

COLECCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES: BOLOS CARTAGENEROS



Autora

PATRICIA TALAVERA ARRIERO

Año 2011



Índice

1. Introducción: origen e historia del juego
2. Descripción del material
 - 2.1 Bola
 - 2.2 Bolos
 - 2.3 Terreno de juego
3. Desarrollo y reglas del juego
 - 3.1 Desarrollo del juego
 - 3.2 Reglamento
 - 3.2.1 Forma de efectuarse este juego
 - 3.2.2 Bolas y bolos
 - 3.2.3 Desarrollo del juego
 - 3.2.4 Inicio del juego
 - 3.2.5 Número de jugadores
 - 3.2.6 Los mandes
 - 3.2.7 Delegados y manillas
 - 3.2.8 Uniformidad de los equipos
 - 3.2.9 Sistema de competición
4. Referencias bibliográficas



1. INTRODUCCIÓN: ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

Los bolos cartageneros es una de las dos modalidades de juegos de bolos que se practica en la Región de Murcia. Podemos decir que es una modalidad del juego de bolo de palma, que es jugado con bola de palma y donde se utilizan bolos irregulares.

El origen de los bolos cartageneros data del siglo XVI, en las villas del Campo de Cartagena. Era un juego en el que los participantes, por un lado, la clase trabajadora, campesinos y mineros de la zona se jugaban la merienda y, por otro, los ricos hacendados que llegaban a apostar grandes cantidades de dinero y de tierras.

A pesar de todo es difícil saber el origen real de este juego, pero se puede deducir que los bolos cartageneros pueden tener su origen en los juegos originarios en Europa (principalmente durante los reinados de Carlos I y Felipe II es cuando se produce una mayor transmisión) aunque como ha sucedido en otras zonas, este juego ha ido evolucionando y adaptándose a las características y costumbres del campo de Cartagena y del entorno de la Sierra Minera.

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

2.1. Bola

Las bolas utilizadas son totalmente esféricas del tipo de palma de madera de jinjolero.

Es una de las pocas bolas que suele estar adornada con una serie de círculos concéntricos, de 1 cm. de separación y que sirven para



facilitar el agarre de la misma.



1. Bola bolos cartageneros

El diámetro oscila entre los 10 a los 12 cm. y su peso de 750g. a 1,050 g.

2.2. Bolos

Los bolos utilizados en este juego se pueden denominar como bolos irregulares. Son cilíndricos, muy finos y elaborados, al igual que las bolas, con madera de jinjolero, rematados en la cúspide con un pequeño rebaje



2. Bolo cartagenero

Son los únicos bolos que van pintados con tres franjas que pueden ser roja – blanca –roja ó roja – amarilla – roja.

Para comenzar un partido es necesario la existencia de nueve bolos como se muestra en la ilustración 2 (bolo cartagenero).

2.3. Terreno de juego.

Las boleras deberán estar hechas en terrenos planos con tierra dura, apisonada, sin hierba y libre de obstáculos.





3. Bolera Bolos Cartageneros

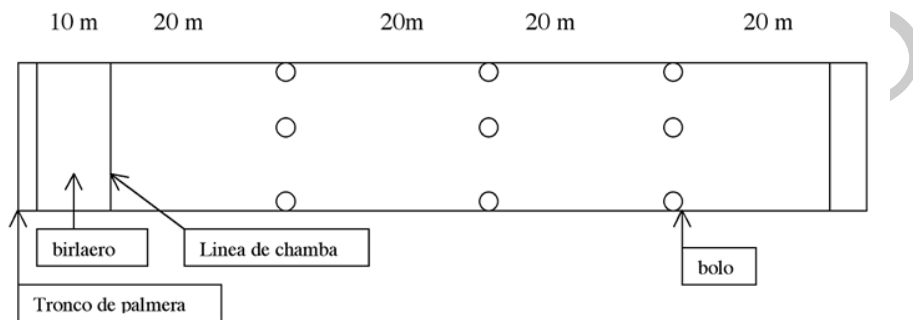
Las boleras están constituidas por tres zonas que estarán marcadas en el terreno de juego con cal y según elijan los manillas estarán orientados hacia un lado o hacia el otro:

- Zona de lanzamiento: en esta zona se llevan a cabo dos tipos de lanzamientos. El primer lanzamiento llamado "a copas" para comenzar la partida y que se realiza a escasos centímetros del bolo. Y un segundo lanzamiento conocido como "de mande largo" situado en cualquier zona a un mínimo de 4 metros del bolo o a un máximo de 20 metros.
- Zona de bolos: los nueve bolos se colocan en tres hileras, dos laterales y una central a las que se le llaman andanas, en cada andana se colocan tres bolos.
- Zona birlaero: es la única zona de la bolera y se encuentra a continuación de la línea de chamba (línea que han de rebasar las bolas en el primer lanzamiento para tener luego opción a



birlar, es decir, a volver a tirar desde el birlaero).

La zona se encuentra rematada con un tronco de palmera para impedir que la bola salga del campo.



4. Zonas terreno de juego

3. DESARROLLO Y REGLAS DEL JUEGO

3.1. Desarrollo del juego:

- Partido: Un partido de bolos cartageneros es disputado por dos equipos de siete jugadores cada equipo. Cada partido (que consta de 22 juegos) está dividido en dos partidas, tras la disputa de once juegos de la primera partida se realiza un descanso de diez minutos y tras ellos comienza a disputarse la siguiente partida. Gana el equipo que consiga ganar las dos partidas. En caso de empate se contabilizan los juegos y si persiste el empate se contabilizan los juegos y si persiste el empate se contabilizan los bolos derribados.
- Comienzo del partido: El equipo visitante, antes de empezar el partido, es el encargado de colocar la línea de chamba en



uno u otro extremo del terreno de juego mientras, el equipo local se encargará de colocar los bolos.

Después, los jugadores visitantes, desde el mande de copas en cualquiera de las tres andadas, lanzaran las bolas en dirección a la chamba.

Al comenzar una partida, siempre se comenzara con un mande de copas, una vez que los siete jugadores hallan lanzando, el manillas marcará un círculo en el birlaero para señalar el lugar desde donde se birlará (zona fija a lo largo de toda la partida). Cuando el equipo visitante haya completado su juego, le toca el turno a los jugadores locales, que comenzarán también a copas en la misma andada utilizada por el equipo visitante.

Al finalizar el primer juego se cuentan los bolos y el que tenga más bolos gana, desde este momento, el equipo perdedor pasa a mandar, pudiendo colocar el mande en cualquier lugar de la zona de lanzamiento entre los 4 y los 20 metros del primer bolo, este mande es conocido como mande largo; también se puede colocar el mande sobre la línea de chamba, llamado en este caso mande a moros. Una vez colocado el mande sale el que ha ganado el juego anterior y así sucesivamente hasta que un equipo llegue a ganar seis juegos.

- Jugada: La jugada es la unidad elemental del partido. Está constituida por dos partes. Una primera parte en la que el jugador lanza desde la zona de lanzamiento y siempre y cuando la bola supere la línea de chamba, el jugador, tiene la oportunidad de completar la segunda parte que es conocida



como birlar, es decir, tirar desde el birlaero. El jugador que no supere la línea de chamba en su primer lanzamiento no podrá realizar el segundo.

Una vez que se completa la ronda del primer lanzamiento, lanzarán desde el birlaero los jugadores que hayan conseguido el derecho a realizar el segundo lanzamiento, una vez birlados, les toca el turno a los jugadores del equipo contrario, quienes realizarán sus lanzamientos oportunos. Cuando terminan todos los jugadores de lanzar, acaba la jugada y comienza una nueva.

- Jugadas: A continuación vamos a explicar el tipo de jugadas que se pueden llevar a cabo durante el desarrollo de una partida
 - Mande a copas: es obligatorio comenzar el partido con un mande a copas. El mande a copas es un lanzamiento que se realiza a escasos centímetros del primer bolo. Como hemos dicho anteriormente, el equipo visitante es el encargado de realizar este mande y comenzar, así, el partido.
 - Mande Largo: este mande se puede realizar al terminar el primer juego. El mande largo se puede colocar en cualquier lugar dentro de la zona de lanzamiento, a una distancia que puede oscilar desde los 4 metros hasta los 20 metros.
 - Mande del Birlaero: es el círculo que se realiza en el birlaero para realizar el tiro de vuelta para completar el lanzamiento, es decir, para hacer lo que es conocido como birlar. La peculiaridad de este tipo de mande, es que la bola debe



rebasar la línea de 4 metros marcada en el otro extremo del terreno, si no se consigue es chamba. Este mande se mantendrá durante toda la partida.

