

El Juego de los Bolos

EL JUEGO DE LOS BOLOS

NORMAS DEL JUEGO DE LOS BOLOS MARAGATOS

VAL DE SAN LORENZO

1985

AUTOR:

GUILLERMO LOZANO RODRÍGUEZ

Licenciado en Educación Física

COLABORADORES:

LEOPOLDO CORDERO ALONSO

ANTONIO GALLEGRO JARRÍN

MIGUEL CORDERO MARTÍNEZ

JOSÉ CORDERO ALONSO

LUIS MARTÍNEZ GARCÍA

GONZALO S. MARTÍN MARTÍNEZ

“Sé modesto en la victoria, sereno en el fracaso, respetuoso con los dirigentes, colaborador con los compañeros, entusiasta de los mejores, animador de los peores, enérgico contigo mismo, comprensivo con todos”.

» INTRODUCCIÓN

» CONSIDERACIÓN HISTÓRICA:

El juego de los bolos maragatos, es un deporte tradicional, cuyo reglamento hasta el momento, ha sido conservado y llevado a la práctica por pura pervivencia de tradición oral.

Se ha practicado con asiduidad en todos los pueblos de la Maragatería y curiosamente, aunque la proximidad de los pueblos es notable, cada uno ha adoptado un reglamento particular, variando muchos aspectos del juego, pero persistiendo en todos el material a emplear (bolos, bolas y piedras) en el mismo peso y dimensiones. Se da esta circunstancia incluso cuando compiten distintos pueblos, adoptándose en este caso, la reglamentación imperante en el lugar donde se realiza la contienda.

En la actualidad y en la mayoría de los pueblos de esta comarca; una de las de mayor índice de emigración de España; este juego ha decaído de manera alarmante, reduciéndose su ejecución a alguna competición esporádica que se realiza de año en año, cuando la fiesta patronal del lugar reúne a los emigrantes, en la cotidiana visita al lugar que les vio nacer, pero que nos hace preveer su total extinción, ya que en la generación venidera es muy difícil su arraigo.

En la actualidad se sigue practicando con asiduidad y aceptación en Val de San Lorenzo, pueblo que por su industria textil ha sido menos afectado por la emigración de la Comarca, a la que aludimos antes, si bien, debemos hacer mención, que de la media docena de piedras, (Campos de juego) que existieron hasta los años cincuenta hoy tan sólo existe una y la temporada de juego se limita al verano, cuando en otros tiempos se jugaba en cualquier época del año.

También se juega en Astorga (capital de la Comarca) y centro de emigración principal del resto de la misma, lo que origina, a la hora de jugar, una difícil interpretación del Reglamento con criterio único, teniendo en cuenta, que los principales aficionados aquí, son jugadores procedentes de los diferentes pueblos y por tanto con diferentes variantes que interpreta cada uno según sus conocimientos.

Ante esta breve consideración histórica y en afán de que perdure la tradición de uno de los múltiples aspectos culturales de la comarca, nos atrevemos a poner nuestro grano de arena tratando de recoger en este trabajo las normas que rigen el juego de bolos maragatos.

Escogemos las normas por las que se rige esta manifestación en Val de San Lorenzo, por los dos motivos siguientes:

En primer lugar por ser en esta localidad donde mayor número de participantes hay y pudiéramos decir más afición. No decimos mejores jugadores, ya que con el más puro espíritu deportivo, reconocemos que en toda la Comarca los hay, faltos últimamente muchos de entrenamiento, por falta de competiciones.

Como segundo motivo, tenemos que decir que el juego de los bolos en el Val, es el más complejo de los que se juega en la Comarca ya que presenta el mayor número de variantes en su ejecución, ofreciendo a los participantes un gran abanico de posibilidades según las facultades de cada uno. Esta circunstancia lo hace más dinámico, más competitivo y más espectacular, elementos todos ellos que no deben faltar en ningún deporte. Si consideramos que es este un deporte de asociación, es fundamental que presente esta gran variedad de modalidades, ya que en el desarrollo del mismo es posible hacerse notar la labor de equipo, lo que hace que se igualen las fuerzas de equipos que a primera vista parecían desiguales.

