

PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE

JUEGOS TRADICIONALES DE CANTABRIA



Autores

Diana Beatriz Gómez Esquinas

Isabel Juez Iobón

Elena Guisado Velasco

Año 2011



ÍNDICE

1. Contexto Histórico y Político
 - Folclore de Cantabria
2. Los juegos tradicionales en Cantabria
 - 2.1 Bolo pasiego
 - 2.2 Bolos de San Pedro del Romeral
 - 2.3 Pasabolo de losa o ruedabrazo
 - 2.4 Corte de troncos con hacha
 - 2.5 La Gallibarda
 - 2.6 La Rana
 - 2.7 Palas
 - 2.8 Pasabolo tablón
 - 2.9 Regata de traineras
 - 2.10 Salto Pasiego
 - 2.11 Tiro de Cuerda
3. Bibliografía
4. Ilustraciones



1. CONTEXTO HISTÓRICO/POLÍTICO

La provincia de Cantabria de 1778 fue una jurisdicción española creada el 28 de julio de 1778 por consenso de la *Junta General de la Provincia de los Nueve Valles*, reunida en la Casa de Juntas de Puente San Miguel, localidad entonces llamada *Bárcena de la Puente*, y aprobada por el Consejo de Castilla en Real Cédula del 22 de noviembre de 1779. Existió hasta 1801, cuando Carlos IV instaure definitivamente en su lugar la provincia marítima de Santander, solicitada en 1799; ésta se consolida por real decreto de 1833, que crea en lugar de la anterior la provincia de Santander, actual comunidad autónoma de Cantabria.

Las reformas políticas en España de 1766 abrieron la discusión sobre la necesidad nacional de parcelar la Península Ibérica en divisiones administrativas homogéneas. En esa época comienzan a aparecer propuestas de creación de provincias, aunque ninguna de las primeras se llevó a cabo. En 1789 Floridablanca reflejó en un documento la división de la península y las islas cercanas en 38 entidades provinciales.

Por esta época Cantabria estaba dividida en entidades de diversa índole, destacándose:

- El *Partido de Laredo*, perteneciente a la Intendencia de Burgos.
- La *Jurisdicción de los Montes del Pas*, también parte de la Intendencia de Burgos.
- El *Partido de Reinosa*, parte de la Intendencia de Toro.
- El *Corregimiento de realengo de las Cuatro Villas*.



- El *Corregimiento de realengo de Campoo*.
- El *Corregimiento de señorío de Soba, Ruesga y Villaverde de Trucíos*.
- El *Corregimiento de señorío de Potes y Provincia de Liébana*.
- El *Corregimiento de señorío del Mayordomado de la Vega y la Honor de Miengo*.

Además existían en el territorio una larga serie de juntas elegidas por el pueblo que no tenían representación en la corte. Con estas juntas los hidalgos pretendían defender los intereses locales. En Cantabria, las más importantes fueron las siguientes:

- *La Junta de las Cuatro Villas de la Costa*.
- *La Junta de la Provincia de Liébana*.
- *La Junta de Trasmiera*.
- *La Junta de Campoo*.
- *La Junta de la Provincia de los Nueve Valles*.
- *Las Juntas Generales del Bastón* (esporádicas).

Intentos de unificación:

Todos los intentos de unificar los territorios que hoy pertenecen a la comunidad autónoma de Cantabria fracasaron. Incluso la provincia de Cantabria de 1778, ya que dejó fuera el territorio de Campoo. Estos intentos los llevaron a cabo las juntas mencionadas durante el siglo XVIII. Estas juntas trataban de hacer valer los privilegios locales en un momento en que la Casa de Borbón pretendía un Estado más central. Además chocaron varias veces entre ellas en defensa de sus



intereses particulares.

En 1727 y 1732 hubo sendos fuertes intentos de unificación por parte de las cuatro villas de la costa, encabezadas por Santander y Laredo; el poder de la villa de Laredo era quizá el más grande la región, reconociéndose en la expresión *Bastón de Laredo*. En 1796 lo intentaron los nueve valles, también sin resultado.

La provincia de Cantabria:

En 1778 se creó la provincia de Cantabria por unión inicial de los Nueve Valles (Alfoz de Lloredo, Cabezón de la Sal, Cabuérniga, Camargo, Cayón, Reocín, Penagos, Piélagos y Villaescusa) más Valdáliga



Región de Cantabria

y, posteriormente, Anievas, Arenas de Iguña, Villas y San Vicente, Buelna, Cartes, Cieza, Coto de Estrada, Lamasón, Liébana, Los Llares, Peñamellera, Peñarrubia, Pie de Concha, Pujayo, Ribadedeva, Rionansa, Santillana del Mar, San Vicente de la Barquera, Toranzo y Viérnoles.



Escudo de Cantabria

Sin embargo, esa unión no representaba la realidad del todo el territorio denominado como La Montaña por los castellanos, ni aun de la jurisdicción de Laredo, dependiente a su vez de Burgos, que era el llamado *Bastón*. Mucha



culpa la tuvo Santander, reticente a entrar en la provincia por querer ganar el máximo protagonismo en ella y beneficiario de una serie de medidas reales que hicieron florecer la ciudad. Por otro lado, Castro Urdiales no había sido siquiera invitada a la primera junta en Puente San Miguel (entonces Bárcena de la Puente), pues en ese momento sus intereses le llevaban a buscar el apoyo de los vizcaínos.

La realidad fue que esta provincia, de la cual la Corona no aprobó las ordenanzas, funcionó poco más que de nombre. Un ejemplo es que sus miembros llegaron incluso a negarse asistencia en materia de defensa contra Francia entre 1794 y 1795, muy poco antes de su creación. Las ordenanzas nunca llegaron, por lo que recurrieron a las de la antigua provincia de los Nueve Valles, pero que sólo valían para esos valles y no para otros territorios agregados, con lo que se acentuaron las diferencias, por los privilegios de unos y otros territorios. Tampoco existió una diputación permanente.

