

n u e s t r o s

juegos populares

1981 - 2006

REGLAS DEL JUEGO



DIPUTACIÓN DE PALENCIA

FUNDACIÓN PROVINCIAL PARA LA PROMOCIÓN DEPORTIVA

n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

REGLAS DEL JUEGO

FUNDACIÓN PROVINCIAL PARA LA PROMOCIÓN DEPORTIVA

INDICE

Presentación	5
Bolo Llano	9
Bolos Femeninos	19
Chana o Morrillo	27
Media Bola	35
Monterilla	45
Petanca	53
Rana	61
Tanga o Tuta	69

RELACIÓN y PARTICIPACIÓN fue uno de los objetivos del programa “Revitalización de nuestros Juegos Populares” en la provincia de Palencia que hace ahora 25 años nos propusimos un grupo de amigos del Club Deportivo Castilla ayudados por la Diputación Provincial.

Nos preocupaba que las gentes que vivían en el medio rural, tuvieran la oportunidad de convivir, de conocerse entre ellos, de ocupar su tiempo libre, de mejorar su calidad de vida, y una de las posibilidades podía ser colaborar a que estos ancestrales juegos, no desaparecieran, pues habiéndose practicado desde antiguo, estaban en un estado de regresión.

Por ello a través de estas páginas hemos querido actualizar las reglas que permiten conservar una tradición propia de los pueblos palentinos, LOS JUEGOS POPULARES, para que a pesar de los importantes problemas a los que nos enfrentamos en la provincia, con la ayuda de todos los que los practican, podamos enseñar a otros más jóvenes, los juegos a los que jugaban nuestros abuelos, cuando terminaban las faenas del campo, o en las Fiestas Patronales, o en algunas festividades religiosas muy señaladas.

Recoger estas normas no ha sido tarea fácil, y son el fruto de largos años de experiencia y el trabajo de un grupo de amigos. Unos han colaborado en la redacción y difusión de reglas que hasta hace unos años venían transmitiéndose fielmente de generación en generación a través de la palabra, otros con su participación abnegada y constante en la actividad. Especialmente a éstos queremos reconocer y agradecer su colaboración, así como a la Fundación Provincial para la Promoción Deportiva que confió en nosotros y nos posibilitó los medios para llegar al objetivo.

En Palencia, a 20 de octubre de 2006.

ANGEL DEL RÍO CURIEL
EUGENIO V. PALOMINO ZARZOSA



La Diputación de Palencia, a través de la Fundación Provincial para la Promoción Deportiva, trata con esta publicación de lograr dos objetivos: en primer lugar, que las reglas de nuestros juegos populares no caigan en el olvido, que sus normas y reglas fundamentales se recojan por escrito (como dijeron los clásicos: las palabras vuelan, lo escrito permanece) para poder consultarlas o recordarlas en cualquier momento; por otro lado, también es nuestro propósito que esta edición contribuya a mantener e incluso incrementar el número de practicantes de estos juegos, y así cada vez sean más populares.

Sin duda alguna, la petanca, la rana, el bolo llano, la chana, la monterilla... son juegos fuertemente vinculados a la tradición de nuestro medio rural, a la historia de nuestros pueblos, a nuestras raíces sociales. De ahí que merezcan el esfuerzo de la Diputación de Palencia y de la Fundación Provincial para la Promoción Deportiva por su doble vertiente de práctica deportiva y muestra cultural.

En ese sentido, quiero agradecer a Ángel del Río y Eugenio Palomino su esfuerzo en la elaboración del contenido de esta publicación, así como a todos los trabajadores y colaboradores de la Fundación Provincial para la Promoción Deportiva su labor para fomentar la práctica de los juegos populares, gratitud que hago extensiva a los cientos de palentinos que cada año participan en los campeonatos que la Fundación organiza para que perviva esta actividad.

Enrique Martín
*Presidente de la Diputación de Palencia y de
la Fundación Provincial para la Promoción Deportiva*

n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

BOLO LLANO



BOLO LLANO

1.- INTRODUCCIÓN

Se trata de la modalidad adoptada por los hombres en la provincia de Palencia, que requiere una gran precisión, fuerza para lanzar la bola y constante concentración, pues es corriente contagiar a los compañeros del equipo la mala racha de algunos. A los bolos juegan actualmente localidades casi todas del norte palentino, como Aguilar de Campoo, Arbejal, Arenillas de San Pelayo, Cervera de Pisuerga, Palencia, Vallespino de Cervera, Villanueva de Arriba, reduciéndose a jugar sólo esporádicamente en Guardo, Velilla del R.C., Cozuelos de Ojeda, Buenavista de Valdavia, o Collazos de Boedo. Es una modalidad histórica pues se practica desde antiguo, siendo de destacar el Campeonato Provincial, el Trofeo Gardy, o el Trofeo de Otoño, así como las partidas que se celebran con motivo de las Fiestas Patronales de cada pueblo.

2.- EL CAMPO DE JUEGO

El juego de los Bolos, en la modalidad "llano o del país", practicado por los hombres, se desarrollará en una bolera, cuyas medidas mínimas serán



*Final del Campeonato Interpueblos en Villanueva de Arriba
19 Julio 1987*

de 25 x 6 m. o en cualquier lugar adecuado siempre que sea de tierra. En todo caso habrá que adaptarse a las boleras existentes en las localidades donde se celebren los encuentros, que no hayan sido manipuladas, alomadas o regadas en exceso. Es recomendable que los muros de la bolera estén protegidos por unos listones o vigas de madera o goma, para atenuar en lo posible el impacto de las bolas y su deterioro, así como para protección personal de los espectadores.

En cualquier caso deberá estar marcada la caja o castro, de 1,70 x 1,70 m., donde se colocarán los bolos en número de 10, con una separación de 0,85 m. entre ellos, excepto el llamado cuatro o miche, que estará situado a 0,25 m. del primer bolo de la hilera del centro, mirando desde arriba.

Asimismo deberán colocarse bases de un diámetro de 8 cm., a ras de suelo, para que puedan pinarse correctamente los bolos.



29 Junio 1982. Benjamín, de Arbejal.
Bolera de Los Jardinillos

Los pates o zonas de lanzamiento se señalizarán en línea recta con la calle del medio a las siguientes distancias:

- Desde arriba a 10 metros del bolo centro.
- Desde abajo a 9 metros del bolo centro.

La señalización de los pates se efectuará clavando en el suelo una escuadra de madera o hierro, en ángulo recto, que sobresalga aproximadamente 3 cm. del nivel, no pudiendo sacar el pie del pate, en el momento de lanzar.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LOS BOLOS

El número de bolos será de 10.

- Nueve bolos colocados en la caja a una distancia de 0,85 m. entre ellos, siendo su longitud de 60 cm.

- Un bolo denominado cuatro o miche, que tendrá una longitud de 63 cm., colocándose éste a 25 cm. del primer bolo de la calle del medio.
- El diámetro de los bolos no podrá exceder de 6 cm. en la base.

LAS BOLAS

Serán esféricas, con llave, participando cada jugador con las suyas, aunque el equipo local tendrá que poner sus propias bolas a disposición del contrario. La circunferencia de la bola tendrá una longitud aproximada de 1 metro.

La llave está formada por dos hendiduras labradas en la bola, una más pequeña que sirve para introducir el dedo pulgar, y la otra alargada que debe permitir agarrar la bola con los otros cuatro dedos de la mano.

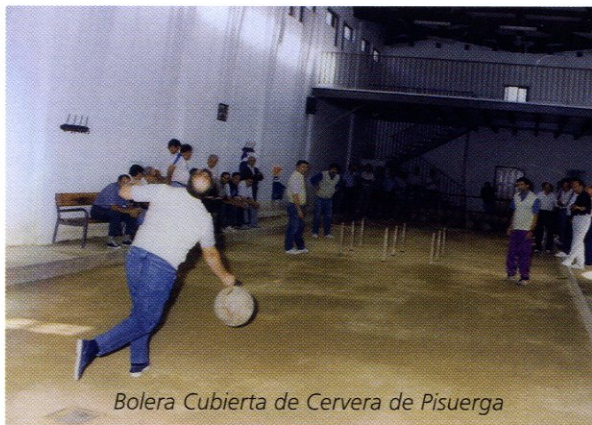
Tanto los bolos como las bolas del juego, serán de madera, a ser posible de olmo, chopo, roble, haya, etc., las cuales se caracterizan por su dureza. Su peso es muy variable, dependiendo de cada jugador y de la madera utilizada, oscilando entre 5 y 9 Kg. aproximadamente.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 5 jugadores, y dispondrá de la posibilidad de contar con dos suplentes.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 4 jugadores a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán en el Acta los puntos conseguidos por los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

Durante la celebración de la partida se podrán efectuar dos cambios de jugadores, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego.



Bolera Cubierta de Cervera de Pisuerga

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- SISTEMADE JUEGO

Todos los bolos valen 1 punto, excepto el del medio, que derribado solo, vale dos puntos, y el cuatro o miche, que derribado con otros bolos vale 4 puntos, mientras que no puntúa si se tira solo.

Sorteado el orden de lanzamiento, tirarán hacia arriba, desde el pate de abajo, cada uno de los jugadores, (tirar para arriba significa hacerlo desde el pate que dista 9 metros al bolo del centro) haciéndolo a continuación hacia abajo, (tirar para abajo significa hacerlo desde el pate que dista 10 metros al bolo centro) debiendo cerrar el juego a 50 bolos como mínimo.

A continuación lanzará el equipo contrario, ganando el juego el que más puntos consiga.

En cualquier caso, en cada juego de una partida lanzará primero el equipo que haya ganado el juego anterior.

Los bolos serán pinados por el equipo que lanza en ese momento, estando previsto que cualquier jugador antes de lanzar la bola, pueda indicar al pinador que efectúe alguna corrección, dentro de los límites, pero siempre sin sacar el bolo de la base.

Toda bola que haya sido lanzada no podrá ser repetida, salvo caída de los bolos por el viento o inclemencias del tiempo, o si faltase algún bolo de pinar.

Cualquier bola que habiendo sido lanzada, no entre dentro de los límites de la caja, será considerada nula, devolviéndose sin jugar para abajo.

Si una bola entrando en caja, no supera la fila posterior de bolos, será también nula, devolviéndose sin jugar y no contabilizándose los bolos que hubiera derribado anteriormente.

Si tirando desde arriba la bola no superase la fila posterior de bolos, será nula, pero se mantendrán los puntos conseguidos en el lanzamiento desde abajo.

La bola que se lance hacia arriba, no podrá ser cambiada para abajo, es decir tendrá que tirar con la misma bola para arriba y para abajo.

Al lanzar la bola, los jugadores no podrán mover el pie del lugar señalado al efecto en los pates, pudiendo por la inercia del lanzamiento sobrepasar dicha línea, siempre que previamente se haya soltado la bola.

La competición llegará a su término después de jugadas 4 partidas de 3 juegos ganados, teniendo en cuenta que el reparto de puntos será de 2 al ganador, 0 al perdedor y 1 para cada equipo en caso de empate.

Si se diera el caso en un juego, de que ninguno de los dos equipos consiguiera cerrar a 50 bolos, se jugará un nuevo juego, pero se acumularán los puntos conseguidos a los obtenidos en el que no se cerró, tirando en el mismo orden que aquél.

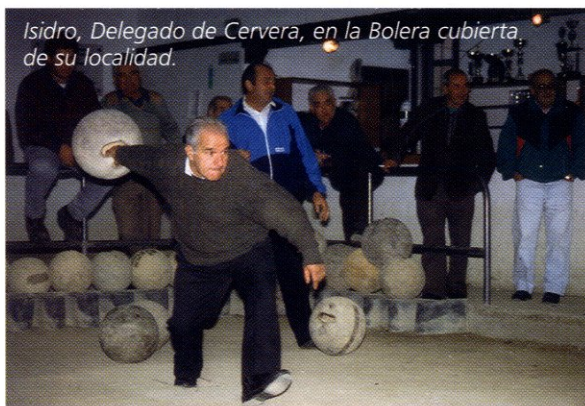
Si se produjera un empate a puntos en cualquier juego, habiendo superado el límite de 50 bolos, será necesario desempatar celebrando un nuevo juego, tirando en el mismo orden que en el anterior.

Cuando el sistema de competición sea "por concentración", es decir se reúnan en una misma localidad todos los equipos participantes, se jugará a un número concreto de tiradas o boladas, que será pactado de antemano, a la vista del número de equipos inscritos.

BOLO LLANO "B"

Aunque aquí se describen las reglas de juego que han sido adoptadas por los equipos de la provincia de Palencia desde el año 1980, existe otra modalidad que aún se practica en la zona de la Vega de Saldaña, la Valdavia, el Boedo y la Ojeda, cuyas características más importantes se reflejan a continuación:

El pate estará señalado en la parte de abajo, desde donde se lanza la primera bola, tirando posteriormente para



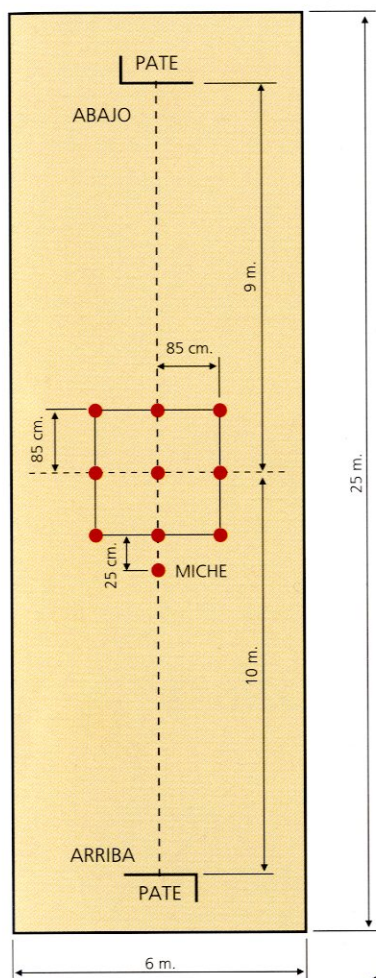
Isidro, Delegado de Cervera, en la Bolera cubierta de su localidad.

abajo desde el punto donde reposó la bola.

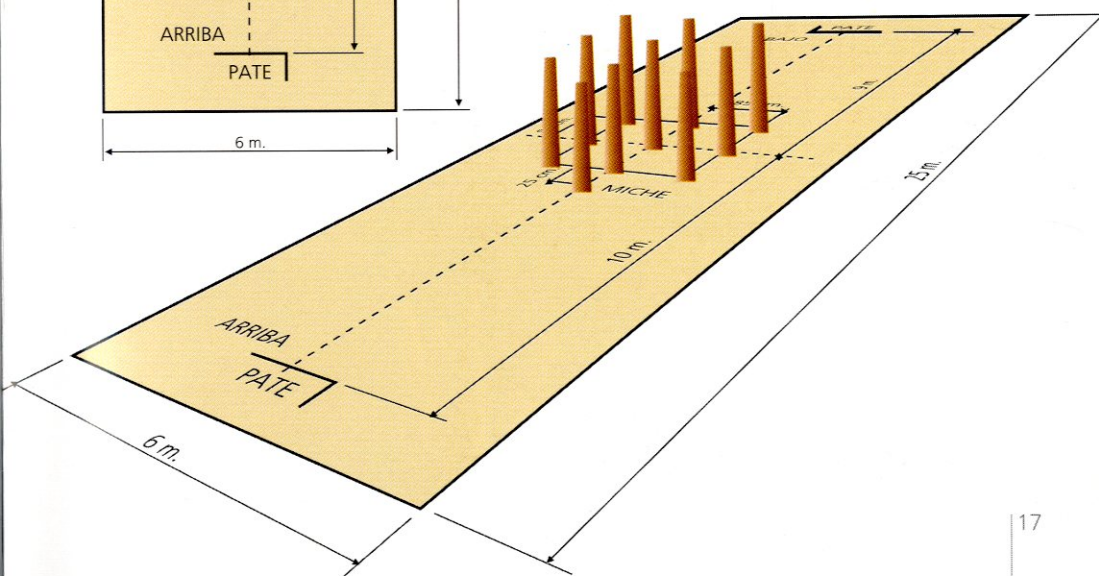
La distancia del pate al bolo del centro será de 8 metros, estando éste en línea recta con la calle del medio.

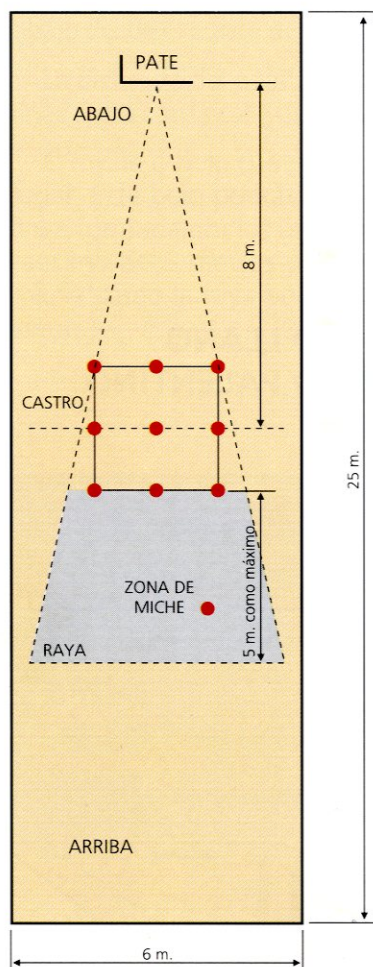
El miche o bolo cuatro será colocado por el equipo que tire en segundo lugar. Este bolo podrá colocarse en todo el espacio comprendido entre la línea formada por los últimos bolos y la raya, que también se marcará a un máximo de 5 metros por el equipo que tire en segundo lugar. Tanto el miche como la raya podrán ser cambiados de lugar al comienzo de cada juego.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA DEL PATE AL BOLO CENTRAL	DIÁMETRO DE LA BOLA	PESO DE LA BOLA
ESCOLARES	Hasta 14 años	Arriba: 7 metros Abajo: 6 metros	25 cm.	Variable
JUVENIL	Hasta 18 años	Arriba: 8 metros Abajo: 7 metros	30 cm.	Variable
SENIOR	A partir de 18 años	Arriba: 10 metros Abajo: 9 metros	33 cm.	Variable

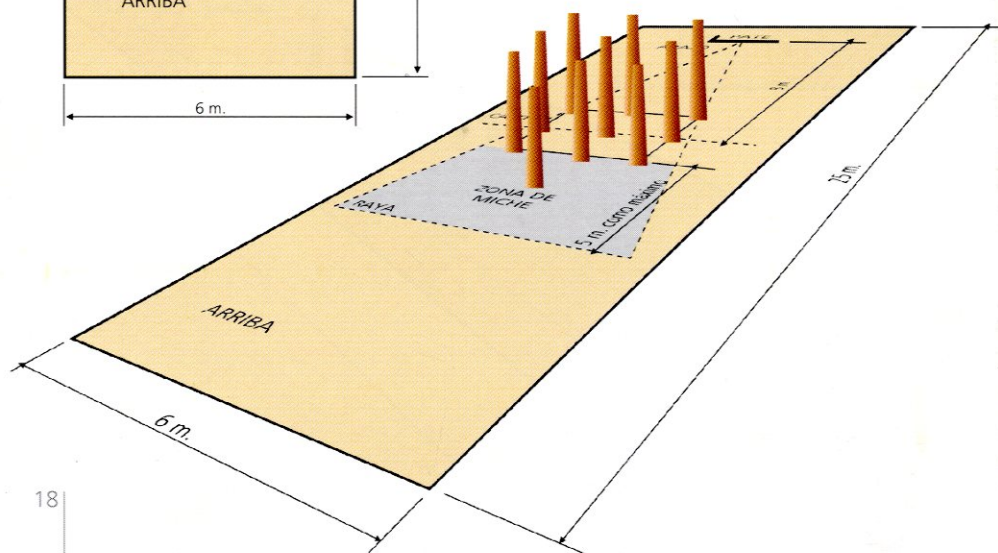


BOLO LLANO BOLO PALENTINO





BOLO LLANO "B"



nuestros
juegos populares 1981 - 2006

BOLOS FEMENINOS





Aprendiendo el juego con Margarita Estébanez

BOLOS FEMENINOS

1.- INTRODUCCIÓN

Los bolos femeninos han constituido la puerta de entrada de la mujer palentina al programa de Juegos Populares y Autóctonos.

Este hecho se produce en el año 1980, momento hasta el cual sólo participaban en el Campeonato interpueblos los hombres, si bien podemos señalar una zona comprendida al sur del Camino de Santiago a su paso por nuestra provincia, en la cual aunque las mujeres jugaban a los bolos desde tiempo inmemorial, no se habían decidido a hacerlo en competición.

Existen varios estilos y modalidades, con diferente número de bolos y tamaños, destacando el de Becerril de Campos, el de Nogal de las Huertas, el de Itero de la Vega y el de Villahán, siendo éste último el que se ha impuesto como más acertado en la competición provincial, y cuyas normas reflejamos a continuación.

En la actualidad, es una de las modalidades de mayor aceptación en nuestra provincia, pues cada año suelen participar en los Campeonatos Provinciales alrededor de 100 equipos de unas 50 localidades palentinas.

2.- EL CAMPO DE JUEGO

El juego de Bolos, practicado por las mujeres, se desarrollará en una boleara, cuyas medidas mínimas serán de 25 x 6 m. o en cualquier lugar adecuado siempre que sea de tierra.

En cualquier caso deberá estar marcada la caja o castro, donde se colocarán los bolos en número de cinco, cuatro exteriores que se colocarán en los vértices del cuadrado que se forma, y cuyo lado será de unos 55 cm. aproximadamente, y el 5º bolo, el del centro, que se coloca en el punto de corte de las diagonales del cuadrado formado por los cuatro anteriores.

