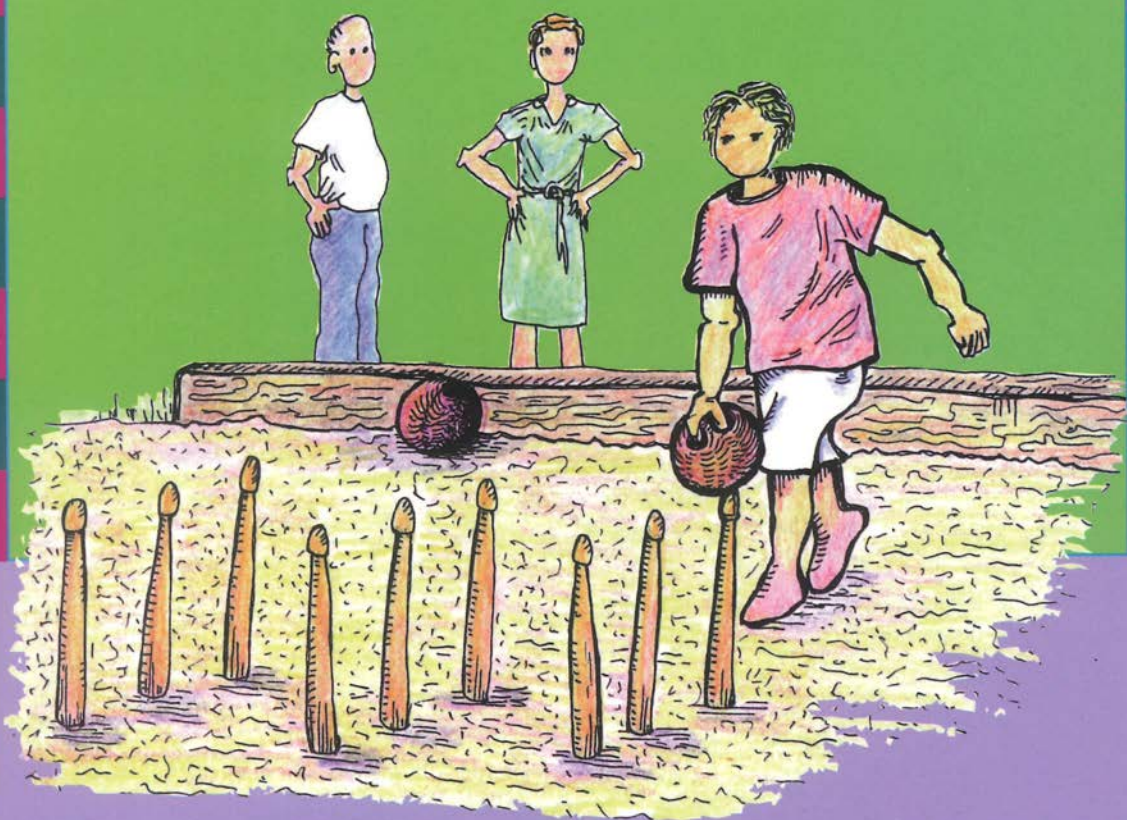


Juegos y Deportes Tradicionales

en la Provincia de Burgos



Diputación
Provincial
de Burgos



Juegos y Deportes Tradicionales en la provincia de Burgos





Autor

Carlos de la Villa Porras

Ilustraciones

Angela Gavilán



**DIPUTACIÓN PROVINCIAL
DE BURGOS**

2ª EDICIÓN 2009

Edita: INSTITUTO PARA EL DEPORTE Y JUVENTUD DE BURGOS

© Carlos de la Villa Porras

Diseño y Edición: VB IMAGEN Y COMUNICACIÓN

DL: BU-245-2001



Presentación

Siguiendo con la línea de publicaciones deportivas del Instituto Provincial para el Deporte y la Juventud de la Diputación Provincial de Burgos, es una satisfacción poder presentar al público en general una obra de las características de esta edición sobre el desarrollo y conocimiento de los llamados “Juegos y Deportes Tradicionales”.

Nuestra bella provincia, con unos 1.214 núcleos de población, ha sido y es escenario de la práctica por parte de sus habitantes de estos llamados juegos populares. En esta obra se recogen estos juegos tradicionales que van desde la tuta, rana, calva, barra castellana, pasando por las diversas modalidades del juego de bolos, dependiendo de la zona donde se practican, como el bolo tres tablones, el bolo burgalés, el pasabolo tablón, el bolo ribereño, bolos femeninos del Pisuerga, bolos de Belorado, bolillos y bolos de Villanueva de Gumiel; y sin olvidarnos de otros deportes tradicionales como la corta de troncos, el billar romano, el juego de pelota y otros juegos como el mocho, la chirumba, la monterilla, la cercana y el herrón.

No es otra la intención de esta obra que la de dar a conocer al público en general la práctica de estos deportes tan arraigados en nuestras gentes, su desarrollo y, de alguna forma, recordatorio de la manera de divertirse nuestros antepasados, teniendo la magnífica oportunidad de recuperar en nuestros pueblos la práctica de estos deportes que de algún modo sirven para el fomento del compañerismo y amistad de las gentes de nuestros pueblos.

Como presidente de la Diputación, quiero expresar, en mi nombre y en el de toda la Corporación, mi felicitación más sincera al autor de esta obra, D. Carlos de la Villa, por el esfuerzo que ha llevado a cabo para la recopilación de todos los deportes tradicionales y porque esta obra será, sin duda, un referente a tener muy en cuenta en la práctica de los Juegos Populares.

Vicente Orden Vígara

PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE BURGOS

Índice

JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA PROVINCIA DE BURGOS

Presentación	5
Recuerdos	7
Burgos	9
¿Juegos o deportes? ¿Autóctonos o tradicionales?	13
Juegos y Deportes Tradicionales en Burgos	15
La Tuta y El Tejo	21
La Rana	33
La Calva y La Chana	39
La Barra Castellana	49
Los Bolos	57
Bolo Tres Tablones	67
Pasabolo Tablón	81
El Bolo Bungalés	101
El Bolo Ribereño	115
Bolos Femeninos del Pisuerga	121
Bolos de Belorado	129
Bolos de Cerezo de Río Tirón	135
Bolillos	139
Bolos de Villanueva de Gumiel	143
La Corta de Troncos	149
El Billar Romano	157
El Juego de Pelota	165
Otros juegos tradicionales	175
-El Mocho	177
-La Chirumba	179
-La Monterilla	180
-La Cercana	182
-El Herrón	184
Despedida	186
Bibliografía	187
Notas	190

Recuerdos

Nací en Burgos a mediados del siglo pasado. Hasta los siete años viví en el cuarto piso del número 36, luego 55, de la calle Los Vadillos, que más tarde fue bautizada como Avenida del Cid. Debajo de mi casa había un garaje de la Comercial Terrestre Marítima, con un continuo ir y venir de enormes y relucientes camiones, la mayoría de la marca Magirus Deutz. Justo enfrente de mi portal, al otro lado de la Avenida, se levantaba la fábrica de “la Plastimetal”, que avisaba a la ciudad de los cambios de turno de sus trabajadores haciendo sonar su enorme sirena situada en la parte frontal de su tejado.

En la parte de atrás de mi casa no había nada. Bueno, había un patio. Mi habitación daba a ese patio. En verano era un lugar bastante fresco, pues los edificios que lo rodeaban le daban sombra desde las primeras horas de la tarde. A la hora de la siesta, ese trámite obligatorio que los niños de mi tiempo cumplíamos leyendo en nuestra habitación los últimos episodios del Capitán Trueno, el Jabato o el Cosaco Verde, mi cuarto en penumbra se llenaba de unos sonidos fantásticos...

Desde el patio de las traseras de mi casa llegaban las voces de los hombres que se reunían a diario para jugar con unos discos de metal, una pieza de madera, como un bolo pequeño, y unas monedas. Las voces se oían como si los jugadores estuvieran en mi cuarto, pero lo que más me gustaba escuchar era el sonido cantarín de los discos de metal (más tarde me enteré de que se llamaban chanflos) que los jugadores arrojaban a la madera.

Muchas tardes, muy a mi pesar, el sueño me obligaba a abandonar mis héroes de papel y acababa durmiéndome acunado por la agradable sensación de compañía que me producía el sonido de los tostones deslizándose por la pista hacia el encuentro de la tuta y del premio que suponían las monedas que ésta sostenía.

Poco antes de cumplir los ocho años, mi familia se trasladó a vivir a otra ciudad de la provincia.

De esto hace ya mucho tiempo. Ya casi no me acuerdo del ruido de los Magirus cuando entraban o salían del garaje que había debajo de mi casa. De la sirena de la Plastimetall que había al otro lado de mi calle me acuerdo algo, pero esto no tiene ningún mérito porque las sirenas de las fábricas suenan igual en todas las partes, incluso en el extranjero.

Sin embargo, y me da igual que me crean o no, muchas tardes, cuando me quedo amodorrado frente al televisor, en un amago de siesta, al cerrar los ojos sigo escuchando el alegre y cantarín sonido de los tostones de mis paisanos jugando a la tuta hace casi cuarenta años en las traseras del número 36 de la calle los Vadillos, ahora Avenida del Cid, número 55.

Burgos

La provincia de Burgos es bastante grande y mucho más hermosa. Esto no es nuevo. Hace más de 100 años, un excursionista por nuestra provincia escribía lo siguiente:

“Pocas tierras, en efecto, como aquella vieja tierra castellana, pueden atraer a los artistas, a los arqueólogos, a los que se complacen viendo nuestras antiguas joyas, y aun a los que se contentan con admirar las maravillas que la Naturaleza ha fabricado.

Desde los mismos muros de la ciudad hasta los más apartados confines de la dilatada provincia, puede decirse que cada palmo de terreno brinda con portentos dignos de admirarse, con excepcionales paisajes de riscos, sierras y montes, y con gloriosos recuerdos de tiempos que pasaron: la Cartuja de Miraflores, maravilla ojival del último período; San Pedro de Cardena, lugar de la escena de tantos romances; Santo Domingo de Silos, tan ilustre por sus memorias como por su arquitectura; Lerma, con su colegiata famosa; Bisjueces, rico en gloriosísimos recuerdos; Frías, ciudad fuerte de los Velascos; Covarrubias, de antigüedad venerable; Pancorbo, con sus ciclópeas montañas y sus agudos picos; Briviesca, donde se reunieron Cortes; Castrojeriz, rico en méritos y olvidado en las historias; Fresdelval, con su portentoso claustro; San Pedro de Arlanza, poético montón de ruinas; la Colegiata de San Quirce; la cueva famosa de Atapuerca; las torres



de Medina de Pomar; Espinosa, nombrada por sus Monteros... cien y cien cosas más, que harían esta relación interminable, convidan al excursionista con sus encantos, y pedían a voces para la provincia de Burgos, un lugar en esta serie de conferencias".¹

De sus gentes no voy a hablar, porque yo también soy burgalés, y algún mal intencionado, que los hay, podría pensar que lo hacía por presumir. Por eso me voy a limitar a decir cuatro cosas de Burgos que considero oportunas para el caso, y el que quiera saber más que se dé una vuelta por nuestra provincia, que hallará de todo: buenas gentes, buenos paisajes, buenas viandas, buenos vinos y buenos divertimentos, todo ello acompañado de mucho arte.

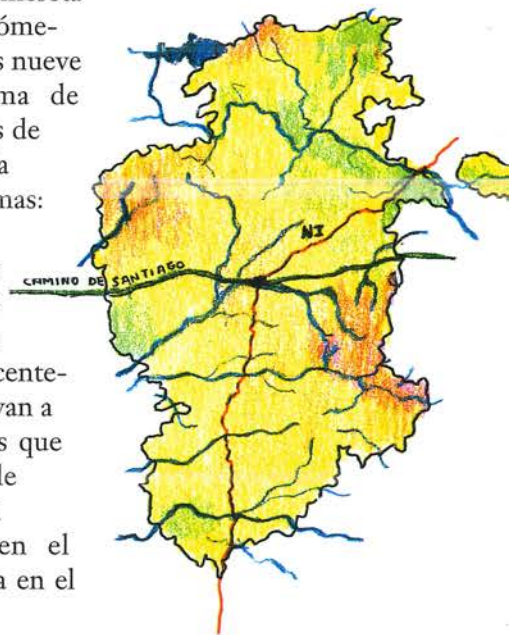
LA PROVINCIA

La provincia de Burgos, situada en la meseta norte de la Península, es, con sus 14.269 kilómetros cuadrados, la segunda en extensión de las nueve que constituyen la Comunidad Autónoma de Castilla y León. Limita con cuatro provincias de esta Comunidad: Palencia, Valladolid, Segovia y Soria, y con tres Comunidades Autónomas: La Rioja, País Vasco y Cantabria.

A pesar de ser de interior, Burgos es una provincia de agua. De agua de río. Aguas de barbos, de truchas. De aguas en otros tiempos de sabrosos cangrejos. De molinos centenarios, de presas y de remansos. De ríos que van a morir, o a seguir viviendo, en los tres mares que rodean a la Península Ibérica: los ríos del Valle de Mena, entre otros, acaban en el Cantábrico, el Ebro y sus tributarios en el Mediterráneo y el internacional Duero acaba en el Océano Atlántico.

Cuento esto del agua porque, tan importante es para nuestra tierra y nuestras gentes, que son varios los cauces fluviales que dan nombre a algunas de las más conocidas comarcas o ciudades de nuestra provincia: Ribera del Duero, Ribera del Arlanza, Miranda de Ebro o la zona Odra Pisuerga.

El resto de comarcas que conforman la provincia son Treviño, Las Merindades, Los Páramos, La Bureba y La Demanda. El que estas zonas no deban su nombre a un río no quiere decir que les falte el agua. Las Lagunas



de Neila en la Demanda, el río Nela, con sus truchas autóctonas en el norte de las Merindades, o el Ebro acariciando los páramos antes de deslizarse hacia los cañones del sur de las Merindades y regar parte de la Bureba para introducirse en la vecina Rioja, son un claro exponente de que la naturaleza ha sido generosa a la hora de dotar con el preciado líquido elemento a los habitantes de nuestra provincia.

A lo largo de la historia, Burgos ha sido habitada por todas las civilizaciones que han dejado su impronta en España. Tras nuestro pariente más antiguo, el *Homo Antecessor* de Atapuerca, tenemos constancia de la presencia en nuestra provincia de los primeros pueblos íberos. Los romanos, que dejaron huellas imperecederas en el arte y en la cultura a su paso por nuestra provincia. Los árabes, casi en los límites territoriales de su conquista. Los comerciantes valones, que se asentaron en nuestra provincia para mejor controlar sus negocios relacionados con la lana. En fin, un mosaico de culturas y civilizaciones que han dejado su huella entre nosotros.

Por otra parte, la situación de Burgos, encrucijada de casi todos los caminos que han hecho la historia de España, confiere carácter a nuestra provincia. El Camino de Santiago, la Ruta de la Lana y la carretera de Francia (actual Autovía del Norte), además del camino natural de unión

entre Europa y Portugal (carretera Nacional 620), han hecho que Burgos sea hospitalaria por vocación y receptora de nuevos aires traídos a nuestras tierras por peregrinos, comerciantes y toda clase de viajeros. Esto, como veremos más adelante, ha influido considerablemente a la hora de conformar el mapa de deportes tradicionales de la provincia de Burgos.



Juegos y Deportes Tradicionales en Burgos

Juegos y Deportes Tradicionales en Burgos

¿JUEGOS O DEPORTES?

Con frecuencia se originan debates acerca de la conveniente denominación de los deportes o juegos populares. ¿Son deportes o son juegos? ¿Son tradicionales, populares o autóctonos? La primera cuestión que se suscita es si se trata de juegos o de deportes. Si nos atenemos a lo que nos dice el diccionario resulta claro que estamos hablando de JUEGOS². Si preguntamos a sus practicantes unos nos dirán que es un juego, otros nos dirán que es un deporte y además bastante duro, sobre todo si la casualidad nos lleva a preguntar a un cortador de troncos o a un lanzador de barra castellana.

Analizando la evolución de estos deportes desde sus inicios, fácilmente llegaríamos a la conclusión de que en el caso de la provincia de Burgos estamos hablando de juegos, y en ningún caso, salvo excepciones, de deportes.

El juego, por definición, es una actividad espontánea, no reglada, o con unas normas sujetas a variación en cualquier momento, en función de las circunstancias en que se desarrolla el juego, y que persigue como único fin el de satisfacer con una actividad lúdica una de las apetencias del ser humano, sin que se persiga como objetivo único la obtención de un premio o recompensa.

El deporte³ actual, por el contrario, dispone de unas estructuras jerarquizadas u organizadas, persigue alcanzar unos objetivos claros (premios, ascensos, méritos, etc.) y exige a sus practicantes una dedicación casi

diaria que no se contempla en el caso del juego. Además, sus normas son universales y no admiten ninguna variación o alteración en su contenido.



Otra de las características del juego es su estacionalidad, premisa que se cumple en el caso de los juegos tradicionales de nuestra provincia, que tienen unas fechas determinadas para su actividad, bien sea por motivos festivos, religiosos o simplemente climatológicos. El deporte, sin embargo, tiene que pagar el peaje de su jerarquización, y practicarse en las fechas, lugares y horas señaladas por exigencias del consumo.

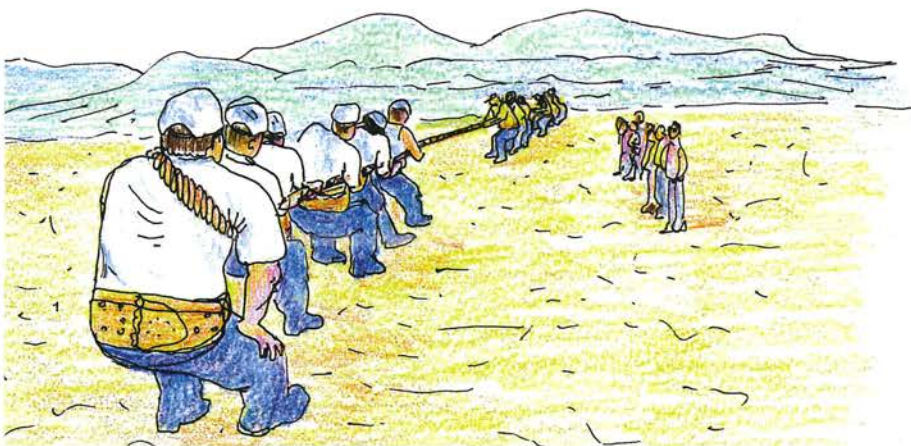
Actualmente, se quiere dar fin a esta polémica o falta de acuerdo a la hora de definir de una manera homogénea a estos juegos aplicando la expresión “etnomotricidad” a todas las manifestaciones lúdicas de un pueblo con características especiales y diferenciadoras con respecto de otros pueblos o culturas.

¿AUTÓCTONOS, POPULARES O TRADICIONALES?

Otra cuestión que se plantea es el dilema de elegir una adecuada definición para la adjetivación de nuestros juegos: populares, autóctonos o tradicionales.

En principio, su definición como autóctonos parece descartada si nos atenemos a la descripción de autóctono como algo originario de una zona o localización concreta y determinada. Tal y como más adelante veremos, los bolos, la tuta y cualquier otro juego no sólo no son originarios de nuestra provincia, sino que ni tan siquiera tienen sus orígenes en nuestro país. Se podría admitir como autóctona la reglamentación concreta de una modalidad o sus variantes originadas en una localidad o comarca, como ocurre en el caso de bolo burgalés o el bolo tres tablones, por citar tan sólo dos ejemplos.

Pero en ningún caso esto nos debe llevar a considerar a los bolos como un juego o deporte autóctono burgalés.



En cuanto al calificativo de popular⁴, podría encajar perfectamente con la realidad de estos juegos, ya que son del pueblo, gozan de gran aceptación y simpatía y son gratos a la gente, independientemente de que los practiquen o no. Pero hoy día el término popular se aplica más a todo aquello que goza de popularidad y cuenta con una gran difusión, circunstancias que, obviamente y por desgracia, no se dan en el caso de estos juegos.

Finalmente, el término de tradicional se acerca más a las particularidades de estos juegos, ya que ha sido la tradición, más que su popularidad, lo que los ha mantenido vivos hasta nuestros días, permitiendo su recuperación y su conservación como un legado cultural para las generaciones venideras.

APORTACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES AL DEPORTE MODERNO

Resulta incuestionable que durante tantos años de práctica, estos juegos tradicionales han ido evolucionando; unos hacia otras variantes localistas y otros modernizando sus elementos o instalaciones, contribuyendo a la aparición de nuevos deportes.

Aun siendo conscientes de que nos vamos a olvidar de alguna contribución importante de los juegos tradicionales al deporte moderno, queremos rendir un pequeño homenaje a juegos tan nuestros como la **chirumba** o **tala**, que a partir del siglo XVII adquirió carácter de deporte de mano de los colonos holandeses⁵, que en la actual Manhattan crearon las bases del **béisbol**, deporte olímpico desde 1992.

Ahí tenemos al **billar romano** (bochas), que ha derivado en la actual **petanca**, uno de los juegos más practicados y difundidos en las últimas décadas.

Más adelante, en el capítulo dedicado a la **barra castellana**, veremos su importante contribución al deporte de la **jabalina**, en la década de los cincuenta y sesenta, dentro del seno de la Federación Española de Atletismo.

El **juego de pelota** ha generado diferentes modalidades, la mayoría de ellas con herramienta: **cesta punta**, **share**, **pala**, **pala corta**, etc... constituyendo este juego en la actualidad la única modalidad deportiva de claro origen español que ha dado lugar a la creación de una federación internacional, la Federación Internacional de Pelota Vasca, que agrupa a más de quince países representantes de los cinco continentes.

La **chueca**⁶, que ha dado origen a diversos juegos modernos entre los que destacan el **hockey sobre hierba**, el **polo**, el **mallo** y tantos otros juegos de bola y stick como el **cricket** o **croquet**.



Y, por supuesto, los **bolos**. Desde que en el año 1895 se constituyó en Estados Unidos la Federación Internacional de **Bowling**, su expansión ha sido constante por todo el mundo, y ya en los años 50 nos fue devuelto a Europa un juego de bolos totalmente desconocido del que los primeros colonos europeos habían llevado al nuevo mundo.



LOS JUEGOS TRADICIONALES EN BURGOS

Hablar de los juegos tradicionales en Burgos es tarea bastante complicada. Si a un burgalés del Valle de Mena le hablamos del juego de La Tarusa, se creará que le estamos hablando en chino. Y no: le estamos hablando del juego que él conoce con el nombre de Tuta y que por la parte de Roa recibe este nombre, juego en el que los meneses son unos maestros reconocidos.

Si de bolos hablamos, tenemos que afinar bastante. Los hombres juegan al Bolo Burgalés, al Tres Tablones, al Pasabolo Tablón, a los Bolillos. Las mujeres tienen los Bolos de Belorado, los Bolos de la comarca del Pisuerga y el Bolo Ribereño.

La Calva en la comarca del Pisuerga se llama Chana, en la zona del Arlanza se conoce como Marro y en otras zonas la llaman Morrillo.

Hay muchos más juegos, de los que nos ocuparemos en capítulos sucesivos.

Ahora, de lo que se trata es de ofrecer una visión del estado actual de estos juegos en nuestra provincia.

Resulta indudable que la mayor riqueza lúdica está en la gran variedad de bolos. Pocas provincias de España pueden presumir de ser exportadoras de variantes tan bonitas y espectaculares como son el Bolo Burgalés y el Bolo Tres Tablones, modalidad ésta que ha dado lugar a numerosas variaciones de juegos de bolos en otras provincias, destacando por su importancia el Pasabolo Tablón.

Pero la gran importancia de los bolos no debe desmerecer o hacer sombra al resto de juegos tradicionales que han llenado los ratos de ocio de los burgaleses desde hace casi diez siglos: La Tuta, practicada en casi

todos los pueblos de la provincia; La Calva, extendida antaño por toda la geografía burgalesa, que cayó posteriormente en el olvido y que actualmente se está volviendo a recuperar; La Chana, antecedente de La Calva, protagonista de bellísimas jornadas lúdico festivas en la Sierra de La Demanda, concretamente en la localidad de Monterrubio de la Demanda; La Rana, esa humilde mesa de juego con una historia milenaria, que vuelve a ser un elemento más de los merenderos y de los patios de los bares o tabernas de nuestros pueblos; La Barra, juego de fuerza que en la Ribera del Duero se ha recuperado para solaz de mozos forzudos y entrenados.

Hay más juegos, algunos de reciente incorporación a nuestra provincia, pero recibidos con ilusión como se recibe a un amigo que viene a visitarnos y se acaba quedando con nosotros, como el Billar Romano. Otros son más serios, como la Corta de Troncos con hacha. Los hacheros de los Pinares burgaleses, de Vilviestre, Duruelo o Quintanar, por citar sólo algunos ejemplos, deleitan con sus exhibiciones a cuantos tienen la ocasión de presenciar un reto o un campeonato de corta de troncos.

Quedan todavía más juegos. Juegos de pastores, juegos de apuestas, juegos que ya no se practican y juegos que se han recuperado del olvido.



Tampoco nos podemos olvidar en esta pequeña obra del Juego de Pelota, que en el pasado, tantas jornadas ha llenado los ratos de ocio de nuestros mozos, y que en la actualidad ha propiciado que algunos de nuestros paisanos hayan pasado a formar parte del mundo profesional de los "pelotaris" vascuences.

Pero mejor será que a partir de este momento nos dediquemos a conocer de una manera más extensa cada uno de ellos.

Para una mejor comprensión de nuestros juegos y deportes se ha recurrido a las definiciones que de ellos ofrece el *Diccionario Ideológico de la Lengua Española* de J. Casares, aunque en algún caso se ha acudido al *María Moliner* para contrastar alguna definición o para ampliar datos que permitan al lector hacerse una idea más aproximada. En algunos casos ha sido necesario o conveniente conocer definiciones de otros diccionarios, lo cual se indica oportunamente.

También se ha consultado una interesante obra de D. José María Codón, *El Dialecto Burgalés*, en la que aparecen curiosas e interesantes definiciones de algunos juegos o de los elementos materiales necesarios para su práctica.

Y ya, sin más preámbulos, "metámonos en harina" para conocer mejor todos y cada uno de nuestros juegos y deportes, comenzando por el más extendido por nuestra provincia.

La Tuta y El Tejo

LA TUTA

El juego de La Tuta recibe en nuestra provincia numerosos nombres: chito en el sur de la provincia, Tarusa en la zona de Roa, Tanguilla en Aranda de Duero, Guta en las Lomas, Pido en las Merindades o Uta en Belorado. El *Diccionario María Moliner* recoge las siguientes acepciones para este juego: mojón, tanga, tángana, tángano, tango, tarusa, tejo⁷, toto-loque, turra y tuta. A pesar de todas estas denominaciones para un mismo juego, el nombre más aceptado a nivel nacional en la práctica es el de TUTA. De hecho, hasta hace muy pocos años, en España existía una Federación Nacional de Tuta, auspiciada por el Consejo Superior de Deportes. Sin embargo, resulta muy curioso que a la hora de acudir a un diccionario nos encontremos con que para encontrar el significado de tuta debamos dirigirnos a la voz de "chito"⁸.



El juego de la tuta es el más extendido en la provincia de Burgos y podríamos decir que no hay ninguna localidad que al menos en una ocasión al año no celebre un campeonato.

En sus orígenes este juego estaba conceptualizado como un juego de bolos, y de hecho, en alguna zona de nuestra provincia a la pieza de madera se le denomina bolo. Para practicar el juego de la tuta sólo hace falta contar con dos tostones, una tuta, una superficie lisa, preferentemente de tierra,

una cuerda para medir las distancias entre las monedas, la tuta y los tostones, y las perras que nos queramos apostar.

El juego consiste en lanzar cada jugador los dos tostones o tejos, desde una distancia prefijada, hacia la pieza de madera o tuta. En el sistema de apuesta, cada participante depositaba encima de la madera una o varias monedas, del valor estipulado al principio de la partida. El objeto del juego era derribar la pieza de madera y que los doblones o chanflos⁹ quedaran más cerca del dinero que de la madera.

En el *Refranero General Ideológico Español*¹⁰, al que nos referiremos en más ocasiones a lo largo de esta obra, compilado por Luis Martínez Kleiser, se recoge "*quien derriba el tanganyillo, gana el dinerillo*", en clara referencia a la finalidad del juego. Cuando un jugador lograba ganar todo el dinero se iniciaba otra jugada, depositando cada jugador la apuesta establecida.

Existen otras modalidades de juego, sin apuesta, generalmente jugándose por equipos, en los que las monedas se sustituyen por un disco de metal, siendo el objeto del juego en estas ocasiones el sumar una mayor puntuación que el rival tras un número predeterminado de tiradas.

La práctica del juego de la tuta, de amplia implantación en España, data del siglo XIII, aunque es muy probable que ya se jugara con anterioridad, pues según todos los indicios se trata de un juego que nos trajeron los romanos, al igual que otros muchos juegos tradicionales, durante la época de la romanización. Este juego, a partir de sus orígenes en nuestra Península dio lugar a tres modalidades o escuelas diferentes: **la murciana, la vasca y la castellana**. La escuela murciana se diferencia de las otras dos en que la forma de sus tostones, llamados moneos, es cuadrada y tienen dos tamaños: uno pequeño para arrimar y otro más grande para derribar. El juego se denomina **caliche**.



La escuela vasca celebra sus partidas en un terreno de piedra, una especie de pasillo o corredor formado por piedras de unos cincuenta centímetros de anchura, encajadas en el suelo, y la pieza a abatir es un cilindro fino de metal, sin monedas en su vértice superior. Este juego en el País Vasco recibe el nombre de **toka**.



Finalmente, la escuela castellana es la más extendida en la península y sus normas son aceptadas en todos los campeonatos o encuentros que se celebran entre participantes de diferentes comunidades del Estado español.

La modalidad castellana se juega en La Mancha, Madrid, Aragón, Cataluña, Extremadura, la Rioja, Cantabria y Castilla y León.

En Galicia, norte de León y algunas partes del País Vasco se juega una variante del juego de la toka conocida como la **llave** o la **chave**.

La reglamentación es muy sencilla, y sobre todo, al tratarse de un juego, flexible. Si dos o más jugadores, en el transcurso de una partida, observan que sus fuerzas no les permiten llegar con holgura a la tuta, nada ni nadie les impide disminuir, siempre de mutuo acuerdo, la distancia de tiro. Lo mismo puede hacerse con el peso de los tostones o con el tamaño de la tuta. Lo importante es que se pase un buen rato en agradable compañía.

No obstante, es necesario que exista una reglamentación que nos permita dirimir las diferencias de interpretación de las normas de juegos. A continuación se transcribe íntegramente el *Reglamento del Juego de la Tuta* de la Delegación Provincial de Tuta, prologado por Fray Valentín de la Cruz y editado por la Caja de Ahorros Municipal de Burgos en 1982.

REGLAMENTO DEL JUEGO DE LA TUTA

ARTÍCULO 1.- Definición y participantes

1.1. Este antiquísimo y popular deporte-juego de la Tuta se puede realizar individualmente o por equipos y éstos han de estar compuestos por dos o cuatro jugadores como máximo.

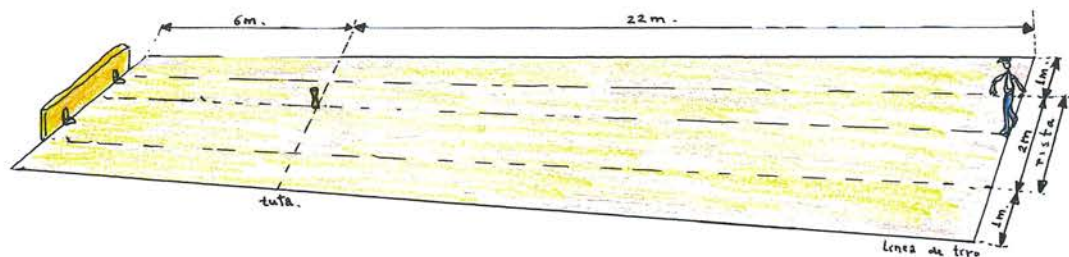
1.2. El objetivo de cada jugador es derribar la tuta con uno de los doblones o tangos de tal forma, que la chapa o moneda quede más cerca del doblón que de la tuta bien con el que derribó ésta o situando el siguiente doblón que lance (el mismo participante o el jugador siguiente) en las indicadas condiciones.

ARTÍCULO 2.- Terreno de juego (características y dimensiones)

2.1. El terreno de juego o pista será de tierra batida y apisonada, siempre a ras del suelo.

2.2. Dimensiones: 22 metros de longitud y dos de anchura, con un margen marcado de un metro a cada lado de la pista.

2.3. Desde el punto (a 22 metros) donde se sitúa la tuta, hasta el final de la pista ha de quedar un espacio de 6 metros donde se situará un tablón como medida de seguridad.



2.4. El "PATO" (zona de tiro o lanzamiento) tendrá la misma anchura que la pista.

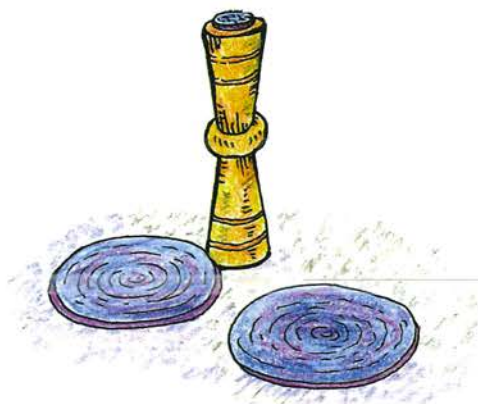
ARTÍCULO 3.- Elementos para el juego

3.1. Doblonos o tangos: Serán siempre de hierro acerado (preferentemente del material denominado de ballesta) y biselados en toda su circunferencia.

3.2. Peso 500 gramos con tolerancia permitida de +/- 25 gramos.

3.3. Diámetro, 100 mm.

3.4. Espesor: centro eje, 10 mm. Extremos, 5 mm aproximadamente



ARTÍCULO 4. Tuta

4.1. Construida preferentemente con madera de encina o roble, torneada o labrada.

4.2. Tendrá una altura mínima de 150 mm o una máxima de 160 mm.

4.3. El diámetro de sus bases e igualmente su centro equidistante será de 35 mm mínimo o 40 mm máximo.

ARTÍCULO 5. Chapa o moneda

5.1 Preferentemente debe emplearse una moneda de 25 ptas.¹¹ o una pieza metálica de 25-26 mm (espesor de 2 mm y peso de 10 gramos).

ARTÍCULO 6. Participantes, regulación de tiradas y puntuaciones

6.1. Como ya queda dicho en la norma 1, se puede realizar la competición individualmente y por equipos (formados éstos por dos jugadores o por cuatro)

6.2. La forma de competir puede realizarse por eliminatoria o por liguilla y ésta puede organizarse a una o dos vueltas.

6.3. Será declarado vencedor de la partida en la forma siguiente:

a) *Competición individual:* Se jugará a 6 doblones (3 tiradas) cada participante, resultando ganador quien más tantos logre. En caso de empate seguirán efectuando tiradas hasta definir el vencedor de la partida.

b) *Competición por equipos de 2 jugadores:* Se considerará ganador el equipo que antes consiga 4 tantos. En caso de empate han de continuar efectuando lanzamientos hasta quedar definido el ganador, efectuando el mismo número de tiradas cada participante.

c) *Competición por equipos de 4 jugadores:* Será considerado ganador el equipo que antes logre 8 tantos, aplicándose en caso de empate las mismas reglas indicadas anteriormente.

d) *En torneos o campeonato de liga, la partida puede finalizar en empate, sumando un punto cada equipo, y dos puntos por partida ganada.*

6.4. Orden de las tiradas:

a) *Será sorteado siempre el orden de tiradas bien en competición individual o por equipo.*

b) *Durante la partida cada jugador participante ha de lanzar el mismo número de doblones.*

c) *Los participantes que comiencen la partida deben terminarla, salvo en caso de lesión, siendo descalificado el equipo que no respete esta norma.*

d) *Durante el desarrollo de la partida, podrá alterarse el orden de tirada entre los componentes del equipo, siempre que al final de la misma, todos hayan lanzado el mismo número de doblones.*

e) *Todos los jugadores emplearán los mismos doblones reglamentarios durante la partida. En Campeonatos Interprovinciales será la Delegación Provincial correspondiente quien preste los doblones y tuta reglamentarios, presentados por el Juez-Delegado designado.*

ARTÍCULO 7. *Forma de efectuar el lanzamiento del doblón*

7.1. *El participante debe lanzar el doblón desde la demarcación denominada PATO o punto de tirada.*

7.2. *Por ser un juego deportivo donde confluyen fuerza y habilidad, no se permite tomar carrera para efectuar los lanzamientos.*

7.3. *Tomado como base lo indicado en el apartado anterior se especifica:*

a) *Se puede efectuar el lanzamiento y ser considerado válido si el participante lo realiza con los dos pies fijos (balanceando el cuerpo para tomar impulso), sin que pise la raya indicadora del principio de la pista con alguno de ellos.*

b) *Igualmente será válido el lanzamiento si el jugador-participante, dando un paso para tomar impulso, efectúa el lanzamiento, apoyando el cuerpo sobre un solo pie, siempre que éste quede fijo y no pise la raya indicada anteriormente.*

c) *Se puede efectuar el lanzamiento y ser válido si éste se realiza de forma cruzada, pero sin salirse de la demarcación del PATO.*

ARTÍCULO 8. Definiciones, situaciones y aclaraciones ante posibles jugadas que puedan presentarse durante el desarrollo de las partidas y nomenclatura popular

8.1. TONA: Se denomina TONA¹², cuando la TUTA queda sobre o debajo de uno de los doblones. Para definir el tanto y que éste sea válido, hay que desplazar la TUTA con otro doblón y, una vez tocada, será considerado si es tanto hecho o es "bolsa".

8.2. BOLSA o CAMA: Popularmente se denomina de esta forma a la situación de una jugada en la cual la TUTA es derribada con un doblón sin lograr el tanto con el mismo.

Nunca será levantada la tuta hasta que el tanto quede resuelto.

8.3. Doblon fuera de la pista de juego: Cuando uno o dos de los doblones salen fuera de la pista se consideran válidos para efectos de jugada.

8.4. Situación en que la TUTA es desplazada fuera de la pista y golpea o tropieza en un participante o un espectador:

a) Si la TUTA pega en un participante del mismo equipo o en un espectador NO VALE EL TANTO, aunque éste sea correcto.

b) Si la TUTA pega en un participante del equipo contrario y el doblón, moneda y TUTA quedan en situación reglamentaria según se indica en la NORMA 1, apartado 1.2, VALE EL TANTO.

8.5. Marcaje posicional y distancia par:

a) Cuando la chapa o moneda está situada a la misma distancia del doblón que de la TUTA (distancia par) NO ES TANTO.

b) El jugador que marque (generalmente con el pie) la posición de chapa o TUTA, nunca debe tapar éstas, e inmediatamente de marcar, retirarse antes que el jugador que está situado en el PATO, efectúe el lanzamiento.

ARTÍCULO 9.- De seguridad obligatorias

Con el fin primordial de evitar posible accidente, se determina:

9.1. Nadie (persona, animal u objeto) debe situarse detrás de la TUTA.

9.2. Dentro de la zona de juego solamente podrán permanecer los integrantes de la partida, y nunca (ni los propios jugadores) en la demarcación de la pista de Tiro.

9.3. Los doblones, solamente serán devueltos o relanzados al PATO por jugadores participantes de uno u otro equipo, nunca por los espectadores.

9.4. La zona de juego en competiciones oficiales tiene que estar vallada o acordonada, situándose los espectadores tras esta protección.

ARTÍCULO 10. Arbitraje y Juez de la partida

10.1. *En partidas amistosas, se recomienda a los equipos o jugadores elijan de mutuo acuerdo a la persona de más edad, conocedor del juego y su reglamento, no participante, quien actuará de JUEZ y respetadas sus decisiones ante jugadas polémicas, siendo también responsable del marcador.*

10.2. *En partidas de CAMPEONATO o TORNEOS OFICIALES siempre será consultada la Delegación Provincial para que ésta envíe a los representantes federados correspondientes, quienes actuarán de Juez y levantarán las actas correspondientes.*

ARTÍCULO 11.- Disciplina y comportamiento

11.1. *En Campeonatos o TORNEOS, los participantes no deberán aportar dinero ni percibirlo, aconsejando la extensión de esta norma a todas las partidas amistosas.*

11.2. *Los participantes están obligados en todo momento a comportarse correctamente y sin desconsideraciones a los otros participantes o compañeros de equipo o espectadores.*

11.3 *En todos los campeonatos o torneos oficiales que se celebren, todos los participantes deben obligatoriamente presentar su carnet de jugador federado.*

11.4 *Siempre que se celebren partidas oficiales serán los delegados federativos quienes, aplicando el presente Reglamento, dictaminarán la validez de los elementos de juego presentados.*

ARTÍCULO 12. Equipos y distintivos

12.1. *En Torneos o Competiciones, los componentes de cada equipo, obligatoriamente han de llevar como distintivo un brazalete de color de 16 cm. de ancho, sobre el brazo izquierdo.*

12.2. *Es voluntario que cada equipo marque sobre el brazalete el anagrama o nombre de la Sociedad Peña o Club a la que represente.*

12.3. *El color blanco será de uso exclusivo para emplearse como distintivo del Juez de la partida en todos los Campeonatos de carácter oficial, persona que será designada por la Delegación correspondiente y en cuyo brazalete estará impreso el anagrama de la misma, y será dicho delegado portador de la documentación oficial acreditativa de su misión.*

Ya hemos conocido el reglamento o normas del juego de la tuta. Pero no por eso vayamos a pensar que lo sabemos todo acerca de este juego. Porque en la Sierra les gusta hacer las cosas más difíciles, y para que cueste un poco más acertar a la tuta, te la esconden detrás de una piedra, con lo que

se hace indispensable efectuar el lanzamiento "a calva" si es que de verdad queremos ganar el premio. En el Valle de Mena son partidarios de jugar en superficie de hormigón, y los acostumbrados a jugar en tierra no "rascan bola". En las márgenes del Pisuerga a la tuta la llaman bolo y la pintan de vivos colores para que se vea mejor en los atardeceres castellanos.

Por el contrario, en Las Machorras, gustan de jugar al estilo antiguo, es decir, con las piedras y el tejo, como los antiguos romanos que nos describió Ovidio en su *Nux Elegia*. Por su interés, reproducimos el Reglamento del Juego del Tejo, extraído del libro *Pasiegos de Las Machorras*, escrito por Mauricio de Grado.

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL TEJO

Normalmente se juega por parejas, pero también se puede hacer individualmente.

Se trata de derribar el "tejo", pequeño cilindro de unos 15 cm. de alto por 6 ó 7 de diámetro, hecho frecuentemente de madera, con una "teja", lastra de piedra circular o elíptica con un diámetro variable de unos 12 ó 15 cm. con un grosor aproximado de 2 ó 3 cm. Viene pesando desde 700 a 1.000 gr (medidas todas ellas orientativas).

Se colocan dos ejos en el suelo, pues cada vez se tira desde uno de ellos hacia el otro, estando a una distancia de 22 m. Para efectuar las tiradas, el jugador debe colocar un pie junto a un tejo, pudiendo adelantar el otro en el momento del lanzamiento.

Las tejas son personales a lo largo de un juego, y cada jugador debe preparar convenientemente la suya.

Desarrollo del juego:

En cada turno irán tirando alternativamente un jugador de cada pareja, y empezará por hacerlo uno de la pareja que haya hecho el tanto anterior, menos la primera vez que se echa a suerte mediante moneda al aire, eligiendo además el sentido de la tirada.

