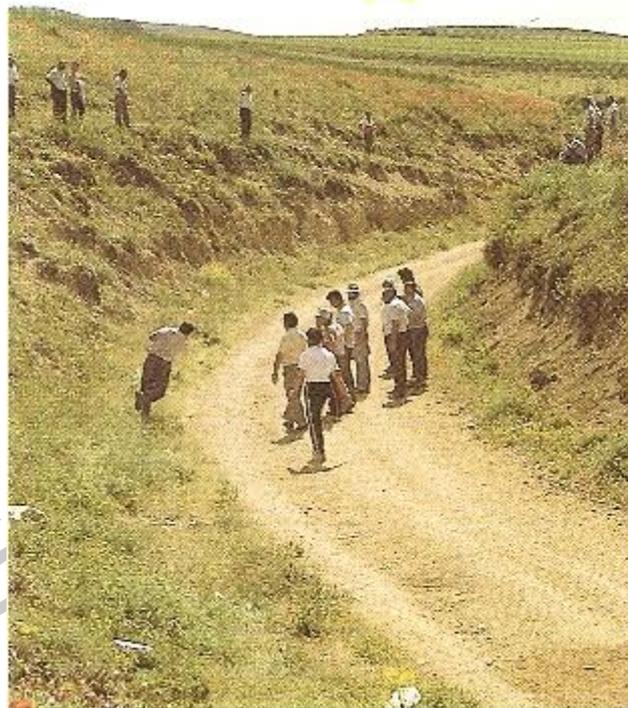


**PATRIMONIO HISTÓRICO
ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL
DEPORTE: Juegos populares de
Cuenca.** Manuel De la fuente Saiz (1985)



Autor

Pedro Fernández Castillo

Año 2011



INDICE

1. BARRA CASTELLANA
 - 1.1. Introducción: origen e historia
 - 1.2. Descripción del material
 - 1.3. Modalidades y reglas de juegos
 - 1.4. Campeonatos y campeones

2. TIRO DE REJA
 - 2.1. Introducción: origen e historia
 - 2.2. Descripción del material
 - 2.3. Modalidades y reglas de juegos

3. LA BILLA
 - 3.1. Introducción: origen e historia
 - 3.2. Descripción del material
 - 3.3. Modalidades y reglas de juegos

4. BOLEO
 - 4.1. Introducción: origen e historia
 - 4.2. Descripción del material
 - 4.3. Modalidades y reglas de juegos
 - 4.4. Campeonatos y campeones

5. BOLOS DE CUENCA
 - 5.1. Introducción: origen e historia
 - 5.2. Descripción del material



- 5.3. Modalidades y reglas de juegos
- 5.4. Campeonatos y campeones
- 6. LA CALVA
 - 6.1. Introducción: origen e historia
 - 6.2. Descripción del material
 - 6.3. Modalidades y reglas de juegos
- 7. TANGANO, CALICHE, CHITO, ETC.
 - 7.1. Introducción: origen e historia
 - 7.2. Descripción del material
 - 7.3. Modalidades y reglas de juegos

ANEXOS. XXV COMPETICIÓN PROVINCIAL JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CUENCA 2010

- 9. Referencias bibliográficas
- 10. Índice de tablas



1. BARRA CASTELLANA

1.1. Introducción: origen e historia

El tiro de barra ha sido uno de los juegos más extendidos en toda la provincia. Su aparición en las eras y plazas de los pueblos en días y celebraciones festivas, constituía una atracción más para los vecinos.

El "echar una barra", gran expresión de hombría y de ser buen mozo, partía casi siempre de un reto entre mozos del mismo lugar o de pueblos vecinos, y en donde la apuesta surgía con frecuencia.

1.2. Descripción del material

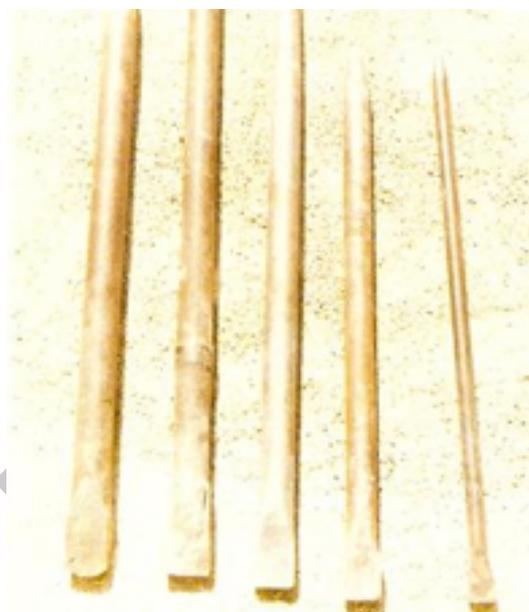


Tabla 1 Barra castellana

La barra es una pieza cilíndrica de hierro o acero, terminada por uno de sus extremos en punta y por el otro en bisel aplanado, con una longitud entre 70 y 90 cms. y un peso que varía desde a 5 a 11 Kgs.

