



JUEGOS TRADICIONALES
Y PATRIMONIO CULTURAL EUROPEO

LOS BOLOS

Edición:
EUROBOL

**Dirección técnica,
Desarrollo y realización:**
Fernando Maestro Guerrero.

Coordinación:
Mar García Cuadriello.

Diseño, concepto gráfico y maquetación
Mil asociados S.L.

Ilustraciones
Fernando Maestro Guerrero y Mil asociados S.L.

Fotografías
Fernando Maestro Guerrero.

Los Grupos de Acción Local participantes en el proyecto Eurobol y los autores de los textos, fotografías, ilustraciones, y, en general, todo el material contenido en esta publicación se reservan todos los derechos sobre reproducción o copia de los mismos.

Se prohíbe expresamente la utilización de ninguno de los contenidos de esta publicación sin citar su procedencia, así como su reproducción, duplicación o copia sin la autorización expresa y por escrito de los autores de los mismos y de los Grupos de Acción Local participantes en el proyecto Eurobol

Dep. Legal:
Z-3952-2007

Imprime:
Ino Reproducciones

Agradecimientos:

Los autores quieren agradecer expresamente la inestimable colaboración de todas las personas, que, en los diferentes pueblos y territorios, nos han dedicado su tiempo, atención y afecto, nos han proporcionado información sobre las diferentes modalidades de juego, y nos han permitido no sólo documentar sino también participar en los mismos.

índice

pág 5 El proyecto de cooperación transnacional

pág 8 Los juegos de bolos

pág 11 Territorios participantes

Inventario de modalidades

pág 14 Pasabolo Tablón

pág 18 Bolo Leonés

pág 26 Pasabolo

pág 30 Bolo Tineo

pág 36 Batiente Losa

pág 40 Batiente

pág 44 Bolo Celta

pág 46 Bolos Valtravieso

pág 48 Birlos Mora y Rubielos

pág 51 Birlos Molinos

pág 53 Birlos Nogueruelas

pág 56 Bolos Fuentes Claras

pág 60 Bolos Used

pág 64 Bolos Monreal del Campo

pág 68 Bolo Palma

pág 74 Bolo Llano o Palentino

pág 80 Bola Cacha (Palentina)

pág 86 Bolo Riañés

pág 92 Bola Cacha (León)

pág 98 Bolos Maragatos

pág 106 Bolos Fresno de Cantespino

pág 110 Bolos San Pedro de Gaillos

pág 114 Bolos Sebúlcór

pág 118 Bolo Pasiego

pág 124 Birllas Campo

pág 130 Quilles Benasque

pág 138 Quilles de 9 de Biert

pág 142 Quilles de 6 au maillet



el proyecto de cooperación transnacional "juegos tradicionales y patrimonio cultural europeo: los bolos"

Esta obra forma parte del proyecto de cooperación transnacional en torno a los juegos tradicionales y el patrimonio cultural europeo: los Bolos. Este proyecto tiene como objetivo principal la puesta en valor en el campo turístico, educativo y recreativo en la difusión del juego de los bolos en Europa, en tanto que constituye un recurso patrimonial integrante del desarrollo rural.

En el año 2003 la UNESCO expresaba que el patrimonio cultural inmaterial hace referencia a los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural.

Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y los grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad.

El juego tradicional, en su condición de patrimonio cultural intangible, contribuye al reforzamiento de la identidad de las poblaciones rurales y al establecimiento de una tradición común de carácter europeo. Asimismo, cada vez son menores las posibilidades de encontrar lugares de ocio y relación social en el ámbito rural. Los juegos y deportes tradicionales suponen un factor de identidad de las poblaciones rurales y un refuerzo de la cohesión social en cuanto conllevan espacios y tiempos de relación.

Por otro lado, en determinados territorios está a punto de desaparecer esta modalidad de juego tradicional, siendo necesario en este caso su recuperación, enseñanza y promoción.

En estos tiempos de creciente globalización, la protección, conservación, interpretación y presentación de la diversidad cultural y del patrimonio cultural de cualquier sitio o región es un importante desafío para cualquier pueblo en cualquier lugar. Un objetivo fundamental de la gestión del patrimonio consiste en comunicar su significado y la necesidad de su conservación tanto a la comunidad anfitriona como a los visitantes. El acceso físico, intelectual y/o emotivo, sensato y bien gestionado a los bienes del Patrimonio, así como el acceso al desarrollo cultural, constituye al mismo tiempo un derecho y un privilegio.

El Turismo nacional e internacional sigue siendo uno de los medios más importantes para el intercambio cultural, ofreciendo una experiencia personal no sólo acerca de lo que pervive del pasado, sino de la vida actual y de otras sociedades. La presentación e interpretación de estas culturas vivas debe contribuir a que la interacción entre los recursos y valores del Patrimonio y el Turismo sea dinámica y esté en continuo cambio, generando para ambos oportunidades y desafíos.

El juego de los bolos (Birllas, Birlos, Palistroc, Skittles, Quilles, Kegel, Kubb, Kyykkä) constituye una de las familias de juegos tradicionales más extendida por toda la geografía europea. Practicado por hombres y mujeres e imitado por los niños y jóvenes ha originado escenarios extraordinarios de relación social.

Si bien la relación entre Patrimonio Cultural y Turismo parece clara, no lo es tanto cuando nos estamos refiriendo al patrimonio intangible, en cuya salvaguarda se emplean muy pocos medios humanos y económicos. Sin embargo, el conocimiento de otras culturas distintas y “vivas” es lo que hace de la visita turística una experiencia única y satisfactoria.

Precisamente este proyecto pretende poner en valor los contextos vivos y de relación social que caracterizan a los juegos de bolos localizados en las regiones europeas participantes.



los juegos de bolos

No se entendería la condición social del ser humano sin los juegos tradicionales. La edad y el sexo del individuo, así como los contextos donde se desarrollan (social, económico, natural, político y religioso) marcan quién, con qué, cómo, dónde y cuándo se juega.

Dentro de las numerosas familias de juegos que podemos encontrar, la de los bolos es sin lugar a dudas la más numerosa. Poseen infinidad de propuestas en los modos de jugar: desde las íntimamente enraizadas en la cultura local hasta las que han evolucionado hacia una deportivización.

El juego de bolos ha sido, probablemente, el único entretenimiento colectivo practicado tradicionalmente por la mujer en el contexto rural.

Las partidas ofrecen un motivo a las protagonistas para abandonar el ámbito privado de la casa después de la comida, una vez acabadas las faenas domésticas. En las calles y plazas se prepara el terreno para la partida. También ha sido habitual en ciertos lugares usar la ceniza sobrante del hogar, mezclada con agua, para hacer una masa donde plantar las piezas. Las modernas cocinas han traído consigo la sustitución de la ceniza por barro.

La mujer se reúne así todas las tardes, durante los meses de buen tiempo, con vecinas y amigas en bulliciosos grupos donde las voces y las risas suenan mezcladas con los secos golpes de los bolos.

Frente a la diversidad tipológica de los juegos de bolos masculinos, los juegos de mujeres generalmente constan de 9 piezas, una de las cuales suele ser diferente y cuenta con más valor en el tanteo o distinta función en la partida.

Esta última pieza acostumbra a tener un nombre masculino que a veces refuerza las connotaciones de carácter sexual relacionadas con la fertilidad –el padre– o hace referencia al poder civil –el rey– o religioso –el cura.

Hay tantas modalidades de juego como pueblos donde se practica. Con diversas posibilidades de desarrollo y múltiples jugadas diferentes, las partidas adquieren gran complejidad. A esto se añade el lenguaje usado, poco inteligible para los extraños, que contribuye a dar al grupo de mujeres cierta complicidad e intimidad frente a los hombres, totalmente excluidos de sus juegos.

El hermetismo de los grupos de juego, la dificultad del aprendizaje y el gran virtuosismo que las jugadoras deben adquirir, convierten el ingreso en la cuadrilla de bolos en un rito de paso para las jóvenes una vez que empiezan a adquirir responsabilidades.

El juego femenino es un fenómeno muy ritualizado: en algunos pueblos las participantes giran en corro bailando y cantando en torno a los bolos o se obliga a las ganadoras a festejar su triunfo ejecutando un baile.

Las modalidades femeninas, desaparecidas en muchos lugares, perviven actualmente en diversos puntos de Aragón, Cataluña, La Rioja, Castilla-León y Asturias.

Por la variedad y complejidad de sus manifestaciones, los bolos son el juego cotidiano más importante del país. Pese a su aparente similitud con los juegos femeninos, las diferencias son considerables: número de piezas muy variable, uso de boleras situados a las afueras, una evolución más deportivizada y mayor consideración social.

Las variaciones en las reglas, así como en el tamaño, forma y colocación de las piezas, dan lugar a un sinfín de modalidades, que pueden agruparse en dos grandes familias: bolos de derribo y pasabolos.

Los bolos de derribo tienen en común su objetivo: abatir las piezas mediante las bolas o lanzaderas. Según los lugares, encontramos juegos de 4 a 9 bolos, a los que generalmente se añade uno especial —emboque, cuarta, miche, rey—, diferenciado por su tamaño y a veces por su decoración, con distinto valor en el tanteo.

Una modalidad importante la constituyen los bolos de derribo de 6 piezas, cuya peculiaridad reside en que debe dejarse un elemento en pie.

A pesar de existir distintas variantes, los pasabolos tienen en común su objetivo; el jugador no debe limitarse a derribar las piezas, sino conseguir que el golpe las haga traspasar unas líneas trazadas en el suelo o un pequeño muro situado tras ellos.

El número de elementos de juego es muy variable, entre 3 y 20 bolos, según el lugar y la modalidad. Éstos suelen situarse sobre losas de piedra o tabloncillos, un poco inclinados, sujetos por la base con arcilla.

Existen también juegos de carácter mixto, como el bolo burgalés, que puede combinar en una partida jugadas de derribo y pasabolo.



territorios y participantes

Los territorios participantes en este proyecto son:

Aragón:

Asociación para el Desarrollo Rural Integral Tierras de Jiloca-Galloganta (Leader).

Centro para el Desarrollo del Sobrarbe y la Ribagorza (Leader).

Asociación para el Desarrollo de Gudar, Javalambre y Maestrazgo (Leader).

Asturias:

Centro para el Desarrollo Rural Valle del Ese-Entrecabos (Leader).

Cantabria:

Asociación Grupo de Acción Local Comarca Asón-Agüera (Proder).

Grupo de Acción Local Liébana (Proder).

Asociación para la Promoción y Desarrollo de la Comarca del Pisueña, Pas, Miera (Proder).

Castilla-León:

Asociación Montañas del Teleno (Leader).

Asociación para el Desarrollo Rural Integral de la Montaña Palentina (Leader).

Asociación Coordinadora para el Desarrollo del Nordeste de Segovia (Leader).

Asociación Cuatro Valles (Proder).

Grupo de Acción Local Montaña de Riaño (Leader).

Midi-Pyrénées (Francia):

Association Pays Porte de Gascogne (Leader).

Association Pays d'Ariège-Pyrénées (Leader).

La cantidad de territorios comprendidos confirma la gran repercusión de un proyecto como éste, dado que se trata de zonas de gran interés a nivel natural, turístico y al mismo tiempo rural y con gran posibilidad de potenciación y desarrollo.

Tras el estudio, el inventario, el registro y la catalogación de los bolos en cada territorio se pretende promover una participación activa de la población rural en la vida cultural, además de integrar el conocimiento y valorización del patrimonio con el turismo y el sistema educativo. Sin embargo es necesario que cualquier iniciativa pedagógica, recreativa o turística siga una secuencia lógica y coherente que ofrezca el rigor necesario para reconocer al juego tradicional en general y a los bolos en particular como una parte extraordinaria de la herencia cultural de cada uno de los territorios participantes.

Por este motivo, esta publicación es una acción complementaria al resto de iniciativas llevadas en las zonas participantes en este proyecto, como la formación de monitores; la creación de una página web y aula virtual para favorecer la interacción cooperativa entre los grupos, el desarrollo de talleres con la población local; la organización de encuentros y exhibiciones de las modalidades de bolos más representativas; la señalización de boleras en cada uno de los territorios; el diseño de un itinerario turístico cultural; y la elaboración de materiales pedagógicos y la organización de jornadas y seminarios.

Dada la diversidad de modalidades de bolos existentes en Europa y en las regiones que participan en este proyecto transcultural, en esta obra se describen únicamente las modalidades más representativas de los juegos de bolos que se han identificado en el contexto geográfico en el que actúan cada uno de los grupos de desarrollo rural protagonistas de este proyecto.

Así mismo, el carácter vivo y cambiante de las reglas de los juegos, origina que un buen número de modalidades tienen reglas particulares y distintas en cada uno de los pueblos participantes o incluso en una misma localidad. Por este motivo y tras realizar un trabajo de campo exhaustivo con las personas de cada zona se ha optado por describir los rasgos más representativos de los juegos de cada territorio, tratando de dar protagonismo a los aspectos del juego que más coinciden en su zona de práctica.

Sin embargo, apenas se ha concedido protagonismo a las versiones o reglamentos más deportivizados, es decir que se corresponden con formas de juego muy recientes, que han sido unificadas por alguna institución deportiva (federación regional). El proceso “globalizador” seguido por estas modalidades deportivas y su escasa tradición justifican que todavía no se puedan elevar a la categoría de patrimonio cultural inmaterial.

Esperamos que esta publicación sirva para mostrar la diversidad tan extraordinaria que caracteriza a la tradición cultural de los territorios rurales europeos y que favorezca su puesta en valor en tanto que son magníficos escenarios en su función de favorecer valores y significados tan necesarios y vigentes para la sociedad del siglo XXI.

INVENTARIO DE JUEGOS DE BOLOS



principio general

Juego individual, por parejas o por equipos.

La puntuación se obtiene enviando los bolos lo más lejos posible, adquiriendo el valor de la raya alcanzada.



pasabolo tablón

desarrollo del juego

Juego individual, por parejas o por equipos cuyo objeto es golpear con la bola los tres bolos y lanzarlos lo más lejos posible. Los bolos que superan las rayas adquieren el valor de las mismas. Cada una de las siete rayas superadas o tocadas por el bolo vale 10 puntos. Los bolos puntúan en el lugar que quedan inmóviles.

Existen dos sistemas de juego:

- **Concurso.** Se juega individualmente o en parejas. Cada jugador lanza dos bolas alternándose con otro, hasta un total de ocho bolas y se suman todos los bolos obtenidos.

- **Partida.** Se juega por equipos, formados generalmente por cuatro jugadores. La partida consta de 10 *chicos* o juegos, y en cada uno de ellos los jugadores lanzan dos bolas. Primero lanzarán los jugadores del equipo *mano* y luego los del equipo *postre*. Es el sistema que se emplea para jugar los campeonatos de Liga y Copa. Gana el juego el equipo que más bolos consigue. Gana el partido el equipo que logra seis juegos, estableciéndose el empate cuando cada uno consigue cinco juegos.



campo de juego

La bolera o *carrejo* es un terreno de hierba, horizontal y libre de obstáculos. Puede tener forma rectangular o de trapecio con un mínimo de 55 m de largo y 20 de ancho. Se divide en tres zonas:

Zona de Tiro.

En ella el jugador tomará impulso para efectuar su lanzamiento.

El Tablón.

Está formado por la unión de dos o tres tablones con unos 8 m de largo y 20 cm de ancho.

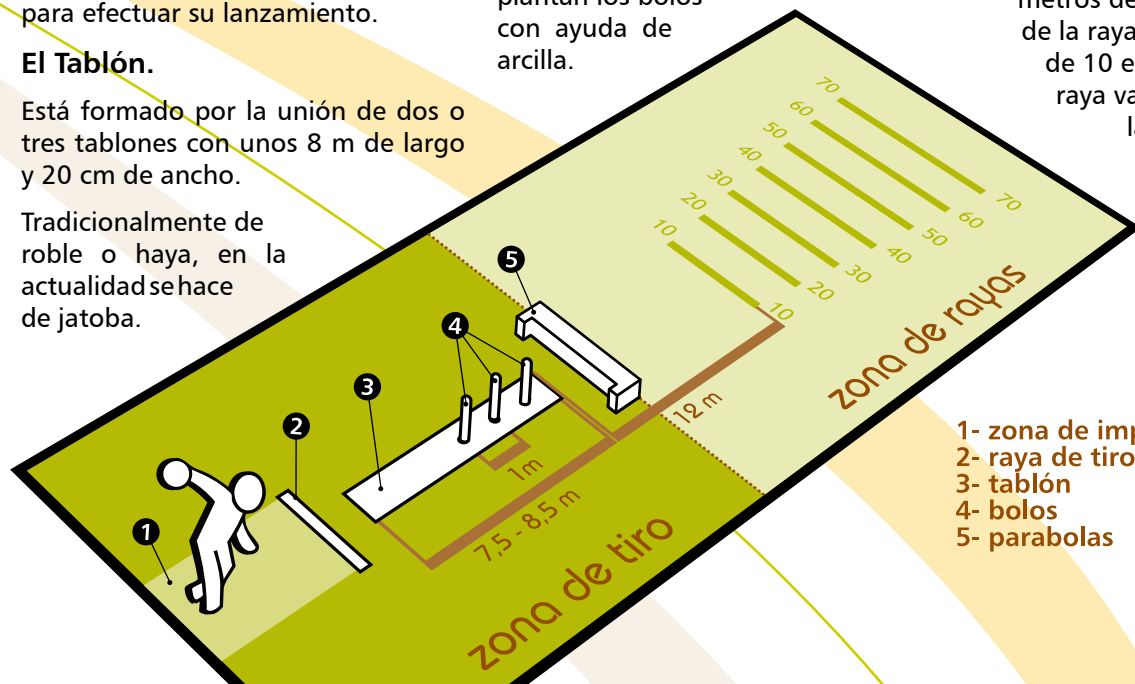
Tradicionalmente de roble o haya, en la actualidad se hace de jatoba.

En toda su longitud tiene una canal cóncava para ayudar la conducción de la bola. Se moja antes de cada lanzamiento para facilitar el deslizamiento de la bola.

Al final del tablón hay tres cajas o hendiduras metálicas, con un metro de separación entre si, en las que se plantan los bolos con ayuda de arcilla.

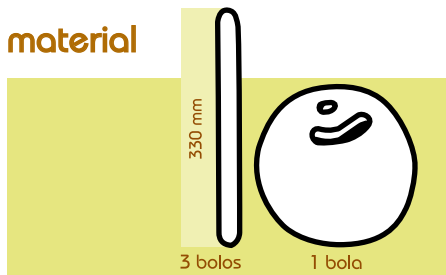
Parabolas. A unos 3 m del final del tablón se pone un parapeto de sacos de arena o cubiertas de ruedas para detener la bola.

Zona de Rayas. Es la más amplia y sobre ella se marcarán 7 rayas a una distancia de 5 m entre ellas. La primera raya estará situada a 12 metros del tablón. La puntuación de la rayas se irá incrementando, de 10 en 10 puntos, la primera raya valdrá 10, la segunda 20, la tercera 30 así hasta la séptima de 70 puntos. Los bolos derribados que no lleguen a superar la primera raya contabilizan un punto.



- 1- zona de impulso
- 2- raya de tiro
- 3- tablón
- 4- bolos
- 5- parabolas

material



3 bolos de forma cilíndrica de 350 mm de alto, su diámetro es de 30 mm y su peso alrededor de 200 g.

Tradicionalmente se construyen de madera de agracio o encina.

Las bolas son de forma esférica, macizas, con un diámetro entre 220 y 250 mm y un peso entre 4 y 7 kg, dependiendo de cada jugador.

Tienen un agujero para meter el dedo pulgar y una hendidura para el resto de dedos, a modo de agarradera. Pueden ser de nogal, haya o acerón.

boleros o carrejos

Boleros o Carrejos de Pasabolo
Tablón:

La Nogalera en Ampuero

Bustablado en Arredondo

Trebuesto en Guriezo

El Guindo en Ramales de la Victoria

La Edilla en Rasines

Trasbárcena en Riva de Ruesga

La Gándara en Soba

La Lastra en Valle de Villaverde

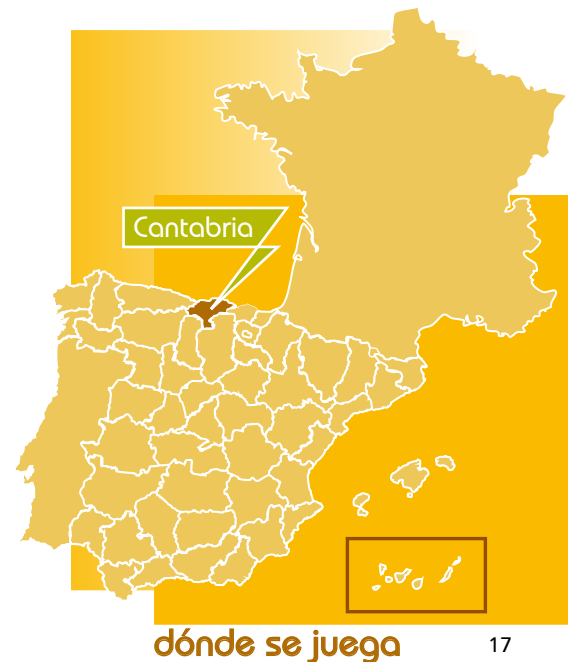
Boleros o Carrejos de Bolo Palma
(Ver modalidad de juego en pág. 68):

En Bº El Sedillo de Entrambasaguas

En Bº La Puente de Solórzano

La Encina en La Cavada (Riotuerto)

En Bº Villaparte de San Miguel de Aras (Voto)





principio general del juego en la modalidad de competición oficial.

Juego individual, por parejas o por equipos donde se pretende derribar los bolos y uno más pequeño llamado *miche* valorándose a la vez los recorridos que realizan las bolas. Se efectúa un primer lanzamiento de la bola desde el lugar destinado para este fin, *mano*, y si ésta queda fuera de una *raya de parada*, habrá un segundo lanzamiento, *birle*.



bolo leonés

desarrollo del juego

Juego individual, por parejas o equipos de cuatro jugadores. Con una moneda se sorteará quién empieza y el que coloca el *miche*. El que acierte será *mano*, siendo el primero en tirar, el otro llamado *postre* decidirá donde se pone el *miche*. Al concluir cada juego se irán permutando la *mano* y el *miche* entre los 2 equipos, hasta finalizar la partida.

Un lanzamiento será válido:

- Si la bola entra en el *castro*.
- Si la bola, aunque no entre en el *castro*, derriba algún bolo, excepto el *cincón*, ya que los bolos se consideran *castro*.
- Si la bola cae directamente en la zona de *sobrecastro*.

Se considerarán bolas nulas :

- Las bolas que queden cortas, es decir, las que no llegan al *castro*.
- Las bolas que sobrepasan la última fila de bolos antes de entrar en *castro*.
- La bola que derriba en primer lugar el bolo *cincón*, antes de entrar en *castro*.
- La bola que no entra totalmente en el *castro*.

Puntuación de las bolas:

- Si entra en el *castro* y queda dentro de la *raya de parada*, valdrá 6 puntos.
- Si entra en el *castro* y queda fuera de la *raya de parada*, valdrá 1 punto.



Puntuación de los bolos:

- El bolo central derribado en solitario, 2 puntos.
- Cada bolo derribado, 1 punto.
- El *miche* si es derribado por un bolo, 4 puntos.

Para mecanizar la forma de puntuar y agilizar su cálculo desde el tiro, habrá que considerar que la puntuación final se consigue con la suma del derribo de bolos y del recorrido realizado, si bien teniendo en cuenta que se le ha de restar un punto en caso de existir derribo de bolos.

Por ejemplo, para las bolas válidas que quedan paradas dentro del *castro*, su valor es de 6 puntos.

Si se derriba además un bolo, se contabilizará $(6 + 1 - 1) = 6$ puntos.

Si los bolos derribados son dos, se contabilizarán $(6 + 2 - 1) = 7$ puntos.

También serán siete puntos si se tira en solitario el bolo central $(6 + 2 - 1) = 7$ puntos.

Si son tres los bolos caídos, puntuarán 8 tantos $(6 + 3 - 1) = 8$, y así sucesivamente.

Si se derriba además un bolo, se contabilizará $(1 + 1 - 1) = 1$ punto.

Si los bolos derribados son dos, se contabilizarán $(1 + 2 - 1) = 2$ puntos.

También serán siete puntos si se tira en solitario el bolo central $(1 + 2 - 1) = 2$ puntos. Si son tres los bolos caídos, puntuarán 3 tantos $(1 + 3 - 1) = 3$, y así sucesivamente.



El *ahorcado* es la jugada de máxima puntuación, se da cuando la bola entra en el *castro* y derriba el *miche*, o cruza la *raya del once*, sin rebasar previamente la *raya complementaria*. Su valor son 11 puntos.

Se *birlarán* las bolas que queden fuera de la zona de parada, es decir, se podrán volver a tirar contra los bolos desde el punto donde se hayan detenido.

En el *birle* no se tiene en cuenta el recorrido de la bola y sólo puntúan los bolos que se derriben a 1 punto cada uno, excepto el central que derribado en solitario puntúa 2. Si se derriba en primer lugar el *miche*, sumará 4 puntos, teniendo la bola que derribar otro bolo después, de forma obligatoria. En caso de no cumplir este orden, el *birle* valdrá cero puntos.

Los jugadores, para facilitar el *birle*, no podrán tocar el suelo con la mano ni con otra parte del cuerpo, hasta que no haya concluido el lanzamiento.



Se permite *birlar* sin soltar la bola de la mano cuando el jugador llegue a tocar con la mano los bolos. En esta situación, el jugador podrá derribar el *miche*, y dos bolos como máximo

soltando después la bola para seguir derribando bolos.

Los bolos que son derribados por otros, son válidos.

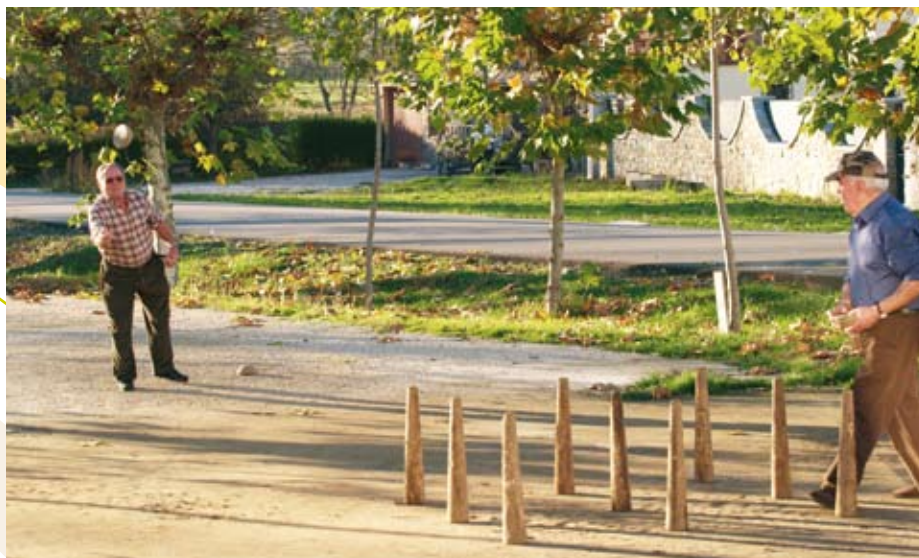
Modalidad de juego libre A

En el juego individual o por parejas se utilizarán dos bolas por ronda y jugador. En el juego por equipos se usará una bola por jugador y cada uno de ellos irá a conseguir 20 puntos.

Tradicionalmente se sortea el orden de juego lanzando *el miche*, teniendo que adivinar si cae con la punta o con la base. El jugador, pareja o equipo que acierte tirará en primer lugar, y tendrá capacidad para elegir la distancia de juego del primer lanzamiento. El otro, llamado *postre*, pondrá el *miche* a la derecha o izquierda del *castro*, siempre dentro de *la raya de parada* y marcará *la raya complementaria* y *la raya del once* con líneas rectas o curvas, como desee.

Al concluir cada juego se permutará la *mano* y el *miche* entre los 2 equipos, hasta finalizar la partida. Si hay empate se jugarán las tiradas necesarias para desempatar.

A diferencia del juego de competición, esta modalidad de juego del bolo leonés es la característica y usual hoy en día.



Modalidad de juego libre B

Juego individual o por parejas, para ganar la partida tendrán que apuntarse seis juegos. En cada juego los jugadores dispondrán de tres bolas cada uno. La *mano* o tiro la marcará el equipo que empiece a jugar de 5 a 20 metros de la *caja de bolos*. El otro, llamado *postre*, pondrá el *michi* a la derecha o izquierda del *castro*, en esta ocasión, incluso fuera de la *raya de parada* y marcará la *raya complementaria* y la *raya del once* con líneas rectas o curvas, como desee, pudiéndose unir el *michi* con cualquier bolo de su lado de la primera, segunda o tercera fila de bolos.

Puntuación:

- Los bolos derribados valen 1 punto cada uno.
- El bolo central derribado en solitario valdrá 4 puntos.
- El *michi* derribado con su bolo (unido por una línea) 10 puntos.

- El valor de *miche* se acuerda antes del inicio del juego. Antiguamente podía llegar hasta los 15 puntos.

- Toda bola que entra en *castro* y corta la línea de *michi* puntuará 10 + 6 puntos por el *castro*.

- La bola que queda dentro de la *raya de parada* después de entrar en *castro* valdrá 6 puntos.

- La bola que queda fuera de la *raya de parada* y por encima de la primera fila de bolos después de entrar en *castro* valdrá 4 puntos.

- La bola que queda fuera de la *raya de parada* y por encima de la primera fila de bolos después de entrar en *castro* si desde donde haya parado el jugador, sin mover los pies, llega a tocar 2 bolos, su puntuación será de 4 tantos.

- Si la bola entra en *castro* y golpea, sólo el bolo central y lo lanza fuera de la *raya de parada* valdrá 5 puntos.

Desde el punto de vista formal estas modalidades implican el que normalmente el juego se realiza sin la jugada de *birle*, así por tanto, los jugadores solo tienen posibilidad de derribar bolos desde la *mano*.

Esta situación conlleva además la modificación de la puntuación que reciben las bolas en cuanto a su recorrido de máxima valoración, así como cuando quedan estacionadas fuera de la *raya de parada*.

