

Bolo Leones

COLOCACIÓN DE LA BOLA EN EL REGLAMENTO DEL BOLO LEONÉS

1. Si el lanzamiento de la bola se va a hacer hacia la derecha del Castro, "sobre el pulgar", por hallarse colocado el Miche en este lado, la bola se sitúa con su parte esférica en el cuenco de la mano y asentada en la zona saliente aneja al dedo pulgar. Con los demás dedos, estirados y adaptándose a la forma de la bola, se procurará que con ellos y el pulgar se consiga una especie de pinza que sujete la bola para tenerla dominada en el momento del lanzamiento.

2. Cuando el lanzamiento se va a efectuar a la izquierda del Castro, "a la mano", por estar situado el miche en ese lado, se coloca la bola sobre su canto, asentado en la zona saliente aneja al dedo pulgar y con su parte esférica en contacto con la zona prominente del dedo meñique. Este dedo y los otros tres mayores se adaptarán a la forma de la bola, coincidiendo el dedo índice extendido con el canto de la misma. El pulgar se apoyará sobre la superficie plana de la bola, constituyendo con los demás dedos una especie de pinza con la que se tiene la bola dominada en el momento del lanzamiento.

Estas colocaciones de la bola se cambian de posición para los jugadores zurdos al efectuar su lanzamiento con la mano izquierda.

TÉCNICAS DE LANZAMIENTO

Situado el jugador en la mano de tirada, se abren las piernas en forma de compás, no excesivamente abierto ni cerrado, formando un ángulo de 45 grados aproximadamente, siempre en una postura cómoda, teniendo en cuenta que para lanzar hacia la derecha del Castro se adelanta la pierna izquierda y para lanzar hacia la izquierda se adelanta la pierna derecha.

Colocada la bola en la mano derecha, según indicamos, se completará con la mano izquierda apoyada suavemente sobre el canto de la bola si se lanza hacia la derecha y en la parte esférica si se hace hacia la izquierda. Brazos y manos con la bola formarán con el codo correspondiente un ángulo obtuso de unos 130 grados, casi a la altura del pecho.

En esa postura el jugador está dispuesto para efectuar el lanzamiento. Sincrónicamente se suelta la mano izquierda y se bascula el brazo derecho con la energía conveniente a la distancia, al tiempo que se fija la vista en el costado o parte del Castro en el que pretendamos que aterrice la bola, mientras la mano que la sostiene realiza un giro de muñeca hacia el lado que vayamos a efectuar el lanzamiento para dotarla de efecto ayudado por un pequeño giro de tronco al mismo lado. En igual sincronía se flexiona un tanto la pierna adelantada y la otra se apoyará sobre la puntera del pie en el momento de salir la bola hacia el Castro.

- Otra técnica, apenas usada, consiste en partir de pies casi juntos realizando inmediatamente un pequeño impulso para efectuar, después, todos los movimientos de forma sincrónica, adelantar la pierna, vascular el tronco, girar tronco y muñeca, etc.
- La efectividad del juego del bolo leonés se dirige a conseguir la jugada del "Once" o "ahorcado", debe representarse con una d relajada aunque muchas veces y sobre todo en la participación en partidas el jugador se supedita a conseguir con su lanzamiento los bolos o tantos necesarios para ganar.
- Los lanzamientos del jugador del bolo leonés se pueden realizar efectuando la tirada de su bola de forma "rastrera", próxima al suelo, "rentera" botándola con anterioridad al Castro y que realice un largo recorrido en su trayectoria, a media altura procurando que el bote tenga lugar en los costados o interior del Castro y alta y "pingona" más espectacular y de mayor belleza, aunque no siempre la más efectiva si las canchas son sólo regulares.
- Cuando el jugador quiere conseguir una bola "picada" debe situarla sobre la mano de forma casi vertical y al efectuar el lanzamiento levantar más el brazo, logrará así que la bola circule con mayor rapidez y trayectoria.

REGLAMENTO DE JUEGO. BOLO LEONÉS.

CAPÍTULO I. Generalidades.

Art 1º. El Bolo Leonés, diferenciado de otras modalidades por sus peculiares características, se desarrolla en un campo de tierra llamado "Bolera" y cuyo objetivo final es el conseguir el mayor número de "Bolos" o "tantos" posibles; mediante los elementos de juego y las reglas por las que se rige.

Art 2º. Jugador de bolos puede ser cualquier persona que tenga las facultades físicas y psíquicas suficientes para desarrollar este deporte.