- Mande a Moros: sigue mandando el manillas del equipo que pierde el juego anterior y señala el mande sobre la línea de chamba, tira el equipo que resultó vencedor del último juego. Este mande tiene una peculiaridad, pues al lanzar la bola, ésta no debe rebasar la línea de los 20 metros del otro extremo del campo, si la línea es rebasada se penaliza con chamba y no se puede completar la jugada.



5. Masilla de barro

Lanzarán todos los componentes del equipo, dejando las bolas en el lugar donde estas se paren, si alguna bola es golpeada por otra se realizará la segunda tirada en el lugar donde se quede la bola.

La vuelta se realizará con un lanzamiento desde el lugar donde quedó la bola, con la obligación de rebasar la línea de chamba.

- Colocación de los bolos: Los bolos se distribuyen en la bolera siempre de la misma manera. Se colocan nueve bolos en tres hileras, dos laterales y una central. Estas hileras reciben el nombre de andanas, y en cada una de las andanas se colocan



tres bolos. Los bolos se colocan verticalmente, y debido a su escasa base, se aplica una masilla de barro o láguena para fijarlos al suelo.

- **Movimientos del lanzador:** el reglamento establece que a la hora de lanzar la bola el jugador debe mantener dentro del círculo del mande el pie del mismo lado de la mano con la que realiza el lanzamiento, es decir, si el jugador lanza con la mano derecha, éste deberá mantener inmóvil dentro del círculo el pie derecho y si lo hace con la mano izquierdo deberá ser el pie izquierdo.

Después de aclarada esta premisa podemos definir distintos tipos de movimientos que puede realizar el jugador a la hora de lanzar, a continuación los desarrollamos:

- **Pies juntos:** el lanzador se sitúa dentro del mande con los dos pies juntos y a la hora de realizar el lanzamiento debe flexionar las rodillas, balancear el brazo y realizar el lanzamiento.



6. Jugador realizando un lanzamiento

- **Pies quietos:** el lanzador se sitúa dentro del mande con un pie adelantado pero sin salir del mande.
- **Pie adelantado:** el lanzador se sitúa dentro del mande con la posición inicial de pies juntos pero a la hora



de realizar el lanzamiento, deja en el suelo el pie del mismo lado donde tiene la bola y adelanta el contrario saliendo del mande.

- Pie cruzado: el lanzador se sitúa dentro del mande con la posición inicial de pies juntos pero a la hora de realizar el lanzamiento, deja en el suelo el pie del mismo lado donde tiene la bola y cruza el otro pie por delante del que queda fijo, saliendo del mande para poder coger mayor amplitud. Este movimiento se suele utilizar cuando el mande se encuentre situado más o menos entre dos andanas por lo que se cruza el pie para realizar un lanzamiento lo más perpendicular posible.
- Pecho: el lanzador se sitúa dentro del mande con la posición inicial de piernas bien abiertas superando la anchura de los hombros, flexionando las rodillas, la mano con la bola se sitúa entre medio de las piernas y se lanza.
- Patero: el lanzador se sitúa dentro del mande con la posición inicial de piernas bien abiertas superando la anchura de los hombros, flexionando las rodillas, la mano con la bola entra por la espalda soltando la bola cuando pasa por debajo de las piernas.

Es importante mencionar que estos movimientos se pueden utilizar en todos los mandes, la utilización de uno o de otro dependerá de donde se encuentre el mande y de las características del jugador.

- Efectos de los lanzamientos: al igual que existen diferentes



movimientos para realizar los lanzamientos, estos se pueden efectuar con diferentes tipos de efectos. Así, existen tres formas de lanzar la bola, dos dándole un efecto a la bola y una sin efecto.

Los dos lanzamientos con efecto son los siguientes:

- **Margarite:** se le da a la bola un efecto con el dedo meñique, girando la muñeca de la derecha hacia la izquierda en el momento de soltar la bola. Este tipo de efecto se suele utilizar cuando el jugador tiene el bolo a su derecha.
- **Gordo:** se da a la bola un efecto con el dedo pulgar, girando la muñeca de izquierda a derecha en el momento de soltar la bola. A diferencia del anterior, este efecto es utilizado cuando el bolo se sitúa a la izquierda del jugador.