En concreto toda bola que después de ser válida corta la *raya del once* o bien derriba el *miche* es valorada generalmente con 16 puntos, en lugar de los once reglamentarios de la norma de competición. Además toda bola que queda estacionada fuera de la *raya de parada* sufre una penalización de dos puntos menos sobre la valoración general de su jugada.

campo de juego

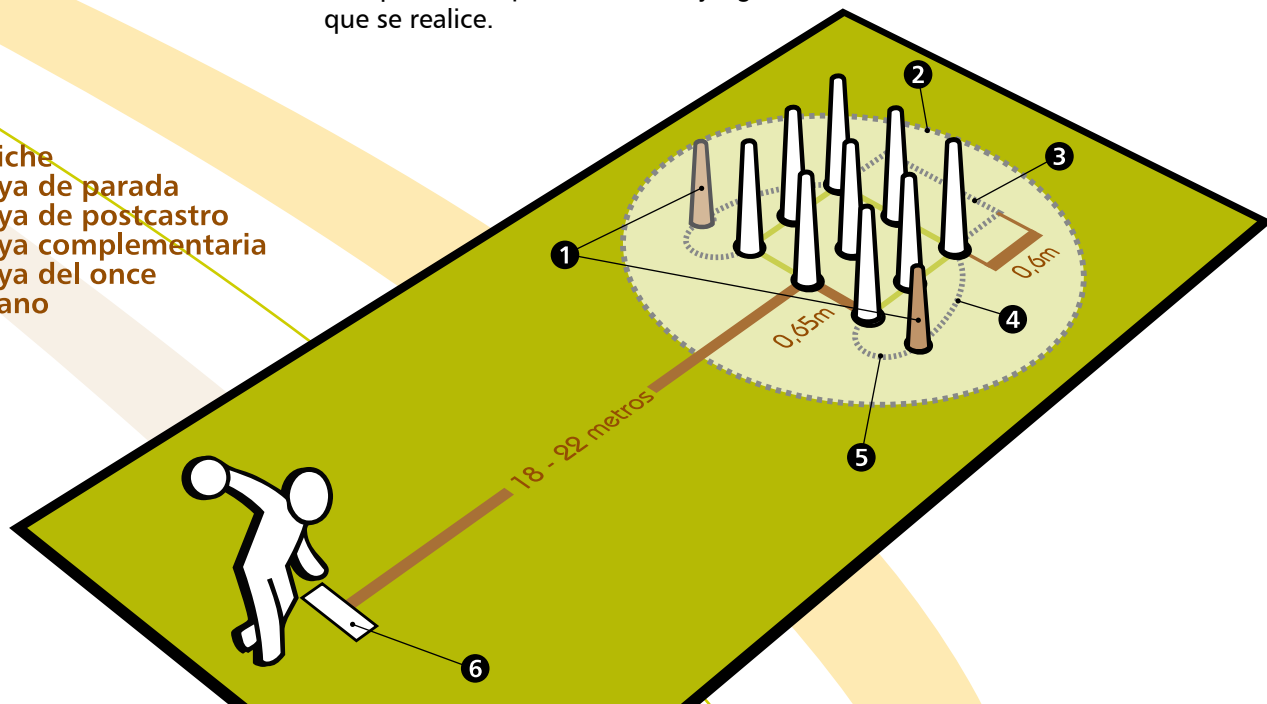
El campo de juego, llamado *bolera*, ha de ser un terreno completamente horizontal, sin obstáculos, de tierra apisonada, cuyas medidas mínimas son de 25 a 30 m de largo por 9 ó 10m de ancho.

En él se pueden diferenciar:

El castro. Es un cuadrado de 1,40 m de lado, en el que se colocan los bolos de manera que formen 3 filas de 3 bolos cada una. El bolo denominado *miche* se situará a los costados del *castro*, a 60 cm de éste a la derecha o izquierda, dependiendo del juego que se realice.

La mano. Es el lugar donde se realiza el primer lanzamiento. Está delimitada por un cuadro de 1 m de lado y estará en línea y centrada con el bolo del medio a 14 m de éste.

- 1- miche
- 2- raya de parada
- 3- raya de postcastro
- 4- raya complementaria
- 5- raya del once
- 6- mano



Las rayas. Son las líneas que se marcan alrededor del castro y sirven para puntuar las jugadas que se realicen. Su valor dependerá del recorrido que haga la bola, según sea el efecto dado por el jugador. Éstas son:

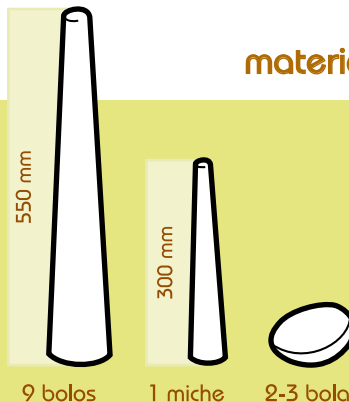
-La *raya de parada* es la circunferencia de 2,5 m de diámetro que rodea el castro. Se marcará tomando el bolo del medio como centro. Las bolas que queden fuera de esta línea se podrán *birlar*. Es decir, el jugador tendrá la posibilidad de un segundo lanzamiento para conseguir más puntos.

-La *raya de sobrecastro*, de 140 cm de longitud, se marcará a 55 cm de la última fila de bolos. Sus extremos se unirán con dos rayas a los bolos de las esquinas.

-La *raya del once* une el *miche* con el bolo más próximo de la primera fila de bolos llamado *cincón*.

-La *raya complementaria* une el *miche* con el bolo más próximo de la última fila de bolos.

material

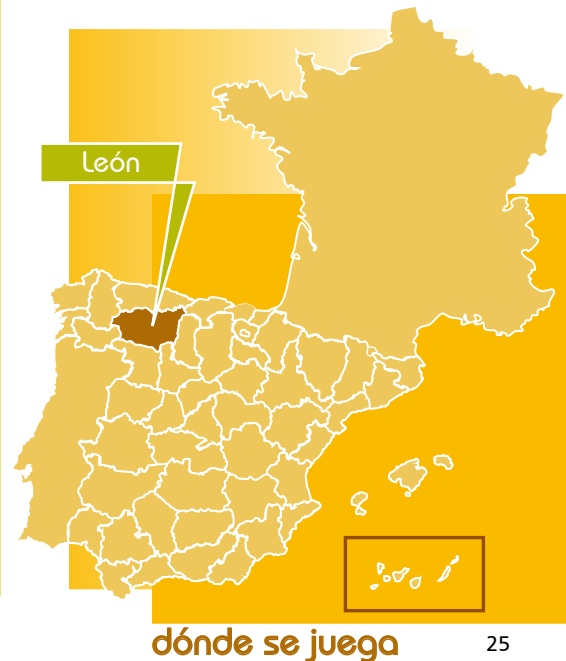


9 bolos de forma truncocónica de 550 mm de largo, 100 mm de diámetro en la base y 40 mm en su parte alta.

1 bolo denominado *miche* de 300 mm de alto, 70 mm de diámetro en la base y 30 mm en su cabeza.

Las bolas serán semiesféricas y su diámetro puede variar entre los 130 y 160 mm; su peso estará entre 800 y 1.000 g.

Los bolos serán de madera de chopo, haya o palera y las bolas de encina.





principio general

Juegos por equipos.

Cada jugador golpeará con la bola los bolos con la intención que pasen una línea llamada de *michi*, pudiendo volver a tirar hacia los bolos desde esta línea para conseguir más puntos.



pasabolo

Laciana (León)

desarrollo del juego

Juego disputado entre dos equipos de cuatro jugadores cada uno.

Por sorteo se determina el equipo que inicia el juego.

Uno tras otro lanzarán la bola, desde la *piedra de armar*, contra los bolos y los golpearán con fuerza con la intención de que pasen la *línea de michi*. Cada bolo derribado valdrá 1 punto y los que consigan superar la *línea de cuatro o michi*, 10 puntos. La bola deberá pasar también dicha raya, si no se considera *bola cinco* y no puntuarán los bolos derribados. Si además se tira el *michi*, se suman 4 puntos más.

Después los jugadores *birlarán* las bolas válidas desde la línea de *michi*. Para ello tendrán que lanzar la bola contra los bolos directamente, no pudiendo rodar ni tocar ninguna parte del campo de juego que no sea la *piedra de armar*. Los bolos derribados valen 1 punto cada uno.

El otro equipo hará lo mismo.

Se sumarán los bolos conseguidos entre tirar y birlar y se anotará el juego el equipo que más puntos consiga.

Gana la partida el que consiga 4 juegos.

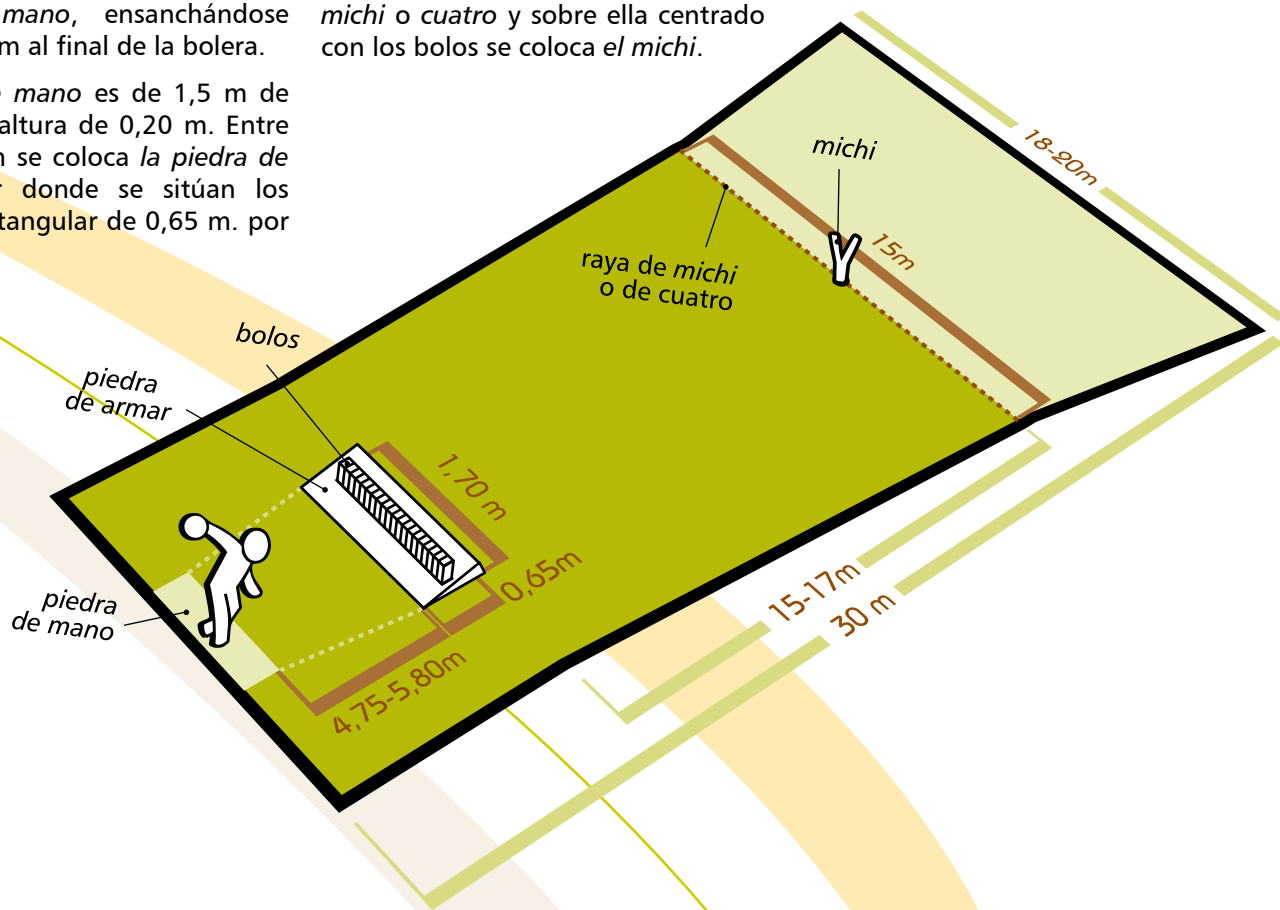


campo de juego

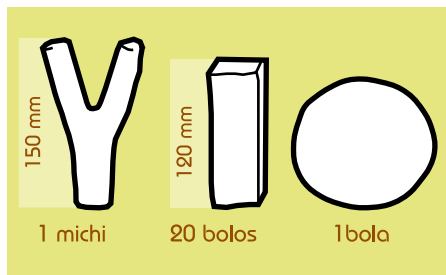
Un espacio rectangular de 25 a 30m de largo por 12m de ancho en la *piedra de mano*, ensanchándose hasta los 18 m al final de la bolera.

La *piedra de mano* es de 1,5 m de largo y una altura de 0,20 m. Entre 4,75 y 5,8 m se coloca la *piedra de armar*, lugar donde se sitúan los bolos, es rectangular de 0,65 m. por 1,70 m.

A unos 15 ó 17 m de los bolos se marca, de lado a lado, la *raya de michi* o *cuatro* y sobre ella centrado con los bolos se coloca *el michi*.



material



20 bolos de madera de **negrillo*** con forma de paralelepípedo, de 120 mm. de altura y 40 por 40mm de lado en sus cuatro caras.

1 michi o cuatro en forma de Y de 150 mm de altura.

1 bola de diámetro y forma variables.

***Negrillo.** Álamo negro, olmo común, *Ulmus minor*.

precisiones complementarias

En el *birle*, el *michi* no puntúa. El orden de *birle*, se puede variar entre los jugadores del mismo equipo, es decir, no tiene que mantenerse el orden de tiro.

Los bolos caídos se plantan antes de *birlar*.

La bola que no derriba bolos aunque pase la raya de *michi* no *birla*.

En la localidad de Robles, el *michi* se puede derribar con la bola o con otro bolo, mientras que en Rioscuro sólo puntúa si es derribado por la bola. Las boleras encontradas en la Ciana (León) se adaptan al entorno donde están ubicadas, por eso las medidas aquí aportadas son orientativas.





principio general

Juego individual, por parejas o equipos. La partida se realiza a cuatro juegos y cada juego son 50 tantos. Cada tirada consta de 2 fases: *bajar*, tirando desde la *poya*, y *subir*, tirando desde la *raya del 10*.



bolo Tineo

desarrollo del juego

Juego individual, por parejas o equipos de cuatro jugadores cada uno.

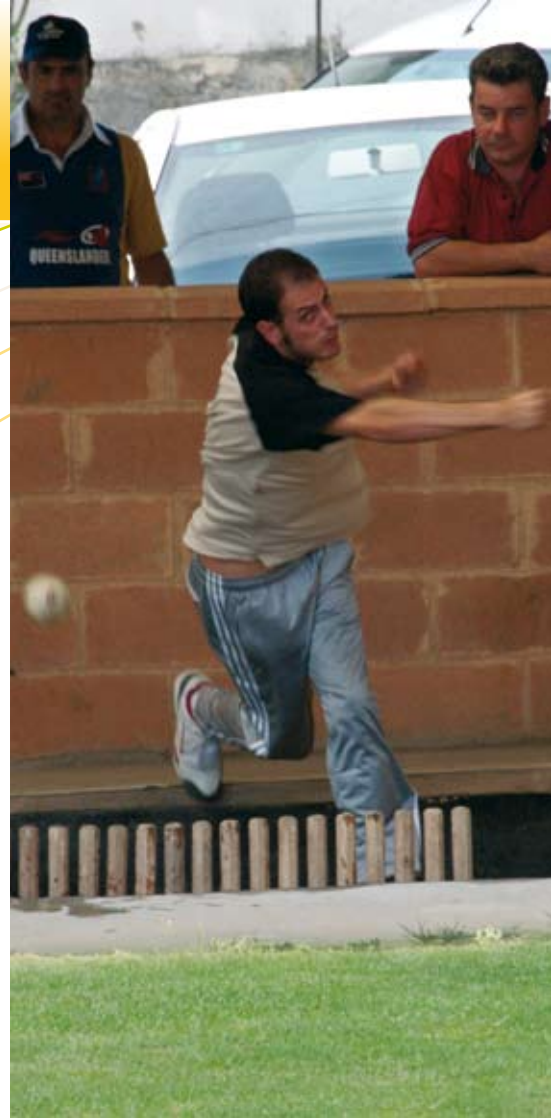
Si se juega de forma individual, cada jugador lanzará, alternándose con el contrario, un número de bolas preestablecido, acumulando los puntos conseguidos y ganando el que más puntuación consiga.

Si se juega por parejas o equipos, se jugarán un número de partidas acordado con anterioridad de 4 juegos cada una. Se anota el juego el que primero consiga 50 puntos.

Se sortea quién comienza a tirar. A esto se le denomina *tener la mano* y es muy importante, ya que gana el juego el que primero llega a 50 puntos.

Cada jugador realizará dos tipos de lanzamientos: *bajar* o tirar y sacar o *subir*.

En la fase de *bajar*, cada jugador lanzará la bola contra los bolos desde la *poya* con el fin de derribar el mayor número de bolos y pasarlos más allá de la *raya de 10* o pasar un bolo por encima del *acabón*, ya que de conseguirlo se anotaría el juego.



Una vez que hayan lanzado desde la *poya* dos jugadores por cada equipo o un jugador por pareja, se armarán los bolos de nuevo y desde la *raya de 10* se hará el segundo lanzamiento, denominado *subir*, rodando la bola para derribar aún más bolos.

Si el primer jugador en *sacar* o *subir* no derriba ningún bolo en esta fase, y el jugador del equipo contrario que *saca* tras él sí derriba alguno se pierde *la mano* y se cambia el orden de tirada.

Valoración de las jugadas. Para empezar a puntuar es indispensable que la bola pase *la raya de 10*. Si no es así, se le considera bola nula o *bola queixada*, perdiendo el jugador el derecho de lanzar en la fase de *subir*.

En la primera tirada o *bajar* los bolos obtienen la siguiente puntuación:

- Si son derribados y no superan la *raya de 10* valen 1 punto cada uno.
- Los que pasan totalmente *la raya de 10* valen 10 puntos.
- Los que saltan por encima del *acabón* valen 50 puntos y dan el juego por ganado.

En la segunda tirada o *subir*, cada bolo derribado valdrá un punto.



precisiones complementarias

Se tiene que repetir el lanzamiento si:

- Se cae algún bolo antes de que la bola toque la bolera.
- Si la bola se rompe al chocar con la bolera.
- Si el jugador es obstruido por causa ajena a su voluntad.

Aunque la bola no derribe bolos desde la *poya*, siempre que rebase la *raya de 10*, será válida y el jugador podrá volver a tirar o subir.

Sólo puntúan 10 puntos los bolos que rebasan totalmente la *raya de 10*.

Si la bola se queda parada sobre la *raya de 10*, no se considera válida.

Si un bolo se rompe y un trozo pasa la *raya de 10*, puntuará.

Para considerar un *bolo acabón* tiene que rebasar limpiamente la valla, no siendo válido que sea un trozo.

El jugador no podrá ni pisar ni rebasar la *raya de 10* en la fase de *subir* hasta que la bola sobrepase la *bolera*.

Se cambia el orden de tiro cuando:

- El jugador que es *mano* no derriba bolos en el lanzamiento de *sacar* o *subir* y sí lo hace el jugador del equipo contrario. Si ninguno consigue derribar bolos se mantiene el turno.

- Un jugador o equipo gana el juego, empezando de *mano* el contrario en el siguiente juego.

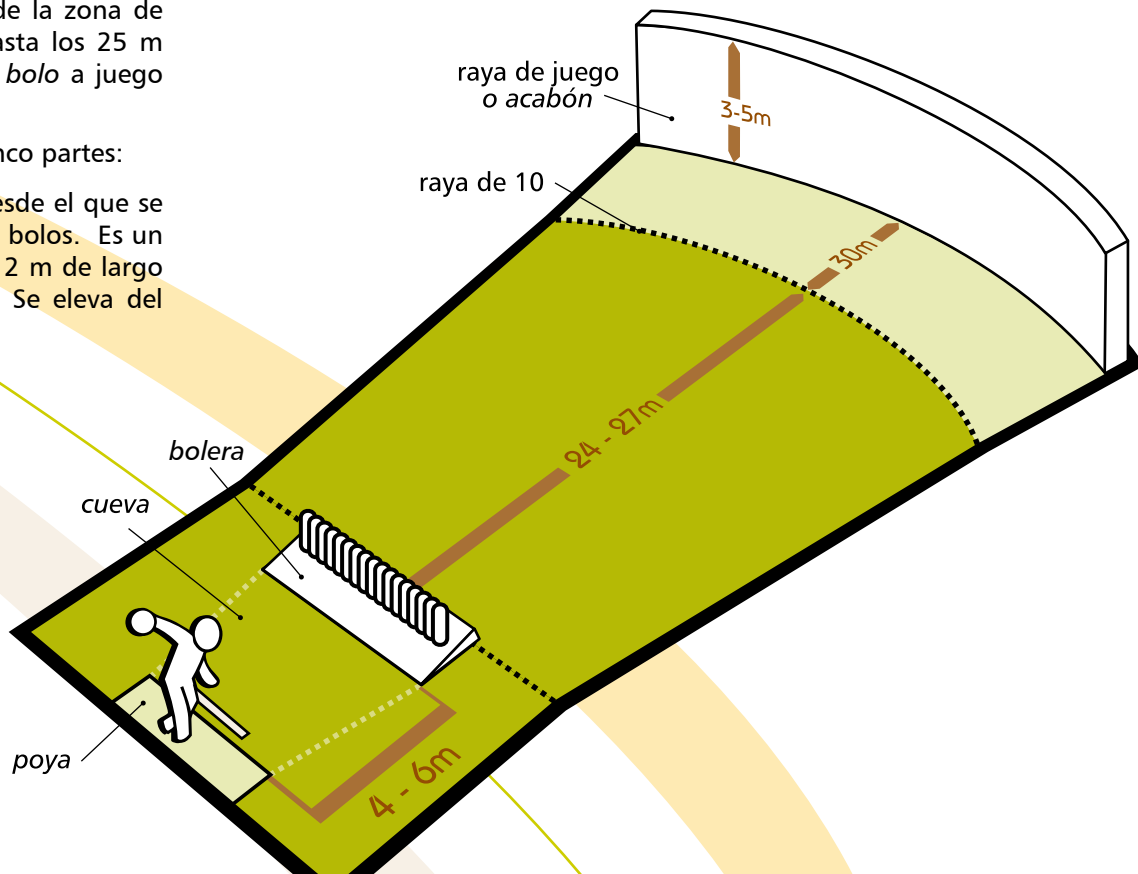


campo de juego

El terreno de juego es un espacio plano y libre de obstáculos, de unos 35 m de largo y una anchura que varía desde los 10 m de la zona de la *poya* y la *bolera*, hasta los 25 m del final en *la valla de bolo a juego* o *acabón*.

Podemos diferenciar cinco partes:

La poya es el lugar desde el que se lanza la bola contra los bolos. Es un bloque de cemento de 2 m de largo por 0,40 m de ancho. Se eleva del suelo unos 35 cm.



La cueva o zanxa es la zanja que va a continuación de la *poya*, con una profundidad no mayor de 50 cm para propiciar el impulso del lanzamiento.

El jugador pisará en ella con el pie contrario al de la mano de lanzamiento.

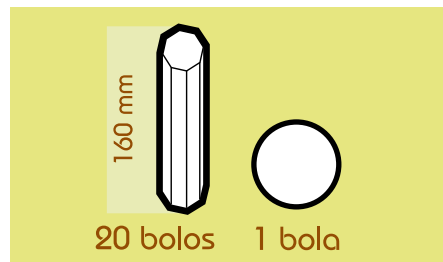
La bolera, piedra o tsabana es la piedra donde se colocan los bolos, paralelos a *la poya*, a una distancia de ésta entre 4 y 6 m. Sus dimensiones son de 1,10 m de largo por 0,60 m de ancho. Tiene una pendiente aproximada del 16 % hacia la *cueva* para favorecer la salida de los bolos.

La raya de 10 se sitúa de 25 a 27 m de la línea de bolos.

La valla de bolo a juego o acabón, es la viga, cuerda o *red de bolos* situada a unos 4 m de *la raya del 10* y tendrá una altura de 4 a 5m.

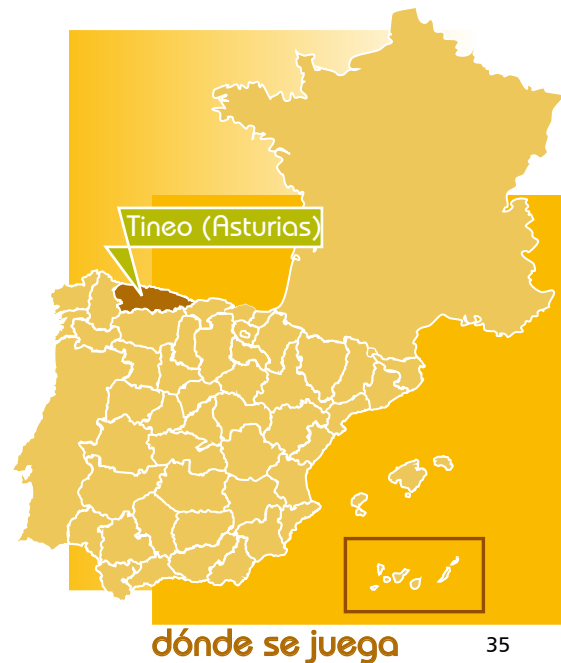


material



20 bolos de madera de encina o faya. Su forma es de prisma octogonal regular, de 35 a 40mm de diagonal en la base, que estará cortada a bisel con una inclinación igual a la de la piedra, y una altura de 160 a 180 mm.

Bolas esféricas de madera dura. Tradicionalmente las más valoradas eran las de quebracho y en la actualidad suelen usarse de fibra de nylon. Tienen un diámetro de 90 a 110 mm y un peso que oscila entre los 600 y 1000 g.





principio general

Juego consistente en derribar y lanzar el mayor número posible de bolos por encima de un muro llamado *ciebo*.



batiente losa

Salas, Ballota
Cadavedo

desarrollo del juego

Se juega de manera individual por parejas o equipos.

Consiste en lanzar la bola, impulsándose el jugador con una carrera, y soltarla en el *encalme* para que ésta rodando derribe el mayor número de bolos posible, con la intención de elevarlos y pasarlos por encima del *ciebo*. Los bolos que lo sobrepasan valen 50 puntos, los que se quedan entre *la raya del 14* y el *ciebo* 10 puntos y los que sólo sean derribados valdrán 1 punto.

Si se juega de forma individual, cada jugador lanza 5 bolas consecutivas y puntúa la suma de todas ellas ganando el que más puntos consiga.

En las partidas por parejas, cada jugador efectúa dos tiradas de cuatro bolas, sumando los bolos obtenidos por los jugadores de la pareja.

Si se juega por equipos, estos estarán formados por 5 jugadores cada uno, aunque solamente puntúan las cuatro mejores jugadas, desechando la peor. Gana el equipo que más puntos consiga.

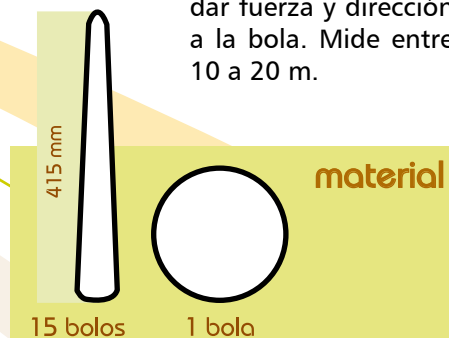
Terminada una partida el lanzador o equipo que fue *mano* será *porra* en la siguiente partida.



campo de juego

La bolera se divide en seis zonas:

Zona de impulso: es la zona donde el jugador toma carrera para ayudar a dar fuerza y dirección a la bola. Mide entre 10 a 20 m.



14 ó 15 bolos de madera de avellano, aunque tradicionalmente eran de acebo, de forma troncocónica, con una altura de 415 mm y 30 mm de diámetro en su base y un peso aproximado de 400 g.

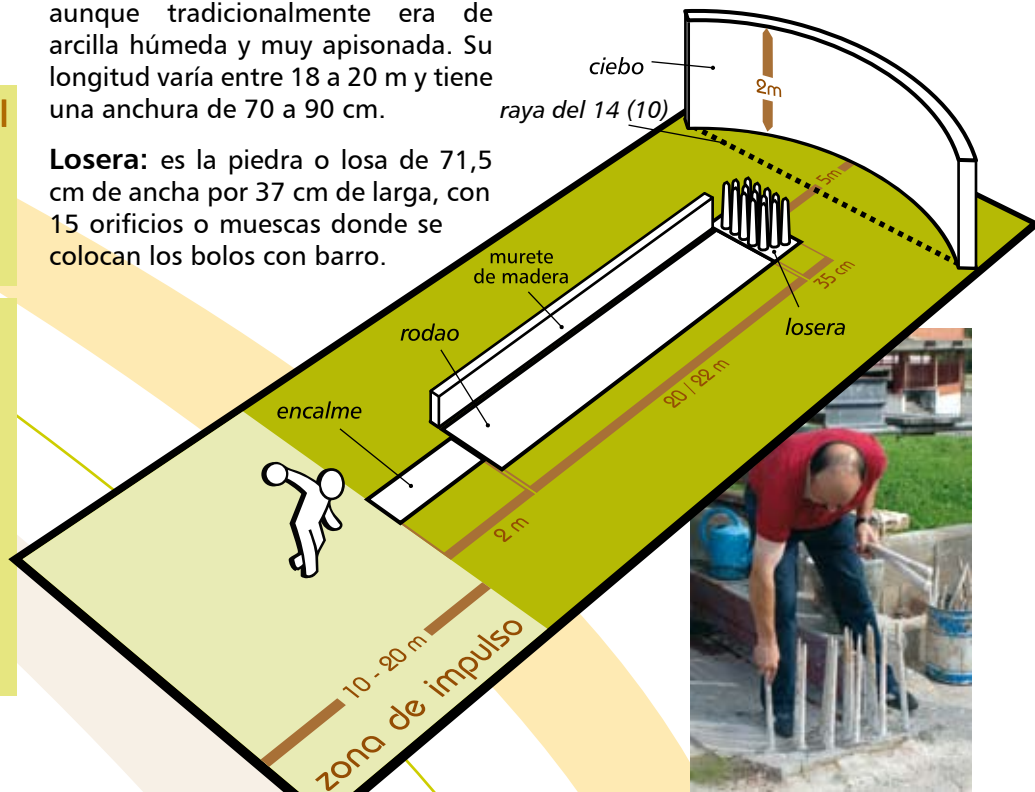
Las bolas son esféricas, de madera de encina o mазanera, con un diámetro de 140 a 180 mm y un peso de 3000 a 5000 g.

El encalme: es una tabla de 2m de larga por 40 cm de ancha donde se suelta la bola.