CAPÍTULO II. Campo de juego.

Art 3º. 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 especial ha de procurarse una elasticidad conveniente en los lugares donde han de caer las bolas, que no boten ni empocen demasiado, para que la trayectoria de la bola responda al impulso del lanzamiento y al efecto dado a la misma por el jugador.

Art 4º. El campo de juego tendrá unas dimensiones de 25 a 30 metros de largo, y de 9 a 10 metros de ancho. Estará vallado y en la zona de castro y birle con la suficiente altura para que en el lance y en el birle evite que las bolas salgan del campo.

Art 5º. En toda Bolera existirán dos zonas bien diferenciadas:

1º ZONA DE RECEPCIÓN o aterrizaje de las bolas, que contiene:

1. El Castro, que es un cuadrado de un metro con cuarenta centímetros de lado, donde se "pinan" o colocan los nueve bolos mayores, apoyados sobre su base y formando tres filas, de tres bolos cada una con separación de 55 centímetros, llamándose 1ª, 2ª y 3ª fila; según su colocación y empezando a contar por las más próximas a la mano de lanzamiento y hacia el frente. En los costados del castro, derecha o izquierda, considerados desde la mano hacia delante y teniendo en cuenta el estilo de juego que se efectúe se coloca el "miche" o bolo más pequeño. Además del miche tiene nombre especial dos bolos del castro: El "Cincón" que es el bolo ubicado en la primera fila, del lado donde se coloque el miche, y el "Bolo del Medio" que recibe este nombre por encontrarse en el centro del castro.

2. El Sobre castro es la prolongación del castro en cincuenta y cinco centímetros, en dirección al lanzamiento de la bola.
3. El Castro se situará de modo que la distancia de la última fila de bolos al tope de la Bolera, no sea inferior a cuatro metros, ni superior a seis metros.

2º ZONA DE LANZAMIENTO, que es el resto de la Bolera, y sobre el que la línea imaginaria de tiro o eje mayor de la misma se sitúa la "mano".

CAPÍTULO III. Elementos de juego.

Art 6º. Los elementos de juego son de dos clases ELEMENTOS QUE JUEGAN Y ELEMENTOS QUE NO JUEGAN

Art 7º. Los ELEMENTOS QUE JUEGAN son "bolos" y "bolas".

1. Los Bolos serán de madera de chopo, haya o palera, torneados de forma tronco cónica, de cincuenta y cinco centímetros(55 cm) de altura, diez de base y cuatro aproximadamente en su cúspide.
Se necesitan nueve bolos mayores y otro más pequeño(miche) cuyas dimensiones serán las de (30 cm) de alto, siete de base y tres de cúspide.
2. Las Bolas serán de madera de encina (siempre que sea posible), de forma semiesférica, achatadas o rebajadas en su borde, con un diámetro de doce a dieciséis centímetros y un peso no inferior a 800 gramos, ni superior a 1.000.
3. En las categorías de infantiles y menores las bolas no sobrepasarán los seiscientos gramos(600 gramos) de peso.

Art 8º. LOS ELEMENTOS QUE NO JUEGAN son "Mano" y "Rayas"

1. La "Mano" es el lugar dónde ha de colocarse el jugador para realizar la tirada lanzando la bola. Físicamente es un cuadrado de 1,25 metros de lado y su colocación será centrada sobre la línea de tiro y nunca a una distancia inferior a seis metros del castro.
2. "Rayas" son las líneas dibujadas en el suelo para señalar las condiciones necesarias y valorar la cuenta de tantos.
1º RAYA DEL ONCE es la que une el Cincón o el bolo inmediato de la segunda fila con el Miché, lo mismo jugando sobre el "pulgar" que jugando "a la mano" y que una bola válida en su trayectoria ha de descubrir o sobrepasar claramente, estando ésta limitada por el Miche. Puede ser recta o curva, nunca quebrada, partiendo del Cincón o del bolo de la segunda fila. Si no parte de ningún bolo se señalará su comienzo de manera adecuada. En las competiciones oficiales partirá siempre del Cincón. 2º RAYA COMPLEMENTARIA, es la que une el Miche con el Bolo de la segunda o tercera fila, o cerrada con la Raya de parada. 3º 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.

4º RAYA DE SOBRECASTRO, es la que limitan los cincuenta y cinco centímetros de la prolongación del Castro, medida desde la última fila de bolos y siguiendo las líneas naturales derecha izquierda de los mismos.

