

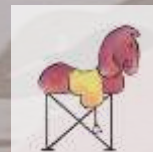
FERMIN SANCHEZ (PEPE MONTAÑA)
ESTAMPAS
DEPORTIVAS
DE CANTABRIA

**MUESTRA DE JUEGOS
TRADICIONALES ESPAÑOLES**

MUSEO DEL JUEGO

www.museodeljuego.org

Manuel Hernández Vázquez



EL JUEGO DEPORTIVO DESDE EL PUNTO DE VISTA ANTROPOLÓGICO

El juego deportivo no es una actividad nueva en la historia de la humanidad pues siempre ha desempeñado un papel importante en la vida cotidiana de las diferentes culturas a lo largo de la historia.

La cultura es un instrumento que el hombre crea para adaptarse mejor a su medio natural y social, de tal forma, que, conforme cambian las circunstancias que rodean al hombre, la cultura, si quiere seguir manteniendo su función dentro de la sociedad, debe cambiar y adaptarse a la nueva situación.

El juego a través de la historia se ha comportado y desarrollado con estas características propias de cualquier manifestación cultural, y se ha ido adaptando constantemente a las necesidades de cada sociedad.



El baile de la bandera. Villanueva de la Vera (Cáceres)

EL JUEGO DEPORTIVO Y SU FUNCIÓN SOCIAL

Desde sus orígenes ha mantenido las mismas cualidades que lo caracterizan hoy día, y que podríamos resumir en:

- Su capacidad como medio de formación física y espiritual (aspecto utilitario de la eficacia y adaptación al entorno).
- Como medio de esparcimiento (al ser principalmente una actividad que cubre el tiempo libre de las personas).
- Y ya, en periodos históricos, como medio de control (los poderes instituidos lo han utilizado y lo utilizan aún en la actualidad como medio de control y manipulación).



EL JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL

Dentro del amplio espectro del juego deportivo hay una variedad particular, que proviene de la presión de generaciones anteriores y que posee un acentuado carácter cultural desde el punto de vista antropológico.

El juego deportivo tradicional se da en una determinada comunidad, participando de sus pautas culturales y ayudando a su transmisión.



Bayéu, Ramón. Tapiz conservado en el Palacio del Pardo

EL JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL: DENOMINACIONES

Esta forma de juego deportivo ha recibido distintas denominaciones:

- Juego deportivo autóctono
- Juegos populares
- Juegos tradicionales



Gutiérrez Solana, José. Juego de bolos, propiedad de Dña. Clotilde Blanco

Así, podemos decir que el juego autóctono es aquel que es originario de un país. En el caso del juego popular, se admite que se pueda referir a manifestaciones deportivas propias de la cultura popular, es decir la que no es erudita. En cuanto al juego deportivo tradicional, podemos señalar que se trata de una manifestación lúdica con arraigo cultural.

EL JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL

DEFINICIÓN

En el caso que nos ocupa, es obvio que el juego deportivo, no puede denominarse autóctono porque se cometería un grave error histórico y cultural. Tampoco popular, pues en este caso estaríamos excluyendo los juegos minoritarios y juegos practicados por otras clases sociales.

Por último, queda por decir que el término más acertado para definir a esta tipología de juegos deportivos es el tradicional, al incluir tanto al autóctono como al popular como fuente de tradición.



JUEGO D SORTIJA. LOS PALACIOS (SEVILLA)

“Todo aquel juego tradicional, local, activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o suerte o alguna combinación de las tres y está sometida a una reglas aceptadas por todos los participantes (. Renson y Smulders en 1978).

EL JUEGO DEPORTIVO EN ESPAÑA

En nuestro país, a lo largo de la historia han pasado numerosas culturas que han dejado una gran riqueza de juegos, aunque la mayor influencia, entre las recibidas, fue la que se produjo con la romanización, que dejó un gran número, hecho acreditado por la gran cantidad de restos arqueológicos y culturales encontrados.



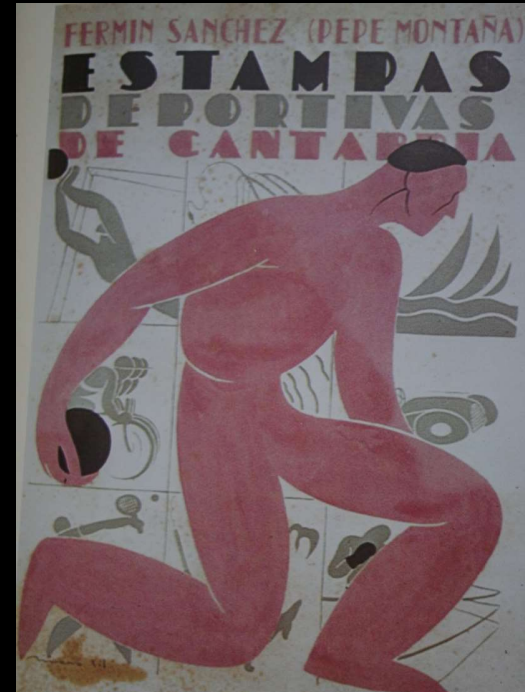
Los caballos del vino.. Caravaca de la Cruz (Murcia). Fiestas populares de España

Otro hecho singular y que actualmente se está intentando recuperar, fue la influencia ejercida por la cultura musulmana, que durante siete siglos, se extendió por casi toda la península Ibérica, creando en ese tiempo una de las culturas medievales más florecientes de la época.

JUEGOS TRADICIONALES ESPAÑOLES

Con la presente exposición, queremos dar a conocer los juegos tradicionales españoles, como una manifestación cultural, que se utiliza tanto en el ritual de la fiesta como en su uso en la vida cotidiana, dándole la importancia que realmente ha tenido simbólicamente y deportivamente.

Queremos dejar constancia y revivir los juegos tradicionales de nuestra cultura, en algunos casos ya extinguida y en otros por suerte en franca recuperación, partiendo de los recuerdos de las personas que vivieron esa cultura rural , recogiendo los objetos de cada juego, la riqueza de todas sus variedades y las denominaciones características de cada zona.



Rivero Gil, Francisco. Portada para un libro de Fermín Sánchez

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES ESPAÑOLES

El objeto de la exposición es presentar una muestra de juegos tradicionales de adultos, quedando por tanto fuera, los juegos populares tradicionales infantiles. Asimismo han quedado excluidos los juegos tradicionales con animales como la tauromaquia, los encierros, el correr los toros y las peleas de gallos.



