



CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE BOCHAS

REGLAMENTO DE JUEGO DEL DEPORTE DE BOCHAS

EN CANCHAS, ESTILO SUDAMERICANO

**APROBADO POR LA CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE
BOCHAS. MODIFICADO Y ACTUALIZADO EN ASAMBLEA
GENERAL ORDINARIA DE FECHA 10 DE ABRIL DE 2026.**

**VIGENCIA PARA TODO EL TERRITORIO
NACIONAL A PARTIR DEL 23 de Abril de 2.026.-**

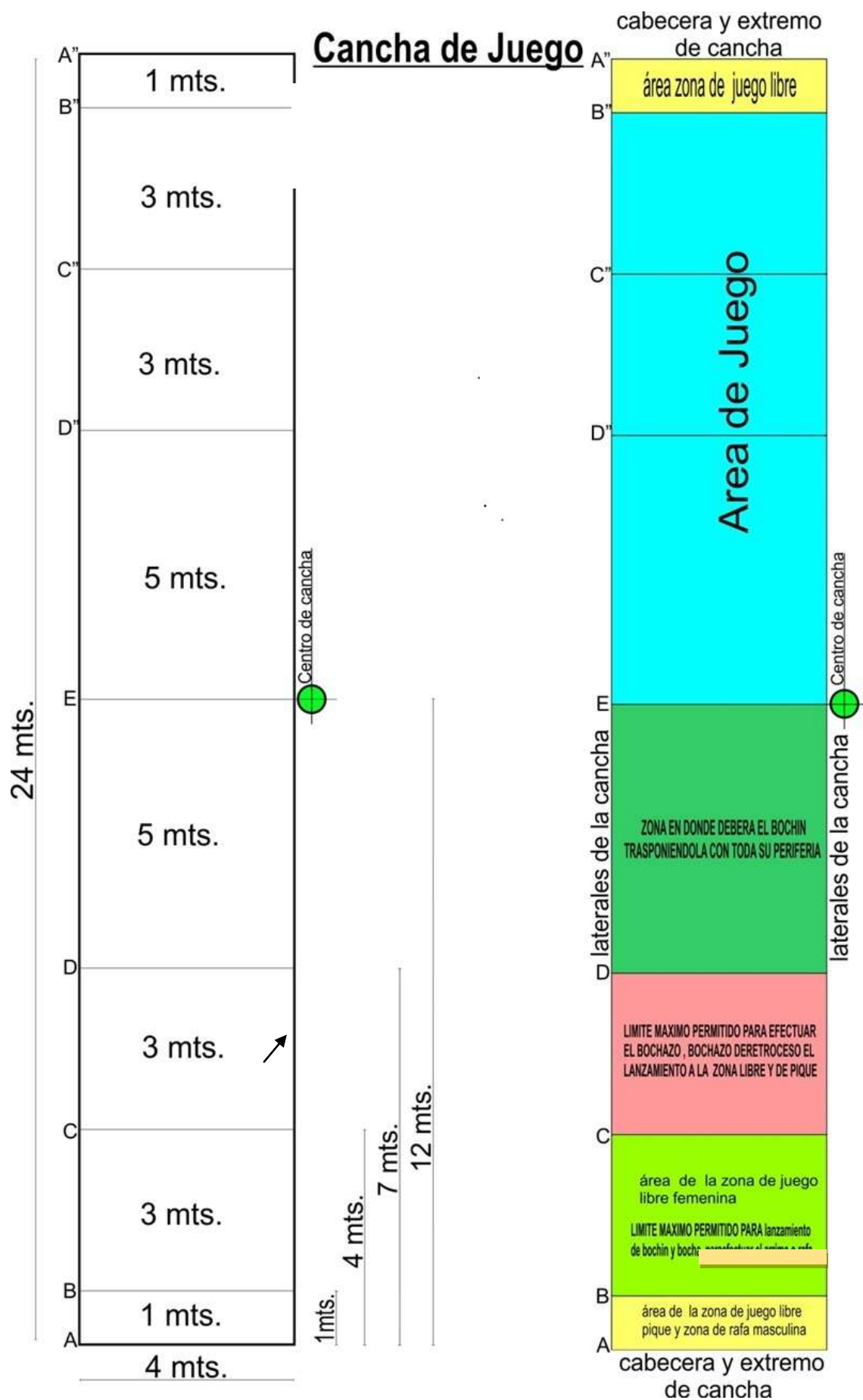
El deporte de las bochas se practica entre dos equipos opuestos que, mediante una serie de bochas diferenciadas entre sí como «lisas» y «rayadas» y jugadas dentro de un rectángulo rodeado de barandas o tablas (cancha), pugnan por marcar puntos o «tantos» hasta llegar a una cantidad determinada que define 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 o una vez que el equipo adversario se los otorgue mediante la conformidad de su capitán o del jugador en individual. Se dice entonces que ha terminado una «mano», y el equipo que tenga una o varias bochas más cercanas al bochín se anotará tantos puntos como bochas superen a la más cercana del equipo rival.

La cantidad de bochas será de cuatro por equipo si éste 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 más cercana del rival, tendrá que insistir con las 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 primero la cantidad de tantos que estipulen las reglamentaciones vigentes, o bien finalice el plazo de tiempo establecido en las bases del torneo, debiendo para ello jugarse todas las manos que fueran necesarias. 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:



T E M A	ARTICULO	PAGINA
De las Canchas	1 y 2	5 y 6
De las Bochas y el Bochín	3	6 y 7
De la Duración de los Partidos	4	7 y 8
De los Árbitros	5 al 13	8 y 9
De los Capitanes	14	9
De los Jugadores	15 al 20	9 y 10
Cambios y Cantidad de Bochas	21 al 23	11
De los Retrasos	24	11
De las Prohibiciones (Fumar, Alcohol, Celu)	25	11 y 12
Del Uniforme Árbitros y Jugadores	26	12 y 13
Del Director Técnico	27	13 y 14
Del Inicio del Juego	28 al 33	14 y 15
De los Casos Diversos	34 al 41	15,16,17
De las Marcaciones de Bochas y Bochín	42	17
De las Bochas en Ganancia	43 al 47	18
De la Zona Libre	48	19
De los Casos Varios de Jugada Regular	49	20 y 21
Del Objeto Desprendido de la Cabecera	50	21
Del Lanzamiento de las Bochas	51	22
De la Regla de la Ventaja	52	22
Del Arrime	53 al 56	22 y 23
Del Objeto Impac. 13cm de lo Declarado	58	23
De la Rafa	59 al 62	24
Del Bochazo	63 al 65	25 a 27
Del Bochazo de Retroceso	66	28
De la Jugada de Pique	67 al 72	29
Bochín Debajo de la Tabla	73	30
Rotura de la Bocha o Bochín	74	30
Bochas Fuera de la Cancha	75	30
Bocha y Bochín que Retrocede 4mt. Opuesto y Objetos en la mano.	76	31

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 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.

