.2.4 El jugador que "Birla" a "Miche" no podrá derribar más que el "Miche" y dos bolos sin soltar la "Bola" de la mano.
- 14.2.5 Si en un "Birle" solamente cae el "Miche" y el "Bolo del Medio" valdrá 6 tantos.
- 14.3.1 Si el "Birle" es a "Bolos" se contarán tantos "Bolos" como estos caigan.

- 14.3.2 Si solo cae el "Bolo del Medio" el valor será de 2 tantos.
14.3.3 Ningún jugador podrá al "Birlar" derribar más de dos bolos sin soltar la "Bola".

CAPITULO IV

REGLAS DEL JUEGO

ARTICULO 15°.- El jugador debe observar las siguientes reglas:

- 15.1.1 No lanzará la "Bola" mientras no estén pinados todos los "Bolos".
15.1.2 No se saldrá de la "Mano" cuando lanza la "Bola", hasta que esta no haya tocado el suelo.
15.1.3 Aceptará y obedecerá las instrucciones del árbitro que juzga el juego y acatará sus fallos, en orden a la validez de "Bolas" y "Tantos" obtenidos.
15.1.4 No interferirá a los jugadores del equipo contrario, para que estos realicen el juego en las condiciones más favorables a su gusto o conveniencia.
15.1.5 Ningún jugador se situará dentro de la "Raya de Parada", excepto cuando tenga que pinar los bolos caídos.
15.1.6 No tocarán los "Bolos" mientras estén jugando y el árbitro los haya valorado debidamente.
15.1.7 Durante cualquier competición solamente puede estar en el "Campo de Juego" los jugadores que estén actuando en ese momento.
15.1.8 El jugador necesariamente deberá ir uniformado.

ARTICULO 16°.- En toda competición habrá un árbitro que dirá en voz alta el valor obtenido por cada bola, siendo sus fallos inapelables. Los árbitros para las competiciones oficiales deberán estar en posesión del carnet correspondiente a la categoría del campeonato y presentarse debidamente uniformados.

ARTICULO 17°.- El árbitro anotará los "Tantos o Bolos" que vayan haciendo los jugadores, para poder determinar de manera inequívoca el ganador.

ARTICULO 18°.- El árbitro no permitirá iniciar el juego si la "Mano" o el "Miche" no están colocados debidamente.

ARTICULO 19°.- La "Bola" una vez lanzada por el jugador, no la puede repetir ni a pretexto de tropiezos, rozaduras, deslizamientos etc...

- 19.1.1** No obstante el árbitro ordenará repetir la “Bola” si observa la caída de algún “Bolo” antes de que esta haya entrado en el “Castro”, o que considere que han intervenido elementos ajenos al juego, tanto en la tirada de “Mano” como en el “Birle”.

ARTICULO 20°.- Las “Bolas” no deben ser obstaculizadas en la jugada, bajo ningún concepto, ni tampoco pararlas hasta que lo hagan por si mismas, en cuyo momento el arbitro dará su valoración.

ARTICULO 21°.- Las “Bolas” para que sean validas han de cumplir lo siguiente:

- 21.1.1** La “Bola” ha de pasar por el “Castro” o derribar algún bolo.
21.1.2 La “Bola” debe caer dentro de los 55cm. por encima del mismo, es decir, rebasando el “Castro” en dirección contraria a la “mano”, pero siempre, en este caso, dentro de las líneas naturales que forman los “Bolos” en el “Castro”, prolongadas en aquel sentido.
21.1.3 También es valida la “Bola” que cayendo fuera del “Castro” y por debajo de la tercera fila de “Bolos”, pase por el “Castro”.

ARTICULO 22°.- La “Bola” que no es valida, se dice que es “Cinca”.

- 22.1.1** También es “Cinca” la “Bola” que no ha entrado en el “Castro”, tanto por el frente como por los laterales del mismo.
22.1.2 Igualmente es “Cinca” la “Bola” que antes de entrar en el “Castro” derribe el “Cincón”.
22.1.3 También es “Cinca” la “Bola” que al ser lanzada desde la mano rebasa la línea natural formada por los bolos de la tercer fila y luego entra en el castro o derriba algún “Bolo”.