Houasse, Miguel Angel. Palacio de la Granja de San ildefonso

Clasificación tipológica de García Serrano (1974) y la de Renson y Smulders (1978)).

1. Juegos de locomoción
2. Juegos de lanzamiento a distancia
3. Juegos de lanzamiento de precisión
4. Juegos de pelota y balón
5. Juegos de lucha

MUESTRA DE JUEGOS TRADICIONALES ESPAÑOLES

JUEGOS DE LOCOMOCIÓN

SALTO DEL PASTOR
ZANCOS DE ANGUIAMO
EL CALABAZO

J. DE LANZAMIENTO A DISTANCIA

BARRA CASTELLANA
TIRO DE REJA
TIRO DE BOLA

JUEGOS DE PELOTA

PILOTA VALENCIANA
PALA CÁNTABRA
PELOTAMANO
PELOTA VASCA

JUEGOS DE LUCHA

LUCHA CANARIA
LUCHA LEONESA
LUCHA DEL PALO
GARROTE ARAGONÉS
SOGATIRA



J. DE LANZAMIENTO DE PRECISIÓN

BOLOS CARTAGENEROS
BOLO PASIEGO
BOLOS HUERTANOS
BOLO LEONÉS
BOLOS FEMENINOS SEGOVIANOS
BOLOS DE TINEO
BOLOS DE CUENCA
BOLOS CELTAS
BOLOS SERRANOS
BOLOS PALENTINOS
BITLLES CATALANAS
PASABOLO TABLÓN
BIRLAS VALENCIANAS
BOLO PALMA
BILLA
CALICHE
LA TANGA
LA LLAVE
LAS BOCHAS
TIRO CON HONDA
LA CALVA
LA RANA

SALTO DEL PASTOR (CANARIAS)



Entre los usos de los pastores canarios se encuentra el salto del pastor, que precisa para su realización de una vara larga de madera. El relieve accidentado de muchas de las islas canarias, hizo que los pastores para facilitar las subidas y sobre todo las bajadas (deslizándose por la lanza), diseñaran este recurso que con el tiempo se ha transformado en un juego deportivo.

Partes de la lanza: el palo, de madera de pino canario, por donde el pastor se desliza para llegar al suelo en sus saltos. El regatón, que es un punzón de hierro y acero que se inserta en un extremo de la lanza y que es por donde se fija la lanza en el suelo. Aunque existen lanzas de distintos tamaños, las medidas para una lanza media, son de tres m. de largo y de ancho, 4 cm. En un extremo y 2 en el otro.

Desarrollo del juego: Subida y paso de muros, saltos de altura, saltos de precisión, velocidad en bajada de riscos, estilos y juegos.

ZANCOS DE ANGÜIANO (LA RIOJA)



Es una modalidad de locomoción y equilibrio que utiliza unos zancos de madera, y donde la base del pie marca las distintas alturas del zancudo. La tradición señala que el lugar donde se ha mantenido el juego con zancos ha sido en algunas localidades de La Rioja, Navarra y Castilla. La que mostramos aquí es la que se celebra de forma habitual en la localidad de Angüiano (La Rioja).

Desarrollo del juego: los danzantes, subidos en los zancos que ellos mismos confeccionan, descienden la cuesta empedrada que comunica la iglesia con la plaza del pueblo, realizando giros sobre el eje vertical, mientras tocan castañuelas. El público que presencia la fiesta detiene, al final de la pendiente, a los danzantes, quienes terminan el descenso con ritmo vertiginoso.

LANZAMIENTO DE BARRA

ARAGÓN, CASTILLA LA MANCHA Y CASTILLA Y LEÓN

Su área de difusión incluye Castilla y León, Aragón y Castilla la Mancha. Ha sido una diversión popular, según consta en la mayoría de los tratados de juegos y obras literarias a partir del siglo XVI.

Campo de juego: el paté es la zona de lanzamiento, será de ceniza, tierra apisonada y su forma trapezoidal -isósceles. 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 grados.

La barra: construida de hierro homogéneo, sin salientes ni rugosidades, que faciliten su aprehensión o alteren su forma reglamentaria. Será cilíndrica en toda su longitud a excepción de la punta que tendrá forma piramidal/exagonal. El otro extremo de la barra será romo. Su peso será de 5 kilos.



Desarrollo del juego: se considera lanzamiento a cada una de las tiradas que se realicen con la barra. Cada lanzador podrá realizar tres lanzamientos, anotándose el mejor de los tres. El lanzamiento será válido si la barra cae paralelamente en toda su longitud sobre el terreno y el lanzador no se sale del paté. Esto lo deberá hacer a posteriori y siempre por los lados o por la zona de atrás.

TIRO DE REJA (ARAGÓN, CASTILLA LA MANCHA)



Se trata de una práctica rural de lanzamiento de distancia, donde se utiliza una reja de arado romano (de 10 a 25 k.). En la actualidad se practica en todas las provincias de Castilla la Mancha , Aragón y parte norte de Andalucía.



Desarrollo del juego: consiste en lanzar, a brazo y a pie parado, la reja a la mayor distancia posible. La reja se coge por su parte media con la punta hacia arriba. Resultará vencedor el competidor que consiga el lanzamiento más largo. Para que el tiro sea válido, la reja debe tocar el suelo de punta. Según la tradición, antes de iniciar una competición, debe reglamentarse, el número de lanzamientos, así como la reja a utilizar.

TIRO DE BOLA8

(CASTILLA LA MANCHA, VALENCIA Y ARAGÓN)



El tiro de bola es un juego que se practica en Aragón, Castilla la Mancha y en algunas localidades de Valencia y Alicante.

Campo de juego: generalmente se han utilizado los caminos de tierra, donde se fijaba en el momento de la partida, el recorrido (punto de salida y punto de llegada o meta)-

La bola: de forma esférica y de un peso entre dos y tres kilos. Las bolas que se utilizaron durante los siglos XVI y XVII , solían ser de balas de cañón, de hierro o de plomo.