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; la que puede pisar con el pie de apoyo.-
 - c.2- 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;

- e) Línea E:** señalará la mitad de la cancha de juego e indicará la distancia mínima en donde deberá quedar ubicado el bochín, transponiéndola con toda su periferia; señala además la línea de detención del deportista en el arrime.-

Si por efecto de una jugada, el bochín retrocediera y tocara o sobrepasara 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 B' trazada a 1,00 m de ella; y la femenina será la comprendida entre la línea A' (cabecera) y la línea C' trazada a 4,00 m de ella; debiendo en ambos casos estar el bochín en zona de juego.-

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 cabecera opuesta (línea A') y la línea C de salida.-

g) Zona de jugada de pique: será la comprendida entre la línea D de salida y el fondo de la cancha opuesto (línea A').-

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 obligatorias en cada lugar donde se disputen partidos proveer tales elementos.

La Confederación Argentina de Bochas ha resuelto adoptar el diámetro de 107 mm y el peso de 920 g, debiendo respetarse la uniformidad.

Si las bochas son nuevas y tienen adherido el papel con la marca, los papeles se deberán sacar antes de comenzar el partido.-

DE LA DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Artículo 4

Los partidos de campeonatos locales, provinciales y nacionales podrán jugarse a 12 (doce) o 15 (quince) tantos. En los campeonatos nacionales (argentinos) se jugará de acuerdo a lo establecido en las bases de los mismos, **QUEDANDO DISPUESTO DE LA SIGUIENTE MANERA:**

INDIVIDUAL: Se jugará a 12 tantos o una hora y media, de no alcanzar la puntuación antes del tiempo estipulado, el equipo que más puntos tenga será el ganador del encuentro. Cumplido el tiempo máximo de juego en caso de empate se disputará una mano más.- **PAREJAS**: Se jugará a 12 tantos o una hora y media, de no alcanzar la puntuación antes del tiempo estipulado, el equipo que más puntos tenga será el ganador del encuentro. En caso de empate se disputará una mano más.- **TERCETOS**: Se jugará a 15 tantos o dos horas, de no alcanzar la puntuación antes del tiempo estipulado, el equipo que más puntos tenga será el ganador del encuentro. En caso de empate se disputará una mano más.- **Desempate**: el jugador o el equipo que anotó tantos en la última mano e igualó el tanteador, será quien arroje el bochín y arroje la primera bocha. En esta última mano, **NO PODRÁ DECLARARSE BOCHAZO O BOCHAZO DE RETROCESO AL BOCHÍN**. El equipo que anote al menos un tanto en esta mano de desempate será declarado ganador del encuentro.-

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE FINALIZACIÓN DE PARTIDO

1) Si al iniciarse una mano o durante el desarrollo de la misma o bien antes de que se detenga la última bocha suena LA CHICHARRA se considerará que es la ÚLTIMA mano del cotejo. En este caso si finalizara empatado, se jugará una mano adicional (desempate).- 2) Jugada la última bocha y ya detenida la misma, suena la CHICHARRA. Se deberá dar inicio a la última mano del cotejo. Si en esta próxima y última mano se produjera empate se jugará la adicional.- 3) Ej: en la última bocha de la mano en juego, una bocha al ser arrojada por bochazo, bochazo de retroceso, jugada de pique, rafa y antes de detenida la jugada, suena la CHICHARRA, se da por terminado el partido, salvo que se produzca empate.- 4) Ej: si al arrojar la última bocha de la mano en juego por

bochazo, ej. BOCHAZO ERRADO, pica en la cancha y antes de tocar la cabecera suena la CHICHARRA, se da por terminado el partido, porque se entiende que aún está rodando o en movimiento.- 5) Ej.: si la bocha arrojada por bochazo (ej bochazo errado) pica, toca la cabecera sin hacer juego de ida y suena la chicharra, se jugará una mano más como última del partido.- 6) Si se estuviera disputando una mano y en el transcurso de la misma suena la chicharra quedando bochas por jugar y se anulara el bochín por una jugada regular (válida), será considerada la última mano del partido. Si el marcador estuviera empatado, habrá una mano más.-

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.

Artículo 6

Será obligación del Juez, previamente a la iniciación del encuentro, observar que las bochas, el bochín, la cancha, las líneas, las tablas y la luz se hallen en condiciones adecuadas para el normal desarrollo del partido. Si no fuera así, el partido no podrá disputarse, salvo que a juicio del Juez las deficiencias existentes pudieran ser salvadas en el momento, haciendo notar en la planilla esta situación.

En el caso que necesidad imperiosa (corte de luz, inundación, etc.) obligara a la suspensión temporaria del encuentro y esta obligue al cambio del campo de juego y no haya finalizado la mano desarrollada, se deberá confeccionar un croquis de la ubicación del bochín y bochas jugadas, a los efectos de reconstruir al inicio del desarrollo del partido en el nuevo o mismo escenario.

Artículo 7

Los Jueces no permitirán la iniciación del partido habiendo personas extrañas al juego dentro de la cancha.

Artículo 8

Los Jueces no aceptarán más observaciones que las que formularan los Capitanes de los equipos y siempre que fueran expuestas en forma correcta.-

Artículo 9

Cualquier irregularidad detectada por los Jueces deberá ser consignada en las planillas.