5º LAS RAYAS DEL ONCE Y COMPLEMENTARIAS, no se introducirán en el Castro ni sobrepasarán la Raya de parada.

CAPÍTULO IV. Reglas de juego y arbitraje.

Art 9º. El jugador observará las siguientes reglas:

- 1º No lanzar las Bolas mientras no estén pinados los Bolos.
- 2º No salirse de la mano en el momento de lanzar la bola.
- 3º Acatar las instrucciones que le dé el Juez-Árbitro, así como aceptar sus fallos en orden a la validez de bolas y tantos obtenidos.
- 4º No situarse dentro de la Raya de parada excepto cuando tenga que pinar los bolos.
- 5º No tocar los bolos mientras están jugando y el contador no los haya valorado debidamente.
- 6º No interferir de ninguna forma en los jugadores mientras realizan su juego.

Art10. En toda competición el Juez-Árbitro contador dirá en voz alta el valor de cada bola, siendo sus decisiones inapelables.

Art11. El Juez-Árbitro contador, anotará los tantos o bolos que vayan haciendo los jugadores para poder determinar de manera inequívoca el Ganador.

Art12. EL JUEZ-ARBITRO, NO PERMITIRÁ EL INICIO DEL JUEGO:

1. Si el jugador no se presenta debidamente uniformado.
2. Si la mano y el miche no están debidamente colocados.
3. Si los Bolos y Bolas no son reglamentarios.
4. Si el campo de juego no está libre de personas ajenas a la partida o de objetos que puedan entorpecer el normal funcionamiento y desarrollo del juego.

Art 13. La bola una vez lanzada por el jugador no la puede repetir a pretexto de tropiezos, rozaduras, deslizamientos, etc.

Art 14. Las Bolas no serán obstaculizadas bajo ningún concepto, ni parafas, ni sujetarlas hasta que no se detengan por sí mismas, en cuyo momento el contador dará su valoración.

CAPITULO V. Validez y valoración de las jugadas.

Art 15. Las bolas válidas o positivas son las que lanzadas desde la mano, aterrizan o votan en el Castro, Sobrecastro o sobre las líneas que delimitan ambos. Las que boten fuera del Castro y hayan entrado claramente en el mismo aunque derriben el Cincón y la que en su caída fuera del Castro y por debajo de la tercera línea que forma la tercera fila de Bolos pase por el Castro. También es válida la bola que entra en el Castro más de su mitad, tanto por el frente como por los laterales.

Art 16. La bola que no es válida se dice que es "Cinca". También es "Cinca" la Bola que no ha entrado en el Castro más de su mitad, tanto por el frente como por los laterales del mismo.

- Igualmente es Cinca la Bola que antes de entrar en el Castro derribe el Cincón o el Miche.
- También es Cinca la Bola que al ser lanzada desde la Mano rebasa la línea natural formada por los bolor de la tercera fila y luego entra en el Castro o derriba algún bolor.

Art 17. VALORACIÓN DE LAS JUGADAS:

1. Según su recorrido, por la situación de parada, se contabilizarán los Bolos que derribe la Bola en su trayectoria, más lo que consiga en el "Birle".
2. Si la Bola queda en el Castro o dentro de la Raya de Parada, se contarán SEIS "bolos o tantos", más los derribados en su total recorrido en unidades superiores a UNA.
3. Si la bola queda situada fuera de la Raya de Parada, se valorará en uno o más de los que derribe en número superior y los que consiga en el "Birle".
4. Cuando el Birle es suprimido, por condiciones establecidas de antemano, se fija como norma general que la Bola situada, claramente, fuera de la Raya de Parada valga CUATRO tantos, más los conseguidos por demibo de más de un bolor o del Bolo del Medio sólo.

Art 18. La Bola que en tirada o birle derribe sólo el Bolo del Medio se le contará un tanto más.

Art 19. A los tantos que obtenga la Bola en su tirada se le sumarán CUATRO más, cuando algún Bolo derribe el Miche, jugada denominada MACHO.

Art 20.

