

## COLECCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES: LA PATEFA



Autor

Jaime Barba Fernández

Año 2011



## ÍNDICE

1. Origen e historia del juego
2. Descripción del material
3. Modalidades y reglas del juego
  - 3.1. Tirar arrastrando
  - 3.2. Tirar a pique
  - 3.3. Escaramotear de rebote
  - 3.4. Escaramotear a medio pique
  - 3.5. Reglas del juego
4. Referencias bibliográficas
  - 4.1. Índice bibliográfico
  - 4.2. Índice de Ilustraciones



## 1 ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

El juego de la patefa recibe su nombre del principal elemento que lo compone. Jugar a la patefa es jugar con una patefa. Este artefacto consiste en una piedra plana, más o menos cuadrada, que cada jugador procura adaptar a sus gustos y estilo. El juego, que básicamente consiste en arrojar la patefa sobre un objetivo, es tanto una prueba de habilidad e ingenio como, en sus términos más extremos, de fuerza.

De orígenes oscuros, el juego se generalizó en la zona comprendida desde Vegadeo hasta los Oscos, y, por diversas causas, como vino ocurriendo durante las últimas décadas con la mayoría de los juegos populares, decayó y desapareció su práctica.

Divertimento practicable durante cualquiera de las edades de la persona, las patefadas adquirían en ocasiones particular carácter social dentro de los grupos y comunidades rurales. Objeto de reunión, comunicación y empleo del ocio, subsistió el juego, profunda y arraigadamente, mientras estas motivaciones no tuvieron otros abrevaderos.

De características propiamente competitivas, la patefa da opción para la adquisición de particulares habilidades que confieren a la trama y desarrollo del juego momentos de gran interés y emoción. Las apuestas, objetivo práctico del juego, se recogen no al finalizar la partida, sino durante su transcurso, resultando ganador aquel que hubiese conseguido engordar en mayor grado el volumen de su faltriquera. Las apuestas reciben



el nombre de posturas, y lo son cualquier tipo de moneda o prenda de antemano establecida.

En el transcurso del año 1977, cerca de Vegadeo, el pueblo de Meredo desenterró la patefa. Posteriormente la Tertulia del Gadaño, del mismo Vegadeo, organiza en el año 1979 la primera competición o campeonato de patefa, al mismo tiempo que, con referencia al juego, realiza los primeros estudios. (Legazpi, 1980, 7-8).

## 2 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El tipo y características de las patefas pertenecen a la libre elección del jugador, no existiendo normas al respecto excepto con las de hierro, las cuales, y de común acuerdo entre los jugadores antes de iniciarse la partida, pueden ver prohibido su uso.

La patefa, normalmente, se trabaja en piedra: puliendo cantos, aplanando superficies, procurándole forma apropiada... Siempre ha de ser el jugador quien decida sobre su propia patefa. (Legazpi, 1980, 14).



Figura 1





Figura 2



Figura 3

El tasco es una piedra pequeña (no debe exceder 10 x 6 cms.) capaz de sostenerse sobre su base y liso en su parte más alta, de forma que sobre él se puedan colocar las posturas o apuestas.



Como el tasco, a lo largo de la partida, es el objeto primordial de todas las patefas, se debe procurar que su material sea del tipo de piedra más resistente a los golpes. Para ello, los tascos de piedra de ferreal son los que mejores resultados proporcionan. (Legazpi, 1980, 26).