A un paso hacia atrás del bolo del centro, se trazará una línea de tiro llamada también línea del castro, desde la cual se lanzará la bola hacia el cura. A 11 pasos del bolo centro, estará colocado el "cura", es decir, otro bolo que constituye el objetivo fundamental del juego, y que estará situado frente al bolo central sobre una línea paralela al castro, llamada línea del cura. Donde está pinado el cura, se traza otra línea de tiro, llamada de embirle, y que formará un ángulo aproximado de 30 grados con respecto a la línea del cura. A un paso de este bolo hacia la derecha (mirando al castro), y sobre la línea del embirle se señalará una marca transversal y una segunda a tres pasos. Entre estas marcas se colocarán las jugadoras para lanzar hacia el castro.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LOS BOLOS. Serán en número de 6, con una longitud de 60 cm. cada uno, salvo el cura que deberá ser de unos 65 cm. de longitud. Todos ellos tendrán una base de apoyo circular de 6 cm. de diámetro aproximadamente.

LAS BOLAS. Serán esféricas con una circunferencia de 50 a 60 cm.

Tanto los bolos como las bolas del juego, serán de madera, a ser posible de olmo, encina, haya, etc., las cuales se caracterizan por su dureza, lo que permitirá una mayor duración de los materiales.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 2 jugadoras, y dispondrá de la posibilidad de contar con una suplente.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego las 2 jugadoras a la hora de comienzo.

Durante la celebración de la partida se podrá efectuar 1 cambio de jugadoras, sin posibilidad de ningún otro, de manera que una jugadora sustituida no podrá reintegrarse al juego.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- SISTEMA DE JUEGO

Se establece un orden de tirada de las parejas, lanzando sólo una de las jugadoras de cada equipo desde la línea de embirle hacia el castro. La jugadora que obtenga más puntos será, junto con su pareja, la que comience el juego y a continuación las demás por orden de puntuación.

Si hay empates se desharán éstos lanzando nuevamente desde el embirle y solamente las jugadoras empatadas a igual puntuación, hasta deshacer la igualdad.

La primera pareja clasificada en el embirle comenzará a lanzar desde la línea del castro. La primera jugadora de la pareja lanzará su bola tratando de derribar el bolo central y el cura. Si en el castro cae algún bolo además de cuatro solo se contabiliza este.

A continuación lanzarán desde la línea del embirle hacia el castro derribando el mayor número de bolos posibles y siempre teniendo en cuenta que no se vayan a pasar de 60 puntos derribando todos los bolos del castro. Se anotarán los puntos sumados de los cuatro lanzamientos de la primera pareja.



Partida de bolos femeninos, Baños de Cerrato



18 Julio 1992. Bolo femenino en Perales

La pareja que va a lanzar en segundo lugar levantará las bolas que la primera pareja derribe en cada lanzamiento y así sucesivamente hasta que tire la última pareja y será la primera quien pine las bolas.

En los lanzamientos desde la línea del castro, el bolo del centro vale cuatro puntos y el "cura" vale ocho puntos, pero si derribado el "cura" no se hubiese derribado el del centro, no es válido aquél y la puntuación será cero puntos, siendo necesario por tanto derribar el del centro y el "cura" para sumar doce puntos. Si derribamos el bolo del centro y no el "cura" serán cuatro puntos.

En los lanzamientos desde la línea de embirle, los bolos exteriores valen dos puntos cada uno y el del centro vale cuatro puntos.

Las partidas se jugarán a cinco Juegos. Cada juego lo ganará la pareja que primero alcance 60 puntos justos, no debiendo pasarse de este límite, ya que el equipo que se pase dejará de tirar en ese momento, y se incorporará de nuevo con 30 puntos, una vez le llegue de nuevo su turno.

Se llama bola finca o cinca, la que no pasa la línea del cura. Si una bola se queda sin pasar la línea del cura, o sobre ella, no cuenta el bolo derribado, y no puede tirar hasta la siguiente jugada, a no ser que su compañera tire el

cura o lo haya tirado. En ese caso puede lanzar también de vuelta.

La bola se lanzará con una sola mano. En el momento de producirse el lanzamiento, los pies de la jugadora no pueden pisar ni sobrepasar las líneas de tiro.

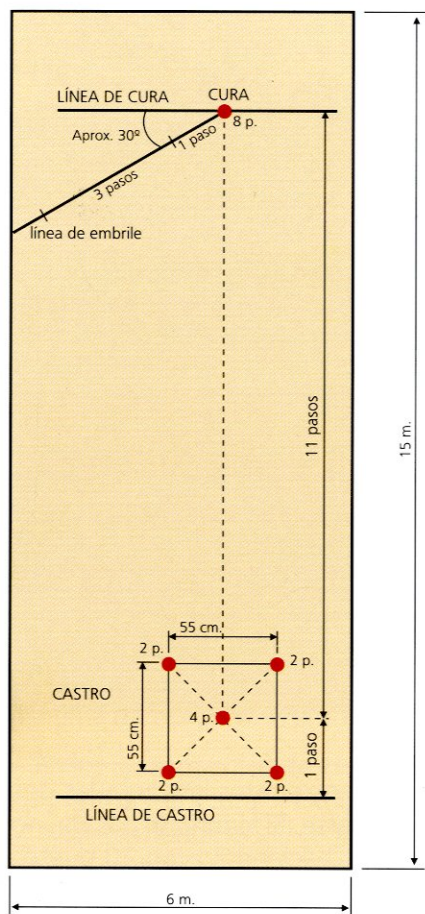
Cuando una pareja se queda a falta de 10 puntos, las dos jugadoras están obligadas a tirar desde la línea del castro, procurando no derribar el cura; luego tiran desde la línea de embirle a conseguir los puntos que restan hasta los 60.

El equipo que se queda a falta de 14 o 16 puntos, si la primera jugadora tira el cura, es decir si saca 12 puntos, los que resten los sacará la compañera desde el embirle. La que derribó el cura no tira.

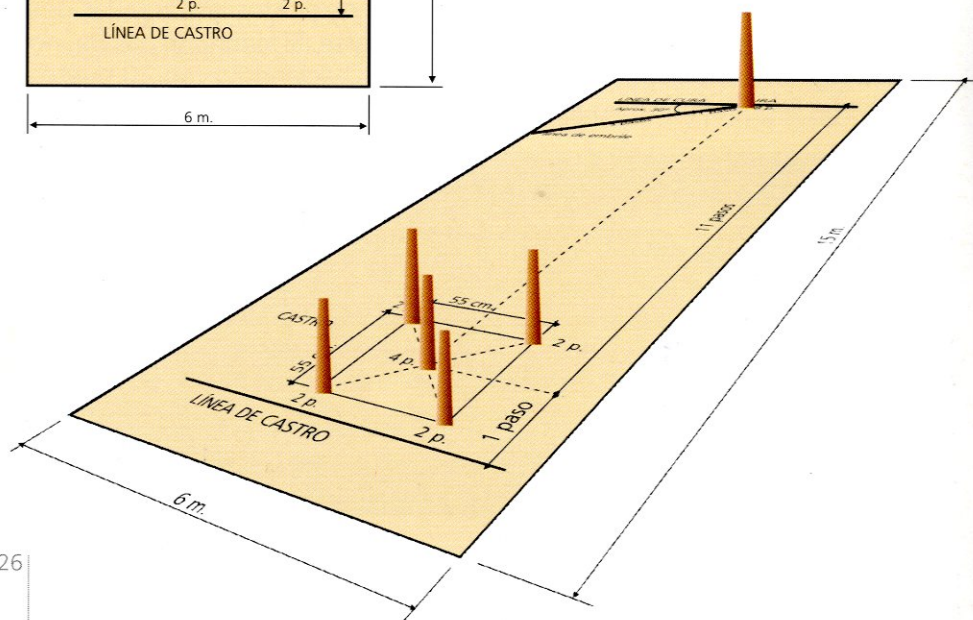
Si un equipo se queda a falta de 8, 6 ó menos puntos lanzarán las dos jugadoras desde el embirle, procurando no pasarse. Si alguna se pasara, no tendrá derecho el equipo a continuar jugando, haciéndolo con 30 puntos cuando las llegue el turno siguiente.



CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	CIRCUNFERENCIA DE LA BOLA	PESO DE LA BOLA
ESCOLARES	Hasta 14 años	11 pasos	50 cm.	Variable
JUVENIL	Hasta 18 años	11 pasos	60 cm.	Variable
MUJERES	A partir de 18 años	11 pasos	60 cm.	Variable



BOLOS FEMENINOS



n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

CHANA O MORRILLO



CHANA O MORRILLO

1.- INTRODUCCIÓN

Hablar de Chana o Morrillo es referirse a una de las actividades más lúdicas de los pueblos palentinos, desde los tiempos en los que a nuestros mayores les alcanza la memoria, recuerdan que siempre han conocido su práctica y que sus antepasados también sabían de este juego de los cuernos y de la piedra, juego de fuerza, de puntería, de habilidad que se practicaba sobre todo en el estío, en los caminos de las bodegas, en las eras, en las plazas, en las fiestas apostando la merienda o el jarro de vino. En nuestra provincia, en los últimos 25 años, eran muchos los pueblos en los que aún se practicaba este juego, pero conocidos a nivel de competición destacan: Naveros, Villalcazar de Sirga, Baltanás, Astudillo, Amayuelas, Grijota, Támara, Páramo de Boedo, Calahorra de Boedo, Alar del Rey, San Quirce de R.P., La Serna, Ventosa, Población, Frómista, Husillos y Palencia.

En el año 1987, en la localidad de Guardo, se alcanzó un acuerdo entre los participantes por el que se resolvieron las diferencias entre ambos juegos, pasando a partir de entonces a refundir las normas que separaban estos dos juegos en una única modalidad, especialmente en lo que se refiere a distancia y forma de lanzamiento.



Campeonato Inter-Diputaciones. 18 Octubre 1992
Plaza de Los Olmos, Baltanás

2.- CAMPO DE JUEGO

Será un rectángulo de 30 x 6 metros aproximadamente, aunque en realidad se juega en cualquier campo de tierra o hierba, llano y libre de obstáculos, sin inclinaciones y en todo caso siempre dispondrá de un espacio de seguridad para los espectadores.

A 18 metros de distancia, sobre las líneas de fondo y tiro, respectivamente, estarán señalizados dos puntos sobre los que se pinarán los cuernos y dispondrán de suficiente tierra o arena que facilite la colocación erguida de éstos, cuando son derribados.

3.- LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

EL MARRO O MORRILLO

Se trata de piedras trabajadas de forma cilíndrica y un poco abombadas en el centro, que suelen llevar una "llave" para apoyar el pulgar, y para sujetar y equilibrar mejor el morrillo.

Sus dimensiones son muy variables tirando cada jugador con el tamaño y el peso que mejor se adapte a su fuerza y resistencia.

El tamaño medio de un Morrillo viene a ser de unos 20 cm. de longitud, de 6 cm. de diámetro y entre 1 Kg. y 1,5 Kg. de peso aproximadamente.

En la actualidad se admite también el uso por los jugadores de morrillos de metal.

EL CUERNO

Los cuernos son astas de toro, buey o vacuno, que sean consistentes, grandes y retorcidos, que "hacen más juego".

Durante la partida, se utilizarán, siempre que sea posible,



*Angel del Río,
del equipo San Millán de Baltanás.
Monzón de Campos, 9 Julio 1994*



*Grupo de Astuñillo en competición en la Plaza de Toros de Herrera de Pisuerga
7 de Julio de 1985*

una pareja del mismo animal, por simetría, tamaño y compensación, pudiendo sustituirse por cambas de arado en aquellos pueblos en los que la ganadería no exista.

Originariamente se jugaba a un solo cuerno, hoy en día se juega a dos, colocados a 18 m. uno de otro, con las puntas mirando al exterior del campo.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Un equipo de Chana o Morrillo, estará compuesto por tres jugadores y dos suplentes. Durante la celebración de la partida se podrán efectuar 2 cambios de jugadores por los suplentes, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego. El orden de tirada se sorteará al principio, lanzando los jugadores de uno y otro equipo alternativamente por riguroso turno. El primer jugador que consiga golpear al cuerno en cada tirada, "ganará la mano", variando por tanto el orden de tirada durante el desarrollo de la partida.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les

distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- EL DESARROLLO DEL JUEGO

Las partidas se jugarán a 2 juegos de 21 puntos, ganando cada juego el equipo que antes consiga llegar a 21, finalizando entonces el juego, aunque todos los jugadores no hayan efectuado el mismo número de lanzamientos.

Se adjudicarán 2 puntos al vencedor, 1 punto para cada equipo en caso de empate (es decir, cuando cada equipo haya conseguido 1 juego), y 0 al equipo que no consiga ningún juego.

Para conseguir punto es necesario impactar en el cuerno de forma directa, es decir sin que el morrillo haya tocado con anterioridad el suelo. También se consigue punto cuando se impacta en el cuerno de forma ligera pero fehaciente y éste no es derribado.

Al efectuar el lanzamiento, el jugador no podrá pisar ni rebasar la línea dispuesta para el mismo, salvo que por efecto de la inercia y después de haber soltado el morrillo, la sobrepase, no siendo entonces considerado como falta.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 2 jugadores a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán los puntos conseguidos a los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

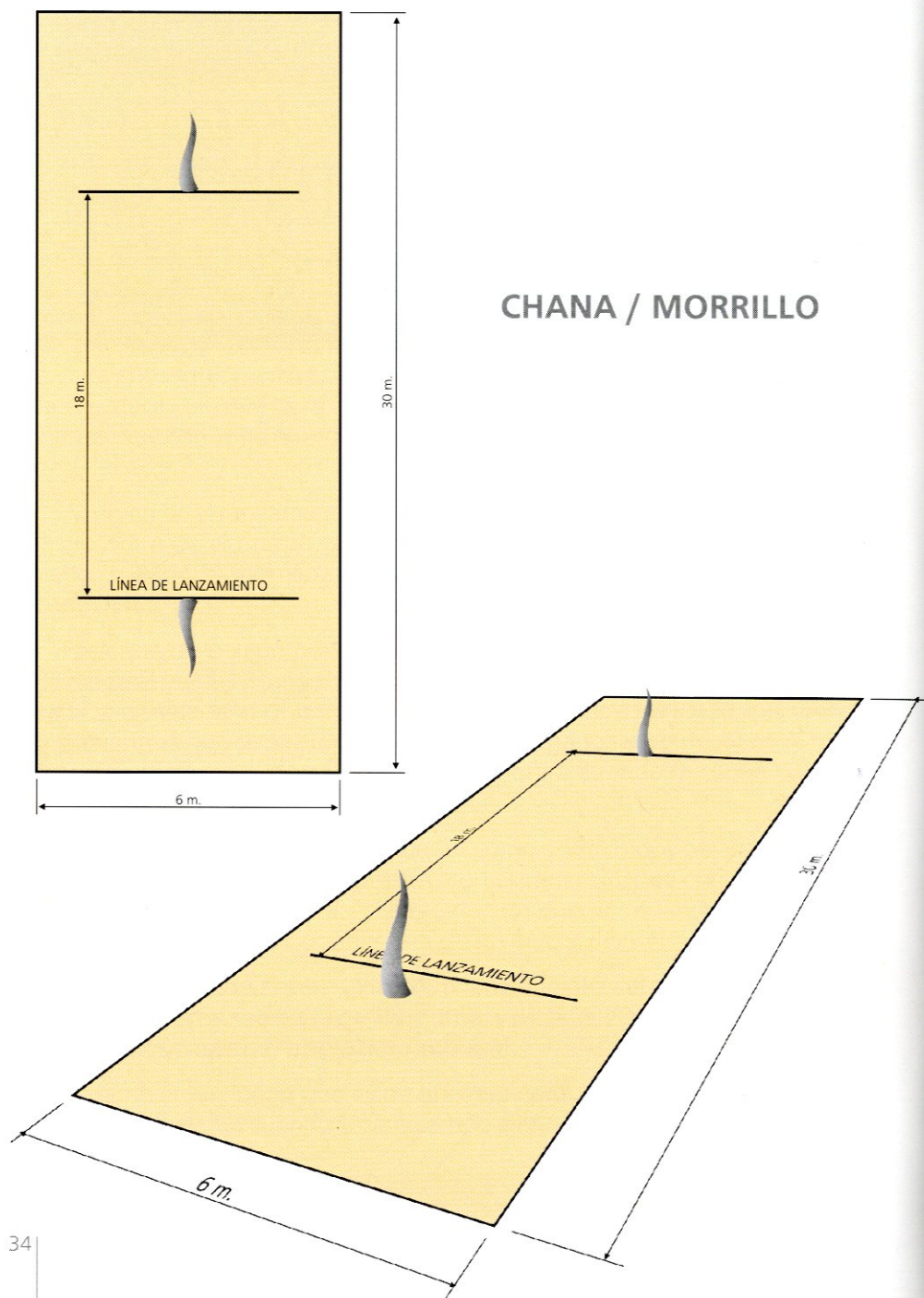
Al existir jugadas dudosas, actuarán como árbitros dos personas de confianza de los equipos contendientes, con experiencia, que conocen el juego y que llamamos "ahitadores". Ellos pinan los cuernos cuando caen, y en su caso dan por válidas las jugadas, siendo los únicos responsables.

Hay que distinguir entre CHANA, o lanzamiento del morrillo con los dos pies quietos en el suelo a la misma altura, y MORRILLO, cuando se lanza con uno o varios pasos de carrera para impulsar.

Es también un juego que exige gran concentración, estar mentalizado y encontrarse el sitio cuando se va a campo ajeno.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	LONGITUD DEL MORRILLO	DIÁMETRO DEL MORRILLO	PESO (Variable)
ESCOLARES	Hasta 14 años	12 metros	20 cm.	6 cm.	400 gr.
JUVENIL	Hasta 18 años	16 metros	20 cm.	6 cm.	800 gr.
HOMBRES	A partir de 18 años	18 metros	20 cm.	6 cm.	1000-1500 gr.

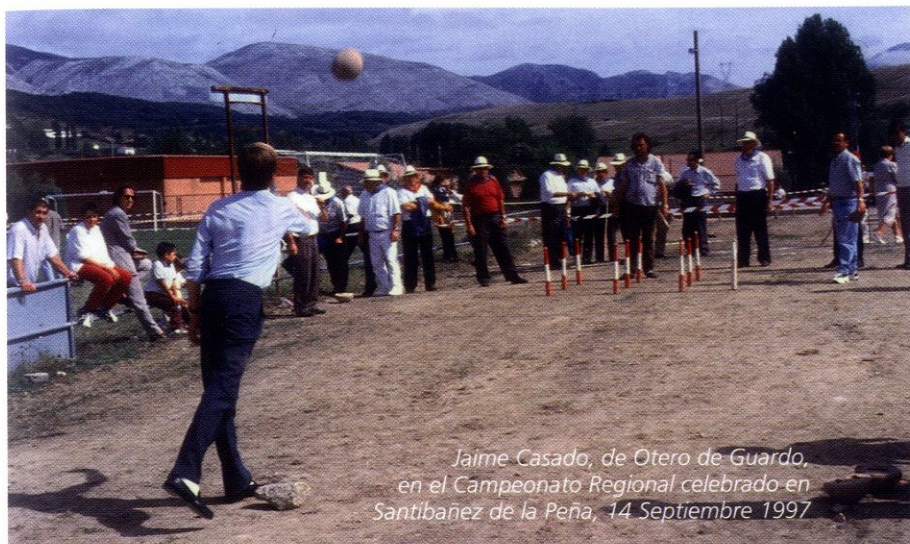
CHANA / MORRILLO



nuestros
juegos populares 1981 - 2006

MEDIA BOLA





MEDIA BOLA

1.- INTRODUCCIÓN

El juego de la Media Bola, llamado también Bolo Leonés, modalidad del “ahorcado”, toma su nombre precisamente por utilizar bolas semiesféricas o bolas partidas por la mitad, rebajadas en su borde.

En la provincia de Palencia, se tiene conocimiento de este juego desde antiguo, sobre todo en la zona limítrofe con la provincia de León, habiéndose practicado por hombres solamente, en localidades de la montaña palentina, como Fresno del Río, Guardo, Velilla del Río Carrión, Otero de Guardo, Valcobero, Cardaño de Abajo, Cardaño de Arriba, Camporredondo y Alba de los Cardaños.

2.- EL CAMPO DE JUEGO

El juego de la Media Bola, en la modalidad del “ahorcado”, practicado por los hombres, se desarrollará en una bolera, cuyas medidas mínimas serán de 15 x 6 m. o en cualquier lugar adecuado siempre que sea de tierra. En todo caso habrá que adaptarse a las boleras existentes en las localidades donde se celebren los encuentros. Es conveniente la existencia de un espacio de seguridad para los espectadores, ya que el impacto de los bolos en el birle, podría causar lesiones a aquellos.

En cualquier caso deberá estar marcada la caja o castro, de 1,60 x 1,60 m., donde se colocarán los bolos en número de 10, con una separación de 0,80 m. entre ellos, excepto el llamado cuatro o miche, que estará situado a los costados derecho o izquierdo, a la distancia de la longitud de un bolo.

Desde el bolo de la cinca hasta el miche, se marcará una línea recta que podremos denominar "raya del once", y que sirve para establecer el límite que deberá sobrepasar una bola válida para conseguir el ahorcado.

Por otra parte, se denomina raya complementaria la que une el miche con el bolo de la tercera fila de su mano.

Asimismo deberán colocarse bases de un diámetro de 8 cm., a ras de suelo, para que puedan pinarse correctamente los bolos.

El pate o zona de lanzamiento se señalará en línea recta con la calle del medio a 10 metros del bolo del centro.

La señalización del pate se efectuará clavando en el suelo una escuadra de madera o hierro, en ángulo recto, que sobresalga aproximadamente 3 cm. del nivel, no pudiendo sacar el pie del pate, en el momento de lanzar.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LOS BOLOS

El número de bolos será de 10, contruídos en madera de chopo, haya o cualquier otra madera que abunde en el lugar, de forma troncocónica.