1. Una Bola vale "once", tradicionalmente "ahorcado" o cuando lanzada desde la Mano es válida y cruza y descubre la Raya del once claramente o derriba el Miche, teniendo por norma general que no rebasa la tercera fila de bolos ni la Raya Complementaria. Sin embargo se contará también "Once" a la Bola que en su trayectoria pase por el Sobrecastro o que botando dentro de él se introduzca en el Castro entre los dos bolos de la tercera fila del lado en que se encuentra el Miche y cruce o descubra, claramente, la Raya del Once o derribe el Miche, sin rebasar, en su recorrido la Raya Complementaria.
2. Si la Bola que realiza la jugada del Once queda dentro de la Raya de Parada se le contabilizarán CINCO tantos más a su valoración, es decir, valdrá, 16, a los que sumará, en su caso, el Bolo del Medio, contando, 17, si éste es derribado sólo, si lo es acompañado a otro o cuando sean dos bolos distintos los derribados. Si fuesen tres los caídos, su valor será, 18, etc.
3. Fuera de la Raya de Parada el valor del Once se le añadirá el de los bolos derribados, más los que consiga en el Birle.
4. En el caso de suprimirse el Birle, por condiciones establecidas de antemano, cuando la Bola queda fuera de la Raya de Parada y ha realizado la jugada del Once se cuentan 14 tantos, si no derriba ningún bolor o solamente uno en su total recorrido, QUINCE si derriba el Bolo del Medio o dos bolos, DIECISEIS, si los bolos caídos son tres, etc.

Art 21. Cuando se dé la coincidencia, que una Bola en su correcta trayectoria atraviese la Raya del once y uno de los bolos del Castro derribe el Miche, al valor de la jugada del "Once" se añadirá el del Macho, CUATRO tantos más (20 tantos).

Art 22. La Bola que se contabilice como Once y en su recorrido posterior derribe algún Bolo, serán también valorados, siempre que sean más de uno los caídos y, si es uno sólo, no coincidan con el Bolo del Medio derribado antes.

CAPÍTULO VI. Birles.

Art 23. Birlar es la operación deportiva a seguir por todas aquellas bolas de valor positivo que queden situadas fuera de la Raya de Parada, lanzando la Bola desde el lugar donde quedó situada con el objeto de dembar el Miche con algún Bolo o uno o varios bolos para añadir tantos al lanzamiento desde la Mano.

Art 24. Toda Bola en situación de Birle tanto a Miche como a Bolos, se birlará a voluntad del jugador que realice la jugada, sin importar el recorrido efectuado por la Bola. Si la Bola lanzada se saliera de la Bolera el Arbitro la colocará para su birle dentro de la misma, a la altura por donde hubiera salido.

Art 25. El Birle será valorado:

1. Contabilizando todos los bolos que derribe la bola y derribado entre sí.
2. Los bolos que derribe la Bola y Miche y siempre que la Bola entre en el Castro. A este Birle se le contarán cuatro tantos más, valor añadido por el Miche derribado. Si derriba sólo el Miche, carece de valor la jugada.
3. Cualquier Bolo o Miche claramente desequilibrado, se contará como válido, sin importar dónde se halle apoyado.
4. Si un Miche en el Birle fuera desplazado más allá de su propio largo y por cualquier circunstancia quedase pinado, se considerará derribado.

Art 26. Normas de Birle:

1. La Bola en situación de Birle no se moverá hasta no efectuar el mismo, estando sujeta a las eventualidades que se puedan producir con otras bolas positivas dentro de la misma jugada.
2. Para efectuar el Birle se marcará con un círculo la situación de la Bola, el jugador pondrá un pie dentro del círculo y no podrá despegarlo ni arrastrarlo fuera del mismo, al realizar la jugada.
3. El jugador que Birla a Miche no podrá derribar más que el Miche y dos Bolos sin soltar la Bola de la mano.
4. El jugador al efectuar el Birle, no podrá apoyarse en el suelo con manos, rodilla, ni introducir el pie en la Raya del Once, ni complementaria.
5. El jugador, si por impulso del Birle perdiera el equilibrio y se apoyara en alguna parte, carecerá de valor el mismo.

CAPÍTULO VII. Modalidades de juego.

Art 27. Se pueden distinguir tres modalidades de juego:

1. Juego de partida Libre.
2. Juego de Competición.
3. Juego de Concurso.

Art 28. El juego libre se realizará entre dos equipos con las siguientes normas:

1. Los equipos se formarán por uno, dos o más jugadores.
2. Los formados por uno o dos jugadores, tirarán dos bolas cada jugador.

