



REGLAMENTO DE CAMPEONATOS INTERCLUBES

POR LAS COPAS SOMMERVIELLE, WOLSTENHOLME, CUNNINGHAM Y HOLLYMAN

TORNEOS ABIERTOS DE LA FAB / TORNEOS INVITACIÓN DE LOS CLUBES

Ningún reglamento puede tener tal grado de perfección como para cubrir todas las situaciones que puedan presentarse; y, el reglamento de los campeonatos interclubes (Damas y Caballeros) no constituye una excepción. Pueden presentarse casos no previstos en esta reglamentación, pero debe tenerse presente que ha sido redactado con la convicción de que siempre prevalecerá el espíritu del buen deportista que, ante la falta de una disposición expresa, encontrará en su propio sentido común el camino para llegar a una total y feliz solución, que refleje una amplia imparcialidad de criterio.

El presente será de aplicación a partir de la Temporada 2025/2026 y todo lo aquí no normado se rige por el reglamento vigente de World Bowls.

La redacción del presente documento respeta la identidad de género y la utilización de los términos *jugador/es*, *Capitán/es* incluye tanto a damas como a caballeros.

Copas SOMMERVIELLE (Damas) y CUNNINGHAM (Caballeros) / Primera División

Copas WOLSTENHOLME (Damas) y HOLLYMAN (Caballeros) / Segunda División

1 DEFINICIONES

- 1.1 **Partido:** juego Individual, Doble, Terceto o Cuarteto.
- 1.2 **Encuentro:** conjunto de diferentes partidos preestablecidos.
- 1.3 **Equipo:** jugador o jugadores, que, como compañeros, intervienen en un partido.
- 1.4 **Bando:** jugadores, que, como compañeros, intervienen en un encuentro.
- 1.5 **Campeonato:** conjunto de encuentros entre distintos bandos, de acuerdo con disposiciones establecidas.
- 1.6 **Campeonato por la Copa Sommerville y Cunningham:** el que se disputa entre 1 o más bandos de cada club afiliado a la Federación Argentina de Bowls, en 1 o más zonas, constituidas por 10 bandos como máximo y que constituyen la **Primera División**.
Cada club tiene derecho a presentar 1 equipo en estas copas. Si presenta 2 equipos, el segundo debe inscribirse en la **Segunda División**. Si presenta 3, 1 en Primera División y 2 en Segunda División. Si presenta 4, 2 en cada copa; y así sucesivamente.
- 1.7 **Campeonato por la Copa Wolstenholme y Hollyman:** el que se disputa entre 1 o más bandos de cada club afiliado a la Federación Argentina de Bowls, en 1 o más zonas, constituidas por 10 bandos como máximo y que constituyen la **Segunda División**.
- 1.8 **Jugador titular:** aquel que figure en la nómina de titulares en la presentación del bando ante la FAB o que se incorpore durante la temporada.
- 1.9 **Reserva:** jugadores inscriptos de un club que no sean titulares de un bando.

2 **BANDOS**

2.1 Formación

- 2.1.1 **Primera División:** 5 o más jugadores titulares, socios de un mismo club afiliado a la Federación Argentina de Bowls.
- 2.1.2 **Segunda División:** 5 o más jugadores titulares, socios de un mismo Club afiliado la Federación Argentina de Bowls.

2.2 Cambio de jugadores titulares, entre bandos

- 2.2.1 Un jugador de un bando de la Primera División, no podrá jugar en ningún otro bando de dicho Campeonato, durante la temporada.
Podrá pasar a un bando de la segunda división, y durante la temporada, sólo podrá jugar en dicho bando. Finalizada cada Rueda del Campeonato de la Primera División no podrá pasar a un bando de la Segunda División.
No se permitirá a los jugadores de la Primera División integrar equipos de la Segunda División en los dos últimos partidos de la segunda rueda del torneo de Segunda División.
- 2.2.2 Un jugador de un bando de la Segunda División, no podrá jugar en ningún otro bando de dicho Campeonato, durante la temporada.
Podrá jugar como suplente en cualquier bando de la Primera División, las veces que sea necesario, sin llegar a clasificarse como jugador titular de ningún bando de dicho Campeonato.
- 2.2.3 Un jugador de la Reserva podrá jugar en cualquier bando de su club, sin llegar a clasificarse en ninguno de ellos.

2.3 Incorporación de jugadores titulares durante la temporada

- 2.3.1 En los bandos de la Primera División y de la Segunda División podrán incorporarse como titulares, jugadores de la Reserva.
- 2.3.2 En bandos de la Segunda División podrá incorporarse como titular, cualquier jugador que no sea titular de otro bando de la Primera División ni de la Segunda División.

2.4 Designación

Por el nombre abreviado del club a que pertenezca, seguido de una letra del alfabeto latino, para distinguirlo de otros del mismo club, en la forma siguiente:

Primera división: A y B

Segunda división: C, D, E y F

La letra distingue a un bando e identifica el Campeonato a que pertenece.

2.5 Afiliación de clubes e inscripción de bandos y de jugadores.

- 2.5.1 Fecha: hasta la primera reunión de la Comisión Directiva posterior al inicio del campeonato.
- 2.5.2 Cuota: la que se establezca.

