

“COLECCIÓN DE JUEGOS:” LA SOGA-TIRA.



Autor:

MANUEL GALLEGO GALLEGO

Año 2010



ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN: ORIGEN E HISTORIA.

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL Y DESARROLLO DEL JUEGO:

2.1 Diferencias entre las modalidades de tierra y goma.

2.2 Faltas más comunes en que incurren los participantes:

3. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO:

3.1. Modalidades:

3.1.1. Soga-tira recreativa.

3.1.2. Soga-tira en cruz de dos equipos.

3.1.3. Soga-tira en cruz.

3.1.4. Soga-tira de a cuatro.

3.2. Reglas.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

4.1. Índice bibliográfico.

4.2. Índice de Ilustraciones.



1. INTRODUCCIÓN ORIGEN E HISTORIA:

El sogatira es practicado en numerosos países del mundo. Su difusión geográfica es muy amplia, estando documentada su práctica en muchos países asiáticos, así como en las primeras civilizaciones mediterráneas (antigua Egipto, 2500 a.c). Se practicaba asimismo en la Grecia olímpica. Manuel Martínez Gámez afirma en su libro "Educación del ocio y tiempo libre con actividad física alternativas" que tiene origen etrusco.

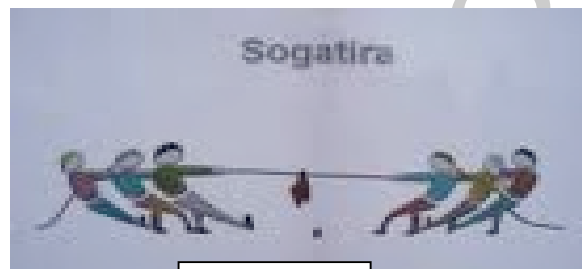


Ilustración 2

Las primeras referencias en Europa se sitúan en Escandinavia hacia el año 1000, en competiciones rituales entre clanes y goza de buena implantación en Europa Central, Islas Británicas, Francia y Norte de España.

Ha sido deporte Olímpico en las primeras ediciones de los Juegos Modernos desde París (1900) a Amberes (1920) y actualmente existe una Federación Internacional (TWIF, 1964) que promueve la práctica institucionalizada.



Ilustración 3





Ilustración 4

En España el soga-tira se ha practicado a modo de diversión poco reglada en la mayoría de nuestras comunidades autónomas, aunque en forma de competición reglada su práctica se constriñe actualmente a País Vasco y Navarra donde se denomina soka-tira. Otras comunidades destacables en su práctica son: Castilla y León, Aragón y Castilla la Mancha.

En el País Vasco goza de gran tradición. Aguirre Franco (1971) señala como las zonas de mayor afición Murguía, Plencia y Marquina en Vizcaya; Eibar, Elgoibar y zona sur limítrofe con Vizcaya de Guipúzcoa, Argceniaga en Álava.

No contamos con referencias escritas del soka-tira en el País Vasco en siglos pasados, debido sin duda a su carácter popular y espontáneo, pero sí aparecen en fotografías a comienzos del siglo XX, con motivo de celebraciones festivas. Tradicionalmente, los concursos de soka-tira se realizan en plazas públicas o campos de fútbol, y los equipos estaban formados por cuadrillas de trabajadores, convecinos, etc. En los años sesenta, un buen número de empresas industriales cuenta con equipo de soka-tira, entre las que destacaron algunas como la Franco-española o Unquinesa.

Hoy en día las competiciones se han convertido en espectáculos deportivos, con temporadas de invierno y verano, es decir, sobre suelo de goma en pabellón deportivo y sobre campo de hierba. No por ello falta ocasiones en fechas señalada y festivas para un reto de



soka-tira entre viejos y jóvenes, o de solteros contra casados.

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL Y DESARROLLO DEL JUEGO:

El juego se desarrolla de la siguiente manera: dos equipos, organizados en enfrentamiento a una parte y a la otra de la cuerda, tratan de arrastrarse recíprocamente traccionando de la cuerda. 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 se participa: 560, 640, 720 Kg y peso libre. El esfuerzo del equipo se coordina con ritmo. Un "botillero" o entrenador se encarga de asesorarles y de insuflarles ánimo.

El reglamento es muy estricto en cuanto al desarrollo de la prueba. Los participantes cogen la cuerda con las dos manos, libres de sustancias resinosas y sin atarla o voltearla a las manos, y traccionan fuertemente. La posición de las manos no puede cambiar mientras dura el esfuerzo.