Rodao: por él rueda la bola hasta la losera. Suele ser de madera, aunque tradicionalmente era de arcilla húmeda y muy apisonada. Su longitud varía entre 18 a 20 m y tiene una anchura de 70 a 90 cm.

Losera: es la piedra o losa de 71,5 cm de anchura por 37 cm de larga, con 15 orificios o muescas donde se colocan los bolos con barro.

Raya del 14: es la línea que se marca entre el ciebo y la losera, a 2 m de ésta, uniendo los extremos de ciebo.



Ciebo: es el muro en forma de semicírculo de unos 2,15 m de altura, por él hay que pasar el mayor número de bolos. Éste se colocará a 5 m de la *losera*. Los bolos que rebasan este obstáculo adquieren la máxima puntuación.

usos y costumbres

Tradicionalmente cuando se jugaba individualmente, se solía marcar una raya y a cierta distancia se lanzaba una moneda iniciando el juego el que más aproximaba a ella.

Si un jugador por inercia del impulso tomada rebasaba el inicio del encalme la bola no era válida.

Cuando se producía un empate ganaba el equipo mano.

Se solían realizar apuestas, el equipo mano podía repetir el tiro doblando la cantidad apostada.

precisiones complementarias

El orden de participación se sorteará lanzando una moneda al aire, el que acierte será *mano* e iniciará el juego, el otro equipo o *porra* tirará después.

Se considerará bola no válida aquella que no se pose sobre el encalme. Se volverá a lanzar la bola que rompa algún bolo en su lanzamiento.

Si la bola se sale del *rodado* se considerará válida.

En los campeonatos federados se precisará una puntuación concreta:

- En el juego *mano a mano*, gana el que primero consiga 2000 puntos.
- En el juego de parejas, gana el que primero consiga dos partidas. Gana la partida el que primero haga 3000 puntos.

El jugador o equipo que haga más bolos con el mismo número de bolas gana la partida.

Si hubiese empate, cada jugador tirará dos bolas más ganando el que más tantos haga.

Si persistiera el empate, cada jugador tiraría una bola más hasta que hubiese un ganador.

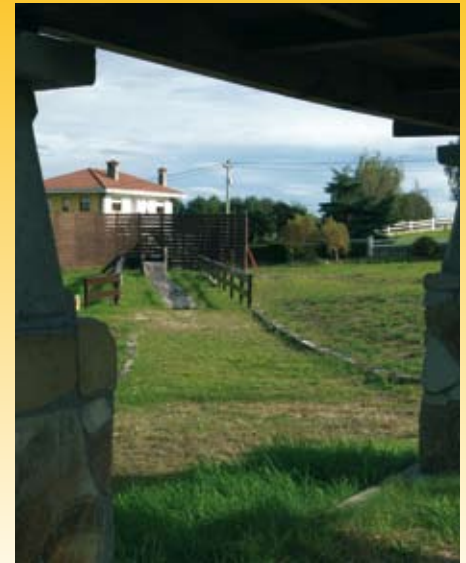
Tradicionalmente los bolos que superaban *la raya del 14* puntuaban 14 tantos cada uno (de ahí su nombre), en la actualidad, para facilitar la suma, el valor de los bolos es de 10 puntos.





principio general

Juego consistente en derribar y lanzar hacia delante el mayor número posible de bolos, con puntuación máxima si se logra enviarlos por encima de un muro, llamado *ciebo*.



batiente

Albuerne y
Santa Marina

desarrollo del juego

Juego individual o por equipos de 5 jugadores, consiste en lanzar la bola rodando por el *rodão* para derribar el mayor número de bolos posible con la intención de elevarlos por encima del *ciebo*.

Los bolos que pasan sobre el *ciebo* valen 50 puntos, los que quedan entre la *línea del 14* y el *ciebo*, 10 puntos, los derribados, 1 punto.

Gana el jugador que consigue la mayor puntuación con 5 bolas.



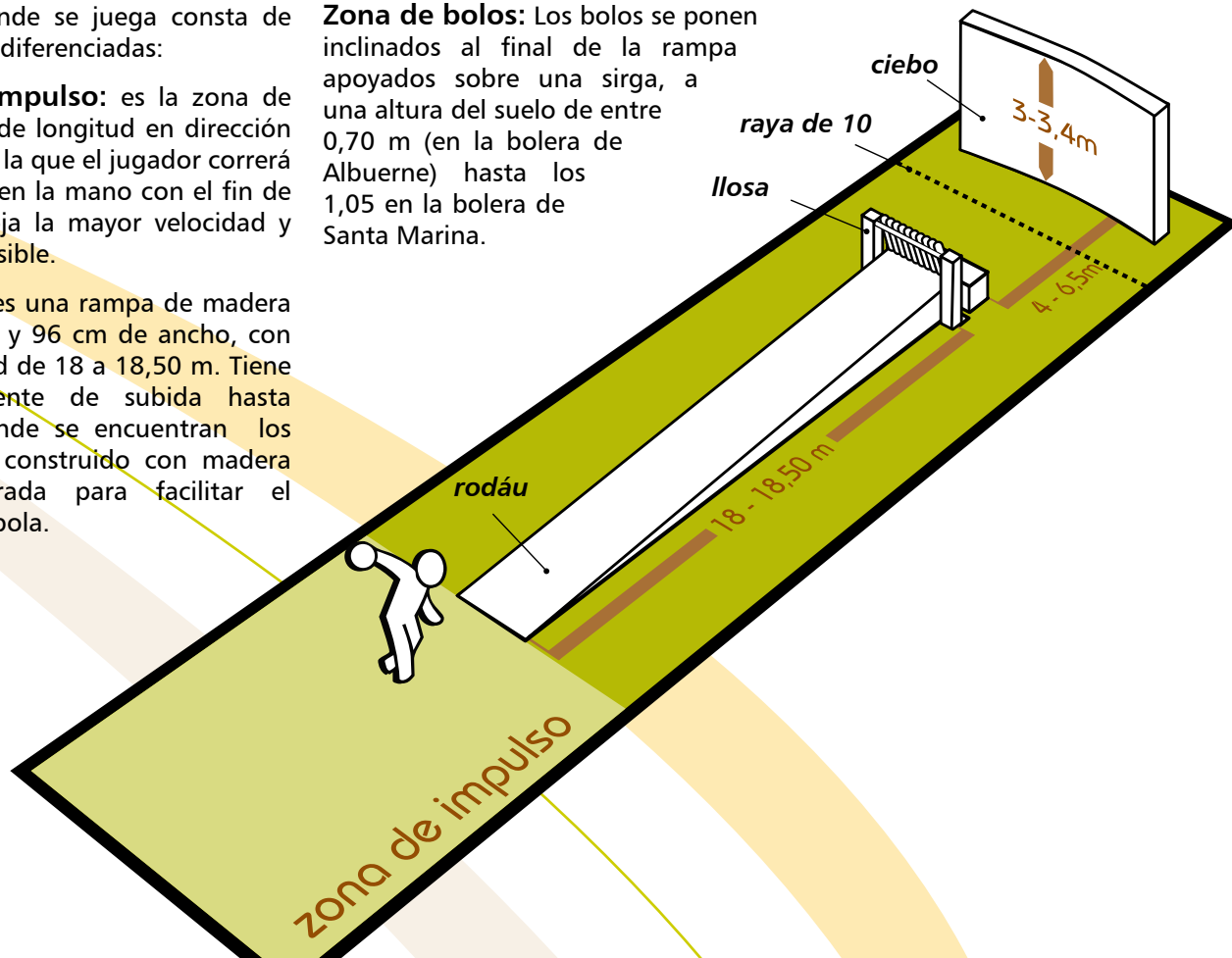
campo de juego

El lugar donde se juega consta de cinco zonas diferenciadas:

Zona de impulso: es la zona de unos 15 m de longitud en dirección al *rodao*, en la que el jugador correrá con la bola en la mano con el fin de que ésta coja la mayor velocidad y potencia posible.

El rodao: es una rampa de madera de entre 90 y 96 cm de ancho, con una longitud de 18 a 18,50 m. Tiene una pendiente de subida hasta la zona donde se encuentran los bolos. Está construido con madera machihembrada para facilitar el rodar de la bola.

Zona de bolos: Los bolos se ponen inclinados al final de la rampa apoyados sobre una sirga, a una altura del suelo de entre 0,70 m (en la bolera de Albuerne) hasta los 1,05 en la bolera de Santa Marina.

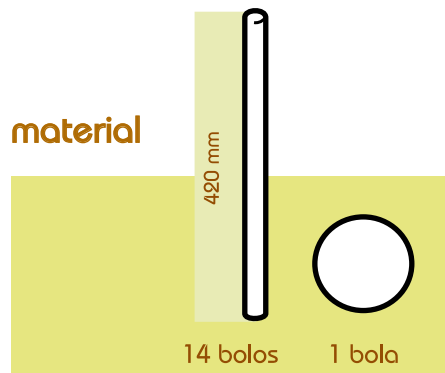


La raya del 14: es una línea que se marca entre la losa y el ciebo.

El ciebo o cabón: es una valla semicircular de madera de 3 a 3,45 m de altura, que se coloca a 6 - 6,20 m de los bolos. Los bolos que rebasan este obstáculo, *cabones*, adquieren la máxima puntuación.



material



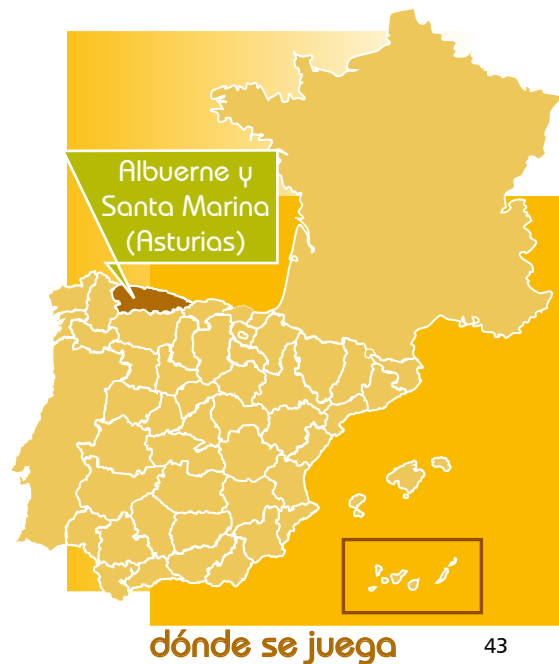
De 11 a 14 bolos de madera de avellano o acacia, con forma troncocónica de 400 mm de altura, con una base de 40 mm de diámetro, y 30 en su punta o cabeza.

Las bolas son de madera de encina, de forma esférica y de superficie lisa, sin agarradera, de 16 - 17 cm. de diámetro y un peso alrededor de 2,5 kg.

precisiones complementarias

Los bolos tendrán que rebasar totalmente la *línea de 14* para conseguir 10 puntos.

La bola que salga del *rodado* se considerará nula.



bolo celta



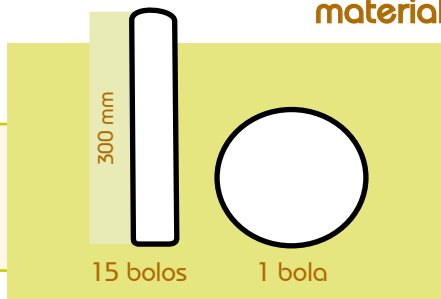
desarrollo del juego

La bolera, situada en la plaza del pueblo, seguramente no cumple las medidas y requisitos que el reglamento de este juego marca; pero lo que si es seguro es que fué una gran idea instalar la bolera en medio del pueblo, pues de esta manera no sólo se divertían los mozos del pueblo, y de otros pueblos limítrofes, que venían a jugar los bolos todos los domingos por la tarde, sino que servía de distracción para la gente del pueblo.

Se suele jugar en parejas con el juego establecido en 60 tantos. Se puede jugar también por equipos, llegándose entonces normalmente a los 200 puntos.



material



Los bolos se hacen de madera de fresno o roble, madera dura y pesada. La bola también es de madera de roble. Las de la raíz de la uz (brezo) son las que mejor resisten los golpes.

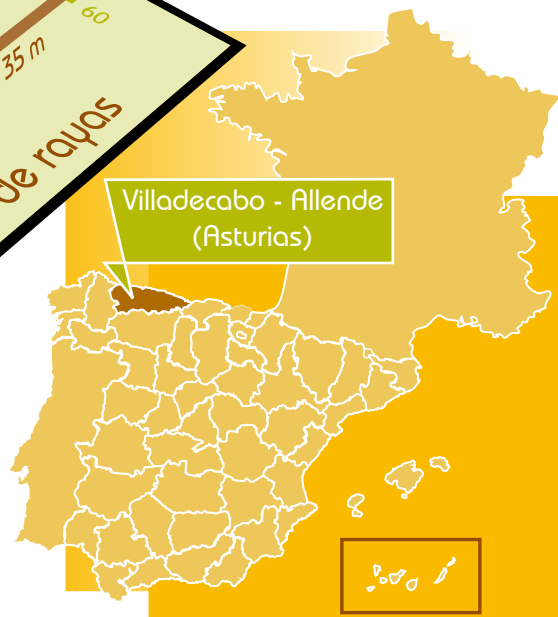
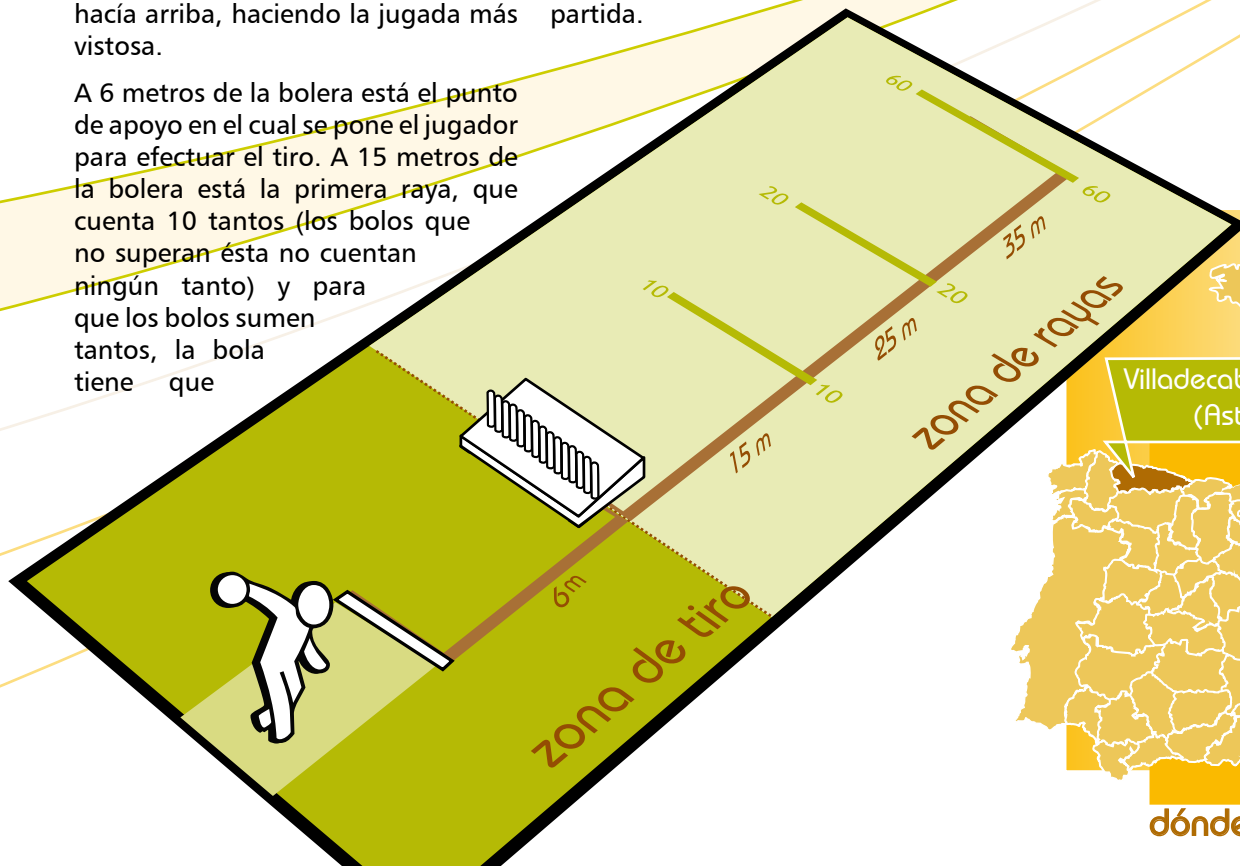


La bolera, consiste en una piedra, pizarra lisa de buena calidad, para resistir los golpes de la bola. Está colocada con una pequeña inclinación para que los bolos salgan hacia arriba, haciendo la jugada más vistosa.

A 6 metros de la bolera está el punto de apoyo en el cual se pone el jugador para efectuar el tiro. A 15 metros de la bolera está la primera raya, que cuenta 10 tantos (los bolos que no superan ésta no cuentan ningún tanto) y para que los bolos sumen tantos, la bola tiene que

superar la raya de 10. A 25 metros de la bolera está la raya de 20 tantos, y a 35 metros está la tercera y última raya, que vale 60 tantos; el bolo que supere esta raya es el *juego*, y vale la partida.

La dificultad del juego se encierra en que se ha de combinar puntería y fuerza.



dónde se juega

bolos Valtravieso



principio general

Cada jugadora dispondrá de dos tiros: el primero desde la *raya de saca* y el segundo desde la *raya de tiro*, para conseguir derribar el mayor número de bolos posible. Cada bolo vale 1 punto.

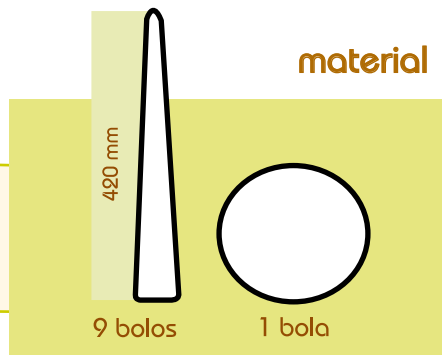
desarrollo del juego

Se hacen dos tiros: el primero, desde la *raya de saca*; y el segundo, desde la *raya de tiro*. Cada bolo vale 1 punto.

Cada jugadora lanzará 2 bolas seguidas, luego su compañera si participa en pareja, o su contraria si el juego es individual.

Ganará la que consiga mayor puntuación con 8 bolas lanzadas, 4 para arriba y 4 para abajo.

material



9 bolos troncocónicos de 420 mm de altura, 20 mm en la cabeza y 60 mm de base, habitualmente de madera de roble.

1-2 bolas de 225 mm de diámetro en madera de negrillo.



campo de juego

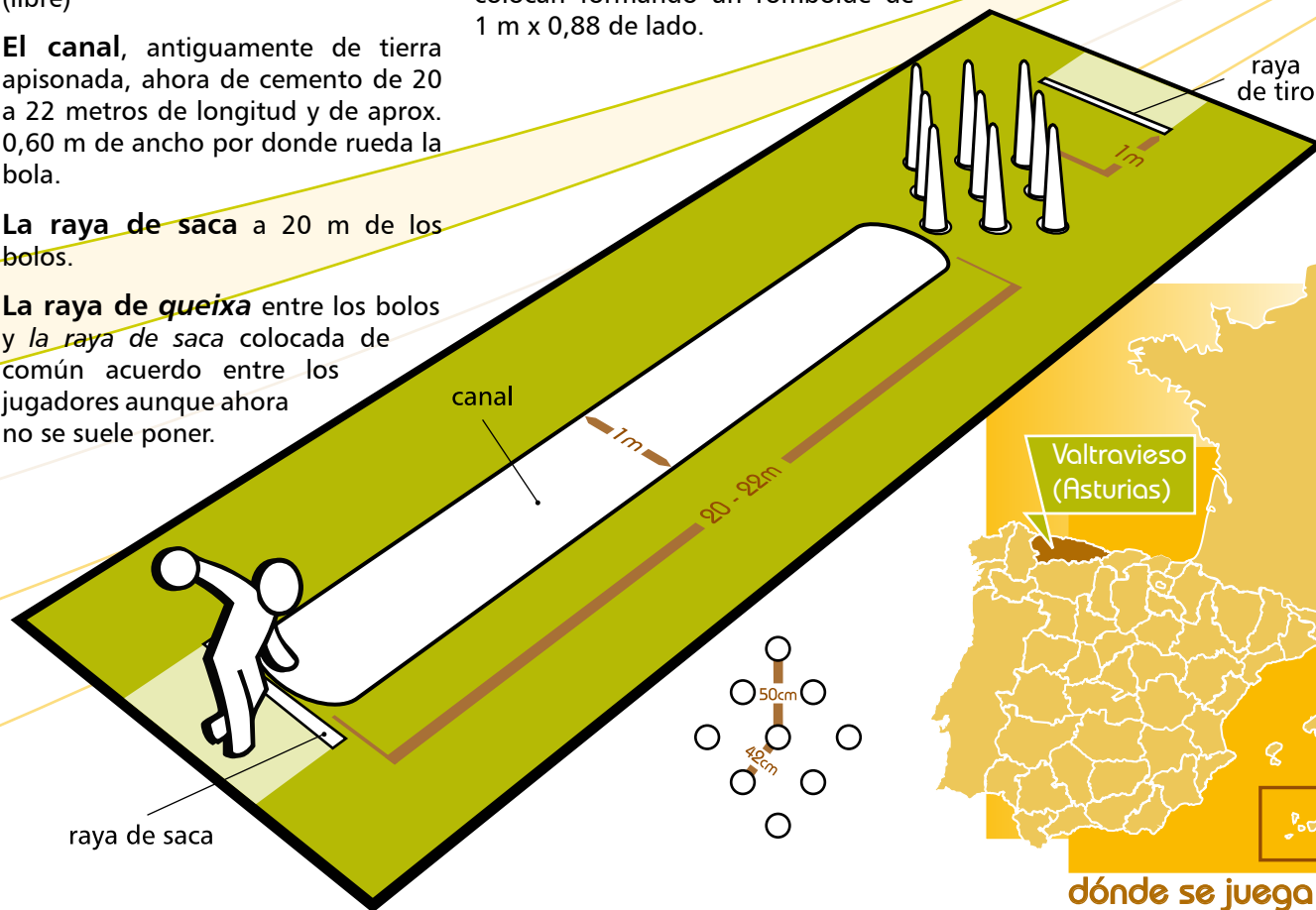
La raya de tiro, a 1 m de los bolos. (libre)

El canal, antiguamente de tierra apisonada, ahora de cemento de 20 a 22 metros de longitud y de aprox. 0,60 m de ancho por donde rueda la bola.

La raya de saca a 20 m de los bolos.

La raya de *queixa* entre los bolos y **la raya de saca** colocada de común acuerdo entre los jugadores aunque ahora no se suele poner.

La zona de armar los bolos se colocan formando un romboide de 1 m x 0,88 de lado.



dónde se juega



principio general

Juego individual, consistente en dejar un *birlo* en pie, jugada llamada *hacer birla*. El jugador lanza 3 *mazas* consecutivamente. Deberá lanzar *bajo garra* o *bajo culo* al realizar un número determinado de *birlas*.



birlos

Mora de Rubielos y
Rubielos de Mora (Teruel)



desarrollo del juego

Participa un número ilimitado de jugadores. El juego consiste en dejar un solo *birlo* en pie. Cuando esto se consiga, diremos que se *ha hecho birlo*. Cada jugador intentará hacer el mayor número consecutivo de *birlos*.

Para ello el jugador se pondrá tras la *línea de tiro* y para facilitar el lanzamiento atrasará el pie del lado del brazo con el que lance. El pie adelantado, no podrá moverse hasta que no se lancen las tres *mazas*, que podrán arrojarse en el orden que se desee. Obligatoriamente hay que lanzarlas de punta, si no se considerará *tiro nulo*.

Cuando un jugador consigue tres *birlos* consecutivos, deberá lanzar una *maza bajo garra*, es decir, por debajo de la pierna. A las *seis birlos* conseguidas, deben lanzarse dos *bajo garra*. A las nueve *birlos*, tres *bajo garra*. Si se consiguieran *doce birlos* consecutivos, se lanzaría una *bajo culo*, esto es, de espaldas a los *birlos* y por entre las piernas, y así sucesivamente.

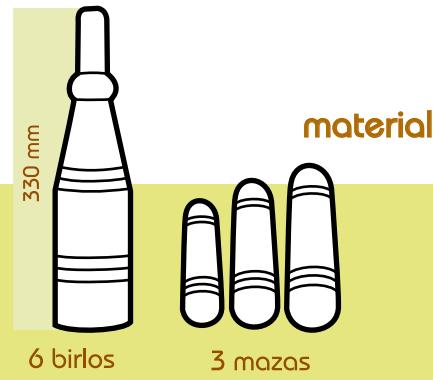
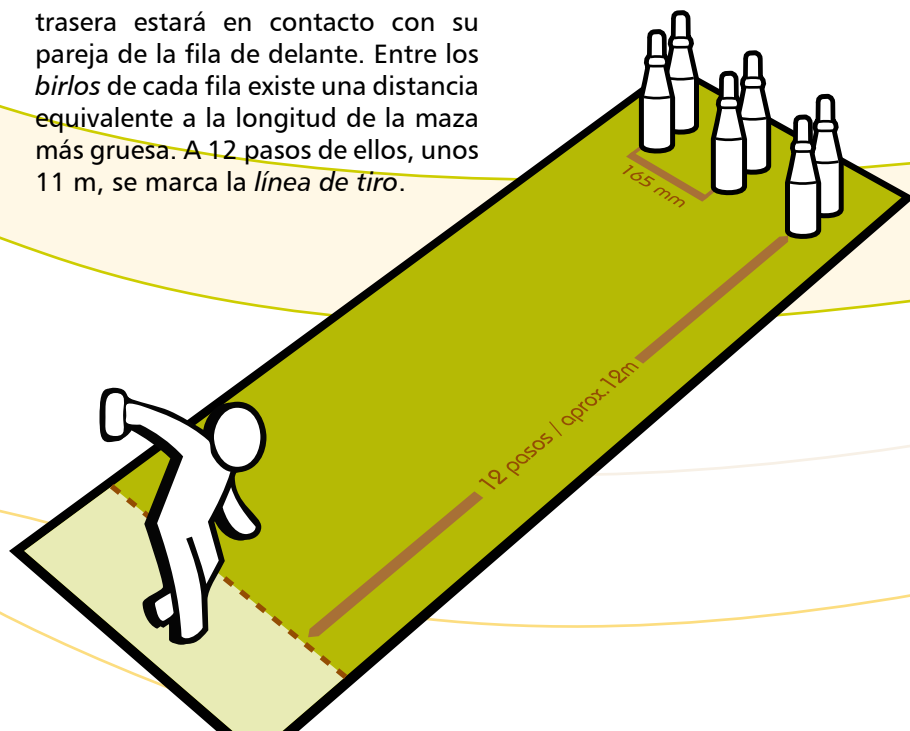
El jugador sigue jugando mientras consiga *birlo*. Cuando un jugador no consigue *birlo*, pasa el turno al siguiente, pudiendo ponerse el último para volver a jugar. El número de jugadores es variable ampliándose conforme vayan llegando más nuevos. El que planta los *birlos* se llama *baratero*, no juega nunca, controla que se respeten las reglas de juego y las apuestas, cobrando un



tanto por ciento de ellas, así como un tanto estipulado con cada jugador por cada *birla* que consiga.

campo de juego

Al aire libre, sobre un terreno llano, preferentemente de tierra, donde se plantan los *birlos* en tres filas de dos *birlos* cada una. Cada birlo de la línea trasera estará en contacto con su pareja de la fila de delante. Entre los *birlos* de cada fila existe una distancia equivalente a la longitud de la maza más gruesa. A 12 pasos de ellos, unos 11 m, se marca la *línea de tiro*.



6 birlos de madera torneada de almez o boj, de 330 mm de altura y un diámetro en su sección de 90 mm.

3 mazas: una gruesa, de tamaño y peso igual a la mitad de un birlo; una mediana, un poco más pequeña que la maza gruesa; una pequeña, menor que la maza mediana.

birlos

Molinos (Teruel)



principio general

Juego individual, consistente en lanzar hasta 3 *birlones* consecutivamente para dejar un solo *birlo* en pie.

desarrollo del juego

Sin rebasar la *línea de tiro*, el jugador intentará derribar 5 *birlos* de los seis puestos en pie empleando para ello un máximo de 3 *birlones*. El jugador seguirá tirando mientras consiga *birlo*. Cuando falle, pasará el turno al siguiente, pudiendo intentarlo de nuevo colocándose el último para volver a jugar.



El número de jugadores es variable, ampliándose conforme vayan llegando nuevos participantes.

El que planta los *birlos*, no juega nunca y controla que se respeten las reglas de juego y las apuestas, cobrando una pequeña cantidad de dinero por cada *birlo* conseguida.



Las apuestas

El jugador que lanza está obligado a apostar a *buena*, es decir, apostar a que va a hacer *birla*.

El resto de los jugadores y espectadores pueden apostar a:

- **Par con el primero.** Apostarán a que con el primer *birlón* el jugador dejará en pie un número par de *birlos*.

- **Par y mala.** Apostarán a que el jugador, además de no conseguir *birla*, dejará un número par de *birlos* en pie.

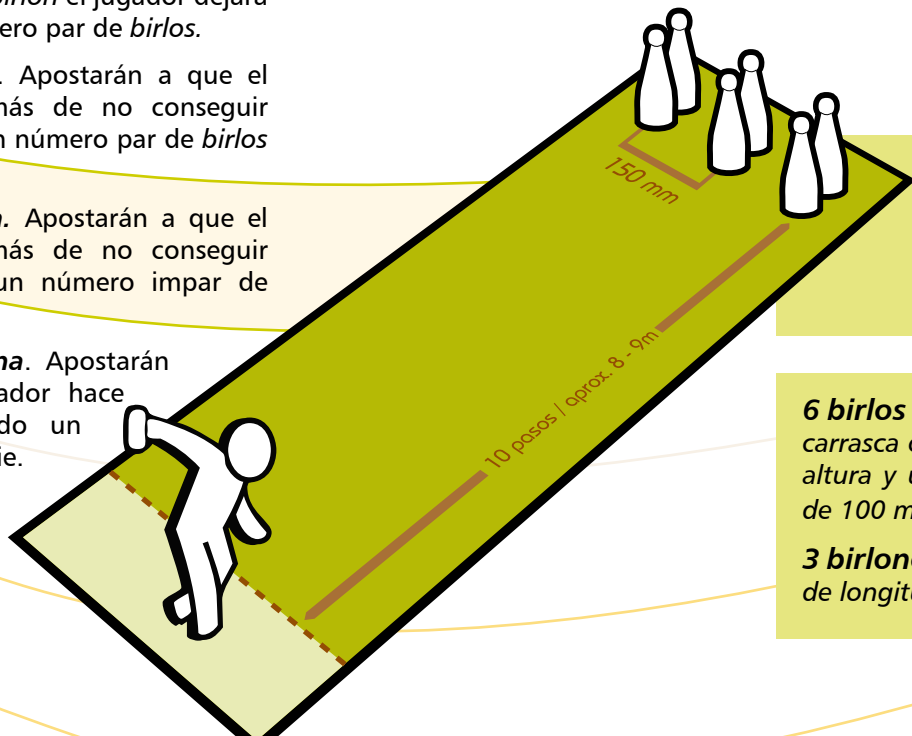
- **Non y mala.** Apostarán a que el jugador, además de no conseguir *birla*, dejará un número impar de *birlos* en pie.