Desarrollo del juego: consiste en ir lanzando la bola, lo más lejos posible, con el fin de recorrer el espacio previamente establecido, con el menor número de lanzamientos. El “tiro” estaba representado por la distancia entre el punto de lanzamiento y el lugar donde la bola quedaba parada y desde el cual se hacia el siguiente tiro.

TIRO CON HONDA (BALEARES)

Aunque la honda que describimos es la originaria de las Islas Baleares, donde encontramos documentación de su larguísima tradición como honderos mercenarios al servicio primero de los ejércitos cartagineses y posteriormente de los romanos, lo cierto es que aún hoy día nuestros pastores la utilizan como utensilio de trabajo.

Campo de juego: terreno de tierra o césped, libre de obstáculos, con una jaula de protección en la zona de lanzamiento. Para la modalidad de puntería, se coloca una diana construida con un cuadro de madera suspendido del suelo, mediante un soporte.

La honda: Se fabrican con cualquier tipo de material, tanto de origen vegetal como animal, no autorizándose otro tipo de materiales. Su longitud máxima, doblada por su mitad, no debe exceder de un metro.

Piedras: deben utilizarse piedras naturales, que no hayan sido sometidas a ningún proceso de tratamiento artificial.



Desarrollo del juego: La Federación Balear de Tiro con Honda, distingue las modalidades de puntería y la de larga distancia.

BOLOS CARTAGENEROS (MURCIA)

Los bolos cartageneros poseen una serie de características, como son la gran separación entre bolos y la enorme superficie de la bolera.

Terreno de juego. Llano, de tierra apisonada, y limpio de hierbas y chinarras. Al final del campo se debe poner un tope, palmero o algo similar que sirva para frenar las bolas. Las medidas son:

Largo entre 72 y 90 m. de largo

Anchura: entre 8 y 11 m.

Bolas: son esféricas, de madera, teflón u otro material similar. Cada equipo pondrá en el terreno de juego, 7 bolas. Para derribar los bolos, es obligatorio que la bola golpee al bolo antes de tocar el suelo. En caso contrario, el derribo no es válido.

Bolos: son 9 bolos de 30 a 35 cm. de alto por 1 a 1,5 cm. en la base y 0.5 cm., en la parte superior. Se colocan en tres hileras, a una distancia entre 20 a 18 m. Los bolos cercanos a los laterales del campo, se sitúan a una distancia entre 70 cm. Y 90 cm.



Desarrollo del juego: Un encuentro de bolos, consta de dos partidas. Para ganar una partida es necesario anotarse 6 juegos y para ganar un juego es necesario derribar un bolo más el equipo que está en la mano. En caso de empate, se anota el juego, el equipo que inició la salida. Un equipo está formado por 7 jugadores más 5 reservas.

Los mandes: es el lugar desde donde todos lo jugadores realizarán los lanzamientos. Son tres: a copas, a moros y libre. Lo marca el manilla que haya perdido el juego anterior, haciendo en el suelo una circunferencia de entre 8 a 12 cm.

BOLOS HUERTANOS (MURCIA)

Esta modalidad se practica en Murcia capital y en toda la zona de la huerta.

Campo de juego: De forma rectangular, delimitado por una valla y libre de obstáculos, Tiene unas dimensiones de 36-40 m. de largo y 4-5 m. de ancho.

Bolas: son esféricas del tipo de palma de madera de guayacan o teca, adornadas con surcos paralelos, longitudinales y transversales. Tienen un diámetro de 10 cm. Y un peso aproximado de un kilo.

Bolos: nueve bolos de madera troncocónicos, bellamente torneados a los que se les acopla en la base una anilla de aluminio, y de una altura de 75 cm. Y 7 cm. De diámetro en la base y 3 cm. en el vértice superior. Los bolos se colocan siempre delante de la línea de “chamba”, formando una línea perpendicular a u oblicua a ésta.



Desarrollo del juego: se juega a 30 manos. La mano es la unidad elemental del juego, consistente en realizar seis lanzamientos, tres por cada equipo y uno por jugador. En caso de empate se disputan seis manos más.

BOLO BERCIANO (LEÓN)

Modalidad de pasabolo que se practica en el Bierzo, la comarca más occidental de la provincia de León. Normalmente se juega por parejas o tríos y a juegos de 50 puntos.

Para que el lanzamiento sea válido la bola debe rebasar, tras golpear a los bolos, la primera raya. Los bolos se colocan en línea aunque también encontramos modalidades con los nueve bolos en cuadro.



Se practican dos modalidades: a braza y a cachete. A braza se lanza obligatoriamente desde la piedra de tiro y la bola tiene que sobrepasar siempre la primera raya. En la modalidad de cachete, se lanza la bola, tomando carrerilla.

BOLO LEONÉS

Juego que sigue en popularidad al bolo palma, estando su práctica extendida no sólo en la provincia de León sino también y debido a los movimientos migratorios a otras regiones españolas entre las que destacan Madrid, Barcelona, Zaragoza y Bilbao.

Campo de juego: llamado bolera, ha de ser un terreno completamente horizontal, limpio de hierbas y toda clase de obstáculos. Tendrá entre 25-30 m. de larga y de 9-10 m. de ancha. Existen en toda boleras dos partes: el castro, donde se colocan los bolos y el campo de juego que es la parte de la bolera comprendida entre la mano y el final de la misma, exceptuando el castro.

Bolas: son unos trozos de madera dura, normalmente de encina, de forma semiesférica, con el canto rebajado o achatado. El peso de las bolas para la categoría absoluta oscila entre 800-1000 gr. Con un diámetro de 13-16 cm.

Bolos: son nueve piezas de madera torneada de chopo, haya o palera, en forma troncocónica, de 55 de altura, con una base de 10 cm. De diámetro y un vértice de 4 cm. El miche es un bolo más pequeño que se coloca en los costados del castro,



Desarrollo del juego: se inicia el juego con la tirada, que consiste en lanzar la bola desde la “mano”. A continuación se juega el “birle”, que consiste en volver a lanzar la bola, pero desde el lugar en donde quedó detenida, siempre y cuando la jugada sea válida.

BOLOS FEMENINOS SEGOVIANOS



Su práctica se extiende principalmente por Segovia capital y los pueblos de Abades, Torrecaballeros, Veganzones, Cantimpalos, Fuentepelayo, Valverde, Maraúgán, Fresno de Cantespin y Valle del Tabladillo.

