COLECCIÓN DE JUEGOS: LA PETANCA

Joan Alberto Martín Criado

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

1. Introducción: origen e historia del juego.
2. Descripción del material.
3. Modalidades y reglas.
4. Técnica de la petanca.
   - Posición estable.
   - Posición correcta de la bola.
   - Forma de tirar las bolas.
   - Fases de lanzamiento.
5. Misión de los jugadores de cada equipo.
6. Referencias bibliográficas.
   - Índice bibliográfico.
   - Índice de ilustraciones.

MUSEO DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN: Origen e historia de la petanca

Para encontrar el origen de los juegos de bolas, debemos remontarnos a la noche de los tiempos. Se han encontrado bolas de piedra que datan de muchos milenios antes de Jesucristo, aunque aun no se sabe muy bien el fin con el que las utilizaban. Los historiadores atribuyen 26 siglos de la historia al deporte de bolas. En efecto, encontramos, en el siglo VI antes de Cristo, griegos que jugaban con cantos, que después cambiaron por piedras de río planas y que no tardaron en reemplazarlas por piedras redondeadas, más aptas para el juego. Parece ser que estos, fueron los primeros en codificar el deporte de tirar las bolas.

Ilustración 1.

Un gran médico de la época, llamado Galeno, ya elogio los méritos de este deporte para la salud. Mientras que los griegos alababan la fuerza con bolas de tamaño diferente, las cuales enviaban lo más lejos posible. Sin embargo los romanos privilegiaron la habilidad con la idea de aproximarse a un objetivo, llamado boliche.

Son los marinos, quienes lo exportaron a la Galia y lo desarrollaron en todo el valle del Ródano. Las bolas de piedra, poco a poco fueron reemplazadas por bolas de madera, las cuales se han clavateado durante mucho tiempo para hacerlas más pesadas, antes de llegar a las bolas actuales hechas de bronce o madera.

Un autor inglés, llamado Bryant señalo que la pasión por las bolas penetro en Alemania, pais en el cual incluso llego a tener una significación religiosa.

En el siglo XIV, los Reyes Carlos IV y Carlos V, prohibieron el juego por ordenanza y decreto y se tuvo que esperar hasta el siglo XVII, para que estas prohibiciones desaparecieran de la mano de Enrique de Turenne.Durante el transcurso de los años, el juego de bolas se preciso y se diferencio de los juegos de inspiración análoga, los cuales dieron lugar a los bolos, a las bochas, al curling…Es en 1907, cuando nace el juego sin impulso, es decir, la verdadera petanca, cuyo nombre viene de la expresión "pieds tanqués" es decir juntos.

Ilustración 2.

MUSEO DEL JUEGO

Se cuenta en Provenza que un jugador de bolas había perdido sus piernas en un accidente. Su hermano, gran jugador él también, al ver un día como se consumía en su sillón, le propuso una partida sin impulso, en un terreno más corto. Otros afirman que un tal Jules Lenoir, que sufría reumatismos articulares que le impedían moverse, tuvo la idea de permanecer inmóvil en una línea de salida.

Sea quien sea el inventor, lo importante es la idea. La fórmula ha tenido éxito y se extiende rápidamente. En 1910, Ernest Pitiot organizo en la Ciotat el primer concurso oficial y a partir de ese día, la progresión no ha cesado.

Ilustración 3.

MUSEO DEL JUEGO

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

La petanca se juega con bolas reconocidas por la F.I.P y J.P. , las cuales tienen que tener las siguientes características:

1. El peso de las bolas debe oscilar entre 650-800 gramos.
2. Diámetro: entre 7,05 y 8 centímetros.
3. No pueden poseer en su interior plomo ni arena.
4. Tanto la marca del fabricante como los dígitos que indican el peso, deben estar grabados sobre la bola de forma indeleble.
5. Tienen que ser metálicas

Además una de las características principales que deben tener las bolas es la robustez.

Ilustración 4.

MUSEO DEL JUEGO

❖ FABRICACIÓN DE LAS BOLAS

La fabricación de las bolas, cada día juega un papel más importante, debido al gran número de practicantes. Las fases de fabricación de las bolas son:

- Piezas de acero.
- Aplanamiento en forma de disco.
- Enbutamiento en concha.
- Se sueldan las dos medias bolas.
- Biselacion de la soldadura.
- Pulimentación de la bola.
- Se estrían para darles la forma final.

Se parte de un cilindro de acero que sale de una fresadors, la cual se calienta y se aplana en un disco por medio de grandes prensas, seguidamente se embute en concha en forma de media bola.

