

# COLECCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES: BOLOS CELTAS



Autora

MARTA PÉREZ BENITO

Año 2011



## ÍNDICE

### 1. Introducción

#### 1.1 Antecedentes

### 2. Características del juego: descripción del material

#### 2.2 Campo de juego

### 3. modalidades y reglas de juego

#### 3.1 Desarrollo del juego

#### 3.2 Valoración de jugadas

#### 3.3 Precisiones complementarias

### 4. Bibliografía

### 5. Índice de ilustraciones



## 1. INTRODUCCION

Los orígenes de este tipo de bolos no están definidos, se sabe que las boleras ya existían en los siglos pasados, pero no se han encontrado las referencias históricas para darles veracidad, más que las viejas historias contadas por los ancianos de los pueblos.



A este tipo de juego se le conoce con el nombre genérico de pasabolo, ya que además de la precisión necesaria en otro tipo de bolos, como el bolo palma o la cuatreada, es necesaria una gran fuerza, ya que las máximas puntuaciones no se consiguen por derribo, sino por lanzar los bolos lo mas lejos o altos posibles.

En Asturias, existen cuatro variantes reconocidas de este tipo de bolos, el pasadiez de Somiedo y Belmonte, el bolo Vaqueiro, los bolos de la cuenca del Navia, y el que hablamos aquí, el bolo de Tineo o bolo Celta. Dentro de esta categoría debemos incluir también el llamado bolo Batiente, considerado por muchos estudiosos como el origen de moderno Bowling.

Probablemente, todas estas variantes procedan del mismo tipo de juego en su origen, ya que todas tienen bases en común, pero al igual que la lengua en Asturias, cada una fue



evolucionando, según los gustos o necesidades de los habitantes de cada zona, por lo que algunos estudiosos, enfocan el origen de este tipo de bolos hacia los peregrinos que durante la Edad Media visitaban estas tierras asturoccidentales haciendo el Camino de Santiago y que pudieron traer este tipo de juego de sus tierras natales; sin embargo existe otra variante, que entra más en la leyenda, y que a pesar de no ser muy histórica, a mí personalmente me gusta más:

“Cuentan las crónicas romanas, que en las tierras del occidente astur, habitaban los llamados Pesicos, una tribu probablemente de origen céltico, y que según estos cronistas, mantenía costumbres salvajes, una de las cuales sería la de dejar secar los huesos de sus enemigos muertos, para luego clavarlos en fila en el suelo e intentar quebrarlos lanzando contra ellos la propia calavera, para demostrar así que ni en el otro mundo este enemigo sería capaz de vencerlo”.

Como debéis de suponer esto no tiene ninguna base histórica, pero es una bonita historia, lo más probable es que este juego se usase como entrenamiento para la guerra o la caza, ya que con él se perfecciona la potencia muscular de los brazos, así como la precisión de tiro con las manos, además de desarrollar la potencia para arrojar objetos.

Pasando a lo que se sabe con certeza, es que este juego, fue evolucionando, desde el siglo XIX, hasta nuestros días, siendo durante el siglo XX cuando se unificaron unas dimensiones para



los campos de juego, así como las reglas por las que actualmente nos regimos los que jugamos a este deporte.

Durante los primeros años del siglo XX, las boleras, situadas en su mayoría, en lugares cercanos a las iglesias, ya que era durante el domingo y después de la misa, cuando la reunión de los vecinos era mayor, estos participaban en este juego, preparándose equipos de cuatro jugadores y disputándose rápidas competiciones, a una partida (4 juegos), el tiempo era escaso y los jugadores muchos, de hay el termino de " pedir partida", se solicitaba permiso al equipo ganador para jugar contra ellos , ya que este equipo era el dueño de la bolera ( mientras ganase).

Las tardes, comenzaban con los mozos saliendo de misa lo mas rápido posible para formar los dos primeros equipos y ocupar la bolera ( salvo orden en contrario de cura, como ocurría en muchas ocasiones), el resto de los mozos iban formando mas equipos, solicitando permiso para jugar contra el ganador, por riguroso orden de solicitud, el ganador debía jugar contra el resto, mientras no fuese vencido, en ese caso el equipo vencedor ocuparía la posición dominante de la bolera, esto llevaba en muchas ocasiones, a disputas y riñas, ya que de los equipos perdedores se formaban otros equipos, generalmente con los mejores jugadores, que volvían a intentar ganar al ocupante de la bolera, por lo que los demás jugadores se veían abocados a jugar con equipos muy superiores, y enseguida se producían las



riñas: “por qué juegas con fulanito..., así que nos dejas tirados.... etc...., eran frases típicas en una tarde de bolos.

