



**COMISIÓN TÉCNICA DE JUECES  
CONFEDERACIÓN PANAMERICANA DE BOCHAS**

**DE LAS MARCACIONES DE LAS BOCHAS Y DEL BOCHÍN**

Está definido por el **artículo 33**, que textualmente indica:

“Las marcaciones de las bochas deberán ser diferentes entre cada equipo y se efectuarán en el piso con tiza. Se usará como marca una línea recta paralela a la cabecera y una perpendicular a ésta formando un ángulo recto, que distinguirá a las bochas lisas o cualquier color; y otra marcación será igualmente una línea paralela a la cabecera terminando con otra transversal de manera de formar dos ángulos rectos, que distinguirá a las bochas rayadas o cualquier color. Además, se trazará una línea paralela a las tablas laterales de manera de permitir la medición de la bocha, que se efectuará de la siguiente manera:

- a. se unirán las dos marcas en ángulo recto con la prolongación de las líneas, lo que dará un centro de marcación;
- b. desde el centro de marcación obtenido se efectuará la medición de los 70 cm del arrastre (artículos 44 y 45).

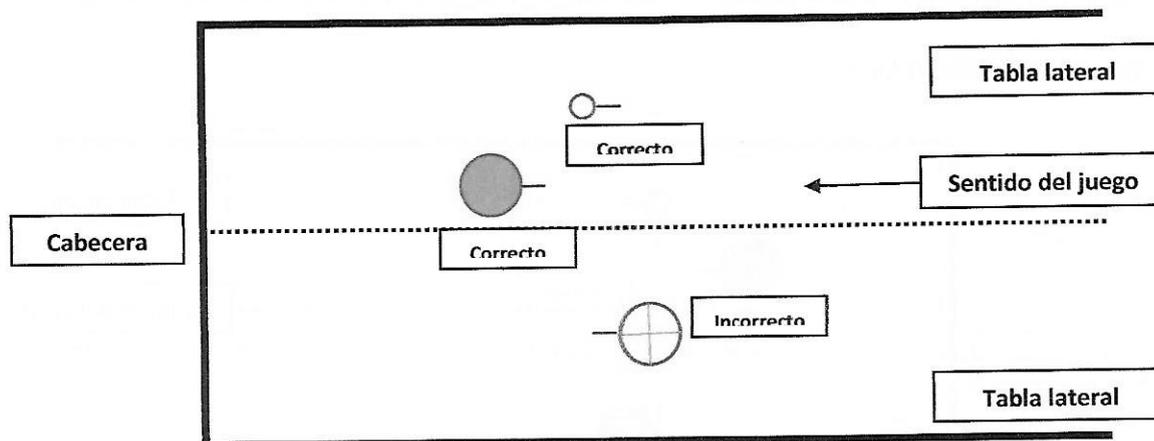
El bochín se marcará con una línea paralela a la cabecera y una paralela a las tablas laterales.”

**Aclaraciones necesarias para la correcta marcación de las bochas y el bochín**

En tanto y en cuanto la posición de las bochas y bochín lo permitan, deberán respetarse las siguientes normativas para la correcta marcación:

**De la línea paralela a las tablas laterales:**

Tanto en el caso del bochín y las bochas, deberá marcarse perpendicular a la cabecera, en el sentido del juego. Es decir, la marca siempre quedará “delante” del bochín o la bocha marcada, siguiendo la dirección de la jugada.

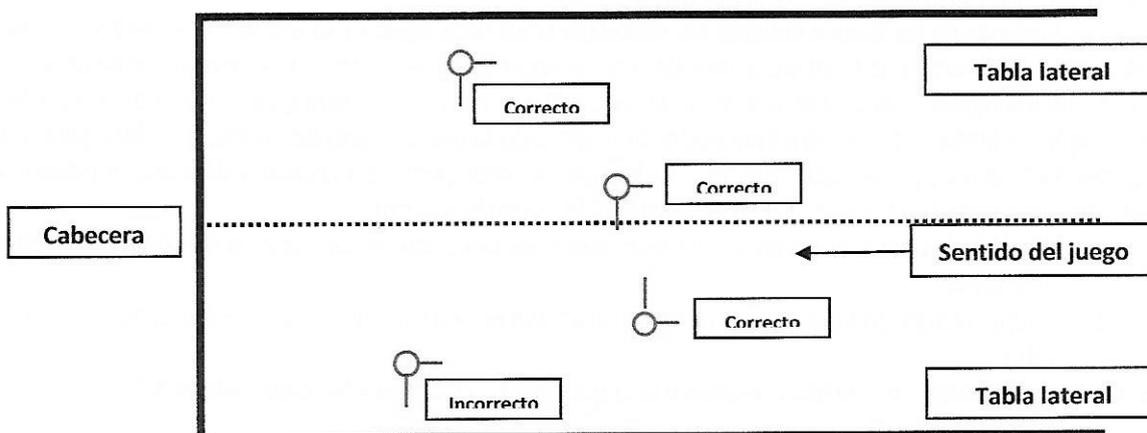




## COMISIÓN TÉCNICA DE JUECES CONFEDERACIÓN PANAMERICANA DE BOCHAS

### Bochín:

Según el artículo "... se marcará con una línea paralela a la cabecera y una paralela a las tablas laterales."  
Siempre se marcará la línea paralela a la cabecera del lado del bochín opuesto a la tabla lateral más cercana.

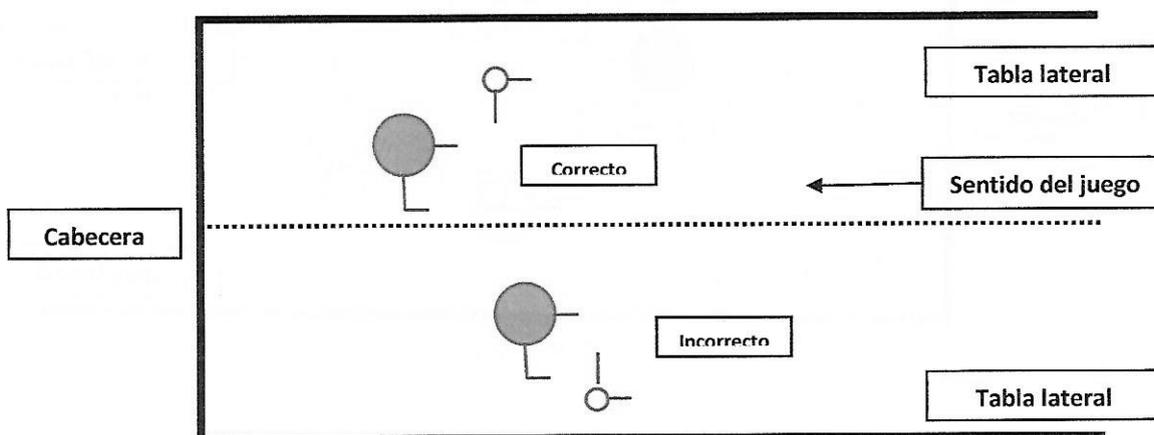


### Bochas:

Según el artículo "... Se usará como marca una línea recta paralela a la cabecera y una perpendicular a ésta formando un ángulo recto, que distinguirá a las bochas lisas o cualquier color; y otra marcación será igualmente una línea paralela a la cabecera terminando con otra transversal de manera de formar dos ángulos rectos, que distinguirá a las bochas rayadas o cualquier color. Además, se trazará una línea paralela a las tablas laterales de manera de permitir la medición de la bocha, ..."

Siempre se trazará la línea recta paralela a la cabecera del lado opuesto a donde se encuentra el bochín.