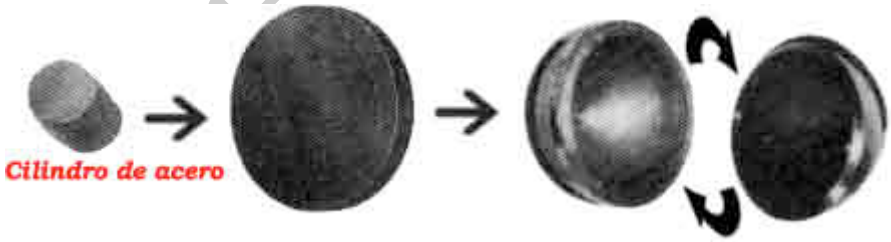

Ilustración 5.

MUSEO DEL JUEGO

La operación más delicada será la de soldar las dos medias bolas, las cuales se sueldan con maquinas de gran precisión que son sometidas a numerosos controles.

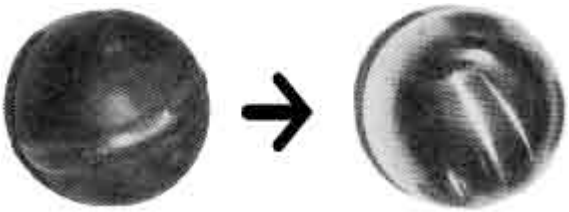

Ilustración 6.

La marca de la soldadura se borra en un torno automático haciendo que brille toda la superficie.

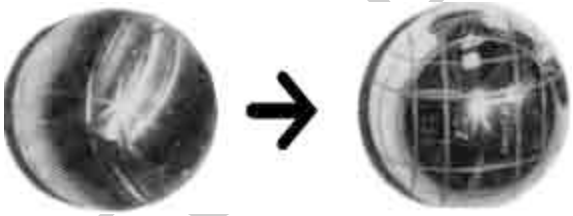

Ilustración 7.

Una vez que la bola ha sido estriada, pesada y grabada, pasa a una instalación compleja automatizada del temple cuyos reglajes aseguran las diferentes durezas requeridas.

MUSEO DEL JUEGO

❖ EL BOLICHE

El boliche debe ser de madera y su diámetro ha de estar comprendido entre 25 y 35 milímetros.

Para que el boliche lanzado por un jugador sea valido es necesario que la distancia que le separa del borde más próximo de la circunferencia de lanzamiento sea:

- Entre 6 y 10 metros en Seniors.
- Entre 6 y 9 metros en Juveniles
- Entre 5 y 8 metros en Infantiles.

Ilustración 8.

BAGUETTE

Para medir la distancia entre las bolas y el boliche, cuando sea necesario se utilizara la baguette, que es una varilla metálica.

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración 9.

- TERRENO DE JUEGO

La petanca se puede jugar sobre cualquier tipo de terreno, ya sea de arena, asfalto, césped…

La pista debe tener una longitud de 15 metros y una anchura de 4 metros, como mínimo, para los campeonatos nacionales e internacionales. Sin embargo para otro tipo de torneos, la federación admite ciertas variaciones, siempre que las dimensiones no sean inferiores a 12 metros de largo y 3 metros de ancho. Además las pistas deben de poseer una delimitación perimetral, la cual como mínimo estará a un metro de la línea que delimita el área válida de juego.

MUSEO DEL JUEGO

3. MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO

La petanca es un juego muy sencillo, que consiste en colocar el mayor número de bolas lo más cerca posible del boliche. Se practica individualmente o por equipos compuestos por el mismo número de jugadores, que pueden ser:

- de 1 jugador (individual), con tres bolas.
- de 2 jugadores por equipo (dupletas), con tres bolas cada uno de
- de 3 jugadores (tripletas), con dos bolas cada uno.Los jugadores se pueden clasificar, según sus edades en :Infantiles: menores de 13 años.

  - .Juvenil: de 13 a 17 años.
  - Seniors: según el sexo, se puede clasificar en Masculino y femenino.

Tanto en la categoría infantil como en la juvenil, los equipos pueden ser mixtos, masculinos o femeninos.

- El juego se inicia mediante un sorteo, en el cuál, se decide que jugador o equipo lanza el boliche.
- Una vez que se lanza el boliche, el jugador que lo ha lanzado o un jugador de su propio equipo, lanza una bola con el objetivo de acercarla lo más posible al boliche.
- Los jugadores tienen prohibido cambiar de bolas o de boliche durante el transcurso de la partida, salvo que se pierda la bola o el boliche o se produzca una rotura en dos o más trozos.

MUSEO DEL JUEGO

❖ REGLAMENTO

- Artículo 1º

La petanca es un juego que se practicador equipos de igual número de jugadores, que puede ser:

- de 3 jugadores (tripletas) con 2 bolas cada uno.
- De 2 jugadores (dupletas) con 3 bolas cada uno.
- De 1 jugador (individual) con 3 bolas cada uno.