A continuación explicaremos el lanzamiento que carece de efecto es su realización:

- **Yemas:** este es el único lanzamiento que no produce ningún tipo de efecto en su ejecución, en él la bola sale derecha. Este lanzamiento se suele realizar cuando el lanzador se encuentra en la misma línea que los bolos.
- **Trayectoria de la bola:** la bola puede describir dos tipos distintos de trayectorias:



- Parábola: es una parábola corta con una elevación que oscila entre 0,50 cm. a 1 metro como máximo realizando el pique de la bola a 1 ó 2 metros del primer bolo de la andana.
- Rodado: la bola se lanza de tal manera que nada más salir de la mano comienza a rodar por el suelo.

3.2.Reglamento:

3.2.1. Forma de efectuarse este deporte:

Como hemos mencionado anteriormente los campos de juego deberán ser duros, de tierra apisonada, completamente planos, sin clase alguna de hierba, ni piedras o chinarro menudo. Es conveniente poner un cerco de alambre para que el público no entre en el terreno de juego.

- ✓ Los márgenes no deberán tener obstáculos, siendo éstos marcados con cal o yeso blanco y en sus laterales deberán estar puestos sus banderines.
- ✓ El terreno de juego será de forma rectangular y comprendido en estas dimensiones:
 - ✓ Máximo: Largo 90 metros – Ancho 11 metros
 - ✓ Mínimo: Largo 72 metros – Ancho 8 metros
- ✓ Es el terreno de juego, palmeros o similar para el



frenado de las bolas.

- ✓ La andana de en medio estará en el mismo centro del terreno de juego.
- ✓ Los límites del terreno de juego, a lo largo, estarán situados entre los 18 metros y los 20 metros. Tanto del último bolo, como del bolo de copas. Es decir, que uno de los límites coincide con la chamba.
- ✓ La chamba. Consiste en una línea recta que se señala de un lado al otro lado del terreno de juego, que deben rebasar todas las bolas que se lanzan. Deberá ser señalada en el suelo con fuerza para que se vea bien. En la birla, la chamba se sitúa de 18 a 20 metros del último bolo. Una vez elegida la chamba, se marcará en el lado opuesto, una línea de 4 metros a partir de los bolos más cercanos: esta raya tendrá que ser rebasada, cuando el jugador tire de birla, de lo contrario se considera chamba esta tirada.
- ✓ El birlaero. Se sitúa siempre detrás de la línea de chamba, nunca se podrá hacer encima o antes de la misma. Consiste en una circunferencia de 8 a 12 cm. de diámetro. Como máximo se situará a 20 m. del primer bolo. Todas las bolas lanzadas desde el birlaero deben rebasar la línea de cuatro metros situada desde el bolo de copas al límite del terreno de juego. Siendo chamba toda la bola que no la



sobrepase o bien se salga del terreno de juego; sin embargo los bolos derribados en la primera tirada sí serán contabilizados.

3.2.2. Bolas y bolos:

Los elementos del juego son dos: las bolas y los bolos.



7. Bolos y Bola

- ✓ El número de bolos necesarios para cada partido oficial será de 9, debiendo tener los propietarios de los campos donde se celebren los partidos, otros 9 bolos de reserva para sustituirlos en caso de rotura.
- ✓ Cada equipo pondrá en el terreno de juego 7 bolas, teniendo reserva para sustituir, en caso de rotura o pérdida. Cada jugador puede tirar con la bola que crea más conveniente. No está permitido escupir a un bola, que no sea la propia.
- ✓ Si una bola se rompe en el juego, deberá ser reemplazada por otra y el jugador repetirá la tirada.
- ✓ Cuando una bola sea lanzada, y, al llegar al bolo,



éste cayera, será válido si le da en el aire. Si por el contrario la bola diera ya en el suelo no será válido.