El campo de juego: La bolera es un rectángulo de 15 m. de largo por 4 de ancho, con pista de tierra, llana y sin obstáculos. La zona de lanzamiento o “El pate” se sitúa a unos 8 m. del castro o zona donde se colocan los bolos

Elementos de juego: un juego completo de bolos lo componen: 8 bolos, el bolo Miche o Gerardo, 2 bolas y 2 bolos de lanzar. Los bolos, contruidos de madera de encina, tienen una longitud de 50-60 cm. Y un diámetro de 5-6 cm. El Miche es 5 cm. Más alto que los demás. Las bolas son de madera de haya o encina y de un diámetro de 13 cms. Los bolos de lanzar tienen una longitud de 40 cm. Y 5-6 cm. De diámetro.

Desarrollo del juego: normalmente se compite por parejas o individualmente. Los bolos en cada jugada se sitúan en cuatro posiciones: en forma de cuadrado, en forma de rombo, en forma de triángulo y en línea recta, colocándose el Miche, siempre en el centro de la figura. Los bolos derribados valen dos puntos, excepto el Miche que en la posición de triángulo, vale 10 puntos. Los jugadores van lanzando sucesivamente (primero con la bola, y después con el bolo de lanzar), terminando el juego cuando lo hayan hecho todos los participantes.

BOLOS DE CUENCA



Esta modalidad se practica en la ciudad de Cuenca, existiendo una bolera muy popular, situada en el paraje denominado “Recreo Peral”, próximo al río Júcar.

Campo de juego: la bolera es un terreno rectangular de 28 m. de largo y 8 m. de ancho, de tierra batida, compactada y lisa. La zona de “entrar”, es donde se realiza el primer lanzamiento y la zona de “rebatir”, es el espacio que existe entre la última fila de bolos y una raya situada a un metro de la viga final, zona desde donde se realiza el tiro de vuelta.

Bolas: son del tipo de agarradera, con un agujero para el pulgar y otro para el resto de los dedos. Se utiliza la madera de pino o álamo y se les recubre con tiras de chapas metálicas de un cm. de anchura. Su peso es de 2 a 4 kilos y su diámetro oscila entre 20 y 25 cm.

Bolos: se conocen con el nombre de “palos” y son unas varas de álamo peladas de una longitud que oscila entre 95 y 110 cm. Y un diámetro de 1.3 cm.

Desarrollo del juego: se juega por equipos de entre 4 y 8 jugadores, iniciando el juego el equipo al que tocó en suerte y colocando la mano a la distancia que prefiera. Por cada bolo derribado se contabiliza un punto para el equipo. Son bolos nulos, los que no caigan al suelo antes de que la bola golpee la viga de rebatida o en otra bola que hubiesen lanzado sus compañeros, así como los que, como consecuencia de dar en otra bola, sean derribados.

BOLOS SERRANOS (SIERRAS DE CAZORLA Y SEGURA)



Esta modalidad de juego de bolos se practica en las sierras de Cazorla y Segura, en la provincia de Jaén, y nos recuerda por su parecido al pasabolo tablón, lo que nos induce a pensar en que fue introducido por emigrantes de estas zonas. Existen dos modalidades: la de montaña y la del valle.

Bolos serranos modalidad de montaña: no tiene medidas, adaptándose a la orografía del terreno. Se distinguen en la bolera: un pasillo, la línea de mano o tiro, el tablón de madera, donde se coloca el mingo, las líneas y marcas de distancia, que indican la distancia y la puntuación alcanzada por la bola y el mingo, la línea de "borre", que indicala distancia mínima a alcanzar por la bola y el mingo en un lanzamiento y otros accesorios, como troncos que sirven de parapeto.

Bola: de madera de enebro, ácer o carrasca, tiene entre 17-20 cm. De diámetro, con agarraderas para introducir los dedos.

Bolos: el mingo se hace con madera de carrasca, olivo o pino y mide entre 15 y 17 cm. Y un peso de 800 g.

Desarrollo del juego: consiste en lanzar la bola contra el mingo, procurando mandarlo lo más lejos posible. Cada equipo debe conseguir el mayor número de puntos en cinco serie de tiradas.

En los bolos serranos, modalidad del valle, se valora más derribar los bolos, que en este caso son tres. Se juega por parejas y si la bola pasa por por la línea de borre, puede birlar. Según donde se realice el lanzamiento la puntuación varia: en línea de tiro, 2 puntos, desde la línea de borre, 2 puntos, el primer mingo vale 10 puntos, siempre que salga de la línea de borre.

BOLO PALENTINO



Como su nombre indica, el origen de este juego es de la provincia de Palencia.

Campo de juego: la bolera es una superficie rectangular de 25m. De largo por 6 m. de ancho. Los bolos se colocan en una caja cuadrada marcada en el centro del campo de 1.70 m. de lado. Los pates o zonas de lanzamiento se señalarán en línea recta con la calle del medio.

Bolos: 10 bolos de un un diámetro no superior a 6 cm. Otro bolo, llamado “miche”, 3 cms. más alto que el resto.

Bolas: de madera, esféricas y con agarraderas, de un diámetro no superior a 33 cm.

Desarrollo del juego: todos los bolos valen un punto, excepto el de medio, que vale dos. El miche, derribado con otros bolos, vale cuatro puntos, mientras que derribado sólo, no vale nada. Los equipos están formados por cinco jugadores que tirarán primero por la zona de arriba y posteriormente por la de abajo, debiendo cerrar el juego a 50 bolos.

BITLLES CATALANAS



Las bitlles catalanas, ha sido el juego de bolos más popular en Cataluña, aunque durante la dictadura su práctica se limitó por ser un juego de apuestas. En 1987 se crea la Federación Catalana de Bitlles y desde entonces el juego ha vuelto a resurgir, sobre todo en las provincias de Lérida, Tarragona y algunos municipios de Barcelona.

Campo de juego: tiene unas dimensiones de unos 15 mt. De largo por 3 mt. De ancho.

Bolas: se juega con tres mazas, llamadas bitllots desde 11.5 m. Los hombres y 9.5 m. Las mujeres.

Bolos: la bitlles son seis que se plantan en un extremo del campo.

