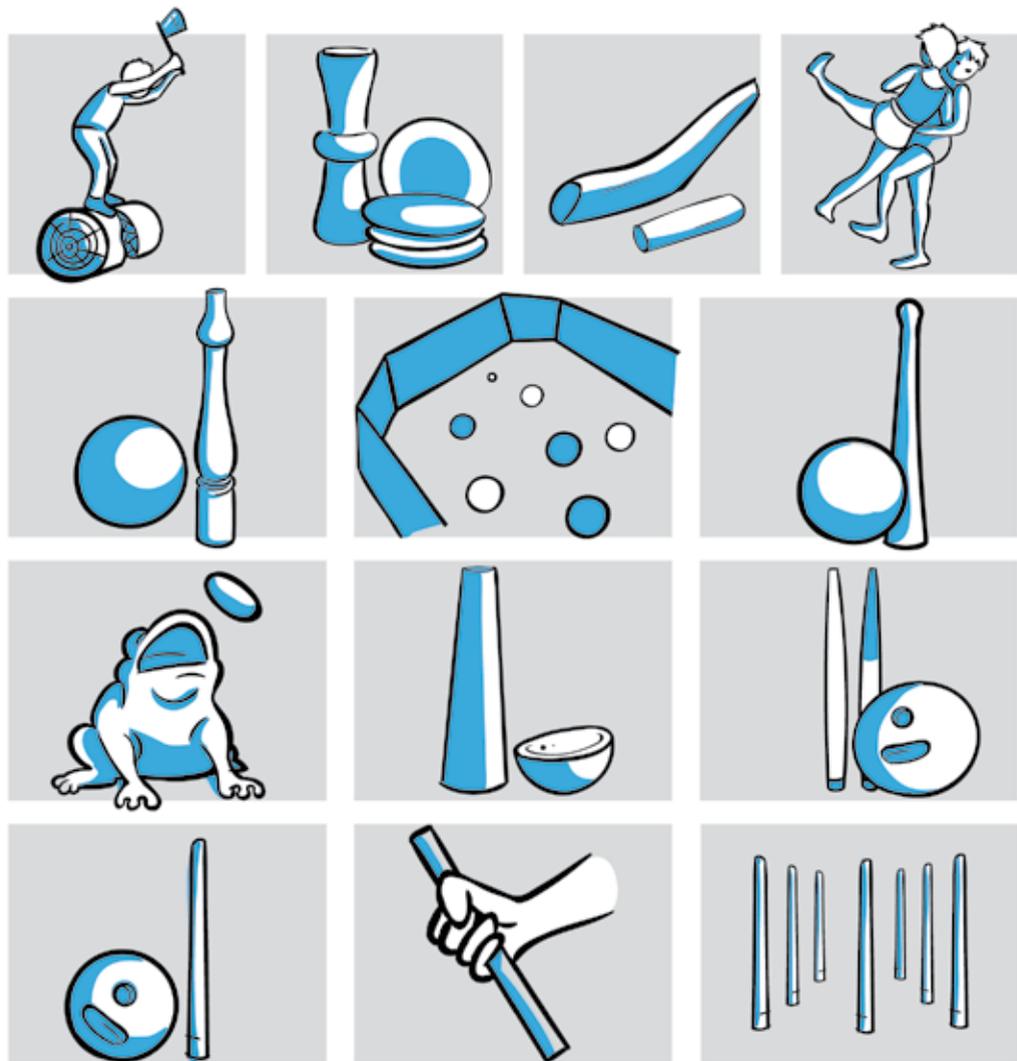


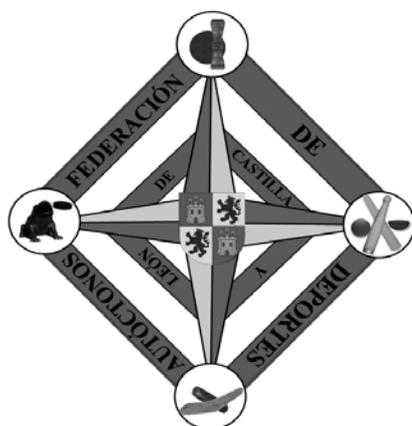
REGLAMENTOS DEPORTES AUTÓCTONOS



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Cultura y Turismo
Dirección General de Deportes

REGLAMENTOS
DE LOS
DEPORTES AUTÓCTONOS
DE
CASTILLA Y LEÓN



Depósito Legal: SG-32/2016

Imprime: Rabalán Artes Gráficas
C/ Enrique Larreta, 6 · Pol. Ind. El Cerro
40006 Segovia

ÍNDICE GENERAL

Presentación	7
Introducción	9
BILLAR ROMANO	11
BOLOS (MODALIDAD TRES TABLONES)	27
BOLO BURGALÉS	47
BOLOS FEMENINOS SEGOVIANOS DE ABADES	67
BOLO LEONÉS	77
BOLO PALENTINO	91
BOLO RIBEREÑO	99
CALVA	105
CORTA DE TRONCOS	119
LANZAMIENTO DE BARRA CASTELLANA	127
LUCHA LEONESA	139
RANA	167
TANGA	175
ACTAS DE JUEGO. ELABORACIÓN	190
BIBLIOGRAFÍA	198

PRESENTACIÓN

Los deportes autóctonos, inevitablemente, nos remiten a sus raíces, a sus orígenes, que son los nuestros, y a la pervivencia de estos deportes, que también es el de parte de nuestra cultura.

La destreza manual, la puntería, la concentración y toda una serie de habilidades diversas se ponen a prueba en un marco de convivencia, de encuentro y de diálogo, como antaño ocurriera entre los pastores que nos han legado buena parte de estos juegos.

Una cultura de convivencia, que en nuestros días lo es también de integración, pues en muchos de ellos pueden participar niños, niñas y mayores, hombres, mujeres y personas con alguna discapacidad, favoreciendo la convivencia, la tolerancia y el diálogo intergeneracional.

La pervivencia de los Deportes Autóctonos en Castilla y León tiene como principal valedora a la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León, cuyo trabajo, desde hace más de 27 años, siendo esta publicación un buen ejemplo, procura que estos deportes se actualicen en el respeto a sus esencias más ancestrales. Una actualización que es vital para su buen desarrollo y para que perduren muchos años más.

En definitiva, nos encontramos ante una publicación muy oportuna, que da testimonio de nuestra Historia y de nuestras raíces, que difunde los deportes autóctonos y es, a la vez, útil para quienes los practiquen, ya sea como jugadores, árbitros o técnicos.

Conscientes del valor de esta labor federativa, desde la Junta de Castilla y León mantenemos una colaboración constante con ella, pues es entre todos, desde las entidades públicas y privadas, como sacaremos adelante la preservación de lo nuestro.

Espero que esta publicación sirva para fomentar y mejorar muchas más jornadas de competición y recreo, de convivencia y de deportividad entre nuestras gentes y nuestros municipios alrededor de los deportes autóctonos



Alfonso Lahuerta Izquierdo
DIRECTOR GENERAL DE DEPORTES

INTRODUCCIÓN

El presente libro es una renovación de los Reglamentos de los Deportes Autóctonos de Castilla y León. Tiene por objeto reemplazar la edición de 1998 de la normativa de competición hasta ahora vigente en esta Federación.

Dicha publicación recoge las trece modalidades de juegos tradicionales, incluido ya el Bolo Femenino Segoviano de Abades, modalidad reconocida por esta Comunidad, así como las reformas aprobadas por la Federación para las especialidades de: Tanga, Rana, Calva y Bolo Ribereño.

Estas innovaciones tienen su justificación en la experiencia fruto de la práctica y la adaptabilidad a las distintas sensibilidades territoriales de sus practicantes.

El proceso de elaboración y cambios producidos, a propuestas meditadas y contrastadas con nuestros deportistas que, sin olvidar su espontaneidad y sencillez con que estos juegos se identifican desde sus más remotos inicios, van aportando formas y características deportivas que cuentan con mayor aceptación en la actualidad de los que se practican más asiduamente, pudiendo definir a dicho proceso de “deportivización”, situación que va afectando a los aficionados del ámbito federativo.

El lector se va a encontrar con unos contenidos de reglamentación técnico-deportiva similar a los que sustituye, pues conserva parte de aquel y sin desvirtuar la esencia y el trabajo de la anterior publicación se ha considerado introducir las modificaciones aprobadas en las asambleas extraordinarias en las sesiones celebradas por esta Federación, los días 7 de abril de 2013 y el 15 de marzo de 2015, así como los artículos efectuados por dichos cambios.

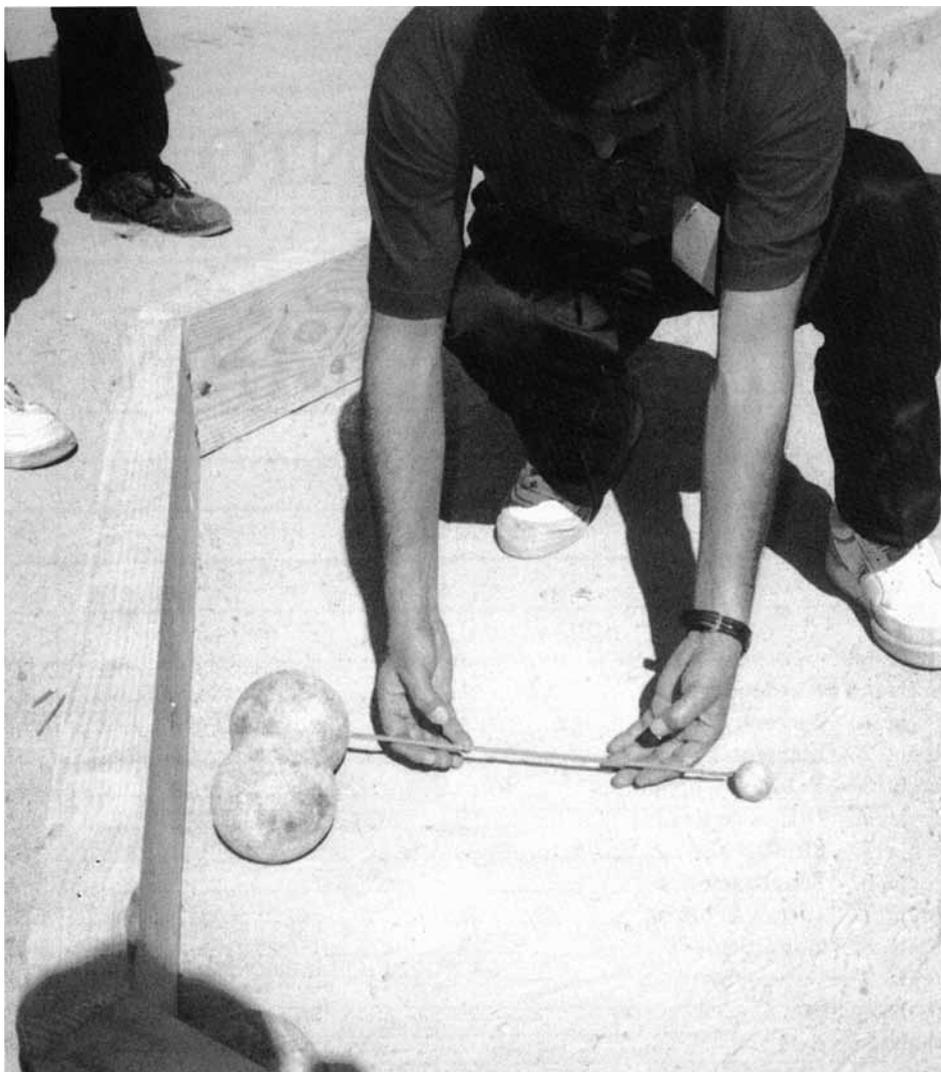
En definitiva, queremos motivar a la gente, al pueblo, a los deportistas, de nuestros deportes autóctonos, para que la cultura que nuestros ancestros nos legaron perdure en el devenir del tiempo.



Antonio Verduras Ferreras
PRESIDENTE

REGLAMENTO DE BILLAR ROMANO

Preámbulo	15
Regla 1. Terreno de juego	17
Regla 2. Elementos de juego	17
Regla 3. Equipos y jugadores	18
Regla 4. Orden de tiradas	19
Regla 5. Puntuación	20
Regla 6. Penalizaciones	20
Regla 7. Jueces Árbitros	20
Regla 8. Uniformidad	21
Regla 9. Categorías	21
Cuadro unificado de categorías	21



EL BILLAR ROMANO

El que más y el que menos, todos hemos jugado al billar o hemos visto distintas clases de billares, pero ¿quién ha visto jugar o ha jugado al billar romano? Seguramente solo los habitantes de Zamora, pues casi es un juego propio, que ahora se empieza a difundir en Castilla y León.

La antigüedad de este juego parece deducirse de su propio nombre (BILLAR ROMANO); algunos historiadores identifican a la ciudad de Zamora con la Ocelorum de los itinerarios romanos, a pesar de lo refractaria que, en principio fue la tierra de Zamora a la romanización. Es en Zamora donde parece que este juego tiene más implantación, así como en otras tierras cercanas de la provincia de León y Aranda de Duero (Burgos).

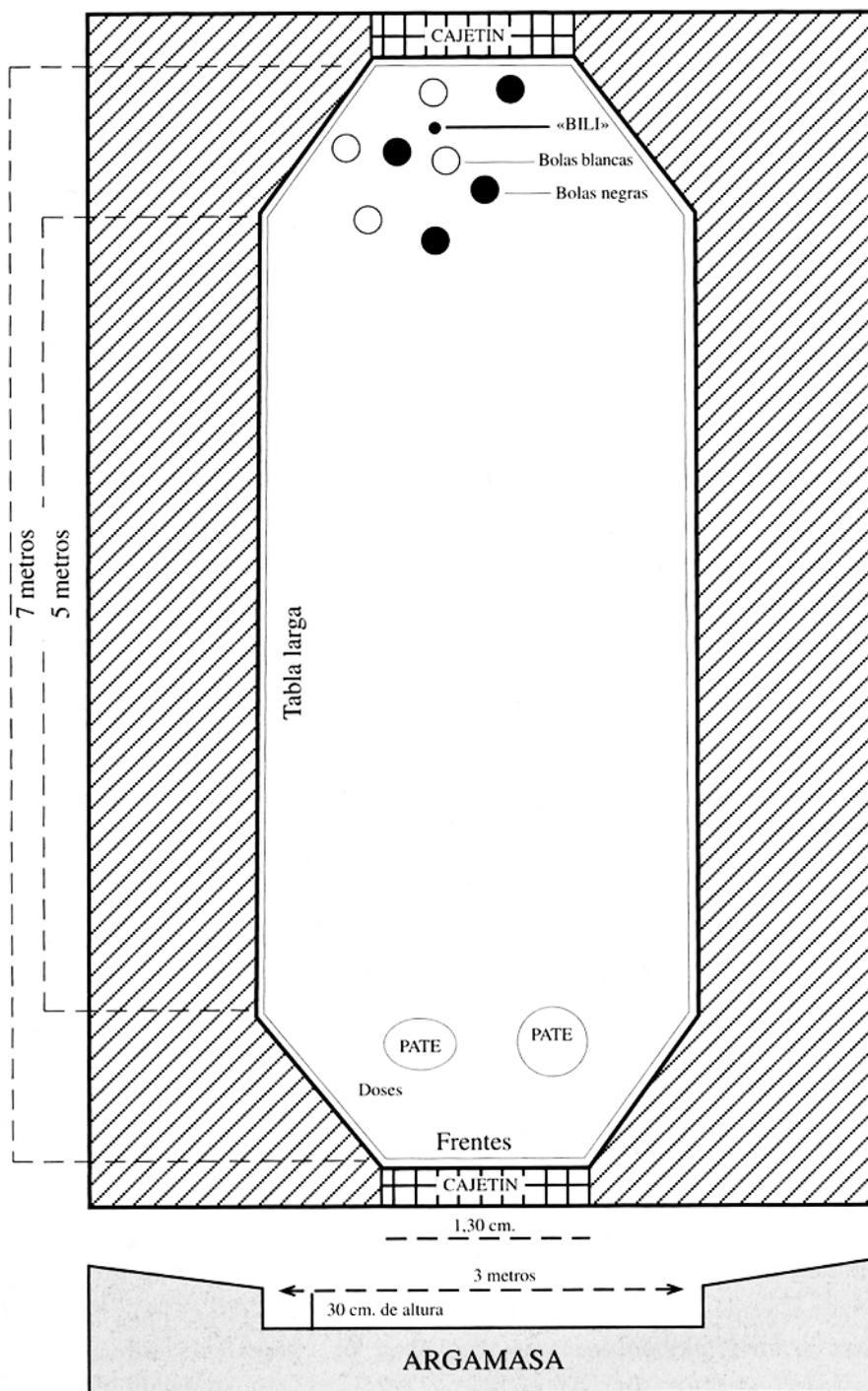
Para este estudio/investigación, hay poco o poquísimo editado sobre el billar romano, aparte de los publicados por Ignacio Sanz en su obra titulada *“Juegos Populares de Castilla y León”*; y el estudio publicado por Elvira Fernández del Barrio en la revista *Relevo* con el tema *“El billar romano en vías de extinción”*.

Zamora «la bien cercada», denominada así por su muralla configurada por las «peñas tajadas» llamadas así a las peñas de Sta. María, piedras que dieron fama y esplendor histórico a la Muy Noble y Muy Leal Ciudad de Zamora, como la denominara Enrique IV.

Si andamos por las callejuelas de los Barrios Bajos, si preguntamos a cualquiera por CASA MARCOS, no tendremos ningún problema, pues entre las calles por las que parece no haber pasado el tiempo, descubriremos una puerta coronada por un escudo de metal (que enseguida llamará nuestra atención); que representa la ciudad de Zamora, eso sí, acompañado del rótulo BILLAR ROMANO, y atravesándola podremos descubrir todo el saber popular sobre el BILLAR ROMANO.

Manuel Jesús Veleza Vallelado

CAMPO DE BILLAR ROMANO



PREÁMBULO

El Billar Romano es un Deporte practicado y difundido en la provincia de Zamora, y especialmente en la capital.

Su origen se remonta a la época de los romanos, que lo utilizaban como ejercicio de concentración y estrategia previo a los combates. Con él ponían a prueba el sentido de esta, la potencia en las tiradas y la disciplina y entendimiento entre sus guerreros (en el juego de los compañeros).

El CAMPO (terreno de juego) está formado por un barro especial, mezcla de argamasa y ceniza que, una vez compactado, se le echará encima unas capas de arena tamizada de río para cubrirlo solo lo preciso y procurando, con especial cuidado, no alterar la profundidad del campo. En la mayoría de los casos se encuentra en un recinto cerrado y cubierto.

La Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León ha homologado el Reglamento de Billar Romano que será de obligado cumplimiento para toda clase de competición o exhibición; no obstante existen otras normas tradicionales practicadas en los bares de Zamora donde disponen de CAMPO y que mencionaremos para su conocimiento.

- Las partidas se formarán por riguroso orden de llegada o por acuerdo entre los participantes.
- Las partidas «mano a mano» no podrán realizarse mientras haya parejas para jugar.
- Por mutuo acuerdo de las parejas la partida se puede alargar a 25 tantos.
- A los nueve tantos, o mitad de partida, se pueden cambiar las bolas.
- La pareja ganadora tendrá derecho a seguir jugando, retirándose la pareja perdedora.

Técnicas de juego

El BILLAR ROMANO está basado en acercar lo más posible las propias bolas al «bili», o de separar las del rival, o por el contrario, acercar el «bili» a las propias o separarlo de las del contrario.

Está claro que no pueden describirse todas las jugadas que serían posibles de realizar, ya que serían tantas como distintos lanzamientos imaginables.

No obstante hay jugadas típicas como:

Arrime. Es acercarse lo más posible, rodando la bola, en dirección al «bili», con la palma de la mano hacia arriba.

Rodillo o Rodado. Consiste en lanzar fuertemente la bola contra la contraria con la palma hacia abajo, con la finalidad de desplazarla.

Entrada. Tocando con su bola a la que lanzó anteriormente para aproximar ambas al «bili» (se puede realizar el lanzamiento con la palma de la mano hacia arriba o hacia abajo).

Golpe. Cuando junto al «bili» hay dos bolas, una contraria y otra propia, si está ganando la contraria y es difícil y peligroso separarla a rodillo, se lanza, con la palma de la mano hacia abajo, una bola bombeándola para que quede en el lugar de la contraria. Es un golpe de mucha precisión.

Otras son: Tiro atrás, entre piernas, salteada, torito, etc.

Existen variantes del BILLAR ROMANO, que por su sencillez en la adaptación del terreno de juego, no disponen de la belleza y destreza que ofrece el BILLAR ROMANO a los jugadores.

La más conocida de las variantes es la Bocha (Pétanca) y que es practicada mayoritariamente en Francia.

Francisco Domínguez Domínguez



REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1. El terreno de juego

1.1. La cancha de juego será de tierra horizontal y liso, sin ningún tipo de obstáculo que pueda impedir el deslizamiento normal de las bolas, tanto en su recorrido por el aire como por el suelo.

1.2. El TERRENO DE JUEGO es una superficie de forma octogonal de 7 metros de longitud por tres de anchura. Cada uno de sus lados tiene su denominación, a saber: FRENTE, TABLAS LARGAS Y DOSES.

1.3. Se llaman FRENTES a los lados de los fondos. Su medida es de 1,30 metros.

1.4. La TABLA LARGA en cada uno de los dos laterales del campo. La longitud es de 5 metros.

1.5. Los cuatro lados restantes que unen los dos frentes con las tablas largas se llaman DOSES. La medida es de 1,30 m.

1.6. «LÍNEA DE BILI». En los doses y a una distancia aproximada de 30 cm. del frente, habrá una línea marcada en sentido vertical para señalar el lugar de colocación del «bili» y que se llama «LÍNEA DEL BILI».

1.7. La profundidad del terreno de juego será de 30 cm. marcado por un bordillo de madera en todos los lados del campo.

1.8. A partir del bordillo que marca la profundidad del campo y en sentido ascendente, entre 10 y 15°, la madera se irá inclinando hasta una distancia no superior a 2 metros, con el objeto de que las bolas, en caso de salirse del terreno de juego, vuelvan a él.

1.9. Al comenzar cada partida se igualará la arena, pasándose un rodillo o similar para igualar el campo. Si fuera necesario se humedecería a criterio del Juez-Árbitro.

1.10. Las condiciones del terreno de juego no podrán alterarse una vez comenzado el partido.

REGLA 2. Elementos de juego

2.1. Se consideran elementos de juego las BOLAS, el BILI, el PATÉ y los CAJETINES.

2.2. Las BOLAS serán de madera y perfectamente esféricas. Serán de color blancas y negras.

2.3. El BILI, que también será de madera, será una bola esférica con un diámetro de 3,5 cm., y un peso aproximado de 25 gramos.

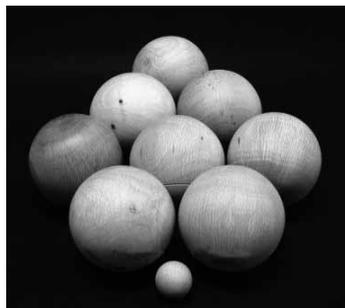
2.4. El PATÉ es un círculo o semicírculo que traza en el suelo el jugador que comienza el juego. Desde el Paté tirará el resto de los jugadores.

2.5. Es obligatorio tener, al menos, un pie dentro del Paté. El otro pie puede estar indistintamente delante o detrás.

2.6. Los CAJETINES estarán situados a un metro de altura en los frentes y 1,50 m. de largo por 40 cm. de ancho como máximo.

2.7. Los CAJETINES son:

- El depósito de las Bolas.
- El depósito del «bili».



Si las bolas no son propiedad del equipo participante estará obligado, al finalizar el partido, a recoger las bolas y el «bili», depositándolo en el *cajetín*.

Los cajetines estarán provistos de juncos secos con la finalidad siguiente:

a) Servirán de medida al Juez-Árbitro para las jugadas en las que haya distancias similares.

b) Servirán de amparo a las bolas y el «bili» para evitar su deterioro. Los *cajetines*, situados según lo anteriormente expuesto, servirán para evitar la salida de las *bolas* por los *frentes*.

2.8. El «bili» y el paté estarán en lados opuestos de la línea media transversal del campo.

REGLA 3. De los equipos y los jugadores

3.1. El equipo, dependiendo de la modalidad, podrá ser individual o de parejas. En este último caso el equipo puede disponer de un tercer componente que actuaría como reserva.

3.2. El equipo puede estar formado sólo por hombres, sólo por mujeres o por hombres y mujeres (mixto).

3.3. Para que un equipo, previamente inscrito en la competición, pueda participar en la misma, deberá contar, al menos, con dos jugadores en la cancha a la hora fijada para el comienzo del partido.

3.4. Se podrá realizar un cambio de jugadores, antes o durante la celebración del partido, sin posibilidad de ningún otro.

3.5. Los jugadores deberán permanecer durante el partido fuera del terreno de juego pero junto al paté.

REGLA 4. De las tiradas: número y orden de las mismas

4.1. Se considera como tirada a cada uno de los lanzamientos de las bolas que corresponde realizar a cada jugador.

4.2. Las tiradas que corresponden a cada equipo son:

a) Para equipos compuestos por un jugador (modalidad individual): cuatro bolas.

b) Para equipo compuesto de dos jugadores (modalidad de parejas): dos bolas por jugador.

4.3. Cuando se produzcan situaciones, de un jugador por otro, durante el transcurso del partido, el jugador entrante, cubrirá el número de tiradas que al jugador saliente le faltasen por realizar.

4.4. El orden de tiradas para cada equipo se establecerá por sorteo.

4.5. A quien corresponda jugar en primer lugar, trazará el paté en el suelo y, una vez colocado el «bili», iniciará los lanzamientos.

4.6. El «bili», tiene que estar colocado, para iniciar el juego, dentro de su línea y sin tocar la parte de la madera.

4.7. No se podrá lanzar ninguna bola si no es teniendo, al menos, un pie dentro del paté.

4.8. Si una bola sale del campo y no vuelve a él por sí misma, quedará anulada en esa jugada.

4.9. Si fuera el «bili», el que saliera del campo y no volviera por sí mismo, se empezará de nuevo esa jugada.

4.10. La primera jugada finalizará cuando cada equipo haya lanzado sus cuatro bolas.

4.11. La siguiente jugada la iniciará arrimando el componente del equipo ganador de la anterior jugada.

4.12. Después de la jugada inicial de arrime tirará un jugador del equipo contrario. El siguiente o siguientes lanzamientos le corresponderán al jugador del equipo que más alejada tenga la bola del «bili», hasta completar, si fuera preciso, el número de bolas que le corresponde lanzar.

4.13. Bajo ningún concepto los jugadores podrán realizar tiradas dentro del campo de juego donde ha de realizarse el partido de competición, antes de ser autorizado por el Juez-Árbitro.

4.14. A fin de poder establecer un contacto con la Cancha antes de comenzar el partido, y cuando los Árbitros lo dispongan, los jugadores podrán realizar dos tiradas, una en cada sentido, sin que el resultado de las mismas sea contabilizado.

4.15. El jugador no podrá pisar ni sobrepasar la línea marcada del paté antes de haber realizado el lanzamiento de la bola.

REGLA 5. Puntuación

5.1. La obtención de puntos se conseguirá una vez jugadas las ocho bolas.

5.2. Se concederá un tanto por cada bola del mismo color que esté más próxima al «bili».

5.3. La puntuación total de cada equipo, vendrá determinada por la suma de los puntos obtenidos en el transcurso de la partida.

5.4. Las medidas dudosas las comprobará el Juez-Árbitro por medio de las pajas o juncos que habrá en los cajetines. Cuando la distancia no se pudiera realizar con una paja o junco se recurrirá al metro.

5.5. Cuando la distancia de la Bola Blanca y una Negra, respecto al «bili», sean iguales se determinará con una moneda, anotándose el punto quien acierte.

5.6. El partido acabará, cuando terminado el lanzamiento de todas las bolas de una jugada, el equipo o participante consiga antes los 18 tantos.

REGLA 6. De las penalizaciones

6.1. Si durante la celebración de la partida, o una vez finalizada ésta se descubriera la suplantación de un jugador previamente inscrito en un equipo, por otro que no lo estuviera, dicho equipo será sancionado con la descalificación del partido y la aplicación del REGLAMENTO DISCIPLINARIO.

6.2. El menosprecio a las decisiones de los Jueces-Árbitros por parte de un jugador de un equipo, o del equipo completo, los insultos, gestos u ofensas serán sancionados durante el encuentro con la pérdida de dos tantos. Si persisten dichos menosprecios, insultos, gestos u ofensas, serán sancionadas con cuatro tantos que se le restaría a la puntuación obtenida por dicho equipo, sin perjuicio de las que corresponda por la aplicación posterior del Reglamento Disciplinario aplicado por el Comité de Competición.

6.3. Si durante el desarrollo del partido hubiese agresión en la persona de algún Juez-Árbitro o Auxiliar de éste, la sanción será la descalificación del equipo para todo el resto del campeonato, más la aplicación por el Comité de Competición de las sanciones complementadas en los Reglamentos Disciplinarios.

REGLA 7. Los Jueces-Árbitros

7.1. El equipo arbitral estará formado por uno o dos Jueces (Principal y Anotador), siendo sus funciones, en uno y otro caso:

a) Vigilar el cumplimiento del Reglamento y sancionar de acuerdo con las normas del mismo.

b) La confección de actas informes y firmas de las mismas.

c) Poner especial cuidado en comprobar que se cumpla el Reglamento de acuerdo con el punto 14 de la Regla 4 y el punto 1 de la regla 6.

d) Comprobar, por medio de las pajas, juncos o el metro, según los casos, las medidas dudosas de las bolas respecto al «bili». En caso de que las distancias fueran iguales se realizará la anotación del tanto conforme al punto 5 de la Regla 5 con el lanzamiento al aire de una moneda.

REGLA 8. Uniformidad

8.1. Cada club o agrupación deportiva adoptará el color de la uniformidad que estime oportuna.

8.2. Cuando participen más de un equipo de una misma asociación, agrupación o club en un campeonato, exhibición o torneo deberán utilizar vestimenta de distinto color o, en su defecto, un brazalete o cualquier otro distintivo que diferencie a cada equipo.

8.3. El equipo de calzado a utilizar será, en su piso, lo más liso posible a fin de poder mantener en las condiciones más óptimas el estado del terreno de juego.

REGLA 9. Categorías

9.3. Atendiendo a la edad de los jugadores en el siguiente cuadro se distinguen las siguientes categorías, pesos y diámetros de las bolas

CUADRO UNIFICADO DE CATEGORÍAS, MEDIDAS Y PESOS			
CATEGORÍAS	EDADES	MEDIDAS	PESOS
PREBENJAMÍN	6-7-8 AÑOS	8 cm	300/400 gramos
BENJAMÍN	9-10 AÑOS		
ALEVÍN	11-12 AÑOS	9 cm	400/500 gramos
INFANTIL	13-14 AÑOS		
CADETE	15-16 AÑOS	10 cm	500/600 gramos
JUVENIL	17-18 AÑOS		
SENIOR	MÁS DE 18 AÑOS	11 cm	600/800 gramos

LOS BOLOS

Antes de empezar a describir las distintas modalidades de Castilla y León, voy a intentar dar las definiciones existentes y sus antecedentes históricos. El Diccionario de la Real Academia Española lo define como: «*Juego que consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos, formando tres hileras equidistantes, y en derribar cada jugador los que pueda, tirando con una bola, desde una raya señalada*».

Pero mejor y más ampliamente lo define el Diccionario de Autoridades (1726): «*Juego bien conocido en España, consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos, apartados entre sí como un quarta, y a veces menos, y formando tres hileras igualmente distantes, y más adelante se pone otro, que se llama diez de bolos; y tirando con una bola desde una raya que se señala, gana los que derriba como pase del diez, porque si se queda antes es cinco; y aunque, haya derribado bolos, no los cuenta, y desde el parage donde paran las bolas se birla después*».

El Diccionario Crítico Etimológico, los define así: «Bola: del latín Bulla, la primera documentación donde apareció la palabra bola en castellano fue hacia 1400, en el Glosario del Escorial.

En la Edad Media se decía Pella para bola, pelota (Gonzalo de Berceo). Más tarde se introdujo la forma occitana, al principio seguramente como nombre de bolas empleadas en algún juego. Bolo, birlo, trozo de palo cilíndrico con el que se juega, tratando de derribarlo por medio de una bola que se lanza.

En cuanto al origen de los bolos hay varias teorías. Según R Brasch (*How did sports begin*, London, 1972) parece germánico. Los Keggel, una especie de bolos, desempeñaron un papel importante en los primitivos ritos religiosos teutones; derribar uno de estos Keggel (símbolo del demonio), que se colocaban al fondo de la nave lateral de la iglesia, constituía una afirmación de virtud para el feligrés que lo lograba. Según describe R. Brasch al principio se situaba un palo y mediante una piedra o canto rodado de río (igual que la calva), se trataba de golpear con la piedra al palo; posteriormente sufrió ciertas deformaciones, se utilizó una bola de madera para lanzar, y se fueron añadiendo palos hasta tener tantos como jugadores participaban. En los libros de la administración de los bienes parroquiales de la Catedral de Paderborn, se lee que los canónigos llamaban al juego Huidenwerfen o «destrucción de los paganos». Pero rápidamente se popularizó de tal manera que pasó a ser una diversión muy extendida en el reino teutón.

Para Aranzadi los bolos, son de origen céltico o precéltico. Otros autores creen que los bolos, provienen de los egipcios, pues ya se practicaba en el año 5200 a. de C. ; concretamente Sir Flinders Petrie, descubrió en una de sus investigaciones los elementos necesarios para la práctica del juego, parecido a los bolos, en una tumba de un niño egipcio.

Según afirma Karl Diem (1966), en la Grecia Clásica, al tiempo que hubo un gran desarrollo de la cultura, y paralelamente de todos los juegos y deportes, ya está presente el juego de los bolos, como podemos ver en la referencia siguiente que nos describe Rodrigo Caro en la Odisea.

“En la época de los romanos (Césares), se tiene noticia de un juego semejante al de los bolos que llaman bochas. Voy a describir las bochas, cuya práctica requiere no poca habilidad. Los jugadores se dividen en dos bandos, y si hay número de bolas suficiente, cada uno toma un par de ellas marcadas de modo que cada uno distinga las suyas. Uno del bando que obtuvo mejor suerte, desde la raya que sirve de meta, arroja a cierta distancia una bola algo más pequeña que las otras llamada bocha. Otras veces se pone de antemano en un sitio ya fijo.”

Los romanos daban indistintamente el nombre de bacillus a los bolos, y en general, a todo palo grueso, cualquiera que fueran sus aplicaciones, y particularmente, a los que se destinaba al actual juego de los bolos. Ellos le denominaban trunculorum ludus (el juego de los tronquitos), nombre que indica el perfecto conocimiento de este juego.

En la Edad Media, los bolos ya se practicaban con asiduidad. Entonces eran de forma cónica; hay constancia de que los claustros de los conventos y catedrales constituían el terreno favorito para su práctica.

En España podemos deducir que hasta el siglo XIII no se conocía o no era aún popular el juego de los bolos. Pues en el documento más antiguo de juegos recogidos por Alfonso X el Sabio, en el Libro de los Juegos (1251 -1282) no menciona para nada el juego de los bolos.

Una de las referencias más antiguas en España, datan concretamente del juego de bolos, denominados Juego de birlas o birlos; el documento citado se encuentra en el Archivo de comptos navarro. Describe que las fechas navideñas serían propicias igualmente, para toda suerte de juegos tales como las tablas, la raffa y los de birllas (bolos). En enero de 1384, muy pocos días después de las fiestas de fin de año, un texto cita la compra de 16 juegos de tablas y birlas que Carlos II habría adquirido seguramente para recrearse por aquellos días.

En los siglos XIV y XV, el juego por dinero había calado tan hondo en el pueblo, que ni las sanciones lograban apartarlo del juego. A pesar de las numerosas Pragmáticas y sus sanciones, no enfriaron al pueblo a seguir jugando.

Como muestra en París, en el año 1308, ya comenta una ordenanza: *«Muchas gentes de trabajo y de clase baja dejaban sus haceres y sus familias en días laborables para ir a jugar a la pelota, a los dados, a las cartas y a los bolos... y para atajar tales desórdenes se prohíbe a las personas de esta condición jugar en las fechas laborales, bajo pena de prisión o multa de la cual el demandante se llevará la cuarta parte»*.

En Francia desató tanto ardor y pasión su juego, que el rey Carlos I tuvo que dictar una Ordenanza, el 23 de Mayo de 1369, en virtud de la cual: *«prohibía a sus soldados practicar el juego de los bolos, reemplazándolo por el tiro con arco»*.

Parece ser que fueron los romanos quienes lo introdujeron en Inglaterra, aunque hasta el siglo XII no alcanzó su auténtico desarrollo. En 1299 se creó el club más antiguo de bolos: Southampton Oíd Green.

El gran humanista y pedagogo Juan Luis Vives (1492-1540), en su obra principal *«De Tradentis disciplinis»*, dedica un capítulo a la educación física, y enumera los ejercicios beneficiosos para los adolescentes como son las largas marchas, carreras, luchas y abatidas de pelota y bolos, etc.

Como podemos observar a lo largo de la historia, multitud de veces el juego estuvo penalizado, como se relata en *«El Tratado del Juego, escrito por Fray Francisco de Alcocer, de la orden del bienaventurado San FranciscoS de la provincia de Santiago, en el que se trata copiosamente, cuando los jugadores pecan, y son obligados a restituir el derecho divino como de derecho común, y del Reino, y de las Apuestas, Suertes, Torneos, Justas, Juegos de Cañas, Toros y Truhanes con otras cosas provechosas y dignas de saber»*.