Estas breves consideraciones, nos inducen a confeccionar el presente reglamento, con el fin de perpetuar las reglas del juego y paliar en cierta medida y dentro de nuestras posibilidades el peligro de extinción del juego de bolos maragatos, ya que la experiencia vivida durante los últimos años, nos ha hecho ver el peligro de la pérdida de esta sana y noble tradición; pues durante la década de los años setenta, se notó la desaparición del mismo, mientras que en los cinco años que han transcurrido de los ochenta, la afición ha vuelto a resurgir notablemente.

Por otra parte creemos, que dado que las reglas del juego encierran cierta complicación y esto se traduce en algo de temor en participar por no conocerlas, esperamos de este reglamento, que mediante las correspondientes explicaciones, sirva de orientación y conocimiento a los más profanos, aunque mantenemos la teoría de que para desvelar y comprobar los secretos y normativa del mismo, lo más efectivo es practicarlo.

» FINALIDAD:

El juego de bolos consiste en enfrentar a dos equipos de tres jugadores. El objetivo de cada equipo es el de conseguir hacer ocho juegos (normalmente) de los cuales se compone la partida. Cada juego consta de cincuenta y dos tantos, o del que mayor tanteo haga en la tirada; depende de la modalidad. (capt. III).

» CAPÍTULO I

» EL CAMPO DE JUEGO:

Sirve para la práctica de este deporte, cualquier esplanada sin accidentes en el terreno, ni obstáculos notables que impidan correr los bolos sobre el mismo, al ser golpeados con la bola; con unas dimensiones aproximadas de cuarenta por treinta metros.

El campo de juego, se divide en dos zonas:

Zonas de lanzamiento; que es el lugar desde donde se lanzan las bolas para darle a los bolos y que estos avancen sobre la segunda zona llamada de tanteo, separadas ambas por la línea que resultaría de prolongar transversalmente la parte trasera de la piedra sobre la que se asienta los bolos. La parte anterior a esta línea se llama zona de lanzamiento y la parte posterior zona de tanteo.

Zona de lanzamiento: Es el lugar desde donde se lanzarán las bolas y en ellas se encuentran cuatro "pozas", que no son tales, sino cuatro puntos desde donde se puede lanzar; lo que ocurre es que al hacer el esfuerzo para lanzar la bola, el pie erosiona el terreno, y se va formando un pequeño hoyo. De ahí el nombre de poza. Por razones de asegurar la integridad física del jugador se aconseja rellenar estos hoyos periódicamente.

Las denominadas pozas reciben los nombres siguientes:

- Primera. La más próxima a la piedra.
- Última. La más alejada de la piedra.
- Cruzada derecha. Situada a la derecha de la piedra y a la altura de la primera según se mira a dicha piedra.
- Cruzada izquierda. Situada a la izquierda de la piedra y a la altura de la primera según se mira hacia dicha piedra.
- Zona de tanteo: Es aquella por donde los bolos avanzan y según el camino recorrido se le da su valor. Esta zona está dividida por tres rayas, que son circunferencias concéntricas a la piedra y a determinada distancia de la misma: las circunferencias se conocen como: el quince, el veinte y el treinta.

Este nombre se debe a que cada pieza de los bolos que pase una de las líneas tendrá ese valor, es decir valdrá quince, veinte o treinta tantos. Los bolos que caigan fuera de la piedra anteriores a la línea del quince, incluso los caídos en la zona de lanzamiento, valdrán por su valor, los bolos uno y las cuatras cuatro. Los bolos que quedan sobre la piedra se cuentan como cero.

Los radios de las rayas de tanteo considerando la piedra como centro serán:

- Raya del 15 $r=10'80$ mts.
- Raya del 20 $r=20'50$ mts.
- Raya del 30 $r=28'00$ mts.

Las rayas se consideran, que deben tener una anchura de 5 cms. y el bolo que toque la misma se denomina "echado" y su valor se considera como si no hubiese pasado la raya.

Si un bolo después de traspasar una raya chocase en un posible obstáculo y retrocediese por el choque, se dará su valor como pasado, de la mencionada raya.

Si por defecto en su trayectoria, el bolo pasase la raya y retrocediese para detrás de ella, se contará por el lugar que tenga en el lugar que se detiene.

