

CAPITULO VIII- PRINCIPALES REGLAS PARA LOS CAMPEONATOS DE BOLO TENPIN DE LA WTBA

ZONA AMERICANA

Las siguientes reglas principales se aplican a los campeonatos de la Zona Americana. Los Capítulos IX — XI cubren las reglas que además de estas reglas principales son específicas para cada campeonato. La federación sede efectuará el torneo bajo la dirección de la ZA y de acuerdo con el reglamento publicado.

Regla 801. Nombre oficial

El nombre de los Campeonatos será Campeonato de la WTBA — Zona Americana.

Regla 802. Solicitudes para organizar los Campeonatos

1. Las solicitudes para ser la sede de todos los Campeonatos de Adultos de Bolo Tenpin de la Zona Americana serán estudiadas por la Conferencia de la Zona Americana. Estas solicitudes las recibirá el Presidente de la Zona Americana máximo 3 meses antes de la Conferencia. Sin embargo, se les insta a las Federaciones a que notifiquen verbalmente su intención de proponerlo en la Conferencia realizada antes de aquella en la que se decidirá. La selección de la sede de los siguientes Campeonatos de Adultos de la Zona Americana de Bolo Tenpin se hará en la Conferencia realizada conjuntamente con los Campeonatos corrientes.
La selección de la sede de los próximos campeonatos juveniles de la ZA se hará en una Conferencia o en una reunión especial celebrada conjuntamente con los campeonatos juveniles corrientes.
Sólo pueden presentar solicitudes las Federaciones miembros. Si otras organizaciones están involucradas en cualquier compromiso o garantía de oferta, serán parte del acuerdo escrito entre la Zona Americana y la federación sede.
En los Campeonatos de Adultos de bolo Tenpin de la ZA no se podrá realizar otros torneos oficiales en las mismas instalaciones durante las fechas oficiales del torneo.
2. Una solicitud debe, como mínimo, llevar la siguiente información:
 - a) Localización propuesta (ciudad, estado, región).
 - b) Fechas propuestas (al menos el mes).
 - c) Boleras disponibles que tengan el mínimo requerido de 16 pistas; su capacidad de espectadores; una descripción general de las instalaciones adicionales y salas de

reuniones; seguridad de disponibilidad exclusiva para la competencia; seguridad de que reúna todas las especificaciones de la ZA.

d) Hoteles disponibles; una descripción general de salas de reuniones y cuartos para invitados; precios actuales y proyectados; y distancia de la bolera en tiempo y en kilómetros.

3. Una solicitud debe, como mínimo, incluir un reporte financiero que incluya lo siguiente para los miembros de la delegación oficial:

a) recibimiento en el aeropuerto y retorno.

b) Transporte entre los hoteles asignados y la bolera de acuerdo con un programa preestablecido.

c) Gastos de bolo para todas las prácticas oficiales y para la competencia.

4. La Federación Sede puede determinar el tamaño de la delegación oficial con la aprobación del Presidente de la ZA. Sin embargo, para propósitos de invitación la delegación oficial incluirá como mínimo:

a) Seis jugadores y/o seis jugadoras.

b) Un entrenador para varones y otro para damas.

c) Un administrador para el equipo de varones y otro para el de damas.

d) Delegados designados y acreditados para las reuniones de la ZA que se celebran conjuntamente con los Campeonatos.

5. Una solicitud, como mínimo, incluirá una garantía para asegurar los siguientes gastos:

a) Acomodaciones en el hotel, para el Presidente de la ZA o su representante debidamente autorizado.

b) Acomodaciones en un hotel aconsejable para el Delegado Técnico de la ZA y el Miembro del Comité Técnico de Torneos de la ZA

c) Transporte exclusivo diario para los oficiales de la ZA que trabajen para los campeonatos, esto es el Presidente de la ZA o su representante autorizado, el Delegado Técnico de la ZA, el Miembro del Comité Técnico de Torneos de la ZA y (si es pertinente) una persona para el mantenimiento de pistas.

d) Viáticos diarios con base en la cantidad publicada por la WTBA y aprobada para el país sede, para el Delegado Técnico de la ZA y los miembros del Comité Técnico de Torneos de la ZA. Si es necesario, también un traductor para estas personas.

e) Personal medico certificado disponible, incluyendo un medico.

f) Salas para las reuniones de Conferencia, Presidium, Administradores y entrenadores de la ZA.

g) Servicios de traducción para las reuniones de Conferencia y Presidium.

h) Técnicos y equipo necesario para grabar las actas y ofrecer servicios audiovisuales para la Conferencia de la ZA.

i) Almuerzo para los miembros del Presidium.

j) Almuerzo para la Conferencia de la ZA.

- k) Bebidas refrescantes en los recesos de la mañana y/o la tarde para las reuniones de Presidium y la Conferencia de la ZA.
- l) Insignias de acreditación para los miembros de la delegación oficial, y otras autorizadas por el Presidente, las cuales darán acceso total a la sede de competencia todo el tiempo.
- m) Instalaciones para los medios de comunicación con teléfono apropiado, fax y otros servicios de comunicación al igual que las insignias de acreditación.
- n) Acomodaciones en el hotel para los oficiales debidamente autorizados (por ejemplo: el Presidente de la WTBA, el Delegado Técnico) en las visitas requeridas antes de la competencia.

Los Campeonatos de la ZA sólo se concederán a las Federaciones que ofrezcan como mínimo una boloera que tenga 16 pistas; además la competencia se debe realizar sólo en una boloera.

6. Consideraciones financieras

Se le permitirá recaudar a la Federación Sede un derecho de registro de cada miembro de una delegación oficial, con destino a los gastos de su realización. Los miembros del Presidium de la ZA están exentos de pagar este derecho. El derecho será de U\$50. En caso de que la delegación conste de más miembros que los especificados anteriormente, el derecho para personas extras será acordado entre la Federación Sede y el Presidente de la ZA.

Regla 803. Certificación de la Bolera

El torneo se realizará con equipo (pistas, bolas, pines) que cumplirán con las especificaciones de las Reglas de Juego de la WTBA, Capítulo VIII.

Si las pistas son de madera, ellas deben ser pulidas y recubiertas en los seis meses anteriores a la competencia. Sin embargo, este requerimiento puede ser dejado de lado por el Presidente de la Zona si lo cree necesario.

Se usarán pines nuevos o pines de no más de 300 games. Se usarán dos series de pines en cada máquina acomodadora automática de pines.