- Artículo 2º

La petanca se juega con bolas reconocidas por la F.I.P.Y.J.P., las cuales tienen que reunir las características siguientes:

- tienen que ser metálicas.
- Su diámetro deberá estar comprendido entre 7,05 cm como mínimo, y 8 cm como máximo.
- Su peso deberá estar comprendido entre 0,650 kg y 0,800 kg. Tanto la marca del fabricante como los dígitos que indican el peso, deberán estar grabados sobre la bola de forma indeleble.
- Las bolas no deben contener plomo ni arena y con carácter general no deberán estar trucadas ni deberán haber sufrido transformación o modificación alguna tras su fabricación por industrial reconocido por la Federación. Sin embargo, el jugador podrá grabar su nombre y apellidos o iniciales.

El árbitro y el Comité de Competición podrán en todo momento del

MUSEO DEL JUEGO

juego, proceder a controlar las bolas de uno o varios jugadores.

Las reclamaciones relativas al control de las bolas sólo podrán interponerse entre dos jugadas. Una vez que finalice la partida, no se admitirá ninguna reclamación de este tipo.

Los boliches serán de madera exclusivamente y su diámetro deberá estar comprometido entre 25 mm y 35 mm. Se permiten los boliches en madera pintada.

- Artículo 3º

Cada jugador debe presentar su licencia antes del comienzo de una competición. A su vez, también deberá presentarla cuando se la solicite el árbitro y al comienzo de una partida si se la solicita el contrario.

La licencia nacional deberá estar firmada por el presidente de la Federación Española de Petanca y por el titular de la misma en el dorso, debiendo llevar también en el dorso el sello de la Federación que la expidió. En la licencia se hará constar la categoría, el nombre y apellidos del titular, Club y Federación a la que pertenece, Fecha de nacimiento, D.N.I. y fecha de expedición.

Todo jugador cuya licencia no se encuentre en regla de acuerdo a las prescripciones anteriores, será excluido de la competición.

- Artículo 4º

Se prohíbe a los jugadores cambiar de bolas o de boliche en el

MUSEO DEL JUEGO

transcurso de la partida, excepto en los casos siguientes:

1. Pérdida de la bola.
2. Pérdida del boliche.
3. Rotura de una bola en dos o más trozos, en cuyo caso sólo el más grande contará a efectos de puntuación cuando no haya más bolas que jugar. La sustitución de la bola rota por otra idéntica o por otro juego de bolas, será obligatoria a partir de la jugada siguiente.

   Si hubiera otras bolas a que jugar, el trozo más grande será inmediatamente sustituido, tras efectuar medición, por una bola de diámetro análogo o inmediato a la que se ha roto.

4. Las mismas reglas se aplicaran para el boliche.

- Artículo 5º

El juego de petanca se practica sobre todas clase de terrenos, pero por decisión del Comité de Organización o del árbitro, los equipos pueden verse obligados a jugar sobre una pista delimitada.

En este caso, la pista debe tener las dimensiones mínimas siguientes: 4 metros de anchura y 15 metros de longitud para los campeonatos nacionales y las competiciones internacionales.

Para otras competiciones, las Federaciones y clubes podrán modificar dichas dimensiones.

Las partidas se juegan a 13 puntos con posibilidad de desempate y ajuste a 11 puntos.

MUSEO DEL JUEGO

- Artículo 6º

Los jugadores deben acudir al terreno de juego designado y sortear el que tirara el boliche. Cualquier jugador del equipo que lanza el boliche, escogerá el punto de partida y trazara sobre el suelo un circulo en el que podrán posarse totalmente los pies de los jugadores (0.35 metros a 0.50 metros de diámetro) y que estará a una distancia mínima de 1 metro de todo obstáculo o del límite de un terreno prohibido.

Los pies deben estar en el interior del círculo sin pisarlo y no deben salir de él ni separes totalmente del suelo, hasta que la bola lanzada haya tocado el terreno.

Ninguna parte del cuerpo podrá tocar el suelo al exterior del círculo.

Los mutilados de un miembro inferior están excepcionalmente autorizados a colocar un solo pie en el interior del círculo.

El lanzamiento del boliche por un jugador, no implica que necesariamente tenga que jugar el primero.

En una competición en que haya pista marcadas y numeradas, si por cualquier circunstancia una pista es asignada para jugar dos partidas al mismo tiempo, ningún contendiente puede irse a jugar a otra pista sin autorización del árbitro.

El boliche:

- Artículo 7º

Para que el boliche lanzado por un jugador sea valido es

MUSEO DEL JUEGO

necesario:

1. Que la distancia que le separa l borde m próximo del circulo d lanzamiento se de
   -5 metros mínimos y 8 metros máximos para INFANTIES.
   -6 metros mínimos y 9 metros máximos para JUVENILES.
   -6 metros mínimos y 9 metros máximos para FEMENINOS.
   -6 metros mínimos y 10 metros máximos para SENIORS.
2. Que el círculo de lanzamiento esté a 1 metro como mínimo de cualquier obstáculo y de límite que cualquier terreno prohibido.
3. Que el boliche este a 1 metro como mínimo de todo obstáculo y del límite más próximo de cualquier terreno prohibido.
4. Que sea visible por el jugador que colocado con los pies en los extremos inferiores del círculo, en línea paralela la recta que se forma desde el centro del círculo al boliche sin inclinar el cuerpo a derecha e izquierda. En caso de duda sobre este punto, el árbitro decidirá, sin posibilidad de apelación, si el boliche es visible.