- 2.5.3 **Pago:** hasta la primera reunión de la Comisión Directiva posterior al inicio del campeonato. Los jugadores deben federarse para intervenir en el Campeonato. Un jugador de la Reserva debe pagar su cuota de federación desde el primer encuentro del Campeonato en el que participe.
- 2.5.4 **Presentación:** de la formación de los bandos para la inscripción de jugadores, hasta la reunión de la Comisión Directiva anterior al comienzo del Campeonato.
- 2.5.5 **Incorporación:** de jugadores a la Reserva, a la lista de jugadores titulares y de la Reserva, presentada en la inscripción, podrá incorporarse jugadores a la Reserva por Comunicación a la Comisión Directiva.

3 DESARROLLO DE LOS CAMPEONATOS.

- 3.1 **Fechas y “Programa de Encuentros / Fixture”:**
Los que apruebe la Comisión Directiva, antes de 2 semanas del comienzo de los Campeonatos.
- 3.2 Cada bando deberá jugar dos encuentros contra cada uno de los otros de la Zona; uno en su cancha, como local y el otro en la del contrario, como visitante.
 - 3.2.1 Por acuerdo previo entre capitanes de los bandos y comunicación a la Comisión Directiva, podrá modificarse la condición de visitante y de local, teniendo quien actúe en esta última condición, todas las obligaciones y derechos que le corresponden por ello.
 - 3.2.2 Cuando se juegue en cancha neutral, actuará como local, el bando que tenga asignado tal carácter en el “Programa de Encuentros / Fixture”.

4 ENCUENTROS

- 4.1 **Planilla:**
Para cada encuentro se confeccionará una planilla en la que conste: Copa, Lugar, Fecha, Encuentro, Partidos, jugadores en el orden de juego y resultados en tantos y en puntos: 2 ganado, 1 empatado y 0 perdido; cantidad de parciales obtenidos a favor y en contra; cantidad de tantos (shots) a favor y en contra.
La planilla será firmada por el capitán de cada bando o por quien lo reemplace. Concluido el encuentro, completada y firmada la planilla; la persona responsable del equipo local deberá enviar por whatsapp una fotografía de la planilla a la persona designada por la FAB para confeccionar y llevar actualizada la Tabla de Posiciones.
 - 4.1.1 **Anotación de los equipos:**
Antes de comenzar la 1ra. y la 2da. parte del encuentro, el capitán del bando local anotará los jugadores que integraran cada equipo, y a continuación lo hará el capitán del bando visitante.
 - 4.1.2 Los partidos se considerarán comenzados al momento de completar las planillas con los integrantes de los equipos.
- 4.2 **Canchas:**
El capitán local seleccionará e indicará en las que se jugará el encuentro. Cuando se jueguen más de un encuentro en un mismo campo de juego, los capitanes locales

seleccionarán e indicarán las canchas en el orden de rango de los bandos, establecidos por el orden alfabético de sus designaciones. Las canchas en que se jugarán los partidos se sortearán las que correspondan a cada encuentro.

4.3 Día:

Los encuentros se realizarán en los días y en las fechas establecidas en el “Programa de Encuentros / Fixture” aprobado por la Comisión Directiva para cada temporada.

4.4 Horario:

4.4.1 Los encuentros comenzarán:

- Agosto, septiembre y octubre: 12:30
- Noviembre: 13:00
- Diciembre: 13:30

4.4.2 Cuando ocurra un cambio de uso horario se modificará el horario de inicio, según corresponda.

4.4.3 Se establece una tolerancia de 15 min. para comenzar el encuentro.

4.4.4 Por acuerdo entre capitanes podrá adelantarse el comienzo del encuentro.

4.4.5 En este caso, si hubiera que suspender el encuentro por razones especificadas en los puntos siguientes, no será necesario esperar al horario definido en el punto 4.4.1 para hacerlo y el partido se disputará de acuerdo al punto 4.5.4.

4.5 Suspensión de encuentros (no altera el “Programa de Encuentros / Fixture”)

4.5.1 Con antelación al horario establecido.

Por estado del tiempo o de la cancha. Lo decide el Capitán General o el Greenkeeper del club local. Se informa en el Club Local, en forma personal o telefónicamente, llamando al número que para cada club se indica en el “Programa de Encuentros / Fixture”, una hora y media antes, que la programada para el comienzo del encuentro.

4.5.2 Por causa de fuerza mayor de público conocimiento.

Lo deciden los Capitanes. Se informa en ambos clubes en la forma indicada en 4.5.1

4.5.3 Por razones climáticas (lluvia o calor excesivo más de 32°).

Por acuerdo de Capitanes constituidos en el club al cual le corresponde la localía. La comunicación de encuentro suspendido se hará de acuerdo a lo establecido en 4.5.1.

4.5.4 Realización de encuentros suspendidos, en fecha y hora que acuerden los Capitanes, hasta antes de la siguiente reunión de la Comisión Directiva, o lo que establezca la Comisión Directiva en dicha reunión. Los encuentros o fechas suspendidas no alteran el “Programa de Encuentros / Fixture” aprobado por la FAB con antelación al inicio de los campeonatos. Los campeonatos interclubes entre las damas tienen los días jueves inmediatos siguientes a la suspensión, para jugar o completar los encuentros pendientes.

