FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BOLOS
Avda. Vicente Trueba, s/n - 39012 Santander
Telef. 942 33 83 22 - Telef. Móvil 609 96 84 27
E-mail: federacion@maderadeser.com

GOBIERNO de CANTABRIA
CONSEJERÍA DE CULTURA TURISMO Y DEPORTE
deporte. cantabria
SRCD Sociedad Regional de Cultura y Deporte

Bolo Pasiego
REGLAMENTO DE JUEGO

CAPÍTULO I

EL CAMPO DE JUEGO

1.- El campo de juego se denomina bolera. Es un terreno horizontal, de tierra bien apisonada o cemento, limpio de hierbas y obstáculos, de forma rectangular y con unas dimensiones mínimas de 26 metros de largo por 6 de ancho.

2.- La bolera estará delimitada por tablones de madera de una altura suficiente para impedir la salida de las bolas y los de los fondos estarán protegidos por gomas o neumáticos para proteger a las bolas en su impacto.

3.- La bolera se divide en tres zonas:

3.1 **Zona de Mano o de Tiro**. Desde la mano o tiro hasta el tablón central. Se aconseja un mínimo de 10 metros y a 7 metros del tablón central (para las categorías de Primera, Segunda y Veteranos) se señalizará una línea o fleje, perpendicular al tablón central, que no deberá ser rebasada en el lanzamiento de mano hasta que la bola llegue a la zona de tablón o de bolos. A ambos lados del eje central, y a 105 cm, se marcará una línea que definirá los límites de colocación de la mano.

3.1.1 La línea de fleje se situará para el resto de categorías a las siguientes distancias del tablón central:

Féminas	4 metros
Juvenil	6 metros
Juvenil Femenino	4 metros
Cadete	5 metros
Cadete Femenino	4 metros
Infantil	4 metros
Infantil Femenino	3 metros
Alevín	3 metros
Alevín Femenino	2 metros
Benjamín (Masculino y Femenino)	2 metros
PreBenjamín (Masculino y Femenino)	1.5 metros

3.2 **Zona de Tablón o de Bolos**. Es la zona central de la bolera en la que están plantados los nueve bolos en tres filas de tres. En la fila, obligatoriamente se situará un tablón, de madera o chapa, de 30-33 cm de ancho y 6 metros de largo, semienterrado e inmovilizado en el suelo, sobre el que se plantarán 3 bolos. Para facilitar el desarrollo del juego y evitar la anulación de bolas por contacto con la zona exterior del tablón, éste deberá estar levantado 1cm sobre el nivel del resto del terreno de juego (chapa, cemento o tierra). Estos se colocarán separados a una distancia de 1,4 metros. A ambos lados, y también a 1,4 metros de distancia, se plantará una fila de tres bolos formando un cuadrado. En esas calles laterales también pueden colocarse, opcionalmente, tablones.

3.3 **Zona de Birle**. Entre el tablón central y el de birle, de igual tamaño que la zona de mano, es decir, 10 metros como mínimo, e igualmente se dibujará en ella el fleje, línea a 7 metros del tablón central (para las categorías de Primera, Segunda y Veteranos) que no deberá sobrepasarse en el lanzamiento de birle hasta que la bola llegue a la zona de tablón o bolos.

3.3.1 Para el resto de categorías la línea de fleje se dibujará de acuerdo al siguiente cuadro:

Féminas	4 metros
Juvenil	6 metros
Juvenil Femenino	4 metros
Cadete	5 metros
Cadete Femenino	4 metros
Infanti	4 metros
Infantil Femenino	3 metros
Alevín	3 metros
Alevín Femenino	2 metros
Benjamín (Masculino y Femenino)	2 metros
PreBenjamín (Masculino y Femenino)	1,5 metros