Tan pronto como sea posible después del recubrimiento requerido de las pistas (en caso de pistas de madera), la Federación Sede pagará los gastos del Delegado Técnico para que certifique las pistas y hará contacto con el Administrador del Torneo y el staff de la bolera y los instruirá en relación con el proceso de maquillaje de las pistas que se seguirán. La meta general para toda competencia será alcanzar una condición de puntaje justa y equitativa que otorgue premio a la precisión y a la consistencia del jugador.

Toda la longitud de la pista será demaquillada (seca) al menos diariamente durante los 3 días previos al torneo.

Las pistas serán demaquilladas y aceitadas antes de cada escuadra o de cada evento. Las pistas serán demaquilladas y aceitadas antes del inicio de las Grandes Finales de Masters de Damas. No se hará ningún otro demaquillaje y aceitado antes de las Grandes Finales de Masters de Varones.

El Delegado Técnico de la ZA está autorizado para publicar guías detalladas para ayudar al Comité Técnico a cumplir con sus deberes.

Los procedimientos acordados para el revestimiento de las pistas se informarán inmediatamente a todas las Federaciones miembros.

El Delegado Técnico también se reunirá con el Comité Organizador para revisar los detalles que se requieren para la realización de los Campeonatos y las actividades respectivas. El Delegado Técnico presentará inmediatamente un informe detallado al Presidente de la ZA.

Regla 804. Boletines de Información y Promoción

No menos de un año antes de la fecha límite para el pago de los derechos de participación, la Federación Sede distribuirá a cada federación miembro de la ZA y a los miembros del Presidium de la ZA, todos los documentos y la información requerida para que la federación presente su intención de participar. Todo el material debe tener la aprobación previa del Presidente de la ZA y explicará, como mínimo, lo siguiente:

- a) A cualquier federación que deje de presentar los documentos necesarios o deje de pagar los derechos requeridos en el tiempo establecido, no se le permitirá participar.
- b) Cada federación participante será responsable de proporcionar una bandera nacional para ceremonia y una cinta de audio con su himno nacional.

La Federación Sede también enviará al menos un correo promocional adicional a las Federaciones miembros de la ZA y a los miembros del Presidium.

Regla 805. Procedimientos de Participación y Derechos para Campeonatos.

1. Las Federaciones presentarán los documentos requeridos de su intención de participar a la Federación Sede a más tardar tres meses antes de la apertura de los Campeonatos. Estos documentos estarán acompañados por todos los derechos de cada miembro de la delegación oficial como lo establece el Presidium de la ZA. No habrá reembolso.
2. Las Federaciones deben certificar la elegibilidad de todos los participantes como está establecido en las Reglas 806 y 807.
3. Para ser elegible para la participación en los Campeonatos de Zona, las Federaciones deben estar al día con sus derechos de membresía de la FIQ, la WTBA y la ZA. La Federación Sede notificará a la Oficina de la FIQ semanalmente de las Federaciones participantes, para que pueda verificar y monitorear su estado de membresía.

Regla 806. Elegibilidad

1. Sólo los nacionales del país de la federación miembro que sometan a consideración su ingreso son elegibles para representar esa federación en los Campeonatos de la ZA (sujetos

a las excepciones que se explican más abajo) y deberán ser certificados para la competencia por la respectiva federación nacional a condición de que estén al día en el pago a la FIQ, WTBA y a la ZA.

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

- a) Que su país anterior haya sido incorporado a otro estado.
- b) Que cuando él representó al país anterior, él lo hizo porque la Federación Nacional de Bolo de su país nativo no era miembro de la FIQ.
- c) Que se haya convertido en un ciudadano naturalizado de otro país y hayan pasado al menos tres años desde la fecha de su solicitud de dicha naturalización.
- d) Que haya pasado un año desde la fecha en la cual represento su país anterior, pero en este caso solo con el acuerdo de las dos Federaciones Nacionales de Bolo, la aprobación de la Zona competente y el permiso de la FIQ.
- e) En el caso de una mujer, si ella cambia de nacionalidad por matrimonio, ella puede representar al país de su esposo.

2. Los ciudadanos de colonias o dominios que quieran representar a la madre patria: Los ciudadanos nacidos en un dominio o una colonia pueden representar a la madre patria si la Federación Nacional de Bolo (si existe) del dominio o la colonia no es miembro de la FIQ. Los ciudadanos de dominios, colonias o la madre patria pueden intercambiarse a condición de que:

- a) Ellos hayan vivido al menos tres años en el dominio, colonia o madre patria a la cual quieren representar, desde la fecha en la cual representaron por (última vez a su país anterior.
- b) Ellos hayan vivido al menos tres años en el dominio, colonia o madre patria a la cual quieren representar, desde la fecha en la cual representaron por última vez a su país anterior, a condición de que:
 - 1) Sea legalmente imposible convertirse en un ciudadano naturalizado del país que quiere representar.
 - 2) Se presente un acuerdo de las dos Federaciones Nacionales de Bolo y se obtenga la aprobación de la Zona competente y se haya obtenido primero el permiso de la FIQ.

3. Una persona nacida en un país diferente al país del cuál son ciudadanos sus padres puede competir por el país de sus padres a condición de que:

- a) Tenga la nacionalidad o ciudadanía de sus padres y
 - b) no haya representado anteriormente al país de nacimiento
4. Cualquier individuo que se identifique como un bolichero profesional o sea miembro de una organización profesional de bolo no debe ser elegible para cualquier campeonato de Zona.

Regla 807. Reintegro

1. Cualquier individuo que haya sido un bolichero profesional o miembro de una organización profesional de bolo más de una vez o durante más de un año puede recalificar para una competencia de la ZA demostrando que cumple con los requerimientos de elegibilidad de la Regla 806.4 durante al menos tres años.
2. Cualquier individuo que no haya sido un bolichero profesional o miembro de una organización de bolo profesional más de una vez o durante más de un año puede recalificar para una competencia de la ZA demostrando que ha cumplido con los requerimientos de elegibilidad de la Regla 806.4 durante al menos un año.
NOTA: Los 3 años o el año serán calculados desde enero 1° del año del evento en cuestión.

Regla 808. Inspección de la Bola

Antes del inicio de la competencia todas las bolas usadas deben revisarse para que cumplan con las reglas de Juego de la WTBA, Capítulo VIII Especificaciones de peso, equilibrio, huecos y dureza de la superficie de la bola. Si una bola es sacada del lugar del torneo, debe ser reinspeccionada antes de usarse en el próximo evento.

