

REGULAMENTO DE BIRLOS CELTA

CAPITULO I (CAMPO DE XOGO)

Art.º 1. - O campo de xogo que terá forma de cono truncado consta de: unha base, colocada nun dos extremos do campo, cun burato ou caída para proporcionar impulso. A boleira ou pedra, colocada por diante da base, onde se colocan os birlos e a raia de 10 ou raia de birlo na curvatura do cono. O terreo existente entre a losera e a raia de 10 será de xabre areento compactado, totalmente chairo e limpo para o bo desenvolvemento do xogo.

CAPITULO II (DISTANCIAS E MEDIDAS)

Art.º 2. - A base, ha de ser de formigón ou pedra e dunha altura de 20-25 centímetros, sobre a rasante do terreo de 30-50 cm. de ancho e 2 metros de longo, non será completamente lisa, para que o xogador, ao colocarse sobre ela para tirar, non corra perigo

de esvarar e poida facer máis forza ao ter os pés ben suxeitos. O burato ou caída, terá unha profundidade de 30-40 cm. respecto á parte superior da base, cunha longura máxima de 2 mts., en suba cara á boleira e un ancho igual ao longo da base.

Art.º 3. - A distancia entre a base e a boleira de entre 5,50 mts. de mínimo e de 6 mts. de máximo. Para as categorías inferiores poderase reducir esta distancia ata os 4 mts., dependendo da categoría.

Art.º 4. - A boleira ou losera será de material duro, normalmente de granito ou pedra, ben pulida para facilitar a saída dos birlos e bólas, E de forma rectangular cunhas dimensións de 1,20 mts. de longo e 0,50 mts. de ancho, Estará colocada cun ángulo de pendente (dirección á base) da raia de 10 ou birlo, para facilitar a xogada do birlo. Estará elevada sobre o terreo de xogo, de forma que os birlos ao estar plantados queden a nivel coa base ou pedra de tiro.

Art.º 5. - A raia de 10 ou birlo, marcarase a unha distancia mínima de 21 mts., a cal medirase en sentido circular, dende o centro da boleira ou pedra para que haxa a mesma distancia no centro que nos extremos do campo. Cando a liña de 10 ou birlo sexa un cordel ou raia, é conveniente marcar con cal despois desta, para mellor apreciación do pase da bóla e birlo, tendo que deixala libre na súa vertical unha vez parado, a non ser que un xuíz-árbitro ou xogador contrario dean por válido o seu pase. O campo deberá ter unha anchura mínima de 21 mts. dende unha punta á outra da raia.

Art.º 6. - Aos campos que actualmente están construídos non lles afectarán as medidas regulamentarias que se sinalan no presente capítulo, podendo ser regulamentados coas medias que posúen.

CAPITULO III (ELEMENTOS DO XOGO. BÓLAS E BIRLOS)

Art.º 7. - As bólas son de material duro, madeira ou fibra que pola súa dureza e peso poida adecuarse ao xogo. A bóla máis usada e apreciada é a de madeira de buxo, aínda que os clubs e xogadores poderán utilizar outras como o quebracho, as cales terán un diámetro máximo de 16 cms. e un peso entre 1,50 e 2,30 kgs.

Art.º 8. - Os birlos serán de madeira, na actualidade usase o buxo, podendo ademais ser doutra madeira, que garanta o bo desenvolvemento do xogo e que cumpra coas seguintes normas: a seguridade e conservación en todo momento.

Están suxeitos ás seguintes normas:

- Forma de cono rematado en punta
- Lonxitude entre 15 e 16 cms.
- Peso oscilante entre 150 e 200 gramos.

Para o desenvolvemento dunha competición oficial o equipo locatario ou organizador dun torneo terá a obriga de que ao inicio do xogo o material este en perfectas condicións.

