

# REGLAMENTO DE JUEGOS Y COMPETENCIAS DE LA FEDERACIÓN MEXICANA DE BOLICHE, A.C.



## Capítulo I. Disposiciones Generales

### ARTICULO 1. Antecedentes.

SON COMPETENCIAS DE LA FEDERACION MEXICANA DE BOLICHE LOS CAMPEONATOS NACIONALES EN TODAS SUS CLASIFICACIONES. LOS SELECTIVOS. ASI COMO TODOS TORNEOS AVALADOS POR LA FEMEBO, LOS CUALES SE REGIRAN POR EL PRESENTE REGLAMENTO DE JUEGOS Y COMPETENCIAS

### ARTICULO 2. Generalidades.

- a) Todas las pistas que sean usadas en torneos aprobados por la F.M.B. deberán ser certificados por la F.M.B.
- b) Los Campeonatos Nacionales solo podían ser otorgados a Asociaciones que provean como mínimo un centro de boliche con 32 pistas (PARA TERCERA FUERZA) 24 pistas (PARA PRIMERA Y SEGUNDA FUERZAS. ASI COMO PARA SUB 23 SENIORS Y JUVENILES) para que la competencia se conduzca adecuadamente.
- c) Cada Asociación deber registrar equipos completos de seis jugadores (En ningún caso se admitirán jugadores invitados.)
- d) Las Damas y los Caballeros deberán competir en divisiones separadas pero el registro de eventos deberá ser el mismo para ambos, como sigue
  1. Evento Individual 6 juegos en una serie.
  2. Evento de Parejas 6 juegos en una serie.
  3. Evento de Ternas 6 juegos en una serie.
  4. Evento de quintas 12 juegos en cuatro series de tres líneas cada una (siendo la ultima de posiciones).
  5. La Final Individual de Todo Evento en la que participarán las mejores 24 jugadoras y 32 varones mejor clasificados, será de 8 Juegos en una serie a ritmo de individual.
- e) RECORDS Los siguientes juegos altos o récords se mantendrán para los campeonatos nacionales de la F.M.B.

Récords femeniles y varoniles:

1. Un juego Individual o en cualquier equipo.
2. Tres juegos Individual o en cualquier equipo.
3. Seis juegos Individual o en cualquier equipo.
4. 38 juegos: Individual todo evento.

f) PREMIACION. La premiación en medallas que otorga la F.M.B. en Campeonatos Nacionales es la siguiente:

1. Evento individual: Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugares.
2. Evento de parejas Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugares.
3. Evento de ternas Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugares.
4. Evento de quintas: Seis medallas de oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugares.
5. Todo evento Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugares.
6. Además de esta premiación para jugadores, se deberá entregar un premio para cada una de las Asociaciones que ellos represente.
7. Al tiro y serie alto en cada evento tanto en individual como en equipos.

g) MANTENIMIENTO DE PISTAS. Dependiendo de los materiales de recubrimiento de las pistas en los que se desarrolla la competencia será el mantenimiento oficial que se realizara durante el Campeonato Nacional informando a los capitanes en la Junta Previa mostrando tanto la gráfica como los horarios del mantenimiento oficial. El Director del Torneo deberá de verificar que los procedimientos de acondicionamiento de las pistas sean los previamente establecidos por la F.M.B. y deberá verificar que los mismos sean seguidos durante todo el torneo.

### **ARTICULO 3. Forma de Juego.**

Una línea deberá ser jugada en dos pistas (par) contiguas. Los miembros de los equipos en competencia; individual, parejas, ternas o equipos deberán tirar sucesivamente en orden regular cada entrada en una pista y para la siguiente entrada alternarse y usar la otra pista hasta que cinco entradas sean tiradas en cada una de las pistas. Las bolas adicionales ha que haya derecho después de una chuz a spare en la décima entrada se realizará en la misma pista en la cual fue lanzada la primera bola de esa entrada.

NOTA En el formato por equipos "Baker" los miembros de los equipos en competencia, parejas, ternas y equipos deberán tirar sucesivamente una entrada

por jugador en orden regular hasta completar un mismo juego. Los equipos deberán alternar pistas después de diez entradas.