Martín Lutero, en el siglo XVI, fue un auténtico entusiasta y seguidor del juego de los bolos, incluso viendo que el número de bolos con que se jugaba era demasiado grande (entre 3 y 16), implantó el uso de nueve bolos, como número ideal para el desarrollo del juego, y se acordaron unas características comunes que aún se siguen manteniendo como son:

- El uso de bolas de agarradera.
- El uso del tablón de deslizamiento.
- El uso de nueve bolos para el juego.

En 1511, Enrique VIII de Inglaterra, prohíbe a sus subditos el juego de las bochas, por ser fuente de peleas y desórdenes; esta prohibición se mantendría en vigor hasta 1845.

En el transcurso del siglo XVI, merece la pena destacar a Cristóbal Méndez, en el estudio que desarrolla sobre los juegos y deportes, de este siglo y uno de los que considera buenos para el desarrollo son los bolos, en El Libro de ejercicio corporal de los deportes (1553): *«Aunque birlos es buen juego, y*

argolla, porque en ellos se siguen intereses, es mucho mal, y toman muy ruines resabios y peligrosos».

Ya en el siglo XVI, en algunos sitios se señalaba el lugar donde se podía practicar este juego, en 1538, en Salamanca, se redactó un bando que disponía: *«no se pongan juegos de bolos en parajes para danzas ni en caminos Reales, sino que sea en las eras u otras partes cerradas».*

Pero no creamos, que no hubo problemas a la hora de practicar todos estos juegos en general, pues merece la pena recordar los Juegos en España durante el siglo XVIII, y más concretamente durante el período comprendido entre (1759-1788), en el que se publicaron Las Pragmáticas Reales, por Carlos III.

Manuel Jesús Veleda Vallelado

REGLAMENTO DE BOLOS MODALIDAD TRES TABLONES

Introducción	29
Artículo 1. Terreno de juego	33
Artículo 2. Elementos fijos	33
Artículo 3. Medidas de tablonos	34
Artículo 4. Piezas de juego	34
Artículo 5. Bolos	35
Artículo 6. El Mico	35
Artículo 7. Desarrollo del juego	35
Artículo 8. Clases de tiro	36
Artículo 9. Reglas de juego	36
Artículo 10. Fases de juego	36
Artículo 11. Birlar	37
Artículo 12. Estilo libre y competición	37
Artículo 13. Estilo libre	37
Artículo 14. Estilo de competición	38
Artículo 15. Colocación del Mico	38
Artículo 19. Equipo arbitral	39
Artículo 21. Competiciones oficiales	40
Artículo 22. Campeonato individual y parejas	40
Artículo 24. Tiradas	41
Artículo 25. Campeonatos territoriales	41
Artículo 26. Uniformidad	42
Artículo 27. Bolas morras, blancas o zulas	42
Artículo 28. Bolas zulas	42
Artículo 29. Bolas blancas	42
Artículo 34. Valoración de bolos y jugadas	43
Artículo 35. Caída de bolos	43

Artículo 36. Rebote de bolos	44
Artículo 37. Rotura de bolas y bolos	44
Artículo 38. Penalizaciones	44
Artículo 39. Categorías	45



INTRODUCCIÓN

El Deporte de los Bolos de la MODALIDAD TRES TABLONES, tiene su origen dentro de la Comunidad de Castilla y León, en la provincia de Burgos, en el partido judicial de Villarcayo.

Desde Espinosa de los Monteros, Villarcayo, Medina de Pomar, Valle de Mena, Merindad de Castilla la Vieja en Cuesta Urría, Trespaderne, Frías, norte del Partido Judicial de Briviesca, Valle de Losa, Valle de Tobalina, Sobrón y llegando hasta Miranda de Ebro. En estas localidades, desde tiempos muy remotos, en todos los pueblos por pequeños que sean, existe una bolera, que generalmente suele estar próxima a la iglesia y cerca de la «taberna» o bar.

Los domingos por la mañana a la salida de misa, solían y suelen reunirse para disputarse sus buenos porrones de vino, que comparten con toda la concurrencia.

En años pasados en las fiestas de dichos pueblos, solían disputarse grandes partidas de cuartillos de vino, que a veces pasaban de tres o cuatro mil en una sola partida.

A estos cuartillos, solían fijarle un precio inferior a su valor real, y ese precio fijado, era el que los perdedores tenían que abonar en metálico.

Dichas partidas solían jugarse a tres juegos ganados; si se empataba a dos juegos, se tiraba la perra al aire a cara o cruz para determinar quién plantaba el mico. Esto se llamaba, dos a dos mico arriba.

Cuando se terminaba una partida, siempre había otro equipo de jugadores esperando, para echarles otros mil cuartillos más «arriba» a los ganadores por encima de los que ya jugaban.

También existe la jugada a calva al mico, que en la actualidad casi se ha perdido. Consiste en lanzar la bola por el aire desde el CAS de tiro, a unos 20 metros más o menos, para dar encima del mico sin antes pegar en tierra.

En el Valle de Tobalina, los más diestros en esta modalidad, solían apostar a caer en un caja de cerillas que colocaban encima del mico sin caer éste.

La habilidad para ganar consistía, en no darle, ni al mico ni a la caja de cerillas porque entonces caían los dos y perdía la apuesta el jugador.

Se necesitaba tal precisión, que la bola tenía que pasar tan cerca de la caja de cerillas, que ésta caía con el aire de la bola sin caer el mico y así ganaba la apuesta el jugador.

Debido al éxodo de la gente de los pueblos a las grandes ciudades, este deporte se ha extendido a Burgos capital, Miranda de Ebro, Álava, Vizcaya y sus pueblos, donde en la actualidad se sigue practicando este deporte, tanto o más que en la provincia de Burgos.

Sin olvidar a Madrid donde el Club de Bolos lleva el nombre de su «origen» CLUB BOLERA VILLARCAYO.

Incluso ha llegado a América, donde también se juega a este deporte tan ameno y particular como antiguo.

Dentro de la Comunidad de Castilla y León, en la localidad que más se practica en la actualidad, es en Miranda de Ebro, existiendo cinco boleras funcionando a diario y se celebran muchas competiciones a lo largo del año. Casi todas ellas son interprovinciales debido a la cercanía con Álava y Vizcaya.

En dichas competiciones se disputan numerosos premios, tanto en trofeos como en metálico.

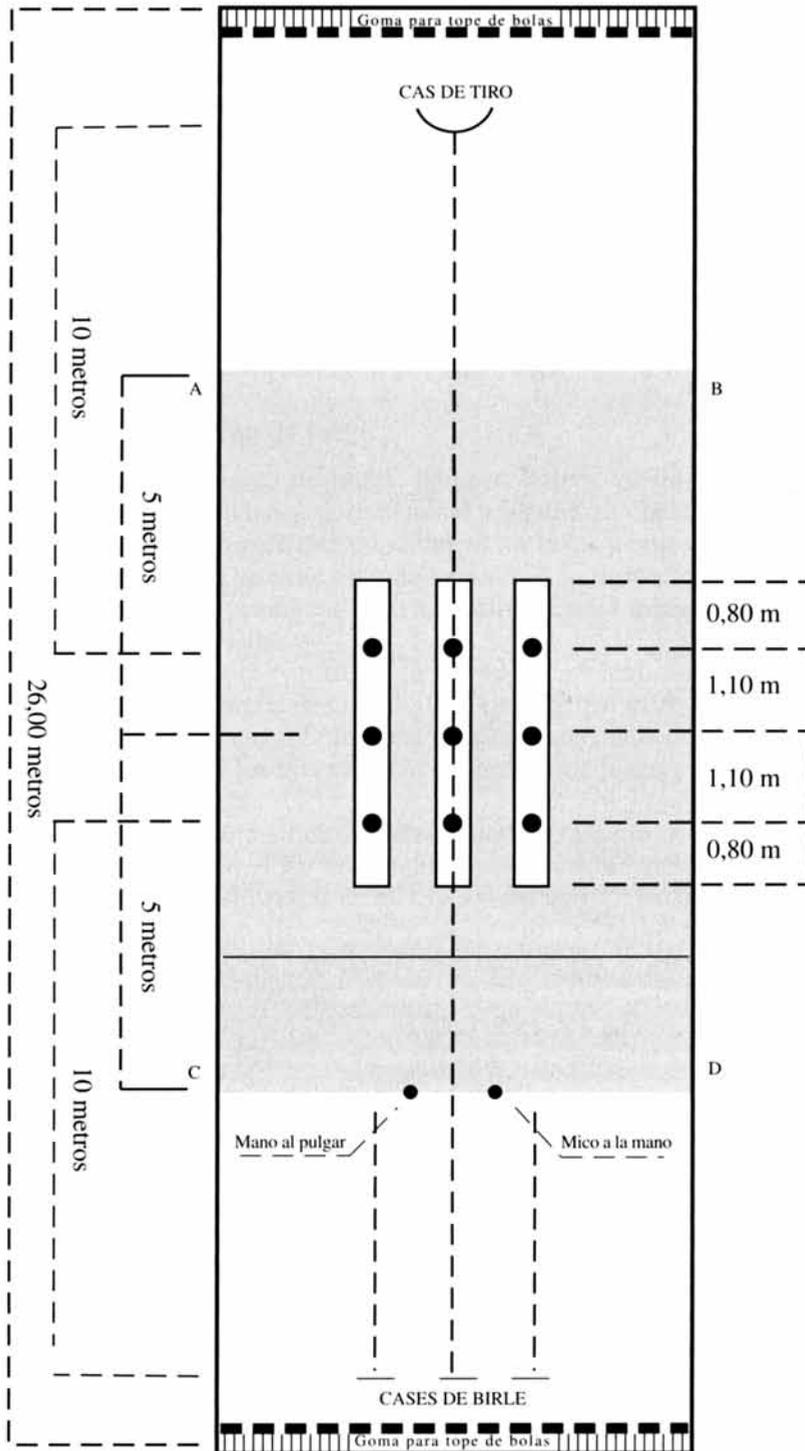
De este deporte autóctono en la actualidad se celebran Campeonatos de España, Campeonatos Provinciales, Juegos Populares de Deportes Autóctonos de Castilla y León, Torneo Interboleras de Juegos Populares patrocinados por la Excm. Diputación de Burgos y en Miranda de Ebro, Torneo Interboleras patrocinado por el Excmo. Ayuntamiento de la ciudad.

Lo admirable de estos Juegos Populares es que sin necesidad de Leyes escritas, son transmitidos de generación en generación y mantienen su supervivencia.

Sin embargo en estos tiempos en los que se celebran tantas competiciones, nacionales, autonómicas, provinciales, comarcales, etc., se hace necesaria la actualización del Reglamento, para una mejor uniformidad en todas sus competiciones.

Por esa razón, la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León, ofrece ahora este nuevo Reglamento de Bolos de la MODALIDAD TRES TABLONES.

Pedro Gómez García



REGLAS DEL JUEGO

CAPÍTULO I

Artículo 1.º Terreno de juego

a) El campo de juego de bolos, llamado bolera, estará formado por un terreno completamente llano y horizontal. Respecto a su constitución, debe ser de hormigón bien pulido para que no se dañen las bolas y bolos. También puede ser de tal naturaleza que se evite en todo lo posible, la formación de barro.

b) Su forma será rectangular, con unas dimensiones mínimas de 26 metros de largo y 6 metros de ancho.

c) El rectángulo que constituye la bolera estará limitado por una banda, preferentemente de hormigón de unos 0,40 m. de alto, que evite que las bolas salgan fuera del recinto de juego. Sobre esta banda irá una malla de alambre de 1,50 m. de alta, que evite que los bolos salgan del recinto de juego y puedan dar a los espectadores.

d) Esta cerca deberá situarse a una distancia mínima de un metro de los cases de tiro y birle, con el fin de que el jugador pueda maniobrar la bola con toda facilidad al tirarla sin pegar en ella, y a 4 m. aproximadamente de la calle central.

e) Centrado a lo largo y ancho de este rectángulo, se encuentra el tablón, cureña o chapa de hierro central.

A un lado y a otro de este tablón, existen otros dos tabloncillos laterales, cuyos ejes están separados a 1,10 m.

Art. 2.º Elementos fijos

a) Las dimensiones de los tabloncillos deben ser como mínimo de 4,20 m. de largo y 0,45 m. de ancho, con un espesor variable que puede oscilar en hierro alrededor de 20 mm. y en madera alrededor de 20 cm.

b) Dichos tabloncillos o cureñas, deben quedar enterrados e inmovilizados en el terreno de juego, no sobresaliendo por encima de éste, con la superficie vista plana y horizontal bien nivelada, con el fin de que la bola se deslice con facilidad sobre ella, para favorecer este deslizamiento deben regarse con agua los tabloncillos, motivo este por el cual es aconsejable que la pista sea de hormigón pulido, con el fin de evitar la formación de barro.

c) En la parte central de cada tablón, han de practicarse tres señales o

muestras circulares, separadas entre sí a 1,10 m. de tal manera que la distancia que existe desde el extremo del tablón al primer bolo sea de un metro. Estas señales son los cases donde han de plantarse los bolos.

d) Los cuatro cases extremos, formarán por lo tanto un cuadro de 2,20 m. de ambos sentidos.

Art. 3.º Infantiles, Juveniles y Veteranos «medidas»

a) Las medidas de los tablonos para infantiles, juveniles y veteranos serán: 7,10 m. de largo, por 0,45 m. de ancho como se indica en el gráfico, con el fin de que les sea más fácil llegar y hacer la jugada deseada. Por lo tanto tendrán 5 m. desde el bolo del centro hasta la línea de morra en ambos lados.

b) Esta bolera puede servir para todos. Para ello se hará una raya o hendidura a la distancia de 1 m. desde el primer bolo hasta la «morra» como también se indica en el gráfico.

c) También pueden ser las tres chapas o tablonos una sola pieza, en la que irán marcadas y pintadas las tres calles, de tal forma que parezcan tres tablonos.

CAPÍTULO II

Art. 4.º Elementos o piezas de juego

a) Los elementos o piezas de juego, aparte de los ya descritos son: BOLAS y BOLOS.

b) BOLAS.-Son de forma esférica, preferentemente de madera de nogal, torneadas y a poder ser de raíz del mismo. De no existir esta madera, se pueden hacer de cualquier otra, siempre que no resulten demasiado pesadas para el jugador para poder dominar bien el peso de la bola.

c) El volumen es variable, siendo el máximo permitido de 28 cm. de diámetro.

d) En la bola se practicará una agarradera, o sea, una hendidura profunda y amplia, para que quepan bien los cuatro dedos de la mano, y enfrente, separado a unos 4 o 5 cm., un agujero circular amplio y profundo, para que quepa holgadamente el dedo pulgar. Ambas cavidades se harán con inclinación, siendo convergentes en la parte interior, con el fin de que se pueda sujetar mejor la bola. Como la parte de la agarradera existe entre ambos huecos o cavidades queda con menor resistencia, es conveniente colocar una chapa de hierro de 3 a 4 cm. de anchura, lo suficientemente larga para que proteja la zona de la agarradera descrita.



BOLA

Art. 5.º Bolos

a) Son unos trozos de madera o nylon torneados de forma troncocónica, cuyas características pueden observarse en el gráfico que se acompaña.

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

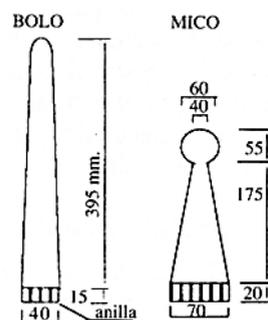
c) Para jugar se necesita plantar nueve bolos y un mico, pero se recomienda que en el juego se hallen como mínimo 20 bolos y 2 micos, para tener suficientes mientras se devuelven los bolos lanzados o derribados.

d) Los nueve bolos se plantarán en posición vertical sobre los nueve cases de los tres tablonos formando tres calles, que se denominarán, vistas desde el cas de tiro: calle del medio, calle de la derecha o pulgar y calle de la izquierda o de la mano.

Art. 6.º El mico

a) Tiene una forma distinta de los bolos, es más grueso y de menor altura. Su forma y dimensiones pueden observarse en el gráfico correspondiente.

b) Al igual que los bolos en la base irá encajada una anilla de hierro.

**CAPÍTULO III****Art. 7.º Práctica y desarrollo del juego**

a) El arte y habilidad consiste en que la bola después de haber dado el mayor número de bolos posible, tire a su vez el mico. Para ello es esencial pegar a los bolos, con preferencia al primero en el lugar preciso y trabajar la bola, dándole el efecto necesario para que se desvíe en dirección al mico.

b) Tirando a bolos, si se consiguen derribar tres bolos se considera buena jugada, si se tiran cuatro, el éxito es mejor, mucho más si son cinco y no digamos si son seis. Estas dos jugadas últimas, sólo se consiguen, cuando al bien jugar y tirar la bola, se une el factor suerte.

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

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

CAPÍTULO IV

Art. 8.º Casos de tiro

a) En la prolongación del eje del tablón central, en uno de los dos sentidos y a una distancia del primer bolo de 10 m. se encuentra el cas de tiro. En el sentido opuesto se encuentran los casos de birle distante también del bolo más próximo a 10 metros.

b) Estos casos, generalmente, serán de hierro o madera. Se empotrarán e inmovilizarán en el cemento o terreno, sin sobresalir de él. El cas de tiro llevará una escotadura o hendidura en la parte delantera, con amplitud suficiente para que el jugador coloque el pie dentro de ella.

c) Los casos de birle podrán ser de una sola pieza, de un lado a otro de madera o de hierro.

CAPÍTULO V

Art. 9.º Reglas de juego

a) El jugador para tirar la bola, ineludiblemente tendrá que colocar el pie dentro de la escotadura que lleva el cas de tiro, no pudiendo desplazar el pie al echar el paso más de 0,25 metros a cada lado del cas, o sea, habrá dos líneas paralelas al cas de tiro y a una distancia separadas entre sí de 0,50 m.

b) Respecto a los casos de birle, se le permite al jugador cierta libertad para que tire sobre los bolos según un ángulo más o menos cerrado, sin que este desplazamiento pueda ser superior a 0,60 metros a cada lado.

Art. 10. Fases de juego

El juego de Bolos consta de dos fases: «tirar» y «birlar».

a) Tirar.-Es lanzar la bola desde el cas de tiro, de tal manera que ésa llegue por el aire directamente al tablón dado dentro de los límites y derribar si es posible el mayor número de bolos y el mico bien sea directamente con la bola o bien lanzando los bolos en la dirección del mico derribándole.

b) Para que sea válido el mico caído con la bola, tiene que haber tirado antes la bola al menos un bolo, y que la bola a su vez sea válida.

c) Aunque el mico haya sido desplazado por un bolo de su sitio, sin caerse, no será válido. Sin embargo, si el mico ha caído, pero ha dado vueltas y quede de pie, será válido.

d) La jugada de tiro se hará sobre el tablón central.

Art. 11. Birlar

a) Es volver a lanzar las mismas bolas que se han utilizado en la jugada de tiro, como objeto de derribar el mayor número de bolos posible.

b) La tirada de birle se hará por la mano a la que se halle el mico colocado, o sea, si el mico está colocado a la mano, el birle deberá efectuarse a la mano y si el mico está colocado al pulgar, el birle deberá efectuarse por el lado del pulgar.



Fase de lanzamiento Fase de preparación

CAPITULO VI**Art. 12. Estilos de juego Libre y de Competiciones**

a) Existen dos estilos de juego: LIBRE y de CONCURSO. El juego libre se desarrolla de la siguiente manera:

b) Participarán dos equipos, de uno a cuatro jugadores.

c) Si los equipos son de un jugador, cada uno de ellos jugará con dos bolas. Si los equipos son de dos, tres o cuatro jugadores, cada uno de ellos jugará con una bola.

Art. 13. Estilo libre

a) Se inicia el juego tirando una moneda al aire, a cara o cruz, tocándole plantar el mico al equipo acertante, éste le colocará en el lugar deseado, siempre desde los últimos bolos de cada calle y hasta los cases de birle, con la salvedad siguiente:

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

b) Comenzará el juego el equipo contrario, efectuada por este equipo la primera tirada, se cuentan todos los bolos caídos, incluido el valor de los micos si los hubieran derribado, anotándose éstos. A continuación jugará el segundo equipo, completándose con ello la primera tirada de ambos participantes.

c) Para terminar un juego, se realizará la segunda tirada por uno y otro equipo, sumándose los bolos más los micos y ganando el juego el equipo que más bolos totalice entre las dos tiradas.

En caso de empate se deshará a una sola tirada cada equipo con el mico en el mismo sitio, por el mismo orden que se venía haciendo hasta lograr el desempate y ganará el juego el que más bolos logre derribar en esa tirada.

d) Terminado el primer juego se inicia el segundo, plantando en este

caso al mico el equipo que ha perdido. Las partidas por regla general, son a dos juegos ganados, aunque también pueden ser a un número distinto de juegos si así se acuerda con anterioridad.

e) En caso de empate a juegos al ganador le tocará plantar el mico al equipo que ha perdido el último juego. Cuando se juegue más de una partida seguida, también planteará el mico el equipo que ha perdido la última partida.

f) El juego libre podrá ser también sin mico, es decir, a bolos limpios. Esto lo decidirá el equipo que le corresponda plantar el mico.

CAPITULO VII

Art. 14. Estilo de Concurso y de Competiciones

a) Se hará un sorteo para saber qué lugar le corresponde a cada jugador o equipo, siendo obligatorio estar presentes en el momento del sorteo todos los participantes en competiciones individuales, y al menos uno de cada equipo cuando sea por equipos.

b) Si falta algún participante o algún equipo, podrán entrar a ocupar sus puestos los reservas que estén presentes, hasta completar el número de jugadores previsto en el calendario oficial, siempre que hayan participado en las tiradas clasificatorias.

c) En otro caso tendrán preferencia dos jugadores o un equipo del CLUB-BOLERA organizador, seguirán otros dos jugadores o un equipo de los clubes (si hay) en la misma localidad, siguiendo el orden de los mejores clasificados, volviendo por la primera hasta completarse.

Art. 15. El «mico» y su colocación

a) La colocación del mico será fija en los tacos para todos los jugadores participantes. La jugada de tiro se hará siempre por la calle del medio.

b) Las competiciones podrán ser, individual, por parejas o por equipos. Si el equipo es de uno o dos jugadores, cada jugador tirará dos bolas en cada tirada, si es por equipos, cada jugador tirará una sola bola.

c) Cada equipo jugará cuatro tiradas, las dos primeras con el mico a la mano y las dos últimas con el mico al pulgar.

d) Se valorará el concurso por el total de los bolos derribados por cada equipo en las cuatro tiradas, más el valor de los micos que hayan logrado derribar.

e) Podrán efectuarse un cambio de jugadores antes o durante la celebración de la partida, sin posibilidad de ningún otro

f) El jugador «zurdo» podrá pedir que la colocación del mico sea primero a su mano, es decir, al pulgar.

Art. 16. Si después de que el primer jugador, pareja o equipo haya efectuado la primera tirada completa llegase alguno de los participantes clasificados inscritos, no podrá entrar a participar.

Art. 17. En todas las competiciones, si el club organizador no hubiese jugadores clasificados, tendrá derecho a que participen dos jugadores a un equipo de su bolera. En cuyo caso, si el número de participantes previsto en el calendario oficial, estuviesen todos presentes, serían dos jugadores más a jugar, tanto en individuales, parejas o un equipo.

Art. 18. El jugador ambidiestro podrá ejecutar la jugada de tiro, con la mano que considere más ventajosa. La jugada de birle podrá ejecutarla asimismo con la mano que desee.

CAPITULO VIII

Art. 19. Equipo arbitral

a) Estará formado por: un Juez-Árbitro, un Delegado por éste y un Secretario Anotador que será del club organizador.

b) Son misiones del Árbitro: participar con el secretario y dirigir el sorteo que determinará el orden de participación de los jugadores o equipos, colocar el mico en el lugar que corresponda en cada caso, constar en alta voz los bolos derribados y en su caso la validez o no de los mismos, bolas «morras» zulas, blancas, etc.

c) Medir con el aro el volumen, o sea, pasar por el aro a todas las bolas antes de entrar en el terreno de juego.

d) Indicar el comienzo de la competición, vigilar el cumplimiento del Reglamento y sancionar de acuerdo con las normas del mismo.

Son misiones del Delegado de Juego: Colocarse cerca de la línea de tiro, siendo sus funciones las de comprobar la posición correcta de cada jugador y de echar el pie hacia adelante para lanzar la bola, no pise o rebase las medidas reglamentarias.

Son misiones del Secretario Anotador:

a) Llamar a los jugadores por el orden de participación e igualmente a los que les corresponda plantar los bolos.

b) Llevar la contabilidad y anotación de los bolos obtenidos por cada jugador según las indicaciones hechas por el Árbitro.

c) Informar de la marcha y desarrollo de la competición y levantar acta en colaboración del Árbitro de los resultados finales y con el V.º B.º del Sr. Presidente del club organizador.

En las competiciones organizadas libremente por los clubes, los Árbitros serán designados por la organización. Igualmente sus decisiones serán inapelables.

Los Árbitros llevarán un distintivo que los identifique.

NOTA.-En todas las competiciones oficiales habrá un Juez-Árbitro único designado por el Colegio de Árbitros, según el ámbito del torneo, sus decisiones serán inapelables.

CAPITULO IX

Art. 21. Competiciones oficiales

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

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

Art. 22. Campeonato Individual y por Parejas

a) Se desarrollarán a estilo Concurso, tanto en individual como por parejas.

b) Campeonato de Copa: Será para equipos de cuatro jugadores y se desarrollará a juego libre, al número de juegos ganados que previamente se estipule. Los equipos se enfrentarán todos entre sí mediante sorteo, quedando clasificados para la fase siguiente el equipo que antes gane los juegos estipulados, y campeón el equipo vencedor en la final.

c) Campeonato de Liga: Será también por equipos de cuatro jugadores y se desarrollará asimismo a juego libre, bien sea a simple o doble vuelta. El número de juegos a disputar se fijará en las normas de la Competición, y cada juego ganado supondrá un punto para el equipo que corresponda. Se proclamará campeón el equipo que más puntos consiga a lo largo de la Competición. En caso de empate a puntos o juegos ganados entre los primeros se tendrá en

cuenta para decidir el campeón, la puntuación particular entre ellos, y de persistir éste, se decidirá el campeón a una sola partida de tres juegos en campo neutral.

CAPÍTULO X

Art. 23. Fechas y lugares de celebración

a) La fecha y lugar de celebración de los Campeonatos Provinciales serán fijados por la Junta de Gobierno y el número de participantes de la Asamblea.

b) Estas condiciones, en lo que afecta a los Campeonatos Territoriales, serán tratadas y determinadas en las Asambleas Generales y Junta de Gobierno de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

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

Art. 24. Tiradas clasificatorias

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

b) Estas tiradas clasificatorias constarán de dos tandas, según se especifica en el Art. 15, es decir, en total cada equipo hará ocho tiradas.

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

Art. 25. Campeonatos Territoriales

a) Los participantes en los Campeonatos Territoriales y según el número que corresponda a cada Federación Provincial serán: los primeros clasificados en los Campeonatos Provinciales.

CAPÍTULO XI

Art. 26. Uniforme para los jugadores

- a) En las Competiciones Oficiales el uniforme de los jugadores será: calzado blanco o azul, camisa blanca y pantalón azul.
- b) Si la Competición es de carácter Provincial el jugador podrá llevar el distintivo del club a que pertenezca, y si es de carácter Territorial, llevará el distintivo de la Federación a que corresponda.

CAPITULO XII

Art. 27. Bolas morras, blancas o zulas

- a) Serán bolas morras, todas las que peguen en la raya o hendidura del tablón situada a un metro del primer bolo, tanto las de la fase de tirar como las de birlar, o más atrás de esta raya.
- b) La bola que haya sido morra aunque haya hecho buena jugada, o sea aunque haya caído varios bolos incluso el mico, no será válida ni tampoco los bolos caídos y no se podrá birlar con ella.
- c) Sin embargo, si la bola morra es la primera y el jugador tiene que tirar otra bola podrá hacerlo, igualmente en caso de que sea morra no podrá ejecutar con ella la fase de birle.

Art. 28. Bolas zulas

- a) Serán bolas zulas las que pegando dentro de los límites fijados, es decir, dentro del tablón pero que no caigan bolos.
- b) Aunque estas bolas caigan el mico no será válido.

Art. 29. Bolas blancas

- a) Serán bolas blancas las que peguen fuera del tablón, o sea, fuera de las líneas laterales.
- b) Esto no regirá para aquellas que después de dar directamente a uno de los bolos, e incluso hasta los tres del tablón, no peguen en éste, por lo tanto, será válida la jugada.

Art. 30.

- a) Si alguna bola, y como consecuencia del rebote sobre la banda del tope de birle, quedara situada sobre el mico y los bolos, será retirada y coloca-

da fuera del terreno de juego, en la banda tope de birle.

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

Art. 31. Si la bola o los bolos pegan sobre un bolo caído y éste cae a otro bolo, incluso el mico, serán válidos. Para que eso no suceda se deben retirar todos los bolos caídos antes de hacer la jugada de tiro.

Art. 32. Las bolas que se usen en las partidas de competiciones oficiales deberán estar en el terreno de juego antes de dar comienzo las tiradas del mismo, no permitiéndose por el Juez-Árbitro introducir bolas nuevas a lo largo de la competición salvo casos extremos que quedarán bajo su decisión. Estas bolas deberán estar en el terreno de juego hasta que se dé fin a la competición en cuestión.

Art. 33. En competiciones libres cada uno podrá traer sus propias bolas reglamentarias y retirarlas del juego cuando lo desee.

Igualmente podrá introducirlas en el juego cuando lo desee pero antes deberá ponerlo en conocimiento del Juez-Árbitro, para que éste las pase por el aro para medir su tamaño. No pudiendo en este caso usarlas ningún otro jugador sin su permiso.

CAPITULO XIII

Art. 34. Valoración de los bolos y de las jugadas

a) Cada bolo derribado valdrá una unidad, a excepción del «bolo del medio del tablón central» que si es solo, o sólo con el mico vale dos, siempre que la bola haya sido válida.

b) La jugada con caída del mico vale: cuatro del mico, más el valor de los bolos derribados, siempre que la bola haya caído antes, al menos un bolo, y teniéndose en cuenta el apartado a) de este artículo.

Art. 35. Caída de los bolos por efecto del aire

a) Si una vez soltada la bola por el jugador se cae algún bolo por efecto del aire o causa similar, se habrá de tener en cuenta lo siguiente: Si el bolo caído es de una calle distinta a la que el jugador hace la tirada, ésta será válida y no se volverá a ejecutar. Tampoco se repetirá la jugada de aquella bola que por su pegada sea morra, zula o blanca.

b) Si el bolo caído es de la calle sobre la cual el jugador hace la tirada, no se repetirá en el caso de que sólo sea uno el bolo caído, y no tocando a

éste la bola, queden los otros dos plantados. Sí se repetirá la jugada en el caso de que el bolo caído sea golpeado por la bola y éste desvíe la trayectoria de la misma. Igualmente se repetirá la jugada en cualquiera de los casos en que el número de los bolos caídos sean dos o más, siempre y al igual que el caso anterior, que la bola no haya sido morra, zula o blanca, y que sean de la calle que se tira.

CAPITULO XIV

Art. 36. Rebote de los bolos

a) El bolo que como consecuencia de algún rebote sobre las bolas o las bandas laterales que limitan el campo de juego, tire algún bolo o el mico, éstos serán válidos, inclusive si el rebote viene de atrás. No serán válidos en el caso de que el bolo haya salido del terreno de juego y rebote en algún árbol, etc., y vuelva al terreno de juego.

CAPÍTULO XV

Art. 37. Rotura de bolas y bolos

a) Si alguna bola lanzada desde el cas de tiro, siendo validarse rompiese en pedazos al pegar sobre el tablón, se repetirá la jugada con otra bola. Si la rotura ocurriese en la de birlle se considerará válida y se contarán los bolos derribados que ya ha caído el pedazo más grande de la bola.

b) Si el que rompe es el bolo por efecto del golpe de la bola, la jugada será válida. Si uno de los pedazos del bolo cae algún otro bolo incluso el mico, éstos serán válidos.

CAPÍTULO XVI

Art. 38. Penalizaciones a los jugadores

a) Cuando al efectuar el lanzamiento de la bola el jugador sobrepasa con el pie la línea o medidas establecidas en el artículo 9.º o no coloca el pie correctamente dentro de la escotadura del cas, será contabilizada la tirada nula y por consiguiente no serán válidos los bolos que hubiera derribado.

b) Si tuviese que hacer alguna tirada más o alguna bola más, podra hacerla, en caso de infringir nuevamente la sanción sería la misma.

c) Si durante la celebración de la partida o una vez acabada ésta, se descubriera la suplantación de un jugador clasificado inscrito, por otro que no

lo está y no tuviese la debida autorización del Árbitro y del club organizador, ese jugador o equipo será sancionado con la descalificación de dicha partida.

d) El menosprecio a las decisiones razonables arbitrales por parte de un jugador, mediante insultos o gestos ofensivos, será sancionado con la descalificación de dicho jugador. Si fuese por parte de todo el equipo, igualmente será descalificado todo el equipo.

e) Si hubiese agresión al Árbitro o a algún otro jugador por parte de uno o varios jugadores, éstos serán sancionados con la descalificación para todas las competiciones de la temporada.

f) En caso de reincidencia, serán descalificados para todas las competiciones oficiales, indefinidamente.

CAPÍTULO XVII

Art. 39. Categorías de los jugadores

Estas serán las siguientes:

- **PRIMERA**
- **SEGUNDA**
- **JUVENILES**
- **INFANTILES**
- **VETERANOS**

Respecto a la inscripción de los jugadores en una y otra categoría, ésta será voluntaria, con la siguiente limitación:

El campeón y el subcampeón de segunda categoría de cada año al año siguiente, obligatoriamente, se le extenderá licencia de primera categoría por dos años consecutivos.

Art. 40. Jugadores Juveniles, Infantiles y Veteranos

a) A estos jugadores no se les extenderá licencia distinta a la que por su edad les corresponda, no obstante pueden participar en competiciones de las categorías primera o segunda. Para hacer uso de este derecho, al efectuar su inscripción optarán por una de ellas, y no pudiendo participar en otras competiciones oficiales que aquélla que por la edad han optado.

b) La edad tope para extender licencia Juvenil a un jugador es no haber cumplido los 18 años antes del primero de enero del año en curso, e Infantiles, no haber cumplido los 16 años.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA.-Cualquier duda que surgiera en la aplicación o interpretación de este Reglamento, será resuelta por la Junta de Gobierno de la Federación de Castilla y León de Deportes Autóctonos.

DISPOSICIÓN FINAL.-Quedan derogadas cuantas disposiciones y normas, de rango igual o inferior, se opongan a lo dispuesto en la presente normativa.

REGLAMENTO DE BOLO BURGALÉS

Introducción	49
Preámbulo	51
Capítulo I. Bolera	51
Capítulo II. Bolos y bolas	53
Capítulo III. Generalidades del juego de bolos	54
Capítulo IV. Reglas del juego de bolos	55
Capítulo V. Vestigios del pasado	64

INTRODUCCIÓN

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

Sus orígenes están firmemente ligados al Camino de Santiago, fijándose el siglo XIV como fecha cierta de su práctica en Burgos (Burgos ciudad). En estas fechas está documentada la práctica de los bolos además de en Burgos, en León y Orense, ciudades también situadas en el Camino francés de Santiago, estableciéndose además esta fecha como la del inicio de las modificaciones del juego o adaptaciones al modo local para la práctica. Aunque más adelante se publica el reglamento completo de este juego, debemos hacer antes una referencia a sus elementos de juego para hacernos una ligera idea acerca del mismo. Los elementos de juego son la bolera, los bolos y las bolas. Los bolos son DOCE, nueve para la jugada de cerca o de castro y tres para la de pasabolo.

Resulta muy difícil explicar la dinámica del juego, ya que en una partida se pueden dar cinco jugadas diferentes, Mano, castro mano, diabla, castro diabla y pasabolo. A estas cinco jugadas habría que añadir otras cuatro más, actualmente casi en desuso, que eran las cuatro primeras jugadas citadas anteriormente, pero con el añadido del miche o mico (es decir con diez bolos). En las jugadas de castro se puede dar el caso de que tirando más bolos que el contrario obtengamos menos puntos, ya que para obtener la máxima puntuación hay que derribar los bolos de acuerdo con unas reglas establecidas. En esta jugada se requiere una gran habilidad además de la fuerza para controlar la bola, que como veremos más adelante tiene un peso considerable.

MUSEO DEL JUEGO. Pamela López Hervella

REGLAMENTO DEL JUEGO DE BOLOS

EN LA MODALIDAD DE BOLO BURGALÉS

PREÁMBULO

Este reglamento, aún sin estar aceptado, recoge las corrientes pactadas de mayor utilidad, unas modificadas con respecto a otras anteriores y otras que siguen vigentes sin modificarse en el trascurso del tiempo.

La normativa está basada en dos reglamentos precedentes de esta modalidad, uno de 1965 y otro de 1982, este último es el que en teoría está vigente y contempla normas que se aplican de forma diferente. El autor se decide a poner todo este tema en orden. También intenta concentrar todas la “Boleras” y materiales actuales.

CAPITULO I

BOLERA

Artículo 1º.- El campo de juego llamado “Bolera”, ha de ser un terreno preferiblemente horizontal o con poca inclinación, lo más limpio posible de hierbas y toda clase de obstáculos.

Bien apisonada para que sea lo más lisa posible y permita rodar fácilmente tanto los bolos como las bolas y no encuentren entorpecimiento alguno que los detenga en su trayectoria. La “Bolera” puede estar rodeada total o parcialmente en su perímetro por una valla.

Artículo 2º.- La Bolera será de forma aproximadamente rectangular y tendrá de 24 a 30 metros de larga y de 8 a 15 metros de ancha.

Artículo 3º.- En toda “Bolera” existen cinco partes bien diferenciadas: “Pato”, “Piedra” o “Antecastro”, “Castro”, “Rayas” y “Viga”.

3.1.- El “Pato” es la parte que está al principio de la “Bolera” y está constituido por dos elementos:

3.1.1.- Una piedra o montículo de hormigón inclinado en dirección a la “Bolera”.

