



RESOLUCION No. 842-AD-88.....

Lima, 02 de DICIEMBRE de 1988.....

Visto el expediente N° 1295 solicitando reconocimiento de disciplina deportiva y creación de Comisión Deportiva Nacional;

CONSIDERANDO :

Que, el Gatebol es una disciplina deportiva de práctica multina cional que cuenta con su respectiva Asociación Internacional a la que están afiliados países de América del Sur, América del Norte y Asia;

Que, la indicada disciplina deportiva se viene desarrollando en nuestro país desde el año 1981 y actualmente cuenta con cultores cuyo número justifica su reconocimiento, bajo la autoridad de un órgano rector que ejerza, además, su representación ante los organismos internacionales;

De conformidad con lo dispuesto por el inciso 7) del Artículo 9° y Artículo 51° del Decreto Legislativo N° 328 Ley General del Deporte; y

Estando a lo acordado ;

SE RESUELVE :

Artículo 1° .- RECONOCER al GATEBOL como disciplina deportiva dentro del Area del deporte de Afiliados.

Artículo 2° .- AUTORIZAR la constitución de la Comisión Deportiva Nacional de Gatebol, cuyo Directorio estará - integrado por los cinco miembros siguientes :

MARIO ZENJURO AKAMINE
YASUHIKO OHASHI
AUGUSTO AKAGUI
ANA TAMASHIRO
JOSE WATANABE

PRESIDENTE
VICE-PRESIDENTE
SECRETARIO
TESORERO
VOCAL

Regístrese y comuníquese.

RCN/DINADAF
MCL/RD
achg.



[Firma]
CARLOS MARUY TAK-YAMA
Presidente del
Comité Nacional del Deporte

02-12-88
P42-AD-88

INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE (I. P. D.) HOJA DE REGISTRO Y CONTROL		NOMBRE: Asoc. Per. Gate Ball Of. s/m 22-7-88	NUMERO REF.
Fecha de INGRESO: 01-8-88		ASUNTO: Reconocimiento como Comisión Nac. Ref. Of. 873-Dinadaf-88	
Hora: 12:00 PM			
Numero de Folios: (02) DOS			
Registrado por: ROMOS			
Pase a:		☐ ANTECEDENTES ☐ INFORMAR ☐ ARCHIVO ☐ PREP. RESPUESTA ☐ CONOCIMIENTO ☐ TOMAR ACCION ☐ AUTORIZACION ☐ TRAMITAR	No. No. de Folio
Remitido por:			
Recibido por:			
Fecha Hora		Observaciones: _____ _____ 5	

Pase a:		☐ ANTECEDENTES ☐ INFORMAR ☐ ARCHIVO ☐ PREP. RESPUESTA ☐ CONOCIMIENTO ☐ TOMAR ACCION ☐ AUTORIZACION ☐ TRAMITAR	No. No. de Folio
Remitido por:			
Recibido por:			
Fecha Hora		Observaciones: _____ _____ 4	

Pase a:		☐ ANTECEDENTES ☐ INFORMAR ☐ ARCHIVO ☐ PREP. RESPUESTA ☐ CONOCIMIENTO ☐ TOMAR ACCION ☐ AUTORIZACION ☐ TRAMITAR	No. No. de Folio
Remitido por:			
Recibido por:			
Fecha Hora		Observaciones: _____ _____ 3	

Pase a:		☐ ANTECEDENTES ☐ INFORMAR ☐ ARCHIVO ☐ PREP. RESPUESTA ☐ CONOCIMIENTO ☐ TOMAR ACCION ☐ AUTORIZACION ☐ TRAMITAR	No. No. de Folio
Remitido por:			
Recibido por:			
Fecha Hora		Observaciones: _____ _____ 2	

Pase a: Dinadaf		☐ ANTECEDENTES ☐ INFORMAR ☐ ARCHIVO ☐ PREP. RESPUESTA ☐ CONOCIMIENTO ☐ TOMAR ACCION ☐ AUTORIZACION ☐ TRAMITAR	No. No. de Folio
Remitido por: BTDA			
Recibido por:			
Fecha 2-8-88 Hora 9:30		Observaciones: _____ _____ 1	

Jesús María, 22 de Julio de 1988

Señor

Rodolfo Cremer Nicoli

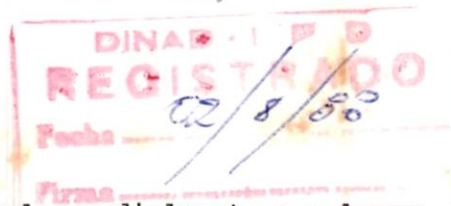
Director Nacional de

Deporte de Afiliados

CIUDAD.-



De nuestra consideración:



Nos es grato dirigirnos a Ud. para saludarlo cordialmente y a la vez dar respuesta a su atento oficio No. 873/DINADAF-88, en el cual nos solicitan la dirección de la Asociación Internacional de Gate Ball y la relación de los países afiliados a ella. Sobre el particular, informo a Ud. que la dirección de la Asociación Internacional de Gate Ball es : 2-9-16 Toranomom Minato-Kun - Tokyo - Japón , siendo su Presidente el Señor Ryoichi Sasagawa.

Los países afiliados a la Asociación Internacional de Gate Ball son : Japón, Corea del Sur, China Popular, China Nacionalista, Perú, Brasil, Bolivia, Paraguay, Estados Unidos y Argentina.

El Tercer Campeonato Mundial de Gate Ball se llevó a cabo en la Ciudad de Sao Paulo- Brasil entre el 19 y 20 de Junio del Pte. año, en el cual el Perú participó con seis equipos, pasando la etapa eliminatoria. Cuatro de éstos equipos pasarón a los octavos de final y uno a los cuartos de final.

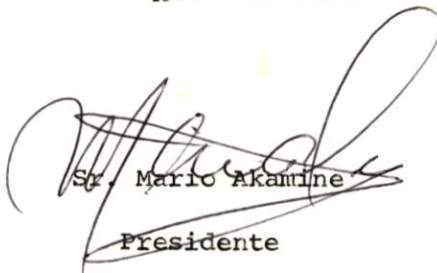
En este evento Brasil calificó dos equipos como Campeón y Sub-Campeón respectivamente.

Nuestra Institución viene funcionando en forma organizada desde 1987, pero se viene llevando a cabo Torneos mensuales desde el año de 1985.

Como Ud. podrá apreciar Sr. Director, para nosotros es importante el reconocimiento como Comisión Nacional por el Instituto Peruano del Deporte, ya que esto nos permitirá poder contar con ayuda internacional, dada nuestras excelentes relaciones con los países que actualmente son los pioneros de este noble deporte, creado fundamentalmente para hombres y mujeres de la tercera edad, sin que esto no signifique que sea excluyente para quienes lo desean practicar, ya que no tiene límites de edad.

A la espera de sus prontas y gratas noticias, nos despedimos de Ud.

Afectuosamente



Sr. Mario Akamine
Presidente

Asociación Peruana de Gate Ball

INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE (I. P. D.) HOJA DE REGISTRO Y CONTROL		NOMBRE : ASOCIACION PERUANA DE GATEBALL		NUMERO REF.	
Fecha de INGRESO: 22.2.88		ASUNTO: Solicita reconocimiento de dicho deporte y como conse- cuencia de ello el nombramiento de la Comisión Nac. de Ga- teball.			
Hora: 12:05 pm					
Numero de Folios: (23) folios					
Registrado por: Ramos					
Pase a :		☐ ANTECEDENTES	☐ INFORMAR	No.	
Remitido por :		☐ ARCHIVO	☐ PREP. RESPUESTA	No. de Folio	
Recibido por:		☐ CONOCIMIENTO	☐ TOMAR ACCION		
		☐ AUTORIZACION	☐ TRAMITAR		
Fecha		Observaciones:			5
Hora					
Pase a :		☐ ANTECEDENTES	☐ INFORMAR	No.	
Remitido por :		☐ ARCHIVO	☐ PREP. RESPUESTA	No. de Folio	
Recibido por:		☐ CONOCIMIENTO	☐ TOMAR ACCION		
		☐ AUTORIZACION	☐ TRAMITAR		
Fecha		Observaciones:			4
Hora					
Pase a :		☐ ANTECEDENTES	☐ INFORMAR	No.	
Remitido por		☐ ARCHIVO	☐ PREP. RESPUESTA	No. de Folio	
Recibido por:		☐ CONOCIMIENTO	☐ TOMAR ACCION		
		☐ AUTORIZACION	☐ TRAMITAR		
Fecha		Observaciones:			3
Hora					
Pase a :		☐ ANTECEDENTES	☐ INFORMAR	No.	
Remitido por :		☐ ARCHIVO	☐ PREP. RESPUESTA	No. de Folio	
Recibido por:		☐ CONOCIMIENTO	☐ TOMAR ACCION		
		☐ AUTORIZACION	☐ TRAMITAR		
Fecha		Observaciones:			2
Hora					
Pase a : SR. CREMER / DINADAF		☐ ANTECEDENTES	☐ INFORMAR	No.	
Remitido por :		☐ ARCHIVO	☐ PREP. RESPUESTA	No. de Folio	
Recibido por:		☐ CONOCIMIENTO	☐ TOMAR ACCION		
		☐ AUTORIZACION	☐ TRAMITAR		
Fecha 22.2.88		Observaciones:			1
Hora 12					

