

REGLAS DE JUEGO DE LA ASOCIACION MUNDIAL DE BOWLING. (F.I.Q. – W.T.B.A.)

CAPITULO 1.- REGLAS GENERALES DE JUEGO

CAPITULO 2.- REGLAS PARA TORNEOS HOMOLOGADOS

**CAPITULO 3.- CAMPEONATOS MUNDIALES NO PROFESIONALES
(REGLAS PRINCIPALES)**

CAPITULO 4.- CAMPEONATOS MUNDIALES DE BOWLING F.I.Q.

CAPITULO 5.- CAMPEONATOS MUNDIALES JUVENILES DE BOWLING

CAPITULO 6.- COPA MUNDIAL DE BOWLING DE EQUIPOS

**CAPITULO 7.- CAMPEONATOS EN OLIMPIADAS, JUEGOS REGIONALES,
JUEGOS MUNDIALES Y OTROS.**

CAPITULO 8.- ESPECIFICACIONES DE LOS ARTICULOS DEL BOWLING

CAPITULO I. REGLAS GENERALES DE JUEGO

Regla 101. Juego - Definición

Una partida de bowling consta de diez cuadros. El jugador lanza dos bolas en cada uno de los nueve primeros cuadros al menos que marque un pleno. En el décimo cuadro, el jugador lanza tres bolas si hace un pleno (strike) o semipleno (spare). Cada cuadro debe completarse por cada jugador siguiendo un orden regular.

Regla 102. Juego - Como se puntúa

Excepto cuando se marca un pleno, el número de bolos derribados en el primer lanzamiento del jugador se marcará en la casilla superior izquierda de cada cuadro, y el número de bolos derribados en el segundo lanzamiento del jugador se marcará en la casilla superior derecha. Si ninguno de los bolos erguidos se derriban en el segundo lanzamiento, se marcará con un (-). La puntuación de los dos lanzamientos se registrará inmediatamente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2 3
X	X	X	7 2	8 /	F 9	X	7 /	9 -	X X 8
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

Regla 103. Pleno (strike)

Se hace un pleno cuando se derriban todos los bolos erguidos en el primer lanzamiento de una cuadro. Se marca una (X) en la casilla superior izquierda del cuadro en el que se derribaron. La puntuación de un pleno es 10 más el número de bolos que se derriben en los próximos dos lanzamientos del jugador.

Regla 104. Doble

Dos plenos consecutivos es un doble. La puntuación del primer pleno es 20 más el número de bolos que se derriben en el primer lanzamiento a continuación del segundo pleno.

Regla 105. Triple

Tres plenos consecutivos es un triple. La puntuación del primer pleno es 30. Para hacer la puntuación máxima de 300, el jugador deberá lanzar 12 plenos consecutivos.

Regla 106. Semipleno (Spare)

Se hace un semipleno cuando, con el segundo lanzamiento se derriban los bolos que siguen erguidos después del primer lanzamiento de ese cuadro. Se marca con un (/) en la casilla superior derecha del cuadro. La puntuación de un semipleno es 10 más el número de bolos que se derriben en el siguiente lanzamiento del jugador.

Regla 107. Cuadro abierto

Cuando un jugador no derriba los diez bolos tras los dos lanzamientos al menos que los bolos erguidos tras el primer lanzamiento constituyan un Split se llama cuadro abierto

Regla 108. Split

Se llama Split cuando falta el bolo 1 y:

1. Falta por lo menos un bolo entre los dos o más que siguen erguidos tras el primer lanzamiento; ej.: 7-9 ó 3-10
2. Falta por lo menos un bolo inmediatamente anterior a los dos o más que siguen erguidos tras el primer lanzamiento; ej.: 5-6

Nota: El split se marca habitualmente con un círculo en la casilla superior izquierda (O)

Regla 109. Estilo de juego

Un juego se jugará sobre dos pistas (un par) colindantes. Los miembros de los equipos que estén compitiendo, tríos, parejas y jugadores individuales lanzarán un cuadro sucesivamente y en un orden regular sobre una pista y en el siguiente cuadro, alternarán y lanzarán sobre la otra pista hasta que se juegue cinco cuadros en cada pista del par.

Regla 110. Caída de bolos legal.-

Un lanzamiento es legal cuando la bola es liberada de la posesión del jugador y cruza la línea de falta dentro de la zona de juego. Cada lanzamiento cuenta, a menos que se declare bola muerta. Un lanzamiento debe ser realizado de forma manual. Ningún dispositivo o aparato podrá ser incorporado ni fijado a la bola, de forma que se libere o se desplace durante el lanzamiento.

NOTA :el jugador puede usar un dispositivo o equipo especial para ayudar en el agarre o lanzamiento de la bola si este sustituye a la mano o a una gran porción de ella debido a amputación ú otras razones.

Los bolos que se contabilizaran como derribados por un jugador tras un lanzamiento legal incluyen :

- 1.- Los bolos derribados o sacados de la mesa (pin deck) por la bola o por otro bolo.
- 2.- Los bolos derribados o sacados de la mesa (pin deck) por un bolo rebotado desde las paredes laterales (Kick-Backs) o desde el acolchado trasero.

3.- Los bolos derribados o sacados de la mesa (pin deck) por un bolo rebotado en la barredora mientras permanecen en la mesa los bolos derribados.

4.- Los bolos que toquen o se apoyen sobre el canal lateral o paredes laterales.

Todos estos bolos se consideran derribados (madera muerta) y deben ser retirados antes del siguiente lanzamiento.

Regla 111. Caída de bolos ilegal

Cuando ocurra algo de lo siguiente, el lanzamiento cuenta pero la caída de bolos resultante no.

- 1.- La bola sale de la pista antes de llegar a los bolos.
- 2.- La bola rebota sobre la pared de fondo
- 3.- La bola rebota tras tomar contacto con un cuerpo, brazos o piernas de una persona.
- 4.- El bolo es tocado por la maquinaria de colocación de los bolos.
- 5.- El bolo es derribado mientras se está barriendo la madera muerta
- 6.- El bolo es derribado por un colocador de bolos humano
- 7.- El jugador comete una falta
- 8.- Se lleva a cabo un lanzamiento mientras hay madera muerta sobre la pista o en la canaleta y la bola toca la madera muerta antes de salir de la pista.

Si ocurre una caída ilegal y el jugador tiene derecho a lanzamiento adicional en el mismo cuadro, el bolo o bolos derribados ilegalmente deberán volver a colocarse en el lugar en el que ocupaban originalmente.

Regla 112. Bolos - Mal colocados

En el primer o segundo lanzamiento, si se descubre inmediatamente después del lanzamiento que existe uno o más bolos mal colocados, pero no faltan, la caída de bolos resultante cuenta. Es la responsabilidad de cada jugador determinar si la colocación es correcta. El jugador deberá exigir que uno o más bolos mal colocados sean correctamente plantados antes del lanzamiento, de otro modo, se estima que la colocación será considerada válida.

No se puede alterar la posición de ningún bolo erguido tras un lanzamiento. Es decir, bolos movidos o mal colocados por la máquina permanecerán en el lugar que ocupan y no se corregirán manualmente.

Regla 113. Bolos rebotados

Los bolos que rebotan y se mantienen de pie se deberán contar como bolos erguidos.

Regla 114. Bolos que no pueden ser concedidos

Ningún bolo puede ser concedido y sólo aquellos que se hayan derribado o barrido completamente de la superficie de la pista como resultado de un lanzamiento legal serán contados.

Regla 115. Bolos - Reposición

Si un bolo se rompe o sufre daños considerables durante el juego, será reemplazado por otro lo más parecido en peso y características a los demás que están en juego. Los oficiales del torneo deberán determinar si un bolo se reemplaza.

Regla 116. Bola muerta

Una bola será declarada muerta o nula si ocurre algo de lo siguiente:

- 1.- Tras el lanzamiento (y antes del siguiente lanzamiento en la misma pista), se avisa del hecho de que faltan uno o mas bolos.
- 2.- Una persona interfiere con algún bolo erguido antes de que la bola llegue a ellos.
- 3.- Una persona interfiere o quita cualquier bolo derribado antes que deje de rodar.
- 4.- Un jugador lanza fuera de su turno o en la pista equivocada. O si un jugador que juega en un par de pistas lanza en pista equivocada.
- 5.- Un jugador es interferido o estorbado físicamente por otro jugador, espectador u objeto mientras se produce el lanzamiento y antes de que se complete.
En este caso el jugador tiene la opción de aceptar los bolos derribados resultantes o de que le declaren una bola muerta o nula.
- 6.- Un bolo es movido o derribado mientras el jugador lleva a cabo el lanzamiento pero antes de que la bola llegue a los bolos.
- 7.- La bola lanzada toma contacto con un cuerpo extraño.

Cuando se declara una bola muerta, el lanzamiento no cuenta. Los bolos erguidos antes del lanzamiento deberán ser colocados de nuevo y se le permitirá al jugador lanzar de nuevo.

Regla 117. Lanzamiento en la pista equivocada.

Como se dice en la Regla 116, se declarará bola muerta y se les exigirá a uno o más jugadores que lancen en la pista correcta cuando:

- 1.- Un jugador lanza en la pista equivocada
- 2.- Un jugador de cada equipo jugando en el par de pistas lanza en la pista equivocada.
Si más de un jugador del mismo equipo lanza en turno sobre la pista equivocada, la partida se completará sin ajuste. Cualquier juego posterior se deberá empezar sobre la pista correcta.

Regla 118. Definición de Falta

Se comete una falta cuando parte del jugador invade o sobrepasa la línea de falta y toca cualquier parte de la pista, equipamiento o construcción durante o después del lanzamiento.

Una bola está en juego después del lanzamiento hasta que el mismo u otro jugador está en el approach en posición de realizar el siguiente lanzamiento.

Regla 119. Falta deliberada

Cuando un jugador comete falta deliberadamente para beneficiarse de la misma, se le acreditará CERO bolos en este lanzamiento y no se le permitirá lanzar de nuevo en ese cuadro.

Regla 120. La falta cuenta como bola lanzada.

Cuando se comete falta el lanzamiento cuenta pero el jugador no se anotará ninguno de los bolos derribados con el mismo. Los bolos derribados por la bola cuando se cometa falta, deberán ser colocados si el jugador que la cometió tiene que realizar lanzamientos adicionales en ese cuadro.

Regla 121. Falta evidente

Se deberá contar falta si el detector automático o el juez de faltas no canta falta si lo deciden :

- 1.- Los dos capitanes o uno o más miembros de cada uno de los equipos contendientes.
- 2.- El anotador oficial..
- 3.- Un oficial del torneo.

Regla 122. Falta - Apelación

No se permitirá ninguna apelación cuando se señale falta al menos que:

- 1.- Se demuestre que el detector automático está funcionando mal
- 2.- Hay evidencia de que el jugador no cometió falta.

Regla 123. Bola provisional

Un jugador lanzará una bola o cuadro provisional cuando exista una protesta referente a una falta, derribo legal o bola muerta y no pueda ser resuelta por los oficiales del torneo

1. Si la disputa surge durante el primer lanzamiento en cualquier cuadro, o en el segundo lanzamiento en el cuadro diez después de haber hecho un pleno en el primer lanzamiento del décimo:

a. Si la disputa es sobre si el jugador cometió falta, el jugador completará el cuadro y después lanzará una bola provisional con todos los bolos.

b. Si la disputa es sobre un derribo supuestamente ilegal, el jugador completará el cuadro y después lanzará una bola provisional con los bolos que se hubiesen mantenido erguidos si el/los bolo/s disputado/s no se hubiesen derribado.

c. Si la disputa es sobre si se tendría que haber declarado una bola muerta, el jugador completará el cuadro y después lanzará un cuadro provisional completo.

2. Si la disputa surge en el intento de hacer semipleno o durante el tercer lanzamiento del cuadro diez, no es necesaria ninguna bola provisional al menos que la disputa sea sobre si se tendría que declarar una bola muerta. En este caso, se lanzará una bola provisional con los mismos bolos que estaban erguidos cuando la bola disputada fue lanzada.

Regla.124.Cambio de la superficie de la bola.-

Alterar la superficie de la bola mientras se juega en competición homologada está prohibido.

NOTA: Si se demuestra que el jugador tenía conocimiento de que sus acciones violarían esta regla, el juego/s donde se produjo la violación se dará por perdido, además el jugador puede ser retirado de la competición en curso. La competición se define como el actual juego restante y el resto de partidas de la serie o del bloque a jugar.

Regla. 125.-La approach no puede ser alterada o deformada.

La aplicación de cualquier sustancia extraña sobre cualquier parte de la approach, que disminuya la posibilidad de que otros jugadores tengan condiciones normales de juego, está prohibido. Esto incluye, pero no se limita a sustancias como polvos de talco, piedra pómez y resina sobre los zapatos. Igualmente suelas de goma blanda o tacones que se descompongan sobre la approach, están prohibidas. No debe llevarse polvo ni suciedad a la zona de jugadores.

Regla. 126.-Errores en el marcador.-

Errores en el marcador o errores en el cálculo deben ser corregidos por un juez oficial del torneo inmediatamente tras el descubrimiento del error. Errores cuestionables deben ser decididos por el juez oficial designado.

El límite de tiempo para completar la protesta sobre errores en el marcador, es de UNA HORA a partir del término del torneo o del grupo de partidas de cada día del Campeonato, pero deben ser antes de la entrega de Trofeos o antes del comienzo de la siguiente ronda (en un Campeonato de eliminatorias)

Cada protesta bajo esta regla debe ser específica y no debe ser tomada o usada esta regla para juzgar una previa o similar violación.

CAPITULO II. REGLAMENTO PARA TORNEOS CONVALIDADOS

Regla 201. Convalidación necesaria. Convalidación opcional

Los organizadores de cualquier torneo pueden pedir que se convalide un Torneo. Cuando la invitación o solicitud directa a individuos o federaciones hace un total de cinco o más, es necesaria la convalidación por parte de la Zona.. La Zona decidirá los honorarios que se recogerán por la convalidación (si hay alguna).

