

# JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES



**I.N.E.F.**

**INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**JUEGOS Y DEPORTES  
TRADICIONALES**

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID**

Dimas Carrasco Bellido  
David Carrasco Bellido

# ÍNDICE

## TEMA 1

### JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

1. Introducción.
2. Clasificación tipológica.
3. Distribución geográfica.

## TEMA 2

### JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE LOCOMOCIÓN

1. Pruebas pedestres de marcha y carrera.
2. Saltos.
3. Juegos y deportes de equilibrio.
4. Otros juegos y deportes de locomoción.

## TEMA 3

### JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE LANZAMIENTO DE DISTANCIA

1. Lanzamiento de distancia a mano.
2. Lanzamientos de distancia con elementos propulsivos.
3. Otros juegos y deportes de lanzamientos a distancia y tiro.

## TEMA 4

### JUEGOS Y DEPORTES DE PRECISIÓN

1. Juegos de bolos.
2. Juegos con discos y monedas.
3. Juegos de bolas.
4. Juegos de mazo y bolas.
5. Otros juegos y deportes de lanzamiento de precisión.

## TEMA 5

### JUEGOS Y DEPORTES DE PELOTA Y BALÓN

1. Orígenes y antecedentes históricos.
2. Pelota vasca y sus modalidades federadas.
3. Pelota valenciana y sus modalidades.
4. Otros juegos y deportes de pelota y balón.

## **TEMA 6**

### JUEGOS Y DEPORTES DE LUCHA

1. Orígenes y antecedentes históricos.
2. Juegos y deportes de lucha leonesa.
3. Juegos y deportes de lucha canaria.
4. Diferencias entre lucha canaria y lucha leonesa.
5. Juegos y deportes de lucha palo canario.
6. Otros juegos y deportes de lucha.

## **TEMA 7**

### JUEGOS Y DEPORTES DE FUERZA

1. Pruebas de levantamiento y transporte de peso.
2. Juegos y deportes de tracción y empuje.

## **TEMA 8**

### JUEGOS Y DEPORTES NAUTICOS Y ACUATICOS

1. Pruebas a nado.
2. Regatas a vela.
3. Regatas a remo.
4. Otras pruebas acuáticas.

## **TEMA 9**

### JUEGOS Y DEPORTES DE HABILIDAD EN EL TRABAJO

1. Actividades agrícolas.
2. Otras actividades laborales.

## TEMA 1

### LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

#### 1. Introducción.

*Renson* y *Smulders* dicen que debe considerarse como juego y deporte tradicional, a todo aquel juego tradicional, local, activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o alguna combinación de las dos.

Estos juegos son considerados como actividad lúdica de carácter ancestral que se transmiten de generación en generación. Sirven para transmitir los valores culturales del lugar.

A lo largo de todos los temas, vamos a excluir los juegos de azar, los de carácter intelectual y los juegos populares tradicionales ( actividad infantil que se da en la etapa social del niño 7 – 12 años y tiene carácter popular ).

#### 2. Clasificación tipológica.

Existen muchas clasificaciones de los juegos y deportes tradicionales de España, pero el modelo clasificatorio, que sirve de soporte y mecanismo ordenador es el que se expone a continuación:

##### 1. Juegos y deportes de locomoción.

- 1.1. Carreras y marchas.
- 1.2. Saltos.
- 1.3. Equilibrios.
- 1.4. Otros juegos y deportes de locomoción.

##### 2. Juegos y deportes de lanzamiento a distancia.

- 2.1. Lanzamientos a mano.
- 2.2. Lanzamientos con elementos propulsivos.
- 2.3. Otros juegos y deportes de lanzamiento de distancia y tiro.

##### 3. Juegos y deportes de lanzamiento de precisión.

- 3.1. Bolos.
- 3.2. De discos y monedas.
- 3.3. De bolas.
- 3.4. De mazo y bola.
- 3.5. Otros juegos y deportes de lanzamientos de precisión.

##### 4. Juegos y deportes de pelota y balón.

- 4.1. Pelota a mano.
- 4.2. Pelota con herramientas.

- 4.3. Juegos y deportes de balón.
- 4.4. Otros juegos y deportes de pelota.
- 5. Juegos y deportes de lucha.
  - 5.1. Lucha.
  - 5.2. Esgrima.
  - 5.3. Otros juegos y deportes de lucha.
- 6. Juegos y deportes de fuerza.
  - 6.1. Levantamiento y transporte de pesos.
  - 6.2. De tracción y empuje.
  - 6.3. Otros juegos y deportes de fuerza.
- 7. Juegos y deportes náuticos y acuáticos.
  - 7.1. Pruebas a nado.
  - 7.2. Regatas a vela.
  - 7.3. Regatas a remo.
  - 7.4. Otros juegos y deportes acuáticos.
- 8. Juegos y deportes con animales.
  - 8.1. Competiciones. Pruebas de valía y adiestramiento.
  - 8.2. Luchas de animales.
  - 8.3. Caza y persecución.
  - 8.4. Otros juegos y deportes con animales.
- 9. Juegos y deportes de habilidad en el trabajo.
  - 9.1. Actividades agrícolas.
  - 9.2. Otras actividades laborales.
- 10. Otros juegos y deportes diversos no clasificados.

### **3. Distribución geográfica.**

La distribución de los juegos a lo largo de la península está muy desequilibrada, ya que, existen un mayor número de juegos, con un mayor nivel de seguimiento y una mejor preservación en Navarra, País Vasco y en toda la cornisa Cantábrica, es decir, en el Norte. Mientras que en el Sur, Andalucía, Extremadura y Baleares, el número de juegos tradicionales ha descendido mucho a consecuencia de que son zonas de un gran intercambio cultural.

La clasificación de los juegos y deportes tradicionales por comunidades autónomas y en función del nivel de práctica es:

- **Grupo I:** nivel máximo.

- *Navarra.*
- *País vasco.*

En ambas comunidades se dan los juegos de pelota vasca, levantamiento y arrastre de piedras y juegos y deportes laborales.

- **Grupo II:** nivel elevado.

- *Asturias:* los bolos sobre todo la modalidad cuatreada.
- *Aragón:* la barra aragonesa y tiro de bola.
- *Cantabria:* traineras y bola palma.
- *Castilla y León:* lucha leonesa y bolo leonés.
- *Galicia:* la llave o clave y los pasabolos celtas.
- *Rioja:* pelota y bolas.
- *Canarias:* lucha canaria y palo canario.

- **Grupo III:** nivel medio.

- *Cataluña:* castellers y bolos pallese.
- *Valencia:* pelota valenciana, tiro y arrastre.
- *Murcia:* bolos murcianos y caliches.
- *Castilla – La Mancha:* tiro de reja y barra castellana.

- **Grupo IV:** nivel escaso.

- *Andalucía:* carreras sacos y bolos serranos.
- *Baleares:* Tiro con hondos y el Joc Mahones.
- *Extremadura:* carreras de sacos y lanzamiento de barra castellana.

## TEMA 2

### JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE LOCOMOCIÓN

#### 1. Pruebas pedestres de marcha y carrera.

Dentro de este grupo, nos encontramos con las siguientes pruebas:

##### 1.1. Korrikolaris ( País Vasco y Navarra ).

Las pruebas de *Korrikolaris* son pruebas de resistencia que se disputan sobre grandes distancias, usualmente entre 10 y 20 Km. El número de participantes es de 2, ya que, surge como consecuencia de una apuesta entre dos personas, generalmente pastores.

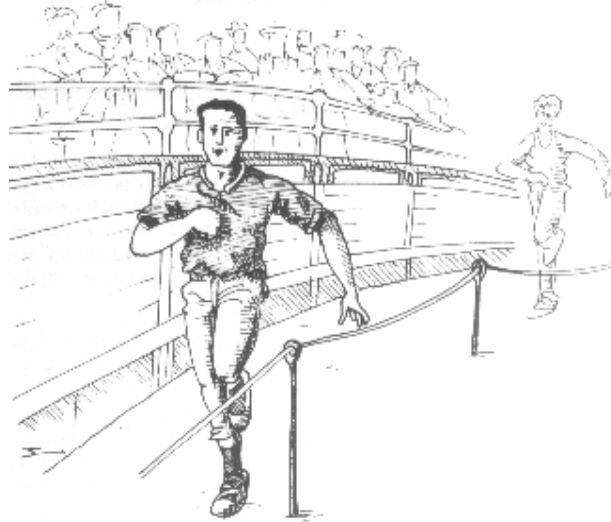
Podemos diferenciar dos tipos de pruebas, en función del escenario en el que se celebren:

- a) ***Recorridos abiertos***: eran carreras a campo abierto, en donde dos jóvenes debían alcanzar lo más rápido posible un punto determinado. Los recorridos más destacados eran Durango – Bilbao, de 26 Km. y Zarauz – Aya, de 20 Km. En este último, un belga protagonizó una épica carrera que terminó ganando a costa de un vasco, el cual murió 2 días después debido a que no pudo recuperarse del esfuerzo realizado.



- b) ***Carreras en plaza de toros***: eran carreras realizadas por el perímetro de las plazas de toros, el cual presentaba una distancia de 100 metros de cuerda. Esta modalidad presentaba ventajas para los espectadores, los cuales podían presenciar la prueba y apostar. Además, tenían un carácter reglado, ya que, a través de un contrato ambos korrikolaris determinaban la distancia a recorrer y las condiciones de la prueba.





### 1.2. Lastorkaris o Andarines ( País Vasco, Navarra y alto Aragón ).

Las pruebas de *Andarines* consisten en cubrir una distancia concreta, entre 50 y 60 Km., en el menor tiempo posible. Debido al largo recorrido y la duración de la prueba, el andarín combina la marcha con la carrera.

Entre los recorridos más significativos está el de Tolosa – Pamplona – Tolosa, de 120 Km. Estas pruebas son de carácter épico, debido al gran esfuerzo de los participantes.

### 1.3. Otras pruebas pedestres.

Son de carácter ritual y festivo las siguientes pruebas pedestres:

- a) ***Volta a peu*** ( Valencia ): tiene su origen en la utilización por parte de nobles, de personas encargadas del correo, llamadas “ *troters* ”. Son pruebas de fondo que no suelen bajar de 10 Km. y que transcurren por carreteras.
- b) ***La rosca*** ( León, Asturias y Pirineo Aragonés ): se celebra con motivo de la fiesta patronal y consiste en la realización de varias carreras entre dos jóvenes, uno de fuera y otro del lugar. El ganador consigue la rosca de pan, la cual se repartirá entre los mozos, quienes a su vez entregarán a la moza que más le guste.
- c) ***Carreira de la fogaza*** ( Galicia ): es idéntico al anterior, pero el premio para el vencedor era una hogaza de pan.
- d) ***El molto*** ( Pirineo Aragonés y Catalán ): consiste en la suelta de un carnero, el cual deberá ser atrapado por los jóvenes mediante una carrera de persecución. Una vez que se alcanza el animal, se sacrifica y se degusta.

1.4. Recogida de mazorca o Lokotxas ( País Vasco y Navarra ).

Consiste en recoger dentro de una cesta y en el menor tiempo posible, un número determinado de mazorcas, las cuales se sitúan a lo largo de una fila, separadas unas de otras a una distancia de 1'25 m.

El concursante deberá realizar el trayecto de ida y vuelta hacia el cesto, tantas veces como número de lokotxas tenga que recoger, ya que, no está permitido recoger varias lokotxas a la vez. El corredor sólo puede ir a buscar la siguiente lokotxa, cuando haya depositado el anterior en la cesta.

1.5. Carreras de sacos ( Andalucía, Extremadura y ambas Castillas ).

Las carreras de sacos son juegos festivos y de entretenimiento. Tratan de recorrer dentro de un saco, una distancia entre 30 y 50 metros lo más rápido posible. Existen muchas modalidades dentro de ellas, pero lo más utilizada es la carrera con los dos pies dentro del saco y en la que participan de 8 a 10 jugadores simultáneamente.

## 2. Saltos.

Dentro de este grupo, nos encontramos con las siguientes modalidades:

2.1. Saltos con pértiga o bastón.

Este grupo se subdivide en:

2.1.1. *Saltos con Makilla* ( País Vasco y Navarra ).

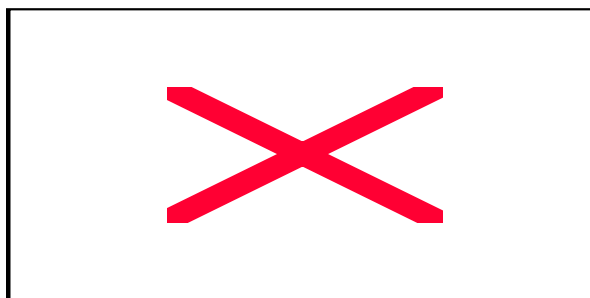
Consiste en un salto en longitud, en donde tras una carrera inicial, se saltaba con el apoyo en el suelo de la makilla, que es un bastón corto que se utilizaba a modo de garrocha.

2.1.2. *Salto pasiego* ( Cantabria ).

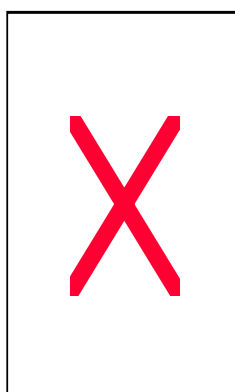
Juego típico del Valle del Pas, que consistía en un salto en longitud, en el cual el concursante utiliza un palo para apoyarse y conseguir una distancia mayor.

Podemos diferenciar dos modalidades de salto pasiego:

- a) Brincar: el concursante toma carrerilla y antes de llegar a la línea salta, apoya el bastón más allá de dicha línea y cae al suelo cubriendo la mayor distancia posible. La medición se hace desde la línea hasta los pies en la caída.

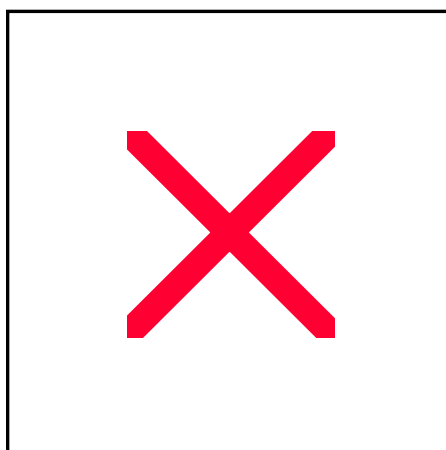


- b) Arrastrar: el concursante puede apoyar las veces que él quiera el bastón en el suelo, siempre y cuando mantenga el equilibrio sobre el bastón y no toque el suelo.



### 2.1.3. *Salto guanche* ( Canarias ).

Consiste en realizar desplazamientos en forma de saltos con la ayuda de la *astía o regatón*, que es un bastón de 3 metros de largo, con el fin de salvar grandes desniveles.

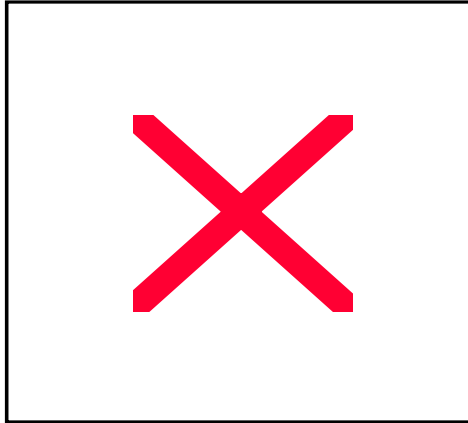


### 2.2. Saltos sin instrumentos.

Este grupo se subdivide en:

2.2.1. ***Saltaris*** ( País Vasco y Navarra ).

La especialidad más practicada consistía en el salto sin impulso a pies juntos. En la competición, cada concursante debía realizar 10 saltos, que se disponían por turnos. Para que el salto fuera válido, se debía guardar el equilibrio después del mismo. Un salto a destacar fue el de Aizpuru de 2,62 metros.



**3. Juegos y deportes de equilibrio.**

Dentro de este grupo, nos encontramos con los siguientes juegos:

3.1. Castells o castillos humanos ( Cataluña y Alto Aragón ).

La formación de castillos humanos tiene su origen en los ritos ancestrales que simbolizan el crecimiento adecuado de las plantas. En Cataluña, los castells son de carácter recreativo, mientras que en el Alto Aragón, es de carácter religioso.