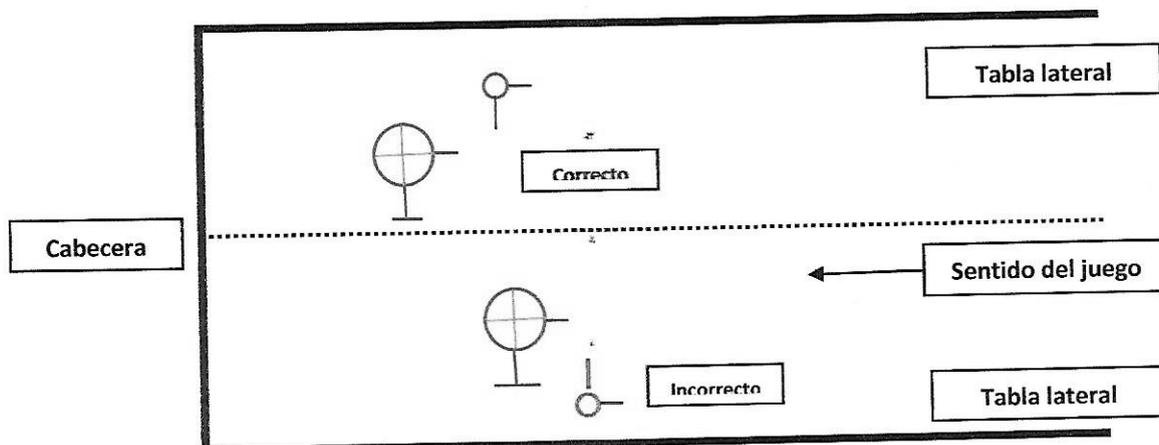
### Marcación de bochas lisas





**COMISIÓN TÉCNICA DE JUECES  
CONFEDERACIÓN PANAMERICANA DE BOCHAS**

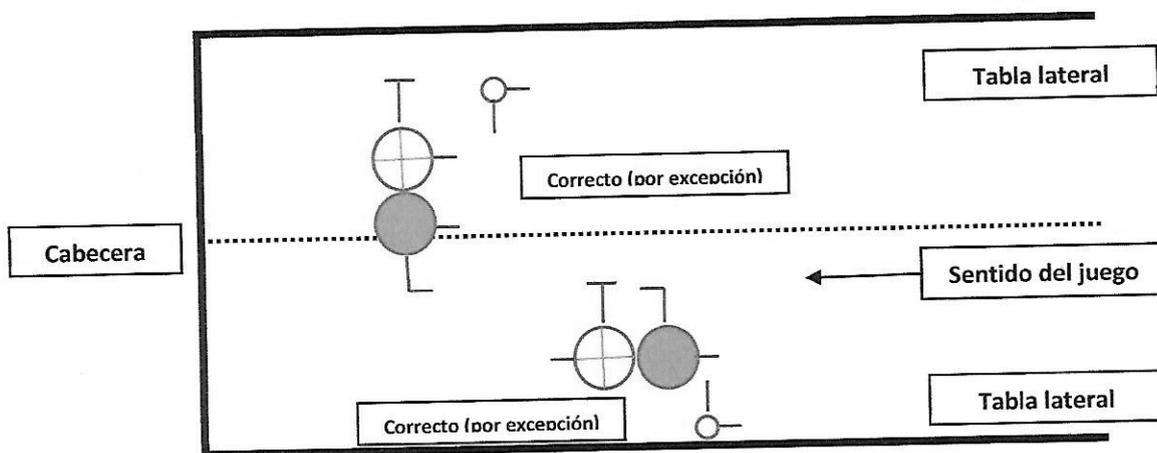
**Marcación de bochas rayadas**



**¿Qué ocurre si la posición de las bochas y el bochín no permiten la correcta marcación como se ha descrito?:**

En estos casos, se permitirá la marcación del lado contrario a lo sugerido con las condiciones establecidas por el artículo 33.

En el gráfico, se ejemplifican excepciones para la bocha rayada.



**Fabián Luis Delgado  
Comisión Técnica  
Confederación Panamericana de Bochas**

# **REGLAMENTO PANAMERICANO**

## **DEL DEPORTE DE BOCHAS EN CANCHAS**

APROBADO POR LA CONFEDERACIÓN PANAMERICANA DE BOCHAS EL 12 DE DICIEMBRE DE 2015 EN CARLOS BARBOSA, BRASIL.

El deporte de las bochas se practica entre dos equipos opuestos que, mediante una serie de bochas diferenciadas entre sí como “lisas” y “rayadas” y jugadas dentro de un rectángulo rodeado de barandas o tablas (cancha), pugnan por marcar puntos o “tantos” hasta llegar a una cantidad determinada que define el partido a favor de uno de ellos.

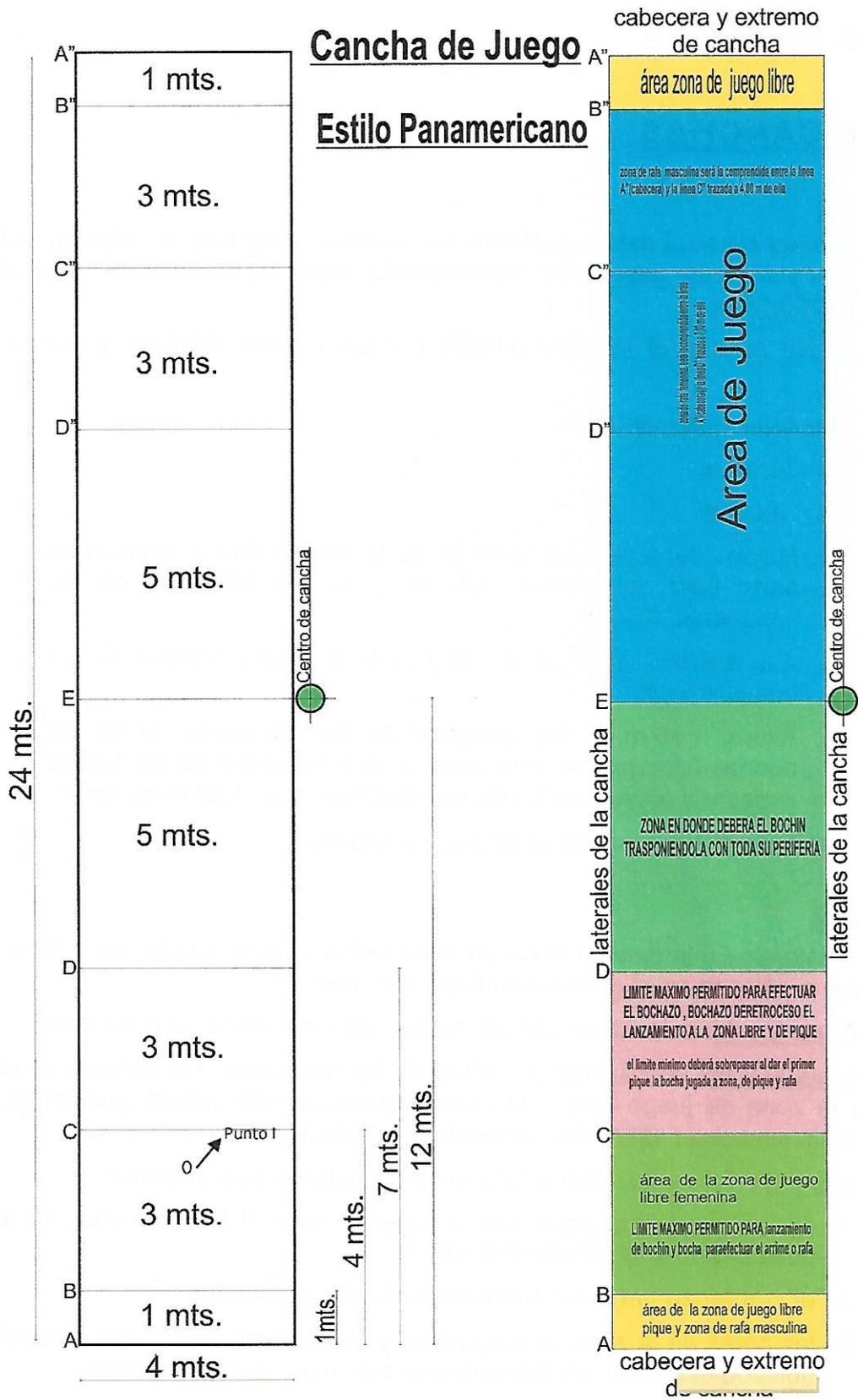
Consiste el juego en que uno de los equipos obtenga los tantos mediante aquellas bochas que consiga colocar más cerca de una más pequeña bocha neutral (bochín) que la bocha más cercana del equipo contrario, una vez jugadas todas las bochas del juego. Se dice entonces que ha terminado una “mano”, y el equipo que tenga una o varias bochas más cerca del bochín, se anotará tantos puntos como bochas superen a la bocha más cercana del equipo rival.

La cantidad de bochas será de cuatro por equipo si este se compone de uno o dos jugadores (individuales o parejas) y de seis bochas para los partidos entre tercetos. En parejas y tercetos, cada jugador utilizará únicamente dos bochas por cada juego o “mano”.

Mientras un equipo no consiga que por lo menos una de sus bochas quede más próxima al bochín que la bocha más cercana del rival, tendrá que insistir con aquellas que le queden sin jugar, hasta agotarlas en el intento. Si no consiguiera su objetivo, se dice que no pudo “quitar el tanto” y entonces jugará el equipo rival el resto de sus bochas, tratando de acumular más tantos con ellas. Si un equipo consigue “quitar el tanto”, corresponderá al otro tratar de recuperarlo.

El partido finalizará cuando uno de los equipos alcance a completar la cantidad de tantos que estipulen las reglamentaciones. Se entiende que en cada mano sólo uno de los equipos puede marcar tantos a su favor.

A los efectos de la práctica oficial de este deporte, está en vigencia el siguiente Reglamento de Juego:



## **DE LAS CANCHAS**

## **DE LAS CANCHAS**

### **Artículo 1**

Las instituciones afiliadas deberán poseer sus canchas cubiertas, en perfecto estado de conservación y sin tener desniveles pronunciados, salvo los peraltes en tablas laterales de 0,20 m por 0,05 m.

Entiéndase por cancha el espacio limitado por las bandas laterales y cabeceras de madera.