Toda organización de Torneos declarada culpable de violar las indicaciones de esta regla, debe demostrar la razón por la que no debería ser sancionada por su Zona para futuros Torneos. Los Jugadores participantes en competición no homologada, que requiera homologación previa, tal como se describe en este Reglamento pueden estar sujetos a la pérdida del privilegio de poder competir en futuros Torneos homologados y/o competiciones reguladas , según determinación de cada Zona.

Las Federaciones miembros deben esforzarse por llevar a cabo el reconocimiento de la Zona en todos los Torneos dirigidos por no-miembros y que son de carácter internacional y cuyas reglas están en concordancia con las reglas de juego de la WTBA.

Regla 202. Convalidación aprobada

Para obtener la convalidación, los organizadores deberán garantizar que se cumplirán todas las Reglas de Juego de la WTBA (capítulo I), todas las Reglas de los Torneos Convalidados por la WTBA (capítulo II) y todas las Reglas y especificaciones de artículos de deporte (capítulo VIII) y que todos los registros necesarios se archivarán.

No se convalidará ningún torneo que implique que los jugadores se designen como Campeones Mundiales, ni Campeones Mundiales de Bolos no profesionales. Ninguna Federación debe autorizar a sus miembros a participar en torneos con esos nombres.

Regla 203. Procedimientos para convalidación

La Federación bajo cuya jurisdicción se vaya a celebrar el torneo es la responsable de procesar la solicitud de convalidación certificando que todas las Reglas y Especificaciones de la WTBA serán cumplidas.

La solicitud deberá especificar si el torneo que se quiere convalidar es limitada a los jugadores federados por federaciones miembros de la FIQ o si la competición es abierta para todos los jugadores incluso no federados.

Regla 204. Idoneidad. (Inscripción)

Los torneos convalidados por la WTBA o por la Zona estarán abiertos a todos aquellos jugadores que tengan su carnet de federado en la FIQ, WTBA y Zona.

1. Un participante en cualquier torneo convalidado no podrá estar suspendido por ninguna federación.
2. Los jugadores cuyas federaciones no sean miembros de la FIQ no pueden participar más de dos veces en un plazo de 24 meses tras la primera inscripción en un torneo convalidado por la WTBA, tras la cual la Federación en cuestión deberá obtener para sus miembros, de la FIQ permiso para poder ser elegidos para otro torneo convalidado. El Presidium de la WTBA podrá autorizar la participación de jugadores de una Federación no miembro según se describe a continuación.
3. Una Federación podrá enviar, con la aprobación del Presidium de Zona, jugadores a competiciones en países no miembros de la FIQ cuando se estima que los certámenes promocionan el deporte del Bowling. En cualquier caso, está prohibida la participación en eventos en países en los que la Comisión Internacional Olímpica lo desaconseja.

Regla 205. Obligaciones de los Organizadores del Torneo

Los organizadores de torneos internacionales convalidados por la WTBA o la Zona deberán:

- 1.- Verificar que cada jugador miembro de una Federación ha sido certificado por la Federación
- 2.- Registrar en la Secretaría General de la WTBA un informe en el que conste todas las federaciones, que hayan participado, incluyendo países no miembros.
- 3.- Registrar dichos informes todo el tiempo, a petición de la Zona o WTBA

Regla 206.- Marcador oficial.

Todo Torneo requiere tener anotadores oficiales recogiendo todas las partidas jugadas en el Torneo. Si un equipo completo de anotadores no fuese disponible y los jugadores afectados no pueden elegir una nueva fecha para jugar, debe ser permitido que ellos cuenten sus propios puntos bajo la supervisión de un miembro de la organización del Torneo. En Torneos de eliminación en los que la cuenta de los bolos derribados no se arrastra para las futuras partidas, la organización puede permitir a los jugadores llevar el marcador ellos mismos.

Un marcador automático que ha sido aprobado por la WTBA puede ser utilizado en lugar de la anotación manual, siempre que provea una hoja escrita que pueda ser auditada.

Todo Torneo debe mantener una hoja de marcador escrita indicando la caída de bolos en cada bola, con lo que la auditoría (revisión) de cuadro a cuadro, puede ser realizada. Cada jugador individual, capitán o entrenador de equipo, deben recibir una copia de los marcadores o resultados y deben firmar la copia oficial después de jugar, para reconocer el marcador o resultado.

Después que un resultado ha sido anotado no puede ser cambiado a menos que haya habido un error obvio en el cálculo o anotación. Errores obvios deben ser corregidos por un oficial del Torneo en el momento de ser descubierto, errores cuestionables deben ser analizados por la Organización del Torneo.

Esta Organización puede, por decisión o regla, acordar un límite de tiempo para corregir errores.

Una partida del torneo, o cuadro (s) dentro de una partida, que irremediablemente ha sido perdida en el proceso de anotación, debe ser jugada de nuevo con la aprobación de la Organización del Torneo, a menos que dicho procedimiento está prohibido por las propias reglas del Torneo.

Regla 207.-Detección de falta.

Los oficiales del Torneo podrán usar un dispositivo automático de detección de faltas convalidado por la WTBA. Cuando no exista este dispositivo, deberá existir un juez de faltas, colocado de tal manera que tenga una visión completa de la línea de falta. Si el detector automático está inoperativo temporalmente, los oficiales del Torneo deberán asignar un juez de faltas o autorizar a los oficiales que registran la puntuación para que puedan señalar las faltas.

Regla 208.-Juego interrumpido.

Los oficiales del Torneo pueden autorizar que se complete una partida o serie de partidas en otras pistas cuando el mal funcionamiento de la maquinaria en las pistas iniciales puede causar un retraso en el progreso normal de la serie.

Regla 209. Bowling Lento

Las Reglas de Torneos Convalidados deberán incluir una regla que cubra los derechos y obligaciones de los jugadores cuando suben a la pista de aproximación para lanzar. Deberá también incluir un párrafo sobre penalizaciones si no se cumplen dichos derechos y obligaciones. (El procedimiento especificado en la regla 319 podrá usarse).

Regla 210. Procedimiento de Desempate

En el caso de un empate para el primer puesto, se jugará un juego de desempate, al menos que en las reglas del Torneo se especifique otro procedimiento (por ejemplo que se jueguen los cuadros 9 y 10 ó que se declaren dos campeones).

Regla 211.-Penalizaciones por incumplir la reglas.

Las penalizaciones por incumplir las reglas, cuando la regla no especifica una penalización, se aplicarán de la siguiente manera :

1.- Un oficial autorizado del Torneo avisará a un jugador que incumpla una/s regla/s mediante una tarjeta amarilla en la primera ofensa (no hay penalización)

2.- En una segunda ofensa en el mismo Torneo, el jugador será descalificado y no se le permitirá participar en ningún Torneo ni competición convalidada ni organizada por la WTBA/Zona durante 90 días.

3.- Si un jugador recibe tres avisos en tres distintos Torneos en el plazo de 12 meses, no se le permitirá participar en ningún Torneo ni competición convalidada ni organizada por la WTBA/Zona durante 90 días.

4.- Todas las ofensas serán notificadas inmediatamente por el Secretario del Torneo a la Secretaría General de la WTBA, que notificará a todas las Federaciones Miembros.

Regla 212. –Protestas.

Protestas respecto a la idoneidad (inscripción o participación) o a las reglas generales de juego, deben ser confirmadas por escrito a un responsable oficial del Torneo no mas tarde de 24 horas tras la finalización del juego en el que la infracción haya ocurrido o antes de la entrega de premios, dependiendo de lo que se celebre antes.

Cuando la protesta se refiere a una falta o legalidad de los bolos derribados, un representante oficial de las partes involucradas puede estar presente cuando los testimonios son tomados respecto a la protesta.

Si el escrito de la protesta no se presenta antes del período establecido anteriormente, el juego o juegos se mantendrán tal y como finalizaron.

Cada decisión sobre esta regla no debe ser utilizada para cubrir una violación previa o similar.

Regla 213. Procedimientos de Apelación

Cualquier apelación sobre la decisión de los organizadores de un torneo, deberá presentarse ante la Federación bajo cuya jurisdicción se celebró el torneo en un plazo de 30 días. Esta Federación, en el plazo de 30 días, estudiará la apelación y tomará su decisión. Copias de esta decisión se enviarán al que presenta la apelación, al Presidente de la Zona y a la Presidencia de la WTBA. Se podrá presentar una apelación a esta decisión en el plazo de 30 días a la Comisión Ejecutiva de la Zona, quien tomará una decisión en 30 días. Copias de esta decisión se enviarán al que presenta la apelación y a la Presidencia de la WTBA. Una última apelación se puede presentar a la Presidencia de la WTBA en el plazo de 30 días cuya decisión será definitiva e irrevocable. El que apela y el Presidente de la Zona serán notificados de esta decisión en el plazo de 30 días.

CAPÍTULO III. CAMPEONATOS MUNDIALES DE NO PROFESIONALES. REGLAS PRINCIPALES.

Las siguientes reglas principales serán aplicadas a los Campeonatos de la WTBA, no obstante, las Zonas seguirán procedimientos similares para Campeonatos de Zona.

Los Capítulos IV-VI cubren las reglas adicionales a estas principales para cada Campeonato específico. La Federación anfitriona celebrará el torneo bajo la dirección de la WTBA y de acuerdo con las reglas y regulaciones publicadas.

Regla 301. Nombres Oficiales

Los nombres oficiales de los campeonatos de la WTBA serán los siguientes:

- Campeonatos mundiales de Bowling FIQ
- Campeonatos mundiales juveniles de Bowling FIQ
- Copa Mundial de Bowling de equipos

Los nombres oficiales de campeonatos de Zona serán los siguientes:

- Campeonato Americano de Bowling FIQ
- Campeonato Asiático de Bowling FIQ
- Campeonato Europeo de Bowling FIQ

Los nombres oficiales serán usados para todas las descripciones de dichos eventos.

Regla 302. Solicitudes para ser Anfitrión de un Campeonato

1. Todas las solicitudes para ser anfitrión de un Campeonato Mundial serán revisadas por la Conferencia de la WTBA. Dichas solicitudes deberán ser recibidas por la Secretaría General de la WTBA no más tarde de 7 meses antes de la celebración del campeonato. No obstante, se aconseja que las Federaciones notifiquen verbalmente su intención de presentar su solicitud en la Conferencia anterior a la que se selecciona.

La selección del anfitrión para el próximo Campeonato Mundial de Bowling FIQ se llevará a cabo en la Conferencia celebrada con los Campeonatos actuales.

La selección del anfitrión para el próximo Campeonato Juvenil Mundial de Bowling FIQ y Copa Mundial de equipos se llevará a cabo en la Conferencia celebrada 3 años antes del año de la competición.

Sólo podrán presentar solicitudes Federaciones Miembros. Si otras organizaciones están implicadas en las solicitudes, serán parte de un acuerdo escrito entre la WTBA y la Federación anfitriona.

Durante las fechas oficiales de los Campeonatos Mundiales no se podrá celebrar a la vez en las mismas instalaciones otros Campeonatos.

2. Como mínimo una solicitud comprenderá la siguiente información:

- a. Ubicación propuesta (ciudad, estado, región)
 - b. Fechas propuestas (al menos el mes)

 - c. Disponibilidad de instalaciones con el número mínimo de pistas requeridas (32, 18 y 16 respectivamente para Adultos, Equipos y Juvenil); su aforo; una descripción general de instalaciones adicionales y salas de reuniones, la seguridad de la disponibilidad exclusiva durante la competición; y la seguridad de cumplir todas las especificaciones requeridas por la WTBA. Además, la competición deberá celebrarse en una sola instalación.

 - d. Disponibilidad de Hoteles; una descripción general de las habitaciones y las salas de reuniones; y distancia de la/s bolera/s en kilómetros y en minutos en coche.
-

3. Como mínimo una solicitud incluirá una carta de intenciones financiera que asegurará a los miembros oficiales lo siguiente:

- a. Recogida del aeropuerto y regreso.

 - b. Transporte entre los hoteles designados y la instalación de juego de acuerdo con un itinerario previamente acordado.

 - c. Gastos de la instalación de juego para ensayos y competición oficial.

 - d. Una ceremonia de apertura, reunión de bienvenida y banquete de despedida.
-

4. La Federación anfitriona podrá determinar el número de personas que formen la delegación oficial con la aprobación del presidente de la WTBA. Sin embargo, a propósito de invitaciones, la delegación oficial incluirá como mínimo:

- a. Seis jugadores masculinos y/o seis jugadoras femeninas. (Para el Campeonato Mundial Juvenil de Bolos cuatro masculinos y/o cuatro femeninas)

 - b. Un entrenador para los jugadores masculinos y un entrenador para las jugadoras femeninas.

 - c. Un administrador para el equipo masculino y un administrador para el equipo femenino.

 - d. Delegados, elegidos y acreditados, de las reuniones de la FIQ, WTBA y WNBA mantenidas en relación con los Campeonatos.
-

5. Una solicitud incluirá como mínimo una garantía para correr con los siguientes gastos:

- a. Estancia en el hotel, coche y chófer para los Presidentes, Secretarios de la WTBA y la FIQ y para el Técnico Delegado nombrado por la WTBA.
 - b. Una dieta de USD 100 y traductor (si es necesario) para el Técnico Delegado de la WTBA.
 - c. Instrumentos para el control de drogas que cumplan las Regulaciones de Doping de la WTBA para el Campeonato de Bowling Mundial FIQ y para otros Campeonatos si así lo decide el Presidium.
 - d. Personal médico acreditado en guardia, incluyendo un médico de medicina general.
 - e. Tarjetas acreditativas para los miembros de la delegación oficial, y otros autorizados como el Secretario General, que asegurarán el acceso a las instalaciones de la competición en todo momento.
 - e. Facilidades para la prensa con el teléfono, fax y otros servicios de comunicación necesarias además de tarjetas acreditativas.
 - g. Estancia en hoteles, si es requerida, para oficiales debidamente autorizados (Presidente de la WTBA, Delegado Técnico) para visitas anteriores a la competición.
-

6. Consideraciones Financieras.

- a. Se le permitirá a la Federación Anfitriona recolectar un precio de inscripción a cada miembro de una delegación oficial, para usar en los gastos de hospedaje. Miembros de la Presidencia de la FIQ, WTBA y WNBA están exentos de estos pagos. El precio de inscripción será fijado por la Presidencia. En el caso de que una delegación esté compuesta por más miembros de los arriba constados, el precio de inscripción para personas adicionales será fijado entre la Federación Anfitriona y el Presidente de la WTBA.
- b. Se le permitirá a la Federación Anfitriona vender entradas para ver la competición y todos los eventos relacionados con ella. La aprobación de los precios deberá obtenerse del Presidente de la WTBA.
- c. Se deberá obtener el visto bueno de la Presidencia de la WTBA para que la Federación Anfitriona venda mercancía con inscripciones referentes a los Campeonatos.
- d. Los derechos de sponsorización de los Campeonatos y actividades relacionadas con ellas sólo puede ser concedida por la Presidencia de la WTBA.

e. Los derechos televisivos para la totalidad o parte de los Campeonatos sólo puede ser concedida por la Presidencia de la WTBA.