El espacio para el juego debe ser plano y no contar con obstáculos que impidan el

normal desarrollo del juego.

Este consta de dos espacios; uno A, denominado zona de lanzamientos, y otro B, denominado espacio o zona de caídas,



separados entre sí por una línea llamada de tiro o "esbarre".

1.3. Modalidades y reglas de juegos

Modo de juego: Consiste en lanzar la barra a pecho y con los pies quietos. Evitando que en su vuelo dé vueltas en sentido transversal, y procurando que ésta, tome contacto (en el suelo) con la parte inferior según haya sido cogida por el lanzador.

Se considera tiro nulo:

- Si la barra da vueltas por el aire en su eje transversal.
- Si la barra no golpea primero en el suelo con la parte inferior, vista según la coge el lanzador.
- Si toma contacto la barra de plano en el suelo.
- Si la barra golpea fuera del recinto marcado.
- Si el lanzador sobrepasa la línea de tiro o "esbarre", tocando con cualquier parte del cuerpo, antes de que el tiro sea considerado válido.
- Si el lanzador en su posición de lanzamiento, desplaza cualquiera de sus pies de la posición que mantienen, antes de que el tiro sea considerado válido

1.4. Campeonatos y campeones

El Excmo. Ayuntamiento de Cuenca, a través de su tradicional Trofeo de "SAN JULIAN", considerado por todos los lanzadores como verdadero campeonato provincial, ha sabido mantener y



apoyar este bello deporte tradicional. Evitando de esta forma su pérdida progresiva de practicantes.

Grandes campeones desde los años 50 son:

Silvio Contreras de Carboneras de Guadazaón, Victorino Ruíz de Ribatajadilla, Tomás Espinosa de Belmonte, Cayo Belinchón de Olivares de Júcar, y algunos nombres más, que no diremos por falta de espacio.

Actualmente son muchos los jóvenes practicantes que llevan la barra castellana a altas cotas, destacando entre ellos: Vicente Marín de Cuenca, Lidio Iniesta de la Alberca de Záncara, Angel Suárez de Tinajas, José María Párraga de Tarancón, Manuel Cano de Fúentes, etc...

El record del campo lo ostenta un gran amante de este juego, el zurdo Agustín Loidi, lanzando 16,35 m. con la barra de 7,400 kgs., obtenido en junio de 1984.



2. TIRO DE REJA

2.1. Introducción: origen e historia

El tiro de reja se practica casi exclusivamente en la zona de La Mancha, no existiendo como juego en el resto de las comarcas de la provincia.

El objeto que se utiliza en este lanzamiento es una pieza de hierro denominada Reja, que tenían los antiguos arados romanos, utilizados por los labradores de antaño, y que en sus funciones en la agricultura era la encargada de abrir surco hincándose en la tierra.

2.2. Descripción del material



Tabla 2 Tiro de reja

La reja, como ocurría con la barra, tiene distintos tamaños y pesos, oscilando entre los 5 y 8 kg. de peso, y una longitud entre 50 y 80 cm. Esta tiene una forma irregular, dividiéndose en tres partes: la punta, zona medio o de agarre y ramera. El terreno de juego es

idéntico al de la barra castellana.



2.3. Modalidades y reglas de juegos

Al igual que sucedía con el espacio de juego, el reglamento es básicamente igual al de Tiro de Barra. Existiendo dos aspectos claramente diferenciadores de la misma, como son:

El lanzador ha de coger la reja colocando la punta hacia arriba.

Para que un tiro sea considerado como válido, la punta de la reja ha de golpear primero en el suelo, teniendo la obligación de girar, por su eje transversal, en su vuelo aproximadamente 180 grados.

Es curioso ver, como muchos de los tiradores de reja, utilizan una piedra o contrapeso en la mano contraria a la del lanzamiento, en busca de un mayor equilibrio y fijeza en su movimiento.



2.4. LA BILLA

2.5. Introducción: origen e historia

La Billa o el juego de las "mazas", se practica fundamentalmente por la zona de la Alcarria y algunas localidades de la Mancha. Conservando en ciertas poblaciones, características distintas a las aquí expuestas.

Este juego de gran belleza y sencillez, va muy unido a la apuesta entre jugadores o espectadores, lo que le ha costado en no pocas ocasiones alguna prohibición.

La técnica de lanzamiento es similar a cualquier lanzamiento de precisión con un objeto



Tabla 3 La billa

(maza, piedra, etc.) Al disponer un jugador de 3 mazas, éste normalmente plantea su estrategia de juego, tirando la primera maza hacia los bolos para romper la colocación de los mismos, y establecer un buen "corte", utilizando las dos mazas restantes para obtener "billa".