- **Non y buena.** Apostarán a que el jugador hace *buena*, dejando un solo *birlo* en pie.

campo de juego

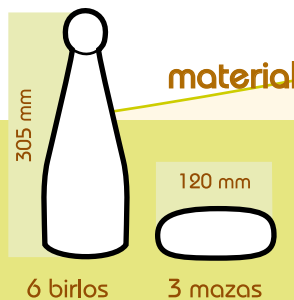
Al aire libre, sobre un terreno llano y limpio de obstáculos, se plantan los 6 *birlos* formando 2 líneas de 3 filas.

Entre los *birlos* de cada fila existe una distancia equivalente al grosor de un *birlón*.



Los *birlos* de las dos líneas deben tocarse. A 10 pasos de los *birlos* se marca la *línea de tiro*.

material



6 birlos de madera torneada de carrasca o almez, de 305 mm de altura y un diámetro en su base de 100 mm.

3 birlones cilíndricos de 120 mm de longitud y 50 mm de grosor.

birlos

Noguervuelas (Teruel)



principio general

Juego consistente en hacer *birla*, es decir, en derribar cinco de los seis *birlos*.

desarrollo del juego

El objetivo del juego es conseguir hacer *birla*, es decir, derribar cinco *birlos* dejando uno en pie. Para conseguir hacer *birla* se pueden usar las tres *birlas* o mazas. Si se consigue hacer *birla* en la primera o segunda tirada, ya no es necesario seguir tirando las otras. El jugador tiene derecho a seguir tirando si va consiguiendo hacer *birla* de forma continuada y mientras no falle.

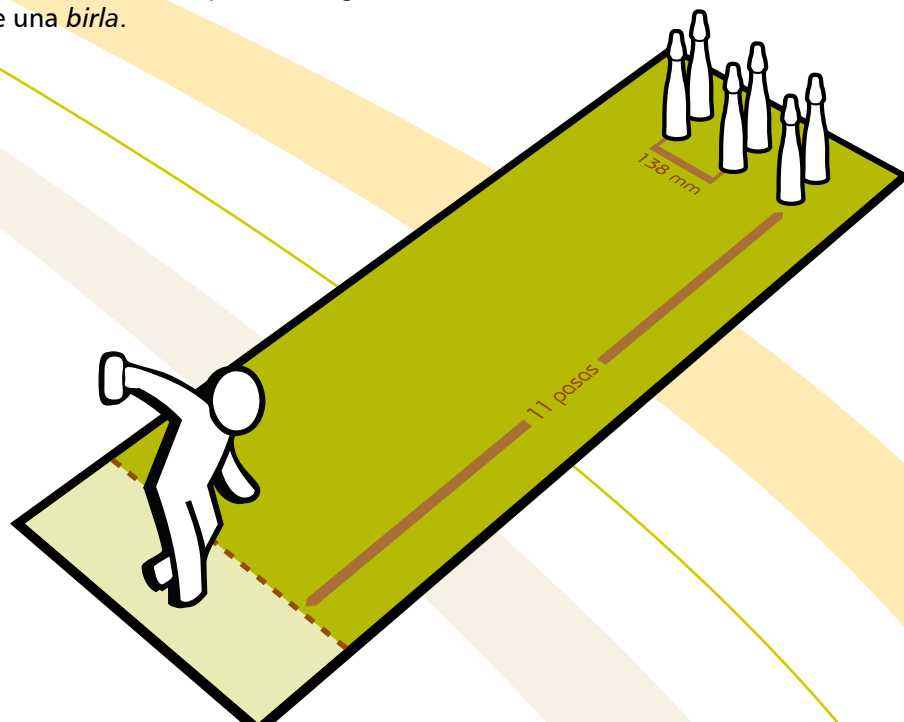
Cuando un jugador consigue hacer tres *birlas* seguidas, tiene obligación en las tres siguientes jugadas de tirar la primera *birla bajo garra*, esto es, por debajo de la pierna. Si de esa forma consigue hacer otras tres *birlas* seguidas, deberá tirar *bajo garra* las dos primeras *birlas*. Si así consiguiera otras tres *birlas* seguidas, serían las tres *birlas* las que se deberían tirar *bajo garra*. Y de esta forma continuaría tirando hasta que fallase, pasando el turno al siguiente jugador.



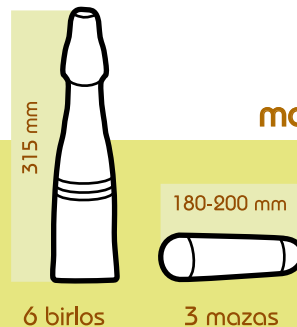
campo de juego

Es un terreno llano, libre de obstáculos y preferentemente de tierra. Los *birlos* se colocan en tres filas de dos *birlos* cada una. Cada birlo de la línea trasera estará en contacto con su pareja de la fila de delante. La anchura entre cada pareja será igual a la anchura de la parte más gruesa de una *birla*.

Tradicionalmente la distancia de tiro se medía en *pasas* y se acordaba por los jugadores antes de iniciar el juego, siendo una *pasa* un paso más largo de lo habitual, sin llegar a ser una zancada. Habitualmente se marca el tiro a unas once *pasas*.



material



6 birlos de 315 mm de alto y un diámetro de 83 mm en su base, terminados en forma de "capirote". El peso puede variar dependiendo del tipo de madera, pero suele tener de 700 a 900 g.

3 birlas de igual tamaño pero de distinto peso. Éste oscila de 250 a 350 g y su longitud puede ir de 180 a 200 mm. Las birlas tienen dos puntas redondeadas, con un diámetro en su parte gruesa de 55 mm y 45 mm en su parte delgada.

precisiones complementarias

Si alguna *birla* queda por delante o en medio de los *birlos* que están en pie, deberá dejarse en el lugar que se pare. Igualmente, los *birlos* que se van tirando deben quedarse en el lugar que se caen, a excepción de que caigan porque la *birla* haya rebotado en algún obstáculo lateral o posterior.

Cuando se han terminado las *birlas* y queda uno o varios *birlos* en posición inestable, es decir, apoyados sobre otros ya caídos y existe la posibilidad de haber conseguido hacer *birla*, deberán quitarse los caídos con mucho cuidado para comprobar el equilibrio de los que se apoyan y así verificar la jugada.

Tradicionalmente los birlos y las birlas se fabricaban con madera de arce, aunque a falta de ésta también se puede utilizar de fresno, de serbal, acacia, carrasca o rebollo.

Están prohibidas las siguientes acciones en el transcurso del juego:

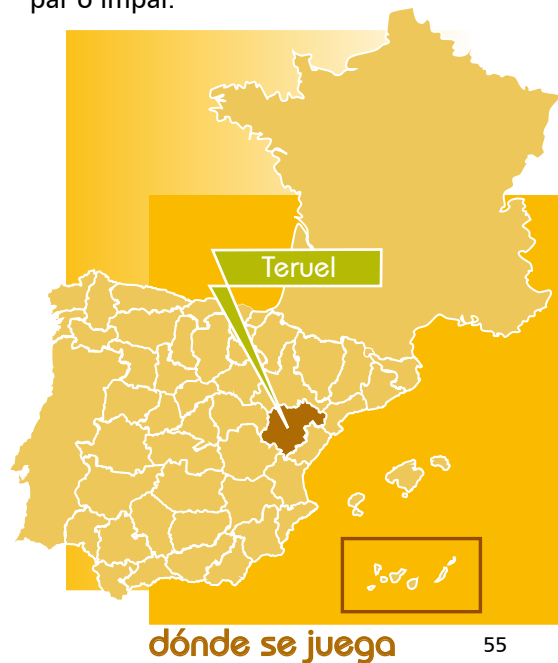
- *Tirar a machete*, es decir, de arriba abajo.
- Pasar con el pie la línea de lanzamiento.
- Si una *birla* rebota en algún objeto que está por detrás o a los lados de los *birlos* plantados y tira o toca alguno de ellos, se anula el efecto que haya producido sobre los que hayan sido tocados, devolviéndolos al lugar que estaban antes y no pudiendo repetir la tirada de esa *birla*.

Apuestas

El jugador que está tirando apuesta la cantidad que desea, obligatoriamente a *birla*, tirando el dinero al suelo. Las personas que quieran *ubren* la apuesta, ya sean participantes o público. Si el jugador consigue hacer *birla* gana el dinero y sigue jugando y apostando. Caso contrario, lo pierde y comienza a jugar el siguiente.

Las apuestas más habituales son:

- *Que yerra o birla*, refiriéndose a que no consigue o sí consigue hacer *birla*.
- *Pares o nones*, si los *birlos* que quedan en pie es una cantidad de par o impar.



dónde se juega



principio general

Juego por parejas en el que hay que conseguir 36 puntos exactos, lanzando dos veces cada jugadora, primero desde la *línea de tiro* y, si consigue derribar algún bolo, tirará desde la *línea de rebatida*.



bolos

Fuentes Claras (Teruel)

desarrollo del juego

Juego por parejas cuyo número será ilimitado, pero no es conveniente que jueguen más de 10 mujeres pues se alargaría demasiado la partida.

Al inicio del juego se sortea el orden de intervención de una forma muy peculiar. Una tiradora por pareja lanzará un bolo desde el círculo hacia la *línea de tiro*. Comenzará la partida aquélla que más haya aproximado la cabeza del bolo a la línea, y así sucesivamente.

Consiste en sumar 36 puntos exactos entre las dos jugadoras de cada pareja, para lo cual se contabilizará 1 punto por cada *peón* derribado y 2 puntos por el *rey*.

Cada jugadora lanzará desde la *línea de tiro*. Si consigue algún punto colocará de nuevo todos los bolos en pie, y volverá a tirar en la *rebatida*, con el pie adelantado fijo y sin pisar la línea.

Se sumarán los puntos conseguidos en las dos fases. Si se consigue sacar el *rey* del círculo, tanto desde el *tiro* como en la *rebatida*, con la *lanzadera*, sin derribar ningún *peón*, se obtendrán 10 puntos.

Gana la pareja que antes consigue 36 puntos exactos.

Las jugadoras que rebasen la puntuación exigida tendrán que volver a 30 puntos, hasta 3 veces.

De no lograrlo, serán eliminadas.



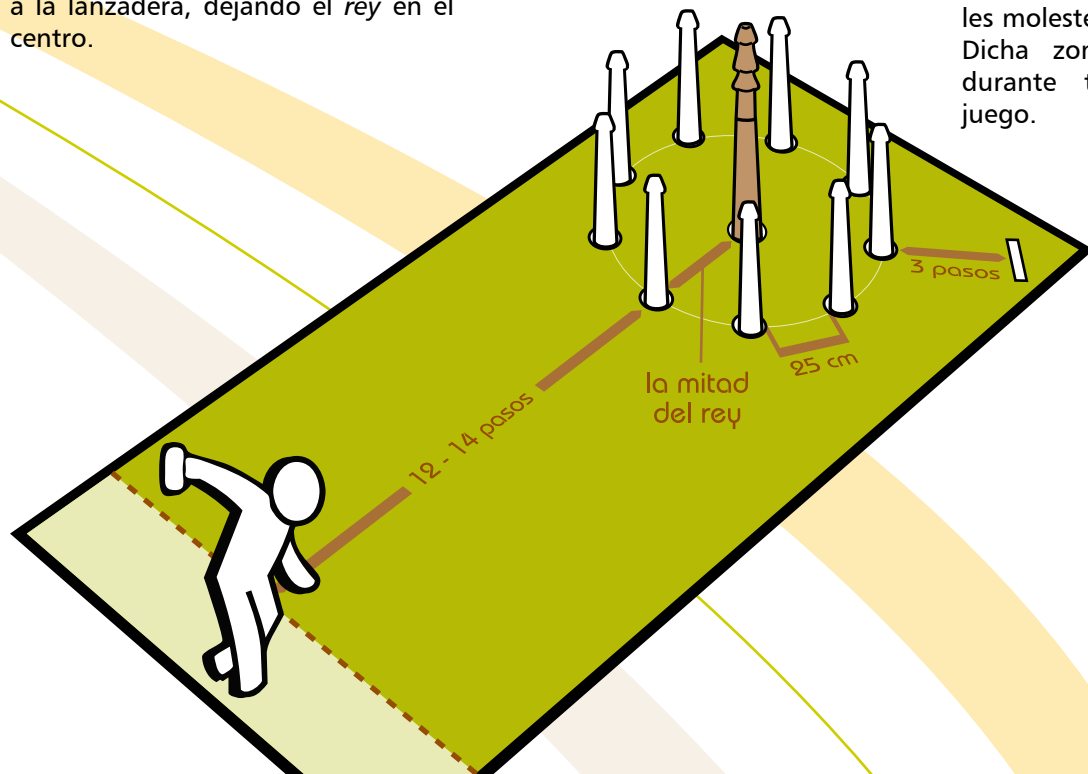
campo de juego

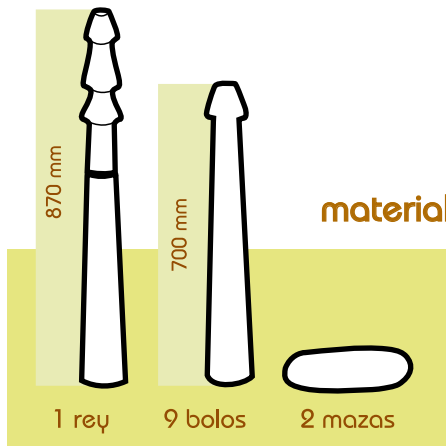
Sobre tierra libre de obstáculos y en un lugar llano se marcará un círculo cuyo radio será igual a la mitad del rey (línea marcada). Se dispondrán los *peones* sobre el perímetro, separados entre sí una longitud igual a la lanzadera, dejando el rey en el centro.

La **línea de tiro** se marcará a unos 12 ó 14 pasos desde donde se haya hecho el círculo, y a una distancia de 3 pasos estará la *línea de rebatida* (una sola), no pudiendo coincidir ésta con la proyección de la *línea de tiro*

ni con sus perpendiculares trazadas desde el centro.

La **raya de rebatida** se marca al principio del juego, para lo cual se ponen de acuerdo las jugadoras e intentan evitar que los rayos de sol les molesten a lo largo de la partida. Dicha zona permanece invariable durante todo el transcurso del juego.





material precisiones complementarias

Es costumbre tomar una pequeña carrerilla para aumentar el impulso en la primera fase.

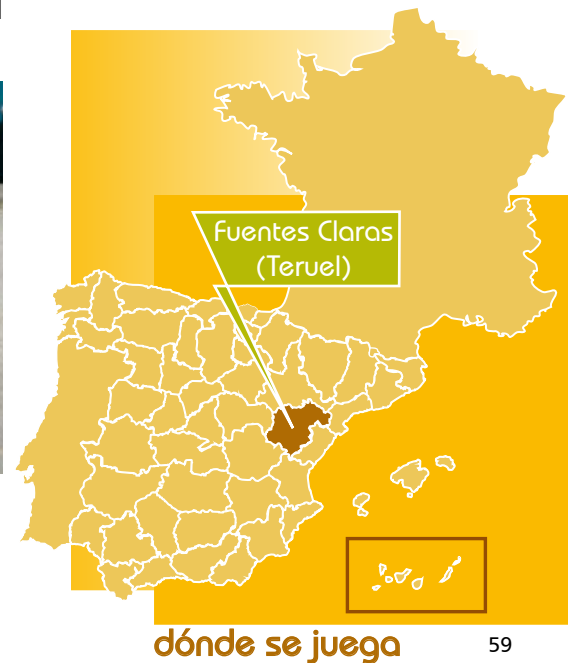
Si se pisa la *línea de tiro* al lanzar, se considera el tiro nulo pasando el turno a la siguiente.



9 bolos de madera de haya torneados con un copete en su extremo superior. Poseen una altura de 700 mm y el diámetro de su base es de 90 mm.

1 rey de 870 mm de altura y 90 mm en la base, adornado con tres coronas. En su mitad lleva marcada una línea.

2 mazas o lanzaderas cilíndricas de 250 mm de largo y de 80 a 90 mm en el diámetro de su sección.



dónde se juega



principio general

Juego por equipos que consiste en derribar las figuras o el mayor número de bolos para conseguir la mayor puntuación posible. Se inicia con un lanzamiento, desde la *línea de tiro*, para acercarse al círculo que forman los bolos, luego, desde donde cae la bola, se realizará la acción de *casar*, es decir, ayudándose de la bola y de los bolos cercanos se proyectarán éstos contra el resto para derribarlos.



bolos

Used (Zaragoza)

desarrollo del juego

Se puede jugar individualmente o por equipos de dos a cuatro jugadoras cada uno. El objetivo del juego es alcanzar 75 puntos divididos en 3 juegos de 25 puntos cada uno.

Previamente al inicio del juego, se sortea el orden de tiro, el cual se respeta durante toda la partida, cuya duración es variable. El objeto del juego es el derribo del mayor número de bolos, para lo cual, cada jugadora dispondrá de dos lanzamientos: el primero desde la *línea de tiro* con la intención de derribar las figuras principales, *rey o reina*, y dejar la bola dentro del círculo o lo más próximo a éste. El segundo lanzamiento se denomina *casar*.

Esta acción le da la peculiaridad a este juego. Consiste en colocar los pies juntos por los talones y separadas las punteras en el lugar donde se haya detenido la bola en el primer lanzamiento.

Ayudándose la jugadora de la bola y de su antebrazo, se acercará los bolos más próximos, para después proyectarlos sobre los más lejanos con el objetivo de derribarlos. Esta operación tiene el inconveniente de que el bolo sólo se puede tocar con la bola y en ningún momento con la mano. Al terminar la acción de casar podrá lanzar la bola como último recurso para acumular algún punto más.



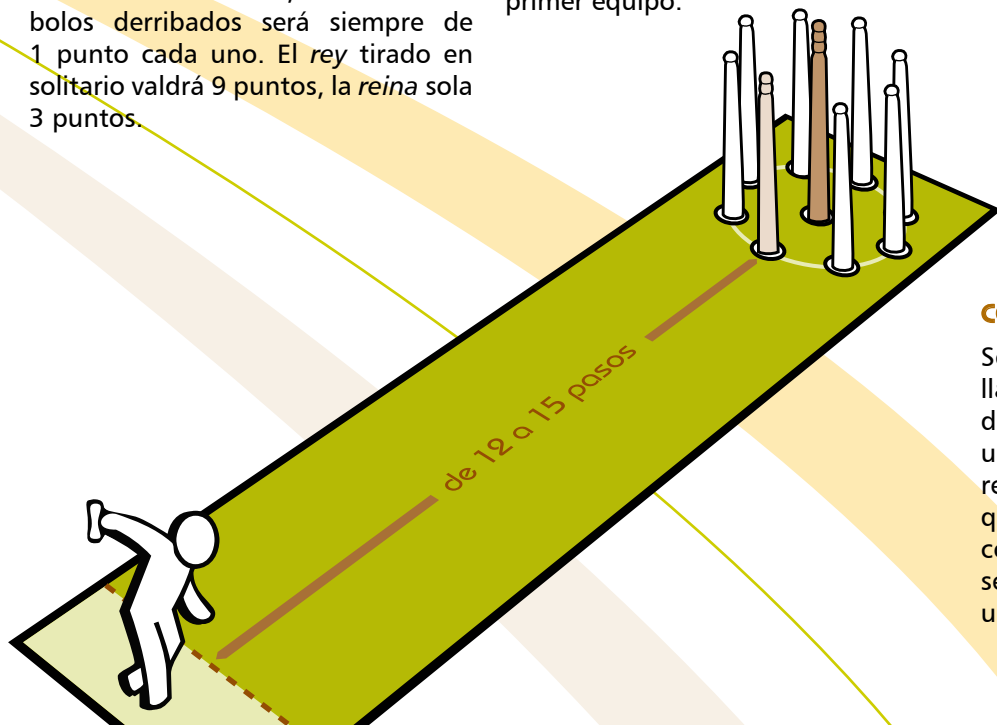
Puntuación. Toda bola que se queda dentro del círculo sin derribar bolos o queda tan próxima a él que la jugadora llega a tres bolos para traérselos para poder casar puntuará 12 puntos y no casará, ya que se entiende que desde ahí se pueden casar todos los bolos.

Desde la *línea de tiro*, el valor de los bolos derribados será siempre de 1 punto cada uno. El rey tirado en solitario valdrá 9 puntos, la *reina* sola 3 puntos.

Si junto al *rey* o la *reina* se derriba además algún *peón*, el *rey* valdrá 3 puntos, la *reina* 2 y 1 punto por *peón*. En la acción de casar el *rey* puntuará 3 puntos, la *reina* 2 y 1 punto por *peón*. La primera jugadora lanzará la bola desde la línea de tiro, después de casar tirará otra del equipo contrario. Luego el turno volverá al primer equipo.

Los puntos conseguidos excedidos de los 25 necesarios por juego se contabilizarán para el juego siguiente.

Gana la primera jugadora, pareja o equipo que llegue o sobrepase los 75 puntos. Por eso es importante el orden, ya que la primera tiene ventaja.



campo de juego

Se juega al aire libre, sobre un terreno llano y sin obstáculos. Los bolos se disponen alrededor del rey, formando un círculo de 2 m de diámetro. La reina se coloca en la misma posición que los peones, pero en línea recta con el rey y con el lugar desde donde se realiza el tiro, que dista 15 pasos, unos 12 m del círculo de bolos.

material complementarias

9 bolos de madera de haya:

1 rey, de forma cónica, tiene 800 mm de altura, 80 mm de diámetro en la base y está adornado por tres coronas esféricas en su parte alta.

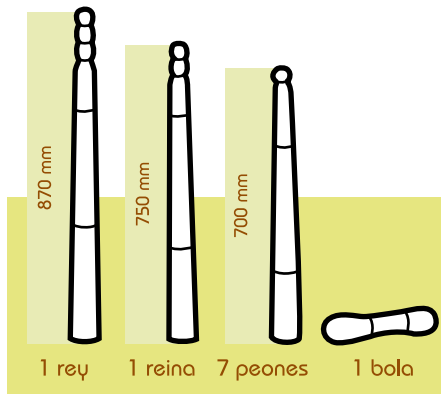
1 reina, de 750 mm y 80 mm de diámetro en su base, con dos coronas.

7 peones, de 700 mm de altura y 80 mm de diámetro en su base, con sólo una corona.

1 bola de madera dura, que se emplea para derribarlos. Lejos de ser totalmente esférica, es el resultado de unir dos elipsoidales, alcanzando 300 mm de longitud y 500 g de peso.

Durante la operación de casar la jugadora no podrá tocar el suelo ni con las manos ni con la bola y tampoco podrá mover los pies. De lo contrario, será nulo el lanzamiento.

Los bolos derribados desde la *línea de tiro* no se volverán a plantar para casar.





principio general

Juego por parejas, en el que hay que conseguir 31 tantos exactos, pudiendo lanzar dos veces cada jugadora, primero desde el *tiradero* y después desde donde la bola se detenga, para *rebatir*.



bolos

Monreal del Campo (Teruel)

desarrollo del juego

El juego se desarrolla generalmente por parejas. Previamente se sorteará quienes forman las parejas y el orden de participación de cada una de ellas, que se mantendrá a lo largo de toda la partida. Para realizar el sorteo se hace una marca en el suelo (un pequeño círculo) donde se colocará la bola. Dicha marca servirá para señalar después el *tiradero* del campo de juego. A unos 15 metros, cada jugadora cogerá un bolo y lo lanzará, dando tres pasos seguidos sin parar, hacia la bola. La lanzadora que más aproxime el bolo a la bola será la compañera de la que quede segunda y tirará en primer lugar, y así sucesivamente.

Una componente de la 1ª pareja, desde el tiradero y dando tres pasos consecutivos y sin parar, lanzará la bola. A continuación tirará su compañera. Desde donde haya parado la bola darán tres pasos y volverán a tirar para *rebatir*, sumando los bolos derribados desde el *tiradero* y los bolos conseguidos en la *rebatida*. Todos ellos siempre tendrán el mismo valor, 1 punto. Del mismo modo jugarán el resto de las parejas participantes.

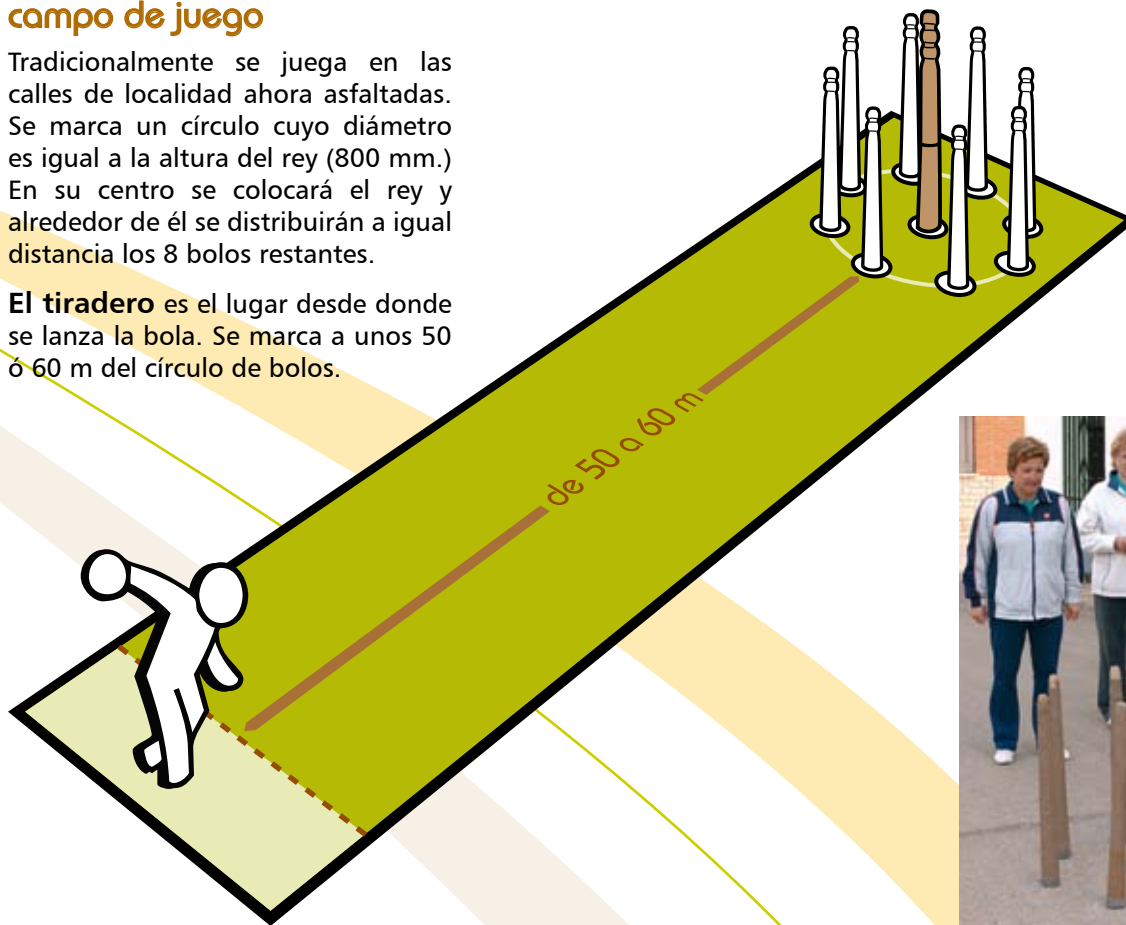
Ganará la jugadora o pareja que antes consiga alcanzar los 31 puntos. Si se pasan en el recuento, se retrocederá a 25 puntos tantas veces como sea necesario hasta que la puntuación sea exacta.

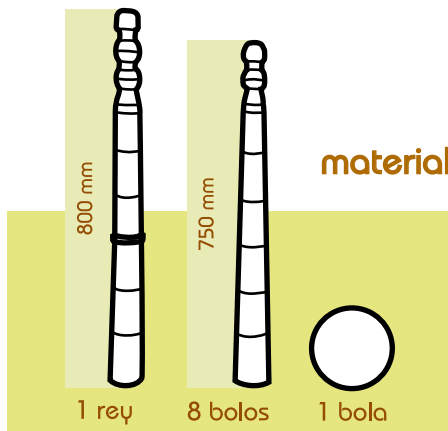


campo de juego

Tradicionalmente se juega en las calles de localidad ahora asfaltadas. Se marca un círculo cuyo diámetro es igual a la altura del rey (800 mm.) En su centro se colocará el rey y alrededor de él se distribuirán a igual distancia los 8 bolos restantes.

El tiradero es el lugar desde donde se lanza la bola. Se marca a unos 50 ó 60 m del círculo de bolos.





material

precisiones complementarias

Los bolos derribados desde el *tiradero* se plantarán de nuevo antes de *rebatir*.

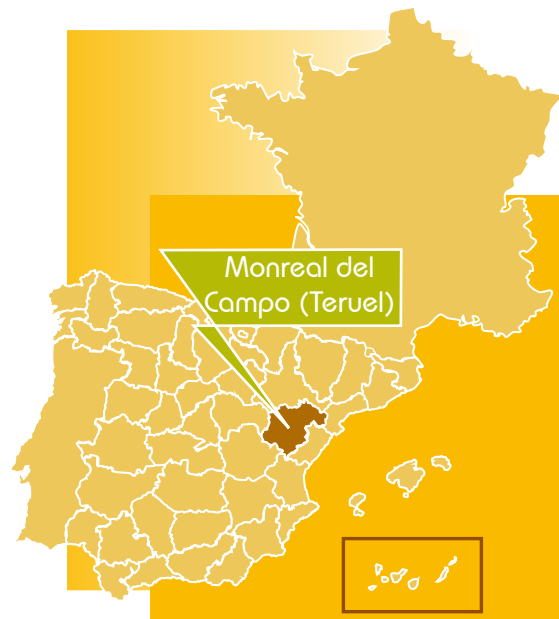
Antes de iniciar la partida las mujeres de mutuo acuerdo decidirán la validez o no de una bola si por causa de algún elemento del terreno (bordillo, acera o desnivel) se favorece o perjudica la trayectoria de la bola.

