

COLECCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES: LA CUATREADA



Autor

Carlos Martínez Díaz de Corcuera

Año 2011



INDICE

1. INTRODUCCIÓN: ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

2. REGLAS DE JUEGO

3. TORNEOS Y EQUIPOS

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES



1 INTRODUCCIÓN: ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO.

La cuatreada es la modalidad del juego de bolos practicada en Asturias, ha sido siempre un deporte limpio que servía de relajamiento, principalmente a los mineros. Tiene mayor arraigo en la comarca comprendida entre los ríos Navia y Sella. La práctica de este deporte autóctono está siendo subvencionada por la administración pública. Cuenta con federación deportiva junto con las otras modalidades existentes (batiente, celta, palma, etc.) Sumando más de un millar de fichas federativas en el Principado de Asturias.

Este deporte también se ha extendido a países con inmigración asturiana, participando en los mundiales de bolos disputados con carácter puntual, países como Argentina, México, Chile, Bélgica, Suiza o Venezuela. En la actualidad la televisión autonómica del Principado de Asturias retransmite con cierta regularidad las partidas más destacadas del año en dicha modalidad.



Fig. 1

Raimundo Sánchez Suárez, Cajetilla es posiblemente la máxima leyenda de la cuatreada asturiana, el número uno de todos los tiempos, según la tradición, nació el 10 de agosto de 1905. Como casi todos los mitos, tuvo una vida corta, fallecería el 15 de abril de 1949. Su muerte, recogida en



los medios de comunicación de Asturias con un despliegue similar al que habían realizado con el fallecimiento del torero Manolete, y su entierro, el de Huevos Pintos, en Pola de Siero, vinieron a poner el colofón a una vida épica. Como El Cid, Cajetilla ganaba su última partida después de muerto. Nació en Forfontia, en La Carrera.

Pedro Rodríguez, investigador de temática asturiana, llega a definir uno de los desafíos jugados por Cajetilla y Magdalena hacia mediados de la década, como "el duelo del siglo". Eran retos a cuatro partidas que llegaban a mover a miles de aficionados por boleras de toda Asturias. Incluso se fletaban trenes para acudir a los encuentros. Los jugadores sierenses Rubén, Rogelio, El Roxu o Desiderio rememoran algunos de estos encuentros: En el Parque era muy difícil hacer muchos bolos porque era una superficie de barro y el suelo dormía la bola. Pero eso no impedía que se jugaran unas partidas emocionantes. Cajetilla regresaba a los bolos y era de nuevo temible. Lanzaba retos, jugaba desafíos, acudía a numerosos concursos. Aseguran que apuntaba cinco duros a que cuatreaba la pequeña y que de veinte bolas incluso cuatreaba diecinueve. Lo normal era que de seis bolas cuatreara cuatro, dicen.

Cajetilla es el más grande de la época. Sólo Magdalena y El Manquín le hacían algo de sombra. De hecho, con ellos perdió varios desafíos. Sólo por verle entrenar la gente acudía y llenaba la bolera buscando el mejor sitio para contemplar el espectáculo, afirma Vigil. Avelino Poloncio decía: Magdalena fue un gran jugador pero Cajetilla era un genio. Pepe Botas añade: De seis bolas cuatrea lo menos cinco.



Su muerte deja un vacío en este deporte que difícilmente podrá llenarse, señalaron los diarios con una frase que aún hoy sigue vigente. Murió el 21 de abril de 1949.



Figura 2.

2. REGLAS DE JUEGO

CAPITULO I

CAMPO DE JUEGO - LA BOLERA

ARTICULO 1º

El campo de juego ha de ser un terreno horizontal, limpio de toda clase de obstáculos; no importa la constitución de éste terreno, si bien el castro ha de estar completamente horizontal y formado su piso por tierra bien apisonada. únicamente en los lugares donde han de golpear las bolas, tiene que ser de tal constitución que no se



apelmace demasiado la misma, es decir, que tenga dicho terreno una elasticidad conveniente que solamente la práctica puede señalar.

ARTICULO 2º

El conjunto de terreno descrito en el artículo anterior se denomina bolera, siendo las dimensiones: de ella de 25 metros de largo como mínimo y 5 metros de ancho, pudiendo reducirse esta medida en la parte que corresponda al tiro, en la proporción debida para que el jugador pueda realizar sus lanzamientos sin ser obstaculizado por los espectadores.

ARTICULO 3º

Toda bolera está teóricamente dividida en tres partes definidas: tiro, zona intermedia y castro.