Se gana la partida a la puntuación justa de 28.

Cada vez se tirará en un sentido, de un tejo al otro, hasta que se determina qué pareja es la que se lleva cuatro puntos si no



hay derribo, u ocho cuando se produzca derribo del tejo, que en el caso de que sea derribado por más de un jugador, se repetirá el turno de tirada entre los que hayan conseguido el derribo, efectuándose con el mismo sentido de tirada, pero invirtiendo el orden de los jugadores. Si al final de cada turno se continúa empatados, se volverá a repetir la tirada, hasta que uno consiga sobrepasar a los demás.

Cuando no se consigue el derribo, la pareja que deje una teja más cercana al tejo, medido desde el borde de la teja al centro del tejo, se apuntará cuatro puntos.

En el caso de pasarse de puntuación, estando en 24 obtener 8, se continuará el juego con 12 puntos.

Además de todas estas formas de jugar a la tuta o sus derivados, están los niños, que siempre quieren imitar a los mayores. Hace muchos años, en todos los corros de tuta había un grupo de chavales que observaba atentamente las evoluciones de los hombres que se jugaban las perrillas. Alguna vez, con un poco de suerte, el encargado de devolver los chanflos hacía como que se despistaba al tiempo de echar un trago del porrón y te permitía devolver un par de tejos. Y te entraban más ganas de jugar. Lo malo es que muy pocos teníamos un par de chanflos y una tuta de verdad. Y mucho menos monedas. Pero los niños de antes (también los de ahora, pero un poco menos) teníamos imaginación. Y zapatos con un hermoso tacón de goma; y cartones, muchos cartones. Con una navajita o un palo fino desclavábamos un tacón del zapato, hacíamos un redondel en la tierra, depositábamos en el



centro de ese redondel una pila de cartones (o de tapas de las cajas de fósforos), y desde una distancia acordada entre todos, arrojábamos el tacón del zapato para derribar la pila de cartones y quedarnos con aquéllos que quedaban fuera del círculo. Algunos llegaban a jugarse el tacón cuando se habían quedado sin cartones para apostar, pero eran los menos. Al acabar el juego, ayudados de una piedra, volvíamos a fijar con los clavos el tacón al zapato y marchábamos a nuestra casa sin cartones o con una pequeña “fortuna” de papel en nuestros bolsillos. Más tarde te enterabas de que a este juego lo llaman la **china**, pero para entonces ya eras mayor y estabas jugando a la tuta “de verdad”, sin dejar que los pequeños se arrimaran a “estropearte” la partida.

La Rana

LA RANA

RANA: juego que consiste en introducir desde cierta distancia una chapa o moneda por la boca abierta de una rana de metal puesta sobre una mesilla. D.I.L.E. J. Casares. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona, 1942.

La definición que nos da el *Diccionario Ideológico de la Lengua Española* acerca del juego de La Rana es tan completa y a la vez tan sencilla que sobrarían todos los comentarios. No obstante esta aparente sencillez, nos encontramos ante uno de los juegos tradicionales con más historia y que más ha saboreado las mieles del reconocimiento social hasta el actual siglo que ya se acaba.

Tal y como se comentaba en el capítulo dedicado a los juegos tradicionales en Burgos, se hacía referencia a la rana como un juego milenario. Efectivamente, un juego similar al de la rana ya se practicaba en el Egipto de los faraones, hace miles de años. Practicaban varios juegos de salón, entre ellos el juego de los ladrones, reflejado por Martin Walker en su obra *Los Egipcios*¹³. Otro egiptólogo, M. Beltrán del Alisal, también da alguna pista¹⁴ acerca de este juego, que en algunos aspectos coincide con lo expuesto por M. Walker.

En cuanto a sus momentos de esplendor en la época moderna, no nos podemos olvidar que las mesas de rana, junto con el juego del tejo (similar a la tuta), eran las principales diversiones que tenían en la cubierta¹⁵ los pasajeros de los grandes transatlánticos de principios de siglo.

Otra referencia que nos permite hacernos una idea del prestigio de que gozaba este juego, nos la da una receta ideada por nada menos que Don Alejandro Caverivière, cocinero en jefe de la Sociedad Gastronómica Bilbaína, que a principios de siglo creó la receta del bacalao al Club Ranero, como homenaje a los socios del Club de Jugadores de Rana de Bilbao¹⁶.

En cuanto a la práctica del juego de la rana en la provincia de Burgos, se puede decir que actualmente se ha recuperado y que se juega en toda la provincia, tanto hombres como mujeres, y especialmente niños, con algunas variantes localistas. Estas variantes están causadas en la mayoría de los casos por diferencias en la construcción del material.

En el sur de la provincia las mesas de rana cuentan con varios elementos: la rana, el molinillo, los puentes y los agujeros. En otras zonas, especialmente del norte de la provincia, el juego sólo tiene la rana, sin más accesorios.



Antiguamente existían mesas, posiblemente reformadas por sus propietarios, que añadían algún elemento más al juego, tal y como se puede contemplar en las diferentes mesas de rana que ilustran estas páginas.

En una de ellas se observan unas campanillas en la parte posterior de la mesa que al ser impactadas concedían puntos al jugador que acertaba en dicho accesorio. En la otra se aprecian unos cajetines en la parte frontal que recogen directamente las fichas que han logrado introducirse en alguno de los elementos de premio.

Finalmente, y tal y como podemos comprobar en la otra imagen, basada en una mesa fotografiada en la localidad de Hermosilla, no existen obstáculos cuando lo que queremos es pasar un buen rato con los amigos o simplemente pretendemos ejercitar el tino o puntería.

La reglamentación del juego de la rana es muy sencilla, ya que lo único que hay que premiar es la puntería del jugador. Al igual que en todos los juegos tradicionales, hago la advertencia de que los reglamentos son para competiciones o encuentros que tienen como objeto el alcanzar premios o clasificaciones. También son buenos para iniciar en el juego a aquellas personas que desconocen sus normas. Recomendando, sobre todo cuando estamos tomando un primer contacto con estos juegos, que seamos flexibles con las normas y las adaptemos a las características de los jugadores, buscando el máximo de aciertos y por consiguiente la máxima diversión. Una serie de continuados fracasos nos hará aborrecer el juego y arrinconarlo para siempre.

El reglamento que a continuación se publica está extraído del libro *Los deportes autóctonos de Castilla y León*, editado por la Junta en 1985.

REGLAMENTO DEL JUEGO DE LA RANA

REGLA 1. Elementos de juego

1.1.- Los elementos de juego son:

Mesa de rana

Ocho fichas o discos de hierro (petancos). Serán redondas de 38 mm. de diámetro y de 60 gramos de peso.

1.2.- La mesa de la rana debe ser preferentemente de madera a fin de evitar ruidos. Se pueden emplear otros materiales como el hierro. La mesa puede tener



diez agujeros, algunos de ellos con obstáculos. Las dimensiones de la mesa son:

Altura: de 800 cm. a 1 metro.

Largo y ancho: 50 x 50 cm.



REGLA 2. Jugadores

2.1.- Los equipos estarán formados por seis jugadores, cuatro de ellos titulares y dos reservas.

REGLA 3. Forma de juego

3.1.- Cada jugador lanzará ocho fichas o discos por tirada.

3.2.- Todos los componentes del equipo efectuarán los lanzamientos seguidos.

3.3.- Los lanzamientos a la boca de la rana se realizarán a la distancia de tres metros y medio.

3.4.- Los partidos se jugarán a diez tantos, contabilizándose cada vez que se introduce una ficha en la boca de la rana, un tanto.

3.5.- Todos los jugadores usarán las mismas fichas y mesa de rana durante la partida.

3.6.- Si una ficha lanzada por un jugador quedase en la boca de la rana, no se considerará tanto válido hasta no introducirla el mismo jugador, con ayuda de otra ficha.

REGLA 4. Orden de tiradas

4.1.- Se respetará el orden de salida.



4.2.- Los participantes que comiencen los partidos deben terminarlos, salvo en caso de lesión, siendo descalificado el equipo que no cumpla esta regla.

4.3.- Durante el desarrollo de la partida, podrá alterarse el orden de tirada entre los componentes de un mismo equipo, siempre que al final de la misma, todos hayan lanzado el mismo número de fichas.

REGLA 5. Competición

5.1.- Se pueden organizar partidas en forma de liga.

5.2.- *En estas competiciones el equipo ganador (o jugador ganador si es individual), se le concederá dos puntos. Si la partida termina en empate, un punto a cada unos.*

5.3.- *En campeonatos oficiales no se admitirán mesas de rana que tengan molinillo, puentes, etc., siendo solamente válidas las que presenten la rana reglamentaria.*

5.4.- *En campeonatos, torneos, los participantes no deberán aportar dinero ni percibirlo, aconsejando la extensión de esta norma a todas las partidas amistosas.*

REGLA 6. Jueces

6.1.- *El equipo arbitral estará compuesto por un juez árbitro y un juez anotador, que irá recogiendo en el acta las incidencias de la partida.*

6.2.- *Deberán llevar un brazalete u otro distintivo que les acredite como tales.*

REGLA 7. Deportividad

7.1.- *Los participantes están obligados en todo momento a comportarse correctamente y sin desconsideraciones a los otros participantes o compañeros de equipo y espectadores.*

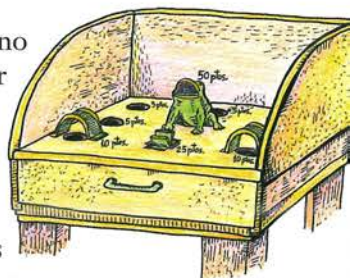
REGLA 8. Uniformidad

8.1.- *Cada equipo debe llevar un distintivo que le acredite como jugador del mismo.*

Hasta aquí, el reglamento publicado en 1985, al que no se le ha añadido ni quitado ni una coma. Como el lector puede observar, es suficiente para poder empezar a jugar una entretenida partida a la rana con los amigos o familiares. Pero como ya se ha comentado, no todas las mesas de rana son iguales, y la mayoría presentan varios obstáculos o agujeros, tal y como este mismo reglamento que hemos transcrito reconoce en su regla 1.2. Para los aficionados que dispongan de mesas de rana con estos accesorios ahí van algunas indicaciones.

Las puntuaciones¹⁷ que otorgaremos a los diferentes obstáculos son: rana, 50 puntos; puente, 25 puntos; molinillos, 10 puntos; agujeros sin obstáculos, 5 puntos. Las puntuaciones se pueden cambiar en las partidas amistosas, valorando más los puentes que el molinillo, etc. Igualmente, podremos reducir o ampliar las distancias desde la línea de tirada hasta la boca de la rana, especialmente reduciendo la distancia a los jugadores más jóvenes.

De lo que sí estamos seguros es de que para ser un buen jugador de rana hay que tener mucha paciencia, dedicar horas al entrenamiento y tener un pulso firme.



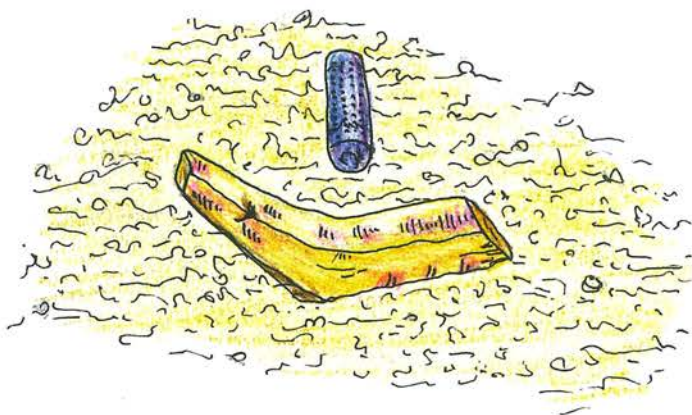
La Calva y La Chana

LA CALVA Y LA CHANA

Calva: juego que consiste en derribar un madero o hito, arrojándole piedras que no den antes en el suelo. *D. I. L. E.*, J. Casares. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona 1942.

Para los familiarizados con este juego, la definición que nos hace el diccionario más se asemeja a La Chana, antecedente de La Calva, que a La Calva propiamente dicha.

En sus orígenes, en la época de la romanización, al igual que en el caso de la tuta, la calva se practicaba arrojando piedras de forma cilíndrica a un hueso de la pata de una res vacuna que se colocaba a una cierta distancia, semienterrado en el suelo, dejando asomar tan sólo la articulación del hueso. Posteriormente se cambió el hueso por un asta de vacuno, colocada verticalmente. Más tarde el asta fue sustituida por una pieza



del arado romano, la cama, y así hasta nuestros días en que la calva se fabrica artesanalmente aprovechando un codo del ramaje de una encina o de un roble. Las piezas de piedra han sido sustituidas por cilindros de metal, grabados con primorosas filigranas a gusto del jugador.

En la provincia de Burgos el juego de la calva también recibe los nombres de **marro**¹⁸, **chana**¹⁹ y **morrillo**.

Este juego ha estado bastante extendido en nuestra provincia, aunque en la actualidad su práctica se limita a las fiestas patronales en algunas localidades y a los campeonatos organizados por instituciones públicas, especialmente el Torneo Interpueblos de la Excm. Diputación Provincial de Burgos.

Las zonas en que se practica con mayor asiduidad y regularidad son la Sierra de la Demanda y las poblaciones limítrofes con Salas de los Infantes, especialmente Hacinas. En el resto de la provincia su práctica es esporádica. En la comarca del Pisuerga se sigue jugando al estilo antiguo, con piedra y cuerno de buey.

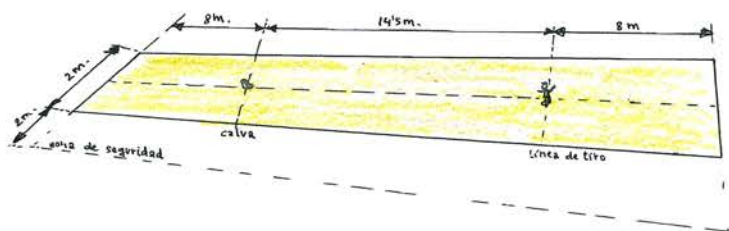
El objeto del juego, tal y como ya hemos visto en la definición, es alcanzar con el marro (que puede ser de piedra o de metal) a la calva o chana (que puede ser una pieza de madera²⁰ o un cuerno o asta de buey). El impacto²¹ debe ser limpio, sin que el marro haya pegado antes en el suelo o en cualquier otro obstáculo. Por cada impacto conseguido correctamente el jugador se anotará un punto, ganando el que más puntos haya obtenido al final de la partida con el mismo número de tiradas.

Como en todos los juegos populares existen variantes locales que por su curiosidad conviene reseñar.

En algunas localidades de la Sierra la primera tirada de la partida se hace colocando la calva al revés, concediéndose dos puntos al jugador que impacte correctamente en la calva. Una vez todos los jugadores han realizado su primera tirada, la calva se coloca en su posición correcta, es decir, descansando sobre la zapata.

Otra variante introducida a la hora de dilucidar desempates, es la de aumentar la distancia de tirada. Si en las partidas la distancia entre la línea de tirada y el lugar en que se coloca la calva se mide en pasos, en el caso de empate al finalizar la partida, a cada tirada se aumentará en un paso la distancia hasta la calva, y así hasta que alguno de los jugadores consiga deshacer el empate.

Existen más peculiaridades acerca de este juego, pero antes de nada vamos a conocer el reglamento, extraído del libro *Los deportes autóctonos de Castilla y León*, editado en 1985 por la Junta de Castilla y León.



REGLAMENTO DEL JUEGO DE LA CALVA

REGLA 1. El terreno de juego

1.1.- El terreno de juego será llano, horizontal, de tierra batida y sin obstáculos que puedan impedir el desplazamiento del canto en todo su recorrido por el aire hasta la calva, o que provoquen choques en su contacto con el suelo que puedan resultar peligrosos.

1.2.- La cancha de juego de forma rectangular, comprende un área de 24 metros de longitud y 2 metros de anchura. En el centro de la cancha de juego hay una línea discontinua de 16 metros de longitud, distancia entre ambas calvas (mínimo de 8 metros para menores de 16 años) llamada línea de calvas y a cuyos extremos se disponen las mismas. A cada extremo de esta línea hay otra perpendicular llamada "línea de tiro". Los lados largos se denominan "líneas laterales" y los cortos "líneas de tiro".

A cada lado de las líneas laterales hay una zona o pasillo de seguridad de 2 metros de anchura. Detrás de cada línea de tiro hay una zona de tiro al menos de 3 metros de profundidad, libre de obstáculos. Estas zonas de seguridad estarán libres de espectadores y formarán los pasillos de vuelta.

REGLA 2. Elementos semifijos en la cancha

2.1.- Se consideran elementos semifijos las calvas y los troncos que se colocarán a distancia suficiente para frenar a aquellos.

REGLA 3. Piezas de juego

3.1.- Las piezas a derribar son la calva y/o el cuerno.

3.2.- La calva es un cuerpo de madera de una sola pieza, de encina, roble u olmo con forma de L cuyo ángulo es de 110° que hay que golpear con el canto piedra o morrillo.

Se compone de dos parte: la base, sobre la que se asienta la pieza llamada ZAPATA y ALZADA o parte superior.

Sus medidas son:

ZAPATA: 20 centímetros de longitud. Altura y anchura 5 centímetros.

ALZADA: Altura: 30 centímetros. Grosor: 5 centímetros en disminución hacia arriba.

ÁNGULO entre ZAPATA y ALZADA de 110° aproximadamente.

3.3.- El canto, piedra o morrillo, es la pieza que hay que lanzar contra la calva. Puede ser de piedra o hierro. Su peso mínimo es de 1 Kg 500 gr. No pudiéndose utilizar cantos inferiores a este peso, y dejando a elección del jugador el uso de una canto de peso superior al mínimo establecido. Sus medidas son: Longitud: 25 centímetros máximo. Diámetro: 5 centímetros mínimo.

3.4.- El tronco es la pieza que se coloca detrás de las clavas para frenar a los cantos, piedras, o morrillos.

REGLA 4. Los jugadores.

4.1.- Un equipo se compone de tres jugadores y dos suplentes (inscritos antes de comenzar la partida). Pudiendo ser estos equipos de hombres, mujeres o mixto indistintamente.

4.2.- Para que un equipo inscrito pueda participar, tendrán que encontrarse en el terreno de juego cuando vaya a comenzar la partida, al menos, TRES jugadores.

4.3.- Podrán efectuarse DOS cambios de jugadores de entre los inscritos antes o después de la celebración de la partida, sin posibilidad de ningún otro.

REGLA 5. Orden de tirada

5.1.- El orden de tirada se establece entre los participantes tirando a la raya²².



REGLA 6. Numero de tantos

6.1.- La partida es a 21 tantos en competiciones oficiales (Campeonatos Regionales).

6.2.- Para competiciones locales o interlocales el número de tantos será el que establezca la organización por acuerdo entre los participantes.

6.3.- El equipo Campeón será el que al mínimo número de tiradas antes consiga VEINTIÚN TANTOS, estableciéndose los siguientes puestos de la misma manera que para el primero.

REGLA 7. Puntuación

7.1.- Se dará un punto por cada impacto del canto con la calva, indiferentemente si es en la zapata o en la alzada.

7.2.- Para que el impacto contabilice un punto el canto no deberá contactar anteriormente con ningún otro obstáculo, sea cual fuere su naturaleza, antes que en la calva.

REGLA 8. Penalizaciones

8.1.- Cuando al efectuar un lanzamiento, el jugador correspondiente sobrepasara la línea de tiro con el pie o alguna parte del cuerpo antes de que el canto salga de la mano, será contabilizada la tirada como NULA o CERO PUNTOS.

8.2.- Si durante la celebración de la partida o una vez acabada ésta, se descubriera la suplantación de un jugador inscrito previamente por otro que no lo está, ese equipo será sancionado con la descalificación de la competición.

8.3.- El Comité de Competición²³ de Juegos Autóctonos podrá reducir la sanción anterior según las causas que lo motivaron.

REGLA 9. Categorías

9.1.- Hay dos categorías: Hasta los DIECISEIS AÑOS y a partir de los DIECISIETE años.



REGLA 10. Los jueces

10.1.- *El equipo arbitral estará formado por dos jueces o árbitros y un anotador de mesa.*

10.2.- *Cada equipo contará con tres cantos para efectuar tres lanzamientos. Uno por cada jugador y turno de tirada.*

REGLA 11. La uniformidad

11.1.- *La uniformidad constará de camisa blanca y pantalón oscuro, así como de un distintivo del equipo para reconocer a cada uno de los participantes.*

Así finaliza el primer reglamento editado en nuestra Comunidad. Tal y como ya se viene reiterando, estos reglamentos se publicaron más con fines divulgativos que con el objeto de constituirse en biblia o norma rígida para estos deportes.

Cada provincia tiene sus peculiaridades y, dentro de cada una de ellas, cada zona o comarca tiene características localistas que, sin desviarse en exceso del concepto general del juego, sí se diferencian de los demás.

En este reglamento hemos leído que las partidas se disputan a 21 tantos o a otra cantidad previamente fijada. Esto es así en la sierra, pero sin embargo no respetan el orden de tiradas que dice el reglamento. Allí se juega al fallo. Es decir, comienza un equipo a tirar y todos los componentes lanzan su marro mientras no tengan ningún fallo. En el momento en que cualquier componente del equipo falla su lanzamiento, ceden el turno al equipo contrario, que lanzará sus marros hasta cometer un fallo, y así sucesivamente hasta que uno de los equipos alcanza la puntuación previamente acordada al inicio de la partida.

Por el contrario, en otras zonas se juega a alcanzar la máxima puntuación con un número determinado de lanzamientos, generalmente 20 por jugador.

Finalmente, es mucho más corriente contemplar partidas entre jugadores individuales, con un claro componente de apuesta o desafío, en el que la prenda suele ser un porrón de buen vino.

En el **Reglamento del Tradicional Juego de la Calva**²⁴ de la Villa de Monterrubio de la Demanda, recopilado y redactado en el año 1990 por D. Ramiro Camarero Camarero, además de una serie de reflexiones acerca del origen de este juego y de la obligación que tenemos de mantenerlo vivo en nuestra sociedad, se recogen alguna de estas variantes de carácter localista, y que por su indudable interés se reproduce íntegramente.

REGLAMENTO del Tradicional Juego de la Calva Villa de Monterrubio de la Demanda

PRESENTACIÓN

Desde este bello rincón de la Sierra de la Demanda, provincia de Burgos, lindando con la Rioja, ponemos a tu disposición, querido lector, la historia y reglamento del tradicional juego de "La Calva".

HISTORIA

No tenemos datos suficientes para saber desde cuándo se practica dicho juego, ni tampoco la antigüedad que tiene, pero por sus características es muy antiguo. Afortunadamente, se ha podido conservar hasta estos días, gracias a nuestros antepasados que nos lo han transmitido de generación en generación, y nosotros tenemos el deber de transmitirlo a nuestros sucesores, ya que es una de las pocas cosas que ha conservado nuestra villa desde tiempo inmemorial.

Dicho juego puede ser muy antiguo por practicarlo con piedras ovaladas o cilíndricas de río (las calvas). En otros lugares usan tubos rellenos de hormigón, en lugar de las piedras anteriormente indicadas.

Solamente se practica una vez al año, en el Barrio de Abajo, en la tarde del día de San Roque (16 de Agosto), una de las grandes fiestas que se celebran en la villa.

Dicen nuestros mayores que antes jugaban casados contra solteros, por equipos, a 22 tantos. Hay quien opina que se tenía que jugar individualmente en lugar de por equipos, pero bajo mi punto de vista es romper una tradición desde tiempo inmemorial, que debe conservarse.

BASES

1ª.- Tener piedras ovaladas o cilíndricas de río de tamaño más o menos a la medida de la mano de cada jugador, y un palo en forma de ángulo obtuso (el CALVERO) de las siguientes dimensiones:

- Base: 0,40 metros*
- Altura: 0,38 metros*

2ª.- El calvero tiene que colocarse a una distancia de 15 metros del punto de lanzamiento de las calvas y también habrá un metro de distancia del calvero por la parte posterior del mismo, para que el jugador que logre lanzar el calvero rebasando dicha distancia obtenga la puntuación de dos tantos.

3ª.- Al comienzo de cada partida el calvero se colocará en la posición triangular y de esa forma vale "DOS" tantos, y si el jugador logra lanzar el calvero a la distancia arriba indicada vale "CUATRO" tantos.

4ª.- Para que valgan los tantos tiene que pegar directamente la calva en el calvero, aunque no lo derribe.

No tendrán validez aquellas jugadas en las cuales la calva pegue antes en el suelo, aunque derribe el calvero; y las tiradas en las que el jugador se pase del punto de lanzamiento.

5ª.- Se juega en equipos, formados por cuatro jugadores cada uno de ellos, por eliminatoria.

La fórmula siguiente se hace por falta de tiempo, ya que siempre se celebra la eliminatoria en la tarde del día de San Roque. Si dicha eliminatoria se hiciera con tiempo suficiente, reservando la semifinal y la final para la tarde anteriormente indicada, todas las partidas serían de VEINTIDÓS tantos, como marca la tradición.

Participación:

- Cuatro equipos a 22 tantos
- De cinco a ocho equipos a 15 tantos
- De nueve a doce equipos a 10 tantos
- Siendo la final a 22 tantos

6ª.- Habrá un juez árbitro que estará al pie del calvero para la colocación del mismo y la regulación de los tantos. Nadie podrá discutir su decisión. Echará a suertes a los equipos para la confrontación de los mismos.

7ª.- Los jugadores guardarán el orden siguiente para el lanzamiento de las calvas.

- Se echará a suertes a ver qué equipos le toca lanzar la primera calva, y el orden para lanzarla lo decidirán los jugadores.

- Al equipo que le haya tocado lanzar la primera calva y consiga el tanto o los tantos, seguirá tirando hasta que falle, y cuando falle lanzará otro jugador de otro equipo y si continúan fallando lanzará un jugador de cada equipo hasta que consiga el tanto. Una vez conseguido, continuará de nuevo como anteriormente se indica.

RAMIRO CAMARERO CAMARERO

Monterrubio de la Demanda

16 de agosto 1990 (Festividad de San Roque)

Como se puede observar leyendo este sencillo y a la vez completo Reglamento, podemos adaptar los juegos a las situaciones o realidades de cada localidad, aceptando lo que más nos conviene a nuestras habilidades o circunstancias y procurando en todo momento que el objetivo del juego sea la sana diversión y la convivencia.

Por otra parte, este capítulo quedaría incompleto si no se recogiera algún reglamento del juego de La Chana, que, si bien es cierto está consi-

derado como el antecedente de La Calva, tal y como queda recogido al principio de este capítulo, en algunas comarcas de nuestra provincia se sigue jugando a la manera tradicional. La modalidad de juego que se detalla a continuación está recogida de testimonios de aficionados a este juego de Zarzosa de Río Pisuerga.

EL JUEGO DE LA CHANA

El juego de la chana se practica con dos astas o cuernos de vacuno y una o varias piedras de forma cilíndrica, llamados “cantos”, “morrillos” o “marros”, que pueden estar labrados por los propios jugadores para darles una apariencia más trabajada, o aprovechar la forma de los cantos del río.

El objeto del juego es acertar en el lanzamiento de la piedra al cuerno, sin que la piedra haya golpeado o pegado antes en el suelo o en cualquier otro obstáculo.

Para ello, al comenzar la partida se echará a suertes para ver quién comienza a lanzar. El jugador o equipo al que le ha tocado en suerte iniciar la jugada, se colocará junto a uno de los cuernos, que habrán sido colocados previamente, en una superficie de tierra o hierba, a una distancia aproximada entre cada cuerno de

catorce²⁵ pasos. El equipo contrario se colocará junto al otro cuerno, esperando su turno para tirar.

Los lanzamientos podrán efectuarse a pie quieto o con impulso, pero en ningún caso podrán los jugadores sobrepasar el cuerno de su campo, antes de haber soltado la piedra.

La jugada la comenzará el equipo al que le ha correspondido en suerte, y seguirá lanzando hasta que alguno de sus jugadores cometa un fallo. Los cuernos derribados serán alzados por el otro equipo.

Cuando se produzca un fallo, comenzará a lanzar el otro equipo, y así sucesivamente hasta que uno de los equipos alcance la puntuación establecida, generalmente 25 tantos, con lo que se apunta un juego. Gana la partida el equipo que antes consiga tres juegos.



La Barra Castellana

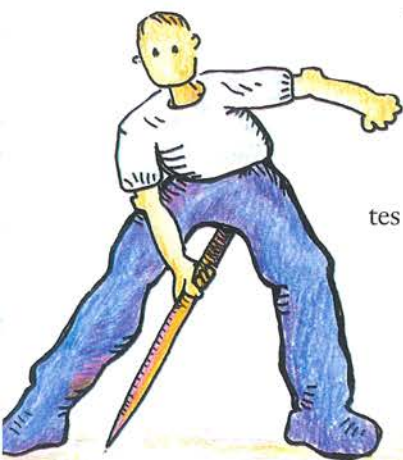
LA BARRA CASTELLANA

Barra: pieza cilíndrica de hierro con los extremos **AGUZADOS**, con la cual se juega, tirándola desde un sitio determinado. *D.I.L.E.*, J. Casares. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1942.

Barra: juego en el que se lanza la barra para que caiga de punta. *El Dialecto Burgalés*. José M^a Codón. Burgos, 1991.

La Barra Castellana es uno de los deportes, junto con la corta de troncos con hacha, que más esfuerzo y entrenamiento requiere para su práctica.

Esta modalidad ya se practicaba en el mundo clásico, como juego atlético, claramente diferenciado del lanzamiento de jabalina que también se practicaba en la Antigüedad. El instrumento utilizado para el "lanzamiento de barra" se denominaba *vectis*, fabricado en hierro, y también *lingulata*, hecho de madera dura. Las jabalinas recibían el nombre de *akontismós* en Grecia y *bastilis* en Roma.



A diferencia de otros juegos tradicionales, el lanzamiento de barra ha permanecido inalterable con el paso del tiempo, según se desprende de los numerosos datos que se han conservado hasta hoy, aunque al igual que en todos los deportes de corte popular, ha experimentado variaciones en las diferentes zonas en las que se practica.

En España estuvieron de moda, especialmente entre el medio rural de Castilla y León, varias formas de lanzamiento: **a pecho**, **a pijote**, o **entre piernas**.

Para el lanzamiento de barra se utilizaban las barras de metal que utilizaban los molineros para mover la piedra del molino, aunque en ocasiones también se usaban los garrotes²⁶, de menor peso.

Igualmente era corriente utilizar para los lanzamientos la reja del arado romano, ya que en definitiva, los juegos o deportes de lanzamiento tenían como objetivo el dilucidar apuestas, generalmente en especias (vino o meriendas), y dejar claro quién era el más diestro en la especialidad.

Al contrario de lo que sucede con los otros juegos populares, de los cuales no existe suficiente bibliografía o datos que nos permitan establecer con exactitud sus orígenes, en el caso del lanzamiento de barra resulta relativamente sencillo seguir sus pasos desde sus orígenes hasta nuestros días.

Además de las referencias clásicas que citábamos al inicio de este capítulo, se puede hacer un seguimiento a lo largo de la historia, encontrándonos numerosas citas acerca de este deporte.

Gaspar Melchor de Jovellanos²⁷, primer escritor español que consideró al deporte como una actividad de interés general, nos habla de la barra como una actividad frecuente y prestigiada en el siglo XII.

Ya en el siglo XVI, Cristóbal Méndez recomienda el ejercicio de la barra, junto con el de los bolos, por considerarlos actividades que desarrollan todo el cuerpo.

Pero quizá, el más importante dato escrito a la hora de ensalzar este noble deporte, nos viene de nuestro autor más universal. La importancia no viene dada por el contenido en sí mismo, sino por la grandeza del escritor. Cuando Miguel de Cervantes, aunque de pasada²⁸ hace referencia a la barra, este deporte se siente ennoblecido por servir de argumento a tan insigne escritor.

La barra española, como se la conoció hasta los años setenta, estuvo bajo la disciplina de la Federación²⁹ Española de Atletismo, lo que dio origen a una curiosa anécdota protagonizada por Miguel de la Quadra Salcedo en 1956.

Este deportista, por entonces aventajado lanzador de jabalina, en una de sus participaciones de competición, utilizó para el lanzamiento de jabalina la técnica de lanzamiento de barra española, consiguiendo una marca por aquel entonces impensable para el resto de atletas.

La reacción de la Federación Internacional de Atletismo fue fulgurante, ya que este lanzamiento se produjo en vísperas de unos Campeonatos de Europa de Atletismo: con el fin de preservar la ortodoxia del deporte de la jabalina, se prohibió el método de lanzamiento de Miguel de la Quadra. Finalmente, esta modalidad acabó siendo excluida de la Federación de Atletismo.

En España existen en la actualidad tres modalidades o escuelas de lanzamiento de barra: Aragón, Castilla y León y País Vasco.

Lógicamente, la modalidad practicada en nuestra provincia es la barra castellana, que se diferencia de la aragonesa en el peso, y de la vasca en el sistema de lanzamiento. Mientras en Castilla el lanzamiento se efectúa a pie quieto, en el País Vasco se hace tomando impulso, con lo que se consiguen lanzamientos más lejanos y espectaculares.

En Castilla este juego fue conservado por las gentes del campo, que se entretenían en hacer apuestas que consistían en lanzar lo más lejos posible una barra de hierro, que normalmente era la que tenían los molineros para mover la rueda de piedra de los molinos de agua.

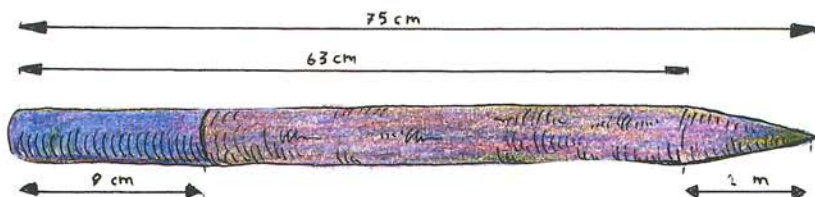
Hasta hace muy pocos años, el tiro o lanzamiento de barra estaba prácticamente desaparecido.

En Aranda de Duero surgió un grupo de aficionados a este deporte que, a través de exhibiciones y campeonatos, logró rescatar del olvido a la barra, llegando incluso a participar en la Olimpiada Cultural Barcelona'92 como deporte de exhibición junto a lanzadores vascos y aragoneses. Estos aficionados son herederos directos de aquellos arandinos que en la primera década del siglo XX se reunían junto al taller de carretería del *Tío Tuto*, fornido mozo y aventajado jugador de pelota, que junto al *Guardagallos* (Agustín Calvo Medina) y otros recios mozos se jugaban sus porrones de vino y sus meriendas, además de su orgullo, en la explanada conocida como Paraje del Tejadillo, junto a lo que hoy es la plaza de la Constitución. Estos jóvenes de primeros de siglo efectuaban sus lanzamientos con los ejes de las carretas que se reparaban o construían en el taller del Sr. Restituto (*Tío Tuto*).

Para conocer mejor este deporte, acudimos una vez más al libro editado por la Junta de Castilla y León para detallar el Reglamento de Lanzamiento de Barra Castellana.

REGLAMENTO DEL JUEGO LANZAMIENTO DE LA BARRA CASTELLANA

REGLA 1. Forma de la barra



1.1.- La barra será cilíndrica en toda su longitud, a excepción de la punta que tendrá forma de pirámide hexagonal. El otro extremo de la barra será romo.

REGLA 2. Dimensiones de la barra

2.1.- La longitud total de la barra será de 0,75 metros, la altura de la pirámide que constituye la punta será de 12 centímetros. La circunferencia del cuerpo cilíndrico será de 12 centímetros, asimismo.

2.2.- Dicha parte cilíndrica tendrá un vaciado interior de 45 centímetros de

luz y de 63 centímetros de longitud, o sea de la cabeza hasta la base de la pirámide, que será toda ella maciza.

El extremo de dicho vaciado, correspondiente a la cabeza de la barra, será cerrado en rosca con un tornillo de cabeza partida, permitiendo la verificación del vaciado y el lastrado de la barra en caso de estar falta de peso, que más adelante se determina.

REGLA 3. **Peso de la barra**

3.1.- La barra no tendrá un peso inferior a cinco kilogramos.

REGLA 4. **Material de la barra**

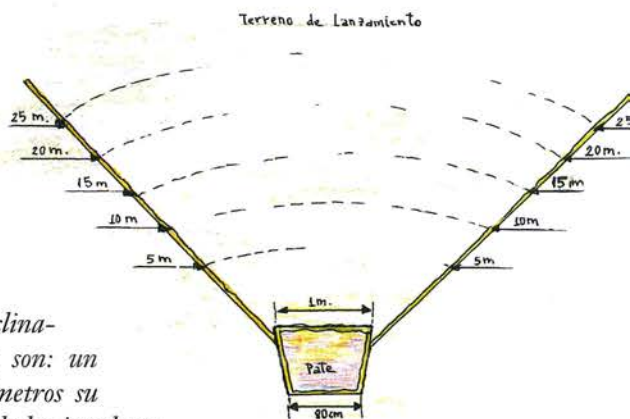
4.1.- Toda la barra estará construida de hierro homogéneo, sin salientes ni rugosidades que faciliten su aprehensión o alteren su forma reglamentaria.

REGLA 5. **Emplazamiento**

5.1.- La barra será lanzada desde un emplazamiento o "pate", universal empotrado en tierra y sin salir de su nivel, de la forma y dimensiones que a continuación se expresan, construido todo él en hierro o chapa de hierro y pintado interiormente todo él de blanco.

5.2.- La planta o piso desde donde se hace el lanzamiento, será ceniza, tierra apisonada, etc., de forma trapezoidal isósceles, inclinada hacia atrás y cuyas dimensiones son: un metro en su lado anterior, 80 centímetros su lado posterior, 53 centímetros los dos lados iguales y 50 centímetros la altura del trapecio.

5.3.- La sección vertical del "pate" será un triángulo rectángulo, uno de cuyos catetos —el que corresponda a la pared posterior— medirá 4 centímetros de altura y la hipotenusa será el suelo o el piso del pate, que irá en rampa uniforme desde la dicha profundidad de 4 centímetros hasta alcanzar el nivel exterior del terreno en el borde anterior del "pate", y constituyendo la línea de salida habrá una platina de hierro o chapa de hierro, a nivel del terreno, de la misma longitud de 1 metro y de una anchura de 4 centímetros, en cuyo punto medio irá practicado un taladro para la introducción de un clavo al hacerse la medición de los lanzamientos.

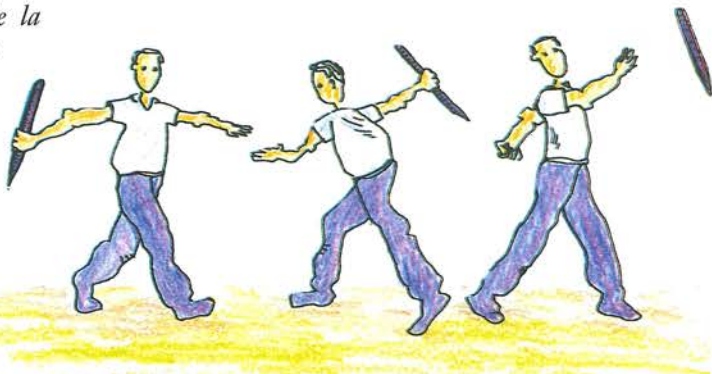


5.4.- En la pared posterior del "pate" y en su mitad, irá marcada una línea de fe, desde la cual, y pasando por los vértices anteriores del pate, se pintarán sobre el terreno exterior dos rectas que delimitarán un sector de 90°.

5.5.- El terreno exterior del "pate" estará perfectamente horizontal.

REGLA 6. Del lanzamiento

6.1.- El lanzamiento de la barra será a pecho y colocando ambos pies en el interior del pate en el que se penetrará lentamente, no iniciando el lanzamiento hasta que el lanzador esté claramente en el interior marcando un momento de detención en la ejecución del mismo, para evitar cualquier forma de impulso que no sea la derivada del propio lanzamiento clásico.



6.2.- Será tiro nulo:

1. Cuando la barra da una o más vueltas sobre su eje transversal durante la trayectoria que describe.

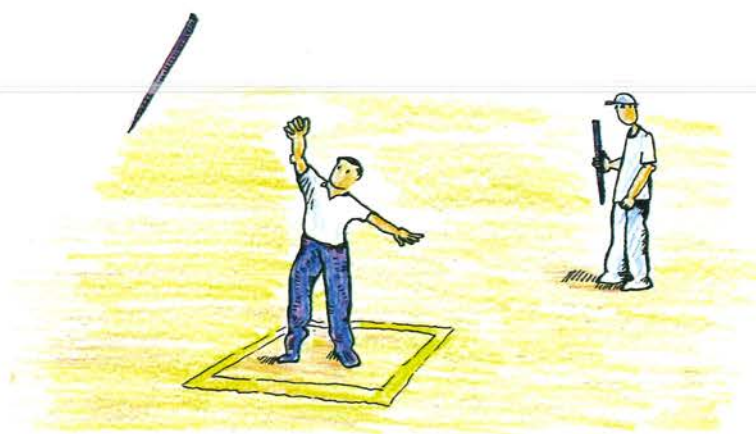
2. Si la barra toca el suelo después de iniciado el lanzamiento, cuya iniciación la constituya al balanceo previo que se la imprime al llevarla hacia la parte posterior de la espalda o detrás del hombro, o entre ambas piernas.

3. Si el lanzador toca el terreno exterior del pate con cualquier parte de su cuerpo o ropas antes de que la barra haya tocado tierra en su caída.

4. Si la barra cae paralelamente en toda su longitud al terreno, el tiro será válido, pero no lo será si la cabeza toca el terreno antes de que lo efectúe la punta. Para comprobación de lo primero, la huella dejada en el terreno por la barra, ha de ser igual o menor que la longitud de la misma.

5. Será también tiro nulo todo el que caiga fuera del sector de 90° determinado en el terreno exterior del pate.

6. Una vez efectuado el lanzamiento y desprendida la barra de sus manos, podrá el lanzador mover los pies en el interior del pate, para restablecer el equilibrio, siendo nulo también si toca terreno en el interior del pate con una parte cualquiera del cuerpo que no sean los pies o tobillos. El lanzador deberá esperar aplomado sobre los pies y erguido, antes de salir del emplazamiento, lo que hará por cualquiera de los lados del pate a excepción del anterior, so pena de ser anulado el lanzamiento.



REGLA 7. Medición de los lanzamientos

7.1- Todos los lanzamientos se medirán desde la parte más inmediata de la huella dejada en el suelo por la barra, sea cualquiera la parte de la misma, al orificio de la parte anterior del pate. Queda, pues, indicado que un tiro válido puede medirse desde la parte de la huella que haya dejado la cabeza de la barra en su caída.

REGLA 8. Récorde

8.1- La F.C.A.³⁰ incluirá esta prueba en el programa de sus campeonatos, estableciéndose el récord regional con la mejor marca lograda por atletas afiliados en la Federación, siempre que en el intento o mejora se hayan llenado las condiciones de peso, emplazamiento, etc., en este Reglamento señalado y las que en general prescribe el de la C.E.A.

Los Bolos

LOS BOLOS

Bolos: juego que consiste en poner derechos sobre el suelo cierto número de bolos y derribar cada jugador los que pueda, arrojándoles sucesivamente las bolas que correspondan por jugada. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua*. 21ª Edición. Madrid, 1992.

Bolo: trozo de palo labrado en forma cónica o cilíndrica y con una base plana para que se tenga derecho en el suelo. *Diccionario Ideológico de la Lengua Española*. J. Casares. Gustavo Gili. Barcelona, 1942.