Artículo 10

Los Jueces deberán tomar las decisiones inmediatamente de producidas las infracciones y no podrán aplicar otras penas que las establecidas en el presente Reglamento.

Artículo 11

Los fallos de los Jueces serán inapelables en todas las jugadas de apreciación visual. Ejemplos: una bocha o el bochín que transpusieran las líneas de juego

libre o fuera de juego, una bocha o el bochín que pegaran fuera de los límites de la cancha y reingresaran en la misma, etc.

Artículo 12

En los partidos, realizados o no, el Juez y los Capitanes deberán firmar las planillas respectivas con las constancias debidas, debiéndolas entregar a la autoridad competente.

Artículo 13

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 14

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 15

Los jugadores deberán presentarse en forma correcta a disputar los partidos y será su obligación acatar y respetar las decisiones de los Jueces.

Artículo 16

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 17

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

En el ARRIME les estará permitido acompañar todas sus bochas hasta la línea E de la mitad de la cancha, la que podrán pisar pero no sobrepasar hasta que se detenga la bocha jugada. La infracción a esta disposición se sancionará con la ley de ventaja. En las jugadas de bochazo, bochazo de retroceso, juego a zona libre, rafa o pique, una vez arrojadas las bochas, no habrá límite de detención para el deportista.-

Artículo 18

El juez podrá advertir en primeras instancias ante reclamos, faltas o protestas leves.-

Ante reincidencias o faltas mayores, mostrará la tarjeta amarilla (amonestación) o tarjeta roja (expulsión / sanción grave) ante comportamientos antideportivos, falta de respeto, desaprobación irrespetuosa de las decisiones o alteración del orden. La tarjeta amarilla de amonestación puede ser aplicada a deportistas dentro del campo de juego o director técnico y deportista fuera del mismo. Indica tanto una advertencia tanto para el deportista o técnico señalados, como para el equipo. La tarjeta roja conlleva la exclusión del campeonato para el deportista o director técnico sancionados. Esta tarjeta (roja) puede ser utilizada después de haberse aplicado una amarilla o directamente si existiera sanción por falta grave. Si el deportista expulsado se encontrara dentro del campo de juego, se determinará la pérdida del partido para el equipo, otorgándole el máximo de puntos al equipo rival, quedando el equipo perdedor con el puntaje obtenido hasta ese momento.-

Artículo 19

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 20

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, siempre que una necesidad imperiosa lo obligara a ello, y podrá salir únicamente después de que haya jugado sus bochas, de manera de no interrumpir la mano en juego.

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 éste 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 de abandonar la cancha por una necesidad imperiosa, este lo hará de ser factible, una vez finaliza la mano en disputa, debiendo detenerse el juego Y EL CRONÓMETRO hasta el retorno del Árbitro, quien 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 13.- EN LOS CAMPEONATOS

DISPUTADOS CON LÍMITE DE TIEMPO En las modalidades individual y parejas (con tiempo máximo de duración de hasta 90 minutos) podrán salir únicamente desde el inicio hasta el minuto 75.- En la modalidad tercetos (con tiempo máximo de duración de hasta 120 minutos) podrán salir únicamente desde el inicio hasta el minuto 105.- *** En la modalidad INDIVIDUAL (solamente) se procederá a detener el cronómetro cuando el deportista solicite salir de la cancha y sea autorizado por el juez luego de la finalización de una mano en juego. El conteo de tiempo se reanudará a su regreso en el momento que se arroje el bochín.-

DE LAS MODALIDADES,

LOS CAMBIOS Y LAS CANTIDADES DE BOCHAS POR JUGADOR

Artículo 21

En la modalidad individual se jugará con 4 (cuatro) bochas por jugador. En parejas y tercetos cada jugador usará 2 (dos) bochas.

Artículo 22

En los encuentros de parejas y tercetos se autorizará el cambio de un jugador por una vez durante TODO el desarrollo del partido, incluida la mano de desempate; éste deberá realizarse después de terminada la mano de juego, anunciándolo al Juez por el Director Técnico o, en su ausencia, por el Capitán. En los encuentros de individuales no podrá realizarse el cambio de jugador en ningún caso, so pena de perder los puntos.

Artículo 23

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 24

Las instituciones cuyos jugadores no se encontraran presentes a la hora fijada no podrán practicar y 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 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 25

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 26

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

En competencias locales y nacionales, los jugadores deberán vestir de acuerdo a las siguientes consideraciones:

1. Usaran calzados o zapatillas deportivas sin taco y sin limitaciones de modelo y color. Usarán medias o soquetes que cubran el tobillo predominantemente de color blanco. Si se usara cinturón deberá ser uniforme en color para el equipo. Para cancha de conchilla, tierra o similar, la suela del calzado tendrá que ser totalmente lisa, pudiendo usar otro tipo de suela para las de piso sintético, siempre que estas no ensucien o marquen el piso de la cancha, en este caso el juez podrá disponer que el jugador cambie el tipo de calzado, por otro cuya suela no vuelva a incurrir en lo expresado anteriormente.

2. En las prendas superiores observarán rigurosa uniformidad tanto en modelo, diseño y color. La camisa o la remera que utilicen será de mangas largas o cortas, quedando prohibido usar manga 0 o musculosa; permitiéndose usar polera o camiseta bajo la camisa o la remera, uniformes en color en el equipo.-

3. En las prendas inferiores se observará rigurosa uniformidad en el color.

Podrán utilizar bermudas DEPORTIVAS a la rodilla conservando la uniformidad en el equipo. No está permitido el puño en la parte inferior de la pierna del buzo o pantalón. Para las damas se permitirá el uso de pollera o pollera pantalón a la rodilla con uniformidad en el equipo.-

4. 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, y podrá estar incorporado en la prenda o adherido.-

5. se autorizará la remera fuera del pantalón o la pollera siempre que la misma fuera elastizada en su parte inferior.-

6. podrán llevar emblema de alguna firma comercial y emblema político y/o religioso en las prendas superior o inferior, con uniformidad en el equipo.-

7. la ropa de abrigo reunirá las mismas características de las prendas de verano, tanto en diseño como en color.-