ESQUEMA DE UNA BOLERA

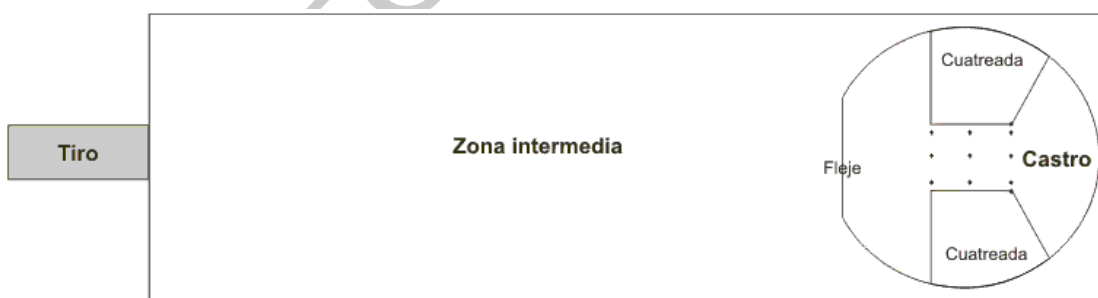


Fig.3



CAPITULO II

TIRO

ARTICULO 4º

Es el lugar desde donde se lanzan las bolas al castro y estará situado a una distancia de 19,50 metros como mínimo a 20,00 metros como máximo medidos desde la parte anterior del tiro, hasta el centro del taco del bolo central. Dicho terreno estará situado perpendicularmente a la caja de bolos y su centro coincidirá con la prolongación de la línea recta que forman los tres tacos de la fila central de dicha caja.

- Para los jugadores aficionados la distancia será de 18 metros
- Para los jugadores Juveniles la distancia será de 18 metros
- Para los jugadores Infantiles:
 - Hasta 12 años, será de 12 metros.
 - De 13 a 14 años, será de 15 metros.
 - De 15 a 17 años, será de 18 metros.

Tanto los jugadores juveniles como los aficionados, si lo prefieren, podrán tirar desde la distancia normal.

ARTICULO 5º

El piso del tiro ha de ser liso, firme y horizontal



ARTICULO 6º

El tiro de forma rectangular, deber tener unas dimensiones de 0,80 metros de ancho por 1,50 metros de largo, elevándose esta superficie con hormigón a una altura entre 7 y 10 centímetros.

CAPITULO III

ZONA INTERMEDIA

ARTICULO 7º

Es la que se encuentra situada entre el tiro y el castro y cuya conservación no es tan importante como la de éstos, aunque sí conveniente.

CAPITULO IV

CASTRO

ARTICULO 8º

Es la zona de la bolera en la que están colocados los bolos y donde necesariamente han de tomar tierra las bolas. Está, constituida por un segmento mayor limitado por el arco correspondiente a un radio de 2,25 metros y la cuerda perpendicular a la línea de tiro (fleje) que distará 1,90m. de su centro. Tanto el arco del referido segmento como la cuerda que los determina deben ser perfectamente visibles. A tal efecto, el arco debe estar constituido de hierro o material consistente, bien incrustado en el suelo de forma que su canto superior no rebase el nivel del castro. La zona



comprendida desde la determinación del arco hasta el fleje, se delimitará por una línea perpendicular a la línea de tiro. Posteriormente al terreno llamado castro y a una distancia mínima de 0,25 m., se instalará una valla de madera lo suficientemente consistente para frenar el golpe de las bolas esta tendrá una altura de 0,90 m. Deberá ser revestida con goma o similar. La franja de terreno entra la referida valla y el bordillo que del castro se rebajará aproximadamente en unos 3 centímetros. El castro ha de estar completamente horizontal.

ESQUEMA DE UN CASTRO

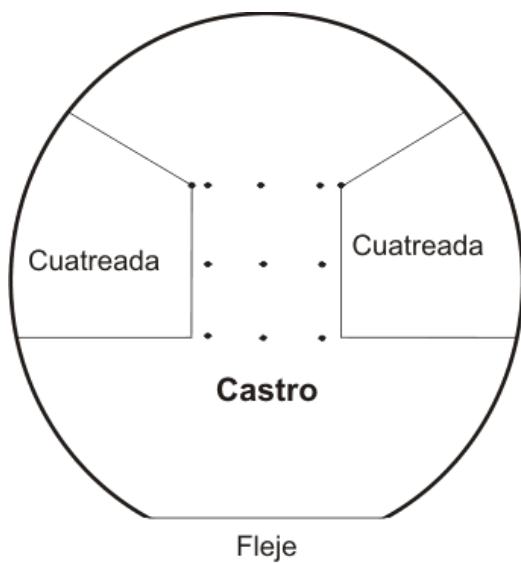


Fig. 4



CAPITULO V

CAJA (BASE DONDE SE ARMARAN LOS BOLOS)

ARTICULO 9º

La caja es un cuadrado situado en el centro del castro y en el van colocadas las estacas que sirven de base a los bolos y su longitud lateral es de 1,10 metros, medidos de centro a centro de las estacas que lo limitan.

CAPITULO VI

ESTACAS, TACOS O BASES

ARTICULO 10º

Son unos trozos de madera u otro material similar, incrustados en el castro que sirven de base a los bolos. Las estacas o tacos principales serán NUEVE y estarán colocadas en tres filas paralelas, ocupando la del medio el centro que sirvió de referencia para trazar el castro y distarán entre sí 0,55 m. de centro a centro, debiendo ser en la parte superior que servirá de base al bolo y que necesariamente ha de quedar a nivel del castro, de forma circular y de un diámetro igual al de la base del bolo. Se recomienda que vaya protegido por un anillo de hierro para evitar el desgaste. Además de las nueve estacas principales se colocarán otras dos que servirán de base a otro bolo más pequeño llamado biche y cuyo diámetro será igual a la base de este, sus centros estarán situados a 0,21 metros a la derecha e izquierda de la última estaca de las filas exteriores, mirando desde el



terreno del tiro y paralela a la última hilera. Con el fin de que las estacas no tengan movilidad, es conveniente vayan encajadas en una base de cemento, o bien a un armazón de hierro o madera enterrado que impida la desviación que las mismas pudieran sufrir con los golpes de las bolas.