Bolos: juego que consiste en derribar los bolos en la bolera. La bolera burgalesa es famosa y está extendida por Hispanoamérica. *El Dialecto Burgalés*. José María Codón, Imprenta Aldecoa. Burgos, 1991.

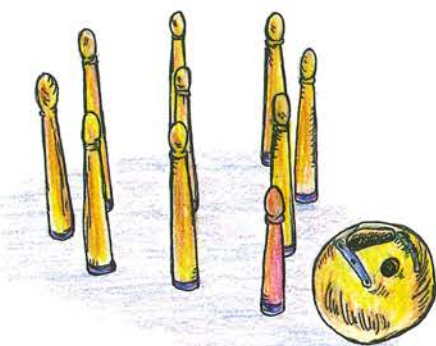
La provincia de Burgos tiene una gran variedad de modalidades de juegos populares, pero es en los Bolos donde esa variedad adquiere una mayor importancia, ya que de las 8 modalidades de las que vamos a hablar, dos de ellas son genuinamente burgalesas: BOLO TRES TABLONES y BOLO BURGALÉS.

Cada una de estas dos modalidades ha dado origen a otras muchas, pero de ello nos ocuparemos en próximos capítulos, cuando hablemos de cada una de ellas más ampliamente.

En esta introducción a los bolos vamos a hacer referencia a sus orígenes, a las curiosidades que envuelven a este juego, y a familiarizarnos con sus particularidades.

Los bolos son un juego sencillo, de un marcado carácter localista, cuya simplicidad en la ejecución explica que desde hace muchos años, diferentes pueblos lo practican, aunque su origen sigue siendo un misterio, cargado en muchos casos de leyendas.

Actualmente, el origen de este juego parece definitivamente atribuido a Egipto, aunque las primeras referencias escritas datan de la civilización griega. A este respecto, no podemos por menos de advertir de la dificultad que entraña atribuir a ciertos autores helenos clásicos la paternidad de referencias a los bolos, ya que en el caso de Homero, por citar simplemente un ejemplo, las referencias que se hacen a la aparición de los bolos no parten de



su obra propiamente dicha (*La Ilíada* y *La Odisea* principalmente), sino de las leyendas odiseicas, que aparecen en estudios posteriores y que, curiosamente, están íntimamente relacionadas con tradiciones asiáticas, lo que pudiera llevarnos a pensar, que además del origen egipcio de los bolos, en Asia también pudiera haberse practicado con anterioridad este juego. Lo que parece indudable es que los bolos constituyen un juego universal, que ha estado presente en todas las civilizaciones y que, dada su relación con la capacidad lúdica del hombre, ha hecho posible que en la actualidad todos los países practiquen alguna modalidad de bolos de manera más o menos continua.

Las referencias más antiguas que nos encontramos acerca de los bolos aparecen datadas unos 3.000 años antes de Cristo, fecha aproximada en la que se construyó un juego muy similar al de los bolos, que constaba de 9 piezas de piedra, con una concavidad que les daba la apariencia de un vaso, y cuatro objetos esféricos (bolas), de dos colores diferentes. Algunos autores sostienen que este es el antecedente de los bolos, con los nueve objetos dispuestos en filas de 3, y las bolas, con colores diferentes para distinguir a los diferentes jugadores, para derribar los "bolos".

Esta teoría, válida como cualquier otra, sin embargo se antoja incompleta o inexacta por varias razones, de entre las cuales destacamos principalmente estas dos: El número de bolos, que actualmente está establecido, casi con carácter universal en nueve, fue una de las causas del caos que caracterizó a este juego, ya que antiguamente el número de bolos variaba considerablemente de una zona a otra, lo que provocaba disputas y frecuentes altercados. Tuvo que ser Lutero quien interviniera, en el siglo XVI, para poner orden en esta cuestión, fijando el número de bolos en NUEVE, e introduciendo los tableros donde apoyar los bolos como un elemento más del juego. La otra razón para cuestionar esta tesis egipcia viene avalada por la similitud de los objetos encontrados con el juego de la rana, que ya se practicaba en el Antiguo Egipto y que ya hemos comentado en el capítulo dedicado a este juego. Los objetos a que hacemos referencia, los nueve "vasos" y las cuatro bolas, se asemejan más a los elementos de juego de La Rana que a un juego de bolos, aunque sólo sea por su tamaño.

Lo que parece indudable es que los bolos, especialmente en el área mediterránea, fueron difundidos por griegos y romanos. Si aceptamos el origen egipcio de los bolos, tuvieron que ser los griegos quienes lo introdujeran en Europa, por los constantes contactos que los egipcios mantuvieron con Grecia y posteriormente con Roma.

Es precisamente en el mundo helénico donde aparecen las primeras referencias escritas a los bolos. A finales del siglo II antes de Cristo, se nos

habla de un juego practicado por los pretendientes de Penélope. Éstos colocaban tantos bolos como pretendientes eran (ciento ocho), distribuidos en dos hileras paralelas. Entre las dos filas colocaban otro bolo de piedra, que representaba la figura de Penélope. El objeto del juego consistía en derribar el bolo central sin tocar ninguno de los demás bolos.

Tras los griegos, fueron los romanos quienes fueron acercándonos los bolos a nuestros días, y sus escritos comienzan a ser más numerosos. Aparece el primer "nombre" conocido de los bolos: *Trunculorum ludus*, o juego de los tronquitos, y aparece el primer jugador conocido de bolos de la Historia, según Suetonio en *Vida de los doce Césares*, el emperador Augusto.

Una vez situados los orígenes de los bolos en Europa, vamos a hacer un breve recorrido por la Europa de la Edad Media hasta nuestros días, para tratar de situar a los bolos actuales en su contexto histórico.

Donde irrumpen con más fuerza los bolos es en el centro de nuestro continente, donde se practicaban inicialmente en las iglesias o sus alrededores, como un juego de carácter religioso, de afirmación de la fe y de la creencia. En estos momentos, siglo XIII, es cuando se empiezan a adaptar terrenos para la práctica exclusiva de los bolos, comenzando a jugarlos las clases más adineradas.

Acercándonos más a España, en Francia los bolos, llamados *quilles* o *billes*, comienzan a ser un juego de práctica cotidiana, con apuestas de por medio, lo que lleva al Rey a prohibirlos en el siglo XIV, por ser causa del abandono del trabajo y del entrenamiento con las armas, y por provocar desórdenes públicos.

Paralelamente, en Inglaterra, el 1 de junio de 1363, el rey Eduardo III promulga un edicto dirigido a los *sheriffs* de Londres, por el que *"les encomendamos proclamar sobre las plazas públicas de las ciudades que todos los hombres de cuerpo sano deberán, cada día de fiestas, hacer uso de arcos, de flechas o de venablos y aprender o ejercitarse en el tiro. Prohibimos en nuestro nombre tirar piedras, jugar a los bolos, a la vilorta, al balompié u otros juegos tan estúpidos como esos que no tienen utilidad alguna, o participar en esos juegos, bajo penas de prisión"*.³¹ Paradójicamente, este mismo rey se haría construir una pista de bolos en su residencia para entretenerse y entretener a sus invitados pertenecientes a la alta nobleza sajona.

Acercándonos nuevamente a nuestra península, hay que reseñar el continuo trajín de peregrinos que llegaban a España a través del Camino de Santiago, lo que hizo que nos llegaran los bolos a la Península aproximadamente en los siglos XIII o XIV, iniciándose desde entonces la época de esplendor de estos juegos, que se mantuvo hasta principios del siglo XX.

Al hablar de los bolos en España a partir del siglo XIV conviene diferenciar las dos Españas existentes entonces: la España cristiana y la musulmana.

Resulta evidente que la penetración de los bolos en nuestra Península se hace por el norte, zona no conquistada por el Islam o ya reconquistada por los cristianos. Es Navarra la primera región de España que adopta los bolos como algo propio, en primer lugar por el paso constante de peregrinos, y también por la implantación de las dinastías francesas en su reino. Es precisamente en Navarra donde aparece el primer dato escrito sobre los bolos. En el Archivo de Comptos navarro existe un documento firmado en siglo XVI por el Rey Carlos de Navarra, en el que ordena a su tesorero que pague a un artesano de Tudela por la fabricación de juegos de bolos (o birlos) y ajedrez.

Otro dato que avala la tesis de la introducción de los bolos en España a través de los Pirineos viene dado por el nombre que reciben actualmente los bolos en el Pirineo Aragonés: *billas*. En Lérida reciben el nombre de *bitlles*, muy similar.

A partir de este momento, la documentación acerca de los bolos es numerosa, encontrándonos con prohibiciones de carácter local (Salamanca, 1538), tratados de medicina que recomiendan la práctica de los bolos, y sobre todo y más importante, los autores españoles, comienzan a introducir en sus obras referencias a los bolos. Entre los autores que hacen un "guiño" a nuestros bolos podemos destacar a Lope de Vega (que llegó a escribir acerca de la conveniencia de añadir un décimo bolo al juego, dando a este décimo bolo un valor mayor), Quevedo³², Cervantes, llegando en nuestros días a

Camilo José Cela o Miguel Delibes. A este respecto, no puedo dejar pasar la ocasión de comentar una curiosidad acerca de los bolos, que se detecta leyendo libros tan dispares como son *Bolos y Cultura*, de Julio Braun, y *El Fantasma de Canterville*, de Oscar Wilde. En la obra de Julio Braun se detalla una referencia a los bolos extraída de una pieza teatral de Lucas Fernández, escrita a finales del siglo XV, en la que se puede leer:



*“Haré de tus huesos birlos³³
desbosart he pieza a pieza
Y bola de tu cabeza”.*

Pues bien, en la obra de Oscar Wilde, escrita a finales del siglo XIX, su protagonista, el fantasma de Sir Simon de Canterville, recuerda *“...el furor que causó una tarde encantadora de junio sólo con jugar a los bolos con sus propios huesos sobre el campo de hierba de law-tennis”³⁴*.

Como se puede ver, hasta hace muy pocos años los bolos eran unos grandes protagonistas en la literatura, mérito mucho mas grande si tenemos en cuenta que no existían los medios de comunicación y de difusión actuales, que imponen gustos o modas en breve espacio de tiempo.

Pero volviendo a sus orígenes en España, la gran variedad de modalidades existentes en nuestra península, algunas de ellas tan diferentes entre sí, nos lleva a pensar que su introducción en nuestro país tuvo que tener otros caminos además de la ruta de los Pirineos.

Comparando los bolos españoles con los mediterráneos y los del centro y norte de Europa, llegamos a establecer dos tipos diferentes: los bolos sobre tierra (mediterráneos) y los bolos sobre tablones (centro y norte de Europa).

También podría establecerse, dentro de los bolos sobre tablones, una subdivisión, los bolos a derribar y los de pasabolo.

Este es un aspecto muy importante a la hora de determinar el origen de los bolos en la provincia de Burgos.



LOS BOLOS EN BURGOS

Tal y como se decía al principio, en la provincia de Burgos existen dos modalidades de bolos genuinamente burgalesas: **BOLO TRES TABLONES** y **BOLO BURGALÉS**.

Si anteriormente hemos visto las causas y las vías de introducción de los bolos en España a través de los Pirineos, en el caso de las modalidades burgalesas, tan diferentes del resto de los bolos que se juegan en España, el camino recorrido por los bolos hasta llegar a nuestra provincia viene determinado por la principal actividad económica de nuestra provincia en la Edad Media.

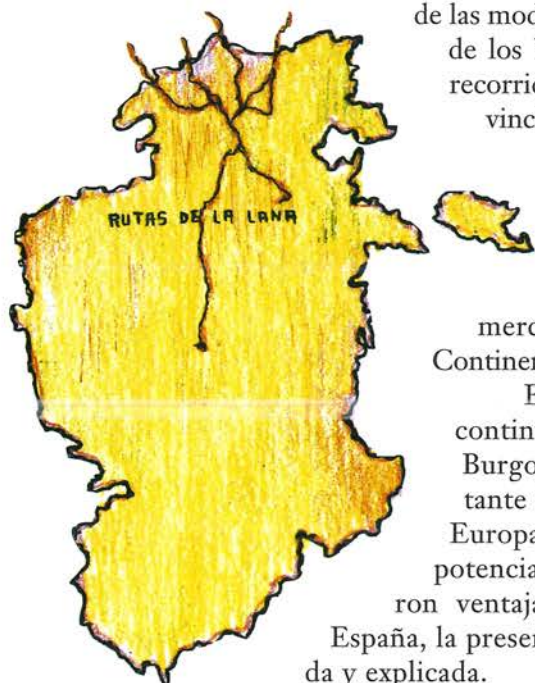
De todos es conocida la proverbial fama de las lanas de nuestra comarca, que tenían en Burgos uno de los mercados más importantes de la Europa Continental.

El comercio con Flandes era próspero y continuo, lo que hacía que nuestra ciudad de Burgos y su área de influencia fuera un constante ir y venir de gentes mercantiles de toda Europa. Si a esto añadimos que con el fin de potenciar la industria textil española, se ofrecieron ventajas a los expertos que se asentaran en España, la presencia flamenca queda aún mas documentada y explicada.

Ya se ha comentado antes que Lutero (1483-1546) reguló el uso de los nueve bolos y los tablones, en un afán de aunar los múltiples y diferentes criterios de juego existentes en aquellas fechas, lo que hace pensar que, ya con anterioridad a Lutero, los tablones estaban presentes en el juego de bolos que se practicaba en Europa.

Son precisamente estas características las que distinguen al burgalés **BOLO TRES TABLONES**: 9 bolos y 3 tablones. Posteriormente se añadiría un décimo bolo, el mico, ya como una aportación local.

Existe en España otra modalidad muy similar, los Bolos de Cuenca, con 9 bolos y 3 tablones, pero tiene una explicación histórica. Cuando se produjo la inmigración de artesanos textiles procedentes del centro de Europa, una importante colonia se asentó en Cuenca, lo que explica la similitud entre ambas modalidades de bolos.



El bolo Tres Tablones dio origen a otras modalidades, siendo una de la más importantes el PASABOLO TABLÓN, además de la gran mayoría de modalidades que se juegan actualmente en el País Vasco, especialmente en Álava.

El Bolo Burgalés, aparentemente, ha tenido sus orígenes en los bolos centroeuropeos, pero su evolución ha sido una de las más completas, siendo en la actualidad una de las modalidades más bellas y espectaculares de todo el mundo.

LOS BOLOS EN LA ACTUALIDAD

Una vez establecida una brevísima aproximación al origen de los bolos en nuestra provincia, y dejando para próximos capítulos las particularidades y reglamentación de cada una de las diferentes modalidades y sus variantes, vamos a hacer un breve resumen de la situación actual.

Existen actualmente al menos ocho tipos de bolos que se juegan con regularidad: BOLOS DE BELORADO, con sus variantes en localidades limítrofes, BOLO RIBEREÑO, BOLO TRES TABLONES, BOLOS DE LA ZONA DEL PISUERGA, PASABOLO TABLÓN, BOLO BURGALÉS, BOLOS DE VILLANUEVA DE GUMIEL y BOLILLOS.

Salvando las peculiaridades de cada especialidad, todas ellas tienen algo en común.

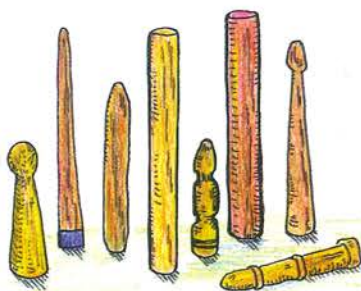
Por el número de bolos: todas tienen 9 bolos, excepto el pasabolo tablón y los bolos de Villanueva de Gumiel.

Por la forma de las bolas: todas son redondas, excepto en los bolillos.

Por la jugada de birle: todos los juegos lo tienen excepto los bolillos y el pasabolo tablón.

Por la presencia del décimo bolo: aparece en todos, excepto en bolillos y pasabolo tablón. (Este décimo bolo recibe variados nombres: mico, mingo, miche, birlo, fraile, cincón, etc., y siempre tiene un valor superior al resto de bolos).

Otro aspecto a tener en cuenta es el tipo de practicantes de cada modalidad. Si bien el



juego de bolos en nuestra provincia es típicamente masculino, las mujeres lo practican con asiduidad en la zona sur de la provincia, especialmente en la Ribera del Duero, en Belorado y alrededores, y en la zona del Pisuerga.

Actualmente, la situación de los bolos en nuestra provincia empieza a ser preocupante, ya que la media de edad de los jugadores de las especialidades originariamente burgalesas es bastante elevada, sin que por parte de la juventud se vea interés por conocer algo tan típicamente nuestro.

Esperemos que el tirón que están teniendo el resto de los deportes autóctonos (Tuta, Rana, Calva, Bolo Ribereño y Billar Romano) entre la juventud constituya un ejemplo para estas modalidades, y que pronto puedan contar entre sus practicantes a los más jóvenes de nuestra sociedad.

Y ya sin más demora, vamos a conocer cada una de las modalidades de bolos de nuestra provincia, rogando paciencia a nuestros lectores si en algún momento no entienden los enrevesados reglamentos de nuestros juegos³⁵. El mejor remedio para entender estos juegos es acercarse a cualquiera de las numerosas boleras que siembran nuestra provincia y observar las evoluciones de los expertos jugadores. Y una vez vencida la timidez, hacer nuestros pinitos y practicar nosotros mismos estos bellísimos juegos que, a no dudar, nos harán sentir más burgaleses.

Bolo Tres Tablones

BOLO TRES TABLONES

La modalidad del bolo tres tablones nace en la comarca de Las Merindades, importado desde Flandes por los comerciantes de lana que acabaron asentándose en nuestra provincia, llegando hasta Cuenca allá por el siglo XVI, donde también dejaron una modalidad de bolos muy similar a ésta.

Actualmente, esta modalidad de bolos es la más extendida y practicada, no sólo en nuestra provincia, sino que las comunidades de burgaleses que se desplazaron hacia las zonas industriales han exportado este juego a las provincias limítrofes, especialmente Álava y Vizcaya.

Dentro de nuestra provincia, además de en la capital, se juega al bolo tres tablones desde Espinosa de los Monteros hasta Miranda de Ebro, pasando por el norte de la Bureba, Oña, Valle de Losa, Sobrón, etc.

He dejado de mentar, a propósito, una bellísima ciudad que llegó a albergar en el patio de armas³⁶ de su castillo varias boleras. Estoy hablando de Frías, villa castellana como pocas. En este pueblo burgalés se jugaba a los bolos siguiendo la tradición y como mandan los cánones: jugándose unos buenos cuartillos³⁷ de vino, la mitad para el tabernero en dinero, y la otra mitad en líquido para los jugadores y espectadores. Actualmente la única bolera que queda en este bello entorno apenas se usa, tan solo en alguna fiesta señalada, y siempre por gentes mayores que contemplan cómo el tiempo va haciendo caer en el olvido una de las más bonitas tradiciones de su pueblo.



En el otro lado de la balanza se encuentran Medina de Pomar y Miranda de Ebro. Recientemente la bolera El Pinar, de Medina de Pomar, ha visto remozadas y ampliadas sus instalaciones, dada la gran afición existente en esa localidad, en la que se celebran importantes campeonatos durante todo el año.

De Miranda de Ebro, con sus cinco boleras en funcionamiento, alguna de ellas bajo cubierto, se puede decir que es la capital del bolo tres tablonos. En sus boleras se juega a diario, y regularmente se celebran competiciones interprovinciales, especialmente contra otras boleras de Álava y Guipúzcoa, dada su proximidad, e incluso campeonatos nacionales de la máxima categoría.

El ejemplo de estas dos localidades demuestra que, con una buena gestión y una labor de promoción entre los más jóvenes, las tradiciones burgalesas siempre estarán vigentes. Existen otras curiosidades o anécdotas acerca de las boleras de nuestra provincia, pero quizá la más esperpéntica sea la construcción, hace ya bastantes años, de una bolera de Bolo Tres Tablones en la localidad serrana de Navas del Pinar. Al día de hoy todavía no se ha jugado ninguna partida oficial ni celebrado ninguna competición federada en esta bolera, que está actualmente abandonada y totalmente destruida.

Seguramente, a alguien se le olvidó explicarles el reglamento de este juego. Por si les sirve de algo, aunque sea tarde, nosotros se lo transcribimos a continuación.

REGLAMENTO DEL JUEGO BOLO TRES TABLONES

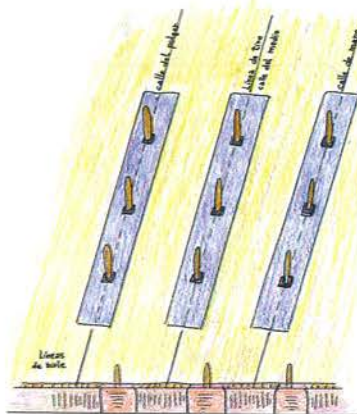
REGLA 1. Terreno de juego

1.1.- El campo de juego, llamado bolera, está formado por un terreno completamente llano y horizontal; respecto a su constitución debe ser de tal naturaleza que se evite en lo posible la formación de barro causado por el agua. Por tal motivo, se recomienda que la capa superficial sea de mezcla arenosa bien compactada. Su forma será rectangular, con unas dimensiones aproximadas de 26 metros de largo y 6 metros de ancho. Centrado a lo largo y ancho de este rectángulo se encuentra el tablón o cureña central. A un lado y a otro de éste existen otros dos tablonos laterales, cuyos ejes están separados 1,10 metros. Las dimensiones de estos tablonos deben ser de 3,80 metros de largo como mínimo; 0,35 metros de ancho, con un espesor variable que puede oscilar alrededor de los 20 centímetros. No obstante, y dado que la jugada de tiro se hará siempre sobre el tablón central, los laterales podrán tener una longitud mínima de 3 metros, es decir, la distancia que existe del último bolo al extremo del tablón.

1.4.- Independientemente de la longitud de cada tablón, sujetándose siempre a lo estipulado en la regla 1.1., cada uno de ellos llevará una chapa o fleje a la distancia de 0,80 metros de los cases extremos, que servirán, como se dice más adelante, para determinar las bolas morras³⁹ o nulas. Como sobre los tabloncillos laterales sólo se hace la jugada de birle, éstos sólo llevarán el fleje en uno de sus extremos.

1.5.- Los cases donde han de plantarse los bolos estarán constituidos por una chapa metálica, en cuyo centro llevará la pequeña muesca circular donde se ha de colocar el bolo. Esta chapa irá encajada en un pequeño rebaje que se hará en el tablón, e irá sujeta a él por medio de cuatro tirafondos.

1.6.- En la prolongación del eje del tablón central, en uno de los sentidos y a una distancia del primer bolo de 10,50 metros se encuentra el cas de tiro. En el sentido opuesto y asimismo en la prolongación de los ejes de los tres tabloncillos se encuentran los tres cases de birle, distantes también del bolo más próximo la distancia de 10,50 metros. Estos cases se preparan en general de madera; un tronco no grueso que se empotra e inmoviliza en el terreno sin sobresalir de él.



1.7.- El cas de tiro lleva una muesca o escotadura en el centro con amplitud suficiente para que el jugador coloque el pie. El jugador al tirar la bola ineludiblemente tendrá que colocar el pie dentro de esta escotadura.

1.8.- Respecto a los cases de birle, se le permitirá al jugador cierta libertad para que tire sobre los bolos según un ángulo más o menos cerrado, sin que este desplazamiento pueda ser superior a 55 centímetros.

1.9.- El rectángulo que constituye la bolera estará limitado por una banda o cerca de tablas sujetas al terreno, que eviten que las bolas salgan fuera del recinto de juego.

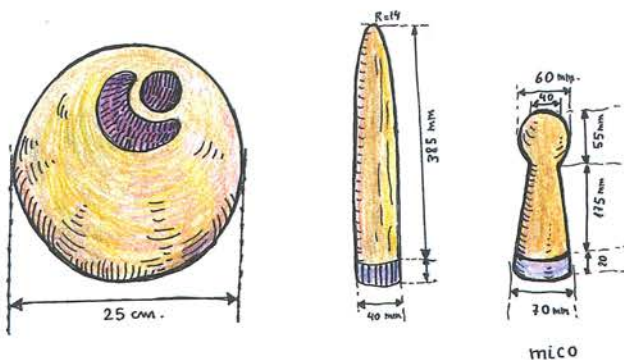
Esta cerca deberá situarse a una distancia aproximada de 1 metro de los cases de tiro y birle, con el fin de que el jugador pueda maniobrar la bola con toda facilidad al tirarla, y a 3 metros aproximadamente de la línea de tiro, en las bandas laterales.

REGLA 2. Elementos de juego

2.1. Los elementos de juego, aparte de los ya descritos, son: BOLOS y BOLAS.

REGLA 3. Bolos

3.1. Son unos trozos de madera torneada de forma troncocónica cuyas características pueden observarse en el gráfico que se acompaña. Se proponen de madera corriente: troncos jóvenes, ramas, etc., que tengan la mayor dureza y resistencia posible, siendo recomendables los de abedul, avellano, roble, etc.



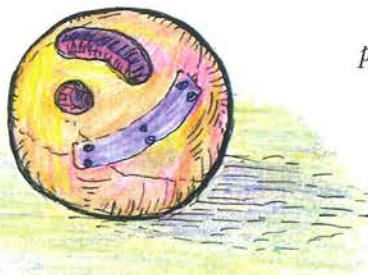
3.2. En la base del bolo irá encajada una anilla de hierro que protegerá a éste y facilitará la puesta en pie del mismo.

3.3.- Para jugar se necesitan nueve bolos propiamente dichos y uno más pequeño llamado "mico". Los nueve bolos se plantarán en posición vertical sobre los nueve cases de los tres tablonos, formado tres calles que se denominarán, vistas desde el cas de tiro: calle del medio, calle de la derecha o del pulgar y calle de la izquierda o de la mano.

El mico tiene una forma distinta a la de los bolos, es más grueso y de menor altura; su forma y dimensiones pueden observarse en la figura correspondiente.

REGLA 4. Bolas

4.1.- Son de forma esférica, de madera de nogal de preferencia, y a poder ser de la raíz del mismo; de no existir esta calidad se recomienda olmo, haya, chopo, aunque estas últimas son un poco frágiles. Las de encina y roble resultan duras y resistentes, pero para muchos jugadores son muy pesadas. Respecto al peso y volumen son variables, oscilando el primero entre 2,5 y 4 kilos; en general el jugador debe dominar la bola, lo que no se consigue si es muy pesada o demasiado ligera.



4.2.- En la bola se practica la agarradera, o sea, una hendidura profunda y amplia para que quepan bien cuatro de los dedos de la mano, y enfrente, separado unos 4 ó 5 centímetros, un agujero circular amplio y profundo para que quepa holgadamente el dedo pulgar. Ambas cavidades se harán con inclinación, siendo convergentes en la parte interior, con el fin de que se pueda sujetar mejor la bola. Como la

parte de la agarradera existente entre ambos huecos o cavidades queda con menor resistencia, es conveniente colocar una chapa de hierro de 3 a 4 centímetros de anchura y lo suficientemente larga para que proteja la zona de la agarradera descrita.

REGLA 5. *Práctica y desarrollo del juego*

5.1.- *El arte y habilidad del juego consiste en que la bola después de haber dado al mayor número de bolos posible, tire a su vez el mico. Para ello es esencial pegar a los bolos, con preferencia al primero, en el lugar preciso y trabajar la bola, dándole el efecto necesario para que se desvíe en dirección al mico. Tirando a bolos, si se consigue dar tres se considera buena jugada; si se tiran cuatro el éxito es mayor, mucho más si son cinco, y no digamos si son seis. Estas dos últimas jugadas sólo se consiguen cuando al bien jugar y tirar la bola se une el factor suerte.*

5.2.- *El juego de bolos consta de dos fases: "Tirar" y "Birlar".*

5.3.- *"Tirar" es lanzar las bolas desde el "cas de tiro" de tal manera que éstas lleguen por el aire directamente al tablón, dando dentro de los límites que se indican más adelante (Regla 7.3.) y cuyo objeto es derribar bolos y a ser posible el mico, bien sea directamente con la bola o bien lanzando los bolos en la dirección del mismo, derribándolo. La jugada de "tiro" se hará siempre sobre el tablón central o bien directamente a "calva".*

5.4.- *"Birlar" es volver a lanzar las mismas bolas que se han utilizado en la jugada de tiro, siempre que haya sido válida ésta, con objeto de derribar el mayor número de bolos posible. Esta jugada de birle se hará sobre el tablón que le corresponda, según la zona del campo de juego en que se haya quedado la bola, y que se indica en el gráfico adjunto. Respecto a la validez de la jugada regirá lo indicado en la regla 7.3.*

5.5.- *La bola que haya sido "morra", nula o queda al tirar, no birlará. Las dos fases de tirar y birlar constituyen una tirada y el conjunto de dos tiradas por cada equipo participante constituye un juego.*

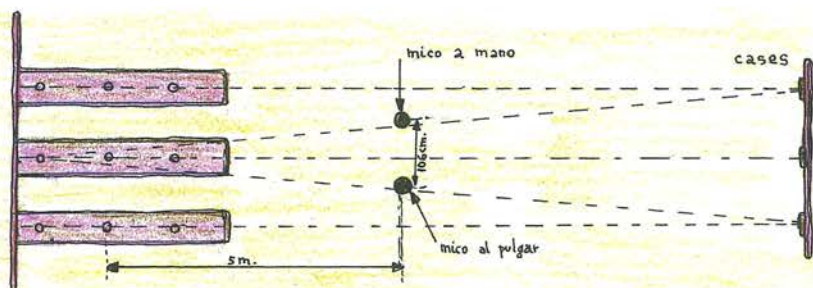
5.6.- *En la jugada de tiro, como se dice anteriormente, y para facilitar que la bola se desvíe en dirección al mico, ésta tiene que ser trabajada, es decir, darle un efecto de rotación al soltarla de la mano de tal manera que al dar sobre los bolos y el tablón se desvíe en la dirección deseada. Para ello es preciso que si el mico está a la izquierda del jugador, o a la mano, al bolo se le dé por la izquierda, y si está a la derecha del jugador, al bolo se le dé por la derecha.*

Si el mico se quiere derribar con los bolos, las pegadas sobre éstos con la bola deben ser a la inversa.

5.7.- *Existe asimismo la jugada denominada de CALVA, que consiste en hacer la jugada de tiro directamente sobre el mico en vez de hacerlo sobre los bolos. Si la bola derriba el mico y es válida la jugada, esta tendrá el valor de cuatro. La jugada de birle se hará igual que en los casos anteriores.*

5.8.- La colocación del mico en el estilo "concurso" será fija y queda definida por el gráfico que se adjunta.

En estilo "juego libre" la colocación queda a elección del equipo que en suerte le haya tocado plantarle, sujetándose a lo indicado en la Regla 7.7.



REGLA 6. Estilo de juego y competiciones

6.1.- Como ya se ha aludido anteriormente, existen dos estilos de juego: "Juego libre" y "Juego de concurso".

6.2.- El juego libre se desarrolla de la siguiente manera:

- a) Participarán dos equipos, de uno a cuatro jugadores.
- b) Si los equipos son de un jugador, cada uno de ellos jugará con dos bolas. Si los equipos son de dos, tres o cuatro jugadores, cada uno de ellos jugará con una bola.
- c) Como ya hemos aludido anteriormente, la jugada de tiro podrá hacerse a la calle del medio o bien directamente a "Calva".

d) Se inicia el juego tirando una moneda al aire, tocándole plantar el mico al equipo acertante; éste le colocará en el lugar deseado, siempre dentro de las limitaciones indicadas en la regla 7.7, comenzando el juego el equipo contrario y tirando cada jugador con las bolas que estipula el apartado b) de esta regla. Ejecutada por este equipo la primera tirada, se cuentan los bolos caídos, incluido el valor de los micos si los hubiera derribado, anotándose éstos. A continuación jugará el segundo equipo, completándose con ello la primera tirada de ambos participantes. Para terminar un juego se realiza la segunda tirada por uno y otro equipo, sumándose los bolos más los micos, y ganando el juego el equipo que más bolos totalice. En caso de empate se seguirán haciendo nuevas tiradas, por el mismo orden que se venía haciendo, hasta lograr el desempate.

Terminado el primer juego se inicia el segundo, plantando en este caso el mico el equipo que ha perdido. Las partidas por regla general se conciertan a dos juegos ganados, aunque también puede ser a un número distinto de juegos si así se acuer-



Fase de preparación

da con anterioridad. En caso de empate a juegos ganados, le tocará plantar el mico al equipo que ha perdido el último juego.

e) El juego libre podrá ser también sin mico, es decir, a bolos caídos. Esto lo decidirá al comienzo de cada juego el equipo que le corresponda elegir el sistema de juego. Las normas, las ya fijadas en los apartados anteriores.

6.3.- El juego de concurso se realizará de la siguiente forma:

a) Como ya se indica en la Regla 5.8 la colocación del mico será fija para todos los jugadores participantes.

b) La jugada de tiro se hará siempre sobre la calle del medio.

c) Los equipos, al igual que en el juego libre, pueden ser de uno, dos, tres o cuatro jugadores.

d) Si el equipo es de uno o dos jugadores, cada jugador, en una tirada, lo hará con dos bolas; si es de tres o cuatro jugadores, cada uno de ellos tirará con una bola.

e) Cada equipo jugará cuatro tiradas, las dos primeras con el mico a la mano y las dos últimas con el mico al pulgar. Se valorará el concurso por el total de bolos derribados por cada equipo en las cuatro tiradas, más el valor de los micos que hayan conseguido.

6.4.- Las competiciones pueden desarrollarse a juego libre, según lo estipulado en la Regla 6.2, o a estilo concurso, según lo estipulado en la Regla 6.3, haciendo constar que en este caso cada jugador o equipo, previo sorteo, irá alternando en cada tirada de las que consta el concurso, con el siguiente que en turno le corresponda tirar.

Si la competición es de Campeonato, se continuarán las sucesivas fases del mismo entre los equipos clasificados, entendiéndose que esta clasificación no tendrá lugar por mayor número de bolos derribados en cada fase del concurso, sino por la suma total con los de las fases anteriores; resolviéndose el Campeonato en la fase final, entre los dos equipos que mayor número de bolos hayan derribado a lo largo de la competición, y campeón el que más bolos totalice en la misma.

6.5.- Las competiciones oficiales podrán ser de las siguientes clases:



Fase de lanzamiento

- a) *Campeonato individual: Se desarrollará a estilo concurso.*
- b) *Campeonato por parejas: Se desarrollará asimismo a estilo concurso.*
- c) *Campeonato de copa: Será para equipos de cuatro jugadores y se desarrollará a juego libre, al número de juegos ganados que previamente se estipule. Los equipos se enfrentarán entre sí mediante sorteo, quedando clasificado para la fase siguiente el que antes gane los juegos estipulados, y campeón el equipo vencedor en la final.*

d) *Campeonato de Liga: Será también para equipos de cuatro jugadores y se desarrollará asimismo a juego libre, enfrentándose cada equipo con todos los demás, bien sea a simple o doble vuelta. El número de juegos a disputar se fijará en las normas de la competición, y cada juego ganado supondrá un punto para el equipo que le corresponda. Se proclamará campeón el equipo que más puntos totalice a lo largo de la competición. En caso de empate a puntos o juegos ganados entre los primeros, se tendrá en cuenta, para decidir el campeón, la puntuación particular entre ellos, y de persistir éste, se decidirá el campeón a una sola partida de tres juegos en campo neutral.*

6.6.- *La fecha, lugar de celebración y número de participantes en los Campeonatos Provinciales serán fijados en las Asambleas Provinciales⁴⁰. Estas condiciones, en lo que afecta a los Campeonatos Nacionales, serán tratadas y determinadas en las Asambleas Nacionales.*

En principio, el número de participantes que se considera adecuado para los Campeonatos Provinciales y Nacionales es de 24 para los individuales y 16 parejas para éstos.

6.7.- *Las tiradas clasificatorias para los Campeonatos Provinciales tendrán lugar, dentro de lo posible, en las mismas boleras para todos los participantes. No obstante, y con el fin de evitar desplazamientos largos a los jugadores, se podrán hacer tiradas clasificatorias de carácter local. En este caso el número de jugadores clasificados en cada bolera o boleras que forman grupo para hacer dichas tiradas clasificatorias serán proporcionales al número de jugadores participantes en las mismas.*

Estas tiradas clasificatorias constarán de dos tandas, según se especifica en la Regla 6.3, es decir, en total cada equipo hará ocho tiradas.

Si algún equipo clasificado no pudiese asistir a las tiradas finales del Campeonato será sustituido por el siguiente clasificado con mayor número de bolos.

6.8.- *Los participantes en los Campeonatos Nacionales, y según el número que corresponda a cada Federación Provincial⁴¹, serán los primeros clasificados en los Campeonatos Provinciales.*

REGLA 7. Reglas de juego

7.1.- Obligaciones del jugador.

- a) *Que la punta del pie correspondiente al brazo con el que se tira la bola se coloque siempre bien centrada en el cas de tiro.*

b) El jugador ambidiestro podrá ejecutar la jugada de tiro con la mano que considere más ventajosa para poder derribar el mico. La jugada de birle podrá ejecutarla asimismo con la mano que desee.

c) Las jugadas de birle se realizarán conforme se indica en la Regla 1.8 y en la Regla 5.4.

d) En toda competición habrá un juez único, designado por la Federación correspondiente o sus Delegados, cuyas decisiones serán inapelables, no pudiendo efectuarse reclamación alguna en el desarrollo del juego.

e) Los jugadores no podrán plantar los bolos para evitar los coloques en forma ventajosa para hacer más juego, pero sí podrán pedir al árbitro que sean plantados correctamente, e incluso pedir la sustitución de un bolo por otro, el cual estimará si ha sido o no justa la petición.

f) Como consecuencia del apartado anterior, en toda competición oficial deberán ponerse dos personas encargadas de plantar los bolos, conforme a las instrucciones que reciban del juez-árbitro.

7.2.- En las competiciones oficiales el uniforme de los jugadores será: calzado blanco o azul, camisa blanca y pantalón azul. Si la competición es de carácter provincial el jugador podrá llevar el distintivo del Club al que pertenece, y si es de carácter Nacional llevará el distintivo de la Federación a que pertenece.

7.3.- De las bolas:

a) En jugada de tiro serán bolas quedas⁴² las siguientes:

1. Las que peguen sobre la chapa o fleje que llevará el tablón a la distancia antes indicada de 80 centímetros del primer bolo o detrás de ella.

2. Las que sobrepasando el fleje peguen fuera del tablón. Esto no regirá para aquéllas que después de dar directamente sobre uno de los bolos, e inclusive hasta los tres del tablón, no peguen en éste.

3. Las bolas que tiradas a "calva" peguen sobre la raya C-D o detrás de ella, que se especifica en la Regla 7.7. El jugador, cuando haga esta tirada, deberá ponerlo previamente en conocimiento del juez-árbitro.

4. Las bolas que siendo válidas, en cuanto afecta a los apartados anteriores, no rebasen la línea del mico.

b) Si alguna bola, como consecuencia del rebote sobre la banda o cerca tope del birle que se especifica en la Regla 1.1., quedará situada entre el mico y los bolos, será retirada y colocada fuera del terreno de juego, en la banda tope de birle.

c) La bola que por efecto del rebote a que se alude en el apartado b) llegue a derribar el mico e incluso algún bolo, éstos no serán válidos.

d) La bola que haya rebasado la raya del mico permanecerá en su sitio, y si fuera desplazada de éste por otra bola válida al hacer la jugada de tiro, el birle lo hará sobre el tablón que le corresponda por la última posición ocupada. Si por el con-

trario la bola que origina el desplazamiento es morra o queda, la bola desplazada ocupará su posición primitiva, y la jugada de birle la hará al tablón que corresponda según la posición inicial.

e) Una vez que todos los jugadores hayan realizado la jugada de tiro, las bolas podrán desplazarse para no entorpecer la jugada de birle, situando cada una de ellas en la zona del campo de birle, en que por su posición corresponda hacer éste.

f) La bola morra será devuelta antes de tirar la siguiente bola.

g) Respecto a la validez de la jugada de birle, regirán las mismas normas que se indican en los apartados a)1 y a)2 de esta misma Regla.

7.4.- Las bolas que se usen en las partidas de competiciones oficiales deberán estar en el terreno de juego antes de dar comienzo las tiradas del mismo, no permitiéndose por el juez árbitro introducir bolas nuevas a lo largo de la competición, salvo casos extremos que quedarán bajo su decisión. Estas bolas deberán estar en el terreno de juego hasta que se dé fin a la competición en cuestión.

7.5.- De los bolos y la valoración de las jugadas:

a) Cada bolo derribado valdrá una unidad, a excepción de el "bolo del medio", que si es solo o con el mico valdrá dos.

b) La jugada con caída del mico valdrá: cuatro del mico, más el valor de los bolos derribados, teniendo en cuenta el apartado a) de esta regla.

c) Si una vez soltada la bola por el jugador se cae algún bolo por efecto del aire a causa similar, se habrá de tener en cuenta lo siguiente:

1. Si el bolo caído es de una calle distinta a la que el jugador hace la tirada, ésta será válida y no se volverá a ejecutar. Tampoco se repetirá la jugada de aquella bola que por su pegada sea morra o nula.

2. Si el bolo caído es de la calle sobre la cual el jugador hace la tirada, no se repetirá en el caso de que siendo uno el bolo caído, y no tocando éste la bola, queden los otros dos plantados. Sí se repetirá la jugada en el caso de que el bolo caído sea golpeado por la bola y éste desvíe la trayectoria de la misma. Igualmente se repetirá la jugada en cualquiera de los casos aunque el número de los bolos caídos sean dos o los tres de la calle, siempre y al igual que el caso anterior, que la bola no haya sido morra o nula.

3. El bolo que como consecuencia de algún rebote sobre las bolas o las bandas que limitan el campo de juego tire algún bolo o el mico, éstos serán válidos, inclusive si el rebote viene de atrás.

No serán válidas en el caso de que el bolo haya salido del terreno de juego limitado por las bandas laterales y las extremas de tiro y birle.

7.6. Si alguna bola lanzada desde el tiro, siendo válida, se rompiese en pedazos al pegar sobre el tablón, se repetirá la jugada con otra bola. Si la rotura ocurriese en la jugada de birle se considerará válida y se contarán los bolos derribados.

Si el que se rompe es el bolo por efecto del golpe de la bola, la jugada será válida.

7.7.- *Límites de colocación del mico: Este se podrá colocar en la zona del campo de juego limitada por la línea C-D, situada a 1,80 metros de los últimos bolos de los tres tableros y la línea definida por los tres cases de birle, con la siguiente salvedad:*

“La distancia que deberá existir entre el lugar donde se planta el mico y las bandas laterales del juego no será inferior a la longitud de un bolo”.

REGLA 8. Categorías

8.1.- *De las categorías de los jugadores. Estas serán las siguientes:*

- 1ª categoría
- 2ª categoría
- Juveniles

8.2.- *Prescindimos, en principio, de la de veteranos⁴³ por estimar que en esta modalidad de juego, una persona de más de sesenta años, la experiencia ha demostrado que, incluso más, puede competir cuando se mantiene en forma con jugadores de primera categoría.*

8.3.- *Respecto a la inscripción de los jugadores en una u otra categoría, ésta será voluntaria, con la siguiente limitación:*

Al Campeón provincial de 2ª categoría de un año, el año siguiente obligatoriamente se le extenderá ficha de 1ª categoría.

