



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EL JUEGO DE BOLOS DE BOIRO: LA NECESIDAD DE REGLAMENTACIÓN DE UNA MODALIDAD DE PASABOLO ATÍPICA EN ESPAÑA

Dr. José Eugenio Rodríguez Fernández

Técnico del Servicio Municipal Deportes del Ayuntamiento de Boiro. España.
uxiorf@hotmail.com

Dr. José María Pazos Couto

Profesor Titular de la Universidad de Vigo. España.
chema3@gmail.com

Dr. José Palacios Aguilar

Profesor Titular de la Universidad de A Coruña. España.
Jose.palacios@udc.es

RESUMEN

El juego de bolos constituye una de las familias de juegos populares y tradicionales más extendida en España y por toda la geografía europea. Practicado por hombres y mujeres e imitado por niños y jóvenes, ha originado auténticos escenarios de relación social, de diversión, de retos, de competición, siendo probablemente el principal juego y pasatiempo de los hombres a lo largo de la historia en todo el continente europeo.

En España se practica con mayor asiduidad en la zona norte de la península, de Cataluña a Galicia, siendo Cantabria y Asturias las comunidades donde este juego tiene un mayor arraigo. En Galicia es de destacar el caso del municipio de Boiro, único lugar de la provincia de A Coruña donde este juego popular y tradicional sigue vigente, una modalidad de pasabolo transmitida de generación en generación a través de la propia práctica y de la tradición oral.

El objetivo de esta investigación es analizar la modalidad de juego de este lugar y de todos los elementos que en él intervienen. Se emplea una metodología cualitativa para la obtención de datos y se elabora un reglamento que servirá de referencia para actuales y futuros/as jugadores/as, garantizando su conocimiento en caso de que desaparezca su práctica.

PALABRAS CLAVE:

Bolos, Boiro, cultura, tradiciones, reglamento, juego tradicional.

1. INTRODUCCIÓN.

El juego, como una actividad inherente al ser humano y apreciado como una necesidad vital (Veiga, 1998) es un término estudiado por una gran variedad de autores, dada su significación polisémica (Moreno, 1993; Lavega, 1999; Expósito, 2006), sus raíces etimológicas (Huizinga, 1972) y conceptualización (Huizinga, 1972; Blanchard y Cheska, 1986; Moreno, 1993; Cagigal, 1996).

El juego posee unas determinadas características (Callois, 1986; Moreno, 1992; García, 1993; Lavega, 1999; Bautista, 2002; Expósito, 2006; Melero, 2009) que lo convierten por encima de todo en una actividad placentera y socializadora, determinando una gran variedad de funciones, posibilidades y cualidades positivas que se pueden adquirir con su práctica (Annichiarico, 2002; Parlebás, 2005; Expósito, 2006; Lavega, 2006; Valiño, 2007) y englobando una serie de valores que posibilitan el desarrollo evolutivo de la persona en diferentes ámbitos: cultural, social, educativo, afectivo o físico, entre otros (Huizinga, 1972; Gutiérrez, 1995; Palacios, 1995; Veiga, 1998; Paredes, 2002; Gutiérrez, 2003; Ruiz y Cabrera, 2004; Gutiérrez, 2004; Expósito, 2006; Gil, 2006; Valiño, 2007; Álvarez, 2007; Romero, 2007; Lara, 2011).

Dentro del panorama de los juegos y deportes hay un tipo particular de ellos, quizás los más antiguos, que provienen de la presión de generaciones anteriores y que poseen un marcado carácter cultural desde el punto de vista antropológico (Moreno, 1992). Son los juegos tradicionales, que constituyen el reflejo social y que revelan los rasgos de identidad y culturales de una sociedad de ocio tradicional (Vigne, 2011).

En Galicia, el tema de los juegos populares y tradicionales fue tratado por numerosos autores, sobre todo a partir de mediados del siglo pasado (Prieto, 1947; Risco, 1957; Lorenzo, 1958; Bouzas, 1974; Pereira, 1976; Romaní, 1979; Torres y Paz, 1981; Lorenzo, 1981; Barrio y Hargindey, 1983; Brandín, 1986; Pérez y Tabernero, 1997; Veiga, 1996, 1998 y 2001; López y García, 2002 y 2003; López y Col., 2000) donde los trabajos se basaron principalmente en el estudio del juego popular gallego desde una perspectiva práctica para divulgar, entender y recordar el arte de jugar.

El pueblo gallego fue capaz de crear infinidad de maneras de dar respuesta a sus necesidades lúdicas, al tiempo que también tuvo la capacidad de transmitir esas creaciones a las nuevas generaciones. Sin embargo, los avances de la sociedad, la modernidad, los nuevos tiempos, la introducción de nuevos hábitos de consumo y la irrupción y progresiva popularización de los juegos deportivos de ámbito nacional se llevaron las costumbres lúdicas que, a lo largo de la historia, mantuvieron entretenidos a hombres, mujeres, niños, niñas y jóvenes de todo el país.

Según autores como Pérez y Tabernero (1997) o Romaní (1979), la práctica profusa de los juegos y deportes populares y tradicionales en Galicia tiene su punto de inflexión por los años cuarenta o cincuenta, pero es a finales de los años 60 cuando realmente se aprecia claramente un declive en la práctica de estos juegos (Rodríguez, 2013), donde su progresivo decaimiento llega hasta la actualidad, limitándose su práctica casi exclusivamente al ámbito escolar (Veiga, 1998).

Dentro del amplísimo abanico de juegos y deportes populares y tradicionales que nos podemos encontrar en el conjunto del territorio español, hay uno que

destaca del resto por su singularidad, por su propia condición de juego que consiguió sobrevivir al paso del tiempo (Lavega, 1996) y por su extraordinaria presencia en las distintas comunidades autónomas (Moreno, 1992). Nos referimos a los bolos, un juego con una enorme pluralidad y diversidad (Lavega, 2000^a), para muchos uno de los juegos más antiguos y practicado ya en las primeras civilizaciones (Aranzadi, 1917; Diem, 1966; Brasch, 1972; Fernández, 1978; Braun, 1984; Blanco, 1984; Espinós y Col., 1987; Moreno, 1992; Moreno, 1993; Lavega, 1994; Ruiz, 2000; Lavega, 2000^b; Expósito, 2006; Sabariego, 2008; López, 2009).

Su práctica en España se relaciona con la herencia dejada por los peregrinos en su trayecto a pie hasta Santiago de Compostela por las distintas vías del Camino de Santiago (Braun, 1984; Ruiz, 2000; Torre, 2013), destacando las influencias germanas y francesas. En España tiene un gran arraigo en Cantabria, Asturias o León, y en Galicia se practica actualmente en determinadas zonas de Pontevedra (sobre todo en la comarca de Val Miñor), Lugo y Ourense. En A Coruña sólo está documentada su práctica en Boiro (Rodríguez, 2013), un municipio con una profunda historia ligada al juego de bolos y del que apenas existen referencias escritas.

Podemos acercarnos al conocimiento del juego de bolos en Boiro gracias a que se ha conservado su práctica desde tiempos muy antiguos hasta la actualidad, de generación en generación, de padres a hijos, que continuaron una costumbre lúdica que en la localidad era el referente del entretenimiento de los hombres y en el que el papel de la mujer fue, más que secundario, inexistente.

Como en el resto del territorio español, en Boiro la práctica de los bolos fue decreciendo con el tiempo, limitándose su práctica actualmente a uno o dos campos de bolos. El objetivo de este estudio es recoger la forma de juego de esta localidad y de todos los elementos que en él intervienen, con intención de asegurar la conservación de las reglas de esta modalidad bolística en caso que cese su práctica y la tradición oral llegue a perderse.

Estamos contribuyendo de esta forma a la conservación de las tradiciones, a la promoción de la cultura local, a la recuperación de antiguas costumbres, que a pesar de verse superadas por las ansias de modernidad de una sociedad consumista y devastadora, pueden tener su hueco en el tiempo libre y de ocio de niños y mayores. El juego no tiene edad, no entiende de épocas, es flexible a los cambios pero, sobre todo, es necesario conocerlo y conocer sus reglas para poder practicarlo.

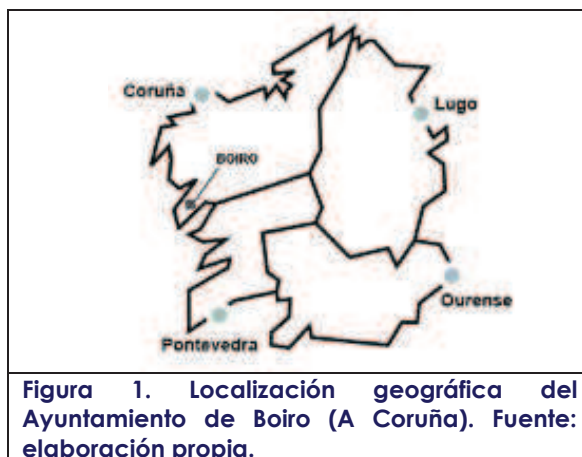
2. MATERIAL Y MÉTODO.