Desarrollo del juego: el objetivo consiste en obtener el mayor número de puntos sabiendo que cada bitlla abatida vale un punto. La puntuación máxima se obtiene al dejar una bitlla plantada, jugada que equivale a 10 puntos

BOLOS DE TINEO (ASTURIAS)

Modalidad que se practica en el concejo asturiano de Tineo, siendo lo más llamativo, el número de bolos usados que oscila entre 20 y 22, así como su colocación todos en una línea perpendicular a la línea de tiro.

Campo de juego: la bolera es un espacio rectangular de unos 30-35 m. de largo por unos 10 m. de ancho. En uno de los extremos se construye un “poyo” de unos 40-50 cm. De altura en piedra y delante de él se abre una zanja denominada “cueva” de medio metro de profundidad. A unos 4 m. se coloca la “losera o losa”, que es el lugar donde se colocan los bolos, con una ligera inclinación hacia la cueva y de 1.20 m. por 0.8 m. de altura. En el otro extremo de la bolera y a unos 25 m. se traza la “raya del diez” y a unos cuatro m. de ésta un muro de 2 m. que se denomina “viga o cuerda”.

Bolas: esféricas de madera de tipo de palma, lastradas con plomo, de un diámetro de 9 cm y un peso que oscila entre 0.6 g. y un kilo..

Bolos: 20 bolos de madera de encina, cilíndricos con una altura de 15 cm. Y un diámetro de 3 cm. Y un peso de 300 gr.

Desarrollo del juego: Se trata de derribar el mayor número de bolos y al mismo tiempo desplazarlos a la mayor distancia de la losera y en dirección a la viga. La tirada consta de dos fases: “bajar” que se hace desde lo alto del poyo y “subir” que se hace desde la viga lanzando la bola rodando por el suelo contra los bolos. Cada bolo derribado que no sobrepase la línea del diez, vale un punto. Si sobrepasa vale diez puntos y los bolos que pasan por encima de la viga, 50 puntos.



BOLOS CELTAS (GALICIA)



Es una modalidad de juego de bolos que se practica sobre todo en la provincia de Orense.

Campo de juego: rectangular de 35 m. de largo por 10 de ancho. La base del campo es de tierra compacta recubierta de una capa de arena gruesa.

Piedra bolera: Es una losa de granito sobre la que se colocan los nueve bolos en la cuatro líneas de un rombo de 0.70 m. de lado.

Bolos: de madera, tienen forma de barril de 8 a 9 cm. De altura, con 6 cm de diámetro en el centro y 2.5 cm. En los extremos. Su peso es de 225 g.



Bolas: de madera en número de 8, esféricas, de 13 cm. De diámetro y 2 k. De peso.

Desarrollo del juego: Las bolas lanzadas desde la posición de tiro, han de llegar a la línea de fondo. La bola que no pasa queda anulada. El birle se realiza desde la línea extrema inferior, impulsando la bola suavemente para que pueda atinar a los bolos y hacerlos llegar a la piedra bolera. La bola que pasa la línea extrema del fondo consigue diez tantos y los demás que caen en el campo de juego un tanto. En el birle, cada bolo derribado, vale un punto. La competición se lleva a cabo por parejas, en dos juegos a 150 puntos.

BOLO PASIEGO (CANTABRIA)

Modalidad de juego de bolos propia del valle del Pas y de San Pedro del Romeral, zona situada al sureste de la provincia de Santander, en el límite de Burgos, con una orografía muy montañosa.

Campo de juego: la bolera es un espacio rectangular, horizontal y libre de obstáculos con una longitud que oscila entre los 25-30 m. y una anchura de 8-10 m. Consta de tres partes: 1) Zona de tiro, 2) Zona de bolos y 3) Zona de birle.

Bolas: de forma esférico, del tipo de agarradera, con un diámetro que oscila entre 25-32 cm. Y un peso entre 5-7 kg..

Bolos. Nueve bolos Troncocónicos, fabricados en madera, de 35-40 cm. De altura y otro más pequeño llamado “el cuatro”, de unos 25-30 cm. De altura, con cabeza que suele estar pintada.



Desarrollo del juego: el objetivo es derribar el mayor número de bolos desde una distancia de 10 m. y muy especialmente el “cuatro”. Los jugadores van lanzando las bolas y a continuación, vuelven a lanzar desde el mismo lugar donde ésta se haya detenido (siempre que el tiro sea válido)

BOLO PALMA (CANTABRIA)

Originario de Cantabria y Asturias, en la actualidad su práctica está extendida por todo el país.

Campo de juego: la bolera es un terreno horizontal, limpio y liso, de arenisca apisonada. Está limitada por una valla cuyos lados se denominan., banda lateral de la izquierda o de la mano; banda lateral de la derecha o pulgar; banda tope de birle y banda tope de tiro. Las dimensiones de la bolera son de 30-34 m. de longitud por 8 m. de ancho y consta de tres partes: caja, campo de tiro y campo de birle.

Bolas: son esféricas, algo achatadas por los polos. , utilizándose para su construcción la madera de encina. Su diámetro es de 18 cm. Y su peso aproximado de 1.8-2.2 k.

Bolos: son nueve bolos troncocónicos, de madera de abedul o avellano de una altura de 42 cm. Y con una anilla en la base. Otro bolo más pequeño llamado “emboque”, de 28 cm. De altura. El emboque se coloca en la prolongación de la fila del medio, bien en el lado derecho o al pulgar, bien en el lado izquierdo o a la mano.



Reglas de juego: la triada se compone de dos fases: tirar que consiste en lanzar las bolas con el objeto de derribar el mayor número de bolos, y birlar que es volver a lanzar la bola desde el lugar en que se haya detenido. El emboque siempre tiene un valor mayor que el resto de los bolos.

BIRLAS VALENCIANAS



La antigüedad de las birlas valencianas queda atestiguada en el libro “Léspill o llibre de laes dones”, de Jaume Roig, editado en 1460, donde ya aparece la palabra “birla” en referencia directa al juego como tal.

Campo de juego: tiene unas dimensiones aproximadas de 13mt. De largo por 3 mt. De ancho.

Bolas: son tres “motxos” que tienen forma troncocónica. Se lanza de mano baja a una distancia de 8.70 mt.

Bolos: las birles se plantan en dos filas de a tres, separadas todas ellas por la distancia de una birla. En algunos pueblos se plantan todas juntas y en una sola fila, frontal al lanzador.