8.4.- *Jugadores juveniles: A estos jugadores no se les extenderá licencia distinta a la que por su edad les corresponda, no obstante pueden participar en competiciones de las categorías 1ª ó 2ª. Para hacer uso de este derecho, al efectuar su inscripción optarán por una de ellas, que quedará registrada en su ficha federativa, y no pudiendo participar en otras competiciones oficiales que aquella por la que ha optado.*

8.5.- *La edad tope para extender licencia juvenil a un jugador es no haber cumplido los dieciocho años antes del 1º de enero del año en curso.*

El Pasabolo Tablón

EL PASABOLO TABLÓN

Esta modalidad⁴⁴ de bolos, tal y como ya se comentó en el capítulo dedicado de manera genérica a los bolos, procede de una simplificación de del Bolo Tres Tablones. Si observamos una partida de bolos de esta última modalidad, veremos que en la mayoría de las ocasiones (excepto en el caso de jugadores de máximo nivel), los bolos situados en los tablones de los laterales y el décimo bolo (mico o miche) son meros espectadores de la partida. A nadie se le escapa que se puede ahorrar espacio en la bolera eliminando los tablones “innecesarios”, dejando tan sólo el tablón central y el mico⁴⁵. De ahí a buscar otras variantes, como por ejemplo introducir la jugada de pasabolo, que como ya hemos visto es una jugada del Bolo Burgalés, tan sólo hay un paso. Creo que en esta modalidad de Pasabolo Tablón es donde se cumplen todas las características de la evolución del juego de bolos en España: datos claros del origen genérico de los bolos; referencias exactas a las adaptaciones de las normas y del desarrollo del juego con un carácter marcadamente localista.

Justo es hacer ahora la aclaración de que aunque el Pasabolo Tablón es una modalidad muy extendida en nuestra provincia, sus orígenes están documentados en la vecina Cantabria, concretamente en la localidad de Ampuero.

Según un manuscrito en posesión de la familia Lacunza⁴⁶, artesanos carpinteros de Ampuero (fabricantes en la actualidad de las mejores bolas y bolos en muchos kilómetros a la redonda), fue uno de los fundadores de esta saga familiar quien en el año 1895 realizó la modificación de la bolera de bolo tres tablones e ideó las normas del nuevo juego, que denominó PASABOLO-TABLÓN.

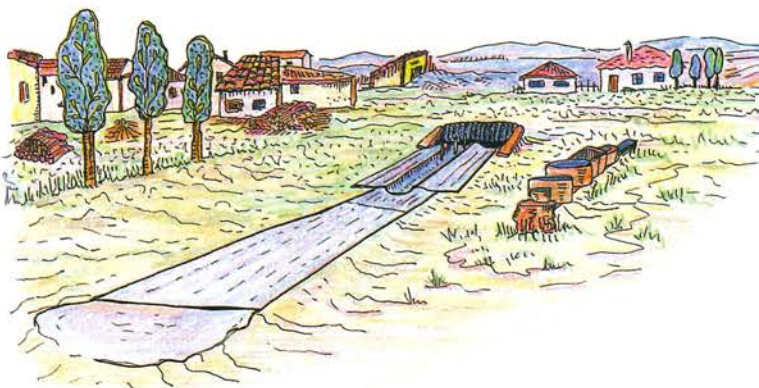
Este juego se expandió rápidamente por la provincia de Burgos, cosechando una gran aceptación especialmente en la zona de la Bureba y desde Santa Cruz del Tozo hasta el límite con la provincia de Palencia.

En la comarca de La Bureba se conservan los mejores carrejos, que así es como en Burgos de denomina a estas instalaciones, destacando por su



entorno la bolera de Hermosilla, situada al pie de su iglesia, y las de Llano de Bureba y Oña, por su conservación. En la ciudad de Burgos también hay bolera para jugar a esta modalidad⁴⁷.

Como en el resto de juegos tradicionales, actualmente se está viviendo un momento crítico en la conservación del Pasabolo Tablón, resultando lamentable que, en localidades como los Barrios de Bureba, hace muy pocos años existieran tres boleras o carrejos, y actualmente la única bolera que existe se esté destruyendo por falta de uso y por abandono. Por el contrario, tenemos los casos de Barrio de Díaz Ruiz y de Arcellares del Tozo. En el caso de la localidad burebana, con una población de edad avanzada, se mantiene en perfecto estado de conservación la bolera e incluso se celebran campeonatos de ámbito nacional.



Lo mismo ocurre con la localidad de Arcellares del Tozo, en la que los desvelos de varios aficionados a este juego consiguen que todos los años se celebren interesantes campeonatos con participación multitudinaria, además de las partidas entre amigos que se juegan durante todo el año.

Al final de este capítulo se comentará más extensamente este caso, pues la forma de juego varía ligeramente de esta comarca a la zona de la Bureba, y por su indudable interés, se añadirá su reglamentación particular a la oficial que a continuación se detalla, y que está extraída del libro *Deportes Autóctonos de Castilla y León*, editado por la Junta de Castilla y León en 1985.

REGLAMENTO DEL JUEGO PASABOLO TABLON

REGLA 1. Norma general

1.1. - *Este Reglamento gobernará todo el desarrollo del juego de "Pasabolo-Tablón" y podrá ser revisado y modificado por las Autoridades Federativas correspondientes, siempre que las circunstancias lo aconsejen.*

1.2. - *Este Reglamento regirá tanto en Competiciones Oficiales como en las*

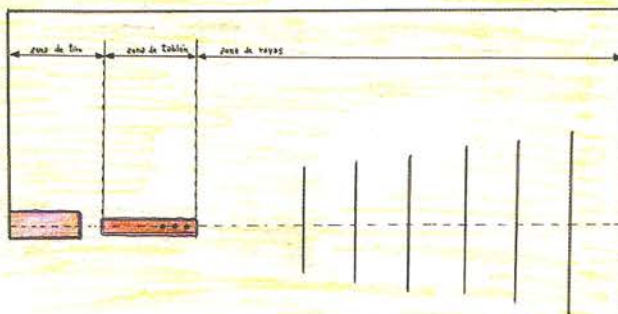
organizadas por particulares, Clubes o Peñas que hayan sido previamente autorizadas por la Federación Española de Bolos o por cualquiera de las Federaciones Regionales respectivas.

REGLA 2. Normas generales para el campo de juego

2.1. - El campo de juego, llamado "Bolera" o "Carrejo", ha de ser un terreno completamente horizontal, con hierba o sin ella, libre de obstáculos. No importa la constitución de este terreno (siempre que no sea de piedra o cemento). Se recomienda que esté bien apisonado.

2.2. - La Bolera podrá tener diferentes formas (rectángulo, trapecio regular, etc.). Tendrá como mínimo las siguientes medidas: largo, 5,5 metros; ancho, 12 metros en la primera raya y 20 en la séptima. La anchura puede ser menor en la parte comprendida entre la Zona de Tiro y el final del Tablón, pero nunca debe ser inferior a 6 metros (3 a cada lado del Tablón), y la primera raya debe tener 12 metros como mínimo (6 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón).

2.3. - Toda Bolera consta de tres partes bien definidas, Zona de Tiro, Zona de Tablón y Zona de Rayas.



2.4.- Zona de Tiro. Es la primera parte de la bolera. Está constituida por un rectángulo de 5,5 metros como mínimo de largo por 1,5 metros de ancho.

2.5.- Zona de Tablón. Es la segunda parte de la Bolera. Está situada a continuación de la Zona de Tiro. En ella se encuentra el Tablón, que lleva las cajas en las que se colocan los bolos. Debe tener obligatoriamente esta zona de 7,5 a 8,5 metros de largo. De ancho, 6 metros como mínimo.

2.6. - Zona de Rayas. Es la tercera parte de la Bolera. Está situada a continuación de la Zona de Tablón. Tendrá, siguiendo la prolongación del eje del Tablón, 4 metros de largo, desde el centro de la última caja a la séptima raya. Se subdivide

en dos zonas: la primera comprende desde el centro de la última caja a la primera raya. Esta primera zona tendrá como mínimo 12 metros de ancho. En la segunda zona se hallan las rayas en número de 7. La primera tendrá necesariamente un mínimo de 12 metros de longitud (6 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón). La séptima raya ha de tener obligatoriamente un mínimo de 20 metros de longitud (10 a cada lado de la prolongación del eje del Tablón). En el caso excepcional de que se jugara una competición con más de 7 rayas, necesariamente la séptima ha de tener las medidas especificadas anteriormente.

REGLA 3. Elementos del juego

3.1 Son de dos clases: 1) Elementos que no juegan: Zona de Tiro, Tablón, Cajas y Rayas; y 2) Elementos que juegan: Bolos y Bolas.

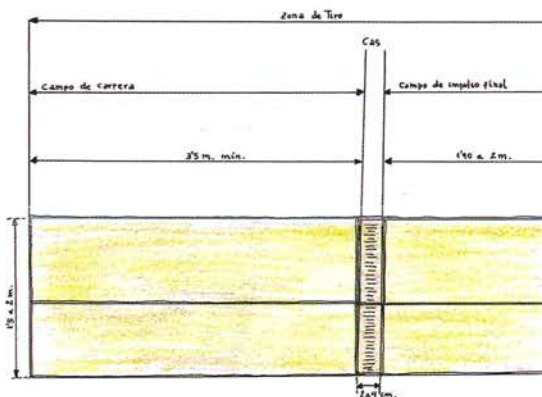
3.2.- Elementos que no juegan:

A) Zona de Tiro. Comprende tres partes.

1. *Campo de Carrera.* Constituido por un rectángulo de 3,5 metros, como mínimo de largo por 1,5 a 2 metros de ancho, revestido de arcilla, tierra o arena. Si es de cemento, para facilitar a los jugadores la dirección correcta para el tiro, es conveniente hacerle en la superficie unos surcos rectos de poca profundidad, a lo largo y a lo ancho, los cuales al cruzarse pueden formar cuadrados o rectángulos de diferentes superficies, teniendo que coincidir el surco central de los paralelos a la largura, con la prolongación del punto medio de eje del Tablón. Si la capa fuera de arcilla, tierra o arena, es condición indispensable que esté bien apisonada, aunque es más recomendable la superficie de cemento. Este Campo de Carrera, tendrá un desnivel hacia el Tablón de 1,5 a 2 por 100.

2. *“Tiro propiamente dicho”, “Cas” o “Tire”.* Es un desnivel vertical que discurre a todo lo ancho entre el Campo de Carrera y el Campo de Impulso Final. La altura de este desnivel debe ser de 2 a 4 centímetros. Del borde superior del “Cas” al comienzo del tablón habrá un desnivel hacia éste de 4 a 6 centímetros y de la base a dicho comienzo, una distancia de 1,90 a 2 metros.

3. *“Campo de Impulso Final”.* Es una zona de la misma anchura que el Campo de Carrera y de 1,90 a 2 metros de largura, situada entre la base del “cas” y el Tablón. Puede ser de arcilla, tierra o arena, que pueden estar recubiertas de una capa de cemento uniforme. La superficie de esta zona tendrá un desnivel hacia el





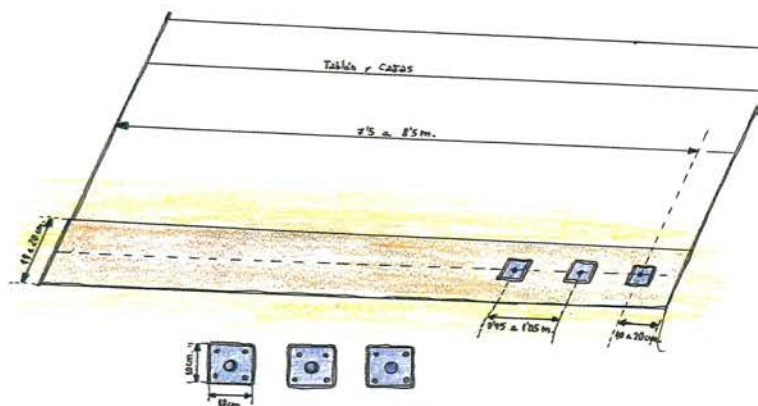
Tablón de 1 a 1,5 por 100 aproximadamente, es decir de 2 a 3 centímetros.

B) "Tablón", "cureña" o "banzo". Situado a continuación de la Zona de Tiro. Está constituido por la unión en sus extremos de 2 ó 3 tabloncillos de 19 a 21 centímetros de ancho por 8 a 12 de grueso. Como del comienzo del tablón al centro de la última caja debe haber necesariamente de 7,5 a 8,5 metros y es conveniente que

del centro de esta caja continúe unos centímetros, la longitud total de los tabloncillos unidos debe ser aproximadamente de 7,60 a 8,60 metros. Si son dos tabloncillos, pueden ser de la misma longitud o diferente. Si son 3, lo más conveniente es que el más cercano al tiro sea más corto que los otros. La razón de esta conveniencia es que se deteriora más rápidamente (porque sufre más el efecto del choque de las bolas) y es más fácil reemplazarlo siendo más corto. Estos tabloncillos pueden ser de roble, haya u otra madera no excesivamente dura. Actualmente también se usan maderas exóticas como elondo, emberó y ukola. Van introducidos en el suelo, presentan una forma cóncava en toda la longitud de su superficie, estando los bordes de esa concavidad al nivel del terreno que les rodea. Del comienzo al final tendrán una subida de 12 a 21 centímetros, es decir, el desnivel será aproximadamente de 1,5 a 2,5 por 100. Este desnivel puede ser uniforme en toda la longitud pero es más conveniente que en el primero sea muy pequeño aumentando ligeramente en el segundo y más en el tercero. La concavidad debe ser, como máximo de 0,4 centímetros al comienzo, aumentando uniformemente hasta alcanzar, al final, una medida que puede oscilar entre 0,8 y 1,5 centímetros, siendo éste su tope. El Tablón puede asentar en el suelo directamente o sobre estacas transversales o verticales para darle mayor estabilidad, clavándole en ellas. Los tabloncillos pueden ir unidos por simple contacto o encajados por medio de unos cortes hechos en la parte superior de uno e inferior de otro y unidos por clavos. Este Tablón debe mantenerse libre de obstáculos y mojado durante el desarrollo del juego, para facilitar el deslizamiento de la bola. Al principio del Tablón, suele ponerse un rectángulo de cemento, piedra o madera. Si es de madera, el lado que limita con el Tablón tiene la misma anchura que éste, y los costados, 20 centímetros aproximadamente. De este taco de madera, aproximadamente unos 3 centímetros por cada uno de los lados que limitan con el Tablón, están unidos a éste, mientras que al resto se le hace un corte de 1 a 1,5 centímetros a todo lo largo para que

quede separado del Tablón. Por debajo de esta separación se coloca una tubería subterránea de 1 a 2 metros de largo, que desemboca en un hoyo hecho en la tierra, que puede estar recubierto de cemento.

Este hoyo tiene la misión de recoger el agua sobrante de la utilización para mojar el Tablón, que cae por el corte del taco, por la tubería llega al hoyo y sirve para mojar la bola. El taco de madera, o el cemento o piedra, se ponen ligeramente más elevados que



el borde del Tablón, con el objeto de que las bolas no peguen en la punta de éste y salten. También se puede hacer una cortadura transversal de 1 a 2 centímetros al principio del Tablón, para que el agua llegue al hoyo sin necesidad de tubería. El objeto de todo ello es que el agua no caiga por la punta del Tablón y forme un charco. A unos 2 ó 3 metros del final del Tablón, se pone un parapeto constituido por sacos de paja o hierba, un montón de arcilla, tierra o arena; o una madera blanda (tronco de palmera, etc.), una cubierta de automóvil, camión o tractor, etc., detrás de los cuales puede ponerse arcilla, tierra o arena. El objeto de este parapeto es que se detenga la bola y no rueda hacia la Zona de Rayas.

C) "Cajas", "cases" o "chapas". Son 3, de hierro, que van introducidas en medio del Tablón y al final de él, con una separación entre sus centros de 0,95 a 1,05 metro del primero al segundo, e igual distancia de éste al tercero, estando el centro de esta tercera caja a unos 10 centímetros del final del Tablón, y de 7,5 a 8,5 metros del principio; estas cajas no deben sobresalir del nivel de la concavidad del Tablón, para lo cual se hacen unos huecos en éste. La superficie de las cajas es un cuadrado de 10 centímetros de lado y su grosor 1 centímetro; llevan un agujero en cada ángulo, destinado a introducir un clavo o un tornillo con el que se sujetan al Tablón. En el centro tienen un hueco circular con mayor diámetro en la superficie que en el fondo. El diámetro en la superficie es de unos 4 centímetros y en el fondo de unos 2 a 2,5 centímetros. Este diámetro del fondo es un poco mayor que el de las bases de los bolos (que es aproximadamente 1,5 centímetros), para que éstos asienten con holgura. El hueco tiene una profundidad diferente en cada caja, siendo en la primera, empezando a contar desde el tiro, de 1,1 a 1,2 centímetros; en la segunda, de 1,3 a

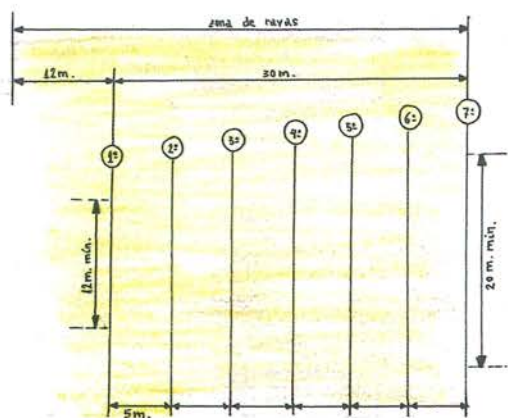
1,4 y en la tercera 1,5. El objeto de estas cajas y su hueco es sujetar y servir de tope al bolo, que al ser tocado por la bola, se eleva en vez de ser arrastrado. Para mayor sujeción de los bolos en el hueco de las cajas se pone arcilla húmeda.

D) "Rayas". Son 7 líneas paralelas entre sí y perpendiculares a la longitud del Tablón, que atraviesan el terreno de juego. La primera debe estar en 12 metros del centro de la última caja. La distancia entre cada dos rayas debe ser de 5 metros. Esta distancia ha de ser igual en todos los espacios que quedan entre rayas. Por lo tanto, del centro de la última caja a la séptima raya tiene que haber 42 metros, siguiendo la prolongación del eje del Tablón. Las rayas sirven para valorar las jugadas. En la Regla 5.5, apartado e) se indica el valor de estas rayas.

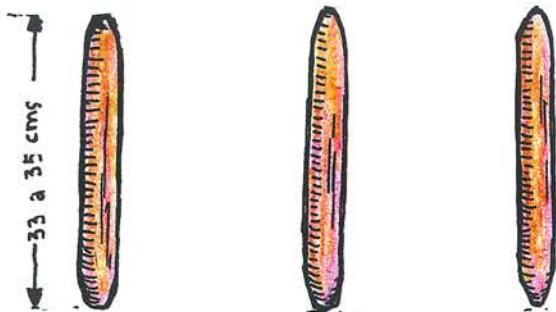
3.3.-Elementos que juegan:

Bolos. Son unos trozos de madera, de forma cilíndrica, con el borde de las bases ligeramente desgastado. Su longitud es de 33 a 35 centímetros. El diámetro en toda la longitud es aproximadamente 3 centímetros, y en las bases 1,5. Su peso oscila alrededor de los 200 gramos. Pueden ser diferentes maderas (encina de pie, agracio, acebo, lentisco, etc.). Para jugar se necesitan tres bolos.

Bolas. Son de forma esférica, macizas, con un diámetro que puede oscilar entre 22 y 25 centímetros y un peso entre 4,5 y 7 kilogramos. Presentan un agujero circular de 2,5 a 3 centímetros de diámetro, destinado a introducir el dedo pulgar, y a una distancia de unos 4 centímetros tienen una concavidad o bendidura profunda en forma de media luna, de 10 a 12 centímetros de largo y de 5 a 6 en su parte más ancha, con la curvatura en la parte más alejada del agujero circular, bendidura en



Medidas:



la que se introducen los restantes dedos. La bendidura y el agujero se unen en el interior de la bola, con el objeto de poder juntar el pulgar con los demás dedos y ayudar a su manejo. Al conjunto de bendidura y agujero, se le da el nombre de "agarradera" o "llave". Para facilitar su deslizamiento por el Tablón, las bolas se limpian y mojan antes de efectuar el tiro. Estas bolas pueden ser de nogal (preferentemente de la raíz), haya, acerón, etc. No se descarta la posibilidad de que bolos, bolas, y aun el mismo Tablón, puedan construirse de una materia plástica, o de otros materiales prensados.

Para los jugadores infantiles, los pesos de las bolas y bolos, así como sus medidas y las del Tablón, rayas, tiro, etc., serán siempre menores. Un modelo aproximado de bolera infantil sería: distancia del Cas a la punta del Tablón de 1,30 a 1,40 metros. Anchura del Tablón, 17 a 19 centímetros. Largura del Tablón hasta el centro de la última caja, 6 a 7 metros. Distancia entre dos cajas 80 a 85 centímetros. Distancia del centro de la última caja a la primera raya, 8 metros. Distancia entre cada raya, 4 metros. Número de rayas, 6. Distancia del centro de la última caja a la sexta raya, 28 metros. Diámetro de la bola, 19 a 22 centímetros. Diámetro del bolo, 2 a 3 centímetros. Longitud del bolo, 28 a 30 centímetros.

En el caso de que por falta de bolera infantil de estas condiciones tuvieran que jugarse competiciones infantiles en boleras de adultos, jugarán con las condiciones de éstas, pero solamente con 4 rayas, y podrán tirar con la bola que deseen, pero siempre los Organizadores dispondrán de bolas de tamaño y peso de las consideradas para infantiles. Los juveniles jugarán en boleras de adultos y con bolas de éstos. En lo referente a rayas, serán las que se dispongan en las Normas de Campeonatos.

Los juveniles o infantiles que opten por jugar en categoría superior tendrán que ajustarse en lo relativo a pesos y medidas a las condiciones de ella.

REGLA 4. Generalidades del juego

4.1. - El juego de PASABOLO-TABLÓN es el deporte practicado en una bolera de Pasabolo, cuyo objeto es derribar con la bola y lanzar lo más lejos posible y en dirección a las rayas, el mayor número de bolos, de acuerdo con estas Reglas. Este juego no exige que la bola choque en la tierra que bordea el Tablón y luego tire los bolos, también se considera bola válida. El valor de la jugada es mayor cuantas más rayas crucen los bolos. Cada bolo, después de ser lanzado y alcanzada su inmovilidad (excepto Regla 5.6, apartado d) y Regla 5.8, apartado f), tendrá el valor de la última raya que toque o haya pasado, y el valor de la jugada será la suma de los valores de cada bolo.

4.2.- Jugador de Pasabolo puede ser toda persona que tenga las suficientes facultades físicas que le permitan realizar los movimientos y esfuerzos necesarios para la flexión de piernas y el giro semicircular del brazo hacia atrás y hacia ade-

lante, que le capaciten para impulsar la bola que ha de seguir la trayectoria del Tablón y derribar y lanzar los bolos.

REGLA 5. Reglas de juego

5.1.- En toda competición habrá dos Jueces-Árbitro, uno de Zonas de Tiro y Tablón y otro de Zona de Rayas, con potestad cada cual en su demarcación. Estos jueces, en el transcurso de la competición, podrán intercambiar sus puestos, pero asumirán la función que entonces les corresponda. La autoridad de estos jueces y sus decisiones serán inapelables en todo lo concerniente a la parte técnica del juego.

5.2.- Para determinar las obligaciones y atribuciones del jugador señala:

a) Que parte de la planta del pie correspondiente al brazo que tira la bola, esté en contacto con el borde superior del Cas o sobre él al iniciar el lanzamiento, no estando permitido pasar completamente ese pie a la zona delantera (campo de impulso final) del indicado borde. El jugador que al efectuar sus tiradas se pase del Cas será advertido por el juez en la primera bola en que incurra en esta falta y le serán anuladas todas las demás en las que cometa la misma infracción, bolas que no podrán repetirse. Si la competición durara más de un día, cada día será independiente entre sí y volverá a regir la Norma como al principio. En cambio, la jugada será válida cuando el pie correspondiente al brazo que tira la bola, no llegue al Cas, es decir, que quede completamente dentro del Campo de carrera. El pie contrario puede pasar dentro del Campo de impulso final, todo lo que le permita el paso del jugador.

b) El jugador, dentro del Campo de carrera, podrá dar todos los pasos y hacer todos los movimientos que considere convenientes para el mejor lanzamiento de la bola.

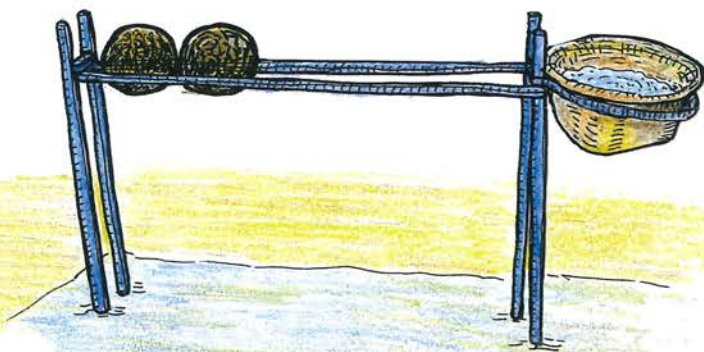
c) Si el jugador al tener que efectuar sus tiradas perdiera deliberadamente el tiempo, será advertido por el juez, y en caso de reincidir, podrá ser eliminado de la Competición.

d) Si por cualquier circunstancia la bola no llega a soltarse de la mano, aunque se haya pasado del Cas, se repetirá el intento, pero solamente una vez por bola.

e) Les está prohibido a los jugadores en las Competiciones "armar o plantar" los bolos cuando efectúen sus tiradas. Es costumbre que cada jugador tenga su armador especializado, que coloca los bolos en forma ventajosa para hacer mejor la jugada. Si algún jugador no tiene armador propio, puede solicitar el concurso del armador de otro jugador; y si no se prestara a ello, puede exigir de la Organización el concurso del armador que dicha Entidad debe tener al servicio de los jugadores.

f) En las competiciones, los jugadores efectuarán sus lanzamientos con las bolas que deseen, siempre que dichas bolas estén dentro de las condiciones que señala el Reglamento.

g) *Todo jugador que quiera tirar en una Competición con bolas propias, puede hacerlo, siempre que dichas bolas se ajusten a las condiciones de este Reglamento. Si algún otro jugador quisiera utilizarlas, puede cedérselas, aunque esta cesión no tiene carácter obligatorio.*



Respecto a los bolos, es obligatorio usar los que tengan preparados los Organizadores.

5.3.- Del tiro. El Campo de Carrera no podrá tener menor largura o anchura, ni más ni menos desnivel que lo establecido

en la Regla 3.2. En ningún caso el Cas puede tener mayor ni menor altura, desnivel hacia el Tablón y distancia a éste que lo establecido en la mencionada Regla. El Campo de Impulso final no deberá tener mayor ni menor desnivel que indica la mencionada Regla.

5.4.- Del Tablón y las Cajas. En ningún caso el Tablón puede tener más ni menos longitud, anchura, grosor, desnivel y concavidad que lo establecido en la Regla 3.2. Las medidas de las cajas y separación entre ellas no podrán ser mayores ni menores que lo establecido en la Regla 3.2.

5.5.- De las Rayas.

a) En ningún caso las Rayas pueden estar a más ni menos distancia entre sí ni del Tablón que lo establecido en la Regla 3.2.

b) Necesariamente las Rayas han de ser líneas continuas y rectas.

c) Deben ir marcadas por un trazo de cal o un pequeño surco hecho en la tierra, a lo largo de los cuales discurre una cuerda tensa, sujeta en los extremos por trozos de madera o de otro material, rotulados con el valor de la Raya. La finalidad de la cuerda es lograr siempre la rectitud de la Raya y así calibrar mejor el valor de la jugada. Solamente es necesario que los bolos al ser lanzados por la bola y al quedar inmóviles estén tocando o hayan pasado a la cuerda, para que sumen el valor que tiene la Raya.

d) Siempre el objeto de las Rayas será marcar el valor de la jugada.

e) Las rayas tienen los siguientes valores: 10 bolos la 1ª, 20 la 2ª, 30 la 3ª, 40 la 4ª, 50 la 5ª, 60 la 6ª, 70 la 7ª, 80 la 8ª, 90 la 9ª, etc., y en sus extremos no tienen límites.

5.6.- De los bolos.

a) *En ningún caso los bolos pueden tener más ni menos longitud, diámetro y peso (aproximado), que lo establecido en la Regla 3.3.*

b) *Los bolos derribados, para armarlos de nuevo, no se podrán coger mientras no estén completamente inmóviles.*

c) *Todos los bolos que, una vez lanzada la bola, queden en el espacio comprendido entre el principio del Tablón y la Primera Raya, incluso los que queden sobre el Tablón, valdrán un bolo cada uno. Los demás, según la Raya o espacio entre Rayas en que queden.*

d) *Los bolos que peguen en algún obstáculo que se halle en la última Raya o pasada esa Raya fijada para la Competición, se contarán con el valor de ella, aunque retroceda a otra. Los que toquen o pasen esa Raya y sin pegar en ningún obstáculo retrocedan a otra, se contarán donde queden inmóviles.*

e) *Los bolos que toquen o pasen una Raya y que por cualquier circunstancia (choque con un obstáculo, efecto del viento, desviación de su trayectoria, etc.) retrocedan a otra, se contarán donde queden inmóviles (excepto los que choquen en un obstáculo que se halle en la última o pasada la última Raya para la Competición y los de la Regla 5.8.).*

Excepto en los casos en que este Reglamento especifique que no sea así, todos los bolos se contarán donde queden inmóviles.

5.7.- De las Bolas.

a) *En ningún caso las bolas pueden tener ni más ni menos volumen y peso que lo establecido en la Regla 3.3.*

b) *Si un jugador efectúa su tirada sin que el armador haya colocado previamente los tres bolos, la tirada no se considera válida y se repite la bola.*

c) *Si se aprecia con toda claridad que algún bolo ha sido derribado fortuita o deliberadamente por alguien que no sea el propio jugador, el juez invalidará la bola lanzada, la cual será repetida. Excepto en este caso y en los de b) de esta Regla y a), b) y c) de la Regla 5.8., toda bola lanzada será válida, aun cuando se esté cayendo o se haya caído algún bolo.*

d) *Será bola válida toda la que haya salido de la mano del jugador que cumple las condiciones de a) Regla 5.2. tire o no los bolos, excepto aquellas que este Reglamento especifica expresamente que no lo son.*

5.8.- *Si, por alguna causa independiente del juego, la bola lanzada o los bolos derribados no hacen el juego debido, se determina:*

a) *Si la bola lanzada tropieza en una persona u otro obstáculo extraño al juego antes de llegar a cualquiera de los bolos, se volverá a repetir siempre, naturalmente, que esta bola fuera en dirección a los bolos.*

b) *Si la bola lanzada se rompiese en pedazos antes de su choque o en su cho-*

que con cualquier bolo, se repetirá la jugada con otra bola, siempre que se haya roto al ser lanzada o en su choque con el Tablón o los bolos.

c) Si el jugador al lanzar la bola es estorbado o se le avisa que hay algún peligro (un armador que está armando, una persona, un animal que pasan por el Tablón, etc.), el juez tiene potestad para indicar que sea lanzada otra vez, aun en el caso que el jugador la hubiera tirado por fuera del Tablón. Si dicha bola hubiera hecho buen juego y el jugador no desea volverla, se considerará bola válida.

d) Si los bolos, al ser lanzados por la bola tropiezan en una persona (ya sea juez, armador, contador de bolos, etc.) u otro obstáculo extraño al juego, se contarán donde queden inmóviles (excepto los de la 1ª parte de d) Regla 5.6. y los de f) de esta Regla). Consecuencia de esto es que todo jugador, al tirar la bola, puede exigir que nada ni nadie esté ocupando un lugar que puede estorbar la trayectoria de la bola o de los bolos, por lo cual los Jueces y el armador se colocarán alejados del Tablón y los demás jugadores y espectadores, fuera del terreno de juego. El juez de Rayas y los que cuentan y vuelven los bolos pueden estar dentro de la Zona de Rayas, procurando no interceptar la trayectoria de los bolos.

e) Si se rompiesen uno o varios bolos por efecto del golpe de la bola o por choque entre ellos o contra el terreno de juego, la jugada será válida y se sumarán los bolos rotos, tomando el valor del trozo de cada uno que más Rayas haya cruzado o la última en que toque. Este trozo es el que representa al bolo como si estuviera completo. Los otros trozos no intervendrán en la jugada. Los bolos rotos serán retirados de la Competición.

En casos excepcionales (mala fe de un jugador o espectador que hiciesen retroceder algún bolo, etc.), el juez tiene potestad para decidir si uno o varios bolos deben contarse no donde quedan inmóviles, sino donde estaban en el momento de producirse el incidente.

5.9.- En toda competición debe disponer la Federación o la Entidad organizadora de varios tipos de bolas en volumen, peso y agarradera, para que cada jugador escoja la que más crea conveniente, siempre que dichas bolas estén dentro de las tolerancias fijadas en el presente Reglamento.

5.10.- Quedará a criterio del juez la sustitución de las bolas y bolos que el jugador o su armador en la jugada de turno soliciten sean cambiados por no estar en las debidas condiciones. Si el juez, aunque no se soliciten, cree necesaria la sustitución, consultará con el jugador y si éste está de acuerdo, se procederá al cambio.

5.11. - En las competiciones, la renovación de bolos usados que aunque no estén rotos pueden no realizar el juego debido, será a juicio del juez.

5.12. - En casos excepcionales, la Federación Española de Bolos, si se trata de una Competición Nacional, o la Federación Regional correspondiente si se trata de una Competición Regional o Particular, podrán autorizar su celebración en Bolerías

que no reúnan las condiciones exigidas en este Reglamento, pero que no difieran sensiblemente de ellas.

5.13.- *En casos especiales, pueden celebrarse Competiciones Oficiales o Particulares con mayor número de Rayas, situadas a cinco metros una de otra y siempre que la séptima esté a 42 metros del centro de la última caja. Pero para poder celebrar este tipo de competiciones se necesita una autorización expresa de la Federación Española de Bolos si se trata de una Competición Oficial, tanto si es de carácter Nacional como Regional. En caso de competiciones particulares anunciadas públicamente, será suficiente un permiso especial de la Federación Regional correspondiente.*

5.14.- *En los casos en que el terreno de juego donde está instalada la bolera presente algunas características especiales no especificadas en el presente Reglamento, y para conocimiento de jueces, jugadores y público, el vocal de Pasabolo de la Federación Regional correspondiente si la competición es de carácter oficial, o la Entidad Organizadora si es de carácter particular, antes de empezarla deberán exponer visiblemente en la Bolera, las Normas a seguir para las eventualidades que pudieran presentarse a las particularidades del terreno.*

5.15.- *Todos los casos o incidencias del juego (suspensión de encuentros, descalificación de jugadores o armadores, etc.) que no estén previstos en este Reglamento, serán resueltos por el Juez, y en último caso por el Comité de Partidos y Competiciones de la Federación correspondiente.*

REGLA 6. Modalides de juego

6.1.- *De Campeonato, de Partida y de Concurso.*

6.2.- a) *Modalidad de Campeonato. Se juega individualmente o por equipos. Cada jugador tira un número determinado de bolas, alternando cada dos bolas con otro jugador o con otros, según tiren en grupos de dos, tres o cuatro jugadores. Si se trata de equipos, cada jugador tira un número determinado de bolas, alternando cada dos con sus compañeros de equipo. Se suma el valor de las jugadas de estas bolas, clasificándose un cierto número de jugadores o equipos, siempre guardando el orden de los que mayor número de bolos hayan obtenido. Estos jugadores o equipos clasificados vuelven a hacer otra tanda de tiradas de la misma forma que anteriormente, clasificándose otro cierto número de jugadores o equipos, y siguen así hasta que queden dos jugadores o equipos que son los que juegan la final, proclamándose campeón el jugador o equipo que más bolos consiga.*

Los bolos de todas las tiradas de cada jugador o equipo se van sumando. El orden de tirada de todas las eliminatorias se hará siempre por sorteo. Durante el desarrollo de todo el Campeonato es obligatorio efectuar todas las eliminatorias con el mismo número de bolas. Si dos o más jugadores o equipos empatan para el último

puesto en una tirada y exceden de la cifra reglamentaria que debe clasificarse, tirarán en la siguiente con todos los demás clasificados, pero de estos empatados, sólo podrán clasificarse para la eliminatoria que sigue, y guardando el orden de los que mayor número de bolos obtengan y en el caso de que hicieran suficiente cantidad de bolos, el número de jugadores o equipos que en la eliminatoria de empate faltaran para completar dicha cifra reglamentaria. Si siguieran empatados estos jugadores o equipos y hubieran hecho suficientes bolos para clasificarse para la siguiente eliminatoria, tirarán en ella con los demás clasificados y así seguirán hasta que sólo queden clasificados, de estos empatados, el número de jugadores o equipos que en la eliminatoria del primer empate faltara para completar la cifra reglamentaria. Si al llegar a la final quedan más de dos jugadores o equipos, por haber empatado, para el segundo puesto efectuarán una eliminatoria a ella, entre los empatados, haciendo otra tanda de tiradas con el mismo número de bolas. Si subsiste el empate tirarán sucesivamente dos bolas cada uno hasta que se deshaga éste. Si al terminar las tiradas de la final hubiera empate, por haber conseguido el mismo número de bolos a lo largo de todo el campeonato, se seguirá el mismo procedimiento para deshacerle. Si al terminar el Campeonato, hay dos o más jugadores o equipos empatados (que no serán naturalmente ni el primero ni el segundo, pues éstos ya dijimos antes la manera de desempatar) y les interesa hacerlo, desempatarán tirando dos bolas cada jugador, previo sorteo; si subsiste el empate tirarán otras dos, y así sucesivamente hasta que se deshaga.

Los bolos conseguidos en los desempates no se sumarán a los que lleve el jugador o equipo, pues sólo servirán para el desempate.

6.3.- b) Modalidades de partida.

- 1. Siempre entre dos equipos compuestos de 1 a 6 jugadores.*
- 2. Los equipos sortearán el orden de tirada antes de comenzar el juego, siendo el acertante el que empiece.*
- 3. Al iniciarse el juego, cada jugador del equipo acertante tirará una o dos bolas (según se acuerde entre los equipos) sumándose los bolos de las tiradas de todos los jugadores. A continuación tirarán los del equipo contrario, sumándose sus bolos.*
- 4. El equipo que haya logrado mayor número de bolos ganará un “chico” o “juego”. En caso de empate, volverán a efectuar otras tiradas o varias más, como se indica en el apartado anterior, hasta que gane un equipo.*
- 5. El equipo que haya ganado el juego tirará el primero en el siguiente.*
- 6. El equipo que tira el primero en un juego y estima que no ha hecho el suficiente número de bolos, podrá entregar ese juego al equipo contrario, el cual lo gana sin necesidad de tirar sus bolas. Basta que un jugador del primer equipo no quiera dar el juego para que el equipo contrario tenga que tirar sus bolas y hacer mayor jugada para poder ganarlo. En las Competiciones Oficiales no está permitido que el primer equipo entregue su juego.*

7. Si después de una o varias tiradas del equipo segundo, sus componentes observan que ya no pueden ganar el juego, pueden entregarle sin tirar las bolas que faltan a dicho equipo. En las Competiciones Oficiales deberán tirar todas las bolas para el cómputo final de bolos, pero pueden solicitar del Juez que les exima de ello.

8. Esta modalidad puede jugarse a varios juegos o a partidas de varios juegos.

6.4.- Modalidad de concurso. Se puede jugar según la modalidad del Campeonato, o también por equipos de uno a seis jugadores, que tiran cada uno un número determinado de bolas y la suma del valor de las jugadas de todos los componentes de cada equipo dará el orden de clasificación del concurso.

REGLA 7. Reglas adicionales

7.1.- En las competiciones queda prohibido a todos los jugadores participantes tirar más de dos bolas cada vez en plan de entrenamiento en la misma bolera donde se celebra la Competición y durante el desarrollo de ésta si dura un día. Si dura más días, cada uno de éstos es independiente entre sí. Las bolas serán lanzadas con tabla blanca, es decir, sin bolos, pudiendo efectuarse el lanzamiento de dichas dos bolas antes de todas las eliminatorias y desempates. Tampoco podrán efectuarse entrenamientos en esa misma bolera antes de empezar la Competición ni entre las sesiones o eliminatorias de la misma, a los jugadores que continúen clasificados.

7.2.- En todas las competiciones oficiales el uniforme de los jugadores será: calzado blanco o azul, pantalón azul y camisa o camiseta blanca. Si la Competición es de carácter Regional podrán llevar el distintivo del Club al que pertenezcan y las insignias que le hayan concedido la Federación Nacional y la Regional. Si es de carácter Nacional, las insignias que le hay concedido ésta, y el distintivo de la Federación Regional a que pertenezcan.

Todo jugador que, en una competición de carácter nacional, al ir a efectuar sus tiradas no se presente debidamente uniformado será descalificado y se le prohibirá participar en ella. Si la Competición es de carácter regional, el Juez (o en su ausencia el jurado) podrá permitirle su participación si lo juzga oportuno.

7.3.- En las competiciones debe haber dos juegos de bolos en servicio, para dar mayor rapidez al juego, quedando prohibido retardarlo para escoger los mejores de cada grupo.

7.4.- En la final de todas las Competiciones se pondrán dos juegos de bolos nuevos, dejando a criterio del jugador y del armador de turno, el poder armar bolos usados anteriormente en la misma competición, si lo estiman oportuno.

7.5.- Para poder celebrar Competiciones de Clubes o particulares públicamente anunciadas, es necesarios haber obtenido autorización de la Federación Regional respectiva. Si estas Competiciones se celebran por categorías necesariamente han de jugarse con el número de rayas fijado para las oficiales.

7.6.- *Todo Club que desee organizar una competición oficial de carácter Regional, deberá enviar a la Federación Regional a que pertenezca, al mismo tiempo que su petición, las dimensiones y demás detalles de la Bolera donde desea celebrarla. La Federación Regional, antes de conceder el permiso, enviará una Comisión que dictamine si la Bolera se encuentra en las debidas condiciones para el desarrollo de la Competición. Dicha Comisión estará compuesta por el Vocal de la Pasabolo de la Federación Regional correspondiente y un representante del Club organizador. Debe efectuarse esta revisión y la concesión o denegación del permiso antes de que haya pasado un mes de ser hecha la petición.*

Si la Competición es de carácter Nacional, la Federación Regional (a través de la cual debe hacer el Club su petición), debe enviar a la Federación española las características de la Bolera en la que se desea celebrar la Competición, y si se encuentra en las debidas condiciones para el desarrollo del juego.

Si es la Federación Regional la que desea organizar la Competición, deberá observar los mismo requisitos.

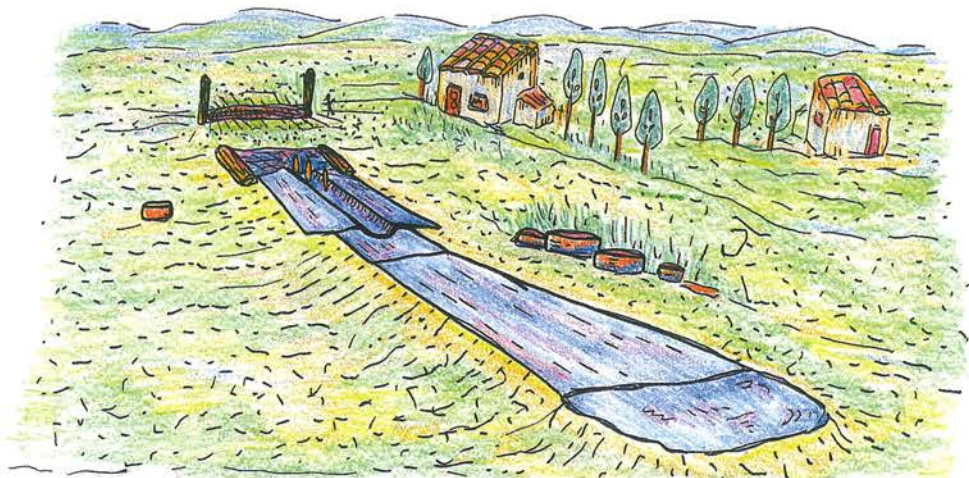
Tanto si la competición es de carácter Nacional como Regional, el Juez, antes de iniciarla, revisará la bolera para comprobar si está en las condiciones que cuando se concedió el permiso, no autorizando su celebración si hubieran cambiado sensiblemente empeorándolas. Asimismo, revisará los bolos y bolas (con el fin de desechar los que no se encuentre aptos para el juego) y las fichas federativas de los jugadores, no permitiendo participar a los que no estén en las debidas condiciones.