En el jugado siguiente, el boliche se lanzara desde un círculo trazado alrededor del punto donde se encontraba en la jugada anterior, salvo en los casos siguientes:

-Que el círculo estuviera situado a menos de 1 metro de un obstáculo o del límite de un terreno prohibido.

-Que el lanzamiento del boliche no pueda hacerse a la distancia reglamentaria.

MUSEO DEL JUEGO

En el primer caso, el jugador trazara el círculo al límite reglamentario del obstáculo o del terreno prohibido.

En el segundo caso, el jugador podrá retroceder siguiendo la línea sobre la que se sitúa el boliche, hasta obtener la distancia de lanzamiento. Esta posibilidad se ofrece solo si el boliche no puede ser lanzado, en una dirección cualquiera.

Si tras tres lanzamientos consecutivos del mismo equipo tampoco acierta en sus tres lanzamientos, el círculo no podrá ser nuevamente trasladado.

En todo caso, el equipo que ha perdido el boliche tras sus tres intentos, conserva la prioridad para el lanzamiento de la primera bola.

- Artículo 8º

Si el boliche lanzado es interceptado por el árbitro, un jugador, un espectador, un animal o cualquier objeto móvil, el lanzamiento no será válido, y deberá repetirse sin que sea contabilizado a afectos de los tras a los que tiene derecho el jugador o su equipo.

Una vez lanzado el boliche y tras jugarse la primera bola, el adversario podrá todavía comprobar su posición reglamentaria.

Si la reclamación es válida, el boliche será relanzado nuevamente y se jugara la bola.

Si el adversario también hubiera jugado ya una bola, el lanzamiento del boliche, será definitivamente, considerado valido y no se admitirá

MUSEO DEL JUEGO

ninguna reclamación.

- Artículo 9º

El lanzamiento del boliche será nulo en los cinco casos siguientes:

1. Cuando tras haber sido lanzado, no se encuentra dentro de los límites previstos en el artículo 7º.
2. Cuando en el trascurso de una jugada el bolichees desplazado al terreno prohibido. El boliche situado a caballo sobre el límite de un terreno prohibido es válido. Solo será nulo cuando haya sobrepasado completamente el límite del terreno prohibido o la línea delimitadora de la pista. Si esta línea es un hilo, el boliche flota libremente.
3. Cuando encontrándose en el terreno autorizado el boliche es desplazado no siendo visible desde el círculo, según lo indicado en el artículo 7º. Sin embargo el boliche ocultado por una bola es nulo. El árbitro está autorizado a levantar monetariamente una bola para comprobar si el boliche es visible.
4. Cuando menos el boliche es desplazado a mas de 30 metros o a menos de 3 metros del circulo de lanzamiento.
5. Cuando al ser desplazado, no pueda ser encontrado.

- Artículo 10º

Tras haber lanzado el boliche está totalmente prohibido quitar, desplazar o pisar cualquier tipo de obstáculo (piedra, arena, hoja…) situado en la pista. No obstante, el jugador que va a efectuar su

MUSEO DEL JUEGO

lanzamiento puede, si le conviene, tapar el agujero producido por la bola jugada anteriormente.

Los jugadores que no observen estas normas, incurrirán en las siguientes sanciones:

1. Amonestación.
2. Anulación de la bola jugada o a jugar.
3. Una jugada de expulsión.
4. Descalificación del equipo
5. Descalificación de los equipos en caso de acuerdo entre ellos.

- Artículo 11º

Si en el transcurso de una jugada el boliche queda por casualidad escondido por una hoja o un trazo de papel, esto será retirado.

Si una vez parado el boliche, se desplaza por consecuencia del viento o de la inclinación del terreno, será colocado nuevamente en su lugar primitivo.

Igualmente, si el boliche es desplazado accidentalmente por al árbitro, jugador, espectador, bola o boliche procedente de otra partida, animal o por todo objeto móvil.

Para evitar toda discusión, los jugadores deben marcar la posición del boliche. No se admitirá ninguna reclamación como consecuencia de bolas o boliches mal marcados.

El boliche situado en zona de agua es válido siempre que no flote

MUSEO DEL JUEGO

(Ver artículo 9º).

- Artículo 12º

Si durante una jugada el boliche es desplazado a otra pista de juego limitada o no, será válido a reserva de las disposiciones del artículo 9º.

En este caso, los jugadores esperaran si hubiera lugar, al fi de la jugada empezada por los jugadores que se encuentren en la otra pista.

Los jugadores deben tener paciencia y cortesía.