ESQUEMA DE LA PLATAFORMA

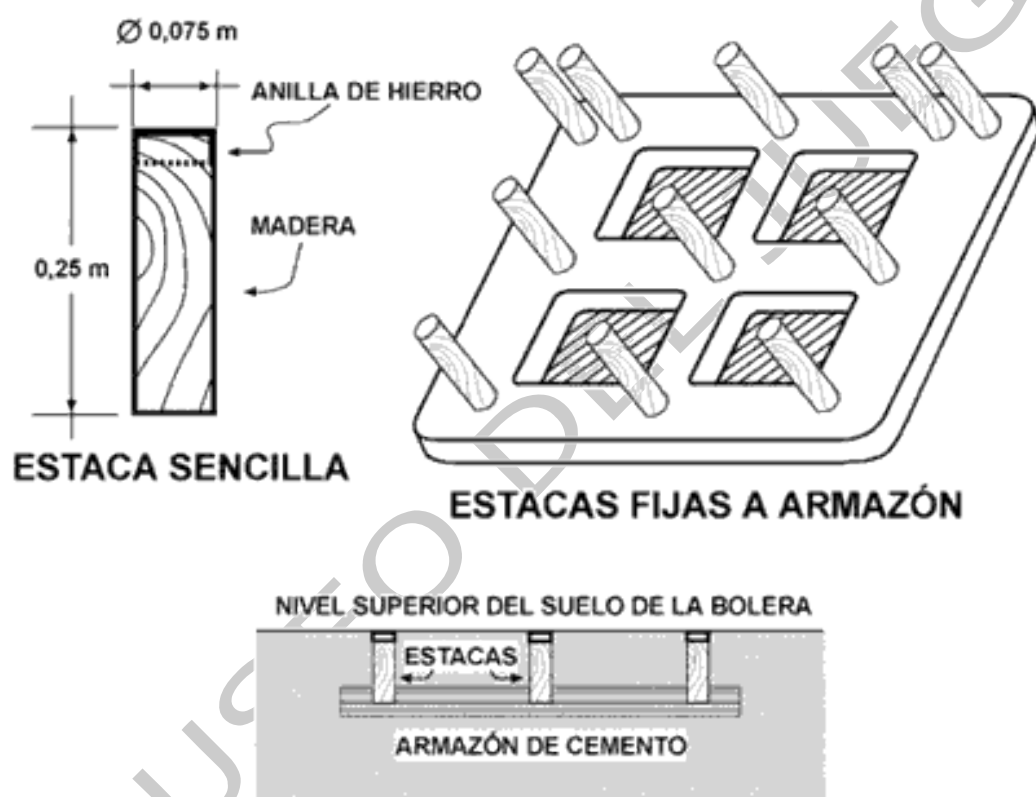


Fig. 5



CAPITULO VII

ZONA DE CUATREADA

ARTICULO 11º

Se colocaran unos alambres a derecha a izquierda da la caja, partiendo de un punto del arco que limita el castro en dirección a las estacas del biche y a la estaca central (dicho punto se determinará prolongando la línea diagonal que partiendo de la estaca central pasa por la estaca del biche hasta el arco del castro). Desde la estaca del biche seguirán paralelas a las filas exteriores en dirección a la línea de tiro hasta llegar a la línea horizontal que forman las tres primeras estacas mirándolas desde el terreno del tiro, siguiendo en esta dirección hasta encontrar nuevamente con el arco que limita el castro. Los alambres estarán tensados convenientemente y su diámetro estará comprendido entre 3 y 4 mm.

La superficie del castro limitada por estos alambre, tanto a la derecha como a la izquierda da la caja se denomina zona de cuatreada, y es la parte del terreno de juego destinada a premiar las jugadas.

CAPITULO VIII

ELEMENTOS DE JUEGO

ARTICULO 12º

Se utilizaran únicamente bolos y bolas de madera, cuyas características son las siguientes:



a) Bolas

Las dimensiones oscilan entre 10 cm. y 11,50 cm. pudiendo tener un orificio de 1 cm. de profundidad por 1,50 cm. de diámetro, aproximadamente. Las bolas para jugadoras infantiles y juveniles podrán ser de menor peso y medida como es natural, según los gustos y posibilidades de cada uno.

b) Bolos

Como ya se indica en el preámbulo de este reglamento el número de bolos de que consta una bolera es de 10, nueve totalmente iguales torneados en forma cónica y terminados en un pequeño abultamiento o cabeza. Su base deberá estar protegida por un anillo de hierro igual al de los tacos.

El bolo restante será más pequeño y tendrá la misma figura que los nueve anteriores, recibiendo la denominación de biche.