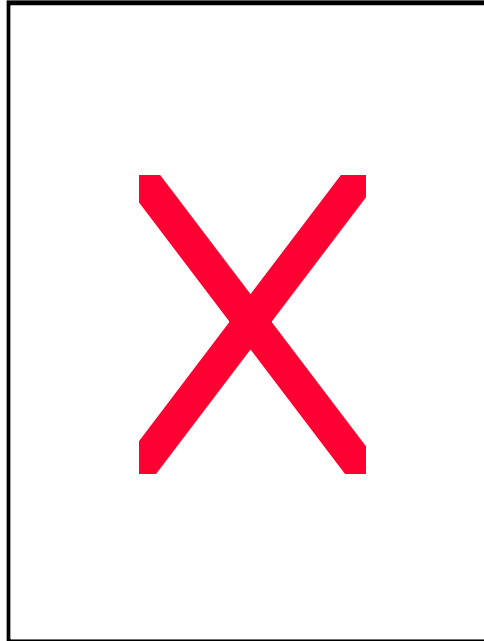
Existen 3 tipos de castillos humanos, en función de la figura humana que se realice:

- a) **Pilarso o espadete:** se construye con un solo hombre en cada piso ( teniendo en cuenta los tres últimos pisos ).
- b) **Torre:** se forma con dos hombre en cada piso ( teniendo en cuenta los tres últimos pisos ).
- c) **Castillos:** tiene forma piramidal, es la más frecuente de todas y se caracteriza por tener una base amplia, disminuyendo paulatinamente el número de personas en la formación de los siguientes pisos, llegando al último, que suele ser el más ligero, al que se llama *enexaneta*.

En competición, cada *colla* ( grupo de personas que forman un castillo ) tiene 3 oportunidades para levantarlo. Para que el castillo sea válido, es necesario culminarlo y descargarlo. La puntuación se

marcará en función de su culminación y de la dificultad del mismo, la cual vendrá determinada por el número de personas que conformen los pisos, es decir, presenta más dificultad un 3 de 9 ( 9 pisos de 3 hombres ) que un 2 de 8 ( 8 pisos de 2 hombres ).

Hay que mencionar el término “ *Pomp de dalt* ” que son los hombres que forman los dos últimos pisos.



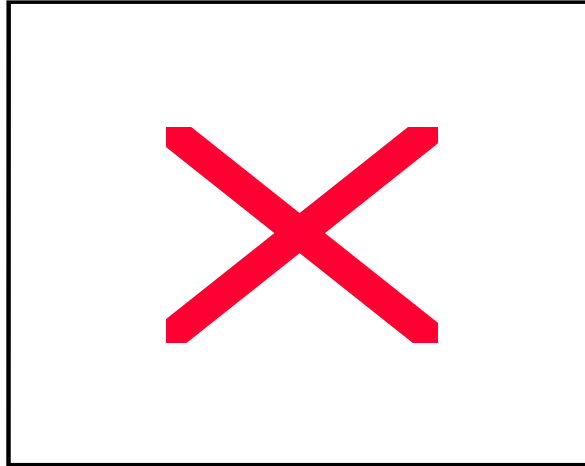
### 3.2. Zancos ( Castilla, Navarra y La Rioja ).

La prueba más famosa y arriesgada, que se sigue celebrando, son los *zancos de Anguiano*, que consiste en el descenso de una cuesta empedrada mediante giros sobre el eje vertical mientras están danzando. Al final de la cuesta, los danzantes son detenidos por la gente.

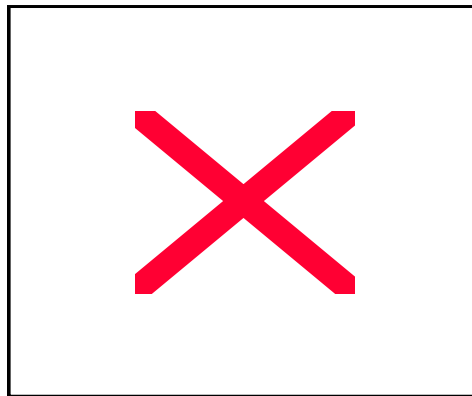
### 3.3. Rayar ( Castilla ).

Es un juego pastoril de fuerza y equilibrio. Existen dos tipos de modalidades:

- a) *Rayar con palo pasiego*: el concursante se coloca detrás de una línea y sin mover los pies, apoya el bastón detrás de esa línea. Una vez colocado el bastón lo más lejos posible de la línea, nos dejamos deslizar sobre él, para justo antes de llegar al suelo, rayar el suelo con la mano que queda libre. Una vez rayado, se debe volver a la posición inicial. Si se pierde el equilibrio durante el intento, la prueba se considera nula.



- b) *Rayar sin palo*: consiste en colocarse con los pies juntos frente a una pared y a partir de esa posición, inclinar el cuerpo hacia delante hasta tocar la pared con el índice, sin mover los pies.



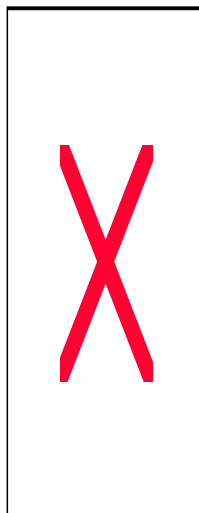
#### 4. Otros juegos y deportes de locomoción.

Dentro de este grupo, nos encontramos con los siguientes juegos:

##### 4.1. Cucañas ( toda España ).

El objetivo de este juego es medir la capacidad de trepar de los concursantes. Se diferencian dos variantes de este juego:

- a) *Vertical o terrestre*: consiste en trepar por un tronco hasta su cúpula, la cual está adornada con los premios ( jamones, chorizos, etc. ). El tronco está impregnado de aceite para dificultar su ascenso.



- b) ***Horizontal o acuática***: es idéntico al anterior pero el tronco se sitúa en un plano inclinado y sobre el agua. Además se impregna de aceite a lo largo de su recorrido para que se caiga el concursante al agua.

## TEMA 3

### JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE LANZAMIENTO DE DISTANCIA

#### 1. Lanzamiento de distancia a mano.

Dentro de este grupo, nos encontramos con los siguientes lanzamientos:

##### 1.1. Lanzamiento de barra ( Aragón, País Vasco, Castilla – La Mancha, Castilla y León y Valencia ).

El lanzamiento de barra, según el Diccionario de Autoridades, se define como: “ género de diversión que para excitar la robustez y agilidad suelen tener los mozos, y desde un punto señalado despedirla de mil modos o maneras y gana el que más se adelante su tiro, suponiendo que para que lo sea a de prender su punta o parte inferior ”.

Existen varias modalidades:

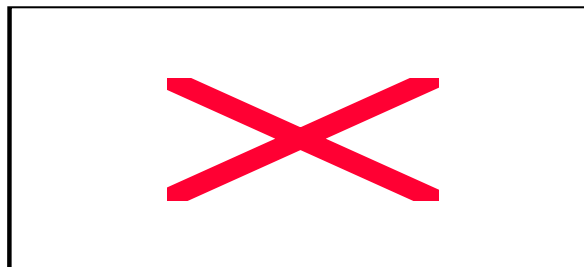
##### 1.1.1. *Barra vasca o barra española.*

La barra vasca o palanca fundamenta su origen en el trabajo de las canteras, concretamente en la utilización de la pólvora para desgarrar las rocas, la cual necesitaban de un agujero previo que se conseguía mediante golpes con esta barra.

A partir de aquí, la evolución de esta modalidad de lanzamiento ha sido grandísima. Cabe destacar la hazaña lograda por *Miguel de la Cuadra Salcedo* en París ( 1956 ), donde consiguió una marca de 66,25 metros, con la técnica de impulso, giro y contracarrera. Más adelante y con su misma técnica, un finlandés llamado *Saagikoski* alcanzó 99,52 metros, un mes antes de las Olimpiadas. Debido a este gran lanzamiento, la federación de Atletismo prohibió la técnica impuesta por el español, con el fin de preservar la integridad de los espectadores.

La barra, elemento de juego, tiene dos partes: una denominada cabeza y otra cuerpo. Su peso total es de 3'5 Kg. Y su longitud es de 1'50 m.

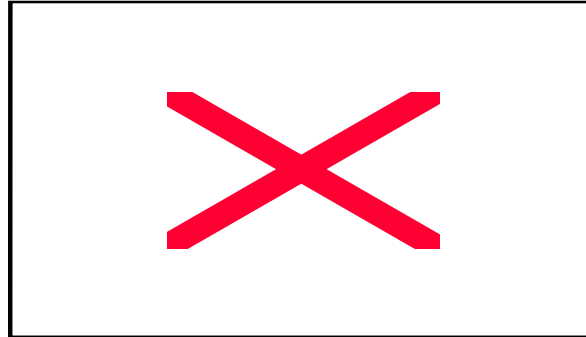
En esta modalidad se lanzan 10 tiros y se proclama ganador en el que consiga mayor distancia.





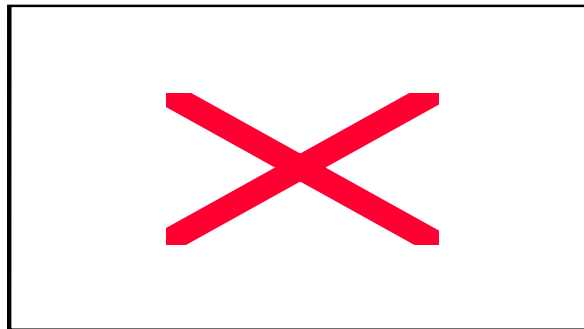
1.1.2. *Barra castellana.*

Este tipo de barra tiene forma de lápiz y está hueca, aunque se puede rellenar gracias a un tornillo que presenta en su parte posterior. Mide 75 cm. y pesa 5 Kg.



1.1.3. *Barra aragonesa.*

Tiene forma de destornillador. Pesa 7'250 Kg. y mide 81 cm. Se lanza desde estático y detrás de un listón de madera de 2 metros de longitud. Además, el lanzamiento debe caer dentro de una superficie rectangular determinada.

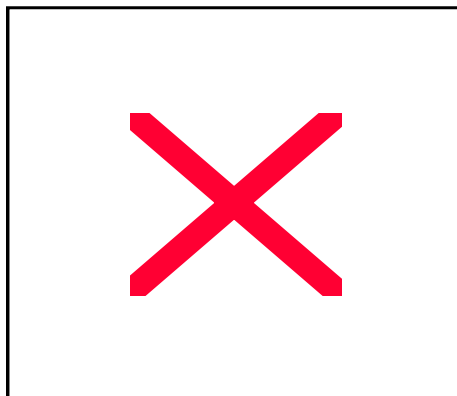


1.1.4. *Barrot valenciano.*

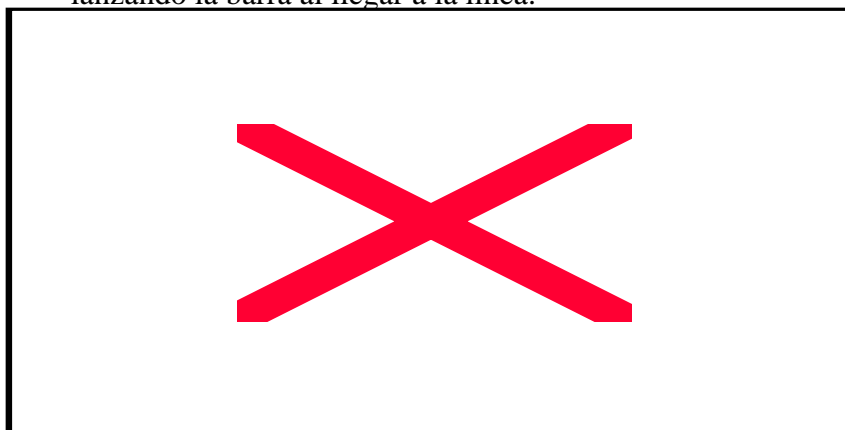
El barrot es una barra de hierro cilíndrico y alargada, terminada en punta por uno de sus extremos. Tiene una longitud de 60 cm. y pesa 15 Kg. Se lanzará desde estático y con los pies colocados en dos hendiduras.

Existen 3 técnicas de lanzamiento para las diferentes barras, las cuales son las siguientes:

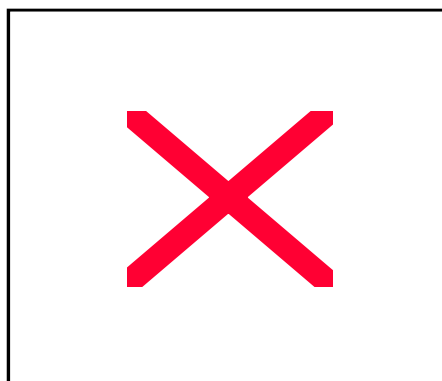
- a) A pecho: se sujeta la barra por el centro con la parte más pesada hacia arriba y el brazo extendido. Con el pie izquierdo tocando la raya y el derecho retrasado, se coge impulso, describiendo con el brazo un semicírculo hasta soltar la barra. El pie derecho puede pasar la raya, pero el izquierdo no.



- b) A vueltas: con el mismo agarre que el anterior, el lanzador se sitúa a unos 10 metros de la raya cogiendo impulso con giros rapidísimos y lanzando la barra al llegar a la línea.



- c) Bajo piernas: se coloca el lanzador a un metro de la línea limite. Separa las piernas y mueve la palanca atrás y adelante cogiendo impulso. En el momento del lanzamiento, puede adelantar los pies hasta la línea en un salto que ayuda al impulso.

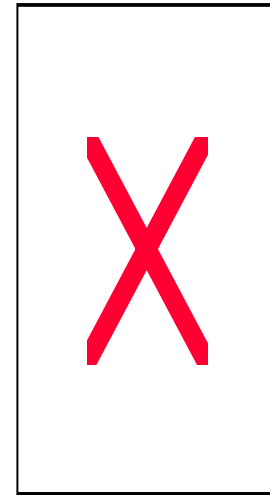
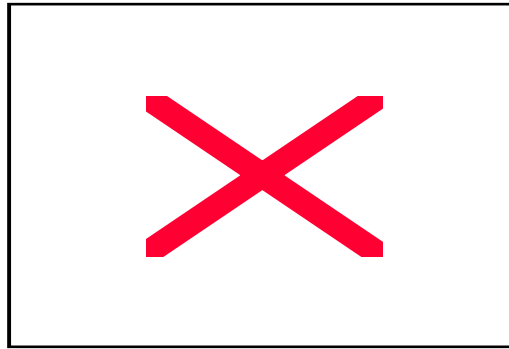
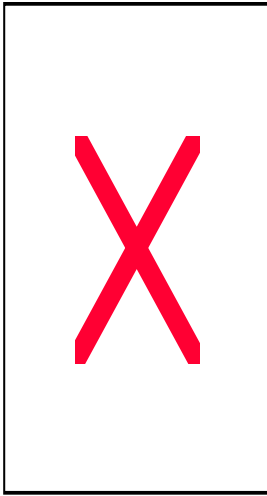


Como norma general, para que el lanzamiento sea válido deberá caer de punta y el lanzador no deberá sobrepasar la línea o listón. Debemos saber que cada modalidad tiene una superficie de lanzamiento que representamos a continuación:

*BARRA ARAGONESA*

*BARRA CASTELLANA*

*BARRA VASCA*



1.2. Lanzamiento de reja ( Castilla la Mancha y Extremadura ).

Consiste en lanzar, a brazo y a pie parado, la reja de arado romano ( de 10 a 25 Kg. ) mediante la técnica denominada a pecho, intentando conseguir la mayor distancia posible. La reja debe caer, para que sea válido, de punta, para lo cual deberá girar sobre el eje transversal, ya que, el agarre se realiza con la punta hacia arriba.

1.3. Lanzamiento de piedra ( Castilla la Mancha y Extremadura ).

El lanzamiento consiste en lanzar una piedra de 10 a 20 Kg. a la mayor distancia posible con los pies estáticos. El lanzador sujeta la piedra con una mano y la pone en el antebrazo, mientras que con la otra mano coge una piedra más pequeña para equilibrar el esfuerzo.

1.4. Tiro de bola ( Aragón, Castilla la Mancha y Extremadura ).

Consiste en lanzar con la mano una bola de hierro, con el fin de recorrer un espacio previamente determinado, con el menor número de lanzamientos. Antiguamente, se utilizaba la bola de cañón, pero hoy en día se utiliza una bola de acero macizo con un diámetro de 7'5 cm. y un peso de 1'670 Kg. El camino que se solía recorrer era de 6 Km.