Regla 303. Certificación de la Instalación de Juego

Los torneos se celebrarán con artículos de deporte (pistas, bolos, bolas) que cumplen las especificaciones expuestas en el Capítulo VIII.

Si las pistas son de madera, deberán de haber sido lijadas y recubiertas en el plazo de seis meses con anterioridad a la celebración de la competición. Si embargo, este requerimiento podrá ser desestimado por el Presidente de los Campeonatos Mundiales y Juegos Mundiales de la WTBA y por el Presidente de Zona para los Campeonatos de Zona si se cree necesario.

Bolos nuevos que no tengan más de 300 partidas deberán ser utilizadas. Dos juegos de bolos serán utilizados en cada máquina automática de colocar los bolos.

Tras haber recubierto la superficie de las pistas lo antes posible (en el caso de pistas de madera), la Federación Anfitriona pagará los gastos del Técnico Delegado para que apruebe las pistas y para que se relacione con el Gerente del Torneo y personal de la bolera para instruirles sobre la preparación de las pistas. El objetivo general de toda competición consiste en conseguir una justa y equitativa cantidad de puntos que concederá un premio a la certeza y consistencia del jugador de bowling.

La longitud completa de todas las pistas deberán ser limpiadas (en seco) al menos diariamente durante el Torneo. El mismo procedimiento debe ser aplicado por los menos para los 3 días anteriores. En el caso de que el Comité Técnico del Torneo decida acerca de la necesidad de aceitar más veces que una al día, la completa longitud de las pistas deben ser limpiadas de nuevo antes de aceitar. Deben ser hechos gráficos diariamente antes de jugar y deben estar disponibles para inspección si fuese necesario. El Delegado Técnico de la WTBA está autorizado para publicar los protocolos detallados para ayudar al Comité Técnico en el cumplimiento de sus responsabilidades.

El acuerdo respecto a los procedimientos de preparación de las pistas debe ser indicado mediante circular a todos los miembros federativos.

El Delegado Técnico también deberá reunirse con el Comité Organizador para revisar los detalles referidos para la celebración de los Campeonatos y otras actividades relacionadas. El Delegado Técnico inmediatamente redactará un informe detallado para el presidente de la WTBA.

Regla 304. Folletos de Información y Promoción

No más tarde de un año antes de la fecha límite para inscripción, la Federación Anfitriona distribuirá a cada Federación Miembro toda la documentación e información necesaria para que la Federación pueda registrar su intención de participar. Todo el material deberá tener el visto bueno previo del Presidente de la WTBA y como mínimo explicará que :

- a. No se le permitirá participar a cualquier Federación que no presente la documentación necesaria o que no pague las cuotas necesarias antes de la fecha límite de inscripción.
- b. Cada Federación participante será la responsable de suministrar tres banderas nacionales de ceremonia (1 metro x 2 metros) y una cinta con el himno nacional.

La Federación Anfitriona enviará además, al menos un envío promocional a las Federaciones Miembros de la WTBA.

Regla 305. Procedimiento de Participación y Honorarios para los Campeonatos.

1. Las Federaciones registrarán los documentos de participación ante la Federación Anfitriona no más tarde de 3 meses antes de la apertura de los Campeonatos. Estos serán acompañados por las cuotas de inscripción para cada miembro de la Delegación Oficial establecidas por la WTBA. No habrá devoluciones.
2. Las Federaciones deberán acreditar la elegibilidad de su participantes como se establece en las Reglas 306 y 307.
3. Para poder participar en los Campeonatos Mundiales o de Zona, las Federaciones deberán estar al corriente en su pagos de miembro de la FIQ, WTBA y Zona. La Federación Anfitriona notificará semanalmente al Secretario General de las Federaciones participantes para que pueda verificar su elegibilidad.

Regla 306. Idoneidad (Inscripción).

1. Sólo jugadores con la nacionalidad del país de la Federación que quiere participar son elegibles para representar a esa Federación en los Campeonatos Mundiales (sujeto a las excepciones abajo indicadas) y las respectivas Federaciones Nacionales certificarán que están al corriente en el pago de carnets de miembro de la FIQ y la Zona.

Si un competidor ha representado a un país en los Campeonatos Mundiales o de Zona o en los Juegos Olímpicos, Mundiales o Juegos Regionales, no podrá representar a otro país en los Campeonatos Mundiales o de Zona. Excepto:

- a.- Que su antiguo país se ha incorporado a otro estado.
- b.- Cuando representó anteriormente a otro país, lo hizo porque su Federación Nacional de Bowling no era miembro de la FIQ.
- c.- Cuando ha obtenido la nacionalidad de otro país y han transcurrido al menos tres años desde la fecha de solicitud de dicha nacionalidad.
- d.- Tras un año desde la fecha en la que representó a su país anterior, pero en este caso únicamente con el acuerdo de dos Federaciones Nacionales de Bowling, y la aprobación de la Zona en cuestión y el permiso de la FIQ.

e- En el caso de la mujer, si su nacionalidad cambia al casarse, puede representar al país de su marido.

2. Residentes de Colonias o Dominios que desean representar a su país madre:

Ciudadanos nacidos en Colonias o Dominios podrán representar a su país madre si la Federación Nacional de Bowling (si existe) de esa Colonia o Dominio no es miembro de la FIQ.

Ciudadanos de Dominios, Colonias o Países Madre pueden intercambiar siempre que:

- a. Hayan vivido al menos tres años desde la fecha en la que representaron por última vez a su anterior país en el Dominio, Colonia o País Madre que desean representar.
 - b. Hayan vivido al menos un año desde la fecha en la que representaron por última vez a su anterior país en el Dominio, Colonia o País Madre que desean representar siempre que:
 1. Es legalmente imposible obtener la nacionalidad del país al que desean representar.
 2. Se haya obtenido con anterioridad el acuerdo de dos Federaciones Nacionales de Bowling y la aprobación de la Zona en cuestión además del permiso de la FIQ.
-

3. Una persona nacida en un país distinto al que tienen la nacionalidad sus padres, puede representar al país de sus padres siempre que:

- a. Tenga la nacionalidad de su padres y
 - b. No ha representado con anterioridad a su país de nacimiento.
-

4. Una persona que se identifica como jugador profesional de bowling o es miembro de una organización profesional de bowling no será elegible para ningún Campeonato Mundial, ni de Zona de la WTBA, ni para los Juegos Olímpicos ni para Juegos Mundiales ni Regionales.

Regla 307. Reintegración

Cualquier individuo que haya sido jugador profesional de bowling o miembro de una organización profesional durante más de un año puede reintegrarse en competiciones de la WTBA si demuestra que no cumple las reglas de elegibilidad señaladas en la Regla 306.4 durante al menos 3 años.

Cualquier persona que no ha sido jugador de bowling profesional ni miembro de una organización profesional más de una vez o durante más de un año, puede volver a calificarse para participar en Competiciones de la WTBA si demuestra que no cumple las reglas de elegibilidad señaladas en Regla 306.4 desde hace al menos un año.

NOTA: Un año o tres años se calcularán desde el 1 de enero del año del evento en cuestión.

Regla 308. Inspección de la Bola de Bolos

Antes del comienzo de una competición, todas las bolas de bolos a utilizar serán inspeccionadas de acuerdo con el Capítulo VIII Especificaciones de Bolas de Bolos asegurándose que cumplen en peso, compensación, agujeros y dureza de superficie. Si una bola abandona el lugar del torneo, se volverá a inspeccionar antes del comienzo del siguiente evento.

Regla 309. Gerencia del Torneo

1. Gerente del Torneo

La Federación Anfitriona seleccionará un gerente para el Torneo. Sus representantes nombrados supervisarán y dirigirán el Torneo. Esto incluirá la responsabilidad hacia el Comité Técnico, Arbitro/s , y de hacer cumplir las Reglas de Juego de la WTBA y en su ausencia, el Código de Conducta de la WTBA.

2. Comité Técnico

El Comité Técnico para los Campeonatos Mundiales consistirá de:

- a. Gerente del Torneo
- b. Técnico Delegado
- c. Miembro del Comité Técnico

El Gerente del Torneo puede pertenecer a la Federación Anfitriona.

El Técnico Delegado puede pertenecer a la misma Zona que la Federación Anfitriona pero no pertenecer a ella.

El Miembro del Comité Técnico deberá pertenecer a una Zona distinta a la de la Federación Anfitriona.

Para los Campeonatos de Zona, el Comité Técnico consistirá de:

- a. El Gerente del Torneo
- b. El Delegado del Torneo
- c. El Miembro del Comité Técnico, cada uno de un país distinto

Los Miembros del Comité Técnico son nombrados por el Presidente de la WTBA para los Campeonatos Mundiales y por el Presidente de la Zona para los Campeonatos de Zona.

El Comité Técnico indicará al Comité Organizador del Torneo respecto a los procedimientos y técnicas de mantenimiento de las pistas, representado por el Delegado Técnico y de una forma diaria durante la Competición.. Si existiese un desacuerdo entre el Comité Técnico y el Comité Organizador, la decisión final será del Comité Técnico.

El Comité Técnico resolverá las disputas que no puedan ser solucionadas por los Arbitros.

El Comité Técnico seguirá los procedimientos de acondicionamiento y mantenimiento de pistas establecidos por el Delegado Técnico y verificará que los mismos procedimientos serán seguidos diariamente. Si en opinión del delegado Técnico es necesario cambiar los mantenimientos de las pistas, debe ser obtenido el consentimiento del Comité Técnico y se debe notificar a los oficiales de cada Federación participante.

3. Arbitros.

Los Arbitros son nombrados en la reunión celebrada antes del Torneo y son los responsables de hacer cumplir lo establecido por la Reglas Generales de Juego de la WTBA y aquello establecido en los capítulos III y VI aplicable al Campeonato. Como tal, el Arbitro circulará por detrás de la zona de los jugadores y se asegurará de que se cumplan las Reglas.

4. Jurado de Apelación

El Presidente nombrará un Jurado de Apelación que constará de tres personas de los representados en el lugar del Campeonato.

El Presidente de la WTBA nombrará el Jurado de Apelación para los Campeonatos Mundiales en la que estarán representados las tres Zonas.

El Presidente de la Zona nombrará el Jurado de Apelación para los Campeonatos de Zona en la que estarán representados al menos tres Federaciones distintas.

Regla 310. Reunión antes del Torneo

Antes del comienzo de la competición, se mantendrá una reunión para informar todo lo necesario sobre la competición y actividades relacionadas, y para contestar a preguntas. El Delegado Técnico y Gerente del Torneo asistirán a esta reunión que será presidida por el Presidente de la WTBA para los Campeonatos Mundiales y por el Presidente de Zona para los Campeonatos de Zona. Tanto el Presidente de la WTBA o el de Zona podrán nombrar a un representante para presidir la reunión. Únicamente delegados y entrenadores de equipos podrán asistir a esta reunión. La reunión no se puede celebrar durante los ensayos oficiales y servicios de traducción deberán estar disponibles.

Regla 311. Ceremonias

1. Ceremonia de Apertura

Como mínimo la ceremonia de apertura deberá incluir un desfile de jugadores con sus banderas y comentarios apropiados de representantes de la Federación Anfitriona, la WTBA y la FIQ. El programa está sujeto a la aprobación del Presidente de la WTBA.

2. Ceremonia de Premios

Las medallas serán de un diseño y calidad consistente y tendrá la aprobación del Presidente de la WTBA. Las ceremonias de premios tendrán lugar tras cada evento y preferentemente antes del comienzo del siguiente. Los premios de Grandes Masters podrán darse o en la Ceremonia de Clausura o en el Banquete de Despedida. Los himnos nacionales de los jugadores ganadores serán tocadas. La presentación de medallas seguirá un plan establecido por la Federación Anfitriona y previamente aprobado por el Presidente de la WTBA. El plan nombrará a las personas quienes tendrán el honor de participar en la entrega.

3. Ceremonia de Clausura

Habrà una ceremonia de clausura que, como mínimo, incluirà comentarios apropiados de representantes de la Federación Anfitriona, la WTBA y la FIQ. El programa está sujeto a la aprobación del Presidente de la WTBA.

Regla 312. Reglas de Anti doping

Las regulaciones que aparecen en el Manual de Control Anti doping serán aplicables a los Campeonatos Mundiales y otros Campeonatos que decidirá el Comité de vez en vez.

Regla 313. Fumar y Beber

Los jugadores no deberán fumar, comer, beber alcohol ni estar bajo los efectos de él durante la competición, es decir durante todo el bloque de partidas. En el caso donde se prueba que el jugador incumple esta norma, puede ser suspendido por el Comité Técnico del torneo durante ese bloque de partidas.

Bebidas no alcohólicas están permitidas siempre que no se consuman en la zona de juego.

Durante los Campeonatos bebidas alcohólicas no pueden ser servidas o consumidas en el área de jugadores o en el área de espectadores.

Durante los Campeonatos no está permitido fumar en el instalación. Sin embargo, se permite un área cerrada de fumadores, siempre que no afecte a las áreas de jugadores y espectadores.