Nueve bolos colocados en la caja o castro a una distancia de 0,80 m. entre ellos, siendo su longitud de 60 cm.

Un bolo denominado cuatro o miche, de la misma longitud, colocándose éste al costado derecho o izquierdo. Para distinguirlo del resto de bolos éste irá pintado de un color llamativo en la mitad superior.



El diámetro de los bolos no podrá exceder de 6 cm. en la base.

LAS BOLAS

Serán semiesféricas, con llave, rebajadas en su borde, participando cada jugador con las suyas, aunque el equipo local tendrá que poner sus propias bolas a disposición del contrario. El diámetro de la bola tendrá una longitud aproximada de 20 cm.

La llave está formada por una hendidura labrada en la parte plana de la bola, en forma de media luna, que sirve para introducir los dedos de la mano, excepto el pulgar, que se situará en la parte rebajada del borde.

Las bolas también serán de madera, a ser posible de olmo, chopo, roble, haya, etc., las cuales se caracterizan por su dureza. Su peso es muy variable, dependiendo de cada jugador y de la madera utilizada, oscilando entre 1,5 y 3 Kg. aproximadamente.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 5 jugadores, y dispondrá de la posibilidad de contar con dos suplentes.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 4 jugadores a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán en el Acta los puntos conseguidos por los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

Durante la celebración de la partida se podrán efectuar 2 cambios de jugadores, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- SISTEMA DE JUEGO

Para comenzar la partida se sorteará el orden, para ver qué equipo comienza a lanzar, pinando el cuatro o miche los contrarios, al lado que prefieran.



Para efectuar el lanzamiento, el jugador, mantendrá uno de los pies fijo en el pate, permitiéndose dar un paso con la otra pierna en la dirección que se estime conveniente.

Todos los bolos valen 1 punto, excepto el del centro, que derribado solo, vale dos puntos, no contabilizándose aquellos que no sean derribados, aunque sean tocados o desplazados de su asiento.

Se considerará válida cualquier bola que entre en caja, total o parcialmente, salvo en el caso de que entre después de haber rebasado la tercera fila de bolos, en cuyo caso se considerará nula.

También se considerará nula, toda bola que al ser tirada, derribe el bolo denominado de la cinca (el que está más próximo al miche) sin haber entrado antes en caja, aunque toque antes algún bolo de la primera fila sin derribarlo. Asimismo será nula la bola que penetre en el castro por el lado del bolo de la cinca una vez rebasado el mismo.

La jugada objetivo del juego es lograr "el ahorcado", en cuyo caso el jugador que lo consiga se anotará 10 puntos.

¿ Cuándo se dice que la bola ha ahorcado ?

Cualquier bola que entrando en castro, sin sobrepasar o tocar la raya complementaria, supere la raya del once o derribe el miche, se le contarán 10 bolos además de los que haya derribado antes de llegar. En este caso se dice que la bola ha ahorcado.

También se dice que ha ahorcado, cuando haciendo la bola el recorrido en las mismas condiciones que antes, derriba el bolo de la cinca, en este caso la puntuación será de 11 puntos más los bolos derribados en su trayectoria.

Asimismo se dirá que ha ahorcado, y se contabilizarán los 4 puntos del miche, cuando éste sea derribado como consecuencia del impacto de otro bolo derribado a su vez por la bola en juego.

No será válido el ahorcado, si la bola antes de derribar el cuatro, derriba el bolo donde comienza la raya complementaria.

Si una bola entra en caja, derriba bolos y no ahorca, pero alguno de los bolos derriba el cuatro, se computarán los bolos derribados más cuatro. El cuatro o miche derribado con otros bolos vale 4 puntos, mientras que no puntúa si se tira solo.

Las bolas que una vez en reposo permanezcan dentro del castro o muy próximas a él, tendrán que ser retiradas y señalizado el punto donde queda-





"El Birle", una interesante jugada en la Media Bola

ron para posteriormente birlar desde el mismo, esto se hace para evitar que las bolas lanzadas por otros jugadores se vean alteradas en su trayectoria por las bolas ya jugadas.

Toda bola válida tendrá que birlar desde el sitio donde paró y podrá ser lanzada con una o con las dos manos.

Ningún jugador, al birlar, podrá apoyarse en los bolos, ni posar las manos o rodillas en el suelo; en estos casos se anularán los bolos conseguidos en el birle.

Al birlar, el jugador deberá tener uno de los dos pies en el punto donde quedó la bola anteriormente y si las condiciones se lo permiten tratará de derribar el cuatro y 2 bolos más sin soltar la bola, y otros bolos soltándola. Todo ello tendrá que ejecutarse en un solo movimiento sin paradas. Si la posición del jugador no fuera favorable, éste podrá decidir birlar como crea más conveniente.

Si golpea 2 bolos sin soltar la bola, se le contarán los 2 bolos más los que éstos derriben, más 1 por no soltar la bola. Si suelta la bola, sólo se contarán los bolos derribados.

La competición llegará a su término después de jugadas 4 partidas de 3 juegos ganados, teniendo en cuenta que el reparto de puntos será de 2 al ganador, 0 al perdedor y 1 para cada equipo en caso de empate.

Si se diera el caso en un juego, de que ninguno de los dos equipos consiguiera cerrar a 50 bolos, se procederá a efectuar una segunda tirada, que se acumulará a los puntos conseguidos en el juego que no se cerró, ganando entonces el equipo que contabilice el mayor número de bolos.

Si se produjera un empate a puntos en cualquier juego, habiendo superado el límite de 50 bolos, será necesario desempatar celebrando un nuevo juego, tirando en el mismo orden que en el anterior.

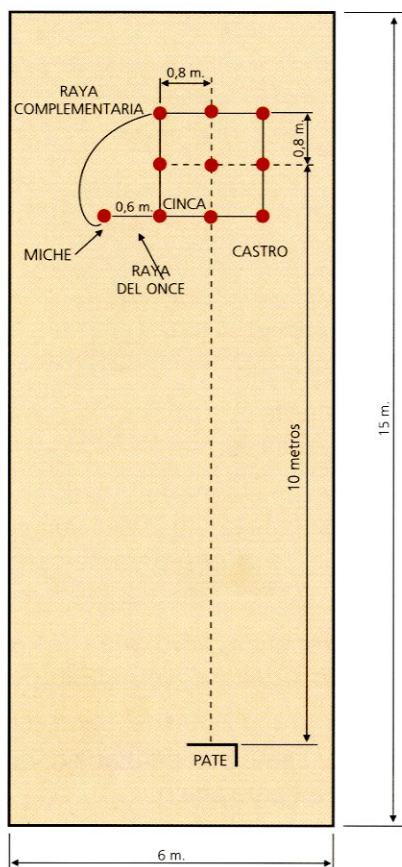
En cualquier caso, en cada juego de una partida lanzará primero el equipo que haya ganado el juego anterior.

Los bolos serán pinados por el equipo que lanza en ese momento, estando previsto que cualquier jugador antes de lanzar la bola, pueda indicar al pinador que efectúe alguna corrección, dentro de los límites, pero siempre sin sacar el bolo de la base.

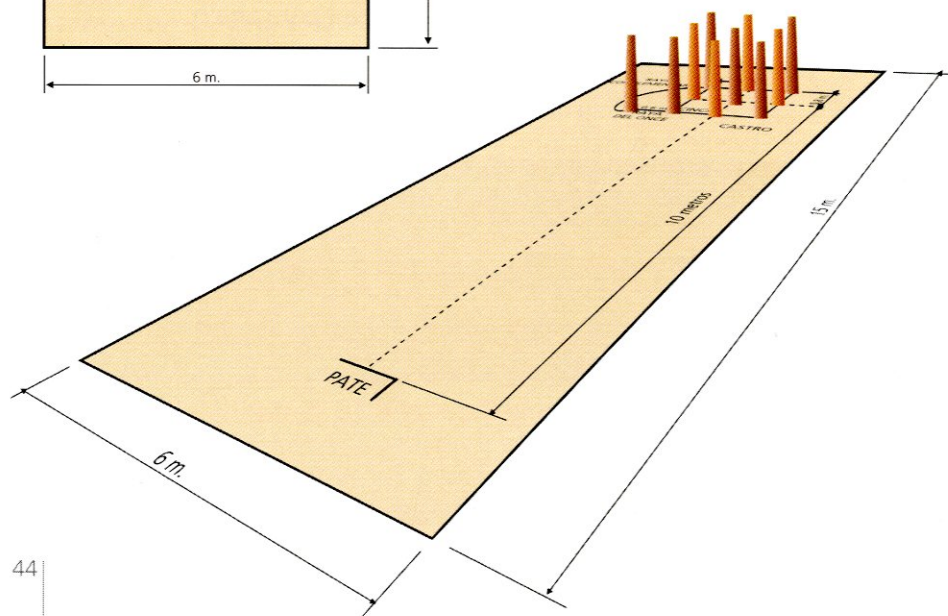
Toda bola que haya sido lanzada no podrá ser repetida, salvo caída de los bolos por el viento o inclemencias del tiempo, o si faltase algún bolo de pinar.

La bola que se lance hacia arriba, no podrá ser cambiada para abajo, es decir tendrá que tirar con la misma bola para arriba y para abajo.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	DIÁMETRO	PESO
ESCOLARES	Hasta 14 años	Arriba: 6 metros	15 cm.	Variable
JUVENIL	Hasta 18 años	Arriba: 8 metros	20 cm.	Variable
SENIOR	A partir de 18 años	Arriba: 10 metros	20 cm.	Variable 1,5 - 3 kg.



MEDIA BOLA



n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

MONTERILLA





Jerónimo Amor, "maestro" de monterilla

MONTERILLA

1.- INTRODUCCIÓN

He aquí un juego que podemos denominar autóctono palentino, ya que no se ha encontrado documentado en ningún otro lugar más que en esta provincia.

Posee una característica propia y exclusiva: era practicado únicamente por pastores. No es de extrañar si tenemos en cuenta que los elementos del juego son parte de su trabajo y de su indumentaria: la cachava y la montera, hoy sustituida por la boina. Posiblemente fue el hastío que suponía a los pastores tener que pasar toda una jornada de trabajo vigilando a los rebaños, lo que hizo que un día naciera este juego propio de una época en la que el pastoreo estaba en auge, y en que la ganadería era una forma de vida muy común entre las gentes de nuestra provincia.

Según nos cuenta Jerónimo Amor de Amayuelas de Abajo, cuando los pastores coincidían en los límites de las suertes, en las cabañas o en los corrales se hacían partidas y se jugaban el vino, el almuerzo o un buen perro, y a veces hasta las encerradas de las ovejas. También en las fiestas de los pueblos o jornadas motivadas por las tareas propias de su labor, como el esquileo, era muy corriente celebrar concursos de monterilla, adquiriendo gran fama en la provincia los de Amayuelas o San Cebrián de Campos, donde aún se conservan.

En la provincia de Valladolid existe un juego parecido que se llama la Cercana, que se juega con palos y leguis en lugar de montera.

2.- CAMPO DE JUEGO

El terreno de juego será llano, uniforme y horizontal, de tierra apisonada, batida y sin obstáculos que pudieran desviar el normal desplazamiento de las cachavas. No se permitirá el desarrollo de campeonatos en pistas de asfalto, cemento o que tengan guijarros que desvíen de forma ostensible la trayectoria de las cachavas, aunque en realidad se juega en cualquier camino o era, campo de tierra o hierba, llano y libre de obstáculos, sin inclinaciones y en todo caso siempre dispondrá de un espacio de seguridad para los espectadores.

Tendrá unas dimensiones aproximadas de 30 x 6 metros.

3.- LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

LA CACHAVA

Es el elemento a lanzar. Cada jugador en función de sus características personales (envergadura, edad, fuerza, resistencia, etc.), confeccionará su propia cachava de madera, para efectuar el mejor lanzamiento posible. Queda a criterio de cada jugador la longitud, peso y tipo de madera a emplear siempre que tenga la forma tradicional de la cachava.

LAS BOINAS

Si bien en el origen del juego se utilizaban monteras por ser parte de la indumentaria del pastor, en la actualidad esta prenda de vestir ha desaparecido, y ha sido sustituida por la boina, de uso común entre los hombres en el medio rural.

Serán 2, de color negro, bien visibles y estarán colocadas sobre el suelo a una distancia de 21 metros una de otra.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

El equipo de Monterilla, estará compuesto por tres jugadores y dos suplentes, durante la celebración de la partida se podrán efectuar 2 cambios de jugadores por los suplentes, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego. El orden de tirada se sorteará al principio, lanzando los jugadores de uno y otro equipo alternativamente por riguroso turno.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- EL DESARROLLO DEL JUEGO

Sorteada "la mano" con una moneda, comienza el primer jugador desde la línea de lanzamiento, tirando a continuación el primer jugador del otro equipo, y así sucesivamente, de forma alternativa, hasta que lo hayan hecho todos los demás, ganando "la mano" en cada tirada el equipo que consiga el punto. Se dice que se consigue "monterilla", cuando alguna cachava cae encima de la boina, es decir, "monta", valiendo entonces la jugada 2 puntos, mientras que si no se hace monterilla, se concederá un punto para el más próximo, midiéndose la distancia a la boina desde el punto de la cachava que más se acerque a la misma.

Pudiera darse la circunstancia de que varias cachavas monten, otorgándose entonces 2 puntos para los que lo consigan, siempre que haya contacto físico de cada cachava con la boina.

En el caso de que la boina sea desplazada de su lugar de ubicación como consecuencia del lanzamiento de una cachava, se considerará perfecta-



Equipo de Amyuelas de Abajo en Herrera de Pisuergra, 1985

*San Cebrián de
Campos, Amayuelas,
Calzada y
Loma de Castrejón
unidos por la
Monterilla.
Guardo, 22 Julio 1990*



mente válida la nueva ubicación de ésta. Conseguido el punto, la boina volverá a colocarse sobre su lugar de origen.

También será considerado válido el hecho de que un jugador con su lanzamiento desplace a otras cachavas que estuvieran ya sobre el terreno de juego.

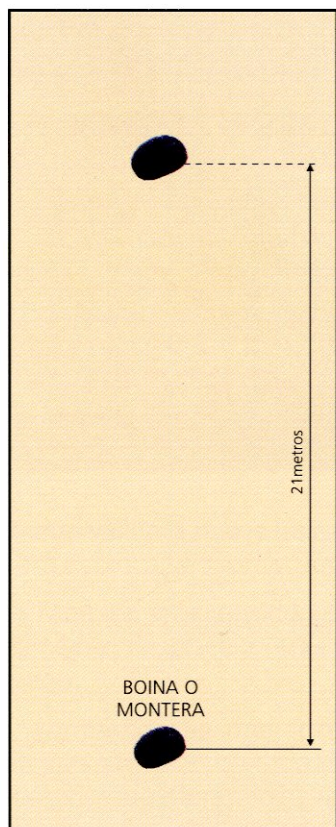
Las partidas se jugarán a 2 juegos de 21 puntos, ganando cada juego el equipo que antes consiga llegar a 21, finalizando entonces el juego, aunque todos los jugadores no hayan efectuado el mismo número de lanzamientos.

Se adjudicarán 2 puntos al vencedor, 1 punto para cada equipo en caso de empate (es decir, cuando cada equipo haya conseguido 1 juego), y 0 al equipo que no consiga ningún juego.

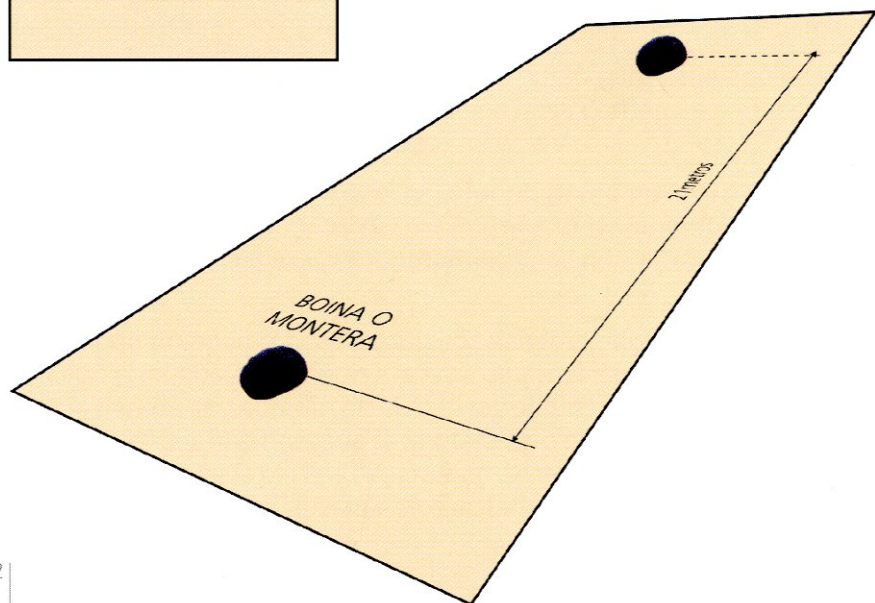
Al efectuar el lanzamiento, el jugador no podrá pisar ni rebasar la línea dispuesta para el mismo, salvo que por efecto de la inercia y después de haber soltado la cachava, la sobrepase, no siendo entonces considerado como falta.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 2 jugadores a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán en el Acta los puntos conseguidos por los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	LONGITUD	PESO
ESCOLARES	Hasta 14 años	15 metros	Variable	Variable
JUVENIL	Hasta 18 años	18 metros	Variable	Variable
HOMBRES	A partir de 18 años	21 metros	Variable	Variable
MUJERES	A partir de 18 años	18 metros	Variable	Variable



MONTERILLA



n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

PETANCA





LA PETANCA

1.- INTRODUCCIÓN

El juego de la Petanca, a pesar de no estar considerado como uno de nuestros típicos juegos populares, ha sido incluido dentro de este programa por los enormes beneficios que ofrece a las personas mayores de ambos sexos, a quienes va dirigido, aunque es perfectamente válido para cualquier edad, por la necesidad de luchar contra el sedentarismo que suele acompañar a los mayores.

Se trata de un juego perfectamente reglamentado, pues existen Organismos y competiciones a nivel nacional, aunque en nuestra provincia, se tiene conocimiento de este juego desde antiguo, sobre todo en la zona norte, en las localidades de Castrejón de la Peña, Cervera de Pisuergra, Arbejal, Calahorra de Boedo y Palencia capital, donde se juega en las Huertas del Obispo, en la Bolera Virgen del Brezo y en la Bolera de Jardinillos.

2.- EL CAMPO DE JUEGO

El juego de la Petanca, practicado por hombres o mujeres, se desarrollará en una pista rectangular, cuyas medidas mínimas serán de 12 x 3 m. o en cualquier lugar adecuado siempre que sea de tierra, manteniendo las medi-

das proporcionalmente a estas. Estará debidamente señalizado con pintura de cal o similar, o bien con una cuerda fijada al terreno con unas puntas.

En lo posible el terreno no tendrá desniveles ni piedras que impidan el normal deslizamiento de las bolas, procurando que el firme sea de arena compactada, o pista de ceniza.

Dentro del campo estarán marcados 2 círculos de 35 a 50 cm. de diámetro, a una distancia mínima de 1 m. de cualquier límite, al punto más cercano de la circunferencia, donde colocará el jugador ambos pies en el momento del lanzamiento del boliche o de las bolas.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LAS BOLAS

Aparte de la cuerda y las puntas que sirven para señalizar el terreno, lo fundamental de este juego son las bolas, el boliche y una cinta métrica.

Las Bolas serán esféricas y metálicas, de un diámetro comprendido entre 7 y 8 cm., siendo su peso de 650 a 800 gr. Éstas llevarán un rayado que las distinguirá en la medida de lo posible de las bolas del resto de participantes.



*Equipo de Palencia en la Final de Barruelo de Santullán
14 Julio 1991*



*Equipo masculino de Castrejón de la Peña en
Aguilar de Campoo. 9 Julio 1995*

EL BOLICHE

Será una pieza esférica, de madera y su diámetro estará comprendido entre 25 y 35 mm., y estará pintado de cualquier color que le haga bien visible en el terreno de juego.

Para dilucidar qué bola es la más próxima al boliche, en caso de que a simple vista y debido a la escasa diferencia, no se pueda apreciar con certeza, se utilizará una cinta métrica.

También es recomendable el uso de un paño para poder limpiar las bolas de polvo o tierra, así como se permite el uso de un imán para recoger las bolas una vez finalizada la jugada.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

A la Petanca se puede jugar por parejas, tríos o individualmente. Adoptado el sistema de "parejas" como mayoritario en el ámbito provincial, cada equipo estará integrado por 2 jugadores, y dispondrá de la posibilidad de contar con un suplente. Cada jugador utilizará 3 bolas para sus lanzamientos.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego los dos jugadores a la hora de comienzo.

Durante la celebración de la partida se podrá efectuar 1 cambio, de mane-

ra que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego hasta finalizada la partida.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- SISTEMA DE JUEGO

Para comenzar la partida se sorteará el orden, para ver qué equipo empieza a lanzar el boliche.

El jugador, para lanzar, deberá situarse con los dos pies dentro del círculo marcado al efecto, teniendo en cuenta que el boliche deberá caer entre 6 y 10 metros de distancia. De no darse esta circunstancia el jugador podrá repetir el lanzamiento del boliche.

También está permitido que sea el segundo jugador el que tire la primera bola, habiendo lanzado con anterioridad el boliche su compañero.

El juego consiste en dejar las bolas propias más próximas al boliche que las del contrario, siendo válido empujar o impactar con nuestras bolas a las del contrario o al boliche.

Se procederá de la forma siguiente: Después de lanzada la primera bola le toca el turno a un jugador del equipo contrario, comprobándose cuál de las dos, es la bola más arrimada al boliche. El equipo que vaya en desventaja tendrá que lanzar todas sus bolas o las que sean necesarias hasta conseguir una bola más cercana que las contrarias y así sucesivamente hasta agotar todas las bolas.