En 1792 Santander, que aún no se había unido a la provincia, impuso para adherirse, desde la figura de Antonio Cordero, tres condiciones ante la corte:

- Ser su capital.
- Tener un corregidor *con honores de audiencia*.
- La adherencia a la provincia obligatoria para todas las jurisdicciones que formaban parte del *Bastón de Laredo*.

Recomendó también, aunque no exigió, que la provincia se llamase Santander en lugar de Cantabria. En 1796 Santander se unió a la



provincia, si bien su permanencia rondó únicamente el año. Santander consiguió el 25 de septiembre de 1799 constituirse en provincia propia, aunque ésta sólo duró hasta 1803, al igual que lo hicieron Cádiz, Málaga, Alicante, Cartagena y Asturias por las mismas fechas. Ganó atribuciones a la Intendencia de Burgos, que fueron ampliadas en 1801 al territorio circundante, poniendo fin a la provincia de Cantabria.

➤ EL FOLCLORE DE CANTABRIA:

El folclore de Cantabria es el conjunto de tradiciones, música, bailes, cuentos, leyendas, historia oral, proverbios, chistes, supersticiones, artesanía y demás elementos del cuerpo de expresión de la cultura cántabra.

- Criaturas y leyendas del folclore Cántabro:

Existe una gran tradición de historias sobre criaturas sobrenaturales de la región, como los ojáncanos y las anjanas, muy relacionados con criaturas de nombres similares de la tradición de Asturias y Extremadura.

Sobre estos seres se conservan cuentos y fórmulas de la tradición oral cántabra, destinados a advertir sobre sus actividades, ahuyentarlos o ganarse sus favores. Muchos de estos dichos o rimas están en dialecto cántabro y suponen una documentación muy valiosa. Existen diversos folcloristas que se han dedicado al estudio de la tradición cántabra: Manuel Llano Merino, Adriano García-Lomas,



Póllux Hernández, Ramón Sordo Sotres, Stella de Vallejo, etc.

- Fiestas de Cantabria:

Las fiestas en Cantabria se concentran sobre todo entre las festividades de San Juan y San Miguel. Hay tres tipos de atracciones: La celebración religiosa en honor de los Santos Patronos o de la Virgen del lugar, las diversiones paganas con mayor o menor pervivencia de lo folclórico, y por último los tratos comerciales de las ferias del año. Si se buscan los orígenes de las fiestas de Cantabria, no es posible remontarse hasta tiempos muy lejanos. Sin duda hubo una tradición, pero ésa en su mayor parte se perdió. Por ello, lo más habitual es que muchas localidades se hayan inventado nuevas tradiciones para la celebración de una festividad.

Así, a Cantabria llegaron encierros, carnavales, desfiles de carrozas (como la conocida batalla de flores de Laredo) o la popular y difundida costumbre de la fiesta gastronómica, cuyo remoto y olvidado origen podría estar en las cacerías de bisontes de los habitantes de Altamira.

Las melodías vocales para solista o coro a una voz se acompañan rítmicamente a base de pandero, tarrañuelas, pito, tamboril y rabel. Este instrumento merece especial atención por su origen antiquísimo y elemental, pese a lo cual artistas tan cabales y espontáneos como "*Lin el Airoso*" en Campoo o Pedro Madrid en Polaciones, saben extraer de él sentidas melodías.

Las Marzas son otras peculiaridades del folclore de Cantabria. Es una



fiesta dedicada a la llegada de la primavera que ha mantenido viva su tradición en la zona de Reinosa y en el valle de Toranzo, con sus coplas en demanda de obsequios. Estas coplas se cantan, en algunos lugares la última noche de febrero, siendo el primer verso del romance marcerero el que dice: *"Marzo florido, seas bienvenido"*.

Los días de fiesta son también ocasión propicia para los concursos de algunos deportes de Cantabria, tales como las regatas de traineras, el juego de los bolos o, de origen más reciente, las competiciones de arrastre de parejas de bueyes o vacas. Pero la forma más frecuente y popular de festejo es la romería, entendida como baile y merienda al aire libre, en la que no falta ni la orquesta, ni los puestos de golosinas, así como el bar ambulante y el puesto de churros.

Entre las romerías destaca la subida el 16 de septiembre al Alto de San Cipriano en Cartes, durante la que se sube en albarcas desde Riocorvo hasta la ermita de San Cipriano en Cohicillos, y la de la Santuca, una celebración que data de antes del siglo XV. Cada 24 de abril esta imagen de la virgen, patrona de Liébana, se baja desde su ermita hasta el pueblo de Somaniezo, y al día siguiente a Aniezo. El 2 de mayo es llevada en procesión desde allí al Monasterio de Santo Toribio, y por la tarde se la devuelve a Aniezo, desde donde regresa a su ermita dos días después.



La Vijanera:



Fiesta de La Vijanera

Es una de las fiestas más típicas de la comunidad autónoma de Cantabria. Se celebra en la localidad de Silió (Molledo) el primer domingo de enero. Consiste en una mascarada de invierno en la cual participan numerosos personajes disfrazados, quienes se desplazan hasta el límite del pueblo o municipio vecino para expulsar a los malos espíritus.

