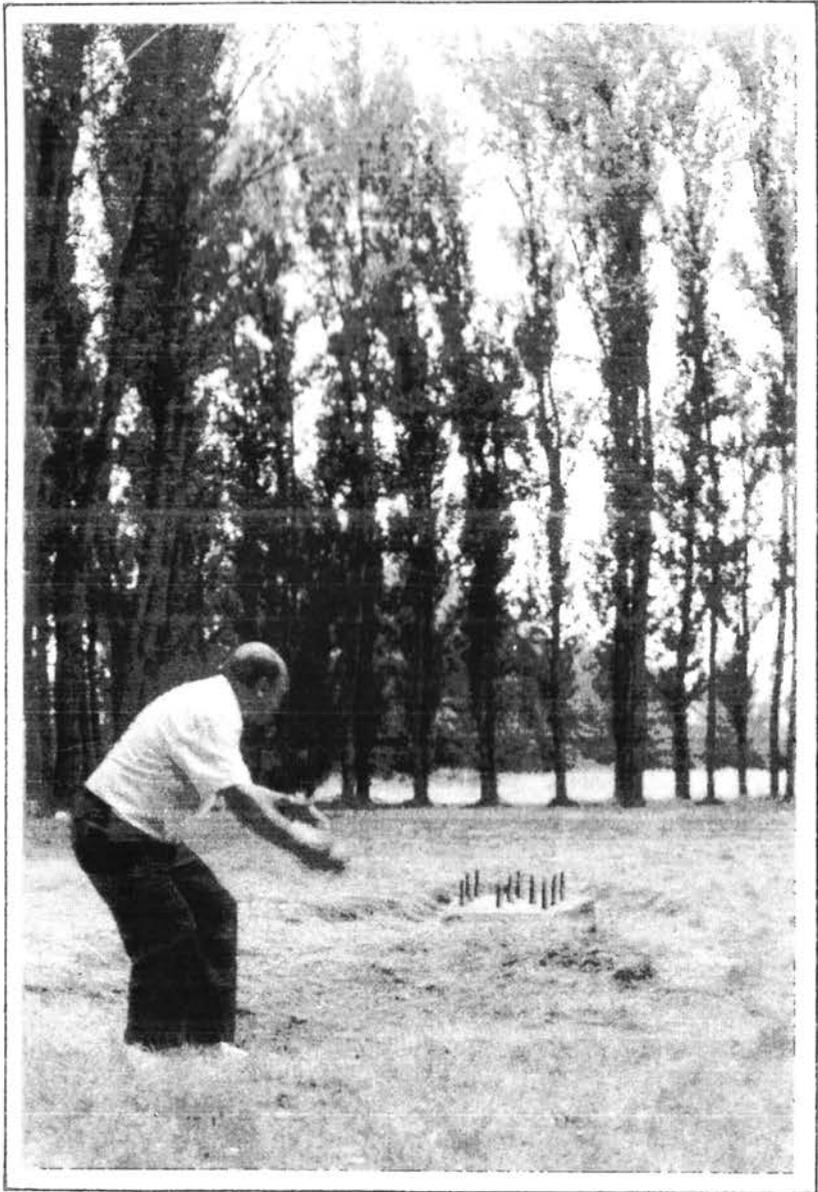


BOLOS MARAGATOS
EN
SANTA COLOMBA DE
SOMOZA

Richard García Nye
José L. Crespo Brayda



BOLOS MARAGATOS EN SANTA COLOMBA DE SOMOZA

REGLAMENTO DEL JUEGO

**Richard García Nye
José L. Crespo Brayda**



Editado en Sta. Colomba de Somoza
El 2 de Agosto de 1997

Centro Recreativo, Cultural y Deportivo
de Santa Colomba de Somoza



Título de la obra:

BOLOS MARAGATOS EN SANTA COLOMBA DE SOMOZA

Autores:

RICHARD GARCIA NYE Y JOSE L. CRESPO BRAYDA

1ª EDICION. Agosto de 1997

**CENTRO RECREATIVO, CULTURAL Y DEPORTIVO
DE SANTA COLOMBA DE SOMOZA**

Tirada limitada y numerada.

Impresos 250 ejemplares:

50 ejemplares con numeración "0".

200 ejemplares numerados del 1 al 200.

EJEMPLAR N°

13

Reservados todos los derechos, propiedad de los autores. La reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos, queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los propietarios de los derechos, bajo las sanciones establecidas por las leyes.

Papel reciclado.

PREFACIO

Presentamos aquí, el resultado de nuestro primer esfuerzo editorial.

Esperando colaborar con todos aquellos que, como nosotros, están interesados en la divulgación de la cultura y el entorno maragatos, solo nos queda desear que este libro, "Bolos Maragatos en Santa Colomba", se recuerde como el inicio de una feliz y prolífica serie de publicaciones.