2.1. DISEÑO.

Para la realización de este estudio se empleó una investigación cualitativa como estrategia metodológica (Canales, 2006; Tójar, 2006), encuadrada bajo un paradigma descriptivo e interpretativo (Corbetta, 2007) que, como afirma Flick (2007), es la más adecuada para estudiar y conocer las prácticas de los participantes y sus interrelaciones con un determinado contexto.

2.2. LOCALIZACIÓN.

El estudio está localizado en el Ayuntamiento de Boiro (A Coruña) (ver figura 1), municipio de 19.144 habitantes (INE, 2013) situado al suroeste de la provincia de A Coruña.



2.3. INSTRUMENTO.

La observación directa (Anguera, 1992, 1995, 1998, 1999; Tójar, 2006) y la entrevista personal (Canales, 2006; Tójar, 2006) son las principales herramientas metodológicas utilizadas para la obtención de datos.

2.4. MUESTRA.

La observación se llevó a cabo en los campos de bolos de Pomardorrío y Triñáns, únicos campos donde a día de hoy sigue vigente el juego de bolos en la localidad.

Se realizaron 25 entrevistas a personas de avanzada edad, en su mayoría ex-jugadores de bolos, aunque también se encuentran en este grupo actuales jugadores y una mujer. Sus características pueden observarse en la tabla 1.

N.º entrevistas realizadas:	25
Media edad de los entrevistados:	82,11 años
N.º mujeres:	1
N.º hombres:	24
Media edad mujeres:	83 años
Media edad hombres:	81,21 años
Rango entrevistas hombres:	47 años (más joven) – 100 años (más viejo)
Tabla 1. Características de la muestra del estudio.	

2.5. PROCEDIMIENTO.

Se seleccionan los lugares y los participantes que por sus características nos podían aproximar más al núcleo de acción, tal y como requiere este tipo de investigaciones cualitativas (Ruiz y Cabrera, 2004).

Las observaciones en los campos de bolos se desarrollaron los días en los que se jugaban partidos, anotando en hojas de registro todos los aspectos relativos al juego, al material empleado y comportamiento de los jugadores.

Para las entrevistas se seleccionó un primer grupo de personas mayores, conocido de antemano por el entrevistador por su relación con el juego de bolos en otros tiempos. Siguiendo una técnica de bola de nieve (Taylor y Bogdan, 1990) se completó el grupo de informantes con 25 personas mayores. El protocolo siempre fue el mismo: selección del informante, contacto previo para determinar si podía ser un informante válido, se concierta el día y hora de la entrevista, se graba en audio y video, se transcribe la entrevista y se analizan los datos.

2.6. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA.

Se realiza una revisión bibliográfica para conocer y analizar los estudios realizados sobre el juego de bolos en los últimos años. Se recurre a las bases de datos de Teseo, Isbn, Iacobus, Dialnet, Sport Discus y Wok. Terminada la revisión, no se encuentra ninguna referencia al juego de bolos en Boiro.

Se completa la revisión con el análisis de las actas de sesiones plenarios del Ayuntamiento de Boiro desde finales del siglo XIX, de los diarios El Ideal Gallego, El Pueblo Gallego, Faro de Vigo (durante los años 20 y 30) y La Voz de Galicia (a partir de 1990), relatos literarios y autobiografías de autores locales. En este caso, se localizan noticias aisladas en referencia al juego de bolos de Boiro: en actas municipales para recoger quejas de los vecinos por la peligrosidad del juego (primera referencia el 12 de octubre de 1872), noticias de prensa a principios de los años 90 (torneos de bolos) y de la actividad actual generada a partir del año 1997 por el Servicio Municipal de Deportes del Ayuntamiento de Boiro.

3. RESULTADOS.

Tras el análisis de la información recogida a través de la observación directa y de las entrevistas individuales, presentamos los resultados de una modalidad de pasabolo que en conjunto constituye una variante diferente al resto de las practicadas en España.

- Modalidad y objetivo: pasabolo donde el objetivo consiste en derribar los bolos y desplazarlos lo más lejos posible.
- Forma de juego: el/la jugador/a, desde un lugar determinado (patio), realiza un lanzamiento (aéreo) con una bola hacia los bolos (12) colocados en línea (pegados unos a otros) encima de la caja de bolos (*pedra boleira*). Según la distancia que se desplacen los bolos, tendrán una u otra puntuación.

- Número de jugadores/as: la forma habitual de juego es en parejas. Se juega también de forma individual y colectiva, cuando el número de jugadores/as que se citan en el campo es muy numeroso y se le da la oportunidad a todos/as de jugar.
- Duración de las partidas: se juega a 200 puntos. Están permitidas otras adaptaciones según el número de jugadores/as que se dan cita en el campo.
- Campo de juego: superficie lisa, bien compactada, preferentemente de hierba, en ligera pendiente hacia arriba y libre de obstáculos. Consta de dos zonas: una de lanzamiento (entre el patio y la caja de los bolos) y otra de campo para los bolos (donde están las líneas que determinan la puntuación de los bolos). Sus medidas se recogen posteriormente en el reglamento.
- Elementos del juego: en este apartado tendríamos los elementos dinámicos (bolos y bolas) y estáticos (patio, caja de los bolos y líneas):
 - Bolos: piezas de madera o de material sintético torneadas en forma de pera o bombilla (imagen en artículo 10 del reglamento). Tienen una altura de 5,5 cm. y una anchura en la base de 4 cm. y de 5 cm. en la parte más gruesa. Su peso es de aproximadamente 100 gramos.
 - Bolas: piezas de madera o material sintético de forma esférica y maciza. Hay dos tipos de bolas: una grande (también denominada *bola de romper* o *de mano*, de aproximadamente 15 cm. de diámetro y 2.150 gr. de peso) y otra pequeña (también denominada *bola de rabo*, de 14 cm. de diámetro y 1.750 gr. de peso) (imagen en artículo 10 del reglamento).
 - Patio: lugar desde donde el/la jugador/a efectúa el lanzamiento, formado por una losa de piedra alargada, plana, con unas medidas aproximadas de 2 m. de largo, 70 cm. de ancho y 10 cm. de grosor (ver imágenes en artículos 9 y 10 del reglamento).
 - Caja de los bolos: piedra donde se colocan los bolos (también denominada *pedra boleira*). De forma rectangular, con medidas aproximadas de 120 cm. de largo y 60 cm. de ancho, bien pulida (para facilitar la salida de los bolos y bolas) y colocada con un ángulo de pendiente máximo del 15%. El extremo más alejado de la zona de lanzamiento estará ligeramente tallada a lo ancho, un surco donde se colocarán los 12 bolos, situado a 40 cm. del suelo (Ver imágenes en artículo 13 del reglamento). A ambos lados de esta pieza se colocarán otras similares desde sus esquinas hasta el suelo.
 - Líneas: marcadas en el terreno de juego por un pequeño surco que va de un lado a otro del ancho del campo de bolos, aunque también está permitido el marcaje de estas líneas con un material visible tipo cal o pintura, que facilite la visión de los/as jugadores/as. Su finalidad es determinar la principal condición para que el lanzamiento sea válido (que la bola supere la línea de 10) y la puntuación de los bolos una vez que son derribados y desplazados de la caja (líneas de 10, 20, 50, 100 y línea de acabar, esta última opcional). Ver imágenes en artículo 12 del reglamento.
- Valoración de las jugadas: para que el lanzamiento sea válido, la bola debe rebasar siempre la línea de 10. Si lo hace, entonces se procede al recuento de bolos de la siguiente forma:

- Los bolos que caen de la caja de los bolos pero no llegan a la línea de 10 se contabilizan con 1 punto cada uno.
 - Cada bolo que rebasa la línea de 10 pero no lo hace de la línea de 20 se contabiliza con 10 puntos.
 - Cada bolo que rebasa la línea de 20 pero no lo hace de la línea de 50 se contabiliza con 20 puntos.
 - Cada bolo que rebasa la línea de 50 pero no lo hace de la línea de 100 se contabiliza con 50 puntos.
 - Cada bolo que rebasa la línea de 100 contabiliza 100 puntos.
 - Si un bolo llega a la línea de acabar es suficiente para ganar la partida.
- Sistema de rotación de jugadores/as: según se juegue de forma individual (uno contra uno) o en parejas (dos contra dos), se establece un sistema de rotación de jugadores/as y bolos que debe seguirse hasta finalizar el juego (ver tablas 2 y 3).