ACLARACIONES

Las remeras o poleras que eventualmente se usen debajo de las chombas o remeras tendrán que ser uniformes en color en el equipo; si se permitirá que algún jugador la utilice y otro no.-

Para los jugadores, estará prohibido el uso de gorra, pañuelo u otro elemento que cubra la cabeza.-

Respecto a la vestimenta inferior, la misma debe ser uniforme en color para el equipo, es decir, si tienen tiras adheridas deben ser concordantes en color para todo el equipo. No se considerará para esta uniformidad el logo del club, federación o la marca de la prenda.-

Se permitirá a todas las DAMAS en todas las competencias oficiales que se disputen en el ámbito de la República Argentina el uso de shorts deportivos cuyo largo mínimo sea aproximadamente de 10 a 13 cm por encima de las rodillas, **debiendo respetarse la uniformidad en el equipo**. Se adjunta infografía del modelo para una mejor comprensión:



DEL DIRECTOR TÉCNICO

Artículo 27

Cada equipo podrá disponer de una persona encargada de la Dirección Técnica a quien los jugadores únicamente podrán consultar, al cual se le asignará un lugar adecuado al costado del campo de juego, pudiendo desplazarse, debiendo usar la identificación de su representada, la que llevará

en el pecho a la altura de la tetilla izquierda y deberá firmar la planilla correspondiente.

El DT. Dispondrá de dos pedidos de 1 minuto cada uno por partido, para impartir instrucciones. En cualquier momento que le toque jugar la bocha a su equipo, pudiendo ingresar al campo de juego;

EN LOS CAMPEONATOS DISPUTADOS CON LÍMITE DE TIEMPO En las modalidades individual y parejas (con tiempo máximo de duración de hasta 90 minutos) podrán solicitarlo únicamente desde el inicio hasta el minuto 75.- En la modalidad tercetos (con tiempo máximo de duración de hasta 120 minutos) podrán solicitarlo únicamente **DESDE EL INICIO HASTA EL MINUTO 105.-**

Las demás instrucciones podrá emitirlas sin sobrepasar el tiempo que tiene el jugador para lanzar la bocha y desde su lugar asignado en la baranda.

Podrá impartir instrucciones a su equipo si lo considerara necesario, durante el tiempo establecido por el artículo 39, o sea el plazo máximo entre cada bocha a jugarse; podrá transmitir las a cualquier jugador de su equipo, y solamente cuando le correspondiera lanzar la bocha a su equipo, de manera que no interrumpa al equipo adversario.

En el caso de que el Director Técnico molestara a los jugadores o al Juez, o cometiera irregularidades de hecho o palabra será amonestado por el Juez. Si reincidiera, éste, dispondrá el retiro del mismo, debiendo hacer constar en la planilla los motivos de esta situación. En este caso no podrá ser reemplazado. Serán las autoridades comisionadas las que determinarán las sanciones que correspondiera aplicar.

También podrá impartir instrucciones, antes de que su equipo arroje el bochín, no excediendo el tiempo de 30 ó 45 segundos (según corresponda).-

DEL INICIO DEL JUEGO

Artículo 28

Antes de iniciarse el juego se procederá al sorteo de las bochas, siendo el ganador de éste el que iniciará el juego, eligiendo también el color de las bochas.

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

El equipo que haya ganado el sorteo será el que arroje el bochín.-

Antes de la iniciación del partido se permitirá a cada equipo (por separado) realizar la práctica libre y no obligatoria durante 5 (cinco) minutos a título de reconocimiento de cancha.-

Artículo 29

El bochín deberá ser arrojado desde la zona de los 4,00 m sin tener bocha en la mano, y deberá 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 (femenina).

El equipo que haya ganado 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 a 1,13 m de la cabecera (masculino) o 4,13 m de la cabecera (femenina) y en el centro de la cancha, debiendo jugar, en todos los casos, el equipo que lo haya arrojado por primera vez. No necesariamente el jugador que arroje el bochín deberá 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 (femenina), aunque volviera a la zona de juego.

Si un jugador pasa la línea de los 4 mt. 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.

Artículo 30

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 42.

Artículo 31

Cuando por cualquier causa se anulara una mano **deberá repetirse la misma en igual sentido al que se jugó la mano anulada. Le corresponderá arrojar el bochín 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.-**

Artículo 32

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 29.

Artículo 33

Si al jugarse la primera bocha, ésta fuera retirada por una infracción, deberá jugar nuevamente el mismo equipo, y seguirá haciéndolo hasta que marque el tanto. El mismo temperamento deberá usarse en caso de que al jugarse la primera bocha ésta 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.

DE LOS CASOS DIVERSOS

Artículo 34

El jugador que vaya a jugar la bocha será quien deberá indicarle al Juez la jugada que irá a realizar.

Artículo 35

Todas las bochas al inicio de cada mano y las que durante el juego no hayan sido jugadas aún, deberán estar en el piso apoyadas contra la cabecera de salida y del lado asignado a cada equipo. Las bochas fuera de la cancha al arrojar el bochín serán anuladas.

Artículo 36

Si un jugador hiciera uso de la bocha del contrario o una tercera de su equipo, se aplicará lo siguiente:

- a) si fuera la del contrario, ésta deberá ser devuelta a la salida e invalidados sus efectos, anulándose una bocha al jugador infractor, y si éste no tuviera, una de su equipo, determinando el Capitán a cuál jugador pertenece la bocha;
- b) si fuera una tercera de su equipo, ésta será anulada al igual que sus efectos.

En caso de iniciarse la jugada posterior será convalidada la jugada, debiendo cambiarse la bocha jugada perteneciente al contrario y devuelta aquélla a la salida. Si la bocha a cambiar no fuera ubicable se cambiará por la bocha del adversario más lejana al bochín.

Artículo 37

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 38

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, arrime 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.

Bocha que se cayera de la mano del jugador que va a realizar una jugada de arrime o rafa; trasponiendo la línea de los 4 m. **“NO SE CONSIDERA JUGADA”** debiéndose jugar nuevamente. (Porque para ser considerada bocha jugada el primer pique lo debe realizar después de los 4m.) Igual criterio se adoptará para las jugadas de Bochazo, bochazo de retroceso y arrime de retroceso.