CENTRO CULTURAL
< CASINO >

**A Francisco García Carro
Campeón de Bolos Maragatos**

INDICE

Prefacio	5
Prólogo	8
Glosario	9
Capítulo I. Elementos de juego, tanteos y formas de tiro.	
La Baraja	11
La Pista	12
La Piedra	14
La zona de tiro	16
La zona de tanteo	17
Las formas de tiro	20
CAPITULO II. Reglamento del juego.	
Modalidades: Por parejas y Mano a mano.	
Esquema general	22
Objetivo	22
De la bolada	23
Orden de tiro	23
De la "mano por sacar"	24
De la "mano"	24
De la "jata"	25
De la conclusión de un juego	25

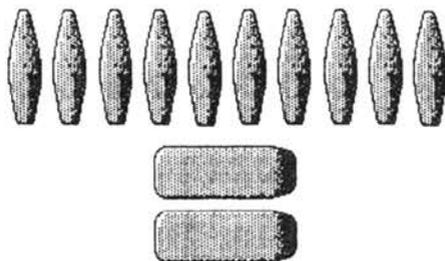
PROLOGO

"¿Qué es la mano? ¿Puntuan los bolos que no caen de la piedra? ¿Quién tira primero?" Estas y otras muchas preguntas acerca del Juego de Bolos en Sta. Colomba de Somoza es lo que nos proponemos aclarar.

Este reglamento reúne toda la información y todas las reglas para poder participar en un juego que además de antiguo, es divertido.

Esperamos que además de solucionar las dudas que puedan haber acerca de las reglas, este librito fomente también un juego que entretuvo a nuestros antepasados y que entretendrá a muchas generaciones por venir.

Richard García Nye
Jose L. Crespo Brayda



GLOSARIO DE TERMINOS

- Baraja:** Conjunto completo de las piezas del juego. Está formado por 10 *bolos* y 2 *bolas*. Se suele completar con una bola y un par de bolos más, de repuesto.
- Bola:** Taco de madera con el que se tira.
- Bolo:** Cilindro de madera que hay que derribar.
- Bolada:** Serie de 4 *tiradas* consecutivas, 2 *hacia arriba* y dos *hacia abajo*, que enfrentan a dos jugadores contrarios.
- Cerrar:** Completar *juego* sin ser jugador *mano*.
- Fincar:** Colocar los *bolos* en la *piedra*.
- Ir, ida:** Significa tirar *hacia arriba*.
- Hacer juego:** Conseguir 52 *tantos* o más.
- Hacia abajo:** Sentido de tiro desde la *pista* hacia la *poza*. (Quizá proviene de "bajar a Astorga", que está en esa dirección). También "tirar para abajo"
- Hacia arriba:** Sentido de tiro desde la *poza* hacia la *pista*. (Quizá proviene de "subir a los montes", que quedan en esa dirección). También "tirar para arriba"
- Jata:** *Tirada hacia arriba* en la que no se derriba ningún *bolo*.
- Juego:** Cada una de las divisiones de la *partida* que comienzan con tanteador a 0 y acaban con tanteador a 52.
- Linea de juego:** Línea más lejana a la *poza*. El *bolo* que la traspasa, tantea 52, es decir, vale un *juego*.
- Llevar:** Dicese de los *bolos* derribados tirando *hacia arriba* (*bolos*, no *tantos*).

- Mano:** Derecho a tirar *hacia arriba* en primer lugar, con la ventaja de ganar de inmediato si se consiguen 52 o más *tantos*.
- Mano por sacar:** Fase del juego en la que ningún jugador es *mano*.
- Mojón:** Piedra pintada de blanco, marcadora de las líneas de tanteo.
- Partida:** Conjunto de *juegos*, acordado antes del inicio, para establecer un ganador.
- Piedra:** Donde se colocan los 10 *bolos* antes de cada tirada.
- Pista:** Área del Juncal donde se juega a los bolos.
- Poza:** Zona ahondada desde donde se tira *hacia arriba*.
- Romper el juego:** Completar los 52 **tantos**, tirando con la *mano*.
- Tantos:** Puntos adquiridos en función del número de *bolos* abatidos y de la posición en que hayan quedado.
- Tirada:** Lanzamiento de la *bola*, bien *hacia arriba* o bien *hacia abajo*.
- Traer:** Dícese del número de *bolos* derribados *hacia abajo*.
- Volver:** Tirar *hacia abajo*.

CAPITULO I. ELEMENTOS DE JUEGO, TANTEOS Y FORMAS DE TIRO.

La Baraja

La baraja completa se compone de 10 bolos y dos bolas. Normalmente están hechos de encina, o alguna otra madera local.