El tiro se hacía tomando carrerilla detrás de la raya de salida ( raya de desembarre ), de unos 15 a 20 pasos y al llegar cerca de la raya, tiraba la bola de sobaquillo, es decir, por debajo de la cintura. Se volvía a tirar desde donde se había parado la bola en el anterior lanzamiento. Los diferentes tipos de lanzamientos son:

- a) **Arbolear**: se trata de un lanzamiento de trayectoria parabólica para salvar algún obstáculo.

- b) **Rasear**: lanzamiento a ras de suelo para aprovechar las características del terreno y ganar metros.

## 2. Lanzamiento de distancia con elementos propulsivos.

### 2.1. Tiro con honda ( Baleares ).

Esta modalidad de lanzamiento proviene del uso que se le daba a la honda como arma bélica. Luego se refugia en el mundo pastoril para controlar al rebaño. Inicialmente, la honda era una tira vegetal o animal, que mide doblada un metro como máximo, mientras que el objeto lanzado era cantos redondos de 7 cm. de diámetro.

Existen dos modalidades de este lanzamiento:

- a) **Modalidad de distancia**: consiste en alcanzar la mayor distancia posible con un único lanzamiento. Se tira hacia el mar.
- b) **Modalidad de precisión**: consiste en golpear una diana situada a una cierta distancia, que puede ser 30, 60 o 90 pasos. La puntuación que se obtiene vendrá en función de donde se golpee en la diana, ya que, está formada por un redondel metálico y un cuadrado de madera, y a la distancia que se golpee. El canto rodado se suele lanzar o vertical, inclinada u horizontal.

## 3. Otros juegos y deportes de lanzamiento a distancia y tiro.

### 3.1. Lanzamiento de makilla ( País Vasco ).

El lanzamiento de makilla es muy similar al de barra vasca.

### 3.2. Lanzamiento de piértaga ( País Vasco ).

La piértaga es una lanza con mango de madera y punta de hierro, de unos 4 metros de longitud. Este lanzamiento se realizaba mediante la técnica que se utiliza para tirar dardos.

### 3.3. Lanzamiento de astias ( Canarias ).

La astia era un palo de 2 ó 3 metros con punta metálica, que tenía su origen en la actividad guerrera y ritual de la población guanche.

**TEMA 4****JUEGOS Y DEPORTES DE PRECISIÓN****1. Juegos de bolos.**

La definición que nos da el *Diccionario de Autoridades* es la siguiente: “ Juego bien conocido en España, que consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos, apartados entre sí como una cuarta, y a veces menos, y formando tres hileras igualmente distantes, y más adelante se pone otro que se llama diez de bolos, y tirando con una bola desde una raya que se señala, gana los que derriba como pase del diez, porque si se queda antes de cinco; y aunque haya derribado bolos no los cuenta, y desde el parage donde para la bola se birla después ”.

El juego de bolos presenta en España diferentes modalidades pero las formas básicas se pueden reducir a tres:

- a) Modalidad en la que la bola sigue una trayectoria aérea. Se utilizan las acciones de tirar y birlar. Practicado en todas las comunidades. Destacan el bolo palma y el bolo leonés.
- b) Modalidad en la que la bola sigue trayectoria rasante. Se utiliza sólo la acción de tirar. Se practica en 41 provincias españolas aunque con mayor frecuencia en el País Vasco.
- c) Modalidad en la que la bola sigue trayectoria aérea para pasar un determinado bolo y a partir de ahí, rasear a derribar. Se practica en Asturias y Cantabria.

**CANTABRIA****1.1. Bolo palma.**

El bolo palma se disputa en un terreno de juego de arena apisonada denominado bolera. La bolera está delimitada por una valla que consta de 4 partes:

- Banda lateral de la izquierda o de la mano ( RZ ).
- Banda lateral de la derecha o del pulgar ( KV ).
- Banda tope de birle ( RK ).
- Banda tope de tiro ( ZV ).

Las dimensiones de la bolera es de 30 x 8 m. y consta de 3 partes:

- *Caja*: lugar donde se colocan los bolos.
- *Campo de tiro*: lugar donde se ejecuta el tiro.
- *Campo de birle*: lugar donde se ejecuta la acción de birlar.

Las bolas son de encina, pesan 2 Kg. aproximadamente y miden 8 cm. de diámetro. Los bolos son de forma troncocónica, miden 42 cm. de alto. Se utilizan nueve bolos de estas dimensiones y uno más pequeño llamado *emboque*, de 28 cm. de altura. Los nueve bolos se disponen en tres filas paralelas que se llaman fila del medio, fila de la izquierda y fila de la derecha, mientras que el emboque se coloca en la prolongación de la fila del medio, bien en el lado derecho o en el izquierdo.

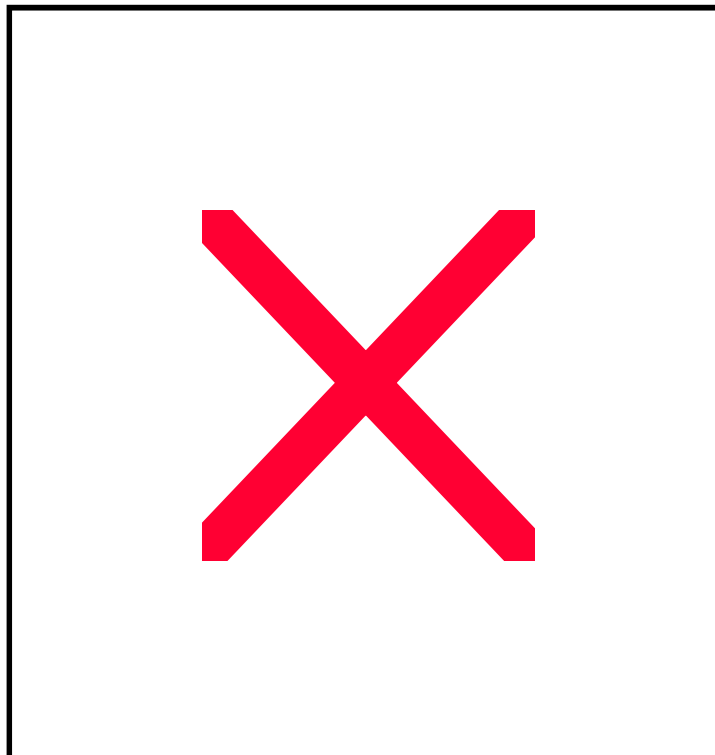
El desarrollo del juego comprende dos fases:

1. **Tirar:** consiste en lanzar las bolas desde la línea de tiro, de tal manera que éstas lleguen por el aire directamente a la caja o a un lugar próximo a ella, con objeto de hacer juego, es decir, derribar bolos o sacar emboque.

Cada bolo que se derribe vale un punto, a excepción del bolo del centro que vale dos puntos. Sacar emboque vale 10 puntos más los bolos que se hayan tirado, y consiste en derribar o intentar atravesar la línea imaginaria que une la cinca ( primer bolo de la fila más próxima al emboque ) con el emboque.

2. **Birlar:** consiste en volver a lanzar la bola, siempre que haya sido válida la acción de tirar, desde el lugar donde se quedó la bola hacia la caja, con el objeto de volver a derribar bolos. Cuando la bola válida haya quedado dentro de la caja, en el campo de birle o en un sitio tan próximo, que el jugador pueda alcanzar con las manos los bolos, éste puede optar por una modalidad de birle llamada *segar*.

Se juega por equipos o de forma individual. Cada jugador realiza 8 tiradas, las 4 primeras desde el tiro corto y las 4 restantes desde el tiro largo.



1.2. Pasabolo de tablón.

El juego consiste en derribar con la bola y lanzar lo más lejos posibles los bolos, que van colocados verticalmente sobre el tablón.

El terreno de juego denominado *bolera o carrejo*, mide 55 m. de longitud y consta de las siguientes partes:

- *Zona de tiro*: lugar donde se tira la bola, mide unos 5 metros.
- *Zona de tablón*: lugar donde se encuentra el tablón de madera que porta los 3 bolos ( 33 cm. de altura ), los cuales se separan entre sí un metro de distancia.
- *Zona de rayas*: lugar formado por 7 rayas paralelas entre sí y perpendiculares al eje longitudinal del tablón. La 1ª se traza a 12 m. del último bolo y las demás a 5 m. de separación.

Se juega de forma individual ( se lanzan 6 bolas ) o por equipos de 6 jugadores ( se lanzan 2 bolas por jugador ). La unidad elemental del juego es el *chico*. La partida se juega a 14 chicos. La forma de puntuar es la siguiente: se obtiene un punto por cada bolo derribado que no supere la primera raya y a partir de ahí, se va obteniendo 10 puntos por cada raya que se sobrepase. Si se sobrepasa las 7ª raya se gana la mano directamente.



1.3. Modalidades menores de Cantabria.

- 1.3.1. Bolo pasiego.
- 1.3.2. Bolo de San Pedro Romeral.
- 1.3.3. Pasabolo de losa.

**ASTURIAS**

1.1. Cuatreada.

El juego consiste en lanzar las bolas desde el terreno de tiro en trayectoria aérea a los bolos, situados una distancia aproximada de 20 metros. El objetivo es dar el mayor efecto posible a las bolas, a fin de que al golpear la bola en el terreno anterior a los bolos superando el fleje, inicie con más facilidad la marcha hacia el castro, intentando derribar el mayor número de bolos y además, que la bola caiga en la zona de cuatreada.

En el castro se sitúan los 10 bolos, 9 de ellos iguales y uno más pequeño llamado *biche*, que es el que indica donde hay que imprimir el efecto a la bola, bien sea al pulgar a la mano, puesto que es el que determina la zona de cuatreada ( zona trazada a partir del último bolo de esa fila más cercana y que te premia si consigues alejar la bola en ella ).

El terreno de juego se llama bolera y es de arena apisonada y se divide en tres partes: campo de tiro, zona intermedia y castro. Sus dimensiones son 25 x 5. Las bolas son de encina, pesan entre 600 – 650 gr. y miden 10 cm. de diámetro.

Se juega de forma individual ( cada jugador puede lanzar 6 bolos ) o por equipos de 2 ( cada jugador 3 bolos ) o 3 ( cada jugador 2 bolos ) jugadores. La unidad elemental del juego es el *chico*, que lo gana sólo un jugador después de haber lanzado todos los participantes. Generalmente se juega a 20 chicos. La forma de puntuar es a través de las siguientes jugadas:

- ***Bola pasada***: jugada en la que la bola atraviesa el castro y se sale fuera. Si es válida, puntúa tres puntos más un punto por bolo derribado, a excepción del bolo del centro que vale dos puntos.

- ***Bola parada***: idéntica a la anterior pero la bola queda dentro de los límites del castro. Se puntúa con 6 puntos más un punto por bolo derribado.

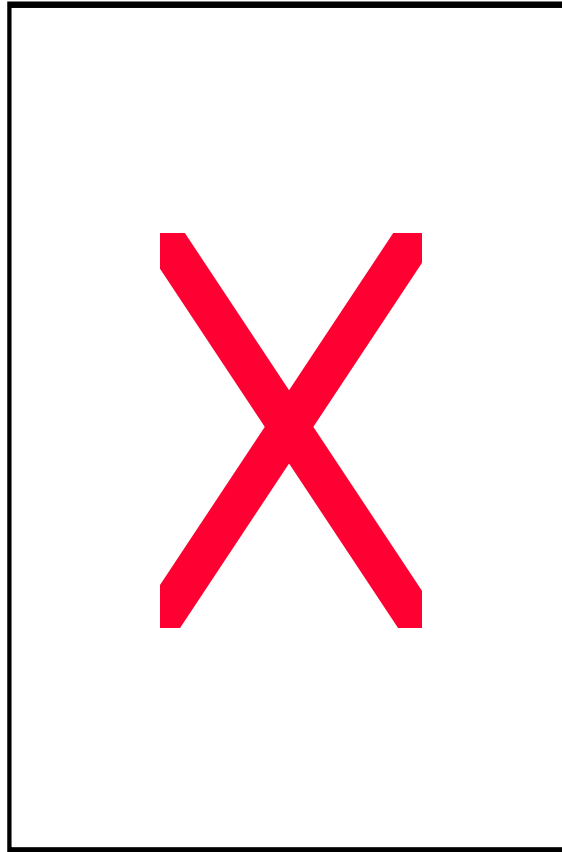
- ***Bola cuatreada***: puede ser de tres tipos:

- a) *Grande*: jugada en la que derriba uno o más bolos de la hilera opuesta al biche y entra en zona cuatreada. Su valor es de 10 puntos.
- b) *Media*: jugada en la que derriba uno o más bolos de la hilera central y entra en zona cuatreada. Su valor es de 5 puntos.



- c) *Pequeña*: jugada en la que derriba uno o más bolos de la hilera más próxima, pero nunca el bolo cinco y entra en la zona cuatreada. Su valor es de 7 puntos.

- **Bola cero**: son aquellas jugadas en la que no puntúan nada. Son por ejemplo; las que no superen el fleje, las que derriben directamente la cinco, etc.



## 1.2. Modalidades menores asturianas.

1.2.1. Bolos de tino.

1.2.2. Bolos de batiente.

## CASTILLA Y LEÓN

### 1.1. Bolo leones.

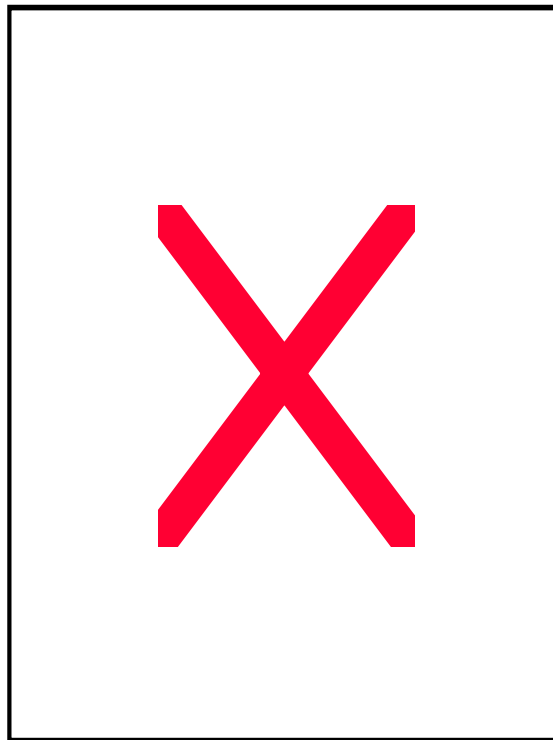
Es la segunda modalidad federada más extendida después del bolo palma. El bolo leonés consiste en lanzar las bolas desde la mano ( lugar donde se ejecuta la tirada ), con efecto siempre al lado donde esté el *miche*, de tal manera que hagan el mayor número de tantos, para lo cual se derribarán y birlarán bolos, y se realizarán onces y machos.

El terreno de juego, llamado bolera, mide 30m. de largo y 10 m. de ancho. Consta de dos partes: el *castro*, lugar donde se colocan los bolos y el

campo de juego, lugar comprendido entre el castro y el final de la bolera. Los bolos son de madera y tienen forma troncocónica. Se utilizan 10 conos, 9 de los cuales miden 55 cm. y se colocan en hileras de 3, mientras que el miche mide 30 cm. y se sitúa a uno de los costados, en función de la técnica de tiro que se emplee. La bola es semiesférica con el canto rebajado. Pesan entre 800 – 1000 gr.

Se juega tanto individual como por equipos y se puntúa de la siguiente manera:

- Bolo derribado equivale a un punto, a excepción del centro que vale 2 puntos si se derriba sólo.
- El derribo únicamente del miche vale 4 puntos.
- Las bolas que quedan dentro de la raya de parada ( circunferencia que rodea al castro con un radio de 2,25 m. ) valen 6 puntos y no se birlan.
- Las bolas que se quedan fuera de la raya de parada valen tres puntos y se pueden o no birlar.
- Se obtiene 11 puntos cuando se realiza la jugada denominada once, que consiste en que la bola atraviese la raya del once, la cual une el cincón con el miche, o que derribe el miche sin haber salido del castro y sin sobrepasar la raya complementaria ( línea que va desde el miche al bolo de la tercera fila de la parte superior ). Si sobrepasa la bola la línea complementaria y luego atraviesa la raya del once, ésta no será válida.
- Será bola cinco o nula, toda aquella que no derriben o que no atraviesen el castro.