Cada bola del mismo equipo que quede más arrimada al boliche sumará 1 punto.

Después de finalizada la primera jugada, será el equipo que consiguió el punto (o puntos) el encargado de lanzar el boliche y la primera bola.

Será nula toda bola que salga de los límites del terreno de juego, no considerándose tampoco a efectos de puntuación, las bolas que hayan sido tocadas por algún jugador o espectador.

Asimismo si el boliche sale de los límites del campo, la jugada es nula si a ambos equipos les quedan bolas por jugar, o no le quedan bolas a ningún

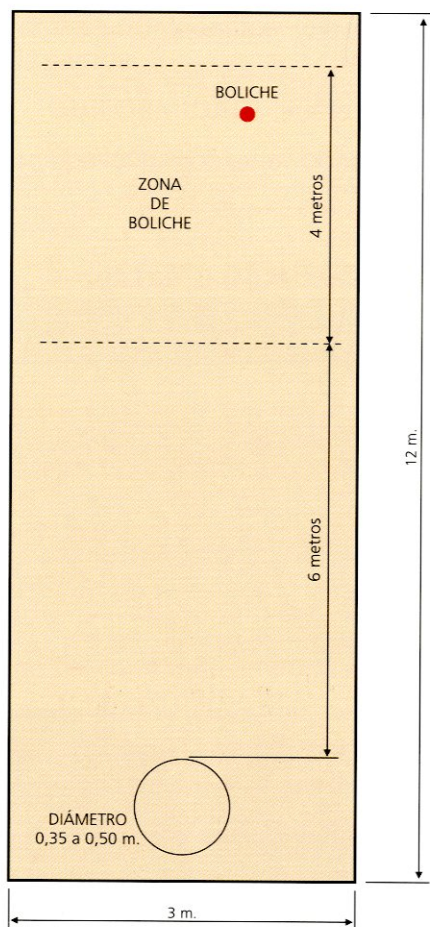
jugador. Si solamente le quedan bolas por jugar a un equipo, éste se anotará tantos puntos como bolas le queden por jugar.

Las bolas podrán ser lanzadas rodando o por el aire.

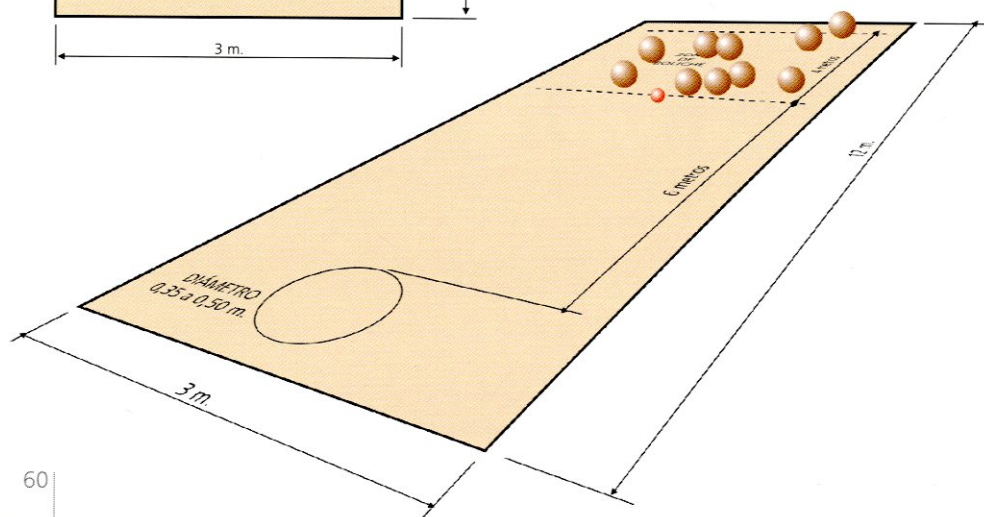
Las partidas se jugarán a 13 puntos, resultando vencedor aquel equipo que consiga ganar 2 partidas.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA DEL BOLICHE	DIÁMETRO DE LAS BOLAS	PESO DE LAS BOLAS
ESCOLARES	Hasta 14 años	de 5 a 9 metros	8 cm.	650 gr.
JUVENIL	Hasta 18 años	de 6 a 10 metros	8 cm.	700 gr.
SENIOR	A partir de 18 años	de 6 a 10 metros	8 cm.	800 gr.





PETANCA



RANA





El juego de la Rana con gran animación

RANA

1.- INTRODUCCIÓN

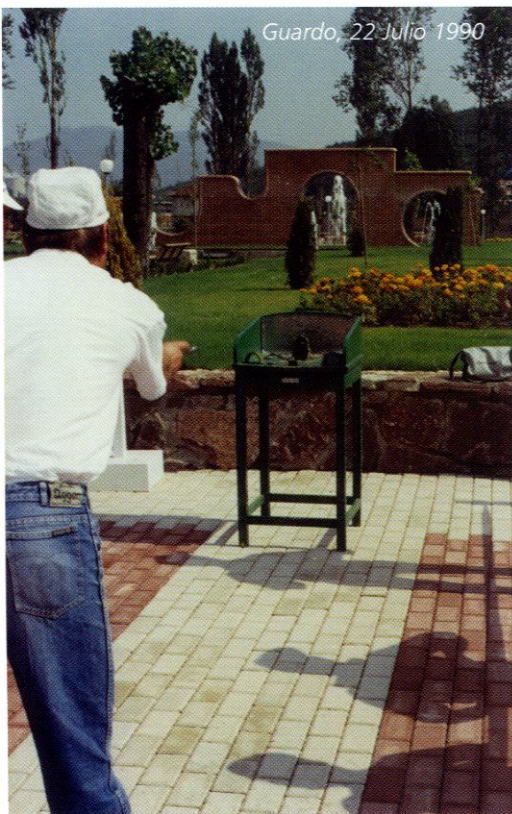
El Juego de la Rana, que se caracteriza por su popularidad, se desarrolla de forma espontánea en nuestra provincia, coincidiendo con el carácter y la idiosincrasia del pueblo español de competir, de apostar y de alternar. A ello se presta el juego de la Rana, que al mismo tiempo que permite pasar unos ratos distendidos, facilita la relación entre las gentes y la amistad entre los pueblos de una comarca.

Y es que a la puerta de las cantinas y bares de los extrarradios, era normal que hubiera una rana dispuesta a dirimir los retos que las cuadrillas bravuconas se lanzaban entre sí.

Debido a que predomina su carácter lúdico, no ha cuajado como juego de competición, si bien es de destacar la importante participación de pueblos como Velilla del R.C., Aguilar de Campoo, Cevico de la Torre, Villanueva de Arriba, Husillos, Dueñas, Villanuño, Amayuelas de Arriba, Guardo y Palencia.

2.- CAMPO DE JUEGO

Se colocará la mesa de la rana en algún lugar adecuado en función de la climatología existente y siempre que sea posible al aire libre. Estará ubicada



Guardo, 22 Julio 1990

en un suelo horizontal, despejado para que se puedan encontrar con facilidad los petacos. Al contrario de lo que sucede con otras modalidades deportivas, no requiere un terreno de juego específico, siendo aconsejable que la Rana se coloque en algún rincón tranquilo, a ser posible a la sombra sobre todo en época veraniega, lejos de ruidos molestos, que puedan perjudicar la concentración del jugador.

También se recomienda que se sitúe junto a una pared, a fin de que en la parte del fondo no haya personas o elementos que distraigan al jugador en el momento de efectuar el lanzamiento de los petacos, así como que el suelo sea de tierra firme, cemento o asfalto.

3.- LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

LA MESA DE LA RANA

Se trata de un tablero de madera de 50 x 50 cm. aproximadamente en el que se ubican una rana en el centro, un molino en la parte anterior y centrado en la mesa, 2 puentes a ambos costados del molino y 5 agujeros. La rana, el molino y los puentes serán de hierro y estarán fijados al tablero mediante tirafondos.

Debajo del tablero que será abatible, se encuentran unos cajetines que sirven para recoger los petacos que se hayan introducido en los diferentes agujeros, cada uno de los cuales tiene un valor y la suma de ellos dará la puntuación de la tirada.

La situación exacta de éstos viene definida en el dibujo anexo, siendo aconsejable colocar una chapa en la parte posterior del tablero, a fin de evitar el deterioro de la parte donde más frecuentemente impactarán los petacos, así como para facilitar su transporte colocar 2 asas centradas a ambos lados del tablero.

El tablero y los cajetines, se colocarán sobre unas patas y el conjunto tendrá una altura entre 80 y 90 cm.

LOS PETACOS

En número de 10, son unos discos de hierro, de 38 mm. de diámetro, 7 mm. de grosor, y unos 60 gr. de peso.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 2 jugadores, hombres, mujeres o mixto, y dispondrá de la posibilidad de contar con 1 suplente.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 1 jugador a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán los puntos conseguidos por jugador presente, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.



Destreza y puntería en el juego de la rana

Durante la celebración de la partida se podrá efectuar 1 cambio de jugador.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- EL DESARROLLO DEL JUEGO

Modalidades:

A) A Tiradas

B) A ranas conseguidas

En el primer caso será vencedor el equipo que después de un número estipulado de tiradas haya conseguido el mayor número de ranas o de puntos.

En el segundo caso, ganará la partida el equipo que primero llegue a un número de ranas establecido de antemano, habiendo efectuado todos los equipos el mismo número de tiradas. Continuarán lanzando sus petacos el resto de los equipos participantes hasta poder establecer una clasificación de los primeros puestos.

En competición, en nuestra provincia, las categorías sénior tanto masculina como femenina, si la hubiera, jugarán por cualquiera de las dos modalidades, pero siempre basados en el sistema "a ranas conseguidas", sin valorar los puntos que se hubieran podido conseguir, que no se contabilizarán.

En el caso de que en un juego, una vez efectuadas el mismo número de tiradas, los 2 equipos estuvieran empatados, se continuará tirando hasta que uno de ellos consiga ventaja con el mismo número de tiradas.

La distancia para la categoría sénior masculina, será de 3,5 m. desde la línea de lanzamiento a la boca de la rana.

Se puntuará con 50 puntos cada rana conseguida, con 25 cada molino, 10 cada puente y 5 puntos cada uno de los agujeros.

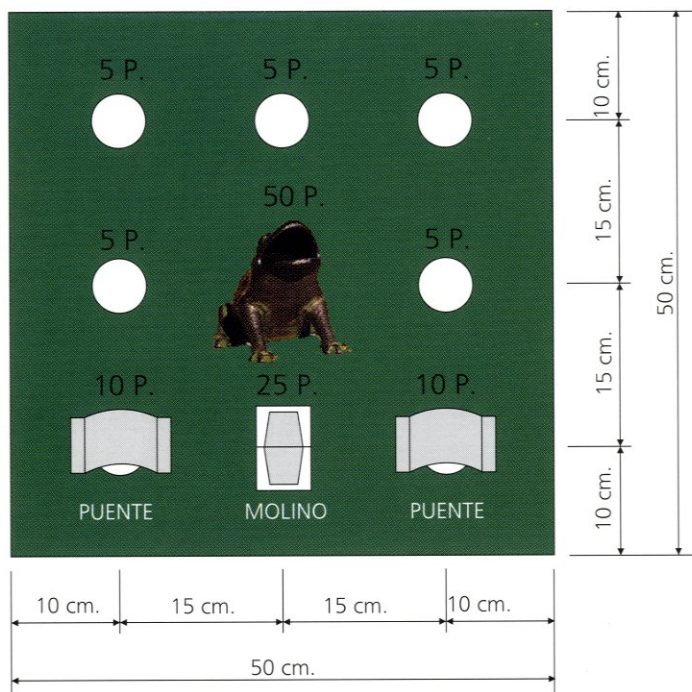
Se respetará el orden de salida, lanzando todos los componentes del equipo, uno a continuación del otro, y en el mismo orden.

Si un petaco lanzado por un jugador, quedara en equilibrio en la boca de la rana o molinillo, puente, etc. y no cayera dentro del correspondiente cajetín, no se considerará válido, a no ser que el mismo jugador consiguiera introducirle en esa misma tirada, con la ayuda de otro petaco que le quedase por tirar.

Cuando el campeonato se desarrolle por el sistema de liga, se celebrarán 2 juegos, adjudicándose 2 puntos al vencedor, 1 punto para cada equipo en caso de empate (es decir, cuando cada equipo haya conseguido 1 juego), y 0 al equipo que no consiga ningún juego.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA
ESCOLARES	Hasta 14 años	2 metros
JUVENIL	Hasta 18 años	3 metros
HOMBRES	A partir de 18 años	3,5 metros
MUJERES	A partir de 18 años	3 metros





RANA



TANGA O TUTA





"Trofeo del Queso". 13 Noviembre 1994
Plaza de Los Olmos de Baltanás.

TANGA O TUTA

1.- INTRODUCCIÓN

Etimológicamente la palabra TANGA procede del verbo latino TANGO que significa Tocar, es decir para poder ganar es necesario tocar (y derribar) la tanguilla previamente. Se le conoce también con los nombres de TUTA, NITA, TARUSA, TANGUILLA, PITA, BERUL, CHITO, TEJO, CALICHE, etc, dependiendo de la comunidad o comarca o provincia en que se juega.

Para su práctica se necesita un campo de juego de tierra, una pieza de madera llamada tanguilla y 2 discos metálicos o petacos, además de una chapa o moneda, un clavo para ubicar la tanguilla y un metro flexible.

2.- CAMPO DE JUEGO

El terreno de juego será llano, uniforme y horizontal, de tierra apisonada, batida y sin obstáculos que pudieran desviar el normal desplazamiento del petaco. No se permitirá el desarrollo de campeonatos en pistas de asfalto, cemento o que tengan guijarros que desvíen de forma ostensible la trayectoria de los petacos.

La cancha será rectangular de unas dimensiones de 20 metros de largo por 2 metros de anchura. Los lados largos se llaman líneas laterales y los

lados cortos, línea de fondo, sobre la que va colocada la tanguilla y línea de lanzamiento desde donde se tira a la misma.

A cada lado de las líneas laterales debe existir una zona o pasillo de seguridad, de 2 metros de anchura aproximadamente, mientras que detrás de la línea de fondo habrá una zona de 5 metros de profundidad, como mínimo, que permita el desplazamiento de petacos, tanguilla y moneda, una vez se produzca el impacto en aquella.

Detrás de la línea de tiro, está la zona de lanzamiento, que será lo suficientemente amplia para que el jugador pueda lanzar después de tomar impulso. Esta zona estará libre de obstáculos y en ella sólo permanecerán los jugadores del equipo al que le corresponde lanzar en ese momento.

Al final de la zona de fondo habrá un tablón o madera de unos 20 cm. de altura, para que sirva de protección de los espectadores.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LA TANGUILLA

Es un cuerpo de madera torneada, recomendándose que sea de encina, olmo o roble, de una sola pieza, en forma de 2 troncos de cono, unidos en



*Jesús Medina, de Paredes de Nava,
en las Huertas del Obispo*



Premio de Fotografía Deportiva 1994. Autor: Julio de Manuel

su parte más estrecha por un anillo central, de una altura de 170 mm., y bases 40 mm. de diámetro, cuello o parte estrecha 28 mm. de diámetro, anillo del centro de 40 mm. de diámetro.

Se considera un elemento semifijo de la cancha y estará colocada en el centro de la línea de fondo, sobre un clavo o base a ras de suelo.

LOS PETACOS

Son discos metálicos de hierro terminando su circunferencia en bisel redondeado, su peso y medida guardarán relación con las diferentes categorías a las que vayan dirigidas (ver cuadro resumen).

CHAPA O MONEDA

Ha de ser de las características de una moneda de las antiguas 25 pesetas o similar, y se colocará para el desarrollo del juego encima de la tanguilla.

EL METRO

Se utilizará para resolver las posibles discrepancias, midiendo la distancia entre la tanguilla, petaco y moneda o chapa.



Jugada de "cama"

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 3 jugadores, hombres, mujeres o mixto, y dispondrá de la posibilidad de contar con 2 suplentes.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 2 jugadores a la hora de comienzo en este caso y comenzada la partida se anotarán los puntos conseguidos por los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

Durante la celebración de la partida se podrán efectuar 2 cambios de jugadores por los suplentes, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- EL DESARROLLO DEL JUEGO

5.1 ORDEN DE TIRADA

El orden de tirada se establecerá por sorteo o tirando "a la mano", es decir lanzando un petaco un jugador de cada equipo intentando aproximarle a una raya trazada en el suelo, que posteriormente será la línea de fondo, estableciéndose de esta forma el orden de juego según se hayan acercado más o menos a esa raya.

5.2 CIRCUNSTANCIAS DEL JUEGO

Un equipo comenzará a lanzar, siempre con la tanguilla levantada, haciéndolo uno a continuación de otro todos los jugadores según un orden establecido.

El jugador lanzará los petacos desde la zona de lanzamiento establecida, pudiendo efectuar el lanzamiento a pie parado o en movimiento, pero en ningún caso podrá sobrepasar la línea de tiro o pisarla.

NADA. Cuando un jugador lanza sus 2 petacos y no consigue derribar la tanguilla, o no consigue sacar la cama dejada por su compañero.

CAMA. Cuando un jugador lanza un petaco, derriba la tanguilla, pero la distancia desde la moneda al petaco es mayor que la distancia de la moneda a la parte más cercana de la tanguilla. En este caso el jugador no obtiene ningún punto.

TODO. Cuando un jugador consigue derribar la tanguilla y la distancia desde la moneda al petaco es menor que la distancia de la moneda a la parte más próxima de la tanguilla. En este caso el jugador consigue 1 punto.

También se consigue 1 punto cuando se logra "sacar la cama", dejada por él o por un compañero anterior, en cuyo caso los petacos de éste habrán sido retirados previamente de la Pista.

Quando la cama ha sido producida por un jugador con su primer petaco, la pieza continúa jugando y vale para el caso de que con el segundo petaco el jugador aleje la tanguilla y sea el primero el que quede finalmente más cerca de la moneda.

En el caso de que un jugador consiga un TODO con su primer petaco, se pinará la tanguilla debiendo retirarse la pieza que lo consiguió y lanzará la segunda pieza tratando de conseguir otro punto, o bien dejará la cama para el siguiente compañero del mismo equipo si lo hubiera.



Santibañez de la Peña. Campeonato Regional, 14 Septiembre 1997

Esta norma será válida para el caso de que una vez derribada la tanguilla, ésta quedara en contacto con un petaco.

Si a consecuencia de un impacto de un petaco, la tanguilla se partiera en dos, se medirá la distancia como referencia desde el trozo mayor.

Una vez derribada la tanguilla con el petaco, en el caso de que no apareciera la chapa o moneda, será considerado como TODO.

Si por el impulso del petaco, la tanguilla o la chapa, saliesen despedidas fuera del terreno de juego, la jugada se considerará válida.

Cuando la chapa es derribada por el petaco y la tanguilla queda de pie, en su sitio, la jugada seguirá su curso normal, continuando el resto de jugadores lanzando los petacos para derribar la tanga, permaneciendo la chapa en el lugar en el que quedó derribada.

Los petacos lanzados por un jugador y que salgan fuera del campo, no serán válidos.

Si el petaco, tanguilla o chapa pegasen en algún jugador o espectador o cualquier otro elemento, la jugada será válida como queden, siguiendo su proceso normal.

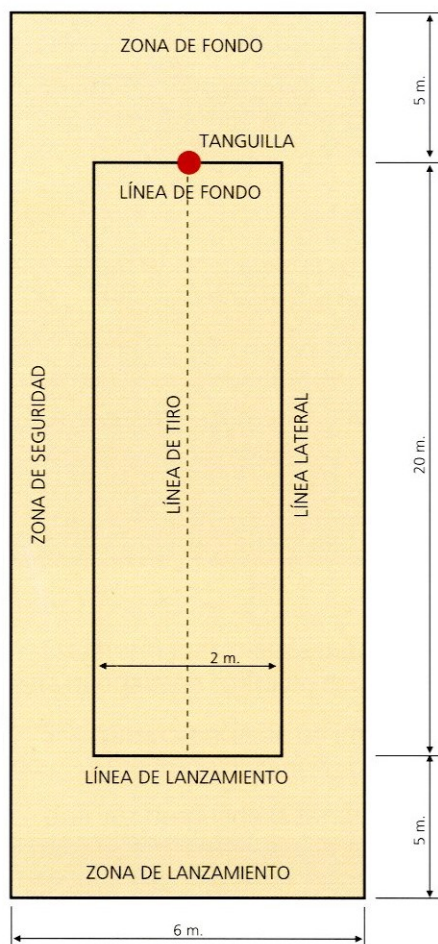
DURACIÓN DE LA PARTIDA

a) La partida se disputará a dos juegos de 15 puntos, adjudicándose 2 puntos al vencedor, 1 punto para cada equipo en caso de empate (es decir, cuando cada equipo haya conseguido 1 juego), y 0 al equipo que no consiga ningún juego.

