

REGLAMENTO DE JUEGO

DE

BOLO CELTA

**FEDERACION ESPAÑOLA
DE
BOLOS**



REGLAMENTO DE JUEGO DE BOLO CELTA

PREAMBULO

El **BOLO CELTA** al igual que las distintas modalidades restantes, tienen su origen en los países Nórdicos, de donde poco a poco fueron llegando a nuestro país, que es donde al final tiene más arraigo, quizás por nuestro instinto de jugador y apostante.

Esta modalidad llegó concretamente a través del pueblo CELTA, gran aficionado a este tipo de juegos; se extendió al principio por todo el Norte de la Península en sus distintas formas, pero fue desapareciendo con el paso del tiempo, es probable que por falta de protección y estímulo. En la actualidad queda reducida su práctica a varios núcleos de Galicia, Santander, todos con alguna variante, y naturalmente en Asturias.

Donde se conserva con toda su pureza ancestral es en la zona occidental de nuestra Región, concretamente en el Concejo de Tineo, que se juega en su totalidad, si bien, donde está concentrado es en: Tineo, Navelgas, la Oteda, Campiello, Villaluz y El Peligro. También se practica bastante en Oviedo y en Gijón, gracias a la buena disposición y valoración de las gentes procedentes del Occidente. En Cangas del Narcea, Belmonte, Somiedo y Luarca se practica con alguna pequeña diferencia, pero en el fondo sigue siendo pasa-bolo, pues todo consiste en pasar el bolo a unas distintas marcas.

La superficie donde se juega ha de ser lo más regular y llana posible y tendrá forma rectangular o cuadrada, perfectamente delimitado para que no haya lugar a dudas en algunas jugadas y evitar que un bolo o una bola pueda salir del recinto de juego con peligro para personas o cosas.

Antiguamente, las boleras estaban colocadas, normalmente, en las plazas del pueblo, delante de las Iglesias, por ser el lugar más cuidado, que era donde se celebraban las romerías; hoy están hechas en terrenos destinados al efecto y lo bastante alejadas de los núcleos urbanos para evitar cualquier tipo de peligro, además de la cuestión del espacio.

Las competiciones consistían en jugarse una jarra de vino o botellas de sidra, de la cual percibían más los mirones que los propios jugadores, pues éstos se absorbían completamente en el juego.

CAPITULO I

ARTICULO 1°.- El campo de juego consta de: una raya colocada en un extremo del terreno, con una cueva o caída para propiciar impulso, la bolera o losera colocada por delante de la poya en donde se arman los bolos, la raya de diez y la valla de juego o acabón.

Los elementos esenciales para la práctica son los bolos y las bolas (ver gráficos al final).

CAPITULO II

ARTICULO 2°.- La poya ha de ser de hormigón y de una altura de 35 centímetros, 2 metros de largo como mínimo, marcada con una raya a la mitad para delimitar la zona de tirar de los zurdos y derechos, un ancho por lo menos de 40 centímetros; no será completamente lisa para que el jugador al colocarse sobre ella para tirar, no corra el peligro de resbalar y pueda hacer más fuerza al tener los pies bien sujetos.

La cueva o caída queda determinada por la altura de la poya.

ARTICULO 3°.- Para tirar el jugador ha de colocarse bien sobre la poya, con los pies bien afianzados, colocando el pié derecho o el izquierdo, en caso de ser zurdo, paralelo a la poya, girará el cuerpo sin mover dicho pié y cruzando el contrario por delante para dejarse caer sobre la cueva o caída y soltar la bola dirigida lo más centrada posible hacia el centro de la bolera, procuranddo que su trayectoria sea lo más baja posible para mejor efecto de la jugada.

ARTICULO 4°.- La distancia entre la poya y la losera es de 5,90 metros, como mínimo y 6,20 metros como máximo, por 4 metros de ancho como mínimo.

Será completamente lisa e irá subiendo proporcionalmente hasta la bolera, que estará colocada a nivel (línea donde se arman los bolos) con la poya, donde se sitúa el jugador para tirar.

Para los alevines se colocará una poya móvil a una distancia de 3 ó 4 metros.

La bolera será de un material duro, normalmente de granito o piedra, bien pulido para facilitar la salida de bolos y bolas. Es de forma rectangular con unas medidas mínimas de 1,20 metros de largo y 70 centímetros de ancho. Estará colocada con un ángulo de pendiente del 15% y una ligera caída en dirección a la raya de 10 hasta rematar con el terreno de juego (ver gráficos al final).