Carnaval mariner de Santoña:

Se celebran el 24 de febrero en Santoña. Popularmente llamados "los carnavales del norte", este carnaval que se remonta a 1934, cuenta con la participación de buena parte de vecinos disfrazados de diversos peces. El momento cumbre es el "Juicio en el fondo del mar", donde se juzga al besugo antes del último acto, "La quema del besugo". Durante el juicio, un personaje disfrazado de besugo es trasladado hasta la plaza de San Antonio en un carro tirado por un asno, acompañado de una serie de charangas y murgas con personajes disfrazados. En la plaza le aguarda una corte de letrados, jueces y fiscales dispuestos a celebrar la vista del caso. Numerosos personajes disfrazados de pez suben al estrado para acusarle o para defenderlo. Por último, el besugo, rey simbólico del carnaval, acusado del secuestro de una sirena, es condenado a quemarse en la bahía.

Pasión Viviente:

Se celebra el Viernes Santo en Castro Urdiales. Consiste en una



representación teatral protagonizada por más de 300 participantes voluntarios. Esta fiesta es de corta tradición (finales de 1980), pero ya ha adquirido una gran reputación en Cantabria.

La Folía:

Normalmente se celebra domingo siguiente a la Semana Santa en San Vicente de la Barquera. Consiste en una procesión marítima de la virgen por las aguas barquereñas a cargo de los barcos de los pescadores locales. La virgen de la Barquera es trasladada desde la iglesia hasta el puerto viejo atravesando el centro de la localidad. Durante este trayecto, se forma una comitiva integrada por mozos vestidos de marineros y conjunto locales de danzantes. Una vez en el antiguo embarcadero, se dirigen al puerto nuevo en una procesión de embarcaciones que acompaña a la que lleva a la virgen entre cantos y aclamaciones.

La Virgen de la Luz:

Tiene lugar el 2 de mayo en Potes. Ese día se celebra una procesión cuyos participantes van desde la ermita de Aniezo hasta el monasterio de Santo Toribio transportando la imagen de su patrona, la Virgen de la Luz. Se trata de la procesión de trayecto más largo de la península ibérica, recorriendo entre la ida y la vuelta un total de 27 kilómetros.

San Pedruco:

Celebrado el 29 de junio en Comillas. El San Pedruco es una fiesta



milenaria que los habitantes de esta localidad conservan con entusiasmo. El día 28, el santo se traslada desde la capilla de San Pedro hasta la iglesia de San Cristóbal, y por la noche se enciende una gran hoguera. Al día siguiente después de los actos religiosos, el santo es llevado desde el interior de la iglesia hasta el pórtico, donde es agasajado con bailes y cantos por los habitantes. San Pedruco también se celebra en la localidad de Solares.

Coso Blanco:



Fiesta del Coso Blanco

Se celebra el primer viernes de julio en Castro Urdiales. Es un colorista desfile de carrozas artesanales y charangas acompañado por numerosas bandas de música, que tiene lugar en el paseo marítimo durante la noche y culmina en un espectáculo de fuegos artificiales que convierten a esta fiesta en una de las más concurridas de la región.

La Maya:

Se celebra el 25 de julio en Silió, según una antigua costumbre que se renueva cada año durante las fiestas patronales de cada localidad. Los mozos del pueblo salen a los alrededores en busca de un haya, que después talan e hincan en la plaza del pueblo. A continuación enseban el tronco y tras adornarlo a modo de cucaña, compiten entre ellos por alcanzar algunos de los premios que se encuentran en su



extremo. Los que lo consiguen son festejados por las mozas con cantos y bailes.

La fiesta de la Maya también se celebra tradicionalmente en Pujayo el día de San Lorenzo (10 de agosto), y en Tresviso.

Día de Cantabria:

Tiene lugar el 16 de agosto en Carasa. Esta fiesta es de orígenes paganos. En ella, los vecinos se visten con originales disfraces y se pintan la cara para no ser reconocidos. Posteriormente, salen en busca de una gata negra a la que una vez capturada, introducen en un saco que entregan a un vecino del pueblo escogido previamente, quien será el encargado de recitar unas coplas cómicas, supuestamente fruto de las confidencias hechas por la gata. Por último sueltan al animal y la persiguen.

Gala Floral:

Celebrada el 20 de agosto en Torrelavega. Este festival declarado de interés turístico internacional consiste en un desfile de carrozas adornadas con flores.

Batalla de Flores:

Se celebra el 25 de agosto en Laredo. La fiesta pejina por excelencia consiste en un espectacular desfile de carrozas también adornadas con flores y fruto del trabajo de muchos meses y la experiencia de más años. Un jurado determina la ganadora del premio a la mejor



carroza basándose en criterios artísticos. Ya por la noche, la playa de la Salvé de Laredo se engalana con fuegos artificiales.

Guerras Cántabras:

Celebradas el último fin de semana de Agosto y el primer fin de semana de septiembre en Los Corrales de Buelna. En 2001 comenzó su andadura esta fiesta de marcado carácter histórico, que a pesar de su juventud se ha más que asentado y cuenta con la participación activa más de 1.800 personas divididas en 13 tribus cántabras y 13 legiones romanas representando dichas guerras sucedidas hace más de 2.000 años en estas tierras. El desembarco de las legiones romanas en Santander, la recreación de una boda cántabra y los campamentos de ambos bandos en la localidad corraliega son algunos de los actos más observados.

Recientemente, la fiesta de las Guerras Cantabras, han sido declaradas Fiestas de Interés Turístico Nacional. Comenzado un nuevo ciclo en esta fiesta, que ya va por su octava edición, siendo la primera en el 2001.

Día de Campoo:

Tiene lugar el último domingo de septiembre en Reinosa, como parte de las fiestas de San Mateo. Fiesta de interés turístico regional desde 1977 y celebrada desde el siglo XIX, supone una exhibición de las costumbres y tradiciones del pueblo campurriano en su capital. Pasadas de ganado, mercado de productos típicos y trajes regionales



son los protagonistas en esta fiesta.

Feria de Los Santos:

Se celebra el 1 de noviembre en Arredondo. Ganaderos de toda la comarca acuden a la localidad, montan sus tinglados delante de la iglesia y al atardecer celebran una romería.