Cuando surja la pregunta de quien de cualquiera de dos jugadores debe tirar primero es derecho del jugador a la derecha el hacerlo.

#### **ARTICULO 4. Asignación de pistas.**

La asignación de pistas se deberá determinar por sorteo una hora antes de iniciar el turno y se darán a conocer las pistas de reemplazo para casos de emergencia. Para Individual y Parejas, una vez que la competencia está en curso, el numero de jugadores asignados en un par de pistas debe ser consistente durante el evento. Cuando por error del Director del evento no se proporcionen los horarios y roles de juego correctamente los equipos afectados tendrán derecho a realizar las series en un horario posterior que les será asignado.

El área tanto de jugadores como de oficiales y capitanes deberá ser claramente definida por el Director del Torneo, usando métodos de identificación claros para los espectadores. Sólo un entrenador u oficial de cualquier Asociación miembro, podrá permitírsele estar en el área inmediata a cada par de pistas en las cuales los jugadores se encuentran compitiendo.

#### **ARTICULO 5. Cambio de Pistas.**

En cada uno de los siguientes eventos, los jugadores asignados a iniciar jugando en pista non se moverán a la izquierda y los jugadores asignados a iniciar jugando en pista par se moverán a la derecha para cada juego sucesivo. El Director del Torneo determinara número de pistas en que se moverán en cada juego durante el evento. En las finales de un evento, todos los jugadores del bloque se corren al par de pistas inmediatas a su derecha al termino de cada juego.

#### **ARTICULO 6. Juego interrumpido.**

Los jueces oficiales de algún torneo pueden autorizar la terminación de un juego o serie en otro par de pistas cuando una falla en el equipo de las pistas iniciales pueda demorar el progreso normal de una serie

#### **ARTICULO 7. Procedimientos de desempate.**

Se deberá conducir un roll off de un juego en caso de empate a primer lugar a menos que las reglas del torneo claramente establezcan un procedimiento diferente a seguir (por ejemplo jugar la novena y la décima entrada declarar co-campeones, etc.). Para una mejor interpretación en los procedimientos de desempate, ver el Artículo 32

## **ARTICULO 8. Tiro en Pista Indebida.**

Como se establece en la regla 118, se debe declarar una bola muerta y el jugador o jugadores requeridos a repetir su tiro en la pista correcta cuando:

1. Un jugador tira en la pista incorrecta.
2. Un jugador de cada equipo en el par de pistas tira en la pista incorrecta.
  - a) Si mas de un jugador en el mismo equipo tira en la pista incorrecta en turno ese juego será completado sin ningún ajuste. Cualquier juego subsecuente debe ser iniciado en la pista colecta asignada
  - b) En una competencia de match play individual donde cada jugador realiza dos tiros por turno, y el jugador tira en las pistas incorrectas debe ser declarada una bola muerta y el jugador debe ser requerido a repetir sus tiros en las pistas correctas siempre y cuando el error sea descubierto antes de que su contrincante realice un tiro. De otra manera, el score permanece como correcto con todas las entradas subsecuentes del juego en las pistas correctas.

## **ARTICULO 9. Definición de Falta (FOUL).**

Un foul ocurre cuando una parte jugador permanece sobre o va mas allá de la línea de foul y toca cualquier parte de la pista, equipo o construcción durante o después del tiro. Una bola esta en juego después de un tiro hasta que el mismo u otro jugador se encuentre en la antepista en posición de hacer su siguiente tiro.

**EL FOUL CUENTA COMO TIRO REALIZADO** Cuando un foul es registrado el tiro cuenta pero no se le acredita ningún pino derribado al jugador en ese tiro. Los pinos derribados por la bola cuando ocurre un foul deben ser reespoteados si el jugador realizara otro tiro en la misma entrada.

**ARTICULO 10. Detección de Foul.** Los jueces oficiales de un torneo, pueden adoptar y usar cualquier aparato automático de detección de foul aprobado por la WTBA. Cuando no hay ninguno disponible un juez de foul debe ser puesto en posición para tener una vista libre de obstrucciones de la línea de foul. Cuando una maquina de detección de foul es descompuesta los jueces oficiales del torneo deben asignar un juez de foul o autorizar a los anotadores oficiales a marcar fouls.