Las bolas nuevas aprobadas menos de dos meses antes del primer día del mes en que comience la práctica oficial de los campeonatos, no se permitirán usar en la competencia.

Regla 809. Administración del Torneo

1. Administrador del Torneo

La Federación Sede elegirá un administrador para el torneo. El y sus representantes designados supervisarán y dirigirán el torneo. Esto incluirá la responsabilidad del Comité Técnico y Arbitro (s), de cumplir con las Reglas de Juego de la WTBA y de todas maneras con los códigos de conducta de la WTBA y ZA.

2. Comité Técnico

El Comité Técnico para los Campeonatos de la ZA constará de:

- a) El Administrador del Torneo.
- b) El Delegado Técnico
- c) El Miembro del Comité Técnico de Torneos. Cada uno procedente de un país diferente.

Los miembros del Comité Técnico excluyendo el Administrador del Torneo, son designados por el Presidente de la ZA **mínimo antes de seis meses antes de iniciar los campeonatos.**

El Comité Técnico informará y aconsejará al Comité Sede del Torneo con respecto a los procedimientos y técnicas de acondicionamiento de las pistas como ya está establecido por el Delegado Técnico y de manera diaria durante la competencia. En caso de que haya desacuerdo entre el Comité Organizador y el Comité Técnico, la decisión final será del Comité Técnico.

El Comité Técnico manejará las disputas que no puedan ser superadas por los árbitros.

El Comité Técnico seguirá los procedimientos de acondicionamiento de las pistas ya establecidos por el Delegado Técnico y verificará que se sigan diariamente los mismos procedimientos de ahí en adelante. Si en opinión del Delegado Técnico se hace necesario modificar estos procedimientos o el patrón de revestimiento, se debe obtener el consentimiento del Comité Técnico y una notificación a los oficiales de todas las Federaciones participantes.

3. Arbitro

Los árbitros son designados por el Presidente de la Reunión Previa al Torneo y son responsables de reforzar todas las estipulaciones de las Reglas Generales de Juego de la WTBA y las Reglas del Campeonato de la ZA en los capítulos VII y VIII que se aplican a la competición propiamente dicha. En su condición, el árbitro circulará tras el área donde se sientan los jugadores y observará que la competencia esté de acuerdo con las reglas.

4. Jurado de Apelación

El Presidente designará un Jurado de Apelación de tres miembros entre los representantes presentes en los Campeonatos.

El Presidente de la ZA designará el Jurado de Apelación y tres Federaciones diferentes estarán representadas en este ente.

Regla 810. Reunión Previa al Torneo

Antes del inicio de la competencia, se celebrará una reunión para presentar toda la información necesaria acerca de la competencia y las actividades relacionadas y para responder preguntas. El Delegado Técnico y el Administrador del Torneo asistirán a la reunión que será dirigida por

el Presidente de la ZA. El Presidente de la ZA puede designar un representante para dirigir la reunión. Solo asistirán a esta reunión los administradores y entrenadores de los equipos. La reunión no puede ser programada durante la práctica oficial y los servicios de traducción deberán estar disponibles.

Regla 811. Ceremonias

1. Ceremonia de Apertura

La Ceremonia de Apertura incluirá, como mínimo, un desfile de jugadores con exhibición de banderas y alocuciones apropiadas a cargo de los representantes de la Federación Sede, la ZA como también la WTBA y la FIQ si están presentes. El programa está sujeto a la aprobación del Presidente de la ZA.

2. Ceremonia de Premiación

Las medallas deben ser de diseño y calidad consecuentes y tendrán la aprobación previa del Presidente de la ZA. Las Ceremonias de Premiación se realizarán después de cada evento y preferiblemente antes del comienzo del siguiente. Los premios de los Grand Masters pueden entregarse bien sea en la Clausura o en el Banquete de Despedida. Se escucharán los himnos nacionales de los ganadores. La entrega de medallas seguirá un plan establecido por la Federación Sede y aprobado por el Presidente de la ZA. El plan designará los dignatarios que se acordará tendrán el honor de participar en la entrega.

3. Ceremonia de Clausura

Habrà una Ceremonia de Clausura que incluirá, como mínimo, las alocuciones apropiadas de los representantes de la Federación Sede, de la ZA y de la WTBA y de la FIQ si están presentes. El programa está sujeto a la aprobación del Presidente de la ZA.

Regla 812. Reglas Anti Doping

Cuando la Zona decida que habrá control al Doping en los Campeonatos, se aplicarán las regulaciones antidoping que aparecen en los Lineamientos del Control al Doping de la WTBA.

Regla 813. Cigarrillo y Bebidas

Los jugadores no deben **usar productos de tabaco**, consumir alcohol o estar bajo la influencia de éste mientras estén en competencia; por ejemplo, durante el período completo de un bloque

de games. En instancias donde se establezca que un jugador está violando esta regla, puede ser suspendido del torneo por el Comité Técnico durante el bloque de games que se esté jugando.

Se permite el consumo de bebidas no alcohólicas a condición de que no se consuman en el área de jugadores.

Durante los Campeonatos no se pueden servir o consumir bebidas alcohólicas en el área de los jugadores o de los espectadores.

Durante los Campeonatos no se permite fumar en la bolera. Sin embargo, se puede permitir en un área cerrada, a condición de que no afecte el ambiente de las áreas de los jugadores y los espectadores.

Regla 814. Uniformes de Juego - Publicidad

1. Los jugadores usarán un uniforme estándar aprobado por su Federación nacional. No se permiten variaciones individuales. Los varones deben usar pantalones. Las damas pueden usar faldas, slacks o shorts; sin embargo, no se permite variación dentro de un equipo.
2. Puede aparecer lo siguiente en el uniforme:
 - a) Nombre del jugador.
 - b) Nombre del país.
 - c) Logo del país o la Federación miembro que el jugador representa.
 - d) Publicidad, a condición de que el tamaño no sea más de la mitad del tamaño del texto más largo en la espalda de los jugadores y el aviso publicitario no entre en conflicto con la ley del país de la Federación sede y las reglas del Comité Olímpico Internacional.

Regla 815. Estilo de juego

El estilo normal de juego será el establecido en la Regla 109 de la WTBA a menos que se especifique otra cosa.