1.2. Bolo de tres tablones.

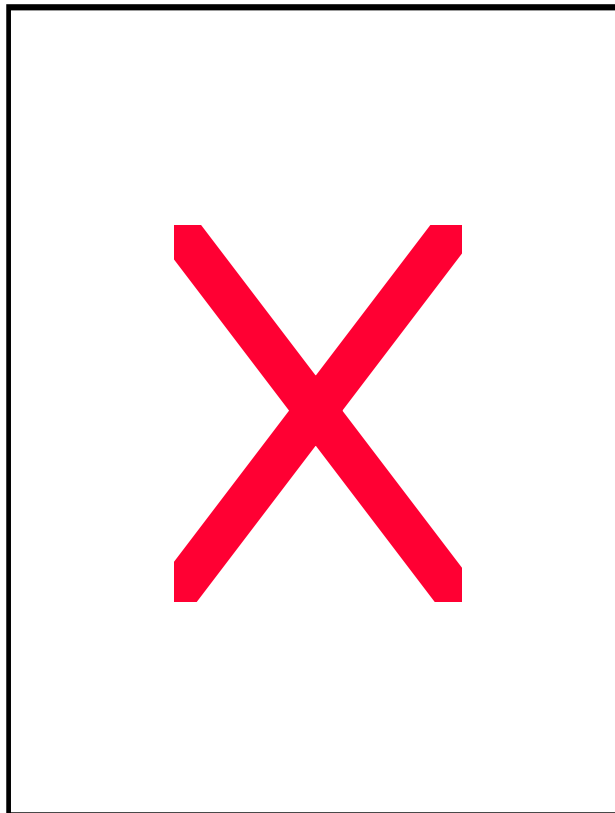
El juego consiste en lanzar la bola desde el *cas* de tiro en trayectoria aérea, intentando derribar el mayor número de bolos posibles, para que luego se dirija hacia el mico con el objetivo de derribarlo. A partir de ahí, se puede hacer la acción de birlar, siempre que la bola lanzada no haya sido nula.

El terreno de juego se llama bolera. Sus dimensiones son 26 x 6 m. Se divide en 3 zonas: *zona de tiro*, *zona de tablones* ( lugar donde se sitúan los bolos ) y *zona de birla*. Se emplean 3 tablones que sujetan 3 bolos cada uno, los cuales se disponen de forma perpendicular, originando 3 calles diferentes. Sus nombres son: calle del medio, calle del pulgar y calle de la mano.

La bola es esférica, de madera, pesa 2'5 – 4 Kg. y presenta una agarradera. Los bolos son de madera y de forma troncocónica. Para jugar se necesitan 9 bolos y uno más pequeño denominado *mico*, que se sitúa en prolongación de los bolos centrales a un lado o a otro.

Se juega tanto individual como en equipos de 4 ( 2 bolas por jugador ). La forma de puntuar es la siguiente:

- Cada bolo derribado vale un punto.
- El derribo exclusivo del bolo del medio vale 2 puntos.
- El derribo del mico sólo o acompañado de bolos, vale 4 puntos.
- En la acción de birlar, se quita el mico y tanto el bolo del centro como los demás vale un punto.



## 2. Juegos con discos y monedas.

### 2.1. Juegos de caliche.

Los juegos que vamos a presentar provienen todos de uno original denominado *Hito*. A partir de él, los juegos han variado de una forma u otra, en función del lugar en el que se practicaba. Por eso, podemos diferenciar tres áreas, las cuales son:

- *Vasco – Navarra*: se le conoce como *Toka*.
- *Castellana*: se le conoce como *Tuta*.
- *Levantina*: se le conoce como *Caliche*.

#### 2.2.1. *Toka* ( País Vasco y navarra ).

Consiste en lanzar desde la distancia establecida por el reglamento ( suele ser entre 11 y 12 metros ) seis fichas de hierro para golpear una barra de hierro que se encuentra clavada en el suelo.

Las fichas miden 6 cm. de diámetro y 1,5 de espesor. La barra mide 45 cm. de altura y 2.5. de grosor. Los tiradores llamados *tokolaris* consiguen un punto cada vez que golpeen la barra. Además de jugar de forma individual, pueden hacerlo en equipos de 6 jugadores, pero portando cada uno de ellos dos fichas solamente. Como regla característica presenta la obligatoriedad de lanzar las fichas, alternando la mano de lanzamiento.

#### 2.2.2. *Tuta o Tanga* ( Castilla león y Castilla la mancha ).

Consiste en lanzar dentro de un terreno de juego y desde la distancia establecida por el reglamento ( 22 metros ), *doblones o tangos* con el fin de derribar la *tuta*, la cual porta en su parte superior una serie de *monedas o chapas*.

El terreno de juego es llano, con las dimensiones de 22 metros de largo y 4 de ancho, de los cuales los dos metros exteriores se utilizan como zona de seguridad.

Los doblones son de hierro y de forma circular con un peso de 500 gramos. Su diámetro es de 10 cm. cada jugador porta tres doblones.

La tuta es de madera y está formada por dos conos unidos entre sí por su base menor en donde coincide con un anillo. Mide 17 cm de altura y 4 de diámetro. Porta en su parte superior monedas ( 25 pesetas ), si es de apuestas o chapas, si se juego de forma competitiva.

La modalidad de apuesta se desarrolla de la siguiente manera:

- Inicialmente se establece la apuesta colocando igual número de monedas todos los jugadores, se establece el orden de tirada mediante sorteo y se comienza la partida. Cada jugador lanzará tres doblones, con la intención de

derribar la tuta y lograr que las monedas queden más próximas de los doblones que de la propia tuta, en cuyo caso pasarán a su posesión. Si esto no ocurriera, se levanta la tanga, se colocan nuevamente las monedas y continúan lanzando los demás jugadores en el orden establecido.

En la modalidad de competición juegan dos jugadores contra otros dos jugadores, lanzando dos doblones cada uno. El juego se desarrolla de la siguiente manera:

Una vez establecido el orden de tirada, los jugadores lanzan los doblones a derribar la tanga, intentando que la chapa quede más próxima a la piedra lanzada, con lo que obtendrá un punto. Gana el equipo que consiga antes seis tantos a igual número de tiradas de ambos equipos.

Una variante de este juego que se practica en dos provincias próximas es:

#### 2.2.2.1. *El Chito* ( Madrid y Guadalajara ).

Es un juego de apuestas similar al ya descrito de la tuta, aunque la tuta, es llamado chito ( 20 cm de alto y 3 cm de diámetro) y los doblones, son llamados tejos.

El juego se desarrolla a través de estas pautas: 1º se coloca la apuesta. 2º se establece el orden mediante el juego de la *rayuela* que consiste en lanzar el tejo desde el chito hacia la línea desde la que se tira hacia el propio chito ( orden inverso ), y el que quede más cerca empieza a tirar. 3º A continuación se empieza a jugar con el objetivo de derivar el chito intentando que el tejo quede más cerca de las monedas que del chito.

Cada jugador consta de dos intentos. Generalmente en el primer intento se va a “ *derribar* ”, mientras que en el segundo a “ *arrimar* ” ( dejar el tejo cerca de las monedas que están en el suelo ) o a “ *tirar* “ ( dar al chito para que se aleje ).

#### 2.2.2.2. *La malla portuguesa*.

Es un juego por parejas que trata de derivar mediante el lanzamiento de discos metálicos los caliches o chitos que cada miembro de la pareja tiene en frente. Los chitos se separan unos 12 a 20 metros y cada miembro de la pareja lanza desde uno de los chitos, dos discos, puntuando 4 puntos el jugador que lo derribe y un punto el jugador que deje más cerca el disco del chito. La partida se juega a 21 puntos.

#### 2.2.3. *Caliche* ( Murcia y Valencia ).

Consiste en lanzar dentro de un terreno de juego y desde la distancia establecida por el reglamento ( 25 metros ), *las piezas o los moneos* con el fin de derribar el *caliche*, el cual porta en su parte superior una serie de *monedas*.

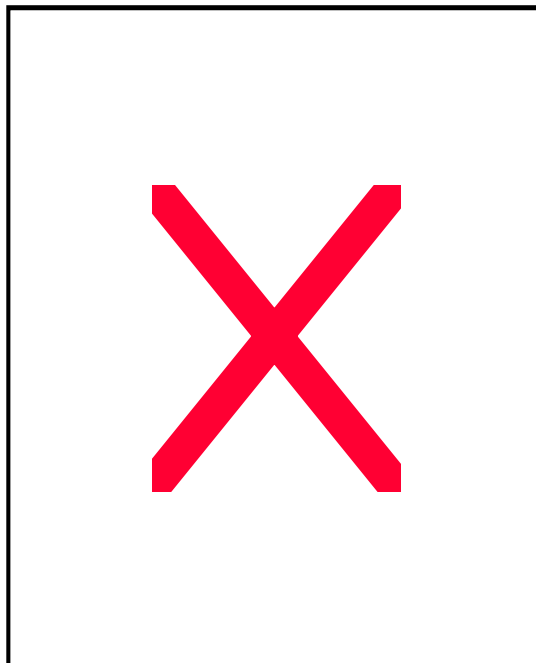
El terreno de juego es llano, con las dimensiones de 35 metros de largo y 6 de ancho. Se utilizan 3 metros por delante de la línea de lanzamiento para dar pasos de impulso y otros 7 por detrás del caliche para dejar espacio y que no se derive por rebote. Las peculiaridades del mismo se especifican en el gráfico.

Los moneos son de hierro y de forma rectangular, aunque con sus puntas redondeadas. Su longitud es de 8 cm. en cada lado. Pesa 350 gramos aproximadamente.

El caliche es un cilindro de madera de pino con 20 cm. de longitud y 3 cm. de diámetro. Porta en su parte superior, las monedas que son piezas de forma circular de 2 cm. de diámetro.

El juego se desarrolla sobre su modalidad más conocida *la mano*, que consiste en realizar ocho lanzamientos, cuatro para cada equipo ( 2 jugadores ) y dos por jugador, iniciando los lanzamiento tras el sistema de sorteo de moneda al aire.

La mano será válida siempre que el jugador que derive el caliche consiga que la pieza quede más cerca de las monedas que del caliche o que cuando quede más lejos de la moneda que del caliche, jugada llamada “ *ganga* ”, los jugadores la consideren ganga válida y ejecute las acciones de arrimar ( lanzar para que quede lo más cerca de la moneda posible ) y arrastrar ( arrastrar el caliche para beneficiar al equipo y a él mismo. Los partidos se juegan a 12 manos, ganando el que más manos gane.



## 2.2. Juegos de la llave o chave ( Galicia y Asturias ).

Consiste en lanzar, desde la distancia establecida por el reglamento ( suele ser 17,22 metros ), los *pellos* con el objetivo de golpear la *llave o chave*.

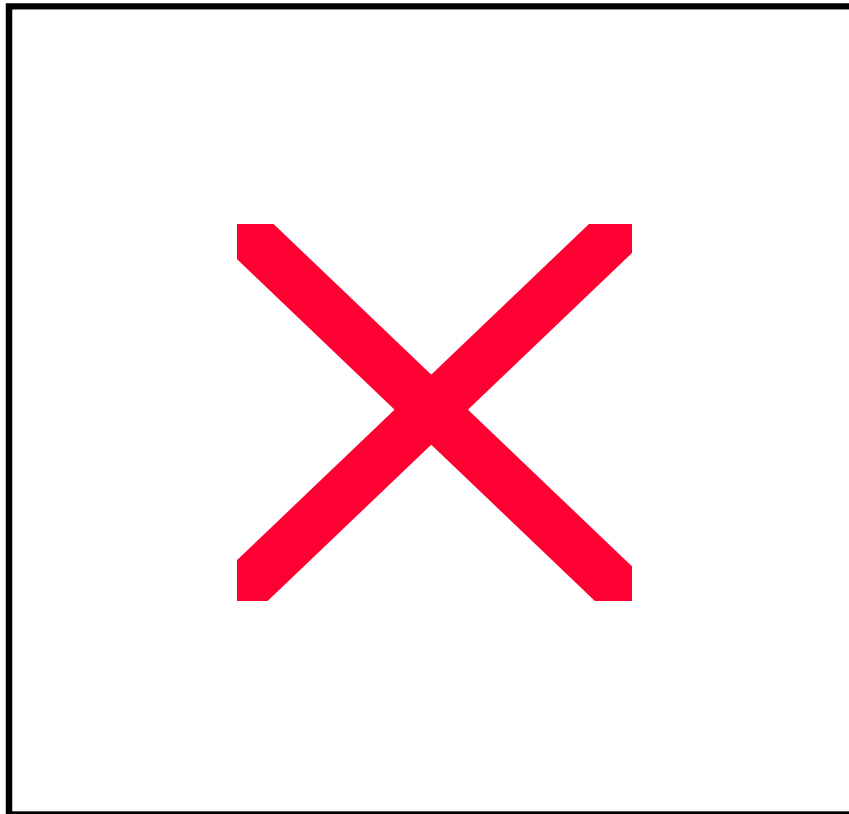
Los pellos son discos de hierro o plomo, cuyo peso oscila entre 400 – 750 gr. y su diámetro es de 6 – 8 cm. Tiene gravado en ambas caras unos círculos concéntricos que facilitan su agarre.

La llave o chave varia en función de la localidad en la que se juegue. Destacan tres variantes sobre las demás:

- *Ourense*: **Llave de aspas**: vástago de hierro cuya longitud es de 75 cm. a lo largo de la cual presenta dos o tres aspas que giran alrededor del vástago si son golpeadas por los pellos.
- *La Coruña*: **Llave de lengua**: es de hierro, con una longitud de 50 cm. y una anchura de 12 cm. Su peso es de 3,7 Kg. Es ligeramente curvada y en su parte inferior, posee una base de madera.
- *Ferrol*: **Llave de horquilla**: es de hierro, con una longitud de 52 cm. y un peso de 7 kg. Está formada por una horquilla en donde la única aspa que posee se dispone verticalmente.

La modalidad de juego más frecuentada es la individual, en donde cada jugador lanza seis fichas consecutivas. Generalmente una partida consta de 10 tiradas, de 6 fichas cada uno.

Se puntúa con un punto cada vez que se golpee la llave, pero en el caso de la llave de lengua se puntúa con 8 puntos si se consigue derribar. En una partida se puntúa entre los 60 y los 100 puntos.



### 2.3. Otros juegos menores de discos y monedas.

#### 2.3.1. **Chute** ( Navarra ).

Consiste en que de 10 a 15 jugadores, tirando a turno libre con piedras aplanadas, tratan de derribar un cuerno de astado que estaba apoyado en el suelo, situado a una distancia de 15 m. de la línea de lanzamiento y protegido por un guardián que se sitúa a una distancia de tres metros de forma lateral.

Los jugadores que lanzan y no dan al chute, corren a situarse junto a su disco porque justo en el momento que el chute se derribe, se debe correr hacia la zona de lanzamiento ya que el guardián saldrá a pillarnos. En el caso de que ninguno lo derribe, el guardián saldrá detrás de los jugadores después de decir la palabra “ chute “. El que es pillado hace de guardián.

#### 2.3.2. **Herrón** ( Castilla León ).

Consiste en lanzar los *herrones* ( rodajas metálicas con una perforación en el centro que pesan entre 350 – 500 gr. ), o herraduras desde una distancia determinada ( 12 metros ) sobre un clavo o barra clavada en el suelo con el objeto de insertarlos dentro.

Se puede jugar individual o por equipos. Se lanzan 10 herrones por jugador y se puntúa un punto por cada acierto.

#### 2.3.3. **La Rana** .

Consiste en introducir desde una distancia entre 2,5 – 3 metros, unas fichas o monedas ( 4 cm. de diámetro y pesa 60 gr. ) por la boca abierta de una rana de metal colocado sobre una mesilla ( de un metro de altura ) o por cualquiera de los agujeros complementarios.

Cada jugador realiza de 3 a 5 tiradas de 10 fichas cada una. El sistema de puntuación es el siguiente:

- Rana: 50 puntos.
- Molinillo: 25 puntos.
- Puentes: 10 puntos.
- Agujeros: 5 puntos.

#### 2.3.4. **La Rayuela** ( Castilla León ).

Consiste en lanzar varias monedas o tejas a una raya situada sobre el suelo a una distancia de 11 metros, ganando el que la toca o más cerca se quede de ella.



### 3. Juego de bolas.

Dentro de este grupo nos encontramos con los siguientes juegos:

#### 3.1. Petanca.

Consiste en lanzar las bolas metálicas intentando aproximarlas más que el contrario al boliche.

Se practica en terreno de tierra apisonada de 3 x 13 metros, con ligera capa de arena. Las bolas pesan entre 660 – 760 gr. y presentan un diámetro de 8 cm. El boliche es de madera, con un diámetro de 3 cm. y suele ir coloreada de rojo.