Artículo 39

Para los CAMPEONATOS NACIONALES, el plazo máximo de tiempo entre cada bocha a jugarse no deberá exceder de 30 segundos, tiempo que será observado por el árbitro.-

El tiempo comenzará una vez que el bochín o bochas estén parados y debidamente marcados. O bien cuando el juez autorice verbalmente la nueva jugada.-

En ausencia de apoyo tecnológico:

a) el árbitro deberá avisar al jugador a los 20 segundos expresando verbalmente “JUEGUE”.-

b) en caso de infracción de tiempo, 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. Si la infracción se produjera al arrojarse la última bocha de la mano en disputa, esta bocha jugada será anulada.-

Para el resto de las competencias, cada Federación podrá optar disputar los encuentros con el tiempo de 30 ó 45 segundos entre bochas.-

Artículo 40

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 ésta ya se encontrara descalificada por aplicación de este Reglamento y no tuviera incidencia en el juego.

Artículo 41

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, ésta, la lanzada u otra bocha fueran tocadas o desviadas por el Juez, un jugador, el ayudante de cancha y/o un cuerpo extraño, siempre que no se hiciera de manera intencional, quedarán donde se hayan detenido. Si fuera el bochín, se anulará la mano. En todos los casos, si fuera hecho intencionalmente se aplicará el artículo 40.

DE LAS MARCACIONES DE LAS BOCHAS Y DEL BOCHÍN

Artículo 42

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 54 y 55).

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

DE LAS BOCHAS EN GANANCIA

Artículo 43

Las bochas podrán medirse en cualquier momento que el juez lo disponga o a solicitud de algún integrante de uno de los equipos, antes de declarar la jugada a realizar, aún cuando uno de los equipos no tuviera más bochas para jugar. Una vez que el Juez haya emitido su fallo, el mismo será inapelable, y no tendrá obligación de volver a medir.

El jugador podrá cambiar la jugada a realizar, como asimismo el objeto antes declarado, dentro del tiempo de juego que establece el artículo 39; 30 o 45 segundos.

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

Artículo 44

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 el 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 45

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 44. Si fueran las bochas las encimadas se medirán igualmente de la periferia y como si estuvieran en el piso.

Artículo 46

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 47

Si una vez detenidos el bochín o una bocha, estando marcados, 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 48

La zona de juego libre será la comprendida en el 1,00 m últimos (caballeros) y 4,00 m últimos (damas) de la cancha, debiendo encontrarse el bochín en esta área. El bochín estará fuera de esta área cuando su periferia más cercana a la cabecera esté a más de 1,00 m (caballeros) y 4,00 m (damas) de ella.

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, lanzando la bocha desde el sector de los 7,00 m de salida (línea D), pudiendo pisarla con el pie de apoyo al lanzar la bocha, sin detener el avance del cuerpo antes de arrojar la bocha y su primer pique deberá ser después de la línea de salida de 7,00 m como mínimo, hasta el fondo de la cancha como máximo, incluyendo el golpe directo en la cabecera o golpe directo en cualquier objeto de la zona libre, excepto el arrime que deberá hacerse de acuerdo con lo establecido en el artículo 53, sin límite de distancia para que se detenga la bocha, pudiendo incurrirse en la infracción de arrastre dentro y fuera de la zona libre, aplicándose la Regla de la Ventaja.

Si la bocha jugada no cumpliera con las condiciones previstas en el párrafo anterior, será anulada al igual que 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 se hayan detenido, incluso la bocha o el bochín que se hubieran desprendido de la cabecera.

ACLARACIONES:

Bocha jugada de arrime si tocara la cabecera sin hacer juego “de ida”, se anulará

Si la bocha jugada saliera de la zona de juego libre sin haber tocado ningún elemento dentro de la misma y hubiera producido desprendimiento de algún elemento apoyado en la cabecera, la bocha lanzada será anulada y el objeto desprendido de la cabecera volverá su marca

- Una bocha ubicada en la zona de juego es impactada válidamente, ingresa en la zona de juego libre, golpea en la cabecera y reingresa en la zona de juego, mientras que el bochín es llevado a ésta por la bocha lanzada. Todos los elementos desplazados se marcarán donde se hayan detenido.
- Se encuentran una bocha ubicada en la zona de juego libre y otra en la zona de juego separada por 13 cm o menos. Para impactar válidamente de bochazo o bochazo de retroceso en cualquiera de ellas deberá declararse la jugada señalando como objeto cantado a la bocha que se encuentra en la zona de juego. Si el jugador declara que va a jugar a zona libre e impacta directamente en esta última, se aplicará la Regla de la Ventaja.

DE LOS CASOS VARIOS DE JUGADA REGULAR

Artículo 49

Estando el bochín en la zona de juego,

Cuando se produjera una jugada regular de rafa y/o bochazo 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 la zona de juego que hubiera sido arrastrada a la zona de rafa y haya reingresado en la zona de juego sin tocar la cabecera, se colocará;
 - a) 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 de rafa se colocará en la posición más cercana a la bocha que le ocupa el lugar, a su derecha o 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.

Si no pudieran invertirse dichas posiciones (por ejemplo cuando hubiera más de dos bochas en contra del rincón de la tabla del fondo y lateral), la que deba colocarse en pérdida se colocará como última, es decir en ese rincón.-

3. toda bocha desplazada que ingresara en la zona de rafa 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, ésta se marcará donde se haya detenido. Si la misma tocara una bocha o el bochín en sus marcas, éstos 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.

Toda bocha castigada o desplazada por efectos de un bochazo o rafa regular, que golpee la cabecera y salga toda su periferia de la zona de rafa (1m masculino o 4m femenino) vuelve a ella en la misma dirección en que se haya detenido. Si no golpeó se marca donde se detenga, siempre que no salga de la zona de rafa (1m caballeros y 4m damas), en este caso volverán a la cabecera en la misma dirección en que se hayan detenido, excepto que deba aplicarse el Art. 76.-

Cuando haya una jugada de bochazo regular que desplazare a dos bochas, las que ingresan en la zona de rafa (masculina y femenina) y que salieran de ella ubicándose en fila mirando al cabezal de frente:

Se considera en ganancia la bocha ubicada más cercana del bochín (porque este manda el juego)

Al llevarlas a la cabecera, se ubicará en ganancia esta última, y la otra se colocará a izquierda o derecha en pérdida de la primera.