La mayor fuerza aplicada por un equipo le hará retroceder por la calle, consiguiendo que el equipo rival avance hacia campo ajeno. Una tirada se gana cuando una de las marcas de los lados de la cuerda pasa sobre la línea del suelo más lejanas a ella. La zona de arrastre de cada equipo es de 2m. encada tirada los dos equipos utilizarán consecutivamente las dos parte de la cuerda, para evitar diferencias del terreno, cambiando por tanto de campo.

En competiciones, para proclamarse vencedor deben ganarse dos



tiradas. Cuando varios equipos terminan con la misma puntuación, se dará como ganador el equipo que haya empleado un tiempo inferior en el arrastre. Los sistemas de competición más utilizados son los de eliminación y del liguilla, dependiendo del número de participantes. El sorteo asigna un número a cada equipo, realizándose las tiradas de acuerdo al sorteo y al sistema empleado.

2.1. DIFERENCIAS ENTRE LAS MODALIDADES DE TIERRA Y DE GOMA:

- Tierra:
- Se desarrolla sobre una capa de hierba.
 - Se utilizan botas con chapas en el talón.
 - Se apoya sobre todo el talón y la parte exterior del pie.
 - La postura de la cadera es ligeramente más baja.
 - El avance es de tirón.



Ilustración 5

- Goma:
- Se desarrolla sobre goma o ceniza.
 - Se utilizan zapatillas o albarcas de goma cocida.
 - Se apoya toda la planta o suela y sobre todo la punta.
 - La cadera se mantiene pegada a la cuerda.
 - Se desplazan a pulso y dando pequeños golpes de hombros.



2.2. FALTAS MÁS COMUNES EN QUE INCURREN LOS PARTICIPANTES:

- Estar caído en el suelo más de los segundos necesarios, aprovechándolo en beneficio propio (ejemplo: para descansar).
- Rodear la cuerda con el brazo.
- Apoyar la cuerda sobre el muslo.
- Cambiar la mano de postura.
- Apoyarse en el tirador de atrás.
- El último que se ate a la cuerda.
- En la modalidad de tierra: llevar la rodilla izquierda más adelantada que el pie.
- Modalidad de goma: ceder cuerda y aplicarse sustancias antideslizantes.



Ilustración 6



3. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO:

3.1. MODALIDADES:

3.1.1. SOGA-TIRA RECREATIVA: Es similar a la prueba de soga-tira tradicional, con un número de 4 a 8 jugadores por cada equipo. Las marcas sobre la soga se pueden improvisar con pañuelo o cintas que permiten una mayor visibilidad.



Ilustración 7

3.1.2. SOGA-TIRA EN CRUZ DE DOS EQUIPOS: Se desarrolla con dos cuerdas colocadas en aspa o cruz y anudadas en su intersección. Los equipos deben ser numerosos e impares en su composición (9-11 o 13 componentes por equipo). La disposición de los equipos es la siguiente: cada mitad de un equipo enfrentado a la mitad del contrario y con un jugador capitán libre que dirige la tirada y puede sumarse a cualquiera de las cuerdas para compensar desventajas o favorecer la tirada. Esta operación deben efectuarla colocándose en primer lugar, es decir, será el jugador más próximo a la intersección de las cuerdas.

Tras cada uno de los extremos de las cuerdas y a una distancia idéntica (2 a 4 m) se colocarán cuatro pivotes o banderines. El



objetivo del juego es traccionar de la cuerda arrastrando al equipo contrario hasta lograr que el último jugador pueda derribar con la mano el pivote o banderín situado a su espalda.

3.1.3. SOGA TIRA EN CRUZ:

Como en el juego anterior, se utilizarán dos sogas largas colocadas en aspa, pero en esta ocasión sin anudar. Los cuatro equipos (de cuatro a ocho componentes cada uno) tiran de cada uno de los extremos. El equipo que es arrastrado hasta la otra cuerda pierde la tirada y suma un punto negativo, el que ganó suma un positivo. Los otros dos equipos quedan en banco y detienen la tirada. A continuación el equipo ganador conserva la posición y los otros tres rotan. De esta forma continúan enfrentándose en liguilla y acumulando puntos.

