

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS - Ficha 43

BOLO VAQUEIRO JDT 11

CARACTERÍSTICAS

En octubre de 1999, un grupo de amigos entusiastas de los bolos fundan la Asociación del Bolo Vaqueiro. Recuperan así el juego autóctono más tradicional de los pueblos del suroccidente asturiano y la comarca de Laciana, "el juego de los bolos", que algunos llamaban Pasabolo, Pasadiez o simplemente "jugar los bolos", denominado finalmente "Bolo Vaqueiro".



MATERIAL



LOS BOLOS Y LAS BOLAS tienen que ser de madera.

BOLOS: Redondos y en forma de tonel, de 9 cm de alto, 6 cm de diámetro en el centro y 4,5 cm en las bases. Se arman o colocan los 16 en línea recta, entre las dos rayas marcadas en la piedra de armar.

BOLO CUATRO: Con un diámetro inferior a 6,5 cm y una altura de 12 cm, se arma de pie en el centro longitudinal de la raya del diez.

BOLO OCHO: Con un diámetro inferior a 6,5 cm y una altura de 15 cm, se arma de pie en el centro longitudinal de la raya del veinte.

BOLAS: Cada jugador elige el tamaño y peso de la bola según su criterio, que puede ser utilizada por el resto con permiso del propietario.

Aplicación escolar



TERRENO DE JUEGO

BOLERA: Es donde se practica el juego de los bolos; debe de tener como mínimo 36 metros de largo y 10 de ancho, a partir de la raya del 10, con un desnivel máximo favorable hacia la raya del 20 del 2%, aunque la medida ideal es 8 x 15 x 36 metros, con un desnivel del 1%.
TERRENO DE JUEGO: Debe de ser una superficie plana y libre de obstáculos, que a partir de la frontal de la piedra de armar puede ser de césped natural o artificial o tierra.

ELEMENTOS Y MEDIDAS

PIEDRA DEL TIRADOR O POYA: Es donde se sitúa el jugador con los dos pies para lanzar la bola, que puede ser de piedra natural, hormigón u otro material duro.

PIEDRA DE ARMAR O LLABANA: Es donde se arman (colocan) los bolos. Puede ser de piedra natural, mármol, granito u otro material muy duro;

RAYA DEL DIEZ: Se sitúa a 15 metros de las rayas de armar y paralela a ellas.

RAYA DEL VEINTE: Se sitúa a 10 metros más abajo de la del diez y paralela a ella.

Gana el juego el equipo que sumando los tantos de tirar para abajo y los de mano, superen los del contrario; en caso de empate el juego es nulo y vuelve marcar el equipo anterior.

FORMA DE CONTAR LOS TANTOS

A. En las tiradas, cada bolo tirado cuenta un tanto. **B.** Cada bolo que pase las rayas del diez o del veinte cuenta 10 ó 20 tantos respectivamente, para que éstos tengan valor deben rebasar totalmente las respectivas rayas. **C.** Si salen del terreno de juego contabilizan donde paren con respecto a las rayas diez y veinte. **D.** Si rompe, cuenta como válido el trozo de mayor tamaño; si los trozos son similares contabiliza el trozo de mejor puntuación.

E. Si en la piedra queda apoyado sobre uno derecho, contabiliza como derecho (no contabiliza), si es sobre otro tirado, cuenta como tirado. ...



PRINCIPALES REGLAS

Para más información consultar la web:

<http://www.bolovaqueiro.com/eljuego.htm>

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ Información
sacada del Reglamento del Bolo Vaqueiro