Serán las medidas reglamentarias:

Largo: 24,00 m

Ancho: 4,00 m

Altura: Mínima del techo, en el centro de la cancha desde el piso a la parte baja del mismo, 5,50 m, y en los extremos de las cabeceras, 3,00 m.

Laterales: Alto máximo uniforme 30 cm y mínimo 25 cm; espesor de las tablas = 5 cm.

Cabeceras: Altura: 1,50 m. A los costados de las cabeceras, sobre las bandas laterales, se colocarán sendos suplementos de iguales espesor y altura que los de estas últimas y de 1,00 m de largo.

Piso: deberá ser de material sintético o carpeta.

### **Artículo 2**

Las tablas laterales y la cancha deberán marcarse en forma visible, con tiza o pintura, de la manera indicada en el gráfico con trazo bien fino.

- a) **Líneas A y A'**: coincidirán con las cabeceras y extremos de la cancha;
- b) **Líneas B y B'**: se trazarán a 1,00 m de las cabeceras y determinarán las áreas de la zona de juego libre y el límite máximo donde deberá quedar ubicado el bochín sin sobrepasarla con su periferia (masculino);
- c) **Líneas C y C'**: se trazarán a 4,00 m de las cabeceras e indicarán:
  - c.1- el límite máximo permitido al jugador para el lanzamiento del bochín y para efectuar el arrime y la rafa;
  - c.2- el comienzo del área de la zona de rafa masculino;
  - c.3- las áreas de la zona de juego libre y el límite máximo donde deberá quedar ubicado el bochín sin sobrepasarla con su periferia (femenino);
- d) **Líneas D y D'**: se trazarán a 7,00 m de las cabeceras y determinarán:

- d.1- el límite máximo permitido al jugador para efectuar el bochazo, el bochazo de retroceso, el lanzamiento a la zona libre o el pique;
- d.2- el límite mínimo que deberá sobrepasar al dar el primer pique la bocha jugada a zona libre, de pique y rafa;
- d.3- línea que podrá pisar pero no sobrepasar antes que pare su bocha de arrime;
- d.4- el comienzo del área de la zona de rafa (femenina).
- e) **Línea E**: señalará la mitad de la cancha de juego e indicará la distancia mínima en donde deberá quedar ubicado el bochín, transponiéndolas con toda su periferia;
- f) **Punto I**: se marcará en el centro de la cancha, equidistante a las tablas laterales, a 4,13 m de la cabecera (masculino) y 7,13 m de la cabecera (femenino), y allí se ubicará el bochín en la primera mano de juego para comenzar el partido.

Si por efecto de una jugada, el bochín retrocediera y tocara la línea "E" se anulará la mano.

## **ÁREAS DE LA CANCHA**

### **a) Zona de juego libre:**

- a.1- será la comprendida entre la línea A' (cabecera) y la línea B' (1,00 m) para caballeros.
- a.2- será la comprendida entre la línea A' (cabecera) y la línea C' (4,00 m) para damas.

Para que sea válida la zona libre, el bochín deberá estar ubicado en dicha área. Entiéndase que una bocha o el bochín estarán en zona de juego libre cuando se encuentren a 1,00 m o menos de la cabecera para caballeros o 4,00 m o menos para damas, tomando como referencia las periferias de ellos más cercanas a la cabecera. Para salir de la zona libre deberán transponer totalmente la línea de 1,00 m (B') para caballeros y la de 4,00 m (C') para damas;

- b) **Zona de rafa**: la masculina será la comprendida entre la línea A' (cabecera) y la línea C' trazada a 4,00 m de ella; y la femenina será la comprendida entre la línea A' (cabecera) y la línea D' trazada a 7,00 m de ella;
- c) **Zona de juego**: será la comprendida entre la línea C de salida y la línea B' (caballeros) y C' (damas);
- d) **Zona de ubicación del bochín**: al inicio del juego o de cada mano será la comprendida entre las líneas E y B' (caballeros) y C' (damas), debiendo sobrepasar con su periferia la línea E y no sobrepasar con su periferia la línea B' (caballeros) ni la C' (damas);
- e) **Zona de bochazo**: será la comprendida entre la línea D de salida y la línea A' (fondo de la cancha opuesto) o elementos golpeados en esa zona;
- f) **Zona de bochazo de retroceso**: será la comprendida entre la línea A' (cabecera opuesta) y la línea C de salida;

- f) **Zona de bochazo de retroceso**: será la comprendida entre la línea A' (cabecera opuesta) y la línea C de salida;
- g) **Zona de la jugada de pique**: será la comprendida entre la línea D de salida y la línea A' (fondo de la cancha opuesto).

## **DE LAS BOCHAS Y EL BOCHÍN**

### **Artículo 3**

Este deporte deberá practicarse con bochas de material sintético, debiendo ser de colores iguales entre sí, distintos los de cada equipo, o lisas y rayadas, de 107 mm de diámetro, macizas y de peso uniforme de 920 g. El bochín, de material sintético, deberá tener un diámetro de 35 a 40 mm y un peso de 90 g a 115 g.

En el orden nacional cada Confederación o Federación reglamentará la medida y el peso de las bochas dentro de las especificaciones precedentes, siendo obligatorio en cada lugar donde se disputen partidos proveer tales elementos.

En las competencias internacionales el país organizador deberá proveer las bochas dentro de las medidas reglamentarias.

## **DE LA DURACIÓN DE LOS PARTIDOS**

### **Artículo 4**

Los partidos de campeonatos internacionales se jugarán a 12 (doce) o 15 (quince) puntos, según lo establezcan las bases del torneo.

## **DE LOS JUECES**

### **Artículo 5**

Todos los partidos serán fiscalizados por un Juez, el cual podrá tener dos ayudantes, uno de salida y otro de tanteador.

Será obligación de la Comisión Técnica, previamente a la iniciación del torneo, observar que las bochas, el bochín, la cancha, las tablas y la luz se hallen en condiciones adecuadas para el normal desarrollo de los partidos. Si no fuera así, los partidos no podrán disputarse, salvo que a juicio del Juez las deficiencias existentes pudieran ser salvadas en el momento de inicio, haciendo notar en la planilla esta situación.

El Juez deberá llevar una planilla de juego y será responsable de la correcta confección de la misma.

El Juez será la autoridad máxima dentro del recinto de juego y todas sus decisiones serán inapelables (aún en caso de jugadas de apreciación visual).

determinado por el Juez, la mano en juego será anulada y deberá volver a iniciarse, debiendo el Juez informar de este hecho a la Comisión Fiscalizadora, quien determinará la continuidad del partido en la misma u otra cancha.

En ausencia del Juez actuarán los suplentes; si estos tampoco se hicieran presentes, quedarán facultados los Capitanes o Delegados para ponerse de acuerdo en la elección del sustituto. De todo esto se dejará debida constancia en las planillas.

## **DE LOS CAPITANES**

### **Artículo 6**

Cada equipo deberá ser dirigido por un Capitán. Entiéndase que el Capitán será el encargado de dirigir el juego de su equipo y será responsable de cualquier incidente que pudiera producirse durante el desarrollo del partido.

Tendrá, además, la obligación de velar para que los jugadores cumplan con los deberes de deportistas y este Reglamento.

## **DE LOS JUGADORES**

### **Artículo 7**

Los jugadores deberán acatar y respetar las decisiones de los Jueces.

Les estará prohibido protestar con palabras o ademanes que pudieran interpretarse como falta de respeto o efectuar cualquier otro acto que significara insubordinación u ofensa, antes, durante o después de los partidos hacia sus compañeros de equipo, jugadores rivales, Jueces, Directores Técnicos, Delegados y público.

### **Artículo 8**

Los jugadores deberán permanecer dentro de la zona de los 4 m. Cuando jueguen su primera bocha de arrime no podrán sobrepasar la línea D/D' (7 m) y en su primera bocha de bochazo, juego libre, rafa o pique, no podrán sobrepasar la línea D/D' (7 m contrarios). Si incurriera en esta falta se le anulará al jugador una de sus bochas por jugar. Al jugar su última bocha, no es necesario detenerse en estas líneas.

El equipo dispondrá de dos veces por mano para pasar a ver el juego. Podrá hacerlo cualquier integrante del mismo, previa autorización del Juez.

Permanecerán mientras se juegue una bocha, a una distancia o en un lugar que aseguren que no interrumpirán ni dificultarán el juego.

### **Artículo 9**

Si un jugador transgrediera los artículos 7 y 8 o cometiera irregularidades de hecho o de palabra será amonestado por el Juez. Si reincidiera, éste ordenará su expulsión. Si no acatara dicha resolución se dará por perdido el partido al equipo al cual pertenece el jugador infractor, quedando este equipo con los tantos acumulados y el equipo adversario con el máximo puntaje.