Art.º 9. - As competicións de liga (1ª e 2ª división), os campionatos galegos (individual e de parellas), e os torneos de cordeiros chamados copa presidente, xogaranse exclusivamente con birlos de madeira (buxo ou similar) todos os demais campionatos ou tomos, tanto os que organice a Federación Galega de birlos coma os que organicen os clubs xogaranse co material que crea conveniente a organización.

CAPITULO IV (ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS)

Artículo 10º. - Son elementos que forman parte do xogo, importantes na súa preparación e desenvolvemento:

Un cubo ou cesto cheo de auga para poder mollar a bóla antes da execución do tiro ou birlo, para entre outras cousas, eliminar os residuos de terra e pedras e facilitar o seu mellor agarre.

Unha rede, nos campos que non teñan outro obstáculo natural ao final do campo de xogo. Estará situada a uns 2 mts., da raia de 10 ou birlo e a unha altura mínima de 3 mts. co que se fará unha recuperación rápida da bóla e os birlos e evitamos danos a terceiros.

Unha alfombra de goma ou base de formigón, situada na cova ou foso de caída, a cal amortecerá a mesma e as posibles lesións á hora de execución do tiro.

Cepo de madeira, situada ao lado do cubo de auga, para poder escorrer a bóla despois de lavalas.

Protección de madeira ou goma, situadas ao final do campo (separada da raia de 10, un mínimo de 1 mts., e cun arco de 6 mts., evitando así que a bóla impacte contra outros obxectos que a poidan danar), como nos laterais da zona de tiro (colocada a unha altura mínima de 0,50 mts. e cunha lonxitude suficiente para evitar que a bóla, unha vez efectuado o birlo non se dane ou produza danos a terceiros.

CAPITULO V. (COMPETICIÓNS)

Art.º 11. - As competicións poden ser: individuais, por parellas e por equipos (de 3 ou 4 xogadores).

Art.º 12. - Competición individual: Este tipo de competición cada xogador tirará e birlará un número determinado de boladas (segundo competición) acumulando o tanteo de cada unha delas para o resultado final ou tamén se poderá desenvolver por eliminatorias con outros xogadores.

Art.º 13. - Competición de equipos: Enfrontásense un equipo contra outro, formado por 3 ou 4 xogadores (segundo tomeo) e tirasen un número de 3 boladas e birlo, cada un dos xogadores, sumando todos os puntos. Tambien pódese xogar por eliminatorias, con equipos de 4 xogadores, xogando 2 contra 2..

Art.º 14. - Competición por parellas. - Xogarse tirando un número determinado de boladas cada parella e acumulando os tanteos; tamén se

pode xogar por eliminatorias; e a 90 tantos, esta última, tirando alternativamente un xogador de cada parella, co aliciente de perda de man: se ao xogador que tira diante se lle vai o seu birlo fóra e non puntúa, dará dereito a que o próximo xogador do equipo contrario tire diante (sempre que este último puntúe). Cada vez que unha parella puntue, os contrarios no seguinte xogo tirarán diante.

CAPITULO VI (VALORACION DAS XOGADAS NA EJECUCION DO TIRO)

Art.º 15. - Valoración das xogadas:

a) É condición indispensable en calquera tipo de competición, que a bóla supere a raia de 10 ou birlo, do contrario considérase como cero tantos, non tendo dereito a sacar dende a raia de birlo.

b) O birlo, que de calquera xeito supere a liña de 10 ou birlo, ou mesmo este apoiado, nos campos nos que existe foso na liña de 10, vale 10 tantos e o resto dos birlos caídos teñen un valor de 1 tanto cada un. O birlo que este semicaído apoiado sobre outro que esta caído, se contabilizará

Art.º 16. - Non terá valor a xogada e haberá que repetila nos seguintes casos:

a) Cando no momento de tirar a bóla, mesmo dende a raia de 10 ou birlo, caese algún dos birlos, antes de que a bóla tocase os birlos.

b) Cando a bóla se rompese e non cruzase a liña de birlo, polo impacto contra a lousa ou pedra.

c) Cando no momento de tirar, o xogador fose obstruído por causa allea á súa vontade, ou se algún dos birlos fose obstruído por persoa allea ao seu equipo no seu desprazamento cara á liña de 10.

d) O xogador terá opción de repetir tiro, se algún dos plantadores que serán que estar separados como mínimo un metro dende o final da losera, se move en ademán de ir cara á losera, antes de executar o tiro.