1. Estilo Match Play

En el estilo de Match Play cada jugador lanzará dos frames de una vez. Sin embargo, el jugador que inicie en la pista izquierda (impar) lanzará solo un frame. De ahí en adelante, ambos jugadores lanzarán primero en la pista derecha y lanzarán el frame siguiente en la pista izquierda. El jugador que lanzó primero terminará su juego lanzando el décimo frame en la pista derecha. Cuando el match play conste de más de un game, los jugadores de los games subsiguientes alternarán comenzando en la pista izquierda.

2. Formato Round Robin

En el round robin el formato de clasificación del evento determina el número de jugadores que avancen a la competencia de round robin. Cada jugador jugará un partido contra otro. Los partidos pueden constar de uno o más games. Se puede añadir un partido final de round de posición. En un round de posición, las parejas se determinan por la posición en la que los jugadores terminaron los partidos iniciales. En caso de un empate antes del round de posición en los lugares 2-3, 4-5, 6-7 y sucesivos, el jugador con la más alta posición en el round robin es:

- a) El que tiene el total más alto de pines derribados a partir de cero.
- b) El que haya ganado su partido.
- c) El que haya ganado mas partidos.
- d) El que tenga la menor diferencia entre el game mas bajo y el mas alto.
- e) El que tenga el game más alto.

3. Orden de Lanzamiento

Pueden programarse uno o más jugadores en un par de pistas. Después de que se haya iniciado un bloque de games, no se harán cambios en la alineación en ese bloque, excepto que esas sustituciones se hagan de acuerdo con las reglas para cada campeonato específico.

Regla 816. Puntaje oficial

Un torneo requiere tener anotadores oficiales de puntaje para registrar todos los games jugados en la competencia. Se puede usar un dispositivo aprobado por la WTBA automático de puntaje. Este dispositivo ofrecerá un registro impreso del puntaje que se puede auditar frame por frame y de todas maneras cumplirá con las Reglas de Juego y de Puntaje del torneo.

Se mantendrán escritas (impresas) hojas de puntaje que indique el número de pines derribados en cada bola para que se pueda auditar cada frame. Cada jugador individual, entrenador o administrador recibirá una copia de los puntajes logrados y deberá firmar la copia oficial inmediatamente después de jugar para reconocer su puntaje.

Después de que se ha registrado un marcador, este no se puede cambiar a menos que haya un error obvio en la puntuación o el cálculo. Los errores obvios debe corregirlos un oficial del torneo inmediatamente se descubren. Los errores cuestionables serán solucionados por el árbitro del torneo.

El game de un torneo, el frame o frames dentro de un game que estén perdidos irrecuperablemente en el proceso de puntaje, se pueden volver a jugar con la aprobación de la Administración del Torneo.

Regla 817. Detección de una Falta

La Administración del Torneo pueden adoptar y usar cualquier dispositivo automático detector de faltas aprobado por la WTBA. Cuando no se disponga de ninguno, se debe ubicar un juez de faltas en una posición en la que no tenga una visión obstruida de la línea de falta. En caso de que el dispositivo detector de faltas no esté funcionando temporalmente, los oficiales del torneo designaran un juez de faltas o autorizaran a los anotadores para que canten las faltas.

Regla 818. Game Interrumpido

Los oficiales del torneo pueden autorizar que se complete un game y un bloque en otro par de pistas cuando hay daño en el equipo en las pistas iniciales que retarde la continuidad normal del bloque.

Regla 819. Bolo lento

1. Los jugadores que se preparen para pisar el approach y lanzar la bola tendrán los siguientes derechos y obligaciones:
 - a) Reclamar el derecho al espacio solamente al jugador que se acerque al approach o que se prepare para lanzar en la pista inmediatamente a su izquierda.
 - b) Ceder el turno a un jugador que se acerque al approach o que se prepare para lanzar en la pista inmediatamente a su derecha.
 - c) Estar listo para el lanzamiento cuando sea su turno y no demorar el inicio de su aproximación o su lanzamiento si las pistas adyacentes tanto a la izquierda como a la derecha están libres.
2. Si un jugador no sigue los procedimientos presentados en el párrafo 1, puede considerarse como bolo lento. Un jugador que deje de observar estos procedimientos será amonestado por un oficial de la siguiente forma:
 - a) Una tarjeta blanca a la primera falta (sin sanción).
 - b) Una tarjeta amarilla a la segunda falta (sin sanción).
 - c) Una tarjeta roja a la tercera falta y para cada falta posterior en cualquier bloque de games (seis games para sencillos y dobles, tres games para tríos o equipos de cinco personas y todos los games de match play en un día). La penalización será de cero pines derribados para el frame.
3. Para interpretar la ejecución de esta regla, el arbitro monitoreara específicamente a cualquier jugador o equipo que logre más de cuatro frames detrás del líder en sencillos,

dobles o masters, o más de dos frames detrás en tríos o equipos, sin contar las parejas finales de pistas

4. Cuando haya cualquier pregunta concerniente a la ejecución de esta regla, o no se ejecute en Grandes Finales de Masters, la decisión final la tomará el Presidente de la ZA o su designado, sin tener en cuenta las referencias al árbitro.

Regla 820. Bolo en pista equivocada

En competición de match play de sencillos, donde un jugador lanza dos games cada vez que le corresponda su turno, y el otro jugador lanza en la pista equivocada, se declara una bola muerta y se le solicita al jugador que vuelva a lanzar en las pistas correctas, a condición de que el error se haya descubierto antes que el oponente haya lanzado. De otra forma, el marcador se mantiene como jugado, lanzando todos los frames subsiguientes en el game jugado en las pistas correctas.

Regla 821. Sanciones por Violaciones de una Regla

Las penalizaciones por violaciones de una regla, cuando la regla no tenga una sanción específica, se impondrán de la siguiente forma:

1. Un jugador o equipo que se equivoque en seguir una regla o reglas será amonestado por un oficial autorizado del torneo con una tarjeta amarilla por la primera falta (sin sanción).
2. A la segunda falta en el mismo torneo, el jugador o equipo será descalificado del torneo y no se le permitirá participar en torneos aprobados / realizados por la ZA durante 90 días.
3. Todas las faltas las reportara inmediatamente el Administrador del torneo al Secretario General de la WTBA, quien informará a todas las Federaciones miembros.