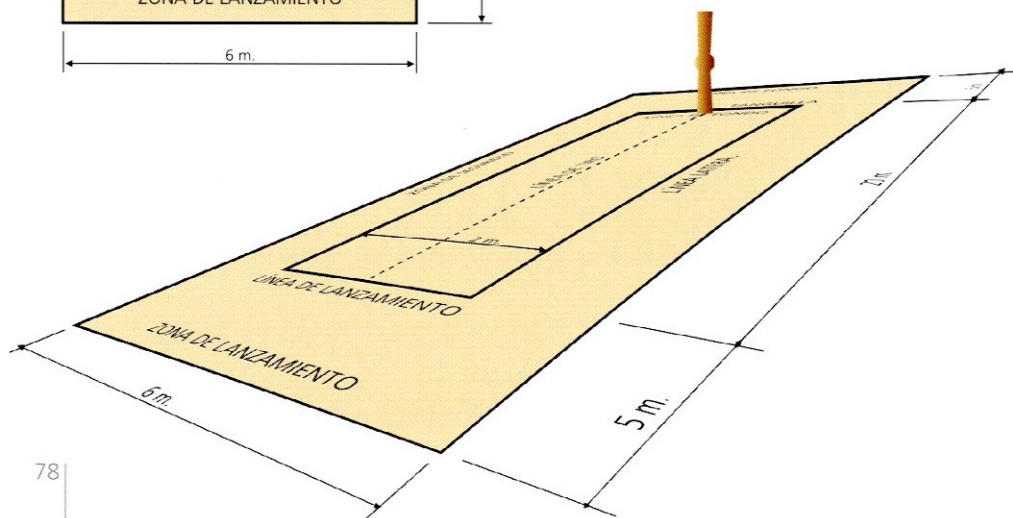
En el caso de que en un juego, una vez efectuadas el mismo número de tiradas, los 2 equipos tuvieran 15 puntos, se continuará tirando hasta que uno de ellos consiga ventaja con el mismo número de tiradas.

b) Cuando se concentren numerosos equipos en una única jornada, el sistema de competición será "por tiradas", recomendándose el número de 20, cifra que pudiera variar en función de las circunstancias climatológicas, número de equipos, etc.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	DIÁMETRO DEL PETACO	PESO DEL PETACO
ESCOLARES	Hasta 14 años	12 metros	80 cm.	400 gr.
JUVENIL	Hasta 18 años	18 metros	90 cm.	600 gr.
HOMBRES	A partir de 18 años	20 metros	95 cm.	700 gr.
MUJERES	A partir de 18 años	16 metros	90 cm.	600 gr.



TANGUILLA





DIPUTACIÓN DE PALENCIA

FUNDACIÓN PROVINCIAL PARA LA PROMOCIÓN DEPORTIVA

**Premio Nacional del Deporte (C.S.D.) - Premio Regional del Deporte (J.CyL.)
Premio Nacional de Calidad Deportiva (Sport Quality Internacional)**

Edificio Centro Cultural Provincial - Plaza Abilio Calderón, s/n. • Tfno: 979 71 51 26 • 34001 PALENCIA

n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

BOLO LLANO



BOLO LLANO

1.- INTRODUCCIÓN

Se trata de la modalidad adoptada por los hombres en la provincia de Palencia, que requiere una gran precisión, fuerza para lanzar la bola y constante concentración, pues es corriente contagiar a los compañeros del equipo la mala racha de algunos. A los bolos juegan actualmente localidades casi todas del norte palentino, como Aguilar de Campoo, Arbejal, Arenillas de San Pelayo, Cervera de Pisuerga, Palencia, Vallespinoso de Cervera, Villanueva de Arriba, reduciéndose a jugar sólo esporádicamente en Guardo, Velilla del R.C., Cozuelos de Ojeda, Buenavista de Valdavia, o Collazos de Boedo. Es una modalidad histórica pues se practica desde antiguo, siendo de destacar el Campeonato Provincial, el Trofeo Gardy, o el Trofeo de Otoño, así como las partidas que se celebran con motivo de las Fiestas Patronales de cada pueblo.

2.- EL CAMPO DE JUEGO

El juego de los Bolos, en la modalidad "llano o del país", practicado por los hombres, se desarrollará en una bolera, cuyas medidas mínimas serán



de 25 x 6 m. o en cualquier lugar adecuado siempre que sea de tierra. En todo caso habrá que adaptarse a las boleras existentes en las localidades donde se celebren los encuentros, que no hayan sido manipuladas, alomadas o regadas en exceso. Es recomendable que los muros de la bolera estén protegidos por unos listones o vigas de madera o goma, para atenuar en lo posible el impacto de las bolas y su deterioro, así como para protección personal de los espectadores.

En cualquier caso deberá estar marcada la caja o castro, de 1,70 x 1,70 m., donde se colocarán los bolos en número de 10, con una separación de 0,85 m. entre ellos, excepto el llamado cuatro o miche, que estará situado a 0,25 m. del primer bolo de la hilera del centro, mirando desde arriba.

Asimismo deberán colocarse bases de un diámetro de 8 cm., a ras de suelo, para que puedan pinarse correctamente los bolos.



29 Junio 1982. Benjamín, de Arbejal.
Bolera de Los Jardinillos

Los pates o zonas de lanzamiento se señalarán en línea recta con la calle del medio a las siguientes distancias:

- Desde arriba a 10 metros del bolo centro.
- Desde abajo a 9 metros del bolo centro.

La señalización de los pates se efectuará clavando en el suelo una escuadra de madera o hierro, en ángulo recto, que sobresalga aproximadamente 3 cm. del nivel, no pudiendo sacar el pie del pate, en el momento de lanzar.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LOS BOLOS

El número de bolos será de 10.

- Nueve bolos colocados en la caja a una distancia de 0,85 m. entre ellos, siendo su longitud de 60 cm.

- Un bolo denominado cuatro o miche, que tendrá una longitud de 63 cm., colocándose éste a 25 cm. del primer bolo de la calle del medio.
- El diámetro de los bolos no podrá exceder de 6 cm. en la base.

LAS BOLAS

Serán esféricas, con llave, participando cada jugador con las suyas, aunque el equipo local tendrá que poner sus propias bolas a disposición del contrario. La circunferencia de la bola tendrá una longitud aproximada de 1 metro.

La llave está formada por dos hendiduras labradas en la bola, una más pequeña que sirve para introducir el dedo pulgar, y la otra alargada que debe permitir agarrar la bola con los otros cuatro dedos de la mano.

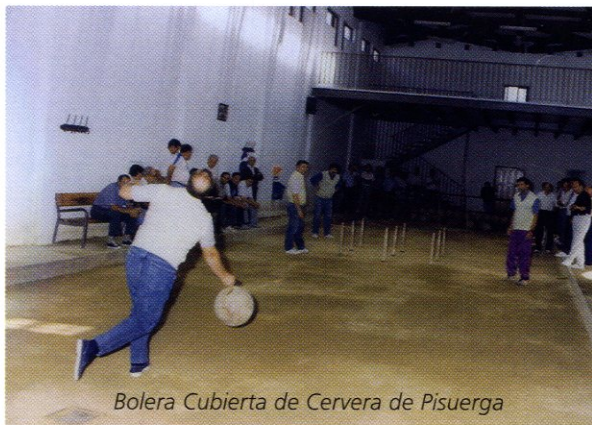
Tanto los bolos como las bolas del juego, serán de madera, a ser posible de olmo, chopo, roble, haya, etc., las cuales se caracterizan por su dureza. Su peso es muy variable, dependiendo de cada jugador y de la madera utilizada, oscilando entre 5 y 9 Kg. aproximadamente.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 5 jugadores, y dispondrá de la posibilidad de contar con dos suplentes.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 4 jugadores a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán en el Acta los puntos conseguidos por los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

Durante la celebración de la partida se podrán efectuar dos cambios de jugadores, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego.



Bolera Cubierta de Cervera de Pisuerga

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- SISTEMADE JUEGO

Todos los bolos valen 1 punto, excepto el del medio, que derribado solo, vale dos puntos, y el cuatro o miche, que derribado con otros bolos vale 4 puntos, mientras que no puntúa si se tira solo.

Sorteado el orden de lanzamiento, tirarán hacia arriba, desde el pate de abajo, cada uno de los jugadores, (tirar para arriba significa hacerlo desde el pate que dista 9 metros al bolo del centro) haciéndolo a continuación hacia abajo, (tirar para abajo significa hacerlo desde el pate que dista 10 metros al bolo centro) debiendo cerrar el juego a 50 bolos como mínimo.

A continuación lanzará el equipo contrario, ganando el juego el que más puntos consiga.

En cualquier caso, en cada juego de una partida lanzará primero el equipo que haya ganado el juego anterior.

Los bolos serán pinados por el equipo que lanza en ese momento, estando previsto que cualquier jugador antes de lanzar la bola, pueda indicar al pinador que efectúe alguna corrección, dentro de los límites, pero siempre sin sacar el bolo de la base.

Toda bola que haya sido lanzada no podrá ser repetida, salvo caída de los bolos por el viento o inclemencias del tiempo, o si faltase algún bolo de pinar.

Cualquier bola que habiendo sido lanzada, no entre dentro de los límites de la caja, será considerada nula, devolviéndose sin jugar para abajo.

Si una bola entrando en caja, no supera la fila posterior de bolos, será también nula, devolviéndose sin jugar y no contabilizándose los bolos que hubiera derribado anteriormente.

Si tirando desde arriba la bola no superase la fila posterior de bolos, será nula, pero se mantendrán los puntos conseguidos en el lanzamiento desde abajo.

La bola que se lance hacia arriba, no podrá ser cambiada para abajo, es decir tendrá que tirar con la misma bola para arriba y para abajo.

Al lanzar la bola, los jugadores no podrán mover el pie del lugar señalado al efecto en los pates, pudiendo por la inercia del lanzamiento sobrepasar dicha línea, siempre que previamente se haya soltado la bola.

La competición llegará a su término después de jugadas 4 partidas de 3 juegos ganados, teniendo en cuenta que el reparto de puntos será de 2 al ganador, 0 al perdedor y 1 para cada equipo en caso de empate.

Si se diera el caso en un juego, de que ninguno de los dos equipos consiguiera cerrar a 50 bolos, se jugará un nuevo juego, pero se acumularán los puntos conseguidos a los obtenidos en el que no se cerró, tirando en el mismo orden que aquél.

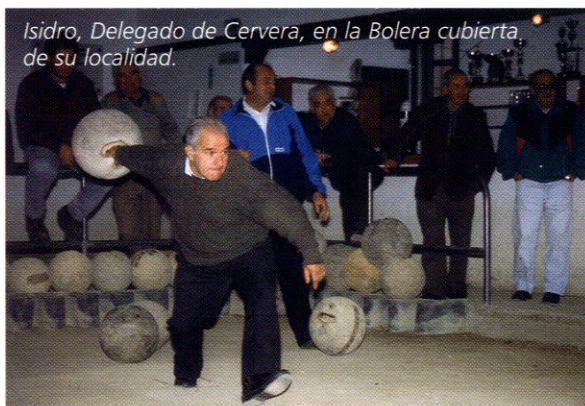
Si se produjera un empate a puntos en cualquier juego, habiendo superado el límite de 50 bolos, será necesario desempatar celebrando un nuevo juego, tirando en el mismo orden que en el anterior.

Cuando el sistema de competición sea "por concentración", es decir se reúnan en una misma localidad todos los equipos participantes, se jugará a un número concreto de tiradas o boladas, que será pactado de antemano, a la vista del número de equipos inscritos.

BOLO LLANO "B"

Aunque aquí se describen las reglas de juego que han sido adoptadas por los equipos de la provincia de Palencia desde el año 1980, existe otra modalidad que aún se practica en la zona de la Vega de Saldaña, la Valdavia, el Boedo y la Ojeda, cuyas características más importantes se reflejan a continuación:

El pate estará señalado en la parte de abajo, desde donde se lanza la primera bola, tirando posteriormente para



Isidro, Delegado de Cervera, en la Bolera cubierta de su localidad.

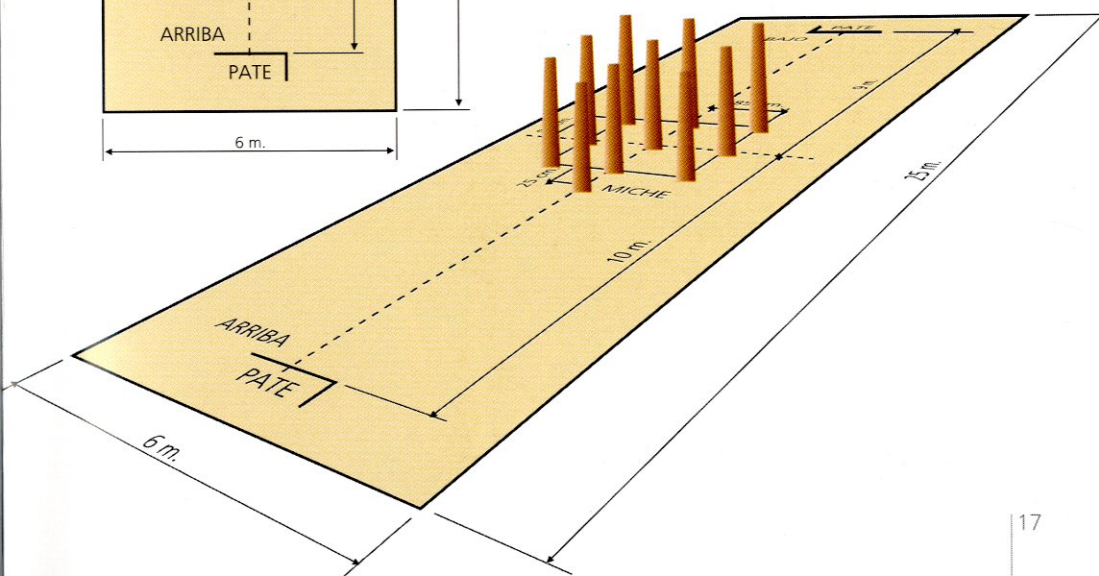
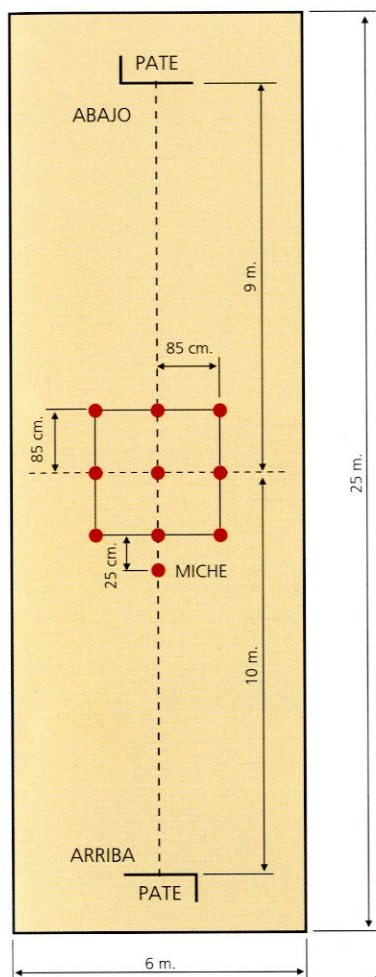
abajo desde el punto donde reposó la bola.

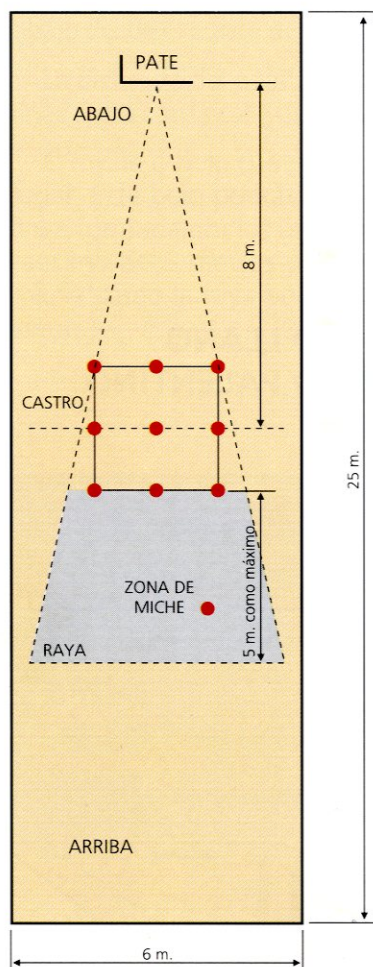
La distancia del pate al bolo del centro será de 8 metros, estando éste en línea recta con la calle del medio.

El miche o bolo cuatro será colocado por el equipo que tire en segundo lugar. Este bolo podrá colocarse en todo el espacio comprendido entre la línea formada por los últimos bolos y la raya, que también se marcará a un máximo de 5 metros por el equipo que tire en segundo lugar. Tanto el miche como la raya podrán ser cambiados de lugar al comienzo de cada juego.

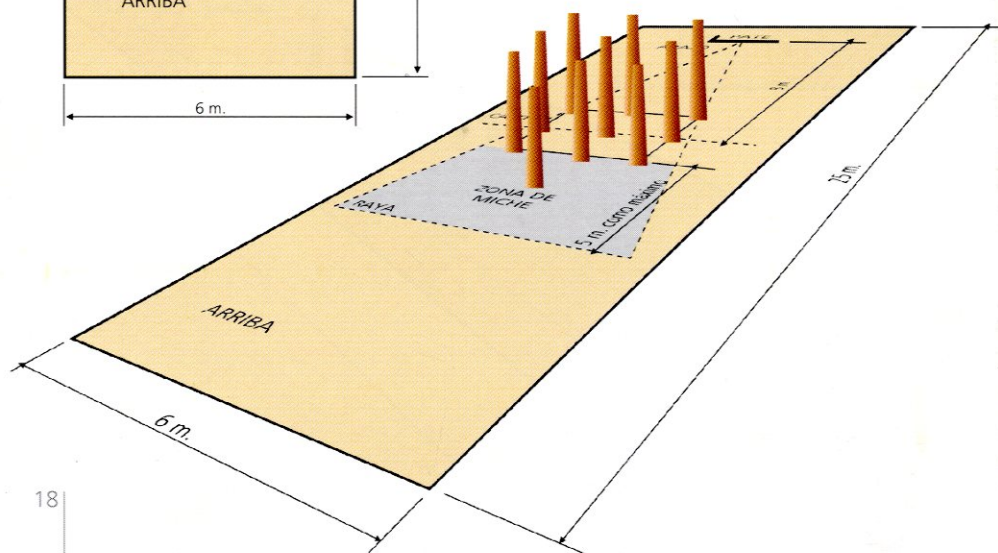
CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA DEL PATE AL BOLO CENTRAL	DIÁMETRO DE LA BOLA	PESO DE LA BOLA
ESCOLARES	Hasta 14 años	Arriba: 7 metros Abajo: 6 metros	25 cm.	Variable
JUVENIL	Hasta 18 años	Arriba: 8 metros Abajo: 7 metros	30 cm.	Variable
SENIOR	A partir de 18 años	Arriba: 10 metros Abajo: 9 metros	33 cm.	Variable

BOLO LLANO BOLO PALENTINO





BOLO LLANO "B"



nuestros
juegos populares 1981 - 2006

BOLOS FEMENINOS





Aprendiendo el juego con Margarita Estébanez

BOLOS FEMENINOS

1.- INTRODUCCIÓN

Los bolos femeninos han constituido la puerta de entrada de la mujer palentina al programa de Juegos Populares y Autóctonos.

Este hecho se produce en el año 1980, momento hasta el cual sólo participaban en el Campeonato interpueblos los hombres, si bien podemos señalar una zona comprendida al sur del Camino de Santiago a su paso por nuestra provincia, en la cual aunque las mujeres jugaban a los bolos desde tiempo inmemorial, no se habían decidido a hacerlo en competición.

Existen varios estilos y modalidades, con diferente número de bolos y tamaños, destacando el de Becerril de Campos, el de Nogal de las Huertas, el de Itero de la Vega y el de Villahán, siendo éste último el que se ha impuesto como más acertado en la competición provincial, y cuyas normas reflejamos a continuación.

En la actualidad, es una de las modalidades de mayor aceptación en nuestra provincia, pues cada año suelen participar en los Campeonatos Provinciales alrededor de 100 equipos de unas 50 localidades palentinas.

2.- EL CAMPO DE JUEGO

El juego de Bolos, practicado por las mujeres, se desarrollará en una boleara, cuyas medidas mínimas serán de 25 x 6 m. o en cualquier lugar adecuado siempre que sea de tierra.

En cualquier caso deberá estar marcada la caja o castro, donde se colocarán los bolos en número de cinco, cuatro exteriores que se colocarán en los vértices del cuadrado que se forma, y cuyo lado será de unos 55 cm. aproximadamente, y el 5º bolo, el del centro, que se coloca en el punto de corte de las diagonales del cuadrado formado por los cuatro anteriores.

A un paso hacia atrás del bolo del centro, se trazará una línea de tiro llamada también línea del castro, desde la cual se lanzará la bola hacia el cura. A 11 pasos del bolo centro, estará colocado el "cura", es decir, otro bolo que constituye el objetivo fundamental del juego, y que estará situado frente al bolo central sobre una línea paralela al castro, llamada línea del cura. Donde está pinado el cura, se traza otra línea de tiro, llamada de embirle, y que formará un ángulo aproximado de 30 grados con respecto a la línea del cura. A un paso de este bolo hacia la derecha (mirando al castro), y sobre la línea del embirle se señalará una marca transversal y una segunda a tres pasos. Entre estas marcas se colocarán las jugadoras para lanzar hacia el castro.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LOS BOLOS. Serán en número de 6, con una longitud de 60 cm. cada uno, salvo el cura que deberá ser de unos 65 cm. de longitud. Todos ellos tendrán una base de apoyo circular de 6 cm. de diámetro aproximadamente.

LAS BOLAS. Serán esféricas con una circunferencia de 50 a 60 cm.

Tanto los bolos como las bolas del juego, serán de madera, a ser posible de olmo, encina, haya, etc., las cuales se caracterizan por su dureza, lo que permitirá una mayor duración de los materiales.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 2 jugadoras, y dispondrá de la posibilidad de contar con una suplente.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego las 2 jugadoras a la hora de comienzo.

Durante la celebración de la partida se podrá efectuar 1 cambio de jugadoras, sin posibilidad de ningún otro, de manera que una jugadora sustituida no podrá reintegrarse al juego.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- SISTEMA DE JUEGO

Se establece un orden de tirada de las parejas, lanzando sólo una de las jugadoras de cada equipo desde la línea de embirle hacia el castro. La jugadora que obtenga más puntos será, junto con su pareja, la que comience el juego y a continuación las demás por orden de puntuación.

Si hay empates se desharán éstos lanzando nuevamente desde el embirle y solamente las jugadoras empatadas a igual puntuación, hasta deshacer la igualdad.