Art.º 17. - Xogada válida e polo tanto non se repite:

a) Cando o xogador esvarase ou por calquera motivo lle saia a bóla mal dirixida, sempre que a bóla supere a raia de 10 ou birlo, terá dereito a birlar.

b) Se tropezase con algún birlo ou bóla de xogadas anteriores e non supere a liña de birlo, pois todo xogador, debe interesarse en que o campo estea limpo de obstáculos.

c) Cando a bóla se rompese polo seu impacto sobre a boleira, e pase algún anaco a liña de 10 ou birlo, podendo realizar o birlo con outra.

CAPITULO VII (VALORACION DAS XOGADAS NA EJECUCION DO BIRLO)

Art.º 18. - Para avaliar unha xogada de birlo, é condición indispensable que un dos pés non este pisando ou superando a liña de 10, ao igual que ata que a bóla non impacte nos birlos, estes estean plantados.

A execución do birlo efectuarase dende un punto fixo, habitualmente dende unha esquina marcado na liña de 10.

Cada birlo caído ten unha validez dun tanto, exceptuando se houberse algún birlo en pé, entón contabilizaranse só os birlos caídos por onde pasou a bóla.

a) Sortearase previamente que xogador ou equipo lle corresponde tirar.

b) Se a competición que se xoga é o campionato de Liga, tirase sempre diante o equipo locatario.

CAPITULO VIII (VALORACION TOTAL DAS XOGADAS)

Art.º 19. - A valoración total da xogada, sairá da suma dos puntos do tiro máis os puntos do birlo.

Competición individual. - o sistema de puntuación pode ser:

a) Fase de clasificación, cada xogador realiza un determinado nº de boladas (dadas pola organización), para determinar o nº de xogadores que pasan á seguinte fase.

b) Por enfrontamentos directos, que poden ser de dúas formas: enfrontamentos a matar, nos cales o xogador que primeiro realice 90 puntos, se adxudica o punto (nestes enfrontamentos cobra especial relevancia a xogada do birlo, pois o non birlar ou derrubar birlos significa a perda da man á hora de tiro, co cal o rival pasa a tirar diante e ten maior posibilidade de rematar o xogo) ou nos que cada xogador realiza unha serie de boladas, sumando todas e gañando o que máis tantos consiga.

Competición de parellas. - é igual que o individual, pero interveñen dous xogadores por club.

Competición de equipos. - pode ser:

a) Todos contra todos sumando as xogadas dos tres compoñentes do equipo (cada tres xogadas é unha rolda) (a organización é a que determina o nº de roldas que debe de realizar cada equipo).

b) Enfrontamentos directos de dous equipos con dous tríos cada un, enfrontándose un trío dun equipo contra o trío do contrario, a un determinado nº de xogos gañados, os cales lle outorgan un punto para o equipo. En caso de gañar os dous enfrontamentos serían tres puntos.

c) Enfrontamentos a matar, nos cales cada equipo presenta catro compoñentes e xogarán dous contra dous na mesma partida, a realizar 90 puntos para alcanzar un xogo. Gañase o primeiro que chega ao nº de xogos que determine a organización (neste sistema entra en xogo a perda de man).

CAPITULO IX (OUTRAS DISPOSICIÓNS XERAIS)

Art.º 20. - Cada xogador poderá acudir ás competicións e campionatos coa súa propia bóla.

Art.º 21. - Todo xogador deberá estar uniformado coa equitación oficial do seu club, tanto a nivel individual coma en parellas e equipos, como mínimo con pantalón de chándal ou curto e camiseta, todos os xogadores con igual uniforme.

Art.º 22. - O non acatamento destas normas, terá a correspondente sanción.