- ✓ Si una bola derriba un bolo y éste a su vez derribase otro, ambos derribos son válidos. Esta acción de juego se llama palotear.
- ✓ Si el bolo se cae por sí solo, antes de llegar la bola o después de pasarlo no será válido.
- ✓ Cuando un jugador lance su bola y le dé al bolo, y este no cayera en ese instante, será válido el bolo siempre que haya caído antes de que la bola sobrepase el siguiente bolo.
- ✓ Si en el preciso instante que se lance una bola se cayera un bolo, no se podrá empinar, aunque sobrara tiempo para colocarlo en su sitio.
- ✓ Los bolos serán de las siguientes dimensiones: Altura de 30 a 35 cm. Diámetro de la base de 1 a 1,5 cm. Diámetro de la cúspide 0,5 cm.
- ✓ La distancia desde la chamba al primer bolo será de 20 m. a 18 m.
- ✓ Se colocarán siempre en línea recta, en las tres andanas. La distancia entre los bolos puede oscilar de 20 m. a 18 m.
- ✓ Los bolos se situarán entre 70 cm. y 90 cm. del margen. Cuando los márgenes estén señalados con



bordillos, y tengan más de 8 cm. la medición se efectuará desde el centro del bordillo.

- ✓ Las bolas. Serán esféricas, de madera, teflón u otro material de similar peso.
- ✓ Bolas chamba. Si una bola lanzada por un jugador no rebasa la línea de chamba se declar nula y, por tanto, si hubiera derribado algún bolo, no se anotaría. Tampoco podrá actuar en la segunda parte del juego.
- ✓ Cualquier bola que el ser lanzada, por cualquier causa, saliera del terreno de juego, se considera como bola chamba, incluso si volviera a entrar y pasara la chamba.
- ✓ Será chamba, si tropieza la bola con algún objeto o aficionado.
- ✓ Un jugador podrá correr su bola, cuando ésta haya sobrepasado el primer bolo, de lo contrario se expone a que le señalen bolo chamba.
- ✓ En el mande a quedar, será bola chamba la que sea lanzada en dos tiempos o en mala posición y también la que sobrepase el límite del terreno de juego.
- ✓ También será bola chamba, cuando un jugador tenga mal puesto el pie en el mande o lance su bola



sacando el pie del mande de forma ostensible. Deberá poner el pie correspondiente a la mano que lanza. Pie derecho con mano derecha o pie izquierdo con mano izquierda.

- ✓ Cuando un manilla o delegado vaya a declarar bola chamba a un jugador contrario, por cualquier motivo recogido en este reglamento, deberá hacerlo en el mismo instante de lanzar la bola, de lo contrario no podrá hacerlo y, menos aún si la bola ha sobrepasado el primer bolo.

3.2.3. Desarrollo del juego:

- ✓ Un encuentro de bolos cartageneros consta de dos partidas.
 - Para ganar una partida es necesario anotarse seis juegos.
 - Para ganar un juego es necesario derribar un bolo más que el equipo que está en la mano. En caso de empate, se anota el juego, el equipo que inició la salida a copas.
- ✓ Cada juego se divide en dos partes:
 - Cuando se inicia.
 - En el birlaero (a excepción del mande a quedar).
- ✓ Cada equipo dispone de siete bolas, una por



jugador, en el mande y otras tantas desde el birlaero. Al completarse el juego por parte del equipo que está en la mano, comenzarán a lanzar los del equipo contrario desde el mismo lugar.

- ✓ Si el equipo que lanza en segundo lugar gana el juego, incluso antes de que lancen todos sus jugadores se anotará el juego y se iniciará el juego siguiente, sin necesidad de que tiren los jugadores restantes.
- ✓ El equipo que pierde el juego será el encargado de señalar el mande en el siguiente.
- ✓ Cuando un equipo esté lanzando sus bolas, los jugadores del equipo contrario deben situarse fuera del terreno de juego.

3.2.4. Inicio del juego:

- ✓ Antes de comenzar los encuentros, el equipo visitante señalará la chamba, a reglón seguido el local coloca los bolos. Es el momento límite para entregar las alineaciones, inmediatamente se iniciará el juego por parte del equipo visitante, que dispondrá el birlaero.
- ✓ El primer juego de cada partida se inicia a copas, es decir, lanzando cada jugador pegando al primer bolo, en cualquiera de las tres andanas.



- ✓ El día oficial para jugar los partidos es el domingo, a las tres de la tarde en invierno y a las cuatro en verano.
- ✓ Cada encuentro consta de un descanso de 10 minutos.

3.2.5. Número de jugadores:

- ✓ Un equipo se compone de un mínimo de 9 jugadores y un máximo de 12.