4. Por efecto de un bochazo regular, una bocha que estaba en la zona de juego, ingresa en la zona de rafa 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 citado punto 5 establece que el bochín debe volver a su marca pero no dice qué hacer si una bocha le ocupa el lugar. Debe aplicarse, por analogía, el criterio del artículo 50. Por lo tanto, el bochín deberá ser colocado en su marca y la bocha se colocará tocándolo del lado en que vino. Igual criterio se aplicará si la que debe volver a su marca es una bocha.-
5. Aclaración sobre bochazo de retroceso regular: será **REGULAR** si la bocha lanzada luego de tocar la cabecera golpeará el objeto anunciado u otro ubicado a 13 cm o menos del mismo en cualquier zona de la cancha. En esos casos los objetos impactados serán marcados donde se detengan en cualquier zona de la cancha, excepto que ingresen en la zona de salida de los 4 Mt., en cuyo caso se anularán (Art. 76).-

DEL OBJETO DESPRENDIDO DE LA CABECERA

Artículo 50

Estando el bochín en la zona de juego,

Cuando por efecto de una jugada regular se desprendiera una bocha apoyada en la cabecera por el movimiento de ésta, se procederá como sigue:

- a) la bocha desprendida de la cabecera volverá a su marca;
- b) si dicho lugar estuviera ocupado por otra bocha, la desprendida volverá a su marca y la que haya ocupado dicho lugar se colocará a su derecha o su izquierda según del lado en que hubiera golpeado en la cabecera, en el lugar más cercano a la desprendida;

- c) si la bocha desprendida desplazara de su marca a otra bocha, ésta volverá a ella, anulándose los efectos producidos y la bocha desprendida regresará a su marca;
- d) si la bocha desprendida tocara en la zona de juego al bochín en movimiento o fuera de su marca, se anulará la mano; si tocara una bocha en movimiento o fuera de su marca, ésta quedará donde se haya detenido.

Si por efecto de una jugada regular, el bochín ingresara en la zona libre y una bocha desprendida de la cabecera por el movimiento de ésta lo enviara a la zona de juego, el mismo se marcará donde se haya detenido y la bocha desprendida volverá a su marca, anulándose los efectos producidos por ésta.

DEL LANZAMIENTO DE LAS BOCHAS

Artículo 51

La bocha podrá jugarse a zona libre, de arrime, rafa, bochazo, bochazo de retroceso o pique, debiendo para cada caso ajustarse a lo que se señala para cada uno de ellos.

DE LA REGLA DE LA VENTAJA

Artículo 52

Algunas jugadas irregulares a zona libre, de arrime, rafa, bochazo, bochazo de retroceso y pique, que se encuentran especificadas en los correspondientes artículos, serán dejadas a consideración del adversario. Este último podrá aceptar o no la jugada:

- a) si aceptara la jugada, ésta se transformará en jugada regular;
- b) si no aceptara la jugada, la bocha infractora será anulada al igual que sus efectos.
- c) **El capitán del equipo dispondrá de 30 segundos para definir la jugada** irregular, pudiendo dentro de ese lapso consultar con su DT.
- d) **Solamente y en caso de dudas, se podrán medir las bochas.-**

DEL ARRIME

Artículo 53

La zona de arrime será la comprendida entre las líneas A y A', siendo la ubicación del jugador para arrimar la comprendida entre las líneas A y C, y A' y C'. En el arrime el jugador deberá hacer rodar la bocha por el piso, pudiendo pisar con el/los pie/s de apoyo la línea de 4,00 m, no debiendo sobrepasar dicha línea hasta que la bocha haya hecho contacto con el piso. En todo momento el jugador deberá ubicarse de frente a la cabecera contraria, es decir, en la dirección en que está jugando. Si se transgredieran estos preceptos, la bocha será anulada al igual que los efectos producidos.-

Se permitirá acompañar la bocha jugada aproximadamente a 1,00 metro de distancia de la misma, solamente hasta pisar la línea E (mitad de cancha), la que podrá sobrepasar una vez detenida la bocha jugada. Esta disposición es para todas las bochas arrojadas por cada jugador. Si se incurriera en esta falta, el adversario aplicará la ley de la ventaja (Artículo 52).-

Si por efectos de una jugada de arrime, la bocha jugadora TOCA o mueve de su marca bochas o bochín, sin incurrir en arrastre, y la jugadora avanza más de 70 cm del primer elemento desplazado, el adversario, si así lo considera, puede hacer reponer a su marca **todos los elementos movidos que puedan regresar a la misma**, quedando la bocha jugadora donde se detenga, ya que no cometió infracción alguna.

Artículo 54

Durante la realización del juego se tendrá en cuenta el “arrastre”. Entiéndase por arrastre cuando al efectuar arrime un jugador embistiera con su bocha, dentro de la zona de juego o dentro de la zona de 1,00 m (caballeros) y 4,00 m (damas) a una bocha propia, una contraria o el bochín y los desplazara en cualquier dirección más de 70 cm del sitio de sus marcaciones. Si al hacerse una jugada se golpeará una bocha de su mismo equipo o una adversaria y éstas arrastraran una del equipo adversario o una propia o el bochín a más de 70 cm será considerado arrastre. Comprobado el mismo, se aplicará la Regla de la Ventaja.

Artículo 55

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 42) 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 56

Estando el bochín en la zona de juego,

Toda bocha jugada de arrime (o desplazada) que hubiera ingresado en la zona de rafa y haya vuelto a la zona de juego, HACIENDO (o no) JUEGO SIN INCURRIR EN ARRASTRE se marcará donde se haya detenido.-

Si hubiera arrastre se aplicará la regla de la ventaja.-

Si tocara la cabecera sin hacer juego “de ida”, se anulará. Si como consecuencia de una jugada de arrime una bocha que se encontrara en la zona de rafa fuera desplazada a la zona de juego, sin incurrirse en arrastre, se marcará donde se haya detenido.-

DEL OBJETO IMPACTADO A 13 CM DE LO DECLARADO

Artículo 58

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 13 cm 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 y el adversario aplicará la Regla de la Ventaja (artículo 52).