Mercado de Los Santos:

Celebrada el 2 de noviembre en Potes. Se ponen a la venta todo tipo de labores artesanas. También se vende ganado, quesos, vinos y hortalizas.

Otras fiestas:

Otras fiestas populares de Cantabria son la Virgen del Mar (Santander), la Virgen del Carmen, en las localidades marineras, Santiago (Santander), la Virgen del Puerto (Santoña), La Pasaá (Carmona, Cabuérniga), La Magosta (Los Corrales de Buelna), la Fiesta del Orujo (Potes) y la Feria del Queso (Pesquera).

- Tradición gastronómica:

Entre los productos típicos de la tradición cántabra están cocido montañés, el cocido lebaniego, la marmita, las anchoas en aceite y salazón de Santoña, los sobaos y quesada pasiegos, los quesos (quesucos de Liébana, queso Nata de Cantabria, picón Bejes-Tresviso, etc.), el arroz con leche, la leche frita y el orujo, tostadillo



de Liébana y la sidra.

Muchas de las fiestas y celebraciones cántabras se acompañan con la preparación y el consumo tradicional de alimentos como el pan preñáu y la borona.

- Música y Danza:

Las danzas en Cantabria presentan un gran variedad, con complicadas danzas de lanzas y paloteos, formas populares como el pericote lebaniego o jotas montañesas o religiosas como picayos.

Entre las danzas, algunas de ellas recuperadas en los años veinte por Matilde de la Torre, en Cabezón de la Sal, destacan la Baila de Ibio, danza guerrera de supuesto origen cántabro, la danza del Romance del Conde Lara de aire cortesano, la Danza de los Arcos de talante más campestre, la Danza de las Lanzas en Ruiloba y las de Pericote y el Trepeltré de Liébana.

Las danzas de los Picayos se acompañan de canciones de tema cambiante, que aludían a las necesidades o quejas del pueblo planteadas ante el patrono o patrona del lugar como petición para que fueran atendidas. Quizá una derivación de estas canciones sean las letras de los más actuales copleros, que no eluden ni las mofas ni el escarnio instituciones.



Piteros Cántabros

Existió una rica tradición de música vocal donde destacan la



característica tonada montañesa con la voz sola o acompañada de gaita, las rondas, las mordaces coplas acompañadas por el rabel y las pandereteras. Una agrupación instrumental bastante popular es la constituida por un tamboril y un clarinete agudo denominado localmente como pitu montañés. Otros aerófonos tradicionales han sido la gaita, en expansión, y la vozaina, el silbu o los albogues ya en desuso.

La música folk cántabra no ha tenido la misma proyección en el exterior que la gallega o asturiana, si bien Cantabria también vive desde los 70 la corriente de recuperación con grupos como La Humera y Atlántica (ya desaparecidos), Ibio, Luétiga y más actualmente con grupos como Garma, Naheba, Tanea, Cahórnega... y multitud de festivales destacando el Festival Intercéltico de Orejo.

2. LOS JUEGOS TRADICIONALES EN CANTABRIA

Posiblemente Cantabria sea una de las comunidades más prolíficas en lo que se refiere a modalidades de juegos de bolos.

Junto a la de bolo palma, modalidad originaria de esta zona y sin lugar a dudas la de mayor implantación en todo el territorial nacional, y a la de pasabolo de tablón, también federada, además hay que añadir también las modalidades locales que a continuación describimos.

1.1 Bolo pasiego:

Modalidad de juego de bolos propia del valle del Pas y de San Pedro del Romeral, zona situada al sureste de la provincia en el límite de



Burgos, con una orografía tremendamente montañosa. “Pasiegos” es la denominación que reciben las gentes del valle del Pas, que, debido a su secular aislamiento por motivos geográficos, han desarrollado una vida y unas costumbres peculiares altamente mitificados en toda Cantabria.

Elementos físicos del juego. Terreno de juego: “Bolera” espacio rectangular, horizontal y libre de obstáculos con una longitud que oscila entre 25 y 30 metros y una anchura de 8 a 10 metros. Consta de tres partes:

1. Zona de tiro
2. Zona de bolos
3. Zona de birle

Posee una banda tope al final de la bolera para evitar que la bola salga.

Bolas: de forma esférica, del tipo de agarradera y de gran volumen, poseen un diámetro que oscila entre 32 y 25 cm y un peso entre 5 y 7 kg.

Bolos: troncocónicos de madera, de 35 a 40 cm de altura. Son 9 y otro más pequeño llamado “el cuatro”; éste posee una altura de 25 a 30 cm y es troncocónico con una cabeza, la cual suele ir pintada. Están situados en tres hileras equidistantes y con una gran separación entre sí superior a los 2 m.

Desarrollo y reglas del juego. El juego es muy similar en su desarrollo al de bolo palma ya descrito; el objetivo del mismo es derribar el

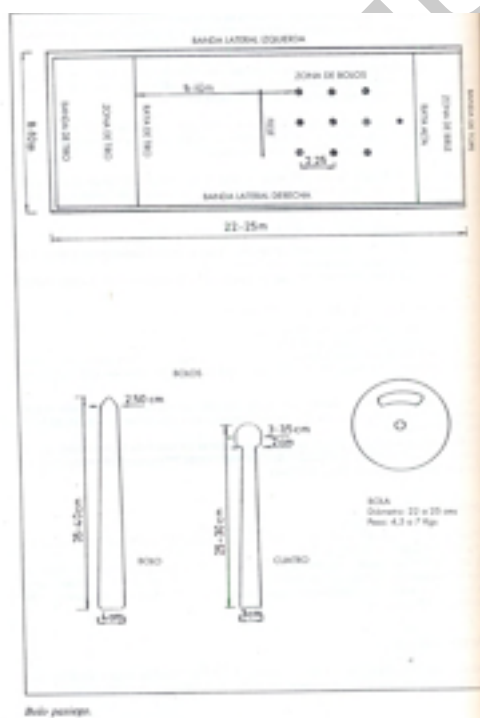


mayor número posible de bolos, desde una distancia de 10 m, y muy especialmente el cuatro.