2.6. Descripción del material

Las mazas son unas piezas cilíndricas de madera dura, con una



longitud de 15 cms., una anchura de 7-8 cms. y un peso entre 400 y 600 grs. Los bolos están perfectamente torneados y tienen una altura de 50 cms. por una anchura de base de 7 cms.

El espacio de juego requiere muy pocas instalaciones, pues con un suelo llano de tierra, y un pasillo largo es suficiente para su práctica.

2.7. Modalidades y reglas de juegos

La billa es un juego de bolos, que consiste en lanzar consecutivamente 3 mazas sobre 6 bolos, procurando que tras los lanzamientos quede solamente 1 bolo en pie.

La forma de colocación de los bolos para el juego es en 3 filas de dos bolos, separados aproximadamente entre sí la anchura de las mazas.

La billa se juega por equipos (de 2 a 6 jugadores), o individualmente. Iniciando la partida el equipo o jugador que le corresponde en suerte, colocando también la "mano" a la distancia que prefiera, normalmente de 10 a 20 m.

Las reglas más importantes son:

El jugador ha de realizar su entrada a pie quieto, desde "la mano", no pudiendo levantar uno de sus pies mientras esté en juego.

Sólo es considerada válida la jugada de "billa", no contabilizándose el número de bolos derribados en caso de no conseguirla. Cuando el jugador tira todos los bolos, la jugada se denomina "billón", no puntuando nada y cediendo la línea de tiro



a otro jugador. 5St.

El jugador que realiza "billa", continúa en juego disponiendo de nuevo de 3 mazas, y así sucesivamente hasta que falle el jugador.

La partida se juega o bien a un número determinado de entradas (de 10 a 15), o bien a un número fijo de billas (de 15 a 21).

Los bolos derribados en cualquier tiro no podrán ser puestos en pie, ni tocados, hasta que el jugador correspondiente no haya acabado su tirada.



3. BOLEO

3.1. Introducción: origen e historia

El boleó ha sido el juego más extendido en la provincia de Cuenca (a excepción de la sierra), gozando del mayor número de practicantes. Tanta fue, y es su popularidad, que resulta raro no encontrar en un pueblo algún camino próximo a éste, que no se denomine el "del boleó".

3.2. Descripción del material

El objeto principal del juego son las bolas. Estas son de hierro o

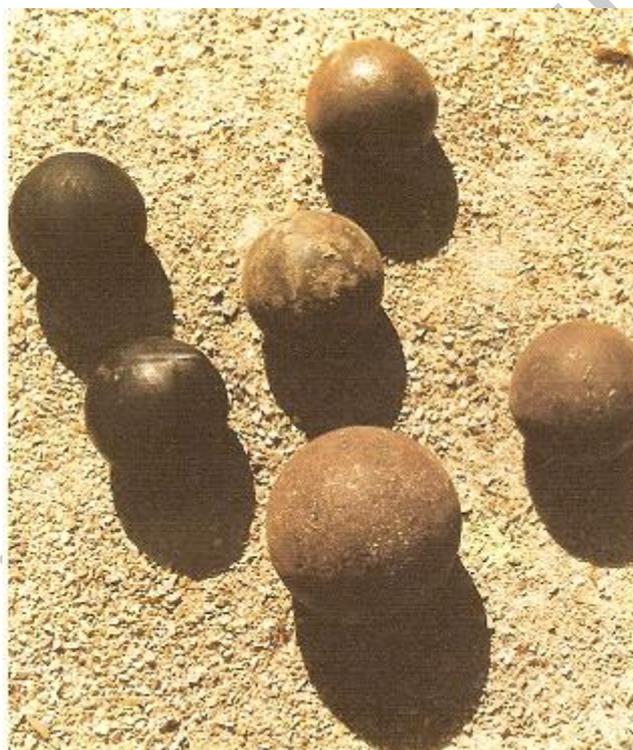


Tabla 4 Boleo

acero, de diferentes pesos y tamaños, oscilando entre las 2 y 9 libras (unidad de peso del antiguo sistema empleado en España para áridos, líquidos y efectos. En la provincia de Cuenca equivale a 0,460 kg.) Las utilizadas normalmente por su peso más idóneo y manejabilidad son las



de 3, 3,5 y 4 libras.

El boleó no tiene un espacio concreto de juego, sino que se practica en los antiguos caminos de herradura cercanos a los pueblos. En los que las curvas, subidas, bajadas y los "zopeteros" dan las características y dificultades propias del juego.

