

**REGLAMENTO REGIONAL DE BOLOS
LEON**

JT - F 1472



SERVICIO DE PUBLICACIONES
EXCMA. DIPUTACION PROVINCIAL DE LEON

REGLAMENTO DE JUEGO DE BOLOS

MODALIDAD LEONESA

REGLAMENTO DE JUEGO DE BOLOS

T. 962335
C. 7168/218

SEVICIO DE PUBLICACIONES
EXCMA. DIRECCION TERCERIZADA DE TRABAJO



REGlamento de Juego de Niños

Depósito Legal LE 364-1967

R.160155

REGLAMENTO DE JUEGO DE BOLOS

(MODALIDAD LEONESA)

LEON
IMPRESA PROVINCIAL
1967

REGlamento DE JUEGO DE BOLSAS
(MODALIDAD LEONESA)



1902
IMPRESA LITOGRAFICA
1902

REGLAMENTO DE JUEGO

El juego de bolos, de vieja raigambre en nuestros pueblos, practicado con gran intensidad en la mayoría de las comarcas de la provincia de León, es el que se determina en el presente Reglamento.

Dentro de las distintas modalidades que existen en las comarcas leonesas (Montaña, Ribera, Bierzo y Maragatería) se recoge por su mayor comodidad, interés y amplitud general del área geográfica, este sistema, dentro de un ejercicio físico completo, pues supera con ventaja a la mayoría de los deportes nacionales y extranjeros.

CAPITULO I

CAMPO DE JUEGO

Artículo 1.º—El campo de juego llamado “bole-
ra” ha de ser un terreno completamente horizon-
tal, limpio de hierbas y toda clase de obstáculos.

La constitución del terreno es indiferente, pero
ha de presentarse debidamente uniforme y de ma-

nera muy especial los lugares donde han de caer las bolas, para que ni "boten" ni se empocen demasiado; debiendo mantener el terreno una elasticidad conveniente que sólo la práctica puede enseñar.

Artículo 2.º—La "bolera" tendrá de 30 a 35 metros de largo y 8 a 10 metros de ancho. Estas medidas se consideran mínimas.

Artículo 3.º—En toda "bolera" existirán dos partes bien definidas: "castro" y "campo de juego".

a) "Castro" es la parte de la "bolera" donde se colocan los "bolos", su dimensión es la de un cuadrado que tiene 1,23 metros de lado.

b) "Campo de juego" es la parte de la "bolera" más grande y comprendida entre el "castro" y la "mano". En él, hay que considerar una línea recta imaginaria llamada "línea de tiro", la cual pasa por el centro del "castro" tomada desde la "mano" a lo largo de la "bolera".

CAPITULO II

ELEMENTOS DE JUEGO

Artículo 4.º—Los elementos de juego son de dos clases; que juegan y que no juegan.

Artículo 5.º—Los elementos que juegan son "bolos" y "bolas".

a) "Bolos" son unos trozos de madera torneada

da, de forma tronco-cónica. Es conveniente que sean de madera de encina, roble, haya o fresno.

Para jugar se necesitan nueve "bolos" grandes y otro más pequeño llamado "miche".

Los bolos tendrán 50 centímetros de largo; la base mayor donde se apoyan serán de 9 centímetros de diámetro, y la cúspide de 5 centímetros.

El "miche" tendrá 25 centímetros de largo; siendo la base de apoyo de 6 centímetros y la cúspide de 3 centímetros.

Los "bolos" se colocan en posición vertical sobre el "castro", apoyados por su base de manera que formen tres filas de tres "bolos" cada una con separación de 48 centímetros; llamándose 1.^a 2.^a y 3.^a fila, según su colocación, empezando a contar por la más próxima a la "mano".

El "miche" se coloca a los costados del "castro" derecha o izquierda y teniendo en cuenta el estilo de juego que se efectúa.

Sólo tienen nombre especial dos "bolos": el del "medio" y el "cincón".

Se denomina "bolo del medio" el que está colocado en el centro del "castro"; y "cincón" el que está en la primera fila y del lado donde se coloque el "miche".

b) "Bolas" son unos trozos de madera de forma semiesférica con el canto rebajado o achatado. El peso de las "bolas" debe oscilar entre

600 y 1.000 gramos, con un diámetro de 12 a 15 centímetros, debiendo ser de maderas duras y en lo posible de encina.