El juego se realiza, al igual que el bolo palma, en dos fases:

1. tirar: lanzamiento de larga distancia sobre los bolos intentando derribar éstos y el cuatro.
2. birlar: lanzamiento de corta distancia, desde dónde para la bola, siempre que el tiro fuera válido.

El conjunto de las dos acciones se denomina tirada.



Bolo Pasiego

2.2. Bolos de San Pedro

Sn Pedro del Romeral

a al sureste de la



región cántabra y colindante con la vega o valle del Pas. Este tipo de juego de bolos recuerda vagamente el juego de tres tablones burgalés, semejanza que se justifica por la proximidad geográfica, ya que esta zona limita la provincia de Burgos.

Elemento físicos del juego. Terreno de juego: “bolera”. Tiene forma rectangular un tanto irregular, con una longitud que oscila entre 25 y 28 m y una anchura entre 8 y 10 m. la bolera se divide en tres partes:

1. zona de tiro.
2. zona de tablón.
3. zona de birle.

Bolas: son idénticas a la de la modalidad anterior, es decir, esféricas, de madera de nogal o haya, de 22 a 25 cm de diámetro y de 5 a 7 kg de peso.

Bolos: trozos de madera de forma troncocónica, usándose tres bolos grandes de 38 cm de altura y un bolo pequeño llamado “cuatro” de 25 cm de altura, troncocónico y con cabeza.

Los tres bolos van colocados en línea media del tablón, a 1,5 m de la parte anterior de éste, y separados así mismos 1,5 m entre sí. El cuatro va colocado en el suelo al final del tablón, dentro de la zona de birle.

Desarrollo y reglas del juego. Esta modalidad consiste en derribar los tres bolos colocados sobre el tablón y el cuatro situado en el suelo; para ello se utiliza una bola de agarradera, que, picando sobre el



tablón, rueda sobre el mismo, intentando darle un efecto especial a la bola para que, una vez, abandone éste, se derribe el cuatro por ella misma o por la caída de cualquiera de los tres bolos.

El juego consta de dos acciones, “tirar”, y “birlar”, explicadas anteriormente.

- Respecto al tiro, está permitido realizar algunos pasos de impulso, siendo preceptivo abandonar la bola sin sobrepasar la línea de tiro.
- Se considera bola nula aquella que se detiene en la zona de tablón no pudiendo birlar y anulando los puntos conseguidos en el tiro.
- El birle se efectúa sin emboque al cuatro con todos los bolos en posición vertical.
- El valor de la tirada se calcula sumando los bolos derribados en las dos acciones, de acuerdo con el siguiente criterio:
 - a) cada bolo derribado vale un punto.
 - b) El cuatro derribado en el tiro vale cuatro puntos.

La unidad de juego es el chico o partida, que se establece a 25 puntos; el partido se suele jugar a dos chicos ganados.

Reglas más importantes:

El cuatro o emboque no interviene en la segunda fase del juego o



birle.

Cada jugador utiliza normalmente dos bolas.

Las bolas que queden entre el fleje y la raya alta, no sobrepasando ésta, se considerarán “monchas”, sin derecho a “birle”.

Para la valoración de las jugadas se tendrán en cuenta los siguientes criterios

- a) cada bolo derribado vale un punto.
- b) El bolo de en medio vale dos puntos.
- c) El cuatro o bolo pequeño vale cuatro puntos, siempre que previamente se haya derribado algún otro bolo.
- d) Derribar el cuatro desde el tiro directamente, sin derribar ningún otro bolo, tiene un valor especial que se estipula al inicio de la partida.
- e) La partida o chico, se estipula a 25 puntos. Y el partido se juega usualmente a dos chicos ganados. (Ruiz, G., 1979)

2.3. Pasabolo de losa o ruedabrazo:

Esta modalidad se localiza en la zona de Transmiera, al noroeste de Cantabria. La forma de juego tiene alguna similitud con un juego de pasabolo que se realiza en la localidad de Viana del Bollo, en la provincia de Orense.

Elementos físicos del juego. Terreno de juego: “bolera”. La bolera en esta modalidad posee una forma irregular, siendo necesaria una



superficie con un longitud mínima de 29 m y una anchura de 20 m. La bolera posee dos partes:

1. zona de tiro y losa: en esta parte está situado el tiro, y a 7,5 m la losa. Esta es una piedra rectangular de 2 x 1 m aproximadamente, y en cuya superficie se practican nuevas hendiduras entres hileras equidistantes separadas unos 30 cm entre sí y que sirven para fijar los bolos con barro.
2. campo de bolos y punto de birle: subdividido en dos zonas, línea del “doce”, que es un semicírculo de 12 m de radio trazado desde el punto central de la losa, y resto de la bolera, donde se señala un punto de birle.

Bolas: son de forma ovalada achatadas en sus extremos y construidas de madera de encina. Poseen las siguientes medidas: eje longitudinal, de 13 a 16 c; diámetro por la parte central, de 10 a 14 cm; peso, de 1,3 a 2,5 kg.

Bolos: de forma cilíndrica, se utilizan nueve para el juego; tienen una altura de 30 a 34 cm y un diámetro de 2 cm.