Lima, 17 de Febrero de 1988

INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE
Trámite Documentario y Archivo
FOLIO No 01
UNO

Señor
Rodolfo Cremer Nicoli
Director Nacional de Deporte
de Afiliados
Instituto Peruano del Deporte
Presente.

Instituto Peruano del Deporte
Trámite Documentario y Archivo
1295
22 FEB 1988
Hora 12:05
RECIBIDO

DINAD - I P D
REGISTRADO
Fecha 22/02/88
Firma

De mi consideración:

Es motivo de la presente, informarle que por encargo de la Asociación Peruana de GateBall, se me ha comisionado para efectuar los tramites que correspondan a fin de conseguir del Instituto Peruano del Deporte, el reconocimiento de este nuevo deporte, y como consecuencia de ello el nombramiento de la Comisión Nacional de GataBall.

En nuestro medio no existen deportes aparentes para personas incluidas en la denominada Tercera Edad, siendo el GateBall el que cumple con todos los requisitos necesarios para que sea tomado en cuenta.

Es mas, este deporte puede ser practicado por niños y personas de avanzada edad, sirviendo no sólo como una ayuda fisica, sino que ademas como un medio de integración uniendo a la familia misma.

Con la finalidad de dar a conocer este nuevo deporte en nuestro país, se ha preparado un documento que adjuntamos al presente, en el cual podrá apreciar una breve historia sobre el inicio del GateBall, el reglamento de competencia, algunas fotos de la participación de equipos peruanos invitados a los dos últimos torneos sudamericanos y algunas publicaciones exclusivas de este deporte.

Agredecíéndole su invalorable apoyo a nombre de los integrantes de la Asociación Peruana de GateBall y de los cientos de deportistas, estoy a sus ordenes para cualquier información adicional que pueda requerir.

Muy Atentamente


Julio Echazú Peralta
Teléfono 404630

DIRECTORIO DE LA ASOCIACION PERUANA DE GATEBALL

FOLIO No (03)

Presidente : Sr. Mario Zenjuro Akamine
1er Vice Presidente : Sr. Yasuhiko Ohashi
2do Vice Presidente : Sr. Seiyu Namisato
Secretario General : Sr. Augusto Akagui
Secretario Ejecutivo: Sr. Tadashi Nakada
Secretaria de Actas : Srta. Rosa Nakashima Miguita
Tesorero : Srta. Ana Tanashire
Pro Tesorero : Sra. Nery Kube de Masamoto
Consejeros : Sr. Teshie Nakasone
Ing. Julie Echazú Peralta

Esta Junta Directiva se instaló el 03 de Octubre de 1987.

DIRECCION : Centro Cultural Peruano Japonés
Gregorio Escobedo 803
Residencial San Felipe
Jesus Maria

TELEFONO : 630606

DIRECCION DE LA ASOCIACION INTERNACIONAL DE GATEBALL

WORLD GATE BALL UNION
NIHONSHOUBOU KAIKAN 3 F,
2-9-16 TORANOMON MINATORU
TOKIO JAPON

I .- BREVE HISTORIA DEL GATEBALL

Despues de terminada la II Guerra Mundial, el pueblo japonés entro en una seria depresión, sobre todo en los hombres y mujeres que componen lo que hoy se denomina la tercera edad.

El Japón había perdido la Guerra, sus mejores hombres habían muerto. Los padres y abuelos de estos jóvenes sintieron la soledad, mas aun con la patria ocupada.

Pero como en todas partes del mundo los ancianos siempre fueron olvidados, relegados a un rincon de la casa sin mas actividad que vigilar a los pequeños, sin que los familiares o las instituciones generaran actividades propias de la edad avanzada, el Japón no podía ser la excepción.

Un hombre llamado EIJI SUSUKI, se percató de estos hechos y siente la necesidad de crear algo que contribuya a levantar el animo y la moral, sobre todo a los ancianos.

Es así como el Sr. Susuki, en 1947, crea el GATEBALL basandose en juego llamado Croket.

El Sr. Susuki aprovechando de la realización del I Campeonato Nacional de Deportes de la post guerra, lleva a cabo en la ciudad de Fukuoka, sede de este campeonato, la primera exhibición del Gateball. Corría el año de 1948.

A partir de ese momento, el Gateball gana popularidad y su difusión llega a cubrir todo el Japón y se introduce en el Asia.

En 1953, dada la gran difusión alcanzada, se constituye la Asociación de Gateball del Japón

El Gateball es incluido, como deporte oficial en el Japon, en los VIII Campeonatos Nacionales del Deporte.

En 1981, la Asociación de Gateball del Japon cesa para dar lugar a la Federación de Gateball del Japon.

En 1984, se forma la Asociación Internacional de Gateball, la cual tiene como países afiliados a Japon, Malasia, China Continental, Formosa, Egipto, Filipinas, Corea, Singapur, Estados Unidos, Brasil, Paraguay, Argentina y Bolivia. Se tiene referencias de que en Francia e Inglaterra tambien se está practicando este deporte.

En el Perú el Gateball se comienza a jugar en 1981 como un deporte de entretenimiento, gracias al material donado por la JICA y a sus entusiastas funcionarios.

En 1984, el Gateball se comienza a jugar en forma organizada, haciendo uso de la reglamentación internacional de juego y gracias a la oportuna llegada de funcionarios de la Embajada Japonesa, la JICA y de los funcionarios de diferentes empresas que tienen sus intereses en nuestra patria.

De igual forma como sucedió en el Japon, el Gateball está logrando un rápido desarrollo, en la actualidad cuenta en sus registros con 450 deportistas inscritos.

Sólo en Lima existen más de 70 equipos que participan en los diferentes torneos que organiza la Asociación Peruana de Gateball, con el importante auspicio de las Instituciones que brindan sus instalaciones.

En la actualidad existen tres instituciones que han implementado o construido canchas reglamentarias. El Centro Cultural Peruano Japonés (cuatro canchas), Asociación Estadio La Unión (dos canchas) y la Asociación Fraternal Okinawense (dos canchas).

También se esta jugando el Gateball en Huaral, Trujillo y Huancayo, pero se necesita tener una Institución que organice el deporte y lo difunda a otras provincias y a otras Instituciones multideportivas tales como, El Club de Regatas Lima, Club Terrazas, etc.

II.- COMPETENCIAS INTERNACIONALES Y NACIONALES

Indice
Folio No. 06

La Asociación Internacional de Gateball, creada en 1984, es quien tiene a cargo la realización de los Campeonatos Mundiales.

El Primer Campeonato Mundial se llevó a cabo en la ciudad de Hokkaido, Japon, en 1986.

El Segundo Campeonato Mundial se realizó en Tokio, Japon y el Tercer Campeonato Mundial se llevará a cabo en Sao Paulo, Brasil, en el mes de Mayo del presente año.

El Perú ha sido invitado a participar en este evento con varios equipos.

A nivel Sudamericano, el Perú ha participado en los dos torneos llevados a cabo, el primero en la ciudad de Sao Paulo, Brasil y el segundo en Asunción, Paraguay, en los años 1986 y 1987, respectivamente. En ambas oportunidades participaron dos equipos.