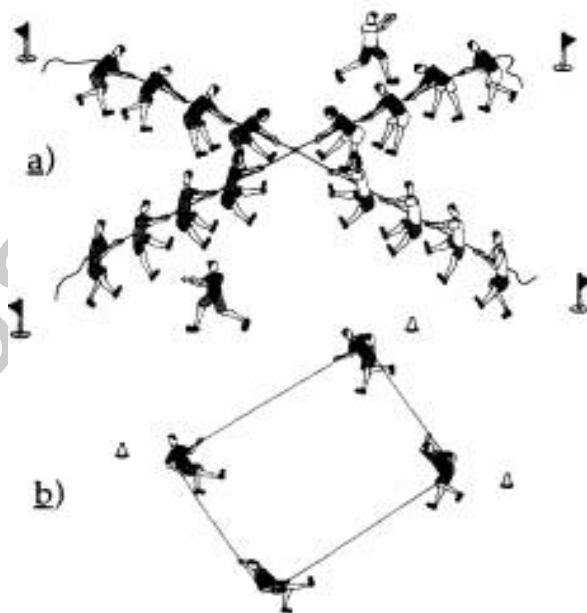


Ilustración 8 y 9



3.1.4. SOGA TIRA DE A CUATRO: Se juega con una cuerda larga anudada en sus dos extremos, de manera que los cuatro participantes en el juego puedan quedar en disposición que representa un cuadrado. Tras cada uno de ellos y a su espalda, se colocará un pivote o banderín a una distancia similar para todos (de 2 a 3m). El juego consiste en traccionar intentando arrastrar a los contrarios hasta conseguir derribar con la mano el pivote. Gan la tirada y suma un punto el jugador que lo consigue.

3.2. REGLAS:

Reglamento elaborado por la Confederación de Juegos y Deportes Vascos.

FUNDAMENTO DEL JUEGO:

Un grupo de ochos personas con un peso total máximo determinado trata de arrastrar a otro equipo similar tirando ambos a cada extremo de una cuerda. Este deporte puede practicarse sobre terreno duro (frontón o similar) o sobre tierra o hierba.

NORMAS COMUNES Y AMBAS MODALIDADES (FRONTON Y TIERRA)

Art. 1º los concursos y competiciones oficiales de soka-tira se celebrarán en las siguiente categorías:

- A) Peso total límite del equipo... 560Kg.
- B) Peso total límite del equipo... 640Kg.
- C) Peso total límite del equipo... 720Kg.
- D) Peso libre...

En los juveniles el peso total límite será de 560 Kg y en los femeninos



de 520Kg.

Art. 2º Los equipos deberán ir vestidos correctamente en las competiciones: camiseta apropiada, pantalón, medias y calzado reglamentario.

Art. 3º La soga no tendrá menos de 10cm de circunferencia ni más de 12.5cm. su longitud máxima será de 32 m. no podrá cambiarse de lado durante toda la competición.

Art. 4º PESAJE Y MARCAJE: Media hora antes de la fijada para el pesaje deberá estar la báscula a disposición de los equipos, con el fin de que hagan pesajes previos si así lo desean.

En todas las competiciones de peso, el juez examinará la balanza para dar su conformidad. Este examen se hará en presencia de los entrenadores o capitanes. Los organizadores pueden asistir si así lo desean.

Todo tirador deberá tener la ficha actualizada y será portador de la misma durante el pesaje. Asimismo deberán tener ficha el capitán y el delegado de cada equipo, quienes la entregarán en el pesaje junto con los de los tiradores.

El marcaje de los participantes debe ser hecho en un miembro del cuerpo, en una posición fácil de ver por el juez, pero que sea difícil de borrar por el roce de la ropa o de la soga.

En cualquier competición donde participe un club con dos equipos deben ser declarados, y uno marcado de una forma visible antes de que se haga el sorteo para que cuando este se realice no se



pueda presentar el equipo más fuerte donde hay menos dificultad.

El sorteo deberá hacerse en presencia de los delegados o entrenadores de los equipos participantes.

Art. 5º LÍNEAS Y MEDIAS:

Tres líneas paralelas entre sí se marcarán en el suelo. La distancia entre la línea del centro y las de los lados debe ser de 2 m. Al comienzo, la sogá debe estar tirante y el centro de la cuerda sobre la línea del centro del suelo.

Se deben fija en la sogá cinco cintas o marcas de la siguiente forma:

- a) Una cinta roja en el centro.
- b) Dos cintas blancas, cada una a 2 m de la cinta del centro.
- c) Dos cintas azules, cada una a 5 m de la marca del centro.