Regla 822. Protestas

Las protestas que tengan que ver con elegibilidad o reglas generales de juego deben ser confirmadas por escrito a un oficial responsable del torneo a más tardar 24 horas después del game en el que ocurrió la infracción o antes de la premiación, lo que sea primero.

Cuando una protesta se refiere a una falta o a la legalidad de un derribo, un oficial representante de las Federaciones involucradas puede estar presente cuando haya evidencia relacionada con la protesta.

Si no se presenta una protesta por escrito antes de que concluya el periodo establecido, el game o los games permanecerán como se puntuaron.

Cada regla bajo esta, no se establecerá para cubrir una violación previa o similar.

Regla 823. Procedimientos de Apelación

Todos los asuntos que no puedan ser solucionados por el árbitro, serán escuchados y revisados por el Comité Técnico. La decisión del Comité Técnico es final a menos que haya una apelación ante el Jurado de Apelaciones dentro de las 24 horas posteriores al anuncio de la decisión o antes de la premiación, lo que ocurra primero.

La protesta sobre elegibilidad que surja después de la conclusión de los campeonatos se hará directamente ante el Jurado de Apelación dentro de los 30 días siguientes.

Todas las apelaciones de las decisiones del Comité Técnico se deben presentar por escrito al árbitro o a un miembro del Jurado de Apelación o al Presidente de la Zona o a su representante designado. Cada apelación debe ser específica e incluir un derecho de U\$100. Si la apelación no es apoyada por el Jurado de Apelación el derecho se perderá e ira a la ZA. Lo anterior también se aplica a las protestas hechas directamente al Jurado de Apelación.

El Jurado de Apelación tendrá el poder para citar todos los documentos y personas involucradas en la apelación a una reunión programada regularmente, o si lo juzga apropiado, el Jurado de Apelación puede decidir el asunto por votación por correo después de que todos los materiales involucrados en el asunto hayan sido estudiados por cada uno de los miembros.

Revisión presentada a la Conferencia de la Zona Americana reunida en Buenos Aires, Argentina —noviembre 1° de 2001. Estas Reglas incluyen las estipulaciones de la WTBA que entraron en vigencia en enero 1° de 2000 y también las que entrarán en vigencia en enero 1° de 2002.

CAPITULO IX – CAM PEONATOS DE BOLO TEN PIN PARA ADULTOS DE LA ZONA AMERICANA WTBA

Las reglas especificadas en el Capitulo IX se aplican a los **Campeonatos de Bolo Tenpin para Adultos de la Zona Americana WTBA** además de las reglas especificadas en el Capitulo VIII y en el Capitulo I de las Reglas de la WTBA — Reglas Generales de Juego y Capitulo VIII — Especificaciones de Equipo.

Regla 901. Competencia

1. Número de jugadores

Cada Federación miembro estará limitada a un equipo de no más de seis jugadores y seis jugadoras. Los jugadores de cada equipo se precisaran antes del inicio de la práctica oficial.

2. Práctica

Se dará mínimo un día de práctica oficial inmediatamente antes del inicio de los eventos de sencillos. Se requiere una hora de práctica para cada Federación. Sin embargo, si las pistas de competencia no están disponibles para una práctica no oficial inmediatamente antes de la practica oficial, se requerirán dos días de practica oficial con dos horas para cada Federación el primer día y una hora para cada una el Segundo.

Después de que las pistas hayan sido preparadas y haya concluido la práctica oficial, no se le permite a los participantes del torneo, jugar en las pistas de competencia durante el período total de los Campeonatos, excepto el propio evento. Nota: Esto no excluye los esfuerzos (por ejemplo, exhibición) para promover el bolo después o en medio de los eventos. Sin embargo no se permite jugar a los participantes en las pistas de competencia después del último evento del día en que la bolera esté disponible pana el público para bolo abierto. Los violadores están sometidos a una descalificación.

En competencias de Sencillos y Dobles se permitirán **10** minutos de práctica, **15** minutos para tríos y **25** minutos para equipos de cinco personas.

3. Estibo de juego

Cada game se jugará en un par de pistas. Los equipos y/o individuos lanzarán sucesivamente y en orden regular un frame en una pista, y para el siguiente frame alternarán y usaran la pista adyacente, alternando cada frame hasta que se jueguen cinco frames en cada pista, completando el game. Cuando se tengan dudas acerca de cuál de los dos jugadores lanza primero, le compete al jugador de la derecha. Las Grandes Finales de Masters se jugarán en estilo Match Play.

4. Asignación de pistas

La asignación de pistas se determinará por sorteo, Para Sencillos, Dobles, Tríos y equipos y

sujeta a requerimientos especiales del programa previamente establecido para Finales de Masters Round robin y round de posición. Para Sencillos y Dobles, una vez que la competencia esté en marcha, el número de jugadores programados en un par de pistas se mantendrá igual a través del torneo.

El área de jugadores puede ser definida por el Administrador del Torneo, usando métodos de identificación que sean obvios a los espectadores. Solo se permite estar en el área de jugadores a un entrenador o a un oficial de cualquier Federación miembro en inmediaciones de cada par de pistas donde sus jugadores están compitiendo. **Un jugador no puede tener más de cuatro bolas en el área de los jugadores. No se permite traer o consumir alimentos en el área de los jugadores. Nota: Esto no incluye dulces o frutas.**

6. Eventos de torneo

Los varones y las damas competirán en divisiones separadas pero el programa de eventos será el mismo para ambos:

- a) Sencillos. Seis games.
- b) Dobles. Seis games.
- c) Tríos (equipos de tres). Seis games.
- d) Equipo de Cinco Personas (equipos de cinco). Seis games.
- e) Finales de Masters masculino y femenino. Un game round robin y round de posición.
- f) Grandes Finales de Masters. Roll-off para la primera, segunda y tercera posiciones.

7. Realización del evento

En cada uno de los siguientes eventos, los jugadores que se asignen para que comiencen en las pistas impares se moverán a la izquierda y los jugadores que se asignen para comenzar en las pistas pares se moverán a la derecha en cada game sucesivo. El Administrador del Torneo determinará el número de pistas que se moverán en cada game durante el evento.