**ARTICULO 11. Foul Deliberado.** Cuando un jugador deliberadamente comete foul para beneficiarse de una marcación de foul, el jugador deberá ser acreditado con cero pinos derribados en ese tiro y no deberá permitírsele realizar otro tiro en esa entrada.

**ARTICULO 12. Foul Aparente.** Un foul debe de ser declarado y anotado si la

maquina automática de detección de foul o el juez de foul declara un foul es aparente para:

1. Ambos capitanes o uno o más miembros de cada uno de los equipos oponentes.
2. El anotador oficial.
3. Un juez oficial del torneo

**ARTICULO 13. Apelación de Foul.** Ninguna apelación de foul será recibida cuando es declarado a menos que:

1. Se ha probado que la maquina automática no se encuentra trabajando apropiadamente.
2. Exista una preponderancia de evidencias de que el jugador no ha cometido foul

**ARTICULO 14. Orden de Boleo.**

Uno o mas jugadores pueden Ser asignados a un para de pistas. Después de que una serie de juegos haya iniciado ningún cambio deberá ser hecho en la alineación durante esa serie solo exceptuando que una sustitución pueda ser hecha en acorde a las reglas II C y XXXI. Debe ponerse especial cuidado en el evento de quintas de que la alineación (orden), marcado en la hoja de vaciado sea exactamente el mismo que en la pantalla. En caso contrario, se anulan los juegos de los jugadores que estén fuera de orden, tanto para la quinta como para el acumulado del jugador.

**ARTICULO 15. Prácticas Previas.**

Los torneos deberán conducirse en pistas que cumplan con las especificaciones de la F.M.B. Si las pistas están construidas en madera se deberán lijar y recubrir por lo menos seis meses antes de la competencia. De cualquier manera este requerimiento podrá ser evaluado, por el Presidente de la F M B para los Campeonatos Nacionales. Si las pistas de competencia no están disponibles para el público en general inmediatamente antes del torneo se deberán dar dos días de practica oficial (dos horas para cada Asociación participante el primer día y una hora para cada Asociación el segundo día). De otro modo. solamente se requerirá un día de practica oficial. Después de que las pistas hayan sido preparadas y la practica oficial concluido, no se permitirá a los participantes del torneo arrojar una sola bola de práctica en el boliche sede durante el desarrollo de los Campeonatos

La longitud total de las pistas deberá limpiarse y secarse completamente y reacondicionada antes del inicio de cada evento del Campeonato Este es un requerimiento mínimo que no intenta limitar ningún procedimiento de

acondicionamiento establecido por el Comité Técnico.

En Individual y Parejas se permitirán 5 minutos de tiempo de practica, 10 minutos para Ternas y 15 minutos para Quintas.

Nuevamente no se considera el evento de Cuartetas.

Se deberán usar pinos nuevos o pinos que no tengan mas de 300 juegos. Se deberán usar 2 juegos de pinos en cada maquina automática paradora de pinos

### **ARTICULO 16. Definición de Juego.**

Un juego de diez pinos consiste en diez entradas. Un jugador tirará dos bolas en cada una de las primeras nueve entradas a menos de que haga alguna chuza. En la décima entrada, el jugador hará tres tiros si una chuza o spare son derribados. Todas las entradas deberán ser completadas por cada jugador boleando en orden regular.

NOTA En el formato por equipo « Baker ». cada jugador del equipo toma turnos consecutivos completando entradas del mismo juego hasta que diez entradas sean terminadas.

Un aparato automático para score aprobado por la WTBA puede ser usado en torneos mundiales y de zona y otros torneos internacionales aprobados (sancionados) por la WTBA o que involucren alguna Federación. Este aparato debe proveer resultados impresos del score el cual puede ser auditado entrada por entrada y debe obedecer a las reglas del juego

### **ARTICULO 17. Tiro Legal.**

Este es realizado cuando la bola abandona la posesión del jugador y cruza la línea de foul hacia el territorio de juego Todos los tiros cuentan a menos de que una bola sea declarada muerta. El tiro debe ser enteramente manual ningún aparato puede ser incorporado o adaptado a la bola que se pueda desprender durante el tiro o que sea una parte en movimiento durante el mismo

### **ARTICULO 18. Bola Muerta.**

Una bola deberá ser declarada muerta si algunos de los siguientes puntos ocurre:

1. Cuando después de un tiro (y antes de! Siguiente tiro en la misma pista; es llamada inmediatamente la atención de un juez oficial y se le indique el hecho de que uno o más pinos no se encontraban en la piña y el lo considere correcto.
2. Cuando la mano de una persona interfiere con cualquiera de los pinos

parados antes de que la bola los alcance.