3. Las partidas se jugarán a tres o cuatro juegos ganados(según convenga la organización) resultado vencedor el primer equipo en conseguirlos jugando una sola Bola por jugador.
4. Los jugadores cifrarán en la suma total de 20 tantos por Bola.
5. Si en algún juego se produjeran empates se deshará esta situación mediante nuevas tiradas hasta alcanzar un ganador.
6. En las partidas de tres o más jugadores, cada equipo puede inscribir uno o varios suplentes, lo que podrán intercambiar al comienzo de cada juego. Para ello deberán ser inscritos antes de comenzar la partida.
7. Los jugadores inscritos en una partida no podrán jugar en otra distinta aunque fueran del mismo Club mientras dure la misma competición.
8. En las partidas de juego libre, el Miche y la Mano son discrecionales siempre dentro de los cauces reglamentarios.
9. El comienzo de cada partida será mediante sorteo, lanzando una Moneda o el Miche, señalando la mano el equipo que le correspondiera en suerte, colocando el Miche el equipo contrario, y cambiando alternativamente durante toda la partida.
10. Los Clubs podrán formar excepcionalmente los equipos con jugadores juveniles, seniors o veteranos, si así les interesa.

Art 29. El juego Concurso competición será para campeonatos oficiales: Comarcales, Oficiales o Territoriales. Se jugarán por sistema eliminatorio, teniendo en cuenta las siguientes normas:

a) Campeonato Individual

1. En la primera vuelta participarán todos los jugadores según el orden que mediante sorteo hayan obtenido. Cada jugador efectuarán dos tiradas. Se clasificarán los 16 primeros.
2. En la Segunda Vuelta "Octavos de Final" participarán los 16 jugadores que tirarán con arreglo a la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más. Cada jugador efectuará dos tiradas, quedando eliminados los 8 últimos.
3. En la Tercera Vuelta "Cuartos de Final" participarán los 8 ganadores de menos a más puntuación, con dos tiradas, quedando 4.
4. En la Cuarta Vuelta "Semifinal" los cuatro jugadores en competición, tirarán de acuerdo a la clasificación obtenida en la vuelta anterior de menos a más, cada jugador realizará dos tiradas quedando eliminados los dos últimos.
5. En la Quinta Vuelta "Final" participarán los dos jugadores, que alternarán las dos tiradas de acuerdo con la clasificación alcanzada. 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, realizándose tantas como sean necesarias para deshacer el empate y con alteme del orden de las mismas.

b) Campeonato por Equipos:

1. En la Primera vuelta participarán 12 equipos de dos jugadores cada equipo. Cada jugador efectuará dos tiradas y se sumarán los tantos obtenidos por cada jugador. Quedarán eliminados los cuatros equipos que menos bolos hayan realizado.
2. En la Segunda Vuelta "Cuartos de Final" participarán 8 equipos y efectuarán dos tiradas y los tantos obtenidos por cada uno se sumarán. Quedarán eliminados 4 según su puntuación.
3. En la Tercera Vuelta "Semifinal" los 4 equipos que siguen en concurso efectuarán dos tiradas por jugador y los tantos obtenidos se sumarán, quedan eliminados los dos últimos.
4. En la Cuarta Vuelta "Final" participarán dos Equipos. Cada jugador efectuará dos tiradas y se sumarán los tantos obtenidos quedando vencedor el Equipo que más bolos haya conseguido en todas las Vueltas. El orden de tiradas en la Primera vuelta será mediante sorteo y en las siguientes tiradas de menos a más bolos obtenidos.

Art 30. El juego de CAMPEONATOS LIBRES se efectuará siempre considerando que el Equipo lo forma un jugador solamente. Se caracteriza por las siguientes normas:

1. La mano se fijará de 11 a 15 metros.
2. La tirada consistirá en el lanzamiento desde la Mano de 4 Bolas, dos para cada lado del Castro.
3. El Miche también será fijo, colocándolo altemativamente para un lado y otro, al objeto de que el jugador pueda realizar las tiradas correspondientes.
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.
5. Será ganador el jugador que en una tirada obtenga mayor número de bolos, sumando los tantos de las cuatro Bolas.
6. En caso de empate entre varios jugadores, efectuarán nuevas tiradas(una por cada jugador) hasta lograr el desempate, resultando de esta forma el Campeón Absoluto.
7. Los cambios en la fijación del número de tiradas por jugador, serán también, comunicados al iniciarse el Campeonato.
El uso y costumbre del Juego de Bolo Leonés en distintas comarcas y pueblos, por tratarse de cultura propia será respetado, pudiendo mantener sus reglas y normas en todos los Campeonatos Libres, tanto Comarcales como Locales.