3.1.2.- Una fila de estacas clavadas en el suelo, sobresaliendo de 2 a 6 cm, a unos 40 cm. de la parte inferior del montículo.

3.1.3.- El "Pato" tiene la finalidad de que el jugador en el juego de "Pasabolo" se afiance con seguridad y pueda realizar el esfuerzo y los movimientos necesarios sin perder el equilibrio. Inicialmente afianzando el pie izquierdo entre las estacas y el pie derecho sobre el montículo.

3.2.- La "Piedra" o "Antecastro" es una losa rectangular donde debiera botar la "Bola" en el juego de "Pasabolo", colocada a continuación del pato a una distancia de 1,75 o 2 metros.

3.2.1.- La "Piedra" es eso, una losa de piedra o mármol, dura, pulida y gruesa de aproximadamente 1 metro de anchura y entre 1,40 a 2 metros de larga.

3.2.2.- La "Piedra" tiene una inclinación hacia delante nunca superior al 20%.

3.2.3.- La "Piedra" está colocada justo antes del "Castro" a continuación de las estacas del pato a una distancia de 1,75 o 2 metros. Este espacio tiene un desnivel descendente del "Pato" a la "Piedra" que puede oscilar entre el 0 y el 8% de inclinación. Su eje central no coincide con el eje central del "Castro", sino que hay una distancia entre ejes de unos 25 cm.

3.2.4.- La distancia de las estacas del "Pato" al final de la "Piedra" es de 3,40 a 3,60 metros.

3.3.- El "Castro" es la parte de la "Bolera" donde se colocan los "Bolos".

3.3.1.- El "Castro" está situado a continuación de la piedra y es un cuadrado de piedra, mármol u hormigón, liso o pulido y perfectamente nivelado. La superficie que rodea al "Castro" deberá ser en 2 metros aproximadamente, lisa y resistente, para que el jugador se sitúe perfectamente.

3.3.2.- Dentro del "Castro" hay nueve "Gancheras" marcadas pero al mismo nivel y que pueden ser de un material distinto al del "Castro" (gurreño, metal), repartidas en tres filas o "Calles", sobre las cuales se colocan o "Plantan" los "Bolos". Su forma es circular y de diámetro máximo 10 cm. Pueden ser lisas o con una ligera concavidad. Las "Gancheras" de la "Calle del Medio", sobre las cuales se colocan o "Plantan" los "Bolos" en el juego de "Pasabolo", deben de tener una concavidad más pronunciada, especialmente en la que se coloca el "Bolo Dos".

3.3.3.- Una misma "Ganchera" que sea cóncava en el juego de "Pasabolo" se puede modificar mediante una "Chapa" y así colocar o "Plantar" los "Bolos" de los "Juegos de Dentro" sobre una "Ganchera" plana.

3.3.4.- La primera línea de "Gancheras" está pegada a la "Piedra" y la distancia entre "Gancheras" de centro a centro es de 1,15 metros con un error máximo de 0,05 metros. Así el "Castro" debe de ser un cuadrado perfecto de 2,40 metros de lado como máximo y sus cuatro lados deben estar marcados

con rayas perfectamente visibles.

3.3.5.- Fuera del “Castro” debe de haber dos “Rayas” bien marcadas una a cada lado del “Castro” que son líneas semirrectas situadas en la línea recta que une el centro de las “Gancheras” de la tercera fila del “Castro”.

3.3.6.- El “Castro” se puede situar opcionalmente como se ha descrito o retrasándolo de tal manera que el “Bolo Dos” para los juegos de “Dentro” se coloque en la “Ganchera” donde se coloca el “Bolo Tercero” del juego de “Pasabolo”. Esta segunda opción, se da en “Bolerías” en las que ha habido una remodelación relativamente reciente. Para “Bolerías” de nueva construcción se debe tomar como buena la segunda opción.

3.4.- La “Viga” es el final de la “Bolera” y tiene por objeto detener a los “Bolos” y las “Bolas”.

3.4.1.- Esta formada por troncos de madera o tablones, de ahí su nombre. También puede ser de cualquier material que amortigüe el golpe de los “Bolos”.

3.4.2.- La “Viga” tiene de larga todo el ancho de la “Bolera” en la parte final y en sus dos extremos hay dos postes o “Velas” de al menos 5 metros de altura.

3.4.3.- La altura de la “Viga” puede ser de 0,25 a 1,40 metros, esto va en función de las condiciones de cada “Bolera”.

3.5.- Mediante tres “Rayas” se distribuye el resto del campo de la “Bolera”. Estas son paralelas a la “Viga” y a las líneas del “Castro” y deben estar bien marcadas, normalmente con un cordón o hilo de alambre.

3.5.1.- La “Raya del Diez” o “Real” está situada a una distancia de entre 7 y 10 metros del “Último Bolo” del juego de “Pasabolo”.

3.5.2.- La “Raya del Cuarenta” o “Acabado” está situada aproximadamente un metro delante de la “Viga”. Entre esta “Raya” y la “Viga” el terreno puede tener forma de canalillo poco pronunciado.

3.5.3.- La “Raya del Veinte” o “Medio” es equidistante de las del “Diez” y del “Cuarenta”.

CAPITULO II

BOLOS Y BOLAS

Artículo 4º.- Los elementos de juego son los “Bolos” y las “Bolas”.

4.1.- Los “Bolos” de los “Juegos de Abajo” son unos trozos de madera torneada, de forma cilíndrica cuyas bases se llaman “Culos” que tendrán el borde

más o menos redondeado y la parte interior del círculo será cóncava. Esta madera es de encina, preferiblemente del pie, cortada con al menos 2 años de anterioridad a su fabricación y conservada en un lugar oscuro, fresco y húmedo.

4.1.1.- Estos “Bolos” para las categorías de adultos tendrán 50 cm. de altura y un diámetro de entre 8 y 10 cm.

4.1.2.- Estos “Bolos” para las categorías inferiores tendrán 40-45 cm. de altura y un diámetro de 7 cm. aproximadamente.

4.2.- Los “Bolos” del juego de “Pasabolo” son unos trozos de tubo de plástico, de forma cilíndrica cuyas bases se llaman “Culos” que tendrán el borde más o menos redondeado y también pueden ser una barra maciza de la misma forma. Otro material permitido es la madera, tal y como eran antiguamente.

4.2.1.- Estos “Bolos” para las categorías de adultos tendrán 50 cm. de altura y un diámetro de entre 6 y 7 cm.

4.2.2.- Estos “Bolos” para las categorías inferiores tendrán 40-45 cm. de altura y un diámetro de 5,5 cm. aproximadamente.

4.3.- Las “Bolas”, son unos trozos de madera de forma esférica, con dos agujeros que sirven de agarradero llamado “Llave”. Esta madera es de encina, preferiblemente de la tronca, cortada con al menos 2 años de anterioridad a su fabricación y conservada en un lugar oscuro, fresco y húmedo.

4.3.1.- La “Llave” consta de dos agujeros comunicados entre sí por dentro de la “Bola”. Uno para introducir el dedo gordo y el otro, más alargado, para introducir los otros cuatro dedos de la mano y poder agarrar la “Bola”.

4.3.2.- Las “Bolas” pueden ser de cualquier peso siempre que el diámetro no sobrepase los 35 cm. Para las categorías de adultos el peso debe ser superior a 7 Kg. Una buena “Bola” nueva pesará unos 13 o 14 Kg.

4.3.3.- En toda “Bolera”, habrá la suficiente variedad de “Bolas” para que el jugador pueda escoger las que más le agraden, a fin de realizar su juego de acuerdo con su habilidad y facultades físicas.

CAPITULO III

GENERALIDADES DEL JUEGO DE BOLOS

Artículo 5º.- En el “Juego de Bolos” o “Bolo Burgalés”, es el deporte practicado en la “Bolera”, cuyo fin es hacer el mayor número de “Bolos” o tantos o de juegos, “Tirando” o lanzando la “Bola”, derribando “Bolos”, realizando “Premios”, “Trinquetes” y “Saltas”.

Artículo 6º.- “Jugador de Bolos”, puede ser cualquier persona que

tenga facultades físicas para lanzar la “Bola” y realizar los movimientos que sean necesarios para ello, en definitiva para “Tirar a los Bolos”. Los jugadores de acuerdo con su edad se clasifican dentro de las categorías de adultos y de las categorías inferiores. Todas las categorías son mixtas.

6.1.- Las edades para cada una de las categorías inferiores son las siguientes:

6.1.1.- Benjamines, son los jugadores más pequeños, hasta los que cumplen 10 años en la temporada en curso.

6.1.2.- Alevines, son los jugadores que cumplen 11 y 12 años en la temporada en curso.

6.1.3.- Infantiles, son los jugadores que cumplen 13 y 14 años en la temporada en curso.

6.1.4.- Cadetes, son los jugadores que cumplen 15 y 16 años en la temporada en curso.

6.1.5.- Juveniles, son los jugadores que cumplen 17 y 18 años en la temporada en curso.

6.2.- En las categorías de adultos, participarán aquellos jugadores que (independientemente de su edad), estén preparados físicamente y cumplan las normas establecidas para tal fin.

Artículo 7º.- Si el jugador es zurdo, todo lo explicado en este reglamento se aplica de forma simétrica. Colocando los pies de manera opuesta en el “Pato” y situándose en el sitio opuesto en los juegos de “Dentro”. Por tanto, todo lo que explican las reglas del juego en el capítulo IV, es para lanzar la “Bola” con el brazo derecho.

CAPITULO IV

REGLAS DEL JUEGO DE BOLOS

Artículo 8º.- El “Juego de Bolos” se puede desarrollar de dos formas, la habitual que son las “Partidas” y los “Campeonatos a Sumar Bolos”.

Artículo 9º.- El número de jugadores que participan en las “Partidas” es variable.

9.1.- En las “Partidas Mano a Mano” juega un jugador contra otro.

9.2.- Lo habitual en una “Partida” es que se enfrenten dos equipos de cuatro jugadores cada uno.

9.3.- En ocasiones excepcionales por falta o por exceso de jugadores se pueden jugar “Partidas” por parejas, o tres a tres, o cinco a cinco, etcétera e incluso puede haber un jugador más en un equipo que en otro.

Artículo 10º.- Atendiendo a lo que esté estipulado en cada momento por el “Club” u organismo que rija en la “Bolera” se pueden jugar “Partidas en Bolera Libre” o “Partidas de Campeonato”.

10.1.- Las “Partidas en Bolera Libre” pueden ser “Partidas de Pizarra” o “Partidas de Cuartillos”.

10.1.1.- Las “Partidas de Pizarra” se llaman así pues se forman mediante una lista de espera, habitualmente apuntada en una pizarra. Cada “Partida” es inconexa con la siguiente y la juegan los ocho jugadores a los que les toca, conchabando dos equipos de cuatro de mutuo acuerdo entre todos.

10.1.2.- Las “Partidas de Cuartillos” se dan cuando confluyen al menos tres equipos de cuatro jugadores cada uno en la “Bolera”. Para dirimir que dos equipos juegan se realiza una subasta en la que se puja mediante “Cuartillos”, que tendrán asignados un valor, antiguamente eran cuartillos de vino (un cuartillo es medio litro). El equipo que pierda tendrá que pagar los “Cuartillos”. En esta subasta hay un equipo que no puja, que de primeras va a jugar contra el que se quede la subasta, este derecho lo tiene el que ha ganado la partida anterior. El equipo que no puja se puede retirar cuando lo desee. No teniendo validez la última puja realizada y quedando vigente la anterior. En el momento de cada puja el equipo que la realiza “Echa Perra al Alto” por si fuera la puja definitiva.

10.1.3.- Las “Partidas en Bolera Libre” son a cuatro juegos, esto es que se terminan cuando un equipo gana cuatro juegos.

10.1.4.- En las “Partidas en Bolera Libre” primeramente se sortea entre los dos equipos a “Cara o Cruz” para ver cual de ellos “Tiene la Mano”. Este, es el equipo que acierta y que seguidamente “Pone Juego”, esto es, elegir un “Juego” de los “Cinco Reales” para disputar en primer lugar. A este primer juego “Tira” delante el equipo que no acierta en el sorteo. Los siguientes “Juegos” los “Pone” o elige, según crea que le conviene, el equipo que pierde cada uno de los “Juegos” anteriores y el que los gana “Tira” delante. Siempre pudiendo elegir cualquiera de entre los “Cinco Juegos Reales”.

10.2.- Las “Partidas de Campeonato” son las que se disputan en distintas competiciones y en las que se juega a los “Cinco Juegos Reales” ordenados por sorteo. Por regla general son “Partidas” cuatro a cuatro.

10.2.1.- En las “Partidas de Campeonato de Copa” empieza “Tirando” al primer juego el equipo de casa. Si no existe esta diferencia se sortea el orden. Luego va “Tirando” en primer lugar, a cada uno de los juegos restantes, el equipo que ha ganado el juego anterior.

10.2.2.- En el “Campeonato de Copa por Equipos” las eliminatorias son a ida y vuelta, jugándose una “Partida de Campeonato” en la “Bolera” de un equipo y luego otra en la del otro. El vencedor de la eliminatoria es el equipo que gana seis juegos. Por tanto, si al final de las dos “Partidas” ningún equipo ha llegado a seis juegos, es decir, hay un empate a cinco, se elige un “Juego” al azar para desempatar. En este juego de desempate se sortea el orden de “Tirada”.

10.2.3.- La “Final del Campeonato de Copa” habitualmente será disputada por seis equipos.

Donde el orden de los “Juegos” será el mismo para todas las “Partidas de Campeonato” y será sorteado al inicio de la final. Seguidamente se sortearán los equipos para conformar tres “Partidas de Campeonato”, con las que los perdedores quedarán eliminados. Los ganadores: A, B y C se enfrentarán de la siguiente forma A contra B, C contra perdedor A-B y C contra ganador A-B, donde el que gane dos “Partidas de Campeonato” será el ganador; en caso de empate decidirán la cantidad de “Juegos” ganados y si persistiera el empate se elegirá un juego por sorteo para desempatar.

10.2.4.- En el “Trofeo Provincial de Bolos” los “Partidos” o enfrentamientos constan de dos “Partidas de Campeonato” seguidas, en la misma “Bolera”. En este caso, la segunda “Partida” la comienza el equipo que no comenzó la primera. En estos “Partidos” no hay desempate.

10.2.5.- La “Final del Trofeo Provincial de Bolos” habitualmente será disputada por cinco equipos. Donde el orden de los “Juegos” será sorteado al inicio de la final, así como el orden de tirada de los equipos para el primer “Juego” a disputar. Esta final será una “Partida Quintuple de Campeonato”, donde los cinco equipos tirarán seguidos a cada “Juego” y conseguirán una puntuación de 5 a 1 dependiendo de la posición en que hayan quedado en ese juego. A los “Juegos” irán “Tirando” delante los equipos que más puntos lleven acumulados. En caso de empates a puntos al final se elegirá un juego por sorteo para desempatar.

Artículo 11º.- Los “Campeonatos a sumar bolos” son la forma de competir en la que no hay que ganar “Juegos”, sino que se suman los “Bolos Tirados” o tantos conseguidos.

Artículo 12º.- El tanteo de las “Partidas” está determinado por el número de juegos ganados por los equipos o los jugadores.

12.1.- Un juego consiste en una tanda de lanzamientos de la bola de un jugador o equipo y luego del contrario a un mismo "Juego" de los "Cinco Juegos Reales". Cada tanda de lanzamientos de un solo jugador o equipo se denomina "Mano". Cuando las partidas son cuatro a cuatro cada jugador "Tira" o lanza una sola "Bola" por cada "Mano".

12.2.- Un juego lo gana el jugador o equipo que realice una "Mano" mejor que la del contrario, es decir, que la suma de los tantos conseguidos o "Bolos Tirados" en esa "Mano" sea mayor que la del contrario.

12.3.- Si un juego acaba en empate, los jugadores "Tiran" otra "Mano" y así sucesivamente hasta deshacerse el empate.

Artículo 13º.- Los juegos de las "Partidas" se disputan "A Terminar", salvo que en el momento de "Poner Juego" un equipo manifieste que se va a jugar "A Primera Mano". O salvo que en una "Bolera" determinada esté estipulado por su organismo rector que todas las "Partidas de Pizarra" sean "A Primera Mano".

13.1.- Juego "A Terminar", es el juego en el que para ganarlo, además de hacer más "Bolos" o "Tirar" más "Bolos" o hacer más tantos que el contrario hay que haber llegado a cuarenta "Bolos" o tantos. A esto se le llama "Terminar" un juego.

13.2.- Juego "A Primera Mano", es el juego en el que para ganarlo no hace falta "Terminar", por lo tanto, a no ser que haya un empate, solo se "Tira" una "Mano" por jugador o equipo.

Artículo 14º.- La acción o jugada unitaria del "Juego de Bolos", realizada por un jugador, se llama "Tirar una Bola". Para lo cual, el jugador, con o sin ayuda, debe colocar los "Bolos" en las "Gancheras" adecuadas y posicionarse en el lugar que corresponda lanzando la "Bola" sobre los "Bolos", para derribarlos o golpearlos y desplazarlos.

Artículo 15º.- Si se rompiera la "Bola" en pedazos al caer, se repetirá la jugada con otra "Bola".

Artículo 16º.- Si por efecto de los golpes la "Bola" o algún "Bolo" resultasen rajados o deteriorados o si uno o más "Bolos" se rompiesen en pedazos, no se repetirá la jugada, contándose los "Bolos" caídos y en el caso del "Pasa-bolo" contará el trozo de "Bolo" que más valga.

Artículo 17º.- Si se cae uno o más “Bolos” en los instantes en los que el jugador se dispone a “Tirar” o justo cuando lanza, no se repite la jugada en las “Partidas” y sí se repite la jugada en los “Campeonatos a Sumar Bolos” si el jugador así lo desea. Los “Bolos” que se caen sin ser golpeados por otro “Bolo” o la “Bola” no cuentan como “Bolos Caidos” para la jugada, a no ser que durante la caída sean impactados por otro “Bolo” o por la “Bola”.

Artículo 18º.- Hay cinco formas de “Tirar” al “Juego de Bolos Burgalés”. Estas formas de realizar el lanzamiento se denominan “Juegos”. Son los “Cinco Juegos Reales”, que están divididos en dos tipos el “Juego de Arriba” o “Pasabolo” y los “Juegos de Abajo” o “Juegos de Dentro” o “Dentro”, que son cuatro: la “Mano” o “Mano Natural”, la “Diabla” o “Diabla Natural”, el “Castro Mano” y el “Castro Diabla”.

Artículo 19º.- En los siguientes apartados de “Pasabolo” y del “Dentro”, veremos valores de “Premios” reseñados entre paréntesis, que solo tienen validez en determinados campeonatos locales.

PASABOLO

Artículo 20º.- Al “Juego de Pasabolo” se juega siempre con tres “Bolos de Pasabolo”, descritos en Artículo 4º, punto 2.

Artículo 21º.- Los “Bolos de Pasabolo” se colocan en posición vertical sobre las “Gancheras” de la fila o “Calle” central del “Castro”, con la inclinación que el jugador desee.

21.1.- El “Bolo” que se coloca en la “Ganchera” que está junto a la “Piedra” se denomina “Bolo Primero”.

21.2.- El “Bolo” que se coloca en la “Ganchera” del medio se denomina “Bolo Segundo”, “Bolo del medio” o “Bolo Dos”.

21.3.- El “Bolo” que se coloca más cerca de la “Viga” se denomina “Bolo Tercero” o “Bolo Último”.

Artículo 22º.- Se debe mojar la “Piedra” y las “Gancheras” y alrededores, así como los “Bolos” en caso de que fuesen de madera, pero siempre sin formar charco. Esto evita que se rompan bolos y quedan marcados los “Golpes” de la “Bola”.

Artículo 23º.- El jugador se debe colocar en el “Pato” afianzando el pie izquierdo entre las estacas y el pie derecho sobre el montículo. Y seguidamente debe lanzar la “Bola” pudiendo adelantar el pie derecho durante el movimiento.

23.1.- El jugador debe permanecer en el “Pato” sin levantar por completo en ningún momento el pie izquierdo, hasta que la “Bola” supere sobradamente la “Raya del Diez”. De otra forma la jugada no es válida, no pudiendo repetirse.

23.2.- Queda invalidada la jugada, no pudiendo repetirse, si el jugador apoya alguna de las manos en la rodilla o en el suelo antes de que haya abandonado el “Pato”.

Artículo 24º.- La “Bola” lanzada debe golpear antes del “Castro”, fuera de él y el jugador debe procurar que el primer bote o “Golpe” de la “Bola” sea en la “Piedra”, para que no se pierda el impulso de la misma.

24.1.- Si el “Golpe de la Bola” es dentro del “Castro” la jugada se denomina “Calva” y tiene valor nulo.

24.2.- Si el “Golpe de la Bola” coincide con la “Raya de la Calva” y queda marcado a ambos lados, se dice que “Muerde” y la jugada se considera válida.

Artículo 25º.- El lanzamiento de la “Bola” debe efectuarse de tal forma, que después del “Golpe” en la “Piedra”, impacte con los “Bolos” “Tirándolos”, derribándolos o bien lanzándolos lo más lejos posible.

Artículo 26º.- Para que una jugada sea válida la “Bola” debe pararse y fijar en el suelo en cualquier zona a partir de la “Raya del Diez”. Si la “Bola” fija en esta zona, aunque esté en contacto con el material que marca la “Raya del Diez”, se da por válida. La “Bola” que no rebasa la “Raya del Diez” y aunque la haya rebasado no se detiene en la situación descrita se denomina “Quedada” y su valor es nulo.

Artículo 27º.- Los “Bolos” y las “Bolas” no deben pararse por un jugador contrario. Si este para una “Bola” la jugada alcanzada por los “Bolos” se considera válida. Y si para un “Bolo” se le da el valor probable que hubiera alcanzado, acorde con su dirección y velocidad.

Artículo 28º.- El valor o puntuación de la jugada está determinado por el lugar “Donde se Queden los Bolos”, salvo cuando chocan o “Pegan” contra la “Viga” y cuando valen “Salta” que pueden rebotar en el vallado.

28.1.- Los “Bolos” “Tirados” que no valgan “Premio” solo se cuentan por unidad, salvo cuando solo se “Tira” el “Bolo Dos” y no vale “Premio”, que entonces tiene un valor de dos tantos o “Bolos”.

28.2.- Los “Bolos” que resultan lanzados y rebasan las “Rayas” obtienen un valor que se denomina “Premio”.

28.2.1.- El valor de los “Premios” “10, 20 o 40” tantos o “Bolos” viene dado por la “Raya” de mayor valor que haya rebasado el “Bolo”. Si el lugar “Donde Queda” el “Bolo” está encima de una “Raya”, el “Premio” es el inmediato inferior.

28.2.2.- El “Premio” denominado “Trinquete” se consigue cuando un “Bolo” llega a la posición final de la “Salta” habiendo tocado antes el suelo, sin haber tocado en los laterales de la “Bolera”. El valor del “Trinquete” es de 50(45) “Bolos” o tantos en “Campeonatos a Sumar Bolos”. En las “Partidas” tiene un valor superior a cualquier cantidad de “Bolos” o tantos, se dice que “Mata a Todos los Bolos”; un “Trinquete” solo se iguala con otro “Trinquete”.

28.2.3.- El “Premio” denominado “Salta” o “Salte” o “En Vuelo”, se consigue cuando un “Bolo” es lanzado en vuelo después de ser golpeado por la “Bola” y sin tocar el suelo, ni los laterales de la “Bolera”, pasa por encima de la “Viga” y entre las dos “Velas”, pudiendo haber tocado antes alguno de estos tres últimos elementos. El valor de la “Salta” es de 60(50) “Bolos” o tantos en “Campeonatos a Sumar Bolos”. En las “Partidas” tiene un valor llamado “Gana Juego”, superior a cualquier cantidad de “Bolos” y “Trinquetes”, se dice que “Mata a Todos los Bolos y a Todos los Trinquetes”; una “Salta” solo se iguala con otra “Salta”.

JUEGOS DE DENTRO

Artículo 29º.- Al “Dentro” se juega con los “Bolos de Abajo”, descritos en Artículo 4º, punto 1. De entre los cuales, el “Bolo Dos” puede y preferiblemente debe estar mojado.

29.1.- A los “Castros” se juega con “Seis bolos”.

29.2.- A los “Juegos Naturales” se juega con “Nueve Bolos”.

Artículo 30º.- Los “Bolos” al “Dentro” se colocan en posición vertical sobre las “Gancheras” de manera concéntrica. El “Bolo Dos” puede y preferiblemente debe estar mojado. Únicamente el “Bolo Dos” se coloca inclinado y ocasionalmente los “Bolos” pueden colocarse inclinados si el desgaste de sus “Culos” no permite colocarlo con una verticalidad total, siendo para todos los jugadores igual.

Artículo 31º.- Al “Dentro” se “Tira” desde las esquinas del “Castro” opuestas a la situación de la “Piedra”.

31.1.- A la “Mano” y al “Castro Diabla” se “Tira” desde la esquina de la derecha.

31.1.- A la “Diabla” y al “Castro Mano” se “Tira” desde la esquina de la izquierda.

31.2.- El jugador se coloca en el sitio correspondiente a cada “Juego”, siempre con el pie izquierdo más adelantado que el derecho.

31.2.1.- En los “Juegos de Nueve Bolos” el jugador se debe colocar en la esquina correspondiente sin pisar en ningún momento dentro del “Castro” y tampoco debe pisar sobre y tras la “Raya” descrita en el capítulo 3, punto 3.5.

31.2.2.- En los “Castros” el jugador se debe colocar en la esquina correspondiente sin pisar en ningún momento ni dentro, ni sobre las líneas del “Castro”.

31.3.- Seguidamente se debe lanzar la “Bola”, que preferiblemente se debe soltar después de haber golpeado al “Bolo de Picar”, que es el “Bolo” al que preferiblemente se debe golpear en primer lugar y está colocado en la “Ganchera” de la esquina desde la que “Tiramos”.

31.3.1.- En los “Juegos de Nueve Bolos” se debe lanzar la “Bola” con intención de “Picar” y de derribar los “Bolos” de la “Calle” o fila que comienza en la esquina desde la que se “Tira”, esta acción se denomina “Seguir la Calle”.

31.3.2.- En los “Castros” se debe lanzar la “Bola” con intención de “Picar” y de “Seguir la Calle”, que en este caso no es una fila, sino que es la diagonal del “Castro”, que comienza en la esquina desde la que se “Tira”.

31.4.- “Picar” es la acción que consiste en golpear y desplazar al “Bolo de Picar”, cuando esto provoca que este impacte y derribe otro “Bolo” contiguo, que no sea de los de la “Calle de Seguir”, ni el último “Bolo” que se coloca en la “Calle” de “Pasabolo”.

31.5.- El jugador debe permanecer durante la jugada sin levantar por completo en ningún momento el pie izquierdo, pudiendo mover el pie derecho sin fijarlo fuera de los límites establecidos. De otra forma la jugada no es válida, no pudiendo repetirse.

31.5.1.- Puede darse el caso de que un jugador que mantiene la estabilidad, se marcha, deja su posición antes de que caiga algún “Bolo”. En este caso la jugada tiene el valor que le corresponde sin contar los “Bolos Caídos” después de que se haya marchado.

31.5.2.- Queda invalidada la jugada, no pudiendo repetirse, si el jugador apoya alguna de las manos en la rodilla o en el suelo.

Artículo 32º.- El valor o puntuación de la jugada está determinado por el número de “Bolos Caídos” o derribados y la posición que estos ocupaban en el “Castro”.

32.1.- En los “Juegos de Dentro” hay una combinación mínima de cuatro “Bolos Caídos”, que da un valor de “Premio” a la jugada. Son los tres “Bolos” de la denominada “Calle de Seguir”, la cual preferiblemente se debe “Tirar” o derribar con la “Bola”, y otro “Bolo”, contiguo al “Bolo de Picar”, que no es de los de la “Calle de Seguir”, ni el que se coloca en la “Ganchera” del “Tercero” de “Pasabolo”. Este es el “Bolo Dos” o “Bolo de en Medio”, para los “Juegos de Nueve Bolos”.

32.2.- Si en la jugada no resultan “Caídos” los “Bolos” de la combinación mínima para “Premio”, solo tiene un valor de “Bolos Caídos”, contados por unidad.

32.3.- Si la “Bola” “Tira” o derriba algún “Bolo” que no sea de la “Calle de Seguir”, dicho “Bolo” no se cuenta, ni sirve para la jugada.

32.4.- Se debe evitar que la “Bola” o “Bolos” vuelvan al “Castro” después de haberle rebasado, pues si esto ocurre y causa la caída de otro “Bolo”, bien directamente o empujando a otro “Bolo Caído” y visiblemente parado, dicho “Bolo” no se cuenta, ni sirve para la jugada.

32.4.1.- Jugando a los “Castros” se puede producir la única excepción, en la que el “Bolo de Picar” puede salir del “Castro” y luego volver a entrar, únicamente por la “Raya” del lado del “Castro” tangente a su “Ganchera”.

32.5.- El “Diez” es el “Premio” de 10 “Bolos” o tantos, que se consigue si en la jugada solo resultan “Caídos” los “Bolos” de la combinación mínima para que valga “Premio”.

32.6.- El “Once” o “Cochino” es el “Premio” de 11 “Bolos” o tantos que se consigue si en la jugada resultan “Caídos” los “Bolos” del “Diez” y además otro “Bolo” de la “Calle” central del “Castro”.

32.7.- El “Doce” es el “Premio” de 12 “Bolos” o tantos que se consigue si en la jugada resultan “Caídos” los “Bolos” del “Diez” y además los otros dos “Bolos” colocados en la “Calle” central del “Castro”.

32.8.- El “Veinte” o “Medio” o “Cinco” es el “Premio” de 20 “Bolos” o tantos que se consigue si en la jugada resultan “Caídos” los “Bolos” del “Diez” y además otro “Bolo” que no estuviese colocado en la “Calle” central del “Castro”, haciendo un total de cinco “Bolos Caídos”.

32.9.- El “Cuarenta” o “Acabado” o “Seis” es el “Premio” de 40 “Bolos” o tantos que se consigue si en la jugada resultan “Caídos” los “Bolos” del “Diez” y además otros dos “Bolos”, pudiendo únicamente estar colocado uno de ellos en la “Calle” central del “Castro”, haciendo un total de seis “Bolos Caídos”.

32.10.- El “Siete” es el “Premio” cuyo valor es de 80(60) “Bolos” o tantos en “Campeonatos a Sumar Bolos”, y que en las “Partidas” tiene un valor llamado “Gana Juego”, superior a cualquier cantidad de “Bolos” o tantos, se dice que “Mata a Todos los Bolos”; un “Siete” solo se iguala con otro “Siete”. Se consigue si en la jugada resultan “Caídos” los “Bolos” del “Diez” y además otros tres “Bolos”, haciendo un total de siete “Bolos Caídos”.

32.11.- El “Ocho” es el “Premio” cuyo valor es de 160 (80) “Bolos” o tantos en “Campeonatos a Sumar Bolos”, y que en las “Partidas” tiene un valor llamado “Gana Juego”, superior a cualquier cantidad de “Bolos” y “Sietes”, se dice que “Mata a Todos los Bolos y a Todos los Sietes”; un “Ocho” solo se iguala con otro “Ocho”. Se consigue si en la jugada resultan “Caídos” los “Bolos” del “Diez” y además otros cuatro “Bolos”, haciendo un total de ocho “Bolos Caídos”.

32.12.- El “Nueve” es el “Premio” cuyo valor es de 320 (100) “Bolos” o tantos en “Campeonatos a Sumar Bolos”, y que en las “Partidas” tiene un valor llamado “Gana Juego”, superior a cualquier cantidad de “Bolos” y “Sietes” y “Ochos”, se dice que “Mata a Todos los Bolos, a Todos los Sietes y a Todos los Ochos”; un “Nueve” solo se iguala con otro “Nueve”. Se consigue si en la jugada resultan “Caídos” los nueve “Bolos”.

CAPITULO V

VESTIGIOS DEL PASADO

ARTÍCULO 33º.- La denominación de “Juegos Reales” indica cuales son los “Juegos” aceptados por todos en el reglamento. Así, en los reglamentos anteriores existentes en esta modalidad del “Juego de “Bolos” los “Juegos Reales” no eran cinco, sino que eran ocho. Estos eran dos “Juegos de Dentro”: “Mano con Miche” y “Diabla con Miche”; y un “Juego de Abajo”, “Bolillos”.

Artículo 34º.- El “Miche” es un “Bolo de Abajo”, que se coloca delante del “Bolo de Picar”, dentro del “Castro” y en la “Calle de seguir”, a una distancia menor que el diámetro de la “Bola” con la que se “Tira”. El “Miche” sirve para derribar “Bolos”, pero no tiene valor de “Bolo Caído”. Así, a la “Mano con Miche” y a la “Diabla con Miche” se juegan exactamente igual que a la “Mano” y a la “Diabla” respectivamente.

Artículo 35º.- A “Bolillos” se juega con nueve “Bolos de Abajo”. comenzando la “Tirada” desde El “Pato”. La jugada efectuada por un jugador, consta de una “Tirada de Bajada” y de una “Tirada de Subida”, “Plantando” los “Bolos

Caídos” en la primera antes de realizar la segunda.

35.1.- La “Tirada de Bajada” se efectúa desde el “Pato”, contándose los “Bolos Caídos”.

35.2.- Si en la “Tirada de Bajada” se da “Calva”, se anula la jugada completa y no se repite.

35.3.- La “Tirada de Subida” se efectúa desde donde ha quedado la “Bola” en la “Tirada de Bajada”, lugar en el que se marca una circunferencia alrededor de la “Bola”, que el jugador no debe pisar ni rebasar, pues de lo contrario la jugada queda anulada, no pudiendo repetirse.

35.3.1.- Se considera “Bola Dentro”, cuando en la “Tirada de Bajada” la “Bola” queda dentro del “Castro”, o bien un lado del “Castro” es tangente a la misma. En este caso el jugador efectúa la “Tirada de Subida” desde la esquina que desee.

35.4.- A “Bolillos” no existen “Premios” como tales, solo se cuentan los “Bolos Caídos” por unidad. Este “Juego” se disputa siempre “Acabando a Primera Mano”.

REGLAMENTO DE BOLOS FEMENINOS SEGOVIANOS DE ABADES



Presentación	69
Regla 1. El terreno de juego	71
Regla 2. Elementos de juego	71
Regla 3. De los equipos y las jugadoras	72
Regla 4. De las tiradas básicas	72
Regla 5. Puntuaciones	74
Regla 6. Reglas de juego	74
Regla 7. Sanciones a las jugadoras	74
Regla 8. De los árbitros	75
Regla 9. De la uniformidad	75
Regla 10. De las boladas	75



Vistas Villa de Abades



Los bolos, entretenimiento divertido y multitudinario entre las mujeres de Segovia



Bolos adaptados para los más pequeños. Escuela Regional

PRESENTACIÓN

El juego de bolos de Abades, como la mayoría de estas manifestaciones deportivas, tiene su origen en las prácticas lúdicas y recreativas del mundo rural y campesino. Existen numerosas teorías sobre su aparición: Egipcio, griego, romano, visigodo... etc. Aunque lo realmente cierto, es que el juego de bolos se ha venido transmitiendo de generación en generación, y con el paso del tiempo ha ido evolucionando dando lugar a diferentes modalidades.

Entre las muchas variedades que proliferan por la geografía española, y más concretamente en Castilla y León, nos encontramos con los bolos femeninos de la villa de Abades, en Segovia.

El juego de bolos de Abades, cabría situarlo en el origen mismo del pueblo. Se tiene constancia de la existencia de esta localidad en 1116, en un manuscrito de donación realizado al monasterio de la aldea de Abbatibus.

La peculiaridad más destacada del juego es la continua y diversa riqueza de formas o maneras de distribuir los bolos en las boladas, previo acuerdo de todas las practicantes en función de retos de más o menos destreza.

Pero además de estar presentes y activos desde hace décadas, los bolos en Abades forman parte de su historia y de sus tradiciones. Y desde Abades, esta particular forma de juego ha sido exportada a otros muchos lugares en los últimos años.

Las razones que explican esta expansión son por un lado, la afición local. Desde siempre, las mujeres de Abades jugaban a los bolos solamente los viernes de Cuaresma, pero desde los años 80, esta práctica se generalizó durante todo el año, varios días a la semana, de manera que es habitual, encontrarse a las mujeres de Abades jugando a los bolos en los diferentes barrios de la localidad.

Por otra parte, la proximidad y las buenas relaciones con otros pueblos, unido al trabajo realizado por el Área de Asuntos Sociales y Deportes de la Diputación Provincial de Segovia y de la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León, ha servido para fomentar esta afición entre muchas mujeres de la provincia y en municipios como Carbonero el Mayor, Villacastín, Sanchonuño, Fuenterrabollo, Torrecaballeros, etc.

Además, desde el Ayuntamiento de Abades, hemos intentando fomentar esta seña de identidad, convocando campeonatos en diferentes momentos del año, y de manera muy especial, en las fiestas patronales en honor a la Virgen de Los Remedios, cuando celebramos un campeonato de bolos entre hombre y mujeres, donde se dan cita más de ciento cincuenta parejas.

El impulso definitivo a esta modalidad se consiguió el 2 de junio de 2014, cuando la Junta de Castilla y León, reconoció a petición del Ayuntamiento de Abades "el bolo femenino segoviano de Abades" como modalidad deportiva de los juegos autóctonos y tradicionales de la Comunidad.

Con este reconocimiento, el bolo femenino segoviano de Abades se incorpora al resto de deportes autóctonos de Castilla y León junto a la lucha leonesa, la calva, tanga, rana, billar romano, barra castellana, bolo leonés, bolo burgalés, bolo palentino, bolo ribereño, bolo tres tablonos y corta de troncos.