Ningún participante debe agarra la sogá en el trozo comprendido por la cinta. El primer tirador agarra la sogá a 30 cm de la última marca. Las marcas serán visibles fácilmente y pueden ser reajustadas por el juez.

Art. 6º Un equipo podrá tomar un máximo de dos tiradores de los equipos que se encuentren en la tirada (que no tiren con su equipo en la misma) para completar su equipo, en caso de sobrepasar o faltar peso y no tener cambio en ese momento.

No se admitirán sustitutos una vez haya empezado a tirar el equipo.



Si un equipo pierde un hombre por lesión, el preparador del equipo contrario puede retirar a uno de sus tiradores, aunque esto es completamente optativo (pudiendo volver este tirador a tirar en el siguiente round, mientras que el lesionado no).

Art. 7º Antes del comienzo del encuentro el juez tiene que inspeccionar el calzado y el número o contraseña de pesaje e identidad de los participantes.

Art. 8º EL HOMBRE ANCLA:

- a) Al tomar posiciones el hombre ancla pondrá la soga alrededor del cuerpo, previa aprobación del juez o su asistente.
- b) La forma correcta será: la soga pasará entre la parte de arriba del brazo y el cuerpo diagonalmente a través de la espalda hacia el hombro opuesto de atrás y ya quedará suelta. Debe sujetarse con las dos manos en posición vertical.

Art. 9º Cuando el juez reciba el aviso de los preparadores de ambos equipos de que todo está dispuesto, dará a éstos las siguientes órdenes:

- a) Extendiendo los brazos hacia adelante, dirá: "jaso soka" (levantad la cuerda).
- b) En tiradas sobre tierra o hierba, todavía no se podrá hacer marca alguna en el suelo, hasta escuchar la segunda orden del juez, es decir, "tenka soka" (tensad la cuerda), llevando sus manos por encima de la cabeza.
- c) Cuando la marca central de la cuerda coincida con su línea



central del suelo, el juez dará la orden "eustsi" (estirad), y en este momento comenzará la prueba a todos los efectos.

Art. 10 INFRACCIONES:

- a) Ninguna parte del cuerpo tocará el suelo a excepción de los pies.
- b) Las dos manos deben estar sobre la sogá en todo momento y los pies deben estar más adelante que las rodillas.
- c) No se podrá apoyar el brazo ni la cuerda sobre el muslo.
- d) La sogá debe estar tirante y derecha desde el principio, sin nudos y sujeta entre el brazo y el cuerpo: no debe estar retorcida ni enrollada alrededor del cuerpo (excluyendo el hombre ancla)
- e) No deberá haber ninguna falta en la conducta de los tiradores que desacredite el deporte.
- f) No se permite a ningún miembro del equipo o al entrenador hacer comentarios o críticas sobre la conducta del juez en ningún momento de la competición.

Art. 11º ADVERTENCIAS:

Para cualquier infracción de las reglas el juez dirá "primera advertencia", apuntando claramente con el dedo, o "advertencia final", apuntando claramente con dos dedos en la dirección de los infractores.

Se señalará como culpable a todo el equipo, aunque sea uno de los jugadores el único infractor.

Sólo se darán dos advertencias a cada equipo siendo descalificado



inmediatamente al cometer la tercera.

GANADOR DE UNA TIRADA:

Una tirada se gana cuando una de las marcas de los lados pasa sobre la línea del suelo más lejana a ella.

Un "no tirón" será adjudicado en el caso de:

- a) Irregularidad en la conducta de los dos equipos, después de lo cual el juez ordenará un descanso razonable.
- b) Cuando los dos equipos sean igualmente culpables de la infracción, el tirón se volverá a realizar sin que les sea permitido un descanso.

Para los casos a) y b) el juez utilizará el silbato anunciando "no tirón" apuntando hacia la marca del centro del suelo.

El final de la "tirada" será señalado por el juez usando el silbato y apuntando al equipo que sea ganador.

Art. 12º. JUECES DE BANDA:

Los jueces de banda actuarán cuando sea necesario bajo la responsabilidad del juez jefe. Durante el "tirón" cada juez de banda estará en disposición a lo largo de cada equipo competidor en el lado opuesto al juez jefe.

El juez de banda no podrá hacer ninguna señalización a un miembro del equipo o entrenador sin el permiso del juez jefe. Cuando el juez jefe señale una advertencia el juez de banda informará a los infractores, nombrando al equipo y añadiendo "primera advertencia"



o "advertencia final".