La primera pareja clasificada en el embirle comenzará a lanzar desde la línea del castro. La primera jugadora de la pareja lanzará su bola tratando de derribar el bolo central y el cura. Si en el castro cae algún bolo además de cuatro solo se contabiliza este.

A continuación lanzarán desde la línea del embirle hacia el castro derribando el mayor número de bolos posibles y siempre teniendo en cuenta que no se vayan a pasar de 60 puntos derribando todos los bolos del castro. Se anotarán los puntos sumados de los cuatro lanzamientos de la primera pareja.



Partida de bolos femeninos, Baños de Cerrato



18 Julio 1992. Bolo femenino en Perales

La pareja que va a lanzar en segundo lugar levantará las bolas que la primera pareja derribe en cada lanzamiento y así sucesivamente hasta que tire la última pareja y será la primera quien pine las bolas.

En los lanzamientos desde la línea del castro, el bolo del centro vale cuatro puntos y el "cura" vale ocho puntos, pero si derribado el "cura" no se hubiese derribado el del centro, no es válido aquél y la puntuación será cero puntos, siendo necesario por tanto derribar el del centro y el "cura" para sumar doce puntos. Si derribamos el bolo del centro y no el "cura" serán cuatro puntos.

En los lanzamientos desde la línea de embirle, los bolos exteriores valen dos puntos cada uno y el del centro vale cuatro puntos.

Las partidas se jugarán a cinco Juegos. Cada juego lo ganará la pareja que primero alcance 60 puntos justos, no debiendo pasarse de este límite, ya que el equipo que se pase dejará de tirar en ese momento, y se incorporará de nuevo con 30 puntos, una vez le llegue de nuevo su turno.

Se llama bola finca o cinca, la que no pasa la línea del cura. Si una bola se queda sin pasar la línea del cura, o sobre ella, no cuenta el bolo derribado, y no puede tirar hasta la siguiente jugada, a no ser que su compañera tire el

cura o lo haya tirado. En ese caso puede lanzar también de vuelta.

La bola se lanzará con una sola mano. En el momento de producirse el lanzamiento, los pies de la jugadora no pueden pisar ni sobrepasar las líneas de tiro.

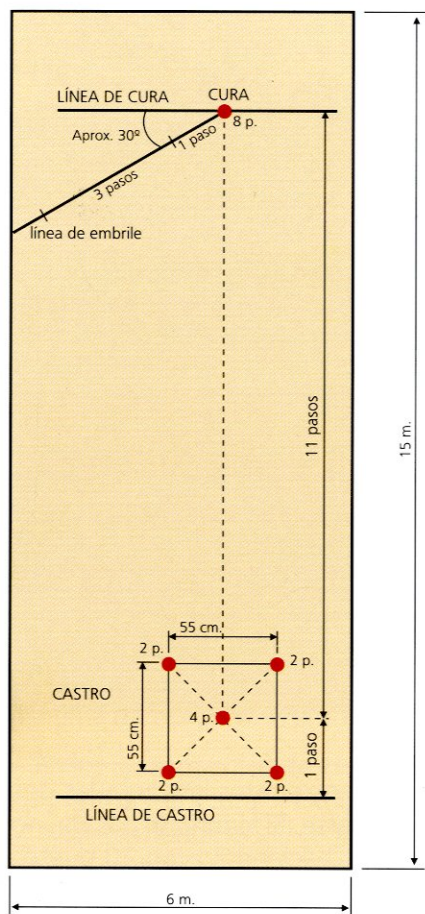
Cuando una pareja se queda a falta de 10 puntos, las dos jugadoras están obligadas a tirar desde la línea del castro, procurando no derribar el cura; luego tiran desde la línea de embirle a conseguir los puntos que restan hasta los 60.

El equipo que se queda a falta de 14 o 16 puntos, si la primera jugadora tira el cura, es decir si saca 12 puntos, los que resten los sacará la compañera desde el embirle. La que derribó el cura no tira.

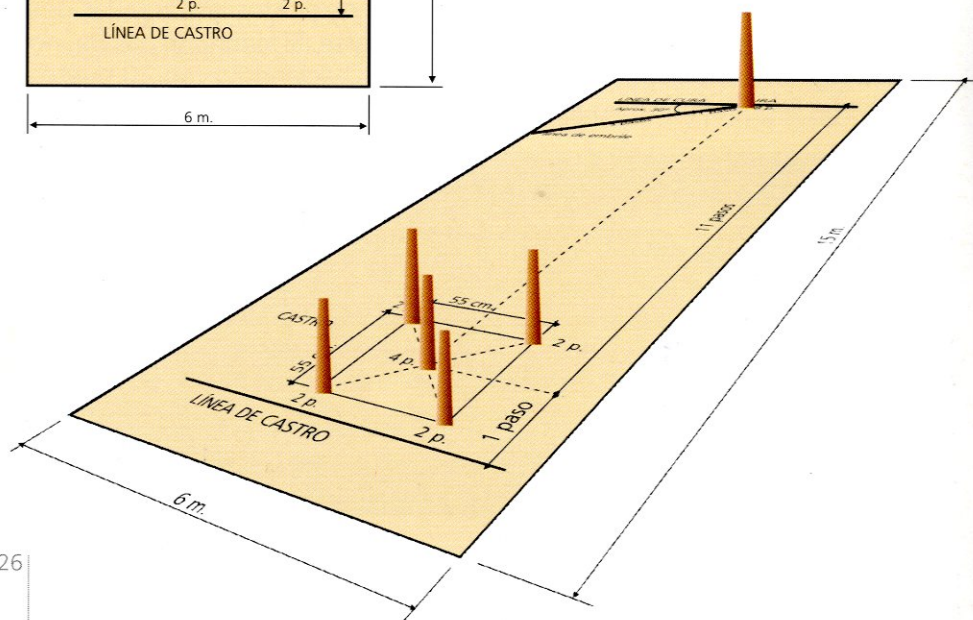
Si un equipo se queda a falta de 8, 6 ó menos puntos lanzarán las dos jugadoras desde el embirle, procurando no pasarse. Si alguna se pasara, no tendrá derecho el equipo a continuar jugando, haciéndolo con 30 puntos cuando las llegue el turno siguiente.



CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	CIRCUNFERENCIA DE LA BOLA	PESO DE LA BOLA
ESCOLARES	Hasta 14 años	11 pasos	50 cm.	Variable
JUVENIL	Hasta 18 años	11 pasos	60 cm.	Variable
MUJERES	A partir de 18 años	11 pasos	60 cm.	Variable



BOLOS FEMENINOS



n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

CHANA O MORRILLO



CHANA O MORRILLO

1.- INTRODUCCIÓN

Hablar de Chana o Morrillo es referirse a una de las actividades más lúdicas de los pueblos palentinos, desde los tiempos en los que a nuestros mayores les alcanza la memoria, recuerdan que siempre han conocido su práctica y que sus antepasados también sabían de este juego de los cuernos y de la piedra, juego de fuerza, de puntería, de habilidad que se practicaba sobre todo en el estío, en los caminos de las bodegas, en las eras, en las plazas, en las fiestas apostando la merienda o el jarro de vino. En nuestra provincia, en los últimos 25 años, eran muchos los pueblos en los que aún se practicaba este juego, pero conocidos a nivel de competición destacan: Naveros, Villalcazar de Sirga, Baltanás, Astudillo, Amayuelas, Grijota, Támara, Páramo de Boedo, Calahorra de Boedo, Alar del Rey, San Quirce de R.P., La Serna, Ventosa, Población, Frómista, Husillos y Palencia.

En el año 1987, en la localidad de Guardo, se alcanzó un acuerdo entre los participantes por el que se resolvieron las diferencias entre ambos juegos, pasando a partir de entonces a refundir las normas que separaban estos dos juegos en una única modalidad, especialmente en lo que se refiere a distancia y forma de lanzamiento.



Campeonato Inter-Diputaciones. 18 Octubre 1992
Plaza de Los Olmos, Baltanás

2.- CAMPO DE JUEGO

Será un rectángulo de 30 x 6 metros aproximadamente, aunque en realidad se juega en cualquier campo de tierra o hierba, llano y libre de obstáculos, sin inclinaciones y en todo caso siempre dispondrá de un espacio de seguridad para los espectadores.

A 18 metros de distancia, sobre las líneas de fondo y tiro, respectivamente, estarán señalizados dos puntos sobre los que se pinarán los cuernos y dispondrán de suficiente tierra o arena que facilite la colocación erguida de éstos, cuando son derribados.

3.- LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

EL MARRO O MORRILLO

Se trata de piedras trabajadas de forma cilíndrica y un poco abombadas en el centro, que suelen llevar una "llave" para apoyar el pulgar, y para sujetar y equilibrar mejor el morrillo.

Sus dimensiones son muy variables tirando cada jugador con el tamaño y el peso que mejor se adapte a su fuerza y resistencia.

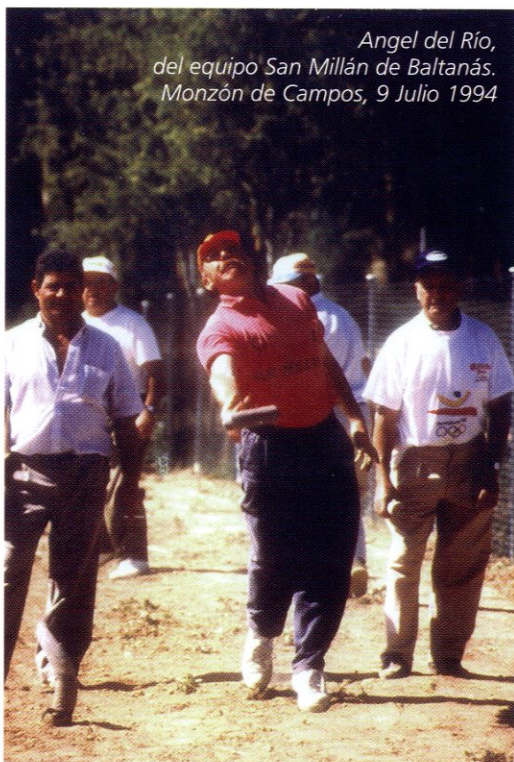
El tamaño medio de un Morrillo viene a ser de unos 20 cm. de longitud, de 6 cm. de diámetro y entre 1 Kg. y 1,5 Kg. de peso aproximadamente.

En la actualidad se admite también el uso por los jugadores de morrillos de metal.

EL CUERNO

Los cuernos son astas de toro, buey o vacuno, que sean consistentes, grandes y retorcidos, que "hacen más juego".

Durante la partida, se utilizarán, siempre que sea posible,



*Angel del Río,
del equipo San Millán de Baltanás.
Monzón de Campos, 9 Julio 1994*



*Grupo de Astuñillo en competición en la Plaza de Toros de Herrera de Pisuerga
7 de Julio de 1985*

una pareja del mismo animal, por simetría, tamaño y compensación, pudiendo sustituirse por cambas de arado en aquellos pueblos en los que la ganadería no exista.

Originariamente se jugaba a un solo cuerno, hoy en día se juega a dos, colocados a 18 m. uno de otro, con las puntas mirando al exterior del campo.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Un equipo de Chana o Morrillo, estará compuesto por tres jugadores y dos suplentes. Durante la celebración de la partida se podrán efectuar 2 cambios de jugadores por los suplentes, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego. El orden de tirada se sorteará al principio, lanzando los jugadores de uno y otro equipo alternativamente por riguroso turno. El primer jugador que consiga golpear al cuerno en cada tirada, "ganará la mano", variando por tanto el orden de tirada durante el desarrollo de la partida.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les

distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- EL DESARROLLO DEL JUEGO

Las partidas se jugarán a 2 juegos de 21 puntos, ganando cada juego el equipo que antes consiga llegar a 21, finalizando entonces el juego, aunque todos los jugadores no hayan efectuado el mismo número de lanzamientos.

Se adjudicarán 2 puntos al vencedor, 1 punto para cada equipo en caso de empate (es decir, cuando cada equipo haya conseguido 1 juego), y 0 al equipo que no consiga ningún juego.

Para conseguir punto es necesario impactar en el cuerno de forma directa, es decir sin que el morrillo haya tocado con anterioridad el suelo. También se consigue punto cuando se impacta en el cuerno de forma ligera pero fehaciente y éste no es derribado.

Al efectuar el lanzamiento, el jugador no podrá pisar ni rebasar la línea dispuesta para el mismo, salvo que por efecto de la inercia y después de haber soltado el morrillo, la sobrepase, no siendo entonces considerado como falta.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 2 jugadores a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán los puntos conseguidos a los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

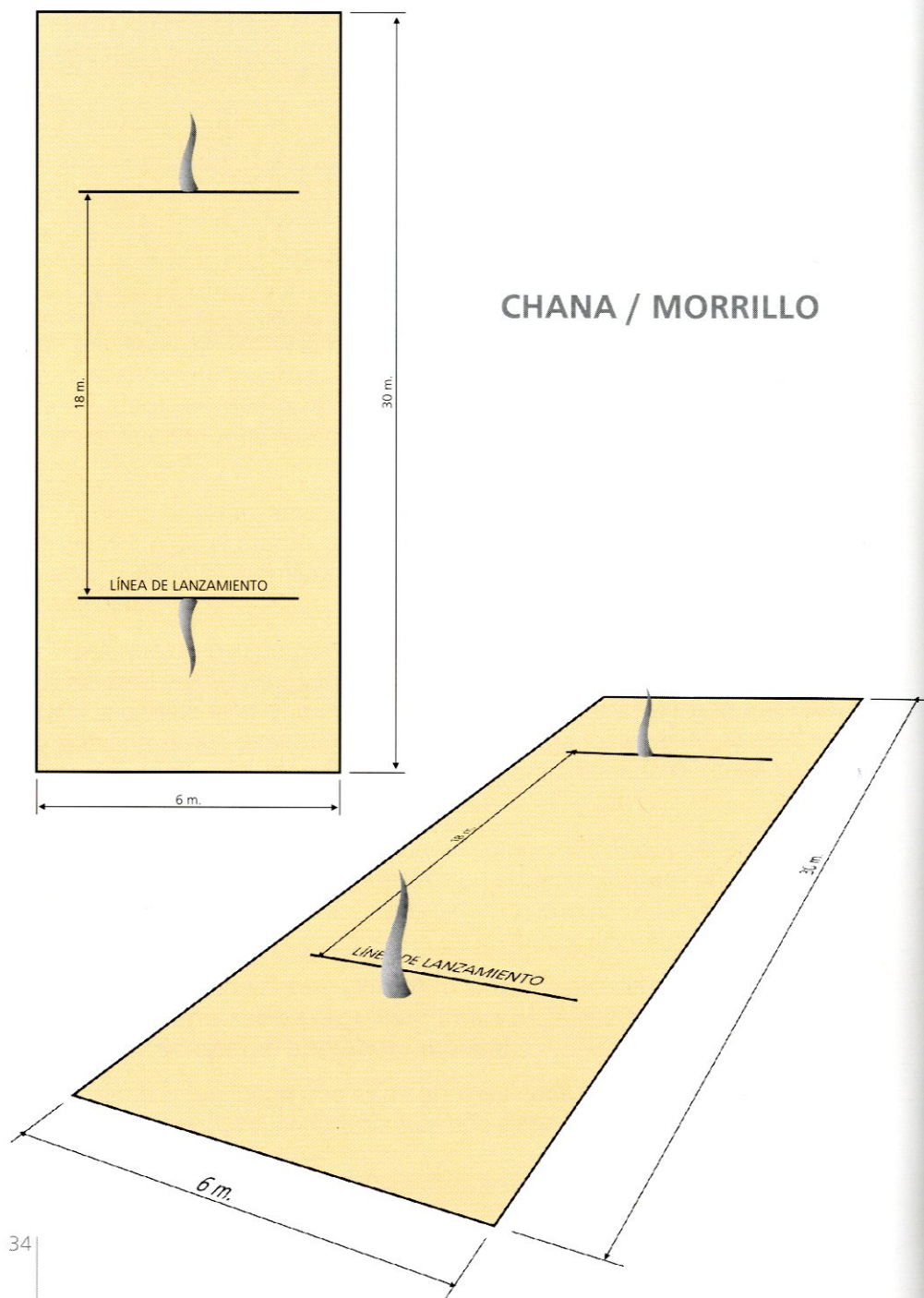
Al existir jugadas dudosas, actuarán como árbitros dos personas de confianza de los equipos contendientes, con experiencia, que conocen el juego y que llamamos "ahitadores". Ellos pinan los cuernos cuando caen, y en su caso dan por válidas las jugadas, siendo los únicos responsables.

Hay que distinguir entre CHANA, o lanzamiento del morrillo con los dos pies quietos en el suelo a la misma altura, y MORRILLO, cuando se lanza con uno o varios pasos de carrera para impulsar.

Es también un juego que exige gran concentración, estar mentalizado y encontrarse el sitio cuando se va a campo ajeno.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	LONGITUD DEL MORRILLO	DIÁMETRO DEL MORRILLO	PESO (Variable)
ESCOLARES	Hasta 14 años	12 metros	20 cm.	6 cm.	400 gr.
JUVENIL	Hasta 18 años	16 metros	20 cm.	6 cm.	800 gr.
HOMBRES	A partir de 18 años	18 metros	20 cm.	6 cm.	1000-1500 gr.

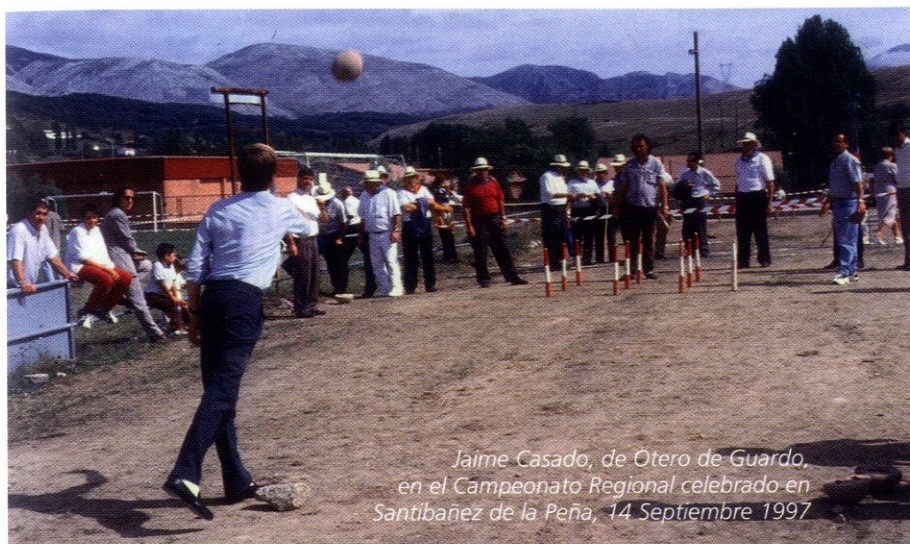
CHANA / MORRILLO



nuestros
juegos populares 1981 - 2006

MEDIA BOLA





MEDIA BOLA

1.- INTRODUCCIÓN

El juego de la Media Bola, llamado también Bolo Leonés, modalidad del “ahorcado”, toma su nombre precisamente por utilizar bolas semiesféricas o bolas partidas por la mitad, rebajadas en su borde.

En la provincia de Palencia, se tiene conocimiento de este juego desde antiguo, sobre todo en la zona limítrofe con la provincia de León, habiéndose practicado por hombres solamente, en localidades de la montaña palentina, como Fresno del Río, Guardo, Velilla del Río Carrión, Otero de Guardo, Valcobero, Cardaño de Abajo, Cardaño de Arriba, Camporredondo y Alba de los Cardaños.

2.- EL CAMPO DE JUEGO

El juego de la Media Bola, en la modalidad del “ahorcado”, practicado por los hombres, se desarrollará en una bolera, cuyas medidas mínimas serán de 15 x 6 m. o en cualquier lugar adecuado siempre que sea de tierra. En todo caso habrá que adaptarse a las boleras existentes en las localidades donde se celebren los encuentros. Es conveniente la existencia de un espacio de seguridad para los espectadores, ya que el impacto de los bolos en el birle, podría causar lesiones a aquellos.

En cualquier caso deberá estar marcada la caja o castro, de 1,60 x 1,60 m., donde se colocarán los bolos en número de 10, con una separación de 0,80 m. entre ellos, excepto el llamado cuatro o miche, que estará situado a los costados derecho o izquierdo, a la distancia de la longitud de un bolo.

Desde el bolo de la cinca hasta el miche, se marcará una línea recta que podremos denominar "raya del once", y que sirve para establecer el límite que deberá sobrepasar una bola válida para conseguir el ahorcado.

Por otra parte, se denomina raya complementaria la que une el miche con el bolo de la tercera fila de su mano.

Asimismo deberán colocarse bases de un diámetro de 8 cm., a ras de suelo, para que puedan pinarse correctamente los bolos.

El pate o zona de lanzamiento se señalará en línea recta con la calle del medio a 10 metros del bolo del centro.

La señalización del pate se efectuará clavando en el suelo una escuadra de madera o hierro, en ángulo recto, que sobresalga aproximadamente 3 cm. del nivel, no pudiendo sacar el pie del pate, en el momento de lanzar.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LOS BOLOS

El número de bolos será de 10, contruídos en madera de chopo, haya o cualquier otra madera que abunde en el lugar, de forma troncocónica.

Nueve bolos colocados en la caja o castro a una distancia de 0,80 m. entre ellos, siendo su longitud de 60 cm.

Un bolo denominado cuatro o miche, de la misma longitud, colocándose éste al costado derecho o izquierdo. Para distinguirlo del resto de bolos éste irá pintado de un color llamativo en la mitad superior.



El diámetro de los bolos no podrá exceder de 6 cm. en la base.

LAS BOLAS

Serán semiesféricas, con llave, rebajadas en su borde, participando cada jugador con las suyas, aunque el equipo local tendrá que poner sus propias bolas a disposición del contrario. El diámetro de la bola tendrá una longitud aproximada de 20 cm.