ESQUEMA DE LOS BOLOS

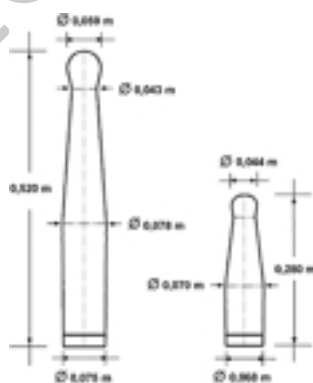


Fig. 6



La forma y medida de los bolos son las siguientes:

Bolos normales:

1. Altura 0,52 m.
2. Diámetro base.....0,075 m.
3. Parte ancha del centro.....0,078 m.
4. Parta mas delgada del cuello.....0,043 m.
5. Cabeza en forma de pera en la parte más ancha...0,059 m.
6. Peso1,300 a 1,600 Kg.

Biche:

1. Altura..... 0,28 m.
2. Diámetro base..... 0,068 m.
3. Parte ancha del centro..... 0,070 m.
4. Cabeza en forma de pera en la parte más ancha... 0,044 m.
5. Peso..... 0,500 a 0,600 Kg.



CAPITULO IX

EL JUEGO

ARTICULO 13º

1. El juego de los bolos consiste en lanzar las bolas desde el tiro al castro donde se encuentran colocados los bolos.
2. Las bolas deberán lanzarse calculando que su caída a tierra, llamada posada, la efectúan dentro de los límites del castro.
3. La altura y velocidad con que deberán ser lanzadas será calculada por el propio jugador.
4. Podrá jugar un jugador contra otro llamándose mano a mano.
5. Podrán jugar dos o más jugadores, agrupados en un bando. sin exceder de cinco, con otro número igual de jugadores agrupados en otro, llamados contrarios en cuyo caso cada grupo en denominara equipo.
6. En el juego llamado mano a mano cada jugador tirará de cuatro a seis bolas. Por parejas, tres bolas cada jugador y en equipo de quintetos dos bolas cada uno.
7. En uno y otro caso deberá jugarse un juego para cada lado, es decir, uno, para al pulgar y otro para la mano.
8. La situación del biche señala la dirección del efecto que debe imprimirse a las bolas a fin de conseguir la cuatreada.
9. El jugador al tirar la bola deberá dar el mayor efecto de rotación posible en dirección al lado para el que está jugando con el fin de que al caer la bola tome la trayectoria hacia la zona de cuatreada, que será naturalmente la del lugar donde



está colocado el biche.

Se prohíbe terminantemente tirar con efecto contrario a la dirección donde se encuentra el biche (tirar negado).

ARTICULO 14º

1. Para determinar que jugador o jugadores tirarán en primer término, el juez armador lanzará una moneda al aire y el jugador que elija y acierte el grabado de la misma tirará de mano y tirando el contrario de postre. A cada tirada completa de uno y otro bando se denominará JUEGO o CHICO y estos se agruparán de cuatro como mínimo y catorce como máximo, debiendo jugarse siempre a juegos pares y llamándolos partidas. Así pues un jugador o equipo habrá ganado la partida cuando haya alcanzado el número de juegos o chicos a que se haya estipulado esta, antes que sus contrarios.
2. El jugador o jugadores que tiren en segundo lugar deberán hacer un bolo más que los que hayan tirado en primer lugar para ganar un chico o juego, pues en caso de empate se adjudicará el triunfo a quien o quienes hayan tirado en primer término o de mano.
3. El jugador o jugadores que sean postre tendrán derecho a elegir el lado para el cual se deberá tirar el primer juego, es decir, colocarán ellos el biche en el lado que más les agrade, ya sea a la mano o al pulgar.
4. El jugador o jugadores que hayan tirado en último lugar, o sea postres en el juego, tirarán un primer lugar en el siguiente y así sucesivamente, hasta llegar al descanso o mitad de la partida



en donde se invertirá al orden de tirada, cambiando siempre como es natural, el biche a cada juego.

CAPITULO X

COLOCACION DE LOS BOLOS

ARTICULO 15º

Los bolos se colocarán sobre los tacos en tres filas de tres bolos cada una (Fig. 2). Cuando el biche está situado al lado de la fila izquierda vista desde el tiro se llamará para la mano y cuando está situado al lado de la fila derecha, vista desde el mismo lugar, se llamará para el pulgar.

La fila de bolos exteriores opuesta al lado donde está colocado el biche se denominará grande.

La fila de bolos exteriores contigua al biche se denominará pequeña. La fila de bolos interiores, a sea, la central, se denominará medio. Estas denominaciones se aplican lo mismo si el biche esta colocado a la mano o al pulgar.



Fig. 7



CAPITULO XI

BOLAS PARADAS, PASADAS O CORRIDAS Y CUATREADAS

ARTICULO 16º

1. Se considerará parada una bola cuando no haya rebasado totalmente al arco que delimita el castro. Toda bola que de rebota del bolo llegue a tocar el fleje aunque no lo rebase se considerará parada asimismo la que rebase el canto del castro.
2. Se considerará que una bola es cuatreada aquella que en virtud del efecto otorgado por el jugador o por el tomado al contacto con los bolos después de derribar uno o más bolos derribe el biche o cruce por la zona de cuatreada.
3. Se considerará que una bola entró en la zona de cuatreada cuando haya rebasado el alambre que la delimita o cuando menos, más de la mitad de la bola haya efectuado el rebase, impulsada por el efecto del golpe contra el bolo, tanto si va a ras de tierra como por el aire.
4. Se considerará, asimismo, cuatreada aquella bola que haya rebasado la línea horizontal que forman los tres bolos posteriores vistos desde el tiro y entre en la zona de cuatreada por el aire, impulsada por el efecto del golpe al chocar con un bolo, es decir, que entró en la zona de cuatreada por detrás del bolo que está contiguo al biche sin tocar el alambre.
5. Se considerará cuatreada la bola que lanzada desde el tiro efectúa su primera posada en cualquiera de los bolos, excepto en el llamado cinco y a continuación penetra en la zona de cuatreada, como queda expuesto en los apartados anteriores.