Desarrollo y reglas del juego. El juego consiste en lanzar la bola ovalada con un movimiento lateral del brazo y torsión del tronco directamente sobre los bolos, colocados en la losa y fijados con barro, con el objetivo de derribarlos y enviarlos lo más lejos posible de la misma, intentando que el mayor número de ellos entre en el campo de bolos, situado por encima del semicírculo trazado en la bolera.



Se ejecutan dos acciones por bola:

1. tirar: desde el lugar de tiro que es un hoyo de 30 cm de profundidad.
2. birlar: lanzar la bola después del tiro desde dónde aquélla se detuvo, dentro de la zona de birle.

- Se considera bola nula aquella que , una vez lanzada, y pese a los bolos que hubiera podido derribar, no pase de la raya del doce o semicírculo. En este caso no se contarán los bolos que derribó en el tiro, ni tendrá derecho a ser birlada, siendo automáticamente retirada del campo.
- Para que la acción de birlar sea válida, la bola debe golpear previamente el suelo antes de derribar los bolos.
- La tirada se valorará de acuerdo con los siguientes criterios:
 - a) bolo derribado, un punto.
 - b) Bolo de en medio derribado, dos puntos.
 - c) Bolo fuera del semicírculo en campo de bolos, diez puntos.
 - d) Bolo de en medio fuera del semicírculo en campo de bolos, once puntos.

Se juega individualmente o por equipos. En este último caso el número usual de jugadores oscila entre dos y seis. El partido se establece en cuatro “chicos” o partidas de 50 puntos.



2.4 Corte de troncos con hacha:

En esta región maderera y como consecuencia del trabajo de talado de robles y hayas en sus montes, surgen exhibiciones y concursos de corta de troncos con hacha que se celebran en muchas localidades de Cantabria.



Corte de troncos con hacha

El objetivo consiste en finalizar un determinado número de cortes establecidos a los maderos ya sorteados entre los participantes anteriormente en el mínimo tiempo. Se puede competir a través de dos modalidades: individualmente o por parejas. Los participantes deben dar 2/3 cortes al tronco en el mínimo tiempo posible y para ello, deben calcular correctamente la anchura del corte para que los hachazos finalicen en un ángulo situado en el centro del tronco. Finalizada esa fase se hace girar al tronco para iniciar el proceso por la parte contraria. Si los ángulos de ataque no son los adecuados, debe corregirse la trayectoria y ello supone un retraso en el desarrollo del proceso. En el caso de corte por parejas éstas se van relevando en el corte sin que esté establecido el tiempo en que debe actuar cada uno. Una variante de este juego utiliza como herramienta de corte el tronzador, que es una especie de serrucho de grandes dimensiones manejado



simultáneamente por dos personas.

Material:

1 hacha por cada jugador (peso de 2 a 3 Kg).

1 madero por jugador/pareja de 2'5 m de largo y entre 32 y 35 centímetros de grueso. Suelen ser de haya, roble o eucalipto. Este Deporte Rural se desarrolla habitualmente en campos o praderas, terrenos de superficie regular y plazas de los pueblos o ciudades. Se delimita con vallas para que el público se sitúe fuera del recinto.

2.5 La Gallibarda:

Juego tradicional practicado por niños del medio rural durante el tiempo en que pastoreaban sus ganados en el campo o en los momentos de ocio. Se desconocen sus orígenes. Se practica en fiestas populares y centros escolares como actividad extraescolar o integrada en la educación Física.

El juego consiste en hacer surcos lo más largos posible en el suelo, desde el hoyo de los contrarios, arrancando tapines (pedazos de tierra).

Los jugadores se colocan en un círculo, cada uno sobre su hoyo o "jitu", y separados 1 metro aproximadamente. Realizado el sorteo correspondiente, el jugador al que le corresponde iniciar el juego, lanza, de la forma establecida, la gallibarda hacia su compañero de la



derecha. Éste debe golpearla para alejarla lo más lejos posible dentro del espacio de juego.

En el tiempo que el gallibardero tarda en ir a buscarla, volver y clavar la punta del palo en su hoyo, los demás jugadores hozan o escarban con sus palos en su "jisu" intentando arrancarle el mayor número de tapines que llevarán, cada uno, a su hoyo. A continuación pasa a ser gallibardero el siguiente por la derecha hasta finalizar la ronda.

El perdedor es aquel al que le falten más tapines o terrones, midiéndose las distancias generalmente por pies. Una vez tomada la decisión, el perdedor debe ponerse a gatas y transportar, sobre su espalda, y en la distancia acordada, los terrones arrancados. Con los que se caen se le golpea en el culo o en cualquier parte de su cuerpo.

Material:

Palo de 1 metro aproximadamente con un extremo en forma de cuña para poder "hozar" y arrancar tapines. 1 palo de 40 cm. con punta en los dos extremos.

El terreno de juego son las campas o prados. Terreno sin delimitar y con superficie que puede ser irregular.

2.6 La Rana:

Se desconocen sus orígenes. Las mesas de rana generalmente son propiedad de establecimientos públicos como tabernas, bares, etc. que las tienen para disfrute de sus clientes una vez que terminan sus



trabajos diarios. Es popular apostarse lo consumido en el mismo bar.

El juego consiste en introducir los discos metálicos en la boca de la rana o en otros otros artilugios y orificios.

Cada jugador dispone de 10 fichas que va lanzando, de una en una y de forma consecutiva, hacia la mesa con el objetivo de introducir las por la boca de la rana lo que le daría la máxima puntuación. Las fichas que no consiguen el objetivo de la



La Rana 1

rana pueden penetrar por alguno de los otros orificios con obstáculo o de los libres, lo que le daría distintas puntuaciones. Las fichas que no penetran por ningún orificio y se quedan sobre la superficie de la mesa o rebotan al suelo, no tienen ninguna puntuación. Una vez finalizado el lanzamiento de las 10 fichas de un jugador se abre el cajón y se contabilizan los puntos con arreglo a las fichas que hay en cada compartimento. Su valor aunque, variable en función de las zonas, será habitualmente de: Rana, 2000 puntos; molinillo, 1000 puntos; puente, 500 puntos; agujeros de fila intermedia, 250 puntos; agujeros de fila del fondo, 100 puntos. Al principio de la partida se pacta el número de vueltas a que se van a jugar, acumulándose los puntos de cada una de ellas.