CAPÍTULO II

ELEMENTOS DE JUEGO

4.- Los elementos de juego son de dos clases: dinámicos y estáticos

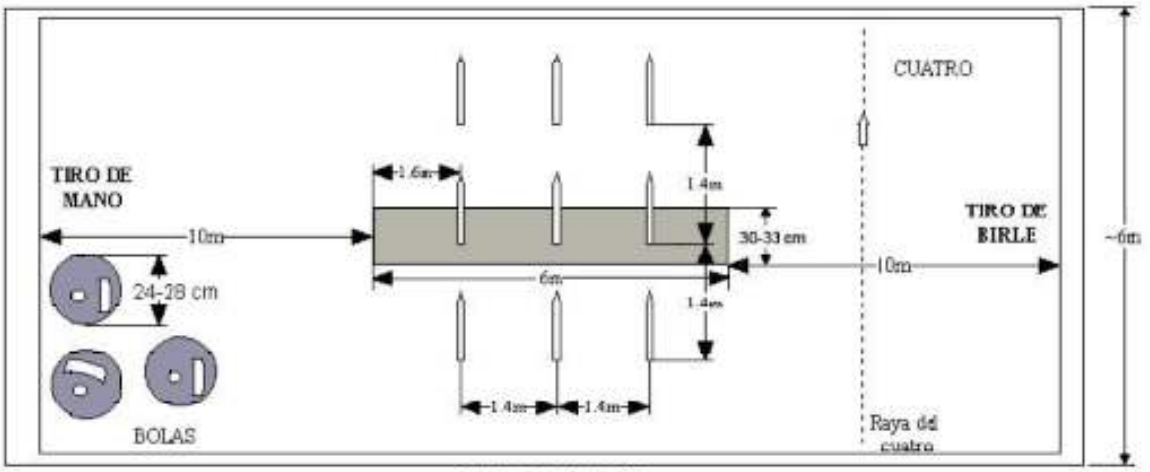
5.- **Elementos dinámicos**:

5.1. **Bolos**

5.1.1 Son unos trozos de madera, generalmente de avellano o fresno, no necesariamente torneados, de forma troncocónica, con una base que les permita plantarse sin dificultad sobre el tablón o el terreno. Para jugar se necesitan 9 bolos iguales, de 38 a 40 centímetros de longitud, y otro más pequeño, de 20 a 25 centímetros, llamado *cuatro* por su valor, que señalizará las características del juego libre. Se recomienda disponer de más bolos para no tener que esperar los que devuelven al ser derribados o lanzados.

5.1.2 Están colocados a una distancia de 1,4 metros formando un cuadrado de tres filas que vistas desde la Zona de Mano se llaman: fila de la izquierda o de la mano, fila central y fila de la derecha o del pulgar. La fila central llevará obligatoriamente un tablón semienterrado, de madera o chapa, sobre el que se plantan los bolos totalmente verticales y alineados.

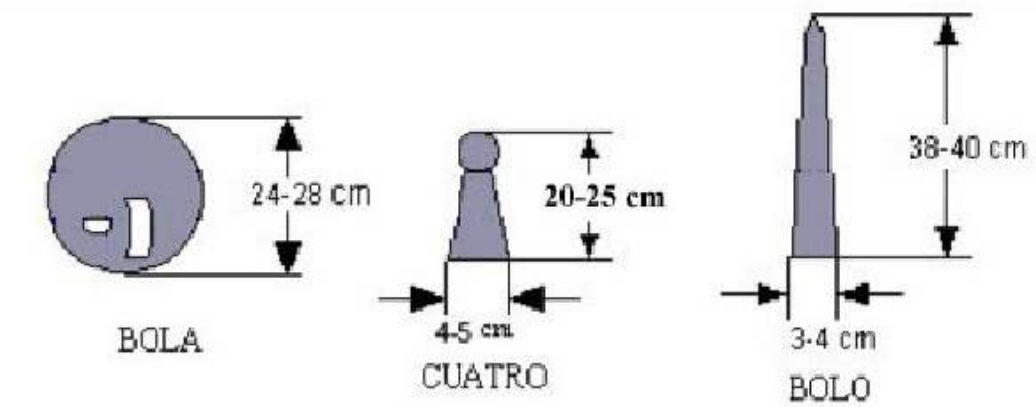
5.1.3 En el sistema de concurso, el bolo pequeño o *cuatro*, se plantará en su lugar correspondiente, en tres posiciones. En el sistema de juego libre, corresponde el lugar de colocación al equipo postre.



VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL



5.2 **Bolas**

5.2.1 Son de forma esférica, torneadas, de madera no demasiado pesada. Su volumen es variable, dependiendo de la madera y de las facultades del jugador, siendo su diámetro máximo 28 centímetros, y con un peso que oscila entre los 4 y los 8 kilogramos.

5.2.2 Son de tipo agarradera o llave, es decir, que llevan una hendidura profunda y amplia para que quepan los *cuatro* dedos de mano, y enfrente, a unos 4-5 cm., un agujero circular para que quepa holgadamente el dedo pulgar. Ambas cavidades se comunicarán para poder permitir el contacto de todos los dedos y con ello una mejor sujeción y control de la bola. Para evitar que la madera se abra, pueden reforzarse con chapas metálicas.

5.2.3 Todas las bolas que estén en la bolera estarán a disposición de todos los jugadores y no sólo de sus propietarios, aunque para usarlas deberán solicitar permiso a los mismos.

6.- **Elementos estáticos**:

6.1 **Alfombras o moquetas**

6.1.1 Para facilitar el control en las zonas de lanzamiento de las bolas se utilizan dos alfombras o moquetas sobre las que se desplazará el jugador en el lanzamiento de las bolas sin poder rebasar sus límites para que la bola sea considerada válida. Si, como es preceptivo según el artículo 6.4, las zonas de tiro y birle tienen señalizado el fleje, será éste el límite que indique la validez de la bola y no la alfombra.

6.1.2 La alfombra de la mano tendrá una anchura de 70 centímetros y una longitud mínima de 3 metros.

6.1.3 Dado que el lanzamiento de la bola desde el birle no requiere una posición obligatoria, se recomienda que la anchura de la alfombra sea de 1,50 metros, y también con un mínimo de 3 metros de longitud.

6.2 **Estacas**. Son unas plataformas a nivel del suelo donde se plantan los bolos de las filas laterales. También el *cuatro*, en el juego de concurso, necesita tres estacas para su colocación en las tres posiciones oficiales: mano, centro y pulgar. Las estacas pueden ser de hierro o chapa, siendo también válido cualquier sistema de marca cuando el suelo de la bolera es de tierra o cemento

6.3 **Tablones**. Son los materiales que conforman el perímetro de la bolera con objeto de que las bolas no salgan del campo de juego. Deberán ser de madera, colocando en los de los fondos algún material que evite el efecto rebote y al mismo tiempo proteja las bolas.

6.4 **Fleje**. Es una línea recta, que puede ser una cinta o una cuerda, de al menos 2,10 metros de longitud, colocada perpendicularmente al tablón central y a una distancia de 7 metros del mismo. Su misión es delimitar la zona válida para el lanzamiento ya que no deberá ser sobrepasado ni pisado. Habrá un fleje en la zona de mano y otro en la de birle.

CAPÍTULO III

REGLAS DE JUEGO

7.- El objetivo del juego es conseguir derribar con cada bola el mayor número de bolos y el *cuatro* si se lanza desde la mano.

8.- Cada tirada consta de dos fases: tirar y birlar.

8.1 **Tirar**. Es lanzar la bola desde la Zona de Mano para que después de golpear obligatoriamente encima del tablón de la calle central o en los bolos del mismo, derribe el mayor número de bolos y el *cuatro*.

8.2 **Birlar**. Es lanzar la bola, que haya sido válida, desde la Zona de Birle a cualquiera de las tres filas si tuvieran tablón, y si no a la central, siendo obligatorio golpear encima del tablón o en los bolos del mismo, con el objetivo de derribar el mayor número de bolos.