3.3. Modalidades y reglas de juegos

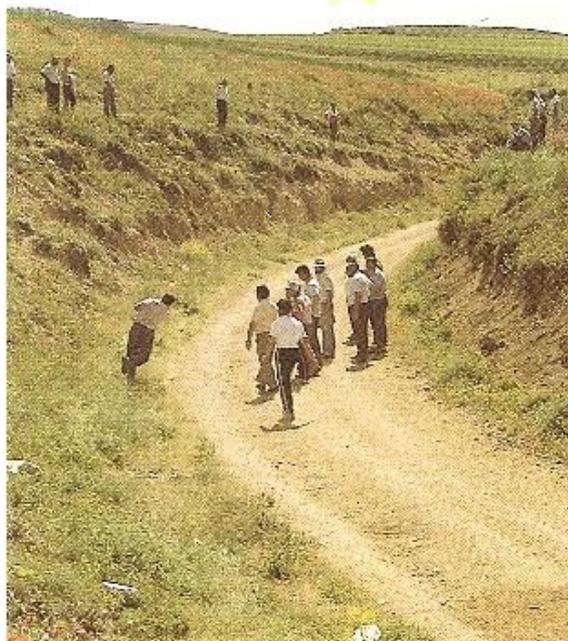


Tabla 5 Camino boleó

Consiste en tirar con la mano una bola de hierro por un camino, bien a pie quieto o en carrera, y al "agüequé" o "rasera" procurar que avance lo más lejos posible.

El boleó se juega normalmente por equipos de 2, 3 ó 4 jugadores; en ocasiones, y cuando la rivalidad entre jugadores es máxima, se llega al mano a mano.

Cuando la idea de "echar un boleó" surge entre los jóvenes o mozos, inmediatamente se ajustan las características de las pruebas, como son:

- NP de jugadores por equipo.
- El camino y recorrido a realizar.
- El peso de las bolas.
- La modalidad.



- La apuesta realizada.
- Sistema de puntuación y reglamento.

Según las características del camino, cada jugador elige la técnica más adecuada, "raseando" o "agüecando" su lanzamiento. Buscando las zonas más duras, o con piedras planas ("losas" o "toscas"), para que sus bolas salgan despedidas a mayor velocidad; o toman las curvas y eviten los obstáculos que impiden su avance.

Actualmente y dada la proliferación de competiciones, se ha llegado a un acuerdo general en cuanto a las reglas más importantes:

- Los equipos están compuestos por 2 jugadores.
- Se sortea la pareja encargada de iniciar el juego.
- Al inicio de la partida se establecerá el turno de tirada dentro de la pareja, no pudiéndose modificar hasta el final de la misma.
- En el lanzamiento no se podrá rebasar la línea de tiro o "esbarre", si antes no se ha soltado la bola. Se considerará nulo en caso contrario.
- En igualdad de lanzamientos, reanudará el juego, el jugador en turno de la pareja (equipo) que tenga su bola más atrasada.
- Una vez efectuado el lanzamiento, ningún jugador podrá tocar la bola hasta que le llegue su turno, y hasta que el juez le autorice.
- Cuando la bola se sale del camino, el jugador ha de lanzar desde el lugar donde se detuvo la bola. Pudiéndose



desplazar en busca de una mejor trayectoria, un paso hacia la derecha o izquierda. Teniendo que "picar" la bola obligatoriamente en el camino, para que su lanzamiento sea válido.

- Gana la partida el equipo que haya logrado, a igual número de tiros, avanzar más.

3.4. Campeonatos y campeones

Dada la no existencia de verdaderos campeonatos provinciales, no existe ningún dato acerca de grandes jugadores de antaño. Actualmente y gracias al torneo "San Julián", que se viene organizando por el Excmo. Ayuntamiento de Cuenca, se van destacando algunos jóvenes valores de gran calidad y estilo, como son: Antonio Sotoca de Villaverde y Pasaconsol, Teodomiro López de



4. BOLOS DE CUENCA

4.1. Introducción: origen e historia

Los Bolos de Cuenca, modalidad que junto al "Recreo Peral" y la bolera son apreciados y admirados por todos los conquenses; son la única muestra de este juego existente en toda España.

El origen de los bolos de Cuenca se desconoce, encontrando el primer dato bibliográfico en 1840, en el que se nos habla del propietario, el Excmo. Ayuntamiento de Cuenca, y del arrendatario en aquellas épocas, Tomás Castro. Este dato nos hace pensar que el origen del juego fue anterior, hasta que definitivamente se construyó la actual bolera.

Un personaje básico en el desarrollo del juego es el bolero, verdadero conocedor y animador del juego, que con sus constantes voces dirigidas hacia los jugadores y bolas, alegra y motiva el juego.