3. Cuando la mano de una persona remueve o interfiere cuando cualquiera de los pinos caídos se encuentren en movimiento.

4. Cuando un jugador tira en la pista incorrecta o fuera de turno. O un jugador de cada equipo en el par de pistas tiran en la pista incorrecta.

5. Cuando un jugador es físicamente interferido por otro jugador, espectador, objeto en movimiento o por la maquina mientras el tiro es hecho o antes de que sea completado; en cuyo caso el jugador tiene la opción de aceptar el resultado de pinos derribados o tener una bola muerta declarada.

6. Cuando cualquier pino es movido o derribado mientras el jugador realiza el tiro y antes de que la bola alcance los pinos.

7. Cuando la bola entra en contacto con un obstáculo extraño.

8. Cuando una bola es declarada muerta no cuenta el tiro. Los pinos que permanezcan parados deben ser reespoteados y el jugador puede repetir su tiro.

## **ARTICULO 19. Tiro provisional.**

Una Bola o entrada provisional deberá ser tirada por un jugador cuando una protesta concerniente a un foul, caída ilegal de pino o bola muerta es hecha y no puede ser resuelta por los jueces oficiales del torneo.

1. Si la disputa ocurre en el primer tiro de cualquier entrada de un jugador o en el segundo tiro en la décima entrada después de una chuzza en el primer tiro de la décima.

a) Si la disputa es acerca de un foul, el jugador deberá completar la entrada y después realizar un tiro provisional con los diez pinos sobre la pista.

b) Si la disputa es acerca de una caída ilegal de pinos, el jugador deberá completar la entrada y después realizar un tiro provisional con el o los pino(s) que hubieran permanecido parados.

c) Si la disputa es acerca de una posible declaración de bola muerta el jugador deberá completar la entrada y después tirar una entrada completa provisional.

2. Si la disputa ocurre durante un intento de spare, o en el tercer tiro de la décima entrada, no es necesario ningún tiro provisional a menos que la disputa sea acerca de una declaración de bola muerta. En ese caso un tiro provisional deberá ser hecho con el o los pinos que permanezcan parados antes de hacer el tiro en disputa.

## **ARTICULO 20. Caída legal de pino.**

Para que un o más pinos puedan ser acreditados legalmente después de un tiro, a un jugador debe incluir:

1. Pinos derribados o arrojados fuera de área de la piña por la bola u otro pino.
2. Pinos derribados o arrojados fuera del área de la piña por un pino rebotado de la parte trasera de la máquina.
3. Pinos derribados o arrojados fuera de área de la piña por un pino rebotado por al barredora cuando esta permanece tendida frente al área de la piña antes de barrer la misma.
4. Pinos que se apoyen tocando la pared del área de la piña.
5. Todos los pinos que permanezcan sobre la madera deberán ser removidos antes del siguiente tiro.

## **ARTICULO 21. Caída ilegal de pino.**

Cuando cualquiera de los siguientes puntos ocurre el tiro cuenta pero no así el resultado de pinos derribados

1. Cuando la bola abandona la pista antes de alcanzar cualquier pino.
2. Cuando la bola rebota de la parte trasera de la maquina.
3. Cuando un pino rebota después de hacer contacto con el cuerpo brazos o piernas de un parador manual.
4. Cuando un pino es tocado por el equipo mecánico de espoteo.
5. Cuando cualquier pino es derribado al ser movida la superficie.
6. Cuando cualquier pino es derribado por la mano de una persona.
7. Cuando el jugador comete foul.
8. Cuando un tiro es hecho con algún objeto reposando sobre la pista o en el canal y la bola hacen contacto con dicho objeto antes do abandonar la superficie de la pista.