Por aquel entonces, las boleras no estaban unificadas, cada pueblo tenía su propia bolera con las dimensiones adecuadas al terreno disponible, los bolos que se armaban dependían del tamaño de la piedra disponible, 16, 18... Las distancias, eran las que marcaba la plaza disponible y la valla de “acabón” podía ser cualquier cosa, una pared, una valla, etc... Dentro de esta pagina pretendemos crear un apartado llamado curiosidades con todas las variantes que un día existieron, por ejemplo, en la bolera de Troncedo, se daba un juego si el bolo rebasaba la pared de un prado cercano, pero si además rebasaba, la pared opuesta del prado el valor de la jugada era de una partida, como veis esto no es mas que un ejemplo de la variedad del juego y nos gustaría que fueseis vosotros los que nos contaseis las peculiaridades del juego en vuestro propio pueblo para así ir incluyendo todas estas curiosidades, que a todos nos hacen asombrarnos, ahí van otras dos, en Zardain, se le daba una partida si el bolo conseguía hacer sonar las campanas de la iglesia ( previa carrera delante del cura, claro), y en Luciernas si el bolo conseguía rebasar una panera cercana.

Los días de fiesta en el pueblo, amanecían muy pronto para los jugadores de bolos, ya que si se quería jugar a los bolos, primero se debían de hacer los bolos y las bolas, ya que los materiales disponibles no eran otros que la madera, para las bolas generalmente de manzano, encina, etc.... y estas bolas no



duraban más que para ese día ( y con suerte) ya que rompían con facilidad, los bolos se hacían sobre la marcha de encina, o de la madera que hubiese más cerca.

A partir de los años de la posguerra, se pusieron de moda los desafíos, acordados entre dos jugadores, a la voz de: " busca otros tres y ...., se organizaban los desafíos, generalmente con la comida como premio, haciéndose cargo el equipo perdedor de todos los gastos, otro tipo de desafío era: " el que pierda paga la comida y el que gane la bebida ( conociendo el tema no se que valdría mas), y por ultimo estaba el desafío : "al fumu", en el que el perdedor debía pagar la comida y la bebida al ganador , pero además no podía participar de la comilona y debía quedarse mirando como el ganador disfrutaba de la comida.



Los piques entre los distintos pueblos en esta época eran cotidianos y muchos de ellos se resolvían en las boleras, formándose selecciones dentro de un mismo pueblo para ir los días de fiesta al pueblo vecino a aguarles la fiesta ganándoles a los bolos.

A primeros de los años 80, fue cuando el bolo de Tineo, se incluyo en la Federación Asturiana y Española de Bolos, con el nombre de Bolo Celta, ya que bajo este nombre se unifico este juego que también se disputa en Galicia, Madrid y en países



como Argentina, Uruguay, Chile, etc. llegando a participar en las Olimpiadas de Barcelona 92 como deporte olímpico de exhibición.

A partir de estas fechas se creó una liga oficial, en la que participan la mayoría de los jugadores, dividida en 2 categorías, pero además se siguen disputando diversos torneos en los distintos pueblos, generalmente individuales, bien sea como modo de financiación de la fiesta del pueblo, o como homenaje a distintas personas que han marcado este juego.

### 1.1 ANTECEDENTES

El juego de bolos celta es un deporte totalmente autóctono, que se practica en toda la franja sur de la comunidad gallega.

Su origen proviene del pueblo celta, gran aficionado a los juegos, y fue introducido en la Península Ibérica, por la costa norte. Por tanto este deporte también se practica en algunos núcleos de población del País Vasco, Cantabria, Comunidad Asturiana, y con gran intensidad en la Comunidad Gallega. Las modalidades de bolos son distintas en cada lugar o región, así por ejemplo en la Comunidad Gallega los bolos y bolas tienen un determinado tamaño y forma que los diferencia de las demás regiones, pero en el fondo todos ellos tienen algo en común. Se trata de un pasa-bolo: lanzar, con el impulso de una bola, los bolos a una distancia determinada.

Dentro de la propia Comunidad Gallega existen, también, distintas modalidades de Bolos Celtas. Entre las zonas donde se





practica los Bolos Celtas destacar Santa Eugenia de Ribeira (La Coruña), así como algunos núcleos de Lugo (Lourez, Ribeira Sacra) y Orense (Viana do Bolo, O Bolo, A Veiga, A Gonza, Quintela, Punxeito, A Chaira y Baños), pero donde se practica con mayor intensidad es en el Valle Miñor (Baiona, Gondomar y Nigrán) disputándose entre los meses de marzo y octubre los distintos campeonatos oficiales (Liga Gallega, Campeonatos Gallegos y Campeonatos de España).