La llave está formada por una hendidura labrada en la parte plana de la bola, en forma de media luna, que sirve para introducir los dedos de la mano, excepto el pulgar, que se situará en la parte rebajada del borde.

Las bolas también serán de madera, a ser posible de olmo, chopo, roble, haya, etc., las cuales se caracterizan por su dureza. Su peso es muy variable, dependiendo de cada jugador y de la madera utilizada, oscilando entre 1,5 y 3 Kg. aproximadamente.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 5 jugadores, y dispondrá de la posibilidad de contar con dos suplentes.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 4 jugadores a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán en el Acta los puntos conseguidos por los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

Durante la celebración de la partida se podrán efectuar 2 cambios de jugadores, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- SISTEMA DE JUEGO

Para comenzar la partida se sorteará el orden, para ver qué equipo comienza a lanzar, pinando el cuatro o miche los contrarios, al lado que prefieran.



Para efectuar el lanzamiento, el jugador, mantendrá uno de los pies fijo en el pate, permitiéndose dar un paso con la otra pierna en la dirección que se estime conveniente.

Todos los bolos valen 1 punto, excepto el del centro, que derribado solo, vale dos puntos, no contabilizándose aquellos que no sean derribados, aunque sean tocados o desplazados de su asiento.

Se considerará válida cualquier bola que entre en caja, total o parcialmente, salvo en el caso de que entre después de haber rebasado la tercera fila de bolos, en cuyo caso se considerará nula.

También se considerará nula, toda bola que al ser tirada, derribe el bolo denominado de la cinca (el que está más próximo al miche) sin haber entrado antes en caja, aunque toque antes algún bolo de la primera fila sin derribarlo. Asimismo será nula la bola que penetre en el castro por el lado del bolo de la cinca una vez rebasado el mismo.

La jugada objetivo del juego es lograr "el ahorcado", en cuyo caso el jugador que lo consiga se anotará 10 puntos.

¿ Cuándo se dice que la bola ha ahorcado ?

Cualquier bola que entrando en castro, sin sobrepasar o tocar la raya complementaria, supere la raya del once o derribe el miche, se le contarán 10 bolos además de los que haya derribado antes de llegar. En este caso se dice que la bola ha ahorcado.

También se dice que ha ahorcado, cuando haciendo la bola el recorrido en las mismas condiciones que antes, derriba el bolo de la cinco, en este caso la puntuación será de 11 puntos más los bolos derribados en su trayectoria.

Asimismo se dirá que ha ahorcado, y se contabilizarán los 4 puntos del miche, cuando éste sea derribado como consecuencia del impacto de otro bolo derribado a su vez por la bola en juego.

No será válido el ahorcado, si la bola antes de derribar el cuatro, derriba el bolo donde comienza la raya complementaria.

Si una bola entra en caja, derriba bolos y no ahorca, pero alguno de los bolos derriba el cuatro, se computarán los bolos derribados más cuatro. El cuatro o miche derribado con otros bolos vale 4 puntos, mientras que no puntúa si se tira solo.

Las bolas que una vez en reposo permanezcan dentro del castro o muy próximas a él, tendrán que ser retiradas y señalizado el punto donde queda-





"El Birle", una interesante jugada en la Media Bola

ron para posteriormente birlar desde el mismo, esto se hace para evitar que las bolas lanzadas por otros jugadores se vean alteradas en su trayectoria por las bolas ya jugadas.

Toda bola válida tendrá que birlar desde el sitio donde paró y podrá ser lanzada con una o con las dos manos.

Ningún jugador, al birlar, podrá apoyarse en los bolos, ni posar las manos o rodillas en el suelo; en estos casos se anularán los bolos conseguidos en el birle.

Al birlar, el jugador deberá tener uno de los dos pies en el punto donde quedó la bola anteriormente y si las condiciones se lo permiten tratará de derribar el cuatro y 2 bolos más sin soltar la bola, y otros bolos soltándola. Todo ello tendrá que ejecutarse en un solo movimiento sin paradas. Si la posición del jugador no fuera favorable, éste podrá decidir birlar como crea más conveniente.

Si golpea 2 bolos sin soltar la bola, se le contarán los 2 bolos más los que éstos derriben, más 1 por no soltar la bola. Si suelta la bola, sólo se contarán los bolos derribados.

La competición llegará a su término después de jugadas 4 partidas de 3 juegos ganados, teniendo en cuenta que el reparto de puntos será de 2 al ganador, 0 al perdedor y 1 para cada equipo en caso de empate.

Si se diera el caso en un juego, de que ninguno de los dos equipos consiguiera cerrar a 50 bolos, se procederá a efectuar una segunda tirada, que se acumulará a los puntos conseguidos en el juego que no se cerró, ganando entonces el equipo que contabilice el mayor número de bolos.

Si se produjera un empate a puntos en cualquier juego, habiendo superado el límite de 50 bolos, será necesario desempatar celebrando un nuevo juego, tirando en el mismo orden que en el anterior.

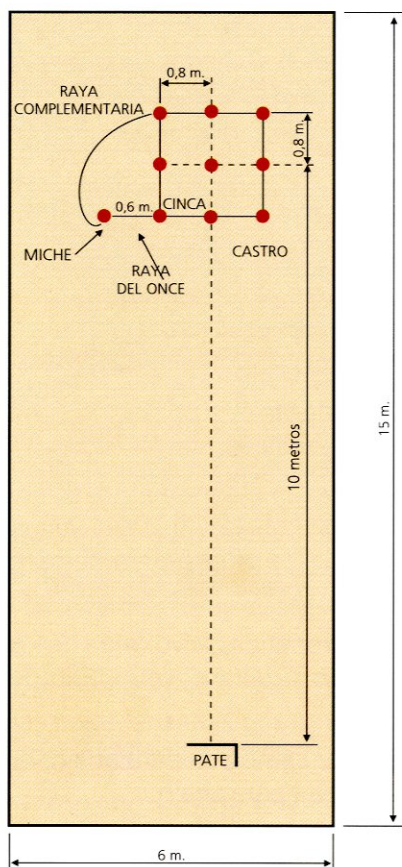
En cualquier caso, en cada juego de una partida lanzará primero el equipo que haya ganado el juego anterior.

Los bolos serán pinados por el equipo que lanza en ese momento, estando previsto que cualquier jugador antes de lanzar la bola, pueda indicar al pinador que efectúe alguna corrección, dentro de los límites, pero siempre sin sacar el bolo de la base.

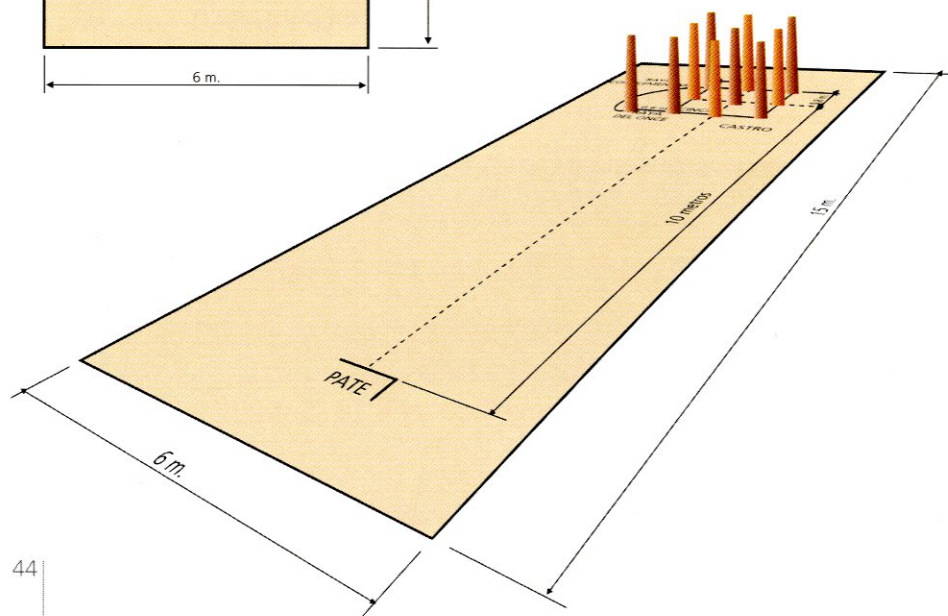
Toda bola que haya sido lanzada no podrá ser repetida, salvo caída de los bolos por el viento o inclemencias del tiempo, o si faltase algún bolo de pinar.

La bola que se lance hacia arriba, no podrá ser cambiada para abajo, es decir tendrá que tirar con la misma bola para arriba y para abajo.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	DIÁMETRO	PESO
ESCOLARES	Hasta 14 años	Arriba: 6 metros	15 cm.	Variable
JUVENIL	Hasta 18 años	Arriba: 8 metros	20 cm.	Variable
SENIOR	A partir de 18 años	Arriba: 10 metros	20 cm.	Variable 1,5 - 3 kg.



MEDIA BOLA



n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

MONTERILLA





Jerónimo Amor, "maestro" de monterilla

MONTERILLA

1.- INTRODUCCIÓN

He aquí un juego que podemos denominar autóctono palentino, ya que no se ha encontrado documentado en ningún otro lugar más que en esta provincia.

Posee una característica propia y exclusiva: era practicado únicamente por pastores. No es de extrañar si tenemos en cuenta que los elementos del juego son parte de su trabajo y de su indumentaria: la cachava y la montera, hoy sustituida por la boina. Posiblemente fue el hastío que suponía a los pastores tener que pasar toda una jornada de trabajo vigilando a los rebaños, lo que hizo que un día naciera este juego propio de una época en la que el pastoreo estaba en auge, y en que la ganadería era una forma de vida muy común entre las gentes de nuestra provincia.

Según nos cuenta Jerónimo Amor de Amayuelas de Abajo, cuando los pastores coincidían en los límites de las suertes, en las cabañas o en los corrales se hacían partidas y se jugaban el vino, el almuerzo o un buen perro, y a veces hasta las cercas de las ovejas. También en las fiestas de los pueblos o jornadas motivadas por las tareas propias de su labor, como el esquileo, era muy corriente celebrar concursos de monterilla, adquiriendo gran fama en la provincia los de Amayuelas o San Cebrián de Campos, donde aún se conservan.

En la provincia de Valladolid existe un juego parecido que se llama la Cercana, que se juega con palos y leguis en lugar de montera.

2.- CAMPO DE JUEGO

El terreno de juego será llano, uniforme y horizontal, de tierra apisonada, batida y sin obstáculos que pudieran desviar el normal desplazamiento de las cachavas. No se permitirá el desarrollo de campeonatos en pistas de asfalto, cemento o que tengan guijarros que desvíen de forma ostensible la trayectoria de las cachavas, aunque en realidad se juega en cualquier camino o era, campo de tierra o hierba, llano y libre de obstáculos, sin inclinaciones y en todo caso siempre dispondrá de un espacio de seguridad para los espectadores.

Tendrá unas dimensiones aproximadas de 30 x 6 metros.

3.- LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

LA CACHAVA

Es el elemento a lanzar. Cada jugador en función de sus características personales (envergadura, edad, fuerza, resistencia, etc.), confeccionará su propia cachava de madera, para efectuar el mejor lanzamiento posible. Queda a criterio de cada jugador la longitud, peso y tipo de madera a emplear siempre que tenga la forma tradicional de la cachava.

LAS BOINAS

Si bien en el origen del juego se utilizaban monteras por ser parte de la indumentaria del pastor, en la actualidad esta prenda de vestir ha desaparecido, y ha sido sustituida por la boina, de uso común entre los hombres en el medio rural.

Serán 2, de color negro, bien visibles y estarán colocadas sobre el suelo a una distancia de 21 metros una de otra.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

El equipo de Monterilla, estará compuesto por tres jugadores y dos suplentes, durante la celebración de la partida se podrán efectuar 2 cambios de jugadores por los suplentes, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego. El orden de tirada se sorteará al principio, lanzando los jugadores de uno y otro equipo alternativamente por riguroso turno.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- EL DESARROLLO DEL JUEGO

Sorteada "la mano" con una moneda, comienza el primer jugador desde la línea de lanzamiento, tirando a continuación el primer jugador del otro equipo, y así sucesivamente, de forma alternativa, hasta que lo hayan hecho todos los demás, ganando "la mano" en cada tirada el equipo que consiga el punto. Se dice que se consigue "monterilla", cuando alguna cachava cae encima de la boina, es decir, "monta", valiendo entonces la jugada 2 puntos, mientras que si no se hace monterilla, se concederá un punto para el más próximo, midiéndose la distancia a la boina desde el punto de la cachava que más se acerque a la misma.

Pudiera darse la circunstancia de que varias cachavas monten, otorgándose entonces 2 puntos para los que lo consigan, siempre que haya contacto físico de cada cachava con la boina.

En el caso de que la boina sea desplazada de su lugar de ubicación como consecuencia del lanzamiento de una cachava, se considerará perfecta-



*San Cebrián de
Campos, Amayuelas,
Calzada y
Loma de Castrejón
unidos por la
Monterilla.
Guardo, 22 Julio 1990*



mente válida la nueva ubicación de ésta. Conseguido el punto, la boina volverá a colocarse sobre su lugar de origen.

También será considerado válido el hecho de que un jugador con su lanzamiento desplace a otras cachavas que estuvieran ya sobre el terreno de juego.

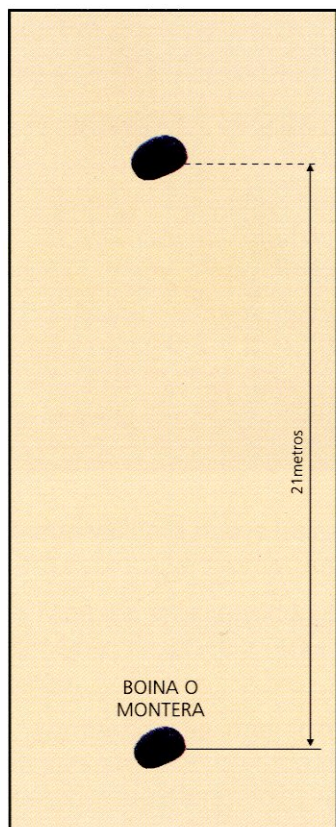
Las partidas se jugarán a 2 juegos de 21 puntos, ganando cada juego el equipo que antes consiga llegar a 21, finalizando entonces el juego, aunque todos los jugadores no hayan efectuado el mismo número de lanzamientos.

Se adjudicarán 2 puntos al vencedor, 1 punto para cada equipo en caso de empate (es decir, cuando cada equipo haya conseguido 1 juego), y 0 al equipo que no consiga ningún juego.

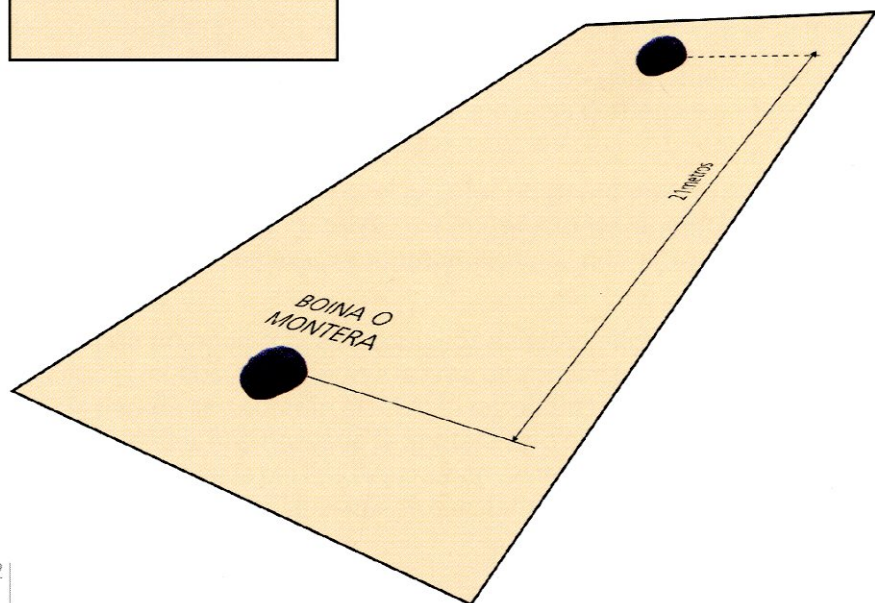
Al efectuar el lanzamiento, el jugador no podrá pisar ni rebasar la línea dispuesta para el mismo, salvo que por efecto de la inercia y después de haber soltado la cachava, la sobrepase, no siendo entonces considerado como falta.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 2 jugadores a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán en el Acta los puntos conseguidos por los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	LONGITUD	PESO
ESCOLARES	Hasta 14 años	15 metros	Variable	Variable
JUVENIL	Hasta 18 años	18 metros	Variable	Variable
HOMBRES	A partir de 18 años	21 metros	Variable	Variable
MUJERES	A partir de 18 años	18 metros	Variable	Variable



MONTERILLA



n u e s t r o s
juegos populares 1981 - 2006

PETANCA





Salinas de Pisuegra, 23 Julio 1989

LA PETANCA

1.- INTRODUCCIÓN

El juego de la Petanca, a pesar de no estar considerado como uno de nuestros típicos juegos populares, ha sido incluido dentro de este programa por los enormes beneficios que ofrece a las personas mayores de ambos sexos, a quienes va dirigido, aunque es perfectamente válido para cualquier edad, por la necesidad de luchar contra el sedentarismo que suele acompañar a los mayores.

Se trata de un juego perfectamente reglamentado, pues existen Organismos y competiciones a nivel nacional, aunque en nuestra provincia, se tiene conocimiento de este juego desde antiguo, sobre todo en la zona norte, en las localidades de Castrejón de la Peña, Cervera de Pisuegra, Arbejal, Calahorra de Boedo y Palencia capital, donde se juega en las Huertas del Obispo, en la Bolera Virgen del Brezo y en la Bolera de Jardinillos.

2.- EL CAMPO DE JUEGO

El juego de la Petanca, practicado por hombres o mujeres, se desarrollará en una pista rectangular, cuyas medidas mínimas serán de 12 x 3 m. o en cualquier lugar adecuado siempre que sea de tierra, manteniendo las medi-

das proporcionalmente a estas. Estará debidamente señalizado con pintura de cal o similar, o bien con una cuerda fijada al terreno con unas puntas.

En lo posible el terreno no tendrá desniveles ni piedras que impidan el normal deslizamiento de las bolas, procurando que el firme sea de arena compactada, o pista de ceniza.

Dentro del campo estarán marcados 2 círculos de 35 a 50 cm. de diámetro, a una distancia mínima de 1 m. de cualquier límite, al punto más cercano de la circunferencia, donde colocará el jugador ambos pies en el momento del lanzamiento del boliche o de las bolas.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LAS BOLAS

Aparte de la cuerda y las puntas que sirven para señalizar el terreno, lo fundamental de este juego son las bolas, el boliche y una cinta métrica.

Las Bolas serán esféricas y metálicas, de un diámetro comprendido entre 7 y 8 cm., siendo su peso de 650 a 800 gr. Éstas llevarán un rayado que las distinguirá en la medida de lo posible de las bolas del resto de participantes.



*Equipo de Palencia en la Final de Barruelo de Santullán
14 Julio 1991*



*Equipo masculino de Castrejón de la Peña en
Aguilar de Campoo. 9 Julio 1995*

EL BOLICHE

Será una pieza esférica, de madera y su diámetro estará comprendido entre 25 y 35 mm., y estará pintado de cualquier color que le haga bien visible en el terreno de juego.

Para dilucidar qué bola es la más próxima al boliche, en caso de que a simple vista y debido a la escasa diferencia, no se pueda apreciar con certeza, se utilizará una cinta métrica.

También es recomendable el uso de un paño para poder limpiar las bolas de polvo o tierra, así como se permite el uso de un imán para recoger las bolas una vez finalizada la jugada.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

A la Petanca se puede jugar por parejas, tríos o individualmente. Adoptado el sistema de "parejas" como mayoritario en el ámbito provincial, cada equipo estará integrado por 2 jugadores, y dispondrá de la posibilidad de contar con un suplente. Cada jugador utilizará 3 bolas para sus lanzamientos.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego los dos jugadores a la hora de comienzo.

Durante la celebración de la partida se podrá efectuar 1 cambio, de mane-

ra que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego hasta finalizada la partida.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- SISTEMA DE JUEGO

Para comenzar la partida se sorteará el orden, para ver qué equipo empieza a lanzar el boliche.

El jugador, para lanzar, deberá situarse con los dos pies dentro del círculo marcado al efecto, teniendo en cuenta que el boliche deberá caer entre 6 y 10 metros de distancia. De no darse esta circunstancia el jugador podrá repetir el lanzamiento del boliche.

También está permitido que sea el segundo jugador el que tire la primera bola, habiendo lanzado con anterioridad el boliche su compañero.

El juego consiste en dejar las bolas propias más próximas al boliche que las del contrario, siendo válido empujar o impactar con nuestras bolas a las del contrario o al boliche.

Se procederá de la forma siguiente: Después de lanzada la primera bola le toca el turno a un jugador del equipo contrario, comprobándose cuál de las dos, es la bola más arrimada al boliche. El equipo que vaya en desventaja tendrá que lanzar todas sus bolas o las que sean necesarias hasta conseguir una bola más cercana que las contrarias y así sucesivamente hasta agotar todas las bolas.

Cada bola del mismo equipo que quede más arrimada al boliche sumará 1 punto.

Después de finalizada la primera jugada, será el equipo que consiguió el punto (o puntos) el encargado de lanzar el boliche y la primera bola.

Será nula toda bola que salga de los límites del terreno de juego, no considerándose tampoco a efectos de puntuación, las bolas que hayan sido tocadas por algún jugador o espectador.