El bolo es un cilindro de unos 14 a 17 cm., achatado en sus dos extremos (más en el superior que en el inferior). Su diámetro en la parte más gruesa es de unos 3 cm.

La bola tiene forma de caja, mide unos 18 a 20 cm. de largo, unos 9 a 12 cm. de ancho y de 5 a 7 cm. de alto. Pesa entre 900 y 1100 gramos.

Las barajas se suelen completar con una bola y un par de bolos de repuesto, por si se perdiesen o rompiesen.

Cada equipo jugará toda la partida con la misma bola (salvo que rompa o se extravíe). En caso de que los dos equipos prefieran la misma bola, se procederá al sorteo de la misma.

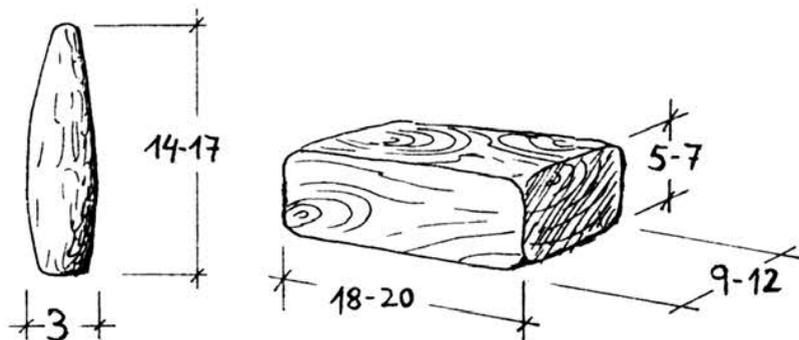


Figura 1
La bola y el bolo

La pista de bolos

Aunque todavía hay quien recuerda la pista de bolos en las huertas, junto al puente de la carretera de Lucillo, la actual pista se encuentra en la pradera conocida como "El Juncal".

Situada a orillas del río Turienzo, la pista del Juncal está demarcada por cuatro filas de chopos en rectángulo inexacto, que prestan su sombra y protección a los jugadores, y que observan sus tiradas con murmurar respetuoso.

En la pista, que es completamente llana, podemos distinguir los siguientes elementos:

La piedra.

La zona de tiro.

La zona de tantéo.