- Artículo 13º

Si durante una jugada el boliche queda nulo, pero no perdido se pueden presentar 3 casos:

1. Quedan por jugar bolas a ambos equipos, la jugada es nula.
2. Quedan por jugar bolas a un solo quipo, este equipo se apunta tantos puntos como bolas les quedan por jugar.
3. No quedan bolas por jugar a ninguno de los equipos. La jugada es nula. Se considera como nulo el boliche perdido que no aparece en 5 minutos.

- Artículo 14º

Si el boliche es golpeado y frenado por un espectador o por el árbitro permanecerá en esta posición.

Si el boliche es golpeado y frenado por un jugador, su adversario

MUSEO DEL JUEGO

puede elegir entre:

1. Dejar el boliche en su nueva posición.
2. Colocar el boliche en su lugar primitivo.
3. Colocar el boliche en la prolongación de la línea que va desde su lugar primitivo al lugar donde se encuentra, pero únicamente en terreno de juego autorizado y de forma que la jugada pueda continuarse.

Los apartados 2 y 3 sólo pueden aplicase cuando el boliche ha sido marcado previamente. Si ése no fuera es caso, el boliche permanecerá donde se encuentra.

- Artículo 15º

Cuando durante una jugada el boliche es desplazado fuera de la pista, será relanzado en la jugada siguiente desde el punto de él que se encontraba cuando fue desplazado siempre que

(Artículo 7º):

1. El círculo pueda ser trazado a 1 metro de todo obstáculo y de límite de un terreno prohibido.
2. El lanzamiento del boliche pueda hacerse a la distancia reglamentaria.

Las bolas:

- Artículo 16º

La primera bola de una jugada es lanzada por un jugador del equipo que ha ganado el sorteo o la jugada precedente.

MUSEO DEL JUEGO

El jugador no deberá ayudarse con ningún objeto, ni trazar n ninguna línea sobre el suelo para señalar la zona de bombeo de su bola ni para forzar la trayectoria de la misma. Cuando juegue su última bola está prohibido que disponga de una bola adicional en la otra mano.

Está prohibido mojar las bolas y el boliche.

- Artículo 17º

Durante el tiempo reglamentario de que dispone un jugador para lanzar su bola, los espectadores y los jugadores deben guardar el mayor silencio posible.

Los adversarios no deben andar ni gesticular ni hacer nada que pueda molestar al jugador. Solo sus compañeros pueden colocarse entre el boliche y el círculo para señalar el sitio donde va a bombear.

Los adversarios deberán colocarse del lado del boliche o por detrás del jugador y a una distancia de 2 metros como mínimo de uno u otro.

Los jugadores que no respeten estas normas podrán ser expulsados de la competición si tras amonestados por el arbitro, persistieran en su actitud.

- Artículo 18º

Una vez tirada, ninguna bola podrá volverse a jugar. Sin embargo, las bolas desviadas o separadas involuntariamente de su trayectoria entre el circulo y el boliche, por una bola o boliche procedente de otro juego, por un animal, por cualquier objeto móvil (balón…), y en el caso previsto en el Articulo 8º, 2 párrafo, deberán

MUSEO DEL JUEGO

ser remplazadas.

Una vez empezada la partida, nadie podrá lanzar una bola sobre el terreno de juego, a título de prueba.

Cuando los organizadores delimitan el terreno del juego, el boliche debe ser lanzado sobre aquél designado para cada equipo. Durante la jugada, las bolas que salgan de las pistas señaladas son válidas (excepto en los casos previstos en el artículo 19º) igualmente por lo que se refiere a boliche (excepto en los casos previstos en el artículo 9º). A la jugada siguiente, los equipos continuarán la partida sobre la pista que les ha sido señalada.

Cuando los terrenos de juego se cierran con barreras, éstas deben colocarse por fuera de la línea delimitadora y a una distancia de 0.30 metros como mínimo. La línea delimitadora circunscribirá los terrenos de juego a una distancia máxima de 4 metros. Estas disposiciones son desde luego aplicables a los cuadrados de honor.

- Artículo 19º

Toda bola es considerada nula en el momento en que entra en terreno prohibido, aunque sea proyectada hacia él. Si la bola retorna después al terreno del juego, ya sea debido a la pendiente del terreno, y a que sea devuelta por un obstáculo móvil e inmóvil, será inmediatamente retirada del juego, y todo aquello que hubiera podido desplazar tras pasar a terreno prohibido será considerada válida desde el momento en que se juegue otra bola.

MUSEO DEL JUEGO

- Artículo 20º

Toda bola jugada, parada por un espectador o por el árbitro, conservará su posición en el punto de inmovilización. Si es parada por un jugador del equipo al que pertenece, será nula.

Toda bola puntuada, parada por un adversario, podrá, a elección del jugador, ser relanzada o dejada en su punto de inmovilización.

Cuando una bola tirada o golpeada sea parada por un jugador, su adversario podrá:

1. Dejar la bola en su lugar de inmovilización.
2. Colocarla en la prolongación de la línea que irá desde el lugar donde se encontraba el objeto (bola o boliche) al sitio donde ha sido parada, siempre que sea en terreno autorizado y a condición que aquel objeto hubiera sido marcado.