Los inmigrantes españoles consiguieron este juego al Río de la Plata. Allí, en estas tierras distantes en lo geográfico de España pero muy cercanas a ella en lo afectivo, desde hace más de sesenta años la Asociación Argentina de Bolos organiza un campeonato y varios certámenes anuales en los que el entusiasmo y la fuerza que tuvieron aquellos viejos forjadores se renueva en cada bolada.

El juego de los bolos celtas es tan antigua modalidad deportiva que ya se jugaba en la zona hace 200 años. Aún hoy, como entonces, el premio para el ganador es un carnero u otro animal de granja.



El juego de bolos celtas es probablemente la más antigua modalidad deportiva de las que se celebran en el municipio. Aunque su origen es incierto, parece que ya se jugaba hace un par de siglos en la zona. Normalmente el premio por el que se jugaba era un carnero o algún animal de granja. Aunque ahora los clubes participan en una competición gallega



regida por la Federación autonómica del ramo, aún perduran las partidas en las que se puja por aquel animal.

## 2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

### 2.1. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El juego se practica en un campo casi semicircular de tierra o arena de playa. En cada bolada hay que derribar 18 bolos cónicos, situados sobre una placa de piedra, con una bola lanzada por el aire, no a ras de suelo. El lugar desde donde lanza cada jugador está a 7,5 metros de la placa, y ésta a 21 metros de la línea de puntos. Los bolos están situados en una sola línea y separados uno de otro por un par de centímetros. Tanto los bolos como la bola son de madera de boj; los primeros tienen 18 cm. de altura y 5 de ancho y un peso de 250 gramos. La bola, de 60 cm. de circunferencia, pesa 2,5 kg.



### 2.2 CAMPO DE JUEGO

El terreno de juego es un espacio plano y libre de obstáculos, de unos 35 metros de largo y una anchura que varía desde los 10 metros de la zona de la "poya" o bolera, hasta los 25 metros del final en la valla de "bolo a juego" o "acabón".

Podemos diferenciar cinco partes



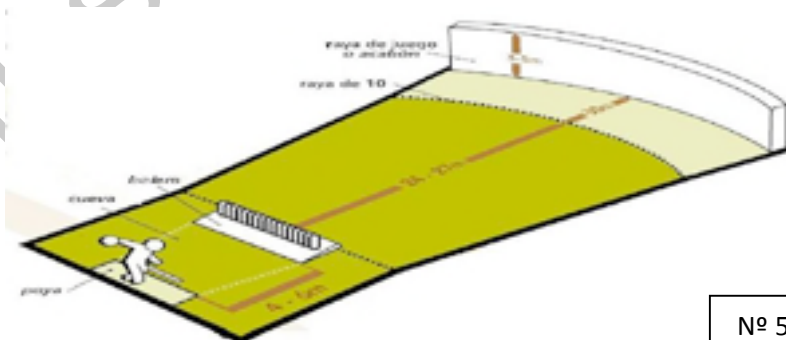
La Poya es el lugar desde el que se lanza la bola contra los bolos. Es un bloque de cemento de 2 metros de largo por 0.40 metros de ancho. Se eleva del suelo unos 35 cm.

La Cueva o Zanja es la zanja que va a continuación de la "poya" con una profundidad no mayor de 50 cm para propiciar el impulso del lanzamiento. El jugador pisará en ella con el pie contrario al de la mano de lanzamiento.

La Bolera, piedra o tsabana es la piedra donde se colocan los bolos, paralelos a la "poya" a una distancia de esta entre 4 y 6 metros. Sus dimensiones son de 1,10 metros de largo por 0,60 metros de ancho. Tiene una pendiente aproximada del 16% hacia la cueva para favorecer la salida de los bolos.

La Raya de 10 se sitúa de 25 a 27 metros de la línea de bolos.

La Valla de bolo a juego o acabón, es la viga, cuerda o red de bolos situada a unos 4 metros de la raya del 10 y tendrá una altura de 4 a 5 metros.



Nº 5



### 3. MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO

El juego puede ser practicado entre dos jugadores, entre parejas o entre equipos de 3 jugadores y un suplente cada uno. Cada jugador dispone de 3 turnos o boladas para lanzar, nunca de manera consecutiva.

Si se juega de forma individual, se puede jugar de dos formas:

1.- Cada jugador lanzará alternándose con el contrario un número de bolas preestablecido, acumulando los puntos conseguidos y ganando el que más puntuación consiga.

2.- Se jugará a un número de partidas acordadas con anterioridad, generalmente de cuatro juegos cada una y se anota el juego el que primero consigue 50 puntos.