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 sus facultades físicas y su habilidad.

Artículo 6.º—Los elementos que no juegan son: "mano" y "rayas".

a) "Mano" es el sitio donde ha de colocarse el jugador para realizar la "tirada".

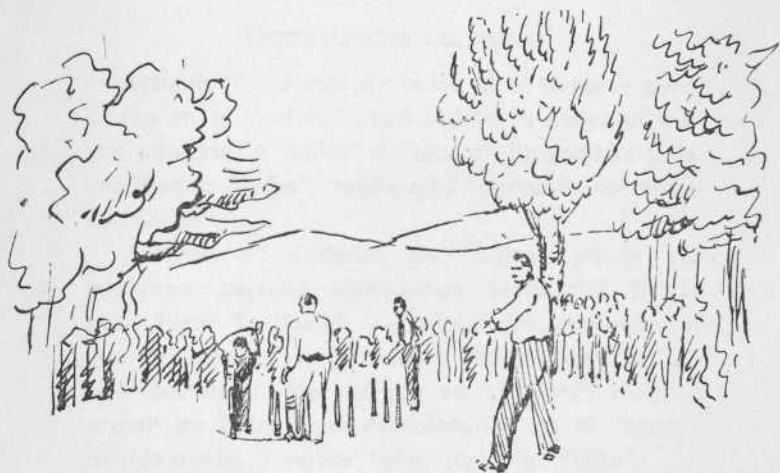
Consiste en un círculo de un metro de diámetro, situado en el "campo de juego" y estando su centro bajo la trayectoria de la "línea de tiro".

b) "Rayas" son las líneas dibujadas en el suelo de la "bolera" para señalar ciertas condiciones que deben observarse en el juego a efectos de cuenta de "tantos". Y tenemos:

1.—"Raya del Once" es la que une el "cincón" con el "miche", lo mismo jugando sobre el pulgar que jugando a la mano izquierda situado el jugador en la "mano".

2.—"Raya complementaria" es la que se traza desde el "miche" al "bolo" de la tercera fila de la parte superior.

3.—"Raya de parada" es el arco de circunferencia que rodea el "castro" por la parte opuesta a la "mano", coincidiendo su base con la primera



Iniciación del juego de Bolos

línea de “bolos”; tiene un radio de 2,5 a 3 metros y su centro es el “bolo” del medio. Toda bola que quede fuera de dicha “Raya” será birlada por el mismo jugador que la haya tirado tanto si a “bolos” o a “miche”.

CAPITULO III

GENERALIDADES DEL JUEGO

Artículo 7.º—Juego de bolos es el deporte practicado en la “bolera” cuyo objeto es hacer el mayor número de “bolos” o “tantos” jugando la bola, derribando “bolos”, realizando “onces” o efectuando “birles”.

Artículo 8.º—Jugador de “bolos” puede ser cualquier persona que tenga facultades físicas para jugar la “bola” y realizar los movimientos que son necesarios para ello; como coger las “bolas” del suelo, fijar el pie en el “tiro”, pinar o armar los bolos” que es colocarlos en el “castro” debidamente, y sobre todo, jugar la “bola”.

Artículo 9.º—El juego consiste en lanzar las “bolas” desde la “mano” de tal manera que hagan el mayor número posible de “bolos” o “tantos”. A esta operación se le denomina “tirada”.

Artículo 10.—Las “bolas” lanzadas desde la “mano” para que sean válidas tienen que cumplir las condiciones señaladas en el artículo 24.

Las que no se ajusten a dichos requisitos son “bolas nulas o cincas”.