En caso de que fuese interceptado un bolo por cualquier obstáculo, incluida la bola del contrario, no existirán supuestos, se cuenta siempre, por el lugar en que queda parado.

» MATERIAL TÉCNICO:

El material técnico a emplear en el juego se compone de los siguientes elementos.:

» LA PIEDRA:

Está situada entre las dos zonas en que se divide el campo. Es como su nombre indica una piedra rectangular con la superficie de arriba completamente plana, suele tener unas pequeñas marcas que indican el lugar donde se pegan los bolos con barro (mezcla de arcilla y agua). Las dimensiones de la superficie de la piedra serán de 90x75 cms. El grosor es arbitrario si bien se recomienda que sea lo suficientemente gruesa para que ofrezca garantía de consistencia ante los posibles golpes que recibirá con la bola. También es conveniente que sobresalga del terreno y que su base esté enterrada en el mismo.

Debido a que la superficie superior será un plano inclinado la parte anterior y posterior sobresaldrán del terreno según medidas que aparecen en la figura 1.

» **LOS BOLOS:**

Serán de madera dura y pesada, a ser posible de encina en número de nueve, cilíndricos con la parte superior rematada en forma esférica y la base plana. Las dimensiones serán las que aparecen en la figura 2, y el peso aproximado es de 120 grms.

» **LAS CUATRAS:**

Serán también de la misma madera de forma semejante a una esfera algo ovalada, con la base o asiento plano. Semejante su forma y dimensiones al de la figura 3. Su peso aproximado es de 125 grms. El nombre de cuatra se debe a que su valor cuando caen de la piedra sin pasar ninguna raya del campo de juego tienen de valor cuatro tantos. Hay dos.

» **LAS BOLAS:**

Son prismáticas de madera, de la forma de un paralelepípedo con un agujero en una de las caras y con las aristas rematadas tal como aparece en la figura 4. Se utilizan dos, una por equipo por tanto sus dimensiones son diferentes, así como su peso.

Dimensiones y peso de la bola grande:

Largo 190 mms.

Ancho 95 mms.

Alto 65 mms.

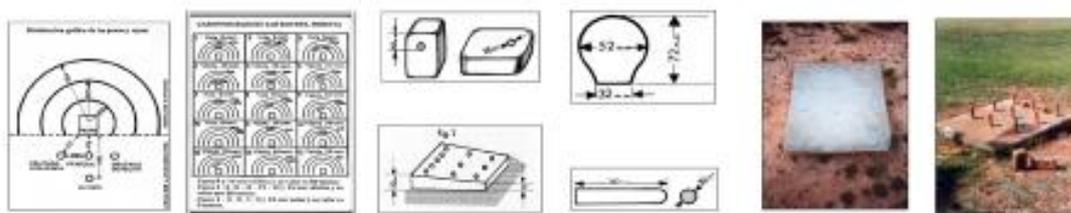
Peso aprox. 900 grms. Dimensiones y peso de la bola pequeña:

Largo 170 mms.

Ancho 95 mms.

Alto 65 mms.

Peso aprox. 800 grms.



» **CAPÍTULO II**

» **LA TIRADA:**

La tirada se efectúa de dos formas, una soltando la bola de la mano, y otra sin soltarla, en ambos casos intentando golpear los bolos para que mediante el impacto, estos avancen a través de la zona de tanteo.

La tirada soltando la bola de la mano se efectúa desde las cuatro pozas descritas en el capítulo anterior.

La tirada sin soltar la bola de la mano, se efectúa cogiendo impulso o carrera y con el dedo pulgar introducido en el agujero de la bola se golpean los bolos sin soltar la misma. También se denomina tirada a la piedra.

» **TIRADA A BOLOS O A TRAER BOLOS:**

Una vez que se ha efectuado una tirada desde una poza y la bola queda en cualquier parte del terreno de juego, ésta se tirará otra vez a la piedra con todos los bolos puestos a lo cual se llama tirar a bolos o traer bolos.

Si la bola queda detrás de la raya que delimita la zona del quince, para tirar a bolos, desde el lugar en que quedó se darán tres pasos y se tirará.