REGLA 8. Diligencia

Para hacer constar que este Reglamento ha sido aprobado en Junta Directiva de la F.E. de Bolos, habiéndose actualizado con arreglo a los acuerdos de las últimas Asambleas Nacionales, después de oídos los representantes de Clubes y las Federaciones Regionales.

Hasta aquí el Reglamento Oficial de este juego de bolos. Ahora, tal y como comentábamos al principio de este capítulo dedicado al Pasabolo Tablón, vamos a extendernos un poco para conocer el sistema de juego en el noroeste de nuestra provincia, especialmente con las informaciones proporcionadas por los aficionados de Arcellares del Tozo, que luchan por conservar y fomentar esta bellísima modalidad deportiva.

En esta comarca no se juega a la raya, sino que lo hacen a la viga. En esta modalidad, no se contabilizan los bolos según el número de rayas alcanzadas o sobrepasadas, sino que hay que “pasar la viga” para obtener la máxima puntuación posible.



La viga es una señal, a menudo una zanja, realizada en el suelo de manera perpendicular a la línea de salida de los bolos desde el carrejo. Está situada aproximadamente a unos veinte metros de la zona de parada de las bolas, y está delimitada por dos postes que es por donde tienen que pasar los bolos para ser considerados válidos.

Aunque la puntuación se determina a la hora de “rayar”⁴⁸, el valor de los puntos se determina según salgan o queden los bolos, estableciéndose los siguientes premios o puntos, con carácter general:

Bolo que no llega a la viga	1 punto
Bolo que pasa la viga fuera de los postes	1 punto
Bolo que llega a la viga por el suelo	3 puntos
Bolo que llega por el suelo y pasa la viga	4 puntos
Bolo que pasa la viga al vuelo	5 puntos

Además de las puntuaciones, los jugadores que “rayan” pueden variar o establecer diferentes jugadas en las que ellos se crean superiores al contrario, con el fin de igualar la partida. Algunas de esas jugadas son:

Pares en la viga valen doble. Cuando se colocan DOS bolos en la viga, se duplica el valor de éstos. (En el caso de la puntuación fijada fuese la reseñada anteriormente, el valor de esta jugada sería de DIECISÉIS puntos).

Pato quieto vale doble. Tirar a pie quieto sin coger impulso o carrerilla.

Pillar la bola. En este caso, el jugador tiene que salir corriendo y detener la carrera de la bola antes de que llegue a la “viga”. Si no lo consigue, NO se apunta ningún tanto aunque haya logrado la máxima puntuación posible.

Bolo largo. En esta jugada sólo se valora la distancia conseguida por el bolo más alejado del carrojo, ganando el juego el jugador que más lejos haya llegado con un bolo.

Hay más juegos, pero con estos pequeños ejemplos nos podemos hacer una idea de la riqueza de esta modalidad y de lo fácil que resulta adaptarla a nuestras habilidades.

El Bolo Burgalés

EL BOLO BURGALÉS

Esta modalidad es quizá la más espectacular de cuantas se juegan en toda España. Su práctica está limitada a la ciudad de Burgos y sus alrededores, en un radio aproximado de 20 ó 25 kilómetros, si bien la emigración de burgaleses en épocas pasadas ha hecho que en la actualidad también existan instalaciones para la práctica de Bolo Burgalés en otras comunidades, especialmente en el País Vasco y Madrid. D. José M^a Codón, cronista oficial de la ciudad de Burgos, también recoge la práctica de esta modalidad en América del Sur.

Sus orígenes están firmemente ligados al Camino de Santiago, fijándose el siglo XIV como fecha cierta de su práctica en Burgos (Burgos ciudad). En estas fechas está documentada la práctica de los bolos, además de en Burgos, en León y Orense, ciudades también situadas en el Camino francés de Santiago, estableciéndose además esta fecha como la del inicio de las modificaciones del juego o adaptaciones al modo local para la práctica de los bolos.

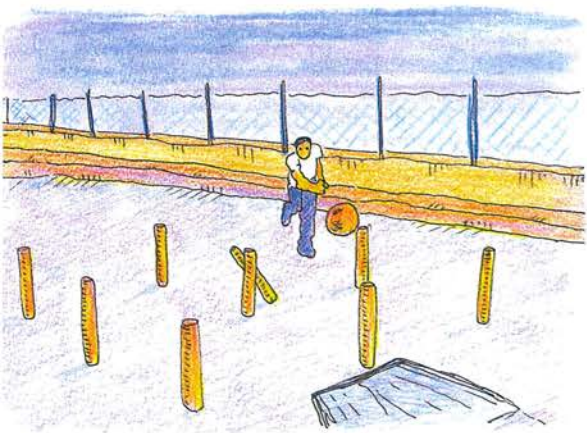
Aunque más adelante se publica el Reglamento completo de este juego, debemos hacer antes una referencia a sus elementos de juego para hacernos una ligera idea acerca del mismo.

Los elementos de juego son la bolera, los bolos y las bolas. Los bolos son DOCE, nueve para la jugada “de cerca o de castro” y tres para la de “pasabolo”.

Resulta muy difícil explicar la dinámica del juego, ya que en una partida se pueden dar cinco jugadas diferentes: “mano, castro mano, diabla⁴⁹, castro diabla y pasabolo”. A estas cinco jugadas habría que añadir otras cua-

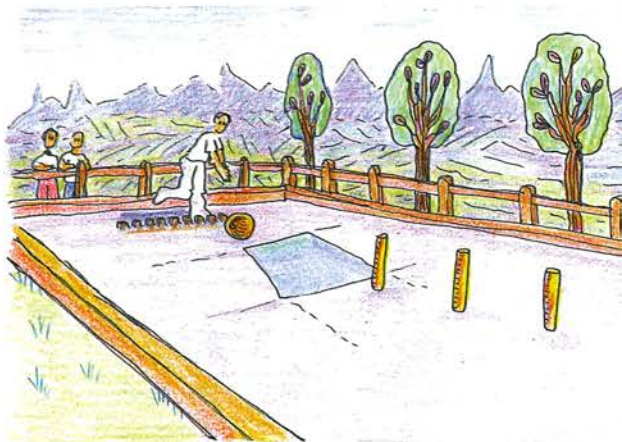
tro más, actualmente casi en desuso, que eran las cuatro primeras jugadas citadas anteriormente, pero con el añadido del miche o mico (es decir, con diez bolos). También existía una jugada actualmente en desuso, denominada “de bolillos”.

En las jugadas de castro se puede dar el caso de que tirando más bolos que el contrario obtenemos menos puntos, ya que para obtener la máxima puntuación hay que derribar los bolos de acuerdo con unas reglas establecidas.



En esta jugada se requiere una gran habilidad, además de la fuerza suficiente para controlar la bola, que como veremos más adelante tiene un peso considerable.

Por el contrario, la jugada de pasabolo es la más espectacular y la más sencilla de entender para el espectador profano, ya que consiste en arrojar la bola contra tres bolos colocados en fila, y lanzar al menos uno de éstos a una distancia superior a cuarenta metros, salvando además el bolo en su recorrido una barrera colocada al final de la bolera y a una altura aproximada de un metro (a esto se le llama hacer un “salte”).



Como es lógico, para jugar al Bolo Buralés son necesarias unas instalaciones cerradas con redes o vallas, ya que el riesgo de alcanzar a los espectadores con un bolo es una constante en estas partidas.

Aún así, a pesar de todas las medidas de seguridad ha veces a ocurrido algún percance por la fuerza con la que se desplazan los bolos en la jugada de pasabolo. Como ejemplo, basta citar la Bolera El Plantío, situada en la ciudad de Burgos, en la que, con unas vallas de una altura más que considerable, se ha visto en numerosas ocasiones cómo los bolos saltaban por encima de la valla y caían a tejados adyacentes.

No obstante, a pesar de lo que pudiera parecer al leer estas características, para practicar este juego no es necesaria una gran fuerza o condición física, ya que lo que más cuenta es la habilidad. Resulta hermoso contemplar hoy día a jugadores de más de setenta años dando lecciones a los más jóvenes, aprovechando sus conocimientos y su técnica.

Al igual que en el Bolo Tres Tablones, en el bolo buralés se “manejan” los cuartillos de vino, utilizándose esta “moneda” como unidad de cuenta para las apuestas o para el pago como canon para el mantenimiento por el uso de la bolera.

Y ya sin más preámbulos, vamos a conocer el Reglamento del juego del Bolo Buralés.

Paciencia. Ya hemos dicho anteriormente que este juego, al igual que otros de bolos, no son fácilmente entendibles sin ver cómo los practican los

jugadores habituales. Armémonos de paciencia y leamos cómo se desarrolla este juego. Y después, recomendando una vez más, vayamos a cualquier bolera y veamos cómo se divierten nuestros paisanos. Y no tengamos vergüenza en preguntar, que la gente que practica estos juegos es amiga de echar una parrafadita y cumplir con el precepto bíblico de “enseñar al que no sabe”.

Para transcribir el Reglamento del Bolo Burgalés, recurriremos una vez más al libro *Los deportes autóctonos de Castilla y León*, editado en 1985 por la Junta de Castilla y León.

REGLAMENTO DEL JUEGO BOLO BURGALÉS

REGLA 1. Bolera o campo de juego

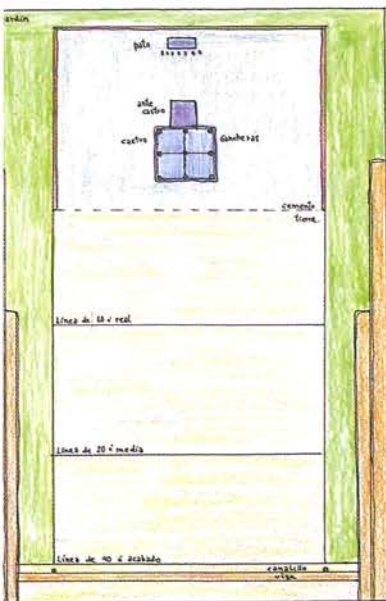
1.1.- La bolera o campo de juego es una explanación completamente horizontal, limpia de hierbas, piedras u otra clase de obstáculos. Bien apisonada para que sea completamente lisa y permita rodar fácilmente tanto los bolos como las bolas y no encuentren entorpecimiento alguno que los detenga en su trayectoria.

1.2.- Ha de ser de forma rectangular; de 30 a 35 metros de larga y de 8 a 15 metros de ancha. El final de la bolera estará limitado por troncos o vigas de madera, y delante un canalillo, que tiene por objeto detener bolos y bolas. Esta viga o tronco será de larga como el ancho de la bolera y de 0,80 metros de altura. Los costados de la bolera pueden estar limitados por unos simples tablones de madera que impidan la salida de las bolas (15 a 20 cm. de altos).

1.3.- Si el campo linda con edificios, caminos u otros campos de juego, la bolera exteriormente deberá estar vallada para que los bolos, en el juego de arriba, no produzcan daños a terceros.

1.4.- Queda prohibido limitar la bolera con piedras u otro material que pueda deteriorar bolos y bolas.

1.5.- En la cabecera de la bolera figurará EL PATO, constituido por una piedra o montículo de hormigón, largo e inclinado en dirección a la bolera. Tiene la finalidad de que el jugador en el “juego de arriba” se afiance con seguridad y pueda



realizar toda clase de movimientos y esfuerzos sin perder el equilibrio. A unos 30 ó 40 cm. de esa piedra o montículo inclinado y de su parte inferior, habrá unas estacas (8 ó 10) clavadas en el suelo sobresaliendo 7 u 8 cm. en las que el jugador apoyará el pie izquierdo o derecho, según sea derecho o zurdo.

1.6.- A continuación, y a 1,75 metros de las estacas el pato, irá colocada una losa rectangular de piedra u otro material que sea consistente, pulida y gruesa y cuyas medidas mínimas serán 1,40 m. de largo por 1 m. de ancho. A esta losa se le llama ANTECASTRO, estará inclinada hacia adelante, siendo esta inclinación no superior al tercio de la altura del bolo que normalmente se utiliza en la bolera (20%).

El antecastro no va colocado en el centro del "castro" que le sigue, sino que queda un poco más de ante castro a la derecha. Tomando como referencia la línea media del castro, el antecastro rebasará ésta unos 20 ó 25 cm, a su derecha, visto desde el pato.

Entre el ante castro y el pato existirá un desnivel ascendente sin que el ángulo de pendiente sea superior al 1,5%.

1.7.- El CASTRO, situado a continuación del antecastro, es un cuadrado de piedra u hormigón perfectamente pulido y nivelado, en cuya superficie se reparten en tres hileras nueve "GANCHERAS" que sirven para fijar en ellas los bolos en sus distintos juegos. Las gancheras de la línea central, donde se colocan los bolos para el juego de "arriba", tendrán idéntica concavidad y serán preferentemente de "gurreño". El resto serán de hierro, sensiblemente planas, y estarán prácticamente a nivel del castro.

1.8.- Pegando al antecastro irá la primera línea de gancheras. De centro a centro de ganchera habrá una distancia de 1,15 m., con un error máximo de 0,005 m., de tal forma que el castro sea un cuadrado de 2,40 m. de lado como máximo. Con estas medidas y delimitando el castro, irá marcada una línea por la parte exterior de las gancheras exteriores.

1.9.- La distancia del primer bolo a las estacas del pato será de 3,40 m. a 3,60 m. aproximadamente.

1.10.- El resto de la bolera se dividirá en 3 líneas. La línea del 10 ó REAL, a 7 u 8 m. de la última línea del castro (o sea, la más cercana al REAL). La línea del 20 ó MEDIO y la línea del 40 ó ACABADO. La del MEDIO equidistará de las otras dos.

1.11. - La superficie junto al castro y en continuación a su línea deberá tener una superficie lisa y consistente de 2 m. a su alrededor, para que el jugador se sitúe perfectamente.

NOTA: La planta de una bolera recogida en las anteriores Reglas queda reflejada en el gráfico anterior.

REGLA 2. Elementos de juego

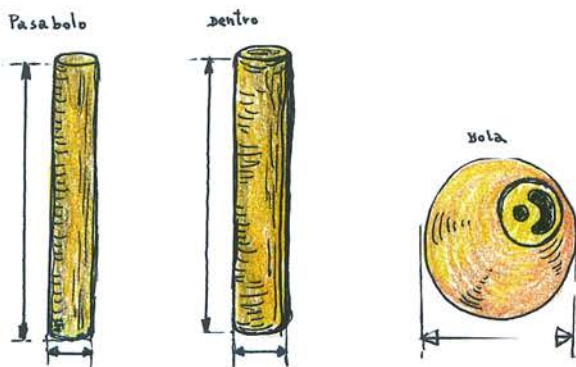
2.1.- Los elementos de juego del bolo burgalés son exclusivamente los "bolos" y las "bolas".

2.2.- Tanto unos como otros son de madera dura y resistente (encina de 3 a 4 años preferentemente), aunque vienen dando resultado en boleras amplias y sin peligro en el juego de arriba los bolos de plástico.

2.3 Los bolos se pueden clasificar en los empleados arriba (delgados) y los empleados abajo (gordos). Todos ellos han de ser cilíndricos, rectos, bien acabados, bien calibrados y de una longitud de 50 cm aproximadamente.

2.4.- Los bolos de arriba tendrán de 6 a 7 cm de diámetro y los de abajo de 8 a 10.

2.5.- Las bolas, de forma completamente esférica, serán de superficie lisa para facilitar su rodamiento y de un diámetro de 25 a 35 cm. Tendrán un peso aproximado de 7 a 12 Kg, y se pueden utilizar indistintamente en los juegos de abajo y de arriba. Llevarán dos cavidades, una circular y pequeña por la que se introduce el dedo pulgar, y otra alargada con curvatura hacia dentro, para adaptar los cuatro dedos restantes. (Ver gráfico de bolos y bolas).

**REGLA 3. Jugador o jugadores**

3.1.- Jugador de bolos puede ser toda persona, dentro de los límites amplísimos de facultades físicas, que no esté impedida para realizar movimientos y esfuerzos que se precisan para coger y lanzar la bola.

3.2.- El número de jugadores se dividirá en dos bandos de igual número, a no ser que por manifiesta superioridad técnica juegue uno contra dos, dos contra tres, etc., siempre previo acuerdo de todos los jugadores.

3.3.- Las partidas serán de dos a ocho jugadores. Mano a mano, por parejas, tríos o de cuatro a cuatro.

3.4.- Siempre que se juegue en campeonatos oficiales, cada equipo deberá tener como mínimo uno o dos reservas.

REGLA 4. Clases de juegos

4.1.- El juego de bolos burgalés, atendiendo a su intensidad, trabajo muscular, destreza, disposición de los bolos, etc., se divide en:

A) **JUEGO DE ARRIBA O PASABOLO**, de gran esfuerzo muscular, se juega con tres bolos colocados en hilera en el centro del castro.

B) **JUEGO DE ABAJO O DE DENTRO**, de mayor coordinación y destreza, se juega con seis a nueve bolos y son:

- DIABLA NATURAL	9 bolos
- MANO NATURAL	9 bolos
- CASTRO MANO	6 bolos
- BOLILLOS	6 bolos
- DIABLA CON MICHE	9 bolos y miche
- MANO CON MICHE	9 bolos y miche
- CASTRO DIABLA	6 bolos

REGLA 5. Normas generales de los juegos

5.1.- **JUEGO DE ARRIBA O PASABOLO**. En el juego de pasabolo como los de abajo, la partida va siempre fijada a 40 tantos (bolos), excepción hecha del acabado a "primera mano". En pasabolo los premios son los marcados por las líneas 10, 20, 40, el trinquete y el salte.

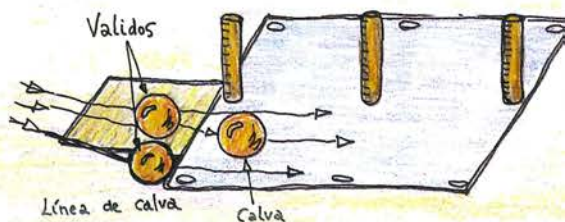
5.2.- Se jugará siempre con tres bolos colocados en la hilera central del castro y numerados con el 1, 2 y 3 en dirección castro-viga. Los bolos empleados son los delgados, como se dijo en la Regla 2.

5.3.- El jugador tiene derecho a colocar los bolos dentro de las gancheras con la inclinación que mejor le parezca y considere más beneficiosa a su práctica de juego. Se permite el uso de objetos metálicos en cada ganchera de grosor equivalente a una moneda de peseta como máximo.

5.4.- La bola lanzada deberá golpear fuera del castro, y de hacerlo dentro de él recibe el nombre de "calva" y anula la jugada. Si el golpe de la bola coincide con la línea de la calva o castro, que es lo que se denomina "muerde", la jugada es válida.

5.5.- El bolo del medio, centro, o dos, vale, siempre que se da solo, un bolo más que los otros dos, de tal forma que si se da al de medio y a otro más, vale lo mismo. Así, un salte con el bolo de medio vale salte y bolo.

5.6.- La bola disparada es necesario que pase o llegue a la primera línea o del DIEZ. La situación de la bola con respecto a la raya del DIEZ ha de ser donde quede parada y si la pisa o la coge el vuelo, vale la jugada. Si la bola no llega a dicha raya se denomina "quedada" y no vale la jugada.



5.7.- No siendo quedada la bola, los bolos que rebasen una línea llevarán el premio de ellas -10, 20 ó 40-, y si el bolo quedara en medio de una de ellas el premio que le corresponderá será el inmediato inferior.

5.8.- Los premios de "TRINQUETE" y "SALTE", para igualarlos, hay que dar otro premio igual; quiere decir esto que no equivalen a una cantidad de bolos determinada, a no ser que en competiciones de clasificación se les dé un valor en bolos.

5.9.- A los extremos de la viga descrita en la Regla 1 habrá dos postes o "velas" cuya vertical medirá como mínimo 5 m.

5.10.- Valdrá SALTE el bolo que supere la viga precisamente entre ambas velas, sin tocar antes en el suelo ni a los costados; se concederá aun cuando toque en la propia viga.

5.11.- Valdrá TRINQUETE cuando el bolo salte la viga tocando antes en el suelo o en la cara interior de las maderas que limitan la bolera, pero siempre que lo haga entre las dos velas.

5.12.- Los bolos que peguen en los costados o vallas laterales valdrán, a lo sumo, 30 ó ACABADO. Nunca valdrán trinquete o salte aunque superen la viga entre las velas los bolos que proceden de las paredes o vallas laterales.

5.13.- Los bolos que retrocedan después de dar en la viga valdrán 40 o ACABADO. Los bolos que no lleguen a la viga valdrán lo que determina el lugar en que se queden, aun cuando por defectos del campo retrocedan después de traspasar una línea, incluso la de 40 o acabado.

5.14.- Los bolos y bolas no deberán pararse hasta que ello ocurra de forma natural. Si alguien del equipo contrario para una bola, automáticamente concede el premio alcanzado por los bolos.



5.15.- El jugador se puede colocar en el patio de la forma más cómoda, podrá echar el pie derecho o izquierdo adelante (según sea derecho o zurdo), pero no podrá arrancarse ni echar las manos en la rodilla o suelo; de hacerlo, se invalida la jugada.

5.16.- Si el bolo lanzado se parte en el golpe, se cuenta como premio el trozo que ha llegado más lejos.

Si al lanzar la bola se cayese algún bolo, no se repetirá la jugada, a no ser que se acuerde previamente lo contrario.

Si se rompiese algún bolo, entiéndase el del centro, el jugador siguiente estrenaría bolo nuevo si lo hubiese.

(Esta norma puede modificarse al establecer las reglas para campeonatos, cuando se crea conveniente).

Ver gráficos de pasabolo y calva.

REGLA 6. *Juego de abajo*

6.1.- Se podrá tirar a estos juegos exclusivamente desde las gancheras opuestas al antecastro.

6.2.- Cada jugador, antes de iniciar la jugada o tirada, puede colocar los bolos, siempre dentro de las gancheras, como mejor le parezca, con mayor o menor inclinación, pero centrados en dichas gancheras de modo que NUNCA REBASEN las líneas exteriores que delimitan el castro.

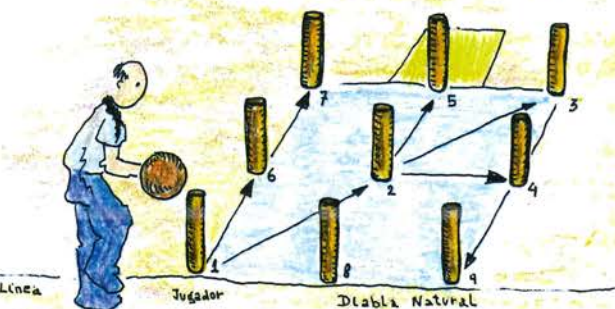
6.4.- Si se cayese algún bolo cuando se está efectuando la tirada, ésta no se repite, a no ser que previamente se hubiese acordado lo contrario. Se jugará con el número de bolos que a cada jugada corresponda (Regla 4).

6.5.- No podrá apoyar la mano libre en la rodilla, ni levantar el pie izquierdo antes de terminar la jugada (el derecho los zurdos), ni caerse o apoyar las manos en el suelo. El pie más retrasado sí se podrá mover, pero nunca rebasar la raya que se describe anteriormente, ni introducirlo en el castro.

6.6.- Se contarán bolos y premios cuando los bolos estén caídos en el suelo, dados por la bola o bolos.

6.7.- Si la bola da a algún bolo que NO sea de la calle, AUN CUANDO NO HAYA SALIDO DEL CASTRO, dicho bolo NO SE CONTARÁ, ni servirá para la jugada.

6.8.- Se evitará que la bola o bolos vuelvan al castro después de haberle rebasado. Pero si ello ocurre y fuese causante de la caída de otro bolo, bien directamente o empujando a otro bolo caído y visiblemente pasado, dicho bolo no servirá para la jugada.



DETALLE DE LOS JUEGOS DE ABAJO: Para cada juego véase la figura correspondiente.

6.9.-DIABLA NATURAL.

Para conseguir premio que la bola o bolos hayan tirado los tres bolos de la calle o hilera del número 1, es decir el 1, el 6 y el 7 (a esto se le llama seguir) y que el bolo 1 tire al 2, sin cuyo requisito sólo se contarán bolos caídos contados por unidad.

El tanteo será el siguiente:

Tirando los bolos 1-6-7-2 el premio será de 10 puntos.

Tirando los bolos 1-6-7-2- 5 el premio será de 11 puntos.

Tirando los bolos 1-6-7-2-8 el premio será de 11 puntos.

Tirando los bolos 1-6-7-2-5-8 el premio será de 12 puntos.

Tirando los bolos 1-6-7-2-3 el premio será de 20 puntos.

Tirando los bolos 1-6-7-2-4 el premio será de 20 puntos.

Tirando los bolos 1-6-7-2-9 el premio será de 20 puntos.

Tirando 6 bolos en los que están incluidos el 1-6-7-2 y como mínimo uno de la tercera calle (3 -4 -9), el premio será de 40 puntos.

Tirando 7 bolos, los tres de la calle de seguir, el 2 y tres más, sean cuales sean el premio se llama "un siete"; y así uno más "ocho" y otro más "nueve".

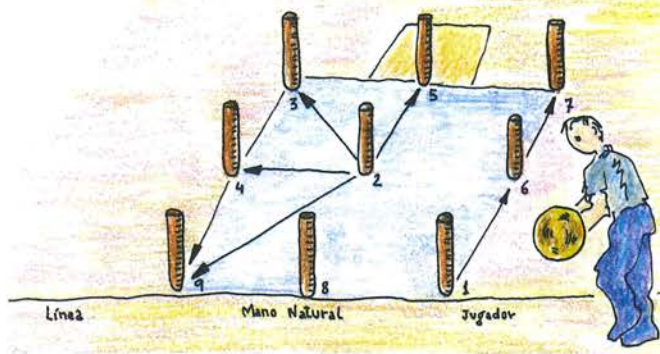
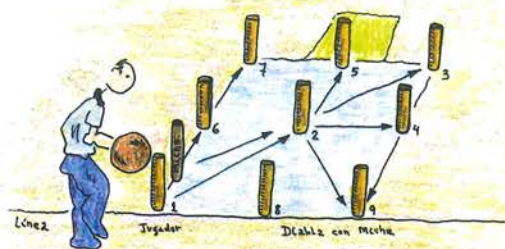
Estos premios "siete", "ocho" y "nueve" se denominan GANA JUEGO, y para igualarlos o ganarlos es necesario realizar otra jugada equivalente o superior. Es decir, que cualquiera de los tres es superior a cualquier acumulación de premios inferiores. (En campeonatos este apartado puede modificarse).

6.10.- DIABLA CON MICHE. El "miche" es un bolo exactamente igual a los demás, que se coloca delante del bolo 1, dentro del castro, entre el 1 y el 6, con la precisa condición de que de uno a otro no puede existir mayor separación que el diámetro de la bola con que se vaya a tirar. Pueden incluso colocarse unidos o pegados.

Se juega la DIABLA CON MICHE exactamente igual que la diabla natural, pero con la condición de que al golpe de la bola se derriben el bolo 1 y el "miche" y que uno de los dos tire al bolo nº 2.

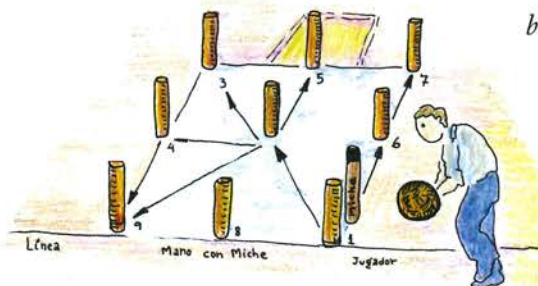
El tanteo será el establecido para la DIABLA NATURAL, no contándose el miche ni como bolo caído.

6.11.- MANO NATURAL. Se seguirán las normas que en el juego de la Diabla Natural. El tan-



teo, igualmente condicionado, es equivalente al de la Diabla Natural siempre que los bolos que los originan sean correspondientes. Para mayor claridad se han numerado los bolos en los gráficos.

La calle de "seguir", a derribar por la bola, es la primera fila de la derecha del jugador.



6.12.- MANO CON MICHE.

Se conseguirán las mismas normas que para la Diabla con Miche, siendo los premios equivalentes al producirlos bolos correspondientes.

El sentido y condicionamiento posicional será el de la Mano Natural.

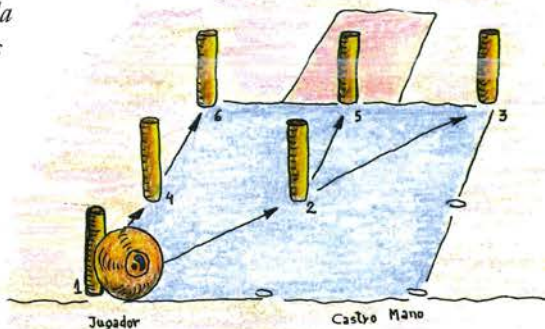
6.13.- CASTRO MANO O CASTRO BOLA ADENTRO. De alguna mayor intensidad que la diabla en cuanto que la bola ha de seguir la diagonal del castro y tirar los bolos de la calle de dentro.

Se jugará con seis bolos colocados de la siguiente manera: tres en la diagonal del castro y los otros tres en las gancheras exteriores de la izquierda.

La bola se tirará por la parte derecha del bolo 1 y seguirá dando al 2 y 3.

Los premios serán los siguientes:

Sean cual sean los bolos que caigan y el número de ellos siempre que quede derecho uno de los bolos 1-2-3, no se concederá premio, contándose los bolos por unidad.



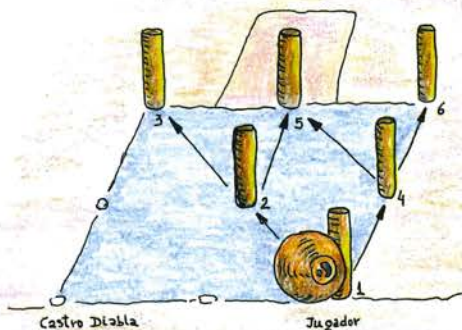
Tirando los bolos 1-2-3-4 el premio será de 10 puntos.

Tirando los bolos 1-2-3-4-5 el premio será de 11 puntos.

Tirando los bolos 1-2-3-4-6 el premio será de 20 puntos.

Tirando los bolos 1-2-3-4-5-6 el premio será de 40 puntos.

6.14.- CASTRO DIABLA. Se jugará con los tres bolos colocados en la diagonal del castro y



los otros tres en las gancheras exteriores de la derecha. La bola se tirará por la parte izquierda del bolo 1.

Se seguirán las mismas normas que para el CASTRO MANO, y el tanteo será equivalente cuando sea producido por bolos correspondientes.

6.15.- BOLILLOS. Se juega con nueve bolos, efectuando la tirada desde el PATO, y contándose los bolos tanto de bajada como de subida: Si al bajar se da CALVA se anula la jugada tanto de ida como de vuelta. Cuando en la tirada de bajada la bola quede dentro del castro, este jugador efectuará la tirada de vuelta desde la esquina que desee. Cuando la bola al bajar, salga fuera del castro, en la tirada de vuelta lo hará precisamente desde donde haya quedado dicha bola, marcando un círculo alrededor de la misma, que en ningún caso podrá rebasar el jugador con la punta del pie, ni aun pisar la raya, pues de lo contrario la jugada será nula sin darle opción a repetirla. Se considerará bola dentro cuando la raya traza-da desde el centro teórico de una ganchera a otra, o mejor dicho la línea exterior de] castro haga contacto o bien sea tangente con la bola; y por supuesto si queda dentro del castro.

Los premios no existen como tales, y sólo se contarán los bolos por unidad. En este juego se acabará siempre a "PRIMERA MANO".

REGLA 7. Adicional

7.1.- En caso de empate, se repetirá el juego. (En campeonatos cuando la confrontación es múltiple, no hay caso de empate, sino acumulación idéntica de puntos).

7.2.- El jugador tiene derecho a exigir que no sólo la bolera o campo de juego, sino las inmediaciones del PATO, se encuentren libres de gente y obstáculos que le impidan el libre ejercicio de su juego. Así, si al lanzar la bola, antes de llegar ésta al antecastro, en el juego de arriba, o al lanzarla en los juegos de abajo, tropezara en o con alguna persona u otro obstáculo, se repetirá la jugada.

7.3.- También se repetirá si la bola, bien en el antecastro o castro, o pasados éstos, tropezase con algún objeto extraño al juego y por tal motivo fuera queda o calva.

7.4.- Si se rompiera la bola en pedazos al caer, se repetiría la jugada con otra bola. Si la rotura ocurriese al birlar se consideraría birlada y serían válidos todos los bolos caídos.

7.5.- Si por efecto de los golpes de la bola, uno o más bolos se rompiesen en pedazos, en los juegos de arriba, NO se repetirá la jugada y tampoco en los juegos de abajo, contándose los bolos caídos (salvo en campeonatos, previo acuerdo).

7.6.- Tampoco se repite la jugada si se cae algún bolo, pues el jugador ha tenido derecho a colocarlos a su conveniencia (salvo en campeonatos, previo acuerdo).

REGLA 8. Disposición final

8.1.- Convocados los diversos Clubes de Bolo Burgalés por la Delegación en Burgos de la Federación Española de Bolos, así como cuantos jugadores y aficionados lo desearan y dirigidos los trabajos por sus representantes, bajo la presidencia de la directiva del Club "El Plantío", se reunieron en varias sesiones durante los meses de enero y febrero de 1982, se estudiaron los antecedentes y se acordaron las normas que componen este REGLAMENTO.

Al igual que en otras modalidades, en el bolo burgalés también se conocen jugadas actualmente en desuso, o con un carácter marcadamente local. Muchas de estas variantes consistían simplemente en el añadido de una dificultad⁵⁰ extraordinaria que dotara al juego de mayor vivacidad al arrancarlo de la rutina. Otras veces, lo que se pretendía era introducir algún elemento nuevo que era conocido únicamente por los jugadores locales, con el fin de evitar la victoria del jugador forastero.

En todo caso, algunas de estas jugadas son de lo más curioso, por lo que para acabar el capítulo dedicado al Bolo Burgalés, vamos a describir⁵¹ alguna de ellas.

Cinco de Oros: En esta jugada, típica y casi exclusiva de la localidad de URREZ, sólo se colocan cinco bolos. Cuatro de ellos en las esquinas del castro, y el quinto en el centro. El nombre viene dado por la similitud del dibujo formado por los bolos con el naípe de la baraja española del mismo nombre.

Recocina: Consiste en hacer la jugada de castro, derribando con la bola los bolos 3, 4, y 5. No valen la jugada si estos bolos no son derribados por la bola.

Revesa: En esta jugada los bolos se colocan de la misma manera que en la diabla, y la jugada es la misma. La diferencia está en que el jugador deberá lanzar la bola colocado al revés, es decir, dando la espalda a los bolos y lanzando la bola "hacia atrás".

T Larga. Se juega con CINCO bolos, situados en el castro formando una letra "T", en las posiciones 2, 5, 7, 8 y 9. El jugador se coloca frente al bolo nº 2.

T Corta. Similar a la anterior, se juega con 7 bolos, los números 2, 4, 5, 6, 7, 8, y 9. El jugador se coloca en la misma posición que en la "T Larga".

Morreo: Similar a la RECOCINA, en este caso los bolos a derribar con la bola son los números 3, 6 y 8.

El Bolo Ribereño

EL BOLO RIBEREÑO

El Bolo Ribereño es una modalidad exclusivamente femenina, localizada principalmente en la zona de la Ribera del Duero, extendiéndose su práctica, además de a Burgos, a las otras tres provincias que conforman dicha comarca: Soria, Segovia y Valladolid.

Parece demostrado que esta modalidad llegó a la provincia de Burgos procedente del Bajo Aragón, pasando previamente por la provincia de Soria, constituyendo una variante simplificada de otro juego de bolos típicamente soriano denominado CHOLO.

En sus orígenes, los bolos femeninos tenían un componente de ritual fálico, que en otras regiones ha seguido conservándose. Así, en zonas de La Rioja y en la Ribera Navarra, además de en el bajo Aragón, en ocasiones especiales de carácter marcadamente festivo o ritual, las mujeres bailan encima de los bolos, con las faldas recogidas a la cintura, cuando culminan con éxito las jugadas, en una especie de burla hacia el bolo como exponente masculino.

En el Bolo Ribereño llaman la atención la sencillez y austeridad de sus elementos de juego, pero tras esa apariencia se esconde uno de los juegos de más difícil comprensión para el profano. Esta complejidad en su asimilación viene dada por la finalidad del juego: mientras en el resto de juegos de bolos el objetivo es conseguir el mayor número de tantos posible, en esta modalidad para ganar el juego hay que conseguir una puntuación exacta de cincuenta tantos. En caso de que nos pasemos de esta puntuación deberemos volver a reiniciar la partida, partiendo desde veinticinco tantos, y así sucesivamente hasta que una de los participantes alcance la puntuación exacta. Dado que el valor de los bolos derribados difiere según del lugar desde donde se lance la bola (jugada de arriba o birle), además de la necesaria habilidad para derribar los bolos, las buenas jugadoras se distinguen por llevar mentalmente la cuenta de los bolos que les conviene derribar desde cada una de las zonas de lanzamiento. Pero no nos extendamos en explicaciones. Dejemos que sea el Reglamento del Bolo Ribereño el que nos ayude a comprender uno de los juegos tradicionales más practicados por las mujeres de nuestra provincia.

REGLAMENTO DEL BOLO RIBEREÑO

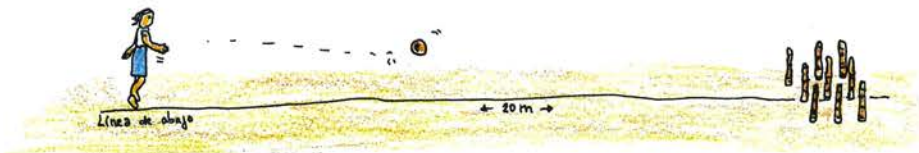
1.- El juego de Bolos en la zona de la Ribera del Duero se juega con nueve bolos de aproximadamente 45 cm. de largo y de 5 cm. de ancho, admitiéndose un error de 1 cm. en la altura de los bolos, y dos bolas de 15 cm. de diámetro como máxi-

mo y 13 como mínimo, todo ello fabricado en madera. Las bolas deberán ser preferentemente de encina.

2.- La pista de juego tendrá, dentro de lo posible, las siguientes características: ser de tierra, de plano horizontal y superficie lisa.

3.- Los bolos se colocan en forma de cuadrado, en tres filas de tres bolos cada una, bien alineados, de forma que la distancia entre cada bolo, sea 1 ó 2 cm. mayor que la altura de éstos.

4.- Las tiradas se efectúan desde dos puntos diferentes, uno situado a 20 metros del cuadrado formado por los bolos, siendo la línea de tirada paralela a la línea formada por los tres bolos. Esta línea se denominará LÍNEA 1. La otra línea de tirada, o LÍNEA 2, se encuentra a 5 metros del cuadrado formado por los bolos, y es perpendicular a la diagonal del cuadrado formado por los bolos.



5.- En la línea de tirada se traza un semicírculo de 1 metro de radio, situado justo enfrente del cuadrado formado por los bolos. Los jugadores deben efectuar la tirada dentro de este semicírculo, no debe pisarse la línea de tirada, no se puede coger carrera para tirar y no se puede efectuar la tirada desde ningún otro punto.

6.- Los bolos derribados desde la línea 1 valen 4 puntos y los derribados desde la línea 2, 1 punto.

7.- Se compite por parejas. Cada pareja efectuará una tirada (cada componente de la pareja) desde la línea 1, y posteriormente cada componente de la pareja tirará desde la línea 2. A continuación efectuarán sus tiradas los componentes de la siguiente pareja y así sucesivamente todas las parejas participantes.

8.- Gana la partida la pareja que antes consiga llegar a 50 PUNTOS EXACTOS; si se sobrepasa este tanteo deberán conseguirse otros 25 PUNTOS EXACTOS también.

Si al tirar vuelven a sobrepasar éstos, deberán conseguir otros 25, y así sucesivamente hasta conseguir el tanteo exacto de 50 puntos.

9.- Si al hacer la tirada desde la línea 1, la bola no tira ningún bolo y no sobrepasa la línea que forma la segunda fila de bolos, es CHOLA, y el jugador no puede lanzar desde la línea 2 hasta su turno siguiente.

10.- No puede tirarse la bola intencionadamente hacia fuera del cuadrado formado por los bolos. Si algún jugador lo hiciese, deberá repetir la tirada.

11.- Si una pareja al iniciar su turno de tirada está a tan sólo 3, 2 ó 1 punto de conseguir el tanto exacto, debe, al tirar desde la línea 1, pasar la bola entre los bolos, siendo suficiente que lo consiga una de las dos jugadoras, para que puedan tirar ambas jugadoras desde la línea 2. En caso de que no consigan pasar la bola, perderán su turno de tirada, pasando el turno a la pareja siguiente, y no podrán efectuar su lanzamiento desde la línea 2.

12.- Es obligatorio en todos los turnos de tirada lanzar desde la línea 1, pero si alguno de los componentes de la pareja o los dos desean no tirar desde la línea 2 en alguno de sus turnos, pueden hacerlo.

13.- En el caso de que un equipo tenga que pasar la bola, y al intentarlo el primer jugador en lugar de pasarla tire los bolos, el segundo puede lanzar desde la línea 1, comenzando a contar desde 25 puntos y luego lanzarán los dos desde la línea 2.

14.- La pareja no puede variar entre sí el orden de tirada.

15.- En el caso de que al lanzar el primer jugador desde la línea 1, su compañero quede a 3, 2 ó 1 punto de conseguir el tanteo exacto, éste último jugador deberá pasar la bola entre los bolos para poder posteriormente el equipo lanzar desde la línea 2. En caso de que éste segundo jugador no consiga pasar la bola al primer intento, se seguirá lo previsto en el artículo 11 del presente Reglamento.

16.- Se marcará un terreno de juego de 25 metros de largo por 6 de ancho. Los espectadores no podrán invadir el terreno de juego mientras se desarrolle la partida.

17.- Se encargarán de colocar los bolos los componentes del equipo que haya efectuado sus tiradas en el turno anterior. El resto de los jugadores deberá permanecer fuera del terreno de juego.

18.- Cuando por motivo del viento, chinas, palos u otros objetos, los bolos se caigan, se anularán las tiradas, si se considera según criterio arbitral, que alguno de



los bolos caídos pueden afectar a la trayectoria de la bola en juego, y como consecuencia de ello desviarla de las líneas de bolos.

No se puede efectuar una tirada hasta que no estén colocados los bolos. El jugador que no siga esta norma perderá su turno de tirada no contabilizándose los puntos en caso de que hubiera derribado algún bolo.