Las mujeres de Abades han sido las depositarias de esta modalidad de bolos, y pueden alardear de ser sus principales embajadoras. Ellas han hecho suyo el pensamiento de Ortega y Gasset que decía que "...el juego es un divertimento en el sentido de que es la otra versión de la realidad, donde el sujeto encuentra el placer que no encuentra en aquella..."

Espero que les guste, y les animo a disfrutar de su práctica.

M^a Magdalena Rodríguez Gómez
Alcaldesa

REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1. El terreno de juego

1.1. El Juego de Bolos se desarrollará en una Pista o Bolera de tierra, de superficie plana y sin obstáculos para permitir un correcto desplazamiento de las bolas y de los bolos de lanzar. En la actualidad, debido a la escasez de pistas de tierra, añadido a las preferencias de muchas de sus jugadoras, se suelen desplegar también en zonas pavimentadas.

1.2. Las medidas del campo serán como mínimo: 15 m de longitud y 4 m de anchura.

1.3. El PATE o zona de lanzamiento se situará en línea recta, perpendicular al Castro, a una distancia del bolo más cercano de 8 metros. La señalización se efectuará clavando en el suelo un cuadradillo de madera o de hierro y en su defecto una línea, de 1,5 metros de longitud: situándolo 0,75 metros a cada lado de la perpendicular y que sobresalga aproximadamente 3 cm. del nivel de la Pista, no pudiendo sacar el pie de esta zona, en el momento de lanzar.

1.4. El lugar donde se ponen de pie los bolos se denomina Caja o Castro; deberá estar perfectamente delimitada y sus medidas serán de 135 cm. de longitud y 120 cm. de anchura.

REGLA 2. Elementos de juego

2.1. Un juego completo de bolos lo componen: 8 bolos, el bolo Miche o Gerardo, 2 bolas y 2 bolos de lanzar.

2.2. Los bolos, contruidos preferentemente de encina u otra madera dura, tendrán una longitud de 40 a 45 cm. y de 5 a 6 cm. de diámetro. El Miche será algo mayor en longitud (5 cm. aproximadamente) para destacar del resto.

2.3. La bolas serán de madera de encina, siempre que sea posible, y de un diámetro entre 12 y 13 cm.

2.4. Los bolos de lanzar tendrán una longitud de 40 cm. y de 5 a 6 cm. de diámetro.

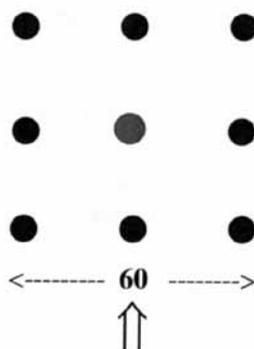
REGLA 3. De los equipos y las jugadoras

3.1. Los equipos pueden estar compuestos por parejas, un determinado número de jugadoras o jugarse individualmente.

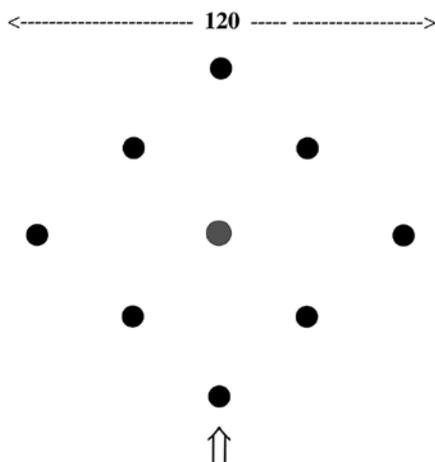
REGLA 4. De las tiradas básicas

4.1. Los bolos se situarán en cuatro posiciones (jugadas) diferentes: componiendo un cuadrado, formando un rombo, haciendo un triángulo y en línea recta. Figuras: a, b, c y d.

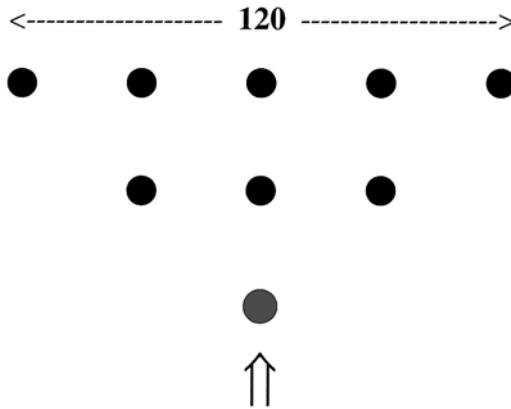
a) Cuadrado: Los bolos se colocan en tres calles formando un cuadrado de 60 cm. de lado.



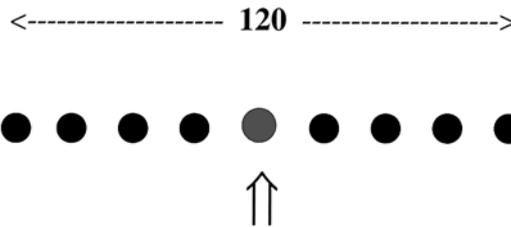
b) Rombo: De diagonales 120 cm. por 135 cm. Esta formación se sitúa en el Castro, de forma que la diagonal menor esté paralela al PATE



c) Triángulo: Isósceles de 120 cm. de base por 67,5 cm. de altura. La base se sitúa paralela al PATE y en la parte más alejada de éste.



d) Línea: Los 9 bolos colocados a la misma distancia unos de otros en una fila horizontal paralela al PATE de 120 cm. de longitud



4.2. Norma común a las cuatro posiciones: *El Miche o Gerardo siempre se coloca en el centro, excepto en la posición de triángulo que se sitúa en el vértice, al frente de la formación.*

4.3. Cada componente del equipo o jugadora, si se juega individualmente, efectuará desde el PATE un doble lanzamiento primero con la bola y a continuación, una vez puestos los bolos de pie en su sitio, con el bolo de lanzar. Seguidamente efectuarán los lanzamientos las componentes del siguiente equipo y así sucesivamente hasta finalizar la totalidad de equipos participantes.

4.4. Los lanzamientos comenzarán con los bolos de pie en la posición, figura a), seguidamente la b), a continuación la c) y por último la d), y siempre por ese orden.

4.5. Una partida concluye cuando la totalidad de las jugadoras han completado una ronda lanzando sobre las cuatro posiciones.

4.6. Un campeonato se puede disputar al mejor equipo o jugadora que más puntos consiga en una partida o en varias partidas concertadas.

4.7. El equipo puede variar entre sí el orden de tirada.

4.8. Los bolos serán puestos de pie por el equipo o jugadora que le siga en orden a la que efectúe el lanzamiento. El orden de tirada para cada jugadora o equipo se efectuará previo acuerdo entre los responsables de los clubes y árbitro o a sorteo por decisión arbitral, prevaleciendo esta última en competiciones oficiales.

REGLA 5. Puntuaciones

5.1. Todos los bolos derribados con las bolas, bolo de tirar u otros bolos valdrán 1 punto, excepto el Miche o Gerardo, que en la posición de triángulo su valor es de 5 puntos.

5.2. En la posición de fila horizontal se puntuará siempre que se derribe algún bolo en las dos tiradas, lanzamiento con bola y bolo, si no la puntuación será nula.

REGLA 6. Reglas de juego

- a) No lanzar las bolas mientras no estén levantados todos los bolos
- b) Acatar las instrucciones que les de el Juez-Árbitro, así como aceptar sus fallos en orden a la validez de tirada y tantos conseguidos.
- c) No tocar los bolos mientras están jugando y el Árbitro no los haya valorado debidamente.
- d) No interferir de ninguna forma en las jugadoras mientras realizan su turno de lanzamiento.

REGLA 7. Sanciones a las jugadoras

7.1. Cuando al efectuar el lanzamiento por efecto de la inercia, una jugadora sobrepase la línea de salida o no se hubiera realizado éste desde el

lugar establecido en la REGLA 1.3., será contabilizada la tirada nula y por consiguiente no serán válidos los bolos que hubiera derribado.

7.2. Si durante la celebración de la partida o una vez finalizada la misma se descubriera la suplantación de una jugadora previamente inscrita en un equipo, por otra que no lo está y no tuviera la debida autorización del Árbitro y del Club organizador, esta jugadora o el equipo será sancionado con la descalificación de dicha partida.

7.3. Es menosprecio a las decisiones arbitrales, por parte de una jugadora, de un equipo o del equipo completo, mediante insultos o gestos ofensivos, será sancionada con la descalificación de dicha jugadora. Si fuese por parte de todo el equipo, igualmente será descalificado todo el equipo.

7.4. Si hubiera agresión al Árbitro o a alguna otra jugadora por parte de una o varias jugadoras, éstas serán sancionadas con la descalificación para todas las competiciones de la temporada.

7.5. En caso de reincidencia, serán descalificadas, para todas las competiciones oficiales, indefinidamente.

REGLA 8. De los Árbitros

8.1. El equipo arbitral estará compuesto por un Juez o Jueza-Árbitro que irá recogiendo en el Acta las puntuaciones e incidencias de la partida.

8.2. En competiciones autonómicas oficiales, los árbitros serán designados por la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León y en campeonatos Provinciales por las respectivas delegaciones; y en cualquier otro campeonato, si es solicitado a la Delegación Provincial, ésta designar dichos árbitros. En todos los casos se informará a la Federación.

8.3. Las decisiones de los árbitros serán inapelables.

REGLA 9. De la uniformidad

9.1. Cada Club, adoptará la uniformidad que estime oportuna.

REGLA 10. De las boladas

10.1. En los entrenamientos y exhibiciones, además de las cuatro posiciones básicas, este juego contempla otras situaciones o jugadas,

adoptadas o fijas que complementan un juego en continua evolución. Estas posiciones tienen sus propias reglas, variando la forma y distancia de lanzamiento y no sólo se busca la precisión en el lanzamiento (a derribar) buscan también enviar los bolos lo más lejos posible ("el saquibolo") una variante que consiste en golpear el bolo con una bola o bolo y sacarlo de la distancia marcada. La elección de cada bolada la determina el equipo perdedor de la anterior jugada, ajustándose así a la pericia de las jugadoras de su equipo y facilitando la opción de compensar la partida.

Entre estas jugadas o boladas, que son ilimitadas, citamos las siguientes:

- Bolos separados con bolo.
- Cinco bolos con bola.
- Cinco bolos con bolo.
- Tres bolos con bola.
- Tres bolos con bolo.
- Bolo solitario con bolas
- Bolo solitario con bola.
- El "pico" con bola.
- El "pico" con bolo.
- El "saquibolo" con la bola .
- El "saquibolo" con el bolo .
- El "saquibolo" con el pie .
- La casita.
- Pasar la bola/bolo por los bolos.
- Bolos en círculo.
- Bolada de espaldas.
- Bolada bajo todo el equipo.
- Bolada de la "gallinita ciega".



REGLAMENTO DE BOLO LEONÉS

Capítulo I. Campo de juego	79
Capítulo II. Elementos de juego	79
Capítulo III. Generalidades del juego	82
Capítulo IV. Reglas del juego	84
Capítulo V. Modalidades del juego	86



REGLAMENTO DE JUEGO

CAPITULO I

CAMPO DE JUEGO

Artículo 1º.- El campo de juego llamado “Bolera”, ha de ser un terreno completamente horizontal, limpio de hierbas y toda clase de obstáculos.

La constitución del terreno es indiferente, pero ha de presentarse debidamente uniforme y de manera muy especial los lugares donde han de caer las “Bolas”, para que no boten ni se empocen demasiado, debiendo de mantener el terreno una elasticidad conveniente que solo la practica puede enseñar.

Artículo 2º.- La Bolera tendrá de 25 a 30 metros de larga y de 9 a 10 metros de ancha.

Estas medidas se consideran mínimas.

Artículo 3º.- En toda “Bolera” existen dos partes bien diferenciadas: “Castro” y “Campo de juego”.

3.1 .- El “Castro” es la parte de la “Bolera” donde se colocan los “Bolos”.

3.1.1. .- Las dimensiones del “Castro” para la categoría de Primera, Segunda y Veteranos, serán las de un cuadrado de 1`40 metros de lado.

3.1.2. .- Las dimensiones del “Castro” para las categorías de Juveniles, Cadetes, Infantiles y Alevines, serán las de un cuadrado de 1`24 metros de lado.

3.1.3. .- “Campo de juego” es la parte de la “Bolera” comprendida entre la mano y el final de la misma, exceptuando el “Castro”.

CAPITULO II

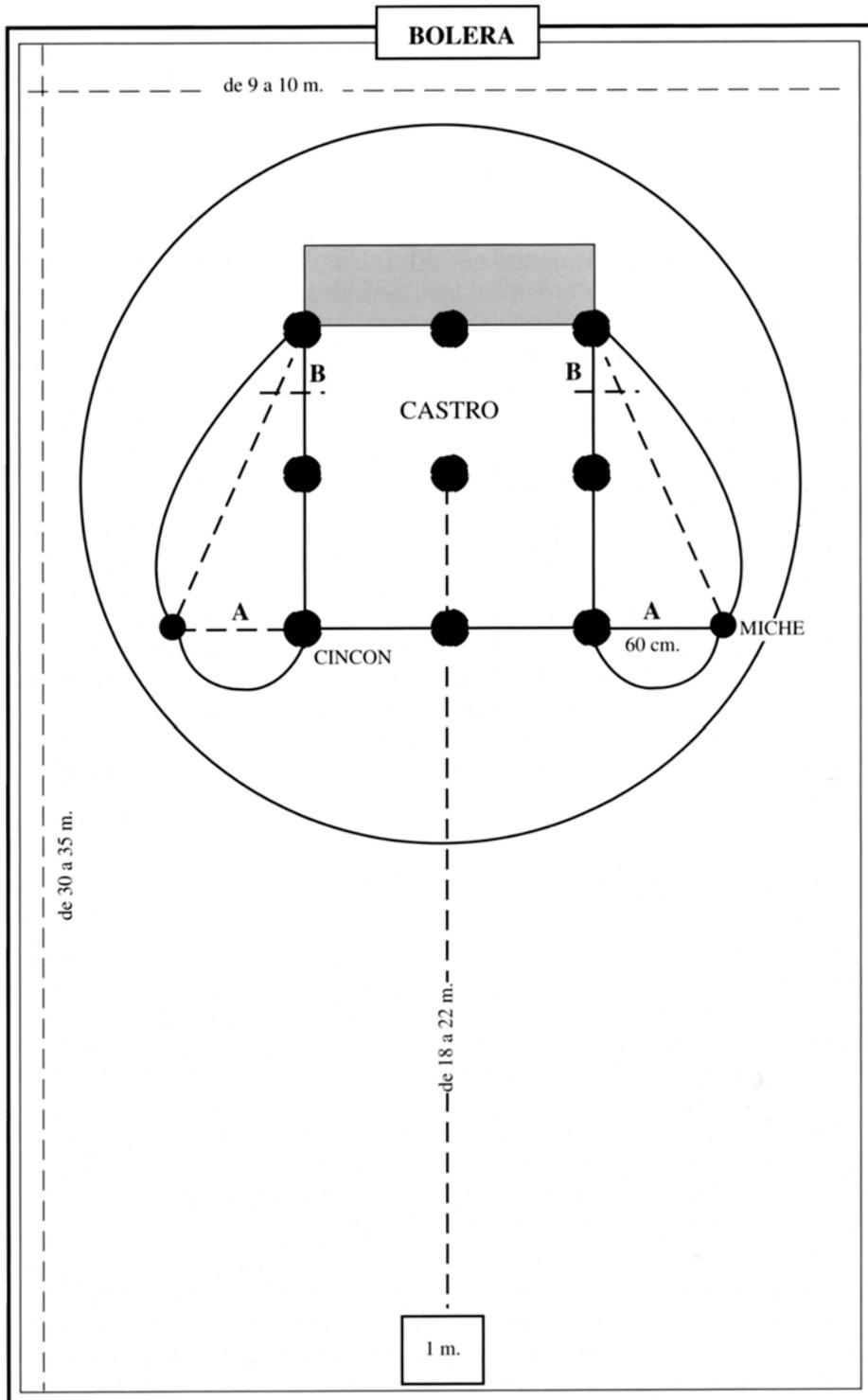
ELEMENTOS DE JUEGO

Artículo 4º.- Los elementos de juego son de dos clases: Elementos que juegan y elementos que no juegan.

Artículo 5º.- Los elementos que juegan son “Bolos” y “Bolas”.

5.1 .- “Bolos” son unos trozos de madera torneada, de forma troncocónica. Es conveniente que sea de madera de chopo, haya o palera.

5.1.1 .- Los “Bolos” para las categorías de Primera, Segunda y Veteranos



tendrán 55 cm. de altura y la base será de 10 cm. de diámetro y la cúspide de 4 cm.

5.1.2 .- Los “Bolos” para las categorías de Juveniles, Cadetes, Infantiles y Alevines tendrán 50 cm. de altura, 8 cm. de base y 3´5 cm. en la cúspide.

5.1.3 .- Los “Bolos” se colocan en posición vertical sobre el “Castro”, apoyados en su base, de manera que formen tres “Filas” de tres “Bolos” cada una, llamándose primera, segunda y tercera fila, según su colocación empezando a contar por la más próxima a la mano.

5.1.4 .- La separación de los “Bolos” para las categorías de Primera, Segunda y Veteranos será de 55 cm.

5.1.5 .- Para las categorías de Juveniles, Cadetes, Infantiles y Alevines la separación de los “Bolos” será de 50 cm.

5.1.6 .- El “Miche”, en las categorías de Primera, Segunda y Veteranos tendrá 30cm. de largo, siendo la base de apoyo 7 cm. y la cúspide 3 cm.

5.1.7 .- El “Miche” para las categorías Juveniles, Cadetes, Infantiles y Alevines, tendrá 28 cm. de largo, 6´5 cm. en la base y 3 cm. en la cúspide.

5.1.8 .- El “Miche” se colocará a los costados del “Castro”, derecha o izquierda, teniendo en cuenta el estilo de juego que se efectúa.

5.1.9 .- Solo tienen nombre especial dos “Bolos”: El “del Medio” y el “Cincón”. Se denomina “Bolo del Medio”, el que esta colocado en el centro del “Castro”; y “Cincón” el que esta en la primera fila del lado donde se coloca el “Miche”.

5.2 .- “Bolas”, son unos trozos de madera dura (en lo posible de encina), de forma semiesférica, con el canto rebajado o achatado.

5.2.1.- El peso de las “Bolas” para las categorías Primera y Segunda, debe oscilar entre 800 y 1.000 gramos, con un diámetro de 13 a 16 cm.

5.2.2.- El peso de las “bolas” Para la categoría de Veteranos, estará entre 700 g y 900 gramos. Y un diámetro de 12 a 15 cm.

5.2.3.- El peso de las “bolas” Para la categoría de Juveniles, estará entre 700 g y 900 gramos .Y un diámetro que oscilará entre 12 y 15 cm.

5.2.4.- En las categorías Infantiles y Alevines, las “Bolas” pesarán 600 gramos y su diámetro será de 10 a 13 cm.

5.2.5.- En toda “Bolera”, habrá la suficiente variedad de “Bolas” para que el jugador pueda escoger las que más le agraden, a fin de realizar su juego de acuerdo con su Habilidad y facultades físicas.

Artículo 6º.- Los elementos que no juegan son: “Mano” y “Rayas”.

6.1.- “Mano”, es el sitio donde ha de colocarse el jugador para realizar la tirada. Consiste en un cuadrado de un metro de lado situado en el campo de

juego, siguiendo la línea imaginaria de la fila del centro del “Castro”.

6.2.- “Rayas”, son las líneas dibujadas en el suelo de la “Bolera” para señalar ciertas condiciones que deben observarse en el juego, a efecto de cuenta de los “Tantos”.

6.2.1.- “Raya del Once”, es la que une el “Cincon” con el “Miche”, lo mismo jugando sobre el pulgar que jugando a la mano.

6.2.2.- “Raya complementaria”, es la que se traza desde el “Miche”, al “Bolo” de la tercera fila de la parte superior.

6.2.3.- “Raya de Parada”, es la circunferencia que rodea el “Castro”, teniendo un radio de 2´25 metros y tomando como centro el “Bolo del Medio”.

6.2.4.- “Raya Sobrecastro”, es la prolongación del “Castro” en 0´55 m. siguiendo las líneas naturales de las filas de los “Bolos” derecha e izquierda.

CAPITULO III

GENERALIDADES DEL JUEGO

Artículo 7º.- “Juego de Bolos”, es el deporte practicado en la “Bolera”, cuyo fin es hacer el mayor número de “Bolos” o “Tantos”, jugando la “Bola”, derribando “Bolos”, realizando “Onces”, “Machos” y “Birlando”.

Artículo 8º.- “Jugador de Bolos”, puede ser cualquier persona que tenga facultades físicas para jugar la “Bola” y realizar los movimientos que sean necesarios para ello.

Los jugadores de acuerdo con su edad se clasifican: Alevines, Infantiles, Cadetes, Juveniles, Primera, Segunda y Veteranos.

8.1.- Las edades para cada una de las categorías son las siguientes:

8.1.1.- En las categorías de Alevines, jugarán hasta los doce años.

8.1.2.- En las categorías de Infantiles, jugarán los que tengan trece y catorce años.

8.1.3.- En las categorías de Cadetes, jugarán los aquellos que tengan quince y dieciséis años.

8.1.4.- En la categoría de Juveniles, jugarán aquellos que tengan diecisiete y dieciocho años.

8.1. (5.6).- En las categorías de Primera y segunda, participarán aquellos jugadores que (independientemente de su edad), estén preparados físicamente y cumplan las normas establecidas para tal fin.

8.1.7.- En la categoría de Veteranos, jugaran aquellos que tengan más de 60 años. Si al cumplir los 60 años el jugador mantiene las condiciones físicas adecuadas, podrá permanecer en la categoría que estaba clasificado previo

visto bueno de la Junta Directiva del Club a que pertenece.

8.1.8. Las edades a efecto de categoría serán computadas al Uno de Enero de cada año.

Artículo 9º.- El juego consiste en lanzar las “Bolas” desde la “Mano” con efecto siempre del lado donde este el “Miche”, de tal manera que hagan el mayor número posible de “Bolos o Tantos”. A esta operación se la denomina “Tirada”.

Artículo 10º.- Las “Bolas” lanzadas desde la “Mano” para que sean válidas, tienen que cumplir las condiciones que posteriormente se citarán. Las que no se ajusten a dichos requisitos son “Bolas Nulas” o “Cincas”.

Artículo 11º.- El “Miche” tiene por finalidad señalar la jugada de mayor valor y perfección de juego, que es hacer “Onces” desde la mano, que puede ser incrementada con el “Macho”, en cuyo caso al “Once” se le aumentarán 4 bolos.

Artículo 12º .- Se dice que un jugador hizo “Once” cuando la bola lanzada desde la mano sea válida y cruce la “Raya del Once” o derribe el “Miche” sin haber salido del “Castro” por su parte superior, ni haber cruzado o descubierto la “Raya Complementaria del Miche”.

Artículo 13º.- Las “Bolas” que hayan sido lanzadas desde la “Mano” y queden dentro de la “Raya de Parada” tienen los valores siguientes:

13.1 Si entran en el “Castro” y no derriban ningún bolo se le contara 6 bolos.

13.1.1 Si derriban un solo “Bolo”, su valor será de 6 tantos.

13.1.2 Si el bolo derribado ha sido el del “Medio”, su valor será de 7 tantos.

13.1.3 Si derriba dos “Bolos”, su valor será de 7 tantos.

13.1.4 Si derriba tres “Bolos”, su valor será de 8 tantos y así sucesivamente según el número de bolos derribados.

13.1.5 Si un “Bolo” tira al “Miche”, se le sumará el valor del “Macho”, al número de “Bolos” caídos.

ARTICULO 14º.- “Birlar” es la operación deportiva de hacer bolos o tantos, lanzando la “Bola” desde el lugar donde quedó situada la, después de haber sido lanzada desde la “Mano” con valor positivo.

14.1 Solo “Birlarán” las bolas situadas fuera de la “Raya de Parada”.

14.1.1 El árbitro marcará con un círculo de diámetro igual al de la “Bola” el lugar de parada.

14.1.2 La “Bola” será “Birlada” desde el lugar de parada por el mismo

jugador que lanzó desde la mano.

14.1.3 El jugador situará uno de los pies dentro del círculo marcado por el árbitro y no podrá levantar el pie, arrastrarlo fuera del círculo, tocar con la mano el suelo, ni arrodillarse hasta que no haya sido consumado el "Birle".

14.2.1 "Birlarán a Miche" todas las bolas que queden fuera de la "Raya de Parada", si el jugador lo cree conveniente, incluso aquellas que habiendo derribado algún "Bolo", retrocedan sin pasar por el "Castro".

14.2.2 Si la "Bola" tira el "Miche" se contará 4 tantos, más los bolos que derriben "Bola y Miche" siempre que esta entre por el "Castro" o derribe algún bolo.

14.2.3 Si en el "Birle" solamente cae el "Miche" carece de valor la jugada.

14.2.4 El jugador que "Birla" a "Miche" no podrá derribar más que el "Miche" y dos bolos sin soltar la "Bola" de la mano.

14.2.5 Si en un "Birle" solamente cae el "Miche" y el "Bolo del Medio" valdrá 6 tantos.

14.3.1 Si el "Birle" es a "Bolos" se contarán tantos "Bolos" como estos caigan.

14.3.2 Si solo cae el "Bolo del Medio" el valor será de 2 tantos.

14.3.3 Ningún jugador podrá al "Birlar" derribar más de dos bolos sin soltar la "Bola".

CAPITULO IV

REGLAS DEL JUEGO

Artículo 15º.- El jugador debe observar las siguientes reglas:

15.1.1 No lanzará la "Bola" mientras no estén pinados todos los "Bolos".

15.1.2 No se saldrá de la "Mano" cuando lanza la "Bola", hasta que esta no haya tocado el suelo.

15.1.3 Aceptará y obedecerá las instrucciones del árbitro que juzga el juego y acatará sus fallos, en orden a la validez de "Bolas" y "Tantos" obtenidos.

15.1.4 No interferirá a los jugadores del equipo contrario, para que estos realicen el juego en las condiciones más favorables a su gusto o conveniencia.

15.1.5 Ningún jugador se situará dentro de la "Raya de Parada", excepto cuando tenga que pinar los bolos caídos.

15.1.6 No tocarán los "Bolos" mientras estén jugando y el árbitro los haya valorado debidamente.

15.1.7 Durante cualquier competición solamente puede estar en el "Campo de Juego" los jugadores que estén actuando en ese momento.

15.1.8 El jugador necesariamente deberá ir uniformado.

Artículo 16º.- En toda competición habrá un árbitro que dirá en voz alta el valor obtenido por cada bola, siendo sus fallos inapelables. Los árbitros para las competiciones oficiales deberán estar en posesión del carnet correspondiente a la categoría del campeonato y presentarse debidamente uniformados.

Artículo 17º.- El árbitro anotará los “Tantos o Bolos” que vayan haciendo los jugadores, para poder determinar de manera inequívoca el ganador.

Artículo 18º.- El árbitro no permitirá iniciar el juego si la “Mano” o el “Miche” no están colocados debidamente.

Artículo 19º.- La “Bola” una vez lanzada por el jugador, no la puede repetir ni a pretexto de tropiezos, rozaduras, deslizamientos etc...

19.1.1 No obstante el árbitro ordenará repetir la “Bola” si observa la caída de algún “Bolo” antes de que esta haya entrado en el “Castro”, o que considere que han intervenido elementos ajenos al juego, tanto en la tirada de “Mano” como en el “Birle”.

Artículo 20º.- Las “Bolas” no deben ser obstaculizadas en la jugada, bajo ningún concepto, ni tampoco pararlas hasta que lo hagan por si mismas, en cuyo momento el árbitro dará su valoración.

Artículo 21º.- Las “Bolas” para que sean válidas han de cumplir lo siguiente:

21.1.1 La “Bola” ha de pasar por el “Castro” o derribar algún bolo.

21.1.2 La “Bola” debe caer dentro de los 55cm. por encima del mismo, es decir, rebasando el “Castro” en dirección contraria a la “mano”, pero siempre, en este caso, dentro de las líneas naturales que forman los “Bolos” en el “Castro”, prolongadas en aquel sentido.

21.1.3 También es válida la “Bola” que cayendo fuera del “Castro” y por debajo de la tercera fila de “Bolos”, pase por el “Castro”.

Artículo 22º.- La “Bola” que no es válida, se dice que es “Cinca”.

22.1.1 También es “Cinca” la “Bola” que no ha entrado en el “Castro”, tanto por el frente como por los laterales del mismo.

22.1.2 Igualmente es “Cinca” la “Bola” que antes de entrar en el “Castro” derribe el “Cincón”.

22.1.3 También es “Cinca” la “Bola” que al ser lanzada desde la mano rebasa la línea natural formada por los bolos de la tercer fila y luego entra en el castro o derriba algún “Bolo”.

Artículo 23°.- La “Bola” que sea válida, según su recorrido se valorara por el lugar de parada, por los “Bolos” que derribe en el tiro, más los que obtenga en el “Birle”, o los valorados dentro de la “Raya de parada”.

Si algún “Bolo” derriba el miche se dice que es “Macho” y se le agregarán cuatro tantos a los “Bolos” caídos.

CAPITULO V

MODALIDADES DEL JUEGO

Artículo 24°.- Se pueden distinguir tres modalidades de juego:

24.1.1. “Juego Libre”.

24.1.2. “Juego de Competición”.

24.1.3. “Juego de Concurso”.

Artículo 25°.- El “Juego Libre” se realizará siempre entre dos equipos y se ajustará a las normas siguientes:

25.1.1. Si los equipos están formados por uno o dos jugadores, cada uno lanzara dos “Bolas”.

25.1.2. Si el numero de jugadores es mayor que dos, cada uno tirará una “Bola”.

25.1.3. Los equipos efectuaran igual numero de tiradas, siendo estas las necesarias para que uno de ello se salga, es decir, que tengan los “Bolos” suficientes que requiera el juego, teniendo en cuenta el numero de jugadores de cada equipo.

25.2. Cada juego se cifrará en un número de “Tantos”, que están en relación con el número de jugadores, y por consiguiente de “Bolas” que intervienen en la jugada.

25.2.1. Cuando hay un solo jugador en cada equipo, los juegos son a 40 “Tantos”, si son dos jugadores, serán a 80 tantos.

25.2.2. Cuando los equipos estén formados por más de dos jugadores, los juegos se fijarán a 20 “Bolos” por cada “Bola”.

25.3 La partida es la suma de tres juegos a favor de un equipo. Entonces se dice que ganó el equipo que logre realizarlos.

25.3.1. Al iniciarse una partida, los dos equipos sortearan por medio de una moneda al aire o del “Miche” para determinar quien pone “Mano”.

25.3.2. El que acierta pone la “Mano” y se dice que es “Mano” por lo que efectuará las tiradas de ese juego antes que el equipo contrario.

25.3.3. El equipo contrario se dice que es “Postre” y pone el “Miche”.

25.3.4. Al juego siguiente se cambia el orden, y así sucesivamente hasta terminarla partida.

25.4. Tanto la “Mano” como la “Raya del Once” son discrecionales.

25.4.1 La mano estará siempre en línea de tiro, se variará según indique el equipo “Mano”, con las siguientes limitaciones: Máxima distancia 18 metros; mínima distancia 8 metros. Estas medidas tomadas desde el “Bolo del Medio”.

25.5. El “Miche” se podrá colocar por un lado del “Castro” o por el otro, sin estar fuera de “La Raya de Parada”.

25.6. La “Raya del Once” puede ser recta o curva, pero nunca quebrada y estará sujeta a las mismas limitaciones que el “Miche”, sin que esta, entre dentro del “Castro”.

25.7. Para ganar un juego es necesario que el equipo “Postre”, haga un Bolo más que el equipo “Mano”. También puede ganar si se “Sale” antes que el equipo “Mano”.

25.7.1. En caso de igualar a “Tantos”, cuando hayan rebasado los señalados para cada juego, estando igualados de “Tiradas”, tendrán que continuar haciendo nuevas “Tiradas” hasta que se rompa la igualada, ganando el equipo que más “Tantos” haga en una de estas “Tiradas” de desempate.

Artículo 26º.- El juego de competición estará reservado para Campeonatos Oficiales, que pueden ser:

26.1 “Campeonatos Nacionales”

26.2 “Campeonatos Territoriales”

26.3 “Campeonatos Provinciales”

26.4 “Campeonatos Comarcales”

26.5 “Campeonatos Locales”

26.5.1. Los jugadores participantes en “Competiciones Oficiales”, deberán asistir con uniforme de su Club y distintivo de su Federación. El uniforme Nacional será, camisa blanca, pantalón azul y zapatillas blancas.

Artículo 27º.- En los “Campeonatos Oficiales” la “Mano” quedará fijada de la siguiente forma:

27.1.1. Para las categorías Primera, Segunda y Equipos, la “Mano” quedará fijada en 14 m. tomando como referencia el “Bolo del medio”.

27.1.2. Para la categoría de Veteranos, la “Mano” se fijará en doce metros sobre la misma referencia.

27.1.3. Para las categorías de Juveniles y Cadetes, la “Mano” se fijará a doce metros con la misma referencia.

27.1.4. Para la categoría de Infantiles, la “Mano” se fijará a 9 m. con la misma referencia.

27.1.5. Para la categoría de Alevines la “Mano” se fijará en 6 m. con la misma referencia.

Artículo 28°.- En las distintas eliminatorias de los Campeonatos de Competición, el jugador tirará dos “Bolas” para cada lado en la misma tirada.

Artículo 29°.- Las eliminatorias en los Campeonatos Individuales y por Equipos, seefectuará de la siguiente forma:

29.1. Campeonatos INDIVIDUAL PRIMERA, SEGUNDA Y VETERANOS.

29.1.1. En la Primera Vuelta participarán todos los jugadores según el orden que mediante sorteo hayan obtenido. Cada jugador efectuará dos “Tiradas”. Se clasifican los 16 primeros.

29.1.2. En la Segunda Vuelta “Octavos de Final” participarán los 16 jugadores que tirarán de acuerdo con la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más. Cada jugador efectúa dos “Tiradas”. Quedaran eliminados los 8 últimos.

29.1.3. En la Tercera Vuelta “Cuartos de Final” participarán 8 jugadores que tirarán de acuerdo con la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más. Cada jugador efectúa dos “Tiradas” quedando eliminados los 4 últimos.

29.1.4. En la Cuarta Vuelta “Semifinal” participarán los 4 jugadores que tirarán de acuerdo con la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más. Cada jugador efectúa dos “Tiradas” quedando eliminados los 2 últimos.

29.1.5. En la Quinta Vuelta “Final” participarán los 2 jugadores que alternarán las dos “Tiradas” de acuerdo con la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más.

29.1.6. Los “Bolos” que obtenga el jugador en cada Vuelta se sumaran a los de la Vuelta siguiente y así sucesivamente.

Será Campeón el que más “Bolos” haya obtenido en la suma total de todas las eliminatorias. En caso de empate se sorteará el orden de “Tiradas” y se realizarán tantas “Tiradas” como sean necesarias para deshacer el empate, alternando el orden de “Tiradas”.

29.2. En la clasificación por Equipos, se tendrá en cuenta las siguientes normas:

29.2.1. En la Primer Vuelta participaran 12 Equipos de dos jugadores cada uno. Cada jugador efectuará dos “Tiradas” y se sumarán los “Tantos” obtenidos. Quedarán eliminados los 4 Equipos que menos “Bolos” hayan realizado.

29.2.2. En la Segunda Vuelta “Cuartos de Final”, participaran 8 Equipos. Cada jugador efectuará dos “Tiradas” y se sumarán los “Tantos” obtenidos. Quedarán eliminados los 4 Equipos que menos “Bolos” hayan obtenido.

29.2.3. En la Tercer Vuelta “Semifinal”, participarán 4 Equipos. Cada jugador efectuará dos tiradas y se sumarán los “Tantos” obtenidos quedan eliminados los 2 últimos.

29.2.4. En la Cuarta Vuelta “Final”, participaran dos Equipos. Cada jugador efectuará dos “Tiradas” y se sumarán los “Tantos” obtenidos, quedando vencedor el que más haya conseguido.

29.2.5. El orden de “Tiradas” en la Primer Vuelta será mediante sorteo y en las siguientes “Tiradas” de menos a más “Bolos” obtenidos.

29.2.6. Los “Bolos” obtenidos en cada Vuelta se irán sumando hasta el final.

Artículo 30°.- Los Campeonatos Oficiales de Juveniles, Cadetes, Infantiles y Alevines se regirán por las siguientes normas:

30.1 El Campeonato será de 4 Vueltas de una Tirada. Se tirarán dos “Bolas” para cada lado.

30.1.1. Todos los jugadores participarán en las cuatro Vueltas.

30.1.2. En la Primer Vuelta, participaran según el número de orden que les haya correspondido mediante sorteo.

30.1.3. A partir de esta vuelta participarán, según el orden de clasificación de menos a más.

30.1.4. Los “Bolos” se irán sumando en cada “Tirada”.

30.1.5. Será Campeón aquel jugador que más “Bolos” haya hecho.

Artículo 31°.- En las categorías Primera, Segunda, Veteranos y Equipos:

31.1.1. El “Miche” se colocará a 60 cm. del centro de la base del “Cincón” en línea recta con la primer fila.

31.1.2. La “Raya de Once” es un arco cuyo centro esta situado a 30 cm. del “Cincón”.

31.1.3. La “Raya Complementaría” es la que une el “Miche” con el “Bolo” de la tercer fila, consta de dos arcos:

a) Uno que tiene como centro el punto c del plano y que esta situado a 15 cm. en línea recta entre el “Bolo” de la tercer fila y el “Miche”.

b) Otro arco que tiene como centro el punto b del plano cuyo radio es de 112 cm.

31.2.1 En las categorías Juveniles, Cadetes, Infantiles y Alevines, la “Raya del Once” formará una semicircunferencia a cada lado del “Castro” tomando con centro de la misma el “Bolo” de cada lado de la segunda fila y el “Miche” se colocará en dicha raya a 45 cm. del “Cincón”.