Figura 4



Figura 5



### 3 MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO

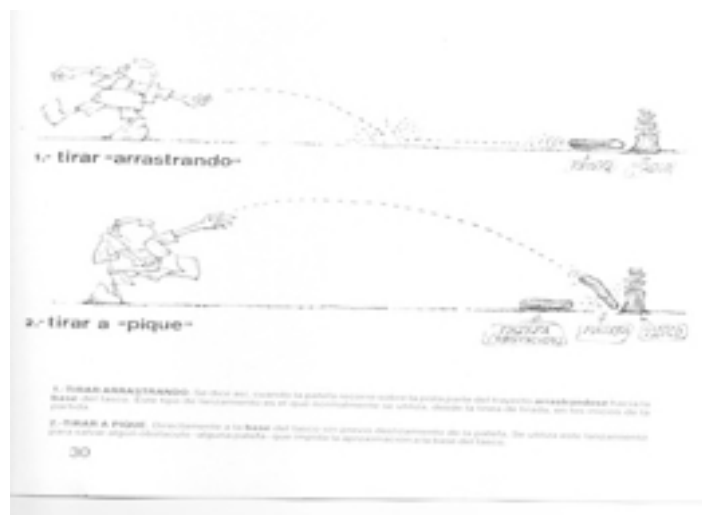


Figura 6

#### 3.1. TIRAR ARRASTRANDO

Se dice así, cuando la patefa recorre sobre la pista parte del trayecto arrastrándose hacia la base del tasco. Este tipo de lanzamiento es el que normalmente se utiliza, desde la línea de tirada, en los inicios de la partida.

#### 3.2 TIRAR A PIQUE

Directamente a la base del tasco sin previo deslizamiento de la patefa. Se utiliza este lanzamiento para salvar algún obstáculo (alguna patefa) que implica la aproximación a la base del tasco. (Legazpi, 1980, 30).



### 3.3 ESCARAMOTEAR DE REBOTE

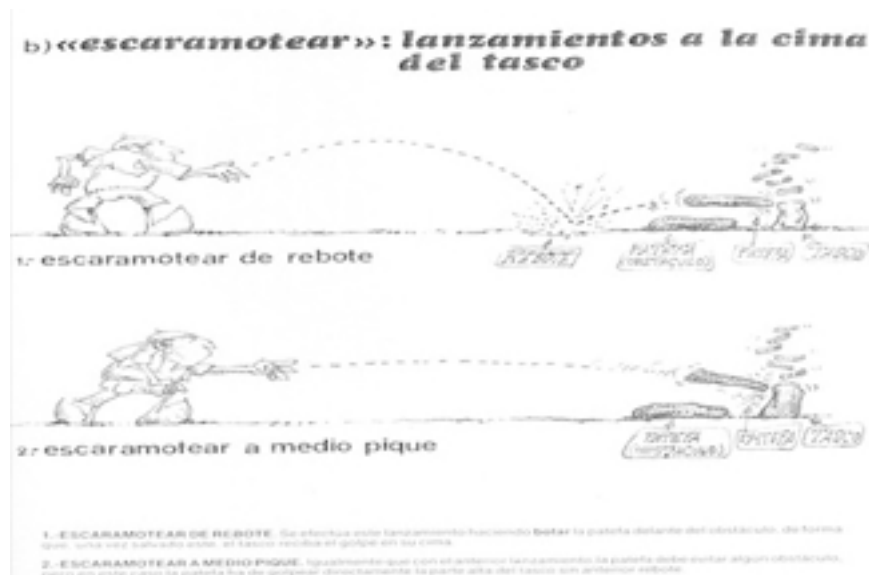


Figura 7

Se efectúa este lanzamiento haciendo botar la patefa delante del obstáculo, de forma que una vez salvado este, el tasco reciba el golpe en su cima.

### 3.4 ESCARAMOTEAR A MEDIO PIQUE

Igualmente que con el anterior lanzamiento, la patefa debe evitar algún obstáculo, pero en este caso la patefa ha de golpear directamente la parte alta del tasco sin anterior rebote. (Legazpi, 1980, 31).





### 3.5 REGLAS DEL JUEGO

Se juega sobre una pista plana de tierra dura y libre de irregularidades de forma que la patefa pueda tener un buen deslizamiento.

Las dimensiones de la pista oscilan sobre los veinte metros lineales, siendo opcional su anchura, o bien, adaptada a las posibilidades del terreno.

Debe tener la pista tres zonas claramente diferenciadas: una el lugar de las apuestas con el prisme (círculo) y tasco. Las otras 2 zonas se utilizan para efectuar los lanzamientos, e irán delimitadas por líneas marcadas sobre el suelo. Son estas líneas las llamadas línea de prisme y línea de tirada. Para esta última no se establecen proporciones; sin embargo, la línea de prisme irá siempre delimitada por dos muescas colocadas en sus extremos. Las muescas son los cornos encargados de establecer la longitud de la línea. (Legazpi, 1980, 22).

El juego de la patefa es individual. El número de jugadores no alcanza cifra tope, aunque se estima la media docena como número idóneo en atención a la agilidad de la partida.

