

## ¿COMO SE JUEGA?

Juegan dos equipos que normalmente se eligen tirando la perra o moneda al aire. Se juega con nueve bolos grandes y uno pequeño llamado miche. Cada bolo vale un punto y el del medio del castro, dos puntos, cuando se tira solo. El miche vale cuatro puntos cuando se tira para arriba.

Los bolos se hacen normalmente de zalce u otras maderas. Las bolas, que suelen ser grandes y pesadas, están echas sobre todo de olmo y chopo.

El equipo que juega en segundo lugar o el que pierde el juego es el que hace la raya y pina el miche. Cada juego es a dos vueltas: tira un equipo para arriba y para abajo al que responde el contrario para intentar superarlo. En la segunda vuelta se vuelve a jugar teniendo en cuenta los bolos sacados y dejados en la primera y acaba el juego el segundo equipo intentando ganar.

Para arriba se tira desde el pato o lugar fijo y para abajo desde donde ha quedado la bola, aunque por razones de espacio y comodidad se permite al jugador ponerse en línea recta con el juego si lo desea. Cuando una bola jugada para arriba no pasa la raya o no la toca con algún punto de su esfera es bola quedada y no juega aquella tirada por lo que sus puntos no se suman.

La partida normalmente se gana cuando un equipo hace cuatro juegos, aunque después si aún hay luz se pueda hacer la cabra o dar la revancha. El trofeo suele ser el vino o las bebidas que se hayan consumido y que pagarán a escote los jugadores del equipo perdedor

### 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 X6 metros.

La caja deberá estar marcada en 1,70X1,70 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 del 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 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 sólo vale 2. y el cuatro o miche que derribado con otros bolos vale 4, mientras que no puntúa si se tira solo.

Los equipos estarán compuestos por 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 incomparecencia, 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 señalando al efecto en los pates, pudiendo por la inercia del lanzamiento sobrepasar dicha línea, siempre que previamente se haya soltado la bola.

## MODALIDAD "B"

### REGLAS DE JUEGO

- 1º.- 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.
- 2º.- El pate estará señalado en la parte de arriba, tirando para abajo de donde quede la bola.
- 3º.- La distancia del pate al bolo del centro, será de 8 metros , estando éste en una línea recta con la calle del medio.
- 4º.- El número de bolos será de 10, con una longitud aproximada de 50 a 60 cms. y de 5 a 6 cms. 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, éste bolo se podrá colocar en todo el espacio comprendido entre la línea formada por los últimos bolos y la raya.
- 5º.- La raya estará colocada por el equipo que tiene 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 5m
- 6º.- 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.
- 7º.- El equipo estará formado por 5 jugadores titulares y 2 reservas. Podrán participar en el equipo jugadores que residan en la localidad del mismo. No se podrá cambiar de equipo en la misma temporada.
- 8º.- 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
- 9º.- Tirará el último, el equipo que menos bolos haya obtenido en la tirada anterior. En la primera será por sorteo.
- 10º.- Se considera bola pasada o válida aquella que sin llegar a rebasar la raya, hubiera tirado un bolo pinado en la misma.

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

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

12º.- Todos los bolos valdrán un tanto, excepto el bolo número 2 de la calle del medio derribado valdrá dos. También el cuatro o miche en la tirada hacia arriba que derribado con otros bolos tendrá un valor 0 derribado solo

En las tiradas hacia abajo el bolo cuatro o miche se quitará del juego.

13º.- Sólo se contarán los bolos derribados por las bolas u otros bolos.

14º.- La bola podrá asentar en cualquier espacio físico de la Bolera.

17º.- El número de partidas de cuatro por cada día de competición se considera ganada, para el equipo que primero haya ganado tres juegos.

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

En caso de empate, se repetirá la tirada.

Cada partida valdrá dos puntos.

18º.- 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.

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

20º.- 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 pinen.

21º.- 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.

Datos recogidos de Internet

[http://www.latanguilla.com/deportes\\_burgos\\_castyleon\\_bolo\\_palentino.htm](http://www.latanguilla.com/deportes_burgos_castyleon_bolo_palentino.htm)