Desarrollo del juego: en todos los casos el objetivo del juego es dejar una birla en pie.

CALICHE (MURCIA)



El juego del caliche goza de una gran tradición en Murcia, Cartagena y la zona norte de Teruel. Además este juego se extiende por otras zonas de Levante, donde presenta algunas variaciones.

Campo de juego: es un rectángulo de 35 m. de longitud por 6 m. de anchura. Delimitado sus lados por una valla de madera de palma.

Caliche: cilindro de madera de pino o de haya, de 20 cm. De longitud y 3 cm. De diámetro.

Moneda: pieza circular de 2 cm. De diámetro y un grosor de 0.2 cm. Que se coloca encima del caliche.

Piezas o moneo: es una chapa metálica redonda o cuadrada.

Desarrollo del juego: La mano es la unidad más elemental del partido y consiste en realizar ocho lanzamientos, cuatro por equipo. Una mano se considera válida, cuando un jugador lanza la pieza y derriba el caliche, quedando la moneda más cerca de la pieza que del caliche o cuando un jugador derriba un caliche y la moneda queda más lejos de la pieza que del caliche; a este jugada se le conoce con el nombre de ganga. Para que la jugada sea válida los siguientes jugadores deberán hacer: “arrime” intentando lanzar su pieza con el fin de que quede más cerca de la moneda que del caliche o “arrastre”, intentando golpear al caliche para arrastrarlo y así conseguir que la moneda quede más cerca de la pieza lanzada. La mano es nula cuando ningún jugador consigue derribar el caliche.

LA TANGA O CHITO (CASTILLA Y LEÓN, MADRID Y EXTREMADURA)

Es un juego muy extendido por toda la península Ibérica, aunque recibe distintos nombres y ligeras variaciones en sus reglas entre unos y otros (toca o tuca en el País Vasco y Navarra, canut en la Comunidad Valenciana, tuta, tarusa, chito, tanga, tangano o tanguilla en las dos Castillas, Madrid y Extramdaura.

Campo de juego: terreno de forma rectangular de 20 m. de de largo y 2 de anchos, con unas zonas de seguridad. llano y uniforme de tierra apisonada y sin obstáculos.

La tanga: o chito, tuta, tarusa, tanguilla etc. Es la pieza de madera de encina, roble u olmo, que se coloca verticalmente, y es la pieza que hay que derribar.

El tejo o tostón: es un disco metálico de hierro, con los cantos rebajados. Es la pieza que se utiliza para lanzar y derribar.

La chapa: es la pieza que se coloca encima de la tanga. En el juego de apuestas se sustituye por monedas.



Desarrollo del juego: Los equipos están formados por dos jugadores. Cada equipo tendrá 16 tiradas y dos tejos por tirada.

JUEGO DE LA RANA

En la actualidad la práctica del juego de la rana, podemos encontrarlo en la mayor parte de nuestro país.

Elementos de juego: mesa de rana, preferentemente de madera, con nueve agujeros, en donde se sitúan algunos de los obstáculos: rana, molinete, etc.

Discos: son diez fichas, tejos o discos metálicos, redondos de 38 mm., de diámetro y 60 g. de peso aproximado.

Descripción del juego: consiste en introducir desde cierta distancia el tejo pequeño por la boca abierta de la rana o por otras de las ranuras situadas también sobre la base de la mesa. Los equipos están formados por tres jugadores, que tirarán diez fichas cada uno a una distancia de 3.5 m. de la mesa. Las partidas se jugarán a diez tiradas.



LAS BOCHAS

(CASTILLA LA MANCHA Y CANARIAS)

El juego de las bochas ha estado bastante extendido por España, aunque en la actualidad y en su forma original, es decir, con bolas de madera, de 12 a 15 cm., y de 800 a 1200 g. de peso, sólo quedan vestigios en algunos pueblos de Albacete, como Almansa o en la isla de Fuerteventura, habiendo dado paso a la petanca, juego similar pero que se juega con bolas metálicas.



Desarrollo del juego: consiste en lanzar las bolas, intentando aproximarlas más que el contrario al boliche. Para comenzar el juego se sortea qué equipo comienza el juego, tirando el boliche y la primera bola. A continuación, lanza el otro equipo tantas veces como sea necesario hasta que una de las bolas quede más cerca del boliche que la del arrimador. Posteriormente, vuelve a lanzar el equipo que empezó, hasta que agote todas sus bolas. Arrimar, es la jugada que consiste en acercar la bola al boliche. En este caso la bola se lanza rodando por el suelo. Tirar, es la jugada donde se trata de dar a otra bola para separarla del boliche y ocupar su lugar, y empujar, es la jugada, donde se trata de empujar la bola del propio equipo para acercarla al boliche o empujar una bola del equipo contrario para alejarla del boliche y favorecer las posiciones propias.

BILLA (CASTILLA LA MANCHA)

Es en la zona de la Alcarria de Cuenca, donde se juega esta modalidad de bolos.

Campo de juego: tiene unas dimensiones de 20 mt. De largo por 3 mt. De ancho., libre de obstáculos.

Bolas: se usan tres mazas cilíndricas por jugador echas madera de olmo o pino, de 15 cms., de largo por 7-8 cms. De diámetro.

Bolos: son seis bolos que tienen una altura aproximada entre 40 y 45 cms. Y entre 5-6 cms. De diámetro en la base, terminando en cabeza redonda.



Desarrollo del juego: se juega habitualmente de forma individual, aunque también se suele hacer por equipos. Se juega a un número de tantos prefijado previamente. Se sortea el turno, sumando tantos puntos como billas se consigan en cada entrada. Se considera billa cuando al lanzar con un máximo de tres mazas se derriban 5 de los 6 bolos. Si se derriban los 6 la jugada, no es válida. Las bolas se lanzan desde los 15-17 mt., variando esta distancia según acuerdo previo.

LA CALVA (CASTILLA Y LEÓN, MADRID)



La “calva”, “Morrillo”, o “chana”, no es más que una de las múltiples variantes del juego de bolos en su versión de bolo solitario al que hay que abatir. La práctica de la calva se extiende por las comunidades de Castilla y León y Madrid.

Campo de juego: Es una superficie rectangular que comprende un área central denominada “Área de tiro”, dos áreas situadas una enfrente de la otra, llamadas “Zona de lanzamiento” y zona de fondo y dos áreas laterales denominadas “Zonas de seguridad”.