4.2. Descripción del material

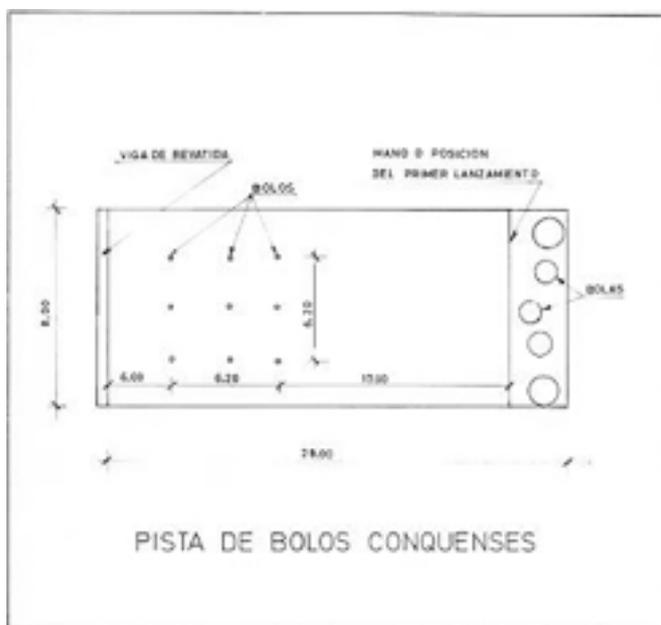
Los bolos y las bolas constituyen el elemento principal del juego. Las bolas son del tipo de agarradera, con un agujero para el pulgar y otro para el resto de los dedos. Estos son de madera de pino o álamo, madera bastante blanda que obliga a cubrirlos con tiras de chapa metálica. Las bolas son de diferentes tamaños, oscilando desde los 20 a 35 cms. de diámetro y de 2 - 4 kgs. de peso.

Los bolos son 9, denominados "palos", son unas varas de álamo



peladas de unos 95 cm. de alto por 1,3 cms. de ancho. Estos se colocan en la bolera sobre unas zonas con greda, clavándose en el suelo y formando 3 filas de 3 palos y separados 3,10 m. entre sí.

La bolera se encuentra en las orillas del Río Júcar, Fuente del Abanico, rodeada completamente de chopos y I Santuario de la Virgen de las Angustias. Configurando un paisaje digno de visitar, conocido como "Recreo Peral" o "Juego de Bolos".



La bolera tiene forma rectangular con suelo de tierra y totalmente lisa, rodeada por un muro de vigas. Esta tiene dos zonas en las que se desarrolla

principalmente el juego: La zona de "entrar", situada en la parte de abajo, según el curso del río, desde donde se realiza el primer tiro o "entrar"; y la zona de rebatir, que se corresponde con el espacio que existe entre la última fila de bolos y una raya situada a un metro de la viga final, zona desde donde se realiza el tiro de vuelta o "rebatir".

Tabla 6 Bolos de cuenca

Las bolas para la práctica de este deporte o Juego serán de madera de cualquier clase no teniendo límite de medida de diámetro.



Los bolos tendrán una altura máxima de 1,10 m. y mínima de 95 cms. y un grosor que no excederá de 13 mm. de diámetro, siendo de madera de avellano u otro similar. Los pozos tendrán las siguientes medidas, diámetro máximo 4,5 cms. y profundidad de 4,5 cms. aproximadamente, estando recubiertos de tierra de greda, y el número total de ellos será de 9.

4.3. Modalidades y reglas de juegos

En los bolos se juega por equipos; compuesto por un número de jugadores variable, entre 4 y 8 jugadores. Los bolos serán colocados sobre una superficie cuadrada y situados a la vez en sus vértices, puntos medios de los lados y punto de intersección de las diagonales respectivamente. Las medidas de la zona cuadrada sobre la que serán colocados o distribuidos los bolos, será de 6,20 m. de ancho por 6,20 m. de largo. De tal manera que los bolos estarán colocados sobre esa superficie de la siguiente manera: cuatro de ellos sobre sus vértices, otros cuatro sobre los puntos medios de los lados, y uno sobre el punto de intersección de las diagonales. La distancia de la primera fila de bolos con arreglo a la mano o punto de lanzamiento, es de 17 m. aproximadamente, y de la viga de rebatida de unos 6 m. respectivamente.

Se denominará "Mano", al lugar desde donde los jugadores lanzarán sus bolas para el derribo de los bolos. El jugador situará el pie derecho (si es diestro) o el izquierdo (si es zurdo) trás la raya que se marque en el suelo, y procederá al lanzamiento de la



bola, no pudiendo en su lanzamiento, ni levantar el pie que en un principio fijó, ni pisar con él la raya que marca la mano, mientras la bola no haya entrado en la primera fila de bolos. Como igualmente, no deberá apoyarse con cualquiera de ambas manos en ningún lugar del cuerpo ni en el suelo. Si se diera alguna de estas circunstancias, la bola se considerará nula por el bolero, y devuelta una vez hayan terminado de tirar sus compañeros. Con el fin de que no pueda ser aprovechada por ninguno de ellos.