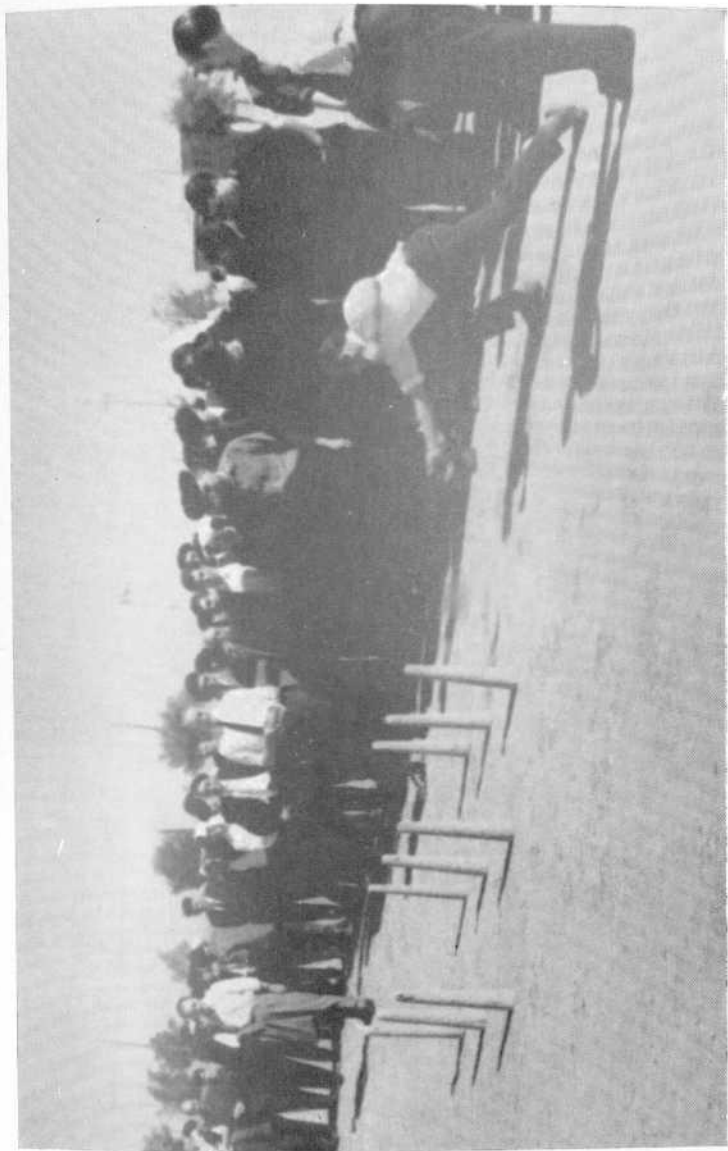
Artículo 11.—El “miche” tiene por finalidad señalar la jugada de mayor valor y perfección de juego, que es hacer “onces” desde la “mano”.

Artículo 12.—Se dice que un jugador hizo “once” cuando su “bola” lanzada desde la “mano” sea válida y cruce o descubra la raya del “once” claramente, sin haber salido por arriba de la tercera fila de los bolos ni de la raya complementaria.

También se cuenta “once” a la “bola” que derriba el “miche” sin salir del “castro” por su tercera fila de “bolos” y sin rebasar la raya complementaria del “once”.

Artículo 13.—Birlar es la operación deportiva de hacer “bolos o tantos” lanzando la bola desde el lugar donde quedó situada en el acto de ser lanzada desde la “mano” con valor positivo. Sólo birlarán las bolas situadas fuera del “castro”, pues la que quede en el centro tiene un valor de seis “tantos” y si al entrar derribó dos bolos se cuentan 7, si cayeron 3 bolos suman 8 tantos, sumando tantas unidades, cuantos bolos hayan caído al coeficiente cinco. Señalamos que el “bolo” del medio tiene dos “tantos” de valor cayendo solo, lo mismo lanzando tiro, que birlando.

Lanzada la “bola” desde el lugar de parada se



Campeonato de bolos leoneses

contarán los “bolos o tantos que derribe”. Si da la bola al “miche” se contarán cuatro tantos, más los bolos que derribe bolo y miche siempre que la bola entre por el “castro” o toque algún bolo. Si cae sólo el “miche” carece de valor el “birle”.

En el “birle” no se permite arrodillarse, ni apoyar la mano en el suelo.

La valoración de las jugadas estará estimada por un “contador árbitro” que sumará todos los tantos válidos de cada jugador haciendo el total general de cada juego por equipo.