9.- Tanto en el lanzamiento de mano como en el de birle, el jugador podrá iniciar el mismo con el paso o los pasos que considere necesarios, pero siempre sin sobrepasar el fleje.

10.- Desde la mano, la carrera o pasos que se den se harán siempre en línea paralela al tablón central o filas de bolos. Si se pisa o toca fuera de la alfombra por los laterales o se pisa o sobrepasa el fleje por el frente, se considera bola nula. Sí puede salir el pie si está en el aire, no tocando tierra o cemento.

11.- En ambas fases, tirar y birlar, el bolo del medio de la calle central vale dos si se derriba sólo. Se dice cornear cuando un bolo derriba a otro.

12.- No es válido el bolo que es derribado por otro que vuelve a la caja tras chocar contra un jugador, la valla o cualquier otro objeto ajeno al juego.

13.- **Bolas desde la Mano** (siempre tienen que superar el tablón, al menos la mitad de la bola):

13.1 **Bola buena**. Es la que da su primer golpe sobre el tablón central o sobre los bolos del mismo, sin dejar marca fuera del tablón central. Cuentan sus bolos y puede birlar. Igualmente se considerará bola buena la que golpeando encima de un bolo del tablón derribe después algún bolo de las filas laterales. Si la bola, después de golpear a un bolo o al tablón, sale de éste y vuelve a entrar, es buena y valen todos los bolos derribados.

13.2 **Bola blanca**. Es aquella que no derriba ningún bolo.

13.3 **Bola morra**. Es la que golpea en el borde frontal del tablón, botando después sobre él o fuera del mismo. Valen los bolos derribados de la fila del tablón siempre que no golpee fuera del mismo y puede birlar, siempre que no fuera bola mocha.

13.4 **Bola virona**. Es la bola que pega en la arista lateral del tablón y se va fuera de él. No son válidos los bolos laterales que derribe y sí podrá birlar si no es mocha.

13.5 **Bola mocha**. Es la que no sobrepasa el tablón central. No cuentan los bolos y no podrá birlar.

13.6 **Bola nula**. Es la que no da el primer golpe sobre el tablón central o sobre los bolos del mismo. No cuentan los bolos, pero puede birlar. También es bola nula la que se lanza pisando o sobrepasando el fleje, o los límites laterales de la alfombra.

14.- **Bolas desde el Birle**: las mismas situaciones que desde la mano, salvo las mochas, que no hay, pudiendo birlarse desde cualquier lugar y a cualquiera de las tres filas si tuviesen tablón.

15.- Si iniciada la jugada, tanto desde el tiro como desde el birle, se cae un bolo del tablón central antes de que la bola lo rebase, se repetirá la bola salvo que haya sido nula previamente e independientemente de que la bola pudiera tirarlo o no. Si el bolo es de la fila de afuera vale lo realizado y conseguido por la bola, salvo que se esté birlando a esa calle. Si se birla a la fila de afuera y se cae un bolo de otra fila, vale la jugada realizada y no se repite la bola. Si se cae el *cuatro*, sin ser tirado por los bolos, antes de que la bola lo rebase, la bola deberá repetirse, salvo que haya sido nula previamente.

16.- Se considera válida la jugada conseguida cuando la bola o un bolo derriban un bolo que se está cayendo, es decir, que no ha llegado a la posición horizontal. Se dice que "*lo pilló en el aire*". Lo mismo cuando la bola derriba al *cuatro* que se está cayendo, en su propio sitio. No vale el *cuatro* si ha sido previamente desplazado por un bolo.

CAPÍTULO IV

SISTEMAS DE JUEGO

17.- Aunque las competiciones de las fiestas locales sigan desarrollándose bajo las normas tradicionales, se entenderán oficialmente dos estilos o sistemas de juego: Juego Libre y Juego de Concurso.

18.- Se entiende por **Juego Libre** aquél en el que la mano y el *cuatro* son susceptibles de cambiar en cada juego. Es el utilizado normalmente para los enfrentamientos entre equipos en competiciones de Liga o Copa.