Regla 314. Uniformes de Juego - Publicidad

1. Los jugadores vestirán un uniforme estandar aprobado por su Federación Nacional. No se permiten variaciones individuales. Hombres deberán vestir pantalones o pantalones flojos . Las mujeres pueden vestir faldas, falda-pantalón , pantalones, pantalones flojos, vestido corto, no obstante, no se permitirá ninguna variación en un mismo equipo.
-

2. Lo siguiente deberá aparecer en los uniformes:

- a. Nombre del jugador
 - b. Nombre del país
 - c. Logo del país o Federación Miembro al que representa al jugador
 - d. Publicidad, siempre y cuando el tamaño no exceda la mitad del tamaño del texto más grande que aparece en la espalda del jugador y siempre que la publicidad no entra en conflicto con la Ley del país de la Federación Anfitriona y con las Reglas del Comité Internacional Olímpico.
-

Nota: En torneo celebradas bajo las reglas del COI, la identificación comercial está limitada al proveedor del articulo o de los artículos deportivos, no podrá aparecer más de una vez en cada artículo y no podrá ocupar más del 10% de la superficie expuesta; no podrá exceder de 60 cm cuadrados en artículos deportivos, 12 cm cuadrados en vestimenta y 6 cm cuadrados en zapatos.

Regla 315. Estilo de Juego

El estilo normal de juego será el descrito en la Regla 109 a menos que se especifique de otras manera.

1.- Estilo Match play.

En el estilo match play cada jugador lanza dos cuadros cada vez. No obstante, el jugador que empieza a la izquierda (pista impar) lanza un solo cuadro. Después cada jugador lanza primero en la pista de la derecha, e inmediatamente después completa otro cuadro en la pista de la izquierda. El jugador que lanzó en primer lugar acabará su partida lanzando el cuadro diez en la pista de la derecha. Cuando los enfrentamientos son de mas de una partida, en las partidas sucesivas los jugadores se turnan en empezar en la pista de la izquierda.

2.-Estilo Baker

En el formato Baker, los miembros de los equipos ,tríos, y parejas que están compitiendo lanzarán los diez cuadros sobre una misma pista de manera sucesiva y en orden regular. Los equipos alternarán pista una vez completados los diez cuadros.

3.-Estilo “Round Robin” todos contra todos

En el formato Round Robin ,cada jugador se enfrenta con cada uno de los demás, el Torneo determinará que número de jugadores se clasificará. Cada jugador juega una partida contra cada uno de los demás jugadores. Los enfrentamientos pueden constar de más de una partida. Se puede añadir en la final una defensa de posición. En una defensa de posición el emparejamiento lo determinará la posición en quedaron los jugadores tras las primeras partidas. En el caso de empate antes de la defensa de posición entre las posiciones 2-3, 4-5,6-7, etc. El jugador que ocupará la posición mas alta será:

- a.- El que tenga el mayor número de bolos derribado (scratch)
 - b.- El que ganó su partida.
 - c.- El que ganó mas partidas.
 - d.- El que tenga menor diferencia entre la partida mas alta y la mas baja.
 - e.- El que tenga la partida mas alta.
-

4.-Orden de juego

Se puede asignar uno o mas jugadores a un par de pistas. Después de haber comenzado cada bloque de partidas, no se deberá hacer ningún cambio en dicho bloque en esas pistas a menos que se pueda hacer una sustitución de acuerdo con las reglas específicas de cada Campeonato.

Regla 316. Conservación de la puntuación oficial.

Todo Torneo requiere tener anotadores oficiales recogiendo todas las partidas jugadas en la competición. Un marcador automático que ha sido aprobado por la WTBA puede ser utilizado. Este marcador facilitará una copia escrita del resultado el cual puede ser auditado cuadro a cuadro y de otra manera ajustar la puntuación y las reglas de juego del Torneo.

Una hoja de marcador escrita podrá ser conservada indicando la caída de bolos en cada bola así puede ser auditado cuadro a cuadro. Cada jugador individual, entrenador o delegado recibirá una copia de los marcadores o resultados y deberán firmar la copia oficial inmediatamente después de jugar, para conocer el marcador o resultado.

Después que un resultado a sido anotado no puede ser cambiado a menos que haya habido un error obvio en el cálculo o anotación. Errores obvios deben ser corregidos por un oficial del Torneo inmediatamente de ser descubiertos. Errores cuestionables deben ser analizados por el Arbitro.

Una partida del Torneo, o cuadro (s) dentro de una partida, que irremediamente ha sido perdida en el proceso de anotación, debe ser jugada de nuevo con la aprobación de la Organización del Torneo.

Regla 317. Detección de falta.

Los oficiales del Torneo podrán usar un dispositivo automático de detección de faltas convalidado por la WTBA. Cuando no exista este dispositivo, deberá existir un juez de faltas, colocado de tal manera que tenga una visión completa de la línea de falta. Si el

detector automático está inoperativo temporalmente, los oficiales del Torneo deberán asignar un juez de faltas o autorizar a los oficiales que registran la puntuación para que puedan señalar las faltas.

Regla 318. Juego interrumpido

Los oficiales del Torneo pueden autorizar que se complete una partida o serie de partidas en otras pistas cuando el mal funcionamiento de la maquinaria en las pistas iniciales puede causar un retraso en el progreso normal de la serie.

Regla 319. Bowling Lento

1. Los jugadores que se están preparando para subir a pista y lanzar la bola tendrán los siguientes derechos y obligaciones:
 - a. Tendrán derecho al paso sobre un jugador moviéndose para aproximarse o preparándose a lanzar sobre la pista colindante por su izquierda.
 - b. Cederán el paso a un jugador aproximándose o preparándose para lanzar sobre la pista colindante por su derecha.
 - c. Los jugadores estarán preparados para lanzar cuando es su turno y no demorarán el comienzo de su aproximación ni lanzamiento si las pistas inmediatas a su derecha e izquierda están libres.

2. Si un jugador incumple los procedimientos escritos en el punto 1 se puede proclamar bowling lento. Un jugador que infrinja estos procedimientos será advertido por un oficial autorizado del torneo de la siguiente manera:
 - a. Una tarjeta blanca para el primer aviso (no hay penalización)
 - b. Una tarjeta amarilla para el segundo aviso (no hay penalización)
 - c. Una tarjeta roja para el tercer y siguientes avisos en un bloque de partidas (seis partidas para individuales y parejas, tres partidas para tríos o equipos de cinco y todas las partidas del día en un match play). La penalización será 0 bolos derribados en ese cuadro.

3. Para hacer cumplir esta regla, el Arbitro amonestará específicamente a cualquier jugador o equipo que esté más de cuatro cuadros por detrás del líder en individuales, parejas o master; o más de dos cuadros por detrás en tríos o equipos, sin contar los dos pares de pistas de las esquinas.

4. Siempre que exista una cuestión sobre el cumplimiento de esta regla, o incumplimiento de ella, en el Final de los Grandes Masters, la decisión final será tomada por el Presidente de la WTBA o representante, manteniéndole informado el Arbitro.

Regla 320. Lanzamiento en pista equivocada.

En competición individual, en la que el jugador juega dos cuadros cada vez que sea su turno, y el otro jugador juega en pista errónea o equivocada, debe declararse como bola muerta y el jugador debe repetir la jugada en pista correcta, siempre y cuando el error se descubra antes de que el jugador contrario haya lanzado su jugada. Sino, el marcador se mantiene y el resto de cuadros se realizarán en la pista correcta.

Regla 321. Penalizaciones por Incumplimiento de las Reglas

Cuando una Regla no especifica su penalización, se penalizará como sigue:

- 1.-Para la primera falta el jugador/equipo que incumpla será avisado con una tarjeta amarilla (no hay penalización).
- 2.-Para una segunda falta en el mismo torneo, el jugador/equipo será descalificado del torneo y no le será permitido participar en ningún torneo convalidado por la WTBA o Zona durante un plazo de 90 días.
- 3.-Todas las ofensas serán registradas inmediatamente por el Gerente del Torneo ante el Secretario de la WTBA, quién informará a todas las Federaciones Miembro.

Regla 322. Protestas.

Protestas respecto a la idoneidad o a las reglas generales de juego, deben ser confirmadas por escrito a un responsable oficial del Torneo no mas tarde de 24 horas tras la finalización del juego en el que la infracción haya ocurrido o antes de la entrega de premios, dependiendo de lo que se celebre antes.

Cuando la protesta se refiere a una falta o legalidad de los bolos derribados, un representante oficial de las partes involucradas puede estar presente cuando los testimonios son tomados respecto a la protesta.

Si el escrito de la protesta no se presenta antes del período establecido anteriormente, el juego o juegos se mantendrán tal como finalizaron.

Cada decisión sobre esta regla no debe ser utilizada para cubrir una violación previa o similar.

Regla 323.Procedimientos de apelación.

Todas las resoluciones tomadas por el Arbitro deben ser presentadas y revisadas por el Comité Técnico. La decisión del Comité Técnico es considerada como final a menos que haya una apelación al tribunal de Apelación dentro de las 24 horas siguientes al anuncio de la decisión, o antes de la entrega de trofeos (dependiendo de lo que ocurra antes).

Protestas respecto a la elegibilidad que se produzca a la conclusión de los campeonatos deben ser dirigidas directamente al Comité de Apelación en un plazo de 30 días

Todas las apelaciones de las decisiones del Comité Técnico deben ser redactadas por escrito y con el Arbitro presente o un miembro del Tribunal de Apelación o con el secretario de la WTBA de la ZONA. Cada recurso o apelación, debe ser específica e incluir un pago de 100 dólares USA, Si la apelación o recurso no es sostenida o defendida por el Tribunal de Apelación, el pago será dirigido a la WTBA. Dicho pago también se aplica a protestas realizadas directamente al Tribunal de Apelación.

El Tribunal de Apelación está autorizado a dar su resolución durante una reunión rutinaria del Tribunal o si considera apropiado, el Tribunal puede decidir un voto por correo, después de que todo el material presentado haya sido estudiado por cada uno de los miembros de dicho Tribunal.

CAPITULO IV. CAMPEONATOS MUNDIALES DE BOWLING FIQ

Las Reglas establecidas en el capítulo IV son aplicables a los Campeonatos Mundiales de Bowling FIQ además de las reglas especificadas en los capítulos I, III y VIII.

Regla 401. Competición

1. Número de Jugadores

Cada Federación Miembro estará limitado a presentar un equipo de no más de seis jugadores masculinos y seis jugadoras femeninas. Los componentes de cada equipo serán nombrados antes del comienzo de los entrenamientos oficiales.

2. Entrenamiento

Como mínimo un día de entrenamiento oficial deberá existir, el día inmediatamente anterior al comienzo de la competición de Individuales. Habrá una hora de entrenamiento para cada Federación. Sin embargo, si las pistas de competición no están disponibles para el entrenamiento no oficial antes de la celebración del Campeonato, se proclamarán dos días de entrenamiento oficial con dos horas de entrenamiento para cada Federación el primer día y una hora de entrenamiento para cada Federación el segundo.

Una vez preparadas las pistas y concluido el entrenamiento oficial, no se le permitirá a ningún jugador jugar en las pistas durante la duración de los Campeonatos, excepto en la competición en sí.

Nota: Esto no incluye promociones del juego de los bolos (exhibiciones) después o en los intermedios de los eventos.

En los Campeonatos Individuales o de Parejas, será permitido 5 minutos de entrenamiento, 10 minutos para Tríos y 15 minutos para equipos de cinco.

3. Estilo de Juego

Cada partida se jugará sobre un par de pistas. Equipos y/o Individuales lanzarán sucesivamente en un orden regular un cuadro en una pista y, en el siguiente cuadro alternará y lanzará sobre la adyacente, alternando en cada cuadro hasta que se hayan lanzado cinco cuadros en cada pista. Cuando surja cualquier duda sobre quién de los dos jugadores deberá lanzar primero, es obligatorio que lo haga el jugador que está a la derecha. Los Finales del Gran Masters se jugarán estilo Match Play.

4. Asignación de Pistas

La asignación de pistas se determinará en conjunto, sujeto a necesidades específicas de itinerario para los Finales Masters. Para Individuales y Parejas, una vez empezada la competición, el número de jugadores en cada par de pistas será regular durante el todo el torneo.

5. Zona de Jugadores

La zona de jugadores puede ser definida por el Gerente del Torneo, usando métodos de identificación que sean obvios a espectadores. Únicamente se le permitirá a un entrenador u oficial de cada Federación miembro estar en la zona de jugadores inmediatamente detrás de cada par de pistas en el que los jugadores están compitiendo.

6. Pruebas del Torneo

Los hombres y mujeres competirán en divisiones separadas pero las pruebas programadas serán las mismas para los dos:

- a. Individuales. Seis partidas
- b. Parejas. Seis partidas
- c. Tríos (equipos de tres). Seis partidas
- d. Equipos de cinco . Seis partidas.
- e. Final de Masters. Una partida todos contra todos y defensa de posición para los 16 primeros clasificados al final de todas las pruebas (24 partidas)
- f. Masters Gran Final . Defensa de posición (roll-off) para el primero, segundo y tercero.

7. Desarrollo de las pruebas.

En cada una de las siguientes pruebas, los jugadores que tengan asignado comenzar en las pistas impares se moverán a la izquierda y aquellos que tengan que comenzar la prueba en las pistas pares se moverán a la derecha para las siguientes partidas. El Gerente del Torneo determinará el número de pistas que hay que correr durante el evento.

a. Individuales

Régimen abierto para miembros de cada grupo. Seis partidas en un sólo bloque sobre 12 pistas con dos personas de la misma federación por pista cuando es viable. Cada partida se jugará sobre un par de pistas distinto. Jugadores de una misma federación jugarán al menos en dos grupos distintos.

b. Parejas

Seis partidas en un sólo bloque sobre 12 pistas. Cada partida se jugará sobre un par de pistas distintas. Tres equipos por federación, uno por pista. Los equipos de una misma federación jugarán en grupos diferentes cuando sea posible.

c. Tríos

Seis partidas en dos bloques de tres partidas sobre 12 pistas. Cada partida se jugará sobre distintos pares de pistas. Dos equipos por federación. Los equipos de una misma federación jugarán en grupos diferentes cuando sea posible. No se permiten cambios de jugadores ni durante ni entre bloques. No se permiten cambios en el orden de la alineación durante un bloque.

d. Equipos de cinco jugadores

Seis partidas en dos bloques de tres partidas en días distintos. Los dos bloques se jugarán sobre seis pistas. Un equipo por pista y cada partida del mismo bloque se

jugará en diferente par pistas. Un equipo podrá cambiar a un jugador al comienzo del segundo bloque o hacer un cambio como se indica en la regla de substitución. No se permiten cambios en el orden de alineación durante un mismo bloque de partidas.