Cada jugador podrá lanzar una sola bola si se tratase de partida entre equipos, no así en el caso de que fuese mano a mano, donde se acordará entre ambos jugadores el número de bolas a lanzar.

Para rebatir una bola, hay que situarse con el pie de la mano con que se tire a una distancia máxima de la bola de cuatro dedos. No pudiendo mover el pie anteriormente citado, que será marcado por el bolero, ni apoyarse con cualquiera de ambas manos en el cuerpo o en el suelo. El jugador no podrá introducir el otro pie en la raya que marque la primera fila de bolos, no pudiendo tampoco lanzar la bola de un compañero, ni lanzarla por entre las piernas, en cuyos casos sería considerada nula.

En caso de que una bola se quedara pegada a la viga el bolero la sacará a una distancia de 50 cms., con el fin de que no tenga impedimento para lanzarla.

Se considerará "Morra" toda bola que al ser lanzada desde su mano no llegue a golpear la viga, de rebatida, y en cuyo caso se



considerará nula. No sucediendo así, si se dieran las siguientes circunstancias:

- a) Por impedírsele alguna bola que con anterioridad a ella ha sido lanzada.
- b) Por no llegar a entrar en el cuadro donde están situados los bolos, aunque la bola salga fuera de la cancha.
- c) Por ser obstaculizada por el bolero o por otro jugador que se halle en el terreno de juego.

No serán bolos válidos desde el lanzamiento de la mano: 1. Los que no caigan al suelo antes de que la bola golpee la viga de rebatida o en otra bola que hubiesen lanzado sus compañeros; 2. Los que como consecuencia de dar en otra bola, sean derribados.

Serán bolos válidos los que toquen por ambos extremos en el suelo o como mucho le falten cuatro dedos para caer.

Las pruebas de campeonato estarán compuestas por equipos de cuatro jugadores, sumándose para su puntuación el número de bolos derribados por ellos. En caso de empate de uno o varios equipos, habrá un desempate hasta tanto se proclame uno campeón, estos campeonatos se harán a cuatro lanzamientos por cada equipo.

La máxima autoridad en cuanto a validez de los bolos derribados, como de las bolas que se consideren nulas, lo tendrá el Juez. Cuyas decisiones en lo anteriormente dicho, son de carácter irrevocable, estando acompañado en el campo por un bolero cuya misión es colocar los bolos derribados.

También se considerará campeón individual, al jugador que



participando dentro de cualquier equipo, derribe más bolos. En caso de empate con uno o varios jugadores, se procederá al desempate hasta que uno se proclame campeón.

4.4. Campeonatos y campeones

Tradicionalmente se viene celebrando el Trofeo "SAN JULIAN", tomando la categoría de campeonato provincial de bolos. Ultimamente, y organizado por el Excmo. Ayuntamiento de Cuenca se celebra en dos modalidades: la de individual y por equipos.

Recordar campeones de años atrás es muy difícil por falta de datos. Sobre los años 50 destacan: Aquilino Saiz, Emilio Peñalver, Vicente Martí, Ricardo Muñoz, Felipe Simarro. Campeones de los últimos años son: Carlos Royuela, Genaro Arteaga, Félix Soriano, Evaristo Soria, Martín Jiménez y muchos más, que sería largo enumerar.