Asimismo si el boliche sale de los límites del campo, la jugada es nula si a ambos equipos les quedan bolas por jugar, o no le quedan bolas a ningún

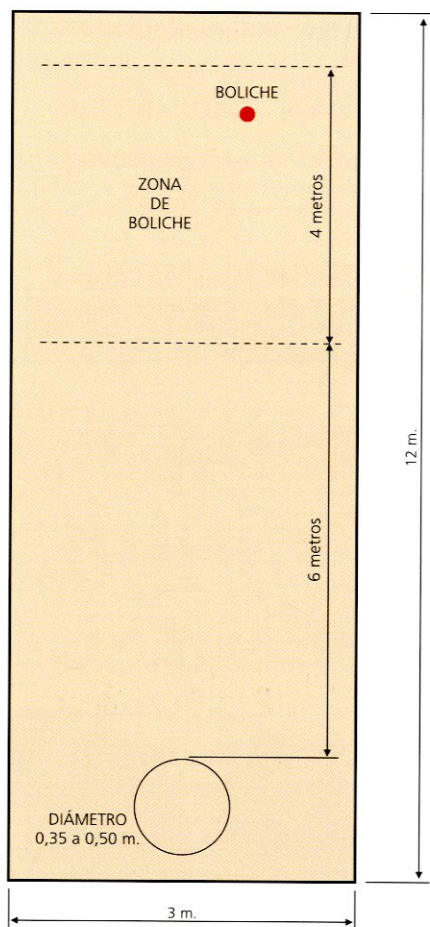
jugador. Si solamente le quedan bolas por jugar a un equipo, éste se anotará tantos puntos como bolas le queden por jugar.

Las bolas podrán ser lanzadas rodando o por el aire.

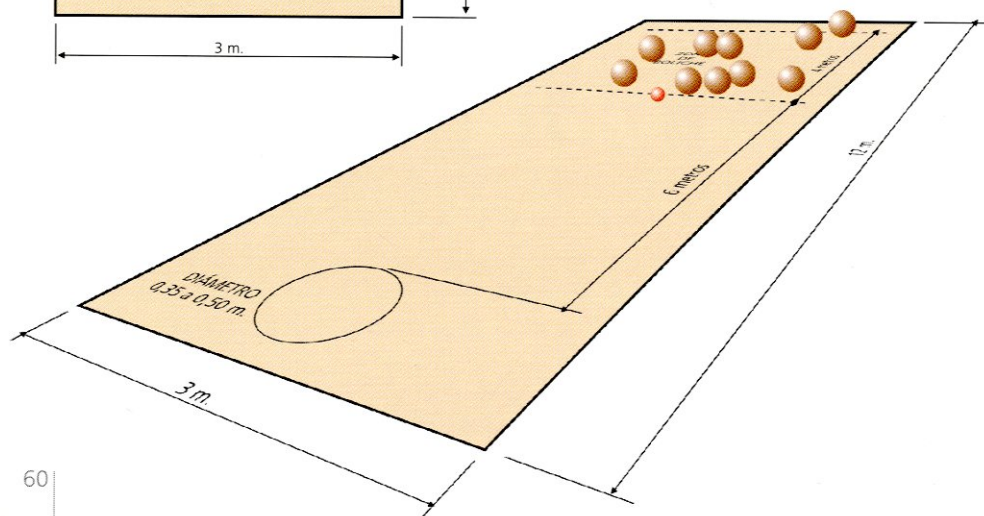
Las partidas se jugarán a 13 puntos, resultando vencedor aquel equipo que consiga ganar 2 partidas.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA DEL BOLICHE	DIÁMETRO DE LAS BOLAS	PESO DE LAS BOLAS
ESCOLARES	Hasta 14 años	de 5 a 9 metros	8 cm.	650 gr.
JUVENIL	Hasta 18 años	de 6 a 10 metros	8 cm.	700 gr.
SENIOR	A partir de 18 años	de 6 a 10 metros	8 cm.	800 gr.





PETANCA



RANA





El juego de la Rana con gran animación

RANA

1.- INTRODUCCIÓN

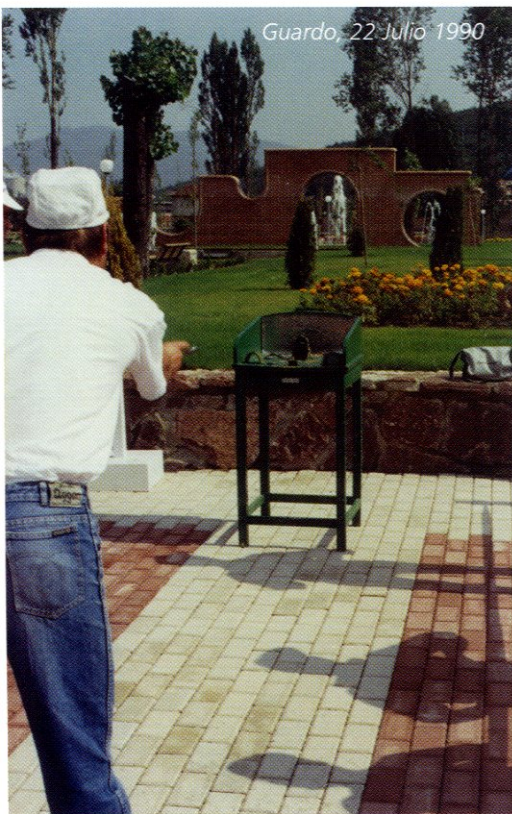
El Juego de la Rana, que se caracteriza por su popularidad, se desarrolla de forma espontánea en nuestra provincia, coincidiendo con el carácter y la idiosincrasia del pueblo español de competir, de apostar y de alternar. A ello se presta el juego de la Rana, que al mismo tiempo que permite pasar unos ratos distendidos, facilita la relación entre las gentes y la amistad entre los pueblos de una comarca.

Y es que a la puerta de las cantinas y bares de los extrarradios, era normal que hubiera una rana dispuesta a dirimir los retos que las cuadrillas bravuconas se lanzaban entre sí.

Debido a que predomina su carácter lúdico, no ha cuajado como juego de competición, si bien es de destacar la importante participación de pueblos como Velilla del R.C., Aguilar de Campoo, Cevico de la Torre, Villanueva de Arriba, Husillos, Dueñas, Villanuño, Amayuelas de Arriba, Guardo y Palencia.

2.- CAMPO DE JUEGO

Se colocará la mesa de la rana en algún lugar adecuado en función de la climatología existente y siempre que sea posible al aire libre. Estará ubicada



Guardo, 22 Julio 1990

en un suelo horizontal, despejado para que se puedan encontrar con facilidad los petacos. Al contrario de lo que sucede con otras modalidades deportivas, no requiere un terreno de juego específico, siendo aconsejable que la Rana se coloque en algún rincón tranquilo, a ser posible a la sombra sobre todo en época veraniega, lejos de ruidos molestos, que puedan perjudicar la concentración del jugador.

También se recomienda que se sitúe junto a una pared, a fin de que en la parte del fondo no haya personas o elementos que distraigan al jugador en el momento de efectuar el lanzamiento de los petacos, así como que el suelo sea de tierra firme, cemento o asfalto.

3.- LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

LA MESA DE LA RANA

Se trata de un tablero de madera de 50 x 50 cm. aproximadamente en el que se ubican una rana en el centro, un molino en la parte anterior y centrado en la mesa, 2 puentes a ambos costados del molino y 5 agujeros. La rana, el molino y los puentes serán de hierro y estarán fijados al tablero mediante tirafondos.

Debajo del tablero que será abatible, se encuentran unos cajetines que sirven para recoger los petacos que se hayan introducido en los diferentes agujeros, cada uno de los cuales tiene un valor y la suma de ellos dará la puntuación de la tirada.

La situación exacta de éstos viene definida en el dibujo anexo, siendo aconsejable colocar una chapa en la parte posterior del tablero, a fin de evitar el deterioro de la parte donde más frecuentemente impactarán los petacos, así como para facilitar su transporte colocar 2 asas centradas a ambos lados del tablero.

El tablero y los cajetines, se colocarán sobre unas patas y el conjunto tendrá una altura entre 80 y 90 cm.

LOS PETACOS

En número de 10, son unos discos de hierro, de 38 mm. de diámetro, 7 mm. de grosor, y unos 60 gr. de peso.

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 2 jugadores, hombres, mujeres o mixto, y dispondrá de la posibilidad de contar con 1 suplente.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 1 jugador a la hora de comienzo, en este caso y comenzada la partida se anotarán los puntos conseguidos por jugador presente, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.



Destreza y puntería en el juego de la rana

Durante la celebración de la partida se podrá efectuar 1 cambio de jugador.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- EL DESARROLLO DEL JUEGO

Modalidades:

A) A Tiradas

B) A ranas conseguidas

En el primer caso será vencedor el equipo que después de un número estipulado de tiradas haya conseguido el mayor número de ranas o de puntos.

En el segundo caso, ganará la partida el equipo que primero llegue a un número de ranas establecido de antemano, habiendo efectuado todos los equipos el mismo número de tiradas. Continuarán lanzando sus petacos el resto de los equipos participantes hasta poder establecer una clasificación de los primeros puestos.

En competición, en nuestra provincia, las categorías sénior tanto masculina como femenina, si la hubiera, jugarán por cualquiera de las dos modalidades, pero siempre basados en el sistema "a ranas conseguidas", sin valorar los puntos que se hubieran podido conseguir, que no se contabilizarán.

En el caso de que en un juego, una vez efectuadas el mismo número de tiradas, los 2 equipos estuvieran empatados, se continuará tirando hasta que uno de ellos consiga ventaja con el mismo número de tiradas.

La distancia para la categoría sénior masculina, será de 3,5 m. desde la línea de lanzamiento a la boca de la rana.

Se puntuará con 50 puntos cada rana conseguida, con 25 cada molino, 10 cada puente y 5 puntos cada uno de los agujeros.

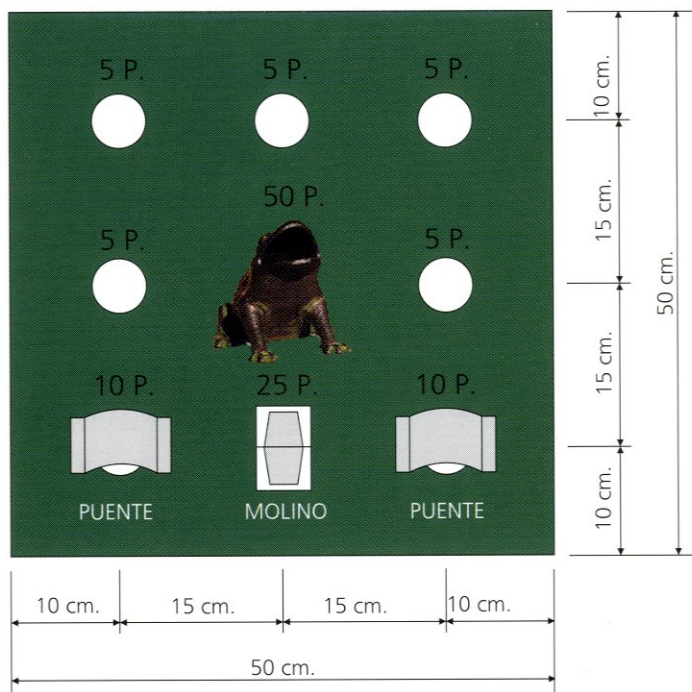
Se respetará el orden de salida, lanzando todos los componentes del equipo, uno a continuación del otro, y en el mismo orden.

Si un petaco lanzado por un jugador, quedara en equilibrio en la boca de la rana o molinillo, puente, etc. y no cayera dentro del correspondiente cajetín, no se considerará válido, a no ser que el mismo jugador consiguiera introducirle en esa misma tirada, con la ayuda de otro petaco que le quedase por tirar.

Cuando el campeonato se desarrolle por el sistema de liga, se celebrarán 2 juegos, adjudicándose 2 puntos al vencedor, 1 punto para cada equipo en caso de empate (es decir, cuando cada equipo haya conseguido 1 juego), y 0 al equipo que no consiga ningún juego.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA
ESCOLARES	Hasta 14 años	2 metros
JUVENIL	Hasta 18 años	3 metros
HOMBRES	A partir de 18 años	3,5 metros
MUJERES	A partir de 18 años	3 metros





RANA



TANGA O TUTA





"Trofeo del Queso". 13 Noviembre 1994
Plaza de Los Olmos de Baltanás.

TANGA O TUTA

1.- INTRODUCCIÓN

Etimológicamente la palabra TANGA procede del verbo latino TANGO que significa Tocar, es decir para poder ganar es necesario tocar (y derribar) la tanguilla previamente. Se le conoce también con los nombres de TUTA, NITA, TARUSA, TANGUILLA, PITA, BERUL, CHITO, TEJO, CALICHE, etc, dependiendo de la comunidad o comarca o provincia en que se juega.

Para su práctica se necesita un campo de juego de tierra, una pieza de madera llamada tanguilla y 2 discos metálicos o petacos, además de una chapa o moneda, un clavo para ubicar la tanguilla y un metro flexible.

2.- CAMPO DE JUEGO

El terreno de juego será llano, uniforme y horizontal, de tierra apisonada, batida y sin obstáculos que pudieran desviar el normal desplazamiento del petaco. No se permitirá el desarrollo de campeonatos en pistas de asfalto, cemento o que tengan guijarros que desvíen de forma ostensible la trayectoria de los petacos.

La cancha será rectangular de unas dimensiones de 20 metros de largo por 2 metros de anchura. Los lados largos se llaman líneas laterales y los

lados cortos, línea de fondo, sobre la que va colocada la tanguilla y línea de lanzamiento desde donde se tira a la misma.

A cada lado de las líneas laterales debe existir una zona o pasillo de seguridad, de 2 metros de anchura aproximadamente, mientras que detrás de la línea de fondo habrá una zona de 5 metros de profundidad, como mínimo, que permita el desplazamiento de petacos, tanguilla y moneda, una vez se produzca el impacto en aquella.

Detrás de la línea de tiro, está la zona de lanzamiento, que será lo suficientemente amplia para que el jugador pueda lanzar después de tomar impulso. Esta zona estará libre de obstáculos y en ella sólo permanecerán los jugadores del equipo al que le corresponde lanzar en ese momento.

Al final de la zona de fondo habrá un tablón o madera de unos 20 cm. de altura, para que sirva de protección de los espectadores.

3.- ELEMENTOS DEL JUEGO

LA TANGUILLA

Es un cuerpo de madera torneada, recomendándose que sea de encina, olmo o roble, de una sola pieza, en forma de 2 troncos de cono, unidos en



*Jesús Medina, de Paredes de Nava,
en las Huertas del Obispo*



Premio de Fotografía Deportiva 1994. Autor: Julio de Manuel

su parte más estrecha por un anillo central, de una altura de 170 mm., y bases 40 mm. de diámetro, cuello o parte estrecha 28 mm. de diámetro, anillo del centro de 40 mm. de diámetro.

Se considera un elemento semifijo de la cancha y estará colocada en el centro de la línea de fondo, sobre un clavo o base a ras de suelo.

LOS PETACOS

Son discos metálicos de hierro terminando su circunferencia en bisel redondeado, su peso y medida guardarán relación con las diferentes categorías a las que vayan dirigidas (ver cuadro resumen).

CHAPA O MONEDA

Ha de ser de las características de una moneda de las antiguas 25 pesetas o similar, y se colocará para el desarrollo del juego encima de la tanguilla.

EL METRO

Se utilizará para resolver las posibles discrepancias, midiendo la distancia entre la tanguilla, petaco y moneda o chapa.



Jugada de "cama"

4.- JUGADORES Y EQUIPOS

Cada equipo estará integrado por 3 jugadores, hombres, mujeres o mixto, y dispondrá de la posibilidad de contar con 2 suplentes.

Para que un equipo pueda competir deberán encontrarse en el terreno de juego al menos 2 jugadores a la hora de comienzo en este caso y comenzada la partida se anotarán los puntos conseguidos por los jugadores presentes, mientras que se anotará cero puntos al jugador ausente. Si en el transcurso de la partida llegara éste, se incorporará cuando le toque su turno para efectuar los lanzamientos restantes.

Durante la celebración de la partida se podrán efectuar 2 cambios de jugadores por los suplentes, sin posibilidad de ningún otro, de manera que un jugador sustituido no podrá reintegrarse al juego.

UNIFORMIDAD

Se recomienda que cada equipo utilice un atuendo deportivo que les distinga del equipo contrario, en especial las camisolas con el nombre del equipo o del pueblo.

5.- EL DESARROLLO DEL JUEGO

5.1 ORDEN DE TIRADA

El orden de tirada se establecerá por sorteo o tirando "a la mano", es decir lanzando un petaco un jugador de cada equipo intentando aproximarle a una raya trazada en el suelo, que posteriormente será la línea de fondo, estableciéndose de esta forma el orden de juego según se hayan acercado más o menos a esa raya.

5.2 CIRCUNSTANCIAS DEL JUEGO

Un equipo comenzará a lanzar, siempre con la tanguilla levantada, haciéndolo uno a continuación de otro todos los jugadores según un orden establecido.

El jugador lanzará los petacos desde la zona de lanzamiento establecida, pudiendo efectuar el lanzamiento a pie parado o en movimiento, pero en ningún caso podrá sobrepasar la línea de tiro o pisarla.

NADA. Cuando un jugador lanza sus 2 petacos y no consigue derribar la tanguilla, o no consigue sacar la cama dejada por su compañero.

CAMA. Cuando un jugador lanza un petaco, derriba la tanguilla, pero la distancia desde la moneda al petaco es mayor que la distancia de la moneda a la parte más cercana de la tanguilla. En este caso el jugador no obtiene ningún punto.

TODO. Cuando un jugador consigue derribar la tanguilla y la distancia desde la moneda al petaco es menor que la distancia de la moneda a la parte más próxima de la tanguilla. En este caso el jugador consigue 1 punto.

También se consigue 1 punto cuando se logra "sacar la cama", dejada por él o por un compañero anterior, en cuyo caso los petacos de éste habrán sido retirados previamente de la Pista.

Cuando la cama ha sido producida por un jugador con su primer petaco, la pieza continúa jugando y vale para el caso de que con el segundo petaco el jugador aleje la tanguilla y sea el primero el que quede finalmente más cerca de la moneda.

En el caso de que un jugador consiga un TODO con su primer petaco, se pinará la tanguilla debiendo retirarse la pieza que lo consiguió y lanzará la segunda pieza tratando de conseguir otro punto, o bien dejará la cama para el siguiente compañero del mismo equipo si lo hubiera.



Santibañez de la Peña. Campeonato Regional, 14 Septiembre 1997

Esta norma será válida para el caso de que una vez derribada la tanguilla, ésta quedara en contacto con un petaco.

Si a consecuencia de un impacto de un petaco, la tanguilla se partiera en dos, se medirá la distancia como referencia desde el trozo mayor.

Una vez derribada la tanguilla con el petaco, en el caso de que no apareciera la chapa o moneda, será considerado como TODO.

Si por el impulso del petaco, la tanguilla o la chapa, saliesen despedidas fuera del terreno de juego, la jugada se considerará válida.

Cuando la chapa es derribada por el petaco y la tanguilla queda de pie, en su sitio, la jugada seguirá su curso normal, continuando el resto de jugadores lanzando los petacos para derribar la tanga, permaneciendo la chapa en el lugar en el que quedó derribada.

Los petacos lanzados por un jugador y que salgan fuera del campo, no serán válidos.

Si el petaco, tanguilla o chapa pegasen en algún jugador o espectador o cualquier otro elemento, la jugada será válida como queden, siguiendo su proceso normal.

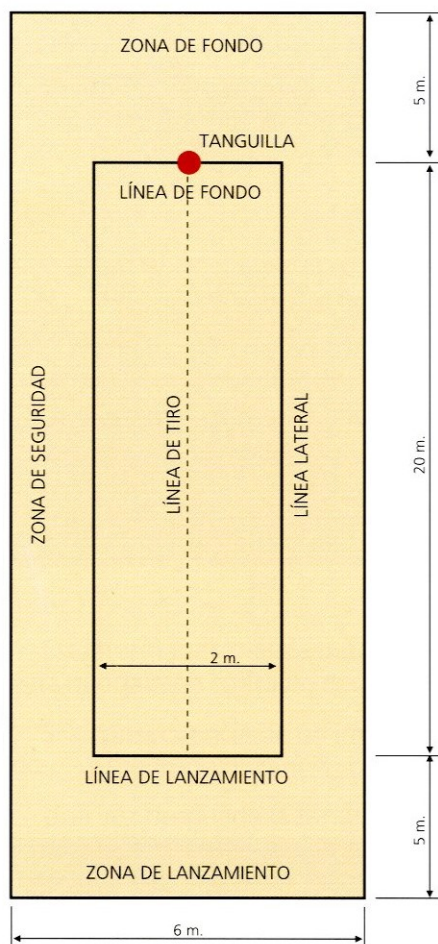
DURACIÓN DE LA PARTIDA

a) La partida se disputará a dos juegos de 15 puntos, adjudicándose 2 puntos al vencedor, 1 punto para cada equipo en caso de empate (es decir, cuando cada equipo haya conseguido 1 juego), y 0 al equipo que no consiga ningún juego.

En el caso de que en un juego, una vez efectuadas el mismo número de tiradas, los 2 equipos tuvieran 15 puntos, se continuará tirando hasta que uno de ellos consiga ventaja con el mismo número de tiradas.

b) Cuando se concentren numerosos equipos en una única jornada, el sistema de competición será "por tiradas", recomendándose el número de 20, cifra que pudiera variar en función de las circunstancias climatológicas, número de equipos, etc.

CATEGORÍA	EDAD	DISTANCIA	DIÁMETRO DEL PETACO	PESO DEL PETACO
ESCOLARES	Hasta 14 años	12 metros	80 cm.	400 gr.
JUVENIL	Hasta 18 años	18 metros	90 cm.	600 gr.
HOMBRES	A partir de 18 años	20 metros	95 cm.	700 gr.
MUJERES	A partir de 18 años	16 metros	90 cm.	600 gr.



TANGUILLA