Artículo 32º.- En todas las Competiciones Oficiales si al finalizar una eliminatoria, hubiera empates, se desempatará a una sola “Tirada”. Si persistieran los empates, se seguirá desempatando a una “Tirada” hasta que se deshaga, alternando el orden de “Tiradas”.

Artículo 33º.- En todos los Campeonatos Oficiales de cualquier categoría, los premios se entregarán al finalizar la competición.

Artículo 34º.- El Juego de Campeonatos Libres se efectuará siempre considerando siempre que el Equipo lo forma un jugador solamente. Sus características serán las siguientes:

34.1.1 La “Mano” se fijará de 13 a 15 m.

34.1.2 La “Tirada” consistirá en tirar 4 “Bolas”, dos para cada lado desde la “Mano” señalada.

34.1.3 El “Miche” también será fijo, pero colocándolo alternativamente para un lado u otro, al objeto que el jugador pueda realizar las “Tiradas” correspondientes.

34.1.4 Al iniciarse la competición se fijará la “Mano” y el “Miche” y se determinarán las demás condiciones de la misma en orden a la inscripción.

34.1.5 Será ganador el jugador que en una tirada obtenga mayor número de “Bolos”, sumando los “Tantos” de las 4 “Bolas”.

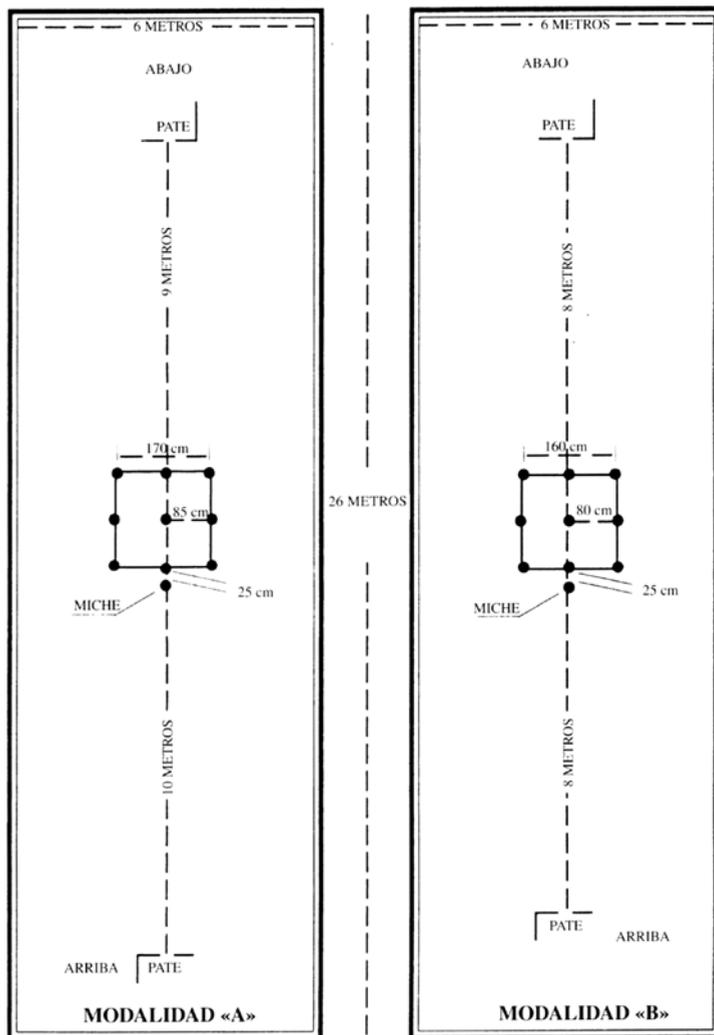
34.1.6 En caso de empate entre varios jugadores, efectuaran nuevas “Tiradas” (una por cada jugador) hasta lograr el desempate, resultando de esta forma el Campeón absoluto.

34.1.7 Al objeto de respetar las costumbres de las distintas comarcas o pueblos, los Campeonatos Libres se regirán por las normas usuales en los respectivos lugares.

REGLAMENTO DE BOLO PALENTINO

• MODALIDAD A	93
Campo de juego	93
Material	93
Reglas de juego	94
Sistema de competición	94
• MODALIDAD B	95
Reglas de juego	95

TERRENOS DE JUEGO



REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

MODALIDAD A

El campo de juego

El Juego de Bolos estilo LLANO o del país, se desarrollará en una PISTA o BOLERA cuyas medidas mínimas serán 25 x 6 m., recomendándose en caso de nueva construcción su ampliación, a fin de que puedan servir para el uso y práctica de otros juegos y deportes populares que quieran mayores dimensiones. En todo caso la competición deberá adaptarse a las boleras existentes en las localidades donde se celebren los encuentros, que no hayan sido manipulados, alomadas o regladas.

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

Asimismo deberán colocarse estacas de un diámetro de base de 8 cm. a ras de suelo, para que puedan pinarse correctamente los bolos.

Los PATES o zonas de lanzamiento se señalarán en línea recta con la calle del medio a la siguiente distancia:

Desde arriba, a 10 metros del BOLO CENTRO.

Desde abajo, a 9 metros del BOLO CENTRO.

La señalización se efectuará clavando en el suelo una escuadra de madera o hierro, en ángulo recto, que sobresalga aproximadamente 3 cm. del nivel, no pudiendo sacar el pie del pate, en el momento de lanzar.

El material

El número de BOLOS será 10.

- 9 Bolos colocados en la caja a una distancia de 0,85 m. entre ellos, siendo la longitud de éstos de 60 cm.

- 1 Bolo denominado CUATRO o MICHE, que tendrá una longitud superior al resto en 3 cm., colocándose éste a 25 cm. del bolo encimero de la calle del medio.

- El diámetro de los Bolos no podrá exceder de 6 cm. de Base.

- Las Bolas serán con llave, esféricas, participando cada jugador con las suyas aunque el equipo



BOLA

local tendrá que poner sus propias bolas a disposición del contrario.

- El diámetro de las Bolas, no podrá exceder de 33 cm.

Reglas de juego

Todos los bolos valen 1 punto, excepto el del medio que derribado solo vale 2, y el cuatro o miche que derribado con otros bolos vale 4, mientras que no puntúa si se tira sólo.

Los equipos estarán compuestos por 5 jugadores.

Sorteado el orden de lanzamiento, tirarán para arriba cada uno de los jugadores, haciéndolo a continuación para abajo, debiendo cerrar el juego a 50 bolos.

La competición llegará a su término después de jugadas cuatro partidas de tres juegos ganados, teniendo en cuenta que el reparto de puntos será de dos al ganador, cero al perdedor y uno para cada equipo en caso de empate.

Si un equipo no se presentase a jugar, será considerado perdedor por incom-parencia, siendo descalificado posteriormente en caso de reincidencia y sancionado con 1 punto.

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

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

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

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

La bola que se lance para arriba, no podrá ser cambiada para abajo.

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

Sistema de competición

Debido al importante número de equipos participantes, así como a los distintos paneles de juego, se establecen dos divisiones, descendiendo de primera a segunda los clasificados en los dos últimos puestos de ambos grupos de primera, siendo éstos ocupados por los primeros de cada uno de los cuatro, por sistema liga o doble vuelta, pudiendo en las fases posteriores, semifinales o final, cambiarse el sistema de «partida», por el de un número determinado de tiradas, clasificándose en tal caso los equipos que mayor número de bolos consigan.

MODALIDAD B

Reglas de juego

1.^a Este Campeonato se adaptará a la Bolera que exista en la localidad donde se celebre el encuentro, ésta tendrá una caja marcada donde se coloquen los bolos.

2.^a La competición se desarrollará cada día en un pueblo, siendo por sorteo el orden para empezar.

3.^a El pate estará señalado en la parte de arriba, tirando para abajo de donde quede la bola.

a) La distancia del pate al bolo del centro, será de 8 metros, estando éste en línea recta con la calle del medio.

4.^a El número de bolos será de 10, con una longitud aproximada de 50 a 60 cm., de 5 a 6 cm. de diámetro.

a) 9 bolos se pinarán en tres calles a una distancia aproximada de 70 a 80 centímetros.

b) Un bolo denominado cuatro o miche, será colocado por el equipo que tire en segundo lugar, este bolo se podrá colocar en todo el espacio comprendido entre la línea formada por los últimos bolos y la raya.

5.^a La raya estará colocada por el equipo que tire en segundo lugar. La raya y el bolo 4 o miche podrán ser cambiados de sitio cada juego.

a) La distancia máxima que se marcará la raya del último bolo será de 5 m.

6.^a El equipo que juega en su campo será el encargado de poner los bolos y una bola como mínimo por cada jugador que le corresponda tirar. Cada jugador podrá llevar su propia bola, quedando ésta a disposición de cualquier jugador que lo desee.

7.^a El equipo estará formado por 5 jugadores titulares y 2 reservas. Podrán participar en el equipo jugadores que no residan en la localidad del mismo. No se podrá cambiar de equipo en la misma temporada.

8.^a El pie que ha de colocarse en el pate será siempre el correspondiente al lado de la mano con la cual se lance la bola:

a) No podrá haber ningún movimiento de pasos, carreras, etc., anteriores al lanzamiento.

9.^a Tirará el último, el equipo que menos bolos haya obtenido en la tirada anterior. En la primera será por sorteo.

10.^a Se considera bola pasada o válida aquella que sin llegar a rebasar la raya, se hubiera tirado un bolo pinado en la misma,

a) La bola que tenga en raya, será quitada.

11.^a La bola que se considere llegada, no se contarán los bolos derribados por ella y será anulada.

12.^a Todos los bolos valdrán un tanto, excepto el bolo núm. 2 de la calle del medio que derribado valdrá dos. También el cuatro o miche en la tirada hacia arriba que derribado con otros bolos tendrá un valor de 4 tantos teniendo valor 0 derribado solo. En las tiradas hacia abajo el bolo cuatro o miche se quitará del juego.

13.^a Sólo se contarán los bolos derribados por las bolas u otros bolos.

14.^a La bola se podrá asentar en cualquier espacio físico de la Bolera.

15.^a En caso de inclemencia o fuerza mayor del tiempo, los acuerdos tomados por los Jueces serán inapelables siendo reflejado en el Acta redactada por ellos.

16.^a El Campeonato se desarrollará por equipos, siendo el número de éstos dependientes de la cantidad de inscritos.

17.^a La hora de comienzo se reflejará en los calendarios.

a) El número de partidas de cuatro por cada día de competición, se considera partida ganada, para el equipo que primero haya ganado tres juegos.

b) El juego estará ganado por el equipo que primero haya llegado o sobrepasado los 40 tantos en igual número de tiradas.

c) En caso de empate, se repetirá la tirada.

d) Cada partida valdrá dos puntos.

18.^a Si al final de la temporada hay más de un equipo con igual número de puntos ganados, se clasificará el equipo que mayor número de juegos haya ganado en el total de las partidas, de igual forma si hay equipos empatados en el mismo número de juegos ganados, será clasificado en primer lugar aquel equipo que haya derribado en igual número de juegos realizados.

19.^a No se podrá cambiar de bola en la misma tirada, por tanto se lanzará para abajo la misma bola que lanzó para arriba.

20.^a Los bolos serán pinados por el equipo que tire, todos los bolos serán pinados siempre en el mismo sitio, excepto el bolo número 2 de la calle que podrá ser variado en sentido transversal de izquierda a derecha, siempre que el jugador que le corresponda tirar lo solicite o sus compañeros se lo piñén.

21.^a Si un equipo no se presenta a jugar sin causa justificada se le dará por perdida la partida siempre que no lo haya avisado con anterioridad.

22.^a Los partidos se celebrarán en domingo o festivo; de mutuo acuerdo, cualquier otro día u hora.

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

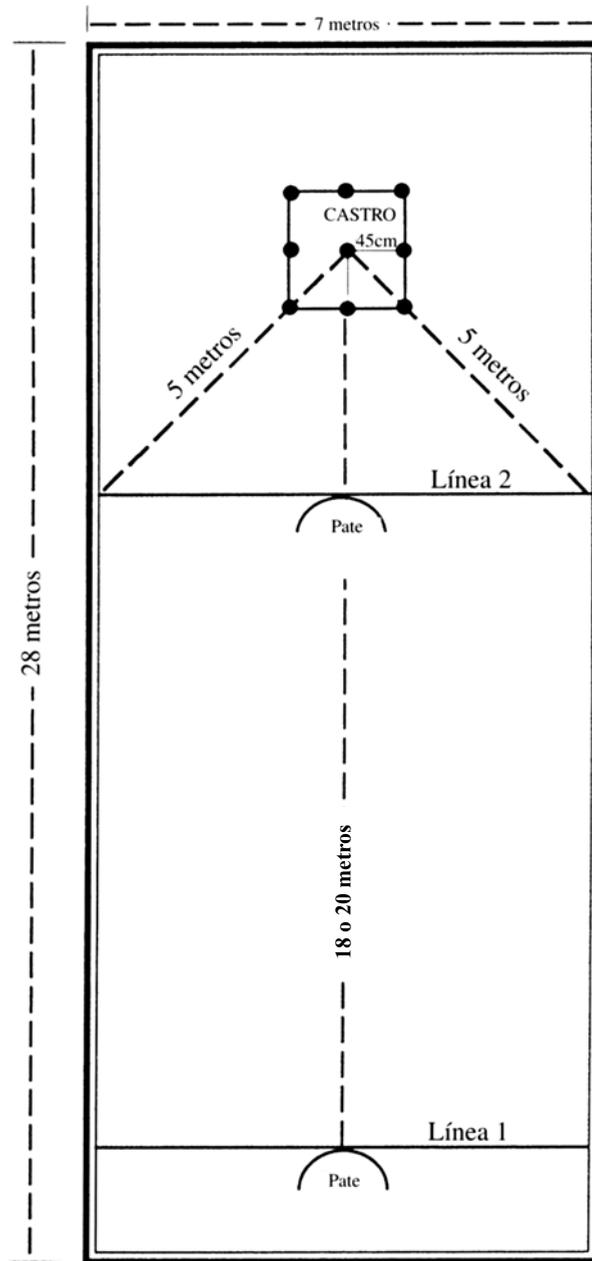
24.^a El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte de algún jugador de un equipo o del equipo completo, mediante insultos o gestos ofensivos, serán sancionados con la resta de un punto. Si persistiesen dichos insultos, la siguiente sanción será de dos puntos, que se restarán a la puntuación obtenida por dicho equipo.

Si hubiese agresión a algún Juez, la sanción será la descalificación del equipo para todo el campeonato.

REGLAMENTO DE BOLO RIBEREÑO

Regla	1. El Terreno de juego	101
Regla	2. El material	101
Regla	3. Del juego	101
Regla	4. De los equipos y los jugadores	102
Regla	5. De las tiradas	102
Regla	6. De los árbitros	103





TERRENO DE JUEGO

REGLAMENTO

REGLA 1. El terreno de juego

1.1. El terreno de juego será de tierra, de superficie llana, y sin obstáculos para permitir un correcto desplazamiento de las bolas.

1.2. Las medidas del campo serán: 28 metros de largo por 7 metros de ancho.

1.3. La Caja o Castro deberá estar perfectamente delimitada y sus medidas serán de 160 centímetros de lado.

1.4. Los Pates o zonas de lanzamiento son dos y se señalarán de la siguiente manera:

- Desde el frente a 18 o 20 metros en línea perpendicular a la fila central de bolos.

- Desde el lateral a 5 metros en línea diagonal trazada entre los dos bolos del vértice pasando por el bolo central.

REGLA 2. El material

2.1. Los bolos son 9, contruidos en madera de encina seca, y se colocarán en el CASTRO en forma de cuadrado, con una separación entre cada BOLO mayor de 1 a 2 centímetros que la altura de los bolos.

2.2. Los bolos serán de 45 centímetros de altura y 5 de diámetro.

2.3. Las bolas serán dos, también de encina seca, y con un diámetro de QUINCE centímetros.

2.4. El equipo local pondrá bolas a disposición del resto de los jugadores participantes; no obstante cada jugador podrá utilizar sus propias bolas.

REGLA 3. Del juego

3.1. Las tiradas se efectuarán desde dos puntos diferentes. Uno situado a 20 metros del cuadro formado por los bolos, siendo la línea de tirada paralela a la línea formada por los bolos y otro que se encuentra a 5 metros del cuadrado formado por los bolos y cuya línea de tirada es perpendicular a la diagonal del cuadrado formado por los bolos. A estas líneas se las llamará 1 y 2 respectivamente.

3.2. En cada una de las líneas de tirada se trazará un semicírculo de 1 metro de radio, llamado PATE, frente al cuadrado formado por los bolos.

3.3. Los jugadores efectuarán las tiradas dentro de este semicírculo.

3.4. Se considerarán tiros nulos:

- a) Cuando en el proceso de lanzamiento pisen la línea de tirada.
- b) Cuando un jugador tome carrera para el lanzamiento.
- c) Cuando el lanzamiento sea realizado desde otro punto que no sea

PATE.

REGLA 4. De los equipos y los jugadores

4.1. Los equipos estarán compuestos por dos jugadores.

REGLA 5. De las tiradas

5.1. Cada componente del equipo efectuará una tirada desde la línea 1 y posteriormente tirará desde la línea 2. Seguidamente efectuarán la tirada los componentes del siguiente equipo y así sucesivamente hasta finalizar la totalidad de equipos participantes.

5.2. Si al hacer la tirada desde la línea 1 la bola no tira ningún bolo y no sobrepasa la línea que forma la segunda fila de bolos el «CHOLA» y el tirador/tiradora no puede lanzar desde la línea 2, hasta su turno siguiente.

5.3. Las bolas no podrán tirarse intencionadamente fuera del cuadrado formado por los bolos. Si algún tirador/tiradora lo hiciera, deberá repetir el lanzamiento, siempre a criterio del Juez-Arbitro.

5.4. Si una pareja, al iniciar su turno de tirada está tan sólo a 3, 2 ó 1 punto de conseguir el tanteo exacto, debe, al tirar desde la línea 1, pasar la bola entre los bolos, si bien es suficiente que lo consiga uno de los componentes del equipo para que puedan tirar desde la línea 2.

5.5. Es obligatorio en todos los turnos de tirada lanzar desde la línea 1, pero si algún componente del equipo, o los dos, desean no tirar desde la línea 2 en alguno de sus turnos, pueden hacerlo.

5.6. En caso de que los jugadores/as tengan que pasar la bola, y al intentarlo la primera vez, en lugar de pasarla tira los bolos, la segunda puede lanzar desde la línea 1, empezando a contar nuevamente hasta 25 y luego lanzarán los dos componentes del equipo desde la línea 2. Si el primer lanzador se pasa en el segundo intento, el compañero/a no podrá lanzar desde la línea 1, aunque sí podrán hacerlo los dos desde la línea 2.

5.7. La pareja puede variar entre sí el orden de tirada.

5.8. En el caso de que al lanzar la primera tirador/a desde la línea 1, su compañero/a quede a 3, 2 ó 1 punto de conseguir el tanteo EXACTO, ésta deberá pasar la bola entre medio de los bolos para posteriormente lanzar desde la línea 2 los dos componentes del equipo.

5.9. La pareja que haya efectuado la tirada será la encargada de colocar los bolos para el equipo que le sigue en orden de tirada.

5.10. El resto de los equipos participantes en la partida deberá permanecer fuera del campo.

REGLA 6. De los Árbitros

6.1. El equipo arbitral estará compuesto por un Juez-Árbitro y un Juez-Anotador o por un Juez único que irá recogiendo en el Acta las incidencias de la partida.

6.2. En Competiciones Provinciales, los Jueces serán designados por las Delegaciones Provinciales de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

6.3. Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que les acredite como tal.

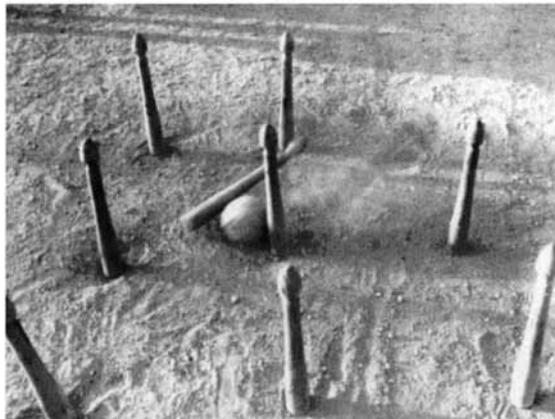
6.4. Las decisiones de los Arbitros serán inapelables.

6.5. En Competiciones Regionales Oficiales, los Jueces serán designados por la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León y en cualquier otro Campeonato si es solicitado a la Delegación Provincial, ésta designará dichos Jueces. En todos los casos se informará a la Federación, asimismo dichos jueces levantarán Acta de los resultados del Campeonato e informarán del desarrollo de la misma.

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

6.7. El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte de algún jugador de un equipo o del equipo completo, mediante insultos o gestos ofensivos, serán sancionados con la resta de un punto. Si persistiesen dichos insultos, la siguiente sanción será de dos puntos, que se restarán a la puntuación obtenida por dicho equipo.

Si hubiese agresión a algún Juez, la sanción será la descalificación del equipo para todo el campeonato.



REGLAMENTO DE CALVA

Preámbulo	109
Regla 1. El terreno	113
Regla 2. Elementos	113
Regla 3. Piezas	113
Regla 4. Equipos y jugadores	114
Regla 5. Tiradas	114
Regla 6. Puntuación	115
Regla 7. Penalizaciones	115
Regla 8. Árbitros	116
Regla 9. Uniformidad	117
Regla 10. Categorías	117





LA CALVA

La primacía sobre este deporte, se divide entre Palencia, Zamora y Salamanca, aunque hay localidades que también se precian de su lugar de asentamiento, como es la localidad de Galisteo (Cáceres). Dependiendo de las localidades de Castilla y León, se la denomina cuerno, morrillo, cambia, ahita, maceta, morro, aunque la denominación más común es la de calva o chana.

A través de los estudios e investigaciones, estoy de acuerdo con Sebastián de Covarrubias y Rodrigo Caro, que su origen se remonta a la época de los romanos. Rodrigo Caro en su obra «Días Geniales o Lúdicos», manifiesta según Polux en su obra Onomasticón: «El cindalismo es juego de bolos. La obra era no sólo hincar uno en tierra argilosa, después de estar fijado, derribarlo dándolo en la cabeza con otro bolo».

Sebastián de Covarrubias define este juego así: «cierto juego llaman marró y ponen una chita o hueso del pie del buey, hincado en el suelo, que no se le parece, sino la corona y por estar rasa, a modo de calva, el que da en aquel hito dicen haberle clavado».

Según el Diccionario de Autoridades: «Juego semejante al tângano, que se pone un hueso del pie de la vaca hincado en el suelo y tiran a derribarlo, los que juegan con unos tejos, y al que lo derriba gana».

La «Calva», «Morrillo», «Chana», no es más que una de las múltiples variantes del antiquísimo juego de bolos en su versión de bolo solitario al que hay que abatir.

A través de distintos libros, he podido comprobar que el origen de este juego está en los ratos de ocio y en las apuestas que hacían los pastores, que solían clavar un asta de macho cabrío o res en el suelo, y lanzándole piedras para tocarla, con lo cual se puede afirmar que la calva es un deporte de indiscutibles raíces íberas. Ellos mismos recogían los cantos rodados en las orillas de los ríos, los pulían y los convertían en cilindros de bases redondeadas, de peso y dimensiones conforme a sus gustos y posibilidades. Solían tener un peso por término medio de 2,250 kilogramos, 20 cm. de longitud y 6-8 cm. de diámetro.

Se debía lanzar a unos 18 pasos (16 metros aproximadamente), y además de puntería, también se necesitaba bastante fuerza. Con el paso del tiempo, este juego se ha convertido en deporte, con sus normas y reglas.

Manuel Jesús Veleza Vallelado

REGLAMENTO DE CALVA

PREÁMBULO

Dentro de las modalidades del marro, tenemos que tener en cuenta unas medidas máximas y mínimas, tanto de longitud como de peso, por lo que se explica la variedad de formas y tamaños.

En el juego de la calva, debemos distinguir diferentes aspectos que determinan la precisión del lanzamiento.

1. Situación en la pista

El jugador tiene que situarse a la distancia que crea conveniente, pero sin sobrepasar la línea trazada en la pista. Este límite queda definido antes de haber soltado el morrillo, es decir, si esto no se realiza, la tirada queda anulada.

2. Movimiento de inercia

Existen varios tipos de movimiento, y según éstos, el jugador necesitará dar dos, tres o más pasos antes de lanzar el marro. El movimiento va a depender del lanzamiento elegido, la costumbre, etc. Con relación a estos aspectos, se han adoptado diferentes maneras de lanzar que, además, forman parte de la concentración del jugador.

3. Adaptación al marro

El marro es la clave del jugador por ser la pieza que equilibra y acompaña el esfuerzo físico y el control de cada jugador. Para que su dirección sea «pulsada», el marro debe formar un arco correcto y tener una trayectoria horizontal, sin oscilaciones.

Los marros pueden ser redondos u ovalados dependiendo, en primer lugar, de las costumbres de cada zona y, en segundo, de la adaptación. Evidentemente, cada jugador tiene sus preferencias y utiliza uno u otro según los resultados obtenidos.

El marro debe estar centrado en la mano porque su peso debe estar equilibrado. Su situación depende de la velocidad del lanzamiento. El jugador sujetará el marro con mayor o menor firmeza, dependiendo de la velocidad del lanzamiento que quiere obtener. Este aspecto guarda estrecha relación con el movimiento de salida o inercia que será proporcional, según la modalidad.

4. Principios de movimiento

Antes de iniciar el primer paso, el jugador tomará una referencia de salida para calcular la distancia a recorrer que no sobrepasase la línea de salida sin haber soltado el marro. Al mismo tiempo que inicia el movimiento, el jugador

debe concentrarse en la tirada y liberarse de todo aquello que le pueda distraer: el ruido de ambiente, los movimientos próximos de compañeros y adversarios, etcétera. Este aspecto es vital, ya que, el menor descuido equivale a una pérdida del control sobre la concentración.

5. Los pasos

Como citábamos anteriormente, cuantos más pasos podamos dar, mayor elasticidad tendrá el cuerpo y, de esta manera, se facilita, la tirada porque el esfuerzo es mínimo. Sin embargo, el movimiento es más rápido y forzado si se dan menos pasos.

6. Lanzamiento del morrillo

Cada jugador tiene su forma de lanzar el morrillo, por costumbre o por la distancia a la que se coloca la línea de salida. Sin embargo, es obligatorio que, en el momento de soltar el morrillo, el pie contrario de la mano que lanza sea el punto de apoyo en el suelo. Este pie es la base sobre la que reposa el esfuerzo del lanzamiento y asegura un lanzamiento equilibrado.

Los dedos de la mano juegan un papel importante en la salida y la perfección de la tirada va a depender de la posición de los mismos. Ya que van a ser los que sujetan el morrillo, es decir, cuando el pulgar se suelta la sujeción deja de bloquear el morrillo. El marro puede salir deslizado por las cuatro yemas de los dedos restantes. Con esta ejecución se pretende dar la mayor horizontalidad posible al morrillo.

El marro adquiere una mayor velocidad cuando el brazo que le sujeta se desplaza hacia atrás para, de esta manera, darle un mayor recorrido y velocidad. Esto permite disminuir el esfuerzo físico en su lanzamiento.

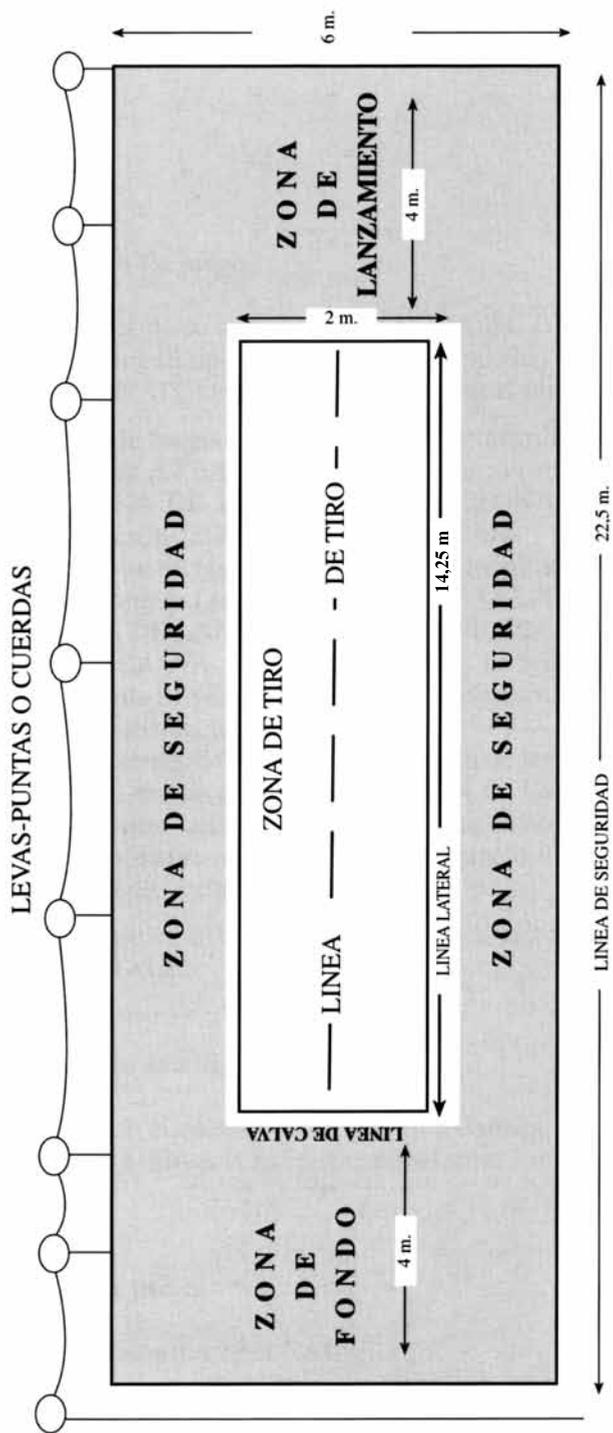
7. La postura de la calva

El Reglamento exige que la calva forme un ángulo determinado. El lugar donde ésta se sitúa debe estar despejado y su orientación debe ser perpendicular a la línea de salida, de manera que, la calva debe seguir la alineación divisoria de la pista.

8. El jugador de calva

Cuando el jugador se inicia, recibirá algún consejo de otro jugador experimentado o de un entrenador. Aprenderá a lanzar el marro, acompañando sus pasos, encontrar la manera más sencilla de lanzar y aplicarla a la práctica, perfeccionando así la tirada. De esta manera se estimulará, ya sea en una categoría o en otra.

José García Benito



REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1. El terreno de juego

1.1. El terreno donde se asentará la CANCHA DE JUEGO, será de tierra horizontal y liso, excepto la ZONA DE LANZAMIENTO que puede ser asfaltada, sin ningún tipo de obstáculos que puedan impedir el desplazamiento normal del MARRO, tanto en su recorrido por el aire como por el suelo.

1.2. La cancha de juego. Es una superficie rectangular que comprende un área central denominada ÁREA DE TIRO, dos áreas situadas frontalmente a la anterior, llamadas ZONA DE LANZAMIENTO Y ZONA DE FONDO y dos áreas laterales denominadas ZONAS DE SEGURIDAD.

El área de tiro, es un rectángulo de 14,25 m. de longitud por 2 m. de ancho. A los lados de mayor longitud se les denomina LINEAS LATERALES y a los de menor longitud LINEA DE LANZAMIENTO Y LÍNEA DE FONDO. Sobre esta última va colocada la CALVA. Los centros de estas líneas irán unidas por otra línea discontinua llamada LÍNEA DE CALVA que determina los puntos de situación de la CALVA y la distancia de tiro.

La zona de lanzamiento, determinada por la línea de lanzamiento, la línea de fondo, deberán tener al menos una profundidad de 4 m. Las zonas de seguridad están situadas a uno y otro lado de la zona de lanzamiento y tiro, y dispondrán de una anchura de 2 m. Estas zonas de seguridad estarán libres de espectadores y formarán los pasillos de vuelta.

1.3. La Cancha estará marcada, al menos en sus líneas de CALVA, LANZAMIENTO y LATERALES.

REGLA 2. Elementos semifijos en la cancha

2.1. Se consideran elementos semifijos en la Cancha, la CALVA y TRONCOS que se colocarán a distancia suficiente para frenar los MARROS, MORRILLOS, etc.

REGLA 3. Piezas de juego

3.1. La pieza a impactar es la CALVA.

3.2. La CALVA. Es un cuerpo de madera de una sola pieza en forma de ángulo, con una abertura comprendida entre 130° y 160° .

Al lado inferior del ángulo, que es el que irá apoyado sobre el suelo se le denomina zapata y al lado superior alzada.

La longitud de la zapata estará comprendida entre 25 y 30 cm., y la de

la alzada será de 20 a 25 cm.

La anchura de la zapata estará comprendida entre 7 y 8 cm.

La alzada tendrá el mismo grosor que la zapata, si bien puede ir ligeramente en disminución hacia su parte superior y terminar en forma cilíndrica con 3-4 cm. de diámetro.

3.3. El MARRO es la pieza que hay que lanzar hacia la CALVA. Puede ser de piedra o metálico, cilíndrico u ovalado. El peso es a elección del jugador y sus medidas son: Longitud, 25 cm. máximo; diámetro, 5 cm. mínimo.



REGLA 4. De los equipos y los jugadores

4.1. El equipo se compone de CUATRO jugadores: tres titulares y un suplente. También se puede competir de forma individual, por parejas o por grupos.

4.2. El equipo podrá estar formado sólo por hombres, sólo mujeres o por hombres y mujeres (mixto).

4.3. Para que un equipo previamente inscrito en la competición, pueda participar en la misma, deberá contar al menos con TRES jugadores en la cancha a la hora fijada para el comienzo de la partida.

4.4. Se podrá efectuar un cambio de jugadores, antes o durante la celebración de la partida, sin posibilidad de ningún otro.

4.5. Dentro del juego de la calva, existen diferentes categorías, que serán las establecidas en el reglamento de competición.

REGLA 5. De las tiradas: número y orden de las mismas

5.1. Se considera como TIRADA a cada uno de los lanzamientos del marro hacia la calva instalada en la cancha de juego.

5.2. En competiciones oficiales, el número de tiradas correspondiente a cada participante, será normalmente de 25 o 30 o cualquier otro número que las bases de Competición consideren convenientes por cultura local o por adaptación al tiempo de juego de que se disponga.

5.3. Cuando se produzcan sustituciones de un jugador por otro en el transcurso de la partida, el jugador entrante cubrirá el número de tiradas que al jugador saliente le faltaran para completar las tiradas reglamentarias.

5.4. El orden de tiradas para cada equipo se establecerá por sorteo.

5.5. El equipo compuesto por tres jugadores y un suplente, dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro.

5.6. Para que el impacto sea correcto, el marro deberá pegar directamente en la calva, es decir sin que previamente lo haya hecho con el suelo o cualquier obstáculo, fuera cual fuere su naturaleza.

5.7. Al fin de establecer contacto con la cancha, antes de comenzar las tiradas oficiales y cuando los arbitros lo dispongan, los jugadores podrán realizar de dos a cinco tiradas, sin que el resultado de las mismas sea contabilizado.

5.8. El jugador lanzará el marro, desde la zona de tiro establecida para ello.

5.9. Podrá efectuar el lanzamiento, a pie parado o en movimiento.

5.10. El jugador no puede sobrepasar la línea de tiro con el pie o pisar dicha raya antes de haber lanzado el marro.

REGLA 6. De la puntuación

6.1. A cada jugador se le asignará un punto por cada tirada que su marro impacte correctamente en la calva.

6.2. La puntuación total de cada equipo, vendrá determinada por la suma de los puntos obtenidos por cada jugador, en el transcurso de la partida.

6.3. Cuando dos o más jugadores o equipos, finalicen la partida con idéntica puntuación se fijará una tirada de prueba y de tres a cinco tiradas para cada jugador y si persiste el empate, se tirará al fallo, pudiendo poner el árbitro la calva en diferentes lugares y posiciones para aumentar la dificultad del impacto.

6.4. Todas las jugadas ambiguas, o fuera de lo normal de este juego, y que no estén recogidas en este reglamento, la decisión será del arbitro y su decisión será irrevocable.

REGLA 7. De las penalizaciones

7.1. Cuando un jugador al efectuar el lanzamiento, con cualquiera de sus pies pisase o sobrepasase la línea de tiro antes de que el marro salga de su mano, aunque realice el impacto correctamente en la calva, se le contabilizará la tirada como cero puntos.

7.2. Si durante la celebración de la partida o una vez finalizada la misma se descubriera la suplantación de un jugador previamente inscrito en un equipo, por otro que no lo estuviera, dicho equipo será sancionado con la descalificación de la partida.

7.3. El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte del organizador, jugador, o representante mediante insultos o gestos ofensivos, será amonestado por el Arbitro, mostrándole tarjeta verde. Si persiste dicha postura, se le mostrará tarjeta roja y automáticamente se le descalificará

REGLA 8. De los Árbitros

8.1. El equipo arbitral estará formado por dos arbitros, uno de juez y el otro anotador o por un solo árbitro que se colocará en la línea de Calva y realizará todas las funciones propias de su cargo.

8.2. MISIÓN DEL ANOTADOR

a) Participar y dirigir el sorteo que determinará el orden de participación de los equipos.

b) Juzgar el momento en que dará comienzo la partida y llamar a los capitanes de los equipos a la zona de lanzamiento para indicarles el orden de participación de los mismos.

c) Llevar la contabilidad de los puntos obtenidos por cada jugador y equipo según las indicaciones hechas por el juez.

d) Levantar ACTA de los resultados de las partidas e informar del desarrollo de las mismas.

8.3. Al comenzar la partida el árbitro-juez estará colocado en la línea de tiro, y el árbitro-anotador en la línea de Calva.