1. Jugadores Extra. Todos los jugadores podrán jugar en equipos para su total general de todo el campeonato. Jugadores de distintas Federaciones se mezclarán para formar estos equipos.

e. Final de Masters y grandes finales

1. Final de Masters. Los finales será un competición de todos contra todos entre los primeros 16 jugadores basándose en sus 24 partidas de clasificación. No se tiene en cuenta la puntuación de clasificación. Se jugará una sola partida contra cada persona. Una partida final se jugará en el sistema defensa de posiciones, haciendo un total de 16 partidas.

Estas 16 partidas se jugarán en dos días, ocho el primer día y ocho el segundo de acuerdo con un itinerario preestablecido. No obstante, debido a problemas de horario y tras la aprobación del Consejo de la WTBA, o por el Consejo de la Zona, estas 16 partidas se podrán jugar en un sólo día.

Las posiciones se deciden por sorteo. Sin embargo, el Comité Técnico seleccionará la posición de jugadores de una misma selección para asegurarse que dichos jugadores competirán entre sí durante las primeras ocho partidas.

Los resultados se basarán sobre el total de bolos derribados en cada una de las partidas y una bonificación de diez bolos por cada partida ganada, incluyendo la defensa de posiciones. Cada jugador recibirá una bonificación de cinco bolos en caso de empate.

La Gran Final de Masters se desarrollará, una vez formada la clasificación, para los tres primeros jugadores tras las 16 partidas para determinar el campeón, el segundo y tercero.

2. Gran Final Masters. Las Grandes Finales se jugarán estilo “match play” (una partida) eligiendo el jugador clasificado en mayor posición la pista de comienzo. No se tiene en cuenta los bolos derribados ni las bonificaciones anteriores.

a. Los jugadores dos y tres juegan una partida.

b. El ganador juega dos partidas contra el primero para determinar el campeón en base al total de bolos derribados.

NOTA: Ver Regla 403 en caso de empate tanto en las para el Final de Masters y para el Gran Final de Masters.

3. Los jugadores no clasificados para el Final de Masters rellenarán las vacantes que puedan existir al comienzo del Final del Masters . Dichas vacantes se rellenarán con los no clasificados disponibles en ese momento según el orden de clasificación. En caso de empate entre dos o más no clasificados, se elegirá por sorteo.
4. Cualquier finalista que no se haya inscrito en persona para las primeras ocho partidas antes de la hora especificada, se considerará ausencia y será reemplazado por un no clasificado.
5. Un finalista que se retira por cualquier motivo después de haber comenzado la final o no se registra en persona para el segundo bloque de ocho partidas antes de la hora establecida, será reemplazado inmediatamente por un “marcador ”. Cuando se utiliza un “marcador ”, todos los jugadores que jueguen contra el “marcador ” o hayan jugado contra el jugador reemplazado tendrán una bonificación de 10 bolos.
6. Jugadores que no se hayan clasificado para la final del Gran Masters pueden ocupar plazas vacantes que pueden existir al comienzo de las finales . Dichas posiciones vacantes deben ser ocupadas por jugadores no clasificados disponibles en ese momento y según el orden de clasificación final. En caso de empate entre dos o mas jugadores inicialmente clasificados , la selección será por sorteo.

Regla 402. Substitución

Un jugador que ya haya empezado una prueba no será reemplazado a menos que sea en caso de lesión o enfermedad o como se describe en la Regla 401. 7e.3) y 4).

Un jugador que ya haya participado en el mismo acontecimiento no reemplazará a otro jugador. Cuando un jugador reemplaza a otro durante un juego bajo esta regla, este perderá su total general del campeonato. En el caso de que un jugador tenga que abandonar su juego, los jugadores restantes acabarán sus partidas para su total general de campeonato.

Regla 403. Procedimientos de desempate

El jugador o equipo con la puntuación más alta del campeonato será el ganador

1. Cuando se registran puntuaciones iguales (empates) en las primeras tres posiciones en Individuales, Dobles, Tríos o Equipos de cinco, se declararán co-campeones. (equipos o jugadores con la misma puntuación recibirán las mismas medallas. En caso de empate para la primera posición, la siguiente recibirá la medalla de bronce. En caso de empate triple para la primera posición, todos recibirán medalla de oro y no habrá más medallas. En caso de empate para la segunda posición, no habrá medallas para la tercera posición.).

2. Cuando exista empate para la posición 16 en el total general de todo el campeonato se jugará a una partida. Eliminatoria (roll off).
3. En caso de empate en el Masters Final antes de la defensa de posición(después de 15 partidas) entre las posiciones 2-3, 4-5, 6-7 etc. el jugador mejor clasificado será el que tenga:
 - a. tenga el mayor número de bolos derribados
 - b. ganó su partida
 - c. ganó más partidas
 - d. tenga la menor diferencia entre la partida más alta y la más baja
 - e. tenga la partida más alta
4. Cuando exista un empate tras la defensa de posición para la primera o tercera plaza se jugará a una partida eliminatoria (roll off).
5. Si existe un empate cualquier posición de la lista final se lanzarán los cuadros 9 y 10 para desempatar. Si aún existe empate, se lanzarán de nuevo hasta que exista desempate.

Regla 404. Premios

Medallas de la FIQ de oro, plata y bronce se presentarán como sigue:

1. Individuales - oro, plata y bronce, para jugadores clasificados en primer, segundo y tercer lugar.
2. Parejas - oro, plata y bronce, para los equipos clasificados en primer, segundo y tercer lugar.
3. Tríos - oro, plata y bronce, para los equipos clasificados en primer, segundo y tercer lugar.
4. Equipos de cinco - oro, plata y bronce, para los equipos clasificados en primer, segundo y tercer lugar.
5. Todos los acontecimientos (total general) - oro, plata y bronce, para jugadores clasificados en primer, segundo y tercer lugar. Diploma a aquellos que se hayan clasificado para el Masters
6. Masters - oro, plata y bronce, para jugadores clasificados en primer, segundo y tercer lugar
7. Además, se le dará un premio a la federación nacional que represente a cada jugador premiado.

NOTA: en caso de empate para cualquier posición ver la regla 403.

La presentación de premios se hará de acuerdo con el plan establecido previamente por el Presidente de la WTBA y de los oficiales de la Federación anfitriona incluyendo los dignatarios que hayan tenido el honor de participar en la ceremonia de apertura.

Regla 405. Registros

1. Se registrarán las siguientes puntuaciones para el Campeonato Mundial de Bowling de la FIQ. (puntuaciones masculinas y femeninas)

- a. Una Partida - en individuales, parejas, tríos y equipos
- b. Tres partidas (1-3 o 4-6) - en individuales, parejas, tríos y equipos
- c. Seis partidas - en individuales, parejas, tríos y equipos
- d. 24 partidas - individual total general
- e. Masters todos contra todos - bolos reales derribados en las 16 partidas además de partidas ganadas.
- f. Gran Final de Masters – Una partida individual

2. Además se registrarán Records Mundiales de lo arriba indicado (del 1a al 1f) pero las puntuaciones para dicho reconocimiento tendrá que ser dada por:

- a. Campeonatos Mundiales de Bowling FIQ Juveniles
- b. Campeonatos convalidados por la WTBA (olimpiadas, Juegos Mundiales otros campeonatos convalidados)
- c. Campeonatos de Zona y Campeonatos de Zona Juvenil
- d. Otros Juegos de Zona convalidados (Juegos Asiáticos, Juegos Panam, Juegos SEA y otros juegos regionales)

CAPITULO V. CAMPEONATOS JUVENILES DE BOWLING FIQ

Las Reglas establecidas en el capítulo V son aplicables a los Campeonatos Juveniles de Bowling FIQ, además de las reglas especificadas en los capítulos I, III y VIII serán aplicadas.

Regla 501. Idoneidad. (inscripción o participación).

Los jugadores no podrán ser mayores de 22 años y 364 días el día 1 de enero del año en el que se celebren los Campeonatos.

Regla 502. Delegación Oficial

La Delegación Oficial incluirá no más de cuatro jugadores masculinos y cuatro femeninas, un entrenador para jugadores masculinos y un entrenador para jugadoras femeninas, un administrador para el equipo masculino y un administrador para el equipo femenino. La Federación Anfitriona podrá incrementar el tamaño de la Delegación Oficial con la aprobación del Presidente de la WTBA-

Regla 503. Competición

1. Número de Jugadores

Cada Federación Miembro estará limitado a presentar un equipo de no más de cuatro jugadores masculinos y cuatro jugadoras femeninas. Los componentes de cada equipo serán nombrados antes del comienzo de los ensayos oficiales.

2. Entrenamiento

Como mínimo un día de entrenamiento oficial deberá existir el día inmediatamente anterior al comienzo de la prueba de Individuales. Habrá una hora de entrenamiento para cada Federación. Sin embargo, si las pistas de competición no están disponibles para el entrenamiento no oficial antes de la celebración del Campeonato, se proclamarán dos días de entrenamiento oficial con dos horas de entrenamiento para cada Federación el primer día y una hora de entrenamiento para cada Federación el segundo.

Una vez preparadas las pistas y concluido el entrenamiento oficial, no se le permitirá a ningún jugador jugar en las pistas durante la duración de los Campeonatos, excepto en la competición en sí.

Nota: Esto no excluye para promocionar el juego de los bolos (exhibiciones) después o en los intermedios de los eventos. Sin embargo, esto no permite que cualquier jugador participante en la competición, después de la última prueba del día pueda disponer de las pistas si la instalación es abierta al público. La violación de estas reglas estará sujeto a descalificación.

En los Campeonatos Individuales o de Parejas, será permitido 5 minutos de entrenamiento y 15 minutos para equipos de cuatro.

3. Estilo de Juego

Cada partida se jugará sobre un par de pistas. Equipos y/o Individuales lanzarán sucesivamente en un orden regular un cuadro en una pista y, en el siguiente cuadro alternará y lanzará sobre la adyacente, alternando en cada cuadro hasta que se hayan lanzado cinco cuadros en cada pista. Cuando surja cualquier duda sobre quién de los dos jugadores deberá lanzar primero, es obligatorio que lo haga el jugador que está a la derecha. Los Finales de la Gran Masters se jugarán estilo Match Play.

4. Asignación de Pistas

La asignación de pistas se determinará por sorteo para Individuales, Parejas, Tríos y Equipos, y sujeto a necesidades específicas para arreglar Masters Final todos contra todos y la defensa de posición. Para Individuales y Parejas, una vez empezada la competición, el número de jugadores en cada para de pistas será regular durante el todo el torneo.

5. Zona de Jugadores

La zona de jugadores puede ser definida por el Gerente del Torneo, usando métodos de identificación que sean obvias a espectadores. Únicamente se le permitirá a un entrenador u oficial de cada Federación miembro a estar en la zona de jugadores inmediatamente detrás de cada par de pistas en el que los jugadores están compitiendo.

6. Acontecimientos del Torneo

Los hombres y mujeres competirán en divisiones separadas pero las pruebas programadas serán las mismas para los dos:

Individuales. Seis partidas

Parejas. Seis partidas

Equipos (de cuatro). Seis partidas en bloques de tres partidas.

Final de Masters. Una partida todos contra todos y defensa de posiciones para los 16 primeros en el total general en las 18 partidas.

Masters Gran Final . Roll-of para el primero, segundo y tercero.

7. Desarrollo de las pruebas

En cada un de las siguientes pruebas, los jugadores que tengan asignado comenzar en las pistas impares se moverán a la izquierda y aquello que tengan que comenzar en las pistas pares se moverán a la derecha para las siguientes partidas. El Gerente del Torneo determinará el número de pistas que hay que correr en cada partida durante la prueba.

a. Individuales

Régimen abierto para miembros de cada grupo. Seis partidas en un sólo bloque sobre 12 pistas con dos personas de la misma federación por pista cuando es viable. Cada partida

se jugará sobre un par de pistas distinto. Jugadores de una misma federación jugarán al menos en dos grupos distintos.

b. Parejas

Seis partidas en un sólo bloque sobre 12 pistas. Cada partida se jugará sobre un par de pistas distintas. Dos equipos por federación, uno por pista. Los equipos de una misma federación jugarán en dos grupos diferentes cuando sea posible.

c. Equipos

Seis partidas en dos bloques de tres partidas en días distintos. Los dos bloques se jugarán sobre seis pistas. Un equipo por pista y cada partida del mismo bloque se jugará sobre distintas pistas. No se permiten cambios en la alineación durante un mismo bloque de partidas.

1.-Jugadores Extra. Todos los jugadores estarán disponibles para jugar en el total de las pruebas de todo el campeonato. Jugadores de distintas federaciones se mezclarán para formar equipos parecidos.

e. Final de Masters y Gran final

1.-Masters Final. Las finales será un competición de todos contra todos entre los primeros 16 jugadores basándose en sus 18 partidas de clasificación . Los bolos derribados en la serie de clasificación no se arrastran. Se jugará una sola partida contra cada persona. Una partida final se jugará en el sistema defensa de posiciones, haciendo un total de 16 partidas.

Estas 16 partidas se jugarán en dos días, ocho el primer día y ocho el segundo de acuerdo con un itinerario pre-establecido. No obstante, debido a problemas de horario y tras la aprobación del Consejo de la WTBA, o por el Consejo de la Zona, estas 16 partidas se podrán jugar en un sólo día.

Las posiciones se deciden por sorteo. Sin embargo, el Comité Técnico seleccionará la posición de jugadores de una misma selección para asegurarse que dichos jugadores competirán entre sí durante las primeras ocho partidas.