### **Artículo 9**

Si un jugador transgrediera los artículos 7 y 8 o cometiera irregularidades de hecho o de palabra será amonestado por el Juez. Si reincidiera, éste ordenará su expulsión. Si no acatara dicha resolución se dará por perdido el partido al equipo al cual pertenece el jugador infractor, quedando este equipo con los tantos acumulados y el equipo adversario con el máximo puntaje.

### **Artículo 10**

En caso de que el jugador necesitara humedecer las bochas, deberá hacerlo necesariamente usando los mojadores que deberán colocarse en las canchas, siéndole prohibido mojarlas con saliva. Esta infracción será castigada con la descalificación de la bocha jugada y la anulación de los efectos producidos.

### **Artículo 11**

Ningún jugador podrá hacer abandono del campo de juego sin previo consentimiento del Juez, y únicamente podrá hacerlo durante 3 (tres) minutos y por una sola vez en un partido. Podrá salir únicamente después de que haya jugado sus bochas, de manera de no interrumpir la mano en juego. En el caso de la categoría Damas, podrán abandonar el campo de juego hasta dos veces por partido.

En los partidos de parejas o tercetos, los 3 (tres) minutos serán computados desde el momento en que se inicie la mano siguiente, sin detener por ningún motivo el juego. Si el jugador salido no volviera en el tiempo establecido, serán anuladas sus dos bochas, pudiendo reingresar en la siguiente mano si estuviera presente antes de arrojarse el bochín.

En los encuentros de la modalidad individual, los 3 (tres) minutos serán computados por el Juez una vez que este dé por finalizada la mano en juego en la cual el deportista haya solicitado autorización para retirarse de la cancha, debiendo detenerse el juego. Si el jugador no retornara en el tiempo establecido, se le anulará, en la mano a jugarse, una bocha cada 3 (tres) minutos de retraso. Anuladas las 4 (cuatro) bochas, o sea, luego de 12 (doce) minutos de retraso, perderá el partido.

Por parte del Juez si tuviera la necesidad imperiosa de abandonar la cancha, lo hará de ser factible, una vez finaliza la mano en disputa, debiendo detenerse el juego hasta su retorno, y por ningún motivo podrá delegar transitoriamente su función en otra persona. Si el Árbitro tuviera un impedimento que no le permitiera continuar actuando se aplicara por analogía lo establecido en el artículo 5 último párrafo.

### **Artículo 14**

Los partidos de tercetos y parejas deberán iniciarse con los equipos completos, no permitiéndose jugar con dos o un jugadores, respectivamente.

## **DE LOS RETRASOS**

### **Artículo 15**

Las instituciones cuyos jugadores no se encontraran presentes a la hora fijada no podrán practicar. Vencido el término de tolerancia de 15 (quince) minutos, perderán los puntos correspondientes, los que serán acreditados a favor del equipo adversario, adjudicándole el máximo puntaje.

Los 15 (quince) minutos de tolerancia rigen para todos los jugadores.

En el caso que el DT llegara después de los 15 (quince) minutos de tolerancia, no podrá dirigir ese partido y si fuera un jugador, no podrá ingresar.

## **DE LAS PROHIBICIONES DE FUMAR, INGERIR ALCOHOL Y UTILIZAR APARATOS TELEFÓNICOS**

### **Artículo 16**

Estará estrictamente prohibido fumar, ingerir bebidas alcohólicas y utilizar aparatos telefónicos en el campo de juego a jugadores, suplentes, Jueces, auxiliares de cancha, ayudantes y Técnicos durante los partidos de toda confrontación en el deporte de las bochas. La transgresión al presente artículo será sancionada con la expulsión del infractor o la remoción del Juez, auxiliar de cancha o ayudante.

El jugador expulsado no podrá representar a su Institución durante el resto del torneo, pudiendo ser reemplazado por el suplente, si lo hubiera, en los partidos posteriores.

## **DEL UNIFORME: JUECES Y JUGADORES**

### **Artículo 17**

Los Jueces vestirán uniformes de acuerdo con lo establecido por cada Confederación o Federación.

Los jugadores deberán vestir de acuerdo a lo establecido por cada Confederación o Federación Nacional. No obstante, deberá respetarse lo siguiente:

- a) usarán calzados o zapatillas deportivas sin tacos y sin limitación de modelo ni color. Usarán medias sin limitación de modelo. Si usara cinturón, éste deberá ser uniforme en modelo y color para el equipo.;
- b) observarán rigurosa uniformidad tanto en modelo como en color en la camisa o remera, pantalón, cinto y medias;

El jugador expulsado no podrá representar a su Institución durante el resto del torneo, pudiendo ser reemplazado por el suplente, si lo hubiera, en los partidos posteriores.

## **DEL UNIFORME: JUECES Y JUGADORES**

### **Artículo 17**

Los Jueces vestirán uniformes de acuerdo con lo establecido por cada Confederación o Federación.

Los jugadores deberán vestir de acuerdo a lo establecido por cada Confederación o Federación Nacional. No obstante, deberá respetarse lo siguiente:

- a) usarán calzados o zapatillas deportivas sin tacos y sin limitación de modelo ni color. Usarán medias sin limitación de modelo. Si usara cinturón, éste deberá ser uniforme en modelo y color para el equipo.;
- b) observarán rigurosa uniformidad tanto en modelo como en color en la camisa o remera, pantalón, cinto y medias;
- c) la camisa o la remera que se utilicen serán mangas largas o cortas, pudiendo utilizarse con cuello volcable, redondo o en V, quedando prohibido usar manga 0 o musculosa. Se permitirá usar polera bajo la camisa o la remera.
- d) podrán utilizar bermudas deportivas a la rodilla;
- e) se establece que el pantalón o buzo debe tener ruedo o dobladillo. No está permitido puño en la parte inferior de la pierna del buzo o pantalón.
- f) deberán usar distintivo de la institución que representan, todos iguales en diseño y tamaño; éste no podrá ser mayor de 8 cm por lado, y estará ubicado en forma visible a la altura de la tetilla izquierda de la prenda exterior, pudiendo estar incorporado en la prenda o adherido;
- g) podrán llevar emblema de alguna firma comercial y/o de otra índole en las prendas superior o inferior;
- h) la ropa de abrigo reunirá las mismas características de las prendas de verano, tanto en diseño como en color
- i) en competencias internacionales, en la espalda de la remera o buzo deberá tener impreso: identificación del país, nombre o apellido del jugador/a y número.

## **DEL DIRECTOR TÉCNICO**

### **Artículo 18**

Cada equipo podrá disponer de una persona encargada de la Dirección Técnica que será la única persona a la que los jugadores podrán consultar, y a quien se le asignará

## **DEL INICIO DEL JUEGO**

### **Artículo 19**

Antes de iniciarse el juego se procederá al sorteo de las bochas, siendo el ganador de este el que iniciará el juego y decidirá qué equipo realizará la práctica en primer término, eligiendo también el color de las bochas.

El partido se inicia con el bochín colocado en el punto I.

Iniciado el juego, las bochas escogidas no podrán ser sustituidas, excepto por defectos producidos durante el partido.

Antes de la iniciación del partido se permitirá a cada equipo hacer una práctica de 5 minutos, a título de reconocimiento de cancha.

Hasta la realización del Congreso, los participantes tendrán horarios fijos e iguales de práctica en las distintas canchas en las que se realice el Campeonato. Los horarios serán fijados previamente por el Comité Organizador.

### **Artículo 20**

Luego de terminada la primera mano, el bochín deberá ser arrojado desde la zona de los 4,00 m sin tener bocha en la mano, debiendo ser ubicado a más de la mitad de la cancha, a más de 20 cm de las tablas laterales y a más de 1,00 m de la cabecera opuesta (masculino) y 4,00 m de la cabecera opuesta (femenino).

El equipo que arroje el bochín tendrá 2 (dos) opciones para ubicarlo dentro de dicho rectángulo. Si no lo hiciera, el equipo adversario tendrá una opción, y si nuevamente no se ubicara en dicho lugar, el Juez lo colocará en el centro de la cancha, a 4,13 m de la cabecera (masculino) o 7,13 m de la cabecera (femenino), debiendo jugar, en todos los casos, el equipo que lo haya arrojado por primera vez. No necesariamente el jugador que arroje el bochín será el que deba jugar la primera bocha.

En ningún caso valdrá cuando el bochín, al ser arrojado, ingresara dentro de la zona de 1,00 m (masculino) o 4,00 m (femenino), aunque volviera a la zona de juego.

Si un jugador pasa la línea de los 4,00 m antes de arrimar o lanzar el bochín con dichos elementos en la mano, será apercibido por el Juez. En caso de reincidencia, se anulará la bocha o el lanzamiento del bochín. La misma aplicación ocurrirá si pasa los 7,00 m antes del bochazo.

### **Artículo 21**

Una vez arrojado el bochín y quedando en condiciones reglamentarias, estará absolutamente prohibido moverlo de su sitio, debiendo proceder el Juez a su marcación como se indica en el artículo 33.