DILIGENCIA: *Este Reglamento fue aprobado el 8 de febrero de 1992 en reunión celebrada en la CASA DEL DEPORTE de Aranda de Duero, a la que asistieron representantes de la ADC el CARPIO de Fuentespina, AD ALLENDEDUERO y AD SANTA CATALINA de Aranda de Duero, ADC SANTA LUCÍA de Fuentelcésped, CD la BALLENA de Campillo de Aranda, ADC el MILANO de Zazuar, ADC VILLALBA de Villalba de Duero, CD RÍO DUERO de Aranda de Duero, la ADC los TERCIOS de Fuentenebro y el Delegado Provincial de la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León.*

Bolos femeninos del Pisuerga

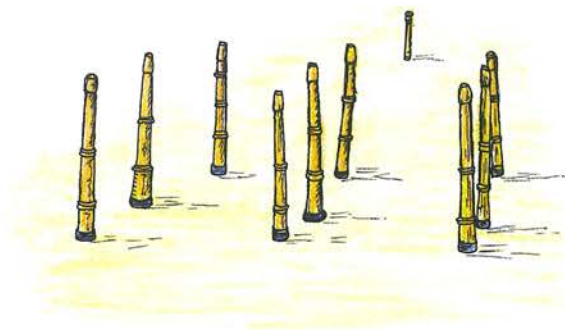
BOLOS FEMENINOS DEL PISUERGA

Las mujeres de la comarca del Pisuerga siempre han jugado a los bolos. La modalidad que se ha venido practicando en esta comarca burgalesa desde hace muchos es muy similar a la jugada por las mujeres de Palencia, y como en el caso del Bolo Ribereño, el objetivo del juego era conseguir una puntuación exacta para ganar la partida: 60 puntos.

Pero hoy día, el mayor y más frecuente intercambio entre diferentes pueblos, motivados especialmente por las actividades programadas desde los CEAS de la Diputación Provincial, y la notable diferencia de las normas entre las diversas localidades que participan de estas actividades, ha motivado que se haya llegado a un acuerdo de adopción de un reglamento unificado que simplifique los encuentros entre todas las localidades que conforman esta comarca.

Para ello, se ha adaptado parte del reglamento del Bolo Llano o Bolo Palentino, por su similitud en la forma del juego y en los materiales empleados, tanto en su forma como en el número de bolos (bolas con "llave" y 9 bolos más el "fraile").

El Reglamento que a continuación transcribimos fue redactado por el CEAS de Melgar de Fernamental, y aprobado para todos los encuentros interpueblos de la zona de Pisuerga. Más adelante, para completar este capítulo dedicado a las mujeres de la zona occidental de nuestra provincia, se recogerá el reglamento del juego tradicional.



REGLAMENTO DE LOS BOLOS FEMENINOS DEL PISUERGA

El campo de juego

El juego de bolos estilo Llano o del País, se desarrollará en una pista o bolera cuyas medidas mínimas serán de 25 x 6 m. En todo caso la competición deberá adaptarse a las boleras existentes en las localidades donde se celebren los encuentros, que no hayan sido manipulados, o alomados o regados.

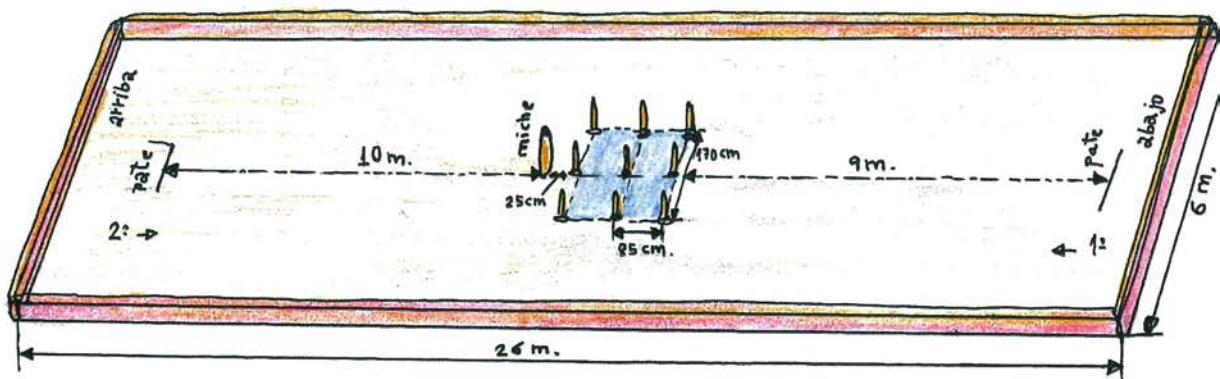
En cualquier caso deberá estar marcada la caja de 1,70 x 1.70 m. donde se colocarán los bolos con una separación de 0,85 m. entre ellos.

Así mismo podrán colocarse estacas de un diámetro de base de 8 cm. a ras de suelo con el fin de que puedan pinarse correctamente los bolos.

Los Pates, "Patos" o zonas de lanzamiento se señalarán en línea recta con la calle del medio, a la siguiente distancia:

- De arriba o subir a 10 m. del bolo centro.
- De bajar a 9 m. del bolo centro.

La señalización se efectuará marcando en el suelo una escuadra, no pudiendo sacar el pie del pate en el momento de lanzar.



El material

El número de bolos será de 10:

- 9 bolos colocados en la caja a una distancia de 0,85 m. entre ellos, siendo la longitud de éstos de 60 cm.
- 1 bolo denominado CUATRO O MICHE, que estará colocado a 25 cm. del bolo encimero de la calle del medio.

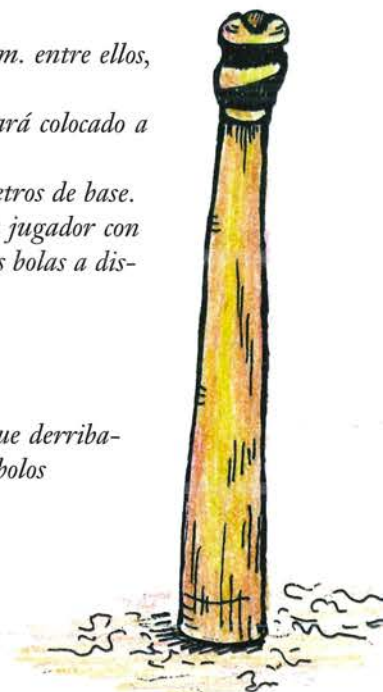
El diámetro de los bolos no podrá exceder de 6 centímetros de base.

Las bolas serán con llave, esféricas, participando cada jugador con las suyas, aunque el equipo local tendrá que poner sus propias bolas a disposición del contrario.

El diámetro de las bolas no podrá exceder de 33 cm.

Reglas del juego

- Todos los bolos valen 1 punto, excepto el del medio que derribado solo vale 2, y el Cuatro o Miche que derribado con otros bolos vale 4, mientras que no puntúa si se tira solo.
- Los equipos estarán compuestos por cuatro jugadores.
- Sorteado el orden de lanzamiento, tirarán para arriba cada uno de los jugadores de un equipo, haciéndolo a continuación para abajo.



- La competición consistirá en 2 partidas de 3 juegos cada una.
- El equipo que obtenga el mayor número de puntos será el ganador.
- Si un equipo no se presentase a jugar,

será considerado perdedor por incomparecencia, siendo descalificado posteriormente en caso de reincidencia.

- Para pinar los bolos, tendrá que ser el equipo que tira el encargado de hacerlo, estando previsto en cualquier jugador antes de lanzar la bola pueda indicar al pinador que efectúe alguna corrección, dentro de los límites normales, pero siempre sin sacar el bolo de la base de la estaca.

- Toda bola que haya sido lanzada, no podrá ser repetida, salvo caída los bolos por el viento o inclemencia del tiempo, o si faltase algún bolo que pinar.

- Cualquier bola que no entre por caja, será considerada nula, devolviéndose sin jugar para abajo.

- Si una bola entra en caja, pero no llega a la hilera posterior de bolos, será también nula devolviéndose sin jugar para abajo, no contabilizándose los bolos que haya realizado para arriba.

- Al lanzar la bola, los jugadores no podrán mover el pie del lugar señalado al efecto en los pates, pudiendo por la inercia del lanzamiento sobrepasar dicha línea, siempre que previamente se haya soltado la bola.

- Todos los lanzamientos serán desde los pates centrales, no valdrán otras variantes.



REGLAMENTO DE LOS BOLOS FEMENINOS DE LA ZONA DEL PISUERGA AL ESTILO TRADICIONAL

REGLA 1. El terreno de juego

1.1.- El terreno de juego es una superficie lisa, preferentemente de tierra, delimitada con tablones en sus extremos para evitar que las bolas se salgan del espacio de juego.

1.2.- Las medidas serán de 25 metros de largo por 6 de ancho, dejando a los lados una zona de seguridad de 1 metro a cada lado.

1.3.- Los espectadores no podrán invadir el terreno de juego.

1.4.- Los lanzamientos a los bolos se efectuarán desde dos posiciones. La primera, o jugada de tiro, se efectuará desde la esquina formada por la caja de los bolos. La jugada de birle, se realizará desde el CURA, que estará colocado a una distancia de ONCE pasos desde el bolo colocado en el centro de la caja.

1.5.- Se marcarán unas rayas en el suelo al lado de cada una de las dos posiciones anteriormente descritas. Estas rayas no podrán ser pisadas por las jugadoras, de acuerdo con lo que se dispone en la regla 4.6.

REGLA 2. Los elementos de juego

2.1.- Los elementos de juego para la práctica de este juego son las bolas y los bolos.

2.2.- Las bolas son de madera, de madera de aliso, haya o chopo, esféricas y con una llave para facilitar su manejo.

2.3.- Las bolas tienen un diámetro entre 20 y 25 centímetros, a criterio de las características o fuerza de la jugadora.

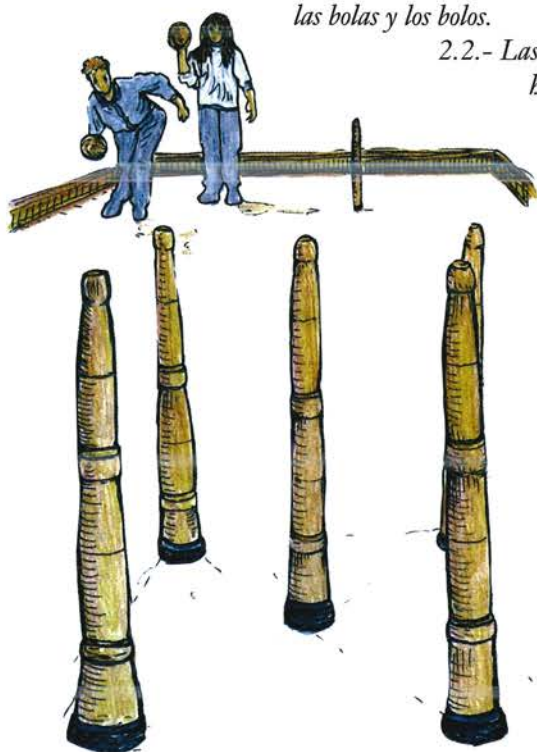
2.4.- La organización de las partidas pondrá los bolos a disposición de todas las jugadoras, pero sin embargo cada jugadora deberá utilizar su propia bola.

2.5.- Los bolos son SEIS, todos ellos fabricados en madera, preferentemente de encina, aunque hay que distinguir dos tipos diferentes de bolos:

a) Los bolos de la caja o castro. Son CINCO, torneados con forma troncocónica, pudiendo adaptar diferentes formas, pero dentro de las siguientes medidas: Altura 60 centímetros, y un diámetro en la base de 6 centímetros.

b) El bolo de la línea de birle, llamado CURA, que es ligeramente más alto que los otros bolos, con 65 cm. y una ligera diferencia en el torneado.

2.6.- Los cinco bolos se colocan en la caja, de tal manera que cuatro de ello



forman un cuadrado perfecto de 60 centímetros de lado (la altura de los bolos), colocando en el centro el quinto bolo.⁵²

REGLA 3.- De la finalidad del juego

3.1.- Esta modalidad de bolos se juega habitualmente por parejas.

3.2.- El objeto de este juego es alcanzar una puntuación exacta de 60 tantos. En caso de sobrepasarse esta puntuación, el equipo deberá continuar la partida comenzando a contar desde la mitad, es decir, desde 30 tantos.

3.3.- Gana el juego el equipo que, con igual número de tiradas, alcanza la puntuación exacta de 60.

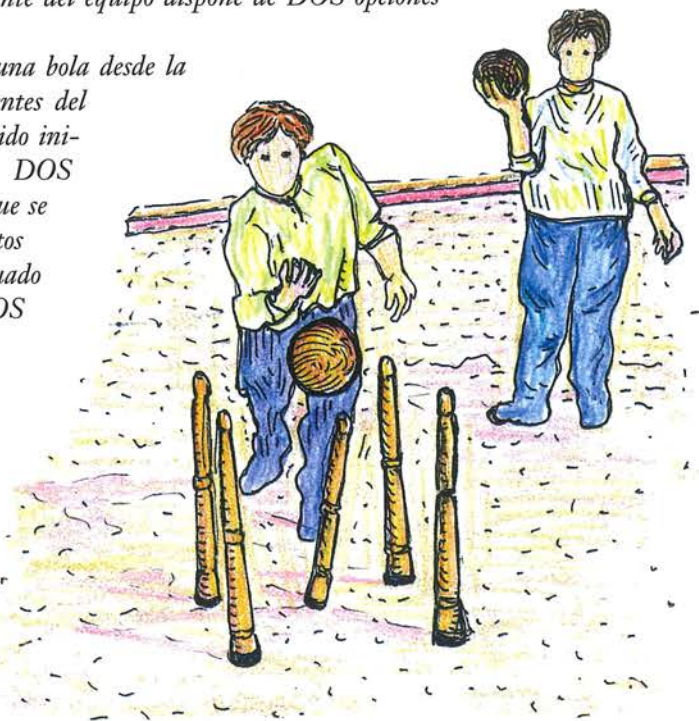
3.4.- La partida se juega a SEIS juegos de 60 puntos.

REGLA 4.- Del sistema de juego

4.1.- Antes de comenzar la partida se decide el orden de la tirada. Este orden se establece efectuando, las dos jugadoras de cada equipo, una tirada desde la zona de birle (junto al CURA), comenzando la partida el equipo que más puntos haya conseguido.

4.2.- Como ya se ha dicho, el objeto del juego es derribar un número exacto de bolos. Para ello cada componente del equipo dispone de DOS opciones en cada jugada: tiro y birle.

4.3.- Primero lanzarán una bola desde la línea de abajo las dos componentes del equipo al que le haya correspondido iniciar la partida, contabilizando DOS puntos por cada bolo de la caja que se derriben, más CUATRO puntos cada vez si se derriba el bolo situado en el centro, más otros OCHOS puntos si se derriba el CURA, siempre y cuando se haya derribado el bolo del centro de la caja. A continuación birlarán desde la raya de arriba. Para poder birlar es necesario que la bola lanzada desde la raya de abajo llegue hasta la línea del CURA. En caso de no llegar, a esta bola se le denomina FINCA y no puede birlar.



4.4.- *Si la bola de la primera jugadora de la pareja se queda sin pasar la línea del CURA, su compañera puede intentar derribar el cura, no valiendo en este caso los tantos obtenidos por su compañera. Si no derriba el cura, esta bola sería nula, y sería devuelta sin poder jugar el birle.*

4.5.- *Cuando una pareja esté a falta de 10 puntos, deberá tirar desde la raya, procurando obtener OCHO puntos sin derribar el cura. Si lo consigue, a continuación deberá efectuar un lanzamiento desde el birle para conseguir DOS puntos, logrando así los 60 puntos exactos que conceden el juego.*

4.6.- *Las jugadoras deberán efectuar el lanzamiento sin pisar las rayas señaladas en la Regla 1.5. En caso de pisar la raya la tirada será nula.*

4.7.- *La bola se lanzará con una sola mano.*

Bolos de Belorado

LOS BOLOS DE BELORADO

Los Bolos de Belorado son una modalidad típica de esta localidad burgalesa y que se juegan exclusivamente

por las mujeres. Su práctica, que se

había dado por desaparecida a finales de los años setenta, se recuperó

hace ya veinticuatro años gracias a los esfuerzos de la Asociación de

Amas de Casa "La Bretonera", que organiza anualmente un campeonato entre diferentes barrios o

equipos de la localidad. La labor de recuperación de esta modalidad ha extendido la práctica a

localidades limítrofes, como Tormantos, Villafranca Montes de Oca o Cerezo de Río Tirón, aunque en esta última localidad, la

forma de juego difiere ligeramente, por lo que se tratará más ampliamente en el siguiente capítulo.

Los orígenes de esta modalidad, una vez más nos llevan a la introducción de los Bolos en España a través del Camino de Santiago. Existe un grabado del siglo XVII, realizado por De Lille, en el que aparece una escena de juego de bolos. Aunque luego se citará otra vez este grabado cuando hablemos del billar romano, si observamos el grabado y cambiamos las vestimentas de los personajes que aparecen en el mismo, no se diferenciaría en nada de una partida de bolos de las mujeres de Belorado del siglo XX, tan idéntica es la forma de lanzar y la posición de tiro de los jugadores. Ni que decir tiene que el número de bolos es el mismo y que la colocación es idéntica.

El objeto de los bolos de Belorado es hacer el mayor número de tantos posible, pero para conocerlos más a fondo, nada mejor que pasar a describir en el Reglamento de Juego.

REGLAMENTO DEL JUEGO BOLOS DE BELORADO

REGLA 1. El terreno de juego

1.1.- El terreno de juego es una superficie lisa, de hormigón⁵³, delimitada con tabloncillos para evitar que las bolas salgan del espacio destinado para el juego.

1.2.- Las medidas serán de 20 metros de largo por cuatro de ancho, dejando a los lados una zona de seguridad de 1 metro a cada lado.

1.3.- Los espectadores no podrán invadir el terreno de juego.

1.4.- El terreno de juego tendrá dos líneas marcadas. Una es la raya de abajo o línea de tiro, situada a un metro del castro formado por los bolos. La otra raya, la de birle, está situada a cinco metros del castro, y encima de ella irá colocado el MIQUE.

REGLA 2. Los elementos de juego

2.1.- Los elementos de juego para la práctica de los Bolos de Belorado son las bolas y los bolos.

2.2.- Las bolas son de madera, preferentemente de madera ligera de aliso o chopo (para que no alcancen un peso desproporcionado), esféricas y con dos⁵⁴ agujeros: uno redondo para introducir el dedo pulgar y otro alargado para introducir el resto de los dedos de la mano y poder agarrar mejor la bola.

2.3.- Las bolas tienen un diámetro entre 20 y 25 centímetros, a criterio de las características o fuerza de la jugadora.

2.4.- La organización de las partidas pondrá CUATRO bolas a disposición de todas las jugadoras, que usarán de entre estas cuatro bolas la que mejor se adapte a sus características.

2.5.- Los bolos son DIEZ, todos ellos fabricados en madera, preferentemente de encina, aunque hay que distinguir dos tipos diferentes de bolos:

a) Los bolos del castro. Son nueve, torneados con forma troncocónica, pudiendo adaptar diferentes formas, pero dentro de las siguientes medidas: Altura entre 45 y 47 centímetros, y un diámetro en la base de 6 centímetros.

b) El bolo de la línea de birle o raya de arriba, llamado MIQUE, que es ligeramente más pequeño que los otros bolos: 30 x 5 cm.

2.6.- Los nueve bolos se colocan en el castro, de tal manera que forman casi un círculo completo, a una distancia entre cada bolo de unos 15 centímetros.

REGLA 3.- De las modalidades de juego.

3.1.- Los Bolos de Belorado se juegan habitualmente por equipos, formados por seis jugadoras cada equipo, aunque el número puede variar, pero nunca a mayor número de componentes, por lo que se podrán formar equipos de cinco, cuatro o menos jugadoras.

3.2.- Normalmente se juega por el sistema de liga, enfrentándose en cada partida dos equipos, ambos con el fin de obtener mayor número⁵⁵ de bolos que el rival.

3.3.- Gana la partida el equipo que más bolos derribe, obteniendo dos puntos. Se admite el empate como resultado. En este caso se concede un punto a cada equipo.

REGLA 4.- Del sistema de juego

4.1.- Antes de comenzar la partida se decide el orden de la tirada. Este orden puede establecerse mediante sorteo en el momento de la partida o bien en el momento de definir el calendario de la competición, en cuyo caso comienza la partida el equipo que juega como local.

Una vez decido el orden de los equipos, cada uno de éstos decidirá el orden en que tirarán sus jugadoras, NO pudiendo variar el orden de tirada hasta finalizar la partida.

4.2.- Como ya se ha dicho, el objeto del juego es derribar el mayor número de bolos. Para ello cada componente del equipo dispone de DOS jugadas que constan de CUATRO bolas o lanzamientos. DOS desde la línea de abajo y DOS desde la línea de arriba o del mique.

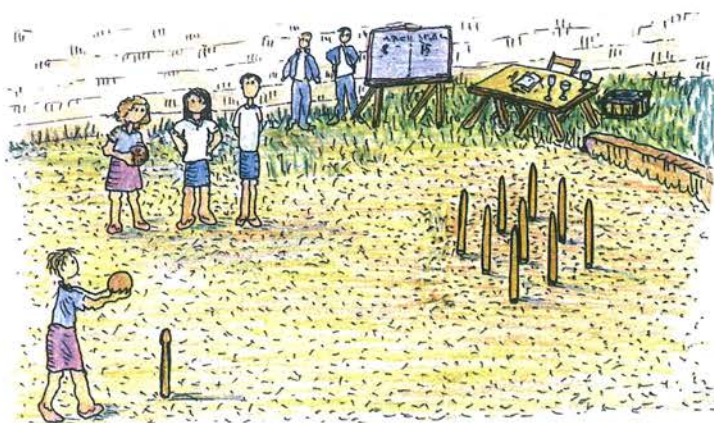
4.3.- Primero lanzarán una bola desde la línea de abajo todas las componentes del equipo al que le haya correspondido iniciar la partida, contabilizando UN punto por cada bolo del castro que se derriba, más CUATRO puntos cada vez que derriben el MIQUE. A continuación birlarán desde la raya de arriba. Para poder birlar es necesario que la bola lanzada desde la raya de abajo llegue hasta la línea de arriba. En caso de no llegar, a esta bola se le denomina CHOLA y no puede birlar. En caso de que una bola CHOLA hubiese derribado bolos, éstos no se contabilizarían.

4.4.- En los campos de juego en los que se desarrollen las partidas habrá una pizarra en la que se anotarán los puntos que obtengan cada jugador en cada tirada, y los puntos arrastrados en total por el equipo.

Igualmente, en esta pizarra se reflejará el resultado de las anteriores partidas y la clasificación por puntos de todos los equipos participantes en el torneo.

4.5.- Una vez haya efectuado todos sus lanzamientos el equipo, cederá el turno al equipo rival, quien procederá de la misma manera hasta finalizar su tirada.

4.6.- La segunda y última tirada de la partida la comienza el equipo que menos puntos haya obtenido en la primera tirada. Deberá empezar a contar “de



menos” hasta llegar a cero, partiendo desde la diferencia que haya obtenido el equipo rival. Una vez llegue a cero (lo que conseguirá cuando en la segunda tirada haya obtenido tantos bolos como diferencia le sacó el equipo rival en la primera tirada) continuará sumando los puntos que obtenga en función de los bolos que derriben sus jugadoras.

4.7.- Una vez que este equipo haya finalizado la segunda tirada, continuará el juego el otro equipo, contando de la misma manera que en la jugada anterior (restando hasta cero el número total de bolos obtenidos por el anterior equipo).

4.8.- Gana el juego el equipo que haya quedado con bolos o tantos a su favor, obteniendo los dos puntos en juego.

4.9.- En caso de que al finalizar la segunda tirada el último equipo, su resultado fuese CERO (es decir, que hubiese obtenido el mismo número de bolos o tantos que el equipo adversario) el resultado de la partida sería de empate, otorgándose un punto a cada equipo participante.

4.10.- Gana la competición el equipo que más puntos haya obtenido al finalizar la Liga, teniendo en cuenta que todos los equipos participantes habrán debido jugar, por el sistema de todos contra todos, el MISMO número de partidas.

Bolos de Cerezo de Río Tirón

BOLOS DE CEREZO DE RÍO TIRÓN

En la villa burgalesa de Cerezo de Río Tirón, las mujeres juegan a una modalidad de bolos muy similar a la practicada en las localidades limítrofes, pero con una serie de particularidades que hacen de estos bolos dignos de figurar con nombre propio en esta muestra de juegos y deportes tradicionales de nuestra provincia.

La Asociación de Amas de Casa “Virgen de la Antigua” y la Asociación Cerosiana de la Tercera Edad organizan anualmente unas entretenidas partidas de bolos coincidiendo con la festividad de San Juan, en las que se dan cita la mayoría de mujeres de todas las edades de la localidad.

Antiguamente, las mujeres de Cerezo jugaban a los bolos todos los domingos del año, pero últimamente su práctica se ha visto limitada a las fiestas de San Juan, mencionadas anteriormente, y a algunas partidas en Semana Santa o en festividades especiales.

Los elementos necesarios para este juego son DIEZ bolos y DOS bolas. Los bolos son de dos tipos, NUEVE iguales y otro más

pequeño que recibe el nombre de MICHE. Los bolos miden aproximadamente cuarenta centímetros de alto, con una base de cinco centímetros. El miche tiene la misma forma, pero su altura no sobrepasa los treinta y dos centímetros, y el diámetro de su base es de cinco centímetros.

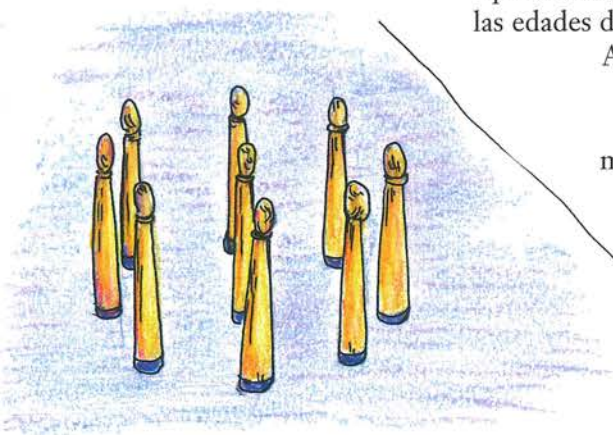
Las bolas son esféricas, con un diámetro de 25 centímetros y una llave o agarradera completa para facilitar su manejo.

El objeto del juego es derribar el mayor número posible de bolos, contando cada jugadora con dos posibilidades de tiro: jugada de tiro (arriba) y birle (abajo).

Para ello, los bolos se dispondrán en el terreno de juego de la siguiente manera: los nueve bolos se colocan en un castro (bolada) de forma circular, a una distancia aproximada entre cada bolo de quince centímetros, colocando uno de los bolos en el centro, rodeado de los ocho bolos restantes.

El MICHE se coloca a una distancia aproximada de NUEVE metros de la bolada, y su posición determina la línea de CHONA.

Los lanzamientos de las bolas se efectúan desde una distancia de



TRES metros para la línea de tiro (arriba) y de TREINTA centímetros del miche para la jugada de birle (abajo). Para poder birlar es necesario que la bola lanzada desde la línea de arriba haya sobrepasado el miche. En caso contrario se dice que la bola es CHONA y no puede birlar.

Los bolos derribados tienen un valor de UN punto, excepto el MICHE, que vale CUATRO.

El juego se desarrolla por equipos, formados por un número de jugadoras entre cuatro y ocho, dependiendo del número de jugadoras presentes en el terreno de juego al inicio de la partida.

Las partidas se juegan a 100 tantos, es decir, que para ganar una partida hay que superar esta puntuación⁵⁶, y obtener mayor número de tantos que el equipo rival con el mismo número de tiradas.

Hay una excepción a esta norma, y es la jugada “bolada y miche”, esto es, cuando una jugadora consigue derribar desde la línea de tiro (arriba) los nueve bolos y el miche, gana la partida independientemente del tanteo que hubiera en ese momento de la partida.

Bolillos

BOLILLOS

Con el nombre de Bolillos se denomina a una entretenida modalidad del juego de bolos ampliamente extendida en nuestra provincia hasta la década de los años 30, en los que la guerra y las posteriores prohibiciones de los juegos de azar y apuestas provocaron su casi absoluta extinción, exceptuando reductos o localidades concretas que siguieron conservando sus tradiciones.

Al realizar el trabajo de recopilación de juegos tradicionales en las localidades burgalesas en las que no existe bolera de cualquiera de las tres modalidades consideradas como juego de mayores (Bolo Burgalés, Pasabolo Tablón y Bolo Tres Tablones), en todos los casos se informa de la práctica, hasta el período de postguerra, de una modalidad de bolos en las que el juego consistía en lanzar unas piezas, llamadas en unos casos manillas, en otros agarraderas, de una forma de cono truncado, similar en todos los casos, y siendo el objeto del juego **dejar en pie** un número de bolos, generalmente impar y preferiblemente uno solo, con una apuesta de por medio. El número de bolos oscila entre seis y nueve.

La zona con más implantación de estos juegos fue la parte este de La Bureba, próxima a la Rioja, y el oeste de la provincia.

A continuación se detalla el reglamento del juego de bolillos de nueve, por ser el más extendido, y porque en el capítulo siguiente se hablará del juego de bolos de Villanueva de Gumiel, que se practica con seis bolos.

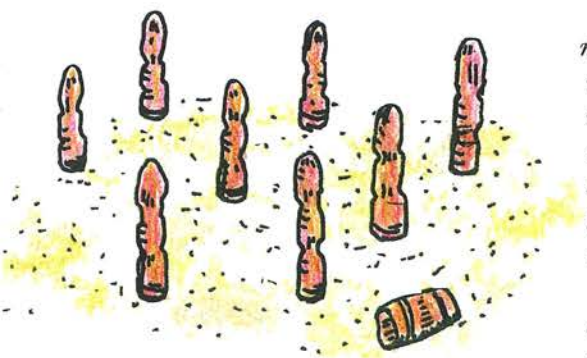
REGLAMENTO DEL JUEGO DE BOLILLOS

El juego de bolillos que se practica en la provincia de Burgos es un juego de habilidad, exclusivamente masculino, que tiene por objeto derribar un número determinado y exacto de bolillos con un máximo de tres lanzamientos.

1.- Los elementos de juego son el **terreno de juego**, las **manillas** y los **bolillos**.

1.1.- Las **manillas** son unas piezas de madera, de forma troncooidal, preferiblemente de encina o roble. Miden 14 centímetros de largo por 6 de ancho, siendo los extremos más estrechos que el centro, gracias a un rebaje que se hace para suavizar las aristas y evitar los roces de la manilla en la piel de la mano.

1.2.- Los **bolos** son nueve, fabricados de madera, con forma troncocónica y una altura⁵⁷ entre 22 y 25 centímetros.



1.3.1.- *El terreno de juego puede ser cualquier superficie de tierra, lisa y despejada de obstáculos para el desarrollo del juego.*

1.3.2.- *A una distancia de CINCO metros del bolo del centro se traza una línea o pate, desde donde efectuarán sus lanzamientos los jugadores.*

2.-*Los equipos*

2.1.- *Los equipos pueden estar formados por uno, dos o tres jugadores, debiendo tener todos los equipos el mismo número de componentes.*

2.2.- *En cada partida sólo pueden participar dos equipos, independientemente del número de jugadores que tenga cada equipo.*

2.3.- *Las partidas entre equipos de un jugador se denominan “mano a mano”, y no se podrán celebrar cuando haya equipos de más jugadores que estén esperando su turno para jugar una partida.*

3.- *Desarrollo del juego*

3.1.- *Los bolos se colocan en tres filas de tres bolos cada fila, a una distancia entre cada bolo de la misma medida que el largo de las manillas: Más o menos 14 centímetros.*

3.2.- *Los jugadores efectuarán sus lanzamientos desde la línea que se determina en la regla 1.3.2, teniendo en cuenta que la manilla deberá desplazarse por el aire hasta el cuadrado o castro formado por los bolos, no teniendo valor la jugada en la que la manilla se desplace por el suelo o pegue antes en otro objeto ajeno al juego.*

3.3.1.- *El objeto del juego es derribar todos los bolos MENOS UNO, para lo cual se dispone de tres intentos (uno por cada manilla).*

3.3.2.- *Una vez conseguido el objeto del juego (dejar un solo bolo en pie) se acaba la tirada aunque al jugador le queden manillas por lanzar.*

3.3.3.- *Aunque la máxima puntuación se obtiene dejan un solo bolo en pie, también se puntúa con otras jugadas, según las siguientes puntuaciones:*

<i>1 bolo en pie</i>	<i>7 puntos</i>
<i>3 bolos en pie</i>	<i>5 puntos</i>
<i>5 bolos en pie</i>	<i>1 punto</i>

3.3.4.- *Cada equipo dispone de SEIS lanzamientos por jugador, ganando la partida el equipo que más puntuación haya obtenido con el mismo número de lanzamientos.*

Bolos de Villanueva de Gumiel

LOS BOLOS DE VILLANUEVA DE GUMIEL

La localidad ribereña de Villanueva de Gumiel ha sabido conservar una modalidad de bolillo entretenida y fácil de jugar para todas las edades. Posiblemente una de las causas de que este juego se haya seguido practicando en esta localidad sea la principal actividad económica y laboral hasta hace pocos años en esta localidad ribereña: la madera y sus derivados, especialmente la resina. Al ser los elementos de este juego de fácil y personal elaboración, los resineros aficionados a estos bolos no tuvieron mayores dificultades, gracias a su habilidad en el manejo de las herramientas⁵⁸ necesarias para transformar la madera y en la facilidad para disponer de la materia prima, en elaborarse al momento los juegos necesarios que les permitieran echar sus buenas partidas en los calveros del pinar o en las explanadas próximas a las bodegas. Gracias a esta afición hoy podemos contar a las nuevas generaciones cómo se divertían nuestros mayores hace años.

Los elementos del juego son dos: los **bolos** y las **manillas**.

Los bolos son seis, de madera, unas veces de pino y otras de roble o encina, pero siempre labrados a mano por los propios jugadores. La forma de los bolos es variada, dependiendo de la habilidad en el tallado, y el tamaño oscila entre los 18 y los 20 centímetros de altura, con una anchura en la base de cinco centímetros.

Las manillas son tres, también de madera, preferentemente de roble o encina, y tienen forma troncooidal. También se "fabrican" a mano, desbastando la corteza de una rama que presente las medidas ideales para la práctica de este juego: trece o

catorce centímetros de largo por seis o siete de ancho.

El objeto del juego es muy sencillo: hay que dejar un⁶⁰ bolo de pie para lo cual se dispone de los tres lanzamientos que se pueden hacer (uno con cada manilla).

Existen dos formas o modalidades para jugar a los Bolos de Villanueva de Gumiel: la de apuesta o la de competición.



MODALIDAD DE COMPETICIÓN

En la modalidad de competición se juega de manera individual o por equipos, siendo la forma de jugar la misma en ambos casos.

REGLA 1.- Elementos de juego

1.1.- Los elementos de juego en los Bolos de Villanueva son los bolos y las manillas.

1.2.- Los BOLOS son seis, fabricados en madera, con una altura entre 18 y 20 centímetros y un diámetro en su base de 5 cm.

1.2.- Las manillas son tres, fabricadas igualmente en madera, con un diámetro entre 6 y 7 cm. y una longitud de 13 cm.

REGLA 2. El terreno de juego

2.1.- El terreno de juego será de superficie de tierra, llano y debidamente compactado, que permita un correcto asentamiento de los bolos.

2.2.- Las medidas del terreno de juego serán de 8 metros de ancho por dos de largo, con un metro a cada lado del terreno como zona de seguridad.

2.3.- En la zona de juego sólo podrán permanecer los jugadores que estén efectuando sus tiradas.

2.4.- En el terreno de juego se marcará una zona, a cinco metros de la línea de tirada, en la que se colocarán los seis bolos.

REGLA 3. De la competición

3.1.- El objeto del juego es derribar cinco bolos, dejando uno de pie, para lo cual cada jugador dispone de tres tiradas (una con cada manilla).

3.2.- No tendrá ningún valor cualquier jugada que no sea la de dejar únicamente un bolo de pie, por lo que en cada tirada se puede obtener UN punto o CERO puntos.



3.3.- Los bolos se colocarán en dos filas de tres bolos, horizontales a la línea de lanzamiento en la que se sitúa el jugador (ver figura), y a una distancia entre cada bolo del ancho de las manillas.

3.4.- Cada jugador dispondrá de DIEZ lanzamientos de tres manillas cada uno.

3.5.- En el caso de que con la primera o la segunda manilla, un jugador hubiera conseguido derribar cinco bolos, finaliza la tirada, no teniendo ninguna posibilidad de jugar la tercera manilla para intentar conseguir otra jugada.

3.6.- Gana la partida el jugador o equipo que al finalizar la partida hubiera conseguido más puntos, y siempre que cada interviniente en la partida haya realizado el mismo número de jugadas.

REGLA 4.- De la puntuación

4.1.- Tal y como se comentaba en la Regla 3.2. en cada tirada se puede obtener un punto, es decir DIEZ puntos como máximo en la partida.

4.2.- En caso de empate, cada jugador, o cada equipo, dispondrá de tres lanzamientos o tiradas para deshacer el empate (en el caso de jugarse por equipos, serán TRES lanzamientos por cada jugador del equipo).

4.3.- Si al finalizar estas tres tiradas persistiera el empate, se efectuará una nueva tirada hasta que algún equipo o jugador cometa un fallo, bien entendido que todos los participantes deberán efectuar el mismo número de tiradas, según la Regla 3.6.

REGLA 5.- Del arbitraje

5.1.- En cada competición habrá un encargado de velar por el cumplimiento de estas normas, que interpretará todas las dudas o disputas que pudieran surgir en el desarrollo del juego.

MODALIDAD DE APUESTA

En esta modalidad de juego, la apuesta no es el fin en sí misma, sino un aliciente más y un elemento ordenador del desarrollo del juego. La apuesta, nunca de cantidades considerables de dinero, constituye el elemento aglutinador de un grupo de vecinos que con el estímulo de “sacar cuatro durillos” al convecino de turno, se reúnen para pasar un rato agradable al lado de una bodega o de una cantina.

Al formarse la partida, uno de los jugadores que desea apostar una determinada cantidad de dinero, pongamos por ejemplo cien pesetas, desafía al resto a la voz de “cien pesetas a buenas”, casando⁶¹ el resto de jugadores la apuesta, con la cantidad que le apetece a cada uno, hasta cubrir la totalidad del dinero arriesgado por el jugador que va a efectuar la tirada “a buenas”.

A continuación se plantan los bolos y se marca la raya desde donde el jugador efectuará los lanzamientos.

La sabiduría popular tiene establecido que la distancia desde la raya de tiro hasta el lugar en que están plantados los bolos sea de cinco pasos. Así, cuando menor sea la edad (o la altura) de los jugadores, menor será la distancia a recorrer por las manillas, con lo que la igualdad queda garantizada.

El plantado de los bolos es labor del baratero, casi siempre un chaval de los más espabilados, que procura agilizar la colocación de los bolos, pues cuanto menos tiempo tarde en colocarlos más jugadas⁶² se producen.

Comienza la partida. El lanzador se sitúa delante de la raya de lanzamiento. No puede pisarla. Los espectadores, que en su mayoría han apostado contra el lanzador⁶³, observan los preparativos. Todos, o por lo menos la mayoría, están deseando que falle. Por dos motivos: porque ganan el dinero apostado y porque en caso de fallar correría el turno del lanzador, dando a otro jugador la posibilidad de ser el dueño de su propia fortuna.

Ya se han lanzado las tres manillas. El jugador ha tenido suerte y ha logrado hacer “buenas”⁶⁴. Incluso ha habido jugadores que, en una tirada, han dejado tan “a huevo” los bolos para hacer “la buena” que se han permitido el lujo de tirar la segunda manilla “entre piernas”, con arte y chulería, que también así se disfruta con el juego. Recoge la apuesta, entrega la “propina” al baratero y vuelve a lanzar el reto: “¡CIEN PESETAS A BUENAS!”, o doscientas, si quiere reinvertir los beneficios de la anterior jugada. Sigue así hasta que la mala suerte o el cansancio le hacen fallar. También pudiera ocurrir que antes de fallar decidiera dejar a otro la posibilidad de tirar y pasar por la cantina a invertir sus ganancias refrescándose a cuenta de sus “amigos”.

En este caso, un nuevo jugador, el más atrevido o el que tenga el turno, arrojará al suelo un billete o unas monedas y dirá: ¡CIEN PESETAS A BUENAS!. Y así, hasta que se hace de noche o la hora de ir a merendar a la bodega, que de éstas hay muchas y muy buenas, con buen vino, en el camino de Quemada, en Vandeles o en Ricaposada.



La corta de troncos

LA CORTA DE TRONCOS

La corta de troncos es el más esforzado de todos los deportes tradicionales de nuestra provincia y requiere de una fuerza y una habilidad considerables. Los practicantes de esta modalidad son en su mayoría trabajadores vinculados a las labores forestales, estando localizados principalmente en la zona de pinares, en los límites de nuestra provincia con las vecinas de Soria y la Rioja. No obstante, también en ciertas localidades o comarcas alejadas de la Pinariega se ha practicado esta espectacular modalidad, habiéndose celebrado ⁶⁵ campeonatos o exhibiciones de corta de troncos con hacha en localidades tan alejadas de la sierra burgalesa como Gumiel de Izán, Caleruega o Villanueva de Gumiel.

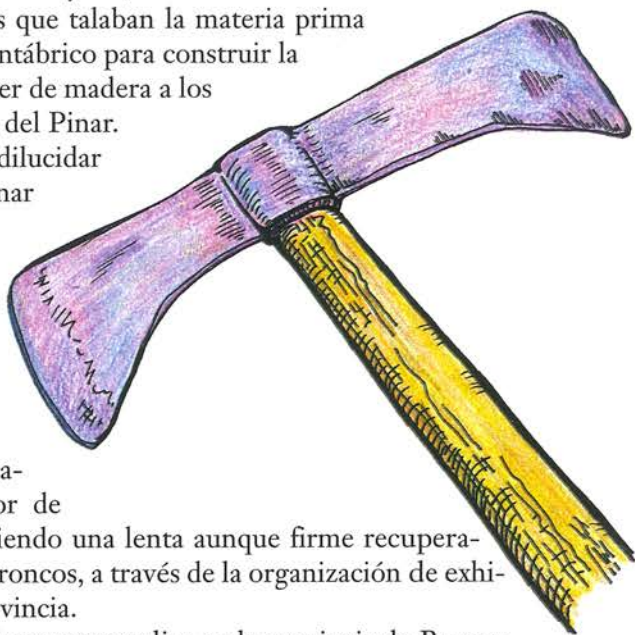
Los orígenes de este deporte se sitúan en las localidades de la comarca de Pinares de las provincias de Soria y Burgos, en la época de esplendor de la industria maderera, que con la construcción naval y la fabricación de carretas para el transporte interior de mercancías desarrollaron una floreciente industria maderera que sigue vigente en nuestros días.

En aquellos años de los siglos XV y XVI, eran frecuentes los desafíos entre las diferentes cuadrillas que talaban la materia prima solicitada por los astilleros del Cantábrico para construir la Armada Invencible o para abastecer de madera a los afamados carreteros de Vilviestre del Pinar.

Estos desafíos servían para dilucidar diferencias personales o para ganar prestigio entre las personas o entidades encargadas de la contratación de los hacheros, lo que se traducía en mejoras económicas a la hora de fijar los salarios.