4.5.5 Suspensión de un encuentro por no poderse integrar un bando: Los encuentros que no puedan jugarse porque uno de los bandos no pueda presentar los jugadores necesarios se asignará:

4.5.5.1 Bando que presente los jugadores:

Puntos por encuentro: 2

Puntos por partidos: los que correspondan al ganar todos los partidos programados.

Tantos a favor: el mayor obtenido en los encuentros de esa fecha del campeonato.

Tantos en contra: el menor obtenido en los encuentros de esa fecha en el campeonato.

4.6 Interrupción de encuentros:

4.6.1 Comenzado un encuentro, podrá interrumpírselo por inclemencias climáticas o razones de fuerza mayor, por acuerdo entre Capitanes.

4.6.2 Un encuentro interrumpido, se continuará en fecha y hora que acuerden los capitanes, hasta antes de la siguiente reunión de la Comisión Directiva, o la que establezca la Comisión Directiva en dicha reunión.

4.6.3 Un partido interrumpido, se continuará con el número de tantos obtenidos y de vueltas jugadas, comenzando el equipo que ganó la última vuelta. Una vuelta comenzada, pero no finalizada, se considera no jugada y al reanudar el partido se la comenzará nuevamente.

4.6.4 En la continuación de un encuentro interrumpido, podrá cambiarse hasta 2 jugadores, cumpliendo con lo que se indica a continuación, para las distintas formas de juego en el reemplazo de jugadores:

4.6.4.1 En cuartetos, si el jugador por reemplazar fuese el Jefe, sus obligaciones y posición serán cubiertos por el Tercero y el reemplazante jugará como Guía, Segundo o Tercero.

4.6.4.2 En tercetos, el reemplazante podrá jugar como Guía o Segundo, pero no como Jefe.

4.6.4.3 En dobles el reemplazante jugará como Guía.

4.7 No presentación de un bando a un encuentro:

4.7.1 Cuando un bando no se presente, por motivo válido al encuentro dentro de la tolerancia establecida y se lo haya comunicado al capitán adversario en forma personal o telefónicamente, podrá retrasarse el comienzo hasta un máximo de 1 h 15 min., por acuerdo entre Capitanes y comunicación a la Comisión Directiva.

4.7.2 Cuando un bando no se presente a un encuentro sin motivo válido, ni la debida comunicación al Capitán adversario, será sancionado hasta con la eliminación del campeonato, en cuyo caso los encuentros jugados serán anulados.

4.7.3 Cuando un bando no se presente a un encuentro por segunda vez, quedará eliminado del campeonato. En este caso, los encuentros jugados por el bando serán anulados.

- 4.7.4 La Comisión Directiva podrá, aparte de lo antedicho, aplicar sanciones más graves al bando o al Club al que represente el bando en cuestión.

5 DESARROLLO DEL JUEGO

5.1 Vestimenta

Los jugadores deberán respetar el código de vestimenta establecido. No podrán jugar quienes no cumplan con lo siguiente:

- 5.1.1 Sombreros, boinas o gorros. No deberán tener inscripciones que constituyan publicidad comercial.
- 5.1.2 Camisas o chombas de color blanco. Para las damas las chombas podrán ser sin mangas. Se permite en el bolsillo del lado izquierdo, o en el lugar que le corresponda, los colores del club a que pertenezca el jugador, o su escudo o el de la FAB. Se acepta la presencia de vivos de color en los bordes del cuello y bolsillo, y el emblema que identifique la marca de la prenda.
- 5.1.3 Pantalón de color blanco, largo o corto tipo Bermudas o pollera blanca deportiva con calzas cortas debajo. No está permitido el uso de calzas.
- 5.1.4 Abrigo, deberá ser de color blanco o del color que identifique al club al que se representa.
- 5.1.5 Impermeable, sin exigencias, pues se lo emplea solamente cuando se lo requiera por las condiciones meteorológicas.
- 5.1.6 Calzado de suela o caucho, plana y sin taco, que no dañe el césped.
- 5.1.7 En los torneos interclubes los bandos podrán utilizar camisas o chombas de colores que representen a su club siempre y cuando dicho diseño de prenda sea utilizado durante los encuentros por todos los integrantes del equipo, sin excepción. En los torneos abiertos o invitación los equipos podrán utilizar camisas o chombas de colores siempre que sean idénticas y del mismo fabricante.

5.2 Presentación de bandos en cada parte de un encuentro

5.2.1 Formación:

- 5.2.1.1 Primera División: jugadores titulares y hasta 3 que se incorporen como titulares o suplentes que a su vez sean titulares de la Segunda División o integren la Reserva.
- 5.2.1.2 Segunda División: jugadores titulares y hasta 3 que se incorporen como titulares o suplentes que integren la Reserva.

5.2.2 Número de jugadores

5.2.2.1 Primera División

Bando normal: 5 jugadores
Bando reducido: 4 jugadores

5.2.2.2 Segunda División

Bando normal: 5 jugadores
Bando reducido: 4 jugadores

- 5.2.2.3 Un bando reducido en la primera parte del encuentro, podrá pasar a normal en la segunda parte.
- 5.2.2.4 Un bando normal en la primera parte del encuentro, podrá pasar a reducido en la segunda parte, aplicando lo establecido en 5.4.6.