### **Artículo 22**

Cuando por cualquier causa se anulara una mano, deberá repetirse la misma en igual sentido al que se jugó la mano anulada. El bochín será colocado en la última posición en

cabecera (masculino) o 7,13 m de la cabecera (femenino), debiendo jugar, en todos los casos, el equipo que lo haya arrojado por primera vez. No necesariamente el jugador que arroje el bochín será el que deba jugar la primera bocha.

En ningún caso valdrá cuando el bochín, al ser arrojado, ingresara dentro de la zona de 1,00 m (masculino) o 4,00 m (femenino), aunque volviera a la zona de juego.

Si un jugador pasa la línea de los 4,00 m antes de arrimar o lanzar el bochín con dichos elementos en la mano, será apercibido por el Juez. En caso de reincidencia, se anulará la bocha o el lanzamiento del bochín. La misma aplicación ocurrirá si pasa los 7,00 m antes del bochazo.

### **Artículo 21**

Una vez arrojado el bochín y quedando en condiciones reglamentarias, estará absolutamente prohibido moverlo de su sitio, debiendo proceder el Juez a su marcación como se indica en el artículo 33.

### **Artículo 22**

Cuando por cualquier causa se anulara una mano, deberá repetirse la misma en igual sentido al que se jugó la mano anulada. El bochín será colocado en la última posición en la que se encontraba antes de la anulación. Si hubiera estado en la zona de juego libre, será colocado en el punto I de inicio de partido. Le corresponderá arrojar la primera bocha al equipo que haya marcado tanto/s en la mano anterior. Si esta situación se produjera en la primera mano, le corresponderá hacerlo al equipo que haya ganado el sorteo de las bochas.

### **Artículo 23**

Desde la salida no estará permitido jugar la bocha o el bochín apoyado en las tablas laterales, otra persona, piso, pared u otro objeto, con ninguna parte del cuerpo; tampoco podrán apoyarse la bocha o el bochín en el piso. Las infracciones a este artículo serán penadas con la descalificación de la bocha y la anulación de los efectos producidos; en caso de tratarse del bochín, se procederá de acuerdo con lo establecido en el artículo 20.

### **Artículo 24**

Si al jugarse la primera bocha, ésta fuera retirada por una infracción, deberá jugar nuevamente el mismo equipo hasta que marque el tanto. Del mismo modo, en caso de que al jugarse la primera bocha, esta fuera golpeada por la acción de un bochazo, una rafa o un bochazo de retroceso y salieren ambas (la lanzada y la golpeada), deberá seguir jugando el equipo que haya lanzado el bochazo, la rafa o el bochazo de retroceso por no haber ganado el tanto.

bocha a cambiar no fuera ubicable, se cambiará por la bocha del adversario más lejana al bochín.

### **Artículo 28**

Para efectuar cualquiera de las jugadas previstas, el jugador no deberá tener más de una bocha en las manos. La infracción a esto se sancionará con la descalificación de la bocha jugada y la anulación de sus efectos. También se descalificará la bocha jugada mientras estuviera otra en movimiento; tampoco estará permitido recoger y volver a jugar una bocha que ya haya sido jugada, aun cuando hubiera acuerdo entre jugadores.

### **Artículo 29**

Será considerada como bocha no jugada aquélla que cayera de las manos del jugador dentro de la zona de 4,00 m, cuando fuera a efectuar arrime o rafa; y dentro de los 7,00 m si el juego fuera de pique, bochazo, bochazo de retroceso o jugada a zona libre. Si tal cosa ocurriera una vez traspasadas estas líneas se considerará como bocha jugada. En caso de que el objeto a impactar estuviera ubicado entre los 4,00 m y 7,00 m de salida no será considerada como caída de las manos.

La bocha lanzada regularmente que supere la línea de 4 m en arrime o rafa, o 7 m en bochazo será considerada jugada.

### **Artículo 30**

El plazo máximo de tiempo entre cada bocha a jugarse no deberá exceder de 45 segundos, tiempo que será observado por el Juez (aún cuando el jugador requiera pasar a revisar la jugada).

En los partidos de parejas y tercetos se procederá de esta manera:

- a) en caso de infracción, el Juez amonestará al Capitán del equipo;
- b) si se volviera a cometer la misma infracción, el Juez procederá a retirar una bocha a jugarse del equipo infractor por la mano en juego, debiendo el Capitán especificar a cuál jugador corresponde;
- c) en caso de reincidencia, el Juez retirará al equipo infractor una bocha a jugarse por todo el resto del partido, debiendo el Capitán especificar a cuál jugador corresponde;
- d) si el equipo reiterara una vez más esta infracción, el Juez obligará al Capitán a retirar al jugador que estuviera jugando con una bocha.

En los partidos individuales se procederá de la siguiente forma:

- a) la primera vez, se amonestará al jugador;
- b) si reincidiera, se le anulará una bocha a jugarse por la mano en juego;
- c) en la tercera infracción y sucesivas, el Juez anulará una bocha por el resto del partido por cada infracción cometida. De quedarse sin bochas, perderá el partido con el puntaje realizado, adjudicándose al adversario el máximo puntaje.

### **Artículo 30**

El plazo máximo de tiempo entre cada bocha a jugarse no deberá exceder de 45 segundos, tiempo que será observado por el Juez (aún cuando el jugador requiera pasar a revisar la jugada).

En los partidos de parejas y tercetos se procederá de esta manera:

- a) en caso de infracción, el Juez amonestará al Capitán del equipo;
- b) si se volviera a cometer la misma infracción, el Juez procederá a retirar una bocha a jugarse del equipo infractor por la mano en juego, debiendo el Capitán especificar a cuál jugador corresponde;
- c) en caso de reincidencia, el Juez retirará al equipo infractor una bocha a jugarse por todo el resto del partido, debiendo el Capitán especificar a cuál jugador corresponde;
- d) si el equipo reiterara una vez más esta infracción, el Juez obligará al Capitán a retirar al jugador que estuviera jugando con una bocha.

En los partidos individuales se procederá de la siguiente forma:

- a) la primera vez, se amonestará al jugador;
- b) si reincidiera, se le anulará una bocha a jugarse por la mano en juego;
- c) en la tercera infracción y sucesivas, el Juez anulará una bocha por el resto del partido por cada infracción cometida. De quedarse sin bochas, perderá el partido con el puntaje realizado, adjudicándose al adversario el máximo puntaje.

### **Artículo 31**

Cuando un jugador llegara a estorbar intencionalmente la trayectoria de una bocha jugada desde la salida o cualquier bocha en movimiento, será penado con 6 (seis) tantos en tercetos y 4 (cuatro) tantos en individual y parejas, que se sumarán al equipo adversario, excepto que esta ya se encontrara descalificada por aplicación de este Reglamento y no tuviera incidencia en el juego.

### **Artículo 32**

Si el bochín o la bocha en su recorrido antes de hacer juego fueran desviados por el Juez, un jugador, el ayudante de cancha y/o un cuerpo extraño, se jugarán nuevamente. En el caso que una bocha jugada impactara una bocha y como consecuencia del impacto, esta, la lanzada u otra bocha fueran tocadas o desviadas por el Juez, un jugador, el ayudante de cancha y/o un cuerpo extraño, siempre sin intencionalidad, quedarán donde se hayan detenido. Si fuera el bochín, se anulará la mano. En todos los casos, si hubiera intencionalidad se aplicará el artículo 31.

## **DE LAS MARCACIONES DE LAS BOCHAS Y DEL BOCHÍN**

Si el árbitro se equivocara en la atribución de uno o más puntos, sin mediar medida, las bochas que se jueguen luego de la evaluación arbitral equivocada, deberán volver a jugarse.

El jugador podrá cambiar la jugada a realizar, como asimismo el objeto antes declarado, dentro del tiempo de juego que establece el artículo 30.

Si una bocha obstaculizara la medición de otra bocha, podrá moverse a ese efecto.

### **Artículo 35**

Cuando fuera imposible definir con exactitud la bocha que se hallara en ganancia por estar en igualdad de distancia o bien porque las dos tocaran el bochín, a los efectos de continuar el juego, deberá hacerlo el equipo que haya provocado la igualdad en último término; si dicho equipo ya no tuviera bocha, corresponderá jugar al otro equipo para romper la igualdad; y si no lo consiguiera, se anulará la mano, reanudándose el juego. Para considerar que existe igualdad cuando dos bochas toquen el bochín, éstas deberán hacerlo directamente; si una de ellas tocara por medio de un cuerpo extraño, no se considerará como igualada.

### **Artículo 36**

Al efecto de la adjudicación de tantos, si el bochín se colocara sobre las bochas, se procederá como si estuviera sobre el piso, pero las medidas se tomarán desde la periferia del bochín encimado. Si el bochín estuviera sobre las bochas de ambos equipos se aplicará lo dispuesto en el artículo 35. Si fueran las bochas las encimadas se medirán igualmente de la periferia y como si estuvieran en el piso.

### **Artículo 37**

Estará prohibido levantar o mover las bochas sin orden del Juez mientras éstas se encuentren en juego. El equipo que incurriera en esta infracción, sin previa orden de finalización de mano, será penado con 6 (seis) tantos en los partidos de tercetos, y con 4 (cuatro) tantos en los partidos de parejas e individual, que se sumarán al equipo adversario.