	1ª serie				2ª serie				3ª serie				4ª serie			
Jugador/a	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
bola	G	P	P	G	G	P	P	G	G	P	P	G	G	P	P	G

Tabla 2. Secuencia de rotación del juego individual.

	Serie 1				Serie 2			
Jugador/a	1	A	2	B	A	1	B	2
Bola	G	P	G	P	G	P	G	P
Acción	Rompe y sube al monte	“Se mete por el medio”	“Da las dos”	/	Rompe y sube al monte	“Se mete por el medio”	“Da las dos”	/

	Serie 3				Serie 4			
Jugador/a	1	A	2	B	A	1	B	2
Bola	G	P	G	P	G	P	G	P
Acción	Rompe y sube al monte	“Se mete por el medio”	“Da las dos”	/	Rompe y sube al monte	“Se mete por el medio”	“Da las dos”	/

Tabla 3. Secuencia de rotación del juego en parejas.

- Apuestas: es una de las características que define este juego. Se apuesta siempre, salvo en torneos y competiciones que tienen sus propios premios. Lo más usual es apostar el *roldán*, una ficha con un valor determinado que se vende en una taberna y que al final el/la propio/a jugador/a deberá canjear en el mismo establecimiento por bebida, víveres u otras cosas que estén a la venta. Antes de empezar la partida se apuesta el *roldán* y el/la ganador/a (o ganadores/as) se quedan con el botín para canjear en otra ocasión.

Antiguamente también era usual apostar vino y animales domésticos (gallos y conejos, sobre todo).

- Variantes y adaptaciones: las adaptaciones del juego giran alrededor del número de jugadores/as que se junten en el campo o de la cantidad de luz diurna disponible en ese momento. Nos podemos encontrar con:
 - “*Bolo do monte*”: también denominado *boliño*, consiste en poner un solo bolo en la caja con la intención de desplazarlo lo más lejos posible. Gana la persona que lo desplace a mayor distancia. Suele ser un bolo un poco más grande que los habituales y se juega a última hora de la tarde, cuando la luz diurna va perdiendo intensidad, siendo de este modo más sencillo localizar el bolo durante su trayectoria.
 - “*A malleira*”: se emplea cuando coinciden en el campo muchos/as jugadores/as, dividiéndose en dos equipos que juega uno contra el otro a una puntuación mucho mayor que la habitual (500 o 1000 puntos). El equipo que antes consiga esa puntuación, gana la partida y la consecuente apuesta.
 - A veces, en partidas normales de uno contra uno o en parejas, también se suele acortar la puntuación para ganar la partida (de 200 a 150 o 100 puntos), para terminar antes las partidas y que haya un mayor movimiento de parejas para jugar. Esta variante solía utilizarse en los campos de tabernas, permitiendo a los/as jugador/as disfrutar del juego y consumir en los tiempos de descanso.



Figura 2. Lanzamiento. Elaboración propia.

4. DISCUSIÓN.

Según Moreno (1993), el juego de bolos es el que presenta una mayor variedad y dispersión geográfica de todos los deportes tradicionales en España. Afirma que hay censadas en todo el territorio español más de 50 modalidades diferentes. García (1974), tomando datos del Diccionario Geográfico de España, registraba por entonces la práctica de bolos en 41 provincias españolas. Actualmente se conocen más modalidades y variantes del juego, ya que Maestro (2007) destaca que sólo en Aragón se registran 29 modalidades diferentes de bolos, de los cuales 17 son exclusivos de mujeres; y se juega a los bolos en más de las 41 provincias a las que hacía referencia el profesor García (1974), datos a los que sumamos, por lo menos, la práctica en Boiro, A Coruña (Rodríguez, 2013), dato no recogido en el estudio anterior.

Aún así, es difícil precisar el número de modalidades y variantes de este juego, pero lo cierto es que ninguna de las conocidas coincide plenamente con la modalidad de juego registrada en Boiro, en donde la diferencia con respecto a otras modalidades de pasabolo del territorio español estriba en el número y forma de los bolos utilizados, la puntuación y el número de lanzamientos efectuados por el/la jugador/a.

Las mayores similitudes del pasabolo de Boiro las podemos encontrar con el pasabolo de Tineo en Asturias o el bolo Celta en Galicia, aunque difieren sustancialmente en el material empleado por estas variantes de pasabolo. En el caso del pasabolo de Tineo se utilizan 20 bolos, colocados en línea, de 15-16 cm. de alto, 3 cm. de diámetro y 300 gr. de peso (Ruiz, 2000); y en el caso del bolo Celta practicado en Galicia, se utilizan 18 bolos, colocados en línea, de 15-16 cm. de alto, y de 150-200 gr. de peso (Bermúdez, 2007).

Los bolos de Boiro también difieren de estas modalidades en cuanto al número de lanzamientos efectuados por el/la jugador/a. En los bolos de Tineo se efectúan 2 lanzamientos (un primer tiro o bajada y un segundo tiro denominado sacada) (Ruiz, 2000) y en el bolo Celta también se efectúan 2 lanzamientos (un primer tiro y un segundo tiro denominado birlo) (Bermúdez, 2007).

En cuanto a los bolos, el que presenta una mayor similitud en tamaño, forma y peso con el bolo de Boiro es la *cuatra* del bolo Maragato, de 8 centímetros de alto, torneado en forma de bombilla, con un diámetro en la base de 3,2 cm., de 5,2 cm. en la parte más gruesa y de un peso aproximado de 125 gramos (Fernández, 1978).

El pasabolo de Boiro fue practicado única y exclusivamente por hombres, como en la mayoría de los juegos de pasabolos en España (Ruiz, 2000), una modalidad que, como afirma este autor, exige una gran dosis de fuerza y precisión. Pero investigaciones recientes (Rodríguez, 2013) atribuyen la escasa participación de la mujer en los juegos de bolos al rol social que tradicionalmente desempeñó y a las numerosas barreras que ha tenido que superar debido a estereotipos históricos, sociales y culturales (Vázquez, 1993; Antúnez, 2001; Rodríguez, Martínez y Mateos, 2005; Miranda y Antúnez, 2006; Castañeda et al., 2014).

5. CONCLUSIONES.

Los juegos y deportes tradicionales se han practicado desde tiempos lejanos, pasando de generación en generación y dejando una riqueza cultural en pueblos y naciones. Muchos de ellos han quedado en la memoria de las personas y su recuperación a día de hoy se antoja un tanto complicada.

No queremos que pase lo mismo con el juego de bolos de Boiro, un juego que a pesar de la importancia que tuvo en un pasado, apenas tuvo repercusión en los medios de comunicación ni tratamiento por parte de ningún autor. De ahí la necesidad de recoger sus características en este estudio, no tanto para establecer reglas que delimiten un sistema complejo de competición, sino con el fin de recuperar, promover, fomentar, divulgar y conservar un juego plural que en el municipio de Boiro tuvo su particular historia.

La tradición oral corre el riesgo de perderse si los propios activos de la tradición van desapareciendo, si a los/as jugadores/as que mantuvieron vivo el juego de bolos les alcanza la muerte, cosa que, desgraciadamente, está pasando cada vez con mayor frecuencia, imponiendo la naturaleza de esta forma sus propias leyes. Este aspecto justifica de por sí la necesidad de recoger la normativa del juego de bolos de Boiro y plasmarla en papel, de la que se pueda echar mano en el momento que se necesite.

Se acompaña a este estudio la redacción del primer reglamento del juego de Bolos de Boiro, documento que, como todo, deberá ir recogiendo las novedades y adaptaciones que la propia evolución del juego necesite. Todo para seguir disfrutando de nuestra historia, de nuestra cultura, para seguir ligados a nuestras raíces, para seguir siendo nosotros mismos.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Álvarez, M. A. (2007). Valores morales en juego. *Revista Wanceulen E.F. digital*, 3, 1-7. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1714/b1534973.pdf?sequence=1>.

Anguera, M.T. (1988). *Manual de prácticas de observación*. México: Trillas.

Anguera, M.T. (1992). *Metodología de la observación en las ciencias humanas*. Madrid: Cátedra.

Anguera, M.T. (1995). La observación participante. En Aguirre, A. (Ed.), *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural*. Barcelona: Marcombo.

Anguera, M.T. (1999). *Observación en deporte y conducta cinésico-motriz: aplicaciones*. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Annicchiarico, R. J. & Barreiro, P. (2002). *Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de Educación Física en primaria*. Proyecto para el Área de Educación Física en un C.P.I. Antonio Orza Couto da Coruña. Curso 2002/2003. Trabajo sin publicar.