Si la bola queda en las zonas del quince, veinte o treinta, se tirará a bolos desde la raya que delimita dichas zonas. Si quedara en una de estas rayas, se permite dar un paso y medio.

Siempre estos pasos se darán hacia la piedra con objeto de aproximarse a ella.

Los bolos que en esta tirada caigan se contarán por su valor, incluídos los que queden sobre la piedra. Cuando al tirar bolos se falla, es decir no se tira ninguno, se le anota un bolo al contrario en el juego que se está disputando.

Las cuatras que se tiran al traer bolos no se cuentan pero si caen no se da bolo al contrario.

Otro de los motivos por los que se tira a bolos es para coger mano y decidir quien tira a continuación:

Ejem: Tira un jugador del equipo A, y a continuación el que está emparejado con él, del equipo contrario, el B, estos en la tirada normal, consideramos que no han terminado el juego; entonces para decidir quien tira a continuación se traerán bolos, y tirará el compañero del jugador que los traiga. Si no los trae ninguno o los trae los dos el orden de tirada, será el alterno, le corresponde tirar al compañero del jugador que en este juego tiró el primero. Para decidir la mano, no influye el número de bolos que se traigan, con uno vale, aunque el contrario traiga más.

En el primer juego, al comenzar la partida, que será real y desde la primera poza (ver cap. IV) da mano el mayor número de bolos que se hagan para detrás de la raya del quince. En caso de empate se traerán bolos para decidir dicha

mano.

En las demás posturas a real la mano se decide al traer bolos.

En el real por más y el caro por más la mano no decide al traer bolos (ver dichas modalidades (cap. III).

Las cuatras nunca dan mano ni se contabilizan por ello.

CAPÍTULO III

» MODALIDADES DE JUEGO:

Comenzada la partida, que se empieza tirando a juego real desde la primera poza; el cual seguidamente se explica; el resto de la partida, se dilucidará, mandando tirar siempre el jugador que corresponda del equipo que perdió el juego anterior, al que está emparejado con él, del equipo contrario, desde el lugar que desee (pozas o piedra) y a la modalidad que en el presente capítulo se explica.

La opción de mandar tirar se denomina "poner".

A) Modalidades desde las pozas: son: Real; Real por más; Caro y Caro por más.

REAL: Se denomina juego real, a la modalidad en la cual, los bolos tienen su valor real, cuando no pasan las rayas de la zona de lanzamiento, valen los bolos un tanto y las cuatras cuatro tantos.

El juego se concluye al contabilizar cincuenta y dos tantos.

En el primer juego que es Real y desde la primera poza, los bolos que quedan detrás de la raya del quince, determinan qué jugador seguirá tirando, haciéndolo el compañero del jugador que más bolos dejó para detrás de la mencionada raya.

Si los dos jugadores que tiran para hacer este primer juego de la partida hacen el mismo número de bolos para detrás de la raya del quince, el orden para seguir tirando se decidirá al traer bolo, según quedó explicado en el capítulo II, las cuatras que quedan detrás de la raya del quince, no se contabilizan a efectos de dar mano, pero sí, a efectos de tanteo. En el resto de los juegos de una partida, cuya postura es a real, dilucidará siempre, qué jugador continúa tirando con la fórmula de traer bolos (cap. II).

Lo estipulado en los tres párrafos anteriores, se tendrá en cuenta cuando en la primera tirada, tanto el postor como el puesto no concluya en el juego.

En caso de que un jugador sea puesto a esta modalidad, y concluya el juego de la primera tirada, el jugador postor ya no podrá tirar, perdiendo el juego y teniendo que poner de nuevo al mismo; pudiendo en este caso, si lo desea, cambiarle de poza y de modalidad.

Si en la primera tirada el que concluye el juego es el postor pasará la mano a los siguientes jugadores.

REAL POR MÁS: La forma de efectuar esta modalidad, es semejante a la anterior en la forma de realizarla y anotar los tantos que se hagan; si bien, da opción; a que, aunque el jugador que es puesto termine el juego de una tirada, el que lo puso tiene opción a tirar, ganando en este caso el jugador que más tantos haga.