Si se juega por parejas o equipos, siempre se jugará un número de partidas acordado con anterioridad, generalmente de cuatro juegos cada una. Se anota el juego el que primero consiga 50 puntos.

#### 3.1 DESARROLLO DEL JUEGO

Se sortea quien comienza a tirar. A esto se le denomina tener la mano, y es muy importante, ya que esto da derecho a tirar primero.



Cada jugador realizará dos tipos de lanzamientos, bajar o tirar, y sacar o subir. En la fase de bajar, cada jugador lanzará la bola



contra los bolos desde la "poya", con el fin de derribar el mayor número de bolos y pasarlos más allá de la "raya de 10" o pasar un bolo por del "acabón" o "bolo arriba", ya que de conseguirlo se anotaría el juego.



Una vez que hayan lanzado desde la "poya" dos jugadores de cada equipo de forma alternativa o bien un jugador por pareja, desde la "raya de 10" se hará el segundo lanzamiento, denominado "subir" rodando la bola para derribar los bolos. Si el primer jugador en "sacar o subir", no derriba ningún bolo y el jugador del equipo contrario sí los derriba, se "pierde la mano" y se cambia el orden de tirada.

### 3.2 VALORACIÓN DE LAS JUGADAS

Para empezar a puntuar, es indispensable que la bola rebase la "raya de 10". Si no es así se considera bola nula o bola "queixada", perdiendo el jugador el derecho de lanzar en la fase de "sacar o subir", siendo la valoración de la jugada de 0 puntos.

En la primera tirada o bajar, los bolos obtienen la siguiente puntuación:

- Si son derribados y no superan la "raya de 10", valen 1 punto cada uno.



- Los que sobrepasen totalmente la "raya de 10", valen 10 puntos cada uno.
- Los que saltan por encima del "acabón" valen 50 puntos y dan el juego por ganado.

En la segunda tirada, sacar o subir, cada bolo derribado valdrá 1 punto.

El equipo que sume más puntos gana. Cada encuentro tiene dos rondas, y cada una de ellas se dirime al mejor de 5 partidas. Cada victoria vale 3 puntos, el empate vale uno y la derrota ninguno.

### 3.3 PRECISIONES COMPLEMENTARIAS

Se tiene que repetir el lanzamiento si:

- Se cae algún bolo antes de que la bola toque la bolera.
- Si la bola se rompe al chocar con la bolera
- Si el jugador es obstruido por causa ajena a su voluntad

Aunque la bola no derribe bolos desde la "poya", siempre que rebase la "raya de 10" será válida, y el jugador podrá "sacar o subir", lo que comúnmente se llama "rumbar" o "encantonar"

Solo puntúan 10 puntos los bolos que rebasan totalmente la "raya de 10", ya que si toca la raya se considerará "corto" y contará 1 punto.



Si la bola se queda parada sobre la "raya de 10" sin rebasar en toda su circunferencia dicha raya, se considera bola "queixada" o no válida.

Si un bolo se rompe y un trozo pasa la "raya de 10", puntuará 10 puntos.

Para considerar un "bolo acabón o bolo arriba", tendrá que rebasar limpiamente la valla, es decir, sin tocar en ella, no siendo válido que sea un trozo de bolo.

El jugador no podrá ni pisar ni rebasar la "raya de 10" en la fase de "sacar o subir" hasta que la bola sobrepase la bolera.

Se cambia el orden de tiro cuando:

- El jugador que es mano no derriba bolos en el lanzamiento de "sacar o subir" y sí lo hace el jugador del equipo contrario. Si ninguno consigue derribar bolos se mantiene el turno.
- Un jugador o equipo gana el juego, empezando de mano el contrario en el siguiente juego.
- 
- 
- 



– **4. BIBLIOGRAFÍA**

- boloscelta.blogspot.com
- www.avalonc.com
- www.latanguilla.com
- www.bolocelta.es

**5. ÍNDICE DE IMÁGENES**

- Imagen portada. [www.museo](http://www.museo-del-juego.org) del juego.org
- Imagen N°1 [www.bolocelta.es](http://www.bolocelta.es)
- Imagen N°2 [www.bolocelta.es](http://www.bolocelta.es)
- Imagen N°3 [www.latanguilla.com](http://www.latanguilla.com)
- Imagen N°4 [www.latanguilla.com](http://www.latanguilla.com)
- Imagen N°5 [www.bolocelta.es](http://www.bolocelta.es)
- Imagen N°6 [www.bolocelta.es](http://www.bolocelta.es)
- Imagen N°7 [www.bolocelta.es](http://www.bolocelta.es)