Variante.- *El juego de la fallada* es de igual ejecución que el anterior, únicamente variará la distancia de tiro entre 20 y 25 m. En este caso la jugadora desde el *tiradero* tendrá que obligatoriamente derribar bolos para poder *rebatir*.

8 bolos de madera resistente, tradicionalmente de carrasca, de 750 mm de altura y 60 mm de diámetro en su base, adornados con dos coronas.

1 bolo de madera de carrasca, llamado rey, de 800 mm de altura y 60 mm de diámetro en la base, adornado por tres coronas.

2 bolas de igual madera que los bolos, de unos 150 mm. de diámetro. Su forma no es del todo esférica debido a su fabricación artesanal.



dónde se juega



principio general

Juego individual, por parejas o equipos de cuatro jugadores. Existen dos modos de jugar.

Una posibilidad es la denominada *Concurso* a 8 tiradas, la otra es *Juego Libre*, en el que los valores del emboque, la configuración de la raya y la distancia de tiro serán prefijados por los jugadores. Cada tirada constará de dos fases lanzando desde *la zona de tiro* y después desde donde pare la bola que haya sido válida, para *birlar* el mayor número de bolos posible.



bolo palma

Cantabria y
Oriente de Asturias

desarrollo del juego

El juego consiste en derribar el mayor número posible de bolos en dos tiradas, primero desde los diferentes puntos de tiro y después dentro de la *zona de birle* desde el punto donde la bola haya parado. Además se pueden conseguir 10 puntos más, desde las líneas de tiro, si se consigue hacer *emboque*, que consiste en que la bola lanzada desde el tiro derribe el primer bolo de la fila del medio y desvíe su trayectoria y derribe el *emboque*, pase por encima de él sin derribarlo o alcance la raya en el tramo comprendido entre el *emboque* y su banda lateral.

Hay dos formas de *trabajar* (tirar la bola dándole efecto) la bola que dependerá de la colocación del *emboque*:

- **Al pulgar**, el *emboque* estará colocado entre la banda derecha y la caja de bolos. La bola será trabajada para que desarrolle un giro a la derecha, dándole así un efecto hacia donde está colocado el *emboque*.

- **A la mano**, el *emboque* estará colocado entre la banda izquierda y la caja de bolos. La bola será trabajada para que se consiga darle el efecto necesario a la izquierda y derribar el *emboque*.



Los bolos derribados, tanto desde el tiro como desde el birlar, valen 1 punto cada uno, excepto el bolo central que derribado en solitario vale 2 puntos. El emboque sólo se puede realizar desde el tiro y su valor será de 10 puntos que se sumarán a los bolos derribados.

Cada jugador podrá volver a tirar las bolas válidas desde el lugar que hayan parado, es decir, birlar. En esta ocasión el emboque no se coloca, ya que carece de valor.

Se puede jugar de forma individual, por parejas o por equipos de 4 jugadores. En individuales y parejas tirarán tres bolas por jugador y tirada y, cuando se juegue por equipos, dos bolas por jugador en cada tirada.

Hay dos sistemas de juego: el Juego Libre y el Juego de Concurso.

En el Juego Libre,

la distancia de los tiros, la raya y la posición y el valor del *emboque* se pueden variar a voluntad de los jugadores o los equipos, en cada juego o *chico*. Cada *chico* son 40 bolos. El número de *chicos* se acuerda de antemano, pero habitualmente se fijan 6 *chicos* por partida.

En la normativa actual, el valor del *emboque*, que tradicionalmente era de 40 puntos, es de 10 o 20 puntos, estando condicionado a su posición.

La partida se inicia con el sorteo para elegir el que *va de mano*, fijando la distancia de tiro. El segundo equipo pone la raya, el *emboque a la mano o al pulgar* y su valor entre 10 y 40 bolos. Gana el equipo que más bolos consiga siempre que al menos uno de ellos haga 40 o más bolos.

El sistema de Juego por Concurso,

se realizará a 8 tiradas por jugador: 2 tiradas a la *raya alta* y *emboque a la mano*. La distancia de tiro suele ser a 16 m, de igual manera se harán otras 2 tiradas *al pulgar*. Después se harán 2 tiradas a la *raya al medio*, con el *emboque* a la mano y con una distancia de tiro de 18 m. Y otras 2, de igual manera, pero con el *emboque al pulgar*.



precisiones complementarias

Son bolas nulas desde el tiro:

-Aquellas que van trabajadas al lado contrario del *emboque*.

-Las bolas cortas. Aquellas que al caer golpean en el *fleje* o antes de él.

-Las bolas largas. Aquellas cuyo primer impacto se da más allá de la última línea de bolos.

-Aquellas que derriban directamente alguno de los tres bolos de la fila contraria al *emboque* o el primer bolo de *la fila del emboque*.

-Las bolas que van por fuera de *la caja*.

Estas bolas no válidas implicarán que no se contabilicen los bolos derribados y no se pueda *birlar*.

Son bolas nulas desde el *birle*:

-Aquellas en las que al *birlar* se desplaza la puntera del pie tras la bola.

-Aquellas en las que al *birlar* se introduzca en *la caja* algún brazo o pie.

Será *bola de caja* aquella que, tras lanzarse desde el tiro, se detiene dentro de la caja. Esta bola se retirará y se continuará el juego. Después se *birlará* desde la posición que el jugador desee.

Los bolos que, sin ser derribados, son desplazados fuera de su estaca se contabilizarán como derribados.

Se considera jugada de *estacazo*, cuando la bola lanzada desde el tiro cae sobre el primer bolo o su estaca, de tal forma que sin pasar por la línea AF retrocede de nuevo hacia la línea de tiro, dando lugar a diversas posibilidades de *birle*.

Durante el *birle*, un jugador puede estimar que las bolas todavía no *birladas* estorben para *birlar* otras. Entonces pueden retirarse provisionalmente, señalando previamente el lugar que ocupan y desde cuyas correspondientes señales se *birlarán*.



campo de juego

La *bolera* ha de ser un terreno completamente horizontal, sin obstáculos; de arena de cantera y bien apisonado. Es de forma rectangular delimitada por unos tablones, con unas dimensiones de entre 29 y 34 m de largo por de 8 m de ancho. En ella se encuentran unas líneas importantes que servirán para determinar las partes de la bolera. Estas líneas son:

La **línea longitudinal** que divide la bolera en dos mitades iguales y sobre la que se marcarán los tiros.

La **línea AF o raya al medio** donde se sitúa la fila central de bolos y divide a la bolera en dos zonas, la válida y la nula. La válida será la comprendida entre la línea AF y la *banda tope de birle*. La zona nula será el resto de la bolera, salvo si ocurre una jugada especial llamada *estacazo*.

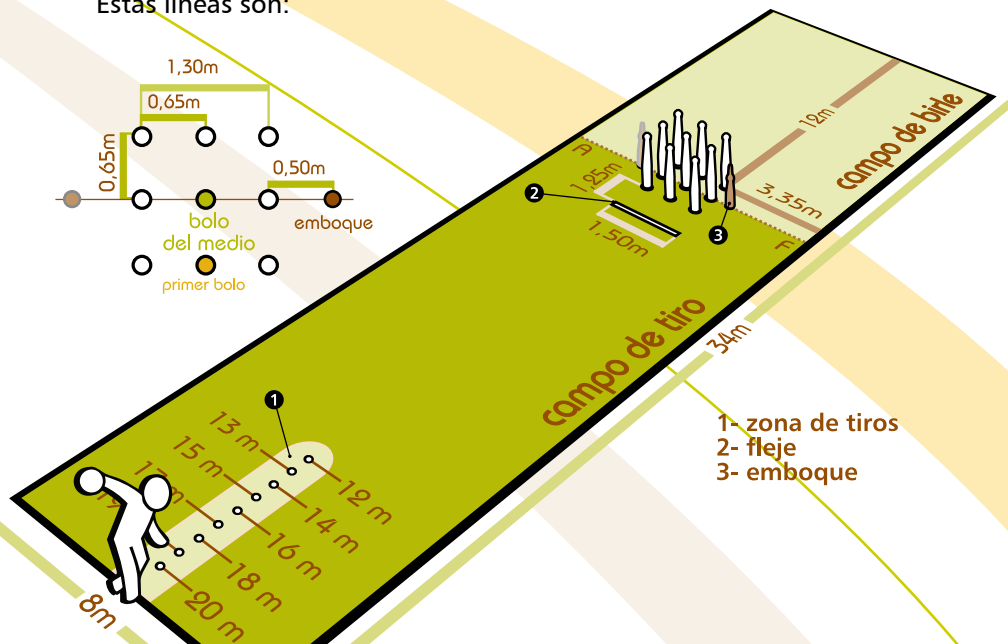
Dependiendo del sistema de juego utilizado, en ocasiones se dibuja una **raya alta**, hasta 3 metros por encima del tercer bolo, que determina la validez de la jugada. Las bolas que no lleguen a tocar esa raya no contabilizan sus bolos y no podrán birlarse.

El **fleje** o línea recta perpendicular a la línea de tiro, que delimita la zona de impacto de las bolas válidas, señalada con una cinta blanca o una chapa de metal de 3 a 4 cm de anchura y 150 cm de larga, que se coloca a 1,90 m de la línea AF.

Sus partes serán:

La **caja**. Tiene forma cuadrada, de 1,35 m de lado, y es la zona donde van colocadas las estacas o plataformas donde se *arman* o plantan los 9 bolos en 3 filas paralelas de 3 bolos cada una. La separación entre bolo y bolo es de 650 mm. La fila central de bolos coincidirá con la **línea AF**

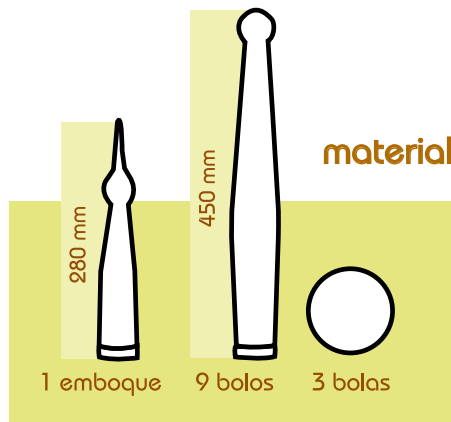
La distancia de la caja a la *banda tope de birle* (fondo) será de 10,65 a 12,65 m y a las bandas laterales de 3,32 m.



El campo de tiro. Es la zona más grande de la bolera. Comprende el espacio entre *la raya AF* y *la banda tope de tiro*. Sobre una línea recta, central a la bolera, imaginaria, *línea de tiro*, se sitúan unas señales, *tiros*, para fijar el lugar donde el jugador tiene que poner el pie correspondiente para tirar. Estos tiros se situarán a una distancia entre 6 y 20 m del primer bolo, en función de las categorías de edad o de juego de los participantes.

El campo de birle estará comprendido entre la línea AF y la *banda tope de birle*. Sus dimensiones serán 12,65 m (máximo) de largo por 8 m de ancho.

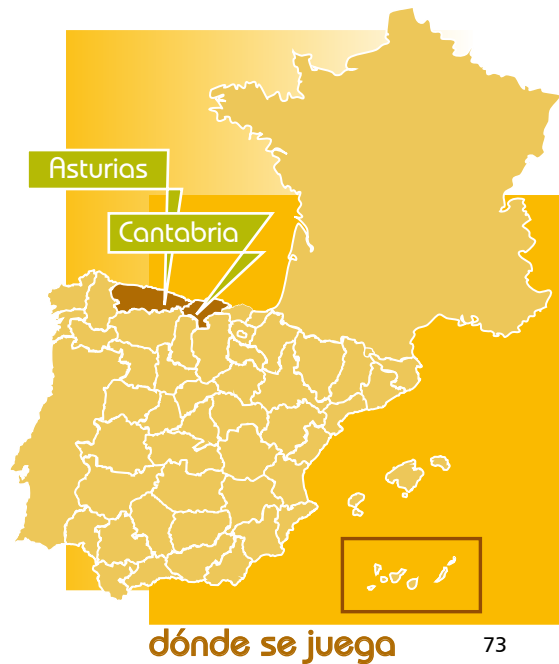
Desde donde paren las bolas válidas en esta zona, se *birlarán* bolos.



9 bolos de madera de abedul o avellano, de 450 mm de altura y 50 mm de diámetro en la base. Se les coloca una anilla de hierro encajada en la base para facilitar su puesta en pie.

El emboque, bolo más pequeño de la misma madera que los bolos, que mide aproximadamente 285 mm de altura (puede ser variable) y 50 mm de diámetro en su base, estando acabado en punta.

Las bolas, de madera de encina, pesan entre 1,5 y 2,5 kg, no podrán ser menores de 120 mm de diámetro, ni mayores de 180 mm.





principio general

Juego por equipos de 5 jugadores cada uno. Es una modalidad de derribo en la que se realizan dos tipos de lanzamiento: cada jugador tirará desde el *pate de abajo* y, si la bola es válida, desde el *pate de arriba*, con el objeto de completar 4 partidas de 3 juegos cada una. El juego se cierra a 50 puntos.



bolo llano o palentino

desarrollo del juego

Juego por equipos de 5 jugadores cada uno. Se sortea el orden de lanzamiento. Los jugadores del primer equipo tirarán desde el *pate de abajo* una bola hacia la caja, con el objeto de derribar el mayor número de bolos e intentar además derribar el *cuatro o miche*, pues su derribo incrementa el valor de la jugada en 4 puntos. Las bolas válidas se volverán a lanzar, *birlar*, desde el *pate de arriba*, para seguir acumulando puntos.

Del mismo modo lanzarán después los del segundo equipo.

Cada bolo derribado vale 1 punto, excepto el bolo central que derribado en solitario vale 2 y el *cuatro o miche*,

que, si se derriba en la primera fase de lanzamiento junto con otros bolos, puntúa 4. Si es derribado en solitario no puntuará.

Para que la bola sea válida deberá entrar por la caja y sobrepasar la hilera posterior de bolos. Ésta, derribe o no bolos, tendrá derecho a birlar.

El juego se cierra a 50 tantos.

La forma de anotar la puntuación de los juegos es la siguiente:

- El equipo que cierra el juego anota 2 tantos.
- El equipo perdedor anota 0 tantos.
- Si hay empate, anotarán 1 punto cada uno.

La competición termina cuando un equipo completa cuatro partidas de tres juegos cada una.



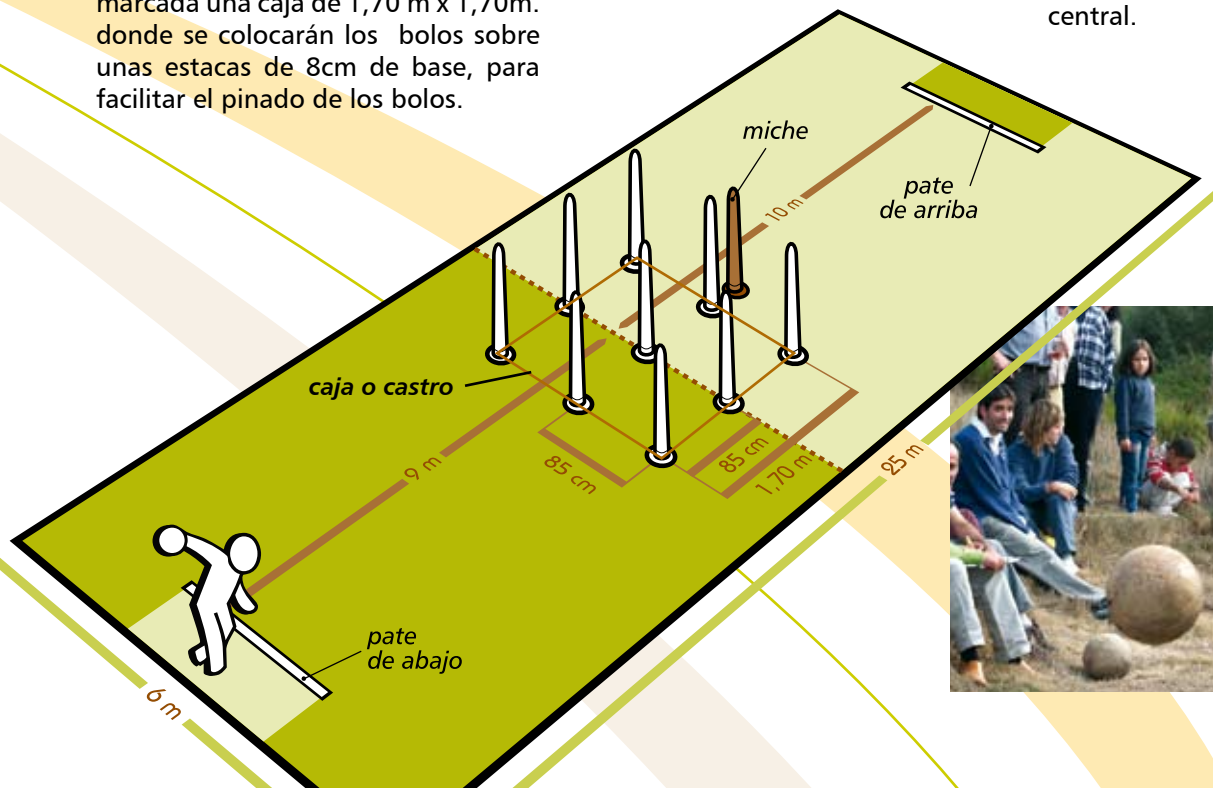
campo de juego

El juego se desarrollará en una pista o bolera de tierra apisonada, libre de obstáculos, cuyas medidas mínimas serán de 25 m x 6 m.

En cualquier caso deberá estar marcada una caja de 1,70 m x 1,70 m, donde se colocarán los bolos sobre unas estacas de 8 cm de base, para facilitar el pinado de los bolos.

Los 9 bolos estarán dispuestos en tres calles de 3 bolos cada una y estarán separados entre sí 85 cm. En el exterior de la caja, a 25 cm del bolo central de la última fila de bolos, se situará el *cuatro*.

En la bolera se marcarán dos *pates* o zonas de lanzamiento. El *pate de abajo* se marcará a 9 m del bolo central, en línea con la calle del medio de los bolos. El *pate de arriba*, o *zona de birle*, se marcará a 10 m del bolo central.



precisiones complementarias

Desde el *pate de abajo* el *miche* hay que derribarlo con otro bolo, si lo derriba la bola no puntuará, aunque ésta se considerará válida y podrá *birlar*.

Los bolos derribados desde el *pate de abajo* se plantarán de nuevo antes de *birlar*. El *miche* en esta ocasión se podrá derribar directamente con la bola y su valor será 4 puntos.

Toda bola lanzada no puede repetirse, excepto si los bolos los tira el viento o se da cualquier otra inclemencia del tiempo.

El lanzamiento se hace a pie quieto, sin poder sobrepasar la línea de *pate* hasta que haya soltado la bola el lanzador.

Modalidad libre.

Uno de los equipos señala la distancia del *pate de abajo* y el otro marca una raya en la que coloca el *cuatro*, a la distancia y posición que desee, más allá de la última fila de bolos, convirtiéndose esta raya en el *pate de arriba*. Desde la *raya del cuatro* se podrá *birlar*, desde el punto que se desee, tirando de nuevo a los bolos.

En esta ocasión no se colocará el *cuatro*, ya que desde el *birle* carece de valor.

Las bolas lanzadas desde el *pate de abajo* no rebasen la *raya del cuatro* se considerarán nulas y no puntuarán y tampoco tendrán derecho a *birlar*.

Los juegos se cerrarán a 40 tantos y la competición será a 4 partidas de 3 juegos.



Jugar a cucañas o jugar a la raya.

Se inicia el juego sorteando con una moneda el orden de tiro. El que acierte, determinará la *línea de mano* o *pate de abajo* a la distancia que desee y además será el primero en lanzar. El otro equipo marcará, libremente, la *raya de birle* y situará el *miche* en cualquier punto entre ésta y la *caja de bolos*. Es habitual *birlar* desde donde se detienen las bolas lanzadas desde el *pate de abajo*, siempre y cuando estas rebasen el *miche* o *cuatro*.

El valor de cada bolo derribado es de 1 punto, excepto el bolo central que si se tira en solitario vale 2. El *miche* si es tirado con otros bolos puntúa 4, tanto desde la *línea de mano* como en el *birle*. Sin embargo si sólo se derriba el *miche* los 4 puntos se los anotará el equipo contrario.

De común acuerdo los jugadores decidirán si las bolas lanzadas desde el *pate de abajo*, para considerarse válidas, tendrán que rebasar la última fila de bolos, el *miche* o la *raya de birle*. De no ser así serán nulas no pudiendo *birlar*.

El número de tantos para cerrar un juego se acordará antes de empezar la partida.

Tradicionalmente se pueden proponer jugadas, que por su dificultad adquieren una puntuación especial como por ejemplo *lanzar a calva*. Para ello el jugador tendrá que impactar directamente contra el *miche* o un bolo determinado con anterioridad (habitualmente el central) sin derribar ningún otro, de conseguirlo supone ganar el juego.

Estas dos modalidades mantienen las formas de jugar tradicionales, mostrando un juego de estrategia, porque, atendiendo a las facultades físicas de los jugadores, se fijará el *pate de abajo* y el *cuatro* a mayor o menor distancia. También porque se tendrá en cuenta la fortaleza y habilidad del contrincante para colocar el *cuatro* más o menos lejos, centrado o descentrado.



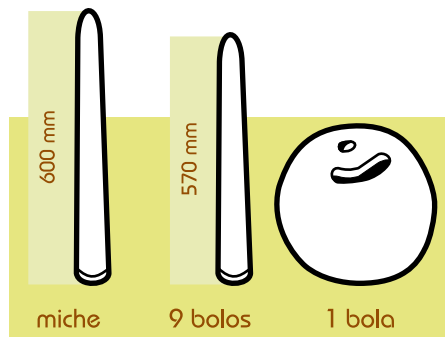


9 bolos de madera de 600 mm de alto y 60 mm máximo de diámetro en la base.

1 bolo denominado cuatro o miche, de unos 630 mm de alto y la misma base que los demás. Curiosamente, y a diferencia de otros juegos similares, éste es de mayor altura que los otros nueve.

1 bola de madera, esférica, de llave o agarradera, cuyo diámetro no podrá exceder de 330 mm.

material





principio general

Se juega entre 2 equipos de 5 jugadores cada uno. Su objetivo es derribar bolos y *michi*, intentando conseguir la jugada de mayor puntuación llamada *ahorcado*. Se efectúa un primer lanzamiento de la bola desde el *pate* y, si es válida, se volverá a lanzar desde el punto donde se detenga.



bola cache

Montaña palentina

desarrollo del juego

Juego por equipos que estarán compuestos por 5 jugadores cada uno. Se sorteará el orden de lanzamiento y el equipo que acierte irá al *pate* para lanzar en primer lugar. El otro equipo decidirá la posición del *michi*.

El primer jugador para lanzar mantendrá uno de los pies fijo en el *pate*. Los bolos derribados valen 1 punto, excepto el central que derribado sólo vale 2 puntos. El *michi* derribado por otro bolo vale 4 puntos, sin embargo si se tira solo no puntúa.

La bola para considerarse válida y poder puntuar tiene que entrar en el *castro*.

Se consideran bolas no válidas y no obtienen puntuación en los casos siguientes:

-La bola que, aunque entre en el *castro*, lo hace una vez rebasada la tercera fila de bolos.

-Las que derriben el *bolo cinco* (el más próximo al *michi*) en primer lugar sin haber entrado antes en el *castro*.

Para ganar un juego hay que conseguir 50 bolos. La competición terminará después de jugadas 4 partidas de tres juegos ganados cada uno.



La principal jugada es conseguir *ahorcados*, valorados en 10 puntos cada uno. Se consideran *ahorcados* en los siguientes casos:

-La bola que entra en *castro* y sin tocar ni salir de *la raya complementaria*, rebase *la raya de once* o derribe el *michi*. Su puntuación será de 10 puntos, más los bolos, si los hubiera, derribados.

-La bola que entre en *castro* y sin salir de *la raya complementaria*, rebase *la raya de once* o derribe el *michi*, y después el *bolo cinco*. Se contabilizarán 11 puntos más los bolos derribados.

-La bola que entre en *castro* y, sin salir de *la raya complementaria*, golpee un bolo y después la bola derribe el *michi*. A este *ahorcado* se sumará el *michi*, es decir 15 puntos.

No se contabilizará *ahorcado* si la bola, antes de derribar el *cuatro*, derriba el bolo que está unido al *michi* por *la raya complementaria*.

Si una bola entrando en la caja derriba bolos y no ahorca pero uno de los bolos tira el *michi* se sumarán los 4 puntos del *michi*. Éste derribado en solitario no puntúa.

Las bolas válidas, una vez paradas, pueden *birlar*. Es decir, el jugador podrá volver a lanzarlas para conseguir más puntos. Los bolos caídos se vuelven a plantar antes de *birlar*. Las bolas que queden dentro del *castro* o próximas a él se marcará la posición y se apartarán para que no molesten. Una vez que hayan tirado el resto de jugadores, se *birlarán* desde esa posición.

El jugador para *birlar* intentará derribar, en un solo movimiento y sin parar, el *cuatro* y dos bolos más sin soltar la bola, soltándola a continuación para intentar derribar más bolos. Si por lejanía de la bola el jugador no llega al *castro* podrá *birlar* como crea más conveniente, agarrando la bola con una mano o con las dos.

Si el jugador golpea 2 bolos sin soltar la bola, se contarán 2 bolos más los que éstos derriben y 1 bolo más por no soltar la bola.

Cada juego se completa a 50 bolos. La partida consta de 3 juegos ganados y se suele jugar a 4 partidas ganadas.

precisiones complementarias

Si en un juego ninguno de los equipos consigue cerrar los 50 bolos exigidos, se efectuará una segunda tirada, acumulándose los bolos a los puntos obtenidos en el juego que no se cerró, ganando el juego el equipo que más puntos haya conseguido.

En caso de empate se desempatará realizando un nuevo juego, manteniendo el orden de tiro del juego anterior.

Siempre lanzará en primer lugar el equipo que haya ganado el juego anterior.

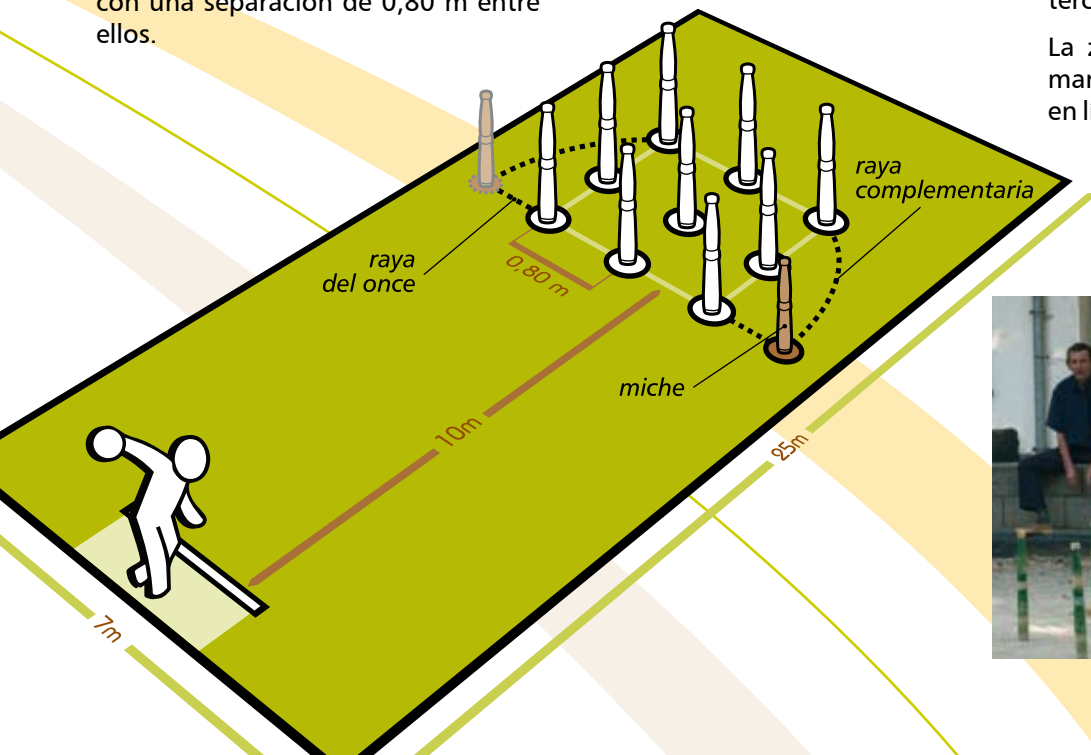
No se puede cambiar una bola por otra cuando se *birla*. Toda bola lanzada válida será utilizada en el *birle*.



campo de juego

El juego se desarrollará en una bolera. Será un espacio de tierra, llano y sin obstáculos, de al menos 25 m x 7 m.

Los bolos se colocan en un cuadro, **caja o castro**, de 1,60 m x 1,60 m, dispuestos entre filas de tres bolos, con una separación de 0,80 m entre ellos.



El **cuatro o michi** se colocará a una distancia igual a la altura de un bolo, al costado derecho o izquierdo de la primera fila de bolos, dependiendo del juego que se realice.

El *bolo cinco* es el más próximo al *michi* y estará unido a éste por una línea recta llamada **raya de once**.

También se marcará una línea curva llamada **raya complementaria** que unirá el *michi* y el bolo de la tercera fila de su lado.

La zona de lanzamiento o **pate** se marcará a 10 metros del bolo central y en línea con la fila del medio de bolos.

La **zona de birle** será el espacio donde se detengan las bolas válidas.



9 bolos de madera de chopo o haya, aunque es habitual utilizar cualquier tipo de madera de la zona, 600 mm de altura, 60 mm de diámetro en la base y unos 20 mm en la cúspide.

1 bolo denominado cuatro o michi, de 555 mm de altura, 600 mm de diámetro en la base y 200 mm en la cúspide. Irá pintado de un color llamativo para distinguirlo de los demás.