CAPITULO III

ARTICULO 5°.- La raya de 10 se marcará a una distancia entre 24 y 27 metros; se medirá en sentido circular desde el centro de la bolera o losera para que haya la misma distancia en el centro que en los extremos del juego. Será rematada en una pequeña zanja para que no haya lugar a dudas en cuanto a dar validez a bolos y bolas, además dándole una pequeña inclinación, servirá para sacar el agua hacia los drenajes del campo. (En competiciones alevines, infantiles y juveniles, se reducirá a 10, 15 y 20 metros, respectivamente).

ARTICULO 6°.- La valla del bolo a juego o acabón, estará colocada a 30 metros de la línea donde se arman los bolos. Tendrá sentido circular, al igual que la raya del 10. Su altura será de 4 metros como mínimo y de 5 metros como máximo. Será la valla metálica desde el suelo, pudiendo la parte baja

dejarse sin valla y rematarla con goma o cualquier otro material para reducir en lo posible el deterioro de los bolos y las bolas.

CAPITULO IV

ARTICULO 7º.- Las bolas son de material duro, madera o fibra, que por su dureza y peso puedan adecuarse. La bola más apreciada es la de "quebracho" o fibra. El diámetro de la bola y su peso, quedará libre y a elección de cada jugador.

ARTICULO 8º.- Los bolos serán de madera dura, en la actualidad se usa casi en exclusiva la madera de encina, pudiendo ser de otra madera que garantice la seguridad y conservación en todo momento. Están sujetos a las siguientes normas de construcción: forma de prisma de sección octogonal -regular-, de 35 a 40 milímetros de diagonal máxima, uniforme en su total longitud que será de 15 ó 16 centímetros. Estará cortado en bisel con un desnivel del 15% (al igual que la colocación de la bolera) para que al ser armado quede totalmente vertical. Su peso oscilará entre 150 y 200 gramos.

CAPITULO V

ARTICULO 9º.- Las competiciones en la actualidad son: individual, por parejas y por equipos.

ARTICULO 10º.- **INDIVIDUAL**: normalmente este tipo de competición se hace tirando un número determinado de bolas cada jugador y acumulando el tanteo de cada una de ellas.

ARTICULO 11º.- **PAREJAS**: como su propio nombre indica se enfrentan dos jugadores de una peña contra dos jugadores de otra peña.

ARTICULO 12º.- **EQUIPOS**: se enfrentarán un equipo o peña contra otro, formado cada uno por cuatro jugadores.

CAPITULO VI

ARTICULO 13º.- Valoración de las jugadas:

a) Es condición indispensable en cualquier tipo de competición que la bola rebase la raya de 10. De lo contrario se considera como cero tantos, no teniendo además, si la competición es de parejas o por equipos, derecho a sacar para la mano.

b) El tanteo se cuenta de la siguiente forma: el bolo que de cualquier manera rebase la valla del bolo a juego o acabón, tiene el valor de un juego.

c) El bolo que de cualquier manera rebase la línea de 10, vale 10 tantos y el resto de los bolos caídos tienen el valor de un tanto cada uno.

d) Los juegos son de 50 tantos.

e) Las partidas son de 4 juegos, si bien, en determinadas finales o competiciones pueden jugarse partidas de seis juegos.

CAPITULO VII

ARTICULO 14°.- No tendrá valor la jugada y habrá que repetirla, en los casos siguientes:

- a) Cuando en el momento de tirar la bola, cayesen uno o varios bolos antes de que la bola tocase la bolera (siempre en caso de duda decide el juez-árbitro).
- b) Cuando la bola o alguno de los bolos se rompan en el momento del choque de la bola con la bolera.
- c) Cuando en el momento de tirar el jugador fuese obstruido por causa ajena a su voluntad. (En todos los supuestos siempre decide el juez-árbitro).

ARTICULO 15°.- Jugada válida y por lo tanto no se repite:

- a) Cuando el jugador resbale o por cualquier otro motivo le salga la bola mal dirigida; en este supuesto, si es por equipos o por parejas, siempre que la bola rebase la raya del 10, tendrá derecho a sacar para mano.
- b) Si tropieza con algún bolo o bolas de jugadas anteriores y no rebase la línea de 10 tantos, pues todo jugador debe interesarse en que el campo esté limpio de obstáculos.