5.3 Cambio de jugadores

- 5.3.1 Entre la primera y segunda parte del encuentro, máximo: 3.
- 5.3.2 Durante el juego de un partido, no está permitido el cambio de jugadores, salvo lo tratado en 5.4.

5.4 Retiro y reemplazo de jugadores

Un jugador que se retire de un partido por motivo válido, de acuerdo con los Capitanes podrá ser reemplazado por otro jugador de su bando o de la reserva y cuando sea un bando de la primera división, además, por un titular de un bando de la segunda división.

- 5.4.1 Cuando se cubre el lugar del jugador que se retire, se cumplirá:
- 5.4.2 En Cuartetos: cuando el jugador por reemplazar sea el Jefe, sus obligaciones y posición serán cubiertos por el Tercero y su reemplazante jugará como Guía, Segundo o Tercero.
- 5.4.3 En Tercetos: el reemplazante podrá jugar como Guía, o como Segundo, pero no como Jefe.
- 5.4.4 En Dobles el reemplazante jugará como Guía.
- 5.4.5 En Single, el jugador que se retira pierde el partido. Se asigna a su Bando 0 (cero) puntos y los tantos obtenidos hasta el momento de su retiro y al Bando contrario 2 (dos) puntos y 21 tantos. En la planilla se aclará esta situación.
- 5.4.6 Cuando no se cubra el lugar del jugador que se retire, se cumplirá:

5.4.6.1 En Cuartetos.

1 Cuarteto, con 2 bochas por jugador para equipo Normal vs 1 Terceto, jugando 3 bochas cada uno el lead y el dos, y 2 bochas el skip por el equipo reducido, individualmente y a su turno, a 14 vueltas.

Al finalizar SE le descontará al equipo reducido el 25% de los shots a favor (incluyendo decimales) desde el End en que se retiró el jugador, para determinar el resultado del encuentro.

5.4.6.2 En Tercetos: 1 Terceto con 3 bochas por jugador para equipo normal y 4 bochas por jugador para el equipo reducido, individualmente y a su turno a 14 vueltas.

Al finalizar se le descontará al equipo reducido el 25% de los shots a favor (incluyendo decimales) desde el End en que se retiró el jugador, para determinar el resultado del encuentro.

El equipo normal siempre tira la primera bocha. El Jack y la alfombra será arrojado y colocada respectivamente por el ganador del sorteo al inicio o del end anterior.

5.4.6.3 En Dobles: El doble del cual se retira un jugador pierde el partido. Se asigna a su Bando 0 (cero) puntos y 0 (cero) tantos, y al Bando contrario 2 (dos) puntos y los tantos obtenidos hasta el momento del retiro. En la planilla se aclará esta situación.

5.4.6.4 En Single: El jugador que se retire pierde el partido aplicando 5.4.5.

5.4.7 Un jugador no podrá demorar un partido por no presentarse para integrar su equipo o por abandonar el campo de juego sin consentimiento del Jefe contrario. El tiempo máximo con consentimiento no puede superar los 10 minutos.

El no cumplimiento de la presente disposición, se considerará como un retiro sin cubrir el lugar por un reemplazante, aplicando lo establecido en 5.4.6.

5.5 Cambio del orden de jugadores

No se permite cambiar el orden de jugadores de un equipo durante el juego de un doble, terceto o cuarteto, modificando lo que figura en la planilla.

5.6 Torneos Interclubes:

Cada temporada, al momento de aprobar el calendario de actividades se expresará tanto para los interclubes de Damas como para los de Caballeros qué disciplinas se juegan en la Primera parte (1 Doble y 1 Terceto o 1 Single y 1 Cuarteto) y cuáles en la Segunda parte (1 Single y 1 Cuarteto o 1 Doble y 1 Tereto).

5.6.1 Cuando se juega: 1 Doble y 1 Terceto

5.6.1.1 Dos bandos Normales

1 Doble con 4 bochas por jugador a 14 vueltas.

1 Terceto, con 3 bochas por jugador a 14 vueltas.

5.6.1.2 Un Bando Normal y uno Reducido

1 Doble con 4 bochas por jugador a 14 vueltas.

1 Terceto con 3 bochas por jugador para equipo Normal y 4 bochas por jugador para el equipo Reducido, individualmente y a su turno a 14 vueltas. Al finalizar se le descontará al equipo Reducido el 25% de los shots a favor (incluyendo decimales) para determinar el resultado del encuentro. El equipo Normal siempre tira la primera bocha. El Jack y la alfombra será arrojado y colocada respectivamente por el ganador del sorteo al inicio o del end anterior.

5.6.1.3 Dos Bandos Reducidos

1 Doble con 4 bochas por jugador a 14 vueltas.

1 Terceto con ambos equipos Reducidos con 4 bochas por jugador. Al finalizar se les descontará a ambos equipos el 25% de los shots a favor (incluyendo decimales) para determinar el resultado del encuentro.