A nivel nacional, se llevan a cabo entre ocho y diez torneos anuales, siendo los mas importantes "Copa Aikekai", "Copa Embajador del Japon", "Copa Asociación Japonesa, entre otras.



Juramentación de los equipos participantes en el I Campeonato Sudamericano llevado a cabo en Sao Paulo, Brasil



Identica escena. Notese en el ángulo derecho al equipo peruano.



Calentamientos previos al inicio de las competencias.
Este es usual antes de cualquier entrenamiento.



Vista panorámica de las competencias jugadas en seis
áreas simultáneamente.



El equipo peruano, vestidos correctamente con buzos blancos, esperan su turno para iniciar su participación en el Campeonato Sudamericano.



El equipo peruano de Gateball con la bandera peruana, orgullosos de su participación en el I Campeonato Sudamericano de Sao Paulo, Brasil.



Campeonato "Copa Aikekai" jugado en las canchas de la Asociación Estadio La Unión. Participaron 14 equipos, 70 deportistas. Jugado en 1987.



Inicio de la competencia. El N°3 del equipo blanco ejecuta su saque. Los demás participantes esperan su turno en forma alternada. Son equipos mixtos.



El N°4 del equipo blanco inicia su salida. Como se puede apreciar existen en ambos equipos personas de edad avanzada. Noten la concentración, atención e importancia que le dan a su deporte.



Campeonato "Copa Embajador del Japon", jugado en las canchas del Centro Cultural Peruano Japonés. Noviembre 1987. Dos arbitros atentos a la jugada.

III.- REGLAMENTO DE JUEGO

(18)

La Asociación Internacional de Gateball es quien tiene a cargo la elaboración y revisión del Reglamento Internacional de competencia.

Para mayor conocimiento del juego se adjunta una copia del reglamento.

Basicamente el Gateball se juega en un área rectangular de 20 x 25 mts. como máximo o de 15 x 20 mts., como minimo.

En esa área se ubican tres pequeños arcos metálicos, separados entre ellos, aproximadamente, de 10 a 15 mts.

El equipo está compuesto por cinco deportistas. El equipo puede ser mixto y no interesa la edad de los competidores.

En el juego sólo participan dos equipos, ganando aquel que halla pedido pasar todas sus bolas por los arcos en el menor plazo. El tiempo máximo de juego es de 30'.

El trasponer cada anillo representa un puntaje, cada vez mayor. Gana el equipo que mayor puntaje halla acumulado.

El juego no sólo consiste en pasar los anillos, sino en atacar las bolas del equipo contrario para alejarlos de los anillos y facilitar el pase a las bolas de los compañeros de equipo.

Muchas veces un jugador puede haber pasado todos los anillos y podría dar por concluido su juego, pero regresa para colaborar con su equipo, lo que se torna en un juego de estrategia.

Antes del reglamento podrán apreciar los diferentes implementos que se usan en el Gateball. Así se puede ver los bastones en diferentes calidades, al gusto del jugador. Las bolas rojas y blancas y los anillos o arcos.

GATEBALL '86

STICKS

T-ボルトシステム (PAT.P)

どのスティックを選ばれても
ヘッドとシャフトが自由に
組み合わせることが
できます。



SG-506



¥6,300 [S]71cm/690~710g [M]80cm/700~720g

ヘッド: ¥2,900・ワインメタ、ブラックメタ・積層強化木
シャフト: ¥3,400・ワインメタ×ブラック、ブラックメタ×ブラウン・八角牛本皮革

SG-508



¥7,800 [S]71cm/760~780g [M]80cm/780~810g

ヘッド: ¥2,900・ワインメタ、ブラックメタ・積層強化木
シャフト: ¥4,900・ワインメタ、ブラックメタ・テーパー牛本皮革

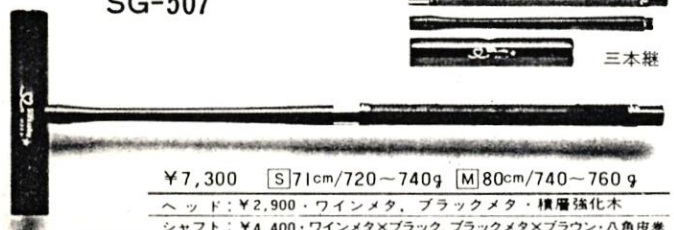
SG-505



¥5,800 [S]71cm/690~710g [M]80cm/710~730g

ヘッド: ¥2,900・ブラックメタリック・積層強化木
シャフト: ¥2,900・ブラックメタリック・牛本皮革

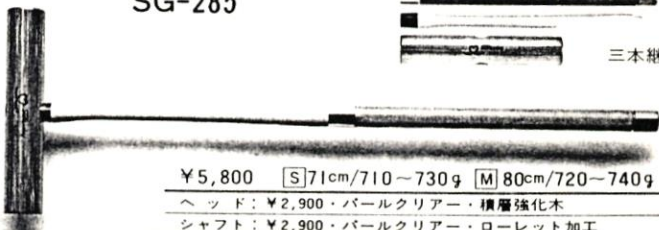
SG-507



¥7,300 [S]71cm/720~740g [M]80cm/740~760g

ヘッド: ¥2,900・ワインメタ、ブラックメタ・積層強化木
シャフト: ¥4,400・ワインメタ×ブラック、ブラックメタ×ブラウン・八角皮革

SG-285



¥5,800 [S]71cm/710~730g [M]80cm/720~740g

ヘッド: ¥2,900・パールクリアー・積層強化木
シャフト: ¥2,900・パールクリアー・ローレット加工

ACCESSORY

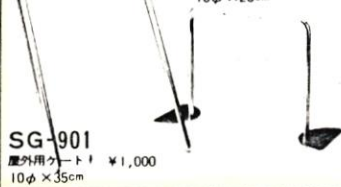
SG-927

布製ゼッケン
¥6,800
高級布製・文字18×18cm



チーム名のプリントを承ります。

SG-944
室内用ゲート ¥1,800
10φ×20cm



SG-901
屋外用ゲート ¥1,000
10φ×35cm

SG-903

屋外用ゴールボール
¥1,000
2φ×35cm

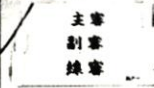


SG-945

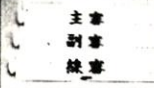
室内用
ゴールボール
¥1,800
2φ×20cm



SG-33
腕章
¥2,000(1枚)
10×42cm・両面使用可



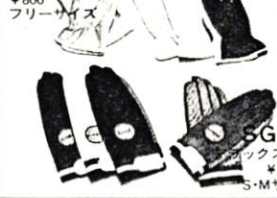
SG-70
腕章II型
¥2,000(4枚1組)
PE発泡体



SG-75
大会用腕章
¥2,000(4枚1組)
PE発泡体



SG-55
スタンスガード手袋
¥800
フリーサイズ

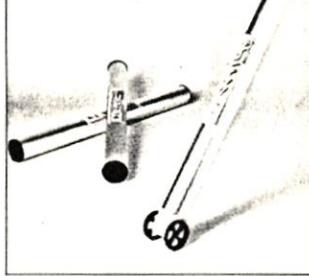


SG-41
グリップス手袋
¥1,500
S・Mサイズ



SG-911 SG-913 SG-915 SG-48 SG-49
コートテープ コートテープ コートテープ コートテープ コートテープ
(S) (L) (L) (L) (S)
¥5,800 ¥6,800 ¥2,500 ¥13,000 ¥12,000
70cm 90cm 90cm 90cm 70cm

SG-77
ラインマック ¥1,500
SG-77X (石灰入)
ラインマック ¥2,000



SG-76
ゼッケンバック
¥2,000
ビニール張紙
ピン付
10個1組



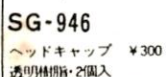
SG-60
ゼッケン
¥600
発泡体
粘着テープ
10枚1組



SG-952
屋外用ゲート用テープ
¥3,500
ナイロン・ビニール



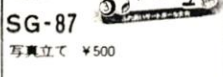
SG-946
ヘッドキャップ ¥300
透明・黒・2色入



SG-943
補助具 ¥1,200 2個
SG-942安定具 ¥1,200



SG-87
写真立て ¥500



SG-908
ブックカバー ¥600
ペンポケット付・壁掛け用



SG-947
木箱 ¥1,200



IV.- PUBLICACIONES

FOLIO No. 21

Actualmente existe mucha información sobre el Gateball. Se escriben continuamente libros en japones e ingles sobre tácticas de competencia, sistemas de juego, estilos y estudios sobre la forma de golpear a la bola para conseguir un "efecto" sobre ésta, etc.