CAPITULO VIII

ARTICULO 16°.- Normas a seguir para jugar:

- a) Se sortea por el juez-árbitro qué jugador, si es individual, comienza a tirar o qué equipo, si es por parejas o equipos, lo que se denomina "tener mano".
- b) Si es individual "mano a mano", tirará el jugador que le haya correspondido y seguirá tirando delante hasta que el contrario le quite la mano desde la raya del 10.
- c) Cuando un jugador, pareja o equipo haya ganado el juego (50 tantos) empezará el juego siguiente el contrario.

ARTICULO 17°.- Por parejas se seguirán las mismas normas de sorteo para comenzar: tirará el jugador de la pareja que le haya correspondido mano y a continuación uno de la pareja contraria. Seguidamente bajarán hacia la raya del 10 para sacar hacia la bolera.

Hasta que el jugador de la pareja contraria quite mano seguirá tirando el jugador de la pareja que le haya correspondido.

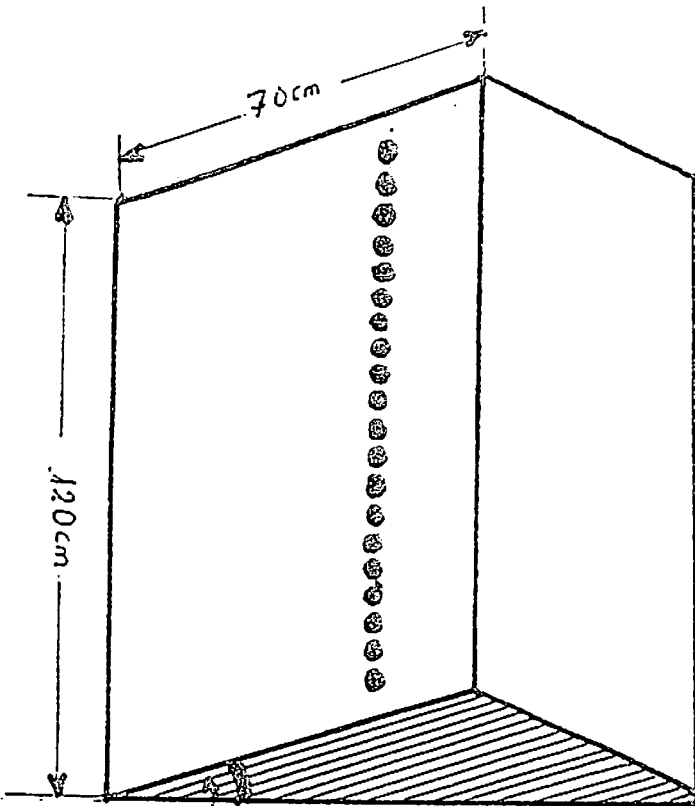
Cuando una pareja haya ganado un juego (50 tantos), empezará el juego siguiente el jugador que le corresponda de la pareja siguiente.

ARTICULO 18°.- Por equipos se seguirán las mismas normas que por parejas, con la diferencia de que en vez de tirar uno de cada lado, tirarán dos jugadores de cada equipo.

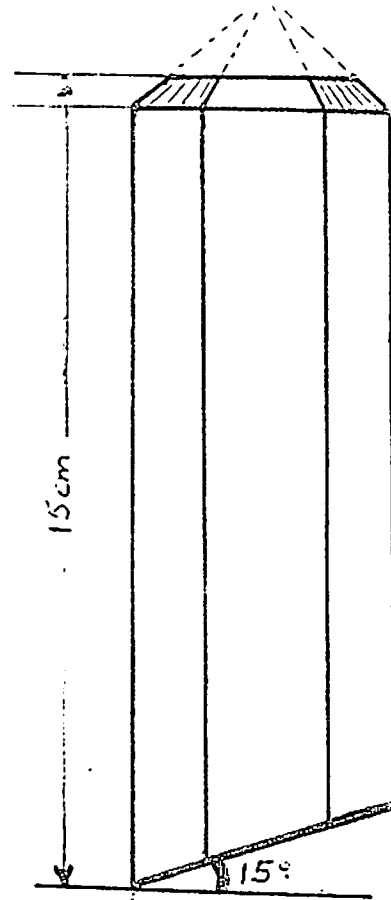
CAPITULO IX

ARTICULO 19°.- Tirar de la raya del 10 hacia la bolera (mano):