La calva: es un cuerpo de madera de una sola pieza de forma angular, con una abertura comprendida entre 130 y 140 grados. La parte que se apoya en el suelo, se le llama zapata y tiene una longitud entre 25-30 cm. Y la parte superior, llamadaalzada tiene una longitud entre 7 y 8 cm.

El marro: es la pieza que que hay que lanzar hacia la calva. Puede ser de piedra o de hierro, cilíndrica u ovalada, de una longitud de 25 cm. Y un diámetro de 5 cm. Su peso mínimo es de 1.5 k.

Un equipo se compone de tres jugadores y un suplente. La tirada, es el lanzamiento del marro a la calva, siendo 90 las tiradas por equipo (30 por jugador). Para que la tirada puntúe. El marro deberá pegar directamente en la calva, sin que previamente lo haya hecho con el suelo.

PILOTA VALENCIANA



Desarrollo del juego: Una partida se divide en un número prefijado de juegos o tantos, los cuales aumentan de cinco en cinco, pudiéndose decir que una partida es a 12 juegos o 60 tantos. Dentro de cada juego hay una puntuación parcial, llamados “Quinzes”, “trenta”, “Val”, “joc”, teniendo en cuenta que para ganar un juego, hay que tener dos quince de ventaja sobre el adversario.

Por pelota valenciana se conoce un conjunto de modalidades de juego de pelota propios de la Comunidad Valenciana, que se juegan en la calle o en recinto cerrado (trinquete), utilizándose una pelota pequeña y dura y que se juega golpeándola con las manos entre dos contendientes individuales o en grupos.

Campo de juego: 1) La calle: libre de balcones y miradores, ser preferentemente de edificaciones antiguas, con una altura aproximada de 13 m. y una longitud de 60-65 m. para la “galotxa” y 80-85 m. para los “llargues”, con una anchura para ambos de 6.5-8 m. 2) El trinquete: espacio rectangular, de 45-60 m. de longitud y una anchura proporcional a su longitud de 8.5-11 m. , con cuatro paredes. Adosada a una de las paredes laterales existe una escalera de cuatro tramos.

La pelota: se confecciona con ocho triángulos de la piel del pescuezo del toro que, cosidos, forman la pequeña esfera. El cosido se hace con hilo de cáñamo por el interior de la piel. Su peso oficial es de 40 gr.

PALA CÁNTABRA



Se empezó a jugar esta modalidad, en la playa del Sardinero en Santander, aunque hoy día se puede ver jugar en cualquier playa de nuestro país.

La pala: fabricada en madera de haya, existen en el mercado varios modelos, según su peso y tamaño. El modelo senior, tiene un peso aproximado de 550 gr. Y un tamaño de 40 de largo por 21 de ancho.

Desarrollo del juego: el juego se desarrolla entre dos o más jugadores y donde los de un lado hacen de defensores y los del otro de atacantes. El objeto del juego es mantener la pelota el mayor tiempo posible en el aire. El nivel de los participantes, marcará el ritmo del juego. El objetivo final es golpear lo más fuerte posible a la pelota, en dirección a los jugadores defensores y que estos devuelvan, colocando de nuevo la pelota en las mejores condiciones, para que de nuevo los atacantes, vuelvan a golpear.

PELOTAMANO (CANARIAS)



Juego canario, cuyo origen se encuentra seguramente con la llegada de los normandos y españoles a las islas a partir del siglo XV. Presenta reveladoras similitudes con la modalidad “a llargues” del juego de pelota valenciana.

Campo de juego: rectángulo de tierra, libre de obstáculos con una longitud de 60-70 pasos y una anchura de 8-9 pasos, dividido en dos partes iguales por una línea perpendicular a las laterales, llamada “raya de faltas”. Sobre la raya se coloca una piedra que sirve de marcador.

El bote y su colocación: es una base de madera inclinada que puede variar su altura, sobre la que el jugador hace rebotar la pelota en el momento del saque.

La pelota: esta fabricada con goma elástica, cordobán (cuero de cabra curtido), y lana. Tiene un diámetro de 45-47 mm y un peso aproximado de 50 g.

Desarrollo del juego: A la pelota sólo se le golpea con la mano. Se puede golpear directamente o después del primer bote. Para que la pelota de saque sea buena, tiene que pasar la línea de faltas. La jugada continúa hasta que una jugador cometa una falta o se haga una raya. Entonces se vuelve a sacar otra vez o se cambia la posición si existe 40 y raya y dos rayas. La raya se produce, cuando ningún jugador es capaz de devolver la pelota antes del segundo bote. Donde se pare la pelota se marca una raya y se sigue jugando hasta el cambio de posición. La jugada consiste en enviar la pelota por detrás de la raya y conseguir que el contrario no la devuelva. El tanteo es parecido al de tenis: 15, 30, 40, y 50. Cada 50 es un “chico” y se anota haciendo una raya junto a la piedra que hace de marcador. Cada cinco chicos se consigue un “pajero” y se marca haciendo un círculo alrededor de la piedra marcador.

PELOTA VASCA



Generalidades a todas las modalidades de pelota vasca:

Los partidos de pelota pueden ser individuales, de parejas, de tríos, de individual contra parejas o de pareja contra trío. La competición puede ser:

De partido: ganando el jugador o equipo que antes llegue al tanto 22 , excepto en cesta que es a 40 y donde el jugador o equipos son los mismos en cada tanto.

De quiniela: jugándose a un número de tantos fijos, ganando aquel jugador o equipo que primero lo consiga. En esta forma de juego, pueden participar de forma simultánea varios jugadores o equipos que participan todos contra todos. El jugador o equipo que pierde el tanto, es sustituido por otro.

Desarrollo del juego:

todas las especialidades de la pelota se caracterizan por la puesta en juego de la pelota con el saque. El primero se sorte a y los siguientes lo hace el que gana el tanto. En el saque, la pelota es lanzada o golpeada después de botarla desde la línea estipulada, que varía según la modalidad, y debe pegar en el frontis y botar en la zona indicada en la cancha, bien entre las líneas de falta y pasa, en las modalidades de frontón corto, o en la parte derecha y detrás de la línea de saque en paleta goma, paleta cuero y share en trinquete. Si la pelota bota después de la línea de pasa o la zona izquierda detrás de la línea de saque en el trinquete habrá la posibilidad de un segundo intento.