Cuando una caída ilegal de pinos ocurre y el jugador es autorizado a realizar un tiro adicional en la entrada, el pino(s) ilegalmente derribados deben ser reespoteados en su posición original.

## **ARTICULO 22. Pinos Rebotados.**

Pinos que reboten y caigan parados en la pista deberán considerarse pinos no derribados.



### **ARTICULO 23. Mal espoteo de pinos.**

Cuando un jugador se prepara para realizar un primer tiro o hacer un spare y descubre inmediatamente después de realizar su tiro que uno o más pinos están inapropiadamente espoteados, más no faltantes, el tiro y el resultado de pinos derribados cuenta. Es responsabilidad de cada jugador el determinar que el espoteo es correcto. El jugador debe insistir en que cualquier pino(s) incorrectamente espoteado(s) sea(n) reespoteado(s) antes de hacer su tiro, de otra manera el espoteo se considerará aceptado. Ningún cambio podrá ser hecho en la posición de cualquier pino que permanezca parado después de un tiro. Eso es, pinos que hayan sido movidos o mal espoteados por la maquina, deberán permanecer en el lugar resultante y no deberán ser corregidos manualmente.

### **ARTICULO 24. Los Pinos no pueden ser Concedidos.**

Ningún pino puede ser concedido y de hecho solo los pinos que hayan sido derribados o movidos enteramente fuera de la superficie de juego de la pista como resultado de un tiro legal pueden ser contados.

### **ARTICULO 25. Reemplazo de Pinos.**

Si algún pino fuera roto o dañado durante el juego, deberá ser reemplazado inmediatamente por otro de peso y condiciones similares a los que estén en uso. Los jueces oficiales del torneo deberán determinar cuando un pino deba ser reemplazado.

### **ARTICULO 26. Certificación de Bolas de Boliche.**

Las bolas con que participen los jugadores deberán ser verificadas antes de iniciar la competencia a fin de que estén dentro de las especificaciones señaladas por la FIQ (Fédération Internationale de Quilliers) y la propia F.M.B..

Las Asociaciones o entidades deportivas son las responsables de la certificación de las bolas de sus jugadores, pero la F.M.B. está facultada para que en el transcurso de el Evento realizar las verificaciones que juzgue convenientes, en caso de comprobar una bola ilegal registrada o no, se anulará la serie en el evento que se esté efectuando, tanto para el equipo como para el jugador.

### **ARTICULO 27. Alteración de la Superficie de una Bola de Boliche. Alterar**

la superficie de una bola de boliche mediante el uso de abrasivos o líquidos d  
Esta regla no prohíbe el uso de limpiadores de bola reconocidos o maquinas para pulir durante una competencia sancionada.

NOTA: Si es demostrado que un jugador tenía conocimiento que sus acciones podrían constituir una violación a esta regla, él o los juegos en que haya ocurrido la violación serán anulados. En adición, el jugador es sujeto a ser expulsado del evento en progreso.

## **ARTICULO 28. Especificaciones de las bolas de boliche.**

## **ARTICULO 29. La antepista no debe ser estropeada.**

La aplicación de cualquier sustancia extraña en alguna parte de la antepista que le pueda quitar la posibilidad a otros jugadores de tener condiciones normales está prohibida. Esto incluye, pero no solamente se limita a: sustancias como talco, pomada o resina en los zapatos; o suelas especiales para desliz o fibras para tallar la antepista. El talco no debe introducirse al área de jugadores.

## **ARTICULO 30. Juego lento.**

1. Los jugadores que se preparen para caminar sobre la antepista y tirar una bola, deberán tener los siguientes derechos y obligaciones:

- a) Pueden reclamar el derecho de tirar antes o prepararse a tirar antes que el jugador que se encuentre en la pista inmediata izquierda.
- b) Deberán ceder el derecho de tiro al jugador que se prepare sobre la pista inmediata derecha.
- c) Los jugadores deberán estar listos para tirar cuando sea su turno y no deberán demorar el inicio de su caminado o tiro sobre la pista, no importando que las pistas adyacentes no aguarde nadie.