- a) Sencillos: abierto a todos los miembros de cada escuadra. Seis games en un bloque a lo largo de 12 pistas con dos personas de la misma Federación con horarios compatibles por pista. Cada game se jugará en un par diferente de pistas. Los jugadores de una Federación se programarán en al menos dos escuadras diferentes.
- b) Dobles: Seis juegos a lo largo de 12 pistas. Cada game se jugará en un par diferente de pistas. Tres equipos por Federación, uno programado por pista. Los equipos de una Federación serán programados en escuadras diferentes cuando sea posible.
- c) Tríos: Seis games en dos bloques de tres games a lo largo de 12 pistas. Cada game se jugará en un par diferente de pistas. Dos equipos por Federación. Los equipos de una Federación se programarán en escuadras distintas cuando sea posible. No se permiten los cambios de jugadores durante o entre los bloques. Los cambios de alineación no están permitidos durante un bloque.

d) Equipos de C/rico Personas: Seis games en dos bloques de tres games en días diferentes. Ambos bloques se jugarán a lo largo de seis pistas. Un equipo programado por pista con cada game de un bloque jugado en un pan distinto de pistas. Un equipo puede cambiar un jugador al inicio de cada game o hacer un cambio según como esté estipulado en la regla de sustitución. No se permiten los cambios de alineación durante un bloque.

1) Jugadores extras. Todos los jugadores deben estar registrados para conformar sus equipos para jugar la totalidad de sus eventos. Los jugadores de Federaciones distintas se combinarán para conformar dichos equipos.

e) finales de Masters ,v Grandes finales

1) Finales de Masters. Las finales se harán por competición de round robin entre los 6 punteros con base en sus 24 juegos clasificatorios. Todo pin derribado en la clasificación se borra. Se jugaran partidos de un game. Se realizará un partido final como round de posición, completando un total de 16 partidos.

Estos 16 partidos se jugaran en dos días, ocho el primer día y ocho el segundo de acuerdo a un programa preestablecido. Sin embargo, a causa de las restricciones de tiempo y después de la aprobación del Presidium de la ZA, estos 16 partidos pueden jugarse en un día.

Los números de posición para el programa preestablecido se deciden por sorteo. Sin embargo, el Comité Técnico elegirá los números de posición para jugadores de la misma federación para asegurarse de que dichos jugadores compitan entre si en los primeros ocho juegos.

La ubicación se basa en el total de pines derribados de cada uno de los partidos junto con un bono de diez por partido ganado. Cada jugador recibirá un bono de cinco por cada empate.

Los jugadores de la misma federación se programarán para jugar entre sí en los primeros ocho games hasta donde sea posible.

2) Grandes Finales de Masters. Las Grandes Finales se jugarán en estilo match play en el cual el jugador mejor posicionado elige la pista de inicio. Todos los pines derribados y los bonos se borran.

3) Los jugadores que no clasifiquen para las Finales de Masters llenarán vacantes que puedan existir al inicio de las Finales de Masters. Dichas vacantes se llenarán con los no clasificados que estén disponibles en ese momento y en el orden como finalizaron la competencia de clasificación. En caso de un empate entre dos o más no clasificados disponibles, la selección será por sorteo.

4) Cualquier finalista que no se haya registrado en persona para el primer bloque de ocho juegos antes del tiempo previsto en el programa se considerará vacante y será

reemplazado de acuerdo con lo anterior.

- 5) Un finalista que se retire por cualquier razón después de que las finales hayan comenzado o deje de registrarse en persona para el segundo bloque de juegos antes del tiempo previsto, será reemplazado inmediatamente por un "pacer". Cuando se use un pacer, según lo establecido antes, a todos los jugadores que jueguen con un pacer o que hayan competido con el jugador reemplazado se les dará un bono de diez pines.
- 6) Los jugadores que no clasifiquen para las Grandes Finales de Masters llenarán vacantes que puedan existir al inicio de las Finales. Dichas vacantes se llenarán con los no clasificados que estén disponibles en ese momento y en el orden como finalizaron la competencia de clasificación. En caso de un empate entre dos o más no clasificados disponibles, la selección será por sorteo.

Regla 902. Sustitución

Un jugador que ya haya comenzado en el evento no será reemplazado excepto en casos de lesión o enfermedad o como se estipulo en la Regla 901.7e.(3) y (4).

Un jugador que ya haya participado en el mismo evento no puede reemplazar a otro jugador. Cuando un jugador reemplace a otro durante un game bajo esta regla, él será multado en el puntaje de todos sus eventos. En caso de que por incapacidad, un jugador tenga que abandonar el juego, el resto de jugadores del equipo continuará sus games para todos los propósitos de los eventos.

Regla 903. Procedimientos de Desempate

El jugador o el equipo con el puntaje más alto en los Campeonatos de la ZA será el ganador.

1. Cuando se registren marcadores iguales (empates) para cualquiera de las primeras tres posiciones en eventos de Sencillos, Dobles, Tríos o Equipos de Cinco Personas, se declararán co-campeones. No habrá desempate. Equipos o jugadores con marcadores iguales recibirán la misma medalla. En caso de un empate para la primera posición, la siguiente posición obtendrá medalla de bronce. En caso de un triple empate en la primera posición, todos recibirán medallas de oro y no habrá más medallas. En caso de un empate en la segunda posición, no habrá medallas para la tercera posición. En caso de un empate para la tercera posición se concederán medallas por duplicado.
2. Cuando se presente un empate para el puesto 16 en el total de los eventos se realizará un game Roll off.
3. En caso de un empate en las Finales de Masters antes del round de posición (después de 15 juegos) entre los puestos 2-3, 4-5, 6-7 y siguientes, el jugador mejor posicionado será el que en el round robin:

- a) Tiene el mayor número de pines a partir de cero.
 - b) Gana su partido.
 - c) Gana más partidos.
 - d) Tiene la menor diferencia entre el game mas alto y el mas bajo.
 - e) Tiene el game más alto.
4. Cuando ocurre un empate después del round de posición para el primer o tercer puestos, se realizará un game Roll off.
 5. Si ocurre un empate para cualquier posición en la final tipo escalera se jugarán los frames 9 y 10 para desempatar. Si continúa el empate, se repiten los frames 9 y 10 Roll off hasta desempatar.