El árbitro-anotador colocará la Calva del primer jugador que lanza y a continuación será el jugador primero el que levante la del segundo, el segundo la del tercero, y así sucesivamente.

a) Será obligatorio en los campeonatos regidos por esta Federación, la uniformidad a las agrupaciones que representan.

Aquel jugador que no acepte estas normas quedará descalificado en el acto.

b) Vigilar el cumplimiento del Reglamento y sancionar de acuerdo con las normas vigentes del mismo.

Cuando se efectúe el lanzamiento desde la línea de tiro, comprobar si se cumple el Reglamento de acuerdo con el punto 1 de la Regla 7 y caso de no cumplirse comunicará al Secretario la sanción consistente en cero puntos en dicha tirada.

Cuando se efectuó el lanzamiento sobre la calva, comprobará y decidirá si el impacto ha sido o no correcto (según el punto 2 de la Regla 6) y lo comunicará al Secretario Anotador con la voz de calva si ha sido correcto, o con la voz de cero si ha sido incorrecto.

c) Colaborar con el anotador en la confección de Actas e informes y firmas de las mismas.

8.4. Las decisiones de los Arbitros serán inapelables.

8.5. Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que le acredite como tal.

REGLA 9. De la uniformidad

9.1. Cada Club o Agrupación Deportiva, adoptará la uniformidad que estime oportuno.

9.2. Cuando participen más de un equipo del mismo club o agrupación en un mismo Campeonato o Exhibición, deberán distinguirse con un brazalete o cualquier otro distintivo que diferencien a cada equipo.

9.3. Aquel jugador que no acepte estas normas quedará descalificado en el acto.

REGLA 10. Categorías

Las categorías existentes para la práctica de este deporte, por sus especiales características serán las establecidas en las bases de competición. Esta categoría será asignada anualmente por su Delegación y anotada en su Licencia federativa. La ausencia de este requisito le invalidará para justificar su categoría y consecuentemente tendrá que competir en la máxima categoría.

10.1. Edad y distancias para las distintas categorías:

CATEGORÍAS	EDADES	MEDIDAS
PREBENJAMÍN	6-7-8 años	5 metros
BENJAMÍN	9-10 años	6 metros
ALEVÍN	11-12 años	7 metros
INFANTIL	13-14 años	8 metros
CADETE	15-16 años	10 metros
JUVENIL	17-18 años	12 metros
CATEGORÍA A) Sénior (Acreditada una media de más de 21 puntos sobre 25)	A partir de 18 años	14,25 m
CATEGORÍA B) Sénior (Acreditada una media entre 17 y 21 puntos sobre 25)		14,25 m
CATEGORÍA C) Sénior (Acreditada una media de menos de 17 puntos sobre 25)		14,25 m



REGLAMENTO DE CORTA DE TRONCOS

Regla	1. Fundamento	121
Regla	2. Características de la madera	121
Regla	3. El corte de la madera	121
Regla	4. Los lotes	121
Regla	5. Colocación de los troncos	123
Regla	6. Posiciones	123
Regla	7. Modalidad de desafío	123
Regla	8. Modalidad de apuesta	124
Regla	9. Campeonatos y concursos	124
Regla	10. Ayudas	124
Regla	11. Norma General	125

REGLAS

La Corta de Troncos es un deporte que está en pleno auge en Castilla y León, especialmente en la provincia de Segovia.

La Federación Regional de Deportes Autóctonos confecciona el presente Reglamento para unificar los criterios de los cortadores de troncos en base a las siguientes REGLAS:

REGLA 1. Fundamento del juego

1.1. Cortar lotes de madera de indeterminadas medidas en la comparación de lotes, en el menor tiempo posible utilizando hachas.

REGLA 2. Características de la madera

2.1. La madera será de pino, siempre que la Federación no señale otro tipo de madera.

2.2. Se presentará al lugar señalado para la «corta» en bruto.

2.3. Los jugadores-cortadores compararán los lotes (SIEMPRE QUE LA ORGANIZACIÓN NO LO HAGA).

2.4. Se procurará arrastrar lo más mínimo posible los troncos y se tratará evitar toda clase de nudeces.

REGLA 3. El corte de la madera

3.1. La madera deberá ser cortada, como mucho, con diez días de antelación a la competición.

3.2. La madera tendrá la condición de fresca siempre que sea verde.

3.3. La madera seca no se tomará en cuenta cuando se corta.

REGLA 4. De los lotes

4.1. Los lotes de madera no se reprocharán ya que se hacen por comparación.

4.2. La longitud de los palos se establecerán por mutuo acuerdo entre todos.

4.3. Cuando no existiera acuerdo la Organización, o en su defecto el Juez-Árbitro, determinará la longitud.



REGLA 5. De la colocación de los troncos

5.1. Los troncos estarán colocados y clavados 24 horas antes de la hora fijada para la celebración de la prueba.

5.2. Los troncos se clavarán en travesaños de 8 a 10 cms. de altura, alternando los palos de tal forma que los de más diámetro queden en el centro de los lotes.

5.3. Un representante de la Organización presenciará obligatoriamente la colocación y clavado de los troncos.

5.4. La organización será responsable desde la colocación de los troncos hasta la hora de la prueba.

5.5. Sólo la Organización podrá variar el punto 5.2.

REGLA 6. Posiciones

6.1. VERTICAL

6.1.1. En las pruebas, campeonatos o concursos, se colocarán de forma que cada tronco se le dé un solo corte.

6.1.2. La tocana, en su parte superior, no excederá de 60 ó 70 cm. del suelo.

6.2. ESTILO AUSTRALIANO

6.2.1. Los troncos se colocarán de forma que se le den dos cortes (un corte por cortador).

6.2.2. La tocana no excederá de 50 ó 60 cm. del suelo.

6.2.3. La altura de la tocana y el grueso del tronco, en esta modalidad, puede convenirse entre los contendientes.

REGLA 7. Modalidad de desafío

7.1. En la modalidad de Desafío se procurará que los contendientes realicen la prueba de acuerdo con lo establecido en las normas 1.a, 2.a y 3.a

7.2. Los equipos pueden ser INDIVIDUALES o por PAREJAS.

7.3. El corte de troncos INDIVIDUAL sera de 10, 12 ó más. Por PAREJAS será de 20 troncos en adelante.

7.4. Cada cortador podrá comenzar a su libre albedrío teniendo en cuenta:

7.4.1. Podrá empezar por cualquier tronco de su fila.

7.4.2. No será obligatorio llevar el orden establecido.

7.4.3. No se podrá pasar a otro tronco sin haber conseguido el corte del anterior.

7.4.4. Para pasar a la segunda fila, si la hubiere, deberá terminar el corte de los troncos de la primera fila.

7.4.5. No se podrá pasar a la modalidad australiana.

7.4.6. Por parejas se llevará el mismo orden.

REGLA 8. Modalidad de apuesta

8.1. En la modalidad de Apuesta se colocarán los troncos en filas iguales en número de troncos, siempre que ello sea factible.

8.2. Los troncos se colocarán de la misma manera que indica la Norma 5.a punto 5.2.

8.3. Los cortes se realizarán según la Norma 6.a punto 6.2. (modalidad Australiana).

8.4. Antes de comenzar la prueba se realizará el sorteo.

8.5. Cada cortador podrá comenzar por la modalidad australiana o por los troncos sobre travesaños indistintamente.

REGLA 9. Campeonatos y Concursos

9.1. En los CAMPEONATOS Y CONCURSOS en los que participan más de tres cortadores o deportistas se colocarán los troncos en hilera.

9.2. Una vez ajustados los lotes por los cortadores (SALVO ORGANIZACIÓN) tratarán de que la tarea de cada lote sea lo más parecida.

9.3. Antes que comience la competición se efectuará el sorteo de los lotes, previamente enumerados.

9.4. Cada participante tendrá asignado el mismo número que el lote que le haya correspondido en el sorteo.

9.5. Acto seguido dará el nombre, número y número de lote (que será el mismo) que le ha correspondido a la mesa de la Presidencia.

9.6. En esta clase de pruebas los participantes deberán empezar los cortes por el lado más cercano a la Presidencia.

9.7. Los troncos se cortarán por riguroso orden correlativo, según se hubieran colocado.

9.8. El cambio de lotes será motivo de descalificación

REGLA 10. Ayudas

10.1. En el momento del sorteo de lotes de troncos se podrá solicitar un ayudante.

10.2. No se podrá tener más de un ayudante por cortador.

10.3. El ayudante será amonestado por auxiliar al cortador para:

- a) Sujetarse encima del tronco.
- b) Ayudarle a subir al tronco.
- c) Quitarle las astillas del tronco.

- 10.4. Si después de ser amonestado reincidiese será expulsado.
- 10.5. Durante el concurso el ayudante podrá sujetar el tronco al cortador si el tronco se moviera.
- 10.6. El cortador podrá ser aconsejado por su ayudante dónde debe o puede cortar el tronco.
- 10.7. En caso de no disponer de ayudante, si se le mueve el tronco, por estar mal sujeto o mal clavado, se le pondrá un ayudante hasta que acabe de cortar el tronco.
- 10.8. Si en el transcurso de la prueba al cortador se le queda el hacha clavada:
 - a) No podrá contar con la colaboración de otra persona para desclavarla.
 - b) Se le proporcionará otra hacha a través del ayudante.
 - c) Si no dispone de ayudante él solo deberá proporcionársela.

REGLA 11. Norma General a todas las Modalidades

- 11.1. CORTADO DE TRONCOS
 - 11.1.1. Cuando un tronco es cortado se pasa al siguiente.
 - 11.1.2. La organización (Juez-Arbitro) comprobará si los troncos han sido correcta y totalmente cortados tan pronto como puedan volcados del rastrel.
 - 11.1.3. Si algún tronco necesitara algún corte más se solicitará al cortador que pase sobre el supuesto tronco para cortarlo definitivamente.
- 11.2. EL CALENTAMIENTO
 - 11.2.1. El cortador podrá disponer del tiempo establecido por la Organización para realizar el calentamiento necesario.
 - 11.2.2. Durante el calentamiento los golpes dados al tronco por el cortador deberán ser realizados por la parte del cotil (parte opuesta al filo) y en puntos del tronco que no serán utilizados para el corte de la prueba, campeonato o concurso.
 - 11.2.3. La infracción cometida en el punto anterior será motivo de descalificación del cortador.
 - 11.2.4. El participante descalificado podrá seguir cortando, si él quiere, pero fuera de concurso.
- 11.3. EN LOS CONCURSOS O COMPETICIONES
 - 11.3.1. No se podrán separar las astillas por nadie que no sea el cortador.
 - 11.3.2. En los concursos por parejas el cortador que esté descansando tampoco podrá ayudar en ningún caso al cortador que esté en acción a separar o sujetar el tronco (salvo lo estipulado en la Norma 10, punto 5).
 - 11.3.3. Al cortador que esté descansando son de aplicación los puntos 3 y 4 de la Norma 10.

11.4. DE LOS SORTEOS

11.4.1. Cada equipo participante cortará el lote que le correspondiera en el sorteo.

11.4.2. Los lotes por sorteo no se podrán cambiar.

11.4.3. Si algún cortador hiciera el cambio de algún lote:

- a) Si participa Individual, será expulsado.
- b) Si participa por Parejas, expulsión de los dos.

REGLAMENTO DE LANZAMIENTO DE BARRA CASTELLANA

Regla	1. El terreno de lanzamiento	133
Regla	2. Piezas de juego	133
Regla	3. Dimensiones de la barra	133
Regla	4. Peso de la barra	134
Regla	5. Del lanzamiento	134
Regla	6. De la validez del lanzamiento	134
Regla	7. Medición del lanzamiento	135
Regla	8. De los jueces	135
Regla	9. Uniformidad	136
Regla	10. Categorías, dimensiones y pesos	136



LA BARRA CASTELLANA

Ha tenido gran popularidad entre los hombres del medio rural, pues su lanzamiento representaba fuerza, potencia y virilidad; dado que los hombres del campo hasta hace unos años, la mayoría de las labores que realizaban eran de auténtica fuerza, no solamente labores agrícolas, pues también competían los carreteros, y los hombres que trabajaban en las canteras, pues sus puntales eran auténticas barras castellanas.

Las variantes de este deporte están configuradas por las costumbres y usos de las comarcas donde se ha practicado, pero en esencia el juego consiste en lanzar lo más lejos posible una barra de hierro. Ya Sebastián de Covarrubias nos dice sobre la barra: «Comúnmente llamamos barra a una pértiga de hierro, que sirve de levantar piedras y otros pesos. Déstas tienen en los molinos para levantar las piedras dellos, y los molineros, que de ordinario son hombres de fuerzas, suelen tirar con ellas y hacer apuestas.»

El Diccionario de Autoridades lo define: «Género de diversión que para ejercitar la robustez y agilidad suelen tener los mozos, y es de un puesto señalado despedirla de diferentes modos y maneras, y gana el que más adelanta su tiro, suponiendo que para que lo sea ha de prender en la tierra por la punta o parte inferior.»

La práctica del lanzamiento de la barra, en las culturas griega y romana, nos la documenta la Enciclopedia Ilustrada Espasa-Calpe de la siguiente forma: «Y en la antigüedad lo practicaban los soldados griegos y romanos, sirviéndose de él como ejercicio gimnástico. Tenían el 'vectis' (palanca) que era de hierro, y la lingueta de madera con una punta o regatón de hierro en uno de los extremos».

Miguel de Cervantes, en su obra D. Quijote de la Mancha, en palabras puestas en boca de Sancho Panza reconoce: «Bien conozco -dijo Sancho- y se dice que tira bien una barra como el más forzudo zagal de todo el pueblo».

Después de hacer esta breve recopilación histórica, pasaré a describir este juego o deporte, según como se le considere pues hoy día su reglamento para la competición.

Quizá uno de los lugares donde aún se practica con más asiduidad, es en la provincia de Palencia, Aranda de Duero (Burgos), Laguna de Duero (Valladolid). El material necesario para este deporte es sencillo y barato: una barra de hierro, que tiene forma cilíndrica con un extremo terminado en punta y el otro aplanado en forma de cuña. Su longitud es de unos setenta y cinco centímetros, su diámetro de unos cuatro centímetros aproximadamente y su peso oscila entre los cinco kilogramos como mínimo. Hasta que se unificaron las reglas, al

inicio de la partida se establecían las reglas, y variaban de un pueblo a otro, si bien permanecían las reglas básicas, que eran las siguientes:

- El tirador de barra, en el momento de efectuar el lanzamiento, no podía pasar o pisar los pies de una raya marcada en el suelo y establecida de antemano.
- Se consideraba lanzamiento válido, cuando la barra lanzada caía de punta.
- Todos los jugadores debían lanzar con la misma barra.
- El número de lanzamientos que efectuaba cada jugador, ya estaba establecido por la costumbre.
- La medición de la longitud lograda en el tiro, se hacía con una cuerda, pasos, o con la misma barra.
- El empate se deshacía efectuando un lanzamiento más cada uno de los jugadores empatados.
- No se permitían el uso de algún contrapeso en la mano contraria a la que se ejecuta el tiro. Sin embargo sí esta permitido untarse la mano con alguna substancia, como jabón, etc.

Las formas de lanzamiento son de la siguiente forma: «a pecho», la más extendida, conocida y practicada; «a piernas o entre piernas», reducido su uso únicamente a algunas localidades.

En la modalidad «a pecho», la colocación del lanzador es teniendo los pies y el tronco de frente con relación al terreno de lanzamiento. El pie contrario a la mano con la que se lanza está adelantado y el otro más atrás. La barra es asida por la parte intermedia, colocándose en la mano perpendicular al suelo, teniendo según las localidades, la punta hacia arriba y la cuña hacia abajo o viceversa.

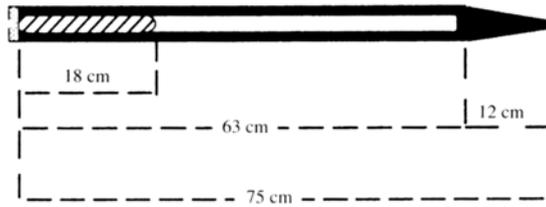
Antes de ejecutar el lanzamiento, hay unos movimientos preparatorios. El brazo que ejecuta el tiro, comienza separándose del cuerpo mediante un movimiento de balanceo de atrás-adelante; este movimiento va acompañado de la máxima rotación del tronco y una ligera flexión-extensión de las piernas para favorecer la impulsión. Una vez lanzada la barra, ésta va en el aire perpendicular al suelo, debiendo caer en el suelo, siempre con la parte que al cogerla estaba hacia abajo.

Voy a describir el elemento principal, la barra: debe estar construida de hierro homogéneo, sin salientes, de forma cilíndrica en toda su longitud, a excepción de la punta que tendrá forma de pirámide-hexagonal. El otro extremo de la barra será romo.

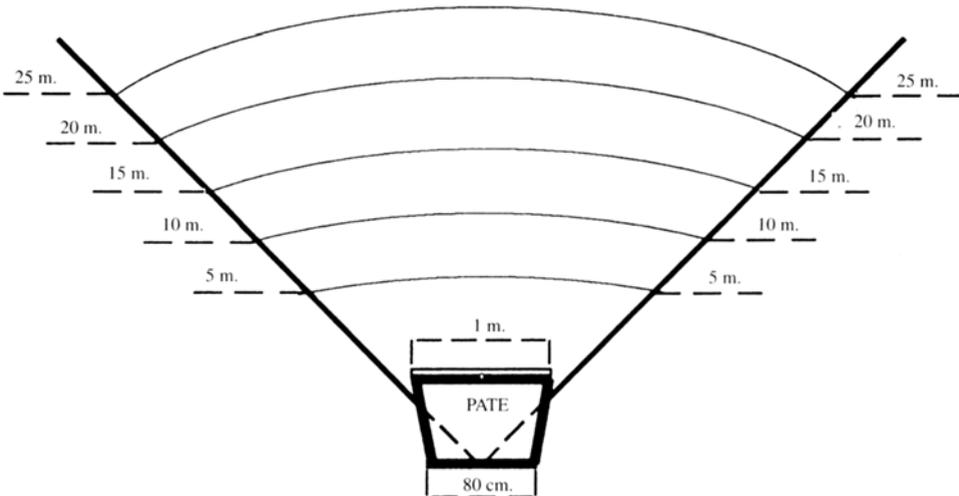
La longitud total de la barra no sobrepasará los 75 centímetros y la altura de la pirámide que constituye su punta es de 12 centímetros, la parte cilíndrica opuesta a la punta hexagonal, tendrá una rosca con un tornillo, con el fin de poder lastrar la barra, aunque también podrá ser maciza, pero nunca con un peso inferior a 5 kilogramos.

Manuel Jesús Veleda Vallelado

BARRA CASTELLANA Y MEDIDAS



TERRENO DE LANZAMIENTO



REGLAMENTO

REGLA 1. El terreno de lanzamiento

1.1. El terreno donde se emplazará el «PATÉ» de lanzamiento estará perfectamente horizontal.

1.2. La planta o piso desde donde se hace el lanzamiento será de ceniza, tierra apisonada, etc. Su forma será trapezoidal isósceles, inclinada hacia atrás y cuyas dimensiones serán:

1 metro en su lado anterior 80 centímetros su lado posterior. 53 centímetros los dos lados iguales. 50 centímetros la altura del trapecio.

1.3. El «paté», universal empotrado en tierra y sin salir de su nivel, de la forma y dimensiones que se indican, estará construido todo él en hierro o chapa de hierro y pintado interiormente todo él de blanco.

1.4. La sección vertical del paté será un triángulo rectángulo, uno de cuyos catetos -el que corresponda a la pared posterior- medirá 4 centímetros de altura y la hipotenusa lo conformará el piso o suelo del paté, que irá en rampa uniforme desde dicha profundidad de 4 centímetros hasta alcanzar el nivel exterior del terreno en el borde anterior del paté.

Construyendo la línea de salida habrá una pletina de hierro, a nivel del terreno, de la misma longitud de 1 metro y de 4 centímetros de anchura en cuyo punto medio irá practicado un taladro para la introducción de un clavo para hacer la medición de los lanzamientos.

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

REGLA 2. Piezas de juego

2.1. La barra estará construida de hierro homogéneo, sin salientes ni rugosidades que faciliten su aprehensión o alteren su forma reglamentaria.

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

REGLA 3. Dimensiones de la barra

3.1. La longitud total de la barra no sobrepasará los 75 centímetros y la altura de la pirámide que constituye su punta la de 12 centímetros. La circunferencia del cuerpo cilíndrico no rebasará, asimismo, los 12 centímetros.

3.2. Dicha parte cilíndrica tendrá un vaciado interior de 45 centímetros de luz y de 65 centímetros de longitud, o sea de la cabeza hasta la base de la pirámide, que será toda ella maciza.

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

REGLA 4. Peso de la barra

4.1. La barra, según categoría, no tendrá un peso inferior a 5 kilogramos.

REGLA 5. Del lanzamiento

5.1. Se considera como lanzamiento a cada una de las tiradas que se realicen con la barra.

5.2. Cada lanzador podrá realizar tres lanzamientos, computándose el mejor de los tres.

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

REGLA 6. De la validez del lanzamiento

6.1. El lanzamiento será válido si la barra cae paralelamente en toda su longitud en el terreno.

6.2. Para comprobación del lanzamiento indicado anteriormente la huella dejada en el terreno por la barra, ha de ser igual o menor que la longitud de la misma.

6.3. Una vez efectuado el lanzamiento y desprendida la barra de sus manos, el lanzador podrá mover los pies en el interior del paté para restablecer el equilibrio.

6.4. El lanzador deberá esperar aplomado sobre los pies y erguido, antes de salir del emplazamiento, lo que hará por cualquiera de los lados del paté, a excepción del anterior, so pena de ser anulado.

6.5. Será tiro nulo:

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

6.5.2. Si la barra toca en el suelo después de iniciado el lanzamiento, cuya iniciación la constituya el balanceo previo que se le imprime al llevarla ha-

cia la parte posterior de la espalda o detrás del hombro, o entre ambas piernas.

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

6.5.4. Cuando la cabeza de la barra toca el terreno antes que lo efectúe la punta al caer paralelamente en toda su longitud al terreno.

6.5.5. Será también nulo el lanzamiento, cuya barra caiga fuera del sector 90° determinado en el terreno exterior del paté.

6.5.6. Cuando, una vez realizado el lanzamiento, abandone el terreno por parte anterior del paté.

REGLA 7. Medición de los lanzamientos

7.1. Todos los lanzamientos se medirán desde la parte más inmediata de la huella dejada en el suelo de la barra, sea cualquiera la parte de la misma, al orificio anterior del paté.

REGLA 8. De los jueces

8.1. Los jueces serán tres:

Juez de Lanzamiento, Juez de Medición y Juez Anotador.

8.2. Es misión del Juez de Lanzamiento:

a) Participar y dirigir el sorteo que determinará el orden de tirada de los lanzadores.

b) Indicar el momento en el que el lanzador puede penetrar en el terreno del paté.

c) Vigilar y comprobar que el lanzamiento ha sido correcto según el Reglamento, indicando tal circunstancia al Juez de Medición.

8.3. Es misión del Juez de Medición:

a) Una vez recibido la validez del lanzamiento procederá la medición desde la parte más inmediata de la huella dejada en el suelo por la barra al oficio anterior del paté.

b) Realizada la medición lo comunicara al Juez Anotador, indicándole metros y centímetros alcanzados en el lanzamiento medido.

8.4. Es misión del Juez Anotador:

a) Reflejar en el Acta la medición comunicada por el Juez Medidor en metros y centímetros por orden de tiradas.

b) Si el tiro fuera considerado nulo, anotaría un cero.

c) Una vez agotadas las opciones de tiro, anotará, de mayor a menor, los lanzamientos concedidos por cada uno de los lanzadores y a continuación el nombre, apellidos y número de Licencia Federativa.

8.5. Las decisiones de los Jueces serán inapelables.

8.6. En competiciones Provinciales, los Jueces serán designados por las

Delegaciones Provinciales de Deportes Autóctonos de Castilla y León. En competiciones Regionales oficiales, los Jueces serán designados por la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León y en cualquier otro Campeonato si es solicitado a la Delegación Provincial, ésta designará dichos Jueces. En todos los casos se informará a la Federación Regional, asimismo dichos Jueces levantarán Acta de los resultados del Campeonato e informarán del desarrollo del mismo.

8.7 Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que les acredite como tal.

REGLA 9. Uniformidad

9.1. Cada Club o Agrupación Deportiva, adoptará la uniformidad que crea oportuna.

9.2 Cuando participe más de un equipo deberán distinguirse claramente de otro equipo por su uniformidad.

REGLA 10. Categorías, dimensiones y pesos de las barras

10.1. Atendiendo a la edad de los jugadores, se distinguen las siguientes categorías:

- ALEVÍN hasta 11 años
- INFANTIL 12 a 14 años
- JUVENIL 15 a 18 años
- ESPECIAL 18 a 60 años
- TERCERA EDAD de 60 años en adelante

10.2. Las dimensiones por categorías son:

- ALEVÍN 60 centímetros
- INFANTIL 65 centímetros
- JUVENIL 70 centímetros
- ESPECIAL 75 centímetros
- TERCERA EDAD 60 centímetros

10.3. Pesos mínimos por categoría:

- ALEVÍN 2500 gramos
- INFANTIL 3000 gramos
- JUVENIL 4000 gramos
- ESPECIAL 5000 gramos
- TERCERA EDAD 3000 gramos

10.4. En competiciones Oficiales, cualquier jugador podrá solicitar mediante escrito el pertenecer a una categoría superior, nunca a una inferior.

Se entiende por máxima categoría la denominada ESPECIAL.

10.5. La inscripción en la Categoría elegida durará todo el campeonato y no podrá inscribirse durante ese tiempo en ninguna otra.

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

10.7. El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte de algún jugador de un equipo o del equipo completo, mediante insultos o gestos ofensivos, serán sancionados con la resta de un punto. Si persistiesen dichos insultos, la siguiente sanción será de dos puntos, que se restarán a la puntuación obtenida por dicho equipo.

Si hubiese agresión a algún Juez, la sanción será la descalificación del equipo para todo el campeonato.

REGLAMENTO DEPORTIVO DE LA LUCHA LEONESA

Introducción	141
Artículo I. Los luchadores	141
Artículo II. Los clubes	143
Artículo III. El terreno	145
Artículo IV. El uniforme	147
Artículo V. El sistema de lucha y clasificación de los corros	148
Artículo VI. Composición de los equipos	150
Artículo VII. El árbitro	151
Artículo VIII. El acta	152
Artículo IX. Organización técnica del corro	153
Artículo X. Licencias	154
Artículo XI. Desarrollo de los combates	154
Artículo XII. Caídas y puntuaciones	156
Artículo XIII. El dopaje	157
Artículo XIV. Sanciones	157



Fases de la lucha



Media caída

LA LUCHA

La antigüedad de la lucha es tanta como la que tiene el género humano, porque desde que nuestro primer padre fue desterrado del paraíso de los deleites al valle de las lágrimas, sus hijos y descendientes contendieron y lucharon con sus propias fuerzas, pues todos dependen de los pies, manos y puños, ya que estos elementos son anteriores a la lucha con armas.

El primer documento que se ha encontrado son unas tablas sumerias con escritura cuneiforme que nos narran el poema épico de Gilgamés, rey de Uruk (4.000 años a. de J. C.). En este poema se narra la lucha que mantienen el rey Gilgamés y Enkidu con motivo de una ceremonia de boda. Después de enzarzarse ambos en una lucha descomunal, nos relata lo siguiente «cuando cada uno obligó al otro a hincar las rodillas en tierra, se les pasó la cólera y dieron por concluida la lucha».

Como podemos observar, la lucha tuvo un papel preponderante entre los pueblos griegos, que llegó a su máximo esplendor con los Juegos Olímpicos, que en su cuarto día se dedicaban a los deportes de combate: la lucha, el pugilato y el pancracio. En la lucha había que derribar tres veces al adversario, mientras uno quedaba en pie. Para el pugilato, los atletas revestían sus manos con correas de cuero trenzadas. El combate acababa cuando uno de los dos boxeadores levantaba el brazo en señal de derrota. El “pancracio” era una combinación de los dos ejercicios anteriores: todos los golpes estaban permitidos, incluido el estrangulamiento. Sólo estaba prohibido cegar al contrario, morderle y quebrarle los dedos.

En el siglo XVIII, el Diccionario de Autoridades lo define de la siguiente manera: «Contienda o ejercicio que se hace entre dos, lidiando a brazo partido, en que se considera vencedor el que hecha a su contrario a tierra». Este mismo Diccionario nos dice el significado de luchar «a brazo partido»: es una «frase adverbial, que denota el modo de contender, luchar y batallar uno contra otro con los brazos, igualmente y sin otras armas ofensivas».

El Diccionario de la Lengua Española dice: «Luchar: contender dos personas a brazo partido. Lucha: pelea entre dos, en que abrazándose uno a otro, procura cada cual dar con su contrario en tierra».

En primer lugar hay que destacar que hasta hace muy poco tiempo, ha sido una manifestación folklórica, como sucedía con los bolos en las romerías, pero en poco tiempo la lucha leonesa ha pasado a ser un auténtico deporte federado.

El significado actual de la palabra lucha, según el Diccionario de la Real Academia Española:

- Aluchar (del lat. aluctari), luchar dos personas agarradas para derribar una de ellas a su adversaria.

- Aluche (de Aluchar), pelea entre dos, en que agarrándose uno a otro con ambas manos en sus sendos cinturones de cuero procura cada cual dar con su contrario en tierra, conforme a determinadas reglas, y es diversión popular.

Es la lucha leonesa o aluche, un deporte autóctono de origen ancestral, en sus primeros orígenes parece probable su coincidencia con ejercicios guerreros. La lucha convocaba a niños, adolescentes y mozos a las «agarradas» que en tiempo lejano ya, consistía en cogerse del pantalón de sayal al contrario. La lucha se hacía en las praderas y eras, cercanas al pueblo. Se luchaba varias horas de las tardes de fiesta y domingos practicando las «mañas» la elegante «cadriada», la rápida «media vuelta», el fino «traspies», la sutil «mediana», el espectacular «voleo» y la menos heterodoxa «zancadilla», dedilla gocha o tranca, rodillín, zancajo, defensas en el aire, falseos o contras, etc.

Todo ello para prepararse y estar dispuestos a defender el pabellón del pueblo en las fiestas patronales de otros pueblos vecinos, donde situado el representante luchador en el «corro» lanzaba el típico grito: ¿Hay quien luche?...

Manuel J. Valeda Vallelado

REGLAMENTO DEPORTIVO DE LA LUCHA LEONESA

Artículo I LOS LUCHADORES

1.1.-Se considera luchador a aquel que se encuentra en posesión de la Licencia que como tal expide la Federación de Lucha, solicitada personalmente o a través de su Club, por medio de su Delegación correspondiente. Se exigirá la adscripción a uno de los clubes reconocidos oficialmente por la federación de lucha.

1.2.-El Luchador de Lucha Leonesa tendrá siempre carácter de aficionado para todos los efectos.

1.3.-Todo luchador para suscribir licencia deberá pasar reconocimiento médico según la normativa vigente. Si es menor de edad, deberá poseer la autorización del Padre o Tutor.

1.4.-La firma de la Licencia constituye declaración expresa de cumplir el presente reglamento.

1.5.-Categorías DE LOS LUCHADORES: a) Atendiendo al sexo de los luchadores, se establecen las categorías masculina y femenina. b) Dependiendo de la edad se dividen en las siguientes categorías:

- 1) BENJAMÍN. De ocho a diez años, inclusive.
- 2) ALEVÍN: De once a doce años, inclusive.
- 3) INFANTIL: De trece a catorce años, inclusive.
- 4) CADETE: De quince a dieciséis años, inclusive.
- 5) JUVENIL: De diecisiete a dieciocho años, inclusive.
- 6) SENIOR: De diecinueve a cuarenta años, inclusive.
- 7) VETERANO: De más de cuarenta años.

c) Y dependiendo del peso, se establecen las categorías de ligeros, medios, semipesados y pesados.

1.6.-En las categorías de senior y veteranos se establecen los siguientes pesos:

a) MASCULINO:

- 1) LIGEROS: Hasta 67 Kilos y 50 gramos.
- 2) MEDIOS: De 67 kilos y 51 gramos hasta 77 kilos y 50 gramos.
- 3) SEMIPESADOS: De De 77 kilos y 51 gramos a 88 kilos y 50 gramos.
- 4) PESADOS: Más de 88 kilos y 51 gramos.

b) FEMENINO:

- 1) LIGEROS: Hasta 50 Kg.
- 2) MEDIOS: De 50,01 a 58 Kg.
- 3) SEMIPESADOS: De 58,01 a 68 Kg.
- 4) PESADOS: Más de 68 Kg.

El orden de lucha será: Ligeros, Medios, Semipesados y Pesados.

1.7.-La LUCHA BASE comprende las categorías de benjamines, alevines, infantiles, cadetes y juveniles, y teniendo en cuenta las diferentes categorías se establecen los siguientes pesos:

MASCULINO

Categorías	Edad (*)	PESOS			
		LIGEROS	MEDIOS	SEMIPESADOS	PESADOS
BENJAMÍN	8, 9 y 10	Hasta 25 kg	De 25,01 a 30 Kg	De 30,01 a 35 Kg	Más de 35 Kg
ALEVÍN	11 y 12	Hasta 35 kg	De 35,01 a 42 Kg	De 42,01 a 50 Kg	Más de 50 Kg
INFANTIL	13 y 14	Hasta 45 kg	De 45,01 a 52 Kg	De 52,01 a 60 Kg	Más de 60 Kg
CADETE	15 y 16	Hasta 50 kg	De 50,01 a 60 Kg	De 60,01 a 70 Kg	Más de 70 Kg
JUVENIL	17 y 18	Hasta 56 kg	De 56,01 a 66 Kg	De 66,01 a 76 Kg	Más de 76 Kg

(*) Años que se cumplen dentro del año natural, de enero a diciembre.

FEMENINO

Categorías	Edad (*)	PESOS			
		LIGEROS	MEDIOS	SEMIPESADOS	PESADOS
BENJAMÍN	8, 9 y 10	Hasta 25 kg	De 25,01 a 30 Kg	De 30,01 a 35 Kg	Más de 35 Kg
ALEVÍN	11 y 12	Hasta 35 kg	De 35,01 a 42 Kg	De 42,01 a 50 Kg	Más de 50 Kg
INFANTIL	13 y 14	Hasta 45 kg	De 45,01 a 52 Kg	De 52,01 a 60 Kg	Más de 60 Kg
CADETE	15 y 16	Hasta 48 kg	De 48,01 a 55 Kg	De 55,01 a 65 Kg	Más de 65 Kg
JUVENIL	17 y 18	Hasta 50 kg	De 50,01 a 58 Kg	De 58,01 a 68 Kg	Más de 68 Kg

(*) Años que se cumplen dentro del año natural, de enero a diciembre.

1.8.- Normas de participación en las competiciones o corros:

a) Los corros de las categorías de benjamines, alevines e infantiles serán mixtos, participando conjuntamente niños (luchadores) y niñas (luchadoras).

b) Podrán participar en los corros o competiciones de categoría senior:

1) Los luchadores de categoría senior y veteranos.

2) Los juveniles que cumplan dieciocho años dentro del año en el que se celebre el corro.

3) Los juveniles que cumplan los siguientes requisitos:

- Que hayan participado en la mitad más uno de los Corros programados en esa temporada para la Lucha Base. Hasta que se celebren dos Corros de la Lucha Base se tendrá en cuenta su participación en el año anterior.

- Que estén clasificados entre los cinco primeros de su categoría en la Lucha Base.

- Los Juveniles de diecisiete años deberán acreditar haber competido un año con licencia federativa de Lucha Leonesa.

El orden de la Lucha será : Ligeros, Medios, Semipesados y Pesados.

1.9.-Todo Luchador con Licencia vigente tiene las siguientes obligaciones:

a) Someterse a la disciplina deportiva de su Club, participando en sus entrenamientos y competiciones, aportando su máximo esfuerzo a la consecución del triunfo.

b) Conocer cuantas disposiciones y normas emita la Federación y Delegación correspondientes y acatarlas.

c) No alinearse en otro Club, sea federado o no, sin autorización escrita de su Club y visto bueno de su Delegación.

d) Acatar lo dispuesto por el entrenador y el capitán del Equipo durante la celebración de encuentros o entrenamientos por equipos.

1.10.-El Luchador cuenta con los siguientes derechos:

a) Libertad para suscribir Licencia.

b) Derecho a participar en competiciones individuales que se convoquen de libre inscripción por la Federación o Delegación.

Artículo II LOS CLUBES

2.1.-Constituye un Club a los efectos contenidos en el presente Reglamento toda Asociación Deportiva con sus Estatutos aprobados e inscritos en el

Registros de Clubes, Agrupaciones y Federaciones Deportivas de la Comunidad Autónoma de Castilla y León y en la Federación territorial de Lucha a través de las Delegaciones Provinciales correspondientes.

2.2.-Su no participación en competiciones oficiales por Clubes o Equipos durante dos temporadas consecutivas traerá consigo la pérdida de sus derechos como tal, salvo que no tenga suficientes Luchadores para formar Equipo y la Territorial así lo certifique.

2.3.-Cada Club o Agrupación podrá adoptar la denominación que libremente elija, siendo este nombre el que figurará en sus Estatutos, no pudiendo ningún Club o Agrupación adoptar denominación igual a la de otro ya existente.

2.4.-Se llevará por parte de la Federación Territorial de la Lucha un registro de Clubes o Agrupaciones.

2.5.-Para modificar su denominación un Club, deberá atenerse a lo establecido en sus Estatutos.

2.6.-El Club o Agrupación puede estar constituidos por varios Equipos.