Material:



Mesa: Se trata de una mesa de unos 80 a 100 cm. de altura con una superficie cuadrada de unos 50 cm. de lado. En su tapa tiene 10 orificios de los cuales 6 están libres de obstáculos y cuatro están situados bajo los siguientes objetos de hierro, fijados sobre dichos

Orificios: una rana con la boca abierta y vaciada en su interior, un molinillo y dos puentes en forma de arco. Bajo la superficie de la mesa hay un cajón dividido en tantos compartimentos como orificios tiene la mesa en donde caen las fichas que penetran por los agujeros.



La Rana 2

Cada compartimiento corresponde a un orificio y tiene una puntuación diferente, generalmente marcada en el fondo de cada uno de ellos.

Fichas: son unos discos metálicos de unos 4 cm. de diámetro y de 8 a 10 mm de grosor.

Se juega en una superficie regular, generalmente en los alrededores de establecimientos comerciales como bares, tabernas etc. En invierno en alguna dependencia interior.

2.7 Palas:



Hay dos teorías sobre el origen del juego en Santander. Según Mariano Pérez comenzó a jugarse en la playa de La Magdalena en 1928 cuando un grupo de amigos jugaba en la playa con las pelotas perdidas que salían del Club de Tenis. Se jugaba con raquetas encordadas pero terminaron sustituyéndolas por palas de madera. Se pasó a jugar en arena seca con la única norma de que la pelota no cayera al suelo. Otra teoría la aporta Eduardo García Lago que dice que a finales de los años treinta fueron a Biarritz (Francia) en un Rolls Royce con un hacendado granadino que veraneaba en Santander. Allí vieron que jugaban con unas pequeñas paletas y con una pelota de



Palas

esponja roja. Tomaron medidas y a su regreso a Santander mandaron hacer unas palas a un ebanista y, con pelotas de tenis, jugaban en la arena húmeda en la zona de Piquío.

El objetivo del juego es entretenerse y divertirse manteniendo en el aire el mayor tiempo posible una pelota golpeándola con una pala de madera sin que caiga al suelo.

El jugador que actúa como "*parador*"(de espaldas a la pared escogida para resguardarse del viento e impedir que las bolas perdidas se alejen demasiado) tiene que devolver la pelota a los "*pegadores*" colocándose las en los puntos que más les convenga a éstos y en



orden para tratar de que todos jueguen por igual.

Los "*pegadores*" tienen que golpear la pelota con fuerza hacia el "*parador*" y dirigiéndola de modo que le sea fácil devolverla. Cuando solamente juegan dos se habla de una partida "*mano a mano*". La distancia a la que se colocan los "*pegadores*" de la pared es arbitraria, siendo por lo general de 8 metros.

El juego de las palas no es de competición sino que los participantes juegan para pasar el tiempo, sin que haya ni vencedores ni vencidos. Todos los jugadores se esfuerzan por jugar bien y por entregar la pelota correctamente para que ésta no se caiga al suelo.

Material:

Las palas son de madera maciza, nunca contrachapada. Pueden tener forma de pera o de sartén. Sus medidas son: 510 mm de longitud, 230 de ancho y 15 de grueso. Pesa entre 600 y 700 gramos. La pelota que se usa es la clásica de tenis, de pelo amarillo para facilitar su visibilidad.

Se juega en la zona de arena seca de las playas. Algunos Ayuntamientos, como el de Santander, permiten el juego durante todo el año en sus playas pero en una zona acotada y reservada para diversos juegos.

2.8 Pasabolo Tablón:

Se juega en comarcas de Cantabria y Vizcaya entre los ríos Asón y



Nervión. También en el Ayuntamiento de Valderredible en el sur de Cantabria, en algunos lugares del norte de Burgos y en Llodio (Álava) Los primeros datos sobre su origen son de los últimos años del siglo XIX y se supone que se trata de una derivación de otra modalidad surgida en la zona oriental de Cantabria o norte de Burgos y extendida a comarcas vecinas de Vizcaya y Álava. Es un juego que se generalizó a partir de los años 50 del siglo XX y que en la actualidad cuenta con más de medio millar de licencias.

El juego consiste en desplazar lo más lejos posible los tres bolos plantados en el tablón.

En esta modalidad del juego el jugador intenta golpear con la bola los tres bolos colocados en el tablón para que el impacto los lance lo más lejos posible. En algunos casos, en sus desplazamientos, alcanzan los 20 metros de altura y la distancia puede superar los 50 metros. Del lugar donde se detengan depende la puntuación alcanzada por la suma de los 3 bolos.

La bola debe golpear el tablón, al final del cual, en 3 agujeros o cajas y sujetos con arcilla en posición vertical, se encuentran situados los 3 bolos.

La bola impacta sobre los bolos y hace que éstos salgan despedidos hacia la zona de 7 rayas que van a ser las que determinen el valor de cada bolo. Los bolos situados antes de la primera raya tienen la puntuación de 1, los que pasen la primera raya 10, y así sucesivamente hasta los 70 de la séptima y última raya.

Tres bolos de madera de agracio o encina de 35 cm. de alto por 3



diámetro.

Bolas de agarradera, normalmente de acerón, de entre 5 y 8 kilogramos de peso.

Tablón de 8 metros de largo por 20 cm. de ancho. Tiene una ligera acanaladura cóncava y al final del mismo lleva 3 agujeros o cajas donde colocar los bolos.