Asi mismo hay publicaciones sobre los torneos que se juegan en Japon, sus resultados y comentarios sobre los juegos mas importantes. Dos de esas publicaciones se adjuntan al presente expediente informativo.

CAPITULO 1° El Campo de Juego y los Instrumentos del Juego

Artículo 1° El Campo de Juego (KOOTO)

Inc. 1°.-El Campo de Juego, tal como se señala en el gráfico N° 1, es de forma rectangular y se establece que las líneas de juego son: 20 m. de línea vertical por 25 m. de línea horizontal, o en su defecto 15 m. de vertical por 20 m. de horizontal. Las líneas reglamentarias se trazarán al exterior de las líneas de juego y a una distancia de 1 m.

Inc. 2°.-Se llama KOOTO al área encerrada dentro de las líneas de juego.

Inc. 3°.-La línea donde se inicia el juego (SUTAAATORAIN), se ubicará sobre la línea de juego que va desde la 1ra. esquina hacia la 4ta. esquina, y teniendo como centro el GUEETO se extenderá 1 m. a cada costado, o sea un total de 2 m.

Inc. 4°.-Los GUEETOS se colocarán en 3 lugares del KOOTO y tendrán una altura de 20 cm. con respecto al suelo. El 1er. GUEETO estará en un punto a 4 m. del SUTAAATORAIN. El 2do. GUEETO se ubicará a 15 m. de distancia siguiendo la dirección 2da. esquina 3ra. esquina. El 3er. GUEETO se levantará en el punto central, 12.5 m. (10 m.), entre la 1ra. esquina y 4ta. esquina. Cada GUEETO se colocará a 2 m. de distancia, medida desde la línea de juego hasta el centro del GUEETO.

Inc. 5°.-El GOORU BOORU se levantará en medio del KOOTO (en el punto de intersección de las diagonales) y tendrá una altura de 20 cm. desde el suelo.

Artículo 2° Los Instrumentos del Juego.

Inc. 1a.-El SUTIKKU será de madera. Como puede verse en el gráfico N° 2: martillo y mango en forma de la letra T. El largo del martillo, con los que se golpea la bola (en adelante se le llamará SUTIKKU HEDDO), tendrá un diámetro de 4.5 cm.. El mango será de dos clases: de 71 cm. y de 80 cm. de largo. El SUTTIKKU HEDDO será plano.

Inc. 2°.-Las bolas serán hechas de resina sintética. La superficie exterior de las bolas serán uniformemente lisas y tendrán 7.5 cm. de diámetro, entre 200 gr. y 240 gr. de peso. Se rán 5 bolas rojas y 5 bolas blancas: en total 10 bolas. Las bolas rojas serán los números impares "1", "3", "5", "7" y "9", las blancas serán los números pares "2", "4", "6", "8" y "10". Cada bola tendrá grabada su respectivo número en dos lugares de su superficie.

Inc. 3°.-Los GUEETOS tendrán la forma de la letra □ (ko), hechas de varilla redonda de metal, tendrán 22 cm. de ancho interno y 35 cm. de parantes (ver el gráfico N° 2).

Inc. 4°.-El GOORU BOORU será hecho de madera o de metal, de vara redondeada de 2 cm. de diámetro y de 35 cm. de largo.

CAPITULO 2° Composición de los Equipos

Artículo 3° Composición de los Equipos

Inc. 1°.-Composición de los Equipos.

- 1.-Un equipo se conforma de 1 Director Técnico (en adelante D.T.) y un número de jugadores comprendidos entre 5 hasta 7 como máximo.

2.-El D. T. puede desempeñarse como jugador, pero no puede desempeñarse como "capitán" del equipo.

3.-Entre los jugadores de un equipo habrá un "capitán".

4.-No hay equipo, si a la hora del inicio del juego no se encuentran 5 jugadores.

5.-Si el D. T. se desempeña como jugador y luego de iniciarse el juego, con 5 jugadores, se produce una defeción de alguien, el encuentro podrá continuar

Inc. 2º.- Los Jugadores

1.-De los 7 jugadores, sólo 5 participarán en el juego y dentro de un juego se podrá reemplazar hasta 2 jugadores de una sola vez.

2.-El jugador reemplazado no puede reingresar.

3.-Los jugadores deberán colocarse marbetes en el pecho y en la espalda, con el número correspondiente a su turno de golpear.

Inc. 3º.-El Director Técnico (D. T.)

1.-Sólo el D. T. podrá dar indicaciones a los jugadores, de su equipo, que se encuentran dentro del KOOTO.

Inc. 4º.-El "Capitán"

1.-El "capitán" no puede desempeñarse como D. T. .

2.-El "capitán" podrá desempeñarse como D. T., con previa aprobación del juez, sólo en el caso en que el D. T. se accidente durante el desarrollo del juego.

El D. T. que sea reemplazado no podrá reingresar a jugar en el mismo juego.

CAPITULO 3º El Juego

Artículo 4º El Método del Juego

Inc. 1º.-La Apertura del Juego.

1.-El juego se lleva a cabo como competencia entre equipos. Cada equipo está conformado por 5 jugadores.

2.-Antes del inicio del encuentro, los dos D. T. o los dos "capitanes", mediante YANKENPO o por sorteo con una moneda, determinará al iniciador del juego; esta atribución le corresponde al ganador del sorteo.

3.-Al equipo que inicia el juego le corresponde jugar con las bolas rojas (números impares), el equipo contrario utilizará las bolas blancas (números pares).

4.-Se establece que al número de la bola, le corresponde el mismo orden (1º al 10º) en que deben golpearse.

5.-No podrá participar en el encuentro aquel jugador que no se encuentre en formación, en el lugar fijado, antes de su inicio.

6.-El juego se inicia cuando el juez principal declara el PUREI BOORU.

Inc. 2º.- El Juego.

1.-El jugador que reciba el aviso del juez principal, deberá golpear su bola dentro de los 10 seg. de recibido el aviso. En el momento en que se exceda de los 10 seg., el jugador comete la falta TAIMU Ooba. Cuando el juego sea continuo, el jugador deberá golpear su bola dentro de los 10 seg., a partir del momento en que su bola (la que le corresponde según su orden) y las demás bolas se encuentren en completo reposo.

Disposición por TAIMU Ooba

(1) El jugador que cometa esta falta pierde su tiro.

2.-El tiro hacia el primer GUEETO se efectuará desde el SUTAATO RAIN, colocando la bola sobre esta línea. Quienes contravengan esta disposición cometen la falta SUTAATO DAGUEKI IHAN.

Disposición por SUTAATO DAGUEKI IHAN

(1) Es nulo el tiro hacia el primer GUEETO.

(2) El jugador pierde su tiro.

3.-Por golpe o tiro se entiende: el golpe que da el jugador a la bola, que le corresponde, por medio del SUTIKKU HEDDO. No se tomará en cuenta la mayor o menor fuerza con que se golpee, ni se considerará si el jugador tuvo la intención de golpear la bola o no, basta con que el SUTIKKU HEDDO toque la bola para que se considere que hubo golpe. También se considerará como golpe si el jugador por haber golpeado tierra o piedra, éstas mueven la bola que le corresponde. Los golpes al aire no se consideran como tiro. Si se golpea con otra parte que no sea el SUTIKKU HEDDO, se comete la falta DAGUEKI IHAN.

Disposición por DAGUEKI IHAN

(1) Las bolas, propia o ajena, vuelven a colocarse en la posición en que se encontraban antes de la falta.

4.-Cuando se tire, no se permitirá el doble golpe o golpear empujando la bola. Quienes contravengan esta disposición cometen la falta DAGUEKI IHAN.

Disposición por DAGUEKI IHAN

Ø1) Igual al anterior.

5.-Un jugador puede abstenerse de tirar, cuando llegue su turno, pero deberá comunicar de esta intención a los jueces.

6.-Durante el juego sólo pueden ingresar, dentro de las líneas de juego, los jueces y el jugador en turno. El D. T. podrá ingresar dentro de las líneas reglamentarias, mas deberá permanecer fuera de las líneas de juego. Si se contravienen estas disposiciones se comete la falta NYUJOO IHAN.