Art 31. En Concursos y Competiciones oficiales, el Miche se colocará en la conjunción de las rayas que resulte del arco trazado tomando como eje el Bolo tercero de la primera fila contrario al Cincón y el Bolo tercero de la fila del Cincón con la prolongación de la raya del Castro de la primera fila. Se cerrarán la raya del Once con el arco que resulte tomando como eje el punto medio de la raya de prolongación ente el Cincón y el Miche.

Art 32. En Concursos y Competiciones Oficiales, las distancias a jugar según la Categoría de los jugadores serán:

- PRIMERA CATEGORÍA.....13 metros
- SEGUNDA CATEGORÍA.....12 metros
- VETERANOS.....11 metros
- JUVENILES.....11 metros
- CADETES.....10 metros
- INFANTILES.....8 metros
- ALEVINES.....7 metros
- BENJAMINES.....6 metros

Art 33. En toda Competición Oficial, todas las Categorías de jugadores, jugarán con Bolos y Miche ya señalados, diferenciando su juego por la distancia de la Mano y el peso de las Bolas.

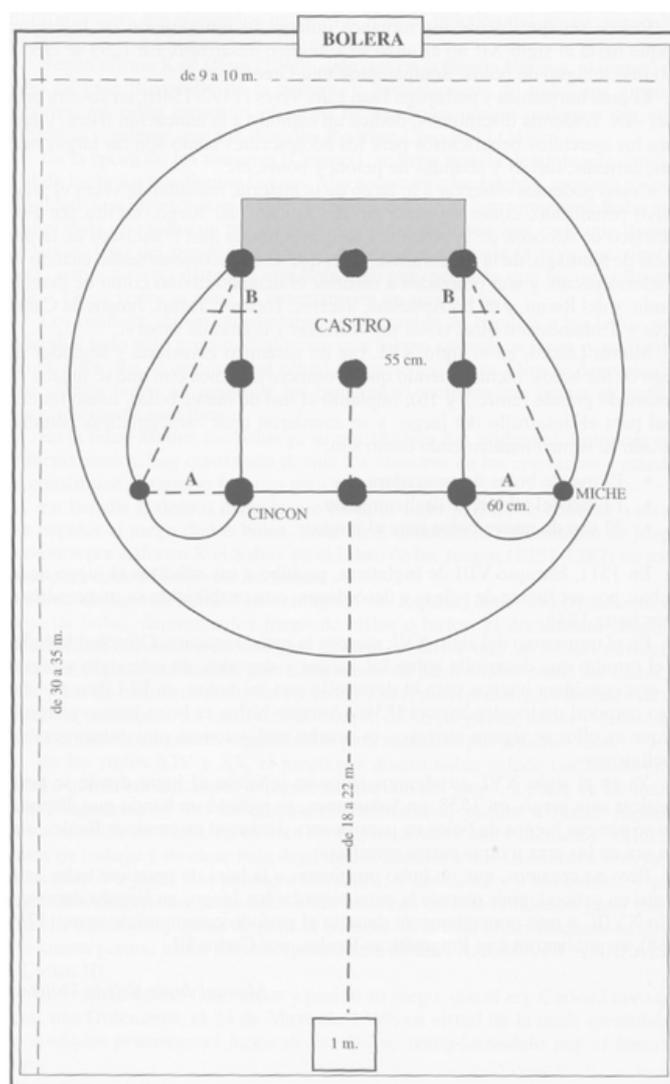
CAPÍTULO VIII. Categoría de jugadores.

Art 34. Los jugadores con arreglo a su edad serán incluidos en las siguientes categorías:

1. BENJAMINES: Hasta 10 años cumplidos dentro del año de comienzo de la temporada.
2. ALEVINES: Hasta 12 años cumplidos dentro del año de comienzo de la temporada.
3. INFANTILES: Hasta 14 años cumplidos dentro del año de comienzo de la temporada.
4. CADETES: Aquellos jugadores que tengan 15 ó 16 años en el transcurso de la temporada.
5. JUVENILES: Hasta 18 años cumplidos dentro del año de comienzo de la temporada.
6. VETERANOS: A partir de 60 años cumplidos dentro del año de comienzo de la temporada de juego.
7. SEÑOR: En esta categoría quedan encuadrados los jugadores de Primera y Segunda Categoría junto con los aficionados.
8. Todos los jugadores de las diferentes categorías.

Art 35.

1. 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.
2. 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.



Medidas del terreno de juego.