Figura 2
Jugando

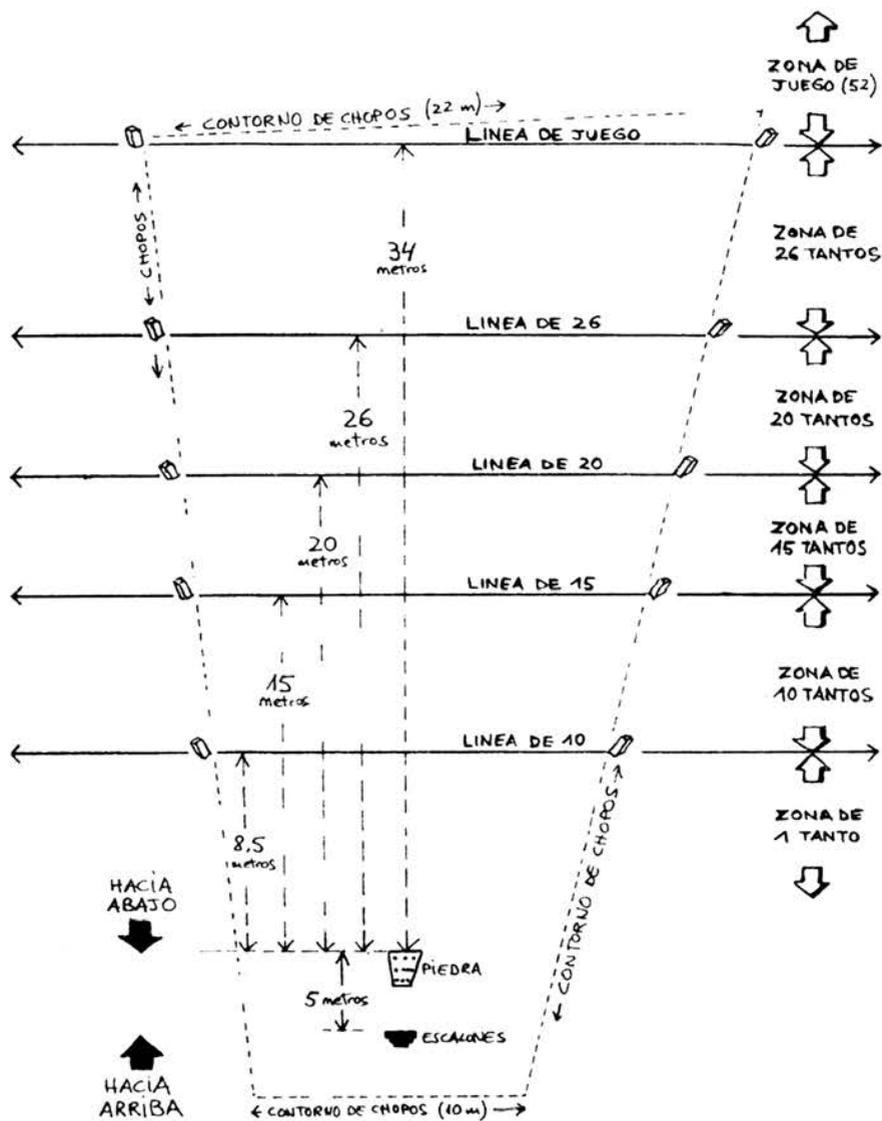


Figura 3
La pista de bolos

La Piedra

La piedra, sobre la cual se colocan los bolos, es un bloque macizo de unos 300 kg. de peso. Mide 100 cm. de fondo, 65 cm. de ancho en la parte más cercana al lugar de tiro, y 80 cm. de ancho en la parte más distante.

La piedra sobresale del suelo unos 15 cm. en la parte más próxima a los escalones y 20 cm. en la parte más lejana. Por ello, la piedra está ligeramente inclinada de adelante hacia atrás.

En la cara superior se ubican unos rebajes que marcan el lugar exacto en el cual hay que "fincar" (colocar) cada uno de los diez bolos. Estos se suelen untar con barro en la base para evitar que se caigan por la acción del viento. (En un hoyito al lado izquierdo de la piedra, se prepara el barro con arcilla de la zona u agua de río). Los bolos han de ser fincados de nuevo después de cada tirada, y se colocan siempre en tres filas, de 3, 4, 3 bolos respectivamente.