Lo primero que se establece al inicio de la partida es la índole y cuantía de las posturas, que los participantes colocarán sobre la superficie superior del tasco. El valor de las posturas será idéntico para cada jugador.



Colocadas las posturas, comienzan los primeros movimientos propios de la patefada que prácticamente se reducen a lanzamientos.

El primero de ellos lo efectúan los jugadores situados detrás del prisme sobre la línea del prisme. El objeto de este lanzamiento es establecer el orden de tirada para el próximo lanzamiento. Para esta primera operación también existe un orden de tirada, siendo las normas que lo rigen diferentes si se tratase de la primera partida (apertura del juego).

- a) Para la apertura, los jugadores, en voz alta y dependiendo de la rapidez en decirlo, van pidiendo ULTIMO, siendo los primeros en salir aquellos que más hayan tardado en pronunciar el término.
- b) Para las siguientes partidas, el orden de tirada sobre la línea de prisme viene determinado por la última partida jugada: lanzará el primero quién hubiese ganado el juego anterior, es decir, quien hubiese recogido mayor número de posturas. Ocuparán los segundos puestos aquellos que hubiesen ganado alguna postura atendiendo a su mayor o menor cuantía. Los terceros puestos corresponderán: primero, al que en la partida anterior hubiese sido el último, luego el penúltimo, y así sucesivamente.



El objeto de este primer lanzamiento consiste en colocar las patefas lo más cerca posible de la línea de prisme. La aproximación a esta línea decide cuál ha de ser el orden de salida para el próximo lanzamiento, de manera que ocuparán los primeros puestos aquellos jugadores que hayan colocado sus patefas sobre la línea de prisme o hayan logrado respecto a las otras patefas una mayor aproximación a dicha línea pero sin haberla rebasado, pues en el caso de que la patefa desborde la línea pierde preferencia respecto a aquellas patefas comprendidas entre el tasco y la línea de prisme. Los últimos puestos corresponden a aquellas patefas que hayan quedado fuera de línea o de su zona, delimitada por los cornos.

En caso de equivalencias debe realizarse un desempate. (Legazpi, 1980, 35-38).

El segundo movimiento consiste en lanzar según el orden establecido. Para ello el jugador puede utilizar a su gusto toda la zona indeterminada que precede a la línea de tirada a fin de procurarse el impulso necesario para el lanzamiento, y procurando no pisar la raya que señala la línea de tirada. (Legazpi, 1980, 40).

En este tipo de lanzamiento el jugador ha de salvar con su patefa la distancia de 20 metros comprendida entre la línea de tirada y el tasco. (Legazpi, 1980, 42).



Si el jugador que se dispone a lanzar desde la línea de prisme acierta a tocar el tasco con su patefa haciendo que las posturas se desparramen se puede empezar a recoger las apuestas. El criterio que decide a cuál o cuáles patefas corresponden las ganancias, lo establece la aproximación o el contacto de las posturas con respecto a la patefa, no resultando, por esta razón, precisamente ganadora aquella que haya tirado el tasco. No se podrán recoger aquellas posturas que estén más cerca del tasco que de cualquier otra patefa; en este caso se dice que las posturas son del tasco y han de ser objeto de nuevas tiradas.

Recogidas las posturas ganadas, todas las piezas del juego seguirán colocadas en el lugar que ocupan. (Legazpi, 1980, 56).

**NORMAS ESPECIALES PARA EL TASCO:**

- a. Si las posturas quedasen más próximas al tasco que cualquier otra patefa, tasco y posturas deberán de nuevo colocarse dentro del prisme o círculo.
- b. Sin embargo, si alguna patefa tiene opción a retirar una o más posturas, ni el tasco ni el resto de las posturas podrán moverse de su sitio. (Legazpi, 1980, 58).



Finalmente cuando un jugador a su turno, viese dificultad de lograr con su tirada las posturas caídas, puede, previo convenio con dos o más jugadores, dejar estas posturas para el tasco. Con ello la partida llega a su fin y estas posturas sobrantes se sumarán a las posturas del siguiente juego. (Legazpi, 1980, 62).

## 4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### 4.1 ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

- Legazpi, J.M. (1980). El juego de la patefa, Consejo Regional de Asturias, Consejería de Cultura y Deportes.

### 4.2 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

- Todas las ilustraciones han sido extraídas del libro consultado al que hago mención en el índice bibliográfico.