Regla 904. Premios

Los premios de la FIQ de oro, plata y bronce se presentarán así:

1. Eventos de Sencillos: medallas de oro, plata y bronce al primero, segundo y tercer lugar.
 2. Eventos de Dobles: dos medallas de oro, plata y bronce a los equipos del primero, segundo y tercer lugar.
 3. Eventos de Tríos: tres medallas de oro, plata y bronce a los equipos del primero, segundo y tercer lugar.
 4. Eventos de Cinco Jugadores: Seis medallas de oro, plata y bronce a los equipos que ocupen el primero, segundo y tercer lugar.
 5. Todos los Eventos: Medallas de oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugar.
- Un diploma a cada uno de los jugadores que ha clasificado al Evento de Masters.**
6. Masters: Oro, plata y bronce para el primero, segundo y tercer lugar.
 7. Además de los premios para los jugadores individuales, se dará un premio a cada Federación nacional que represente el ganador individual.

NOTA: En caso de un empate en cualquiera de las posiciones, véase la Regla 903.

La entrega de medallas se hará de acuerdo con un plan previamente establecido por el Presidium de la ZA y los oficiales de la Federación Sede incluyendo la elección de dignatarios a quienes se les dará el honor de participar en la ceremonia de presentación.

Regla 905. Estipulaciones para Registros

Se mantendrán los siguientes registros de puntajes altos para los Campeonatos de la ZA (registros de varones y damas):

- | | |
|---------------------------|--|
| a) Un game | En sencillos, dobles, tríos y equipos. |
| b) Tres games (1-3 0 4-6) | En sencillos, dobles, tríos y equipos. |

- | | |
|-------------------------------|--|
| c) Seis games | En sencillos, dobles, tríos y equipos. |
| d) 24 games | Todos los eventos individuales. |
| e) Round robin de Masters | Alto puntaje efectivo para 16 games, como también en partidos ganados. |
| f) Grandes Finales de Masters | Puntaje individual de un game. |

Revisión presentada en la Conferencia de la Zona Americana celebrada en Buenos Aires, Argentina, noviembre 1° de 2001. Estas reglas incluyen las estipulaciones de la WTBA que estuvieron vigentes a partir de enero 1° de 2000 y también las que entrarán en vigencia en enero 1° de 2001.

CAPITULO X .CAMPEONATOS JUVENILES WTBA, ZONA AMERICANA

Las Reglas especificadas en el Capitulo X se aplican a los Campeonatos Juveniles de la ZA. Además se aplicarán las reglas especificadas en el Capitulo VIII y las Reglas de los Capítulos I y VIII de las Reglas de Juego de la WTBA.

Regla 1001. Elegibilidad

Los jugadores no deben ser mayores de diecinueve (19) años y 364 días en enero 1° del año de los Campeonatos.

Regla 1002. Delegación oficial

La delegación oficial no incluirá más de cuatro jugadores y cuatro jugadoras, un entrenador para el equipo de varones, uno para el de damas, un administrador para el equipo de varones y uno para el de damas. La Federación Sede puede incrementar el tamaño de la delegación oficial con la aprobación del Presidente de la ZA.

Regla 1003. Competencia

1. Número de jugadores

Cada Federación miembro estará limitada a un equipo de no más de cuatro jugadores y cuatro jugadoras. Los jugadores de cada equipo se precisarán antes del inicio de la práctica oficial.

2. Practica

Se dará mínimo un día de práctica oficial inmediatamente antes del inicio de los eventos de sencillos. Se requiere una hora de práctica para cada Federación. Sin embargo, si las pistas de competencia no están disponibles para una práctica no oficial inmediatamente antes de la práctica oficial, se requerirán dos días de práctica oficial con dos horas para cada Federación el primer día y una hora para cada una el segundo.

Después de que las pistas hayan sido preparadas y haya concluido la práctica oficial, no se permite a los participantes del torneo, jugar en las pistas de competencia mientras duren los Campeonatos, excepto el propio evento.

NOTA: Esto no excluye los esfuerzos (por ejemplo, exhibición) para promover el bolo después o en medio de los eventos. Sin embargo no se permite ningún juego de los participantes en las pistas de la competencia después del último evento del día en que la bolera esté disponible al público para bolo abierto. Los violadores están sujetos a descalificación

En competencias de Sencillos y Dobles se permitirán **10** minutos de práctica y **20** minutos para

equipos de cuatro personas.

3. Estilo de juego

Cada game se jugará en un par de pistas. Los equipos y/o individuos lanzarán sucesivamente y en orden regular un frame en una pista, y para el siguiente frame alternarán y usarán la pista adyacente, alternando cada frame hasta que se jueguen cinco frames en cada pista, completando el game. Cuando se tengan dudas acerca de cual de los dos jugadores lanza primero, le compete al jugador de la derecha. Las Grandes Finales de Masters se jugarán en estilo Match Play.

4. Asignación de pistas

La asignación de pistas se determinará por sorteo para Sencillo, Dobles y Equipos, sujeto a requerimientos especiales del programa previamente organizado para Finales de Masters round robin y round de posición. Para Sencillos y Dobles, una vez que la competencia esté en marcha, el número de jugadores programados en un par de pistas se mantendrá igual a través del torneo.

5. Área de jugadores

El área de jugadores la define el Administrador del Torneo, usando métodos de identificación que sean obvios a los espectadores. Solo se permite estar en el área de jugadores a un entrenador o a un oficial de cualquier Federación miembro en inmediaciones de cada par de pistas donde sus jugadores están compitiendo.

Un jugador no puede tener más de cuatro bolas en el área de jugadores. No se permite traer o consumir alimentos en el área de los jugadores.

Nota: Esto no incluye dulces o frutas

6. Eventos de torneo

Los varones y las damas competirán en divisiones separadas pero el programa de eventos será el mismo para ambos:

- a) Sencillos. Seis games.
- b) Dobles. Seis games.
- c) Equipos (equipos de cuatro). Seis games en bloques de tres games.
- d) Finales de Masters. Round robin de un game y round de posición para los **12** punteros en todo evento en los 18 games.
- e) Grandes Finales de Masters. Roll off para la primera, segunda y tercera posición.

7. Realización de los eventos

En cada uno de los siguientes eventos, los jugadores que se asignen para que comiencen en las pistas impares se moverán a la izquierda y los jugadores que se asignen para comenzar en las pistas pares se moverán a la derecha para cada game sucesivo. El Administrador del Torneo determinará el número de pistas que se moverán en cada game durante el evento.

