



## INTRODUCCIÓN

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 vecina comarca de Laciana, **“el juego de los bolos”**, que algunos llamaban Pasabolo, Pasadiez o simplemente “jugar los bolos”, denominado finalmente **“Bolo Vaqueiro”**.

Antiguos jugadores comentaban que ya lo vieron jugar a sus abuelos, y que fue transmitido de padres a hijos desde tiempos inmemoriales. Se jugaban en la plaza del pueblo o junto a la iglesia las tardes de los domingos y festivos desde Semana Santa hasta octubre.



Las partidas eran a 4 juegos y los equipos de 3 ó 4 jugadores del pueblo, que jugaban contra los de otros pueblos cercanos, generalmente a la partida se jugaba una jarra de vino que pagaba el equipo que perdía y dejaba de jugar para que entraran otros jugadores.

Coincidiendo con la fiesta

del pueblo también organizaban concursos en los que el premio era un cordero vivo.

Aunque se jugaba de la misma forma, las boleras eran diferentes: unas tenían 1 raya; otras 2, 3 ó 4 según la longitud del terreno; en unas se armaban 12 bolos, en otras 14, 16, 20 ó 22. Para inscribirse como Modalidad en el Registro de Asociaciones del Principado de Asturias y en la Federación Asturiana de Bolos, se acordó jugar con 16 bolos y 2 rayas en todas ellas. Actualmente, el Bolo Vaqueiro es la segunda modalidad de Asturias y cada Peña construyó su propia bolera.

A pesar de que no había ninguna norma escrita, las reglas del juego eran bien conocidas y respetadas por todos. Este reglamento está redactado con la idea principal de que sea práctico y sencillo, manteniendo fielmente las principales normas y costumbres con las que se jugaba.

## CAPÍTULO 1

### BOLERAS, TERRENO DE JUEGO, ELEMENTOS Y MEDIDAS

**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. Se coloca en la parte más estrecha del terreno de juego, perpendicular al mismo y a unos 2 metros de distancia del cierre, teniendo como mínimo 2 metros de largo x 0,30 de ancho, y una altura respecto al suelo de 18 a 20 centímetros.



**PIEDRA DE ARMAR O LLABANA:** Es donde se arman (colocan) los bolos. Puede ser de piedra natural, mármol, granito u otro material muy duro; debe de tener como mínimo 0,40 m de ancho x 1,05 de largo y la cara superior lo más plana posible.

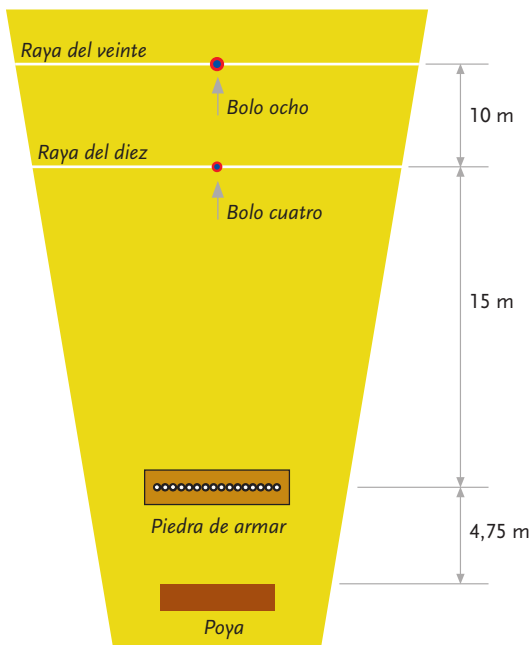
1. A lo largo de ésta y a unos dos tercios del borde más cercano a la piedra del tirador, se marcan dos rayas paralelas de 4,5 cm entre ellas como referencia para armar los bolos.
2. Se coloca paralela y centrada a la piedra del tirador, de forma que las rayas estén a 4,75 metros,  $\pm$  5 cm del borde de dicha piedra, con una inclinación hacia la piedra del tirador del 3 al 5 %, de forma que el punto más alto de la piedra quede a unos 15 centímetros de la base del terreno de juego.



**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.

## TERRENO DE JUEGO



## CAPÍTULO 2

### MATERIALES, BOLOS, BOLAS Y MEDIDAS

**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.

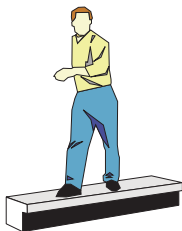
En cada bolera debe de haber un lote de bolos y bolas a disposición de los jugadores participantes.



## CAPÍTULO 3

### MODO DE JUGAR

**A.** Para comenzar a jugar se sortea el turno de tirada para el primer juego, mediante moneda al aire o por el sistema tradicional pan o vino, para que después el equipo contrario intente superar el tanteo (cubrir).