Disposición por NYUJOO IHAN

(1) Si el jugador en turno ingresa, antes de recibir el aviso del juez, pierde su derecho de tiro.

(2) Si quien comete la falta es un jugador del mismo equipo, del jugador en turno, se procederá de la siguiente forma:

A.-Si el jugador, en turno, tiene derecho de tiro entonces pierde este derecho.

B.-Si el jugador, en turno, no tiene derecho de tiro entonces pierde su derecho de tiro el siguiente jugador del mismo equipo.

(3) Si el infractor es el jugador, a quien corresponde el turno, del equipo contrario entonces el siguiente jugador de este e quipo pierde su derecho de tiro.

7.-Cuando un jugador que se encuentra dentro del KOOTO, en pleno juego, salga fuera de las líneas reglamentarias se considerará que dicho jugador ha abandonado su derecho de seguir jugando.

8.-Cuando un jugador equivoque su turno y tire, comete la infracción FUSEI DAJUN.

Disposición por el FUSEI DAJUN

(1) En el momento que se detecte el FUSEI DAJUN, el infractor y a quien correspondía el turno, ambos, pierden su derecho de tiro, sin embargo lo jugado hasta ese momento es válido.

(2) La bola del infractor se colocará a una distancia de 10 cm. fuera de la línea de juego más próxima.

(3) El infractor perderá, también, su orden original de golpear.

9.-Los jugadores deberán esperar su turno, fuera de la línea reglamentaria y en el lugar más cercano a su bola. Quienes no se encuentren en el lugar determinado cometerán la infracción TAIKI IHAN.

Disposición por TAIKI IHAN

(1) A la primera infracción se amonestará a los jugadores.

(2) Más de 2 infracciones: los jugadores del equipo infractor perderán su derecho de tiro.

10.-El D. T. y los jugadores no deben tocar con el cuerpo, con su ropaje ni con el SUTIKKU, las bolas que se encuentran dentro de las líneas de juego. Cuando se transgreda esta disposición se comete la falta SHOKKYUU IHAN.

Se exceptúan de esta norma los casos en que al jugador le co rresponda tirar o en el caso del SUPAAKU DAGUEKI

Disposición por SHOKKYUU IHAN

(1) Cuando el infractor es el jugador.

A.-El infractor pierde su derecho de tiro.

B.-Cuando se toquen las bolas, propia o ajenas, que están en reposo, las bolas se devuelven a su posición original.

C.-Cuando se toque(n) la(s) bola(s), propia o ajenas, en movimiento, la(s) bola(s) se vuelve(n) a colocar en la(s) posición(es) en que se encontraba(n) en el momento del tiro.

(2) Cuando el infractor es el D. T. .

- A.-El siguiente jugador de su equipo, pierde su derecho de tiro.
- B.-La(s) bola(s) movida(s), vuelve(n) a su posición original.
- 11.-Cuando el juez estime que la situación no sufrirá modificaciones, aun cuando la bola esté en movimiento, podrá ordenar PUREI al siguiente jugador en turno.
- 12.-Sólo el D. T. puede dar instrucciones a los integrantes de su equipo, que se encuentran dentro del KOOTO. Si alguien del mismo equipo contraviene esta disposición comete la falta KANTOKU IGAI NO SHIJI IHAN.

Disposición por KANTOKU IGAI NO SHIJI IHAN

- (1) Por la primera vez: se amonestará al equipo del infractor.
- (2) Más de dos veces: el jugador en turno pierde, en el momento, su derecho de tiro.
- 13.-En pleno juego, no puede pedirse TAIMU AUTO (paralización del juego)
- 14.-No puede protestarse por las decisiones que adopten los jueces, pero, solamente el D. T. podrá preguntar o solicitar explicaciones ante tales decisiones. Las preguntas o solicitud de explicaciones se harán sólo en los momentos en que éstas se originan. El tiempo que transcurra por estas cuestiones serán consideradas dentro del tiempo de juego.

Inc. 3º.-Reemplazo de Jugadores

- 1.-Cuando el D. T. quiera reemplazar a un jugador, deberá solicitar el cambio, a uno de los jueces, antes que el juez principal ordene PUREI a quien va a ser reemplazado.
- 2.-El orden de tirar del reemplazante será el mismo que del reemplazado.
- 3.-El jugador reemplazado no podrá reingresar durante el mismo juego.
- 4.-Si aun antes de darse el PUREI BOORU, pero después de haberse reconocido el orden de los jugadores, hay variaciones, se tomará formalmente como cambios

Cuando se transgreda alguno de los numerales precedentes se cometerá la falta KYOOGUISHA KOOTAI IHAN.

Disposición por KYOOGUISHA KOOTAI IHAN

- (1) El reemplazante infractor será expulsado.
- (2) El expulsado tendrá por punto o (cero)
- (3) La bola del expulsado será nula y la recogerá el juez.

Inc. 4º.-GUEETO TSUUKA

- 1.-Se entiende por GUEETO TSUUKA a la primera vuelta, pasando en orden consecutivo, según la dirección establecida, por el primer GUEETO, por el segundo GUEETO y por el tercer GUEETO. (ver el gráfico N° 1)

2.-Se establece un GUEETO TSUUKA desde el momento en que la bola traspone completamente la línea del GUEETO.

3.-Cuando se tira y se establece un GUEETO TSUUKA, se tiene por éste el derecho de tirar nuevamente.

4.-Los siguientes puntos se aplicarán exclusivamente para pasar el primer GUEETO

(1) La bola puesta sobre el SUTAAATORAIN deberá trasponer el GUEETO de un solo golpe.

(2) La bola que trasponga el GUEETO deberá reposar dentro del campo de juego. Si la bola, de quien tiró, sale de los límites del campo de juego es AUTO BOORU. (Ver Art. 4º Inc. 7º 1)

(3) Si después de trasponer el GUEETO la bola, del jugador que tiró, choca con otra bola y luego es AUTO BOORU, se establece el GUEETO TSUUKA pero no se concede el tiro adicional.

Se dispone lo siguiente para el presente caso:

A.-La bola jugada se colocará fuera de la línea de juego y a una distancia de 10 cm. desde el punto donde salió.

B.-La bola ajena se deja en la posición en que se encuentra.

(4) Si la bola, de quien jugó, traspone el primer GUEETO luego de chocar con alguna otra bola situada delante del primer GUEETO, se establece el GUEETO TSUUKA; pero si luego de trasponer el GUEETO es AUTO BOORU, no hay GUEETO TSUUKA. En este caso, la bola ajena movida se vuelve a colocar en su posición original.

5.-Si después de trasponer el 2º ó 3er. GUEETO la bola jugada es AUTO BOORU, se procederá como sigue:

(1) Se establece el GUEETO TSUUKA.

(2) No se concede el tiro adicional.

(3) La bola jugada se colocará fuera de la línea de juego y a una distancia de 10 cm. desde el punto donde salió.

6.-Si algún jugador, mediante jugada válida, hace trasponer por el GUEETO una bola, que no es la suya, se establece el GUEETO TSUUKA de dicha bola.

7.-Cuando mediante el SUPAAKU DGUEKI (Art. 4º Inc. 5º 2) se hace pasar una bola ajena por el GUEETO, dicha bola deberá quedar sin que toque la línea del GUEETO.

Inc. 5º.-TATCHI y SUPAAKU DAGUEKI

1.-Por TATCHI se entiende tocar o chocar con la bola, que juega, a la(s) bola(s) ajena(s). Se excluye de este caso a las bolas que no han traspuesto el primer GUEETO, las que por más que choquen con otras bolas, no establecen TATCHI.

2.-Por SUPAAKU DAGUEKI se entiende lo siguiente: luego de establecido el TATCHI, la bola que golpeó y que se encuentra en reposo, en este lugar el jugador la pisa con uno de los pies, coloca la bola que fue tocada en la dirección que va golpear y por medio de un golpe a su bola impacta y traslada la otra bola.

- 3.-Luego de establecerse el TATCHI las bolas, tanto la propia como las ajenas, no deben tocarse hasta que estén en completo reposo. Cuando se transgreda lo anterior se comete la falta FUSEI SHOKKYUU IHAN.