6. Las cuatreadas pueden denominarse pasadas o paradas, según que la bola rebase o no el límite del castro en la forma que queda indicado en los apartados 1. y 2.
7. Para que una bola alcance el grado de cuatreada habrá de tomar contacto con el terreno de dicha zona, no considerándose tierra al bolo derribado, por lo que si la bola no toca tierra, es decir, rodando por encima del bolo derribado, no será cuatreada.
8. No se considerará cuatreada la bola que por exceso del impulso con que viene lanzada, después de su primera posada y al contacto con los bolos salta y no toque tierra en la zona de cuatreada.
9. Tampoco se considerará cuatreada la bola que penetre en la zona de cuatreada por delante, es decir, por fuera del bolo primero, llamado cinco si ha tomado contacto con la tierra después de tocar al bolo y antes de tocar la zona de cuatreada.
10. No se considerará cuatreada sí la bola marca la posada o pasa a ras de suelo por delante de la cinco, o por detrás del bolo contiguo al biche aunque entre en zona de cuatreada, para que esta sea válida.

CAPITULO XII

VALORACION DE LAS JUGADAS

ARTICULO 17º

1. Toda bola que pase por dentro de la caja, aunque no derribe ningún bolo, valdrá tres si es pasada es decir, si rebasa la línea



- del castro y TRES bolos más, o sea, seis sí es parada.
2. Si la bola derriba un bola su valor aumenta uno, su decir, valdrá cuatro, y si derriba más de uno se contara un bolo por cada uno de los bolos que derribe a partir del primero, es decir., si derribase dos bolos se contarán cinco bolos, si derribara tres, seis y así sucesivamente.
 3. Toda bola que pasa por dentro de la caja derribando solamente el biche tendrá valor de cuatro bolos. Será bola cero la que aún haciendo su primera pasada dentro del castro y sin entrar en la caja derriba el biche y este al bolo.
 4. Si el primer bolo derribado fuera el del centro llamado medio, su valor aumentará dos a sea valdrá cinco, si además de el cayeran otros bolos su valer aumentará de uno más por cada bolo derribado.



Fig. 8



CAPITULO XIII

CONDICIONES DE LA CUATREADA, DENOMINACIÓN DE LA CUATREADA Y SU VALOR

ARTICULO 18º

Se denomina grande, pequeña y medio, la bola en las siguientes condiciones:

1. GRANDE: cuando la bola derriba uno o más bolos de la fila exterior opuesta al lado de donde se encuentra colocado el biche y dicha bola penetra en la zona de cuatreada, al valor de esta se le aumentan 10 bolos (Valor de la condición), o sea, si la bola derriba un bolo y cruzando la zona de cuatreada pasa el cerco del castro, su valor es de cuatro más diez, total catorce bolos.
2. MEDIO: cuando la bola derriba uno o más bolos de la fila del centro y dicha bola pasa a zona de cuatreada. Si la bola tira un sólo bolo y cruzando la zona de cuatreada pasa el cerco del castro, al valor de la bola se le aumentarán cinco bolos (valor de la condición), a sea, cuatro más cinco, total nueve bolos.
3. PEQUEÑA: cuando la bola derribe el segunda o tercer bolo de esta fila, la que esta junto al biche y penetra dicha bola en zona de cuatreada Si la bola tira un sólo bolo y cruzando la zona de cuatreada pasa el cerco del castro, al valor de la bola se le aumentarán siete bolos (valor de la condición), a sea, cuatro más siete, total once bolos. Si la bola derribase antes el primer



bolo llamado cinco aunque tirara más bolos se considerará cero.

Cada bolo derribado más se le aumentará uno, y si la bola para dentro del cerco del castro, se le aumentaran tres bolos. El biche derribado también se cuenta.

ARTICULO 19º

Sí una bola al cuatrear derribase el biche, o éste cayese empujado por otro bolo, se le aumentará el valor de un bolo. Este dará mas interés a las cuatreadas y particularmente a la pequeña pues al necesitar conseguir con una bola doce bolos bastará sacar una pequeña con el biche por tanto a toda cuatreada que derriba el biche se le aumentará un bolo, Asimismo si la bola no es cuatreada y derribase algún bolo el biche, éste siempre tendrá valor.