ARTICULO 23°.- La “Bola” que sea valida, según su recorrido se valorara por el lugar de parada, por los “Bolos” que derribe en el tiro, más los que obtenga en el “Birle”, o los valorados dentro de la “Raya de parada”.

Si algún “Bolo” derriba el miche se dice que es “Macho” y se le agregarán cuatro tantos a los “Bolos” caídos.

CAPITULO V

MODALIDADES DEL JUEGO

ARTICULO 24°.- Se pueden distinguir tres modalidades de juego:

- 24.1.1.** “Juego Libre”.
24.1.2. “Juego de Competición”.

24.1.3. "Juego de Concurso".

ARTICULO 25°.- El "Juego Libre" se realizará siempre entre dos equipos y se ajustará a las normas siguientes:

- 25.1.1. Si los equipos están formados por uno o dos jugadores, cada uno lanzara dos "Bolas".
- 25.1.2. Si el numero de jugadores es mayor que dos, cada uno tirará una "Bola".
- 25.1.3. Los equipos efectuaran igual numero de tiradas, siendo estas las necesarias para que uno de ello se salga, es decir, que tengan los "Bolos" suficientes que requiera el juego, teniendo en cuenta el numero de jugadores de cada equipo.

- 25.2. Cada juego se cifrará en un número de "Tantos", que están en relación con el número de jugadores, y por consiguiente de "Bolas" que intervienen en la jugada.
 - 25.2.1. Cuando hay un solo jugador en cada equipo, los juegos son a 40 "Tantos", si son dos jugadores, serán a 80 tantos.
 - 25.2.2. Cuando los equipos estén formados por más de dos jugadores, los juegos se fijarán a 20 "Bolos" por cada "Bola".

- 25.3 La partida es la suma de tres juegos a favor de un equipo. Entonces se dice que ganó el equipo que logre realizarlos.
 - 25.3.1. Al iniciarse una partida, los dos equipos sortearan por medio de una moneda al aire o del "Miche" para determinar quien pone "Mano".
 - 25.3.2. El que acierta pone la "Mano" y se dice que es "Mano" por lo que efectuará las tiradas de ese juego antes que el equipo contrario.
 - 25.3.3. El equipo contrario se dice que es "Postre" y pone el "Miche".
 - 25.3.4. Al juego siguiente se cambia el orden, y así sucesivamente hasta terminar la partida.
- 25.4. Tanto la "Mano" como la "Raya del Once" son discrecionales.
 - 25.4.1 **La mano estará siempre en línea de tiro, se variará según indique el equipo "Mano", con las siguientes limitaciones: Máxima distancia 18 metros; mínima distancia 8 metros. Estas medidas tomadas desde el "Bolo del Medio".**

- 25.5. El "Miche" se podrá colocar por un lado del "Castro" o por el otro, sin estar fuera de "La Raya de Parada".

- 25.6. La "Raya del Once" puede ser recta o curva, pero nunca quebrada y estará sujeta a las mismas limitaciones que el "Miche", sin que esta, entre dentro del "Castro".

- 25.7. Para ganar un juego es necesario que el equipo "Postre", haga un Bolo más que el equipo "Mano". También puede ganar si se "Sale" antes que el equipo "Mano".
 - 25.7.1. En caso de igualar a "Tantos", cuando hayan rebasado los señalados para cada juego, estando igualados de "Tiradas", tendrán que continuar haciendo nuevas "Tiradas" hasta que se rompa la igualada, ganando el equipo que más "Tantos" haga en una de estas "Tiradas" de desempate.

ARTICULO 26º.- El juego de competición estará reservado para Campeonatos Oficiales, que pueden ser:

26.1 “Campeonatos Nacionales”

26.2 “Campeonatos Territoriales”

26.3 “Campeonatos Provinciales”

26.4 “Campeonatos Comarcales”

26.5 “Campeonatos Locales”

26.1.1. Los jugadores participantes en “Competiciones Oficiales”, deberán asistir con uniforme de su Club y distintivo de su Federación. El uniforme Nacional será, camisa blanca, pantalón azul y zapatillas blancas.