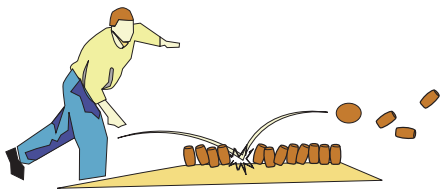


**B.** Gana el juego el equipo que sumando los tantos de tirar para abajo y los de mano, superen los del contrario; en caso de empate el juego es nulo y vuelve marcar el equipo anterior.



**C.** Después del primer juego, y de una partida a otra, marca siempre el equipo que gana el juego, excepto que el equipo contrario entregue voluntariamente el juego, o que al equipo que está cubriendo le falten más tantos de mano que los que matemáticamente sean posibles hacer.

**D.** Los partidos se disputarán a 6 partidas de 4 juegos cada una; el equipo que más partidas gane suma 3 puntos, y en caso de empate 1 punto para cada equipo.





## CAPÍTULO 4

### 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.



- F. Los bolos cuatro y ocho cuentan 4 y 8 tantos respectivamente cuando los tira la bola en la tirada hacia abajo, si los desplaza de su sitio habitual y vuelvan a quedar de pie, valen como tirados.
- G. En la tirada, tanto los bolos como la bola deben estar en movimiento hasta que paren por sí solos, no pudiendo interferir en este movimiento ningún jugador, ni persona ajena al juego. La tirada cuenta como efectuada cuando la bola pasa la línea de los bolos.
- H. Para que los tantos sean válidos, la bola debe rebasar completamente la raya del diez; si no la rebasa, la jugada queda invalidada y el jugador no puede volver mano ni ceder su bola a ningún compañero durante ese juego. Se puede volver mano aunque no se tiren bolos hacia abajo cuando la bola rebasa la raya del diez.
- I. Durante el transcurso de un juego no se puede cambiar de bola, excepto si se deteriora gravemente o extravía.



## TANTOS DE MANO

- A. Cada bolo tirado cuenta un tanto si la bola toca sólo piedra o los bolos.
- B. Para sacar mano, el jugador debe situarse con ambos pies por detrás de la raya del diez, y lanzar la bola por el aire con el brazo paralelo al cuerpo, de forma que caiga sobre los bolos antes de pisar o rebasar dicha raya.



## CAPÍTULO 5

### CAMPEONATOS

En la modalidad existen 4 Campeonatos:

- **Por Equipos** - 4 jugadores sin límite de suplentes
- **Por Parejas** - 2 jugadores
- **Individual** - 1 jugador
- **Selección de Concejos**

### CAMPEONATO POR EQUIPOS

- A. Se desarrollará por el sistema de liga (todos contra todos), jugando dos partidos contra cada rival, uno en la bolera propia y otro en la del rival, designando el orden por sorteo.



- B.** Las peñas que tengan equipos en más de una categoría pueden disponer de 2 jugadores de la categoría inferior, excepto en los 2 últimos partidos del campeonato. Los jugadores de una categoría superior no pueden jugar en una inferior. Si una peña deshace un equipo no puede hacer otro en la misma temporada.
- C.** El capitán de cada equipo puede hacer los cambios que desee al principio o final de cada partida, nunca durante su transcurso (excepto enfermedad o lesión que así lo justifique). El jugador sustituido por una de estas causas no podrá reincorporarse al juego durante ese partido.
- D.** En caso de que un equipo no pueda presentar 4 jugadores, puede jugar el partido con un mínimo de 3; el equipo contrario debe jugar con 4 si dispone de ellos, si se presenta el cuarto jugador durante el partido puede incorporarse al juego.
- E.** Durante un partido oficial, el terreno de juego sólo puede estar ocupado por jugadores de los dos equipos participantes.
- F.** En el transcurso del juego, deberá de haber siempre un jugador del equipo contrario en la parte de abajo de la bolera para hacer las verificaciones oportunas.

## CAMPEONATO POR PAREJAS E INDIVIDUAL

Los partidos se disputarán según el calendario de la temporada elaborado por la organización y ratificado por la Federación Asturiana de Bolos.

## HORARIO DE COMIENZO DE LOS PARTIDOS

- A.** Se permite un tiempo de cortesía de 30 minutos de espera, para el comienzo del partido según el horario fijado en el calendario oficial del campeonato. Si transcurrido dicho tiempo no se presenta uno de los equipos se da por incomparecido.
- B.** En caso de que un equipo no se presente a un partido oficial, aparte de la pérdida de los 3 puntos en juego, supondrá 1 punto de penalización o descuento. Si no tiene ninguno en ese momento, le será descontado cuando lo obtenga. Si durante el tiempo de cortesía, se presenta algún jugador del equipo ausente, no le será descontado el punto.
- C.** Si en alguna bolera se disputasen 2 partidos en la misma jornada, los equipos que jueguen primero deben dejarla libre a la hora fijada en el calendario para el comienzo del segundo partido.