Disposición por FUSEI SHOKKYUU IHAN

- (1) La bola del infractor se colocará fuera de la línea de Juego más cercana, al momento de golpear la bola en juego, y a una distancia de 10 cm.
- (2) La(s) bola(s) tocada(s) se devuelve(n) a su posición anterior.
- 4.-Cuando la bola golpeada por TATCHI es luego del impacto AUTO BOORU, esta bola no podrá ser objeto del SUPAAKU DAGUEKI. Si son más de 2 las bolas golpeadas, las que se encuentren dentro de los límites del campo serán objeto del SUPAAKU DAGUEKI.
- 5.-Si las bolas, tanto la propia como la ajena, se encuentran pegadas y por efecto del tiro a la bola propia se mueve la ajena, se establece un TATCHI.
- 6.-Si después de establecido el TATCHI las bolas, tanto la propia como la ajena, se encuentran dentro de las líneas de juego, se podrá efectuar el SUPAAKU DAGUEKI desde la posición de reposo de la bola propia.
- 7.-Después de efectuado el SUPAAKU DAGUEKI, sea que la bola ajena quedó dentro del campo o fue AUTO BOORU, el jugador tendrá derecho de tiro un número de veces igual al número de SUPAAKU DAGUEKI efectuado.
- 8.-Cuando se golpea la bola en pleno movimiento, sea la que ha sido objeto del SUPAAKU DAGUEKI u otra que ésta ha movido, se comete la infracción TAKYU IDOCHUU NO DAGUEKI IHAN.

Disposición por TAKYU IDOCHUU NO DAGUEKI IHAN

- (1) La bola del infractor se devuelve a su posición original.
- (2) La bola movida se dejará tal como quedó.
- 9.-Cuando el jugador quiera hacer, mediante el SUPAAKU DAGUEKI, AUTO BOORU de una bola ajena, deberá señalar la dirección en que lo va a hacer.
- 10.-Se puede renunciar al derecho de tirar el SUPAAKU DAGUEKI. En este caso y después de comunicar su intención a los jueces, se puede tirar a su bola un número de golpes igual a las renunciadas. Cuando se tira a la bola sin antes haber comunicado su renuncia, se comete la falta SUPAAKU DAGUEKI HOOKI IHAN.

Disposición por SUPAAKU DAGUEKI HOOKI IHAN

- (1) La bola del infractor se devuelve a su posición original.
- (2) Las bolas ajenas desplazadas por esta infracción se devuelven a su posición original.
- 11.-Durante un juego continuo la bola objeto del TATCHI, no puede ser objeto nuevamente del TATCHI. Al segundo TATCHI de la misma bola, se comete la falta NIDOME TATCHI.

Disposición por NIDOME TATCHI

- (1) La bola del infractor se colocará fuera de la línea de juego más cercana al lugar del TATCHI y a una distancia de 10 cm.
- (2) La bola chocada se devuelve a su posición original.
- 12.-Si mediante un golpe se hace TATCHI a 2 bolas ó más, se puede empezar el SUPAAKU DAGUEKI por cualquiera de las bolas tocadas.
- 13.-Cuando mediante un golpe se transpone el GUEETO y luego la bola hace TATCHI, o cuando la bola hace TATCHI y luego traspone el GUEETO, una vez efectuado el SUPAAKU DAGUEKI, el jugador tendrá derecho de tiro : una vez por el GUEETO TSUUKA más el mismo número de SUPAAKU DAGUEKI que le correspondió. Pero no se concederá SUPAAKU DAGUEKI por la bola tocada y que luego salga de los límites del campo. Como en el caso anterior: Cuando se haga TATCHI a más de 2 bolas, por cada bola tocada que se encuentre de los límites del campo de juego, le corresponde al jugador un SUPAAKU DAGUEKI. Una vez efectuados estos tiros, el jugador tiene derecho de tirar su bola una vez por el GUEETO TSUUKA más el número de veces que correspondió por SUPAAKU DAGUEKI.
- 14.-En el momento del SUPAAKU DAGUEKI no se tendrá en consideración si el jugador tuvo la intención de golpear o no, si el SUTIKKU pega en su bola o en el pie que está pisando la bola se considerará que se efectuó el tiro.
- 15.-Los siguientes actos se consideran como infracción al SUPAAKU DAGUEKI (SUPAAKU DAGUEKI SHIPPAI: fracaso en el Supaaku Dagueki)

Disposición por SUPAAKU DAGUEKI SHIPPAI

- (1) El jugador pierde su derecho a seguir tirando.
- (2) El fracaso en el SUPAAKU DAGUEKI trae como consecuencia el no establecimiento del GUEETO TSUUKA, de la bola propia o ajena, o del AGARI.

Cuando el fracaso en el Supaaku Dagueki sea de los siguientes items, se dispone adicionalmente como sigue:

- A.-Cuando la bola que se está pisando se aleja del pie, por el impacto del SUPAAKU DAGUEKI, las bolas quedan en la posición en que están.
- B.-Cuando, después de ser golpeada, la bola ajena no se aleja más de 10 cm. de la bola propia, o en el momento del SUPAAKU DAGUEKI cuando la bola que está pegada se aleja, de la que se está pisando, sea por efecto del pisotón o por la tierra o piedra a la que se golpee, se dispone lo siguiente, pero exceptuando el caso de AGARI:
 - (1) La bola del jugador se colocará fuera de la línea de juego más cercana y a una distancia de 10 cm.
 - (2) La bola ajena se dejará en el lugar que quedó.
- C.-En el momento del SUPAAKU DAGUEKI, si al pisar o al dejar de hacerlo la bola se desplaza, ésta se vuelve a colocar en su posición original.

Inc. 6º.-AGARI

- 1.-Si una bola ha traspuesto el tercer GUEETO, según el orden establecido, y mediante jugada válida esta bola pega en el GOORU BOORU, establece un AGARI.
- 2.-Cuando una bola que ha traspuesto el tercer GUEETO se juegue, haga TATCHI y pegue en el GOORU BOORU, se dispone lo siguiente:
 - (1) Se establece el AGARI.
 - (2) No se concede el SUPAAKU DAGUEKI.
 - (3) La bola tocada se conserva en la posición que quedó.
- 3.-Cuando una bola ajena, que haya traspuesto el tercer GUEETO, sea objeto de TATCHI y golpee el GOORU BOORU, se dispone lo siguiente:
 - (1) Se establece el AGARI de la bola ajena.
 - (2) No se otorga el derecho de SUPAAKU DAGUEKI.
 - (3) Al jugador que hizo el TATCHI no se le concede su derecho a nuevo tiro.
- 4.-Cuando se juegue una bola, que haya traspuesto el tercer GUEETO, choque en el GOORU BOORU y luego haga TATCHI a otra bola, se dispone lo siguiente:
 - (1) Se establece el AGARI.
 - (2) No se concede el SUPAAKU DAGUEKI.
 - (3) La bola tocada vuelve a su posición anterior.
- 5.-Cuando se quiera hacer AGARI de alguna bola, que ha traspuesto el tercer GUEETO, mediante SUPAAKU DAGUEKI, esa bola ajena deberá colocarse sin que toque el GOORU BOORU.

Inc. 7º.-AUTO BOORU y Tiro de AUTO BOORU

- 1.-Se dice que existe AUTO BOORU, cuando la bola sale completamente fuera de la línea de juego.
- 2.-Uno de los jueces deberá encargarse de colocar la bola que salió, en el lugar fuera de la línea de juego y a una distancia de 10 cm. desde el punto de salida.
- 3.-El jugador cuya bola sea AUTO BOORU no podrá seguir tirando.
- 4.-El tiro de AUTO BOORU se efectuará desde el lugar establecido (10 cm. fuera de la línea de juego). Cuando se efectúe este tiro no se debe golpear bola ajena ni directa ni indirectamente. Si se transgrede esta disposición se comete la falta AUTO BOORU NO DAGUEKI IHAN

Disposición por AUTO BOORU NO DAGUEKI IHAN

- (1) Las bolas, propia o ajena, se vuelven a colocar en su posición original.

- 5.-Cuando se efectúe el tiro de AUTO BOORU y nuevamente la bola salga fuera de la línea de juego, se comete la infracción AUTO BOORU IHAN.