- Antúñez, M. (2001). Reflexiones acerca de lo que la mujer representa para el deporte y el verdadero significado del deporte para la mujer. *Revista Digital Educación Física y Deportes*, 42, p.1.
- Aranzadi, T. (1917). *Etnografía, sus bases, sus métodos y aplicaciones en España*. Madrid: Biblioteca Corona.
- Barrio, M. & Harguindey, E. (1983). *Lerías e enredos para os máis pequenos*. Vigo: Galaxia.
- Bautista J.M. (2002). *El juego como método didáctico: propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.
- Bermúdez, M. (2007). *Los bolos en Galicia*. Lugo: Lulu.com.
- Blanchard, K. & Chesca, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Blanco, M. (1984). *El Pasabolo Losa. Cuaderno didáctico*. Santander: Universidad de Cantabria.
- Bouzas, F. (1974). Costumbres lúdico etnológicas del niño en Galicia. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*. Zaragoza: C.S.I.C.
- Brandin, C. (1986). *Os xogos dos nosos rapaces*. Ourense: Caixa de aforros de Ourense.
- Brasch, R. (1972). *How did the sport begin?* London: Logmann.
- Braun, J. (1984). *Bolos y cultura*. Santander: Artes Gráficas Resma.
- Cagigal, J.M. (1996). *Obras selectas (Vol. 1)*. Cádiz: COE.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Canales, M. (2006). *Metodologías de investigación social. Introducción a los oficios*. Santiago de Chile: Ed. LOM.
- Castañeda, C., Zagalaz, M.L., Chacón, F., Cacán, J. & Romero, S. (2014). Características de la práctica deportiva en función del género. Estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación: Universidad de Sevilla. *Revista Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 25, pp.63-67.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill.
- Diem, C. (1966). *Historia de los deportes*. Barcelona: Ed. Luis de Caralt.
- Espinós, J., Masía, P., Sánchez, D. & Vilar, M. (1987). *Así vivían los romanos*. Madrid: Anaya.
- Expósito, J. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y bolos cartageneros*. Sevilla: Wanceulen.
- Fernández, A. (1978). *Los bolos en España*. Gijón: Baukuniión.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- García, R. (1974). Juegos y deportes tradicionales de España. *Textos de las Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural de la Universidad de Navarra*, 14, 54-111.

García, V. (1993). *La educación primaria: del juego al trabajo*. Madrid: Rialp.

Gil, P. (2006). El juego y el deporte en el sistema educativo español. En Gil Madrona, (Dir. Editorial), *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*, 9-52. Madrid: M.E.C.- Instituto Superior de Formación del Profesorado.
Recuperado de <http://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA9&lpg=PA9&dq=gil+madrona+el+juego+y+el+deporte+en+el+sistema+educativo+espa%C3%B1ol&source=bl&ots=F712F1autx&sig=iqzCzPAbkzMEaGIB3yDJNG96Rhk&hl=es&sa=X&ei=U5GmUffpGerB7AbN7YCICA&ved=0CC4Q6AEwAA#v=onepage&q=gil%20madrona%20el%20juego%20y%20el%20deporte%20en%20el%20sistema%20educativo%20espa%C3%B1ol&f=false>.

Gutiérrez, M. (1995). *Valores sociales y deporte*. Madrid: Gymnos.

Gutiérrez, M. (2003). *Manual sobre valores en la Educación Física y el deporte*. Barcelona: Paidós.

Gutiérrez, M. (2004). El valor del deporte en la educación integral del ser humano. *Revista de Educación*, 335, 105-126.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Instituto Nacional de Estadística. Series de población desde 1996. Cifras oficiales de la revisión del padrón municipal a 1 de enero de 2013. <http://www.ine.es/jaxiBD/tabla.do>.

Lara, A.J. (2011). Transmission of social and educational values through sport. *Journal of Sport and Health Research* (2011), 3 (1), 5-6.

Lavega, P. (1994). El juego: teorías y características del mismo. El juego como actividad física organizada. Estrategias del juego. *Temario desarrollado de los contenidos específicos del área de Educación Física para el acceso al Cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria*, 2ª ed., Vol. IV, Tema 43. Barcelona: Inde.

Lavega, P. (1996). *Del joc a l'esport. Estudi de bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)* (Tesis de doctorado). Universidad de Barcelona: Departament de teoria i història de l'educació (Lleida).

Lavega, P. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.

Lavega, P. (2000^a). *La riqueza motriz y cultural de los juegos de los bolos*. I Congreso Nacional de bolos. Santander, 27-30 de setembre de 2000.

Lavega, P. (2000^b). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: Inde.

Lavega, P. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Revista APUNTS de Educación Física y Deportes*, 85, 68-81.

López, J., Borreiros, E., Rodríguez, S. & Rubio, M. (2000). *Xoguetes e sons da natureza. Elaboración de materiais para o seu aproveitamento didáctico*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.

López, J. & García J. (2002). *Os xoguetes esquecidos (I)*. Vigo: A Nosa Terra.

López, J. & García J. (2003): *Os xoguetes esquecidos (II)*. Vigo: A Nosa Terra.

López, J.L. (2009). Los juegos tradicionales de lanzamiento y precisión en el aula de Educación Física. Una aplicación práctica. *Revista Digital Educación Física y Deportes*, 136, p.1. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd136/los-juegos-tradicionales-de-lanzamiento.htm>.

Lorenzo, X. (1958). Enredos. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*. Tomo XIV, caderno 3, 268-293.

Lorenzo, X. (1981). Os enredos dos rapaces. *Revista O Ensino*, 1.

Maestro, F. (2007). *Juegos tradicionales y patrimonio cultural europeo: los bolos*. Zaragoza: Eurobol.

Melero, M. (2009). Aproximación científica a los juegos populares, tradicionales y autóctonos de España. *Revista digital Educación Física y Deportes*, 133, p.1. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd133/juegos-populares-tradicionales-y-autoctonos.htm>.

Miranda, N.E. y Antúnez, M. (2006). Prácticas corporais e esportivas. *Anais do VII Seminário Fazendo Gênero*. Argentina: Área Mujer de la Secretaría de Deporte de la Nación.

Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza.

Moreno, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.

Palacios, J. (1995). *Xogos motores*. Santiago: Lea.

Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural* (Tesis de Doctorado). Universidad de Alicante: Facultad de Filosofía y Letras. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes%20Ortiz,%20Jes%C3%BAs.pdf>.

Parlebás, P. (2005). El joc, emblema d'una cultura. *Enciclopedia Catalana "jocs i Esports tradicionals"*, Vol. 3, 13-20.

Pereira, M. (1976). Xogos de nenos. *Revista Vagalume*, 27, 45-46.

Pérez, R. & Taberner, X.A. (1997). *Juegos populares en Galicia*. Santiago: Lea.

Prieto, L. (1947). Juegos infantiles. Tierra de la Gudiña. *Boletín de la Comisión Provincial de Monumentos de Orense*, Vol. XVI, 1, 25-46.

Risco, V. (1957). Sobre la vida de los niños en la aldea gallega. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, Vol. XIII, 227-253.

Rodríguez, D., Martínez, M.J. y Mateos, C. (2005). Identidad y estereotipos de la mujer en el deporte. Una aproximación a la evolución histórica. *Revista de Investigación en Educación*, 2, 109-126.

Rodríguez, J. E. (2013). O estudo do xogo dos bolos en Boiro: aspectos históricos, estado actual de práctica e perspectivas de futuro. Tesis de doctorado. A Coruña: Universidad de A Coruña.

Romaní, A. (1979). *Xogos infantiles de Galicia*. Santiago: Follas Novas.

Romero, J.B. (2007). El juego deportivo y musical como transmisor de valores no violentos. *Revista Wanceulen Educación Física Digital*, 3, pp.1-10. Recuperado de

<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1707/b1534966.pdf?sequence=1>.

Ruiz, J.G. (2000). *Estudios de los bolos en Asturias: aspectos histórico-culturales, modalidades, elementos y materiales de juego. Estado actual de su práctica*, (Tesis de Doctorado). Universidad de Granada.

Ruiz, G. & Cabrera, D. (2004). Los valores en el deporte. *Revista de educación*, 335, 9-19. Recuperado de http://www.revistaeducacion.mec.es/re335/re335_03.pdf.

Sabariego, M. et al. (2004). Métodos de investigación cualitativa. En Bisquerra, R. (coord.), *Metodología de la investigación cualitativa*, 293-328. Madrid: La Muralla.

Taylor, S.J. & Bogdan, R. (1990). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires: Paidós Mexicana S.A.

Tójar, J.C. (2006). *Investigación cualitativa. Comprender y actuar*. Madrid: La Muralla.

Torre, C. (2013). *El bolo palma: de Trasmiera a Vizcaya*. Beranga-Cantabria: Quinzanos.

Torres, X. & Paz, X. (1981). Os xogos e os xoguetes populares. O *ENSINO. Revista galaico-portuguesa de socio-pedagogía e socio-lingüística*, 1, 1-8.

Valiño, G. (2007). Juego y desarrollo cognitivo. Recuperado de <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com.es/>.