5.6.2 Cuando se juega: 1 Single y 1 Cuarteto

5.6.2.1 Dos Bandos Normales

1 Single con 4 bochas por jugador, a 21 tantos.

1 Cuarteto con 2 bochas por jugador a 14 vueltas.

5.6.2.2 Un bando Normal y uno Reducido.

1 Single con 4 bochas por jugador, a 21 tantos.

1 Cuarteto, con 2 bochas por jugador para el equipo Normal vs 1 Terceto, jugando 3 bochas cada uno el lead y el dos, y 2 bochas el skip por el equipo Reducido, individualmente y a su turno, a 14 vueltas. Al finalizar se le descontará al equipo Reducido el 25% de los shots a favor (incluyendo decimales) para determinar el resultado del encuentro.

5.6.2.3 Dos bandos Reducidos

1 Single con 4 bochas por jugador, a 21 tantos.

1 Terceto, jugando 3 bochas cada uno el lead y el dos, y 2 bochas el skip por ambos equipos Reducidos, individualmente y a su turno, a 14 vueltas. Al finalizar se les descontará a ambos equipos Reducidos el 25% de los shots a favor (incluyendo decimales) para determinar el resultado del encuentro.

5.7 Sobre el desarrollo del juego y su formato:

5.7.1 Single a 21 shots. Doble, Terceto y Cuarteto a 14 ends.

5.7.2 El bando local deberá garantizar la presencia de un marker para el normal desarrollo de los juegos de single.

5.7.3 El end de práctica (Up & Down) se jugará con cuatro, tres o dos bochas según corresponda al juego de Single, Doble, Terceto o Cuarteto antes del inicio de cada partido.

5.7.4 El jugador en posesión del Mat tiene un tiempo límite de un minuto para tirar su bocha. Esta es una recomendación para evitar pérdidas de tiempo.

5.7.5 Se restringe el movimiento de los jugadores durante los partidos de acuerdo con lo siguiente:

Después de tirar su primera bocha, los jugadores sólo podrán ir al head en los siguientes casos:

- Juego de singles
 - Los oponentes luego de tirar su tercera y cuarta bocha.
- Juego de dobles (cuatro bochas por jugador):
 - Los Leads luego de tirar su tercera y cuarta bocha y
 - Los Skips luego de tirar su segunda, tercera y cuarta bocha.
- Juego de tercetos (tres bochas por jugador):
 - Los Leads luego de tirar su tercera bocha.
 - Los dos luego de tirar su segunda y tercera bocha y
 - Los Skips luego de tirar cualquiera de sus bochas.
- Juego de tercetos (dos bochas por jugador):
 - Los Leads luego de tirar su segunda bocha.
 - Los dos luego de tirar su segunda bocha y
 - Los Skips luego de tirar cualquiera de sus bochas.

➤ Juego de cuartetos

- Los Leads luego que el dos de sus equipos hayan tirado su segunda bocha.
- Los dos luego de tirar su segunda bocha.
- Los tres luego de tirar su segunda bocha y
- Los Skips luego de tirar cualquiera de sus bochas.

- 1 En situaciones excepcionales y limitadas, un jugador de singles puede solicitarle permiso al Marker de ir a la cabecera (head) o un jefe (Skip) puede pedirle a un jugador que vaya a la cabecera (head) antes de lo permitido en el párrafo 1 de este Anexo.
- 2 Cuando un jugador en la cabecera (head) camine hacia el Mat para tirar su primera bocha, su directo oponente puede permanecer en la cabecera hasta que esa bocha se haya detenido, luego ir a su vez al Mat para tirar su primera bocha.

6 POSICIÓN DE LOS BANDOS EN EL RESULTADO DE LOS CAMPEONATOS

6.1 Puntuación para encuentros y partidos

Ganado: 2 puntos

Empatado: 1 punto

Perdido: 0 puntos

6.2 Procedimiento

6.2.1 Por puntos por encuentros.

6.2.2 Empate por puntos por encuentros: Por puntos por partidos.

6.2.3 Empate por puntos por encuentro y por partidos: Por cociente entre tantos a favor y tantos en contra.

6.2.4 Si se mantuviese el empate por puntos y por tantos, aplicando de 6.2.1 a 6.2.3 inclusive, se repite el procedimiento para los encuentros entre ambos bandos en la primera y segunda rueda del Campeonato.

6.2.5 Si aún se mantuviese el empate, se realiza un encuentro entre ambos bandos, en cancha neutral, compartiendo la localía y presentando simultáneamente los equipos antes de cada parte.

6.2.6 De mantenerse el empate, se asigna igual posición a ambos bandos.

7 PREMIOS

7.1 A los integrantes de los bandos que ocupen el primer y segundo puesto en los Campeonatos interclubes se les entregarán premios.

7.2 Los premios tendrán carácter de trofeos deportivos u otros que la FAB disponga.

8 INSCRIPCIÓN Y RETIRO DE BANDOS

8.1 Cada Club afiliado puede tener inscriptos uno o más bandos en el Campeonato por la Copa de Primera División y en el Campeonato por la Copa de la Segunda División, según se establece en 1.6 y 1.7.

8.2 Si un Club presenta un solo bando, éste podrá ser inscripto en la Primera División.

En el caso de un Club que tenga dos equipos en la Primera División y dos en la Segunda División, y alguno de estos últimos no se presentara o se retirara del Campeonato, se aplicarán las siguientes sanciones:

8.2.1 El equipo con menor puntaje, de los dos inscriptos en la Primera División, pasará a la Segunda División con el puntaje y registro del equipo que se retiró y sus titulares no podrán ser suplentes de la Primera División.