Si los dos primeros jugadores, uno por equipo, no terminan el juego, en la primera jugada, seguirá tirando el compañero de equipo que mayor bolada haya hecho y si en ésta completa el juego (52 tantos o más) el otro no tiene opción a tirar, perdiendo el juego y teniendo que poner al que lo concluyó.

En caso de empate sin concluir el juego, se traerán bolos para decidir quien continúa tirando y en caso de empatar concluyendo el juego, siempre corre la mano, tirarán los dos siguientes a la misma poza y modalidad.

CARO: En esta modalidad de tirada, sólo se cuentan para el jugador que tira los bolos que pasan las rayas de la zona de tanteo. Los bolos o cuatras que queden para detrás de la raya del quince se cuentan para el contrario, a razón de quince tantos por cada pieza derribada de la piedra. Si no se tira ningún bolo, lo que en argot del juego del juego se denomina "jato"; en este caso el jugador contrario se anota treinta tantos.

Se tendrá en cuenta, que el jugador que efectúa la jugada, si supera los cincuenta y dos tantos, de los que se compone el juego, aunque para detrás de la raya del quince deje más tantos se considera el juego como ganado.

Ejem: dos bolos pasan la raya del treinta, dejando cinco detrás de la raya del quince, es juego ganado para el tirador.

La norma explicada en el párrafo anterior, también se tendrá en cuenta, cuando el jugador necesita un determinado número de tantos para terminar el juego, es decir, si para terminar un juego hacen falta quince tantos y el jugador los consigue, se le da el juego ganado, sin tener en cuenta los bolos que deja para atrás.

Si los dos jugadores que comienzan el juego, en la primera jugada no lo terminan para seguir el orden de tirada se traerán bolos, y tirará el compañero siguiente del jugador que los traiga (ver cap. II).

CARO POR MÁS: El tanteo en el caro por más, se contabilizará igual que en Caro; los bolos que pasan de la raya son tantos para el jugador que tira, y los que se quedan detrás de la primera raya, cuentan quince tantos cada uno para el equipo contrario, contándose treinta en el caso de que el jugador que tira no derribe ningún bolo (haga jato). Se diferencia del caro en que aunque el jugador que realice la tirada al ser puesto, concluya el juego directamente, sino que tiene opción a tirar el jugador que puso ganando siempre el que más tantos haga.

Si los dos jugadores que tiran en primer lugar, no terminan el juego, tirará a continuación, el compañero del jugador de mayor bolada anterior, y si en ésta concluye el juego, el contrario que forma pareja con él ya no tiene opción a tirar, teniendo que ponerlo.

En caso de empate en la primera jugada sin concluir el juego, se traerán bolos y tirará el jugador que le corresponda, aplicándose la norma anterior.

Si empatasen concluyendo el juego, tirarán los dos siguientes, siguiendo el orden alterno de juego y ganará el que mayor "bolada" haga, teniendo en cuenta la forma del tanteo del Caro.

B) Modalidades de tirada a la piedra: son Tirada normal a la piedra, Tirada a la calle del medio o a los tres, Tirada a los dos de treinta, Tirada a "peques".

TIRADA NORMAL A LA PIEDRA: Esta tirada se efectuará con todos los bolos y cuatras sobre la piedra. Tiran un jugado

de cada equipo, el "puesto" y el que "pone" y la tirada se contará por el valor real de los bolos, ganando el que mayor tanteo obtenga en la misma.

En caso de que los dos jugadores empaten, ver última norma del presente capítulo.

TIRADA A LA CALLE DEL MEDIO O A LOS TRES: Esta modalidad se efectúa sólo con los bolos sobre la piedra, excluyendo las cuatras y se intentará golpear los tres bolos de la calle del medio, ganando el que más tanto consiga dando a los bolos derribados valor real.

En caso de empate ver última norma del presente capítulo.

TIRADA A LOS DOS DEL TREINTA: Esta tirada se efectúa también, como el anterior, solamente con los bolos sobre la piedra, excluyendo las cuatras,; y el objetivo de la misma es la de pasar los dos bolos delanteros a la calle del medio al treinta, sin que el tercer bolo de esa calle en caso de ser derribado, pase de la raya del quince.