Vázquez, B. (1993). *Actitudes y prácticas deportivas de las mujeres españolas. Serie estudios nº 34*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales. Instituto de la Mujer.

Veiga, F.M. (1998). *Xogo popular galego e educación. Vixencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos tradicionais* (Tesis de Doctorado). Universidade de Santiago de Compostela.

Veiga, P. (1996). *Xogos populares. Recolleita*. Proxecto realizado polo Equipo de Normalización Lingüística do Colexio Público Froebel. Curso 1995/1996. Pontevedra.

Veiga, P. (2001). *O libro dos xogos populares galegos*. Santiago de Compostela: Sotelo Blanco.

Vigne, M. (2011). Las actividades tradicionales de ocio como reflejo de una sociedad. *Revista Científica Digital Acción Motriz*, 7, 62-76.

7. AGRADECIMIENTOS.

Nuestro agradecimiento al colectivo de jugadores/as boirenses de Pomardorrío y Triñáns y a las personas que nos han concedido la entrevista para la toma de datos de esta investigación. Un vez más, ellos son los auténticos protagonistas de esta historia.

REGLAMENTO DEL JUEGO DE BOLOS DE BOIRO

CAPÍTULO I GENERALIDADES DEL JUEGO

Artículo 1.º El juego de bolos de Boiro es un juego practicado en un amplio espacio al aire libre, en ligera pendiente o cuesta arriba, en el que el objetivo es derribar y desplazar lo más lejos posible el mayor número de bolos mediante el lanzamiento de una bola, conforme a las normas que se establecen en este reglamento.

Artículo 2º. El/la jugador/a de bolos puede ser toda persona que, dentro de los amplísimos límites de sus facultades físicas, no esté impedida para realizar los movimientos y esfuerzos que se precisan para su ejecución. Es decir:

- 2.1. Coger la bola del suelo y colocarla en la palma de la mano.
- 2.2. Fijar los pies en el lugar de lanzamiento (patio).
- 2.3. Aprovechar el impulso que se le quiera dar a la bola con el movimiento de las piernas, cuerpo y brazos.
- 2.4. Realizar con el brazo un movimiento de atrás hacia delante, capaz de impulsar la bola para que esta entre en juego.

Artículo 3º. El juego consta de una única fase o acción que es el lanzamiento, que consiste en lanzar una bola esférica contra los bolos situados en la caja o piedra de bolos (*pedra boleira*) con el objetivo de derribarlos y desplazarlos lo más lejos posible.

Artículo 4º. Antes de empezar el juego se procederá a marcar correctamente las líneas de 10, 20, 5 y 100 (la línea de acabar es opcional), que determinan la posterior puntuación de la tirada y de la validez de la misma.

CAPÍTULO II EL CAMPO DE JUEGO

Artículo 5º. El campo de juego se denomina *campo de bolos*, y debe reunir las siguientes características:

- 7.1. Debe ser un campo en ligera pendiente o cuesta arriba, limpio de hierbas y de cualquier otra clase de obstáculos (salvo los elementos propios del juego) que impidan el avance de los bolos después de la tirada.
- 7.2. El campo de bolos debe ser de suelo arenoso (tierra, barro...) y bien compactado.
- 7.3. El terreo de césped o hierba, bien cortada, constituye una superficie ideal para el desarrollo del juego.

Artículo 6º. El campo de bolos tendrá preferentemente una forma rectangular, con medidas de largo entre 56,50 y 62,50 metros, y de ancho entre 20 y 25 metros. La anchura de la zona de lanzamiento podrá ser menor, pero nunca inferior a 10 metros (5 metros desde el punto central de la caja de los bolos), siendo

imprescindible que a partir de la caja de los bolos se disponga de esos 20 metros como mínimo.

Artículo 7°. Será conveniente que el campo de juego disponga de un cierre perimetral o red de protección y de seguridad que evite, por un lado, la pérdida de bolos y, por otra, para que dichos bolos hagan el menor daño posible en los elementos circundantes al terreno de juego.

Artículo 8°. El campo de bolos consta de dos partes bien definidas: la zona de lanzamiento y caja y el campo para los bolos.

8.1. Zona de lanzamiento y caja. Es la primera parte del campo de bolos. Deberá tener una distancia de 6,30 metros, que es la distancia entre la zona de lanzamiento (patio) y la línea de colocación de los bolos en la caja (ver figura 3). La anchura es la que se recoge en el artículo 6°.

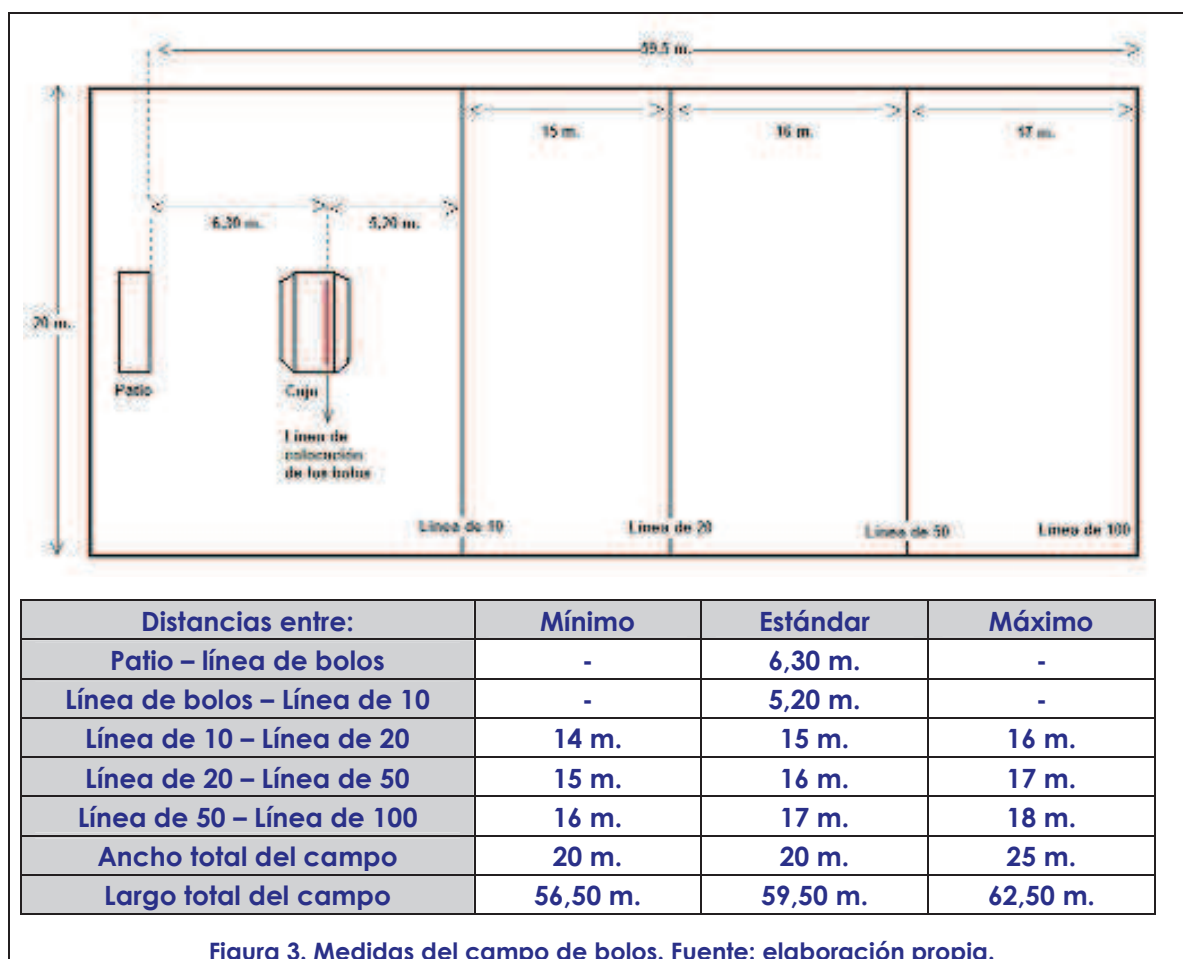


Figura 3. Medidas del campo de bolos. Fuente: elaboración propia.