8.2.2 Los titulares del equipo de la Segunda División que no se presentó y/o se retiró no podrán jugar en los Torneos Inter Clubes por el resto de la temporada.

8.3 En el caso de un Club que tenga dos equipos en la Primera División y dos en la Segunda División, y alguno de los de Primera división no se presentara o se retirara del Campeonato, se aplicarán las siguientes sanciones:

8.3.1 Los titulares del equipo de la Primera División que no se presentó y/o se retiró no podrán jugar en los Torneos Inter Clubes por el resto de la temporada.

9 INFORMACIÓN DE RESULTADOS Y TABLA DE POSICIONES

9.1 Una o varias personas designadas por la FAB tendrán a su cargo la confección de la Tabla de Posiciones.

9.2 La información de los resultados de los encuentros jugados debe ser enviada a ellas en forma completa (partidos y shots) por el Capitán del bando local (o quien lo reemplace), mediante foto de la planilla debidamente firmada por ambos capitanes vía correo electrónico o whatsapp una vez concluido el encuentro.

9.3 El incumplimiento del punto 9.2 inhabilitará al responsable del envío de la información para integrar su equipo en la fecha siguiente.

9.4 Las personas que tienen a su cargo la confección de la Tabla de Posiciones deberán mantenerlas actualizadas e informar semanalmente a los Capitanes a través de un grupo de correo electrónico o WhatsApp luego de cada fecha y con anterioridad a la siguiente. En el grupo deben estar incluidos el Secretario de la FAB y los Capitanes Generales de cada Club.

10 FALTAS Y SANCIONES

Las faltas e infracciones a lo establecido en el presente Reglamento y las que se cometieran por mal comportamiento y falta de ética deportiva, serán sancionadas por la Comisión Directiva, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento y lo dispuesto en casos similares, ejerciendo las obligaciones y facultades establecidas por el Estatuto vigente.

11 ANEXOS

Los ANEXOS 1, 2, 3 y 4 son parte integrante del presente.

ANEXOS

ANEXO 1: TORNEOS ABIERTOS DE FEDERACIÓN - pág. 13

ANEXO 2: TORNEOS INVITACIÓN DE LOS CLUBES - pág. 14

ANEXO 3: RECOLOCAR EL JACK CUANDO SALE DE LA CANCHA. - pág. 15

ANEXO 4: UMPIRES, COACHES Y ESPECTADORES - pág. 16 y pág. 17

ANEXO 1 - TORNEOS ABIERTOS DE LA FAB

Como **ANEXO 1** se detallan los Torneos Abiertos de la FAB indicando denominación, disciplina, club anfitrión y modalidad de juego. Las fechas para su realización serán dispuestas por la FAB e informadas junto con el “Programa de Encuentros / Fixture” de los campeonatos interclubes.

Torneos Abiertos de Federación

DAMAS	DISCIPLINA	CLUB ANFITRIÓN	MODALIDAD(*)	PARTIDOS
SINGLES RIO DE LA PLATA	SINGLES	BAC / SM	INTERNACIONAL	21 SHOTS
DOBLES RIO DE LA PLATA	DOBLES	BAC / SM	INTERNACIONAL	12 ENDS
TERCETOS RIO DE LA PLATA	TERCETOS	CASI	INTERNACIONAL	12 ENDS
CUARTETOS RIO DE LA PLATA	CUARTETOS	LOMAS	INTERNACIONAL	12 ENDS

(*) Modalidad Internacional implica jugar con: 3 bochas los dobles y 2 bochas los tercetos.

CABALLEROS	DISCIPLINA	CLUB ANFITRIÓN	MODALIDAD(*)	PARTIDOS
COPA FRANCIS SMART	SINGLES	BELGRANO	INTERNACIONAL	21 SHOTS
COPA PRESIDENTE	DOBLES	CASI	INTERNACIONAL	12 ENDS
BANDEJA STOCKS	TERCETOS	MITRE	INTERNACIONAL	12 ENDS
COPA TED HEMMERY	CUARTETOS	LOMAS	INTERNACIONAL	12 ENDS
ESCUDO PERCY CLARK	EQUIPOS MIXTOS	SAN MARTIN	ESPECIAL	ESPECIAL

(*) Modalidad Internacional implica jugar con: 3 bochas los dobles y 2 bochas los tercetos.

ANEXO 2 - TORNEOS INVITACIÓN DE LOS CLUBES

Como **ANEXO 2** se detallan los Torneos Invitación indicando denominación, disciplina, club anfitrión y modalidad de juego. Si bien la modalidad de juego es potestad de cada club anfitrión, las fechas para su realización serán dispuestas por la FAB e informadas junto con el “Programa de Encuentros / Fixture” de los campeonatos interclubes.

Torneos Invitación de los Clubes

En los torneos Invitación los clubes anfitriones tienen la potestad de determinar la modalidad del juego.