Las bolas de madera de olmo o roble serán semiesféricas. Suelen tener entre 180 mm y 220 mm de diámetro y su peso oscila de 1,5 kg a 3 kg. Tienen una llave, hendidura en la parte plana para facilitar el manejo de la bola, donde el jugador introduce cuatro dedos poniendo el pulgar en el borde de la bola. Cada jugador aportará un número de bolas pudiendo jugar con las propias o con las de cualquier jugador.





principio general

Juego individual o por equipos en el que gana el primero que completa 3 juegos de 40 puntos cada uno. Se hacen dos lanzamientos con el objetivo de derribar bolos y el *cuatro*. El primero se hará desde la línea de tiro y el segundo, en la zona de *birle*, desde donde haya parado la bola.



bolo riañés

desarrollo del juego

Juego individual, por parejas o por equipos de 3 ó 4 jugadores.

La partida la gana el jugador o equipo que antes consiga tres juegos de 40 bolos, por lo que la partida de más duración será de 5 juegos.

Por medio de una moneda se sorteará el orden de lanzamiento; el que acierte podrá elegir entre ser *mano*, es decir, ser el primero en tirar, o decidir dónde se coloca el *cuatro*. El segundo equipo asumirá la opción que quede. En los juegos sucesivos, los dos equipos se irán cambiando la *mano* y el *cuatro* hasta concluir la partida.

El equipo que va de *mano* lanzará desde la línea de tiro que elija de las nueve existentes. Es habitual elegir entre la distancia de 12 m, 15 m y 18 m. Podrá cambiarse la distancia en cada juego. Al tirar la bola se la dejará rodar hasta que pare.

Para ser válida tendrá que pasar por el *castro* o derribar algún bolo, que no sea el *bolo cinco* en primer lugar y sobrepasar la *línea de castro*. Después se *birlará* desde el lugar en que se detenga. Así pues, sólo se *birlarán* las bolas válidas y que queden fuera de la *línea de castro*.



Si la bola se detiene en medio del *castro* se le denominará *bola castro*. Y su puntuación será de 5 puntos, más los bolos derribados, y no se *birlará*.

Si la bola no es válida se le denomina *bola cinca*.

Situaciones de *bola cinca*:

- Cuando una bola no llega al *castro*.
- Cuando derriba en primer lugar el bolo de *cinca*.
- Cuando la bola pasa el *castro* sin cruzarlo.
- Cuando la bola golpea en primer lugar tras la última fila de bolos.
- Cuando el jugador al tirar la bola se sale de la línea de tiro o *mano*.

Cada bolo derribado valdrá 1 punto, excepto el central que derribado en solitario puntuará 2.

El *cuatro* valdrá 4 puntos si se derriba en primer lugar y la bola pasa por el *castro* y derriba un bolo o más. Si se tira únicamente y de forma directa el *cuatro*, no puntúa.

Si al *birlar* se llega con la mano a algún bolo, podrá *birlarse* sin soltar la bola y ésta contará como un bolo más. Si al ejecutar la acción la bola se soltase, puntuarían sólo los bolos derribados y la bola carecería de valor.

El *cuatro*, al *birlar*, siempre se derribará soltando la bola.

Si se llega al central o a los dos bolos de los extremos, éstos puntuarán 5 puntos sin necesidad de ejecutar el *birle*.

Los *ahorcados* son jugadas de máxima puntuación y se dan cuando:

-La bola, después de pasar por el *castro*, al lanzarse con efecto, derriba sólo el *cuatro*. Puntuación: 10 puntos más 1.

-La bola, aunque no tire ningún bolo, sobrepasa la *línea de ahorcado*. Su puntuación es de 10 más 1 punto.

-La bola tira el *cuatro* y uno o más bolos. Su puntuación será de 10 más 1 punto por bolo derribado.

-Si la bola tira uno o más bolos y luego el bolo *cinca*. Puntuación 10 más 1, más los bolos derribados.

Finalizará la partida cuando un jugador o equipo consiga tres *juegos*.



precisiones complementarias

Cuando una bola tirada de *la mano* pega a otra, tirada con anterioridad y la desplaza, ambas bolas *birlarán* desde el lugar en que paren; incluso cuando alguna bola sea *cinca*.

Al realizar el *birle* se marcará con una raya en el suelo para señalar el lugar que ocupaba la bola antes de levantarla del suelo, luego se colocará uno de los pies encima de la raya y se tirará la bola respetando las siguientes normas:

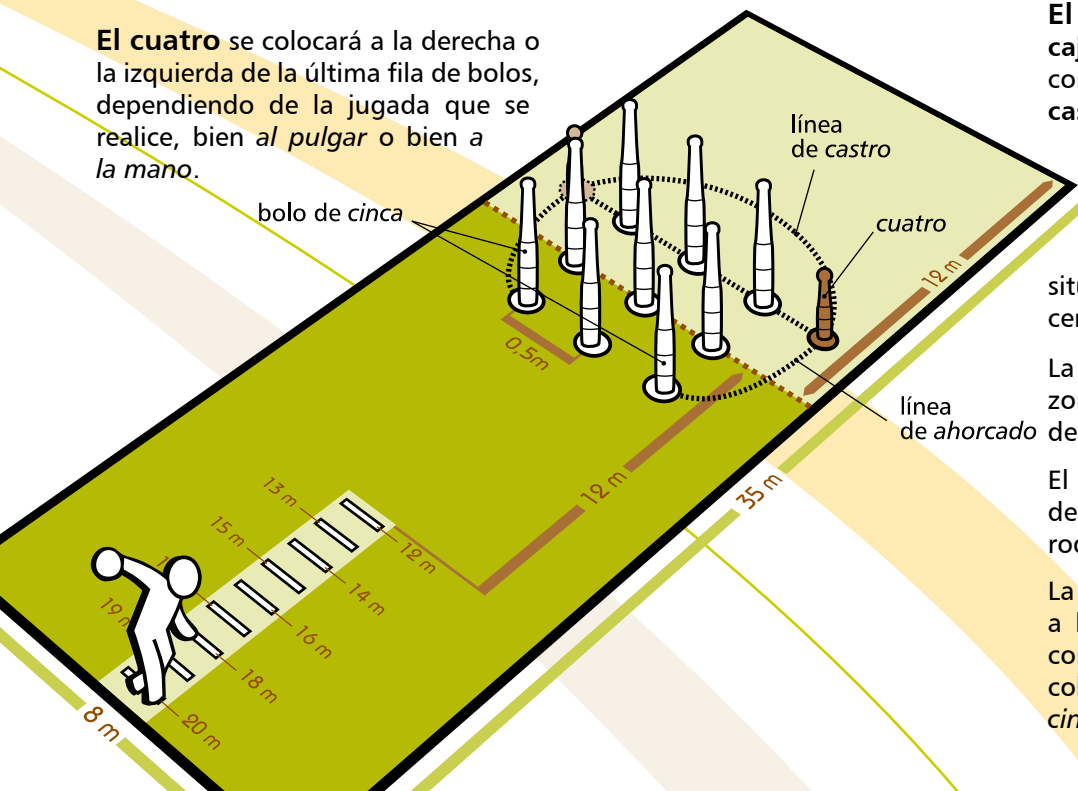
- No levantar ni desplazar el pie que está dentro de la raya hasta que caigan los bolos o la bola termine de pasar por el *castro*.
- Al *birlar* no debe darse con la bola a más de dos bolos sin soltar ésta; no se contarán los bolos tirados con la mano o el pie ni los bolos tirados por éstos.

campo de juego

El campo de juego tiene unas dimensiones de 35 m de largo por 8 m de ancho. Los bolos se colocan alineados en tres filas de tres bolos separados entre sí 0,5 m, formando un cuadrado de 1 m de lado.

El **cuatro** se colocará a la derecha o la izquierda de la última fila de bolos, dependiendo de la jugada que se realice, bien *al pulgar* o bien *a la mano*.

A los bolos de la primera fila situados en las esquinas se les denomina **bolos de cinco**.



Desde el *cuatro* al *bolo de cinco* se trazará un arco llamado **línea de ahorcado** y al arco que une los dos puntos de situación del *cuatro* se le llamará **línea de castro**.

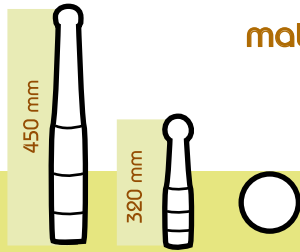
El **castro** es el lugar que ocupa la **caja de bolos** y el espacio interior comprendido entre las líneas de **castro** y **ahorcado**.

A 12 m del bolo central se sitúa la **línea de tiro** o primera *mano*, y metro a metro se irán marcando las 8 *manos* restantes, situándose la última a 20 m del bolo central.

La **zona de birle** se situará en la zona opuesta a la de tiro, hasta 12 m del bolo central.

El terreno de juego es una mezcla de arena fina y tierra para facilitar el rodar de la bola.

La colocación del *cuatro* se hará, bien a la derecha o bien a la izquierda, con la siguiente limitación: no podrá colocarse por debajo la fila de la *cinca*.



9 bolos 1 cuatro 1-2 bolas

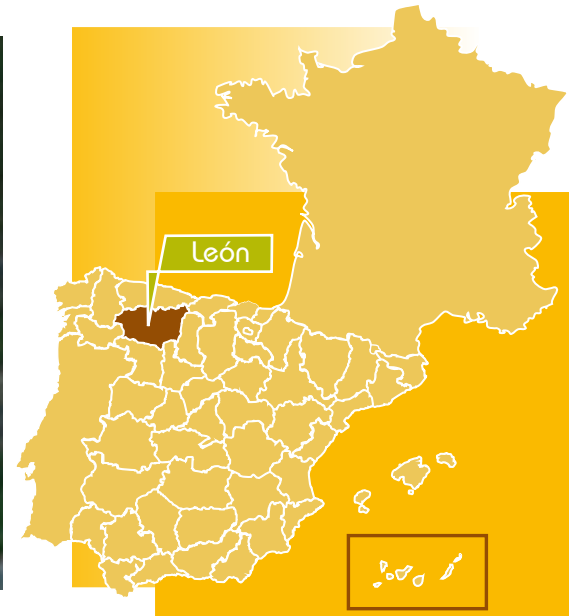
material usos y costumbres

En Riaño se considera *ahorcado* si la bolo cae encima de la *línea de ahorcado*, sin embargo en Anciles sería *castro*.

9 bolos torneados de 450 mm de altura y 70 mm de diámetro, anillados en la base.

1 cuatro; de 320 mm de alto y 60 mm de diámetro en su base.

1 ó 2 bolas por jugador serán esféricas de madera dura, con su diámetro entre los 120 y 150 mm.



dónde se juega



principio general

Juego por equipos de 6 jugadores donde se pretende derribar bolos y *miche*, cuatro o manzanas. Por sorteo se determina el equipo que efectúa el primer lanzamiento de la bola desde la mano, el otro, llamado equipo *postre* colocará donde desee el *miche*. Habrá un segundo lanzamiento denominado *birle*.



bola cachea León

desarrollo del juego

La partida se compone de 4 juegos ganados de 40 tantos. Se enfrentan dos equipos formados por 6 jugadores cada uno. Se inicia el juego sorteando el orden de lanzamiento. El equipo que acierte elegirá las bolas con las que tendrán que jugar, marcará la mano o distancia de tiro e iniciará el juego. El equipo *postre*, decidirá la posición del *miche*.

La bola para considerarse válida y poder puntuar tiene que entrar en el *castro*.

Los bolos derribados valen un punto excepto el central que derribado en solitario suma 2 puntos. El *miche* si es derribado por otro bolo vale 4 puntos. Sin embargo, si se tira sólo con la bola entrando por el *castro* se considera *ahorcado* y su valor es de 11 puntos. Los bolos que sean derribados antes que el *miche* sumaran puntos, en cambio los que caigan después no puntuarán.



Se consideran bolas no válidas y no obtienen puntuación en los casos siguientes:

- La bola que entre en el *castro* una vez rebasada la tercera fila de bolos, *bola finca*.

- Las que derriben en primer lugar el *bolo finca* (el más próximo al *cuatro*), sin haber entrado antes en el *castro*.

- La bola que entre en *castro* por el lado del *bolo finca* (también llamado *manzanas*) una vez rebasado éste.

- Las bolas que entran por la raya que une el *manzanas* y el *cuatro* y se paran encima de ésta o se detienen en el espacio que va desde la fila de bolos del *manzanas* y la *raya* de *ahorcado*.

Para ganar un juego hay que conseguir 40 bolos o más. Gana la partida el equipo que consigue apuntarse 4 juegos.

La principal jugada es el *ahorcado*, valorado en 11 puntos, más los bolos derribados, más los 4 puntos del *miche* si se derriba con otro bolo. A esta jugada se le llama *hacer macho*. Se consideran *ahorcados* los siguientes casos:

- La bola que entra en *castro* y rebasa la raya que une el *bolo finca* con el *miche*.

- La bola que entra en *castro*, derriba el *miche* y después el *bolo finca*. Se contabilizarán 11 puntos más los bolos derribados antes del *miche*, los que caigan después no puntúan.

- La bola que entra en *castro* y derriba primero un bolo y luego ésta derriba el *finca* y pasa por la *raya* del *cuatro*.

No se contabilizará *ahorcado* y se denominará *bola finca* si la bola no entra en *castro*, antes de derribar el *cuatro*, y derriba el bolo que está unido al *miche*.

Las bolas válidas se podrán *birlar*. Esto es volver a lanzarlas sobre los bolos, para conseguir más puntos. Antes de *birlar* se vuelven a plantar los bolos derribados.

Si el jugador desde donde se ha detenido una bola válida, llega a tocar el bolo central sin soltar la bola, podrá *birlar* desde el lugar que desee tirando a bolos, sin poder ir a derribar el *cuatro*.

Si las bolas salen del *castro*, *birlarán* al *cuatro*, es decir, a tirar primero el *miche* y después los bolos. Se podrá golpear el *cuatro* y otro bolo, soltando "obligatoriamente" después la bola. Si sólo se derriba el *cuatro* (que no vale nada) se llama hacer *conejo* - A lo que los adversarios suelen exclamar : "*Ya tienes para cenar amigo*"-

precisiones complementarias

Si las bolas quedan dentro del *castro* se denominan *castreras* y se *birlarán* a bolos no tirando al *miche*. El jugador podrá elegir si quiere soltar o no la bola, si no la suelta al tanteo obtenido se le sumará 1 punto más por la bola.

El dao es una jugada especial en la que el *equipo postre* puede colocar el *cuatro* en la parte superior de la *caja de bolos* y unir éste con una raya recta y otra curva (de *ahorcar*) al bolo de su esquina, pero siempre que facilite que “la bola tenga premio”, es decir, conseguir jugada. La raya de ahorcado podrá ser cortada por otra raya más pequeña para delimitarla.

En Boca de Huérgano las bolas válidas que queden paradas dentro del *castro* y no hayan derribado bolos puntuarán 5 puntos, se llamarán *bola castrera* y el jugador las *birlará* desde donde quiera. Si derriba un solo bolo también sumará 5 tantos. A partir de aquí se sumará un punto por cada bolo derribado.

Si la bola queda dentro del *castro* se marca el lugar y se retira para que no moleste al resto de los jugadores.

Si en un juego ninguno de los equipos consigue cerrar los 40 bolos exigidos, se efectuará una segunda tirada, acumulándose los bolos a los puntos obtenidos en el juego que no se cerró. Gana el juego el equipo que más puntos haya conseguido.

En caso de empate se desempatará realizando un nuevo juego, manteniendo el orden de tiro del juego anterior.

En cada juego nuevo se sortea el orden de tiro, siendo el equipo que pierde el juego quien lanza la moneda.

No se podrá cambiar una bola por otra cuando se birla. Toda bola lanzada válida se utilizará para birlar, empleando cada jugador la suya.



campo de juego

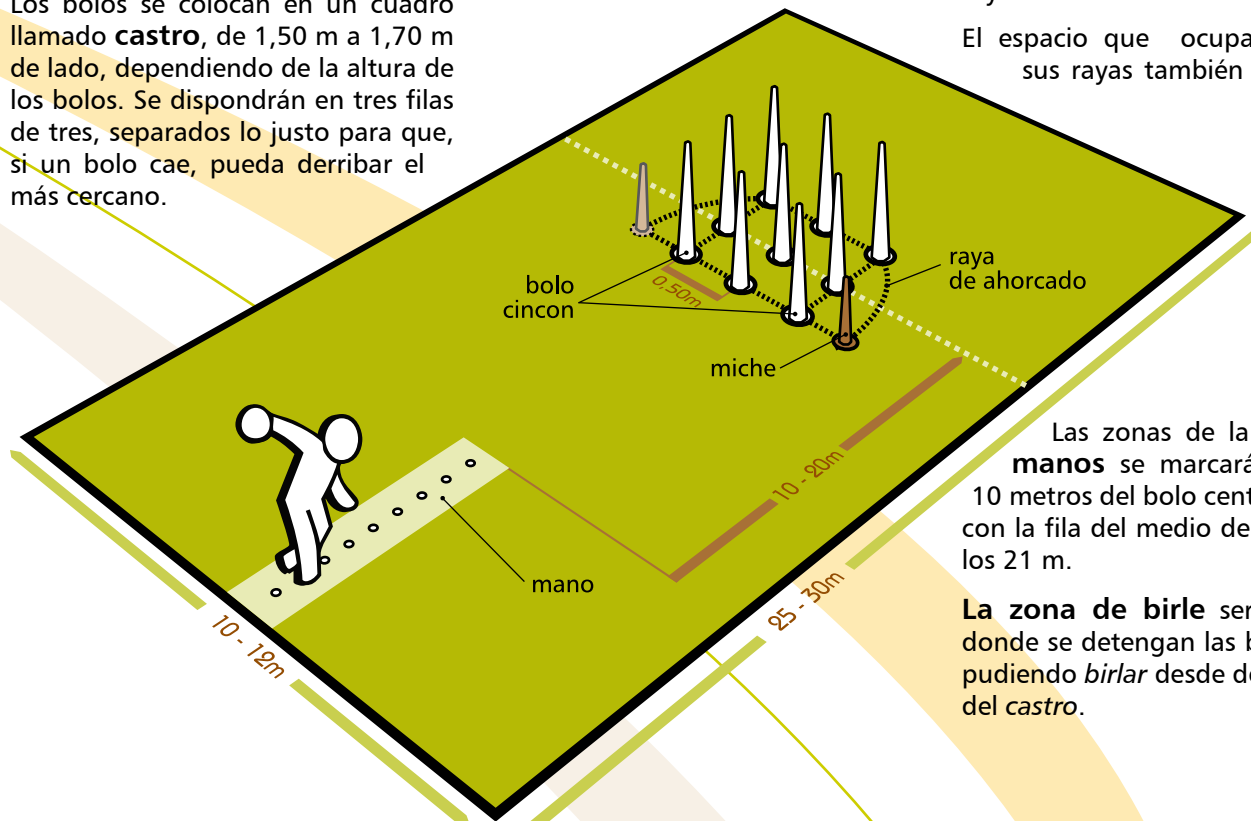
El juego se desarrolla en una bolera. Es un espacio de tierra, llano y sin obstáculos, de 25 a 30 m de largo y de 9 a 12 m de ancho.

Los bolos se colocan en un cuadro llamado **castro**, de 1,50 m a 1,70 m de lado, dependiendo de la altura de los bolos. Se dispondrán en tres filas de tres, separados lo justo para que, si un bolo cae, pueda derribar el más cercano.

El **cuatro** lo colocará el equipo *postre* donde desee, al costado derecho o izquierdo del cuadro de bolos dependiendo del juego que se realice.

El **bolo cincón o finca** es el primer bolo del mismo lado, en el que se encuentra colocado el *miche*, habitualmente unido a éste por una raya.

El espacio que ocupa el *miche* y sus rayas también se considera *castro*.



Las zonas de lanzamiento o **manos** se marcarán desde los 10 metros del bolo central y en línea con la fila del medio de bolos, hasta los 21 m.

La **zona de birle** será el espacio donde se detengan las bolas válidas, pudiendo *birlar* desde dentro o fuera del *castro*.

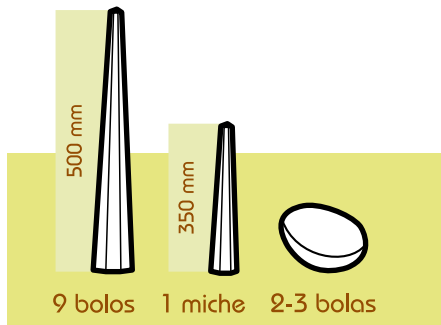
material

9 bolos de madera;

es habitual utilizar cualquier tipo de madera dura de la zona: olmo, haya, roble... Son de forma troncocónica de 500/550 mm de altura y 75 mm de diámetro en la base y unos 20 mm en la cúspide.

1 bolo denominado cuatro, miche o manzanas, de 350/450 mm de altura y 60 mm de diámetro en la base y 20 mm en la cúspide.

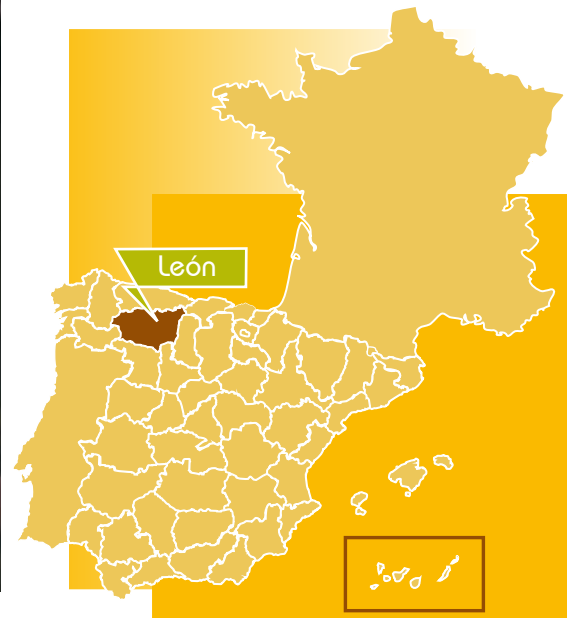
Las bolas de madera, de verruga o raíz de roble o encina, son semiesféricas; suelen tener entre 150 mm y 180 mm de diámetro y su peso oscila de 1 kg a los 2,5 kg.



localidades

Cacha en: Barniedo de la Reina, Besande, Boca de Huérgano, Siero de la Reina, Valverde de la Sierra, Villafrea de la Reina.

Palma en: Espejos de la Reina, Llánaves de la Reina, Portilla de la Reina.



dónde se juega



principio general

Juego por equipos. El objetivo para ganar la partida es conseguir 8 juegos de 52 tantos cada uno, derribando e intentando enviar los bolos lo más lejos posible. La puntuación de los bolos depende de la línea que alcancen.



bolos maragatos

Montañas del Teleno
(León)

desarrollo del juego

Juego por equipos de tres jugadores cada uno. Las partidas se componen de 8 *juegos*, y cada *juego* consta de 52 tantos. Formados los equipos, se sorteja el orden de tiro lanzando la bola al aire, pidiendo *agujero* o *sin él*. El que acierta tira en primer lugar desde la *poza primera* en la modalidad de *juego real*.

El equipo que *pone la mano* se le denomina *postor* y escogerá la poza desde la que se va a lanzar, tirando en segundo lugar. El otro equipo será el *puesto* y lanzará el primero. El juego se desarrolla alternando los jugadores de cada equipo.

El equipo derrotado en la primera jugada elige a continuación la poza que desee para el próximo juego, decidiendo asimismo una modalidad de juego de las que existen. Cada bolo o *cuatra* que pasa las rayas, se contabiliza por el valor de la raya inmediata rebasada. Los que caen de la *piedra* y no alcanzan la primera raya valen 1 tanto cada uno y 4 las *cuatras*. Si el jugador no tira ningún bolo, se denomina *jata*, *gata* o *gatazo*.

Se ejecuta una segunda tirada, *tirar a los bolos* o *traer bolos*, cuando no se termina el juego en la primera tirada y hay que disputar el orden del siguiente. Consiste en lanzar la bola con todos los bolos plantados, desde la *raya del 15*. El jugador puede dar tres pasos hacia la *piedra* y los bolos derribados valen 1 tanto. Si no cae ninguno, se anota 1 tanto para el contrario.



La diversidad de este juego permite utilizar innumerables combinaciones en su ejecución, llamadas modalidades. Describimos aquí las de la Val de San Lorenzo (allí alternan varias formas de tirada en el transcurso de una partida), clasificadas en dos grupos: una *tirada a la poza*, o desde la *poza* soltando la bola, con las variantes de *real*, *real por más*, *caro*, *caro por más*; y otra, *tirada a la piedra* (sin soltar la bola de la mano) con las formas de *normal a la piedra*, *a la calle del medio*, *a los dos del 30*, *a peques*.

En las modalidades de *real* y *caro*, si el jugador *puesto* acabase el juego, es decir, hiciese 52 tantos o más, será *puesto* de nuevo tantas veces como juegos haga.

Modalidades de Tirada desde la poza

Real

Es la modalidad en la que tanto los bolos como la *cuatra* derribados tienen el valor real, es decir, el que asigna la *zona de tanteo*; consiste en lanzar la bola desde la *primera poza*.

Real por más

Es idéntica a la anterior, pero aunque el jugador *puesto* termine el juego, el *postor* tiene opción a tirar detrás o ir a por más bolos, resultando ganador el que más tantos haga con las mismas tiradas.

Caro

Es la modalidad en la que sólo se cuentan para el jugador que tira los bolos que pasan la primera raya; los que no la alcanzan, se cuentan para el contrario, a razón de 15 tantos por bolo. Si en la tirada se hace *jato*, se contabilizan 30 tantos para el contrario.

Caro por más

Añade a la modalidad anterior el que, como en el *real*, por más que el jugador *puesto* acabe el juego, tiene la opción de tirar y poder superarlo.



Modalidades de Tirada a la piedra

Éstas se ejecutan con bolas de agujero.

Normal a la piedra,

Se efectúa con todos los bolos y las *cuatras* plantados sobre la *piedra*. Los bolos derribados se cuentan por su valor real.

La tirada a la calle del medio o a los tres

Se realiza sin las *cuatras*, y consiste en golpear y derribar únicamente los tres bolos de la *calle del medio*.

La tirada a los dos del treinta

Se lleva a cabo sin las *cuatras*: el jugador tiene que golpear sólo a los bolos del medio, con tal técnica, que el primero y el segundo pasen la *raya del 30*, sin que el tercero, en caso de ser derribado, sobrepase la *raya de 15*, pues si la rebasa, la jugada es nula. Puede ganar el juego el que consiga pasar la *raya del 30* con uno de los dos bolos delanteros

En la tirada a peques

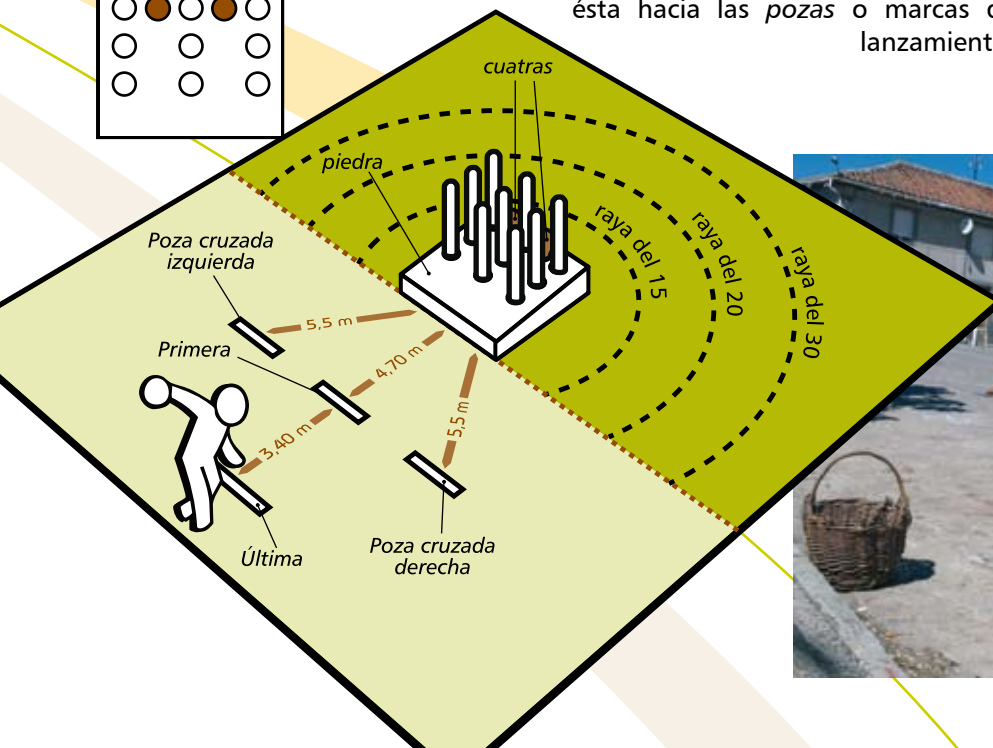
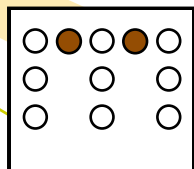
El jugador tiene que realizar la misma jugada que la anterior modalidad, pero sin derribar el último bolo. La acción de tirarlo se denomina *pecar*, de ahí el nombre *a peques*. El que *peca* pierde el juego, aunque tenga acumulado mayor tanteo.



campo de juego

Cualquier explanada sin accidentes en el terreno, con unas dimensiones aproximadas de entre 50 y 60 m de largo por 30 m de ancho.

Se divide en tres zonas:



La piedra

Es rectangular con unas dimensiones de 90 por 75 cm. Su superficie será un plano inclinado liso y tendrá unas marcas que indicarán el lugar donde se *cíncan* los bolos y las *cuatras* con barro. La parte más elevada será de 20 cm y la más baja de 15 cm estando ésta hacia las *pozas* o marcas de lanzamiento.

Será pues lo suficientemente gruesa para amortiguar los golpes de las bolas en los lanzamientos, sobresaliendo del terreno pero con su base afincada en el mismo.

La disposición de los bolos y las *cuatras* sobre la piedra estará en un cuadrado de 50 cm de lado, en tres filas de tres bolos, alternándose en la última fila los bolos con las *cuatras*.



Zona de Lanzamiento

Es la zona anterior a la piedra donde se encuentran cuatro *pozas*, que son los cuatro puntos desde donde se lanzan las bolas contra los bolos.

Las *pozas* reciben los siguientes nombres:

Primera poza: la más próxima a la *piedra*, a 4,70 m de ésta en línea recta.

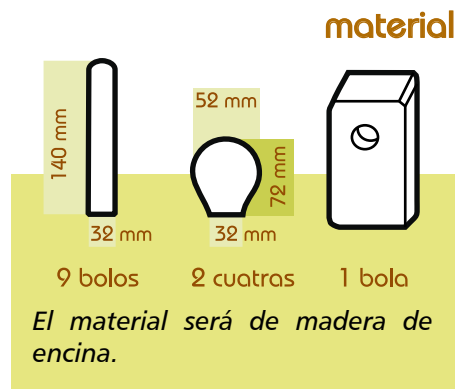
Última poza: la más alejada de la *piedra*, a 8,10 m en línea recta.