8. Club de bolos La Palma

- ✓ El número de jugadores que pueden tomar parte en los partidos oficiales es de siete. Habrá hasta un máximo de cinco reservas, que podrán sustituir a otro jugador de su equipo, cuando el manilla lo crea más conveniente.



- ✓ Si llegara la hora de comenzar un encuentro oficial y no estuviesen presentes 7 jugadores de un equipo, se podrá comenzar si están cinco. Conforme vayan llegando el resto se incorporarán al juego (siempre que se inicie un nuevo juego).
- ✓ Para iniciar un encuentro deberán de haber cinco jugadores como mínimo. De no llegar más, este equipo jugará en inferioridad numérica.
- ✓ Si un equipo se presenta con cuatro jugadores o menos, se le dará el partido por perdido. Si se repite, quedará excluido de la competición. Si esto sucediera en la segunda vuelta, sólo se tendrían en cuenta los resultados de este equipo en la primera vuelta y no los obtenidos en la segunda.
- ✓ Queda prohibido dejar fuera a un jugador, para igualarse con el contrario que viene con 1 o 2 menos, éstos jugaran con inferioridad numérica.
- ✓ En cada equipo deben figurar un jugador que empine los bolos, y tire las bolas donde se fije el mande. Preferentemente serán los jugadores reservas.

3.2.6. Los mandes:



- ✓ Se entiende por mande el lugar desde donde todos los jugadores efectuarán sus lanzamientos de forma preceptiva y sin excepciones. El mande deberá ser una circunferencia de un mínimo de ocho centímetros. Los mandes son tres: a copas, a moros y libre. El mande lo marcará obligatoriamente el manilla que haya perdido el juego precedente. El manilla deberá señalarlo haciendo en el suelo una circunferencia de entre 8 a 12 cm. de diámetro.
- ✓ Mande libre:
 - Los mandes se situarán a una distancia que puede oscilar desde los 4 m. a 20 m. hasta el primer bolo.
 - Queda terminantemente prohibido el hacer mandes fuera del terreno de juego, así como mandes peligrosos.
 - Los mandes deben hacerse, para mejor acople de los pies, como mínimo a 80 cm. del final (se entiende como final el palmero, tablas o similares)
 - Cuando un mande esté marcado y el manilla contrario muestre disconformidad, ambos se ajustarán a las reglas.
- ✓ Mande a copas:
 - Es el que se ordena como el de la salida y es el



manillas contrario el que elige la andana desde la que se debe lanzar.

✓ Mande a moros:

- Es el que se lanza la bola con el objetivo de aproximarse al bolo. el juego se iniciará en la chamba, debiendo tirar el jugador desde donde se haya parado su bola, tras el lanzamiento de aproximación. Si en la trayectoria inicial de la bola, ésta derribase algún bolo será válido. En el primer lanzamiento o de aproximación, las bolas no podrán rebasar la línea que delimita el terreno de juego, pero si en la segunda tirada. En caso contrario la bola será chamba y sus bolos anulados, incluso los de la primera tirada, caso de ser chamba a la vuelta.
- En este mande, cuando una bola derriba un bolo y se para justo detrás del bolo, habrá de ponerse dicha bola por detrás del bolo y a la distancia que en centímetro tenga dicho bolo.
- Asimismo, en este mande, no se podrá tocar el bolo, una vez que esté empinado, ni tampoco torcerlo hacia uno u otro lado; pues deberá estar colocado perpendicularmente al suelo.

3.2.7. Delegados y manillas:

- ✓ Los equipos dispondrán en cada partido de un delegado y un manilla. Son la máxima autoridad



dentro del terreno de juego. Deberán poner orden en todo momento entre sus jugadores, así como entre los aficionados, impidiéndoles entrar en el terreno de juego y no dejándoles tirar, ni derribar bolos.

- ✓ El delegado anotará los bolos y juego de sus equipos. Al final del encuentro confrontará los dato con el otro delegado y ambos rellenarán el acta con todas sus incidencias, firmándola juntamente con los manillas, siendo todos responsables de lo redactado.
- ✓ Cuando un manilla sea requerido por otro manilla en el transcurso de un encuentro, para cualquier observación relativa al juego, éste deberá ir sin excusa ni pretexto.
- ✓ El manilla será siempre el último en lanzar la bola, a excepción de cuando el mande sea a moros que lo podrá hacer cuando lo crea más conveniente.