LUCHA DEL PALO (CANARIAS)



El Palo Canario, engloba a todos los estilos y escuelas que existen en el archipiélago . De origen guanche, fuentes históricas nos dan a conocer la gran destreza a la que llegaron algunos practicantes ya que en algunos casos se usó como demostración de poder entre ellos, a la hora de disputarse los pastos para el ganado. En Gran Canaria se conoce con el nombre de “garrote”, en Fuerteventura como la “lata” .

El palo: el palo de Gran Canaria es grande y grueso, siendo su longitud variable, según la altura del jugador. Suele ser del mismo tamaño o incluso una cuarta mayor. Es del mismo grosor de punta a punta y de un tipo de madera consistente y a la vez flexible (acebuche, eucalipto).

Desarrollo del juego: es un juego de lucha donde se desarrollan unas técnicas de defensa y otras de ataque. Se denominan cuadras a las posiciones adoptadas por los jugadores para realizar correctamente el juego del palo. Atajados o atajes son las técnicas empleadas para defenderse y las más importantes del juego. Los mandados o tirados son los movimientos que se utilizan para atacar.

LUCHA LEONESA



Desarrollo del juego: la lucha consiste en intentar que uno de los contendientes, de con la espalda en el suelo. Gana el luchador que consigue primero 4 puntos (una caída, dos puntos, media caída, un punto

Llamada así por ser su lugar de origen y practica habitual desde tiempo inmemorial, siendo una actividad que nunca podía faltar en las fiestas y romerías de los pueblos leoneses.

El terreno actual para la lucha leonesa, puede ser de césped, colchonetas u otro sistema que impida poner en peligro a los luchadores. Son tres círculos concéntricos. El primero de un metro de diámetro es donde se agarran los luchadores para comenzar el combate. El segundo de un diámetro de 8 m., es el espacio reservado para la lucha y un tercero de 10 m. que es una zona de seguridad.

Vestimenta: Todos los luchadores irán descalzos, provistos de pantalón corto con un cinturón de cuero curtido de tres cm. De anchura y camiseta deportiva de hilo o algodón.

LUCHA CANARIA



La lucha canaria se puede considerar una manifestación lúdica y ritual originaria del pueblo guanche y por tanto existe, con anterioridad a la conquista por los españoles (siglo XV).

Campo de juego: el lugar donde se desarrolla la lucha o “agarradas”, se conoce con el nombre de “terreno” y consiste en un círculo no inferior a 10 m. de diámetro. Debe ser de tierra o arena. El terreno a su vez está delimitado por dos círculos concéntricos, señalados con cal o pintura blanca de unos 8 cm. De ancho. Entre ambos círculos habrá una distancia mínima de un metro.

Vestimenta: el traje de luchador o ropa de brega se compone de tres piezas, 1) La camisa, 2) El pantalón y 3) Pantalón de punto.

Desarrollo de la luchada: según la descripción de Juan Jerónimo Pérez (1960), la lucha canaria, es un juego atlético, entre dos contendientes que se agarran ambos con su mano izquierda la bocapierna derecha del pantalón contrario, y su mano derecha sobre la espalda y en libertad, procuran vencerse el uno al otro empleando manos y pies hasta lograr desequilibrarse y hacer caer a uno al suelo o tocar éste con alguna parte de su cuerpo, que no sea las plantas de sus pies.

GARROTE ARAGONÉS Y TIRO DEL PALO

Garrote aragonés

Es un juego que en Aragón se practica con motivo de alguna manifestación festiva, aunque según las referencias es originario de Andalucía. Es un concurso de fuerza donde los mozos muestran su habilidad en la plaza del pueblo.

La pica: el juego debe su nombre al utensilio utilizado y la actitud de picar que lo caracteriza.

Desarrollo del juego: Para el inicio del juego es obligatorio equilibrar la pica desde el centro sobre una silla o taburete, y una vez que era retirado, se daba la señal de comenzar a empujar.



Tiro del palo

Es un juego que podemos encontrarlo aún, en algunas zonas de León, Aragón, Levante y Baleares y siempre vinculado a actividades festivas.

Desarrollo del juego: consiste en traccionar de un palo, situándose los dos contendientes sentados en el suelo en escuadra, uno frente al otro y con las plantas de los pies en contacto. Gana el tirador que logre poner de pie al otro oponente



EL CALABAZO (CANARIAS)

Juego cuyo origen está directamente relacionado con una actividad agrícola, que consistía en elevar el agua de un canal a otro situado a mayor altura. Durante mucho tiempo, fue la única forma de transportar el agua, salvando los grandes desniveles existentes. Concretamente esta modalidad de riego, la encontramos en San Miguel de la Palma y en el valle de Aridane, compuesto por los municipios de El Paso, Lo Llanos de Aridane y Tazacorte.

Los materiales que constituían el antiguo calabazo, eran una gran calabaza curtida al sol y un largo, fuerte y ligero palo. El calabazo actual, es de hojalata y el palo, generalmente de riga.



Desarrollo del juego: el paso de actividad agrícola a juego se produce en el mismo entorno, donde los calabaceros se desafiaban y apostaban a para ver quién conseguía efectuar el mayor número de repeticiones en un tiempo determinado, llenar antes un recipiente etc.

SOGATIRA

Juego de fuerza de tracción por equipos en el que se utiliza una sogá o maroma. En España se documenta en Castilla León, Castilla la Mancha, Aragón, Navarra y País Vasco.

Desarrollo del juego: Cada equipo está formado por ocho hombres que se sitúan a lo largo de la cuerda. El que ocupa la última posición se denomina hombre-ancla y el primero suele ser el más fuerte o experto. El peso total de los miembros del equipo no puede superar el límite de la categoría en la que participa: 560, 640, 720 kl. Y peso libre. Una tirada se gana cuando una de las marcas de los lados de la cuerda pasa sobre la línea del suelo más lejana a ella. La zona de arrastre de cada equipo es de 2 m. En cada tirada los dos equipos utilizarán consecutivamente las dos partes de la cuerda, para evitar diferencias del terreno, cambiando por tanto de campo. El equipo vencedor es el que consigue ganar dos tiradas.