2. Si el jugador no observa los procedimientos explicados en el párrafo 1, se puede alegar juego lento.

Al jugador que falle en cualquiera de los anteriores procedimientos, deberá ser avisado por un juez oficial del torneo de la manera siguiente:

- a) Una advertencia por la primer ofensa. (sin penalidad).
- b) Una segunda advertencia para la segunda ofensa. (sin penalidad).
- c) A partir de la tercera advertencia, y cada una de las siguientes ofensas en cualquier serie (6 juegos en individual o parejas, 3 juegos de ternas o quintas, series de match play o finales). En cuyo caso la penalidad constara

de cero pinos derribados en dicha entrada.

3. Para la interpretación de la ejecución de esta regla, la Dirección del torneo deberá específicamente a cualquier jugador o equipo que se retrase mas de cuatro entradas detrás del líder individual, parejas o más de dos entradas en ternas o equipos, sin contar los últimos pares de pistas.
4. Cuando surja cualquier pregunta concerniente a la ejecución de esta regla, en las grandes finales individuales, la decisión final deberá tomada por comité directivo del evento.

#### **ARTICULO 31. Sustitución de jugadores.**

1. Un jugador que haya iniciado en un evento, no podrá ser reemplazado excepto en los casos de lesión o enfermedad.
2. Un jugador que hubiese participado en un evento no podrá reemplazar a otro jugador en el mismo evento. Cuando un jugador reemplaza a otro durante un juego bajo esta regla, perderá su score todo evento. En caso de que un jugador tenga que abandonar el juego, los jugadores restantes deberán continuar para propósitos de sus scores de todo evento.

#### **ARTICULO 32. Procedimiento de desempate.**

Se deberá conducir un roll off de un juego en caso de empate a primer lugar, a menos que las reglas del torneo claramente establezcan un procedimiento diferente a seguir (por ejemplo repetir la novena y décima entrada, declarar co-campeones, etc.).

Cuando se registren scores iguales (empate) para cualquiera de las tres primeras posiciones en los eventos de quintas, ternas, parejas o individual, de deberán declarar co-campeones. No habrá play off de desempate.

Los jugadores o equipos con los mismos scores, obtendrán medallas iguales. En caso de empate en la primera posición, la siguiente posición obtendrá la medalla de bronce. En caso de triple empate en la primera posición todos obtendrán medalla de oro y no habrá más medallas.

En caso de empate en la segunda posición no habrá medallas a tercer lugar.

#### **ARTICULO 33. Scores oficiales.**

Un torneo requiere anotadores oficiales para registrar todos los juegos realizados

en un torneo o usar un dispositivo de anotación automática aprobado. Si no se tiene disponible un equipo completo de anotadores y los bolichistas afectados no pueden ser reacomodados, se les deberá permitir registrar sus propios scores bajo la supervisión del Director del evento. En un torneo de eliminación donde no cuenta el arrastre de pinos, la directiva del torneo puede autorizar a los jugadores competidores a anotar su score. Cada torneo y/o match aprobado deben mantener una hoja de score escrito (impreso) indicando el derribe de pinos de cada bola para que se pueda hacer una auditoría entrada por entrada. Cada jugador o capitán de equipo debe recibir una copia de los resultados obtenidos y deberán firmar la copia oficial inmediatamente después de jugar para dar a conocer su score.

Después de que un score ha sido registrado, no podrá ser cambiado a menos de que exista un error obvio en la anotación o cálculo. Los errores obvios deberán ser corregidos por un juez del torneo inmediatamente después de ser descubiertos.

Los errores cuestionables deberán decidirse por la directiva del torneo. La directiva del torneo deberá por regla, establecer un tiempo límite para la corrección de errores (30 minutos). Un juego de torneo o entrada de un juego, que es irreparablemente perdido en el proceso de anotación, deberá jugarse de nuevo con la aprobación de la directiva del torneo, a menos que tal procedimiento esté prohibido por las reglas del torneo.

#### **ARTICULO 34. Jugadores retrasados.**

Cualquier jugador o equipo que llegue tarde deberá empezar a jugar con la cuenta de score iniciando en la entrada que le toca jugar en la pista o pistas que le han sido asignadas. Si se les ha asignado jugar solos deberán empezar a jugar en la entrada que vaya el equipo mas retrasado.