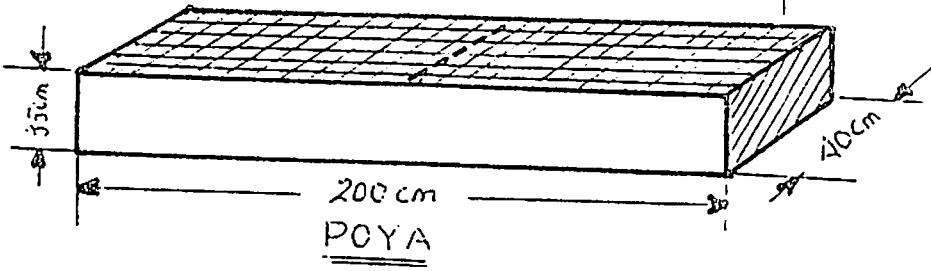
- a) Esta jugada consiste en lanzar la bola rodando desde la línea del 10, sin pisarla, hacia la bolera al objeto de derribar los máximos bolos; cada uno de ellos contará un tanto.
- b) Aparte de sumar un tanto cada bolo derribado, sirva para dar la preferencia de tiro a su compañero de pareja o de equipo, o asimismo, si es individual.
- c) Cuando es competición por parejas, si el jugador que tira delante terminase el juego, por acumulación de tantos, o por haber echado un acabón, empieza el juego el compañero de tiro del equipo contrario y el jugador que terminó el juego vuelve a tirar detrás.
- d) Si el que termina el juego es el segundo que tira, empieza el juego el tiro siguiente. Es lo que se llama terminar el tiro.
- e) Si es por equipos, al tratarse de tiros de 4 jugadores, dos de cada equipo, se siguen las mismas normas que por parejas, excepto que en vez de tirar el tiro siguiente, tiran los otros dos jugadores pertenecientes al mismo tiro. Caso de ser último del tiro el que terminase el juego, entonces si pasa la jugada al tiro siguiente.
- f) Se llama tiro al conjunto de dos jugadores (uno de cada equipo o pareja) que tiran seguidos.



