



## TABA

**Coordinadora: LUCIANA IREBA**

- 1- **MODALIDAD: Individual (Mixto)**
- 2- **CATEGORIA: Única (nacidos en 1966 y anteriores).**

**Se realizó este reglamento sobre la base de la investigación desarrollada en distintas regiones de nuestro país con la intención de unificar criterios del juego en cuestión para los JUEGOS BONAERENSES 2026.**

### 3- EL ELEMENTO DEL JUEGO

- 1- **Es un hueso llamado Astrágalo ubicado en el tobillo del vacuno, ornamentado con apliques metálicos, distinguiendo dos caras, una llamada "Suerte" o buena y la otra se la denomina mala o carne.**

### LA CANCHA

- 2- **Es un rectángulo de nueve metros de longitud por tres metros de ancho; divididos en tres cuadrados de tres metros por tres metros.**

### GRÁFICO DEL TERRENO DE JUEGO:

**LONGITUD: 9 metros**

<b>3 x 3 m</b>	<b>3 x 3 m</b>	<b>3 x 3 m</b>
----------------	----------------	----------------

### Ancho 3m

- 3- **Los límites del terreno de juego deberán ser demarcados con maderas, similar a la cancha de bochas o sogas náutica estaqueada y tensada para una mejor visualización.**

### LOS LANZAMIENTOS

- 4- **Serán libres (cada participante utilizará su estilo).**
- 5- **El participante no deberá pisar ni traspasar la línea perimetral, ni antes, ni durante, ni después del lanzamiento. Caso contrario se computará el lanzamiento como "malo" y no se realizará nuevamente dicho lanzamiento.**
- 6- **El participante deberá lanzar en la zona delimitada entre las líneas laterales y su proyección.**
- 7- **El lanzamiento será contabilizado como válido cuando la Taba caiga en el espacio demarcado como zona de pique y caída.**

### EL LANZAMIENTO MALO

- 8- **La taba no pique en la zona de pique y caída.**
- 9- **La Taba pique en la zona de caída y traspase los límites de la cancha.**
- 10- **La Taba pique afuera de la zona y caiga dentro del espacio apropiado.**
- 11- **La Taba toque algunos de los límites del espacio o se quede apoyada en alguno de**



ellos.

12- **La Tabla pique en algún objeto ajeno a la cancha.**

#### **EL LANZAMIENTO BUENO**

13- **La Tabla caiga con la "Suerte" hacia arriba e inclinaciones favorables (no supere un ángulo de 45° hacia sus laterales).**

14- **Pinino: la Tabla quede con el filo hacia arriba o hacia abajo e inclinaciones que no superen los 45° en sus apoyos laterales.**

15- **Las clavadas directas se consideran como buenas y su valor será de dos puntos (2) puntos. 16- Todos los lanzamientos buenos se contabilizarán con un (1) punto.**

17- **Cualquier otro tipo de caída se considerará malo y no obtendrá puntaje.**

#### **SITUACIONES ESPECIALES**

18- **En caso que durante el juego se produzca alguna contingencia que no se encuentre especificada en el presente reglamento, los jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.**

#### **4-SISTEMA DE COMPETENCIA**

**Etapas Municipales: Cada municipio adoptará el sistema que crea**

**conveniente. Etapas Regionales: Suma de puntos en cinco (5)**

**rondas de diez (10) lanzamientos.**

**Final Provincial: ETAPA DE CLASIFICACIÓN: estará conformada por dos (2) zonas "A" y "B". Se realizará en dos (2) jornadas un total de diez (10) rondas. Clasifican cuatro (4) participantes por zona. ETAPA FINAL: Estará conformada por un grupo de ocho (8) participantes (los cuatro primeros de la zona "A" y los cuatro primeros de la zona "B"). Se realizará en dos jornadas con sumatoria de puntos de ambas. Los tres primeros lugares de las posiciones finales serán los medallistas.**

**NOTA: Los puntos obtenidos en cada etapa no serán acumulados para la siguiente. Cada**

**ronda tendrá un máximo de diez (10) lanzamientos.**