Disposición por AUTO BOORU IHAN

- (1) La bola vuelve a su posición original.
- 6.-Cuando se efectúe el tiro de AUTO BOORU, si la bola traspone el GUEETO o si la bola pega en el GOORU BOORU no se reconoce rá ni el GUEETO TSUUKA ni el AGARI.
- 7.-Cuando se efectúe el tiro de AUTO BOORU y la bola se desplace, de acuerdo a la dirección establecida, si la bola se detiene sobre la línea del GUEETO entonces en la siguiente jugada válida se establece su GUEETO TSUUKA.
- 8.-Si la bola ha traspuesto el tercer GUEETO y se efectúa el tiro de AUTO BOORU, si la bola queda pegada al GOORU BOORU entonces en el siguiente tiro se establece el AGARI.

Inc. 8º.-Desplazamiento momentáneo de la bola

- 1.-A pedido del jugador en turno y cuando el juez estime que una bola obstaculiza el desplazamiento de la bola, de dicho jugador, por el primer GUEETO, el juez moverá por un momento la bola en cuestión. Una vez efectuado el tiro la bola movida se colocará en su posición original.
- 2.-A pedido del jugador en turno y cuando el juez estime que la bola en AUTO BOORU obstaculiza a dicho jugador, podrá mover momentáneamente la bola en cuestión.
- 3.-Cuando jugada una bola, hace TATCHI a más de 2 bolas y luego queda pegada a más de 2 bolas, el juez deberá retirar momentáneamente las bolas que no van a ser objeto del SUPAAKU DAGUEKI, para no obstaculizar este tiro.

Inc. 9º.-Desplazamiento indirecto de la bola

Cuando un jugador por medio de su cuerpo o de su ropaje, o por medio del SUTIKKU toque el GUEETO o el GOORU BOORU y éstas muevan indirectamente la bola, sea la propia o la ajena, comete la falta KANSETSU IDOO.

Disposición por KANSETSU IDOO

- (1) Dicho jugador pierde su tiro.
- (2) La bola, propia o ajena, vuelve a su posición original.

Inc. 10º El Arreglo del Campo

A pedido del jugador y exceptuando el caso en que el juez lo autorice, no se permitira al jugador nivelar el campo o retirar la(s) piedra(s) que en él se encuentre(n). Si se transgre de esta disposición se comete la falta KOOTO SHUUSEI IHAN.

- (1) El transgresor pierde su tiro.

Inc. 11º El Cambio de Instrumento de Juego

Cuando por efecto del golpe a la bola o del SUPAAKU DAGUEKI se dañe algún instrumento de juego, puede cambiarse lo dañado y reiniciar el juego. El tiempo transcurrido por este motivo se incluirá dentro del tiempo de juego.

CAPITULO 4º Duración del Juego

Artículo 5º Duración del Juego

- Inc. 1º.-El juego se inicia con la declatoria del juez principal. La duración del juego es de 30 minutos.
- Inc. 2º.-El juez auxiliar avisará a los jugadores, en 4 oportunidades, acerca del transcurso del tiempo: 1.-"Faltan 15 minutos". 2.-"Faltan 10 minutos". 3.-"Faltan 5 minutos". 4.-"Terminó el tiempo de juego".
- Inc. 3º.-Cuando termine el tiempo de juego, si es el caso que está jugando el equipo que inició el encuentro, entonces, se dará por concluido el encuentro cuando acabe de jugar el jugador en turno, del equipo contrario. Si es el caso que está jugando el equipo contrario, entonces, se dará por concluido el encuentro, cuando el jugador de este equipo acabe de jugar.

CAPITULO 5º Determinación del ganador y perdedor

Artículo 6º Determinación del ganador y perdedor

- Inc. 1º.-Cuando en cualquiera de los equipos, se encuentre que to dos los integrantes han establecido el AGARI, entonces, este equipo es el ganador y concluye el encuentro.
- Inc. 2º.-Cuando concluya el encuentro según el Art. 5º Inc. 3º, se tendrá en cuenta el siguiente puntaje, en el que se asigna puntos según el estado en que quedaron las bolas, que es el puntaje que corresponde a cada jugador. Es ga nador el equipo cuya suma total de puntos es mayor. El mayor puntaje de un jugador es 5 puntos.

<u>Estado de las bolas</u>	<u>Puntaje</u>
Bola que traspuso el 1er. GUEETO	1
" " " " 2º "	2
" " " " 3er. "	3
" en AGARI	5

- Inc. 3º.-Cuando ambos equipos tengan el mismo puntaje, según el cómpu to mediante el puntaje del inciso precedente, se procederá en el siguiente orden para determinar al ga nador y al perdedor:
- (1) Es ganador el equipo con mayor número de bolas en AGARI.
 - (2) Es ganador el equipo con mayor número de bolas que han traspuesto el 3er. GUEETO.
 - (3) Es ganador el equipo con mayor número de bolas que han traspuesto el 2º GUEETO.
- Inc. 4º.-Cuando so se determine al ganador y perdedor por el mé todo del inciso precedente, entonces, los dos equipos disputarán el GUEETO TSUUKA del primer GUEETO. Será ga nador el equipo con mayor GUEETO TSUUKA.

Inc. 5°.-Cuando no se determine al ganador y perdedor por el mé todo del inciso precedente, entonces, los jugadores de la 1ra. y 2da. bolas, disputarán el GUEETO TSUUKA del ler. GUEETO. En caso que no haya determinación, seguirán los 2 siguientes y así sucesivamente hasta determinar al equipo ganador y al perdedor.

CAPITULO 6° Los Jueces

Artículo 7° Los deberes y atribuciones de los jueces

Inc. 1°.-Los jueces serán: un juez principal y un juez auxiliar. De acuerdo a las necesidades se podrá disponer de un juez de línea.

Inc. 2°.-El juez principal, recibiendo la ayuda del juez auxiliar, tiene todas las atribuciones en el desarrollo y decisiones sobre el juego y deberá cumplir su tarea teniendo en cuenta lo que sigue:

- 1.-La declaratoria de "PUREI BOORU" y "GUEEMU SETTO".
- 2.-Ordenar a los jugadores en turno "PUREI".
- 3.-Decidir sobre si el tiro es válido o no.
- 4.-Decidir sobre el GUEETO TSUUKA.
- 5.-Decidir sobre el TATCHI.
- 6.-Decidir sobre el AUTO BOORU.
- 7.-Decidir sobre las infracciones o amonestaciones.
- 8.-Decidir sobre el AGARI.
- 9.-Reconocer o declarar el cambio de jugador.
- 10.-Decidir sobre el ganador y perdedor, o sobre la proclamación del ganador.

Inc. 3°.-El juez principal tiene todas las atribuciones y decide sobre todas las cuestiones referentes y no señaladas en las reglas de juego.

Inc. 4°.-El juez auxiliar ayuda al juez principal, teniendo en cuenta los siguientes numerales:

- 1.-Confirmación del orden de los jugadores.
- 2.-Confirmar al siguiente jugador y avisar al juez principal.
- 3.-Avisar a los jugadores sobre el transcurso del tiempo de juego.
- 4.-Confirmación y "record" del puntaje.
- 5.-Confirmación del punto de salida del AUTO BOORU y la posición en que debe quedar dicha bola.
- 6.-Secundar al juez principal sobre las decisiones del juego.

CAPITULO 7º El "Walk Over"

Artículo 8º El "Walk Over"

Inc. 1º.-Si un equipo no está concentrado en el campo, hasta 5 minutos antes de iniciarse el encuentro, será declarado perdedor por "walk over".

Inc. 2º.-Cuando no obstante la orden de jugar del juez principal, el equipo se niegue a hacerlo, será declarado perdedor y ganará el equipo contrario por "walk over".

Inc. 3º.-Cuando el juez principal encuentre, en un equipo, a un "ilegal" D. T., o a un(os) jugador(es) "ilegal(es)", declarará perdedor a este equipo y ganador por "walk over" al equipo contrario.

Se entiende por "ilegal" a la persona que no haya pedido su participación y no figure como miembro del equipo, con la composición que de éste hace el Art. 3º Inc. 1º 1

Inc. 4º.-Al equipo ganador por "walk over" se le asigna 10 puntos, al perdedor 0 (cero) puntos.