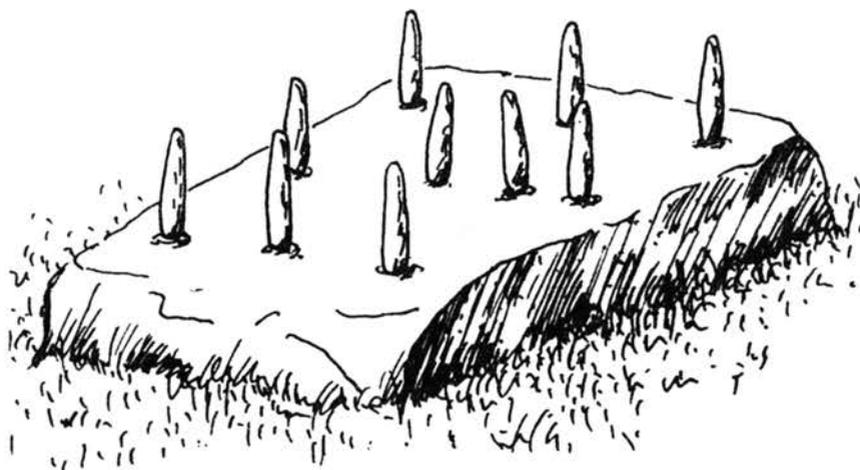


Figura 4
La piedra de bolos

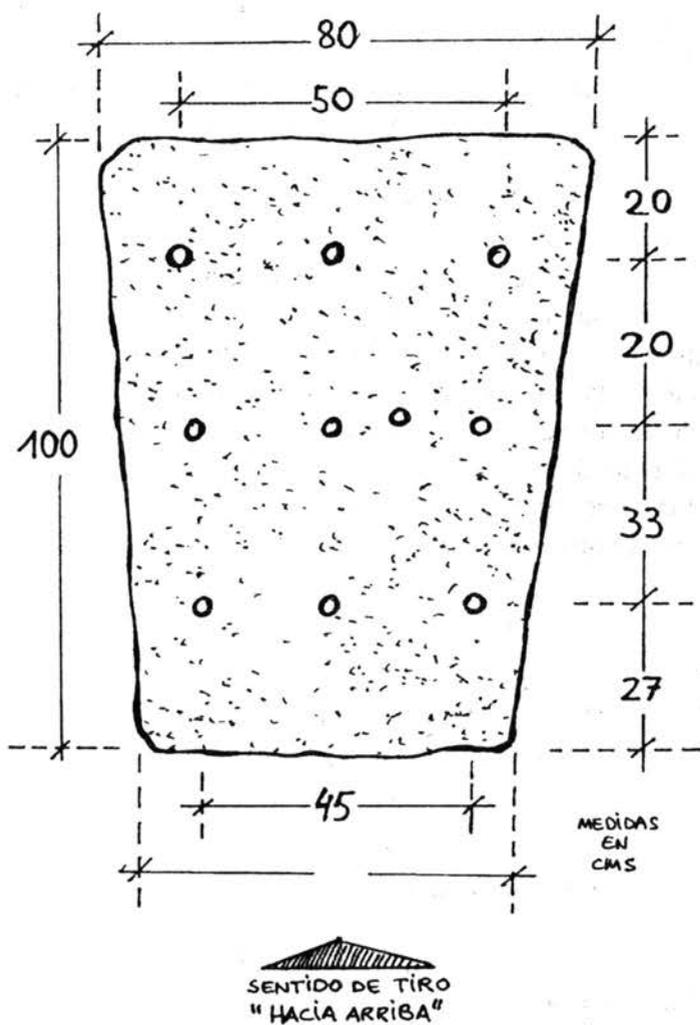


Figura 5
Situación de los bolos en la piedra

La zona de tiro

En el juego clásico, inmediatamente después de tirar hacia arriba, los jugadores tiran hacia abajo.

Primeramente hablaremos de la zona de tiro hacia arriba, que es la primera en orden y la más importante en cuanto a tanteo.

ZONA DE TIRO HACIA ARRIBA

Se compone de tres escalones de piedra y una poza de hierba. La poza mide 1,70 m. de largo y está ubicada entre los escalones que descienden a la misma y la piedra.

La distancia entre el escalón inferior y la piedra es de 4 m.

Los escalones tienen unas alturas (del inferior al superior) de 10, 15 y 15 cm. respectivamente. Por lo tanto, la poza tiene 4 cm. de profundidad.

El escalón superior no es vertical, formando un ángulo de unos 30° con la horizontal.

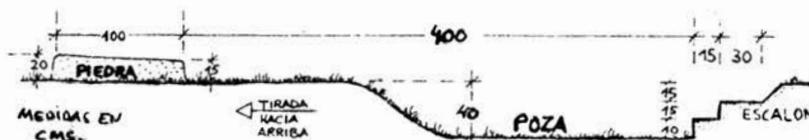


Figura 6
Zona de tiro hacia arriba. Vista de perfil.

ZONA DE TIRO HACIA ABAJO

Hacia abajo se tira desde el lugar, cualquiera que sea, donde haya quedado la bola, tras tirar hacia arriba. Por ello, la zona de tiro hacia abajo abarca, en teoría toda la zona de El Juncal. En resumen, no tiene límites, ni una ubicación fija.

La zona de tanteo

La zona de tanteo se extiende por todo El Juncal.

Los bolos, saliendo disparados en cualquier dirección, valen los mismos tantos quedando dentro, que quedando fuera del terreno limitado por los chopos y mojones.

Cada bolo derribado supone una cantidad de tantos concreta, según donde vaya a parar el mismo.

A estos efectos, la pista está dividida en 6 sectores, separados por 5 líneas imaginarias: Cada una de estas líneas, está marcada por dos mojones pintados de blanco, situados a ambos lados de la pista. Antes se marcaban con un jajo (azadón triangular) unas rayas entre los mojones.

Las distancias actuales entre la piedra y cada una de estas líneas es:

De la piedra a la **línea del 10**: 8,5 m.

De la piedra a la **línea del 15**: 15 m.

De la piedra a la **línea del 20**: 20 m.

De la piedra a la **línea del 26**: 26 m.

De la piedra a la **línea de "juego"(52)**: 34 m.

TANTEOS HACIA ARRIBA

- Bolo caído encima de la piedra:.....0 tantos.
- Bolo caído entre la piedra y la línea del 101 tanto.
- Bolo caído entre la línea del 10 y la del 1510 tantos.
- Bolo caído entre la línea del 15 y la del 2015 tantos.
- Bolo caído entre la línea del 20 y la del 2620 tantos.
- Bolo caído entre la línea del 26 y la del juego.....26 tantos.
- Bolo caído más allá de la línea del juego "Juego"(52 t.)
- Los bolos que queden **encima de una de las líneas**, se consideran caídos en el sector superior, únicamente si la mayor parte de dicho bolo, ha traspasado la citada línea.