CAPITULO IV

REGLAS DEL JUEGO

Artículo 14.—El jugador observará las reglas siguientes:

a) No lanzar la “bola” mientras no estén bien pinados los “bolos”.

b) No salirse del sitio de la “mano” con el pie más avanzado hacia el “castro” en el momento de lanzar la “bola” ni tampoco arrastrarlo fuera del mismo.

c) Acatar y obedecer las intrucciones que le dé el “contador” árbitro que juzga el juego, así como aceptar sus fallos en orden a validez de “bolas” y tantos obtenidos.

d) No interferir a los jugadores del equipo contrario para que realicen el juego en las condiciones más favorables a su gusto y conveniencia.

e) No situarse dentro de la "raya de parada" excepto cuando tenga que "pinar los bolos".

f) No tocar los "bolos" mientras estén jugando y el "contador" los haya valorado debidamente.

Artículo 15.—En toda competición habrá un "contador" el cual dirá en voz alta el valor que obtiene cada "bola", siendo sus fallos inapelables.

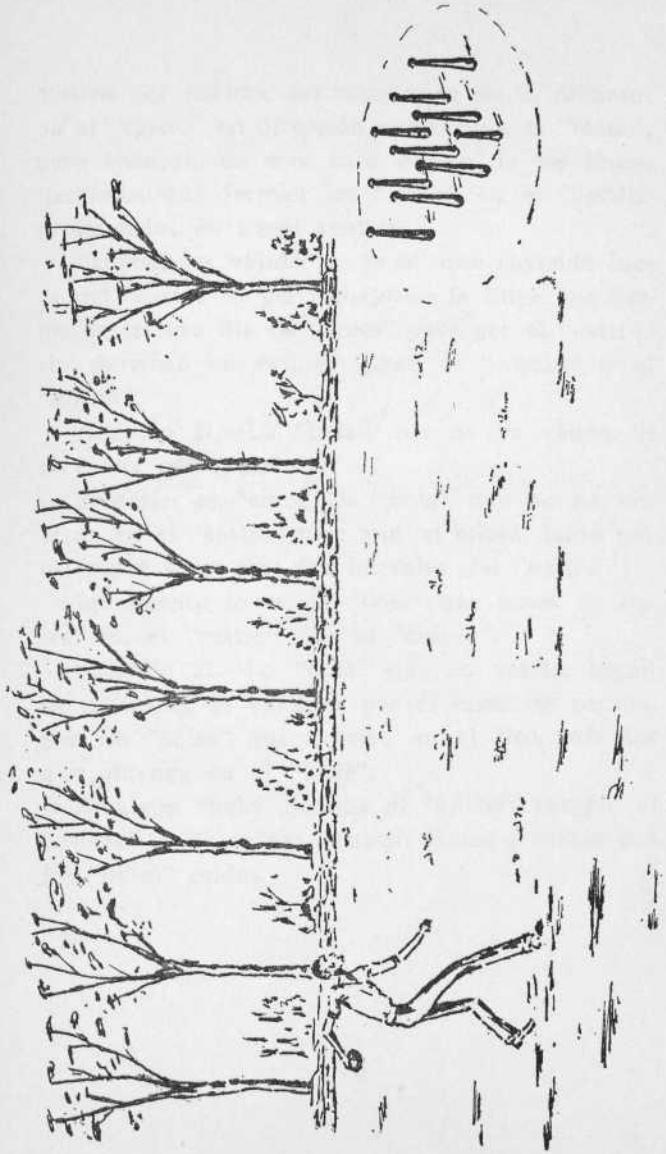
Artículo 16.—El "contador" anotará los "tantos" o "bolos" que van haciendo los jugadores de los equipos, para poder determinar de manera inequívoca, al ganador.

Artículo 17.—El "contador" no permitirá iniciar el juego, si la "mano" o el "miche" no están colocados debidamente.

Artículo 18.—La "bola" una vez lanzada por el jugador no la puede repetir ni a pretexto de tropezos, rozaduras, deslizamientos, etc.

Artículo 19.—Las "bolas" no deben ser obstaculizadas en la jugada por ningún concepto; ni tampoco pararlas ni sujetarlas hasta que lo hagan por sí mismas, en cuyo momento, el "contador" dará su valoración.

Artículo 20.—La "bola" para que sea válida ha de pasar dentro del "castro" o de los 50 centí-



Lanzamiento de Bola

metros 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.

También es válida la "bola" que cayendo fuera del "castro" y por debajo de la línea que forma la tercera fila de "bolos" pase por el "castro" sin derribar en primer lugar el "cincón" o el "miche".

Artículo 21.—La "bola" que no es válida se dice que es "cinca".