8.2. Zona de campo para los bolos. Es la segunda parte del campo y corresponde con la continuación de la línea de colocación de los bolos en la caja hasta el punto más lejos del campo (línea de 100 o de acabar, de ser el caso). En esta área están marcadas las líneas que determinan la validez y puntuación de los bolos: línea de 10 (también llamada *línea de mecar*), línea de 20, línea de 50 y línea de 100. Si la longitud del campo así lo permite, se podrá marcar también la *línea de acabar*. Las distancias entre estos puntos son los siguientes (ver figura 3):

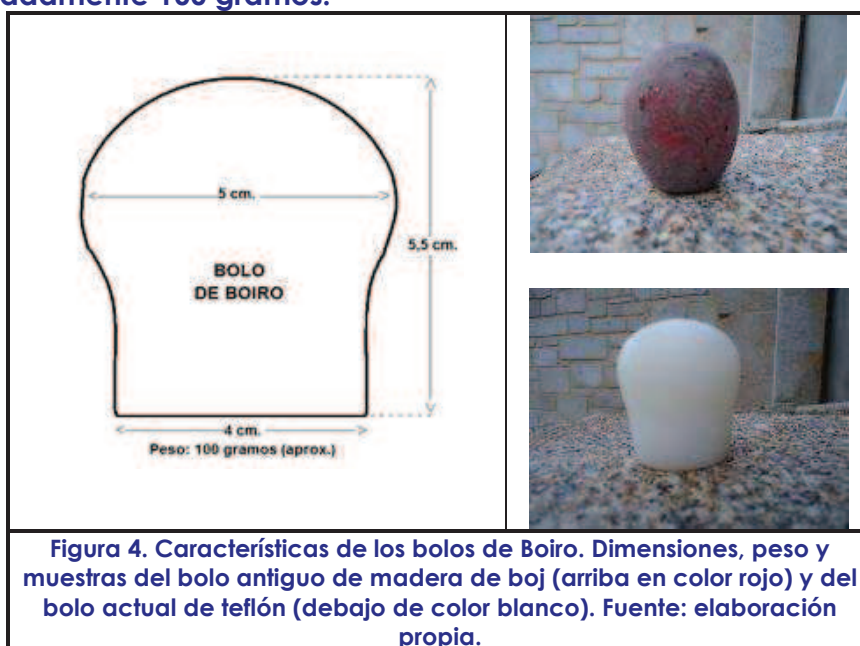
- La distancia entre la línea de colocación de los bolos y la línea de 10 será de 5,20 metros.
- La distancia entre la línea de 10 y la línea de 20 será de 15 metros, permitiéndose un mínimo de 14 metros y un máximo de 16 metros.
- La distancia entre la línea de 20 y la línea de 50 será de 16 metros, permitiéndose un mínimo de 15 metros y un máximo de 17 metros.
- La distancia entre la línea de 50 y la línea de 100 será de 17 metros, permitiéndose un mínimo de 16 metros y un máximo de 18 metros.
- Si se marcara la línea de acabar, la distancia entre ésta y la línea de 100 será, como mínimo, de 15 metros.
- La anchura es la que se determina en el artículo 6º.

CAPÍTULO III ELEMENTOS DEL JUEGO

Artículo 9º. Los elementos del juego serán de dos tipos:

- 9.1. Elementos dinámicos o que juegan, formados por los bolos y las bolas de lanzamiento.
- 9.2. Elementos estáticos o que no juegan, formados por el patio (lugar de lanzamiento), caja (lugar donde se colocan los bolos) y las líneas.

Artículo 10º. Los bolos. Son unas piezas de madera o de material sintético torneadas de una forma característica, en este caso en forma de pera o de bombilla (ver figura 4). Estas piezas deber ser de material duro y resistente, para evitar en la medida de lo posible que se rompan cuando la bola entre en contacto con ellos. Se recomienda el uso de madera de boj o de material sintético como el teflón para su construcción, siendo este último el material empleado en los últimos tiempos. Los bolos tienen una altura de 5,5 centímetros y una anchura (diámetro) en la base de 4 centímetros y 5 centímetros en la parte más gruesa. El peso de cada pieza es de aproximadamente 100 gramos.



Artículo 11º. Las bolas. Son piezas de madera o de material sintético de forma esférica, macizas y deberán ser obligatoriamente del mismo material del que están contruidos los bolos. Hay dos tipos de bolas: la bola grande (también denominada *bola de mano* o *bola de romper*) y la bola pequeña (también llamada *bola de rabo*).

- 11.1. Bola grande, de mano o de romper. Tiene unas dimensiones de 15 centímetros de diámetro y un peso aproximado de 2.150 gramos (ver figura 3).
- 11.2. Bola pequeña o bola de rabo. Tiene unas dimensiones de 14 centímetros de diámetro y un peso aproximado de 1.750 gramos (ver figura 5).



Artículo 12º. El lugar de lanzamiento (patio). El patio es el lugar desde donde el/la jugador/a efectúa el lanzamiento. Está formado por una losa de piedra alargada, plana, de 2 metros de largo, 70 centímetros de ancho y 10 centímetros de alto (ver figura 6). Estas medidas pueden ser variables, siempre y cuando el/la jugador/a disponga de unas medidas mínimas para situarse correctamente encima, fijar el pie de lanzamiento (el mismo que el de la mano que lanza la bola) y efectuar movimientos de balanceo previos al lanzamiento.



Artículo 13°. La caja. Se denomina así a la losa de piedra donde se colocan los bolos, también llamada *pedra boleira*. Será de material duro, normalmente granito o piedra, bien pulida para facilitar la salida de los bolos y de las bolas. Será de forma rectangular, con medidas de 120 centímetros de largo y 60 centímetros de ancho (ver figuras 7 y 8). Estará colocada con un ángulo de pendiente máximo del 15% y, a partir de ahí, se colocarán dos piezas de granito o piedra hasta el suelo, tanto para la zona del patio como para la zona de la línea de 10. El extremo más alejado a la zona de lanzamiento estará ligeramente tallada a lo ancho, siendo este canal el destinado a colocar los 12 bolos. La altura del canal de los bolos al suelo será de un mínimo de 30 centímetros y de un máximo de 50 centímetros, siendo la altura estándar alrededor de los 40 centímetros.



Figura 7. Imagen de la caja de bolos de Pomardorrío.
Fuente: elaboración propia.

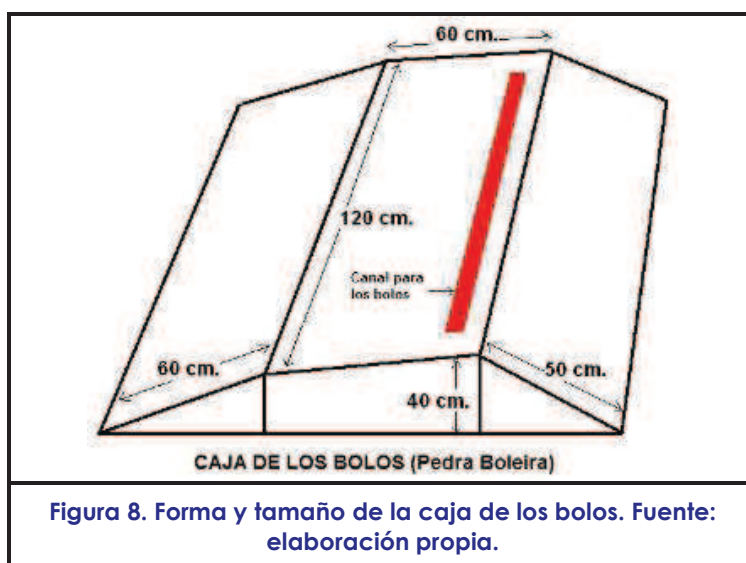


Figura 8. Forma y tamaño de la caja de los bolos. Fuente: elaboración propia.

Artículo 14°. Las rayas o líneas del campo. Estarán marcadas en el terreno de juego por un pequeño surco, que irá de un lado a otro del ancho del campo de bolos. Estos surcos podrán estar marcados igualmente por un material visible (cal o pintura preferentemente) que facilite la visión de los/las jugadores/as de todas las líneas del campo. Si no se marcan los surcos, el marcaje con este material visible será suficiente. El fin de las líneas o rayas es determinar la principal condición para que el lanzamiento sea válido (que la bola supere la línea de 10) y la puntuación de los bolos una vez que son derribados y desplazados de la caja (líneas de 10, 20, 50, 100 y línea de acabar).

CAPÍTULO IV VALORACIÓN DE LAS JUGADAS

Artículo 15º. Es condición indispensable en cualquier tipo de jugada o competición que la bola rebase la línea de 10 para que el lanzamiento tenga valor y se puedan contabilizar los bolos derribados. De no ser así, se entiende que la bola *mecó* y, por lo tanto, los bolos derribados en ese lanzamiento no tendrán ningún valor.

Artículo 16º. Se entiende que la bola rebasó la línea de 10 cuando cae en medio del surco que marca la línea correspondiente o, en caso de que estuviera marcado el campo de bolos con cal o pintura, cuando la bola rebasa completamente la línea en cuestión.