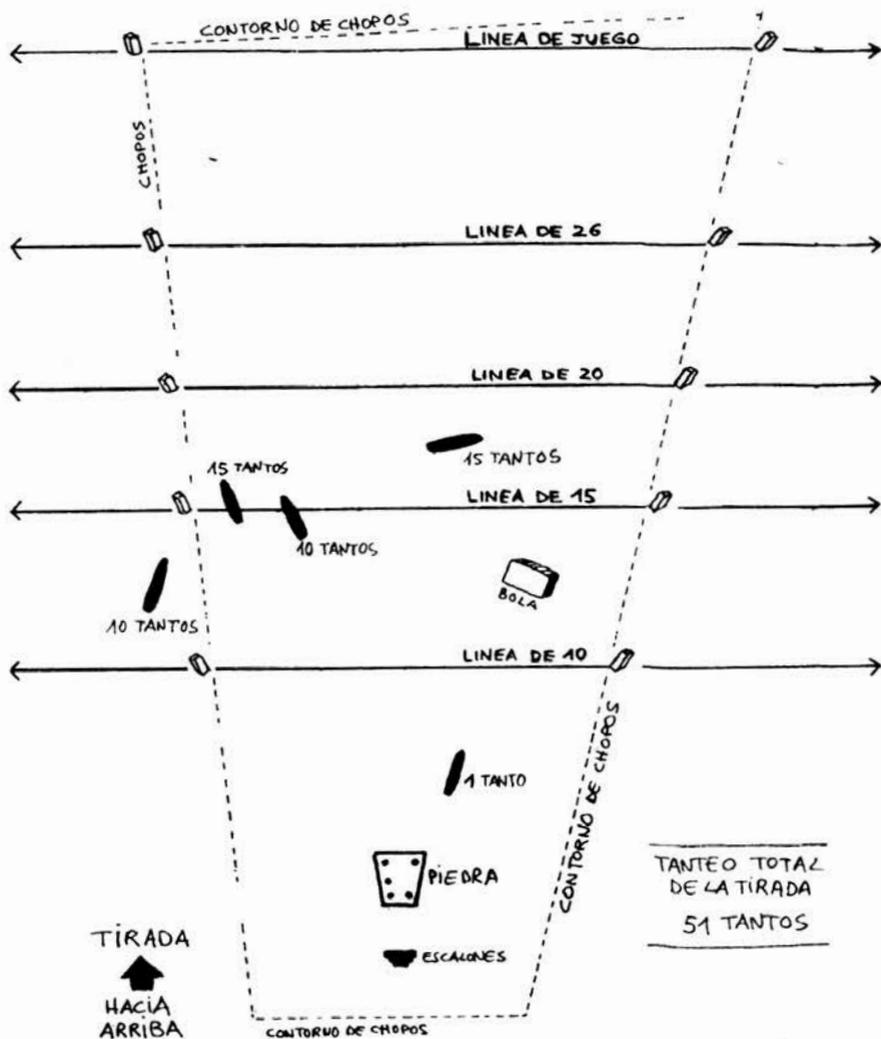


Figura 7
Ejemplos de tanteos

- Los bolos que "**se salgan de la pista**" (que traspasen el contorno de chopos), tantean de las misma forma que los que quedan en la pista.

- Si un bolo traspasa una línea pero, debido a cualquier obstáculo (árbol, piedra, persona, etc.), **vuelve hacia atrás** de la citada línea, tantea según su posición final. Los bolos tantean según el lugar donde se detienen. (Única excepción: si un bolo traspasa la línea de "juego", tantea como "juego"(52), independientemente de donde acabe por detenerse).

- Los bolos caídos encima de la piedra, tirando hacia arriba, no cuentan para el nº de bolos en los casos de empate.

- **Jata**: Es el resultado de una tirada hacia arriba, en la que no se ha abatido ningún bolo. Si un bolo cae, pero queda sobre la piedra, no se considera jata. La jata supone un tanto para el contrario y no permite al jugador tirar hacia abajo en esa misma bolada.

- **Rebote de la bola** en la piedra: Si al producirse jata, la bola rebota en la piedra y el tirador consigue atraparla antes de que ésta toque el suelo, tiene derecho a repetir la tirada.

TANTEOS HACIA ABAJO

- Bolo caído encima de la piedra..... 1 tanto
- Bolo caído fuera de la piedra..... 1 tanto

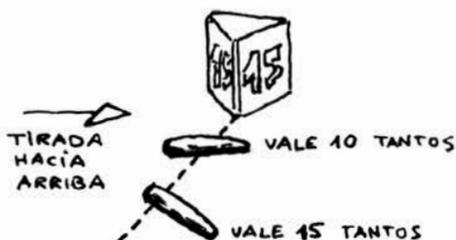


Figura 8: Bolos cercanos a la línea.

De las formas de tiro

1. HACIA ARRIBA.

- Posición de partida:

Las piernas cruzadas, con los dos pies sobre alguna de las tres piedras que forman los escalones de tiro.

Tradicionalmente, un jugador que use la derecha, sitúa el pie derecho en el escalón inferior, y el pie izquierdo en alguno de los otros dos.

- Avance:

El jugador avanza una pierna (los diestros la izquierda y los zurdos la derecha), pisando con ella la poza.

- Posición de lanzamiento:

El jugador lanza la bola, aprovechando el impulso y antes de poner el segundo pie en el suelo.

2. HACIA ABAJO.

- Posición de partida:

El jugador se sitúa detrás de la bola, mirando hacia la piedra y recoge la bola del suelo.