El jugador que voluntariamente pare una bola en movimiento, será inmediatamente excluido de la partida en juego, al igual que su equipo.

- Artículo 21º

Una vez lanzado el boliche, todo jugador dispondrá de un minuto para lanzar su bola. Este lapso de tiempo empezara a contarse desde el momento en que se detiene el boliche, la bola jugada anteriormente o una vez finalizada la medición si esta hubiera sido necesaria.

Estas mismas normas rigen para el lanzamiento del boliche tras cada

MUSEO DEL JUEGO

jugada.

El jugador que no respete dicho lapso de tiempo, incurrirá en la penalización prevista en el artículo 10º.

- Artículo 22º

Si una bola parada se desplaza como consecuencia del viento o de la inclinación del terreno, por ejemplo será colocada nuevamente en su lugar original. Igualmente ocurrirá si la bola es desplazada accidentalmente por un jugador un espectador un animal o cualquier objeto móvil. Para evitar toda discusión, los jugadores deben marcar la posición de las bolas y el boliche.

No se admitirá ninguna reclamación como consecuencia de bolas o boliches no marcados y el árbitro solo resolverá en función del emplazamiento de las bolas y el boliche sobre el terreno.

- Artículo 23º

El jugador que jugara una bola distinta a la suya será amonestado, la bola jugada será válida pero deberá ser inmediatamente sustituida.

En caso de reincidencia en el transcurso de una partida, la bola será anulada y todo lo que hubiera desplazado, será devuelto a su lugar original.

Antes de lanzar la bola, el jugador deberá retirar todo resto de barro o de cualquier cosa adherida a la bola, so pena de sufrir las sanciones previstas en el artículo 10º.

MUSEO DEL JUEGO

- Artículo 24º

Toda bola lanzada en condiciones no reglamentarias será nula, t todo lo que hubiera desplazado en su trayectoria, será devuelto a su lugar original.
Igualmente ocurriría para toda bola jugada desde en circulo distinto a aquel desde el cual se lanzo el boliche.

Sin embargo, el contrario tiene derecho a hacer aplicarla regla de ventaja y declarar que valida. En ese caso, la bola punteada o lanzada es válida y todo lo que hubiera desplazado, permanecerá en su posición.

Puntación y medición:

- Artículo 25º

Para poder efectuara la medición de un tanto, se autoriza a desplazar momentáneamente, tras marcarlas, las bolas y los obstáculos situados entre el boliche y la bola a medir.

Una vez efectuada la medición, las bolas y los obstáculos no pudieran ser retirados, la medición se efectuara con un compás.

- Artículo 26º

La medición de un tanto será realizada por el jugador que ha intervenido en último lugar o cualquier de sus compañeros de equipo. Los adversarios tendrán siempre el derecho de repetir esa medición.

Cualquiera que sea el orden de las bolas a medir y el momento de la jugada, el árbitro podrá ser consultado y su decisión será inapeable.

MUSEO DEL JUEGO

- Articulo 27º

Al finalizar una jugada, toda bola retirada antes de proceder al recuento de puntos y no marcada, será nula. No se admitirán reclamaciones sobre este punto.

- Articulo 28º

Si al efectuar la medición, el jugador desplaza el boliche o una de las bolas en litigio, perderá el punto.

Si al efectuar la medición de un tanto, el árbitro moviese o desplazase el boliche o una bola y después de medir nuevamente el tanto queda todavía a favor de la bola estimada primitivamente más cercana al boliche, el árbitro se pronunciara en toda aquidad. Igualmente ocurriría en la hipótesis en que, tras la nueva medida, el punto no quedara a favor de la bola estimada primitivamente como ganadora.

- Artículo 29º

Cuando dos bolas pertenecientes a equipos distintos se encuentran equidistantes del boliche, o lo tocan ambas, no quedando mas bolas por jugar, el resultado de la jugada será nulo y el boliche quedará a disposición del equipo que se apuntó la jugada anterior.

Si uno de los equipos tuviera todavía bolas por jugar, las lanzaría y se anotaría tantos puntos como bolas consiguiera finalmente colocar más cerca del boliche.

MUSEO DEL JUEGO

Si los dos equipos dispusieran de bola, correspondería jugar primero al último que efectuó el lanzamiento, y después al equipo contrario y así sucesivamente hasta que el punto sea ganado por uno de los equipos. Cuando sólo quedaran bolas a un equipo e aplicaría la norma del párrafo anterior.

- Artículo 30º

Todo cuerpo extraño adherido a la bola, debe ser retirado de la misma, antes de efectuar la medición del tanto.

- Artículo 31º

Para que una reclamación de admita, debe haber sido hecha al árbitro. Si se interponer una vez que el resultado ha sido decido, no puede ser admitido.