También es "cinca" la "bola" que no ha entrado en el "castro" más que su mitad, tanto por el frente como por los laterales del "castro".

Igualmente lo es, la "bola" que antes de entrar en el "castro" tira el "cincón".

Artículo 22.—La "bola" que es válida, según su recorrido, se valorará por el lugar de parada, por los "bolos" que derribe en el tiro, más los que obtenga en el "birle".

Si algún "bolo" derriba al "miche" excepto el "cincón", se le agregan cuatro tantos a sumar con los "bolos" caídos.

CAPITULO V

MODALIDADES DEL JUEGO

Artículo 23.—Se pueden distinguir tres modalidades de juego: “Juego libre”, “juego de competición, y “juego de concurso”.

Artículo 24.—El “juego libre” se realiza siempre entre dos equipos y se ajustará a lo siguiente:

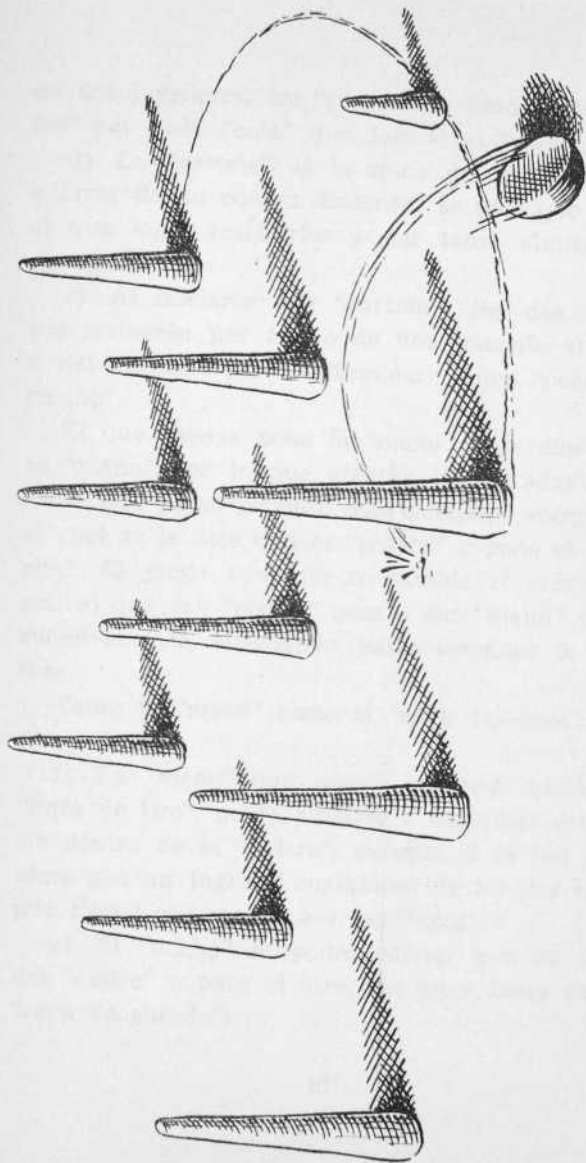
a) Si los equipos están formados por uno o dos jugadores, cada uno jugará con dos “bolas”. Si son más jugadores, entonces jugarán con una sola cada uno.

b) Los equipos efectuarán igual número de “tiradas”; siendo éstas las necesarias para que uno de ellos se “salga”; es decir, tenga los “bolos” suficientes que requiera el juego, teniendo en cuenta el número de jugadores de cada equipo.

c) Cada “juego” se cifra en un número de “tantos” que están en relación con el número de jugadores y por consiguiente de “bolas” que intervienen en las “tiradas”. Así:

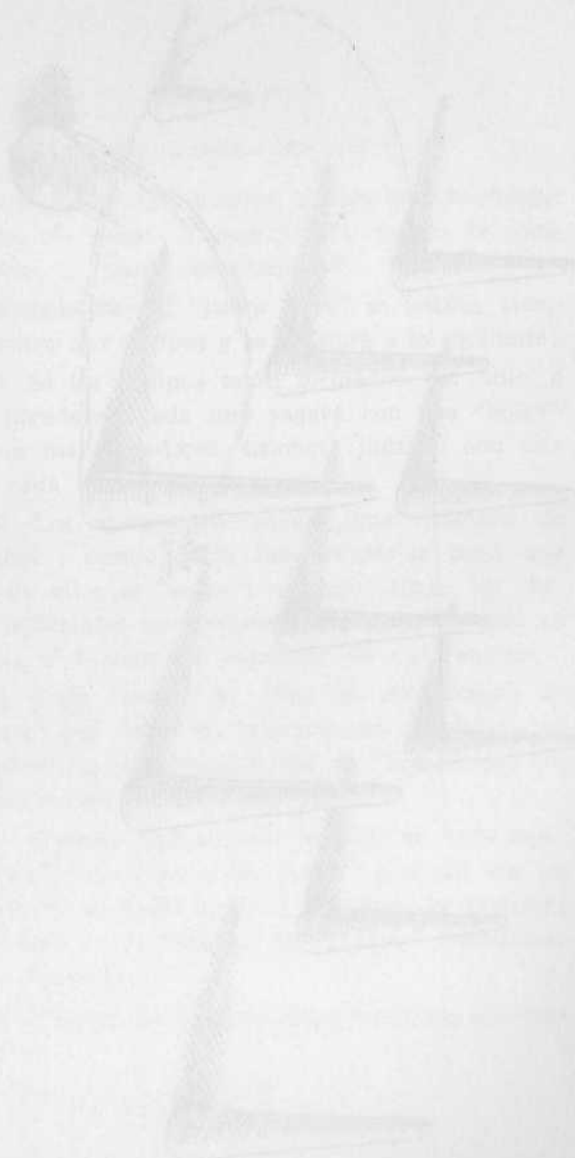
1) Cuando hay un solo jugador en cada equipo los “juegos” son a 40 “tantos” y si son dos los jugadores se hacen a 60 u 80, según la demanda que haya en la “bolera” para nuevas competiciones o “partidas”.

2) Cuando los equipos están formados por más



Bola marcando el «once»

Scale of points in which



de dos jugadores, los "juegos" se fijan a 20 "bolos" por cada "bola" que juegue el equipo.

d) La "partida" es la suma de tres "juegos" a favor de un equipo. Entonces se dice que ganó el que logre realizarlos y por tanto elimina al contrario.

e) Al iniciarse una "partida", los dos equipos sortearán por medio de una moneda al aire o del "miche" para determinar quien pone la "mano".

El que acierta pone la "mano" y se dice que es "mano" por lo que efectúa las "tiradas" durante este juego primero que el equipo contrario, al cual se le dice que es "postre" y pone el "miche". Al juego siguiente se cambia el orden; o sea, el que era "postre" pasa a ser "mano" y así sucesivamente, alternando, hasta terminar la partida.

Tanto la "mano" como la "raya del once" son discrecionales.

f) La "mano" que estará siempre sobre la "línea de tiro", podrá situarse a cualquier distancia dentro de la "bolera", excepto si es tan próxima que un jugador cualquiera de los dos equipos, llegue con su mano a los "bolos".

g) El "miche" se podrá colocar por un lado del "castro" o para el otro, sin estar fuera de la "raya de parada".

h) La "raya del once" puede ser recta o curva, pero nunca quebrada y estando sujeta a las mismas limitaciones que el "miche".

i) Para ganar un "juego" es necesario que el equipo "postre" haga tantos "bolos" como el equipo "mano" más uno, en las mismas tiradas o salirse antes que el equipo "mano" pueda hacer los tantos del juego.

j) En caso de igualar a "tantos", cuando hayan rebasado los señalados para cada "juego", estando iguales de "tiradas", tendrán que continuar haciendo nuevas "tiradas" hasta que rompa esta igualdad ganando el que más "tantos" haga en una de estas "tiradas" de desempate.