- Avance:

Avanza tres pasos con la bola en la mano. (los diestros dan el primer paso con la pierna izquierda. Los zurdos con la derecha).

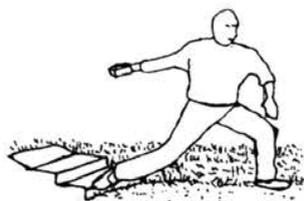
- Posición de lanzamiento:

Después de dar los tres pasos y sin detenerse, el jugador arroja la bola en dirección a la piedra. El brazo ha de describir un arco inferior (se tira por bajo).

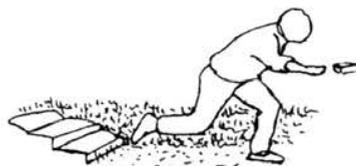




PARTIDA



AVANCE



LANZAMIENTO

HACIA ARRIBA



HACIA ABAJO
(DE CERCA)



HACIA ABAJO
(DE LEJOS)

Figura 9
Las formas de tiro

CAPITULO II. DE LA PARTIDA. REGLAMENTO. POR PAREJAS Y MANO A MANO



ESQUEMA GENERAL

Modalidades. Este reglamento contempla las dos modalidades tradicionales: "Por parejas" Y "Mano a mano"

Las reglas son prácticamente las mismas para ambas modalidades, consistiendo la diferencia sustancial en que jugando por parejas los equipos son de dos personas y mano a mano se juega individualmente.

Artículo 1 Participan siempre dos equipos.

Por parejas: Equipos de dos jugadores.

Mano a mano: Equipos individuales.

Artículo 2. La "partida" de bolos se divide en "juegos" El número de juegos de cada partida es a convenir entre los participantes.

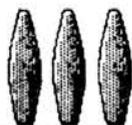
Artículo 3. Cada juego se divide en "boladas" y éstas en "tiradas"



OBJETIVO

Artículo 4. El objetivo de cada juego es acumular 52 "tantos", es decir, un juego, en el menor número de tiradas posible.

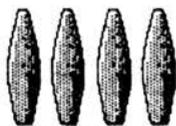
Artículo 5. Cualquier otro tanteo superior a 52, tendrá el mismo valor que 52.



LA BOLADA

Artículo 6. En una bolada se enfrentan dos jugadores, uno de cada equipo.

Artículo 7 Una bolada es un conjunto de 4 tiradas. En primer lugar, tiran los dos jugadores hacia arriba. En segundo lugar tiran ambós hacia abajo, en el mismo orden en que lo hicieron hacia arriba.



ORDEN DE TIRO

Artículo 8. Los dos jugadores que se enfrentan en la primera bolada de la partida, lo harán en todas las primeras boladas de los demás juegos de la partida.

Artículo 9. En la primera bolada de la partida, el orden de tiro se echa a suertes (a cara o cruz), entre los dos participantes en la misma.

Artículo 10. En la primera bolada de los demás juegos de la partida, tira en primer lugar el equipo perdedor del juego anterior.

Artículo 11 En todas las demás boladas de la partida, el orden dependerá del resultado de la bolada anterior. (Artículos 13 y 17)

Por parejas: En el transcurso de un mismo juego, ningún jugador podrá tirar dos boladas consecutivas.



MANO POR SACAR

Artículo 12. Todos los juegos de la partida se inician con "la mano por sacar" Transcurren en esta situación, salvo en las boladas en que un jugador esté en posesión de "la mano"

Artículo 13. En las boladas iniciadas con "la mano por sacar", tira en primer lugar el equipo que jugó primero en la bolada anterior, excepto en la 1ª bolada de cada juego (Artículos 9 y 10).

Artículo 14. En el transcurso de una bolada con la mano por sacar, el juego no puede finalizar sin que los dos contrarios de bolada hayan tirado el mismo número de veces (Artículos 24 y 25).



LA MANO

Artículo 15. La "mano" se juega en cada bolada.

A/ La mano la consigue para la siguiente bolada, el jugador que tire más bolos hacia abajo.

B/ En caso de que los dos contrarios consigan el mismo número de bolos hacia abajo, ganará la mano el que haya tirado más bolos (no tantos) hacia arriba.

C/ En caso de empate en número de bolos hacia abajo y hacia arriba, la mano queda por sacar.

D/ Si ninguno de los dos jugadores consigue bolos hacia abajo, la mano queda por sacar.

Artículo 16. Si alguno de los jugadores consigue la mano, su equipo es "mano" en la tirada hacia arriba de la siguiente bolada.

Artículo 17 El jugador "mano" tira en primer lugar.

Artículo 18. El jugador "mano" se proclama inmediatamente ganador del juego, si tirando hacia arriba completa los 52 tantos. Concluye entoces el juego, sin que su contrario de bolada tire hacia arriba.