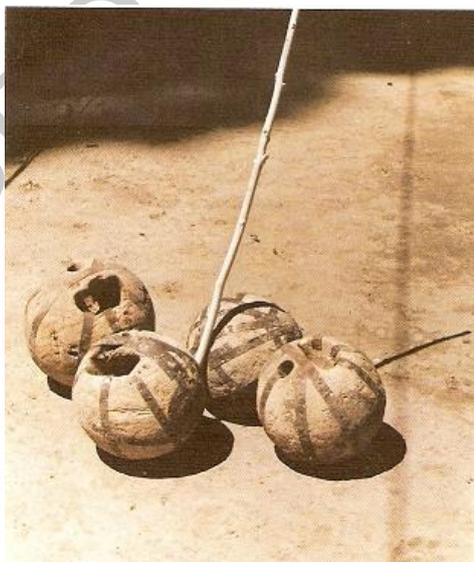


Tabla 7 Bolos de cuenca



5. LA CALVA

5.1. Introducción: origen e historia

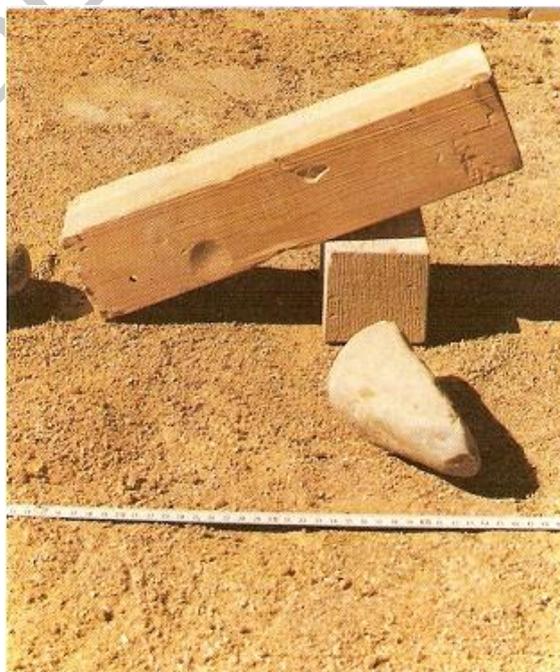
La calva es un juego, que por sus características de material y espacio es muy fácil de practicar. Consiste en tocar un palo o cuerno hincado en el suelo, con unas piedras o "cantos" tiradas a determinada distancia, sin tocar antes en la tierra.

El juego consta de tres elementos, uno la "calva", otro el "canto" o "marro" y otro el "clavo".

5.2. Descripción del material

La calva es una pieza rectangular de madera de unos 40 cms. de longitud por 7 cms. de ancho, que se coloca inclinada sobre otra pieza llamada "hito" (pieza de madera en forma de cubo de 7 cms. de lado).

El "canto" o "marro" es una pieza cilíndrica de piedra (normalmente un canto rodado) de apenas 20-25 cms. de longitud y 5-7 cms. de diámetro y con un peso de 0,5 a 1,5 kg.



Como punto de señal para medir el impacto más

Tabla 8 La calva



cercano en caso de no conseguir calva, se coloca un clavo en el suelo, justo delante del "hitó".

El espacio de juego debe ser llano, de tierra o arena, y sin obstáculos que impidan el desplazamiento del canto hacia la calva.

El campo de juego propiamente dicho, es un rectángulo de 20 m. de largo por 2 m. de ancho.

5.3. Modalidades y reglas de juegos

La calva, al igual que muchos de los otros juegos descritos, se disputa por equipos, normalmente de 4 jugadores. De igual modo, también se hacen apuestas durante el desarrollo de los partidos.

El sistema de puntuación es curioso y fomenta principalmente la labor de equipo. Previo sorteo, el primer jugador de un equipo (A) lanza su "canto" sobre la calva, si logra "calvar" obtendría 2 puntos y pasaría el turno al primer jugador del equipo contrario (B), y así sucesivamente hasta que un jugador del equipo (B), lograse "calvar", con lo que obtendría los 2 puntos, quitándoselos al equipo (A), que pasaría a lanzar con su segundo jugador.

El juego continuaría hasta que un equipo sin estar en posesión de los 2 puntos se quedase sin jugadores, para seguir lanzando.

Las reglas más importantes son:

- Cada equipo dispondrá de 1 "canto" por jugador.
- Las calvas están situadas a 20 m. de la línea de tiro.
- En cada juego se podrá obtener como máximo 2 puntos,



que obtendrá el equipo que logre "calvar" en último lugar.

- El orden de lanzamiento de los equipos y jugadores es inalterable.
- Se podrá lanzar a "calvar" desde parados o en carrera, siendo imprescindible que el jugador suelte el "canto" antes de sobrepasar la línea de tiro.
- Ganará el equipo que antes consiga 13 puntos.

MUSEO DEL JUEGO



6. TANGANO, CALICHE, CHITO, ETC.

6.1. Introducción: origen e historia

El juego consiste en colocar un palo, sobre el que se depositan unas monedas, tirando con tejos a tumbarlo, procurando que las

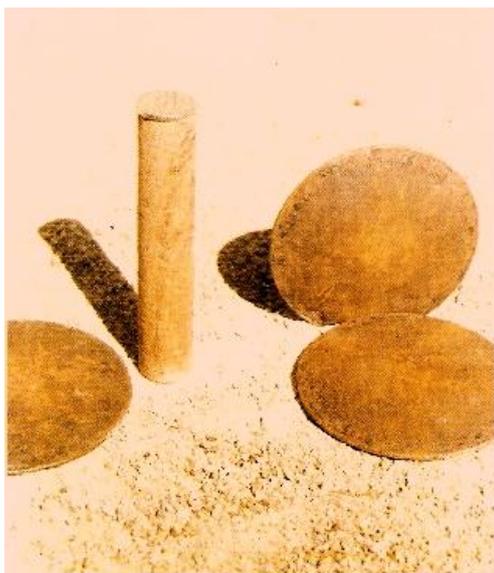


Tabla 9 Tangano, caliche, chito

monedas caigan más cerca de éstas, que el palo.