Artículo 17º. Si después del lanzamiento la bola rebasa la línea de 10, entonces se procede al recuento según los bolos derribados de la siguiente forma:

- Los bolos que caen de la caja de bolos pero no llegan a la línea de 10 se contabilizan con 1 punto por cada bolo.
- Cada bolo que rebasa la línea de 10 pero no lo hace de la línea de 20 se contabiliza con 10 puntos.
- Cada bolo que rebasa la línea de 20 pero no lo hace de la línea de 50 se contabiliza con 20 puntos.
- Cada bolo que rebasa la línea de 50 pero no lo hace de la línea de 100 se contabiliza con 50 puntos.
- Cada bolo que rebasa la línea de 100 contabiliza 100 puntos.
- Si un bolo llega a la línea de acabar es suficiente para ganar la partida.

Artículo 18º. Después del lanzamiento, si el bolo rebasa totalmente el borde que marca el inicio del surco de la línea correspondiente, se entiende que rebasa esa línea y, por lo tanto, se le aplica la puntuación correspondiente. En el caso de que el campo de bolos estuviera pintado con cal o pintura, se entiende que el bolo rebasa la línea cuando lo hace la totalidad del bolo.

Artículo 19º. Las partidas son a 200 puntos.

Artículo 20º. No tendrá valor la jugada e por lo tanto se tendrá que repetir el lanzamiento en los siguientes casos:

- Cuando en el momento de lanzar la bola se cayeran uno o varios bolos antes de que la bola tocara la caja.
- Cuando en el momento del choque de la bola con la caja se rompa algún bolo o la bola.
- Cuando en el momento de lanzar el/la jugador/a fuera obstruido por causas ajenas a su voluntad.
- Cuando la bola no sale de la mano del/de la jugador/a.
- Cuando la bola se le cae de la mano al/a la jugador/a (por los motivos que sean) pero la bola no sale en dirección a los bolos.

- En caso de duda, decide el juez o árbitro de campo.

Artículo 21°. La jugada es válida y por lo tanto no se repite el lanzamiento cuando:

- El/la jugador/a lanza la bola en dirección a los bolos.
- El/la jugador/a efectúa el movimiento de lanzamiento, abandona el patio y la bola sale de la mano en dirección a la caja y a los bolos.
- El/la jugador/a se equivoca de bola (grande-pequeña). En este caso, el lanzamiento es válido pero los bolos no puntúan, o sea, la puntuación es 0.
- Otros motivos no recogidos en este artículo que interfieran en el lanzamiento pero que el juez o árbitro de campo estime oportuno para no repetir el lanzamiento.

Artículo 22°. Para contabilizar la puntuación de un bolo, este debe cumplir lo siguiente:

- Estar en contacto con el suelo o encima de la caja de los bolos, apoyándose sobre su eje longitudinal.
- Estar en una sola pieza. O sea, que no se hubiera roto por la mitad después del contacto con la bola o del choque de éste contra otro elemento: piedra, árbol u otro elemento situado en el campo.
- Se contarán los bolos en el lugar en el que queden inmóviles.
- Sólo se contabilizarán los bolos que queden dentro de los límites del campo, excepto los que salgan más allá de la línea de 100 o de la línea de acabar (fondo opuesto a la zona de lanzamiento), que se contabilizarán con 100 puntos por cada uno de ellos o, de ser el caso, dar por finalizada la partida.
- Los bolos que tropiecen en algún elemento que invade el campo de bolos (rama de un árbol, persona, elemento del cierre perimetral y otros...) se considerarán válidos, y serán contabilizados una vez que queden inmóviles en el lugar correspondiente.
- En cualquier otro caso no especificado en este reglamento, será el juez o árbitro de campo el que resuelva la situación.

CAPÍTULO V SISTEMAS Y FORMA DE JUEGO

Artículo 23°. Las partidas libres se juegan normalmente de forma individual, o sea, un reto, duelo o “mano a mano” de un/una jugador/a contra otro/a.

Artículo 24°. Los torneos y/o competiciones se suelen jugar por parejas, o sea, enfrentándose dos jugadores/as contra otros/as dos.

Artículo 25°. Antes de empezar el juego, el juez o árbitro de campo lanzará una moneda al aire para determinar quien inicia el juego, o sea, quien “rompe” la partida.

Artículo 26º. El/la jugador/a que “rompe” lo hace siempre con la bola grande, y el sistema de rotación de jugadores/as y el tamaño de la bola cambia si el juego se disputa de forma individual o en parejas.

Artículo 27º. Juego individual. El juez o árbitro de campo lanzará una moneda al aire para decidir que jugador inicia el juego. El/la jugador/a que “rompe” (jugador 1) lo hace con la bola grande; a continuación lanza el/la jugador/a 2 con la bola pequeña; después vuelve a lanzar el/la jugador/a 1 con la bola pequeña y termina la serie el/la jugador/a 2 con la bola grande. Esta secuencia se repetirá hasta el final del juego (ver tabla 1).

	1ª serie				2ª serie				3ª serie				4ª serie			
Jugador/a	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
bola	G	P	P	G	G	P	P	G	G	P	P	G	G	P	P	G

Tabla 1. Secuencia de rotación del juego individual.

Artículo 28º. Juego en parejas. Los/as jugadores/as 1 y 2 se enfrentan contra los/as jugadores/as A y B. El juez o árbitro de campo lanzará una moneda al aire para decidir que pareja inicia el juego. Una vez decidido, la secuencia de rotación de los/as jugadores/as y de las bolas es la siguiente:

- El/la jugador/a 1 “rompe” con la bola grande y, una vez efectuado el lanzamiento, sube al monte para recoger los bolos y las bolas en los siguientes cuatro lanzamientos.
- El/la jugador/a A efectúa el lanzamiento con la bola pequeña. En este caso, se dice que este/a jugador/a “se mete en medio” con la bola pequeña.
- El/la jugador/a 2 efectúa el lanzamiento con la bola grande. En este caso, se dice que el/la jugador/a “da las dos”, que quiere decir que la siguiente pareja efectuará dos lanzamientos consecutivos, una con la bola pequeña y otro con la bola grande.
- El/la jugador/a B efectúa el lanzamiento con la bola pequeña.
- En este momento se acaba la primera serie, en la que ya lanzaron los/as cuatro jugadores/as (1 y 2 con la bola grande, A y B con la bola pequeña). Ahora, en el caso de no terminar el juego, se iniciaría una segunda serie, donde inicia el juego con la bola grande el/la jugador/a A, el/a compañero/a del/de la que terminó la anterior serie, resultando de esta manera que hay un momento del juego en el que los componentes de la pareja lanzan dos veces seguidas. Después de efectuar el lanzamiento, sube al monte a recoger las bolas y bolos en los siguientes cuatro lanzamientos.
- El/la jugador/a 1 lanza con la bola pequeña (se “mete por el medio” con la pequeña).
- El/la jugador/a B lanza con la bola grande y “da las dos” a la otra pareja.
- El/la jugador/a 2 lanza con la bola pequeña.
- Y así sucesivamente hasta terminar el juego en los 200 puntos.
- En la tabla 2 puede comprobarse mejor la serie de rotación enumerada:

	Serie 1				Serie 2			
Jugador/a	1	A	2	B	A	1	B	2
Bola	G	P	G	P	G	P	G	P
Acción	Rompe y sube al monte	“Se mete por el medio”	“Da las dos”	/	Rompe y sube al monte	“Se mete por el medio”	“Da las dos”	/
	Serie 3				Serie 4			
Jugador/a	1	A	2	B	A	1	B	2
Bola	G	P	G	P	G	P	G	P
Acción	Rompe y sube al monte	“Se mete por el medio”	“Da las dos”	/	Rompe y sube al monte	“Se mete por el medio”	“Da las dos”	/
Tabla 2. Secuencia de rotación del juego en parejas.								

Artículo 29°. El juego termina cuando se alcanzan los 200 puntos, tanto en individuales como en parejas. Eso si, siempre hay que dejar pasar la primera serie de lanzamientos para que la partida sea válida, o sea, tienen que efectuar el lanzamiento todos/as los/as jugadores/as de la partida. Si el/la jugador/a que “rompe” ya rebasa los 200 puntos, deberá esperar a que efectúen el lanzamiento los/as otros/as jugadores/as. En este caso, puede ocurrir que la partida termine con los/as dos contrincantes o con las dos parejas por encima de los 200 puntos (por ejemplo, 215-243). En el resto de los casos, uno de los marcadores siempre reflejará 200 o más puntos y el otro menos de 200 puntos.

CAPÍTULO VI TORNEOS Y COMPETICIONES

Artículo 30°. Los torneos y competiciones que se organicen del juego de bolos en Boiro tendrán su propia reglamentación en cuanto al sistema de competición, calendario, horarios, puntualidad, cambio de partidas, premios y cualquier otra que afecte para el correcto desarrollo de la competición, rigiéndose siempre por la normativa de juego especificada en este reglamento.