## FLEXIBILIDAD EN LA DISPUTA DE LOS PARTIDOS

- A.** Los capitanes de los equipos, de mutuo acuerdo, pueden cambiar o aplazar la fecha de la disputa del partido, siempre y cuando los partidos aplazados de la primera vuelta se jueguen antes de que dé comienzo la segunda, y los de la segunda antes de las dos últimas jornadas señalados en el calendario oficial de la competición; si no hubiese acuerdo se jugará en la fecha señalada en el calendario.
- B.** Si por causas meteorológicas o de fuerza mayor no se puede disputar un partido en la fecha o bolera designada en el calendario, los capitanes de los equipos deben ponerse de acuerdo para la fecha o bolera alternativa en la que van a jugar. Si no hubiera acuerdo, será la junta directiva quien decida el escenario y la hora del partido, ratificado por la Federación Asturiana de Bolos.

## DESEMPATES

Si al término de una competición por puntos hay dos o más equipos empatados a puntos, la clasificación entre ellos quedará establecida de la siguiente forma:

1. Por el mayor número de partidas ganadas en los partidos jugados entre los equipos empatados.
2. Por el mayor número de juegos ganados por cada equipo entre los equipos empatados.
3. Por el mayor número de partidas ganadas en los partidos jugados en el total de la competición.
4. Por el mayor número de juegos ganados por cada equipo en el total de la competición.
5. Si persistiera el empate, se celebrará un partido de desempate en una bolera neutral en la forma que determine el reglamento de la Federación Asturiana de Bolos.





## CATEGORÍAS

En la modalidad existen 9 categorías:

- División de Honor
- Primera división
- Segunda división
- Tercera división
- Aficionados (veteranos)
- Alevines – Menores de 12 años
- Infantiles – entre 12 y 14 años
- Cadetes – entre 14 y 16 años
- Juveniles – entre 16 y 18 años



## CAPÍTULO 6

### REGLAMENTO DE DISCIPLINA Y COMPETICIÓN

- A. Para poder participar en cualquiera de las competiciones, los jugadores deben de estar al corriente en el pago de la cuota de la Asociación del Bolo Vaqueiro y de la ficha de la Federación de Bolos del Principado de Asturias.
- B. Antes del inicio de la competición, la Junta Directiva revisará si las boleras federadas cumplen el reglamento; si no cumplen no se podrán celebrar encuentros oficiales en ellas, perdiendo el equipo titular los 3 puntos por partido de los que se debieran disputar en ella hasta que sea subsanado el defecto. Si los capitanes o delegados de los equipos observan cualquier irregularidad, también pueden hacerlo constar en el apartado de observaciones del acta que al final de cada partido deben cumplimentar en todos sus apartados.
- C. Para favorecer la expansión del Bolo Vaqueiro en las boleras de las Peñas de nueva creación, se podrá jugar durante la primera temporada, aunque no reúnan todas las condiciones del reglamento.
- D. Cualquier problema que surgiese durante la competición oficial, será resuelto por la Junta Directiva de la Asociación del Bolo Vaqueiro y los presidentes de las peñas participantes en esa temporada, ratificado por la Federación Asturiana de Bolos.
- E. Cualquier decisión importante que haya que tomar debe de ser por mayoría entre los delegados de equipo y miembros de la junta directiva, ratificado por los presidentes de las peñas en la asamblea general de la modalidad con la Federación Asturiana de Bolos, debiendo ser aceptado por el resto su resultado.

- F. Será compatible el cargo de presidente con el de miembro de la junta directiva, pudiendo disfrutar de “dos votos la misma persona”.
- G. En los partidos de competición oficial, no se podrá presionar a ningún jugador con bromas, provocaciones o cualquier artimaña que pueda distraerle, pudiendo ser sancionado el infractor por el comité de competición.
- H. Durante la competición oficial, en caso de discordia, vacío reglamentario, error de interpretación, puntuaciones, etc., será la Federación quien decida.
- I. El incumplimiento de cualquiera de las normas de este reglamento se le aplicará la sanción correspondiente del reglamento federativo.
- J. En cada bolera habrá una copia del reglamento a disposición de cualquier jugador que lo quiera consultar.

## INDUMENTARIA

Si bien la uniformidad no será estricta, los jugadores de cada equipo deberán equiparse con una camiseta similar o igual.



## DEPORTE BASE

Para que los jóvenes se familiaricen con los bolos, en las categorías inferiores se mantiene el presente reglamento, excepto en los siguientes apartados:

### BOLOS:

Diámetro en el centro: 5 cm.

Diámetro de las bases: 3,5 cm.

### RAYAS:

La raya del diez a 9 m.

La raya del veinte a 15 m.



## DEFINICIONES

**Piedra del tirador o poya:** Lugar donde se coloca el jugador para lanzar la bola a los bolos.

**Piedra de armar o llábana:** Lugar donde se arman (colocan) los bolos.

**Armar:** Colocar los bolos verticales en línea recta sobre la piedra.

**Marcar:** Primer jugador o equipo que tira en cada juego.

**Cubrir:** Segundo jugador o equipo que tira en cada juego.

**Volver o subir mano:** Tirar desde la raya del diez.

**Quemar o acochar:** La bola no pasa la raya del diez en la tirada hacia abajo.