ARTICULO 27º.- En los “Campeonatos Oficiales” la “Mano” quedará fijada de la siguiente forma:

27.1.1. Para las categorías Primera, Segunda y Equipos, la “Mano” quedará fijada en 14 m. tomando como referencia el “Bolo del medio”.

27.1.2. Para la categoría de Veteranos, la “Mano” se fijará en doce metros sobre la misma referencia.

27.1.3. Para las categorías de Juveniles y **Cadetes**, la “Mano” se fijará a doce metros con la misma referencia.

27.1.4. Para la categoría de Infantiles, la “Mano” se fijara a 9 m. con la misma referencia.

27.1.5. Para la categoría de Alevines la “Mano” se fijará en 6 m. con la misma referencia.

ARTICULO 28º.- En las distintas eliminatorias de los Campeonatos de Competición, el jugador tirará dos “Bolas” para cada lado en la misma tirada.

ARTÍCULO 29º Las eliminatorias en los Campeonatos Individuales y por Equipos, se efectuará de la siguiente forma:

29.1. Campeonatos INIDIVIDUAL PRIMERA, SEGUNDA Y VETERANOS.

29.1.1. En la Primera Vuelta participarán todos los jugadores según el orden que mediante sorteo hayan obtenido. Cada jugador efectuará dos “Tiradas”. Se clasifican los 16 primeros.

29.1.2. En la Segunda Vuelta “Octavos de Final” participarán los 16 jugadores que tirarán de acuerdo con la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más. Cada jugador efectúa dos “Tiradas”. Quedaran eliminados los 8 últimos.

29.1.3. En la Tercera Vuelta “Cuartos de Final” participarán 8 jugadores que tiraran de acuerdo con la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más. Cada jugador efectúa dos “Tiradas” quedando eliminados los 4 últimos.

- 29.1.4.** En la Cuarta Vuelta "Semifinal" participarán los 4 jugadores que tirarán de acuerdo con la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más. Cada jugador efectúa dos "Tiradas" quedando eliminados los 2 últimos.
- 29.1.5.** En la Quinta Vuelta "Final" participarán los 2 jugadores que alternarán las dos "Tiradas" de acuerdo con la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más.
- 29.1.6.** Los "Bolos" que obtenga el jugador en cada Vuelta se sumaran a los de la Vuelta siguiente y así sucesivamente.

Será Campeón el que más "Bolos" haya obtenido en la suma total de todas las eliminatorias. En caso de empate se sorteará el orden de "Tiradas" y se realizaran tantas "Tiradas" como sean necesarias para deshacer el empate, alternando el orden de "Tiradas".

- 29.2.** En la clasificación por Equipos, se tendrá en cuenta las siguientes normas:
- 29.2.1.** En la Primer Vuelta participaran 12 Equipos de dos jugadores cada uno. Cada jugador efectuará dos "Tiradas" y se sumarán los "Tantos" obtenidos. Quedarán eliminados los 4 Equipos que menos "Bolos" hayan realizado.
- 29.2.2.** En la Segunda Vuelta "Cuartos de Final", participaran 8 Equipos. Cada jugador efectuará dos "Tiradas" y se sumarán los "Tantos" obtenidos. Quedarán eliminados los 4 Equipos que menos "Bolos" hayan obtenido.
- 29.2.3.** En la Tercer Vuelta "Semifinal", participarán 4 Equipos. Cada jugador efectuará dos tiradas y se sumarán los "Tantos" obtenidos quedan eliminados los 2 últimos.
- 29.2.4.** En la Cuarta Vuelta "Final", participaran dos Equipos. Cada jugador efectuará dos "Tiradas" y se sumarán los "Tantos" obtenidos, quedando vencedor el que más haya conseguido.
- 29.2.5.** El orden de "Tiradas" en la Primer Vuelta será mediante sorteo y en las siguientes "Tiradas" de menos a más "Bolos" obtenidos.
- 29.2.6.** Los "Bolos" obtenidos en cada Vuelta se irán sumando hasta el final.