2.7.-Los derechos de los Clubes o Agrupaciones serán fundamentalmente los siguientes:

a) Participar en la elección y gestión de su Delegación Provincial y Federación Territorial de Lucha, de acuerdo con lo establecido en el punto seguido.

b) A estar representados en la Asamblea General de la Federación Territorial de Lucha y participar en las elecciones correspondientes a los Órganos Directivos de la misma.

c) A participar en Competiciones Provinciales y Regionales previamente establecidas en el calendario oficial.

d) Concertar Competiciones Amistosas con otros Clubes en fechas compatibles con las señaladas para las Competiciones Oficiales con la previa autorización de la Delegación correspondiente.

e) Participación del régimen económico general que anualmente establece la Federación Territorial para los Clubes o Agrupaciones, en la medida que determinen las correspondientes normas.

f) Recibir de la Federación Territorial de Lucha y de su Delegación Provincial protección y defensa de sus intereses deportivos.

g) Todos aquellos que la Federación Territorial de Lucha establezca en cada caso.

2.8.-Las obligaciones de los Clubes o Agrupaciones serán fundamentalmente las siguientes:

a) Cumplir con el Estatuto, Reglamento y Normas de la Federación Territorial de Lucha, de su Delegación y las suyas propias.

b) Someterse a la autoridad de los Órganos Deportivos de los que

dependa.

c) Contestar puntualmente las comunicaciones que reciban y asistir a cuantas reuniones se les cite.

d) Abonar las sanciones económicas impuestas por la Federación o Delegación y si estas no se cumplen, perder los derechos totales o parciales a los que pudieran tener derecho.

e) Dar a conocer el Reglamento, Normas y cuantas disposiciones emitan los Órganos Deportivos Superiores.

f) Reconocer a todos los efectos las credenciales extendidas por la Federación Territorial de Lucha y la Delegación Provincial correspondiente.

Artículo III EL TERRENO

3.1.-El terreno de lucha podrá ser el tradicional, es decir, sobre césped, o bien sobre colchoneta u otro sistema tal que, igual que los anteriores, impida que cualquier contacto violento del Luchador contra el suelo podrá ser peligroso.

3.2.-Las dimensiones del terreno de lucha, serán las de un círculo de 18 metros de diámetro, como mínimo para los corros de categoría senior y juvenil y 12 metros de diámetro como mínimo para los corros de las categorías de Lucha de Base restantes.

3.3.-La separación entre el público y el corro será por lo menos de 2 metros, no permitiéndose la permanencia de público en dicha zona.

3.4.-Será el árbitro junto con un representante de los luchadores y el Delegado del Corro quien revise la zona de Lucha con el fin de observar si reúne las condiciones exigidas. Si estas condiciones se pueden subsanar o por el contrario son insalvables, se decidirá por mayoría entre los tres representantes. En las competiciones de Lucha leonesa de Base las decisiones las tomarán el Árbitro y el Delegado del Corro.

3.5.-El corro será inspeccionado por un representante federativo con 48 horas de anticipación.

3.6.-Bajo ningún aspecto se permitirá el desarrollo de lucha en terrenos que presenten peligro higiénico o físico para el luchador.

Artículo IV EL UNIFORME

4.1.-Todo luchador irá provisto de pantalón corto de deporte y camiseta deportiva. La equipación será la oficial del club por el que tenga su licencia deportiva. En caso de que dos luchadores salgan con una camiseta del mismo color, el árbitro se dirigirá a la mesa y esta se encargará de proporcionar otra camiseta de distinto color.

4.2.-Se permitirá la utilización de camiseta antideslizante o una faja lisa de una sola vuelta y una camiseta. La faja siempre permanece debajo de la camiseta.

4.3.-En la lucha por equipos, el color de la camiseta de cada uno de los equipos será único, para su perfecta identificación.

4.4.-El luchador actuará descalzo, permitiéndosele en los pies únicamente el uso de tobilleras en los tobillos, rodilleras en las rodillas, así como faja, corderas, hombreras y muñequeras flexibles y blandas que no dificulten la acción del adversario. El uso de vendajes funcionales será permitido. Los calentadores sólo estarán permitidos bajo prescripción médica.

4.5.-Queda prohibido el uso de objetos que puedan causar daño al contrario, ordenando el árbitro desprenderse de éstos antes de comenzar el combate. Los luchadores deben cumplir las normas higiénico - sanitarias básicas, haciendo principal incidencia por su importancia en uñas de manos y pies, así como pelo corto o recogido.

4.6.-Los cinturones empleados en la lucha serán de cuero curtido de tres centímetros de anchura, retirándose de la misma todos aquellos que presenten una oscilación mayor o menor de medio centímetro, o hebillas que puedan ocasionar daño a juicio del árbitro.

4.7.-Los cinturones correspondientes a cualquier Competición Oficial, estarán en la zona de los luchadores, saliendo ambos con el cinturón ya preparado.

4.8.-El luchador no podrá beber agua durante el combate.

Artículo V EL SISTEMA DE LUCHA Y CLASIFICACIÓN DE LOS CORROS

5.1.-Los corros podrán ser promovidos por:

- a) Federación de Lucha.
- b) Delegaciones Provinciales de Lucha.
- c) Por los Clubes de Lucha.
- d) Cuantas Entidades Oficiales o Privadas lo deseen.

5.2.-La organización de los corros correrá a cargo de la Federación Territorial de Lucha, de la Delegación Provincial de Lucha, de los Clubes o Agrupaciones debidamente autorizados por la Delegación correspondiente.

5.3.-Al principio de cada temporada y con antelación suficiente, la Delegación Provincial de Lucha recabará de las Entidades que tradicionalmente lo venían celebrando y de los Clubes de Lucha existentes, fechas en que éstos deseen hacer corro, programando, a la vista de los mismos, el calendario oficial de la temporada, al cual se unirán cuantos Campeonatos o Competiciones deseen celebrar. Este calendario de competición será hecho público, y toda Entidad que posteriormente desee la celebración de un corro, se ajustará a las fechas libres que hubiera en el mismo. El sistema de solicitud de Corros Senior de la temporada de verano, seguirán el siguiente orden de preferencia: 1º Los Corros tradicionales, 2º Los Clubes, 3º Solicitudes que primero lleguen.

5.4.-Considerando que toda programación de más de un corro en el

mismo día es perjudicial para el desenvolvimiento de este deporte, no se concederán más de una licencia para el mismo día por la tarde, salvo en casos muy especiales, pudiendo autorizar en la misma fecha corros DE LUCHA LEONESA DE BASE, siempre que no tengan lugar en la misma localidad y a la misma hora.

5.5.-Los corros de aficionados podrán ser:

- a) De taquilla.
- b) De entrada libre.

5.6.-Los corros de Lucha leonesa de Base no tendrán nunca carácter de corro de taquilla.

5.7.-Tanto unos como otros, incluido los corros de Lucha leonesa de Base, necesitarán para su celebración una autorización previa de la Federación o Delegación, en la que haga constar:

- a) Lugar de competición.
- b) Fecha.
- c) Categoría del corro.
- d) Derechos correspondientes a la Organización.
- e) Premios y dietas.
- f) Delegados del corro.

5.8.-Todos los corros que se celebren, bien sean de taquilla o de entrada libre, harán efectivo en el acto de la firma del contrato los derechos de organización y dietas.

5.9.-Los sistemas podrán ser de tres clases: a) De libre inscripción. b) De selección. c) De equipos.

5.10.-Se denominan corros de libre inscripción, aquellos en que los luchadores participantes sean los que se presenten en el lugar de la competición con intención de luchar con el requisito de estar en posesión de la licencia vigente e inscribirse: el peso de Ligeros desde 30 minutos antes de la hora de comienzo del corro hasta el comienzo del mismo. El peso de Medios comenzará cuando la competición de Ligeros esté en cuartos de final. El peso de Medios quedará cerrado al comenzar la final de ligeros. El peso de Semipesados comenzará cuando la competición de Medios esté en cuartos de final. El peso de Semipesados quedará cerrado al comenzar la final de Medios. El peso de Pesados comenzará cuando la competición de Semipesados esté en cuartos de final. El peso de Pesados quedará cerrado al comenzar la final de Semipesados.

5.11.-Se denominan corros de selección aquellos en que los luchadores participantes hayan sido previamente

convocados por el organismo competente. Los corros de Selección son:

a) Campeonato Provincial: Participación libre para todo luchador con licencia en vigor.

b) Ribera contra Montaña: A principio de temporada, y consultando con los luchadores, se elegirá por los clubes de cada zona, un seleccionador, cuya duración será de un año, pudiendo ser renovado o permaneciendo siempre que los clubes lo estimen oportuno. Se luchará a la antigua usanza con pantalón largo de tela fuerte arremangado hasta la rodilla y camiseta de tirantes. Permanecerá en el corro el luchador que consiga una caída entera o dos medias. Los luchadores participantes por cada zona serán: Cuatro de Alevines (uno por cada categoría), cuatro Infantiles (uno por cada categoría), cuatro de cadetes (uno por cada categoría), cuatro de Juveniles (uno por cada categoría) y senior (cuatro por cada categoría).

c) Campeón de Campeones: Participarán todos los luchadores de todas las categorías que hayan ganado algún corro a lo largo de la temporada estival en su categoría y peso. Si un luchador ha sido en más de un peso campeón, podrá luchar en cada uno de los pesos, si así lo desea. Todos los luchadores se pesarán para poder participar pasando por báscula, según marca el reglamento. Finalmente, habrá un Campeón de Campeones en cada categoría.

d) Campeonato autonómico: Sólo podrán participar luchadores Senior y Juvenil, estos últimos según artículo I, apartado 1,8.

5.12.-Serán denominados corros de equipo, aquellos en los que la participación en los mismos sea de luchadores que pertenezcan al mismo club, a distintos clubes representantes de ciudades o comarcas, o bien selecciones de clubes comarcales, vecinales, etc.

5.13.-Los corros de libre inscripción así como los corros de selección tendrán un premio escalonado para los cuatro primeros clasificados y una dieta también escalonada al resto de luchadores acorde con la categoría del corro.

Artículo VI COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

6.1.-El equipo.

6.1.1.- Definición: Es el conjunto de luchadores agrupados bajo una misma denominación, habitualmente la de un club, con el fin de participar en competiciones de Lucha Leonesa.

6.2.-El Delegado.

6.2.1.- Al frente de cada equipo figurará un delegado, que será el único representante del club ante la organización.

6.3.-El Entrenador.

6.3.1.- Persona debidamente acreditada por la Federación, titulada y con licencia federativa en vigor, que ocupará sitio al lado de sus luchadores cuando estén en silla, no pudiendo dirigirse al árbitro del encuentro. En caso de que tanto el entrenador como la persona responsable del club se dirijan al árbitro o mesa de malos modos, sería sancionado el club. 6.3.2.- Cada equipo está

obligado a poseer un entrenador titulado debidamente acreditado por la Federación de Lucha.

6.4.-En cada jornada participarán cuatro equipos, disputándose dos confrontaciones.

6.5.-Todos los equipos participantes se encontrarán en la instalación deportiva a la hora del comienzo del corro. Pasado el tiempo de cortesía de 5 minutos se procederá a la descalificación de los ausentes y de aquellos que no reúnan el número de luchadores preceptivos para disputar el encuentro.

6.6.-Salida al terreno de los equipos. 6.6.1.- En primer lugar, saldrá el equipo local, en fila y uniformado, precedido por el capitán del equipo. El entrenador entrará en último lugar con la indumentaria adicional. Levantarán todos las manos en señal de saludo. A continuación saldrá el equipo visitante, que lo hará de igual forma y manera. Una vez efectuado el saludo al público estrecharán la mano de los componentes del equipo rival, colocándose a continuación en el sitio destinado para el equipo visitante. A continuación, el equipo visitante entregará la lista oficial al entrenador del equipo local y éste, una vez hechas las correcciones oportunas en su lista oficial, se las entregará a la mesa para comenzar la competición.

6.7.-Composición.

6.7.1.- Los encuentros se celebrarán por el sistema tradicional y serán:

- a) Lucha corrida
- b) Todos contra todos

6.8.-Las competiciones interclubes se regirán por las normas y disposiciones recogidas en el apéndice anexo a este Reglamento.

Artículo VII EL ÁRBITRO

7.1.-En el aspecto técnico, el árbitro es la autoridad única e inapelable para dirigir los corros de lucha. Su situación será apelable ante el órgano competente de la Delegación.

7.2.-La autoridad del árbitro comienza en el momento de entrar en el recinto deportivo y no termina hasta que lo abandona, conservándolo por tanto durante los descansos, interrupciones y suspensiones.

7.3.-Corresponde al árbitro antes de las competiciones:

a) Inspeccionar el terreno de lucha para comprobar el marcaje de líneas y la existencia de las condiciones que, en general, tanto el terreno como sus instalaciones deben reunir según lo establecido reglamentariamente, dando al Delegado de corro las instrucciones precisas para que subsane cualquier

deficiencia que advierta, y en caso de que no reúna las condiciones exigidas suspenderá la competición.

b) Solicitar la presencia de las fuerzas del orden antes y durante la competición.

7.4.-Corresponde al árbitro en el transcurso de la competición:

a) Cuidar de la aplicación del reglamento y normas, siendo inapelables sus decisiones.

b) Tomar nota de las incidencias que se produzcan.

c) Amonestar o expulsar, según la importancia de la falta a todo luchador que observe conducta incorrecta o proceda de manera inconveniente.

7.5.-Corresponde al árbitro después de la competición:

a) Redactar de manera fiel, concisa y objetiva el acta de la competición.

b) Una vez terminada la competición, formalizar el acta y remitirla a la Delegación correspondiente en un plazo máximo de 48 horas después de la conclusión de ésta.

c) Formular por separado, si lo cree conveniente, cuantos informes aclaratorios, ampliatorios o complementarios juzgue oportuno debiendo remitirlos en igual plazo de tiempo a la referida Delegación Provincial correspondiente.

7.6.-Los árbitros se colegiarán en un Colegio Provincial de árbitros dependiendo de la Delegación Provincial correspondiente, formándose uno a nivel regional donde están representados todos los Comités Provinciales y dependiendo de la Federación Territorial de Lucha.

7.7.-El uniforme arbitral será el oficial, formado por un pantalón oscuro, camiseta clara y zapatillas deportivas. En lona, es recomendable zapatilla blanca.

Artículo VIII EL ACTA

8.1.-El acta es el documento necesario para el conocimiento de los hechos habidos en una competición. El árbitro deberá hacer constar en ellas los siguientes datos:

a) Fecha, hora, lugar de competición y clase de la misma.

b) Resultado de la competición y nombre de los delegados de corro y federativos, así como el suyo propio.

c) Amonestaciones o expulsiones que hubiera decretado, expresando claramente las causas, pero sin calificar los hechos.

d) Cualquier incidente ocurrido antes, durante y después de la competición y en los que hubieran intervenidos directivos, luchadores y

personas afectadas a la organización.

e) Deficiencias advertidas en el terreno y sus instalaciones en relación con las condiciones que uno y otras deban reunir a tenor de lo dispuesto reglamentariamente.

f) Cualquier otra observación que considere oportuno hacer constar. g) El acta será firmada por el Delegado federativo y el árbitro.

Artículo IX ORGANIZACIÓN TÉCNICA DEL CORRO

9.1.-La organización nombrará como mínimo tres miembros que serán los encargados de formar la mesa que presidirá el corro. El Delegado federativo lo nombrará el Presidente de la organización de entre los miembros de la misma.

9.2.-Le corresponde al Delegado federativo:

a) Ostentar la representación de la organización en todo el desarrollo del corro, teniendo la máxima

autoridad deportiva sobre la organización y participantes.

b) Presenciar los sorteos de los luchadores.

c) Requerir el concurso de la fuerza pública en caso de que fuera necesario, por agresión al árbitro, a los luchadores, o bien, por manifiesto escándalo del público presente o por invasión del corro.

d) Recogerá al final del corro las actas del mismo debidamente firmadas.

9.3.-Le corresponde al locutor: El anuncio del desarrollo de los combates, anuncio de emergencia, competiciones próximas y cuestiones de interés. También efectuará el control y anotaciones correspondientes de los resultados de los combates.

9.4.-Le corresponde al pesador: Efectuar los pesajes correspondientes, atendándose al tiempo y pesos reglamentados.

9.5.-El Delegado de corro será designado por los patrocinadores de la competición y puesto en conocimiento de la organización en el momento de la firma del correspondiente contrato.

9.6.-Será funciones del Delegado del corro:

a) Se pondrá a disposición del arbitro y Delegado federativo, media hora antes del inicio de la competición.

b) Subsancará o dará las órdenes oportunas para eliminar las anomalías que presente el terreno de lucha.

c) Estará a disposición del árbitro y Delegado federativo hasta que finalice la competición.

Artículo X LICENCIAS

10.1.-Serán expedidas a través del órgano competente y se realizarán durante cualquier época del año, finalizando su validez el 31 de diciembre de ese mismo año.

Artículo XI DESARROLLO DE LOS COMBATES

11.1.-Todo luchador para poder participar en las competiciones de lucha leonesa deberá pesarse vestido con pantalón corto y camiseta deportiva y según su peso podrá luchar en su categoría o en la inmediatamente superior. Dicho pesaje se realizará en el periodo establecido según el artículo 5.10.

Cada luchador tendrá la obligación de presentar la licencia del año en curso para hacer la inscripción en el momento del pesaje.

11.2.-Habrá un sorteo previo que determinará el emparejamiento de los luchadores, permitiéndose la presencia de un luchador en la mesa durante el sorteo de la competición, que será el primero que se inscriba en su categoría.

11.3.-Con vistas a que a la final concurren dos luchadores solamente, se realizará una eliminatoria previa para que participen en sucesivas eliminatorias 32, 16, 8 ó 4 luchadores.

11.4.-Un combate se inicia con la presencia de los contendientes ante el árbitro, en presencia del cual se saludarán.

11.5.-Los cinturones serán colocados por cada uno de los luchadores, de tal manera que erguido el luchador y colocado el cinturón por encima de las caderas, ya abrochado, deberá permitir el cómodo agarre del adversario con las manos.

11.6.-La hebilla se colocará en la zona abdominal central.

11.7.-Cuando algún luchador no estuviera de acuerdo con la forma en que su adversario ha hecho la colocación, lo comunicará al árbitro, el cual permitirá que, en su presencia, el citado luchador corrija la posición del cinturón de adversario, siendo el árbitro quien en última instancia y ante la desavenencia, colocará definitivamente, y sin apelación posterior, los cinturones.

11.8.-Se hará un sorteo previo para determinar cual de las manos de cada uno de los adversarios cogerá por la parte posterior del cinturón ajeno. Este sorteo sólo se efectuará al inicio de cada combate. Si los dos estuvieran de acuerdo no se sorteará.

11.9.-Cada vez que el árbitro conceda puntuación o caída a uno de los luchadores, habrá cambio de mano en el agarre, si uno de ellos así lo desea.

11.10.- Los luchadores se agarrarán partiendo de una postura en que, pecho con pecho recto, el vientre de ambos contendientes se halle separado entre diez y quince centímetro. Mano a media espalda pasando la otra mitad del abdomen.

11.11.- La iniciación del combate será dada por el árbitro haciendo sonar el silbato.

11.12.- El árbitro hará sonar el silbato siempre que:

- a) Se inicie el combate.
- b) Cuando se produzca un resultado o caída.
- c) Se reanude el combate después de una parada.
- d) Porque el agarre no es el correcto.
- e) Los luchadores salgan del círculo marcado para el desarrollo de la misma.
- f) Por criterio arbitral.
- g) Se produzca cualquier otra circunstancia anómala.

11.13.- En el curso del combate los árbitros adoptarán una postura y situación tal, que le permita en todo instante ver tanto la posición total de los contendientes como la posición de las manos de cada uno de ellos.

11.14.- En el momento que en el transcurso de una pelea, el árbitro haga sonar el silbato, deben los luchadores soltarse inmediatamente, poniendo fin a la misma y carecerá de valor cualquier resultado posterior.

11.15.- Los luchadores anunciados como preparados para competir, se acercarán a la mesa de la organización, ocuparán los lugares reservados para ellos, se prepararán, se colocarán el cinto que se les entregue para salir a competir una vez que haya finalizado la pareja anterior.

11.16.- La duración máxima en la categoría Senior hasta semifinales será de minuto y medio, mientras que en semifinales y finales la duración máxima será de tres minutos. En la Lucha base la duración de los combates será de dos minutos en las categorías de juvenil y cadete, y de minuto y medio en las categorías de infantiles, alevines y benjamines.

11.17.- En el transcurso de un combate no habrá descanso.

11.18.- Si no existiese ataque durante 20 segundos se pitará pasividad. Si persiste el no ataque durante otros 15 segundos se mostrará tarjeta amarilla, y si continúan sin atacar, en 10 segundos, tarjeta roja.

11.19.- En caso de mediar lesión en el transcurso de un combate, se paralizará el reloj.

11.20.- Transcurrido el tiempo a que hace referencia el artículo 11.16 y no habiéndose producido la victoria de ninguno de los contendientes, se procederá de la siguiente manera:

a) Se clasificara para la siguiente eliminatoria o alcanzará la clasificación correspondiente, el luchador que puntué en primer lugar.

b) En caso se empate a cero, se proclamará vencedor el luchador que tenga menos amonestaciones. En caso de que estén iguales en amonestaciones, los luchadores tendrán 30 segundos más de combate para dilucidar el vencedor que será el primero que se anote cualquier puntuación o que no sea sancionado con amonestación. De terminar éstos 30 segundos y persistir el empate serán eliminados los dos luchadores.

Artículo XII CAÍDAS Y PUNTUACIONES

12.1.-En Lucha Leonesa se conseguirá puntuar siempre que el luchador ponga sobre el suelo a su contrario por encima de la rodilla.

12.2.-Los tipos de puntuación que un luchador puede obtener son:

a) Caída entera o su equivalencia de dos puntos.

b) Media caída o un punto.

12.3.-Un luchador será derrotado cuando su adversario totalice contra él un total de dos caídas o cuatro puntos.

12.4.-Se producirá una caída entera cuando el luchador que la sufra haga contacto en el suelo con su espalda, entendiéndose por espalda desde la región glútea hasta la última vértebra cervical.

12.5.-Se considerará caída entera el apoyo en tierra del hombro por su parte posterior.

12.6.-Será considerada media caída:

a) La caída a tierra por parte de uno de los luchadores haciendo contacto en la misma con el vientre.

b) El soltarse sin previo consentimiento del árbitro. En el caso de que no hubiese ataque, se parará el combate penalizando media caída al luchador que se soltó; pero si están en combate y no se aprecia lesión se continuará aplicando la ley de la ventaja.

c) El tomar contacto con la tierra en plena caída con la parte transversal del hombro, con el brazo o con la mano, siempre que a este contacto inicial no siga un inmediato contacto de la espalda contra el suelo.

d) Todo contacto con la cabeza para evitar la caída o para aprovechar dicho apoyo y proyectar al contrario

12.7.-Si el árbitro no pudiera determinar con precisión cuál de los dos luchadores ha tocado en primer lugar el suelo, o si lo hubiesen hecho ambos al mismo tiempo, decretará caída nula.

Artículo XIII EL DOPAJE

13.1.-Se considerará dopaje de un luchador el uso o administración de sustancias o el empleo de métodos destinados a utilizar artificialmente las capacidades físicas de los luchadores, así como la negativa a someterse a los controles requeridos por personas y órganos competentes, o cualquier acción u omisión que impidan o perturben la correcta realización de dichos controles.

13.2.-Serán responsables de dopaje todos los luchadores que den positivo o se nieguen a someterse a los controles reglamentariamente establecidos, o eviten por cualquier medio su reconocimiento, al igual que los luchadores conniventes o colaboradores con las prácticas, métodos o usos del dopaje.

13.3.-El Comité Disciplinario competente iniciará el procedimiento disciplinario correspondiente una vez recibido el resultado positivo del control, ante la negativa del interesado a someterse a los controles, o la renuncia a realizar el contra-análisis en los cinco días siguientes a la comunicación del resultado positivo.

13.4.-Para la realización del control antidopaje se aplicará la Orden de 11 de febrero de 1996 por la que se establecen las normas para la realización del control antidopaje, y la resolución de 25 de febrero de 1996 sobre la lista de sustancias y grupos farmacológicos prohibidos y de métodos no reglamentarios de dopaje en el deporte.

13.5.-Dichos controles se podrán realizar dentro y fuera de la competición, siempre y cuando el luchador esté en posesión de la licencia en vigor, y a iniciativa de la Federación Territorial de Castilla y León de Lucha, por la Delegación Provincial de Lucha Leonesa o de sus servicios médicos.

13.6.-Las infracciones serán consideradas como faltas graves y serán sancionadas como tal por el Comité de Disciplina.

Artículo XIV SANCIONES

14.1.-Sobre las faltas y sanciones se ceñirá a lo que a continuación pasamos a relacionar en este Régimen Disciplinario.

REGLAMENTO DE RÉGIMEN DISCIPLINARIO DE LA FEDERACIÓN TERRITORIAL DE CASTILLA Y LEÓN DE LUCHA PARA LA MODALIDAD DE LUCHA LEONESA (Aprobado en Asamblea Extraordinaria de 14 de enero de 2000) EN DESARROLLO DE LO ESTABLECIDO EN EL REAL DECRETO 1591/1992, DE 23 DE DICIEMBRE, SOBRE DISCIPLINA DEPORTIVA).

SECCIÓN 1ª: DE LAS INFRACCIONES

Artículo I. Las infracciones deportivas se califican en muy graves, graves y leves.

Artículo II. Infracciones muy graves

Se considerarán como infracciones comunes muy graves a las reglas de la lucha leonesa o a las normas generales deportivas:

a) Las actuaciones dirigidas a predeterminar mediante precio, intimidación o simples acuerdos el resultado de una prueba o competición.

b) Las agresiones físicas o comportamientos, actitudes y gestos anti-deportivos de luchadores, cuando se dirijan al árbitro, a otros luchadores o al público.

c) Las declaraciones públicas de directivos federativos o de clubes, árbitros y deportistas que inciten a sus equipos o a los espectadores a la violencia.

d) Los actos notorios que atenten a la dignidad o decoro deportivos, cuando revistan una especial gravedad. Asimismo, se considerará falta muy grave la reincidencia en infracciones graves por hechos de esta naturaleza.

e) La alineación indebida y la incomparecencia o retirada injustificada de las pruebas, encuentros o competiciones.

f) La no celebración por causa imputable a sus promotores de los corros convocados.

g) La organización por los clubes o luchadores de exhibiciones públicas o competiciones de lucha sin la autorización de la Delegación Provincial prevista en el artículo 2.2.7.d. del Reglamento Deportivo de Lucha Leonesa.

h) El resultado positivo en los controles antidopaje realizados por esta Federación, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 13.4 del Reglamento Deportivo de Lucha Leonesa, siempre y cuando no se haya presentado un certificado médico, legal y en curso, acompañado de la receta donde se reflejan las sustancias y grupos farmacológicos prohibidos por el Consejo Superior de Deportes en su resolución de 25-02-1996, a los servicios médicos de esta Federación con anterioridad a la realización del control antidoping.

Además, son infracciones específicas muy graves de los presidentes y demás miembros directivos de los clubes o de la Federación:

i) El incumplimiento de los acuerdos de la asamblea general, así como de los reglamentos electorales y demás disposiciones estatutarias o reglamentarias.

j) La no convocatoria en los plazos o condiciones legales, de forma sistemática y reiterada, de los órganos colegiados federativos. k) La incorrecta utilización de los fondos privados o de las subvenciones, créditos, avales y demás ayudas públicas.

l) La organización por los clubes de exhibiciones públicas o competiciones de lucha sin la autorización de la Delegación Provincial prevista en el artículo 2.2.7.d del Reglamento Deportivo de Lucha Leonesa.

Artículo III. Infracciones graves

Tendrán la consideración de infracciones graves:

- a) El incumplimiento de sanciones impuestas.
- b) Los actos notorios o públicos realizados por el luchador que atenten a la dignidad o decoro deportivos. Especialmente, los insultos graves dirigidos al árbitro, al oponente o a los miembros de la organización y la provocación al público mediante ademanes y gestos.
- c) El abandono acalorado de la competición antes de la conclusión de la pelea.
- d) La tentativa de agresión o la provocación al oponente.
- e) Lanzar el cinto hacia los espectadores, árbitros o luchadores.
- f) Dirigirse de manera desairada hacia los componentes de la mesa organizadora.
- g) El incumplimiento reiterado de órdenes e instrucciones emanadas de los órganos deportivos competentes.
- h) La falta de asistencia no justificada a las convocatorias para concentraciones de selección.
- i) El ejercicio de actividades públicas o privadas declaradas incompatibles con la actividad o función deportiva desempeñada.
- j) La no convocatoria, en los plazos o condiciones legales, de los órganos colegiados federativos.

Artículo IV. Infracciones leves

Se considerarán infracciones de carácter leve las conductas contrarias a las normas deportivas de la lucha leonesa que no estén incursas en la calificación de muy graves o graves, y muy especialmente las siguientes:

1.- Infracciones leves sancionables con amonestación verbal

- a) La tardanza en salir a competir por tiempo superior a quince segundos desde la finalización del combate anterior.
- b) El abandono temporal del combate sin permiso del árbitro.

- c) La falta de combatividad.
- d) El aflojar el cinto sin haber concluido el combate.
- e) Otras circunstancias que, a juicio del árbitro, sean merecedoras de amonestación verbal.

2.- Infracciones leves sancionables con tarjeta amarilla

- a) La no aceptación de la decisión arbitral.
- b) Arrojar el cinto al suelo con malos modos.
- c) La desconsideración hacia el árbitro, hacia los organizadores, hacia el contrario o hacia el público.
- d) Tirar o empujar al contrario para sacarle fuera del círculo o salir ambos intencionadamente fuera de él.
- e) Dos avisos de pasividad en el mismo corro.
- f) Provocar con malos modos la suelta del contrario.
- g) La reincidencia en conductas constitutivas de amonestación.
- h) Otras circunstancias merecedoras de este tipo de sanción a criterio del árbitro.

3.- Infracciones leves que por sí mismas dan lugar a la tarjeta roja

- a) La acumulación de dos tarjetas amarillas en el mismo corro.

SECCIÓN 2ª: DE LAS SANCIONES

Artículo V. Sanciones por infracciones muy graves

A la comisión de las infracciones muy graves tipificadas en el artículo 2º del presente reglamento corresponderán las siguientes sanciones:

- a) Multas no inferiores a 601,01 euros ni superiores a 3.005,06 euros.
- b) Pérdida de puntos o puestos en la clasificación.
- c) Pérdida o descenso de categoría o división. d) Prohibición de acceso a los lugares de desarrollo de las pruebas o competiciones por tiempo no superior a cinco años.
- e) Inhabilitación para ocupar cargos en la organización deportiva, o suspensión o privación de licencia federativa, o habilitación equivalente de los clubes, con carácter temporal, por un plazo de cinco corros a tres años, en adecuada proporción a la infracción cometida.

f) Inhabilitación a perpetuidad para ocupar cargos en la organización deportiva, o privación de licencia federativa o habilitación equivalente de los clubes, igualmente a perpetuidad.

Por la comisión de las concretas infracciones enumeradas en el artículo 2º de este Reglamento podrán imponerse las siguientes sanciones:

- Para las infracciones recogidas en los artículos **2.a), 2.c), 2.d) y 2.g)**, suspensión desde **siete corros hasta tres años para el luchador o inhabilitación hasta tres años para el directivo de club** que, en su caso, haya cometido la infracción.

- Para la infracción prevista en el artículo **2.e)**, suspensión desde **siete corros hasta tres años para el luchador y descalificación del equipo al que pertenezca.**

- Para la infracción prevista en el artículo **2.b)**, suspensión desde **once corros hasta tres años.**

- Para la infracción prevista en el artículo **2.h)**, suspensión con un mínimo de **diez corros y un máximo de quince. En caso de reincidencia**, el luchador será sancionado con **un año**. En caso de producirse por **tercera vez** un resultado positivo en el control antidopaje, el luchador será **inhabilitado a perpetuidad.**

- Para la infracción descrita en el artículo **2.f)**, **prohibición de celebración de competiciones en ese lugar hasta cinco años.**

- Para las infracciones señaladas en los artículos **2.i), 2.j), 2.k y 2.l)**, **inhabilitación hasta tres años.**

Artículo VI. Sanciones por infracciones graves

Por la comisión de las infracciones graves tipificadas en el artículo 3º del presente reglamento, corresponderán las siguientes sanciones:

A. Multas no inferiores a 150,25 euros ni superiores a 601,01 euros.

B. Inhabilitación para ocupar cargos en la organización deportiva, o suspensión temporal de la habilitación para el luchador (o en su caso el Club, si éste ha sido el autor de la infracción) pueda competir hasta cuatro corros, en adecuada proporción a la infracción cometida.

Serán castigados con las siguientes sanciones los autores de las siguientes infracciones previstas en el artículo 3º:

- Para las infracciones prevista en los artículos **3.a), 3.b), 3.c), 3.d), 3.e), 3.f), 3.g), 3.h) y 3.i)**, **suspensión con un mínimo de uno y un máximo de cuatro corros.**

- Para la infracción prevista en el artículo **3.j)**, multa **de 150,25 euros a 601,01 euros.**

Artículo VII. Sanciones por infracciones leves

Por la comisión de las infracciones leves previstas en el artículo 4º de este Régimen Disciplinario, se podrá acordar la imposición de las siguientes sanciones:

- a) Amonestación.
- b) Tarjeta amarilla.
- c) Tarjeta roja por acumulación de dos tarjetas amarillas.

Serán castigados con las siguientes sanciones los autores de las siguientes infracciones previstas en el artículo 4º:

- Para las infracciones previstas en el artículo **4.1**, **amonestación.**
 - Para las infracciones previstas en el artículo **4.2**, **tarjeta amarilla.**
- Finalizada una temporada, este tipo de sanciones no serán tenidas en cuenta para la siguiente a la hora de la acumulación de sanciones del luchador.
- Para las infracciones previstas en el artículo **4.3**, **tarjeta roja**, que lleve aparejada la suspensión para el deportista de la posibilidad de luchar en el corro inmediatamente posterior a aquél en que se le mostrara la última tarjeta dentro de esa misma competición, exceptuando los Corros de Selección. **En caso de que la tarjeta roja sea por pasividad no conlleva la pérdida de derecho para la competición siguiente.**

Artículo VIII.

Cuando el árbitro observe la existencia de la comisión de una de las infracciones tipificadas como infracción grave o infracción muy grave en el curso de una competición, mostrará al luchador la correspondiente **tarjeta roja**, que llevará consigo la inmediata expulsión de la competición. Si se trata de la semifinal y la tarjeta se muestra a los dos luchadores, ambos quedarían clasificados en cuarto lugar. En el mismo caso, si se trata de la final, éstos quedarán clasificados en segundo lugar.

Además, esta tarjeta lleva aparejada la suspensión del luchador para los dos corros siguientes, sin perjuicio de la sanción que de modo definitivo se pueda imponer por el Comité de Disciplina.

En el mismo corro, se entregará por el delegado de la competición al sancionado la comunicación de inicio de expediente disciplinario por el Comité de Disciplina, con expresión de los hechos imputados y se le ofrecerá un plazo máximo de **tres días** al objeto de alegar en su favor lo que considere

conveniente y proponer la práctica de las pruebas que estime pertinentes. El sancionado queda obligado a designar en ese mismo momento un domicilio a efectos de notificaciones.

Artículo IX. Cumplimiento de las Sanciones

Para el caso de que un luchador no cumpla la totalidad de la sanción en la temporada en curso por finalización de la competición, la sanción impuesta se completará en la próxima o próximas temporadas.

Artículo X. Régimen de Suspensión de las Sanciones

1.- La mera interposición de alegaciones o recursos contra las sanciones impuestas no paraliza o suspende su ejecución. No obstante, a petición fundada y expresa del interesado, los órganos disciplinarios podrán suspender provisional y razonadamente la ejecución de las sanciones impuestas por falta grave o falta muy grave.

2.- Del mismo modo, el Comité de Disciplina está facultado para suspender la ejecución de las sanciones por falta leve impuestas por los árbitros a la vista del recurso presentado ante ese comité que exprese motivos que puedan hacer razonable esa suspensión.

SECCIÓN 3ª: DE LOS ÓRGANOS DISCIPLINARIOS

Artículo XI. Órganos Disciplinarios

1º) Los árbitros del corro están facultados para amonestar y mostrar las tarjetas por actos apreciados por ellos o, a requerimiento del delegado de la competición, por motivos observados por éste o por los componentes de la organización. Las circunstancias observadas por los árbitros y delegado de la competición serán reflejadas en el acta de la competición. Cuando la conducta descrita sea constitutiva de infracción leve, la sanción impuesta por el árbitro es recurrible en el plazo máximo de **tres días ante el Comité de Disciplina.**

2º) El Comité de Disciplina es, en primera instancia, el órgano decisorio de carácter administrativo sobre todas las cuestiones disciplinarias de esta Federación. Especialmente, instruirá y resolverá los expedientes disciplinarios relativos a conductas constitutivas de infracción grave e infracción muy grave. Los expedientes por infracción grave o muy grave se inician por acta arbitral acompañada de la tarjeta roja o bien por denuncia de otro de los clubes o luchadores participantes. Resolverá, asimismo, los recursos presentados contra las decisiones arbitrales por hechos constitutivos de infracción leve y se pronunciará sobre las peticiones de suspensión de las sanciones impuestas por

estos colegiados formuladas en su caso por los sancionados. Estará compuesto por un Presidente y dos vocales, actuando uno de ellos como secretario. Los acuerdos de este órgano serán válidos cuando sean aprobados por la mayoría simple de los miembros presentes. Contra las resoluciones del Comité de Disciplina resolutorias de expedientes disciplinarios que versen sobre infracciones graves o muy graves, cabe recurso ante el **Comité de Apelación en el plazo máximo de quince días**.