- a) *Sencillos*: abierto a todos los miembros de cada escuadra. Seis games en un bloque a lo largo de 12 pistas con dos personas de la misma Federación con horarios compatibles por pista. Cada game se jugará en un par diferente de pistas. Los jugadores de una Federación se programaran en al menos dos escuadras diferentes.
- b) *Dobles*: Seis juegos a lo largo de 12 pistas. Cada game se jugará en un par diferente de pistas. Tres equipos por Federación, uno programado por pista. Los equipos de una Federación serán programados en escuadras diferentes cuando sea posible.
- c) *Equipos*: Seis games en dos bloques de tres games en días diferentes. Ambos bloques se jugaran a lo largo de seis pistas. Un equipo programado por pista con cada game de un bloque jugado en un par distinto de pistas. No se permiten los cambios de alineación durante un bloque.
- d) *Finales y Grandes Finales de Masters*

- 1) **Finales de Masters**. Las finales se harán por competición de round robin entre los 6 punteros con base en sus 18 juegos clasificatorios. Todo pin derribado en la clasificación se borra. Se jugarán partidos de un game. Se realizará un partido final como round de posición, completando un total de 12 partidos.

Estos 12 partidos se jugarán en dos días, seis el primer día y seis el segundo de acuerdo a un programa preestablecido. Sin embargo, a causa de las restricciones de tiempo y después de la aprobación del Presidium de la ZA, estos 12 partidos pueden jugarse en un día.

Los números de posición para el programa preestablecido se deciden por sorteo. Sin embargo, el Comité Técnico seleccionara los números de posición para jugadores de la misma Federación para asegurarse de que dichos jugadores compitan entre sí en los primeros seis juegos.

La ubicación se basa en el total de pines derribados de cada uno de los partidos junto con un bono de diez por partido ganado. Cada jugador recibirá un bono de cinco por cada empate.

- 2) **Grandes Finales de Masters**. Las Grandes Finales se jugarán en estilo match play en el cual el jugador mejor posicionado elige la pista de inicio. Todos los pines derribados y los bonos se borran.
- 3) Los jugadores que no clasifiquen para las Finales de Masters llenarán vacantes que puedan existir al inicio de las Finales de Masters. Dicha vacante o vacantes se llenarán con los no clasificados que estén disponibles en ese momento y en el orden como finalizaron la clasificación. En caso de un empate entre dos o más no clasificados disponibles, la selección será por sorteo.
- 4) Cualquier finalista que no se haya registrado en persona para el primer bloque

de seis juegos antes del tiempo previsto en el programa se considerará vacante y será reemplazado de acuerdo con lo anterior.

- 5) Un finalista que se retire por cualquier razón después de que las finales hayan comenzado o deje de registrarse en persona para el segundo bloque de juegos antes del tiempo previsto, será reemplazado inmediatamente por un "pacer". Cuando se use un pacer como se especifica arriba, a todos los jugadores que jueguen con un pacer o que hayan competido con el jugador reemplazado se les dará un bono de diez pines.
- 6) Los jugadores que no clasifiquen para las Finales de Masters llenarán vacantes que puedan existir al inicio de las Finales. Dicha vacante o vacantes se llenarán con los no clasificados que estén disponibles en ese momento y en el orden como finalizaron la clasificación. En caso de un empate entre dos o más no clasificados disponibles, la selección será por sorteo.

Regla 1004. Sustitución

Un jugador que ya haya comenzado en el evento no será reemplazado excepto en casos de lesión o enfermedad o como se estipuló en la Regla 1003.7d (3) y (4).

Un jugador que ya haya participado en el mismo evento no puede reemplazar a otro jugador. Cuando un jugador reemplace a otro durante un game bajo esta regla, él será multado en el puntaje de todos sus eventos. En caso de que por incapacidad, un jugador tenga que abandonar el juego, el resto de jugadores del equipo continuara sus games para todos los propósitos de los eventos.

Regla 1005. Procedimientos de Desempate

El jugador o el equipo con el puntaje más alto en los Campeonatos Juveniles de la ZA será el ganador.

4. Cuando se registren marcadores iguales (empates) para cualquiera de las primeras tres posiciones en eventos de Sencillos, Dobles, Tríos o Equipos, se declararán co-campeones. No habrá desempate. Equipos o jugadores con marcadores iguales recibirán la misma medalla. En caso de un empate para la primera posición, la siguiente posición obtendrá medalla de bronce. En caso de un triple empate en la primera posición, todos recibirán medallas de oro y no habrá más medallas. En caso de un empate en la segunda posición, no habrá medallas para la tercera posición. En caso de un empate para la tercera posición se concederán medallas por duplicado.
5. Cuando se presente un empate para el puesto doce (12) en el total de los eventos se realizara un game Roll off.

6. En caso de un empate en las Finales de Masters antes del round de posición (después de 11 juegos) entre los puestos 2-3, 4-5, 6-7 y siguientes, el jugador mejor posicionado será el que en el round robin:
 - f) Tiene el mayor número de pines a partir de cero.
 - g) Gana su partido.
 - h) Gana más partidos.
 - i) Tiene la menor diferencia entre el game mas alto y el mas bajo.
 - j) Tiene el game más alto
6. Cuando ocurre un empate después del round de posición para el primer o tercer puestos, se realizará un game Roll off.
7. Si ocurre un empate para cualquier posición en la final tipo escalera se jugarán los frames 9 y 10 para desempatar. Si continúa el empate, se repiten los frames 9 y 10 Roll off hasta desempatar.

Regla 1006. Premios

La FIQ concederá medallas de oro, plata y bronce a cada uno de los individuos ganadores de aquellas posiciones en los siguientes eventos:

1. Sencillos.
2. Dobles.
3. Equipo.
4. Todo evento.
5. Masters.

Además se le dará un premio a cada federación nacional a la que representan los ganadores.

Regla 1007. Estipulaciones de Registros

Se mantendrán los siguientes registros de puntajes altos para varones y damas:

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Un game | En sencillos, dobles y equipos. |
| 2. Tres games (1-3 o 4-6) | En sencillos, dobles y equipos. |
| 3. Seis games | En sencillos, dobles y equipos. |
| 4. 18 games | Todos los eventos individuales. |
| 5. Round robin de Masters | Alto puntaje efectivo para los 12 games, al igual que los partidos ganados. |
| 6. Grandes Finales de Masters | Puntaje individual de un game. |

Revisión presentada en la Conferencia de la Zona Americana celebrada en Buenos Aires, Argentina — noviembre 1° de 2001. Estas Reglas incluyen las estipulaciones de la WTBA que entraron en vigencia en enero 1° de 2000 y también las que estarán vigentes en enero 1° de 2001.