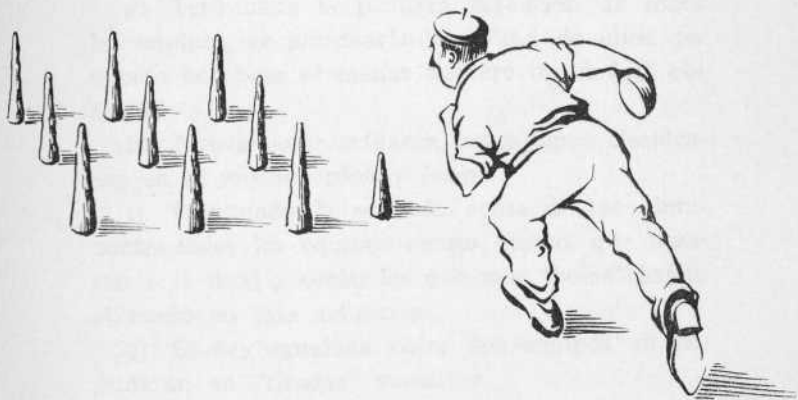
Artículo 25.—El juego de "competición" será reservado para campeonatos oficiales donde tomarán parte equipos representantes de Municipios diferentes o pueblos clasificados en campeonatos locales. Y se resolverá por un sistema de eliminatorias teniendo en cuenta lo siguiente:

a) Cada equipo estará formado por cuatro jugadores.

b) Cada jugador tirará dos "bolas" para cada lado desde la misma "mano".

c) Se fijará "mano" de doce a quince metros de distancia del "castro".

d) La "raya de once" formará una semicircunferencia en cada lado del "castro" tomando por



Jugador efectuando el «birle»

centro de la misma el "bolo" de la segunda fila de cada lado y el "miche" se colocará en dicha "raya" a 45 centímetros del "cincón".

e) Los equipos actuarán mediante sorteo.

f) El orden de "tirada" de los jugadores de cada equipo será el determinado en sorteo por el cual se confeccionó la lista de equipos participantes.

g) Terminada la primera actuación de todos los equipos, se eliminarán la mitad de ellos, tomando por base el menor número de "bolos" obtenido.

h) Nuevamente actuarán los equipos clasificados en el mismo orden y forma.

i) Terminada la segunda actuación, se eliminarán todos los equipos menos cuatro, que pasarán a la final y serán los que más "bolos" hayan obtenido en esta actuación.

j) Si hay igualdad entre dos equipos, se eliminarán en "tiradas" sucesivas.

Igualmente se procederá si este empate se produjera para el segundo lugar, debiendo clasificarse tres equipos por el número de "tantos" alcanzados, cuyos 12 jugadores integrantes de estos tres equipos, resolverán en "tirada" personal el campeón individual para adjudicarle el trofeo, premio de la competición.

A los equipos clasificados como ganadores del

1.º, 2.º y 3.º puesto, se les hará entrega de los premios en metálico establecidos, según la puntuación lograda en su actuación.

Artículo 26.—La Federación Leonesa de Bolos respeta las modalidades de juego existentes por tradición en algunos pueblos, para que jueguen al uso local y celebren las pruebas programadas en sus fiestas. Este Reglamento sólo es de aplicación en competiciones, campeonatos y concursos de rango provincial o nacional y en aquellas localidades que ya vienen siguiendo estas normas.

Artículo 27.—El “juego de concurso individual” se efectuará siempre considerando que el equipo lo forma un jugador solamente. Sus características son las siguientes:

a) La “mano” será fijada en dos posiciones, una más corta y otra más larga.

b) Cada jugador podrá intervenir cuantas veces lo desee, previa inscripción y abono del derecho establecido.

c) La “tirada” consistirá en lanzar cuatro “bolas”, dos para cada lado, desde la “mano” señalada.

d) El “miche” también será fijo, pero colocándolo alternativamente para un lado y otro, al objeto de que el jugador pueda realizar las “tiradas” correctamente.

e) Al iniciarse la competición se fijará la

“mano” y el “miche” y se determinará las demás condiciones de la misma en orden a las inscripciones, “tiradas”, etc.

f) Será ganador el jugador que en una “tirada” obtenga mayor número de “bolos” sumados los “tantos” de las cuatro “bolas”. Caso de empate entre varios jugadores, efectuarán nuevas “tiradas” cada uno, hasta lograr desempatar y que uno de ellos logre el mayor número de “bolos”, para clasificarse campeón absoluto.

León, 15 de mayo de 1967.

**El Secretario de la Federación,
OLEGARIO RODRIGUEZ CASCOS**

V.º B.º:

**El Presidente,
DAVID VILLANUEVA**

CONFORME:

**El Gobernador Civil, Presidente de la J. P.
de Educación Física y Deportes,
LUIS AMEIJIDE AGUIAR**