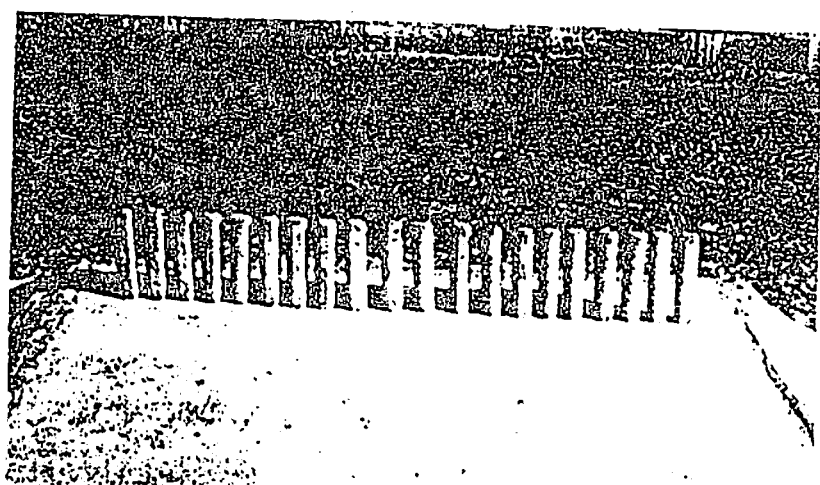
15° Losera



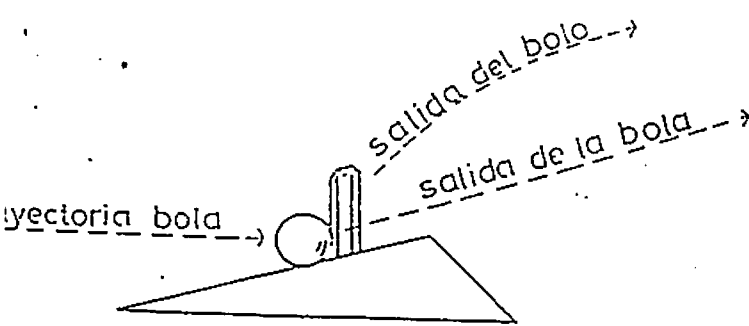
15°
3.5 cm
Bolo



200 cm
3.5 cm
40 cm
POYA

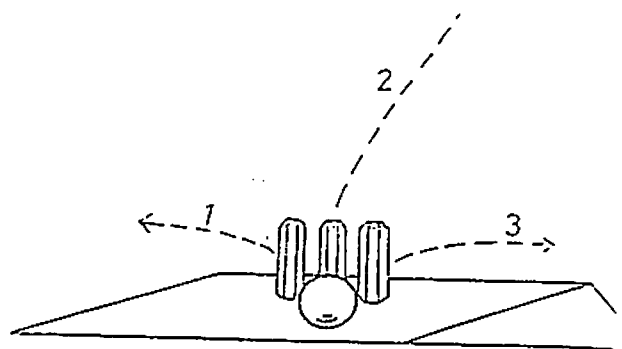


Los pequeños bolos estar**á** colocados perfectamente en la inclinada losera, formando una línea, en espera de recibir el impacto de la bola

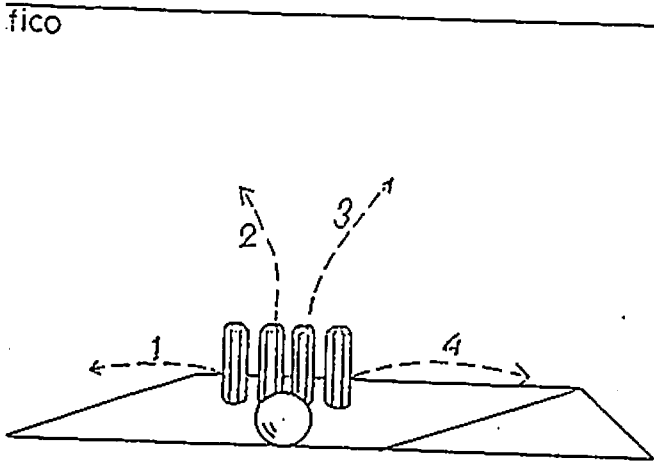


trayectoria bola →
 salida del bolo →
 salida de la bola →

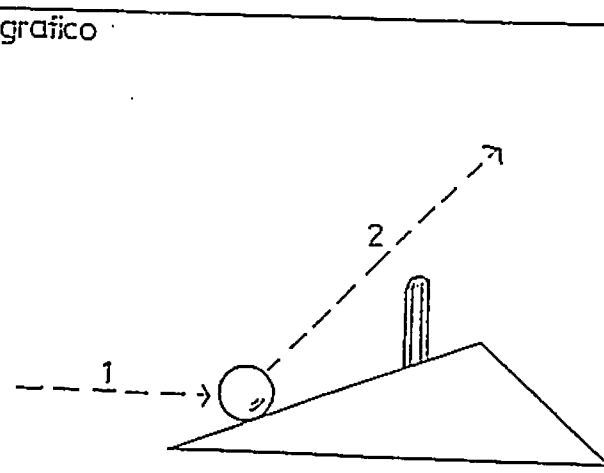
gada buena :
 La bola choca con la bolera
 3cm. delante de los bolos



Salida de los bolos 1, 2, 3

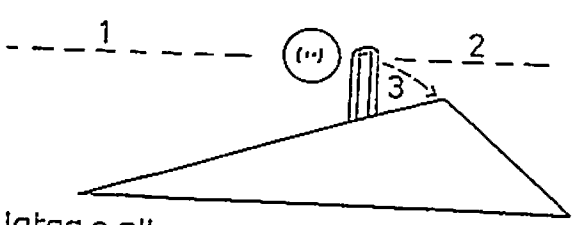


Salida de los bolos 1, 2, 3 y 4



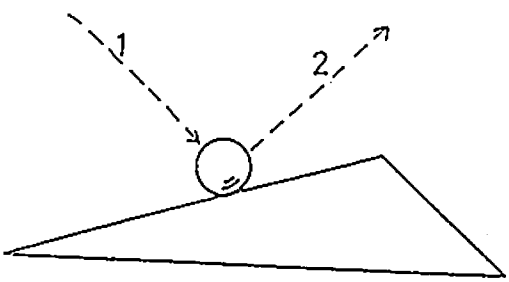
Bola corta:
 1 llegada de la bola
 2 Salida de la bola