#### **ARTICULO 35. Uniformes y publicidad.**

Los jugadores deberán usar un uniforme estandar aprobado por su asociación. No se permitirán las variaciones individuales. Los hombres deberán usar pantalón. Las mujeres pueden usar pantalones o falda, pero no una combinación de ambos.

Lo siguiente puede aparecer en el uniforme:

- a) Nombre del jugador.
- b) Nombre de la asociación.
- c) Logotipo de la asociación representada por el jugador.
- d) Publicidad, cuyo tamaño no exceda más halla del tamaño del texto más grande de la espalda del jugador, siempre y cuando, dicha publicidad no entre en conflicto con las reglas de la F.M.B., CONADE, CODEME, Comité

Olímpico o entidad deportiva.

Para torneos conducidos bajo el auspicio de las reglas de la F.M.B., las identificaciones comerciales quedan limitadas a las del productor del artículo en cuestión, no podrá aparecer mas de una ocasión en dicho artículo y su superficie máxima de exposición por artículo queda limitada a un 10% del tamaño del mismo, no debiendo así exceder 60 cm en equipo, 12 cm. En ropa y 6 cm en calzado. Pero sí se podrá portar más de una marca comercial siempre y cuando sean diferentes.

### **ARTICULO 36. Fumar y beber.**

Los jugadores no deberán fumar, comer, consumir alcohol o estar bajo la influencia del alcohol durante una competencia, en un periodo completo de un bloque de juegos. En estas instancias cuando se establezca que un jugador está rompiendo esta regla, deberá ser suspendido por el comité técnico del torneo para el bloque de juegos en que se esté participando. Las bebidas no alcohólicas están permitidas durante toda la competencia siempre y cuando no se consuman en el área de jugadores.

### **ARTICULO 37. Elegibilidad.**

Solo los jugadores de una asociación debidamente registrados y con ficha nacional de la F.M.B. son elegibles para representar a esa asociación en campeonatos nacionales.

Los jugadores que no son de nacionalidad mexicana podrán participar en la final pero no podrán ostentar el título de Campeón Nacional en el caso de que lo ganen, ni podrán formar parte de la eliminatoria para integrar cualquier selección nacional. En el caso de haber extranjeros en una final, entrarán los mexicanos que ocupen los siguientes lugares.

**ARTICULO 38. Actitudes antideportivas.** Se considerarán actitudes antideportivas, además de las contenidas en diferentes partes del reglamento las siguientes:

1. Golpear las instalaciones del boliche.
2. Realizar señas indecorosas.
3. Pronunciar palabras altisonantes.
4. Jugador, capitán o directivo que sea sorprendido alterando de mala fe los resultados obtenidos, será expulsado del evento y suspendido por un tiempo no menor de dos años.
5. El jugador que abandone un campeonato nacional sin justificación alguna automáticamente será suspendido por la F.M.B., además de la sanción a que se

haga acreedor por parte de la asociación a que pertenezca.

6. Gritar deliberadamente para interferir en el momento del tiro de otro jugador.

#### **ARTICULO 39. Conducción de jugadores.**

1. Cuando un jugador ha realizado su tiro, debe de regresar sin invadir las pistas contiguas.

2. Cuando un jugador va a realizar su tiro, debe de respetar una pista a cada lado de la suya.

3. Ningún jugador deberá operar el botón de ciclaje de las pistas ni modificar puntuación o score, ya que lo anterior solo podrá ser operado por el juez u oficial del día.

**ARTICULO 40. Penalidades por violaciones de reglas.** Las penalidades para las violaciones de las reglas, cuando la regla no especifique una penalidad, se regirán de la siguiente manera:

1. Un jugador que falle al observar las reglas deberá ser amonestado por un juez oficial del torneo (sin penalidad).

2. Para una segunda ofensa en la misma competencia, el jugador deberá ser descalificado de la misma.

3. Si un jugador recibe amonestaciones en tres diferentes competencias sancionadas por la F.M.B. en doce meses, no se le permitirá participar en torneos conducidos y/o sancionados por la F.M.B. durante 90 días.