Esta forma de ganar se denomina "romper el juego"

Artículo 19. En las tiradas hacia abajo no hay mano. Se juegan siempre con la mano por sacar.

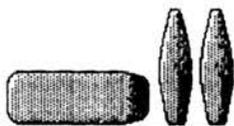


LA JATA

Artículo 20. El jugador que hace jata no tira hacia abajo en esa misma bolada.

Artículo 21 La jata otorga un tanto al equipo contrario.

Artículo 22. En caso de que con el tanto de jata, el equipo contrario complete los 52, se proclama inmediatamente ganador del juego y este concluye sin más tiradas.



EL FINAL DE UN JUEGO

Artículo 23. Tirando hacia arriba con mano:

Si el jugador mano completa los 52 tantos, se proclama ganador y el juego concluye de forma inmediata.

Artículo 24. Tirando hacia arriba con la mano por sacar:

A/ Si el primer jugador completa los 52 tantos, tira el segundo para intentar completarlos.

1. Si el segundo no los completa, se proclama ganador el primero.
2. Si el segundo también los completa, gana el jugador que haya tirado más bolos (no tantos) en esa tirada.

2.1. Si han empatado a bolos, tiran hacia abajo para desempatar.

2.2. Si persiste el empate, continúan tirando hacia arriba y hacia abajo hasta deshacerlo (se computan entonces los tantos)

B/ Si el primer jugador no completa los 52 tantos, y sí lo hace el segundo, éste se proclama ganador y el juego concluye.

Artículo 25. Tirando hacia abajo:

A/ Si el primer jugador completa los 52 tantos, tira el segundo para intentar completarlos.

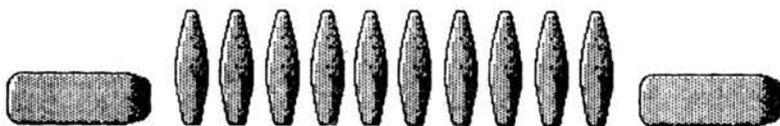
1. Si el segundo no los completa, se proclama ganador el primero.

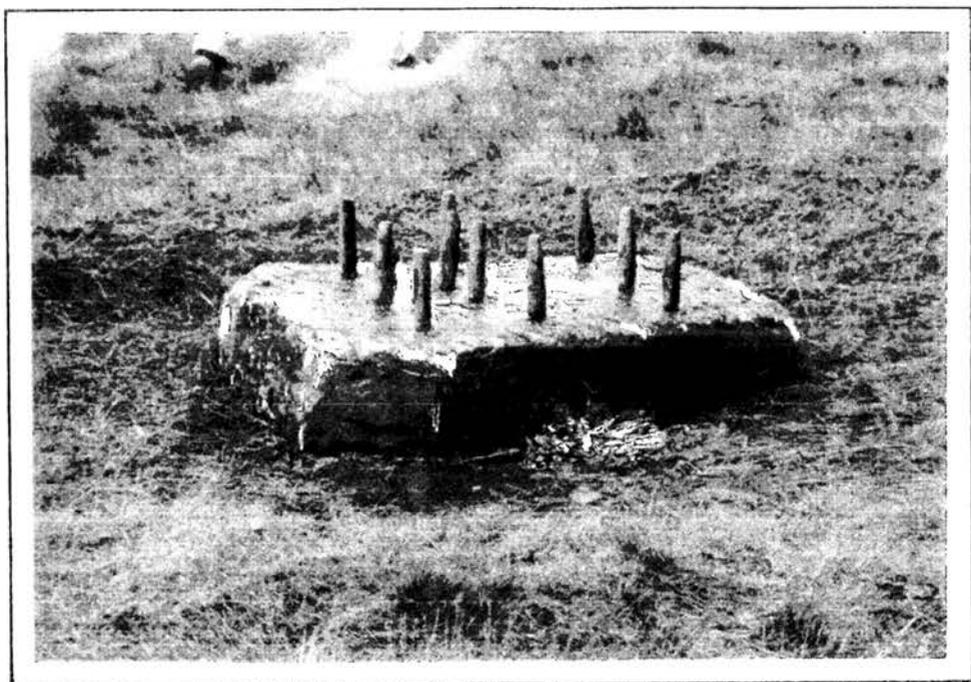
2. Si el segundo también los completa, gana el jugador que haya tirado más bolos en esa tirada hacia abajo.

2.1. Si han empatado, gana el jugador que haya tirado mayor número de bolos (no tantos) hacia arriba

2.2. Si persiste el empate, continúan tirando hacia arriba y hacia abajo hasta deshacerlo (se computan entonces los tantos).

B/ Si el primer jugador no completa los 52 tantos, y sí lo hace el segundo, éste se proclama ganador y el juego concluye.







ANTIGUA PISTA DE BOLOS

Foto cedida por D. José Alonso