Artículo 31°. Será obligatorio que en los torneos y competiciones se designe un juez o árbitro de campo, que tendrá las siguientes funciones:

- Tendrá como misión especial, además de armar la partida, valorar y cantar las jugadas, comprobar el estado del campo de bolos, medidas, material utilizado (bolos y bolas) y la organización general conforme al reglamento.
- Resolverá todos los casos de conformidad con las reglas de juego, hará frente a las incidencias que surjan adoptando las medidas necesarias y, en caso de duda, resolverá en consecuencia.
- Sus decisiones durante las partidas serán inapelables.

- Se mostrará completamente imparcial, sin aumentar o disminuir el ánimo de los/as jugadores/as, ni hacer referencias del juego a ningún/a jugador/a. Se limitará, como queda dicho, a cantar las jugadas, valorarlas y velar en todo momento por el correcto desarrollo del juego.
- A pesar de que los/as propios/as jugadores/as serán los/as encargados/as de armar los bolos en la caja, será el juez o árbitro de campo el responsable de comprobar su correcta colocación y disposición, dando su visto bueno para efectuar el lanzamiento.

Artículo 32°. En todos los torneos y competiciones se deberán cubrir unas actas donde se refleje el nombre de los/as jugadores/as participantes, el día y hora de la partida y la puntuación conseguida en cada una de las partidas jugadas. El juez o árbitro de campo comprobará esta acta junto con los/as capitanes/as de cada equipo y, una vez revisada y dada la conformidad de todos, se firmarán tanto por los/as capitanes/as como por el juez o árbitro de campo para entregar a la organización.

Artículo 33°. Cualquier anomalía en la competición que el juez o árbitro de campo no pueda resolver se trasladará a la organización para que busque una solución y traslade la resolución a los/as jugadores/as implicados/as.

CAPÍTULO VII LAS APUESTAS

Artículo 34°. En las partidas libres están permitidas las apuestas en el juego de bolos en Boiro. Los/as jugadores/as podrán apostar entre ellos lo que consideren oportuno, sea dinero o otras cosas (vino, alimentos básicos, un gallo o lo que los/as jugadores/as acuerden).

Artículo 35°. En el transcurso de torneos y competiciones no están permitidas las apuestas, salvo que la organización no destine ningún tipo de premios a los primeros clasificados.

Artículo 36°. Las tabernas que dispongan de un campo de bolos o de los elementos para el desarrollo del juego (bolos y bolas) en propiedad, podrán exigir a los/as jugadores/as una apuesta mínima por partida, a semejanza de las antiguas apuestas, que se realizaban de la siguiente forma:

- El/la jugador/a compra en la taberna una cantidad de fichas (también llamadas *roldán*) de un valor determinado, fijado y conocido por todos.
- En cada partida, cada jugador/a apuesta una ficha. Al término de la partida, el/la ganador/a se queda con la ficha del rival.
- Los/as jugadores/as podrán cambiar las fichas en la taberna por productos que estén a la venta en el establecimiento por igual valor económico al de las fichas.

Artículo 37°. El pago de las apuestas son de obligado cumplimiento por parte de los/as jugadores/as. De lo contrario, podrían ser sancionados y no invitados a participar en los diferentes torneos y competiciones en los que participe el colectivo de jugadores/as locales de bolos.

Artículo 38°. Este reglamento no podrá ir con contra de las leyes establecidas en materia de apuestas deportivas dictadas por la Administración, por lo que la regulación de éstas prevalecerá sobre este reglamento.

CAPÍTULO VIII VARIANTES Y ADAPTACIONES DEL JUEGO

Artículo 39°. Para partidas amigables, de ocio y de promoción del juego, este reglamento podrá ser adaptado a las necesidades de los participantes, estableciéndose las siguientes recomendaciones:

- Para la promoción del juego de bolos entre los/as niños/as se adaptarán las distancias de lanzamiento, líneas, peso y tamaño de la bola, tamaño de los bolos e incluso la puntuación, con la finalidad de facilitar el juego a los que se inician en el mismo.
- En los días que se juntan muchos/as jugadores/as se podrá rebajar la finalización de la partida a 150 puntos.
- En los campos de bolos que están en malas condiciones, sin cierre perimetral o en circunstancias en las que previsiblemente se puedan extraviar bolos, se reducirá el número de bolos, hecho que facilitará el seguimiento de su trayectoria, facilitando su localización.
- Con el objetivo de promover el juego en el ámbito escolar, se tendrán en cuenta, además, las siguientes adaptaciones:
 - Utilizar elementos blandos (para bolos y bolas) para evitar riesgos en caso de impactos.
 - Establecer zonas de seguridad, teniendo como referencia una pared de fondo para limitar el desplazamiento de bolos y bolas.
 - Los objetivos (bolos) tendrán formas redondeadas, evitando aristas o zonas punzantes que puedan provocar daños mayores en caso de impacto.
 - Promover equipos mixtos para favorecer la amistad y la igualdad de género desde la infancia.
 - Utilizar materiales reciclados e inofensivos para los objetivos (bolos), promoviendo la autoconstrucción de los mismos (botellas, corcho, ramas secas de árbol...).
 - Simplificar las reglas y las líneas, de forma que el recuento de bolos sea sencillo para los niños.
 - Una pista polideportiva convencional (40x20 m.), habitual en la mayoría de los centros educativos, puede resultar un buen lugar para jugar a los bolos, estableciendo el lanzamiento a lo ancho y empleando las paredes laterales como zona de seguridad y línea de acabar el juego.

Artículo 40°. “Bolo do monte”. También llamado *boliño*, denominado así a la forma de juego empleada por los/as jugadores/as a última hora de la tarde (cuando la luz diurna se va terminando) o cuando se juntan únicamente dos o tres jugadores/as, con el objetivo de localizar fácilmente los elementos del juego, y que consiste en lo siguiente:

- Sólo se coloca un bolo en la caja o “pedra boleira”. Puede darse el caso de que este bolo sea de un tamaño un poco mayor que el normal, fabricado específicamente para jugar con esta variante.
- El/la jugador/a efectúa el lanzamiento con el propósito de desplazar este bolo lo más lejos posible.
- Gana el/a jugador/a que desplaza más lejos este bolo.
- Se puede jugar a una o varias rondas, hecho que determinan y pactan los/as propios/as jugadores/as.
- En caso de apuestas, el/la jugador/a que desplaza más lejos este bolo es el que se queda con la totalidad de la cantidad apostada.

Artículo 41º. “A malleira”. Denominada así la forma de juego empleada cuando se juntan en el campo muchos/as jugadores/as (por ejemplo, 14 o 20 jugadores/as) y, para que todos tengan la oportunidad de jugar, se forman dos equipos iguales (7 contra 7, 10 contra 10...), se pacta una determinada puntuación (normalmente 500 o 1000 puntos) y, el equipo que antes consiga esa puntuación, gana la partida.

- Antes de empezar la partida, todos/as los/as jugadores/as apuestan una determinada cantidad económica establecida como apuesta.
- El equipo que antes consiga la puntuación pactada, gana la apuesta y se reparte entre todos los componentes del equipo ganador.
- La forma de juego es igual a la normativa, siguiendo el sistema de rotación de jugadores/as y bolas.

Artículo 42º. “O galo”. Se establece una cuota de inscripción por jugador/a para sufragar los gastos de un gallo casero. Cada jugador/a lanzará sólo dos bolas, una grande y una pequeña. Después de efectuar el lanzamiento todos los inscritos, el que más puntuación consiga ganará el gallo.

- En caso de empate, se jugará una segunda ronda con el mismo sistema para deshacer el empate.

CAPÍTULO X RÉGIMEN DISCIPLINARIO Y JUEGO LIMPIO

Artículo 43º. Los/as jugadores/as mostrarán siempre respeto hacia los demás participantes, juez o árbitro de campo, organización y público en general, ofreciendo una conducta ejemplar en el campo de bolos.

Artículo 44º. Las conductas violentas (verbales y/o físicas) serán motivo más que suficiente para invitar a un/una jugador/a a abandonar el campo de bolos.

Artículo 45º. Los/as jugadores/as mostrarán siempre una buena disposición para colaborar con los compañeros, con el juez o árbitro de campo y con las situaciones que se necesiten para que el juego se desarrolle con corrección. Asimismo, deberán estar en plenas facultades físicas, evitando el consumo de drogas, alcohol y otras sustancias que lo que hacen es desprestigiar el juego de bolos con conductas inapropiadas.

Artículo 46º. El público asistente deberá asimismo respetar la normativa de juego y a los/as jugadores/as, velando por un clima de cordialidad en el campo de bolos.

Artículo 47º. El desconocimiento de esta normativa no exime de su cumplimiento.



Figura 9. Campo de bolos de Triñáns (Abanqueiro)
Fuente: elaboración propia

Fecha de recepción 10/4/2014
Fecha de aceptación: 11/5/2014