4. Todas las faltas deberán ser reportadas por el secretario de la competencia al secretario general de la F.M.B., quien reportará a su vez a todas las asociaciones miembro.

Las penalidades a las violaciones de las reglas, cuando estas no especifican una penalidad se seguirán de la siguiente manera:

a) Un jugador que falte a la observancia de las reglas será amonestado (sin penalización) la primera vez.

b) Para la siguiente ofensa en la misma competencia será expulsado del torneo y por lo tanto descalificado del mismo.

#### **ARTICULO 41. Protestas por errores en el score.**

Los errores en el score o de suma deberán ser corregidos por un juez oficial del

torneo responsable de ello inmediatamente después de que se descubra dicho error. Los errores cuestionables deberán ser decididos por el Director del torneo.

El límite de tiempo para la corrección de errores en el score no deberá exceder de una hora a partir de la terminación del evento o serie de juegos para cada día del torneo, pero deberá ser antes de la premiación o el comienzo del siguiente round (en un evento de eliminación), o lo más pronto posible. Cada protesta a esta regla deberá ser específica y no deberá ser construida para cubrir una violación previa similar.

#### **ARTICULO 42. Protestas por elegibilidad, fouls e interpretación de reglas de juego.**

Las protestas acerca de elegibilidad o reglas generales de juego deben ser confirmadas por escrito a un responsable oficial del torneo dentro de las 24 horas siguientes al juego en el que se provoque la protesta, siempre antes de premiación.

Cuando una protesta acerca de un foul o un derribe de pinos ocurra, un oficial representativo de las Asociaciones involucradas puede presentar la evidencia relativa a la protesta.

Si la protesta por escrito no es presentada antes de que expire el periodo establecido el juego(s) se da(n) por terminado(s).

Cada regla de este punto no deberá ser tomada para cubrir una violación similar previa.

#### **ARTICULO 43. Procedimientos de apelaciones.**

Todos los casos que no puedan ser decididos por el Director del torneo deberán ser escuchados y revisados por el Comité de la F.M.B., cuya decisión será final amenos que exista una apelación presentada dentro de las 24 horas siguientes a la decisión final, pero antes de premiación.

El Director del torneo tendrá el poder suficiente para reunir los documentos y personas involucradas en la apelación, en una reunión programada y podrá decidir después de analizar el caso. Las protestas o casos referentes a elegibilidad que surgieran después de los torneos, deberán ser enviados directamente a la F.M.B. a más tardar 30 días después de la terminación del torneo.

#### **ARTICULO 44. Registro a los campeonatos nacionales.**

Las delegaciones que deseen participar en cualquier campeonato nacional organizado por la FMB, deberán comunicarlo con 15 días de anticipación al inicio

del mismo acompañando la liquidación de inscripción, ficha nacional y todo lo dispuesto por CODEME. La delegación que no hubiere inscrito a sus jugadores y pagado 15 días antes de iniciar el campeonato nacional, no tendrá derecho a participar en el evento de que se trate y sus directivos llamados a aclaración, en caso de ser los culpables por negligencia, serán sancionados.

#### **ARTICULO 45. Delegaciones incompletas.**

En caso de que alguna delegación no cuente con el número de jugadores requerido para participar como equipo, deberá notificarlo a la FMB con 20 días de anticipación al evento de que se trate, quien a su vez le hará saber lo conducente.

#### **ARTICULO 46. Ceremonias de apertura y premiación.**

Ceremonia de apertura: la ceremonia de apertura deberá como mínimo, incluir el desfile de participantes, un display con la bandera nacional y las observaciones necesarias por representantes de la asociación anfitriona y la FMB. El programa estará sujeto a la aprobación de la FMB.

Ceremonia de premiación: las medallas deberán ser de diseño y calidad consistentes y deberán ser aprobadas por el presidente de la FMB. Las ceremonias de premiación deberán llevarse a cabo después de cada evento y preferentemente antes del inicio del siguiente. La premiación de quintas y todo evento, deberán ser presentadas, ya sea en la ceremonia de clausura o en el banquete. La presentación de medallas deberá seguir un plan establecido por la asociación anfitriona y sujeta a aprobación por el presidente de la FMB. El plan deberá designar a los dignatarios que participaran en las premiaciones.