### **Artículo 38**

Si una vez detenidos y marcados el bochín o una bocha, el Juez, los jugadores o el ayudante de cancha los movieran involuntariamente o se movieran por cualquier circunstancia (pie, desniveles del terreno, etc.) se colocarán en sus respectivas marcas.

## **DE LA ZONA LIBRE**

### **Artículo 39**

La zona de juego libre será la comprendida en los 1,00 m últimos (caballeros) y 4,00 m últimos (damas) de la cancha, debiendo encontrarse la periferia más cercana del bochín dentro de esa área.

### **Artículo 36**

Al efecto de la adjudicación de tantos, si el bochín se colocara sobre las bochas, se procederá como si estuviera sobre el piso, pero las medidas se tomarán desde la periferia del bochín encimado. Si el bochín estuviera sobre las bochas de ambos equipos se aplicará lo dispuesto en el artículo 35. Si fueran las bochas las encimadas se medirán igualmente de la periferia y como si estuvieran en el piso.

### **Artículo 37**

Estará prohibido levantar o mover las bochas sin orden del Juez mientras éstas se encuentren en juego. El equipo que incurriera en esta infracción, sin previa orden de finalización de mano, será penado con 6 (seis) tantos en los partidos de tercetos, y con 4 (cuatro) tantos en los partidos de parejas e individual, que se sumarán al equipo adversario.

### **Artículo 38**

Si una vez detenidos y marcados el bochín o una bocha, el Juez, los jugadores o el ayudante de cancha los movieran involuntariamente o se movieran por cualquier circunstancia (pie, desniveles del terreno, etc.) se colocarán en sus respectivas marcas.

## **DE LA ZONA LIBRE**

### **Artículo 39**

La zona de juego libre será la comprendida en los 1,00 m últimos (caballeros) y 4,00 m últimos (damas) de la cancha, debiendo encontrarse la periferia más cercana del bochín dentro de esa área.

En la zona libre no será necesario declarar la jugada a realizarse ni la pieza a golpear, debiendo el jugador avisar que jugará a zona libre. La bocha debe ser lanzada desde el sector de los 7,00 m de salida (líneas D/D'), pudiendo pisarla con el pie de apoyo al lanzar la bocha, sin detener el avance del cuerpo antes de arrojar la bocha. El primer pique deberá ser después de la línea de salida de 7,00 m como mínimo, incluyendo el golpe directo en la cabecera o golpe directo en cualquier objeto dentro de la zona libre.

Si la bocha jugada no cumpliera con las condiciones previstas en el párrafo anterior, será anulada al igual que todos sus efectos. Igual criterio se aplicará si la misma saliera de la zona libre sin haber tocado ningún elemento dentro de ella.

Si en su recorrido de ida a la zona libre, la bocha lanzada impactara en alguna bocha ubicada en la zona de juego, se aplicará la Regla de la Ventaja.

Cuando el bochín se encontrara en la zona libre o como consecuencia de una jugada regular el mismo fuera enviado a dicha zona, en ambos casos valdrán todos los efectos producidos por la jugada dentro de la misma, siempre que no se incurriera en una infracción descalificadora, debiéndose marcar las bochas y el bochín en el lugar en que

## **DE LOS CASOS VARIOS DE JUGADA REGULAR**

### **Artículo 40**

#### **Estando el bochín en la zona de juego,**

Cuando se produjera una jugada regular de rafa, bochazo o bochazo de retroceso se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

1. todos los efectos producidos por la bocha lanzada en la zona de juego y en la zona de 1,00 m (caballeros) y 4,00 m (damas) serán válidos, aún tocando alguna bocha o el bochín detenidos en sus marcas, fuera de ellas o en movimiento. La bocha lanzada se marcará en el lugar en que se haya detenido;
2. toda bocha ubicada en zona de juego que hubiera sido arrastrada a la zona de juego libre y haya reingresado en la zona de juego sin tocar la cabecera se colocará contra ella en la misma dirección en la que se haya detenido. Si esto no fuera posible por estar ocupado ese lugar por una bocha, la que haya salido de la zona libre se colocará en la posición más cercana a la bocha que le ocupa el lugar, a su derecha o a su izquierda, pero siempre en pérdida de ella; si no pudiera ser colocada en pérdida, se invertirán las posiciones de las bochas a tal efecto;
3. toda bocha desplazada que ingresara en la zona de juego libre o que se encontrara en la misma, volviera a la zona de juego por cualquier circunstancia y tocara el bochín fuera de su marca o en movimiento, causará la anulación de la mano, excepto por efecto del bochazo de retroceso. Si dicha bocha desplazada tocara una bocha en movimiento o fuera de su marca, esta se marcará donde se haya detenido. Si la misma tocara una bocha o el bochín en sus marcas, estos volverán a ellas, excepto por efectos del bochazo de retroceso. En los dos últimos casos, la bocha desplazada se colocará de acuerdo con lo establecido en el inciso 2 de este artículo.
4. Por efecto de un bochazo regular, una bocha que estaba en la zona de juego, ingresa en la zona libre y vuelve a la zona de juego, desplazando el bochín que se encontraba en su marca. Cuando el Juez intenta reponer el bochín en su marca, se encuentra que este lugar está ocupado por otra bocha (lanzada o desplazada). El bochín deberá ser colocado en su marca y la bocha se colocará en dirección del juego, pasando el elemento que vuelve a la marca. Igual criterio se aplicará si la que debe volver a su marca es una bocha, pudiendo quedar la bocha pasada en pérdida o en ganancia.
5. Cuando haya una jugada de bochazo regular que desplazare a dos bochas, las que ingresan en la zona libre y salieran de ella ubicándose ambas en fila mirando el cabezal de frente:
  - a. La bocha ubicada más cerca del bochín es la que vuelve primero a la cabecera.
  - b. La otra bocha se colocará a la derecha o izquierda de esta, siempre en pérdida.

3. toda bocha desplazada que ingresara en la zona de juego libre o que se encontrara en la misma, volviera a la zona de juego por cualquier circunstancia y tocara el bochín fuera de su marca o en movimiento, causará la anulación de la mano, excepto por efecto del bochazo de retroceso. Si dicha bocha desplazada tocara una bocha en movimiento o fuera de su marca, esta se marcará donde se haya detenido. Si la misma tocara una bocha o el bochín en sus marcas, estos volverán a ellas, excepto por efectos del bochazo de retroceso. En los dos últimos casos, la bocha desplazada se colocará de acuerdo con lo establecido en el inciso 2 de este artículo.
4. Por efecto de un bochazo regular, una bocha que estaba en la zona de juego, ingresa en la zona libre y vuelve a la zona de juego, desplazando el bochín que se encontraba en su marca. Cuando el Juez intenta reponer el bochín en su marca, se encuentra que este lugar está ocupado por otra bocha (lanzada o desplazada). El bochín deberá ser colocado en su marca y la bocha se colocará en dirección del juego, pasando el elemento que vuelve a la marca. Igual criterio se aplicará si la que debe volver a su marca es una bocha, pudiendo quedar la bocha pasada en pérdida o en ganancia.
5. Cuando haya una jugada de bochazo regular que desplazare a dos bochas, las que ingresan en la zona libre y salieran de ella ubicándose ambas en fila mirando el cabezal de frente:
  - a. La bocha ubicada más cerca del bochín es la que vuelve primero a la cabecera.
  - b. La otra bocha se colocará a la derecha o izquierda de esta, siempre en pérdida.

## **DEL OBJETO DESPRENDIDO DE LA CABECERA**

### **Artículo 41**

Cuando por efecto de una jugada regular se desprendiera una bocha apoyada en la cabecera por el movimiento de ésta, los efectos de la misma serán considerados válidos y se aplicará el reglamento de acuerdo a lo que indique el mismo para la jugada que haga la bocha posteriormente a su desprendimiento.

## **DE LA REGLA DE LA VENTAJA**

### **Artículo 42**

Algunas jugadas irregulares a zona libre, de arrime, rafa, bochazo, bochazo de retroceso y pique serán dejadas a consideración del adversario. Este último podrá aceptar o no la jugada:

- a) si aceptara la jugada, esta se transformará en jugada regular;

En el caso que bocha o bochín deban volver a su marca y dicho lugar estuviera ocupado por otra bocha, la bocha que ocupa el lugar deberá colocarse en dirección del juego, pasando el elemento que vuelve a la marca, pudiendo quedar ganando o perdiendo de acuerdo a la posición del bochín.

Estando el bochín en zona de juego libre, si el jugador decide arrimar, serán aplicados todos los efectos del arrime.

#### **Artículo 44**

Entiéndase por arrastre a toda/s bocha/s o bochín desplazado/s de su/s marca/s por más de 70 cm en una jugada de arrime. Los 70 cm deberán computarse con arrastre simple o arrastre en cadena. Si hubiera arrastre en cadena, se deberán sumar todas las distancias recorridas por las bochas desde que la primera fuera impactada (midiendo de acuerdo a lo legislado en el artículo 45). Comprobado el mismo, se aplicará la Regla de la Ventaja.