Los resultados se basarán sobre el total de bolos derribados en cada una de las partidas y una bonificación de diez bolos por cada partida ganada, incluyendo la defensa de posiciones. Cada jugador recibirá una bonificación de cinco bolos en caso de empate.

Un Masters Gran Final se desarrollará, usando la clasificación, para los tres primeros jugadores tras las 16 partidas para determinar el campeón, el segundo y tercero.

2. Gran Final de Masters. Las Gran Finales se jugarán en base a una sola partida eligiendo el jugador clasificado en mayor posición la pista de comienzo. No se tiene en cuenta los bolos derribados ni las bonificaciones anteriores.

a. Los jugadores dos y tres juegan una partida

b. El ganador juega dos partidas contra el primero para determinar el campeón en base al total de bolos derribados

NOTA: Ver Regla 505 en caso de empate tanto en las para el Final de Master y para el Gran Final de Masters.

3. Jugadores no clasificados para el Masters Final rellenarán las vacantes que puedan existir al comienzo de cada partida. Dichas vacantes se llenarán con los no clasificados disponibles en ese momento según el orden de clasificación. En caso de empate entre dos o más no clasificados, se elegirá por sorteo.

4. Cualquier finalista que no se haya inscrito en persona para las primeras ocho partidas antes de la hora especificada, se considerará ausencia y será reemplazado por un no clasificado.

5. Un finalista que se retira por cualquier motivo después de haber comenzado la final o no se registra en persona para el segundo bloque de ocho partidas antes de la hora establecida, será reemplazado inmediatamente por un marcador. Cuando se utiliza un marcador, todos los jugadores que jueguen contra el marcador o hayan jugado contra el jugador reemplazado tendrán una bonificación de 10 bolos.

6. Jugadores que no se hayan clasificado para la final del Gran Masters pueden ocupar plazas vacantes que puedan existir al comienzo de las finales. Dichas posiciones vacantes deben ser ocupadas por jugadores no clasificados disponibles en ese momento y siguiendo el orden de clasificación final. En caso de empate entre dos o más jugadores inicialmente clasificados, la selección será por sorteo.

Regla 504. Substitución.

Un jugador que ya haya comenzado una prueba no será reemplazado a menos que sea en caso de lesión o enfermedad como se describe en la regla 503.7d.3),4) y 5).

Un jugador que haya participado en la misma prueba no reemplazará a otro jugador. Cuando un jugador reemplaza a otro durante un juego bajo esta regla, éste perderá su total general del Campeonato. En el caso de que un jugador tenga que abandonar su juego, los jugadores restantes acabarán sus partidas para su total general del campeonato.

Regla. 505. Empates.

El jugador o equipo con la puntuación más alta del Campeonato será el ganador.

1. Cuando se registran puntuaciones iguales (empates) en las primeras tres posiciones en pruebas de Individuales, Dobles o Equipos, se declararán co-campeones. No se jugará ningún desempate. (equipos o jugadores con la misma puntuación recibirán las mismas medallas. En caso de empate en la primera posición, la siguiente posición recibirá la medalla de bronce. En caso de empate triple para la primera posición, todos recibirán medalla de oro y no habrá más medallas. En caso de empate para la segunda posición, no habrá medallas para la tercera posición).
2. Cuando exista un empate para la posición 16 en el total general de todo el campeonato se jugará una partida.
3. En caso de empate en el Master Final antes de la defensa de posición (después de 15 partidas) entre las posiciones 2-3,4-5,6-7, etc. El jugador mejor clasificado será el que tenga en el todos contra todos:

- a. El mayor número de bolos derribados.
 - b. Ganó su partida.
 - c. Ganó más partidas.
 - d. Tenga la menor diferencia entre la partida más alta y la más baja.
 - e. Tenga la partida más alta.
4. Cuando exista un empate tras la defensa de posición para la primera o tercera plaza se jugará una partida (roll off).
 5. Si existe un empate en cualquier posición de la lista final, se lanzarán los cuadros 9 y 10 para desempatar. Si aún existe empate, se repetirán los cuadros 9 y 10 hasta que hay un ganador.

Regla 506. Premios

Medallas de la FIQ de oro, plata y bronce serán dadas a cada ganador individual que obtenga esas posiciones en los siguientes eventos:

- 1.-Individuales
- 2.-Parejas
- 3.-Equipos
- 4.-Todas las pruebas.
- 5.-Masters

Además, se le dará un premio a la federación nacional que represente a cada ganador.

Regla 507. Registros

Se registrarán las siguientes partidas mas altas masculinas y femeninas:

- 1.- Una partida - en individuales, parejas y equipos
- 2.- Tres partidas (1-3 o 4-6) - en individuales, parejas y equipos
- 3._ Seis partidas - en individuales, parejas y equipos
- 4.- 18 partidas – individual todas las pruebas
- 5.- Masters (todos contra todos) - bolos derribados en las 16 partidas además de partidas ganadas.
- 6.- Master Gran Final - individual una partida

CAPITULO VI. COPA MUNDIAL DE EQUIPOS DE BOWLING

Las reglas especificadas en el capitulo VI se aplicarán en la Copa Mundial de Equipos de Bowling. Además se aplicarán las reglas especificadas en los Capítulos I, III y VIII.

Regla 601. Idoneidad (Inscripción).

Participación abierta para Federaciones miembros de la WTBA que cumplen los siguientes requisitos:

- a.- La participación está limitada a 16 equipos de hombre y 16 de mujeres
- b.- Cada Zona designará 5 equipos masculinos y 5 femeninos entre las Federaciones miembros
- c.- Cada Federación miembro elegida determinará los componentes de sus equipos.
- d.- La Federación anfitriona incluirá automáticamente un equipo masculino y otro femenino
- e.- Si la Federación anfitriona ya está clasificada entre los primeros cinco de su Zona, el país que se encuentre en la sexta posición será el quinto representante para la Zona.

Regla 602. Participación

Cualquier Federación que haya registrado sus hojas de inscripción, pero se retira en el plazo de dos meses antes del primer día de competición perderá su precio de inscripción más \$1000 US. Si no se pagan, el Consejo de la WTBA podrá decidir suspender el derecho a participar en todos los Campeonatos de la WTBA. Además, el Consejo de la WTBA tiene derecho a pedirle a la FIQ que expulse a la Federación. Estas acciones se tomarán al menos que la Federación pueda justificar su motivo de retirada y que no tenga que pagar.

Regla 603. Delegación Oficial

La Delegación Oficial incluirá no más de seis jugadores masculinos y seis jugadoras femeninas. Un entrenador para el equipo femenino y otro para el masculino, un delegado para cada uno de los equipos. La Federación anfitriona podrá incrementar el número de la Delegación Oficial con la aprobación previa del Presidente de la WTBA.

Regla 604. Competición

1. Número de Jugadores

Cada Federación miembro podrá tener un equipo de no más de seis hombres y seis mujeres. Los jugadores de cada equipo serán nombrados antes del comienzo del entrenamiento oficial.

2. Entrenamiento

Deberá haber un día inmediatamente anterior al comienzo de la competición de entrenamiento oficial. Habrá una hora de entrenamiento oficial para cada Federación. Sin embargo si las pistas no están disponibles para entrenamiento no oficial el día anterior al del entrenamiento oficial, habrá dos días de entrenamiento oficial antes de la competición, con dos horas de entrenamiento para cada Federación el primer día y una hora el segundo.

Después de que se hayan preparado las pistas y haya concluido el entrenamiento oficial, no se permitirá a ningún participante del torneo jugar sobre las pistas a no ser en la propia competición.

Nota: esto no incluirá pruebas de exhibición para la promoción del bowling, antes, durante o tras la competición. Sin embargo, esto no permite jugar a los participantes sobre las pistas de la competición después de la última prueba del día, cuando la instalación esté disponible para abrir al público. Las violaciones estarán sometidas a descalificación.

Habrá 15 minutos de entrenamiento sobre el par de pistas de comienzo cada día.

3. Estilo de juego

- a. Habrá un total de 6 días de competición estilo Baker con equipos de cinco personas, precedido por un día de entrenamiento oficial. Hombres y mujeres alternándose en la competición.
- b. El juego sistema Baker de equipos de cinco se desarrollará como sigue:
 1. El jugador nº 1 del equipo lanzará los cuadros nº 1 y 6
 2. El jugador nº 2 del equipo lanzará los cuadros nº 2 y 7
 3. El jugador nº 3 del equipo lanzará los cuadros nº 3 y 8
 4. El jugador nº 4 del equipo lanzará los cuadros nº 4 y 9
 5. El jugador nº 5 del equipo lanzará los cuadros nº 5 y 10
- c. Los equipos cambiarán de pistas en el par tras completar los 10 cuadros. Los equipos pueden cambiar el orden de posición y cambiar jugadores antes de cualquier partida. Substituciones durante la partida no están permitidas, exceptuando casos de enfermedad o lesión. En este caso, el miembro del equipo sustituido no podrá volver a jugar hasta el día siguiente.

4. Asignación de Pistas.

La asignación de pistas será por sorteo

5. Zona de Jugadores

La zona de jugadores podrá ser determinada por el Gerente del Torneo, utilizando métodos de identificación obvios para los espectadores. Un solo entrenador oficial de cada Federación miembro podrá estar presente en la zona de jugadores detrás del par de pistas sobre las que estén compitiendo sus jugadores.

6. Pruebas del Torneo

Los hombres y mujeres competirán en distintas divisiones pero las pruebas programadas serán las mismas.

7.Desarrollo de las Pruebas

- a) Habrá tres rondas de todos contra todos. 7 series el primer día y 8 el segundo, turnándose los grupos de hombres y mujeres. Cada serie constará de dos partidas, haciendo un total de 90 partidas en cada división. Los puntos se obtendrán en base a un punto por partida ganada y un punto por serie ganada (dos partidas). En caso de empate cada equipo obtendrá medio punto.
- b) Tras 90 partidas, los 3 equipos que hayan obtenido más puntos competirán en defensa de posiciones para determinar los ganadores de oro, plata y bronce. Los equipos en la defensa de posiciones jugarán series de tres partidas. Los puntos se obtendrán en base a un punto por partida ganada y un punto por serie ganada (total de tres partidas). Si existe un empate tras cualquier serie de la defensa de posiciones, se resolverá lanzando los cuadros nº 9 y 10 comenzando sobre la pista alterna. Cada equipo podrá elegir el jugador que lanzará esas casillas de entre sus seis miembros.. Si sigue habiendo empate, se lanzarán de nuevo los cuadros nº 9 y 10 pero deberán ser lanzadas por el mismo jugador.
- c) El empate por el primero o tercer posición tras las 90 partidas se resolverán jugando una sola partida de desempate en el par de pistas designado por el Comité Técnico. Si el empate es entre más de dos equipos, cada equipo jugará sobre distintas pares de pistas separadas, designadas por el Comité Técnico. En cualquier caso, los equipos se sortearán el par de pistas sobre el que han de comenzar. Si existen más empates, se resolverán utilizando el método de los cuadros nº 9 y 10 explicado anteriormente.

Regla 605. Premios

Se presentarán a cada uno de los miembros de los equipos en primer, segundo y tercera posición, medallas FIQ de oro, plata y bronce, una copa especial se le presentará a la Federación nacional ganadora, y placas para las Federaciones del 2º y 3º lugar. Para mantener la igualdad, las copas y las placas serán suministradas por la WTBA, aunque se le facturará a la Federación anfitriona el coste.

CAPITULO VII. CAMPEONATOS EN OLIMPIADAS, JUEGOS REGIONALES, JUEGOS MUNDIALES Y OTROS CAMPEONATOS.

Estos Campeonatos o Juegos serán conducidos de acuerdo con la Reglas Generales de Juego y las regulaciones de WTBA, capítulo I y con los equipamientos y bolos como se especifica en el Capítulo VIII de la WTBA.

Regla 701. Fecha y lugar.

La fecha y lugar de estos Campeonatos será determinada por los respectivos cuerpos de gobierno. Los Comités Organizadores de los juegos organizarán y desarrollarán los campeonatos bajo la aprobación y guía de la WTBA de acuerdo con sus reglas generales y técnicas de juego.

Regla 702. Elegibilidad (Participación).

Solo para jugadores de los países miembros de la FIQ, WTBA y de sus respectivas Zonas podrán ser elegidos para la participación en esos juegos. Para Torneos Olímpicos los participantes competirán con las reglas del COI .
Para juegos mundiales

Regla 703. Formato del Torneo.

Será igual que los de la WTBA mundiales y los campeonatos amateurs de Zona serán aprobados por el Presidium de la WTBA

Regla 704. Inspección de preparativos generales y certificación de pistas.

- a. No menos de ocho meses antes de la fecha del Torneo, el Comité Organizador pagará los gastos del Presidente de la WTBA o de su representante designado para inspeccionar y aprobar los preparativos generales, hoteles, ciudad de los juegos, reuniones, transporte interno y la idoneidad de la instalación de juego para el Torneo. Si el Presidente o su representante designado encuentra una inadecuada preparación, el Presidente buscará sus correcciones en 30 días. Si el resultado no es el adecuado, el Presidente formará un Comité de tres , incluyéndose él mismo y revisando los preparativos y confeccionando con los dirigentes del comité Organizador las soluciones para el Torneo.
- b. Si las pistas son de madera, deberán de haber sido lijadas y recubiertas en el plazo de seis meses con anterioridad a la celebración de la competición. Sin embargo, este requerimiento podrá ser desestimado por el Presidente de WTBA para juegos Mundiales y por el Presidente de Zona para juegos regionales si lo cree necesario.

Nuevos bolos o bolos que no hayan soportado mas de 300 partidas. Dos juegos de bolos serán usados en cada maquina automática de colocación.

Tras haber recubierto la superficie de las pistas lo antes posible (en el caso de pistas de madera), la Federación anfitriona pagará los gastos del Delegado Técnico para que apruebe las pistas y para que se relacione con el Gerente del Torneo y personal de la bolera para instruirles sobre la preparación de las pistas, con circulares a todas las federaciones miembros. El Delegado Técnico se reunirá también con el Comité Organizador para revisar los detalles necesarios para el desarrollo del Torneo y sus actividades. El Delegado Técnico mandará inmediatamente estos detalles al Presidente de la WTBA y /o el Presidente de ZONA .