3.2.8. Uniformidad de los equipos:

- ✓ El equipo de los jugadores se compone de camisetas o jersey y pantalón deportivo largo o corto; asimismo el calzado será de tipo deportivo.



- ✓ Los jugadores deberán lucir la equipación de su firma



comercial, salvo que no tengan patrocinador.

3.2.9. Sistema de competición:

- ✓ A lo largo de la temporada se jugarán las siguientes competiciones oficiales: Liga, Copa y Supercopa.
- ✓ En la Liga y en la Copa intervendrán todos los equipos inscritos. Mientras que en la Supercopa sólo participan los campeones de la Liga y la Copa, que se enfrentan entre si (salvo que el ganador haya sido el mismo) y los Campeones de Segunda y Tercera, si los hubiera.
- ✓ Liga:
 - Se establecerán distintas categorías según el número de equipos que se inscriban al inicio de la competición.
 - Se jugará por el sistema de liga a doble vuelta.
 - La competición se interrumpirá durante los meses de julio y agosto.
 - Los equipos que ganes sus dos partidas se les computarán tres puntos en la clasificación y uno en caso de empate. (se considera empate cuando cada equipo gana una partida, independientemente de número de bolos).
 - La clasificación final se establecerá por la suma total



de puntos logrados durante las jornadas de la Liga. En caso de igualdad a puntos, el orden se determinará en primer lugar por el bolaverage general (diferencia de juegos a favor y en contra) y por último por el mayor número de juegos sumados.

- Los ascensos y descensos de categoría se determinarán siempre antes del inicio de la competición e irá en función de los clubes participantes.
- ✓ Copa:
 - Al terminar la competición de Liga se iniciará la Copa.
 - Los emparejamientos se efectuarán por sorteo puro.
 - Se jugará a partido único y siempre en el campo del equipo de inferior categoría, en caso de ser de la misma se jugará en campo neutral. Asimismo las semifinales también se jugarán en terreno neutral. En ambos casos el carril se determinará por sorteo.
 - Gana la eliminatoria el equipo que suma mayor número de juegos en el cómputo de las partidas. En el caso de que un equipo sumara juegos suficientes para ganar la eliminatoria, no será necesario terminar el partido.
 - En caso de igualdad a juegos, se jugaría a continuación una prórroga, en la que será necesario



ganar seis juegos.

- La final y la consolación se jugarán el mismo día y en el Polideportivo Municipal Diego Serrano. Estos partidos se deben jugar en su totalidad, aunque hubiese vencedor antes de tiempo.
- ✓ Supercopa:
 - Se jugarán a la semana siguiente de terminar la Copa. Se enfrentarán el campeón de la Liga de Primera División y el vencedor de la Copa. En caso de ser el mismo, jugarían campeón y subcampeón de Copa. Asimismo se enfrentarán el campeón de Segunda y Tercera.

4. Referencias bibliográficas

Expósito, J. (2006) El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: Los Bolos Huertanos y Bolos Cartageneros, Sevilla, Wanceulen Editorial Deportiva S.L

5. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1. Bola bolos cartageneros
http://www.museodeljuego.org/contenidos.asp?contenido_id=80
2. Bolo cartagenero
http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=a,427,c,371&r=ReP-4512-DETALLE_REPORTAJESPADRE autor Tomás García
3. Bolera bolos cartageneros

Imagen cedida por Manuel Hernández Vázquez



4. Zonas terreno de juego

http://www.laorejaverde.es/juegos/jueg_bolocartagero.html

5. Masilla de barro

Imagen cedida por Manuel Hernández Vázquez

6. Jugador realizando un lanzamiento

<http://www.ojodigital.com/foro/deportes-y-espectaculos/42174-bolos-cartageneros.html>

7. Bolos y bola

Imagen cedida por Manuel Hernández Vázquez

8. Club de bolo La Palma

http://www.cartagena.es/frontend/pagina/_ABGkhZYsX7AZSJDfRWmAwI81URIBLoZr3-7RSH6tLTZgfrZO6BCNMw

9. Vestimenta

<http://boloscartageneros2010.blogspot.com/p/fotografias-jugadores.html>