#### **Artículo 45**

Para establecer si se ha producido arrastre, tanto para la bocha como para el bochín, se procederá de la siguiente manera: se medirá en línea recta desde el centro de marcación del objeto desplazado (ver artículo 33) hasta la periferia del mismo en el lugar en que se haya detenido, sin tenerse en cuenta el recorrido del mismo, aun si hubiera golpeado en las bandas laterales, la cabecera, alguna bocha o el bochín.

Si la medición efectuada arrojará más de 70 cm, se considerará que se ha incurrido en arrastre.

#### **Artículo 46**

En una jugada de arrime, si la bocha, sin hacer juego en su recorrido de ida, impacta en la cabecera, será anulada.

#### **Artículo 47**

Toda bocha jugada de arrime que hiciera juego, sin incurrir en arrastre, provocará que todos los elementos sean marcados donde se detengan. Si se incurriera en arrastre, se aplicará la Regla de la Ventaja.

### **DEL OBJETO IMPACTADO A 13 CM DE LO DECLARADO**

#### **Artículo 48**

En los casos de bochazo, rafa y bochazo de retroceso, cuando no se haya impactado el objeto cantado o declarado y se impactaran una bocha o el bochín ubicados a una distancia de 13 cm como máximo del objeto anunciado, se considerará válida la jugada.

Para establecer la distancia de 13 cm se medirá con una baqueta de esa medida desde la periferia de la bocha o el bochín anunciados a las periferias de la bocha o el bochín pasibles de ser impactados. Si hubiera más de 13 cm, la jugada será irregular.

### **Artículo 45**

Para establecer si se ha producido arrastre, tanto para la bocha como para el bochín, se procederá de la siguiente manera: se medirá en línea recta desde el centro de marcación del objeto desplazado (ver artículo 33) hasta la periferia del mismo en el lugar en que se haya detenido, sin tenerse en cuenta el recorrido del mismo, aun si hubiera golpeado en las bandas laterales, la cabecera, alguna bocha o el bochín.

Si la medición efectuada arrojará más de 70 cm, se considerará que se ha incurrido en arrastre.

### **Artículo 46**

En una jugada de arrime, si la bocha, sin hacer juego en su recorrido de ida, impacta en la cabecera, será anulada.

### **Artículo 47**

Toda bocha jugada de arrime que hiciera juego, sin incurrir en arrastre, provocará que todos los elementos sean marcados donde se detengan. Si se incurriera en arrastre, se aplicará la Regla de la Ventaja.

## **DEL OBJETO IMPACTADO A 13 CM DE LO DECLARADO**

### **Artículo 48**

En los casos de bochazo, rafa y bochazo de retroceso, cuando no se haya impactado el objeto cantado o declarado y se impactaran una bocha o el bochín ubicados a una distancia de 13 cm como máximo del objeto anunciado, se considerará válida la jugada.

Para establecer la distancia de 13 cm se medirá con una baqueta de esa medida desde la periferia de la bocha o el bochín anunciados a las periferias de la bocha o el bochín pasibles de ser impactados. Si hubiera más de 13 cm, la jugada será irregular.

Antes de efectivizarse una jugada, el Juez deberá, una vez que el jugador haya declarado el objeto a impactar, medir los demás elementos que pudieran ser impactados sin cometerse infracción, y anunciar esta circunstancia. Si una bocha o el bochín obstaculizaran la medición, podrán moverse a ese efecto.

## **DE LA RAFA**

### **Artículo 49**

La jugada de rafa consistirá en golpear, con o sin auxilio del terreno y las tablas laterales, un determinado elemento ubicado en la zona de rafa.

- c) cuando en su recorrido de ida a la cabecera la bocha lanzada no haya embestido ningún objeto en el campo de juego será anulada.

## **DEL BOHAZO**

### **Artículo 53**

Para bochar el jugador no deberá sobrepasar la línea de los 7 m (línea D/D') y es lo máximo que el deportista puede llegar a pisar con el pie de apoyo al lanzar la bocha en el bochazo. Dentro de esta zona el jugador podrá efectuar los pasos o saltos que estimara convenientes. Podrá golpear cualquier pieza ubicada desde los 4,00 m de salida hasta el fondo de la cancha.

No podrá golpear una bocha o el bochín teniendo la propia aprisionada en la mano, ni detener el avance del cuerpo antes de arrojarla.

El bochazo deberá ser anunciado o cantado, declarando la pieza a ser golpeada.

En todo momento el jugador deberá desplazarse de frente a la cabecera contraria, es decir, en la dirección en que esté jugando sin volver el cuerpo, no pudiendo arrojar la bocha hacia atrás.

El deportista no podrá sobrepasar la línea D o D' contraria al lanzamiento quedándole bochas para jugar. De incurrirse en esta infracción se le anulará una de las bochas a jugar; si se tratara de la última bocha, podrá sobrepasar dicha línea.

## **BOHAZO REGULAR**

### **Artículo 54**

Un bochazo será regular cuando:

- a) estando el bochín en la zona de juego, la bocha lanzada haya golpeado en la zona de juego a menos de 40 cm una bocha adversaria, una propia o el bochín anunciados o cualquier objeto ubicado a 13 cm o menos del objeto declarado;
- b) estando el bochín en la zona de juego, la bocha lanzada haya golpeado a menos de 40 cm en la zona de rafa una bocha adversaria o una propia anunciadas u otra ubicada a 13 cm o menos de la declarada;
- c) estando el bochín en la zona de juego libre y el objeto declarado en la zona de juego, la bocha arrojada haya impactado a menos de 40 cm al mismo o a cualquier elemento ubicado dentro de los 13 cm del objeto declarado.

El Juez medirá desde la periferia de la bocha o bochín declarado 40 cm y trazará un semicírculo para que de cualquier lugar del trazado siempre mida esa distancia, debiendo picar el bochazo dentro de esta línea para ser regular. Los elementos que estén a menos de 13 cm del declarado también juegan, por lo que el Juez deberá también marcar los 40 cm a partir de los mismos.

No podrá golpear una bocha o el bochín teniendo la propia aprisionada en la mano, ni detener el avance del cuerpo antes de arrojarla.

El bochazo deberá ser anunciado o cantado, declarando la pieza a ser golpeada.

En todo momento el jugador deberá desplazarse de frente a la cabecera contraria, es decir, en la dirección en que esté jugando sin volver el cuerpo, no pudiendo arrojar la bocha hacia atrás.

El deportista no podrá sobrepasar la línea D o D' contraria al lanzamiento quedándole bochas para jugar. De incurrirse en esta infracción se le anulará una de las bochas a jugar; si se tratara de la última bocha, podrá sobrepasar dicha línea.

## **BOCHAZO REGULAR**

### **Artículo 54**

Un bochazo será regular cuando:

- a) estando el bochín en la zona de juego, la bocha lanzada haya golpeado en la zona de juego a menos de 40 cm una bocha adversaria, una propia o el bochín anunciados o cualquier objeto ubicado a 13 cm o menos del objeto declarado;
- b) estando el bochín en la zona de juego, la bocha lanzada haya golpeado a menos de 40 cm en la zona de rafa una bocha adversaria o una propia anunciadas u otra ubicada a 13 cm o menos de la declarada;
- c) estando el bochín en la zona de juego libre y el objeto declarado en la zona de juego, la bocha arrojada haya impactado a menos de 40 cm al mismo o a cualquier elemento ubicado dentro de los 13 cm del objeto declarado.

El Juez medirá desde la periferia de la bocha o bochín declarado 40 cm y trazará un semicírculo para que de cualquier lugar del trazado siempre mida esa distancia, debiendo picar el bochazo dentro de esta línea para ser regular. Los elementos que estén a menos de 13 cm del declarado también juegan, por lo que el Juez deberá también marcar los 40 cm a partir de los mismos.

En caso en que se produjera una jugada de bochazo regular se tendrán en cuenta las consideraciones de los artículos 40 y 41.

## **BOCHAZO IRREGULAR**

### **Artículo 55**

Un bochazo será irregular:

- a) cuando no haya cumplido alguna de las condiciones previstas en el artículo 53 o cuando una falta haya sido señalada por el árbitro. Las infracciones a este inciso serán penadas con la anulación de la bocha y sus efectos;

En caso en que se produjera una jugada de bochazo de retroceso regular se tendrán en cuenta las consideraciones de los artículos 40 (excepto su punto 5) y 41.

## **BOCHAZO DE RETROCESO IRREGULAR**

El bochazo de retroceso será irregular:

- a) cuando no haya cumplido alguna de las condiciones previstas en el primer párrafo de este artículo, no haya sido debidamente anunciado o una falta haya sido señalada por el árbitro. Las infracciones a este inciso se penarán con la descalificación de la bocha jugada y la anulación de todos sus efectos;
- b) cuando haya embestido un objeto ubicado a más de 13 cm del objeto declarado; en tal caso, se aplicará la Regla de la Ventaja;
- c) cuando la bocha lanzada no haya embestido ningún objeto en el campo de juego; en este caso, la misma será anulada.