gráfico



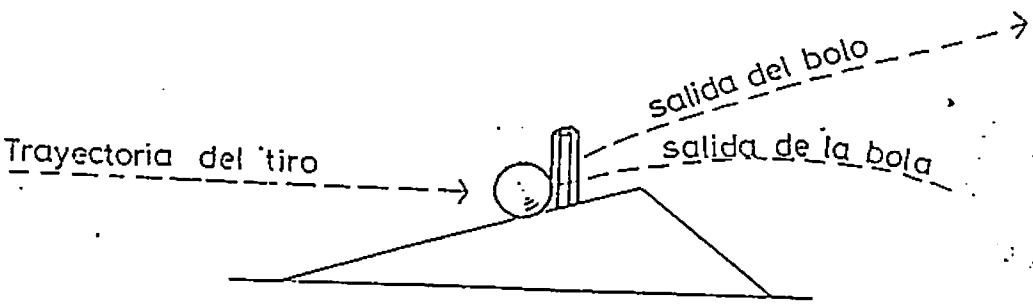
larga o alta
 1 llegada de la bola
 2 salida de la bola
 3 salida del bolo

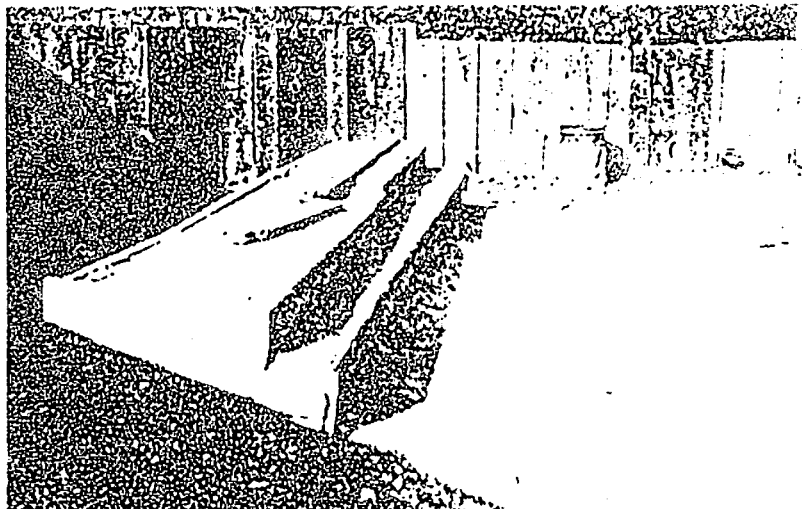
grafico



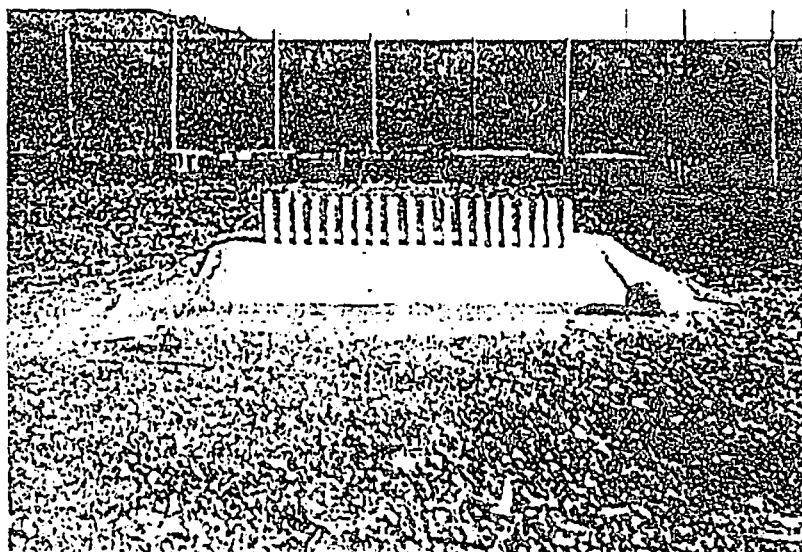
Efectos del tiro a "CACHETE"