El desarrollo del juego sigue las siguientes pautas:

- Se sortea el orden de lanzamiento del boliche y la primera bola.
- Un componente de los que empiezan, se coloca en un extremo del terreno de juego y marca un círculo de 50 cm. de diámetro desde donde se lanza el boliche.
- Seguidamente, el mismo jugador u otro lanza la primera bola, a este jugador se le denomina *arrimador*, intentando que la bola quede lo más cerca posible del boliche.
- Luego, el equipo contrario lanza tantas veces como sea necesario hasta que una de las bolas quede más cerca del boliche que la del arrimador.
- A continuación, el equipo que lanzó en primer lugar actuará de nuevo. Así sucesivamente, hasta que sean lanzadas todas las bolas. Cada jugador porta tres bolas.
- Se puntúa un punto por cada bola más próxima al boliche que la del contrario, ganando la partida el equipo que consiga 15 puntos. Aunque el partido se juega al mejor de tres partidas.

La terminología que se utiliza en este juego es la siguiente:

- *Arrimar*: Lanzar la bola en pronación con trayectoria bastante parabólica con el objeto de que la bola ruede lo menos posible. La utiliza el arrimador para el primer lanzamiento.
- *Tirar o Correau*: Intentar golpear la bola del contrario con el objeto de que se aleje del boliche y la lanzada ocupe su lugar. Si lo consigues a media, es decir, la alejas pero no ocupa su lugar, se llama *semicorreau*.
- *Empujar*: Golpear la bola del compañero para que se aproxime al boliche.

### 3.2. Bochas ( Canarias ).

Idéntico al anterior pero las bolas son de madera y pesan más de un kilo.

### 3.3. Billar romano ( Castilla y León ).

Juego de interior que consiste en lanzar cuatro bolas, que pueden ser de color blanco o negro y cuyo peso es de 700gr., desde una circunferencia marcada en el terreno de juego ( octogonal con perímetro elevado de 15 cm. de altura ) llamada *pate*, para aproximarlas al *bili* ( bola más pequeña de 25 gr. y 3,5 de diámetro ) más que el contrario.

Se juega o por parejas o individual a 18 puntos. Se puntúa un punto por cada bola más próxima a la bili que el contrario.

### 3.3. Joc de la Bolla ( Baleares ).

Juego exclusivamente masculino, que consiste en acercar las bolas lo más posible al boliche, lanzada desde una distancia determinada, pudiendo alejar de un golpe la bola del contrario, si las circunstancias lo aconsejan.

El terreno de juego es de cemento y cubierto de una goma, para que no sufra deformaciones la superficie. Mide de 11 a 12 metros de largo y 2´5 metros de ancho. Las bolas son de madera dura y pesan alrededor de 500 gr., además, poseen un contrapeso de plomo en el centro. El boliche, también llamado *tea o boll*, es de goma, mide 6 cm. de diámetro y presenta un agujero central.

Se puede jugar individual ( cada jugador con 3 bolas ) o por equipos de hasta 6 jugadores ( cada jugador con 2 bolas ). Los equipos tienen un *trucadors o capitán*, que dirigen el juego. La partida se gana cuando se han conseguido 12 puntos, aunque en la modalidad individual es a 6 puntos. Se puntúa de la misma forma que en la petanca.

## 4. **Juegos de mazo y bola.**

La mayoría de estos juegos, al ser típico de gente joven, se encuentran extinguidos. A pesar de todo, los más destacados son:

### 4.1. Argolla.

Consiste en intentar embocar por una argolla una bola de madera, que es impulsada con una pala acanalada.

La argolla se sitúa sobre un espigón de acero y tiene unas rayas a uno de sus lados, por donde se deberá introducir la bola con el menor número de golpes posibles, empezando desde una distancia de 25 m. separados de la argolla.

La acción de conseguir introducir la bola con un solo golpe, se denomina *choclar*.

#### 4.2. Chueca.

Es un juego de origen árabe, muy parecido al hockey moderno. Consistía en la realización de un partido entre dos equipos, los cuales provistos de un mazo, debían mediante golpes y evitando al adversario, introducir una bola de madera en la pina ( portería formada por dos palos clavados en la tierra, unidos entre sí por una raya ) del equipo contrario.

Este mismo juego se denomina en Asturias *choca*, mientras que en Salamanca *vilorta*.

#### 4.3. Brilla.

Juego típico de las montañas santanderinas. Se conoce también con el nombre de *cachurra o catuna*. Consiste en la disputa entre dos equipos, que se colocan en un terreno rectangular de 70 a 100 m. de longitud, de una bola de madera, la cual debe ser llevada al final del campo contrario a golpes de mazos.

El juego lo inicia el *emplomador*, quien lanza la bola al centro y dice: “ brilla va ”. Inmediatamente, los jugadores dicen: “ brilla venga y que no se detenga ”. A partir de hay, se disputa el partido, ganando el equipo que consiga 5 tantos.

#### 4.4. Mallo.

Juego practicado por la nobleza y que se caracteriza por ser muy similar al croquet inglés actual. En su misma época, este juego se practicaba en Francia y en Inglaterra, con los nombres de *paille – maille* y *pall – mall* respectivamente.

Consistía en efectuar un determinado recorrido con varias argollas y un hoyo final, en el menor número de toques posibles. Los toques que se daban a la bola de madera, se realizaban con unos mazos de mango largo.

Este juego presenta mucha similitud, como se ha mencionado, con el croquet inglés, el cual consistía en efectuar un determinado recorrido de aros en el menor tiempo posible, empezando desde un jalón de madera y terminando en el mismo jalón.

El recorrido estaba compuesto entre 8 y 10 arcos y dos jalones. Generalmente, jugaban 8 jugadores a la vez, cada uno de ellos portando su propia bola, aunque también se jugaba por equipos de 4 jugadores. El jugador del equipo terminará el recorrido cuando pase todos los aros en el sentido estipulado y golpee tanto el jalón de salida como el de llegada. Dentro de este juego, se utilizan los siguientes términos:

- Enrocar: acción de golpear con nuestra bola cualquier otra que está en juego, dando lugar a la acción de croquear.

- Croquear: acción que consiste en realizar un nuevo golpe desde donde se paró la bola que has golpeado.
- Croqueo: acción de colocar nuestra bola en el lugar del campo que queramos pero siempre en contacto con la bola del contrario. A partir de ahí, golpeamos nuestra bola pero pisando la del contrario para que no se mueva.

#### 4.5. Otros juegos menores.

##### 4.5.1. *Gurria o porca* ( Soria y Galicia ).

Este juego transcurre sobre un terreno de juego circular, en el que se dibujan dos círculos concéntricos, uno de 1'5 m. y otro de 12 m. de diámetro.

Consiste en que varios jugadores provistos de garrotes, intentan mediante golpes, introducir una bola de madera en el círculo pequeño, el cual se encuentra defendido por un jugador ( guardián ) que evitará a través golpes, que esa bola entre.

## 5. **Otros juegos y deportes de lanzamiento de precisión.**

### 5.1. Juego de la calva ( Castilla León y Castilla la Mancha ).

El juego de la calva es un juego de entretenimiento pastoril, que deriva del juego del hito. Consiste en lanzar el morrillo desde una distancia de 16 metros y tras carrera previa, con el fin de golpear directamente la calva, que una pieza de madera que se coloca en el suelo. Gana el jugador que mayor número de veces la golpea a igual número de lanzamientos.

El morrillo es de piedra o de hierro y pesa entre 500 y 1500 gr. Tiene una longitud de 25 cm. La calva es de madera y tiene forma de ángulo obtuso de 120° a 160°. La calva está formada por dos partes, la zapata ( suelo ) y el alzado.

Se juega tanto en individual como por equipos. Generalmente, las partidas son a 21 tantos.

## TEMA 5

### JUEGOS Y DEPORTES DE PELOTA Y BALÓN

#### 1. Orígenes y antecedentes históricos.

Los antecedentes y orígenes de los juegos de pelota y balón, no se pueden separar de los deportes de bolas, tal y como observó *Mathys* en 1966 en su estudio denominado “ historia breve de los juegos de pelota ”.

Un hecho probado es que este tipo de juego y deporte estaba presente en casi todas las culturas primitivas. Concretamente en:

- Antigua China ( dinastía Huang, 1697 a. C. ): se practicaba un juego de pelota típico de soldados llamado “ tsu – kük ”.
- Egipto: se descubrieron pinturas en la tumba de Beni – Hassan, que representaban una especie de juegos de pelota.
- América precolombina: se practicaba el juego azteca “ tlachtli ”, vinculado a cultos religiosos, y consistía en que los jugadores golpeaban una pelota de caucho con los puños, teniendo que pasar por un aro que se situaba perpendicular al suelo.
- Grecia: dos variedades:
  1. *Episkiros*: juego que consistía en que dos bandas enfrentadas, tenían por objetivo traspasar la línea de fondo del campo contrario con una pelota grande.
  2. *Feninde*: juego en el que una pelota pequeña se golpeaba y lanzaba a campo contrario.
- Roma: se practicaban diversos tipos de juegos, como *Esferomaquia*, *Harpasto* y *Pila Trigonalis*. Para ello se utilizaban dos tipos de pelota: **las de viento**, que eran la follis y la folliculus, y **las macizas**, que eran la paganica y la trigón.

En España, las primeras referencias que se tienen de los juegos de pelota es, de un juego denominado pelota pastoril, que era practicado por los romanos y los vasconios, durante los siglos comprendidos entre el I y el V. Además, se consta de determinados libros, que hablan de esos orígenes, tales como:

- a) El libro de “ Las Etimologías ” de San Isidoro de Sevilla, cita varios juegos como son: la trigonaria y la arenata.
- b) En el libro de “ Apolonio ” del Mester de Clerecía, se cita un juego básico para la historia según Pierna vieja denominado juego de pelota y bate.

- c) En el “ libro de los juegos ” de Alfonso X el sabio.
- d) En el tratado del juego de la pelota de Scanio de Saló, se habla de una serie de juegos muy parecidos al “ jeu de paume ” y “ courte de paume ” francés, y al largo y trinquete español.
- e) En el siglo XVII, aparecieron las distintas modalidades de pelota vasca, a través de los Borbones.

## 2. Pelota vasca y sus modalidades federadas.

La pelota vasca es el conjunto de modalidades creadas y practicadas por los vascos. Estas modalidades quedan clasificadas de la siguiente manera:

1. Directos: aquellos en los que los bandos contrarios se situaban frente a frente, ocupando cada uno una parcela del terreno de juego, separada por una red, raya o cuerda. Se dividen en:
  - Derivados de la longue paume.
  - Derivados de la courte paume.
2. Indirectos o “ a ble ”: aquellos en los que los bandos contrarios ocupan la misma zona del terreno que tú, y donde la pelota se golpea contra una pared o frontón, cuyas partes son:
  - Frontis.
  - Pared de izquierda.
  - Rebote.
  - Cancha.
  - Contracancha.
  - Zona de público.

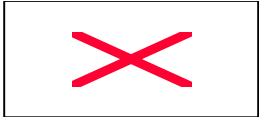
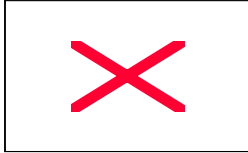
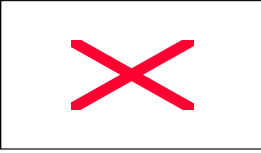
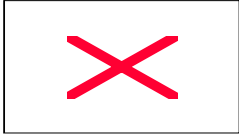
Se dividen en las siguientes modalidades, según los siguientes criterios::


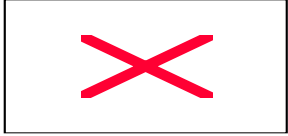

a) *El terreno de juego:*

- Frontón corto.
- Frontón largo.
- Trinquete.

b) *El uso de herramientas:*

- Mano.
- Pala.
- Guante.
- Shistera.
- Sare.
- Raqueta.

Pala larga	Cesta punta	Remonte	Paleta de goma
			

Paleta de cuero	Share	Pasaka
		

### 2.1. Frontón largo.

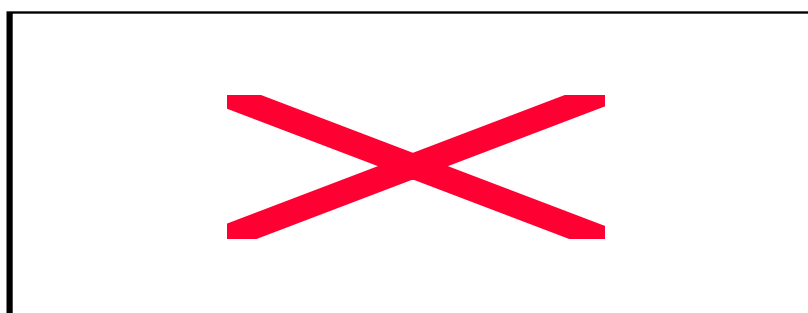
Estos frontones son actos para los juegos indirectos con uso de herramientas poderosas y de pelotas muy vivas. Las modalidades que se practican son: la cesta punta, el remonte y la pala.

Las características del frontón largo son:

- 52 – 60 m. de largo.
- 9´5 – 10´5 m. de ancho.
- 10 – 11 m. de alto.
- Consta de 9 a 11 cuadros separados unos de otros unos 4 metros.
- Presenta 2 cuadros especiales:
  - **El C4:** línea que marca falta en el saque, siempre que nos e sobrepase.
  - **El C7:** línea que marca pasa en el saque, siempre que se sobrepase.

El saque, por tanto, para que sea válido debe botar la pelota una vez lanzada entre C4 y C7, ya que, si queda corto ( no pasa de C4 ), el punto es para el equipo contrario y además se cambia el saque; mientras que si se pasa ( pasa de C7 ), el saque se puede repetir.

- En los juegos que se practiquen en este tipo de frontón, el jugador delantero deberá llevar casco protector.

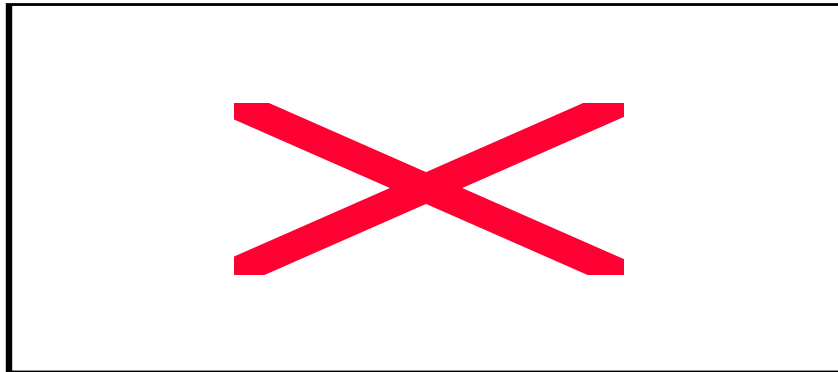


## 2.2. Frontón corto.

Estos frontones son actos para los juegos indirectos donde sólo se utiliza la mano o las herramientas de escaso poder con pelotas de escasa viveza. Las modalidades que se practican son: la mano individual, la mano por parejas, la pala corta, la paleta con pelota de cuero, la paleta con pelota de goma y el frontenis.

Las características del frontón corto son:

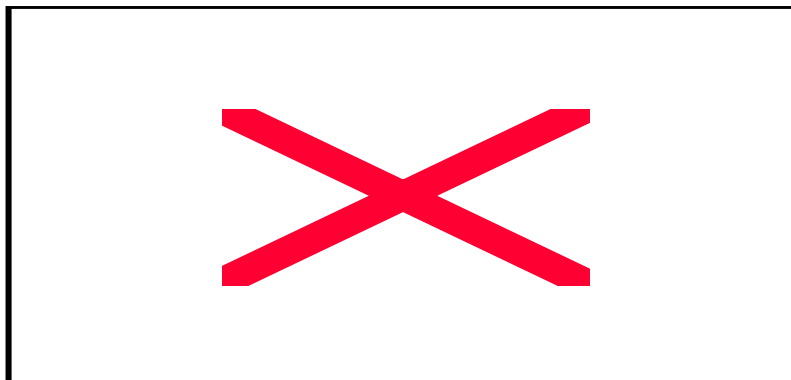
- Tiene 36 m. de largo.
- Tiene 9'5 m. de ancho.
- Tiene 9'5 m. de alto.



## 2.3. Trinquete.

Tipo de frontón en el que se realizan los juegos indirectos, como a la mano, con paleta y con sare.

En las modalidades de a la mano, tanto en el trinquete como en los otros, se juega a un tanteo de 18 a 22 puntos, mientras que en los de remonte y sare, a 45 puntos.