BOLAS SIN VALOR

ARTICULO 20º

- a. Se le contará cero a toda bola que no efectúe su posada dentro de los límites que determina el castro. La posada ha de ser, efectuada precisamente sobre el terreno sin rozar el borde del límite del castro, por lo tanto, la bola que caiga sobre el se considerará cero. La bola que pegue en el fleje tampoco tendrá valor.
- b. También se considerará cero toda bola que aún efectuando su posada dentro del castro no pase por dentro de la caja de los bolos, o penetre en ella. Se considerará dentro de la caja, cuando haya rebasado la línea formada por los tres bolos de la



- primera fila horizontal o de las filas laterales exteriores. Esta línea se sacará de centro a centro de los tacos.
- c. Igualmente se le contará cero a aquella que aún habiendo entrado dentro de la caja haya derribado inicialmente el primer bolo de la fila llamada pequeña, o sea, de la fila contigua al biche, cuyo bolo es llamado cinco, aún cuando además de él derribe otros.
 - d. Asimismo, se considerará cero la bola que, efectuando su primera posada fuera de las líneas laterales de la caja de los bolos, efectúe la segunda fuera del castro, aunque haya cruzado la caja por el aire.
 - e. También se considerará cero toda bola que efectúe su primera posada detrás de la línea horizontal formada por los tres últimos bolos.

CAPITULO XIV

REGLAS DIVERSAS

ARTICULO 21º

1. Si la bola u otro bolo derribado evitasen la caída de algún otro o la del biche estos se considerarán derribados si al ser separados por el juez arbitro de bolera, la bola o el bolo, estos pierden su equilibrio y caen.
2. Si al ser lanzada una bola, esta se partiera, bien al tocar tierra o al chocar contra los bolos, se repetirá la jugada con una bola nueva, no teniendo valor los bolos derribados con la bola averiada, excepto en la última bola de cada juego que haya



- hecho los bolos necesarios, antes o en el momento de partirse.
3. Se considerará bolo derribado aquel que aún conservando la posición vertical, salga fuera del taco, dejando este libre, por efecto, del choque con, la bola u otro bolo.
 4. Ningún jugador podrá ser obstaculizado de hecho ni de palabra, ya sea con gestos, gritos, cruzando por delante de los bolos, etc. mientras esté realizando sus tiradas; siendo competencia del Juez Arbitro velar rigurosamente por esta regla.
 5. Si por cualquier circunstancia, un jugador en el momento de lanzar la bola se sintiera obstaculizado, bien por objeto, jugador contrario o persona extraña a la partida, tendrá derecho a repetir la jugada siempre que la reclame (levantando el brazo) antes de que la bola tome tierra y el juez de bolera estime que existe causa justificada para ello.
 6. Será rigurosamente obligatorio, en los campeonatos o torneos, jugar para ambas manos, cualquiera que sea la categoría del participante.

CAPITULO XV

JUECES ARBITROS

ARTICULO 22º

- a. El Juez árbitro tiene como misión especial, además de armar la partida, valorar y cantar las jugadas, comprobar el estado de la bolera, medidas reglamentarias, los utensilios de juego y la organización en general de acuerdo con el reglamento.
- b. El juez árbitro resolverá todos los casos, de conformidad con las



- reglas de juego, hará frente a las incidencias que surjan adoptando las medidas necesarias y en caso dudoso resolverá en consecuencia.
- c. Las decisiones del juez árbitro durante los encuentros serán inapelables.
 - d. El juez árbitro deberá mostrarse completamente imparcial sin aumentar ni disminuir el ánimo de los jugadores, ni hacer advertencias de juego alguno a ningún jugador. Se limitará como queda dicho, a cantar las jugadas y evaluarlas, velando por la corrección del juego.
 - e. El juez armador se colocará entre el biche y el aro de cuatreada y procurará evitar todo movimiento mientras el jugador lance la bola.
 - f. Es atribución exclusiva del juez árbitro arreglar las posadas después de cada juego, quedando terminantemente prohibido esta misión a cualquiera de los contendientes.

CAPITULO XVI

CAPITANES DE EQUIPO

ARTICULO 23º

1. Los capitanes de equipo deberán indicar al árbitro o delegado si lo hubiese, momentos antes de dar comienzo el encuentro, los nombres de los componentes del equipo, tanto titulares como reservas.
2. El capitán es en la bolera el representante del equipo ante el juez árbitro, siendo obligatorio que forme parte del equipo en



juego.

3. Ambos capitanes serán los encargados de intervenir ante el juez árbitro, en el sorteo de orden de tirada.
4. Todas las reclamaciones deberán ser firmadas por el capitán del equipo y remitidas al Comité de Competición.
5. Las reclamaciones eventuales de un equipo, serán comunicadas al juez árbitro por su capitán.
6. Ningún jugador podrá intervenir dentro del castro excepto el capitán de cada equipo.

CAPITULO XVII

PRESENTACION DE LOS JUGADORES EN LA BOLERA

ARTICULO 24º

1. El equipo o jugador que no se presente en la bolera a la hora fijada para dar comienzo la partida será considerado como incomparecido, si el bando contrario así lo exigiera, a excepción de que sea como consecuencia de una razón mayor que deberá justificar.
2. En las partidas oficiales se podrán sustituir en cualquier momento, hasta dos jugadores de cada equipo de quintetos y uno en tríos y parejas, no pudiendo participar nuevamente en la partida, el jugador que haya sido sustituido.
3. En competiciones oficiales, todo jugador o jugadores deben vestir el uniforme correspondiente a su equipo o peña. Quedará eliminado el que se presente a jugar sin dicho uniforme.
4. El equipo que se presente en la bolera con un jugador de



menos podrá comenzar la partida, jugando cuatro contra cinco, hasta que llegue el quinto jugador, que se incorporará de inmediato. Pero el juez árbitro para evitar la picaresca del equipo mermado, de tirar despacio para tener el menor número de juegos en contra mientras se presenta el jugador ausente dará la partida por perdida en cualquier momento, si una vez jugados los cuatro primeros chicos, se hubiese invertido más de seis minutos por juego. Si el juez árbitro no aplicase esta norma el capitán del equipo completo, podrá exigirle la aplicación de la misma.