CAPITULO 8º Suspensión, Aplazamiento o Cancelación del Juego

Artículo 10º Suspensión, Aplazamiento o cancelación del Juego

Inc. 1º.-Cuando los organizadores estimen que es imposible la prosecución del juego, debido al estado del tiempo u otras circunstancias, pueden suspender momentáneamente el juego. Si se reinicia el encuentro, se empieza desde la situación en que se quedó al momento de la suspensión.

Inc. 2º.-Cuando los organizadores teniendo en cuenta el inciso precedente, estime que es imposible proseguir jugando el mismo día, pueden decidir por el aplazamiento o por la cancelación del encuentro. Cuando el encuentro se aplase, el juego suspendido se reinicia desde el principio.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- 1.-La presente "Reglas de Juego" son de uso para juegos oficiales de la Nihon Guetto Booru Rengo.
- 2.-Cuando los juegos se desarrollen en recinto cerrado, se acatarán las normas de la presente "Reglas de Juego"
- 3.-El reglamento de juego se elaborará por separado y tendrá como sustento la presente "Reglas de Juego".
- 4.-La presente "Reglas de Juego" regirá desde el 26-II-85.

Pronunciación japonesa de algunos términos ingleses.

BOOMU = "ball"	GUEETO = "gate"	KOOTO = "court"	PUREI = "play"
SUTAATORAIN = "start line"	SUTIKKU = "stick"	SUPAAKU = "spark"	
SUTIKKU HEDDO = "stick head"	GOORU BOORU = "goal ball"		
PUREI BOORU = "play ball"	TAIMU Ooba = "time over"		
TAIMU AUTO = "time out"	AUTO BOORU = "out ball"	TATCHI = "touch"	
GUEEMU SETTO = "game set"	CHIIMU = "team"		

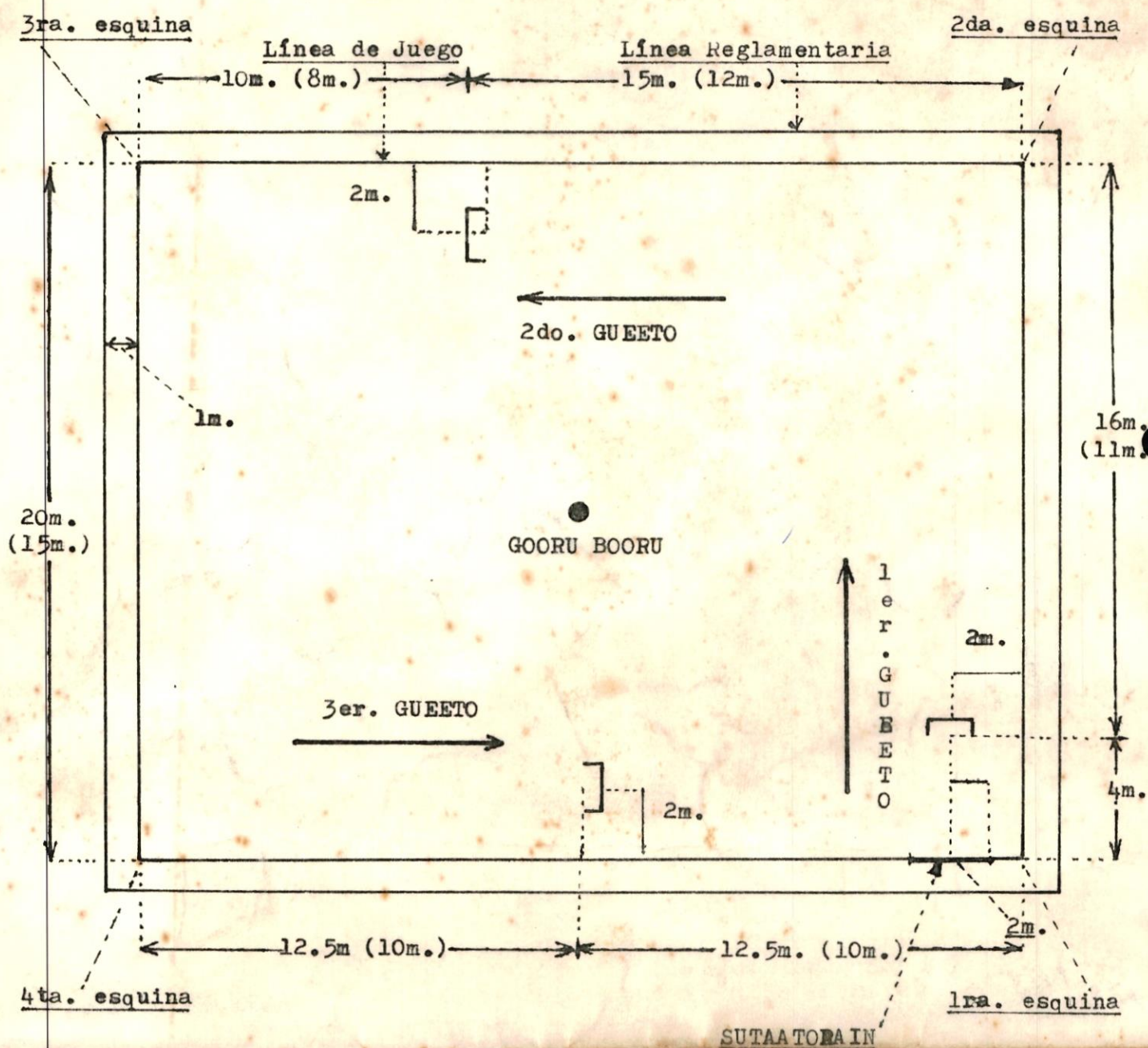


Fig. 1 El Campo de Juego (KOOTO)

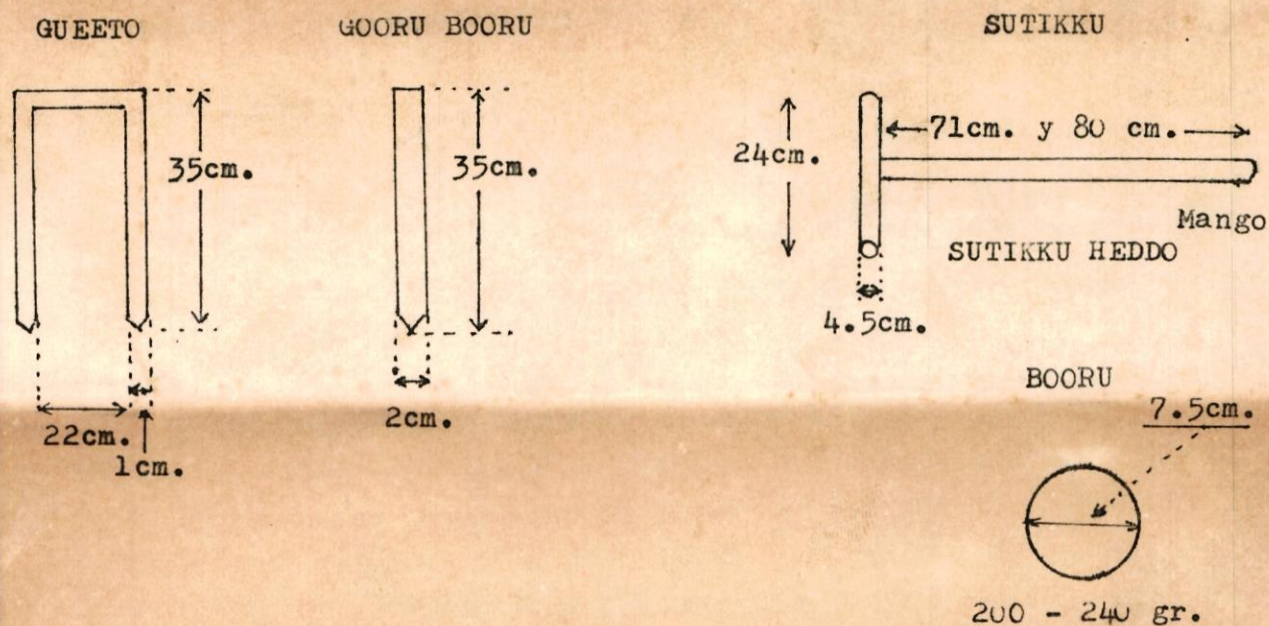


Fig. 2 Instrumentos del juego