Regla 705. Gerente del Torneo, Comité Técnico.

1. Gerente del Torneo.

El Comité Organizador elegirá un gerente para el torneo. El/ella y sus representantes supervisarán y dirigirán el Torneo. Esto incluirá la responsabilidad hacia el Comité Técnico, Delegados de Día, del cumplimiento de las Reglas de Juego de la WTBA y con los códigos de conducta de la FIQ.

2. Comité Técnico.

El Comité Técnico para las Olimpiadas, Juegos Regionales, Juegos Mundiales y otros Juegos a nivel Mundial consistirán de:

- a. Gerente del Torneo
- b. Delegado Técnico
- c. Miembro del Comité Técnico

cada uno de una Zona diferente.

El Delegado Técnico y el Miembro del Comité Técnico serán nombrados por el Presidente de la WTBA cinco meses antes del comienzo del Torneo o antes si lo requiere el Comité Organizador de estos campeonatos. En caso de Juegos regionales el nombramiento será hecho por el Presidente de Zona.

El Delegado Técnico estará presente en el lugar donde se celebrará el Torneo al menos cinco días antes del comienzo del mismo o antes si lo requieren los anfitriones, para asistir al Comité Organizador anfitrión en lo que se refiere a cualquier detalle técnico y desarrollo de los Campeonatos. Si en opinión del delegado Técnico fuese necesario modificar los procedimientos o el modelo de vestir, deberá obtener el consentimiento del Comité Técnico y la notificación oficial de todas las federaciones participantes.

Los gastos del Delegado Técnico y el Miembro del Comité Técnico y sus privilegios estarán de acuerdo con aquellos especificados para el Delegado Técnico en la Constitución de la COI.

El Comité Técnico aconsejará al Comité del Torneo anfitrión y Gerente del Torneo en lo que se refiere al procedimiento y técnica para el acondicionamiento de las pistas tal y como lo haya establecido el Delegado Técnico día a día durante la competición.

Si existiese desacuerdo entre el Comité Organizador y el Comité Técnico, la decisión del Comité Técnico será la definitiva. Al menos un miembro del Comité Técnico (no el Gerente del Torneo) estará presente cada día durante el procedimiento de preparación de las pistas y al menos dos miembros del Comité Técnico deberán estar presentes en todo momento en la instalación de juego durante los Campeonatos con un tercer miembro disponible a corto plazo.

3. Arbitro.

Los árbitros son nombrados en una reunión antes del Torneo y son los responsables de hacer cumplir todas las Reglas Generales de la WTBA y todo lo expuesto en el Capítulo VII que se aplican a la competición en sí. En lo que esto se refiere, el árbitro circulará detrás de la zona de jugadores y vigilará que la competición se desarrolla cumpliendo todas las Reglas.

Todos aquellos temas que no pueden ser resueltos por el árbitro, serán vistos y revisados por el Comité Técnico. La decisión del Comité Técnico es decisiva al menos que exista una apelación ante el Jurado de Apelación en el plazo de 24 horas desde que la decisión es anunciada, o antes de la presentación de los premios, lo que se produzca antes. Protestas sobre la idoneidad que surjan después del cierre de los campeonatos serán registradas directamente ante el Jurado de Apelación en el plazo de 30 días.

Regla 706. Jurado de Apelación, Procedimientos de Apelación.

Se nombrarán de entre los representantes presentes en el lugar de los Campeonatos un Jurado de Apelación de tres personas de acuerdo con las necesidades del Comité Organizador de los Juegos.

El Jurado de Apelación tendrá el poder de citar ante sí todos los documentos y personas involucradas en la apelación o, si lo cree necesario, el Jurado de Apelación podrá decidir sobre un asunto por votación por correo una vez que todo el material involucrado en el mismo haya sido estudiado por cada uno de sus miembros.

Todas las apelaciones sobre las decisiones del Comité Técnico deberán ser registradas por escrito ante el Arbitro o ante un miembro del Jurado de Apelación. Cada apelación deberá ser específica e incluirá unos honorarios de 100 .-USD. Si la apelación no es confirmada por el Jurado de Apelación, los honorarios serán enviados a la WTBA. Esto también se aplicará a las protestas registradas directamente con el Jurado de Apelación.

Regla 707. Reunión antes del Torneo

Inmediatamente antes de estos Campeonatos habrá una reunión en el que estarán presentes todos los países participantes para resolver cualquier tema pendiente. Esta reunión será presidida por el Presidente de la Asociación Mundial Bowling o su representante. En caso de Juegos Regionales las reuniones serán presididas por el Presidente de Zona o su representante.

CAPITULO VIII. ESPECIFICACIONES DE EQUIPAMIENTO.

Todos los torneos de bolos aprobados por la WTBA se desarrollarán con el equipamiento y productos que hayan sido certificados, por unas pruebas oficiales de la WTBA, para comprobar que cumplen las especificaciones de la WTBA. Dicha aprobación está sujeta y supeditada a exámenes de laboratorio, procedimientos de prueba y a derechos establecidos por la WTBA. Información detallada sobre las especificaciones de los artículos deportivos y productos aprobados puede obtenerse del Secretario General de la WTBA.

En la actualidad, la ABC/WIBC facilita en Greendale, Wisconsin, USA los únicos tests de prueba de la WTBA. Otros pueden adquirir y recibir el status oficial facilitando información detallada y satisfactoria al Consejo de la WTBA demostrando que sus tests de prueba cumplen los requisitos de la WTBA.

En las siguientes especificaciones, las medidas métricas se señalan entre paréntesis sólo para referencia. En caso de disputa, prevalecen únicamente las medidas imperiales.

1 inch (pulgada) = (25,4 mm.)
1 foot (pie) = 12 inches = (304,8 mm)
1 pound (libra) = (0,453 kg.)
1 ounce (onza) = (28,349 grs.)

1.- ESPECIFICACIONES DE PISTAS DE BOWLING REGLAMENTARIAS.

1.1 Composición.

Una pista reglamentaria, incluyendo canaletas, “kick-backs” y pista de aproximación (approach) deberán estar hechas de madera o de un material aprobado. El borde de la mesa de bolos (pin deck), el tablón de cola (tail-plank), paredes laterales (kick-backs) y canaletas podrán estar reforzadas con fibra u otros materiales sintéticos. La approach podrá estar hecha de otros materiales de acuerdo con lo aquí establecido.

1.2 Approach

Desde el comienzo de las pistas hasta la línea de falta (no inclusive) habrá una aproximación sin obstáculos. No tendrá menos de 15 pies de largo (4.572 mm), libre de desniveles de más de ¼ de pulgada (6,4mm), y no tendrá menos anchura que la pista.

1.3 .Línea de falta

La línea de falta no será menos gruesa que 3/8 de pulgada (9.5 mm) ni más de una pulgada (25.4 mm) y deberá estar claramente señalizada entre la approach y la pista. Como mínimo tendrá el mismo ancho que las pistas y se podrá pedir que se extienda desde la pista a paredes o postes adjuntas o al alcance del jugador.

1.4 Sistema de detección de falta.

Cada instalación de bolos certificada deberá tener un sistema de detección de faltas funcionando o un juez de faltas situado directamente sobre la línea para que tenga una visión clara de todas las líneas de falta.

1.5 Largo.

El largo de una pista reglamentaria, incluyendo la mesa de bolos (pin deck) es en general de 62 pies 10 3/16 pulgadas (19156mm), medido desde el interior de la línea de falta hasta el final de la mesa de bolos (no incluyendo el tail plank).

Deberá medir 60 pies más/menos ½ pulgada (18288mm +/- 1,5mm) desde el interior de la línea de falta hasta el centro del sitio del bolo n° 1.

Deberá medir 34 3/16 pulgadas +/- 1/16 de pulgada (868.5 +/- 1.5 mm) desde el centro del sitio del bolo n° 1 hasta el borde posterior de la mesa de bolos (pin deck) (no incluye el tail plank)

1.6 Ancho.

La pista no medirá menos de 41 ½ pulgadas +/- ½ pulgada (1054 +/- 12.7 mm) de ancho.

1.7. Superficie.

La superficie deberá estar libre de hendiduras o protuberancias. No habrá desniveles de más de .040 pulgadas (1 mm) sobre la superficie y abrirá un radio de hasta 42 pulgadas (1067 mm). No habrá ninguna inclinación en exceso de .040 pulgadas (1 mm) en el ancho de la pista.

La misma capa se aplicará desde un lado a otro. El coeficiente de fricción de la superficie de todas las pistas no deberá exceder .29 cuando se mida con un método aprobado.

1.8. Mesa de bolos (pin deck).

La mesa de bolos puede estar hecha enteramente de madera. De materiales sintéticos únicamente o en combinación con otros materiales debidamente aprobados y probados.

Las tablas de los bordes deberán estar redondeadas en un radio de no más de 5/32 de pulgada (4 mm). Si el radio desaparece, deberá volver a instalarse. Las tablas de los bordes pueden estar hechas de madera, o de materiales sintéticos si han sido aprobados.

Una tira en el borde con un grosor máximo ½ pulgada (12.7 mm), puede ser pegado al lateral más cerca de las canaletas de la mesa de bolos, y como mínimo llegará desde el punto opuesto del sitio del bolo n° 1 hasta la fosa. No tendrá menos de 1.5 pulgadas (38 mm) de grosor en el momento de la instalación sobre una tabla lateral nueva y no tendrá menos de 1 pulgada (25 mm) en el momento de la instalación sobre una tabla lateral ya existente. Deberá ser instalada verticalmente de manera que el material sintético expuesto sobre la mesa de bolos no exceda ½ pulgada (12.7 mm).

1.9 Tail Plank .

Un “tail plank” o tablón de cola, que no exceda las 2 pulgadas (50.8 mm) de grosor, puede ser añadido al final de la pista. En ningún momento habrá más de 5 pulgadas (127 mm) de superficie lisa de juego, incluyendo el “tail plank”, por detrás del centro de los bolos 7, 8, 9 y 10.

1.10. Canaletas.

Habr  canaletas a cada lado de la pista que empezarn en la l nea de falta e ir n paralelas a la pista hasta el foso.

El ancho de canaletas redondas, m s la pista, ser  de 60 1/8 pulgadas +/- 1/8 de pulgada (1527 +/- 3 mm). Deber n tener una forma c ncava. Deber n medir al menos 1 7/8 pulgadas (47.6 mm) en el centro en el momento de hacerse.

Canaletas lisas deber n estar hechas de madera u otros materiales probados y aprobados. El ancho ser  de 9 1/4 pulgadas +/- 1/4 de pulgada (235 +/- 6,4 mm) incluyendo la moldura. Desde un punto opuesto o dentro de las 15 pulgadas (381 mm) desde el punto del bolo n  1, la canaleta tiene que tener fondos cuadrados y deber  estar al menos 1 7/8 de pulgada (47,6 mm) por debajo del nivel de la pista . En el centro opuesto a la  ltima fila de puntos de bolos la profundidad ser  de 3 1/2 pulgadas +/- 1/8 de pulgada (89 +/- 3,1 mm).

Una tira de moldura ser  fijada al fondo de la canaleta lisa y se extender  a lo largo de ella. La moldura puede ser de madera o de materiales sint ticos si han sido aprobadas. No podr  exceder los 7/8 pulgadas (22,2 mm) en el borde puntero, incrementando gradualmente a 1 1/2 pulgadas (38,1 mm) en el punto opuesto a los puntos de los bolos 7 y 10 (medido desde la superficie m s alto de la canaleta lisa hasta lo m s alto de la moldura). No podr n exceder las 3/4 pulgadas (19 mm) de ancho. El borde superior expuesta estar  redondeado en un radio de 5/8 de pulgada +/- 1/8 de pulgada (15,9 +/- 3,1 mm).

1.11.Puntos de los bolos.

Todos los puntos, sobre los que se deber n colocar los bolos, estar n claramente identificados durante la vida de la mesa de bolos. Tendr n 2 1/4 de pulgadas de di metro +/- 1/16 de pulgada (57,2 +/- 1,6 mm) y se conocer n con los siguientes n meros.

7 8 9 10
4 5 6
2 3
1

Estar n separados entre s  en 12 pulgadas +/- 1/16 de pulgada (304,8 +/- 1,6 mm) formando un tri ngulo equil tero.

Deber  haber 3 pulgadas +/- 1/16 de pulgada (73,2 +/- 1,6 mm) desde el centro de los puntos 7, 8, 9 y 10 a la fosa (no incluyendo el "tail-plank").

Habr  2 3/4 de pulgadas +/- 1/4 de pulgada (60,3 +/- 6,4 mm) desde el centro de los puntos 7 y 10 al borde de la mesa de bolos.

La distancia desde el centro de los puntos 7 y 10 y el "kick-back" ser  de 12 1/16 de pulgada +/- 1/16 de pulgada (306,4 mm +/- mm).

El punto del bolo n  1 estar  a la misma distancia de cada lado de la pista y de cada pared lateral (kick-back) con una tolerancia de +/- 1/8 de pulgada (+/- 32 mm) y nunca menos de 30 pulgadas (763 mm) desde su centro hasta los "kick-backs".

Para referencia hay 31 3/16 de pulgadas (792,2 mm) desde el centro del punto n  1 a una l nea perpendicular dibujada por el centro de los puntos de la  ltima fila, y 34 3/16 de pulgada (868,4 mm) a la fosa (no incluyendo el tail plank)

1.12.Dispositivo de colocaci n de bolos.

En instalaciones en las que usen dispositivos de colocaci n de bolos, dichos dispositivos ser n inspeccionados anualmente para determinar si los bolos est n correctamente colocados. Cuando haya discrepancia, no se recomendar  la aprobaci n hasta que se corrija.

1.13. Paredes laterales (Kick-Backs)

El kick-back o pared lateral puede estar hecho totalmente de madera o de materiales sintéticos probados y aprobados. Estarán situados en paralelo a la pista.