5. El equipo visitante que se presente en la bolera de turno, con un mínimo de diez minutos antes de la hora fijada para el comienzo de la partida, tendrá derecho cada jugador a tirar dos bolas de prueba para cada mano. Esta norma no regirá para los jugadores de casa, que se supone pudieron tirar antes, cuantas bolas quisieran.
6. La norma anterior será válida también, para tríos, parejas e individuales.
7. El comportamiento de todos los jugadores dentro de la bolera, deberá ser ejemplar, evitando blasfemias, palabras soeces, malos modos, etc. así como desprecio, hacia el contrario.
8. En el tiro no podrá estar ninguna persona ajena al equipo que efectúe la tirada.



CAPITULO XVIII

CATEGORIAS DE LOS JUGADORES

ARTICULO 25º

Todos los jugadores encuadrados en la Federación Territorial del Principado de Asturias, están clasificados de la siguiente manera:

1. POR ORDEN DE FUERZA DEPORTIVA

- PRIMERA CATEGORIA: Un grupo de 34 jugadores.
- SEGUNDA CATEGORIA: Un grupo de 64 jugadores.
- TERCERA CATEGORIA: Resto de jugadores.
- AFICIONADOS: Los no encuadrados en las categorías anteriores

2. SEGUN LA EDAD

- SENIOR
- JUVENILES
- INFANTILES

Los juveniles considerados, por orden de fuerza deportiva, podrán estar a la vez, clasificados en categorías superiores, siempre que al participar en éstas efectúen los lanzamientos desde la distancia de tiro normal, (adultos), sin renunciar a su categoría respectiva.

CAPITULO XIX

ASCENSOS Y DESCENSOS

ARTICULO 26º



1. En primera categoría, descenderán los cuatro últimos clasificados y promocionarán los cuatro siguientes (Campeonato individual).
2. En segunda categoría, ascenderán los cuatro primeros clasificados y promocionarán los cuatro siguientes y descenderán los cuatro últimos clasificados (Campeonato individual).
3. En tercera categoría, ascenderán los cuatro primeros clasificados de cada año.

ARTICULO 27º

La renuncia al ascenso de categoría en los jugadores, se sancionará con la NO participación en los Campeonatos individuales oficiales, durante TRES Años (En todas las categorías). Por tratarse de sanción individual, no será de aplicación en otro tipo, de campeonatos (Parejas, tríos y cuartetos). Aquellos equipos que durante el campeonato, de liga, por estar condenados al descenso antes de la terminación del mismo, no se presenten a jugar alguna partida, comenzarán en la nueva categoría con tantos PUNTOS NEGATIVOS, como los que hayan dejado de disputar.

Los que sin estar implicados en el descenso, no se presentasen a jugar alguna de las últimas partidas y que dependiente de estas, esté el descenso o clasificación de otros equipos, que emitan o consientan emitir actas fraudulentas, serán castigados con descenso de DOS PUESTOS en la clasificación general.



CAPITULO XX

ACTAS

ARTICULO 28º

En todas las competiciones oficiales, antes de dar comienzo las partidas, se deberá cubrir un acta con los nombres de los jugadores participantes, titulares y reservas, que será firmada por los capitanes de los equipos y el juez árbitro una vez finalizada la partida.

RECLAMACIONES

ARTICULO 29º

Cualquier anomalía ocurrida en la bolera en el transcurso de la partida, se hará constar en el acta, cuando el capitán desee efectuar alguna reclamación, además de comunicarlo eventualmente al juez árbitro, deberá remitir dicha reclamación dentro de las CUARENTA Y OCHO HORAS siguientes y por escrito al Comité de Competición. Ninguna reclamación tendrá validez sin estos trámites.

JUGADORES INFANTILES Y JUVENILES

ARTICULO 30º

La Federación de Bolos del Principado de Asturias, apoyará incondicionalmente a los jugadores infantiles y juveniles, puesto que son la base y el porvenir de nuestro deporte. Por tal motivo, organizará anualmente importantes competiciones provinciales y



locales, lo mismo en peñas bolísticas, que en escuelas y colegios.