Poza Cruzada derecha: en línea con la *primera*, a 3,50 m de ella y a la derecha de la misma. Su distancia en diagonal a la *piedra* es de 5,50 m.

Poza Cruzada izquierda: situada a la izquierda y en línea con la *primera*, a 3,80 m de ella y a 5,50 m en diagonal a la *piedra*.

Zona de Tanteo

Es aquella por la que los bolos avanzan. Está señalizada con tres rayas de 5 cm de anchura, concéntricas a la *piedra* a 10,80 m, 20,5 m y 28 m respectivamente. Estas rayas se marcarán con un palo si hay tierra o con una azada si hay en la zona partes de hierba. La raya más próxima a la *piedra* recibe el nombre del *Quince*, la siguiente el *Veinte* y la última el *Treinta*, por ser esa la puntuación que adquieren los bolos y *cuatras* que las superan.



9 bolos cilíndricos de base plana y con la parte superior rematada en forma esférica, con una altura de 140 mm y 30 mm de diámetro de su sección y su peso aproximado será de 120 g.

2 cuatras de forma ovoidal (similar a una bombilla) con la base plana, una altura de 720 mm, teniendo en su parte más alta 52 mm de ancho y 32 mm de diámetro en su base. Su peso aproximado es de 125 g.

2 bolas prismáticas, de sección rectangular, con un agujero en una de las caras para introducir el pulgar y adaptar mejor la bola a la mano y con las aristas rematadas:

- Bola grande: prisma con una base de 190 mm por 95 mm, con una altura de 65 mm. Su peso aproximado es de 900 g.

- Bola pequeña: prisma con una base de 170 mm por 95 mm y una altura de 65 mm. Su peso aproximado es de 800 g.

precisiones complementarias

Tirar primero o *ser mano*, tiene la ventaja, en el sistema de puntuación fija, de efectuar una tirada por delante del contrario.

El bolo que al ser derribado toque *raya* se denomina *echado* y su valor se considera como si no hubiese pasado la *raya*.

Si un bolo después de traspasar una *raya* chocase con algún obstáculo y retrocediese por el impacto, se dará su valor como pasado.

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

Siempre que el *postor* cambie de *poza* o modalidad, da un bolo al contrario. Al traer bolos para coger mano o terminar el juego, se cuentan éstos incluidos los que queden derribados encima de la piedra. Las *cuatras* en este caso no cuentan. Sin embargo, tampoco se dan al equipo contrario.

Si la bola no llega a la *raya del 15*, para *tirar a bolos*, desde el lugar desde el que se quedó se darán tres pasos y se tirará. Si 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 antes de lanzar.

En la *tirada a los dos del treinta*, tirando dos bolos cuando uno pase el *30*, el segundo bolo carece de valor con independencia del lugar en el que quede, y la tirada siempre es válida.

Dado que en el juego se emplean dos bolas, una por equipo, éstas se distribuirán de la siguiente forma: el primer juego se realizará con la misma bola, que será escogida por el equipo *postor*. A partir del segundo juego y en los sucesivos se cambiará de bola, siempre y cuando al tirar los dos primeros jugadores para hacer un juego, no lo terminen, pero sí hagan la mitad del mismo, es decir, 26 ó más tantos.



Es prácticamente imposible que se llegue a un empate; pero, en caso de suceder, se sumarían los bolos al juego anterior.

En Luyego podemos señalar dos modalidades de juego distintas:

Tirada normal a la piedra.

Esta tirada reúne el número de acciones que realiza un jugador, lanzando la bola hacia los bolos y las *cuatras*. El lanzamiento puede realizarse de dos formas diferentes:

A machote o Al cantazo.

Es un sistema poco utilizado, pero si lo ejecutan tiradores expertos es muy eficaz. Se trata de sacar la *cuatra*, sin derribar ningún otro bolo y traspasar la *línea de juego*. Esta manera de lanzar se utiliza en la zona de la Maragatería alta, Luyego y su entorno, lugares donde la última raya está situada a gran distancia. En el Val de San Lorenzo, tirar a *machote* es de “malos jugadores”.

A la larga, Por bajo o A gadaña.

Representa la modalidad más utilizada y la de mayor eficacia. El esfuerzo que se realiza en este lanzamiento es menor que en la de *machote*.

La bola que se utiliza es más grande que en la modalidad anterior y debe entrar en la *piedra* plana y asentada, para poder hacer la mayor *bolada* posible.

Tirada al agusto.

Esta forma de juego consiste en derribar los bolos sin soltar la bola o soltándola al instante de golpear el primer bolo. Esta modalidad se practicaba en Luyego, Lagunas, Quintanilla y Villalibre de Somoza, con posibilidades de que al lado de la sierra del Teleno pueda jugarse de la misma forma o con pequeñas variaciones (forma de colocación de los bolos, situación de las rayas...). La ejecución y las bolas con las que se realiza la tirada, son iguales en todas las partes.





principio general

Juego individual o por parejas consistente en derribar el mayor número de bolos posible, hasta llegar a una puntuación prefijada, pudiendo modificar la forma de plantar los bolos, dependiendo de la voluntad de las jugadoras según vaya transcurriendo el juego.



bolos

Fresno de Cantespino (Segovia)

desarrollo del juego

Se puede jugar individualmente, pero es más habitual hacerlo por parejas. El orden de juego se establece lanzando cada jugadora un bolo hacia la *bicha*.

El orden de tiro se establecerá según la proximidad de los bolos con la *bicha*. El juego consiste en alcanzar una puntuación prefijada. Esta dependerá del número de jugadoras que participen, habitualmente son 50 tantos. La jugadora o pareja que se pase de esa puntuación volverá a comenzar a puntuar desde el número de puntos excedido.

Los diferentes tipos de juego que se pueden dar son:

Los bolos

Se plantan en cuadro y la *línea de tiro* se coloca muy cerca del juego, a unos 30 cm. La jugadora que inicia el juego lanzará la bola contra los bolos sobrepasando la bola la *línea de bicha*. Si esto sucede se cuentan los bolos derribados a 1 punto por bolo y, si se derriba la *bicha*, ésta valdrá 2 puntos. Se podrá volver a tirar desde la *línea de birle*, si se han derribado bolos y la bola ha pasado la *línea de bicha*, sin poner los bolos derribados de pie.

Juego largo

El juego se desarrolla como en la modalidad descrita anteriormente, pero la *línea de tiro* se coloca a 3 m de la primera fila de bolos.



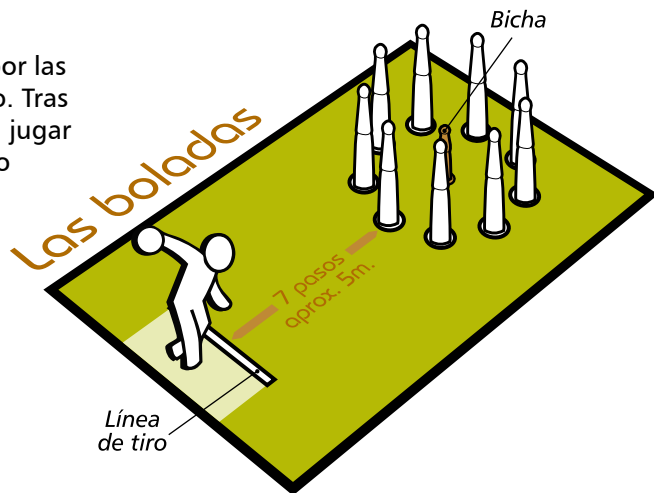
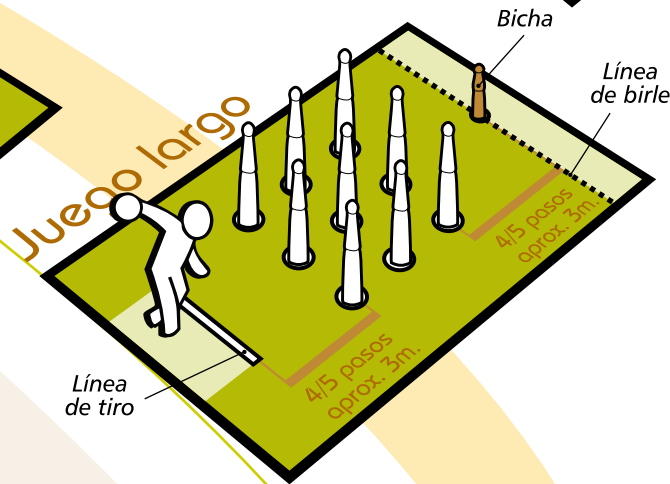
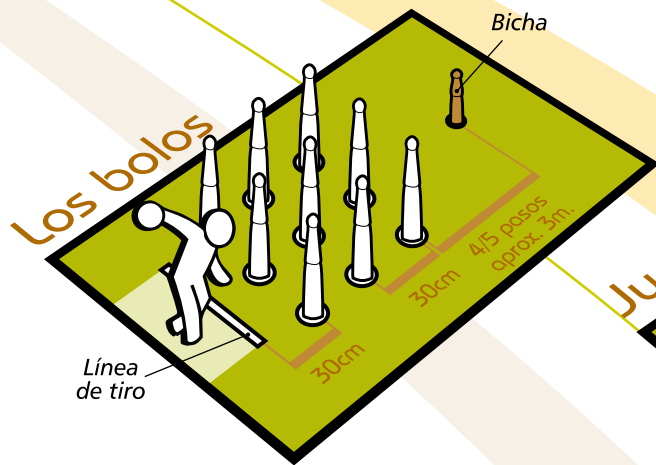
Los bolos que rebasen la *línea de bicha* servirán junto con la bola para *birlear*, es decir, se podrán lanzar contra los bolos que hayan quedado en pie.

Las boladas

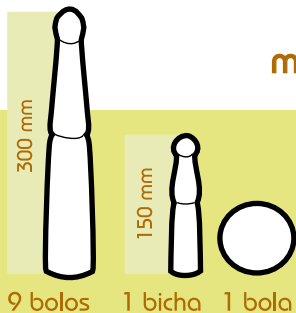
Los bolos se colocan en un círculo de un metro de diámetro con la *bicha* en el centro. La *línea de tiro* se marca a 5 m del primer bolo. Cada bolo derribado vale 1 punto y la *bicha* 2. No existe la posibilidad de *birle*.

campo de juego

Tradicionalmente se jugaba por las calles y en la plaza del pueblo. Tras el asfaltado urbano se pasó a jugar al lado de la iglesia. El terreno es de tierra, llano y libre de obstáculos. Los bolos se pueden colocar en cuadro o en círculo, dependiendo del tipo de juego que se esté realizando: *los bolos*, *juego largo*, *las boladas*.



material



Tanto la bola como los bolos son de fabricación artesanal en madera de encina o haya.

9 bolos de 300 mm de altura y 45 mm de diámetro en la base.

1 bicha de 150 mm de alto y 40 mm de diámetro en la base.

1 bola de 180 mm de diámetro.



dónde se juega



principio general

Juego por equipos. El objetivo es alcanzar una puntuación prefijada. Gana el que consigue dicha puntuación en primer lugar, con igual número de tiros.



bolos

San Pedro de Gaillos (Segovia)

desarrollo del juego

Hay dos equipos de igual número de jugadoras, dependiendo de las que acudan a jugar, y no menor de tres cada uno. Habitualmente se distribuyen 10 ó 12 mujeres por equipo. Según el número de jugadoras, se determina la puntuación a conseguir (200, 300 ó 400 puntos).

Cada jugadora hace 2 lanzamientos, alternándose con otra del equipo contricante.

Una vez sorteado el equipo que inicia el juego, la primera jugadora se dispondrá a lanzar.

Primero se lanza desde la *línea de parriba* hacia los 3 bolos de la fila de

la izquierda, que se habían colocado juntos, frente al *michi*. El resto de los bolos, si son derribados, no puntuarán.

Este lanzamiento se considerará válido, siempre que la bola rebase la *línea de michi*. Si no se rebasa, se dice *bola morra* y no computa el lanzamiento.

La valoración de la jugada será la siguiente:

- Cada bolo que rebase la *línea de michi* sumará 10 puntos.
- Los bolos derribados que no la rebasen valdrán 1 punto.
- Si la bola derriba el *michi*, sumará 5 puntos más.
- Si el *michi* se derriba con cualquier bolo, no puntúa.



A continuación tirará la primera jugadora del equipo contrario de la misma forma.

Después, ambas jugadoras *rebatirán* una tras otra desde la *línea de pabajo*, habiéndose colocado los bolos en cuadro.

La puntuación en este caso es la siguiente:

- Cada bolo derribado vale 1 punto.
- El *michi* no puntúa.

Así irán lanzando el resto de las jugadoras, alternándose los dos equipos. Gana el equipo que antes consiga o sobrepase la puntuación prefijada.

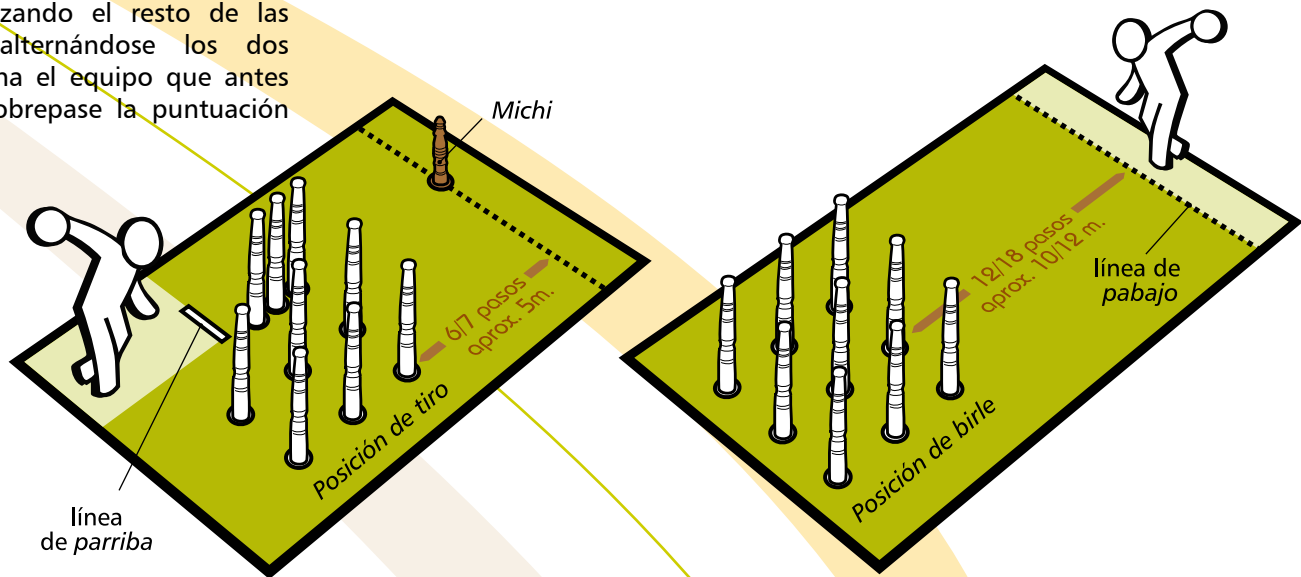
campo de juego

Los bolos se colocan de dos formas distintas, según se lance desde la *línea de tiro parriba* o la *línea de birle pabajo*.

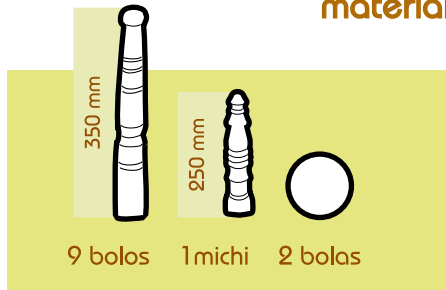
Cuando se lanza desde la *línea de tiro parriba*, los bolos se colocan en cuadro, dispuestos en tres filas de tres bolos cada una, con una distancia igual a la altura del bolo, salvo los bolos de la fila izquierda, que se colocarán juntos frente al *michi*.

Desde la *línea de birle pabajo* se distribuirán en cuadro, en tres filas de tres, separados entre sí por una distancia igual a la altura de un bolo.

A 5 m del cuadro de bolos se marcará la *línea de michi* y de 3 a 7 m de ésta la *línea de pabajo* o *rebatida*.



material



Todos los elementos de juego serán de la misma madera, lo más dura posible, habitualmente de encina.

9 bolos de 350 mm de altura y 50 mm de diámetro en la base.

1 michi de 250 mm de altura y 50 mm de diámetro en la base.

2 bolas de aproximadamente 130 mm de diámetro.





principio general

Juego individual o por parejas.
Gana la que consigue más bolos derribados en ocho lanzamientos desde la *línea de tiro*, más los puntos conseguidos con el *birle* si la bola sobrepasa la *línea de miliche*.



bolos

Sebúlcór (Segovia)

desarrollo del juego

Juego individual o por parejas. El objetivo es conseguir el mayor número de bolos derribados en una partida. Cada partida está formada por un número variable de juegos prefijados. Habitualmente las partidas se desarrollan a 8 juegos. Dependerá de la cantidad de parejas que jueguen. Se denomina juego a cada lanzamiento que hacen las jugadoras desde la línea de tiro. El orden de lanzamiento se establece por orden de llegada. La jugadora que inicia el juego lanzará desde la línea de tiro con la intención de derribar el mayor número de bolos posible, cada bolo vale 1 punto.

La bola tendrá que rebasar la línea de miliche para que el lanzamiento se considere válido. Cada bolo que rebase completamente la línea de miliche valdrá 10 puntos. Si el miliche es derribado por la bola, se sumarán 5 puntos más. Si es derribado con otro bolo, no puntuará. A continuación lanzará su compañera. En este mismo orden y después de haber puesto los bolos en pie, se lanzará desde la línea de birle y en esta ocasión el miliche no puntuará. Así una tras otra hasta completar el número de jugadas propuesto, ganando la pareja que más puntos haya conseguido.

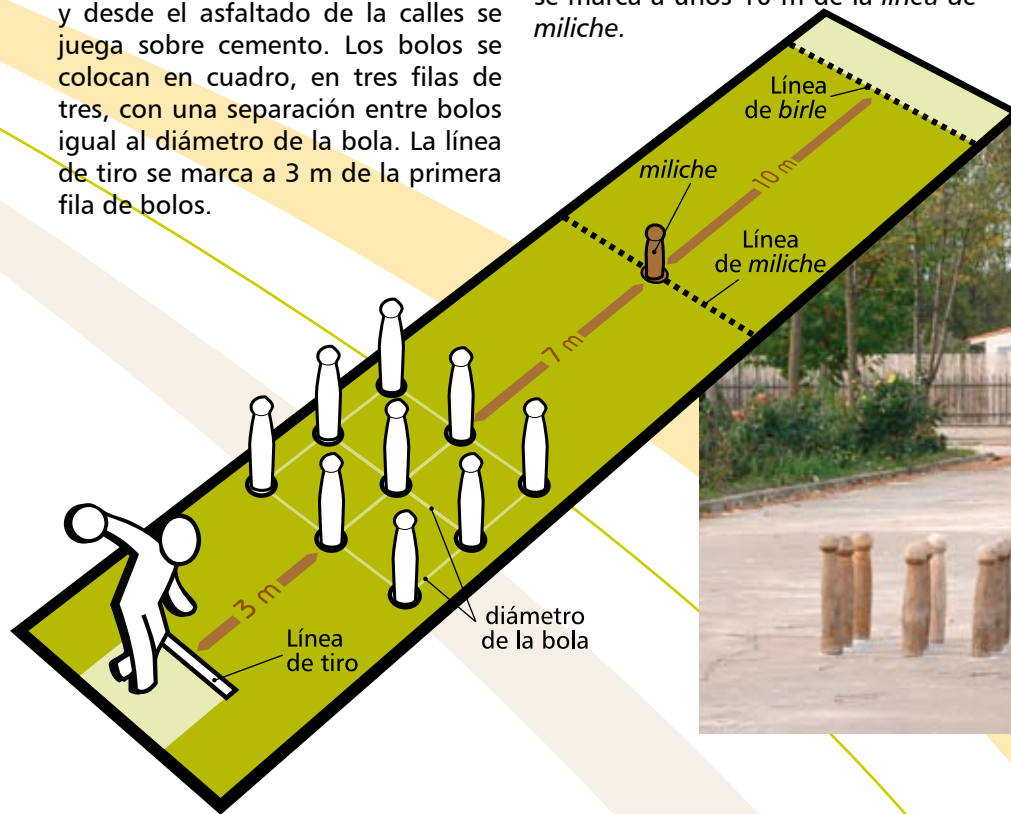


campo de juego

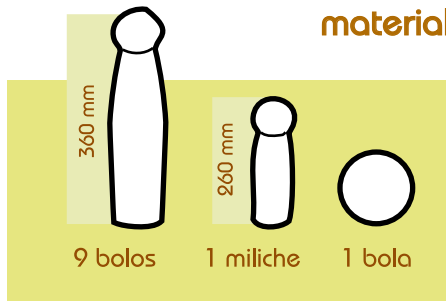
Se juega en terreno llano y libre de obstáculos.

Tradicionalmente se jugaba sobre tierra en la calle. En la actualidad y desde el asfaltado de las calles se juega sobre cemento. Los bolos se colocan en cuadro, en tres filas de tres, con una separación entre bolos igual al diámetro de la bola. La línea de tiro se marca a 3 m de la primera fila de bolos.

A 7 m de la última fila se pone la *línea de miliche* y, sobre ella, centrado y en línea con el cuadro de bolos, se coloca el *miliche*. La *línea de birle* se marca a unos 10 m de la *línea de miliche*.



material



9 bolos de madera de encina o haya, de 360 mm de altura y 60 mm de diámetro en su base.

1 miliche de 260 mm de alto y de 60 mm de diámetro en la base.

1 bola de aproximadamente de 148 mm de diámetro.



precisiones complementarias

Siempre que la bola rebase la línea de *miliche* se *birla*, aunque no se hayan derribado bolos desde la *línea de tiro*.



dónde se juega



principio general

Juego individual, parejas o por equipos. Consta de dos tiradas: una desde el *tiro*, y otra desde la *zona de birle*. Su objetivo es derribar el mayor número de bolos con la intención de ganar al contrario.



bolo pasiego

desarrollo del juego

Juego individual, por parejas o equipos de cuatro jugadores. Actualmente hay dos sistemas de juego: *Juego Libre* y *Juego de Concurso*.

Juego Libre.

Se comienza sorteando el orden de tiro. El equipo que acierte elige ser *mano* o *postre*. Empieza a tirar el de *mano*, después de señalar la zona desde la que habrá que lanzar la bola sin salirse de una alfombra de 70 cm de ancha. El otro equipo, llamado *equipo postre*, colocará el *cuatro* y pondrá las condiciones para conseguirlo. El *cuatro* se podrá poner en cualquier zona entre el final del tablón y el *fleje de birle*.

Cada tirada consta de dos fases tirar y *birlar*. Al tirar el jugador no podrá rebasar la línea o *fleje de mano*. Para contabilizar los bolos, la bola tendrá que golpear primero encima del tablón o en los bolos del mismo.

Cada bolo derribado vale 1 punto, excepto el del medio que si se derriba solo vale 2 puntos. La bola, para considerarse válida, tendrá que rebasar además la línea del *cuatro*.

Cada jugador lanzará dos bolas consecutivas y *birlará* todas las bolas válidas. Se puede *birlar* desde cualquier punto de la *raya de birle* y siempre hacia la fila central de bolos o hacia los laterales si tuviesen también tablón. Se tirará las veces necesarias hasta conseguir un juego, es decir 40 bolos.



Si el *equipo mano* derriba o supera los 40 bolos que marcan el cierre del juego el *equipo postre* estará obligado a derribar un bolo más. En caso de empate se harán las tiradas necesarias hasta que alguno de los equipos derribe al menos un bolo más. Habitualmente se suele jugar al mejor de seis juegos. Es el sistema usado para las competiciones de Liga y Copa por equipos de 4 jugadores.

Juego de Concurso

Constará de cuatro *manos* o tiradas de dos bolas por jugador, *birlando* las bolas que sean válidas. De las cuatro *manos*, la primera se jugará sin *cuatro* y las tres restantes se jugarán situando el *cuatro* a tres metros del tablón de las tres formas posibles: *a la mano* (a la izquierda), *en el centro* (en línea con el tablón) y *al pulgar* (a la derecha).

El valor del *cuatro* en este sistema es de 6 ó 7 bolos, es decir, que obligatoriamente la bola tendrá que derribar dos o tres bolos del tablón central.

Gana el jugador o equipo que más bolos haya derribado en las cuatro tiradas. Es el sistema utilizado para los Campeonatos y Concursos individuales y por parejas.





precisiones complementarias

El *cuatro* para puntuar tiene que ser derribado por la bola y cumplir las condiciones puestas por el *equipo postre*.

La bola siempre tiene que dar su primer golpe sobre el tablón central o directamente sobre algún bolo, para que tengan validez los bolos derribados. Todas las bolas, independientemente de que hayan puntuado o no, tienen derecho al *birle* si superan la *raya del cuatro*.

En los lanzamientos desde el tiro o desde el *birle*, el jugador no podrá rebasar la *línea de fleje*, ni las laterales (señaladas por una alfombra o moqueta) hasta que la bola haya llegado a la zona de bolos.

campo de juego

La bolera es un terreno horizontal de tierra libre bien apisonada o de cemento, sin obstáculos, de forma rectangular, de 26 m de largo por 6 m de ancho como mínimo. En sus laterales se suele poner unos tablones y, delante y en el fondo de la bolera, gomas para proteger las bolas.

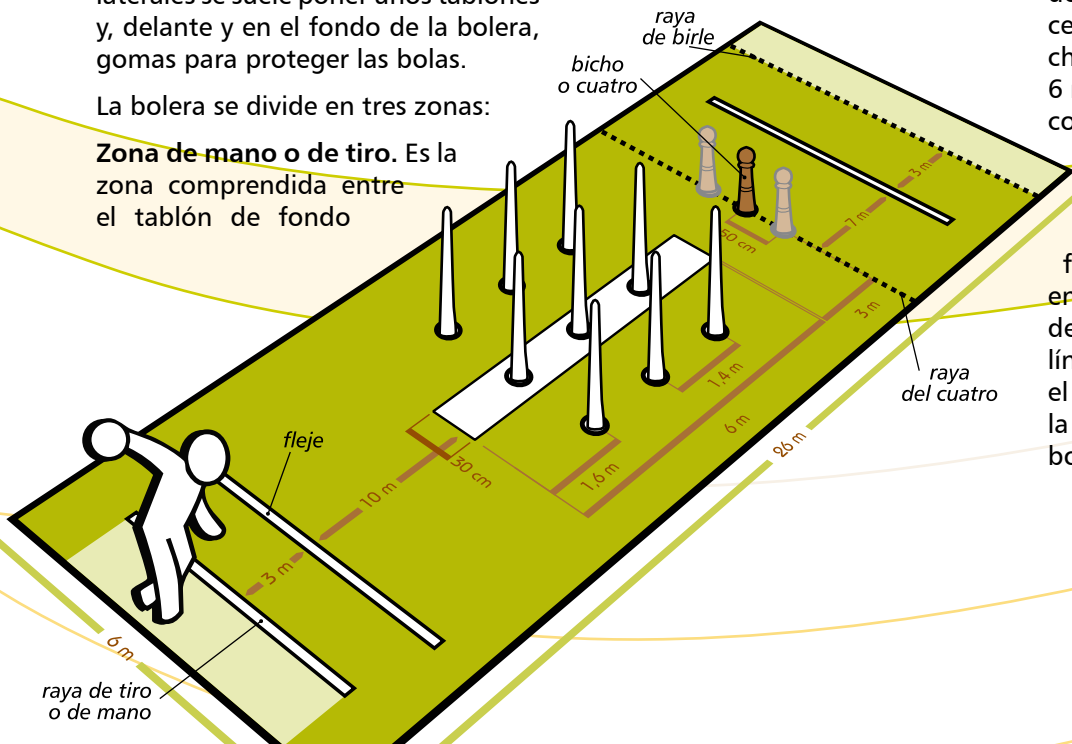
La bolera se divide en tres zonas:

Zona de mano o de tiro. Es la zona comprendida entre el tablón de fondo

del tiro y el tablón central situado a 10 m. Se marcará una línea o *fleje* perpendicular al tablón central a 7 m de éste, que no podrá ser rebasada por el jugador en el lanzamiento.

Zona de tablón o de bolos. Es la zona central de la bolera en la que se plantan los bolos en tres filas de tres, formando un cuadrado de 2,80 m de lado. La distancia entre ellos es de 1,40 m. Los tres bolos de la línea central se colocan sobre un tablón o chapa metálica, anclado al suelo, de 6 m de longitud por 30 cm de ancho, con el primer y último bolo a 1,60 m del principio y final de éste.

Zona de birle. Se sitúa entre el tablón central y el tablón de fondo del *birle*, con una separación entre ellos de 10 m. También a 7 m del tablón central se marcará una línea o *fleje* que no podrá rebasar el jugador cuando *birle*, hasta que la bola no haya llegado a la zona de bolos.



raya de tiro
o de mano

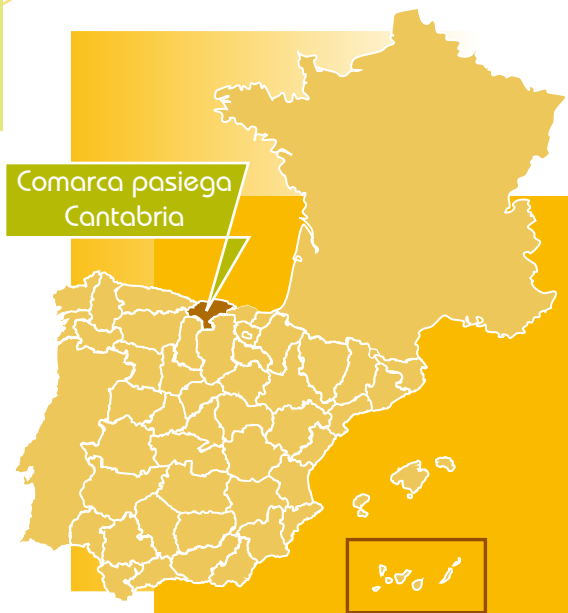
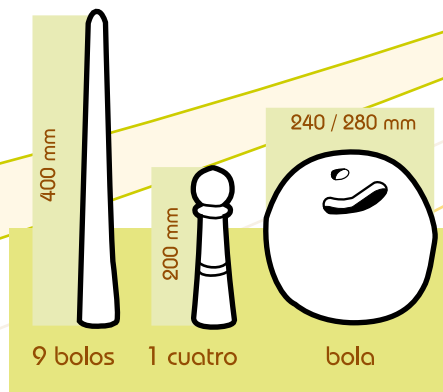
material

9 bolos de madera de avellano o fresno de 380 a 400 mm de altura y 30 a 40 mm de diámetro en la base.