gráfico

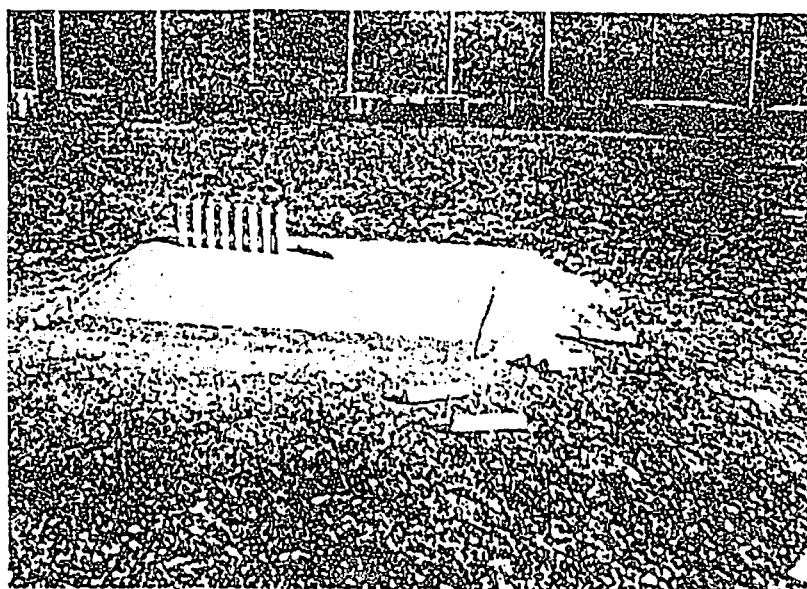




El «royo» visto de lado



La losera, con los bolos armados, al fondo la «viga»



Después de un tiro, la losera con la mitad de los bolos por el suelo



Jugador ejecutando el tiro de «bajando», aquí en la posición inicial



LÍNEA DE BOLA A JUEGO

LÍNEA DE IC

24m.

30m.

22m

LÍNEA DE BOLA A JUEGO

MALLA DE ALAMBRE

1.1m

3m.