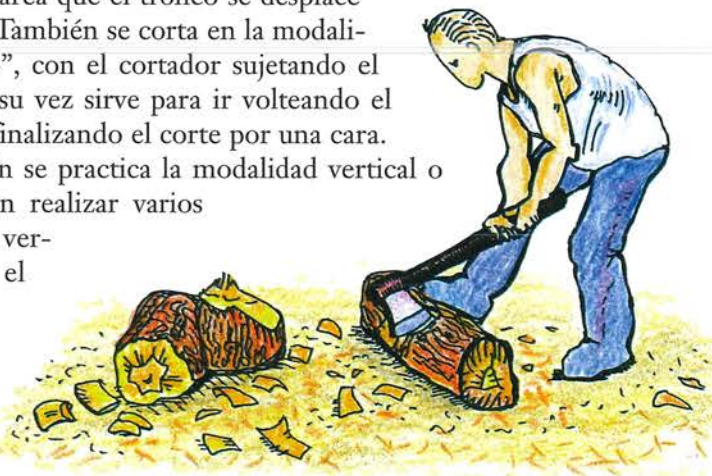
Actualmente este deporte se practica en localidades muy concretas y en muy limitadas ocasiones, si bien gracias a la labor de ciertos colectivos se está consiguiendo una lenta aunque firme recuperación de la modalidad de corta de troncos, a través de la organización de exhibiciones a lo largo de nuestra provincia.

La corta de troncos deportiva que se realiza en la provincia de Burgos se hace casi siempre en la modalidad horizontal, con el cortador o hachero subido encima del tronco que va a cortar, generalmente de madera de pino, sujetando previamente el tronco a unos rastreles o machones que evitarán



durante la ejecución de la tarea que el tronco se desplace y desestabilice al cortador. También se corta en la modalidad de “tronco en el suelo”, con el cortador sujetando el tronco con un pie, que a su vez sirve para ir volteando el tronco a medida que se va finalizando el corte por una cara.

Últimamente también se practica la modalidad vertical o australiana, que consiste en realizar varios cortes a un tronco colocado verticalmente, al cual hace el cortador una serie de muescas para colocar, en perpendicular al tronco, varias tablas que le permitirán ir escalando el tronco para poder cortarle “de arriba abajo”, haciendo el



primer corte apoyado en la última tabla colocada y finalizando pie a tierra cortando el tronco a la altura de la primera tabla. Esta modalidad, tan arriesgada como espectacular, requiere un gran dominio del hacha y del equilibrio, ya que un hachazo mal dado puede provocar una caída de funestas consecuencias, lo que hace que sean muy pocos los que la practican.

Los materiales utilizados para este deporte son dos: la madera y las hachas. La madera ya se ha dicho que es de pino, aunque en algunos casos se ha cortado chopo o haya, siendo más raro el caso de competiciones con roble o eucalipto. Las hachas son de acero fuerte y resistente, con un peso aproximado de 2,5 kilogramos, bien afiladas y del modelo australiano, que facilita su manejo y por su configuración hace que se desprendan más fácilmente las lascas o astillas cortadas del tronco.

De las características de ambos elementos nos ocupamos a continuación, al describir el Reglamento de Corta de Troncos con Hacha.



REGLAMENTO DE LA CORTA DE TRONCOS CON HACHA

El presente reglamento ha sido redactado con la información facilitada por los cortadores de la Selección Provincial Burgalesa de Cortadores de Troncos, siendo la primera vez que se regula en nuestra provincia el deporte de la corta de troncos con hacha.

La corta de troncos es un deporte de fuerza y habilidad que consiste en cortar en menor tiempo que el adversario o adversarios un lote de troncos de las mismas características (calidad de la madera y tamaño) que el resto de competidores. Con el fin de que la competición se desarrolle en circunstancias de igualdad para todos los participantes se desarrollan las siguientes normas.

1.- Los materiales. Los materiales necesarios para la práctica de este deporte son la **madera** y las **hachas**.

1.1.- La madera será de **pino**, salvo acuerdo en contrario entre los participantes y la organización de la competición. En caso de no ser posible contar con madera de pino se elegirá entre las de **haya**, **chopo** o **eucalipto**.

1.2.- La madera deberá cortarse con una antelación máxima de **ocho días** a la celebración de la competición, para garantizar su frescura o verdor.

1.3.- La madera deberá presentarse en el lugar de la competición debidamente cortada, con las medidas que a continuación se detallan, y **sin fijar** a los rastreles.

1.4.- Con el fin de garantizar una debida preparación de la madera, la antelación debe ser de un mínimo de **dos horas** a la hora fijada para el inicio de la corta.

1.5.- La madera se agrupará por lotes, teniendo en cuenta la dificultad que presente su aspecto o su diámetro.

1.6.- Dos horas antes del comienzo de la competición se procederá al sorteo de los lotes, debiendo estar presente en el sorteo un representante de cada equipo de cortadores, un juez federativo y un representante de la organización de la prueba.

1.7.- Una vez efectuado el sorteo cada equipo preparará su lote, eliminando la corteza que entorpezca la colocación de los troncos en los rastreles y los nudos o cortezas que pudieran dificultar el apoyo del cortador encima del tronco. Queda a criterio de los cortadores y sus ayudantes cepillar la madera para eliminar piedras u otros objetos que puedan desviar la trayectoria de las hachas o provocar la rotura de las herramientas. Una vez limpiados los troncos, los cortadores fijarán éstos a unos rastreles.

1.8.- Las medidas de la longitud de los troncos para su presentación a los campeonatos, dependiendo de la modalidad, son:

Troncos para dos cortes	130 centímetros
Troncos para un corte	65 centímetros
Tronco de corta vertical	550 centímetros

1.9.- Las **bachas** serán de propiedad y uso exclusivo de cada cortador participante en la competición, pudiendo utilizar tantas bachas como desee, estando autorizado a cambiarlas no sólo cuando se rompan o pierdan el filo, sino que lo podrán hacer en cualquier momento y a su libre elección.

1.10.- En caso de que a un cortador le quedaran inutilizadas todas sus bachas, será eliminado de la competición, a no ser que alguno de sus rivales le ceda voluntariamente alguna de sus herramientas de reserva.

2. **De la competición.** La corta de troncos admite varias modalidades de competición, destacando las de **desafío y concurso**.

2.1.- La modalidad de **concurso** es la más frecuente y extendida por nuestra provincia. En esta modalidad se puede competir individualmente o por parejas, siendo las normas recogidas en el apartado anterior, referidas a la madera, iguales para ambos casos.

2.2.- En la modalidad de concurso la corta se realizará siempre a la manera tradicional, es decir, con los troncos colocados horizontalmente sobre los rastreles.

2.3.- Cada cortador o equipo cortará el lote que le hubiese correspondido en el sorteo, sin posibilidad de realizar ningún cambio.

2.4.- El lote se podrá cortar en el orden que le apetezca al cortador, sin que sea obligatorio finalizar de cortar un tronco para empezar a cortar otro del mismo lote.

Esta norma es válida para competición individual o por equipos.

2.5.- La organización determinará el número de cortes que deberá realizar cada equipo, no siendo nunca inferior a OCHO por cortador.

2.6.- Se considerará que un tronco está cortado cuando se pueden separar los rastreles que lo

mantenían fijado.

2.7.- La competición por el sistema de **desafío** se realizará de la misma manera que en el caso de concurso, con las siguientes y únicas variaciones:



1ª.- La modalidad de corte puede ser horizontal o vertical (australiana).

2ª.- El número de troncos a cortar se determinará en el momento de formalizar el desafío al equipo o equipos rivales.

3ª.- En el caso de corte vertical, se considerará que la prueba comienza en el momento en que el tronco está afianzado en las sujeciones previstas al efecto. Es decir, la competición comenzará con las labores de colocación de la primera tabla perpendicular al tronco y finalizará con el último corte, efectuado desde el suelo.

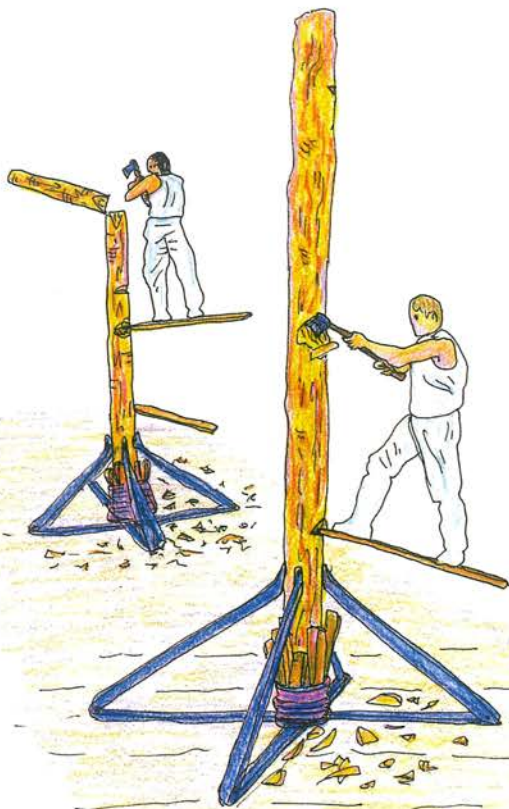
4ª.- El desafío puede ser entre dos o más cortadores, a título individual, o bien entre dos o más equipos de dos, tres o cuatro cortadores. No obstante, lo más frecuente es que los desafíos se produzcan entre dos cortadores.

2.8.- En todos los casos la organización proporcionará varios troncos, de la madera que estime oportuna y colocados en rastreles, a disposición de los cortadores que deseen calentar antes de la competición. Esta madera no estará sujeta a las especificaciones que se detallan en capítulo primero de este reglamento, si bien se procurará que presente las menores irregularidades posibles (nudos, piedras, etc.).

3.- **De las penalizaciones.** Un cortador será penalizado:

3.1.- Cuando en el momento de preparar su lote rebaje en exceso el diámetro de sus troncos. En este caso será sancionado, a criterio del juez árbitro, con una cantidad entre dos y diez golpes con el reverso del hacha al comienzo de la competición.

3.2.- Cuando sea ayudado por personal ajeno a la organización a sujetarse en el tronco. La primera vez será amonestado, y en la segunda ocasión será descalificado. Sin embargo, en el caso de que los troncos se moviesen por una sujeción deficiente o irregularidades o desniveles del suelo, será la propia organización, para garantizar la seguridad de los deportistas, quien proporcione la ayuda necesaria para sujetar el tronco.



3.3.- Cuando sea ayudado por personal no acreditado como ayudante a retirar astillas de la zona del corte. Será sancionado como en el artículo precedente.

4.- Las particularidades de los campeonatos locales serán puestas en conocimiento de los hacheros participantes antes de realizar el sorteo de la madera.

El Billar Romano

EL BILLAR ROMANO

Billar Romano: juego de azar que consiste en un tablero inclinado, erizado de clavos y con casilleros numerados. Cada jugador echa a rodar una bolita y gana el que reúne más puntos. *D.I.L.E.* J. Casares. Ed. Gustavo Gili S.A. Barcelona 1942.

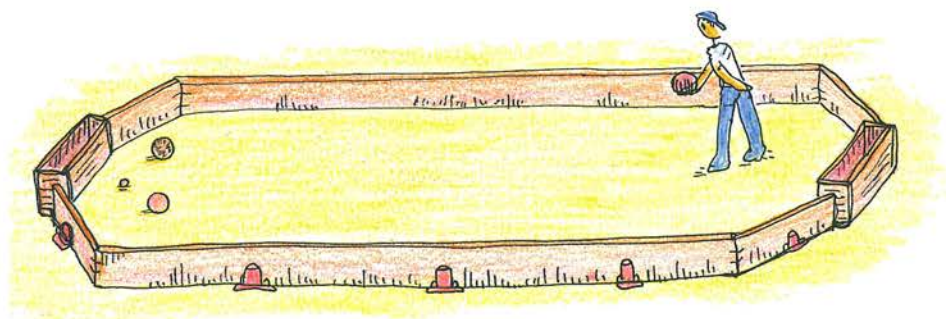
El Billar Romano es un juego típico de los bares de Zamora, que hace unos años fue importado a la provincia de Burgos, concretamente a la zona de la Ribera del Duero, por varios aficionados a los deportes tradicionales de esta comarca.

Cualquiera que haya visto jugar al Billar Romano, juego tradicional, se habrá quedado sorprendido al leer la definición que de este juego hace el *Diccionario Ideológico de la Lengua Española*. Y si acude al *María Moliner* o al mismísimo *Diccionario de la Real Academia Española* de la Lengua, va a estar en las mismas, pues se va a encontrar con definiciones parecidas.

Entonces, ¿a qué se juega en las canchas que se han extendido por la Ribera del Duero? ¿Qué juego es ése que tanto y tan pronto ha calado entre los aficionados a los juegos tradicionales?

Como yo fui uno de los que viajaron a Zamora para conocer⁶⁶ e importar este juego, me he tomado la molestia de buscar una aclaración a este “entuerto”.

En sus orígenes, como todos los juegos, el Billar Romano nació sin nombre propio, concretamente en la localidad de Zamora. Lo que está claro es que es una derivación o modificación (bastante inteligente, por cierto) de Las Bochas⁶⁷, ya que lo que se hizo fue llevar un juego de calle al interior de las tabernas para soportar mejor los rigores del duro clima zamorano. El nombre de **billar** pudo tener su origen en la región de Aragón, donde a la variante local de Las Bochas se les dio el nombre de “billar sobre tierra”.



También se le pudo bautizar con este nombre por las carambolas que se pueden realizar en el octógono que delimita el terreno de juego, teniendo en cuenta que en este caso el taco de billar se sustituye por el brazo del jugador.

Lo que en un principio era un juego de ámbito exclusivamente local, especialmente por las características de las instalaciones, fue extendiéndose por localidades limítrofes, llegando incluso hasta la raya de Castilla y León con Galicia. Al hacerse necesario dotarle de un apelativo, resultó fácil echar mano de la procedencia de la mayoría de los juegos tradicionales: la dominación romana. Y así tenemos unas bochas particularísimas, paridas en Zamora, que fueron bautizadas como si de un expósito se tratara, con el nombre de un vulgar ⁶⁸ juego de azar, en el que la habilidad no interviene para nada.

Los orígenes de este juego (refiriéndonos al juego de **bochas**) están bastante documentados. Al hablar de los Bolos de Belorado hacíamos referencia a un grabado obra de De Lille. En este grabado del s. XVII, como ya se dijo anteriormente, se puede contemplar la esquina de un campo de bochas, con sus tabloneros delimitando el terreno de juego, y una bola, junto a un impertinente gallo en medio de la pista, lo que nos induce a pensar que este juego gozaba ya entonces de la suficiente popularidad como para que un artista lo hiciera merecedor de quedar plasmado en sus trabajos.

No me puedo resistir a la tentación de contar otra anécdota referida al juego de bochas. En la película *¿Qué pasó entre tu padre y mi madre?* del genial director Billy Wilder, rodada íntegramente en Italia, una de las más delirantes escenas de esta comedia de humor negro transcurre en medio de una partida de Bochas jugada por la siniestra familia Trotta (secuestradores de cadáveres, para más señas).

El principal mérito del Billar Romano de aquí, ha sido introducir la variante o modificación del terreno de juego. Las bochas se juegan en un rectángulo delimitado por tabloneros, mientras que el billar sobre tierra se juega en un octógono irregular, en sitio cerrado, y con unos laterales inclinados, hechos de tablas, que permiten que las bolas estén siempre participando de la jugada (al existir el plano inclinado bordeando el terreno de juego, las bolas que resultan desplazadas vuelven a caer al terreno de juego, lo que permite una mayor variedad en las jugadas).

Pero creo que ya va siendo hora de que conozcamos un poco más de este juego. Y nada mejor que leer las normas, redactadas por quienes más saben de este juego: el Excmo. Ayuntamiento de Zamora, que en 1985 publicó el siguiente Reglamento, que es la biblia de todos los que aman este tradicional juego.

REGLAMENTO DEL BILLAR ROMANO

ÍNDICE

- CAMPO
- ELEMENTOS DEL JUEGO
 - Bolas
 - Pate
 - Marcador
 - Cajetines
- REGLAS DEL JUEGO
- TÉCNICA DEL JUEGO

Campo

Se encuentra en la totalidad de los casos en un recinto cerrado.

Tiene forma octogonal (ver dibujo), con unas medidas aproximadas de 7 metros de largo por 3 metros de ancho.

Los lados de los fondos se llaman FRENTEs, con una medida aproximada de 1,30 metros.

Se llama TABLA LARGA a cada uno de los dos laterales del campo, con una medida de 5 metros, y los cuatro lados restantes que unen los dos frentes con las tablas largas se llaman DOSES y tienen una longitud de 1,30 metros.

En los DOSES y a una distancia aproximada del frente de 0,30 metros, hay una pequeña marca llamada "línea del bili" (que señala el lugar de colocación del mismo).

Existe un bordillo de madera en todos los lados del campo, que marca la profundidad del foso, que es de aproximadamente 0,30 metros, a partir del bordillo se irá inclinando (entre 10° y 15°) la madera en sentido ascendente, hasta llegar a la pared, con el objeto de que las bolas, en caso de salirse del terreno de juego, vuelvan a él.

El SUELO está formado por un barro especial, mezcla de argamasa y ceniza, con la finalidad de que esté duro; una vez compactada esta mezcla, se echan encima capas de arena tamizada de río; así el suelo quedará cubierto. (La cantidad será solamente la necesaria, teniendo especial cuidado de no alterar la profundidad del campo). El terreno ha de humedecerse con frecuencia, al menos una vez al día.

Asimismo es conveniente, al comenzar cada partida, espaciar la arena e igualar el campo pasando un rastrillo o similar.

Elementos de juego

Bolas

Habrán 8 bolas grandes, llamadas propiamente "BOLAS" y una más pequeña llamada "BILI". Todas ellas han de ser perfectamente esféricas y de madera.

Las BOLAS estarán formadas por 4 negras y 4 blancas (haciendo referencia a su color respectivo). Su diámetro aproximado será de 11 centímetros y su peso oscilará entre 600 y 800 gramos, dependiendo de la madera con que estén fabricadas (normalmente será encina).

El BILI tendrá un diámetro de 3,5 centímetros y un peso aproximado de 25 gramos.

Pate

Es un círculo o semicírculo que traza en el suelo el primer jugador al comenzar el juego y desde él tirarán el resto de los jugadores, siendo obligatorio tener al menos un pie dentro; el otro puede estar indistintamente delante o detrás.

Marcador de tantos

Incrustadas en la pared habrá dos tablas circulares, una de color blanco y otra negra, con una numeración del 1 al 18, y al lado de cada número un agujerito; habrá también un palito a medida y de madera que debe caber en cada agujero (al menos por un lado) y servirá para ir contando los tantos de cada partida. Uno para blancas y otro para negras.

Cajetines

En los frentes habrá un cajetín, de aproximadamente 1 metro de altura y 1,50 metros de ancho como máximo y con una triple finalidad:

1º.- Como depósito de bolas; cada vez que acabe una partida, cada jugador recoge sus bolas y las depositará en el cajetín. Si las partidas han terminado también se recogerá el BILI.

2º.- Como lugar donde (de alguna manera) se hallarán los útiles de medida para las jugadas en las haya distancias similares. Son juncos secos y se utilizan poniéndolos entre las bolas y el "bili"; se cortan y adaptan a las distancias según el caso.

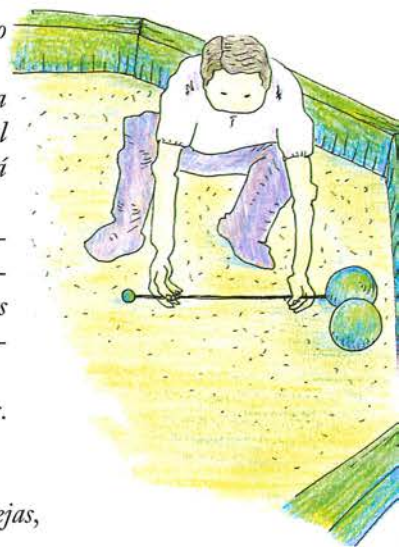
3º.- Para evitar la salida de las bolas por los frentes.

REGLAS DEL JUEGO

1ª.- Podrá jugarse individualmente o por parejas, teniendo preferencia estas últimas.

2ª.- Se utilizarán 4 bolas (blancas o negras) por cada uno de los dos equipos; si son de un solo componente, lanzará las 4, si son de parejas lanzarán 2 bolas cada jugador.

3ª.- Se sorteará entre los jugadores el primer puesto para lanzar.



4ª.- A quien corresponda, trazará el PATE en el suelo y una vez colocado el BILI iniciará los lanzamientos.

5ª.- El BILI tiene que estar colocado, para iniciar el juego, dentro de su línea y sin tocar la parte de la madera.

6ª.- El BILI y el PATE estarán en lados opuestos de la línea media transversal del campo.

7ª.- No se podrá lanzar ninguna bola si no es teniendo, al menos, un pie dentro del PATE.

8ª.- Si una bola sale del campo y no vuelve a él por si misma, quedará anulada en esa jugada.

9ª.- Si fuera el BILI el que saliera del campo y no volviera por si mismo, habrá de empezarse nuevamente la jugada.

10ª.- Los jugadores deberán permanecer durante la partida fuera del terreno de juego y al lado del PATE.

11ª.- La primera jugada terminará cuando cada jugador o equipo hayan lanzado sus cuatro bolas.

12ª.- Una vez jugadas las ocho bolas, puntuará un tanto por cada bola del mismo color que estén más próximas al BILI.

13ª.- Las medidas dudosas se comprobarán por medio de las pajas (juncos) que habrá en los CAJETINES. Si se tratara de distancias muy largas puede recurrirse al "metro".

14ª.- Si las distancias de bola blanca y negra respecto al BILI son iguales, se tirará una moneda al alto y ganará el tanto quien acierte.

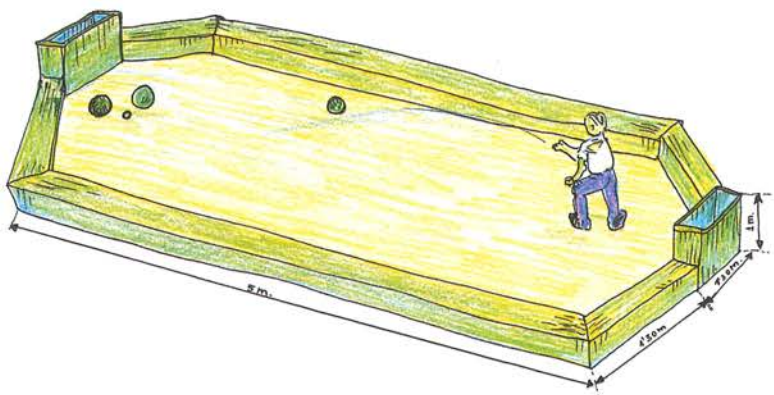
15ª.- A la jugada siguiente saldrá arrimando el equipo que haya ganado la anterior.

16ª.- Ganará el equipo o participante que realice antes 18 tantos.

17ª.- En caso de que la partida sea interesante y accedan los participantes siguientes, se puede alargar la partida hasta 25 tantos.

18ª.- A las 9 tantos, es decir media partida, se pueden cambiar las bolas.

19ª.- Se formará partida por riguroso orden de llegada a la cancha por acuerdo entre los que corresponda jugar.



20ª.- *La pareja ganadora podrá seguir jugando, retirándose del campo la que pierda y siga el turno.*

21ª.- *El terreno de juego no se alterará una vez establecido y los jugadores podrán salir de la cancha pero no abandonar el recinto.*

22ª.- *Las partidas "mano a mano" no podrán realizarse mientras haya parejas para jugar.*

23ª.- *Cuando se celebren competiciones organizadas, el campo quedará a disposición de las mismas, prevaleciendo estas normas y las específicas que además se acuerden para cada una de dichas competiciones.*

TÉCNICA DE JUEGO

Es claro que no se pueden describir todas las jugadas que serían posibles de realizar, ya que serían las mismas como distintos los lanzamientos imaginables, aunque básicamente se trata de, o bien acercar lo más posible las propias bolas al "bili", o de separar las del rival, o por el contrario acercar el "bili" a las propias o separarlo de las del adversario.

No obstante hay algunas jugadas típicas como son:

ARRIME.- *Es acercarse lo más posible, rodando a bola en dirección al "bili", con la palma de la mano hacia arriba.*

RODILLO o RODADO.- *Lanzar la bola contra la contraria, fuertemente con la palma de la mano hacia abajo con la finalidad de desplazarla.*

ENTRADA.- *Tocando con su bola la que lanzó anteriormente para aproximar ambas al "bili" (se puede hacer con la palma de la mano hacia arriba, es más fácil).*

GOLPE.- *Cuando hay junto al "bili" dos bolas, una contraria y otra propia, si está ganando la contraria y es difícil o peligroso separarla a rodillo, se lanza la bola con la palma de la mano hacia abajo, bombeándola, para que se quede en lugar de la contraria. Esto requiere mucha precisión.*

OTRAS SON: *Tiro atrás, entre piernas, saltao, torito, etc...*

Como se puede observar leyendo este Reglamento, las posibilidades de pasar un buen rato jugando a este deporte son infinitas, con el añadido de que se puede practicar sin límite de edad y entre jugadores de muy diferentes características físicas, ya que la fuerza es lo que menos importa en este juego. Basta un buen pulso, paciencia y buen ojo para ganar al mozo más bien plantado que se nos presente.

El juego de pelota

EL JUEGO DE PELOTA

Antecedentes

Los juegos de pelota son los más antiguos de todos los practicados por el hombre con una finalidad exclusivamente lúdica o recreativa. Diferentes autores sitúan sus orígenes en lugares tan dispares como Egipto, Centroamérica o Asia, teorías todas ellas válidas, que nos llevan a la conclusión de que las ansias de divertirse del hombre no conocen fronteras, y que los juegos se han practicado por todas las civilizaciones y en todas las épocas.

Lo que resulta indudable es que en todas las **civilizaciones clásicas** se han practicado juegos de pelota, de lo que existe abundante documentación escrita que nos permite establecer o situar los orígenes de este juego de una manera más clara que en el caso del resto de modalidades que hemos tratado en esta obra.

Comenzando por orden cronológico, la primera datación de los juegos de pelota hace referencia a Egipto⁶⁹ y Tebas. Continúan sus referencias en la civilización helénica, con *La Odisea*, y las leyendas pos homéricas que nos siguen hablando de una práctica frecuente y ordenada de diversos juegos de pelota, practicados tanto por hombres como por mujeres de todas las edades.

Paralelamente, otros investigadores fijan el origen moderno de este juego en Centroamérica, concretamente en lo que hoy es Honduras, antes de la llegada de los conquistadores españoles.

En Europa se convierte rápidamente en un juego popular muy apreciado por la nobleza⁷⁰, practicado casi siempre en las paredes de las edificaciones religiosas.

En España, al igual que en caso comentado anteriormente de la tuta, existen TRES escuelas o modalidades: **vasca, castellana y valenciana**. Obsérvese que la única diferencia con el caso de la tuta es el cambio de la escuela murciana por la valenciana, lo que reafirma la teoría de las tres entradas o vías de “inculturación” deportiva de nuestra península.

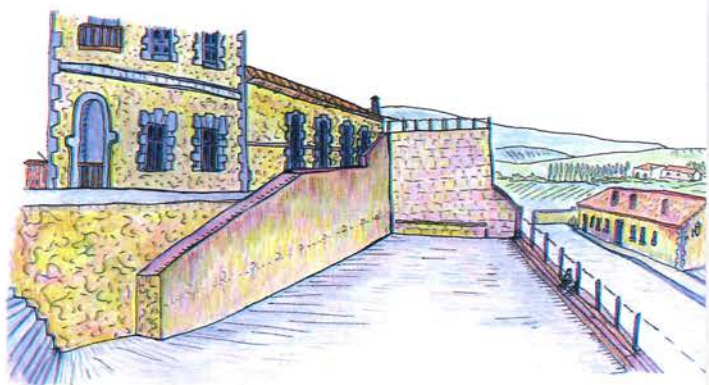
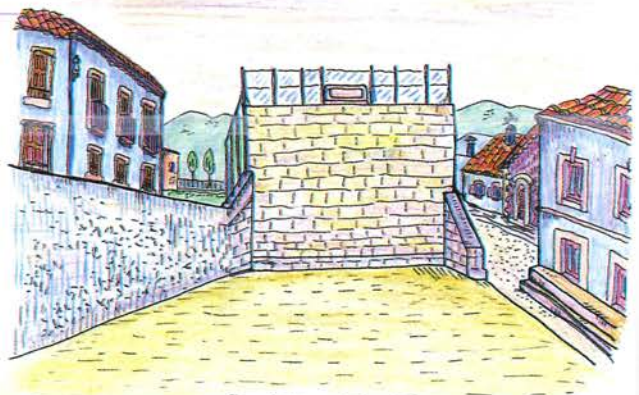
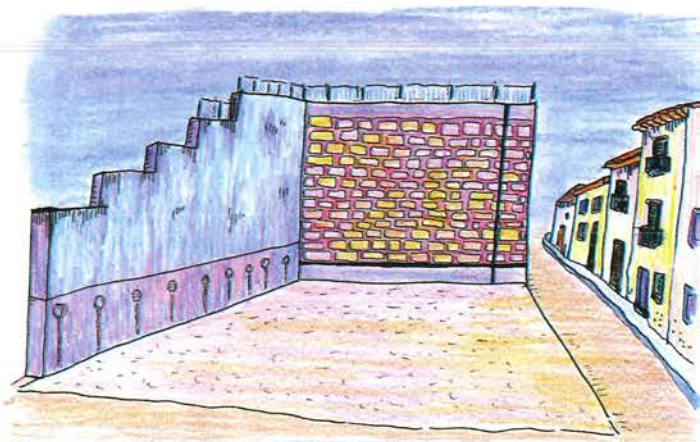
La escuela o modalidad **vasca** es la más extendida, agrupando todo el deporte federado que se practica en nuestro país, a excepción de la pelota valenciana, que cuenta con una federación propia y tiene sus propias competiciones. En la modalidad vasca existen diferentes juegos, destacando la **Pelota a Mano, la Cesta Punta, la Pala Corta y el Trinquete**.

La Federació Valencià de Pilota acoge todas las modalidades de pelota que se practican en su país, desarrollando una importante labor de promoción y difusión de esta forma propia de cultura. Sus modalidades más

famosas o conocidas son el **Raspall**, **Trinquete**, **Galotxa** y **Joc à llargues** o **Pertxa**, todos ellos de indudable espectacularidad y belleza.

La pelota que se practica en nuestra provincia está encuadrada como deporte federado dentro de la modalidad vasca, lo cual no quiere decir que el juego de pelota en nuestra Comunidad, y por supuesto en nuestra provincia, no tenga identidad propia. No obstante, es justo reconocer que estas particularidades de nuestro juego se han visto absorbidas por la pujanza de la Federación Española de Pelota, que ha seguido el modelo vasco.

Por eso, en este capítulo nos vamos a limitar a conocer el estado del juego de pelota en nuestra provincia, conociendo someramente su implantación y sus instalaciones.



El juego de pelota en la provincia de Burgos

El juego de pelota es uno de los más extendidos y practicados en nuestra provincia, si nos atenemos a lo publicado en el año 1995 por el Servicio de Infraestructuras Deportivas de la Junta de Castilla y León, que concede a los frontones el honor de ser una de las instalaciones deportivas más numerosas de nuestra provincia, con **166 frontones descubiertos** censados extendidos por toda nuestra geografía.

Pero el dato puede inducir a ciertos errores si lo que queremos es hablar del juego de pelota dentro del contexto de los juegos y deportes tradicionales.

Dentro de los diferentes juegos de pelota que se practican en los numerosos frontones con que cuenta nuestra provincia, el juego de Pelota a Mano es el más minoritario de todos ellos, ya que desde hace muchos años, el esfuerzo y la penosidad de golpear la pelota con la mano se ha visto sustituido por la modalidad, más cómoda, del Frontenis o del juego con pala y pelota de goma.

La práctica del deporte de la Pelota a Mano se ha visto reducida al ámbito federativo (afortunadamente en una constante progresión en nuestra provincia, con equipos en la máxima categoría nacional), habiendo perdido su carácter popular, ese carácter popular que hizo de la pelota un espectáculo obligado de todo pueblo castellano que se preciara.

En cuanto a la implantación del juego de Pelota a Mano, debemos decir que, exceptuando la zona de la Sierra, los clubes deportivos federados y los núcleos de trabajo del Centro de Tecnificación de la Federación

Castellano Leonesa de Pelota (Burgos y Quintanar de la Sierra), su práctica en el resto de la provincia es nula, excepción hecha de las exhibiciones o festivales que se organizan con motivo de festividades patronales en numerosas localidades de nuestra provincia, en la que casi siempre los protagonistas son pelotaris federados de Burgos, La Rioja, Navarra o País Vasco. Esperemos que la generosa labor de la Delegación



Burgalesa de Pelota, que ya está recogiendo importantísimos frutos, devuelva el prestigio popular a este deporte, que tan importante llegó a ser en nuestra sociedad que son numerosas ocasiones las localidades burgalesas que le han dedicado su nombre a alguna de sus calles ⁷¹.

Sin embargo, de lo que sí se puede presumir en nuestra provincia es de contar con los más bellos frontones tradicionales, extendidos por toda nuestra geografía.

Las antiguas paredes de las iglesias dieron paso a robustos frontones, contruidos en piedra, y siempre en lugares estratégicos de la localidad. De los cuatro frontones que ilustran este capítulo, dos están contruidos al lado de la Casa Consistorial (Quintanar de la Sierra⁷² y Vilviestre del Pinar).

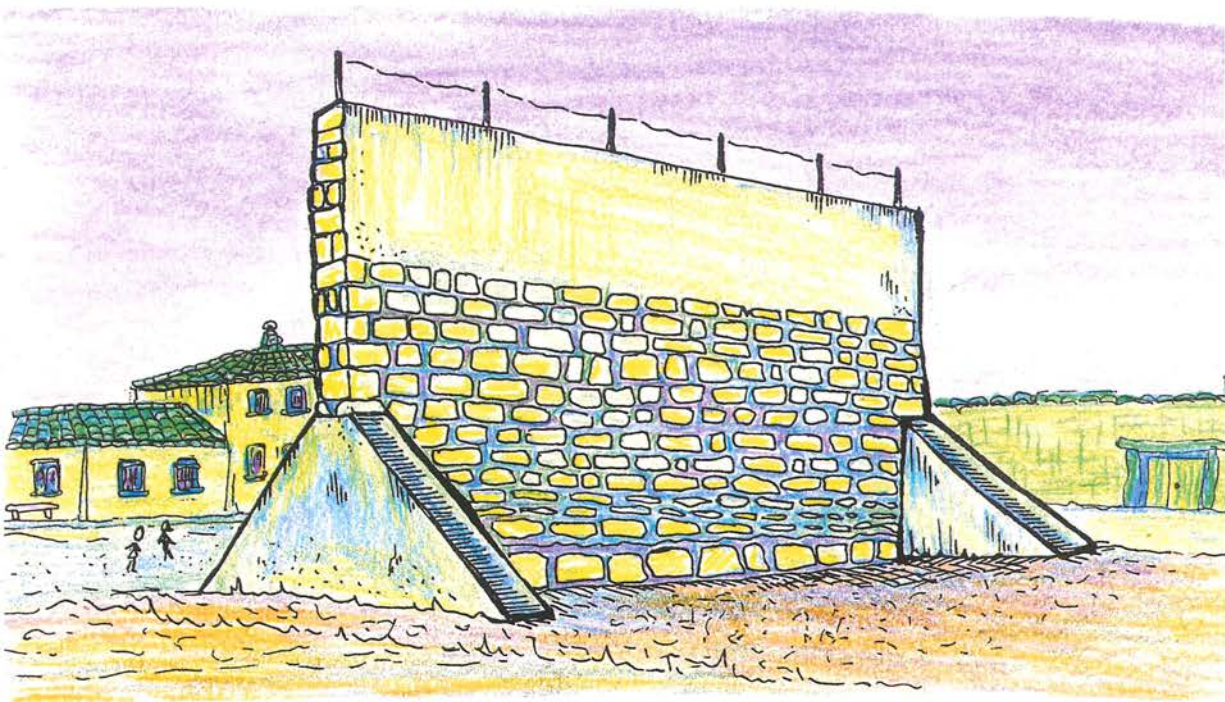
El frontón tradicional es un lugar **abierto**, con dos elementos principales: las **paredes** y la **cancha**.

Las **paredes** son **tres** y están contruidas en la mayoría de los casos en piedra, y sólo en algunos casos han recibido una capa de argamasa o cemento para afinar su superficie. La **pared frontal** es la que recibe las pelotas lanzadas por los jugadores, que por efecto del rebote vuelven a la cancha para ser nuevamente jugadas. En el lateral **izquierdo** existe otra pared, que delimita el terreno de juego por ese lado, y donde se “ventilan” muchos tantos dependiendo de la habilidad del jugador en arrimar la pelota a la pared, si es que “ataca”, o en devolverla si es que “resta”.

Finalmente, en algunos casos existe una tercera pared, llamada **estribo**, situada a la **derecha** del frontón, que tiene una forma triangular y que permite otro tipo de jugadas a “dos paredes”, distintas a las que se realizan con la pared izquierda, que animan el juego. En algunos casos la pared de



la izquierda ha sido sustituida por otro estribo, tal y como se puede apreciar en el frontón de la localidad ribereña de Vadocondes.



La **cancha** era originariamente de tierra batida, sustituyéndose progresivamente este material por losas de piedra y finalmente por una capa de hormigón pulido.

El otro elemento para la práctica del juego es la **pelota**. Antiguamente los mozos fabricaban su propia pelota, a su gusto, con una bola de madera, tripa, goma de neumático de bicicleta, lana o borra y cuero, con el peso y medidas adaptados a su mano. Hoy en día, los pocos aficionados independientes a este deporte, se las ven y se las desean para encontrar material que sea de su agrado.

El objetivo de todos los juegos de pelota es hacer más tantos que el jugador o equipo rival, respetando las normas que se establecen para cada modalidad. En este capítulo no nos vamos a ocupar de las modalidades federadas, por estar su práctica muy especializada, sino que vamos a recoger un juego que estuvo ampliamente extendido por nuestra provincia y que hemos practicado todos los mayores de cuarenta años. Se trata del juego de “El

Rey", que en otras zonas recibirá otro nombre, pero que en esencia es el mismo juego para el que sólo hace falta una pared, una pelota y ganas de correr.

REGLAMENTO DEL JUEGO DE "EL REY"

Generalidades del juego

El juego de "El Rey" es un juego de pelota a mano que se desarrolla en un frontón, y en el que participan tantos jugadores como se quiera, aunque normalmente nunca suelen ser más de quince.

El objeto de este juego es resultar vencedor en un partido de pelota, que en su primer coto se juega por sistema de todos contra todos, y que en los cotos o juegos siguientes enfrenta al vencedor del último coto, que adquiere el nombre de REY, a todos los participantes.

El juego comienza fijando las normas elementales con las que se va a regir la partida: Se establece la línea de saque o falta, generalmente el DOS. Se determinan los puntos que se le asignan al rey, generalmente MEDIO por cada participante eliminado; Y finalmente, se sortea quién efectúa el primer saque.

Desarrollo del juego

Una vez comenzado el juego los participantes deberán cumplir las siguientes normas:

Primer juego

1ª.- El jugador que saca deberá hacerlo de manera que la pelota bote después de la línea fijada de antemano como de "falta" o "saque". En caso de que la pelota no alcance esta línea, se considerará "falta".

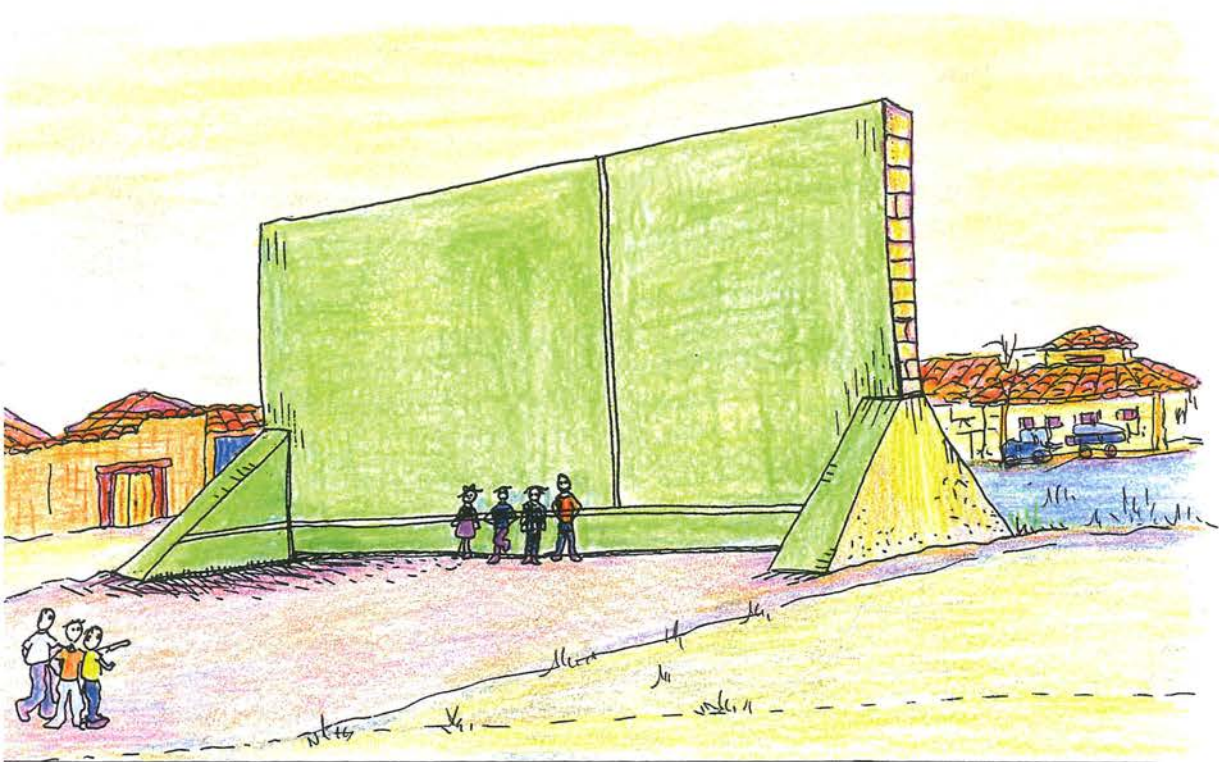
2ª.- La pelota podrá ser devuelta por cualquier jugador participante en la partida, y así sucesivamente hasta que algún jugador haga "falta".

3ª.- Los jugadores que quieran devolver o restar una pelota podrán solicitarlo al resto de los participantes gritando ¡mía!. En este caso serán ellos los responsables de devolver la pelota, ya que en el caso de que no lo hicieran, cometerían "falta", aun cuando no hubieran llegado a jugar la pelota.

4ª.- Se considerará que han cometido "falta", aunque no hayan jugado la pelota, los jugadores en que concurra alguna de estas circunstancias:

- Cuando la pelota no haya sido devuelta por ningún jugador se le computará la falta al más próximo al lugar donde botó la pelota.

- Cuando una pelota no haya sido devuelta por ningún jugador se le señalará falta al jugador que se hubiera movido, aunque no sea éste el más cercano al lugar del bote.



- Cuando deliberadamente obstaculicen al Rey o a cualquier otro jugador mientras se desplazan por el frontón.

5ª.- En el desarrollo de este primer juego queda eliminado todo jugador que comete falta.

6ª.- Se proclama Rey al jugador que consigue eliminar a todos los adversarios.

7ª.- Al Rey se le concede UN punto por haber ganado el juego y MEDIO punto por cada uno de los participantes que ha conseguido eliminar.

Juegos sucesivos

El juego continúa, ahora con un Rey, que a partir de este momento jugará contra el resto de jugadores, en base a las siguientes normas:

1ª.- Los saques siempre los efectúa el Rey, pudiendo restar cualquier otro jugador, teniendo en cuenta las normas detalladas para el primer juego.