## 3. **Pelota valenciana y sus modalidades.**

Por pelota valenciana se conoce al conjunto de modalidades de juegos de pelota propios de esta comunidad, los cuales se efectúan en dos ámbitos diferentes:



### 3.1. En la calle.

Son juegos practicados por el pueblo llano en un recinto al aire libre sin balcones de 60 – 80 m. de largo, 13 m. de alto y 3 m. de ancho. En este recinto se practicaban tres modalidades diferentes:

a) **Llargues**: se dividen en:

- a.1. Llargues dalt corda ( con cuerda ).
- a.2. Llargues a ratlles ( con rayas ).

Ambos juegos son muy parecidos al tenis, pero acabando el punto cuando se sale de los tejados.

b) **Galotxa**: típico juego entre equipos de 3 jugadores, que consistía en pasar la pelota, impulsada con la mano, por la parte alta de la cuerda. Los jugadores tienen un nombre en función del terreno que ocupen:

- Feridor: saque y delantero.
- Mitger: centro.
- Escaleter: restador.

c) **Raspall**: juego que consistía en devolver a campo contrario la pelota antes de que ésta se parase o diese en la pared. Los campos no estaban separadas por cuerda.

Su puntuación era como el tenis ( 15 – 30 – 40 – juego ).

### 3.2. En trinquete.

Juego practicado por la burguesía, en un recinto cerrado de las siguientes dimensiones:

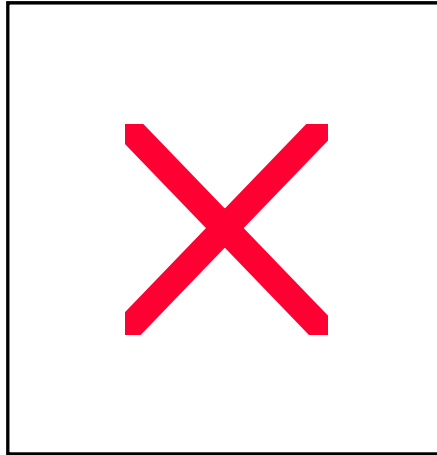
- 45 – 60 m. de largo.
- 8'5 – 11 m. de ancho.
- 8'5 – 11 m. de alto.

Además, presenta una escalera en uno de los laterales donde hay espectadores. Esta escalera forma parte del juego, siendo aire cada vez que lo golpee, excepto en el primer bote.

En este recinto se practicaban las siguientes modalidades:

- Escalera – cuerda.
- Rebote.
- Raspote.

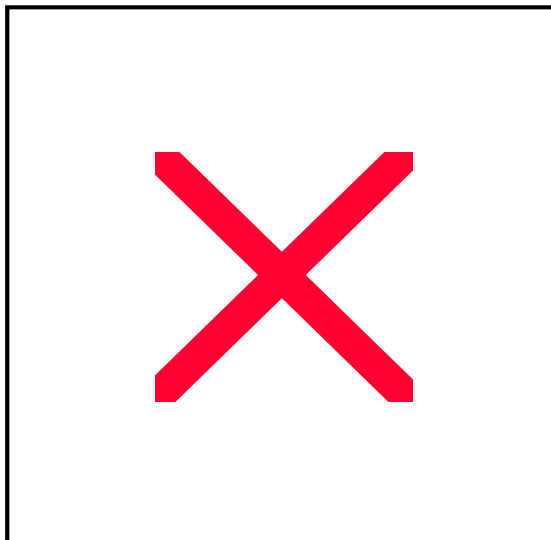
Tanto en la calle como en el trinquete, la pelota utilizada es la de raqueta de 44 mm. de diámetro y de 12 – 40 gr. de peso.



#### 4. Otros juegos y deportes de pelota y balón.

##### 4.1. Pelota mano canaria.

Juego muy similar al largo vasco e igual al de pelota valenciana en la calle. Consiste en tras botar la pelota en la banqueta, lanzarla con la palma de la mano a campo contrario, el cual al aire o después del primer bote deberá lanzarla de nuevo al otro campo. Así hasta que se produzca una raya ( si ningún jugador la devuelve antes del segundo bote ), volviéndose a sacar. Se puntúa igual que el tenis y se juega a 5 juegos.



##### 4.2. Pelotón de viento.

Es un juego extinguido de la zona castellana, que consistía en devolver de un campo a otro, con los codos, las manos y la cabeza, una vejiga de cerdo hinchada de aire y cubierta de cuerdas.

## TEMA 6

### JUEGOS Y DEPORTES DE LUCHA

#### 1. Orígenes y antecedentes históricos.

La palabra lucha proviene del nombre latino *lucta* y según *Covarrubias* la define como una suerte de ejercicio gimnástico, en que abrazándose dos, cada cual procura dar con su contrario en tierra y de ahí luchar y luchador.

El origen de la lucha es consustancial al ser humano, por lo que aparece en la mayoría de las culturas, tales como:

- Antiguo Egipto: las primeras pruebas históricas se hallaron en la tumba de Ptahhtop y en la tumba de Beni – Hassan.
- Grecia: en los juegos olímpicos, más concretamente en el pentathlon, se incluye la lucha vertical y luego la horizontal. Lo que lo practicaban eran los paidotribus en las paletas.
- Roma: utilizaban la lucha como preparación para los gladiadores.

Los antecedentes históricos españoles, los mencionamos a continuación:

- Estrabón, en su libro *Geographica*, habla de las luchas gimnikas.
- En el siglo VI, San Isidoro de Sevilla en su libro “ *Etimológicas* ” habla de la importancia de la lucha.
- En el Monasterio de Santo Domingo de Silos ( Burgos ), hay un relieve que se identifica con la lucha.
- Goya en sus cuadros, también plasma motivos de lucha en el siglo XV y Jovellanos de igual manera en el siglo XVIII.

#### 2. Juegos y deportes de lucha leonesa ( Castilla - León y Madrid ).

##### 2.1. Definición.

Juego de origen celta practicado en romerías, que consiste en una lucha entre dos personas, cuyo objetivo es derribar al oponente mediante una técnica o maña, para la cual se sirven del agarre al cinturón, no permitiéndose ningún golpe con manos y pies. El combate sólo se puede practicar de pie y no en el suelo.

## 2.2. Terreno de lucha y vestimenta.

Se desarrolla en un terreno natural con un corro de 8 m. de diámetro. Los luchadores visten con pantalón corto y camiseta. Asimismo, llevarán un cinturón de cuero de 3 cm. de ancho.

## 2.3. Puntuación y categorías.

El combate dura 3 minutos, salvo que cualquiera de los dos luchadores obtenga 4 puntos. Se puntúa 2 puntos por cada caída entera, mientras que un sólo punto por media caída, considerándose caída cuando el que la sufre hace contacto en el suelo con la espalda. Salirse del corro significa perder el combate.

Existen tres tipos de categorías en función del peso:

- a) *Ligeros*: hasta 61 kg.
- b) *Medios*: de 61 a 74 kg.
- c) *Pesados*: más de 74 kg.

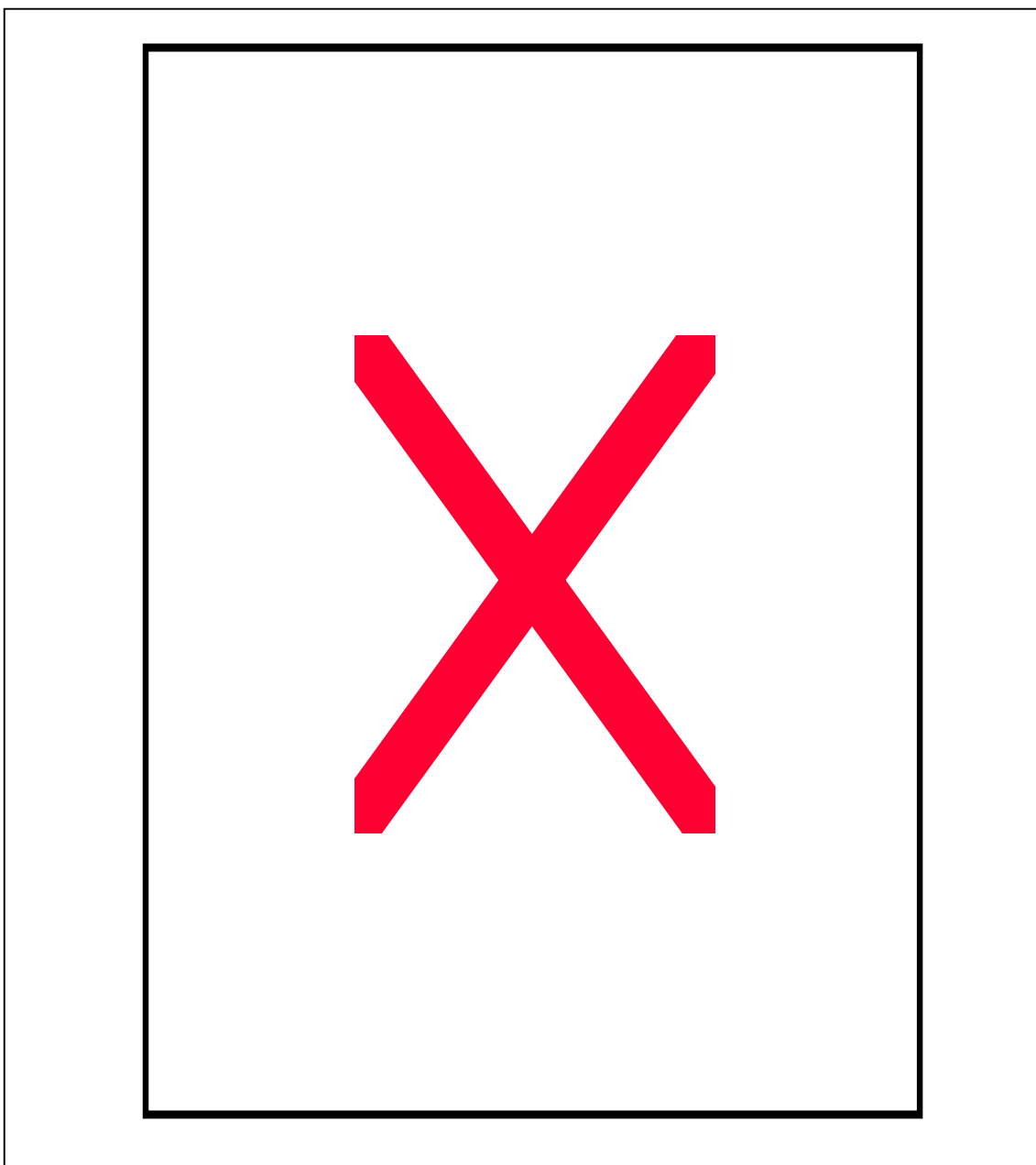
Existen dos modalidades de competición:

- a) *Individual*.
- b) *Equipos*: 3 luchadores y uno de reserva por cada categoría de peso.

## 2.4. Técnicas.

Las principales técnicas o mañas de la lucha leonesa, partiendo del agarre de derecha, son:

- ***Piernas***:
  - Gocha.
  - Mediana.
  - Remolino.
  - Zancajo.
  - Rodillín.
  - Traspies.
  
- ***Cadera***:
  - Voleo.
  - Retortujón.



### **3. Juegos y deportes de lucha canaria.**

#### **3.1. Definición.**

Juego que tiene su origen en los rituales del pueblo guanche, que se define como juego atlético entre dos individuos que colocados en posición de agarrada, es decir, agarrándose mutuamente de la bocapierna del pantalón del contrario y opcionalmente de la espalda, tratan de hacer caer al suelo al oponente o que toquen el suelo con otra parte del cuerpo que no sean las plantas de los pies.

Antes de iniciar el combate, se produce un saludo entre los competidores, inclinando el cuerpo hacia delante.

### 3.2. Terreno de lucha y vestimenta.

El terreno de lucha se denomina *terrero*, el cual son dos semicírculos concéntricos de 10 y 12 m. de suelo arenoso.

La vestimenta se le denomina *traje de brega*, que está compuesto por camisa, pantalón de brega, pantalón de punto y cinturón de tela. El pantalón de brega se remanga hasta medio muslo y es de material duro, ya que es la zona donde se produce el agarre.

### 3.3. Puntuación y categorías.

El combate o agarrada tiene una duración máxima de 3 minutos, acabando en el momento en el que se produce una caída válida.

Existen 3 modalidades de lucha:

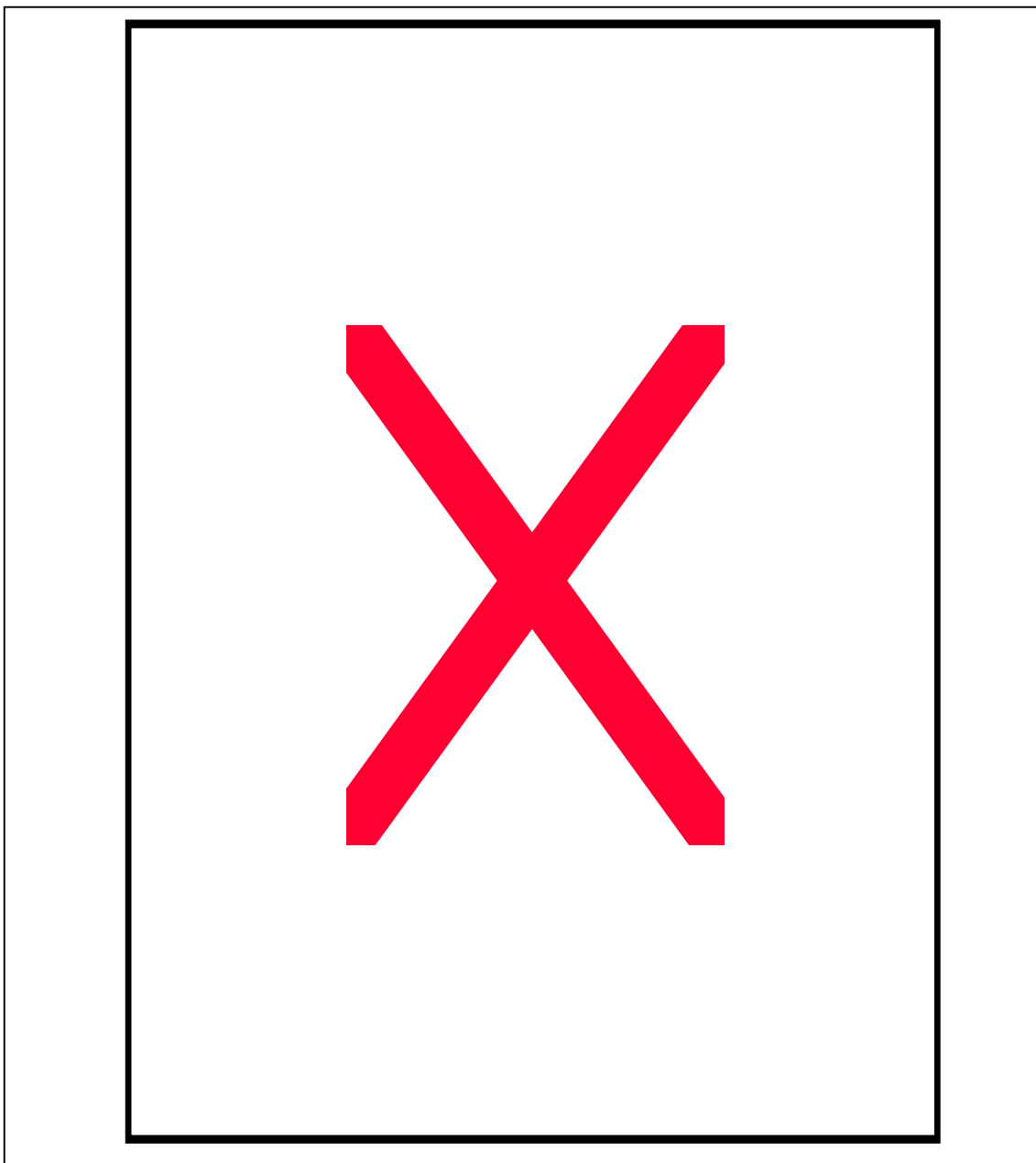
- a) *Individual*: se denominan desafíos
- b) *Equipo*: luchan uno por uno de forma asignada, venciendo el luchador que consiga vencer en 2 de las 3 luchadas que posee.
- c) *Equipos*: lucha corrida entre 12 luchadores, perdiendo el equipo que se queda sin jugadores.

Por último, en la lucha canaria no existen categorías por peso.