Cada equipo es responsable del control del adversario (licencias, categorías, terrenos de juego, bolas, uniformidad…)

Disciplina:

- Artículo 32º

Los jugadores deberán estas presentes ante la mesa de control, tanto en el momento del sorteo como a la proclamación de los resultados de dicho sorteos. Si un cuarto de hora después de la proclamación de los resultados del sorteo uno de los equipos no hubiera comparecido, será penalizado con un punto, que se acreditará en la cuenta del equipo contrario.

MUSEO DEL JUEGO

Pasado dicho lapso de tiempo, la penalización se producirá razón de l punto cada cinco minutos de retraso adicional.

Las mismas penalizaciones serán aplicables durante el transcurso de la competición tras cada sorteo que se produjera, y al reiniciarse la partida tras ser interrumpida por un motivo cualquiera.

Transcurrida una hora desde la proclamación de los resultados del sorteo, el equipo no presentado será declarado vencido por incomparecencia.

El equipo incompleto, en el momento de iniciarse la partida, podrá comenzar sin esperar al jugador ausente, si bien no dispondrá de sus bolas.

- Artículo 33º

Si tras el comienzo de una jugada se presentara un jugador, no podrá participar ya en dicha jugada, y sólo será admito a partir de la siguiente.

El jugador que se presente tras cumplirse una hora desde el comienzo de la partida, no podrá ser admitido.

Si su o sus compañeros de equipo ganaran la partida, el jugador retrasado podría participar en la segunda partida, cualquiera que sea el resultado de la primera.

Una jugada se considera iniciada, en el momento en que el boliche se coloca sobre el terreno de juego de forma reglamentaria.

- Artículo 35º

MUSEO DEL JUEGO

En caso de lluvia, se terminará la jugada ya iniciada, excepto decisión contraria del árbitro, que es el único, junto con el Comité de Competición, facultado para decidir la interrupción o anulación por fuerza mayor.

Si tras el anuncio del comienzo de una nueva fase de la competición (2ª ronda, 3ª ronda, etc.) alguna partida no hubiera finalizado, el árbitro, tras consultar con el Comité de Organización, podrá tomar todas las decisiones o disposiciones que juzgue necesarias para la buena marcha de la competición.

Ningún jugador podrá ausentarse de la partida ni abandonar el terreno de juego, sin la autorización del árbitro. Si lo hiciera sin la debida autorización, serían aplicables las disposiciones de los artículos 32 y 33.

- Artículo 36º

El reparto de las indemnizaciones y recompensas está terminantemente prohibido.

Los equipos que disputarán las partidas finales, o cualquier otra partida, haciendo prueba de falta de deportividad o de respeto hacia

el público, dirigentes o árbitros, serán excluidos de la competición. Esta expulsión puede llevar a cabo la no homologación de los resultados eventualmente obtenidos, así como la aplicación de las sanciones previstas en el siguiente artículo 37º.

- Artículo 37º

El jugador culpable de incorrecciones y con mayor razón el que

MUSEO DEL JUEGO

fuera culpable de violencia hacia un dirigente, un árbitro, otro jugador o un espectador, incurrirá en una o varias de las sanciones siguientes, según la gravedad de la falta cometida:

1. Exclusión de la competición.
2. Retirada de la licencia.
3. Confiscación o restitución de indemnizaciones y recompensas.

La sanción 3 será aplicada por el Comité de organización, quien en 48 horas remitirá su informe al organismo federativo, haciendo, constar las indemnizaciones y recompensas retenidas, para que éste decida sobre su destino.

En todo caso, el Comité Nacional de Competición decidirá en última instancia.

- Artículo 38

Los árbitros designados por la Federación Nacional o Territorial para dirigir las competiciones, están encargados de vigilar la estricta aplicación de este Reglamento de juego, tanto desde el punto de vista técnico como moral. Está autorizado para expulsar de la competición a todo jugador o equipo que rehúse aceptar su decisión.

Los espectadores, titulares de licencias, que por su comportamiento causarán incidentes sobre el terreno de juego, serán sujetos de informe del árbitro al organismo federativo, quien citará al o a los inculpados ante el Comité de Competición, para que este último decida sobre las sanciones a que hubiera lugar.

- Artículo 39º

MUSEO DEL JUEGO

Todo caso no previsto en el presente Reglamento, será sometido al árbitro que podrá recurrir al Comité Organizador. El Comité se compondrá de 3 miembros como mínimo 5 como máximo. Las decisiones que el Comité tome en aplicación del presente párrafo serán inapelables. El Presidente, tendrá voto de calidad en caso de empate entre los miembros.

En toda competición es obligatorio que los equipos estén correctamente uniformados. De no ser así, el árbitro, después de una amonestación tiene la facultad de excluir de la competición al equipo infractor

Disposición transitoria

Quedan derogadas, cuantas disposiciones y normas sobre este Reglamento, de rango igual o inferior, se opongan a lo dispuesto en el mismo.