Mixtos organizados por los Caballeros

	DISCIPLINA	CLUB ANFITRIÓN	MODALIDAD
BANDEJA PERALTA	SINGLES	BELGRANO	ESPECIAL
COPA CLEMENTE “LINKE” BAUSILI	CUARTETOS	LOMAS	ESPECIAL
COPA CIPRIANO SOLA	TERCETOS	MITRE	ESPECIAL
COPA SARAH Y PERCY CLARK	DOBLES(*)	SAN MARTIN	ESPECIAL
TROFEO BECCAR VARELA	TERCETOS	CASI	ESPECIAL

(*) Matrimonios

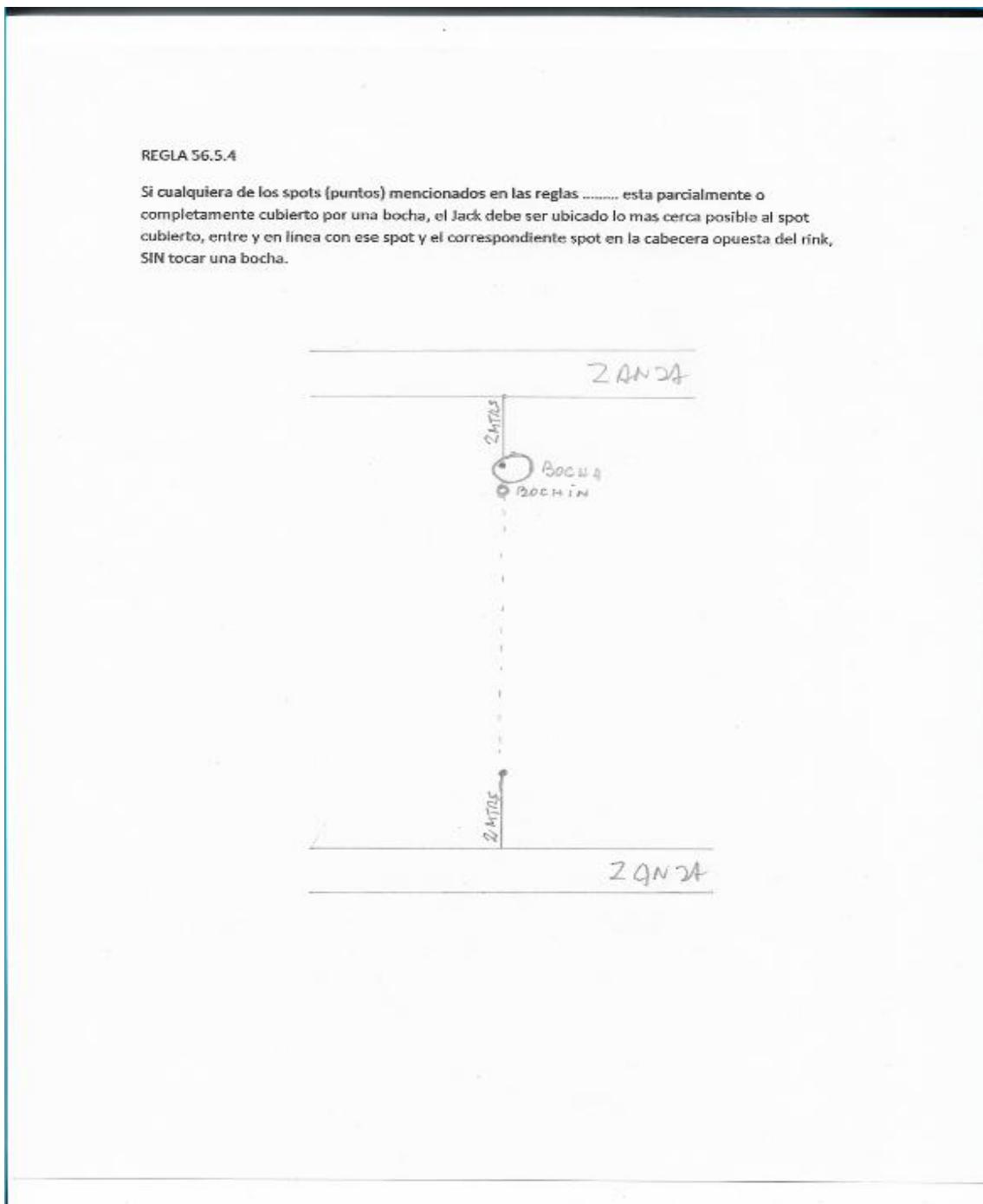
Organizados por las Damas

TORNEO APERTURA	TERCETOS	SAN MARTIN	ESPECIAL
TORNEO CLAUSURA	TERCETOS	SAN MARTIN	ESPECIAL
TORNEO ABUELAS	DOBLES	BELGRANO	ESPECIAL
MERCEDES BALDOCK	DOBLES	BELGRANO	ESPECIAL
EL CEIBO	SINGLES	CASI	ESPECIAL

ANEXO 3 - RECOLOCAR EL JACK CUANDO SALE DE LA CANCHA

Como **ANEXO 3** se detallan la interpretación de la regla 56.5 del Reglamento Internacional para recolocar el Jack cuando este es desplazado por una bocha fuera de los límites de la cancha.