Este juego se practica en casi toda la provincia con características parecidas en los distintos lugares. Conociéndose en cada población con nombres como: "tanganillo", "caliche", "calinche", "chusca", "chusque", "chita", "chito", "bolinche", "bolillo", "chivata" y "jugar al

palo".

6.2. Descripción del material

En el tângano se utilizan 3 elementos de juego: el "tângano", "caliche", "chito", etc... es un palo o tubo cilíndrico de madera de unos 10 cms. de altura por 3 cms. de diámetro. El "tejo", "doblache", "chaflán", "chamflones", etc., son piezas de hierro o arcilla generalmente en forma de disco o cuadrado de unos 8-10 cms. de diámetro y con un peso entre los 400 y 600 grs. La chapa o moneda es una pieza circular que se coloca encima del tângano o caliche, sirviendo cualquier moneda en circulación.



El terreno de juego debe ser llano y horizontal, sin obstáculos que impidan el normal vuelo del "tejo", formando un rectángulo de 20 m. de largo por 3 de ancho.

6.3. Modalidades y reglas de juegos

Se jugará por parejas.

El orden de tirada se establecerá mediante un lanzamiento sobre la línea de tiro.

Cada pareja dispondrá de 4 tejos, 2 por jugador.

El orden de participación en la pareja no podrá ser modificado en el transcurso del punto.

La puntuación en una entrada será la siguiente:

- "Tángano" derribado 1 punto.
- "Sacar moneda" 2 puntos.
- Si la moneda se encuentra a igual distancia del "tejo" que del "tángano" 1 punto.
- La puntuación máxima que podrá sacar una pareja por entrada es de 3 puntos.
- Los "tejos" mientras no haya finalizado la correspondiente entrada, no podrán ser movidos del lugar donde se detuvieron.
- Cuando una pareja derriba el "tángano", consiga o no sacar



moneda, éste será obligatoriamente puesto en pie.

- Los jugadores podrán efectuar el lanzamiento a pie parado o con paso, no sobrepasando en ningún momento la línea de tiro, antes de tomar contacto el tejo en el suelo.
- Los "tejos" o "doblaches" podrán ser de propiedad de los jugadores, o de la organización, pero en ningún caso podrán exceder de las medidas y pesos señalados.
- Cada pareja dispondrá de 15 entradas, que irán sumando los distintos puntos para su clasificación final.

ANEXO

XXV COMPETICIÓN PROVINCIAL JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CUENCA

La competición quiere ser vehículo de convivencia y reconocimiento, al valor cultural y social, de estas modalidades populares y deportivas.

Habrà dos Fases, comarcal y final, a celebrar durante los meses de Julio y Agosto, que contarán con el apoyo técnico del Servicio de Deportes de la Diputación Provincial, y la colaboración de los Ayuntamientos organizadores de las fases.

JUEGOS TRADICIONALES CONVOCADOS

La Competición Comarcal se llevará a cabo en los siguientes
JUEGOS Y DEPORTES:



OBLIGATORIOS EN TODAS LAS COMARCAS

- TIRO DE BARRA
- TIRO DE REJA
- EL BOLEO
- LA PETANCA
- LA CALVA • LA BILLA
- TANGANO

SINGULARES, EN los siguientes municipios:

- BOLOS CONQUENSES Cuenca
- PELOTA MANO Las Pedroñeras
- MODALIDADES DISCAPACITADOS Cuenca

CATEGORÍAS CONVOCADAS

INFANTIL Niños-Niñas nacidos/as en los años 1998, 1999 y 2000.

CADETES Niños-Niñas nacidos/as en los años 1996 y 1997.

JUVENIL Para jugadores/as, nacidos en 1993 y en años posteriores.

ABSOLUTA No hay limitaciones de edad ni sexo.

MUJERES Reservado para jugadoras.

VETERANOS Para aquellos jugadores /as, nacidos en 1950 y años anteriores.

DISCAPACITADOS FÍSICOS Sin distinción de edad y sexo.

(<http://www.dipucuenca.es/>)



8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

De la fuente Saiz, M. (1985) Juegos populares de Cuenca. Cuenca Ed. Excmo. Ayuntamiento de Cuenca.

<http://www.dipucuenca.es/>

9. INDICE DE TABLAS

- TABLA 1: Barra castellana
- TABLA 2: Tiro de reja
- TABLA 3: La billa
- TABLA 4: Boleo
- TABLA 5: Camino boleio
- TABLA 6: Bolos de Cuenca
- TABLA 7: Bolos de Cuenca
- TABLA 8: La calva
- TABLA 9: Tangano, caliche, chito