Disposición final

Cualquier duda que surgiera en la aplicación o interpretación de este Reglamento, será resuelta por la Junta Directiva de la Federación Española de Petanca.

4. TÉCNICA DE LA PETANCA

- Posición estable

Adquirir una posición estable es primordial tanto en el punto como en el tiro, debido a que cualquier posición incorrecta nos puede llevar al desastre total.

MUSEO DEL JUEGO

El punto en algunos terrenos, puede realizarse tanto de pie como agachado, mientras que en terrenos de carácter desnivelado con obstáculos se utilizara la postura levantada y en terrenos lisos y poco rugosos se utilizara la postura de rodillas.

Ilustración 10.

- Posición correcta de la bola

La bola ha de cogerse de forma correcta, es decir dejando la bola debajo de la mano como podemos observar en la siguiente imagen.

MUSEO DEL JUEGO

I lustración 11

Ilustración 12

- Forma de tirar las bolas

Encontramos dos maneras de tirar las bolas, las cuales son:

1. Apuntar: Consiste en tirar la bola con cuidado, tratando de acercarse lo máximo posible al boliche, es decir "hacer el punto".

2. Tirar: Esta forma, consiste en lanzar la bola con cierta fuerza para golpear una bola del equipo contrario que "tiene el punto", con el objetivo de apartarla. Se recuperara de este modo el punto si ya hay en el terreno de juego una bola de su equipo, un poco más lejos, que se convierte en la bola más cercana.

❖ Fases de lanzamiento

Dentro del lanzamiento encontramos las siguientes fases:

- Preparación: en dicha fase debemos identificar el objetivo donde lanzar y calcular la distancia que nos separa de dicho objeto.
- Giro de muñeca: Se toma una posición del cuerpo y del brazo con una tendencia de péndulo.
- Brazo estirado: En esta fase el péndulo con ayuda del brazo toma un balanceo y se inicia un proceso de rotación de muñeca hacia atrás sobre la bola.
- Recuperación del cuerpo: mediante esta fase se recupera la posición estirada del cuerpo con extensión de rodillas y al mismo tiempo se efectúa la rotación de la muñeca hacia el interior, la cual nos permitirá lanzar la bola a un objetivo situado más cerca o lejos.
- Lanzamiento: una vez que llegamos al punto más avanzado del péndulo de salida, se deja salir la bola de entre los dedos los cuales le permiten obtener dinamismo hacia el objetivo.

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración 13.

5. Misión de los jugadores de cada equipo

Cada jugador tiene una misión asignada dentro del equipo: arrimador, medio o tirador.

- Arrimador: El arrimador ha de afianzar su estrategia y destreza en arrimar una bola lo más cerca posible del boliche. Fundamentalmente tiene una misión defensiva.
- Medio: A este jugador se le suele considerar, como el jugador más completo y su misión suele ser tanto ofensiva como defensiva.
- Tirador: el tirador tiene una función que es totalmente complementaria al arrimador y aúna todos sus esfuerzos en atacar y en destruir el juego del equipo contrario.

6. Referencias bibliográficas

❖ Índice bibliográfico.

- www.acanomas.com/Enciclopedia/433/La-Petanca.htm
- http://ocioverano.suite101.net/article.cfm/el_juego_de_la_petanca
- http://usuarios.multimania.es/petanque/historia.htm
- http://usuarios.multimania.es/petanque/peu/boles.htm

MUSEO DEL JUEGO

- http://www.cnhelios.com/Default.aspx?info=0001d9
- http://usuarios.multimania.es/petanque/detall.htm
- Foyot, M., Dupuy, A., Dalmas, L. (1993). La Petanca, Barcelona, Paidotribo.

❖ Índice de ilustraciones.

- Foto portada:

  http://www.campinglacorona.com/images/petanca.jpg

- Ilustración 1:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/asterix.jpg

- Ilustración 2:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/images/tapis.jpg

- Ilustración 3:

  http://www.cnhelios.com/Archivos/Imagenes/Petanca/478/imagenes/5961b265.JPG

- Ilustración 4:

  http://www.dugonsa.com/Juegos%20Gigantes/imagenes/petanca%20copiar.gif

- Ilustración 5:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/pei/proces1.jpg

- Ilustración 6:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/peu/proces2.jpg

MUSEO DEL JUEGO

- Ilustración 7:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/peu/proces3.jpg

- Ilustración 8:

  http://www.decathlon.es/products-pictures/mh-asset_13642662.jpg

- Ilustración 9: http://www.cnhelios.com/Archivos/Imagenes/Petanca/478/imagenes/35170050.JPG
- Ilustración 10:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/tecnica/posicion.jpg

- Ilustración 11:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/tecnica/posiciones.gif

- Ilustración 12:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/tecnica/bajo_mano.jpg

- Ilustración 13:

  http://usuarios.multimania.es/petanque/tecnica/lanzamiento.gif

MUSEO DEL JUEGO