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 59

La jugada de rafa consistirá en golpear con o sin auxilio del terreno y de las tablas laterales una determinada bocha adversaria o propia ubicada en la zona de rafa. Estando el bochín en zona de juego.

Artículo 60

La rafa deberá efectuarse sin trasponer pero pudiendo pisar con el pie de apoyo la línea de los 4,00 m, sin detener el avance del cuerpo antes del lanzamiento de la bocha, y su primer pique deberá ser después de la línea de los 7,00 m como mínimo y el fondo de la cancha como máximo que el deportista tiene para desarrollar la jugada de arrime o rafa, la que puede pisar con el pie de apoyo. En el orden Nacional, luego de lanzar la bocha, no tiene el deportista límite de detención.

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. La rafa deberá ser anunciada, declarada o cantada.

RAFA REGULAR

Artículo 61

Se considerará rafa regular cuando en su recorrido de ida a la cabecera la bocha lanzada haya golpeado en zona de rafa una bocha adversaria o una propia debidamente anunciada u otra que estuviera ubicada dentro de dicha zona a 13 cm o menos del objeto declarado.

En caso en que se produjere una jugada de rafa regular se tendrán en cuenta las consideraciones de los artículos 49 y 50.

RAFA IRREGULAR

Artículo 62

Una rafa será irregular:

- a) cuando no cumpliera alguna de las condiciones previstas en el artículo 59 y 60 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;
- b) cuando en su recorrido de ida a la cabecera la bocha jugada no haya embestido la bocha anunciada u otra que estuviera ubicada dentro de la zona de rafa a 13 cm o menos del objeto declarado y en dicho recorrido embistiera a otro objeto ubicado en cualquier área de la cancha; en tal caso se aplicará la Regla de la Ventaja;
- c) cuando en su recorrido de ida a la cabecera la bocha lanzada no haya embestido ningún objeto en el campo de juego; en este caso la misma será anulada.

DEL BOCHAZO

Artículo 63

Para bochar el jugador no deberá sobrepasar la línea de los 7 m. LÍNEA D o D' 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.

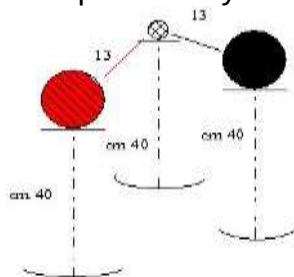
En el orden Nacional, luego de lanzar la bocha, no tiene el deportista límite de detención.

Aquí analizaremos el desenlace de la jugada del bochazo (dejamos para otro momento el tema de la línea de los 7 metros). Para que la jugada de bochazo sea válida se puede impactar todas las piezas colocadas a una distancia igual o menor de 13 centímetros de la pieza declarada o “cantada” y siempre que entre la pieza declarada y el golpe a tierra haya una distancia inferior a los 40 centímetros. En tanto que si pega en la línea de los 40 centímetros o fuera de ella no será válido el bochazo, aunque se aplicará al igual que ahora la ley de la ventaja.

Aquí vemos en imágenes dos jugadas para interpretar mejor la regla.

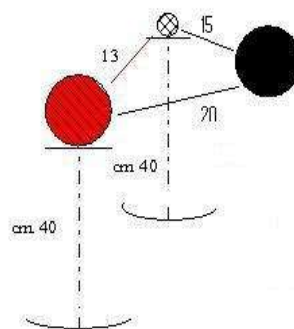
Jugada 1:

Aquí ambas bochas están a 13 centímetros del bochín por lo tanto que si yo canto el bochín valen los tres: las dos bochas y el bochín. Por eso trazamos la línea o arco a 40 centímetros de los objetos habilitados. En caso de que la “bochadora” pegue a una distancia inferior a la línea de los 40 centímetros será todo válido. Si la “bochadora” pega en la línea de los 40 cm. o fuera de ella no será válido el bochazo y se podrá aplicar la ley de la ventaja.



Jugada 2:

En este ejemplo yo estar en ganancia la bochar. Al cantar la el bochín (está a 13 eso le hicimos el arco o centímetros. En caso “bochadora” antes de centímetros a la bocha todo válido y si pico sobre o antes de las centímetros será irregular el bochazo



juego con negras y al bocha roja decido bocha roja es válido cm. de la bocha), por línea a 40 de impactar con la la línea de los 40 roja o el bochín será con la “bochadora” líneas de los 40

BOCHAZO REGULAR

Artículo 64

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.

Teniendo en cuenta el nuevo diámetro y peso de la bocha, 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 40 cm., 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 el orden Nacional, cada federación o confederación, puede utilizar una baqueta de 34 cm estableciéndose la medición entre el objeto cantado y el arrojado de la siguiente forma:

- a) en canchas de piso sintético, se ubicará el objeto impactado en su marca; en canchas de piso no sintético, el mismo se colocará en el pozo que se produzca por efecto del impacto recibido;
- b) se ubicará la bocha lanzada sobre el pique dado por ella;
- c) se procederá a medir la distancia que medie entre las 2 periferias.

Si al ir a proceder a la medición de un bochazo el Juez observara que en alguno de los pozos hubiera algún trozo de material del piso de la cancha, deberá retirar ese cuerpo extraño antes de colocar el elemento en el mismo.

En caso en que se produjera una jugada de bochazo regular se tendrán en cuenta las consideraciones de los artículos 49, 50 y 76.-

BOCHAZO IRREGULAR

Artículo 65

Un bochazo será irregular:

- a) cuando no haya cumplido alguna de las condiciones previstas en el artículo 63 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;

- b) cuando la bocha lanzada no haya embestido el objeto anunciado u otro ubicado a 13 cm o menos del mismo y embistiera, en su recorrido de ida a la cabecera, a otro objeto ubicado a más de 13 cm del declarado; en tal caso, se aplicará la Regla de la Ventaja;
- c) cuando la bocha lanzada haya caído en el piso a más de 40 cm del objeto válido alcanzado; en tal caso, se aplicará la Regla de la Ventaja;
- d) cuando la bocha lanzada no haya embestido ningún objeto en el campo de juego; en este caso, la misma será anulada.