Se extenderá desde un punto opuesto o dentro de las 15 pulgadas (381 mm) por delante del punto del bolo n° 1 hasta la pared de fondo.

La distancia entre la madera de las dos particiones laterales no será menos de 60 1/8 de pulgadas +/- 1/8 de pulgada (1527 mm +/- 3 mm).

La altura sobre la pista será de 20 1/2 pulgadas +/- 3 1/2 de pulgadas (521 +/- 89 mm).

Las paredes laterales estarán cubiertas por una sola capa de material de refuerzo que no pasará de 3/16 pulgadas de espesor.

1.14. Foso.

Para pistas con dispositivos automáticos de colocación de bolos, no habrá menos de 10 pulgadas (254 mm) desde el fondo del foso hasta la parte superior de la pista y no habrá menos de 9 1/2 pulgadas (241 mm) desde la parte superior del tapete superior del foso hasta la parte superior de la pista. No habrá menos de 30 pulgadas (762 mm) de ancho desde el borde de la pista (incluyendo el ancho del "tail-plank") a la cara de la pared de fondo.

Especificaciones de la zona del foso para dispositivos automáticos se desarrollan en el momento en el que se concede la aprobación de cada dispositivo.

1.15. Pared de fondo.

La pared de fondo estará cubierta en todos los casos por un material de color oscuro y estará hecho de manera que no reboten los bolos sobre la pista.

1.16. Señalizaciones o diseños.

Señalizaciones y diseños sobre las pistas o approach estarán permitidos de acuerdo con lo siguiente:

- a. Medido desde la línea de falta, un máximo de 7 referencias pueden estar incrustadas o marcadas sobre la approach en los siguientes puntos: 2-6 pulgadas (51-152 mm); 9-10 pies (2743-3048 mm); 11-12 pies (3353-3658 mm); 14-15 pies (4267-4572 mm). Cada serie de referencias estarán en paralelo con la línea de falta y cada una de ellas será uniforme, de forma circular y no tendrá más de 3/4 de pulgada (19 mm) de diámetro.
- b. De 6-8 pies desde la línea de falta, paralelo a ella, se podrá incrustar o marcar sobre la pista un máximo de 10 referencias. Cada referencia será uniforme de forma circular y no tendrá más de 3/4 de pulgada (19 mm) de diámetro.
- c. De 12 a 16 pies desde la línea de falta (3658-4877 mm), se podrá incrustar o marcar sobre la pista un máximo de 7 referencias. Cada referencia será uniforme y puede consistir de uno o más diseños en forma de espigas, diamantes, triángulos o rectángulos. La superficie total cubierta por cada referencia no podrá ser mayor de 1 1/4 pulgadas (31,8 mm) de ancho y 6 pulgadas (152,4 mm) de largo. Cada referencia deberá ser equidistante y deberán formar un dibujo uniforme.

- d. Las marcas incrustadas deberán ser de madera, fibra o plástico, y estarán al mismo nivel que la superficie de la pista y de la approach. Cuando las referencias son marcadas, lo serán sobre la madera limpia y después serán cubiertas de laca o material transparente similar usado generalmente para la preparación de las pistas. Todas las referencias serán uniformes en lo que se refiere a tamaño y diseño dentro de una misma instalación o al menos en cada par de pistas.

2. REQUERIMIENTOS PARA ACONDICIONAMIENTO DE PISTAS.

Los siguientes requerimientos de acondicionamiento de pistas serán aplicadas a todos los torneos organizados y aprobados por la WTBA.

Después del aceitado, en la zona aceitada de la pista (incluyendo cualquier zona pulida), habrá al menos 5 unidades de aceite en cualquier punto. El mismo tipo y marca de aceite se usará en todas las pistas, y el mismo producto y método será usado durante todo el campeonato.

La distancia mínima y máxima de aceitado, incluyendo la zona pulida, no será menos de 28 pies (8535 mm) ni más de 45 (13715 mm). Esta regla no debe tomarse como que se recomienda 28 pies. Cualquier distancia entre 28 y 45 puede usarse.

3. ESPECIFICACIONES DE LOS BOLOS

El presente procedimiento, adoptado en la aprobación de bolos por el Departamento de Especificaciones Técnicas de la ABC/WIBC. La WTBA aprobaría por lo tanto todos aquellos bolos aprobados por la ABC/WIBC.

3.1. Material

Bolos aprobados estarán hechos de madera de arce sólido. Cada bolo puede estar hecho de una pieza o de dos o más piezas laminados, siempre y cuando los bolos alcancen las especificaciones aquí expuestas. Todas las láminas irán en paralelo al eje del bolo. Se permitirá madera nueva o vieja siempre y cuando los bolos nuevos o reconstruidos cumplan las especificaciones de la WTBA.

3.2 Peso

Cada bolo recubierto de plástico deberá pesar no menos de 3 libras, 6 onzas (1531 gramos) ni más de 3 libras, 10 onzas (1645 gramos).

Los Bolos en cada juego deberán ser uniformes en apariencia incluyendo construcción, material, etiquetas de acabado y marcas en el cuello, permitiendo que el uso razonable las cambie.

3.3 Balance

El centro de gravedad de cualquier bolo se medirá desde la parte de abajo del mismo y no será más alto de 5-60/64 ni menor de 5-40/64 pulgadas.

3.4 Humedad

El contenido de humedad de cualquier bolo no será menor del 6% ni mayor del 12%. En bolos laminados, las piezas individuales no variarán entre si en más del 2% a la hora de pegarlas.

3.5 Acabado

Bolos laminados o de una pieza serán acabados regulares de madera y esta capa será transparente y/o con pigmentaciones blanco exceptuando las marcas del cuello, símbolos de identidad o nombre. Acabados de madera de 0.004 pulgadas de espesor serán aceptables.

Nota: En Torneos homologados es permisible bolos de colores, aunque todos del mismo color.

3.6 Diseño y medidas

El alto de cada bolo será de 15 pulgadas permitiéndose una variación de 2/64 más o menos.

Todos los bolos deberán estar equipados con un acoplamiento de plástico en la base o con una inserción de plástico o fibra que tenga al menos un diámetro de no menos de 2 pulgadas.

Posicionamiento sobre base	Diámetro nominal	Diámetro máximo	Diámetro mínimo
13-1/2 “	2.547 “	2.578 “	2.516”
12-5/8”	2.406”	2.437”	2.375
11-3/4”	2.094”	2.125”	2.063”
10-7/8”	1.870”	1.901”	1.839”
10”	1.797”	1.828”	1.766”
9-3/8”	1.965”	1.966”	1.934”
8-5/8”	2.472”	2.503”	2.441”
7-1/4”	3.703”	3.734”	3.672”
5-7/8”	4.563”	4.594”	4.532”
4-1/2”	4.766”	4.797”	4.735”
3-3/8”	4.510”	4.541”	4.479”
2-1/4”	3.096”	3.937”	3.875”
3/4”	2.828”	2.859”	2.797”

Base	Diámetro liso nominal	Diámetro Máx. liso	Diámetro mínimo liso
Con 5/32 radio	2.031”	2.062”	2.000”
Sin radio	2.250”	2.281”	2.219”

El superior del bolo tendrá un arco uniforme con un radio de 1.273”. Se permite una variación de 2/64 de pulgada (0.031 mm).

La variación del diámetro no será mayor de 2/64 de pulgada (0.031 mm) ni menor de 2/64 de pulgada (0.031 mm). El estrechamiento será gradual para que las líneas formen una curva.

Ninguna parte de la base sobrepasará el acoplamiento en la base. Todos los bolos estarán redondeados por el fabricante en un radio de 5/32 de pulgada (0.156) con una tolerancia de 2/64 pulgadas (0.031). El diámetro de la base no será menor de 2 pulgadas.

4.-ESPECIFICACIONES DE LA BOLA DE BOWLING

4.1. Material

Una bola reglamentaria estará hecha de material no metálico y cumplirá las siguientes especificaciones en lo que se refiere a peso, tamaño y balance.

No se permitirán dispositivos móviles en las bolas exceptuando aquellos que pueden ser insertados para cambiar el tamaño de los agujeros de los dedos en aquellas bolas que están hechas de manera que, dicho dispositivo queda fijo y no se mueve durante el lanzamiento de la bola y que no puede ser separada de ella si no se destruye el dispositivo.

Está prohibida la introducción de metal u otra sustancia que no sea comparable con materiales originales usados en el momento de hacer la bola. Igualmente la alteración de la bola para aumentar su peso o para hacer que no esté equilibrada también está prohibido y una bola de estas características no podrá competir en una competición de la WTBA.

Pueden insertarse tapones para agujerear de nuevo una bola. También podrán incrustarse a la bola diseños de referencia, de identificación siempre y cuando dichas incrustaciones estén alineados con la superficie exterior de la bola. En todos los casos estos deberán ser de un material semejante al, aunque no exactamente igual, material original de la bola. No se podrá acoplar ningún material extraño en la superficie exterior de la bola.

Estas prohibiciones se aplicarán tanto a la hora de hacer la bola como en la remodelación de la misma .

4.2.Peso y tamaño

Bolas de bolos no tendrán una circunferencia de más de 27 pulgadas (866 mm), ni tendrán más de 16 libras de peso (7,25 kg.). El diámetro de cualquier bola deberá ser constante.

La superficie de la bola estará libre de depresiones o grietas exceptuando agujeros para coger la bola, letras y números de identificación y roturas debidos a uso.

4.3.Especificaciones que serán medidas en el Torneo.

- a. Peso bruto. No será mayor de 16 libras (7,25 kg.)
- b. Agujeros o hendiduras para agarrar la bola. No serán más de 5.
- c. Se permite un agujero para equilibrar la bola. No tendrá más de 1 ¼ pulgadas de diámetro (31,8 mm)
- d. Agujeros de ventilación en los agujeros del pulgar o dedos están permitidos. No superarán ¼ “ de pulgada de diámetro (6,4 mm).
- e. Un agujero para inspección se permite, no tendrá más de 5/8 pulgada de diámetro (15,9 mm), ni 1/8 pulgadas de profundidad. (3,2 mm).
- f. Desequilibrio estático. Se permitirá como se especifica a continuación.
- g. Dureza de la bola. Se permitirá como se especifica a continuación.

4.4 Especificaciones que no necesariamente serán medidas en el Torneo.

- a. Circunferencia de la bola
- b. Coeficiente de fricción dinámico
- c. Requerimientos de etiquetado

4.5. Balance

Las bolas se harán y taladrarán de tal manera que no menos de seis lados estén en equilibrio. Las siguientes variaciones se permitirán en lo que se refiere al balance de la bola:

- A. Peso mayor o igual a 10 libras (4,53 Kg.)
 - a. No habrá mas de (3) onzas (85 gr.) de diferencia entre la mitad superior de la bola (lado de los dedos) y la mitad inferior (lado sólido opuesto al de los dedos).
 - b. No habrá más de (1) onza (28 gr.) de diferencia entre los lados a la derecha de los dedos y a la izquierda, ni entre los lados anteriores y posteriores de los dedos.
 - c. Una bola taladrada sin agujero para el pulgar, no tendrá más de (1) onza (28 gr.) de diferencia entre cualquiera de las mitades de la misma.
 - d. Una bola taladrada sin agujeros para los dedos ni hendiduras, no podrá tener más de (1) onza (28 gr.) de diferencia entre cualquiera de las mitades de la misma.
 - e. Una bola usada sin agujeros ni hendiduras, no podrá tener más de (1) onza de diferencia entre cualquiera de las mitades de la misma.

B. Peso de 10 a 8 libras: (4,53 – 3,62 Kg.)

- a. No habrá mas de (2) onzas (57 gr.) de diferencia entre la mitad superior de la bola (lado de los dedos) y la mitad inferior (lado sólido opuesto al de los dedos).
- b. No habrá más de (3/4) onza (21 gr.) de diferencia entre los lados a la derecha de los dedos y a la izquierda, ni entre los lados anteriores y posteriores de los dedos.
- c. Una bola taladrada sin agujero para el pulgar, no tendrá más de (3/4) onza de diferencia entre cualquiera de las mitades de la misma.
- d. Una bola taladrada sin agujeros para los dedos ni hendiduras, no podrá tener más de (3/4) onza de diferencia entre las mitades de la misma.
- d. Una bola usada sin agujeros ni hendiduras, no podrá tener más de (3/4) onza de diferencia entre las mitades de la misma.

C. Peso menor de 8 libras

- a. No habrá mas de (3/4) onzas de diferencia entre la mitad superior de la bola (lado de los dedos) y la mitad inferior (lado sólido opuesto al de los dedos).

- b. No habrá más de (3/4) onza de diferencia entre los lados a la derecha de los dedos y a la izquierda, ni entre los lados anteriores y posteriores.
- c. Una bola taladrada sin agujero para el pulgar, no tendrá más de (3/4) onza de diferencia entre las mitades de la misma.
- d. Una bola taladrada sin agujeros para los dedos ni hendiduras, no podrá tener más de (3/4) onza de diferencia entre las mitades de la misma.
- e. Una bola usada sin agujeros ni hendiduras, no podrá tener más de (3/4) onza de diferencia entre las mitades de la misma.

4.6 Dureza

La dureza de la superficie de la bola no será inferior a 72 durómetros “D” a temperatura ambiente en cualquier torneo de la WTBA o FIQ. El uso de materiales químicos, solventes u otros métodos para alterar la dureza de la superficie de la bola después de su hechura está prohibido.

Nota: La dureza de la superficie de la bola se medirá con un durómetro equipado con un instrumento conocido como “Durómetro D”.

Los procedimientos de la inspección de dureza se realizan de la siguiente manera:

Se tomarán tres mediciones en puntos repartidos por la bola, empezando en la zona taladrada manteniendo el instrumento perpendicular – haciendo un ángulo de 90 grados con la superficie de la bola.

Se sumarán las tres lecturas y se dividirán entre tres y el resultado será la dureza de la superficie de la bola. Todas las lecturas se harán a temperatura ambiente y esta se puede determinar por el tacto de la bola. Aquí se debe aplicar algún tipo de decisión si la bola acaba de venir de una temperatura muy fría o muy alta justo antes de los exámenes ya que éstos no serían reales.