Pasabolo Tablón

Tiene tres partes o zonas: zona de tiro, que es una placa de hormigón; zona de bolos, en la que está situado el tablón; y zona de Rayas: una zona lisa, de tierra o césped, de forma rectangular o trapezoidal de 42 metros de largo por entre 12 y 20 de ancho, en la cual van señaladas las 7 rayas.

2.9 Regatas de traineras:

Tienen su origen en las pugnas entre las "trainas", embarcaciones de pesca a redes, por llegar a puerto los primeros para vender el pescado.

En 1861, con motivo de una visita de la Reina Isabel II a Santander, se organizó una regata de traineras en la que resultó vencedora la embarcación de Castro Urdiales. En la actualidad celebran múltiples campeonatos, premios y banderas en los cuales desarrollan un relevante papel las traineras de Cantabria.



El objetivo es recorrer una distancia ya establecida en el mínimo tiempo.

Las tripulaciones están compuestas por trece remeros, divididos en seis filas de dos, más uno en la proa al que se denomina proel.

Además de los remeros, las embarcaciones están conducidas por el patrón, que es el que ejerce las tareas del timonel y marca el ritmo y profundidad de las paladas.



Regata de traineras

Las regatas se desarrollan sobre un recorrido de tres millas náuticas, teniendo como escenario el mar abierto o bien las rías o bahías. Las regatas se pueden desarrollar en la modalidad de contrarreloj, travesía o en línea que es la más habitual.

Esta última forma se celebra en un campo de regateo delimitado por unas boyas que se denominan balizas y con una distancia entre sí de 1.389 metros, por lo que para cubrir el recorrido total las traineras deben realizar cuatro largos con tres ciabogas o giros. A las competiciones se les denomina Banderas porque este es el galardón que se otorga al vencedor.

Material:

Una trainera que mide 12 metros.



Trece remos normales que miden entre 3 y 4 metros.

La Espadilla del timonel que mide 5 metros.

Los Estribos, anillas de cáñamo que introducidas en el remo lo sujetan al tolete.

Toletes: cilindros de madera que clavados en la regala de la trainera, sirven de apoyo, mediante el estrobo y por contacto, a la palanca del remo.

2.10 Salto Pasiego:

Se sabe que el palo acompañó siempre al pasiego y que su utilidad, que podía ser ofensivo/defensiva, era fundamentalmente la de servir de herramienta o pértiga para cruzar barrancos y arroyos, para caminar por senderos escarpados o para saltar tapias.

En las fiestas de Ntra. Sra. de Valvanuz en Selaya, patrona de los pasiegos, se hacían apuestas para ver quien rodeaba antes la



ermita dando saltos con el palo.

Salto Pasiego

El juego consiste en hacer el salto longitudinal más largo con un único apoyo de la base de un palo, "palanca" o pértiga.

Se coge el palo, agarrando el extremo con la mano dominante de quien va a saltar y poniendo la otra a distancia adecuada a la



envergadura de cada individuo. Se inicia una carrera y, sin pisar la raya establecida, se pivota sobre el pie de lanzamiento con el fin de llevar el cuerpo lo más lejos posible. Se toma la medida desde la raya hasta la última huella del cuerpo del saltador.

Material:

Palo de avellano rígido, recto y pelado, aproximadamente de 2 metros de largo y 6 cm de grueso. El extremo inferior puede ir cubierto con una capucha de hierro que sirve para evitar su desgaste y como defensa.

Se juega en las praderías, calles o campos, de superficie regular, donde se señala una raya o marca en el suelo desde la que se realiza el salto. Terreno abierto, sin delimitar.

2.11 Tiro de Cuerda:

Se desconocen sus orígenes y hoy se practica en fiestas populares y exhibiciones como un deporte rural.

El juego consiste en arrastrar al equipo contrario haciéndole pisar/rebasar la raya central indicadora del terreno de cada uno.



Se coloca la soga estirada y en su punto central se amarra un pañuelo,

marcándose en el suelo, y en el mismo lugar del pañuelo,



una raya que señalará el límite al

Tiro de Cuerda

que puede ser arrastrado cada uno de los equipos sin perder. Los equipos, agarrados a la cuerda, tensarán la misma sin desplazarla, hasta tanto la persona que ejerce la función de juez/árbitro dé la orden de tirar. El equipo que, arrastrado por el adversario, supere la línea central, será el perdedor de la primera tanda. Los equipos cambian de campo con el fin de eliminar las posibles ventajas derivadas de la inclinación o estado del terreno y, en las mismas condiciones se inicia la segunda tanda. En caso de que haya sido el mismo el equipo vencedor de las dos tandas, el juego ha terminado. En caso de empate se disputa otra tanda con sorteo de campo.

Material:

1 cuerda, cordel o maroma de unos 16 metros de larga y 4 cm. de gruesa.

1 pañuelo típico de color rojo.

3 varas de avellano, cintas o rayas.

Se practica en terrenos abiertos generalmente arenosos.



3. BIBLIOGRAFÍA

- www.cantabru.com
- www.jugaje.com
- www.valdelacasa.com
- www.armandocapachon.com
- Cristóbal Moreno Palos. Juegos y deportes tradicionales en España. Ed: alianza deporte. (1992)

4. ILUSTRACIONES

Foto 1: Región de Cantabria

Foto 2: Escudo de Cantabria

Foto 3: Fiesta de la Vijanera

Foto 4: Piteros Cántabros

Foto 5: Bolo Pasiego

Foto 6: La Rana 1

Foto 7: La Rana 2

Foto 8: Palas

Foto 9: Pasabolo tablón

Foto 10: Regata de traineras

Foto 11: Salto Pasiego

Foto 12: Tiro de cuerda