DEL BOCHAZO DE RETROCESO

Artículo 66

Entiéndase por bochazo de retroceso cuando la bocha lanzada dé su primer impacto directamente en la cabecera. En todo momento, el jugador deberá desplazarse de frente a la cabecera contraria, es decir, en la dirección en que estuviera jugando, sin volver el cuerpo, pudiendo pisar con el pie de apoyo la línea de los 7,00 m y sin detener el avance del cuerpo antes de arrojar la bocha.

En el orden Nacional, luego de lanzar la bocha, no tiene el deportista límite de detención.

El bochazo de retroceso deberá ser cantado, declarando la pieza que pretende golpearse. Dicha pieza deberá encontrarse en la zona de juego o en la zona de rafa. Estando el bochín en la zona de juego libre, no será necesario declarar la pieza a golpear si ella se encontrara en esa zona (artículo 48), pero sí deberá hacerlo si dicha pieza se encontrara en la zona de juego.

BOCHAZO DE RETROCESO REGULAR

El bochazo de retroceso será regular si la bocha lanzada, después de golpear en la cabecera, golpeará el objeto anunciado u otro ubicado a 13 cm o menos del mismo.

El bochazo de retroceso será regular si la bocha lanzada, después de golpear en la cabecera, golpeará el objeto anunciado u otro ubicado a 13 cm o menos del mismo en cualquier zona de la cancha. En esos casos los objetos impactados serán marcados donde se detengan, excepto si correspondiera aplicar el Art. 76.-

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 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 67

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.

JUGADA DE PIQUE REGULAR

Artículo 68

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

Artículo 69

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

Artículo 70

Para ejecutar la jugada de pique, el jugador podrá avanzar hasta la línea de 7,00 m de salida, es lo máximo que el deportista puede llegar a pisar con el pie de apoyo.

El jugador deberá desplazarse siempre de frente a la cabecera opuesta, sin volver el cuerpo ni detener el avance del mismo antes de arrojarla.

Artículo 71

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

- a) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada desplazara una o más bochas; se considerará lo siguiente:
- b) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada embistiera a una bocha, desplazándola fuera de la zona de rafa, **la desplazada se colocará contra la cabecera en la misma dirección en la que se haya detenido**; 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 colocada en pérdida, se invertirán las posiciones de las bochas a tal efecto; y la lanzada se marcará donde se haya detenido en cualquier zona de la cancha;

- c) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada desplazara dentro de la zona de rafa una bocha y la lanzada saliera de dicha zona, ambas se marcarán en el lugar de detención.-
- d) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada embistiera en la zona de rafa a una bocha y ambas salieran a la zona de juego, la desplazada volverá a la cabecera y la arrojada se marcará en el lugar de detención.-
- e) si después de tocar la cabecera la bocha lanzada volviera a la zona de juego sin hacer juego dentro de la zona de rafa, será anulada.

JUGADA DE PIQUE IRREGULAR

Artículo 72

Una jugada de pique será irregular:

- a) cuando la bocha lanzada haya tocado una bocha o el bochín antes de golpear la cabecera; en tal caso, se aplicará la Regla de la Ventaja. Si el adversario aceptara la jugada serán aplicables el artículo 71 y los puntos 2, 3, 4 y 5 del artículo 49, cuando una falta haya sido señalada por el árbitro; en este caso, la bocha será anulada al igual que sus efectos;
- b) cuando no haya sido anunciada o cantada la jugada a efectuar; en este caso, la bocha será anulada al igual que sus efectos.

Artículo 73

Si como consecuencia de una jugada regular y por deficiencias que pudieran tener las canchas, el bochín se colocara debajo de las tablas o quedara aprisionado por éstas, de manera tal que toda su periferia no se hallara dentro de la cancha, se procederá a anular la mano. De igual manera se actuará si el bochín quedara hundido más de un 50 % (cincuenta por ciento) en la cancha.

Artículo 74

Si por efecto de una jugada se rompiera el bochín, se anulará la mano; y si fuera una bocha, ésta será retirada de la cancha, siendo válidos los efectos producidos, debiendo reponerse la bocha retirada para las manos siguientes. Si no existiera repuesto, el partido se suspenderá hasta que se contara con el mismo.

Artículo 75

Si por efecto de una jugada una bocha saliera de la cancha o golpeará los suplementos de 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, ésta se marcará en el lugar en que se haya detenido.

Si por efecto de un bochazo regular, la bocha lanzada saliera fuera de los límites de la cancha y reingresara a la misma, desplazando a una bocha fuera

de su marca, y ésta impactara contra el bochín en movimiento o fuera de su marca, se procederá a anular la mano .

Si por efecto de un bochazo regular, la bocha lanzada saliera de la cancha, reingresara y desplazara a una bocha fuera de su marca o en movimiento y ésta última impactara al **bochín o bocha en su marca**, se procederá de la siguiente manera:

la bocha que hubiera salido de la cancha se anulará.

la bocha desplazada por la que salió se marcará donde se detenga o bien se colocará contra la cabecera en caso de que corresponda aplicarse el art. 49.

el bochín o la bocha que se hubiera impactado por la desplazada EN SU MARCA volverá a ella DEBIDO A QUE EL DESPLAZAMIENTO SE PRODUCE EN EL INICIO POR UNA BOCHA INFRACTORA.-

Artículo 76

Si por efecto de una jugada regular **una bocha LANZADA, DESPLAZADA o CASTIGADA** retrocediera tocando o pasando la línea de salida de 4,00 m, estando el bochín en cualquier zona de la cancha, se considerará fuera de juego, aún en el supuesto caso en que volviera a trasponer dicha línea. Si por efecto de una jugada el bochín, retrocediera tocando o pasando la línea del medio o **línea E** se dará por anulada la mano. Aún en el supuesto caso en que volviera a trasponer dicha línea.

Si un jugador pasa la línea de los 4 mt. 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 mt. Antes del bochazo.-

COMISIÓN TÉCNICA ARBITRAL

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Abril de 2.026