En caso de que el tercer bolo pase de la raya del quince, la jugada se considera nula, y su valor es de 0 tantos.

Se puede concluir el juego también, pasando como mínimo uno de los bolos delanteros citados al treinta, con independencia del lugar donde quede el segundo bolo, y siempre que el tercero en caso de ser derribado no pase de la raya del quince. Si este tercer bolo pasa de la mencionada raya la jugada es nula y su valor 0 tantos.

Como reglas generales en esta tirada se pueden tener en cuenta dos:

1. Tirando dos bolos cuando uno pase el treinta, el segundo bolo carece de valor con independencia del lugar que quede, y la tirada siempre es válida.

2. En el caso de tirar los tres bolos, el tercero invalida la jugada si pasa de la raya del quince y en el caso de no pasarla, carece de valor siendo la tirada válida.

Para mejor comprensión del tanteo en esta modalidad en el cuadro de la página 29 figuran los casos que se pueden dar al realizarla y su tanteo.

TIRADA A "PEQUES": El procedimiento para efectuar esta tirada, es el mismo que para realizar la tirada anterior, si bien está prohibido tirar el bolo de atrás, a lo cual se le llama "pecar"; de ahí el nombre de "peques".

Ganará el jugador que con los dos bolos que debe tirar haga mayor tanteo.

Para tirar la piedra se elegirá la bola que se desee de las que estén en juego, incluso se puede utilizar una tercera bola si se dispone de ella.

» **CASO DE EMPATE EN LAS TIRADAS DE LA PIEDRA:** En todas las tiradas a la piedra cuando se produce empate, éste se puede deshacer de dos formas, que a continuación se explica, y que serán elegidas por los jugadores que han empatado.

En caso de no ponerse de acuerdo entre ambos, prevalecerá siempre el criterio del postor.

1. Al empatar en la primera a podrán seguir tirando hasta otras dos veces más, si el empate se repitiera en la segunda tirada. Si al tirar por tercera vez siguieran empatados se tendrá que deliberar ese juego entre los mismos jugadores cambiando de modalidad según criterio del mismo postor.

Si al empatar en la primera tirada lo desean puede correr la mano a la siguiente pareja para que éstos tiren a la misma modalidad. En caso de que esta segunda pareja empatara de nuevo pasará la mano a la pareja siguiente y si estos volvieron a empatar, entonces el primer postor, del que partió esta modalidad, tendrá que volver a poner al contrario que esté emparejado con él a otra modalidad distinta para dilucidar el juego.

» CAPÍTULO IV

» DESARROLLO DEL JUEGO:

Para comenzar el juego, se sorteará quien tirará primero por el procedimiento de tirar la bola al aire y pidiendo "agujero o sin él". El equipo que acierta empezará a jugar con la modalidad de juego real y desde la primera poza.

Irán tirando de forma alterna uno de cada equipo, y así se irán emparejando, estableciendo un orden de tirada que se respetará a lo largo de toda la partida.

La pareja que concluye este primer juego, comenzará el segundo poniendo siempre el jugador que pierde al que ha ganado el juego.

Cuando un jugador, concluye un juego que ha comenzado la pareja anterior, éste será vuelto a ser puesto por su compañero de tirada perteneciente al equipo contrario tirando en este caso, dos veces seguidas.

También tirará dos o más veces seguidas aquel jugador que al ser puesto a Real o a Caro, concluya el juego en una sola tirada.

Cada vez que un jugador pone al contrario cambiando de poza o modalidad a la que tiraron los anteriores, da un bolo al jugador que es puesto en el juego que se va a disputar. Esta norma se exceptúa en las posturas de tirada a la piedra.

» CAMBIO DE BOLAS:

Dado que en el juego se emplean dos bolas, una por equipo, (cap.I) éstas se distribuirán de la siguiente forma: El primer juego se realizará, con la misma bola, que será escogida por el equipo que acertó al tirar la bola al alto y pedir (agujero o sin él) para establecer el orden del juego.

A partir del segundo juego y en los sucesivos se cambiará de bola siempre y cuando que al tirar los dos primeros jugadores para hacer un juego, no lo terminen, pero si hagan la mitad del mismo es decir, 26 o más tantos.