1 bicho o cuatro, bolo torneado de 200 mm de altura y de 40 a 50 mm de diámetro en su base.

2 bolas por jugador, de agarradera o llave, de forma esférica, adaptadas en peso y diámetro a las necesidades del jugador. Tienen un diámetro entre 240 y 280 mm y un peso entre 4 y 8 kg.

1 tablón o chapa metálica de 6 m de largo por 300 mm de ancho.



dónde se juega



principio general

Juego por equipos de entre dos a cinco jugadoras.

La partida consta de varias *manos* o jugadas, cada una de las cuales presenta características y objetivos distintos.



CEDESOR



birllas

Campo (Huesca)

desarrollo del juego

Juego entre dos equipos de 2 a 5 mujeres cada uno.

Una vez plantadas las *birllas* y marcados los límites del campo, se sortea el equipo *que va de mano* (que juega en primer lugar) lanzando una moneda al aire. El ganador tiene ventaja pues el equipo contrincante deberá superar al anterior en el caso de acertar en los lanzamientos. El que va en segundo lugar *dará la mano*, expresión que significa desde dónde se ha de tirar.

Este orden no se mantiene a lo largo de toda la partida, pues variará en función del que gane las diferentes *manos*.

La partida no tiene límite de tiempo, se juega hasta que un equipo consigue hacer seis *manos*. La partida más larga sería la que diera un resultado de 6 a 5 *manos*.

DESARROLLO DE CADA UNA DE LAS MANOS

1ª mano: El buen juego.

Se tira desde cualquiera de las esquinas para luego *rebatir*.

Cada jugadora del equipo intentará derribar el mayor número de *birllas* posible, *tirando y rebatiendo* (al *rebatir* se vuelven a colocar todas las *birllas* de pie).

Se suman el total de *birllas* conseguidas por el equipo.

Gana el equipo que más *birllas* derriba.



2ª mano: Entre todas desde el medio

Se lanza desde un centro, que marcará el equipo que va perdiendo.

Sólo se lanza una vez, es decir, no hay *rebatida*.

El equipo que sale a jugar anuncia las *birllas* que va a derribar entre todas sus jugadoras.

Puede ocurrir que el equipo que empieza:

- Consiga hacer el número pedido de *birllas*, entonces el otro equipo deberá hacer las mismas exactas para ganar *la mano*.

- No consiga hacer el número pedido, entonces el otro equipo *irá a la una*, para apuntarse la mano, es decir, tirará una sola *birlla*. Lo intentará sólo una jugadora.

3ª mano: Pares o nones

Se lanza desde una esquina.

Cada jugadora en voz alta dirá si el número que va a derribar es par o non.

Si acierta puede *rebatir* contabilizando todas las *birllas* que caigan, sin importar ahora que el número de ellas sea par o non. Si no se acierta, la tirada es *nula* y no se *rebate*.

Para ganar el segundo equipo deberá derribar, siguiendo el anterior proceso, al menos las mismas *birllas* más una.

Si tampoco lo consiguiera el segundo equipo se repetiría *la mano*.

Estas tres primeras *manos* se dan siempre y en este orden. Las restantes *manos* pueden variarse en función del desarrollo de la partida.

Sola cada una tiran y rebaten, también llamada: Rebatida cada una.

Esta *mano* se da desde la esquina.

Cada jugadora pide el número exacto que quiere derribar entre el tiro y la *rebatida*.

Se suman los aciertos, el equipo contrario deberá hacer las mismas (podrán probar suerte todas).

Si no acierta ninguna jugadora del primer equipo, el segundo deberá *ir a la una*.

En el caso de que ningún equipo acierte, se repetirá *la mano*.

Entre todas tiran y rebaten / Rebatida entre todas.

Se da desde una esquina y entre todas acuerdan el número de *birllas* que van a derribar entre tirar y *rebatir*.

Si consiguen acertar, el otro equipo irá a las mismas más una, para ganar. Si no lo consiguen, el segundo equipo *irá a la una*.

En el caso de que tampoco lo consiga el segundo equipo, se repetirá *la mano* entera.

A qui fa, rebate

Se da desde la esquina o desde el centro, siempre desde lejos.

Todas las jugadoras *tiran y rebaten*, siempre que en el primer lanzamiento consigan derribar *birllas*. Se suma el número de *birllas* derribadas entre todas.

El segundo equipo deberá ir a por las mismas *birllas* más una. Si las hace, gana.

Entre medio las birllas

Entre todas las jugadoras deberán pedir el número de *birllas* que van a derribar, sin *rebatida*.

Consiste en poner el pie izquierdo dentro de las *birllas* y el derecho fuera del juego y cerca de la esquina donde se halla la *birlla* que se quiere derribar. Cuando esta *birlla* haya caído, derribará las demás.

Si consiguen hacer el número de *birllas* pedidas, el segundo equipo hará las mismas exactas. Si no lo consiguen, el segundo equipo *irá a la una*. Participarán todas las jugadoras para intentarlo.

Sola cada una tiran.

Desde una esquina. Cada jugadora individualmente dirá el número de *birllas* que va a derribar, sólo tirando (sin *rebatida*). Si no lo consigue, pasa el turno a la siguiente compañera. Si alguna jugadora acierta, el segundo

equipo hará las mismas justas. Si ninguna del primer equipo acierta, el segundo equipo *irá a la una* intentándolo todas las jugadoras para probar suerte.

Sólo tiran entre todas.

Se da desde la esquina tirando una sola vez (sin *rebatida*) y pidiendo el

número de *birllas* que entre todas quieren derribar.

Si aciertan, el segundo equipo irá a las mismas.

Si no aciertan, el segundo *irá a la una* intentándolo una sola jugadora.

Si ambos equipos no lo consiguen, se repetirá toda *la mano*.



campo de juego

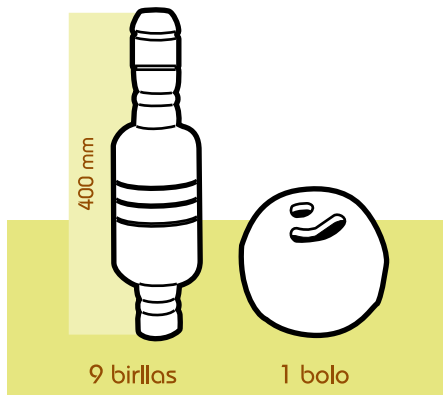
En la calle, sobre un terreno llano se disponen las nueve *birllas* en tres filas de tres, quedando inscritas en un cuadrado de unos 70 a 90 cm de lado (dependiendo de la altura de las *birllas*). Para facilitar su colocación se harán unos *foraos* o pequeñas muescas en el suelo. Alrededor del cuadrado de *birllas* deberá haber una distancia de unos 9 a 12 m.



material

9 birllas torneadas en madera de haya. Aunque cilíndricas, son irregulares ya que su centro más grueso forma una barriga, y sus extremos, también cilíndricos, son bastante más finos. Las **birllas** tienen una altura de 350 a 400 mm y su peso entre 1100 g y 1300 g.

Un bolo esférico de 200 mm de diámetro y un peso de alrededor de 3800 g. En él encontramos dos hendiduras, una para el dedo pulgar y otra mayor para los cuatro dedos restantes de la mano.





principio general

Juego por equipos, de tres, cuatro o cinco jugadoras cada uno. Consiste en derribar con el bolo un número determinado de *quilles*, que varía dependiendo de la *mano* o jugada que se realice.



CEDESOR



quilles

Benasque (Huesca)

desarrollo del juego

Se enfrentan dos equipos de tres a cinco jugadoras cada uno. Consiste en derribar un número de *quilles*, que varía dependiendo de la *mano* que se realiza, así como varían las distancias de tiro (tocando *quilles*, cerca, lejos) marcándose con una línea la posición del pie atrasado, que no se puede mover. Gana el equipo que antes consiga seis *manos* o juegos.

Desarrollo de cada una de las manos

Tocar quilles. (*Tocá quilles*).

Cada jugadora intenta derribar el mayor número de *quilles* posible, desde una distancia de 6 pasos, 4 ó 5 m, no teniendo en esta *mano* la posibilidad de volver a tirar.

Gana el juego el equipo que más derribe. En caso de empate, el que *va de mano* (el primero en tirar) es el ganador. Esta *mano* o juego va siempre en primer lugar, el resto de las *manos* se van dando a voluntad del equipo que ha perdido la *mano* anterior, además serán las que elijan el siguiente juego.

Tocar el nueve. (*Tocá el nou*).

Consiste en tirar las que se puedan, pero teniendo que tirar la del centro, de no ser así no se contabiliza ninguna. El equipo contrario tendrá que tirar al menos una más para ganar la *mano*. Si el equipo que ha tirado en primer lugar no consigue derribar el *nou*, una jugadora cualquiera del segundo equipo lo intentará; si consigue derribarlo y tirar una o más *quilles*, se apuntarán la *mano*; si no se anotará la *mano* el primer equipo.



Sacar el nueve del centro. (*Sacá el nou del choc*).

Se lanza desde una distancia de 6 pasos, 4 ó 5 m mejor de esquina, con la intención de derribar el mayor número de *quilles* posible, pero éstas no se contabilizan si no se consigue sacar el *nou* de los límites del cuadrado de juego. Tiran todas las jugadoras de los dos equipos y suman les *quilles* derribadas entre todas. Si el primer equipo que ha lanzado no consigue ningún punto, el segundo equipo para ganar tendrá que intentarlo con una de sus jugadoras; de acertarlo se apuntarán el tanto, si no será el equipo contrario quien se apunte la *mano*.

A la manganeta.

Les *quilles* una vez plantadas forman cuatro ángulos tomando el *nou* como vértice común. El lanzamiento se puede realizar a pie de cuadro, o a una distancia de cuatro pasos, 2 ó 3 m. El equipo que *va de mano* intentará derribar el mayor número de *quilles* posible, pero obligatoriamente se tiene que derribar el *nou* del centro

y las otras dos que forman el ángulo recto interior. El otro equipo realizará la *mano* de igual forma; de conseguir derribar más *quilles*, se anota el punto; si no será para el equipo de *mano*.

La manganeta desde la esquina (*La manganeta del cornero*).

El lanzamiento se puede realizar a pie de cuadro o a una distancia de cuatro pasos, 2 ó 3 m. El equipo que *va de mano* intentará derribar el mayor número de *quilles* posible, pero obligatoriamente se tiene que derribar la *quilla* de cualquier esquina y las otras dos que forman el ángulo recto exterior. El otro equipo realizará la *mano* de igual forma; de conseguir derribar más *quillas* se anota el punto, si no se anotará el tanto el equipo de *mano*.

La campana sorda.

Es una *mano* peculiar, pues, a la dificultad de tirar desde una distancia que supera los 20 m hay que añadir la de hacerlo de espaldas a las *quillas* y sin poder hablar mientras se juega,

volviendo a tirar aunque no se derriben *quilles* desde donde se para el bolo, de cara a les *quilles* pero se sigue sin hablar. Antes de realizar el segundo lanzamiento se plantan les *quilles* derribadas. Se suman les *quilles* conseguidas entre todas del equipo, ganando el que más tenga.

Pares y nones.

Está *mano* se lanza desde una distancia de 6 pasos, 4 ó 5 m. Por orden cada jugadora del primer equipo antes de lanzar dirá si el número de *quilles* que va a derribar será par o non. Las jugadoras que acierten, sumarán les *quilles* derribadas a las de sus compañeras. Después las jugadoras del equipo contrario, de igual manera, tendrán que derribar al menos una más para ganar, si no, gana el primer equipo.

Hacer, volver hacer y adivinarlas. (*A fe, refe y adivinales*).

El equipo que *va de mano* dirá el número exacto de *quilles* que van a derribar entre todas. La primera jugadora desde una esquina y a

cinco pasos, unos 3 m, tirará la bola. Contarán *les quilles* derribadas y, desde donde haya parado el bolo, volverá a tirar pero tendrá que tirar como mínimo, exactamente las mismas, que ha tirado en su primer lanzamiento. Si el bolo se queda dentro del cuadro, tirará desde donde ella elija; si por la proximidad del punto de tiro se realizan derribos sin soltar el bolo de la mano, éste se contará como una *quilla* derribada. Si el primer equipo falla, se apuntan la *mano* las contrarias sin necesidad de jugarla; en caso de empate gana el que *va de mano*.

Hacer, volver hacer y adivinarlas entre cada una. (*A fe, refe y adivinales entre cada una*).

Desde tres pasos, unos 2 m, cada jugadora elige el número total de *quilles* que va a derribar entre tirar y volver a tirar. En su segundo lanzamiento tendrá que tirar, como mínimo, exactamente las mismas que en su primer lanzamiento más las necesarias para ajustarlo al número de *quilles* elegido. Se sumarán todas las que cada equipo hayan acertado,

ganando el que más *quilles* acertadas haya derribado. En caso de empate, gana el que *va de mano*.

Adivinar entre todas. (*Adibinales entre totes*).

Se lanza desde 3 pasos, unos 2 m; consiste en adivinar el número de *quilles* a derribar entre todas las del equipo. Si el primer equipo acierta, el segundo tendrá que ir a las mismas más una. Si tira más de una, no vale. Si el primer equipo no acierta, gana el segundo directamente.

A tapar los ojos. (*A tapa els guells*)

La tiradora lanza con los ojos tapados por una jugadora del equipo contrario a 8 pasos de distancia, unos 5 m; antes de destaparse los ojos, deberá poner con los dedos, sin hablar, el número de *quilles* que cree que ha derribado. Si lo acierta, podrá volver a tirar desde donde ha parado el bolo sin taparse los ojos, sumando las derribadas entre las dos tiradas a las de su equipo. Si no acierta, no se contabilizan. El segundo tendrá que derribar más *quilles* para ganar.



Tirar y dejar el bolo dentro del cuadro. (*A dixá el bolo al choc*).

En este juego se tira desde cerca 4 ó 5 pasos, unos 2 ó 3 m. Para contabilizar *les quilles* derribadas es necesario que el bolo quede dentro del cuadro de juego. Las segundas tendrán que derribar más *quilles*; si no consigue el primer equipo dejar el bolo dentro del cuadro, una jugadora del segundo lo intentará; si tampoco



lo consigue, gana el equipo que *va de mano*.

A la raya. (*A la rayeta*).

Se marca una línea en el suelo a cuatro cinco pasos, unos 2 ó 3 m. Con los pies juntos, sin moverlos se lanzará el bolo, desde detrás de esta raya. Gana el equipo que más *quilles* ha derribado. En caso de empate gana la *mano* el primer equipo que ha tirado.

Todas dentro o todas fuera

(*Totes dentro o totes fuera / a les cremades*).

El lanzamiento se realiza desde 5 m del cuadro. Les *quilles* derribadas deberán estar todas o dentro el cuadro o fuera de él. El segundo equipo irá a más para ganar.

Las tres de la primó. (*A les tres de la primó*).

Se tira desde 5 pasos, unos 3 m. Se lanza desde una de las esquinas con la intención de derribar les *quilles* que forman la diagonal. Si esto se consigue, se sumarán todas las derribadas, teniendo tres ocasiones

seguidas para lograrlo, si así se desea. Aunque esto tiene un riesgo, pues si en alguna de ellas no se consigue derribar la diagonal, se pierden todas las *quilles* conseguidas hasta entonces, en esta *mano*.

Siempre se lanza desde la misma esquina. Se suman las derribadas de todas las participantes de un equipo y el segundo equipo deberá tirar a hacer más. Si el primer equipo no lo consigue, lo intentará una jugadora del otro equipo. Si lo consigue se apunta el juego o si no, gana el que *va de mano*.

Adivinar y enfornar. (*Adibiná y enforná*).

Este juego consiste en adivinar *les quilles* que van a derribar entre todas las jugadoras de cada equipo, pudiendo *enforná*, es decir, derribarlas *quilles* de la jugada sin soltar el bolo. El primer lanzamiento se hará desde 6 pasos, unos 4 m; y en la rebatida se *enforará* al pie del cuadro. El bolo contará como un derribo más si se mantiene en la *mano*. Si el primer equipo no consigue el juego, lo gana

el otro directamente sin necesidad de lanzar; si acierta, el segundo debe ir a sólo una más.

Adivinar y volver a tirar desde el pie de la quilla. (*Adibiná y enforná desde el peu de la quilla*).

Antes de lanzar el primer equipo tienen que adivinar el número exacto de *quilles* que van a derribar entre todas del equipo. Cada jugadora lanzará y *enforará* a pie del cuadro desde donde quiera. En el primer lanzamiento no se cuenta el *bolo* como derribo, aunque éste quede en la mano. En el segundo lanzamiento si el bolo se queda en la mano, se contabiliza como *una quilla* más.

A tocar el nueve y tener el bolo (*A tocá el nou y tinre el bolo*).

Desde una distancia de aproximadamente 1 m del cuadro, se golpea una *quilla* con la intención de derribar el *nou*. En este juego no se puede soltar el bolo de la mano, contándose todas las *quilles* que se derriben.

Abrir la canuda. (*A ubrí la canuda*).

Este juego se realiza desde cerca, a 2 ó 3 pasos del juego (1,5 - 2 m). Se trata de derribar *les quilles* de las esquinas, dejando de pie la que está entre las dos, contándose todas las demás que se derriben. El segundo equipo irá a derribar más. En caso de empate gana el equipo que va de *mano*.

A la esquina (*Al Cornero*)

Consiste en derribar una *quilla*, y sólo una, de las cuatro que forman las esquinas del cuadro, pudiendo tirar las más posibles del resto de *les quilles* (las 5 de los centros). Si el primer equipo no lo consigue, se apuntará directamente el juego al segundo. En caso de empate gana *el de mano*.

El resto.

Desde una distancia acordada de antemano que puede variar entre 6 y 9 pasos, se lanza el bolo diciendo la jugadora: ¡Reeeeeeeeeesto!. Si se calla antes de que el bolo se detenga, no se contabilizan los derribos.

La oreja. (*La urelleta*).

Alarde o adorno para influir en el ánimo del equipo contrario. Hay que lanzar el bolo agarrándose con una mano la oreja contraria. Se puede realizar en cualquiera de *las manos* anteriores.

precisiones complementarias

Como puede apreciarse éste es un juego complejo en su estructura por el número diferente de *manos* que se pueden dar.

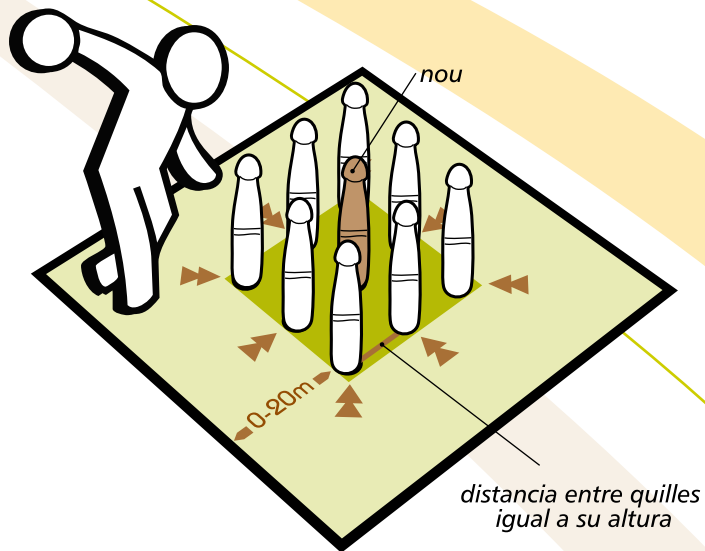
El número de máximo de *manos* que se deben conseguir para ganar son seis. El que antes las realice se alzará con la victoria.

Es muy difícil que una partida sea igual a otra pues la posible combinación de *manos* la hacen diferente.

campo de juego

En la calle, en terreno llano y libre de obstáculos. Los *foraos* son agujeros donde se plantan las *quilles* formando un cuadro de tres filas de tres, quedando separadas unas de otras la altura de una *quilla*.

La distancia de tiro varía, desde las *quilles*, hasta aproximadamente 20m dependiendo de la mano o jugada que se realice. Se lanza el bolo desde cualquiera de las cuatro esquinas o centros del cuadro de *quilles*.

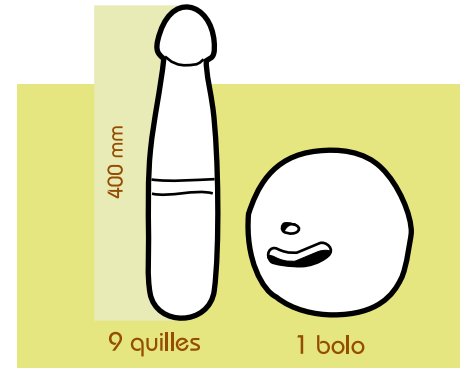


material



9 quilles torneadas de madera de haya de forma troncocónica y terminada en una bola. Tienen de 400 a 450 mm de altura, 60 mm en la base. Su peso es de unos 400 g. Aun siendo todas iguales, la del centro, llamada **nou**, tiene tres líneas marcadas para diferenciarla de las demás.

El bolo, será de madera de haya o verruga de roble quejigo (por su fabricación artesanal no es una esfera perfecta). Tiene un peso que puede oscilar entre 5 y 6 kg y 250 mm de diámetro. Presenta dos orificios: uno circular para meter el dedo pulgar y otro mayor para el resto de los dedos.



dónde se juega



principio general

Juego que requiere más precisión que fuerza. En las Quilles de 9 de Biert, dos equipos se enfrentan realizando una serie de juegos o *figuras*. Cada *figura* determina las *quilles* a derribar y las condiciones particulares del tiro (lugar de tiro, agarre, prohibiciones,...). Gana el equipo que antes consiga hacer cuatro juegos .



quilles de 9 de biert

Ariège (Francia)

desarrollo del juego

Dos equipos de 3 ó 4 jugadores cada uno se desafían alternativamente, realizando distintos juegos o *figuras* según el número de *quilles* a derribar, los lugares de tiro o las normas particulares acerca de prohibiciones, forma de agarre...

El equipo que inicia la partida propone una *figura* y la ejecuta. El contrario realizará la misma, debiendo derribar una *quille* más para anotarse el juego. El equipo perdedor será quien elija la siguiente *figura*. Así sucesivamente, ganará la partida el equipo que antes consiga hacerse con cuatro juegos.

Habitualmente se juega a unas treinta *figuras* diferentes, algunas de ellas requieren un *toque* muy preciso para proyectar las *quilles* golpeadas contra otras concretas. A esto se le denomina *portée*. Pero en las partidas reñidas se presta a dejar volar la imaginación y a requerir *figuras* distintas.



campo de juego

Se juega sobre un terreno llano, de tierra batida o de gravilla. Se disponen las nueve *quilles* en tres filas de tres a una distancia de 2,5 a 3 veces la altura de una *quille* (1m 30cm aprox.), formando un cuadro de 2 m 60 cm de lado.

La distancia de tiro puede variar desde a *pie de quille* hasta más de 20 m, según la figura a realizar.

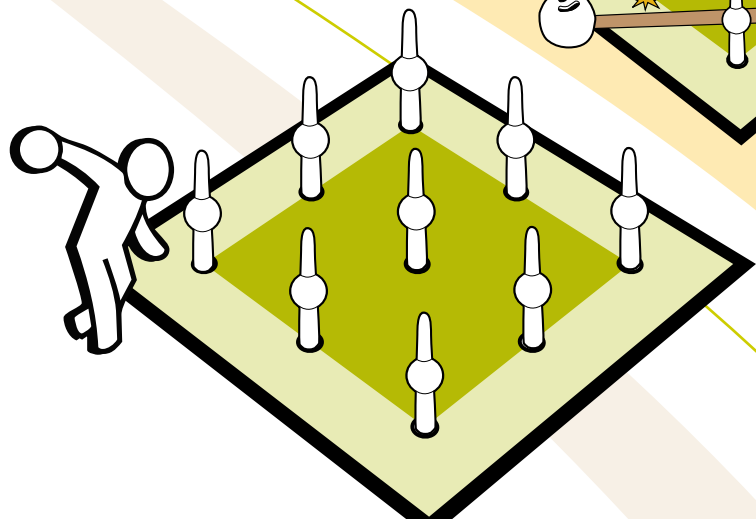
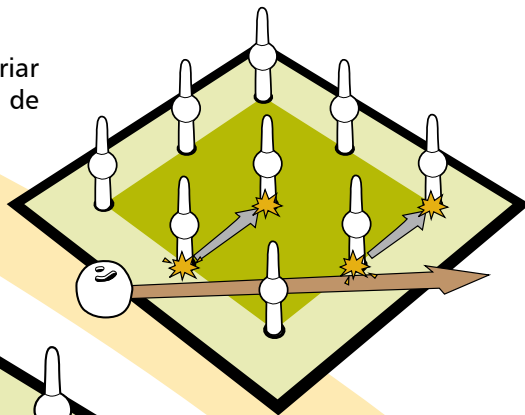


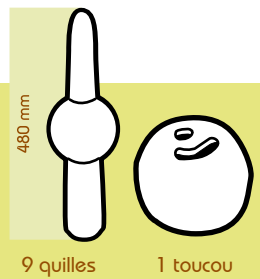
Figura 1

La «Double Portée»

Una figura difícil que requiere gran habilidad y técnica.



material



9 Quilles de madera torneada en madera blanca, como el abedul, de 48 cm de altura, 6 cm de diámetro en la base y 12 cm de diámetro en su mitad.

1 «Toucou», o bola de avellano o haya, de 26 a 28 cm de diámetro y un peso de 5 a 7 kg



usos y costumbres

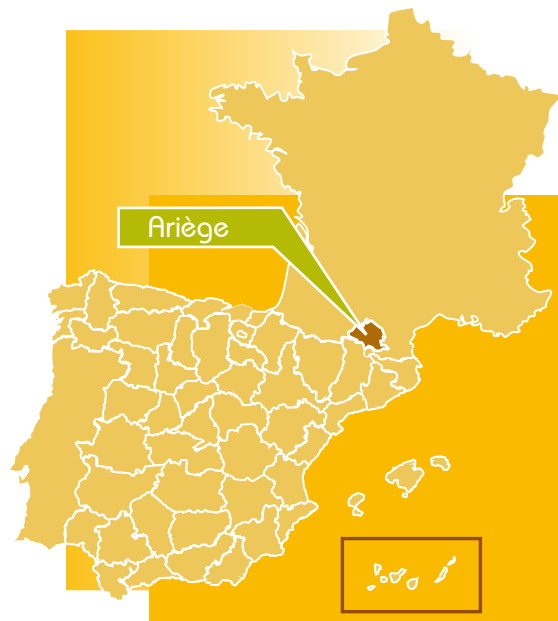
Este es un juego antiguo que data del S. XVI. Se tiene constancia de que consistía en un desafío entre jugadores, éstos colocaban monedas bajo ciertas *quilles* a derribar. Con el tiempo se fueron normalizando las distintas *figuras*.

A pesar de ser un juego mixto, fue practicado mayoritariamente por hombres.

En ciertos sermones de la época se quejaban del absentismo masculino en los oficios religiosos provocado por partidas disputadas.

Se juega frecuentemente al atardecer, una o dos veces por semana, cuando llega el buen tiempo.

En ocasiones, el juego de Quilles de 9 hace concurrir a jugadores de valles vecinos del Haut Conserans. Cada pueblo trae *figuras* particulares enriqueciendo el juego común.





principio general

Juego individual o entre dos equipos de tres jugadores cada uno. Formado por tres *quilles* pequeñas y tres más altas colocadas detrás, consiste en derribar cinco *quilles*, dejando una en pie para poder anotarse un punto.

quilles de six au maillet

(Sainte-Croix-Volvestre) Pays d'Ariège-Pyrénées

desarrollo del juego

Los tres jugadores de un mismo equipo lanzarán su lanzadera o *maillet* por turno, intentando derribar todas menos una para anotarse un punto.

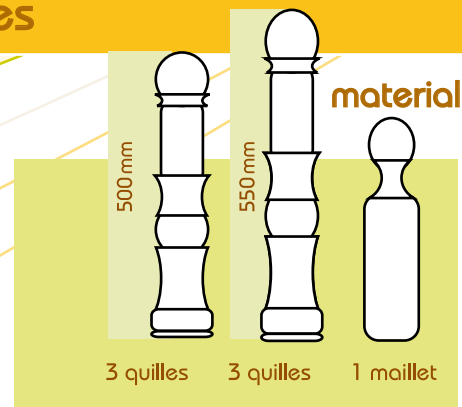
Si se juega de forma individual, cada jugador dispondrá de tres *maillets* (el suyo, el del adversario y otro cualquiera) para conseguir el objetivo.

Todo *maillet* lanzado debe obligatoriamente caer al otro lado del *tringle* o fleje para ser válido. Si cae antes, se declarará nulo, aunque derribe *quilles*, volviéndolas a colocar en pie.



La partida se desarrolla a 12 tiros por equipo. Ganará el equipo que más puntos consiga. En caso de empate, se continuará jugando hasta conseguir un punto de ventaja con el mismo número de tiros.

En una semifinal, el equipo ganador será el que antes consiga 11 puntos con un mismo número de tiros.



Les quilles son cylindriques, torneadas en madera de haya, plátano, boj u olmo.

3 quilles de 50 cm de altura y 7 cm de diámetro

3 quilles de 55cm de altura y 7 cm de diámetro

1 maillet de 30 cm de largo

une tringle o fleje de metal de 1 m de longitud

terreno de juego

Éste comprende varias partes:

Le "pité" : rectángulo sobre el que se colocan las *quilles* en dos filas de tres quillas separadas 30 cm entre sí.

Une tringle o fleje colocado a 1 m delante de la primera fila de *quilles*

Un campo de tiro con tres líneas marcadas para su uso en función de la edad y sexo de los jugadores (a 10 m de la primera fila para los hombres, a 8 m para las mujeres y a 7 m para los niños menores de 12 años).

usos y costumbres

Es muy practicado en el bajo Armagnac (este del Gers y este de Les Landes) y en el Alto Garona. Allí este juego contribuye a la animación del mundo rural gracias a la organización de concursos.

En Ariège, el *Comité Départemental du Sport en Milieu Rural* ha contribuido a la difusión y promoción de este juego, dentro de los Foyers Rurales que son asociaciones de animación del medio rural.