Siendo el propósito de la Federación mantener las Leyes del Juego actualizadas, hemos adoptado y están en vigencia todas las modificaciones aparecidas en el Reglamento Internacional hasta la fecha. La regla 56.5, que entendemos ayuda a limitar la duración de los encuentros, en su punto 4 merece la siguiente aclaración (posición a colocar el jack cuando el tee esté cubierto por una bocha):



La interpretación de “lo más cerca posible al spot cubierto” y la recolocación del Jack será hecha por el Skip del equipo contrario al que sacó dicho Jack de la cancha.

ANEXO 4 – UMPIRES, COACHES Y ESPECTADORES

Como **ANEXO 4** se detallan las funciones y formalidades a cumplir por los Umpires, Coaches y Espectadores.

Las funciones y formalidades a cumplir por los Umpires, Coaches y Espectadores son las establecidas en el Reglamento Internacional de World Bowls en sus artículos 43, 44 y 45 respectivamente.

Para todos los casos se establecen las funciones y las formalidades que deberán cumplir para su correcto desempeño; adaptando el texto original del Reglamento Internacional a la realidad de la práctica del deporte en nuestro país.

En el desarrollo del presente **ANEXO 4**, toda mención a un número de Regla, corresponde al Reglamento Internacional.

DEL UMPIRE

1. Un Umpire debe ser designado por o en representación de la FAB para los torneos abiertos y los torneos invitación.

2. Los deberes del Umpire son los siguientes:

2.1 Asegurarse, antes del comienzo del juego, que;

2.1.1. todas las bochas tengan claramente visible, un sello impreso de World Bowls;

2.1.2. la cancha (rink) de juego esté de acuerdo con la Regla 49.1 midiéndola; y

2.1.3. las estacas y discos en las bancas laterales en la dirección del juego estén a las distancias correctas de acuerdo con la Regla 49.12 midiéndolas.

2.2 El Umpire deberá:

2.2.1 medir todo tanto o tantos en disputa usando un equipo de medición adecuado como el descripto en la Regla 54;

2.2.2 decidir que tanto la distancia de la alfombra (mat) desde la zanja de atrás y del frente y la distancia del bochín o una bocha desde la línea de la alfombra (mat line) estén de acuerdo con las Reglas del Deporte de Bochas o no;

2.2.3 decidir si un bochín o una bocha está en juego o no;

2.2.4 asegurarse que todos los aspectos del juego estén de acuerdo con las Reglas del Deporte de Bowls.

2.3 Cuando se solicita la intervención del Umpire para resolver una situación mencionada en 2.2.1 y 2.2.3, todos los jugadores deben retirarse del head.

2.4 Las decisiones del Umpire son definitivas en todas las circunstancias excepto aquellas relativas al significado o interpretación de una Ley, en cuyo caso habrá un derecho de apelación ante la FAB.

3 Para el desarrollo de los torneos interclubes, todo lo descripto en los puntos anteriores serán resueltos por el Acuerdo de Capitanes.

3.1 Los Capitanes podrán solicitar a un tercero que actúe como Umpire para resolver cualquiera de las situaciones mencionadas en 2.2.

DEL COACH

- 1.** El Coach de un jugador, equipo o bando, podrá aconsejar a un jugador durante el desarrollo del juego siempre que:
 - 1.1** antes del comienzo del juego, en los torneos abiertos de la FAB o en los torneos Invitación de los clubes, se informe al Umpire el nombre del Coach; o
 - 1.2** en los encuentros interclubes, asentado el nombre del Coach en la planilla del encuentro;
 - 1.3** solo una persona está presente en el rink para dar los consejos en su momento;
 - 1.4** la persona dando los consejos lo hace cuando su equipo o bando está en:
 - 1.3.1** posesión de la cancha (rink); y
 - 1.3.2** la persona dando los consejos lo hace desde fuera de los límites de la cancha.
- 2.** Durante el desarrollo de torneos abiertos o invitación, si el Umpire observa que no se ha cumplido con lo expresado en el punto anterior, éste debe pedirle al Coach que lo haga respetando la regla. Si el Coach persiste incumpliendo la regla, entonces el Umpire podrá expulsarlo e informar debidamente a la FAB.
- 3.** Durante el desarrollo de un encuentro de interclubes, será el Acuerdo de Capitanes que derivará en advertencias al Coach para que se desenvuelva dentro de la regla. Si el Coach persiste incumpliendo la regla, entonces los Capitanes podrán expulsarlo, y asentar el hecho en la planilla para informar debidamente a la FAB.

DE LOS ESPECTADORES

- 1.** Los espectadores y toda otra persona que no forme directamente parte del juego deben permanecer fuera de los límites del green y alejados de los jugadores.
- 2.** No deben perturbar a los jugadores de ninguna manera. Se recomienda:
 - 2.1** mantener silencio,
 - 2.2** evitar el uso de celulares y,
 - 2.3** no caminar o desplazarse detrás de las cabeceras donde se está desarrollando el juego.
- 3.** Bajo ninguna circunstancia podrán dar indicaciones, aconsejar a los jugadores y opinar sobre el juego en voz alta.
- 4.** Si esta regla ha sido infringida, el Umpire debe solicitar al espectador o a los espectadores que cumplan la regla. El Umpire deberá asegurarse que se deje de contravenir esta regla, caso contrario, podrá escoltar al infractor fuera del área inmediata que rodea al green o fuera del lugar del encuentro, como sea apropiado.
- 5.** No está permitido que se realicen apuestas en ningún partido.