### 3.4. Técnicas.

Para conseguir un derribo válido, la lucha canaria desarrolla un grupo de numerosas llaves, que se clasifican en:

- **Manos:**
  - La chascona.
- **Piernas:**
  - Cango chascón.
- **Cadera:**
  - Agachadilla.



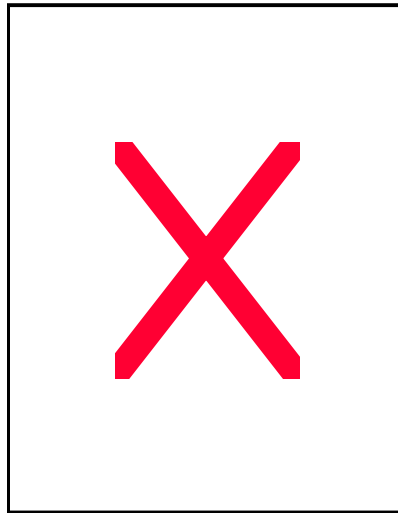
**4. Diferencias entre lucha canaria y lucha leonesa.**

	<b>LEONESA</b>	<b>CANARIA</b>
<b>Lugar del agarre</b>	Cinturón, a la altura del vientre, manteniendo el agarre durante todo el combate	Bocapierna del pantalón, posee libertad ( puede variar el agarre )
<b>Objetivo</b>	Derribar de espalda	Que alguno de los dos jugadores pierda el equilibrio
<b>Peso</b>	No categoría por pesos ( Peso único )	Si categoría por pesos

## 5. Juegos y deportes de lucha palo canario.

### 5.1. Definición.

Juego de origen neolítico, ya que, se relacionaba con la cultura de los pueblos pastores y que consistía en un juego de habilidad en el manejo del palo, en donde se intentaban marcar golpes de ataque al contrario, incluso llegando a rozarle, pero sin golpear fuertemente y al mismo tiempo defendiéndose de los golpes que pueda recibir del contrario.



### 5.2. Palo canario.

Es una vara delgada de avellano tratada al fuego, que mide entre 1'20 y 1'50 m. Consta de 3 partes:

- a) Extremo grueso llamado trozo.
- b) Centro.
- c) Extremo delgado llamado punta.

Existen 3 tipos de palos diferentes:

1. ***Astias o regatón***: llega hasta los 3 m. y no se utiliza para combatir sino para salvar desniveles.
2. ***Macana***: vara delgada de 60 – 80 cm de longitud, que se maneja con una sola mano.
3. ***Vara o palo canario***: descrito anteriormente.

### 5.3. Técnicas.

Los golpes se pueden dar con la punta o con el trozo. Existen dos tipos de golpes: los de ataque, denominados mande y los de defensa, denominados recogidas.



## 6. Otros juegos y deportes de lucha.

### 6.1. Joc Mahones ( Baleares ).

Juego de karate primitivo que debe su introducción a la colonia inglesa. Se juega con guantes de cuero y se golpea tanto con las manos como con los pies.

### 6.2. Otras luchas habituales.

- Loita ( Galicia ).
- Probar a juntar ( Baleares ).
- Mocear ( Castilla ).

## TEMA 7

### JUEGOS Y DEPORTES DE FUERZA

#### 1. Pruebas de levantamiento y transporte de peso.

##### 1.1. Levantamiento de piedras.

A este deporte se le conoce con el nombre de *Harrijasoketa* y es muy popular en el País Vasco y en Navarra, y a sus practicantes se les conoce como *Harrijasotzales*.

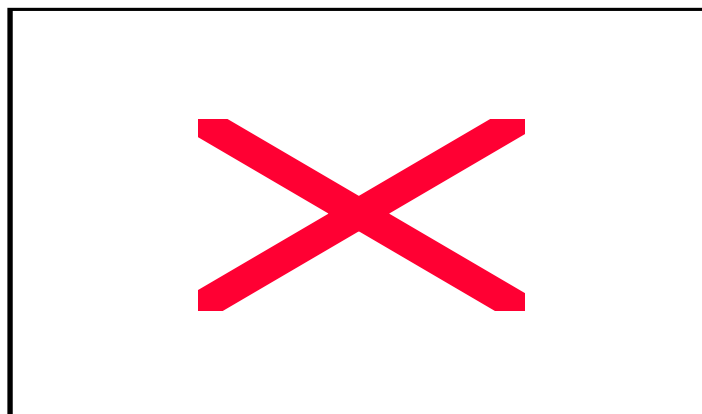
Aguirre franco, gran historiador, vincula el origen de estas pruebas al trabajo en las canteras y a la costumbre etnográfica de delimitar los caminos particulares con mojones de piedras.

A comienzos del siglo XX destacaron portentosos levantadores, como Arteondo y Aritza, a los cuales se le debe la fijación de los volúmenes y pesos a las piedras, y la aparición de estas pruebas como exhibición en las plazas de toro.

Ya en la década de los noventa destaca Iñaqui Perurena quien ostenta el récord de levantamiento de peso con una mano con un valor de más de 300 kg.

Las piedras son de granito de color negro y existen de cuatro tipo diferente:

- a) Cilíndrica: es la más pequeña y manejable. Pesa entre 8 y 10 arrobas ( 1 arroba: 12,5 Kg. ). Para categorías menores se utiliza una de 50 kg.
- b) Cúbica: de difícil manejo. Pesa de 10 – 17 arrobas ( 125 kg ).
- c) Rectangular: pesa de 10 a 25 arrobas ( 100 – 300 kg. )
- d) Esférica: pesa de 9 – 10 arrobas.



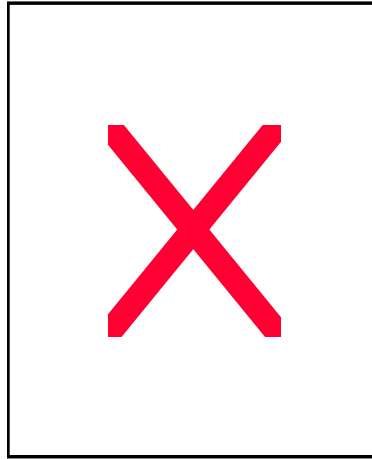
El desarrollo de la prueba dependerá de la modalidad que se practique, ya sea, campeonato, desafío entre dos o un intento de récord.

El más conocido es el desafío que consiste en realizar el mayor número de alzadas válidas en un tiempo determinado como pueden ser 30 minutos, entendiéndose por alzada válida, el levantamiento de la piedra hasta el hombro, quedando equilibrada y dejarla caer por delante.

### 1.2. Transporte de pesos o Txingas ( País Vasco y Navarra ).

Prueba de fuerza y resistencia que consiste en cubrir a pie la mayor distancia posible con una pesa de 50 kg. en cada mano. Su origen se relaciona con el transporte manual de bidones de leche.

El transportador o Txingalari trata de recorrer el mayor número de plazas o clavos ( 28 metros ) hasta la extenuación ya que no hay límite de tiempo.



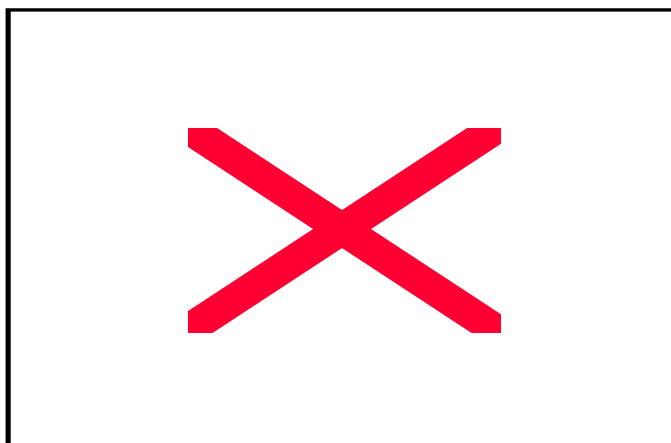
### 1.3. Arrastre de piedras.

El arrastre de piedras tiene su origen en el País Vasco, concretamente en el transporte de piedras en las canteras vizcaínas. Se puede realizar de dos formas diferentes:

#### a) *Colectiva.*

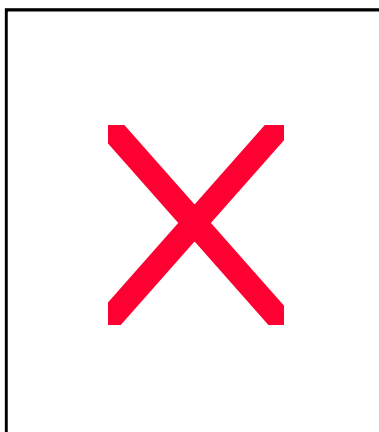
Se denominan *gizon – proba*. Esta prueba consiste en que un equipo de hombres, de 8 a 10 *probalaris*, tratan de desplazar una piedra rectangular cuyo peso oscila de 2500 – 4500 kg, el mayor espacio ( medido en plazas o clavo ) posible en un tiempo determinado, que suele establecerse en 30 minutos.

Las piedras presentan unas argollas para poder tirar de ellas con los ganchos de los probalaris, los cuales se protegen la zona lumbar con una faja o “ *gerriko* ”.



b) *Individual.*

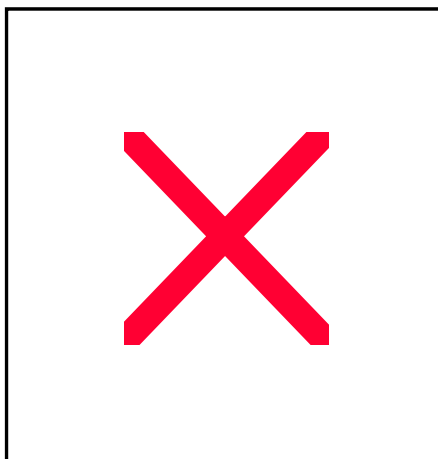
Se denominan *gizon – bakarra*. Esta prueba es idéntica a la anterior pero con un solo hombre, el cual arrastra piedras con un peso de 700 a 1000 kg.



#### 1.4. Otras pruebas menores de levantamiento.

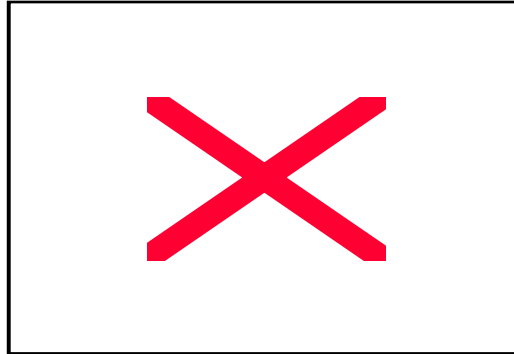
##### 1.4.1. Piedra canaria ( Islas Canarias ).

Es un levantamiento en dos tiempos de piedras irregulares de 75 a 100 que servían como calentamiento para los luchadores. En el primer tiempo se levanta la piedra hasta el pecho y en el segundo se pulsa hasta extender los brazos hasta la vertical.



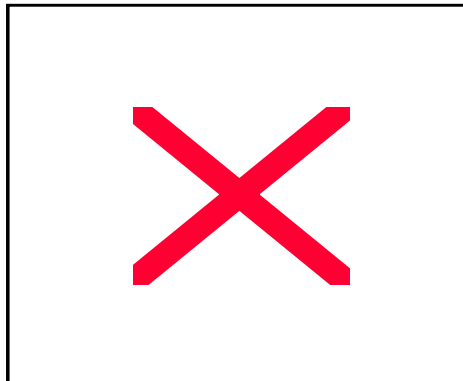
1.4.2. Pulsolaris ( País Vasco ).

Modalidad consistente en levantar un bloque de plomo de 100 kg. por encima de la cabeza a través de la extensión de los brazos, los cuales se apoyan de las asas laterales.



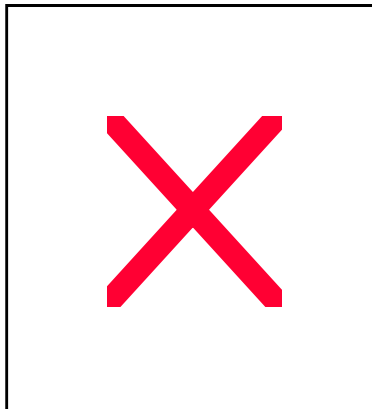
1.4.3. Andartza ( País Vasco ).

Modalidad similar a la halterofilia en la que el atleta levanta una barra con el mayor peso ( a través de pesas o discos ) posible en sus laterales, ya sea con un brazo o con los dos.



1.4.4. Yunques ( País Vasco, Navarra y Aragón ).

Modalidad en la que el atleta debe levantar un yunque de 100 kg. hasta el hombro. El levantamiento incluye tres fases: hasta las rodillas, hasta el pecho y por último hasta el hombro. A partir de ahí, dejarlo caer y volver a levantarlo el mayor número de veces posible.



1.4.5. Arados ( Canarias ).

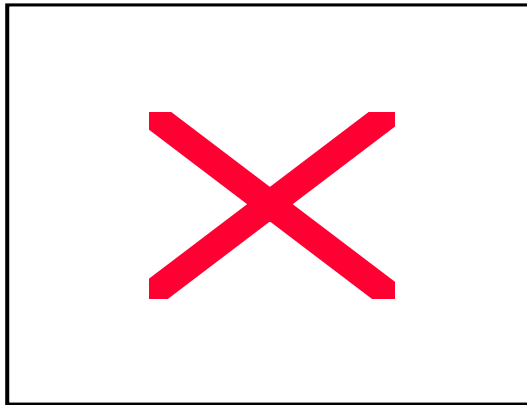
Consiste en levantar un arado de casi 5 m. de longitud y de 100 kg. de peso hasta la vertical. Se utilizaba como prueba de exhibición.

1.4.6. Cántaros ( Cataluña ).

Prueba popular de exhibición que consistía en levantar un cántaro de bastante peso y beber de él sin derramar ninguna gota.

1.4.7. Sacos ( Aragón ).

Prueba que consiste en el levantamiento de sacos o talegas llenos de trigo que poseían un peso de 100 – 200 kg. ( 6 – 11 fanegas ) hasta el hombro, dejarlo en equilibrio, y andar la mayor distancia posible.



## 2. Juegos y deporte de tracción y empuje.

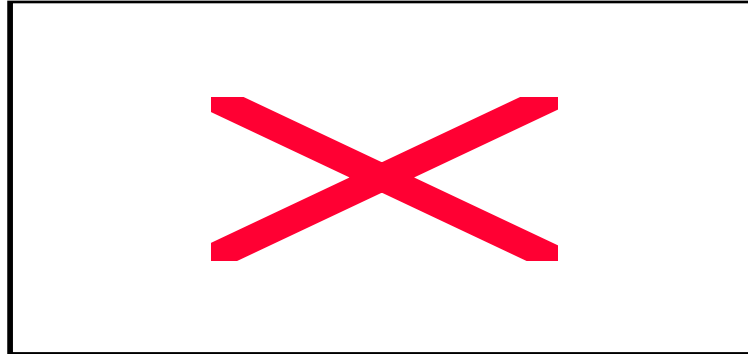
### 2.1. Soga – tira.

Consiste en un enfrentamiento de dos equipos de ocho personas ( distintas categorías: 560, 640, 720 kg. o libre ), quienes situados a los dos extremos de una cuerda o soga, traccionan de la misma, con la intención de atraer al otro equipo hacia campo propio.

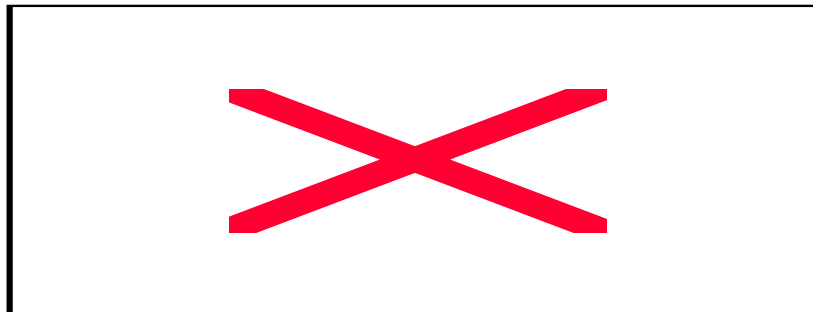
La soga que se utiliza mide 30 metros de longitud y en ella se fijan varias cintas:

- a) *Una roja*: se sitúa en el centro e indica el punto medio.
- b) *Dos Blancas*: se sitúan a dos metros de la roja e indica el punto de la soga que debe ser desplazado para uno u otro lado para que un equipo gane o pierda.
- c) *Dos azules*: situadas a 5 metros de la roja e indica el punto a partir del cual los miembros del equipo se pueden colocar para tirar, pero sin enrollarse la cuerda, excepto el último hombre, el hombre ancla, el cual se la puede echar al hombro.