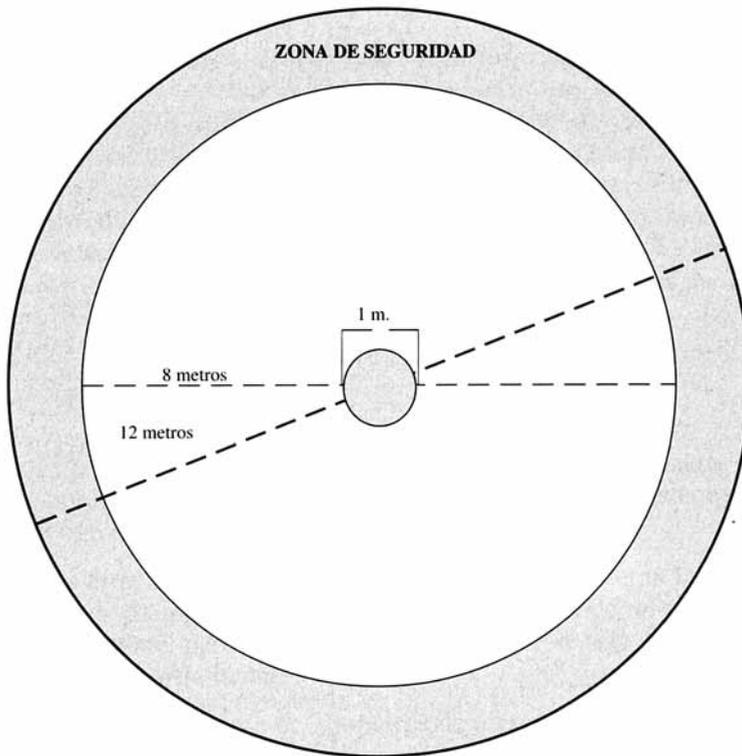
3º) El Comité de Apelación es el órgano que decide sobre los recursos interpuestos contra las resoluciones del Comité de Disciplina cuando se trate de sanciones graves o muy graves. Está compuesto por un Presidente y dos vocales, actuando uno de ellos como secretario. El Comité **resolverá** sobre el recurso planteado en el plazo máximo de **un mes**. En el caso de no recaer resolución expresa ese plazo, la reclamación debe entenderse desestimada. Contra sus acuerdos cabe interponer recurso ante el Comité **Castellano Leonés de Disciplina Deportiva**. Este recurso puede presentarse en el plazo de *quince días hábiles* en esta Federación, quien a su vez lo cursará al mencionado organismo.

SECCIÓN 4ª: DEL PROCEDIMIENTO ABREVIADO POR INFRACCIONES GRAVES O MUY GRAVES

Artículo XII.

Con el fin de conjugar, por un lado, los derechos del infractor a conocer la acusación contra él formulada, a efectuar las oportunas alegaciones y a la proposición de pruebas y, por otro, la intervención inmediata de los órganos disciplinarios para garantizar el normal desarrollo de la competición, especialmente en la temporada de verano, en la que la frecuente sucesión de corros requiere de una resolución rápida, se establece el siguiente procedimiento abreviado, de conformidad con lo establecido en el artículo 33.b) del R.D. 1591/1662, sobre disciplina deportiva: En el mismo corro en el que se cometa la infracción se entregará al sancionado por medio del delegado de la competición la comunicación de inicio de expediente disciplinario por el Comité de Disciplina, con expresión de los hechos imputados, y se le ofrecerá un plazo máximo de tres días al objeto de alegar en su favor lo que considere conveniente y proponer la práctica de las pruebas que estime pertinentes. El sancionado queda obligado a designar en ese mismo momento un domicilio a efectos de notificaciones. Transcurrido ese plazo, y oídas en su caso las alegaciones realizadas, o practicadas las pruebas propuestas, el Comité de Disciplina dictará resolución motivada que pondrá fin al procedimiento, y que será recurrible ante el Comité de Apelación.

Aprobado en Asamblea Extraordinaria el día 25 mayo 2005.



TERRENO DE LUCHA

REGLAMENTO DE RANA

Regla	1. Elementos	171
Regla	2. Jugadores	171
Regla	3. Forma de juego	172
Regla	4. Orden de tiradas	172
Regla	5. Duración de la partida	172
Regla	6. Jueces	172
Regla	7. Deportividad	172
Regla	8. Uniformidad	173
Regla	9. Categorías	173
Regla	10. Puntuación	173



LA RANA

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española lo define como: «Juego que consiste en introducir desde cierta distancia un disco de hierro o petanco por la boca abierta de una rana de metal colocada sobre una mesilla, o por otras ranuras convenientemente dispuestas».

Es un juego muy antiguo, egipcios, griegos y romanos ya jugaban a algunas variedades del juego de la rana, denominado juego del Tonel. Colocaban a una altura elevada un ánfora, la cual acababan de beber; a continuación intentaban introducir por su boca unas piedras, y aquel que no acertaba a introducirla pagaba el vino.

Después se fue transformando este juego, pero con más dificultades, se lanzaban piedras a un tonel con agujeros (y cada agujero, tenía un valor determinado). El jugador que más puntos hiciera ganaba la partida.

En el siglo XVIII, se practicó el Juego del Tonel o antiguo juego de los Griegos y hoy día llamado juego de La Rana.

La verdad es que es un juego, que se ha practicado y se practica en multitud de Campeonatos, en la década de los años cincuenta y sesenta era muy normal a la entrada de los bares y tascas, en los cuales los parroquianos tenían por costumbre jugar el porrón, vino o las cortezas, y el que no afinaba la puntería ya sabía lo que tenía que hacer ¡pagar!

A pesar de haberse jugado hace siglos, no hay apenas documentación escrita, y tan sólo nos podemos referir a su origen el dato que nos aporta Concha Palacios en su artículo «Los juegos infantiles, restos de un saber perdido», cuando dice que «la rana es un juego de habilidad y puntería de procedencia egipcia, del que queda constancia en varios papiros del Museo de El Cairo con el nombre de Hab-am-han».

Hoy día, este juego está considerado deporte, pues tiene una reglamentación y unas normas. Los elementos de juego son: la mesa de rana, que debe ser preferentemente de madera; dicha mesa siempre debe ser de 50 cm. de largo por 50 cm. de ancho; es decir un cuadrado perfecto, consta de una rana, un molino, dos puentes y cinco agujeros, cada figura se traduce en una puntuación determinada.

Manuel Jesús Veleza Vallelado



REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1. Elementos de juego

1.1. Los elementos de juego son:

- Mesa de Rana.
- 10 fichas o discos de hierro (PETACOS).

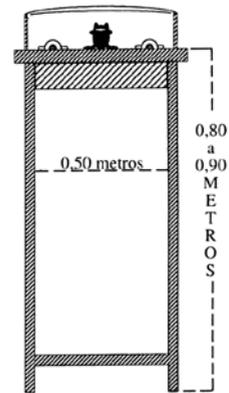
1.2. La Mesa de Rana debe ser preferentemente de madera, a fin de evitar ruidos. Se pueden emplear otros materiales como el hierro. La mesa debe tener 9 agujeros, algunos de ellos con obstáculos.

1.3. La Mesa de Rana se compone:

- Rana en el centro de la Mesa.
- Molino en la parte anterior de la Mesa.
- Dos puentes situados en los laterales del frontal.
- Cinco agujeros sin obstáculos.

1.4. Las dimensiones de la Mesa son:

- Altura de 80 a 90 cm.
- Largo y ancho 50 x 50 cm.
- La pista de juego debe tener un área longitudinal de 7 metros, por 2 de ancho.



1.5. Las dimensiones y pesos de los Petacos son:

- Redondos de 0 a 38 mm.
- 7 mm. de grueso aproximadamente.
- Sobre 60 gramos de peso.

REGLA 2. Jugadores

2.1. Esta modalidad deportiva se jugará por individual, pudiendo en algún momento jugarse por equipos, siendo éstos de dos jugadores.

El equipo podrá estar formado: sólo por hombres, sólo por mujeres o por hombres y mujeres (mixto).

2.2. Para que un equipo inscrito pueda participar, tendrá que encontrarse en el terreno de juego cuando vaya a comenzar la partida, al menos un jugador.

REGLA 3. Forma de juego

3.1. Dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro.

3.2. Todo jugador que al lanzar el Petaco esté pisando la raya éste no se contabilizará.

3.3. Los lanzamientos a la boca de la Rana, se realizarán a la distancia estipulada a cada categoría (Regla 10).

3.4. Si un Petaco lanzado por un jugador, quedase en la boca de la Rana, molinillo, etc., el tanto no será válido hasta no introducirlo el mismo jugador, con ayuda de otro Petaco, y siempre que le restasen por tirar algún otro dentro de la misma tirada.

REGLA 4. Orden de tiradas

4.1. Se respetará el orden de salida.

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

REGLA 5. Duración de la partida

5.1. Cada jugador lanzará diez Petacos o discos por tirada.

5.2. Las partidas se jugarán a diez tiradas.

5.3. Todos los jugadores usarán los mismos Petacos y Mesa de Rana, durante la partida.

REGLA 6. Jueces

6.1. El equipo arbitral estará compuesto por un Juez-Arbitro que irá recogiendo en el Acta las incidencias de la partida.

6.2. Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que les acredite como tal.

REGLA 7. Deportividad

7.1. Las decisiones de los Arbitros serán inapelables.

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

7.3. El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte del organizador, jugador o representante, mediante insultos o gestos ofensivos,

será amonestado por el arbitro, mostrándole tarjeta vede. Si persiste dicha postura, se le mostrará tarjeta roja y automáticamente se le descalificará.

REGLA 8. Uniformidad

8.1. Cada Club o Agrupación Deportiva, adoptará la uniformidad que estime oportuna.

8.2. Cuando participen más de un equipo del mismo club o agrupación en un mismo Campeonato o Exhibición, deberán distinguirles a dichos equipos con un brazalete o cualquier otro distintivo que diferencien a cada equipo.

REGLA 9. Categorías

9.1. Las categorías para la Rana son:

• PREBENJAMÍN	6, 7 y 8 años	1,50 m
• BENJAMÍN	9 a 10 años	2,00 m
• ALEVÍN	11 a 12 años	2,50 m
• INFANTIL	13 a 14 años	2,50 m
• CADETE	15 a 16 años	3,00 m
• JUVENIL	17 a 18 años	3,00 m
• SENIOR	Desde 18 años	3,50 m

REGLA 10. Puntuación

- RANA 50 puntos
- MOLINO 25 puntos
- PUENTE 10 puntos
- RESTO DE AGUJEROS 5 puntos



REGLAMENTO DE TANGA

Introducción	179
Regla 1. El terreno de juego y nombre de las piezas de juego	183
Regla 2. Elementos	183
Regla 3. Las piezas de juego	184
Regla 4. De los jugadores	184
Regla 5. Orden de tiradas	185
Regla 6. Número de tiradas	185
Regla 7. Duración de la partida	185
Regla 8. Puntuación	185
Regla 9. Penalizaciones	186
Regla 10. Categorías	187
Regla 11. Los jueces	187
Regla 12. Forma de juego	188
Regla 13. Cuadro unificado de categorías, distancias, medidas y pesos de los TOSTONES	188
Regla 14. Uniformidad	188

LA TANGA

En primer lugar habrá que decir, que hay multitud de denominaciones, no sólo en Castilla y León, sino también en las Comunidades Autónomas, quizá la más conocida sea la de Tanga, pero también se conoce como tuta (Burgos), tarusa (León), tanguilla (Soria), tângano (Salamanca), tango (Ávila), y en multitud de pueblos, comarcas, aldeas de Castilla y León de las siguientes maneras: pita, nita, tanguillo, berul, tarús. En Madrid más concretamente en la localidad de Villaviciosa de Odón se llama Chito, en el país vasco se llama toka o tuka, y en Murcia canut o caliche.

A través de las distintas investigaciones que he podido realizar, también recibe otros nombres como en torno al Pico Ocejón (Guadalajara) que se la llama tanga, tanguilla y tanganiella; en la provincia de Cuenca también se la conoce como calinche, chusca, chusque, chita, bolinche, bolillo, chivata y jugar al palo, mientras que en la comunidad Aragonesa se denomina retaliela, tangonet, tella, teix, tejo, etcétera. Es decir, que pueden ser innumerables, aunque quizá las más conocidas son tanga, tanguilla, tuta y tarusa.

El otro elemento fundamental de este juego son los hierros que se lanzan y al igual que la tanga, dependen de la localidad en que se juegue; así, su denominación más habitual son: tostón, doblón, tejo, tangos, duganes, petacos, tanguillos, chanflos, piezos, doblache, chaflán, chanflones, etc.

Si analizamos la palabra tanga, no cabe duda que proceda del verbo latino «tango», que significa tocar, es fácil de observar que el objetivo principal de este juego o deporte, que para poder ganar es necesario tocar previamente la tanga.

Para averiguar su procedencia, nada mejor que el Diccionario de Autoridades que dice *«Un juego entre dos o más personas, que se executa, poniendo un hueso o canto en el suelo y encima un ochavo o quarto cada uno de los que juegan, los cuales tiran con un ladrillo o tejo desde parte determinada a derribarlos, y los gana el que los pone más cerca del tejo, que tiran»* que es también como se juega a la tanga.

Manuel Jesús Veleza Vallelado

INTRODUCCIÓN

El deporte de la Tanga, así como CALVA, BOLOS, RANA y BILLAR ROMANO data de la época romana y reúne dos facultades del ser humano, que son: FUERZA y HABILIDAD.

Tratando de encontrar las raíces de este deporte, hay constancia de que en el siglo X, con más o menos profusión, es practicado en todas las provincias de nuestra Comunidad con diferentes nombres (TANGA, TUTA, TARUSA, TANGUILLA, CHITO, PETISA, etc.).

Este es un DEPORTE que, por su extremada sencillez prosperó en nuestros pueblos y aldeas.

Hoy, dada la gran profusión de su práctica en nuestra comunidad, y el existir de diferentes formas de juego, ha hecho que la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León unificase éstos en un Reglamento Oficial.

Nombre de las piezas de juego

Como ya se ha señalado anteriormente este deporte recibe varios nombres y éstos van en función de las piezas de juego: TANGA, TUTA, TARUSA, TANGUILLA, CHITO, PETISA, TOSTÓN, DOBLÓN, TEJO, PIEZAS.

-¿Qué es la TANGA, TUTA, TARUSA, TANGUILLA, CHITO, PETISA, etc.?

-Es la pieza a derribar.

-¿Qué es el DOBLÓN, TOSTÓN, TEJO, PIEZA?

-Son las piezas que se lanzan para derribar la TANGA, etc.

Para simplificar, llamamos a estas piezas: TANGA y TOSTONES.

Hay diferentes formas de lanzar los tostones y cada jugador tiene su técnica, pero básicamente son dos:

- PARADO.
- EN MOVIMIENTO.

Otros factores que influyen en la calidad de tiro son:



Tanga y tostones

- Buen estado del terreno
- La forma en que el tostón realiza el vuelo.
- La concentración del jugador.
- La calidad del tostón.
- Buenas condiciones climatológicas.

El estado del terreno de juego es fundamentalmente para garantizar el buen resultado de un lanzamiento.

El terreno debe ser de tierra batida o de arena con cierto contenido de arcilla. La superficie debe ser lisa y compacta y su textura debe permitir una fácil reparación de las zonas afectadas. La compactación debe ser tal que permita la correcta circulación de los tostones al deslizarse sobre la pista.

La calidad del tostón es un factor de elevada importancia ya que influye en el tirador y en el tiro, entre otros: el peso, el diámetro, la lisura y el tacto.

El peso de los tostones debe estar en función de las diferentes categorías.

El diámetro del tostón se ha comprobado que debe ser de 9,50 cm. ya que esta medida es la que mejor se adapta al tamaño normal o medio de la mano del tirador. La lisura y el tacto de los tostones dan sensación de seguridad, permiten tiradas con menos velocidad inicial, mejoran el «pulso» y producen, en el acto de tener el tostón en la mano de lanzamiento, una sensación agradable.

Por último hay que hablar de la tanga y de la chapa, que aunque parecen elementos pasivos no lo son tanto ya que han de ser derribados y alejarse lo más posible para que el tostón quede siempre más cerca de la chapa que ésta de la tanga.

La madera ha de ser dura y densa, de encina, roble o cualquier otra de similares características. La chapa ha de ser de las características de una moneda de 25 pesetas, o similares.

Una vez conocidas las partes de formas de juego, pasaremos a explicar cómo con el menor esfuerzo, podemos desarrollar más fuerza y por consiguiente «pulsear mejor el Tostón» y cómo debemos agarrarlo.

Las formas de sujeción del Tostón, son las siguientes:

1. Manteniendo los dedos de la mano estirados y un poco separados entre sí, asentaremos el tostón en ellos teniendo en cuenta que el final del tostón asentará en la mitad de las «yemas» aproximadamente.

2. El dedo «pulgar» lo pondremos encima del tostón, aproximadamente en el centro haciendo una ligera presión con el fin de que no se nos resbale.

3. Con el dedo «anular» rodearemos el tostón por el borde de su lado. La misión de los dedos anular y meñique, es la de evitar el balanceo del tostón en su recorrido hacia la tanga.

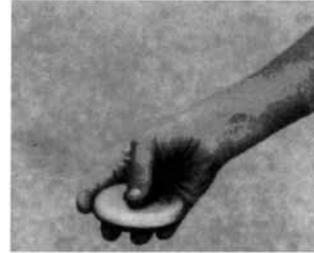
Esta forma de sujeción es válida para efectuar un lanzamiento en el cual

nosotros queremos que el tostón resbale por la pista, pero si queremos que el tostón pique, hasta PICÓN, la forma de sujeción será la siguiente:

1. Cerraremos los dedos índices y meñique sobre la mano. El dedo corazón le cerraremos apoyando su falange sobre la segunda del dedo índice puestos dichos dedos en posición, sobre el dedo corazón apoyaremos el tostón.

2. Con los dedos pulgar y anular le rodearemos y ya estamos listos para efectuar un lanzamiento PICÓN.

Estas son las formas más idóneas de sujeción, aunque puede haber otras.



Formas de lanzamiento:

Una de las formas más generalizadas del lanzamiento es «a pie quieto».

- ¿Qué postura debemos adoptar para hacer un lanzamiento cómodo?

1.º Deberemos abrir las piernas formando un compás (en esta postura nos tendremos que sentir cómodos), dicho compás no debe ser excesivamente abierto ni cerrado, formará un ángulo de 45° aproximadamente.

2.º Con las piernas en compás flexionaremos la pierna que tengamos atrás (los jugadores que lancen con la mano derecha, será la izquierda). Bien, como decíamos, flexionaremos un poco la pierna que tengamos atrasada y la que tengamos adelantada, recta y apoyada sobre el tacón, manteniendo la puntera ligeramente alzada.

3.º Giraremos un poquito el tronco hacia la mano que efectuará el lanzamiento y nos inclinaremos un poco hacia adelante manteniendo el brazo en ángulo recto.

En esta postura, en la cual (repetimos), nos tendremos que encontrar cómodos, debemos concentrarnos en la tanga. Una vez conseguido esto echar suavemente el brazo extendido hacia atrás hasta que esté paralelamente al suelo. En esta postura nos encontraremos dispuestos, para efectuar el lanzamiento y a partir de aquí debemos dar la orden a nuestros músculos para que sincronizadamente basculemos con energía nuestro brazo, asentar el pie adelantado, estirar la pierna atrasada y que el pie asiente sobre la puntera, enderezando y girando el tronco y conseguido esto soltar el tostón. Si queremos que el tostón nos salga PICÓN, tendremos que efectuar los mismos movimientos



sólo que el brazo lo tendremos que elevar más, hasta conseguir un ángulo con nuestro cuerpo, el brazo de unos 125° aproximadamente.

Lanzar en movimiento

1.º La técnica es muy similar a la anterior, la única diferencia consiste en que en lugar de partir con las piernas en compás, se parte de la posición aproximada de FIRME y en el momento justo de hacer el lanzamiento, tendremos que efectuar sincronizadamente todos los movimientos anteriormente señalados, a saber: adelante la pierna, balancear el brazo y girar el tronco.

Estas son las formas más características de lanzar los tostones. Por supuesto dice el refrán: «cada maestrillo con su librillo», pero sí podemos asegurar que estas dos formas son las más idóneas, porque hay un dicho que dice: «La unión hace la fuerza» y nosotros unificaremos el esfuerzo de casi todo nuestro cuerpo y lo ponemos al servicio de nuestro brazo que en definitiva será el que lance el tostón y habiendo reservado el mínimo de esfuerzo para que pulse mejor.

El Deporte de la Tanga, por la sencillez aparente que posee para su práctica y que ya se ha citado anteriormente, es muy dado a la anarquía de técnicas de lanzamiento. Hay jugadores que con los dos pies separados, uno más adelante que el otro, izquierdo por delante del derecho en el caso de los diestros y al revés en caso de los zurdos, efectúan el lanzamiento aprovechando la fuerza del brazo desarrollada con un giro ligero del tronco siempre perpendicularmente a la línea de tiro y los pies dirigiendo sus puntas a la posición de la Tanga.

La mayoría de los tiradores, emplean la técnica del paso adelante, aprovechando así el esfuerzo del giro vertical del brazo y el de la inercia del adelantamiento del pie contrario al brazo de lanzamiento.

Mariano Asensio Campuzano

REGLAMENTO DE TANGA

REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1. El terreno de juego y nombre de las piezas de juego

1.1. El terreno de juego será llano, uniforme y horizontal de tierra apisonada batida y sin obstáculos que pudieran desviar la dirección o trayectoria del TOSTÓN, en su forma de contactar con el suelo en todo su recorrido hasta la TANGA.

1.2. La cancha o terreno de juego de forma rectangular, comprende un área de juego de 20 m. de largo y 2 de ancho.

Los lados largos, se llaman o denominan LÍNEAS LATERALES y las cortas LÍNEAS DE LANZAMIENTO y LÍNEA DE FONDO. Sobre esta última va colocada la TANGA.

LÍNEA DE LANZAMIENTO es el lugar desde donde se lanza el TOSTÓN.

Estas medidas son para la Categoría A. En la Regla 13 se especifican las medidas para cada una de las categorías.

1.3. A cada lado de las líneas laterales hay una Zona de Seguridad de 2 m. de anchura.

Detrás de la línea de fondo hay una ZONA DE FONDO de 5 m. de profundidad. Habrá un tablón o madera para mayor seguridad de los espectadores.

Delante de la línea de Tiro, hay una «Zona de Lanzamiento» de 6 m. de anchura por 5 m. de longitud, libre de obstáculos.

Estas zonas de Seguridad estarán libres de espectadores y jugadores, pudiendo utilizarlas sólo los jugadores o colaboradores que los Jueces designen para recoger los Tostones.

En la Zona de Lanzamiento sólo podrán permanecer el equipo que en ese momento determinado tenga el turno de tirada.

1.4. Los Tostones que se utilizarán para las pistas de tierra, son los que están establecidos en la Regla 13.1 en todas sus categorías.

REGLA 2. Elementos semifijos en la cancha

2.1. Se consideran elementos semifijos en la cancha o terreno de juego, la Tanga, que estará colocada en el centro de la línea de fondo.

Se colocará una clavija o clavo, clavada en la tierra para colocar la Tanga.

REGLA 3. Las piezas de juego

3.1. La Tanga es un cuerpo de madera de una sola pieza. Se recomienda que la madera sea de encina, roble u olmo, formada por dos troncos de cono, unidos por su base menor, cuya conjunción coincida con su anillo.

• SUS MEDIDAS SON:

- Altura 170 mm
- Bases 40 mm de diámetro
- Cuello o parte estrecha 28 mm de diámetro
- Anillo del centro 40 mm de diámetro

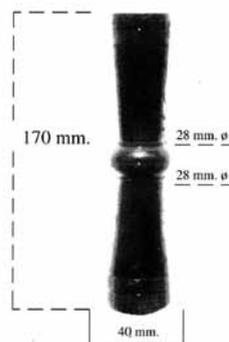
3.2. El Tostón, es un disco metálico, de hierro o acero, terminando su circunferencia en bisel redondeado.

Su peso y medida guardará relación con las diferentes categorías a las que vayan encaminadas, se encuentra en la REGLA 13.

3.3. La Chapa es la pieza que se coloca encima de la Tanga. Sus medidas oscilan entre 25, 30 mm., grosor 2 mm.

3.4. El metro se utilizará para medir en caso de duda las distancias entre la Chapa, la Tanga y el Tostón.

3.5. Las piezas, serán las establecidas por la Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León y que está recogido en este Reglamento.



Medidas de la Tanga

REGLA 4. De los jugadores

4.1. Normalmente se compite por parejas, sólo hombres, sólo mujeres o mixto, pero los equipos se pueden formar con un número indeterminado de jugadores o jugarse individualmente. Cada Club podrá tener un volante.

4.2. Para que un equipo inscrito pueda participar, tendrá que encontrarse en el terreno de juego, al menos un jugador.

4.3. Si al comenzar la partida, un equipo, solo hace acto de presencia un jugador, este jugador podrá hacer los lanzamientos que a él le correspondan anotándole a él los puntos conseguidos y a su compañero cero puntos en todas las tiradas.

4.4. Si al comenzar la partida, un equipo la empieza con un solo jugador, y en el transcurso de la misma llegara su compañero, éste entrará a efec-

tuar sus lanzamientos cuando le toque su turno, habiendo perdido todas las tiradas que se hayan efectuado, apuntándole cero en las que no ha efectuado.

4.5. Se podrá efectuar un cambio de jugadores, antes o durante la celebración de la partida, sin posibilidad de ningún otro.

REGLA 5. Orden de tirada

5.1. El orden de tirada para cada equipo se efectuará por sorteo.

REGLA 6. Número de tiradas

6.1. El número de tiradas se establece en 16, pudiendo las bases de competición, disminuir o ampliar este número. Cada jugador dispondrá de dos tostones por tirada cada vez que le correspondan lanzar.

6.2. Los componentes de cada equipo o individualmente tirarán seguidos uno detrás de otro, situándose en la zona de seguridad mientras no les toque lanzar. La Partida comenzará con la Tanga levantada.

REGLA 7. Duración de la partida

7.1. La partida se considera finalizada, cuando cada uno de los equipos haya efectuado sus correspondientes tiradas. Quedando campeón el equipo que haya obtenido mayor puntuación.

7.2. En caso de empate de dos equipos o más, se harán tres tiradas 6 Tostones por cada jugador, 12 por cada equipo. Si sigue habiendo empate, se jugará al fallo de todos los equipos que hayan empatado, retirándose la Chapa de encima de la Tanga.

REGLA 8. Puntuación

8.1. Tirar la Tanga: dos puntos, siempre que se la dé con el Tostón.

8.2. Sacar CAMA: dos puntos. La palabra será todo.

8.3. En cada jugada, el jugador puede hacer un máximo de ocho puntos.

8.4. Cuando la Chapa Se encuentre a la Tanga y Tostones (clavo para designar el misma distancia del Tostón y de la Tanga, lugar donde se debe colocar la Tanga) será de cuatro puntos.

8.5. Cuando el Tostón esté en contacto con la Tanga, si la distancia existente entre la Chapa y el Tostón es menor que la distancia entre Chapa y la Tanga, será de cuatro puntos. Si por el contrario la distancia es mayor no será nada y por consiguiente será CAMA.

La medida se tomará siempre desde el punto más cercano entre la Tanga y el Tostón a la Chapa.

8.6. Cuando la Chapa se encuentre más cerca del Tostón que la Tanga, se considera como válida de cuatro puntos.

8.7. Cuando con el Tostón ha sido derribada la Tanga y la Chapa ha salido desplazada y ésta no se encuentra, la jugada se dará válida con cuatro puntos.

8.8. Si el Tostón pega a la Tanga, y ésta se rompe en dos, se tomará como bueno el trozo mayor de la Tanga, fuese cual fuera su posición con relación a la Chapa. Entendiéndose como roto, algo que no sea un astillamiento.

8.9. Cuando con el Tostón ha sido derribada la Tanga y la Chapa o Tanga sale desplazada fuera de la pista de juego, la jugada se dará válida con cuatro puntos (todo).

8.10. Cuando la Chapa es derribada por el Tostón, y la Tanga queda de pie, la jugada seguirá su curso normal.

Cuando esto ocurre, la chapa quedará donde haya sido desplazada por el Tostón, hasta que hayan realizado todos los lanzamientos dicho equipo.

8.11. Cuando la Tanga es derribada por el Tostón, y ésta sale despedida y vuelva a quedar de pie, la jugada seguirá su proceso normal, dando como buena la pegada.

8.12. Todas las jugadas ambiguas o fuera de lo establecido en este reglamento, la decisión será de los jueces y su decisión será irrevocable.

REGLA 9. Penalizaciones

9.1. Cuando al efectuar un lanzamiento el jugador correspondiente sobrepasa la línea de tiro con el pie o pisara dicha línea, será contabilizada la tirada como nula y por consiguiente si hubiese conseguido algún punto, éste o éstos no contabilizarán. Además dicho Tostón será retirado del terreno de juego en esa jugada.

Si esto ocurriese con el primer Tostón el jugador podrá lanzar su segundo lanzamiento, la penalización será igual que con el primer lanzamiento.

En ambos casos la Tanga y la Chapa, se pondrán en la misma posición en la que se encontrara antes de efectuar dicho lanzamiento.

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

9.3. El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte del organizador, jugador o representante, mediante insultos o gestos ofensivos, será amonestado por el arbitro, mostrándole tarjeta verde. Si persiste dicha postura, se le mostrará tarjeta roja y automáticamente se le descalificará.

REGLA 10. Categorías

10.1. Las categorías existentes para la práctica de este deporte, por sus especiales características, se ajustarán al cuadro unificado de categorías, distancias, medidas y pesos. Regla 13.

10.2. Todos los jugadores de las diferentes categorías podrán solicitar mediante escrito el pertenecer a una categoría superior, nunca a una inferior. Se entiende por categoría máxima la categoría A.

10.3. La inscripción en la categoría asignada durará todo el año y no podrá inscribirse durante ese tiempo en NINGUNA otra.

REGLA 11. Los Jueces

11.1. El equipo arbitral estará formado por un juez o por dos (Principal y Auxiliar), siendo su función, en uno y otro caso, las de comprobar la posición de cada uno de los tostones con respecto a la tanga y chapa, anotar la puntuación obtenida por el jugador de turno, solicitar el concurso de jugadores para la devolución de tostones, así como tomar las decisiones en los casos dudosos.

El Juez Auxiliar o Juez de Línea de Lanzamiento comprobará que se cumple el REGLAMENTO. En esa línea llamará a los jugadores por orden de tirada establecida y asesorará al Juez Principal.

11.2. Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que les acredite como tal.

11.3. Causas que pueden ocurrir para que un juez arbitro pueda suspender una partida:

- Por las inclemencias del tiempo -lluvia, granizo, nieve, frío intenso, viento, etc.
- Terrenos en malas condiciones -charcos, hoyos, barro, cantos, piedras, arbustos, matorrales, etc.
- Causas imprevisibles.

En cualquier de estos casos, será el juez el responsable de tomar las medidas oportunas en dicha partida en colaboración con responsables de los clubs.

REGLA 12. Formas de juego

12.1. Los jugadores individuales o componentes del equipo tirarán seguido uno detrás de otro, según el orden establecido en el acta de juego.

12.2. El jugador lanzará el Tostón desde la zona de tiro establecido para ello.

12.3. Podrán efectuar el lanzamiento, a pie parado o en movimiento.

12.4. El jugador no puede sobrepasar la línea de tiro con el pie o pisar dicha línea.

12.5. Sacar cama TODO es tener el Tostón a menos distancia de la Chapa que ésta de la Tanga.

12.6. Una vez que se saca cama todo es obligatorio subir de nuevo la Chapa a la Tanga y colocar ésta en su sitio.

12.7. Cada jugador en la categoría individual o cada equipo en su orden de tirada comenzará con la Tanga levantada y colocada en su sitio.

12.8. Para que la Tanga sea concedida como pegada, esta operación será mediante contacto directo del Tostón con la Tanga. No será como válida la tirada con cualquier otro elemento, arenilla, piedra, etc.

12.9. El Juez medirá en todas las ocasiones que estime necesarias, dicha medición, se hará siempre desde el punto más cercano entre ambas piezas.

12.10. Al jugador que durante el transcurso de las tiradas se le fuesen los Tostones fuera del campo no serán válidos.

12.11. Si la Tanga pega en el Juez o en sus colaboradores, se le concederá al jugador la jugada completa de cuatro puntos.

12.12. Si los Tostones, Tanga o Chapa, pegasen en algún jugador, espectador, o cualquier elemento semifijo que exista, la jugada será válida como se quede el Tostón, la Tanga y la Chapa, siguiendo su proceso natural.

REGLA 13. Cuadro unificado de categorías, distancias, medidas y pesos de los TOSTONES.

13.1. Dadas las especiales características de los tostones, que tanto influyen en la calidad del tiro, su proceso de elaboración, hierro o acero empleado, etc., los pesos y medidas que a continuación se dan, siempre serán aproximados, aunque con muy pequeñas variaciones.

REGLA 14. Uniformidad

14.1. Todo Club deberá asistir uniformado, entendiéndose por tal, que todos los componentes de dicho Club deberá tener el mismo distintivo.

14.2. Todo Club que no acepte estas normas deberá ser descalificado en el acto.

CUADRO UNIFICADO DE CATEGORÍAS, MEDIDAS Y PESOS				
CATEGORÍAS	EDADES	DISTANCIAS	MEDIDAS	PESOS
PREBENJAMÍN	6-7-8 años	5 metros	70-75 mm	250/300 gr
BENJAMÍN	9-10 años	6 metros		
ALEVÍN	11-12 años	8 metros		
INFANTIL	13-14 años	10 metros	80-85 mm	350/400 gr
CADETE	15-16 años	12 metros		
JUVENIL	17-18 años	14 metros	85-90 mm	450/550 gr
MUJERES	Más de 18 años	14 metros		
SENIOR A)	Más de 18 años	20-19* metros	90-95 mm	600 gr
SENIOR B)	Más de 18 años	18-19* metros		

*La distancia de lanzamiento, siempre que se compita en las dos categorías sénior A y sénior B con premios específicos para cada una, será de 20 m para la categoría A y de 18 para la categoría B.

Cuando se compita en categoría única, la distancia de lanzamiento será de 19 m, incluso para los juveniles autorizados. Bajo ningún concepto se consentirá, por incongruencia deportiva, en una competición oficial federada sénior, que los jugadores lancen, por razón de edad o categoría, desde diferentes distancias.



ACTAS DE JUEGO · CONFECCIÓN

“Las palabras se las lleva el viento”, de aquí la necesidad incuestionable de las actas.

Las actas básicamente se clasifican en públicas y privadas.

El deporte es una actividad pública y las actas públicas son asentadas por una autoridad pública y tienen consecuencias jurídicas. En lo deportivo la autoridad es el árbitro, de ahí la importancia de este cargo.

El Acta deportiva es el informe que recoge fiel y objetivamente los resultados de un campeonato o competición y sus incidencias.

Dicho testimonio o informe, normalmente se recoge en un formato página, bien horizontal o vertical, encabezado por la actividad a disputar y los datos necesarios justificativos de la actividad: lugar de celebración, fecha y hora, nombre y apellidos de los participantes, identificación de equipos, etc. los resultados que se van obteniendo en los diferentes lanzamientos y por último las incidencias: todo ello firmado por el árbitro correspondiente que es el que da fe de ello. Cualquier formato sirve siempre que recoja fehacientemente todos los pormenores y circunstancias que ocurren en la actividad controlada.

Para la realización de un acta, no tiene por qué establecerse una forma estandarizada de elaboración, tan sólo hay que tener un horizonte de libertad para ser creativo, sin incurrir en los errores más comunes que pueden ser: el exceso de detalles o la omisión de puntos fundamentales. Para no incurrir en esos fallos hay que prestar atención a los errores o descuidos que frecuentemente se cometen en esta importante ocupación: olvidarse de firmar, tachaduras, falta de observaciones concisas, etc.

José de Lucas Gómez



		ACTA DE PARTIDA "BILLAR ROMANO"
ACTIVIDAD _____ FECHA _____	HORA _____	
OBSERVACIONES		

EL ÁRBITRO **NOMBRE Y APELLIDOS** **Firma:** →

Nº Licencia:



ACTA DE PARTIDA "BILLAR ROMANO"

CAMPEONATO _____

FECHA: _____ HORA _____

EQUIPO _____	Licencia n° _____
JUGAD.: 1 _____	_____
2 _____	_____
Reserva _____	_____
Entrenador _____	_____

EQUIPO _____	Licencia n° _____
JUGAD.: 1 _____	_____
2 _____	_____
Reserva _____	_____
Entrenador _____	_____

<u>MARCADOR DE TANTOS</u>	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
SUMA TOTAL TANTOS	<input type="text"/>

<u>MARCADOR DE TANTOS</u>	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
SUMA TOTAL TANTOS	<input type="text"/>

OBSERVACIONES _____

EL ÁRBITRO
 N° Licencia:

NOMBRE Y APELLIDOS

Firma: →

BIBLIOGRAFÍA

Reglamento de los Deportes Autóctonos de Castilla y León. Valladolid 1998.

Patrimonio Histórico Español del Juego y del Deporte: Juegos Tradicionales de Castilla y León. Pamela López Hervella.

Los Deportes Autóctonos de Castilla y León. Junta de Castilla y León. Edición 1985.

Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León. Asamblea extraordinaria 7 de abril de 2013.

Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León. Asamblea extraordinaria 15 de abril de 2015.

Lucha Leonesa. Copiada literalmente de la página oficial de la Lucha Leonesa. www.luchaleonesa.es

Bolo Leonés. Copiado literalmente de la página de la Delegación Leonesa de Bolos www.delegacionleonesabolos.com

COORDINADOR

D. José de Lucas Gómez. Vicepresidente 1º y Director Técnico

COLABORADORES

D. Antonio Verduras Ferreras. Presidente

D. José Emilio Fernández Estrada. Vicepresidente 2º y Secretario.

Dña. Mª Ángeles Valbuena Fernández. Tesorera.

Dña. Gloria Montes Repiso. Directora Escuela Regional.

Asamblea General Federación de Deportes Autóctonos de Castilla y León. Periodo 2012-2016