## **DE LA JUGADA DE PIQUE**

### **Artículo 57**

La jugada de pique consistirá en golpear la cabecera con una bocha lanzada que previamente deberá tocar el terreno en cualquier lugar de la cancha después de los 7,00 m de salida hasta el fondo de la cancha, pudiendo tocar antes las tablas laterales.

El deportista no podrá sobrepasar la línea D o D', contraria al lanzamiento, quedándole bochas para jugar. De incurrirse en esta infracción se le anulará una de las bochas a jugar, si se tratara de su última bocha podrá sobrepasar dicha línea.

## **JUGADA DE PIQUE REGULAR**

### **Artículo 58**

Se considerará jugada de pique regular cuando la bocha lanzada no tocara ninguna bocha ni el bochín antes de tocar la cabecera.

La jugada de pique deberá ser anunciada sólo cuando el bochín esté en la zona de juego.

Para ejecutar la jugada de pique, el jugador podrá avanzar hasta la línea de 7,00 m de salida, pudiéndola pisar con el pie de apoyo antes de lanzar la bocha.

### **Artículo 59**

Ejecutada una jugada de pique regular, deberá contemplarse lo siguiente:

- a) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada desplazara una bocha sin salir de la zona libre ella ni la desplazada, ambas se marcarán donde se hayan detenido;

sido señalada por el árbitro. Las infracciones a este inciso se penarán con la descalificación de la bocha jugada y la anulación de todos sus efectos;

- b) cuando haya embestido un objeto ubicado a más de 13 cm del objeto declarado; en tal caso, se aplicará la Regla de la Ventaja;
- c) cuando la bocha lanzada no haya embestido ningún objeto en el campo de juego; en este caso, la misma será anulada.

## **DE LA JUGADA DE PIQUE**

### **Artículo 57**

La jugada de pique consistirá en golpear la cabecera con una bocha lanzada que previamente deberá tocar el terreno en cualquier lugar de la cancha después de los 7,00 m de salida hasta el fondo de la cancha, pudiendo tocar antes las tablas laterales.

El deportista no podrá sobrepasar la línea D o D', contraria al lanzamiento, quedándole bochas para jugar. De incurrirse en esta infracción se le anulará una de las bochas a jugar, si se tratara de su última bocha podrá sobrepasar dicha línea.

## **JUGADA DE PIQUE REGULAR**

### **Artículo 58**

Se considerará jugada de pique regular cuando la bocha lanzada no tocara ninguna bocha ni el bochín antes de tocar la cabecera.

La jugada de pique deberá ser anunciada sólo cuando el bochín esté en la zona de juego.

Para ejecutar la jugada de pique, el jugador podrá avanzar hasta la línea de 7,00 m de salida, pudiéndola pisar con el pie de apoyo antes de lanzar la bocha.

### **Artículo 59**

Ejecutada una jugada de pique regular, deberá contemplarse lo siguiente:

- a) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada desplazara una bocha sin salir de la zona libre ella ni la desplazada, ambas se marcarán donde se hayan detenido;
- b) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada embistiera a una bocha, desplazándola fuera de la zona libre, la desplazada se colocará contra la cabecera en dirección a donde se detenga; de no ser posible por estar ocupado ese lugar por una bocha, se colocará en la posición más cercana a la misma, a su derecha o su izquierda, pero siempre en pérdida de ella; si no pudiera ser

sido señalada por el árbitro. Las infracciones a este inciso se penarán con la descalificación de la bocha jugada y la anulación de todos sus efectos;

- b) cuando haya embestido un objeto ubicado a más de 13 cm del objeto declarado; en tal caso, se aplicará la Regla de la Ventaja;
- c) cuando la bocha lanzada no haya embestido ningún objeto en el campo de juego; en este caso, la misma será anulada.

## **DE LA JUGADA DE PIQUE**

### **Artículo 57**

La jugada de pique consistirá en golpear la cabecera con una bocha lanzada que previamente deberá tocar el terreno en cualquier lugar de la cancha después de los 7,00 m de salida hasta el fondo de la cancha, pudiendo tocar antes las tablas laterales.

El deportista no podrá sobrepasar la línea D o D', contraria al lanzamiento, quedándole bochas para jugar. De incurrirse en esta infracción se le anulará una de las bochas a jugar, si se tratara de su última bocha podrá sobrepasar dicha línea.

## **JUGADA DE PIQUE REGULAR**

### **Artículo 58**

Se considerará jugada de pique regular cuando la bocha lanzada no tocara ninguna bocha ni el bochín antes de tocar la cabecera.

La jugada de pique deberá ser anunciada sólo cuando el bochín esté en la zona de juego.

Para ejecutar la jugada de pique, el jugador podrá avanzar hasta la línea de 7,00 m de salida, pudiéndola pisar con el pie de apoyo antes de lanzar la bocha.

### **Artículo 59**

Ejecutada una jugada de pique regular, deberá contemplarse lo siguiente:

- a) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada desplazara una bocha sin salir de la zona libre ella ni la desplazada, ambas se marcarán donde se hayan detenido;
- b) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada embistiera a una bocha, desplazándola fuera de la zona libre, la desplazada se colocará contra la cabecera en dirección a donde se detenga; de no ser posible por estar ocupado ese lugar por una bocha, se colocará en la posición más cercana a la misma, a su derecha o su izquierda, pero siempre en pérdida de ella; si no pudiera ser

**Artículo 63**

Si por efecto de una jugada una bocha saliera de la cancha o corriera por sobre las tablas laterales o tocara contra cualquier objeto sobre las alturas reglamentarias de las cabeceras y/o laterales (ej: postes, protecciones, mallas, techo, luminarias, etc.), será anulada; si fuera el bochín, se anulará la mano.

Si la bocha anulada reingresara en la cancha y moviera una bocha o el bochín ubicados en sus marcas, éstos deberán volver a ellas. Si la bocha anulada tocara el bochín en movimiento o fuera de su marca, se dará por anulada la mano; si tocara una bocha en movimiento o fuera de su marca, esta se marcará en el lugar en que se haya detenido.

**Artículo 64**

Si por efecto de una jugada una bocha jugadora retrocediera pasando la línea de salida de 4,00 m, se considerará fuera de juego, aún en el supuesto caso en que volviera a trasponer dicha línea.

Si un jugador pasa la línea de los 4 m antes de arrimar o lanzar el bochín con dichos elementos en la mano, será apercibido por el Juez; en caso de reincidencia, se anulará la bocha o el lanzamiento del bochín. La misma aplicación si pasa los 7,00 m antes del bochazo.

**Artículo 65**

Si uno de los equipos ha jugado todas sus bochas y al otro equipo le quedan aún bochas por jugar, el Capitán del equipo que no tiene más bochas puede decidir otorgarle los puntos al equipo contrario aún sin que sea necesario que se jueguen las bochas restantes, y el Capitán de este equipo debe aceptarlo. La cantidad de puntos que gana ese equipo en la mano, será el total de las bochas que tenga en ganancia más las bochas restantes aún no jugadas. Si no tuviera bochas en ganancia, marcará un total de tantos igual a las bochas que aún le queden por jugar.

cabeceras y/o laterales (ej: postes, protecciones, mallas, techo, luminarias, etc.), será anulada; si fuera el bochín, se anulará la mano.

Si la bocha anulada reingresara en la cancha y moviera una bocha o el bochín ubicados en sus marcas, éstos deberán volver a ellas. Si la bocha anulada tocara el bochín en movimiento o fuera de su marca, se dará por anulada la mano; si tocara una bocha en movimiento o fuera de su marca, esta se marcará en el lugar en que se haya detenido.

#### **Artículo 64**

Si por efecto de una jugada una bocha jugadora retrocediera pasando la línea de salida de 4,00 m, se considerará fuera de juego, aún en el supuesto caso en que volviera a trasponer dicha línea.

Si un jugador pasa la línea de los 4 m antes de arrimar o lanzar el bochín con dichos elementos en la mano, será apercibido por el Juez; en caso de reincidencia, se anulará la bocha o el lanzamiento del bochín. La misma aplicación si pasa los 7,00 m antes del bochazo.

#### **Artículo 65**

Si uno de los equipos ha jugado todas sus bochas y al otro equipo le quedan aún bochas por jugar, el Capitán del equipo que no tiene más bochas puede decidir otorgarle los puntos al equipo contrario aún sin que sea necesario que se jueguen las bochas restantes, y el Capitán de este equipo debe aceptarlo. La cantidad de puntos que gana ese equipo en la mano, será el total de las bochas que tenga en ganancia más las bochas restantes aún no jugadas. Si no tuviera bochas en ganancia, marcará un total de tantos igual a las bochas que aún le queden por jugar.