Art. 13º. En las competiciones por puntos los sorteos podrán hacerse formando grupos y jugando en una final los ganadores de cada grupo. Se admite también la celebración de repescas entre los eliminados.

NORMAS ESPECÍFICAS DE SOKA-TIRA SOBRE TIERRA

Art. 14. el terreno será de tierra o hierba, horizontal en lo posible, limpio de toda clase de obstáculos y de longitud suficiente para el normal desenvolvimiento de la competición.

Art. 15º. Botas: Las botas no deben estar retocadas de ninguna forma. La suela, el tacón y el borde del tacón deben estar al mismo nivel. No se permiten chapas metálicas en el borde y parte de debajo de la punta del pie, pero sí en los tacones, si éstos están debidamente nivelados. Los tipos de tacón permitidos son:

- Con chapa completa.
- Con medio chapa.
- Con un cuarto de chapa.

Se permitirán también planchas metálicas que cubran todo el tacón. Solo se podrá colocar una chapa o plancha en cada tacón, no pudiendo tener un grosor superior a 6.5 mm.

Art. 16º. PESAJE: La ropa mínima será el pantalón de deporte.

Art. 17º. RESINA O TALCO: Puede ser aplicado exclusivamente en las manos. Se permite también el uso de serrín.



Art. 18º los puntos deben ser adjudicados de esta manera:

- equipo ganador en dos tiradas contra ninguna del otro 3 puntos.
- Equipo ganador en dos tiradas contra una del otro 2 puntos.
- Equipo perdedor en dos tiradas contra una del otro 1 punto.

Sólo será necesaria la tercera tirada cuando se produzca empate en las anteriores. En el resultado final en caso de empate entre varios equipos contará para resolverlo los puntos obtenidos entre si, y si persistiere el empate se tendrá en cuenta el tiempo empleado en las tiradas respectivas.

NORMAS ESPECÍFICAS DE SOKA-TIRA SOBRE FRONTÓN O SIMILARES:

Art. 19º. El terreno de la competición será horizontal, limpio de toda clase de obstáculos y totalmente liso (frontón o similar). Tendrá una longitud superior a 30 m una anchura mínima de 4 m.

Art. 20º. Sobre el terreno, y para conseguir una mayor igualdad, podrá extenderse una alfombra de material elástico (goma o similar), que tendrá un mínimo de 0.90 m de ancho.

Art. 21º. El calzado a utilizar será la tradicional abarca.

Art. 22º. No está permitido el empleo de ningún tipo de resinas.

Art. 23º. El pesaje se hará con la ropa que ha de ser utilizada en la competición, exceptuando el "gerriko", que será opcional.



Art. 24º. Cada eliminatoria constará de dos tandas, cambiándose de campo los equipos cada una de ellas. Será vencedor el que haya ganado las dos tiradas. En caso de empate vencerá el equipo que hubiera empleado menos tiempo en ganar su tirada. Sin embargo, si así se decidiera, podrá adoptarse el sistema de puntos utilizados en tierra.

MUSEO DEL JUEGO



4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

4.1 ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO:

-Moreno Palos, Cristóbal. (1992) Juegos y deportes tradicionales en España. Editorial Alianza Deporte.

-Moreno Palos, Cristóbal. Mata David. Gómez Javier. (1993). Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España, Madrid, Editorial Gymnos.

-Martínez Gámez Manuel. (1995). Educación del ocio y tiempo libre con actividad física alternativas". Madrid, Librerías deportivas Esteban Sanz, S.L.

4.2 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES:

1. Enfrentamiento entre soldados de la marina estadounidense.
http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_soga
2. Soga-tira histórica. Foto archivo personal.
3. Competición de cuerda en los Juegos Olímpicos de San Luis 1904.
http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_soga
4. Desarrollo de la soga-tira en España.
html.rincondelvago.com/tiro-de-soga.html
5. Soga-tira en tierra. <http://foreros.mforos.com/400067/7260613-hablemos-de-cosas-serias-iii-y-a-esto-lo-llaman-deporte/>
6. Soga-tira popular. www.pueblos-espana.org/.../navarra/ujue/235616/
7. Niños jugando a el soga-tira. Foto archivo personal.
8. Soga-tira en cruz.
<http://www.acanomas.com/DatoMuestra.php?Id=459>
9. Soga-tira de a cuatro.
<http://www.acanomas.com/DatoMuestra.php?Id=459>