ARTICULO 30º.- Los Campeonatos Oficiales de Juveniles, **Cadetes**, Infantiles y Alevines se regirán por las siguientes normas:

- 30.1** El Campeonato será de 4 Vueltas de una Tirada. Se tirarán dos "Bolas" para cada lado.
- 30.1.1.** Todos los jugadores participarán en las cuatro Vueltas.
- 30.1.2.** En la Primer Vuelta, participaran según el número de orden que les haya correspondido mediante sorteo.
- 30.1.3.** A partir de esta vuelta participarán, según el orden de clasificación de menos a más.
- 30.1.4.** Los "Bolos" se irán sumando en cada "Tirada".
- 30.1.5.** Será Campeón aquel jugador que más "Bolos" haya hecho.

ARTICULO 31º.- En las categorías Primera, Segunda, Veteranos y Equipos:

- 31.1.1.** El "Miche" se colocará a 60 cm. del centro de la base del "Cincón" en línea recta con la primer fila.

- 31.1.2.** La "Raya de Once" es un arco cuyo centro esta situado a 30 cm. del "Cincon".
- 31.1.3.** La "Raya Complementaria" es la que une el "Miche" con el "Bolo" de la tercer fila, consta de dos arcos:
- a) Uno que tiene como centro el punto c del plano y que esta situado a 15 cm. en línea recta entre el "Bolo" de la tercer fila y el "Miche".
 - b) Otro arco que tiene como centro el punto b del plano cuyo radio es de 112cm.
- 31.2.1** En las categorías Juveniles, **Cadetes**, Infantiles y Alevines, la "Raya del Once" formará una semicircunferencia a cada lado del "Castro" tomando con centro de la misma el "Bolo" de cada lado de la segunda fila y el "Miche" se colocará en dicha raya a 45 cm. del "Cincon".

ARTICULO 32º.- En todas las Competiciones Oficiales si al finalizar una eliminatoria, hubiera empates, se desempatará a una sola "Tirada". Si persistieran los empates, se seguirá desempatando a una "Tirada" hasta que se deshaga, alternando el orden de "Tiradas".

ARTICULO 33º.- En todos los Campeonatos Oficiales de cualquier categoría, los premios se entregarán al finalizar la competición.

ARTICULO 34º.- El Juego de Campeonatos Libres se efectuará siempre considerando siempre que el Equipo lo forma un jugador solamente. Sus características serán las siguientes:

- 34.1.1** La "Mano" se fijará de 13 a 15 m.
- 34.1.2** La "Tirada" consistirá en tirar 4 "Bolas", dos para cada lado desde la "Mano" señalada.
- 34.1.3** El "Miche" también será fijo, pero colocándolo alternativamente para un lado u otro, al objeto que el jugador pueda realizar las "Tiradas" correspondientes.
- 34.1.4** Al iniciarse la competición se fijará la "Mano" y el "Miche" y se determinarán las demás condiciones de la misma en orden a la inscripción.
- 34.1.5** Será ganador el jugador que en una tirada obtenga mayor número de "Bolos", sumando los "Tantos" de las 4 "Bolas".
- 34.1.6** En caso de empate entre varios jugadores, efectuaran nuevas "Tiradas" (una por cada jugador) hasta lograr el desempate, resultando de esta forma el Campeón absoluto.
- 34.1.7** Al objeto de respetar las costumbres de las distintas comarcas o pueblos, los Campeonatos Libres se regirán por las normas usuales en los respectivos lugares.

El presente Reglamento de Juego de Bolo Leones que consta de 34 artículos, ha sido aprobado por la Asamblea General de la FEB, celebrada en Madrid, el día 17 de marzo de 1990.

Vº Bº
EL PRESIDENTE

EL SECRETARIO GENERAL

José Luis Boto Álvarez

Esperanza Reverte Cristino