2ª.- El Rey podrá limitar el número de jugadores que se apunten "de nuevas" al juego, pudiendo exigir más puntos en función de las nuevas incorporaciones de jugadores.

3ª.- *Quedará eliminado todo jugador que cometa "falta", con excepción del Rey, que cuenta con tantas vidas como "medios" puntos tenga acumulados.*

4ª.- *Cuando el Rey haya cometido tantas "faltas" como medios puntos tenía, pasa a formar parte del juego como uno más, sin ningún privilegio.*

5ª.- *Cuando en el juego no queda Rey, los saques los efectuará el jugador que hubiera hecho la última jugada válida (inmediatamente antes de que un jugador haya quedado eliminado).*

Fin de la partida

La partida finaliza cuando no hay luz suficiente o previo acuerdo de los jugadores. Si se retira sólo el Rey, la partida comienza de nuevo, no pudiendo ceder los puntos que tuviera en ese momento. En caso de que se suspenda la partida por acuerdo de todos, se puede continuar al día siguiente, respetando en este caso los puntos que le hubieran quedado al Rey.

Existen muchas variantes de este juego, siendo el más conocida el de "La Mona" o "El Infierno".

El sistema de juego es el mismo, con el único añadido de que en este caso el jugador que hace o comete falta NO queda eliminado sino que pasa a ocupar un lugar en el espacio delimitado por la pared frontal y la "raya del uno". Permanecerá allí hasta que finalice el juego o cuando consiga coger la pelota a cualquiera de los jugadores en activo, siempre y cuando para ello no se salga de la zona indicada anteriormente, y la pelota no haya dado ningún bote. En este caso el jugador sale del "infierno" a continuar la partida y el jugador al que éste le ha arrebatado la pelota ocupa su lugar.

Otros juegos tradicionales

OTROS JUEGOS TRADICIONALES

Además de los juegos descritos hasta ahora, en la provincia de Burgos se practican o han practicado numerosos entretenimientos actualmente en desuso u olvidados. En la mayoría de los casos se trata de juegos de pastores, que han ido desapareciendo junto con esta profesión que a la que tanto debe la economía de nuestra provincia. En otros casos son juegos infantiles que han sido practicados por todas las generaciones de burgaleses desde hace siglos, y que actualmente se han visto desplazados por los tan de moda juegos electrónicos o “consolas” de videojuegos.

Aunque sólo sea para dejar constancia de su existencia, y como final o cierre de esta obra, a continuación se detallan los reglamentos⁷³ de alguno de estos juegos.



EL MOCHO

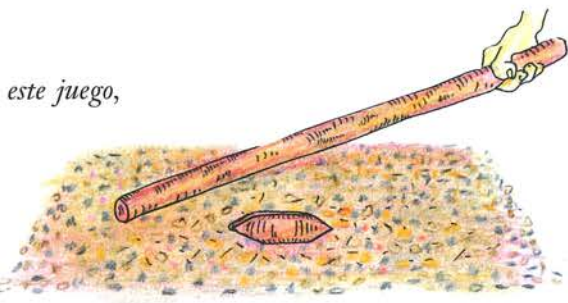
REGLA 1. Terreno de juego

1.1.- En cualquier terreno se puede realizar este juego, principalmente en terrenos de tierra o hierba.

REGLA 2. Elementos de juego

2.1.- Los elementos del juego son:

A) Una palmeta de una longitud aproximada de 20 centímetros puede sustituirse por un simple palo.



B) *El Mocho. Es un palo de una longitud aproximada de 20 centímetros y un grosor semejante o algo superior al de un palo superior al de una palo de escoba, afilado por los extremos.*

C) *Un círculo o cono dibujado en el suelo de un diámetro aproximadamente de dos metros. Aunque puede ser mayor o menor.*

REGLA 3. Jugadores

3.1.- *Pueden ser dos o cuatro jugadores, según se quiera jugar simple o por parejas.*

REGLA 4. Forma de juego

4.1.- *Se elige el dueño de la paleta y del mocho. Lo indicado para elegir el dueño de la paleta es lanzar el mocho tratando de aproximar lo más posible a la línea de la circunferencia, lanzando desde un extremo de un diámetro al otro extremo.*

4.2.- *El dueño del mocho, intenta llegar al círculo. Si se ha acercado la palabra la tiene el dueño de la paleta que puede enviarle más lejos o pedir que siga el mocho.*

4.3.- *En el primer caso trata de levantarlo y antes de que caiga al suelo tiene que darle un palmetazo y luego llegar al círculo antes que el mocho.*

4.4.- *El dueño del mocho debe impedirlo. Por ello tratará de recoger el mocho cuando está en el aire, siempre al riesgo de ganarse un palmetazo, o tratando de situarse alternativamente adivinando la trayectoria del mocho.*

4.5.- *Si consigue coger el mocho y llegar antes al círculo que el dueño de la palmeta, lo deja en el círculo.*

4.6.- *El dueño de la palmeta en posición de firmes tratará de sacar del círculo al mocho, tirando la palmeta al lugar donde está el mocho, para sacarlo de él. Tiene tres oportunidades.*

4.7.- *Si el dueño de la palmeta considera que no podrá regresar a círculo el dueño del mocho puede optar por acercarse más o tratar de colocar el mocho en el círculo.*

4.8.- *Si el dueño de la palmeta no consigue echarle en las tres oportunidades pasará a ser el dueño del mocho.*

4.9.- *Si el mocho queda en la raya de la circunferencia, es decir en la raya, el dueño de la palmeta tratará de enviar al otro lejos "por sopas", pero debe hacerlo agachado, pasando la palmeta entre las piernas.*

REGLA 5. Puntuación y cambio

5.1.- *Si el mocho llega al círculo ganará dos puntos y se hace dueño de la palmeta.*

5.2.- Si es rechazado al llegar al círculo, el dueño de la palmeta se apunta cuatro puntos y sigue dueño de la palmeta.

5.3.- Ganará la partida el equipo que llegue antes a 20 puntos.

REGLA 6. **Jueces**

6.1.- En cada partido existirá un Juez árbitro, que irá tomando nota de cuantas incidencias surjan, así como el tanteo de la misma.

REGLA 7. **Distintivos**

7.1.- Cada equipo debe llevar un distintivo que lo distinga.

LA CHIRUMBA

REGLA 1. **Terreno de juego**

1.1.- Se puede jugar en cualquier terreno, principalmente en terrenos de hierba o tierra.

REGLA 2. **Elementos de juego**

2.1.- Los elementos de juego son:

A) Paleta, que es un poco mayor que una paleta de ping-pong, puede sustituirse por un palo.

B) La Toña o Tala. De unos 10 centímetros, cuyos extremos terminan en punta.

C) El círculo de 3 metros de diámetro.

REGLA 3. **Jugadores**

3.1.- Pueden jugar partidas individuales o por parejas.

REGLA 4. **Forma de juego**

4.1.- En el suelo se marcará un círculo que se llamará casa, con tres metros de diámetro.

4.2.- Tras previo sorteo, el que tiene en su mano la pala pega enviando lejos la tala que está en el suelo. El otro participante estará fuera del círculo y correrá hacia donde su contrario tiró la tala o toña, y desde donde la coge la tira con la mano



para meterla en el círculo defendido por el contrario. Si consigue meterla dentro gana dos puntos y cambia de elementos de juego.

4.3.- Cuando el dueño de la tala la coge por el aire y la introduce en el círculo sumará cuatro puntos.

4.4.- También cambiarán de posición, cuando el dueño de la paleta, falle tres veces seguidas el saque, al no lograr elevar ninguna de ellas la tala.



REGLA 5. Puntuación

5.1.- La partida se jugará a 20 puntos.

5.2.- La puntuación de la jugada será:

5.2.1. Devolver la Tala: 4 puntos.

5.2.2. Meter la tala en el círculo, después de cogerla del suelo: 2 puntos.

5.2.3. Meter la tala en el círculo, después de cogerla en el aire: 4 puntos.

REGLA 6. Jueces

6.1.- En cada partida existirá un Juez árbitro, que irá tomando nota de las incidencias que surjan, así como el tanteo de la partida.

REGLA 7. Distintivos

7.1.- Cada jugador debe llevar el distintivo que le distinga.

LA MONTERILLA

La monterilla es un juego que tiene su raíz en los pastores. Esto no es de extrañar si se tiene en cuenta que los elementos del juego son parte de su indumentaria. Además de esta peculiaridad en cuanto a elementos de juego, hay que señalar que es un juego practicado en el campo, y en los corrales, donde por la noche o en los meses de invierno, guardaban las ovejas.

REGLA 1. Elementos de juego

1.1.- Los elementos de juego.

- La montera

- La cachaba

REGLA 2. *Jugadores*

2.1.- *En las partidas se podrá jugar individualmente y por parejas, permitiéndose un suplente en ambos casos.*

2.2.- *Podrán realizarse durante la celebración de las partidas, los cambios que se consideren necesarios entre los jugadores inscritos.*

REGLA 3. *Forma de juego*

3.1.- *Se colocan dos monteras boca abajo, frente a frente, con una separación entre ambas de 30 metros.*

3.2.- *Los jugadores se sitúan detrás de una, para tirar a la otra.*

3.3.- *Comienza el equipo a lanzar la cachaba y colocarla encima de la montera.*

3.4.- *Cuando esto se logra, se llama Monterilla, y se da el valor de dos puntos.*

3.5.- *Primero tiran todos los jugadores a una montera y a continuación lo hacen a la otra, siguiendo este proceso hasta que finaliza el juego.*

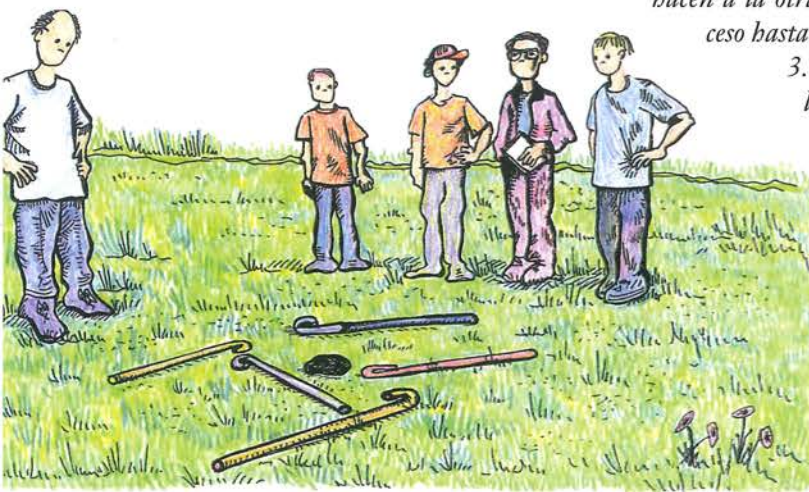
3.6.- *Si efectuados los lanzamientos respectivos de cada jugador, no se logra ninguna monterilla, la cachaba que haya quedado más cerca de la montera es la ganadora, dándole el valor de un punto.*

3.7.- *El tanteo de la partida se pone antes de*

iniciarla, o en los programas de competición, que puede ser a 15, 18 o 21 tantos, ganando el equipo que antes logre hacerlos.

3.8.- *Como lanzan varios jugadores, puede darse el caso de que más de uno logre poner su cachaba sobre la montera, pero únicamente son monterillas, con puntuación de dos puntos las cachabas que están en contacto directo con ella.*

3.9.- *Para lanzar la cachaba, se le coge por el extremo inferior teniendo en cuenta que la parte curva de la empuñadura debe estar dirigida hacia atrás. El lanzamiento aunque cada jugador tiene su forma de hacerlo, generalmente se efectúa oscilando la cachaba de atrás adelante por debajo de la altura de la cadera. Después de lanzada suele salir por el aire dando vueltas a mayor o menor altura,*



más fuerte o más flojo, según el objetivo que se pretenda, pudiendo dar o quitar monterillas.

REGLA 4. Orden de tiradas

4.1.- *El orden de lanzamientos se establece mediante una tirada a la montera, intercambiándose los jugadores en este lanzamiento, tirando uno de cada equipo.*

4.2.- *Será primero, el equipo que haya montado en ella (montera) o que se aproxime más.*

REGLA 5. Duración de la partida

5.1.- *El tanteo de la partida se establece antes de iniciar la misma.*

5.2.- *Puede jugarse a 15, 18 ó 21 tantos, ganando el equipo que antes logre hacerlos.*

REGLA 6. Competición

6.1.- *Se pueden organizar partidas en forma de liga.*

6.2.- *En este caso se concederán dos puntos al equipo ganador y un punto al equipo perdedor.*

6.3.- *Igualmente se puede organizar la competición en forma de eliminatoria, siendo eliminado el equipo perdedor.*

REGLA 7. Jueces

7.1.- *El equipo arbitral estará compuesto por un Juez Arbitro y un Juez anotador.*

7.2.- *Deberán llevar un distintivo que les acredite como tal.*

REGLA 8. Deportividad

8.1.- *Los participantes en la partida están obligados a comportarse correctamente.*

REGLA 9. Distintivo

9.1.- *Cada equipo deberá llevar un distintivo que lo distinga del otro equipo y de los espectadores.*

LA CERCANA

REGLA 1. Elementos de juego.

1.1.- *Los elementos de juego son:*

- *El legui o palo*
- *La cachaba*

REGLA 2. *Jugadores*

2.1. *En las partidas se podrá jugar individualmente y por parejas, permitiéndose un suplente en ambos casos.*

2.2.- *Podrán realizarse durante la celebración de las partidas, los cambios que se consideren necesarios entre los jugadores inscritos.*

REGLA 3. *Forma de juego*

3.1.- *Se colocan los leguis frente a frente, con una separación entre ambos de 30 metros.*

3.2.- *Los jugadores se sitúan detrás de uno, para tirar al otro.*

3.3.- *Comienza un equipo a lanzar la cachaba para dar al legui o palo.*

3.4.- *Cuando esto se logra, se llama cercana y se le da el valor de dos puntos.*

3.5.- *Primero tiran todos los jugadores a un legui o palo y a continuación lo hacen al otro, siguiendo este proceso hasta que finaliza el juego.*

3.6.- *El tanteo de la partida se pone antes de iniciar, que puede ser a 15, 18 o 21 tantos, ganando el equipo que antes logre hacerlos.*

3.7.- *Para lanzar la cachaba, se la coge por el extremo inferior teniendo en cuenta que la parte curva de la empuñadura debe estar dirigida hacia atrás.*



REGLA 4. *Orden de tiros*

4.1.- *El orden de lanzamientos se establece mediante una tirada al legui, intercambiándose los jugadores en este lanzamiento, tirando uno de cada equipo.*

4.2.- *Será primero el equipo que haya montado en el legui, o que se aproxime más.*

REGLA 5. *Duración de la partida*

5.1.- *El tanteo de la partida se establece antes de iniciar la misma.*

5.2.- *Pueden jugarse a 15, 18 o 21 tantos, ganando el equipo que antes logre hacerlos.*

REGLA 6. *Competición*

6.1.- *Se pueden organizar partidas en forma de liga.*

6.2.- *En este caso se concederán dos puntos al equipo ganador y un punto al equipo perdedor.*

REGLA 7. *Jueces*

7.1.- *El equipo arbitral está compuesto por un Juez árbitro y un Juez anotador.*

7.2.- *Deberán llevar un distintivo que les acredite como tales.*

REGLA 8. *Deportividad*

8.1.- *Los participantes en la partida están obligados a comportarse correctamente.*

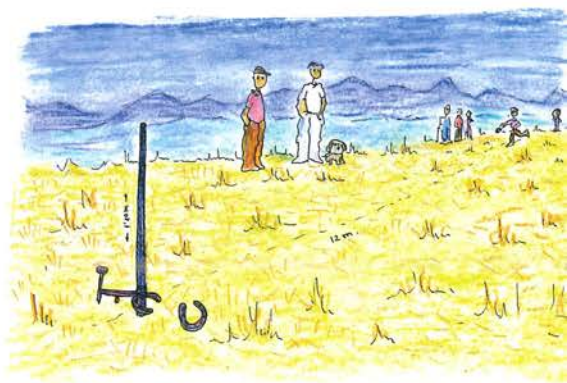
REGLA 9. *Distintivo*

9.1.- *Cada equipo deberá llevar un distintivo que lo distinga del otro equipo y de los espectadores.*

EL HERRÓN

Dice la Real Academia, en el *Diccionario de la Lengua Española* definiendo a este juego:

“Rodaja de hierro en forma de rosca de pan, con un agujero en medio, con que se tira a una distancia donde está hincado un clavo en la tierra, que tienen descubierta solamente la cabeza y se tira a poner el herrón dentro de ella, lo más cerca que pueda”.



REGLA 1. *Elementos de juego*

1.1.- *Son elementos de juego:*

PALO : Clavado verticalmente, de 1,20 metros.

HERRADURA.

REGLA 2. *Jugadores*

2.1.- *Un equipo se compone de tres jugadores y dos suplentes.*

2.2.- *Podrán efectuarse dos cambios durante la celebración de la partida.*

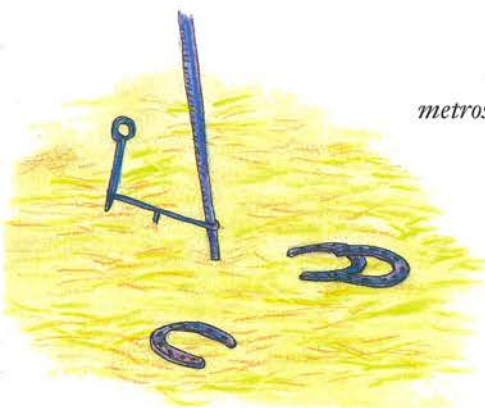
2.3.- Para que el equipo inscrito pueda participar, tendrán que encontrarse en el terreno de juego al menos tres jugadores.

2.4.- Se pueden celebrar partidas individuales.

REGLA 3. Forma de juego

3.1.- Cada jugador tira la pieza o herradura 10 veces.

3.2.- El juego consiste en lanzar la herradura, con el fin de introducirla dentro del palo, teniendo en cuenta las especiales características que posee la herradura en cuanto a su forma y abertura.



REGLA 4. Distancia

4.1.- La distancia a lanzar la herradura será de 12 metros.

REGLA 5. Orden de tirada

5.1.- El orden de tirada se establece mediante sorteo, antes de comenzar la partida.

REGLA 6. Puntuaciones

6.1.- Ganará la partida el equipo que tenga mayor acierto en sus lanzamientos.

REGLA 7. Jueces

7.1.- El juego arbitral estará formado por un juez árbitro y un juez anotador.

7.2.- Dichos árbitros levantarán acta de las incidencias y resultados de la partida.

REGLA 8. Competición

8.1.- Se pueden organizar competiciones, dándose en este caso dos puntos al equipo ganador y una al equipo perdedor.

8.2.- También se puede organizar competiciones en forma de eliminatoria, siendo eliminado el equipo perdedor.

REGLA 9. Uniformidad

9.1.- Cada equipo debe llevar un distintivo que le acredite como jugador del mismo.

Despedida

Antes de dar el trabajo a la imprenta lo leo por última vez y me doy cuenta de que he olvidado incluir muchas anécdotas y muchos nombres propios.

Anécdotas como la ocurrida cuando confundiste a los campeones con los espectadores; como la ocurrida en aquel campeonato de bolo ribereño que tuvo que finalizarse a la luz de los faros de los coches por lo competitivo del juego; como la de aquel mozo que pidió probar un lanzamiento a la calva y a la primera se arreó con el marro en todo el colodrillo (aguantaron muy bien los dos: mozo y marro); como tantas y tantas otras que harían este libro interminable.

Nombres propios de valedores y mantenedores de estos juegos en sus épocas más difíciles. A todos ellos quiero recordar aquí y reconocer su gran labor en la conservación y difusión de estos juegos.

Pero, pienso que, si volviera a retocar este trabajo, lo haría una y otra vez y no acabaría nunca. Además, creo que si este libro le sabe a poco al lector, brotará en él una cierta curiosidad que le llevará a merodear, como en su infancia, por los corros de los jugadores de bolos o de tuta, a ver si, con un poco de suerte, le dejan devolver unos doblones o alguna “calva” o “morra”.

Finalmente, permitidme dar un último consejo: sed curiosos y acercaros a cualquier corro o bolera a observar, a compartir un rato con conocidos y desconocidos, a hacer nuevos amigos y, lo que es más importante, a CONOCER NUESTRA CULTURA.

Pues no olvidemos que *“un pueblo que renuncia a su pasado y a sus tradiciones es un pueblo que reniega de su futuro”*.

Bibliografía

- **Andrés Martín, Faustino.** *Juegos y deportes autóctonos*. Colección “Páginas de Tradición”. Excelentísima Diputación. Salamanca 1987.
- **Blanco García, Tomás.** *Para jugar como jugábamos*. Centro de Cultura Tradicional. Diputación Provincial. Salamanca 1996.
- **Braun Trueba, Julio.** *Bolos y cultura. Aportación al origen y desarrollo de los bolos en Cantabria*. Artes Gráficas “Resma”. Santander 1984.
- **Brodrick M. & Moreno, A. A.** *Diccionario de arqueología egipcia*. EDIMAT Libros. Madrid 1999.
- **Burne, Charlotte Sophia.** *Manual del folclore*. M.E. Editores S.L. Madrid 1997.
- **Cadiñanos, Inocencio.** *Frías, ciudad en Castilla*. Excmo. Ayuntamiento de Frías (Burgos), 1991.
- **Camarero Camarero, Ramiro.** *Reglamento del Juego de la Calva en Monterrubio de la Demanda*. Caja de Ahorros del Círculo. Burgos 1992.
- **Casado del Alisal, José María.** *El Antiguo Egipto*. Editorial Bruguera S.A. Barcelona 1962.
- **Ceram, C. W.** *Dioses, tumbas y sabios*. Ediciones Destino. Barcelona 1972.
- **Cervantes, Miguel de.** *Don Quijote de la Mancha*. Espasa Calpe S.A. 28ª edición. Madrid 1979.
- **Citas.** *Para los amantes del deporte*. Editorial Anaya & Mario Muchnik. Madrid 1995.
- **Codón, José María.** *El dialecto burgalés*. Imprenta Aldecoa. Burgos 1991.
- **De Grado, Mauricio.** *Pasiegos de las Machorras. Ritual festivo de la Romería de las Nieves*. Cabezón de la Sal, 2000.
- **Enciclopedia Internacional FOCUS.** Volumen de extensión *El Deporte*. Librería Editorial ARGOS. Barcelona 1968.

- **Entrepinares.** Revista de la A.C. La Cardosa. Villanueva de Gumiel (Burgos).
- **Fray Valentín de la Cruz.** *BURGOS. Artesanías y oficios.* Caja Burgos. Burgos 1992.
- **Fray Valentín de la Cruz.** *BURGOS. Consulado del Mar.* Caja Burgos. Burgos 1995.
- **Fray Valentín de la Cruz.** *BURGOS. Juegos Populares.* Caja Burgos. Burgos 1992.
- **García de Quevedo y Concellón, Eloy.** *Excursiones por la provincia de Burgos.* Imprenta San Francisco de Sales. Madrid 1899.
- **Gracia Vicien, Luis.** *Juegos aragoneses, historia y tradiciones.* Mira Editores S.A. Zaragoza 1991.
- **Grimal, Pierre.** *Diccionario de mitología griega y romana.* 8ª reimpresión. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona 1997.
- **Grupo Etniker-Bizkaia y Esteban Guerra, L.A.** *Juegos y canciones infantiles.* Caja de Ahorros Vizcaya. Bilbao 1979.
- **Jovellanos, Gaspar Melchor, de.** *Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas.* En Prosa Escogida. Editorial Magisterio Español. Vitoria 1976.
- **Los deportes autóctonos en Castilla y León.** Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Castilla y León. Valladolid 1985.
- **Maestro Guerrero, Fernando.** *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos en el Aragón rural.* Ediciones 94. Zaragoza 1996.
- **Mandell, Richard D.** *Historia cultural del deporte.* Bellaterra, D.L. Barcelona 1986.
- **Martín Cebrián, Juan y Modesto.** *Juegos Infantiles. Juegos de Ingenio.* Castilla Ediciones. Valladolid 1995.
- **Martín Criado, Arturo.** "Vocabulario de la Ribera del Duero". Monográfico en *Biblioteca 14. Revista de estudio e investigación.* Ilustre Ayuntamiento. Aranda de Duero 1999.
- **Martínez Kleiser, Luis.** *Refranero general ideológico español.* Editorial Hernando. Madrid 1989.
- **Moreno Palos, Cristóbal.** *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España.* Gymnos Editorial. Madrid 1993.

- **Moreno Palos, Cristóbal.** *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza Deporte. Madrid 1992.
- **Ponencias y conclusiones.** I Encuentro Nacional de Deportes Autóctonos. Celebrado en el Castillo de la Mota de Medina del Campo (Valladolid) en 1992.
- **Reglamento del Billar Romano.** Excmo. Ayuntamiento. Zamora 1985.
- **Reglamento del Juego de la Tuta.** Delegación Burgalesa de Tuta. Caja de Burgos. Burgos 1982.
- **Reglamentos.** Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León. Gráficas Malmierca, Zamora 1991.
- **Sanz, Ignacio.** *Juegos Populares de Castilla y León*. Castilla Ediciones. Valladolid 1987.
- **Unamuno, Miguel de.** "Un partido de pelota". Del libro *Pueblos y costumbres*. Selección de Pablo Beltrán Heredia. Santillana S.A. de Ediciones. Madrid 1967.
- **Villa Porras, Carlos de la.** "Los deportes tradicionales en Burgos". Artículo en *Biblioteca 8. Revista de estudio e investigación*. Ilustre Ayuntamiento. Aranda de Duero 1993.
- **Walker, Martín.** *Grandes civilizaciones, Los Egipcios*. M.E. Editores S.L. Madrid 1995.
- **Wilde, Oscar.** *El fantasma de Canterville*. Editorial El Buen Lector. Buenos Aires 1970.

Notas

¹ *Excursiones por la provincia de Burgos*. Conferencia pronunciada en el Ateneo de Madrid por D. Eloy García de Quevedo y Concellón el día 17 de marzo de 1899. Imprenta de San Francisco de Sales. Madrid, 1899.

² Como se verá más adelante, en la mayoría de las definiciones de las modalidades que se practican en nuestra provincia, el diccionario las define como juegos.

³ **Deporte**: M. Recreación, juego, ejercicio físico o diversión al aire libre. // **Juego**: m. Acción y efecto de jugar. // Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana y se pierde. *Diccionario ideológico de la Lengua Española*. JULIO CASARES. 2ª Edición. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1990.

⁴ **Popular**: Adj. Perteneciente o relativo al pueblo. // Del pueblo o de la plebe. // Que es grato al pueblo. *Diccionario Enciclopédico Plaza y Janés*.

⁵ El nombre que recibe este juego en Holanda es el de **PILOUETTE**.

⁶ **Chueca**: Bola pequeña con que se juega al juego del mismo nombre, usado entre campesinos, el cual consiste en, divididos los jugadores en dos bandos, dar golpes a esa bola con unos palos, procurando cada bando pasar con ella la raya del contrario e impedir que éste pase la suya. MARÍA MOLINER. *Diccionario de la Lengua Española*.

Otros nombres de este juego: MALLO, BRILLA, CACHABA, CACHURRA, COCHINETA, etc...

⁷ Ver comentarios y reglamento de este juego al final del capítulo.

⁸ **Tuta**. V. chito. **Chito**: Juego que consiste en tirar con tejos al chito para derribarlo. Gana el jugador cuyo tejo queda más cerca del dinero. // Pieza de madera o de otra cosa, sobre la que se pone el dinero para el juego del chito. *Diccionario ideológico de la Lengua Española*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1942.

⁹ **Chanflos**: Discos metálicos con que se juega a la tuta, doblones. JOSÉ M^a CODÓN, *El Dialecto Burgalés*, Imprenta Aldecoa, Burgos, 1991.

¹⁰ Edición facsímil. Editorial Hernando. Madrid, 1989.

¹¹ Téngase en cuenta la época en que se escribió este Reglamento y el cambio producido con la entrada del euro en nuestro país. Nota del autor.

¹² En otros lugares, a esta jugada o situación se le denomina **TANA**. Nota del autor.

¹³ Se trataba de un tablero rectangular con cuatro filas de tres casillas cada una, con una de las filas que enlazaba con la central de ocho casillas, con dos casillas de igual longitud a cada lado, a menudo decoradas con representaciones animales. En realidad, y salvo la disposición de las casillas, nada tenía que ver un pasatiempo con otro. Bastaba dar la vuelta al tablero (al igual que ocurre con los modelos económicos de algunos juegos actuales) para jugar indistintamente al uno o al otro. El número de fichas osciló entre las diez o las quince, y al parecer, sólo estuvo de moda durante el Imperio Nuevo". MARTÍN WALKER, *Los Egipcios*. Iberia Gráfico S.L., Madrid, 1995.

¹⁴ Hay en la sección de Egipto del Museo del Louvre una caja de juego o tablero de forma rectangular, oblonga, de porcelana verdosa, que perteneció a la reina Hatasú. Este tablero, en el interior, tiene un espacio para meter las fichas de las que se servían los jugadores. La parte superior está dividida en veinte casillas y la inferior en treinta. Se atribuía a estos juegos una significación astronómica". M. BELTRÁN DEL ALISAL, *El Antiguo Egipto*. Editorial Bruguera S.A.¹⁸ Edición. Barcelona, 1962.

¹⁵ Coleccionable *El País*. "Historia del Siglo XX".

¹⁶ MARÍA MESTAYER DE ECHAGÜE, *La cocina completa*, páginas 307 y 308. Editorial Espasa Calpe. 7ª edición. Madrid, 1951.

¹⁷ Las puntuaciones que siguen están extraídas de los Reglamentos de la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

¹⁸ **Marro (El)** o La Calva: "Juego popular entretenido. Los participantes, por turnos, lanzan desde un punto convenido un cordón cilíndrico apuntando a dar *calva* o golpe directo en el blanco. Este es un gran cuerno de buey hincado en la canchera, para así puntear. Va bien en invierno, en el solanar, con vino y espectadores". JOSÉ M^a CODÓN, *El Dialecto Burgalés*. Imprenta Aldecoa. Burgos, 1991.

¹⁹ La **chana** se juega al estilo "antiguo", con cuernos de vaca y piedras.

²⁰ La **calva** es una pieza de madera, abierta en ángulo, con una abertura entre 130 y 180 grados. La parte de la calva que apoya en el suelo recibe el nombre de zapata y mide entre 25 y 30 centímetros. La parte que se eleva del suelo se llamaalzada, y mide entre 20 y 25 centímetros.

²¹ **Calvada**: "Golpe certero en el juego de la calva". JOSÉ M^a CODÓN, *El Dialecto Burgalés*. Imprenta Aldecoa. Burgos, 1991.

²² **Tirar a la raya**: Forma de echar a suertes en que los participantes lanzan una pieza intentando dejarla lo más cerca posible de una raya. Gana el que más cerca se queda de dicha raya, sin pasarse de ella. Nota del autor.

²³ Resulta curiosa esta regla, ya que en el momento de redactarse este Reglamento no existía una Federación de Deportes Autóctonos, ni estaba en proceso de creación. La Federación no se fundó hasta el año 1988. Nota del autor.

²⁴ Editado por la Caja de Ahorros del Círculo Católico.

²⁵ Existe un juego similar a este en Vidriales (Zamora), llamado **catorcena**.

²⁶ **Garrotes**: "Barras de hierro, modeladas, que se adaptan sobre los *enhiestos* y ajustan las barandillas de los tabloneros, por sus cuatro costales, quedando atornillados, sobre las bases de los cabezales". JOSÉ M^a CODÓN, *El Dialecto Burgalés*. Imprenta Aldecoa. Burgos, 1991.

²⁷ Gaspar Melchor de Jovellanos no habló sólo de la barra. Fue una de las personas que antes se dieron cuenta de la importancia del deporte para la sociedad. Escribía en el año 1796: "Este pueblo necesita diversiones, pero no espectáculos. No ha menester que el Gobierno le divierta, pero sí que le deje divertirse. En los pocos días, en las breves horas que puede destinar a su solaz y recreo, él buscará, él inventará sus entretenimientos; basta que se le dé libertad y protección para disfrutarlos. Un día de fiesta claro y sereno, en que pueda libremente pasear, correr tirar a la BARRA, jugar a la PELOTA, al TEJUELO, a los BOLOS, merendar, beber, bailar, triscar por el campo, llenará todos sus deseos, y le ofrecerá la diversión y el placer más cumplidos". (GASPAR MELCHOR DE JOVELLANOS. *Memorias para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas*. Prosa escogida. Editorial Magisterio Español, Colección Novelas y Cuentos. Vitoria, 1976).

²⁸ "Bien la conozco –dijo Sancho –, y sé decir que tira tan bien una barra como el más forzado zagal de todo el pueblo". MIGUEL DE CERVANTES. *Don Quijote de la Mancha*. Espasa Calpe S.A, 28ª Edición. Página 147. Madrid, 1979.

²⁹ En el año 1925 la Federación Castellana de Atletismo (FCA) incluyó el lanzamiento de barra entre sus modalidades atléticas. Con el fin de incluir esta prueba en el calendario nacional, se editó un reglamento que unificara todas las modalidades o estilos de lanzamiento existentes, dando lugar al Reglamento de Barra Española, que adoptó el estilo del País Vasco. Posteriormente, pasados 8 ó 9 años, esta prueba perdió su carácter nacional, quedando como una prueba de ámbito regional. Posteriormente, en el año 1958, dejó de ser considerada una disciplina atlética. Desde 1988 esta modalidad está sometida a la disciplina de la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

³⁰ Tal y como se comentaba anteriormente, esta modalidad estuvo bajo la disciplina de la Confederación Española de Atletismo. En cuanto al récord actual de Castilla y León, está en 12,65 metros, obtenidos en Valladolid el año 1995.

³¹ *Para los amantes del deporte*, Anaya & Mario Muchnik. Madrid, 1995.

³² En su obra *El Buscón*, Quevedo nos da una idea de la gran implantación de los bolos y su capacidad de convocatoria, cuando uno de los personajes de esta obra dice "dedicarse a cambiar su vieja capa por otra más nueva" aprovechando el descuido de los espectadores de las partidas de bolos y yergolla.

³³ **Birla**: Bolo, trozo de palo. *Diccionario de la RAE*. 21ª Edición. Madrid 1992.

³⁴ OSCAR WILDE, *El Fantasma de Canterville*. Ed. El Buen Lector. Buenos Aires, 1970. Página 90.

³⁵ "Juego de bolos no lo entienden todos". *Refranero General Ideológico Español*, compilado por LUIS MARTÍNEZ KLEISER. Editorial Hernando. Edición facsímil. Madrid, 1989.

³⁶ "Hacia 1920 debió de quedar (el castillo) en propiedad del Ayuntamiento. En adelante se sacó a subasta, destinado a juegos de pelota, bolos, calva y algún otro deporte". (INOCENCIO CADIÑANOS. *Frías, ciudad en Castilla*. Excmo. Ayuntamiento de Frías, 1991).

³⁷ Tanto en el bolo tres tablonos como en el bolo burgalés, los cuartillos de vino eran la unidad de medida de las apuestas y de los desafíos a la hora de comenzar una partida. Existía una ley no escrita, según la cual los espectadores y el dueño de la taberna se beneficiaban de los cuartillos de vino puestos en juego. Actualmente, ante la imposibilidad humana y material de trasegar tanto vino, a los cuartillos se les fija un valor en dinero, generalmente de dos duros. Nota del autor.

³⁸ **Cacheras**: "Puntos fijos de la bolera que sirven para colocar los bolos". JOSÉ Mª CODÓN, *El Dialecto Burgalés*. Imprenta Aldecoa, Burgos, 1991.

³⁹ **Morra**: "Bola que en el juego no llega a la meta". (JOSÉ Mª CODÓN. Obra citada).

⁴⁰ Estas normas están fijadas antes de la promulgación de las Leyes 9/90 y 2/2003 de la Educación Física y Deporte de Castilla y León. Hasta esta fecha, la Federación Española de Bolos estaba formada por Federaciones Provinciales. Nota del autor.

⁴¹ Ver nota anterior.

⁴² Tal y como se ha expresado anteriormente, las bolas quedas no pueden hacer la jugada de birla.

⁴³ Actualmente se contemplan más categorías, entre ellas la de veteranos. En este aspecto, se han unificado las categorías con las establecidas para el resto de deportes, partiendo desde benjamín y acabando en veteranos. Nota del autor.

⁴⁴ **Pasabolos:** "Lanzar en este juego los bolos lo más lejano posible". José M^a Codón, *El Dialecto Buralés*. Burgos, 1991. Parece ser que esta definición se adapta más a la jugada de pasabolo del bolo buralés que a esta modalidad (aclaración del autor).

⁴⁵ Existen numerosas modalidades de bolos que mantienen solamente estos elementos de juego, el tablón con tres bolos y un mico, destacando por su belleza, además de por su proximidad, los bolos que se juegan en localidades de Álava cercanas a Miranda de Ebro (Salinas de Añana, Nanclares de Oca, etc.)

⁴⁶ La existencia de este manuscrito, del cual obra en mi poder una fotocopia, me fue dada a conocer por un investigador del bolo palma y del pasabolo tablón, vecino de Laredo, que me visitó hace más de cinco años, y del cual desgraciadamente no conservo ni el nombre ni la dirección.

⁴⁷ Situada en la calle El Plantío está la bolera La Cascajera. Un poco más adelante, en la calle Villafranca, se encuentra la bolera El Plantío, dedicada a la modalidad de bolo buralés, y que posiblemente sea en la actualidad la sociedad más numerosa de practicantes de estos deportes.

⁴⁸ **Rayar:** Fijar al comienzo de la partida el valor de cada jugada. En la primera jugada se sortea a cara o cruz quién es el jugador que va a "rayar". En las jugadas sucesivas raya el que va perdiendo.

⁴⁹ "Bolos son diablos". *Refranero General Ideológico Español*. Obra ya citada.

⁵⁰ Un claro exponente de esto lo tenemos en el nombre de una de las jugadas que se describen más adelante. Según recoge Quevedo en *El Buscón*, "...revesa llaman la treta contra el amigo, que de puro revesada no la entiende".

⁵¹ Para una mejor comprensión de estas jugadas, consultar el gráfico en el que aparecen numerados los nueve bolos, según su situación en el castro.

⁵² Esta colocación es igual a la jugada del "cinco de oros" que se comentaba en el capítulo del bolo buralés.

⁵³ Aunque para la práctica de este tipo de bolos se recomienda que la superficie del terreno de juego sea de arena o tierra compacta, en este reglamento se expresa que la superficie es de hormigón por jugarse actualmente en unas instalaciones construidas recientemente y casi de manera exclusiva para la práctica de esta modalidad. No obstante, las personas que me han ayudado a redactar la información referente a los bolos de Belorado reconocen que antiguamente se jugaba en superficie de tierra y que la superficie de hormigón deteriora más rápidamente las bolas y los bolos. Nota del autor.

⁵⁴ Antiguamente las bolas no tenían estos agujeros (llamados en su conjunto **llave**), por lo que las mujeres debían ayudarse de las dos manos para lanzar la bola. Actualmente se ha introducido esta modificación que yo llamaría de "media llave", ya que los dos agujeros no se comunican entre sí, a diferencia de lo que ocurre con las bolas del bolo buralés, pasabolo o tres tablonas. Nota del autor.

⁵⁵ Se insiste en esta finalidad del juego, ya que normalmente los juegos de bolos de mujeres persiguen como objetivo el alcanzar una puntuación exacta.

⁵⁶ Basta con que lo consiga uno de los equipos.

⁵⁷ D. Fernando Maestro, director del Museo Nacional de Deportes Autóctonos en Campo (Huesca) tiene la teoría, que yo considero acertada, de que en sus orígenes estos bolos eran de un tamaño mayor (entre 45 y 50 centímetros), y así me lo han manifestado diversos informadores de la provincia de Burgos. El actual tamaño vendría determinado por la necesidad de contar con unos elementos de juego más pequeños que permitieran su rápida ocultación entre las ropas al menor atisbo de peligro.

⁵⁸ Las principales herramientas eran el hacha de doble boca, la azuela, la pica y la media luna.

⁵⁹ Los bolos que ilustran este capítulo están fabricados por vecinos de Vilanueva de Gumiel.

⁶⁰ Es válida la jugada siempre y cuando quede sólo un bolo de pie, sin tener importancia cuál de los seis bolos es el que no ha sido derribado.

⁶¹ **Casar:** Igualar el envite lanzado por el retador. Se sigue el mismo mecanismo para efectuar la apuesta que en el juego de las chapas.

⁶² Este interés no es altruista. Cuando el jugador gana la apuesta entrega un pequeño porcentaje de sus ganancias al baratero, como compensación a su colaboración.

⁶³ Cuando se ha casado la totalidad de la apuesta propuesta por el lanzador, los espectadores pueden apostar entre ellos. En este caso unos pueden apostar a buenas y los demás al fallo.

⁶⁴ El jugador que lanza siempre tiene que ir a buenas. Nunca puede apostar a su propio fallo.

⁶⁵ Nos referimos a actividades, competitivas o no, realizadas por personas vinculadas a estas localidades.

⁶⁶ A Zamora viajamos tres personas: Tomás Herrero, por entonces presidente del Club Amigos de la Tuta; D. Félix Arranz Romero, presidente del Club Río Duero y principal impulsor del billar romano en la Ribera de Duero, y un humilde servidor, que ejerció de instigador de la excursión a Casa Marcos, en la calle Buscarruidos de Zamora, verdadera catedral de la práctica de este bello juego y actualmente desaparecida. La primera experiencia y el primer contacto con el juego fueron impactantes, pues sólo quien ha contemplado una partida de billar romano en cualquiera de las tabernas de los barrios bajos de Zamora puede hacerse una idea de la belleza de este juego.

⁶⁷ **Bocha:** Bola de las que se emplean para tirar en el juego llamado de las bochas, el cual consiste en tirar los jugadores esas bolas y otra más pequeña, y ver quién se aproxima más a ésta con las grandes. MARÍA MOLINER. *Diccionario de uso del español*. Editorial Gredos, Madrid, 1970. **Bochas:** Juego entre dos o más personas que consiste en tirar a cierta distancia unas bolas medianas y otra más pequeña, y gana el que se arrima más a ésta con las otras. Real Academia Española. *Diccionario de la Lengua Española*. 19ª edición. Espasa Calpe. Madrid, 1970.

⁶⁸ El auténtico billar romano, el del diccionario, también recibe el nombre de **bagatela** (cosa de poca sustancia o valor, según el *Diccionario de la Real Academia Española*).

⁶⁹ RICHARD D. MANDELL, en su obra *Historia cultural del deporte*, lo sitúa en año 1160 antes de Cristo.

⁷⁰ "Haré edificar un frontón en Buckingham Palace, tendrá usted un pequeño pabellón personal y será el profesor de la Corte de Inglaterra. Y verá que pronto todo el Reino jugará a la pelota vasca". Eduardo VII de Inglaterra (1841-1910), al pelotari español "Chiquito" de Cambo. *Para los amantes de deporte*. Anaya & Mario Muchnik. Madrid, 1995.

⁷¹ Las dos imágenes son diferentes vistas de la calle Juego de Pelota de Vadocondes.

⁷² Aunque en algunas de estas localidades se han construido nuevos frontones cubiertos, en esta obra nos ocupamos sólo de los frontones tradicionales.

⁷³ O cuando así lo decida el dueño de la pelota. Nota del autor.

⁷⁴ Todos estos reglamentos han sido extraídos del libro *Los Deportes Autóctonos de Castilla y León*, editado en 1985 por la Junta de Castilla y León.



*Diputación
Provincial
de Burgos*