PISO DEL CAMPO

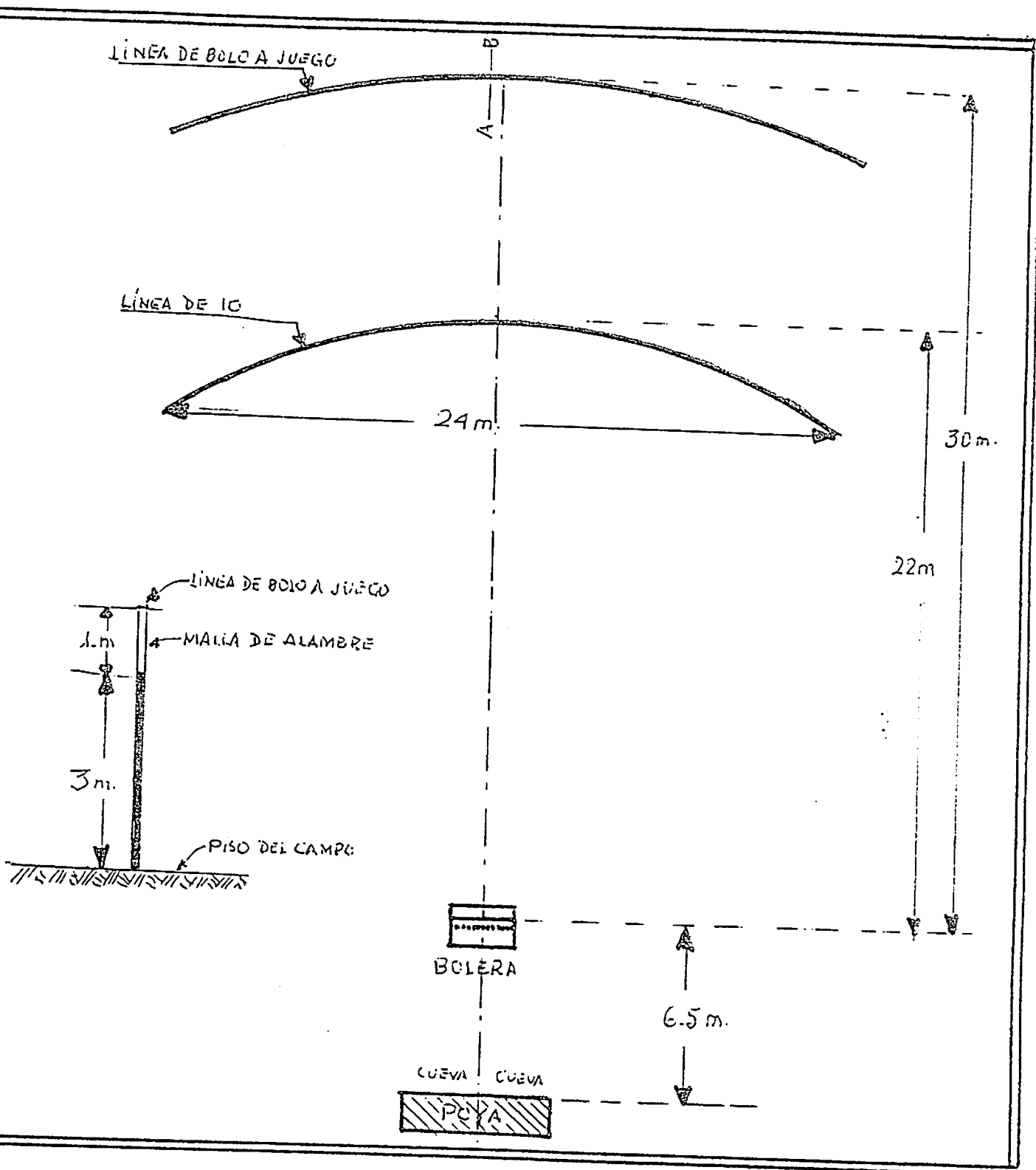
BOLERA

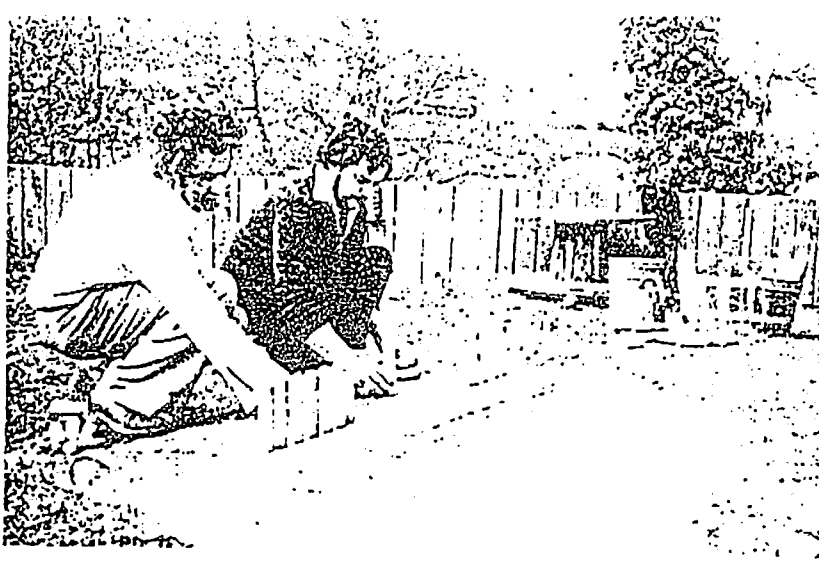
6.5m.

CUEVA CUEVA

PEYA

CAMPO DE JUEGO

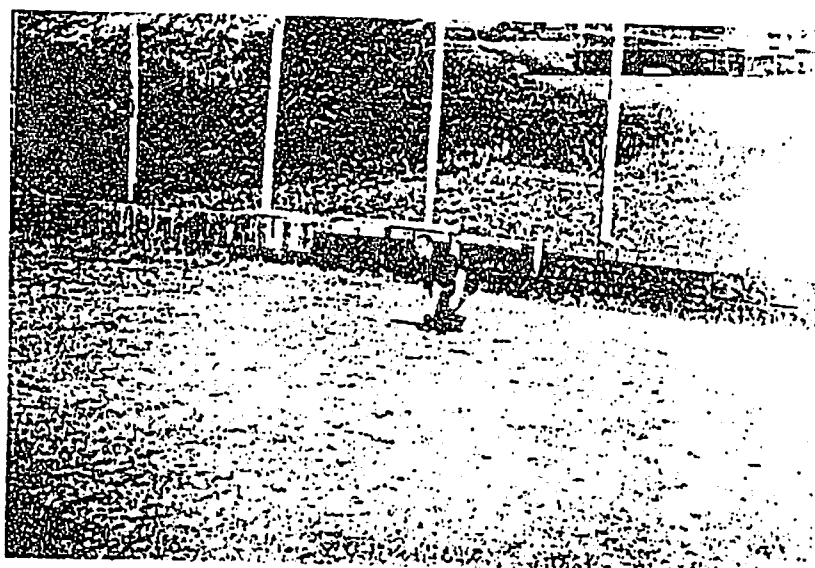




Los jugadores haciendo de armadores, colocando los bolos en la losera, tras haber regado ésta



Las bolas no muy grandes, pero si pesadas y de madera muy dura, casi siempre de encina, haya y «quebracho»



El jugador justo en la «raya del 10» al lado de la «viga», ejecutando el tiro de «subiendo»