A la voz del árbitro, los equipos comienzan a tirar disputando la tirada. Consigue ganar esa tirada cuando una de las marcas blancas sobrepase la línea pintada en el suelo o que el equipo contrario se caiga. La zona de arrastre es de 2 metros y ganará la partida el equipo que consiga dos tiradas.

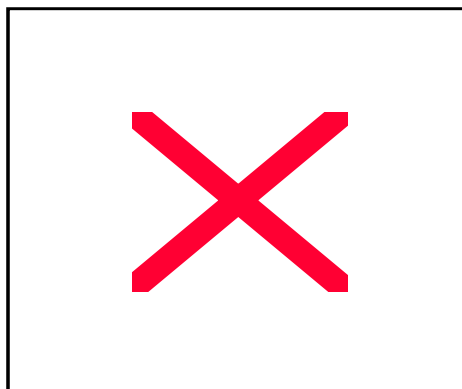


Este juego de la sogatira presenta una variante muy curiosa llamada *sogatira de a cuatro*, que consiste en que 4 participantes forman un cuadrado con una cuerda larga y a partir de ahí, deberán tirar hacia atrás intentando arrastrar a los contrarios hasta conseguir derribar con las manos un pivote situado detrás a unos 2 o 3 m.



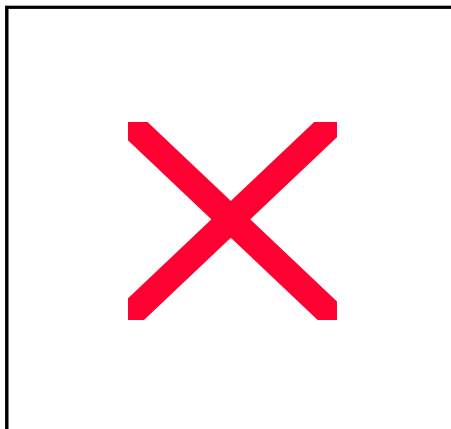
## 2.2. Tira – beque o tira del palo ( Aragón y Castilla León ).

El juego consiste en que dos jugadores partiendo de la posición de sentado con las plantas de los pies en contacto y agarrando con ambas manos un garrote, traccionan del mismo con el objetivo de poner al contrario en pie. Quien se incorpora levantándose o suelte el palo, pierde la tirada.



2.3. Garrote aragonés.

Este juego consiste en que dos contrincantes agarran el mismo palo por cada extremo, situándolo bajo el brazo, y a partir de ahí empujar para hacer retroceder al contrario tratándolo de sacar de un círculo que 5 metros de radio que había sido pintado.





## TEMA 8

### JUEGOS Y DEPORTES NAUTICOS Y ACUÁTICOS

#### 1. Pruebas a nado.

##### 1.1. Pruebas marítimas.

Son pruebas de nado en bahías o puertos. Las que más destacan son:

- ***Puerto de Barcelona*** ( 1907 ): en este puerto se llevo a cabo el primer campeonato de España de natación. También se celebra la travesía popular de Barcelona ( 1915 ).
- ***Bilbao*** ( 1905 ): desde el puente de Victoria al Ayuntamiento ( 300 m ).
- ***De Barcelona a Badalona*** ( 1911 ): 7 km. a mar abierto.

Posteriormente también se unieron pruebas en: San Sebastián ( 1916 ), Valencia ( 1910 ), Alicante ( 1922 ) y Palma de Mallorca ( 1930 ).

##### 1.2. Pruebas fluviales.

Son pruebas de nado en ríos o lagunas. Las que más destacan son:

- ***Travesía en el río Urumea*** ( San Sebastián 1919 ): 3 km. de recorrido.
- ***Travesía en el río Ebro*** ( Zaragoza 1920 ).
- ***Travesía en la laguna de Peñalara*** ( Madrid 1920 )

Por otro parte, es preciso señalar otro tipo de actividades acuáticas de carácter festivos, celebradas en los ríos del interior peninsular (ambas Castillas, Extremadura y Andalucía):

- Persecuciones de patos.
- Cucañas acuáticas.
- Pruebas a nado contra corriente sobre distancias de 100 a 500 m.

##### 1.3. Travesías marítimas.

Estas pruebas se efectuaban en mar abierto, sobre largo recorrido y revisten carácter de proeza. La más conocida y tradicional es la travesía del *estrecho de Gibraltar*, con 16 km. que van desde la bahía de Algeciras hasta las playas de Ceuta. El primero que consiguió terminar esta travesía fue José Vitos en 1957, tardando 5 h. y 28 min.

Otra travesía destacable es la de Barcelona – Masnou, de 15 km. de recorrido.

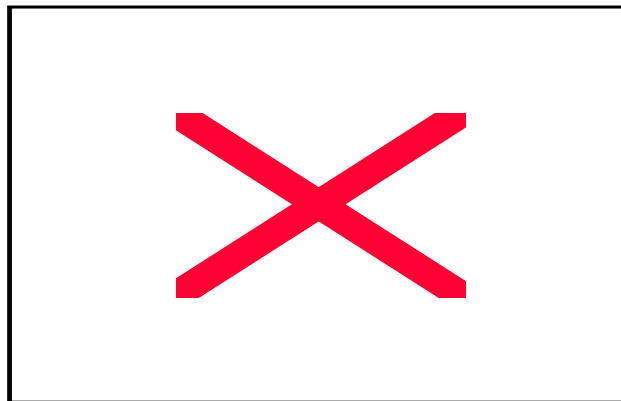
## 2. Regatas a vela.

### 2.1. Vela latina ( Canarias y Valencia ).

La vela latina agrupa varios tipos de embarcaciones dotadas todas ellas del aparejo denominado *vela latina*, que comprendía un palo mayor de 4 m. y una vela triangular:

a) ***Vela latina valenciana***: dentro de ella hay tres tipos de embarcaciones:

- *Dels baqueros*: es la más grande, de 13 m. de eslora y se utilizaba para el cultivo del arroz.
- *Gamberra*: de 9 m. de eslora y se utilizaba para la pesca.
- *Barquets o Albuferencs*: 5 m. de eslora. La maneja una sólo persona que se ayuda de una pértiga de 4 m. para moverla, ya que, no presenta vela.



b) ***Vela canaria***: embarcación de 6´55 m. de eslora y 2´37 m. de manga, que recorre distancias mayores de 7 millas. Las regatas con vela canaria se realizan por el recorrido que marcan las 3 balizas, saliendo los participantes de forma escalonada cada 30 seg.

c) ***Regatas de dornas***: la dorna es una embarcación pequeña de las rías bajas de Galicia. Lleva 2 tripulantes, un patrón y un marinero. Este tipo de pruebas a decrecido mucho.

## 3. Regatas a remo.

Distinguimos, para mejor comprensión, dos grupos de regatas a remo:

1. **Cornisa Cantábrica:** traineras, trainerillas y bateles.

Las regatas de traineras, trainerillas y bateles son una extrapolación de las faenas de los barcos de pesca en busca de las mejores zonas, en época anteriores a la introducción del motor.

En los siglos XVIII y XIX, se pueden diferenciar 3 tipos de embarcaciones para la pesca en el Cantábrico:

- a) **Kaleras:** acudían a la pesca de la merluza y el besugo. Navegan a vela, aunque se reforzaban con remos. Dimensiones: 18 – 30 m. de eslora y 1500 kg. de peso. Portan de 25 a 30 marineros.
- b) **Pinazas:** acudían a la pesca de la anchoa y la sardina, con sus respectivas redes. Combinaban el remo con la vela. Dimensiones: 12 m. de eslora y peso 600 – 750 kg. Porta de 10 a 14 pescadores.
- c) **Bateles:** acudían a la pesca de bajura. Impulsadas a remo por 5 tripulantes. Dimensiones: 7 m. de eslora.

En conclusión, las pruebas de regatas de traineras actuales provienen del uso estas tradicionales embarcaciones. Las embarcaciones actuales presentan las siguientes características:

	<b>TRAINERA</b>	<b>TRAINERILLA</b>	<b>BATEL</b>
<b>ESLORA</b>	12 m.	9´5 m.	7 m.
<b>MANGA</b>	1´72 m.	1´1 m.	0´97 m.
<b>DISTANCIA DE REGATAS</b>	5556 m. ( 3 millas )	3500 m.	2000 m.
<b>TRIPULACIÓN</b>	1 patrón / 13 remeros	1 patrón / 6 remeros	1 patrón / 4 remeros

Las regatas en el País Vasco se denominan “ *Estropadak* ” y se efectuaban sobre una distancia de 3 millas. Las embarcaciones estaban compuestas por 13 o 15 tripulantes. La más importante es la que se celebra en la Concha de San Sebastián.

2. **Costa Mediterránea:** jabegas, faluchos y llaguts.

Estas 3 embarcaciones tienen su origen en las artes árabes de pesca y sus características son:

<b>Tipos de embarcación</b>	<b>Localización geográfica</b>	<b>Eslora</b>	<b>Manga</b>	<b>Peso</b>	<b>Tripulación</b>	<b>Distancias regatas</b>
<b>Jabega</b>	Costa Andalucía	8 m.	2 m.	300 350	6 remeros 1 patrón	1000 m. 1 ciaboga
<b>Falucho</b>	Costas levantinas	8´5 m.	2´70 m.	400	8 remeros 1 timonel	2000 m. 1 ciaboga
<b>Llagut</b>	Costas catalanas	7´5 m.	2 m.	300	6 remeros 1 timonel	1000 m. 3 ciabogas

#### **4. Otras pruebas acuáticas.**

##### **4.1. Descenso del Sella ( Asturias ).**

El descenso del Sella consiste en recorrer con una embarcación, generalmente de tipo kayak, la distancia de 19 km. entre las localidades de Arriondas y Ribadesella.

Tiene su origen en las apuestas asturianas y su gran difusor es Dionisio de la Huerta. Se celebra el primer sábado del mes de Agosto y se tarda alrededor de 1h. y 15 min.

En Asturias, han proliferado otros descensos fluviales como son: la ría de Villaviciosa, el descenso del Nalón y el descenso del Cares – Deva.

## TEMA 9

### JUEGOS Y DEPORTES DE HABILIDAD EN EL TRABAJO

#### 1. Actividades agrícolas.

##### 1.1. Corte de troncos: “ Aizkolaris ” ( País Vasco, Navarra, Aragón y ambas Castillas ).

Tiene su origen en la explotación del bosque a través de los leñadores y carboneros para la obtención de madera, necesaria para los astilleros y la formación de carbón.

Los elementos utilizados en la prueba son;

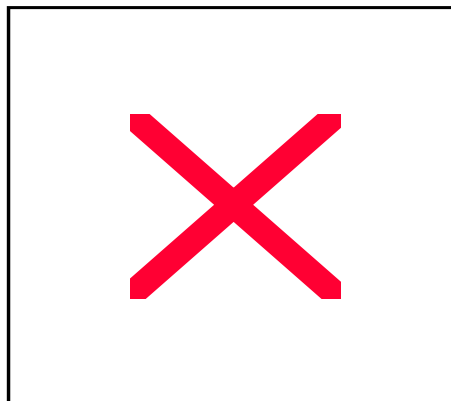
- a) *El hacha*: de origen australiano, que facilita la salida del hacha después de ser clavada.
- b) *El tronco*: son de haya verde sin nudos, de 45 a 54 pulgadas de perímetro ( 1'25 m. ).

Generalmente, las pruebas se disputan de forma individual y en formato desafío. Las modalidades de estos desafíos son:

- ***En posición horizontal***: es de estilo vasco. El número de tronco oscila entre 12 a 18 y se colocan asentados sobre traviesas para inmovilizarlo. El aizkolari lo corta subido al tronco.

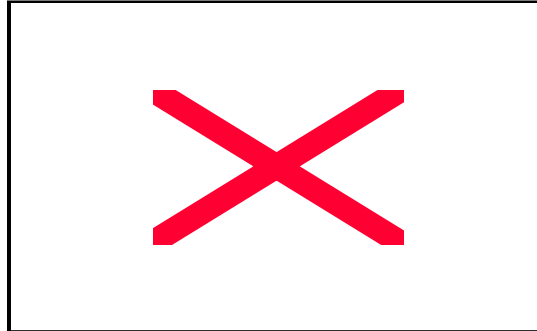
Estos troncos pueden ser cortados de un solo corte en el centro, utilizados para los campeonatos o con un doble corte, utilizados para los desafíos.

- ***En posición vertical***: es de estilo australiano. Los troncos se pueden cortar o a nivel o en altura.



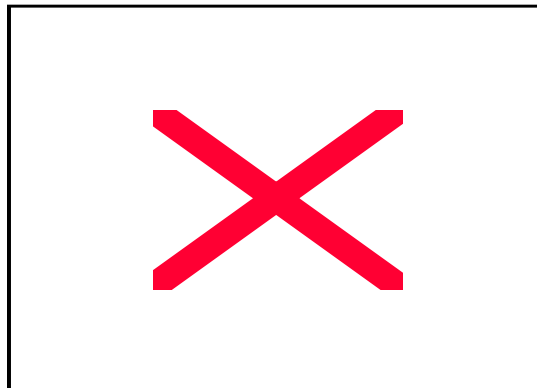
1.2. Tronzadora.

Es una modalidad de corte de tronco. Consiste en efectuar de 10 a 20 cortes sobre un tronco de 1'25 m. de perímetro, situado en un caballete a 40 cm. de altura. Se disputa de forma individual o por parejas con una sierra manual de unos 2 m. de longitud.

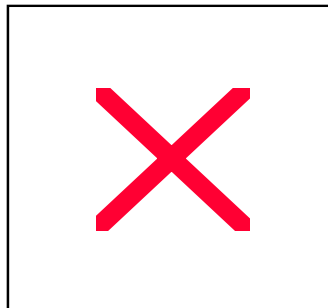


1.3. Concurso de siega: “ sega apostua ” ( País Vasco o Navarra ).

Prueba que consiste en segar una parcela de un campo determinado en el mejor tiempo posible con un número de guadañas, o segar la mayor cantidad de hierba en un tiempo de 1h. o 2h.

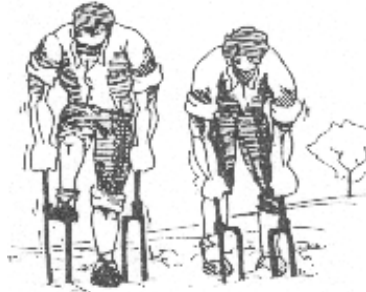


Otra modalidad es en la que se utiliza la hoz en vez de la guadaña.



1.4. Concursos de roturación: “ layadores ” ( País Vasco y Navarra ).

Prueba que consiste en la roturación por cuadrilla de layadores de 4 – 6 personas de una determinada parte del campo, con el uso de la laya. La laya es un instrumento manual con un mango de madera y 2 púas de hierro. Su peso es 5 a 10 kg.



2. **Otras actividades laborales.**

2.1. Barrenadores: “ Arrisulat zalleak ” ( País Vasco y Navarra ).

Esta prueba consiste en la perforación de una roca de 30 a 80 cm. con una palanca de 10 a 30 kg. de peso y de 2 m. de altura en el menor tiempo posible.



**EXAMEN DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES**

A) *PREGUNTAS DE RESPUESTAS CORTAS:*

1. Orígenes y antecedentes históricos de la lucha.
2. Explica a que clasificación pertenece el share y describe en qué consiste.
3. Describe en que consiste, su clasificación y la demarcación geográfica del juego de tiro de bola.
4. Elementos físicos del bolo palma.
5. Clasificación de los juegos y deportes de lucha.
6. Explica el sistema de puntuación de la cuatreada.
7. Antecedentes y orígenes históricos del lanzamiento de barras.
8. Características de las embarcaciones del Cantábrico.
9. Di los juegos más características de la comunidad de Castilla – León y clasifícalos.
10. Explica en que consiste la modalidad de sogatira en competición.

B) *PREGUNTAS A DESARROLLAR:*

1. Juegos y deportes tradicionales de la Comunidad de Canaria.
2. Pelota vasca y sus modalidades.



## BIBLIOGRAFÍA

1. MORENO PALOS, C. *Juegos y deportes tradicionales de España*. Gymnos. 1999. Madrid.
2. Reglamento de los diferentes deportes tradicionales de España como: pelota vasca, bolos, petanca ...