3. TORNEOS Y EQUIPOS

3.1. TORNEOS

Dentro de la modalidad de la Cuatreada existen diferentes torneos y campeonatos que se distribuyen en categorías. Además de Campeonatos del Mundo, los torneos mas importantes son

-Torneos Inter-anales:

- Memorial Cajetilla
- Torneo de Ases (Mieres)
- Torneo del Millón
- Torneo Villa de Gijón
- Torneo de la Balesquida
- 24 horas Peña Magdalena
- Bolos en la calle (Siero)
- Bolos en la calle (Villaviciosa)
- Torneo Peña Magdalena
- Torneo de Ases (La Joecara)
- Bolos en la calle (Avilés)
- Bolos en la calle (Ribadesella)
- Torneo Cuerín (C. A. Oviedo)
- Comercial los Prados
- Campeonato de 1ª Categoría
- Campeonato de 2ª Categoría
- Campeonato de 3ª Categoría
- Torneo de Reculta
- Torneo Tino el Panaderu
- Torneo de Campeones
- Torneo de Navidad

Campeonatos de Cuartetos:

PRIMERA CATEGORÍA

- Individuales
- Parejas



- CUARTETOS
 - División de Honor
 - Grupo A
 - Grupo B
 - Fase final

SEGUNDA CATEGORÍA

- Individuales
- Parejas
- CUARTETOS
 - Grupo A
 - Grupo B
 - Fase Final

TERCERA CATEGORÍA

- Individuales
- Parejas
- CUARTETOS
 - Grupo A
 - Grupo B
 - Grupo C
 - Grupo D
 - Fase Final

AFICIONADOS

- Individuales



- Campeonato "Villa de Gijón" de juveniles e infantiles

El Campeonato "Villa de Gijón" de juveniles e infantiles que tiene las siguientes bases:

1. Este campeonato se registrá por las normas de la Federación de Bolos del Principado de Asturias.
2. Pueden participar todos los jugadores juveniles e infantiles con licencia federativa del 2.011, los jugadores de iniciación pueden participar siempre que tiren de 12 metros o más.
3. La primera fase será por el sistema de tiradas (10 bolas para cada mano), clasificándose 8 jugadores infantiles y 8 juveniles.
4. Las tiradas serán los días, 17 y 18 de marzo de 17:30 a 20:30 horas y el sábado 19 de 11:00 a 13:00 horas.
5. La final de juveniles será el 9 de junio y la de infantiles el 10 de junio.
6. Las partidas serán a 12 juegos.

EQUIPOS POR ZONAS

Cada zona posee una serie de equipos que participan las competiciones y que están compuestos por

Zona Nalón:

- P. B. Barredos
- P. B. Prau la Hueria A
- P. B. Prau la Hueria B
- P. B. Blimea
- P. B. Sotrondio
- P. B. Perabeles
- P. B. Riaño
- P. B. Bocamina



- P. B. La Joecara

Zona Gijón-Villaviciosa:

- P. B. El Piles A
- P. B. El Piles B
- P. B. Reculta
- P. B. Contrueces
- P. B. Magdalena
- P. B. Centro Ast. la Habana
- P. B. El Valle
- P. B. Ceares-La Camocha
- P. B. Ateneo Obrero
- P. B. Ensidesa
- P. B. El Horru
- P. B. Santiago

Zona Siero-Noreña-Nava:

- P. B. Villa la Sidra-Titi
- P. B. El Chalupu
- P. B. Santiago Arenas-Tilares
- P. B. El Biche
- P. B. Les Escueles
- P. B. Lugones
- P. B. La Charca
- P. B. El Arenal
- P. B. Villa Noreña A
- P. B. Villa Noreña B
- P. B. Casa Cuqui
- P. B. Lieres

Zona Oviedo-Caudal:

- P. B. Casa Santos
- P. B. San Juan
- P. B. Tino el Panaderu A
- P. B. Tino el Panaderu B
- P. B. El Tudelano
- P. B. Priañes
- P. B. Centro Ast. de Oviedo
- P. B. Turonesa A
- P. B. Turonesa B
- P. B. El Batán
- P. B. Nembra



- P. B. Morcín

Zona Oriente:

- P. B. Venta los Probes A
- P. B. Venta los Probes B
- P. B. Venta los Probes C
- P. B. La Nueva Chopera
- P. B. El Tarteru
- P. B. Sellaño
- P. B. S. Martín de Collera
- P. B. Beloncio
- P. B. Priede
- P. B. Parraguesa
- P. B. Manin
- P. B. Arenes de Parres
- P. B. Cangas de Onís
- P. B. Llames de Pria
- P. B. El Rincón Furacu

Equipos femeninos:

- P. B. Las Riosellanas
- P. B. Les Ponguetes
- P. B. Mujeres de Nueva

Categorías:

- Primera
- Segunda
- Tercera
- Aficionados

4. BIBLIOGRAFIA

www.bolosasturias.com/

www.es.wikipedia.org/wiki/Cuatreada

www.federacionasturianadebolos.es

5. IMÁGENES

FIGURA 1: <http://www.ojodigital.com/foro/deportes-y-espectaculos/322767-bolo-asturiano-o-cuatreada.html>



FIGURA 2: www.federacionasturianadebolos.es

FIGURA 3: www.federacionasturianadebolos.es

FIGURA 4: www.federacionasturianadebolos.es

FIGURA 5: www.federacionasturianadebolos.es

FIGURA 6: www.federacionasturianadebolos.es

FIGURA 7: www.federacionasturianadebolos.es

FIGURA 8:

<http://www.centroasturianomadrid.es/web/web/index.php/actividades/>

[mostrarActividad/id/7](#)

MUSEO DEL JUEGO