18.1 Cada equipo estará formado por 4 jugadores que lanzarán dos bolas consecutivas cada uno.

18.2 Para comenzar el juego se hace un sorteo y el equipo que acierte elige mano o *cuatro*. En los siguientes juegos se alternarán ambos equipos en la señalización de la mano y la colocación del *cuatro*.

18.3 El equipo que es mano deberá colocar la alfombra, de setenta centímetros de ancha, en la zona comprendida entre los 105 centímetros a cada lado del eje central del tablón.

18.4 El equipo postre pone el *cuatro* y las condiciones para conseguirlo, es decir, qué bolo o bolos de la fila central hay que derribar antes de tirar el *cuatro* con la bola. También puede elegir jugar sin *cuatro*, es decir, a bolos.

18.5 Una vez colocada la mano (alfombra) y situado el cuatro, éste no podrá ser cambiado.

18.6 El *cuatro* puede colocarse en cualquier zona de la bolera comprendida entre el final del tablón y el fleje de birle, y encima del tablón solamente cuando se juega "*a calva*".

18.7 Así puede decirse que vale el *cuatro* cuando, además de derribarlo con la bola, se cumple la condición marcada por el equipo postre, de derribar determinados bolos del tablón central o el valor de la jugada. Ejemplos:

- Sólo uno (el primero, o el segundo o el tercer bolo).
- Dos bolos (el primero y el segundo; o el segundo y el tercero, o el primero y el tercero).
- Vale 5 y 6, dejando el primero en pie (*pinao*).
- Los tres bolos (siempre hablando de la calle central, los que están plantados sobre el tablón).
- Se dice que el *cuatro* es "*a toda leña*" cuando vale con cualquier bolo o bolos.
-Si el *cuatro* vale con el bolo del medio, si se derriba solo, la jugada vale 6 (2 del bolo + 4).
- Puede también decirse su valor (vale 5, 6 o 7, por lo que habrá que derribar el número de bolos, cualesquiera, para alcanzar esa cantidad).
- Se dice "*a calva*" cuando el *cuatro* se coloca junto al tercer bolo y la bola tiene que dar su primer golpe sobre ambos. Para una mejor interpretación de la validez de esta jugada, se colocará un bolo tumbado a 10 cm de ellos, que no podrá ser tocado por la bola.

18.8 Cada jugador birlará tantas bolas como tuvo *no mochas* desde la mano. En el birle pueden los jugadores intercambiarse el orden de lanzamiento pero tienen que birlar sus dos bolas de manera consecutiva.

18.9 Cada equipo efectuará tantas tiradas como fueran necesarias para derribar el número de bolos que determinan un juego o cierre del mismo: 40 bolos jugando con dos bolas por cada jugador.

18.10 **Cierre en una sola tirada**. Si el equipo mano derriba igual o mayor número que los que determinan el cierre del juego, se dice que *echó a ganar*. A continuación, efectuará su tirada el equipo postre, quien estará obligado a derribar un bolo más que el equipo mano, en cuyo caso habrá conseguido el juego en disputa. En caso de empate se efectuarán las tiradas necesarias hasta que uno de los dos equipos derribe un bolo más. Si el equipo mano no cierra y sí lo hace el equipo postre, éste se anota el juego.

18.11 **Cierre del juego en dos o más tiradas**. Cuando ninguno de los dos equipos cierre en la primera tirada, efectuarán tantas tiradas alternativas como fueran necesarias, acumulando los bolos, para terminar el juego.

18.12 En caso de empate se jugarán tantas tiradas como sean precisas para que un equipo logre un bolo más y, en consecuencia, gane el juego.

18.13 Cada partido se jugará a tantos juegos como indiquen las Bases de cada Competición, siendo a 6 juegos la distancia más utilizada en las competiciones oficiales de Liga y Copa. En cada juego los equipos alternarán la responsabilidad de colocar la mano o el *cuatro*.

19.- **Juego de Concurso** es el sistema utilizado para los Campeonatos Regionales y concursos oficiales, tanto individualmente como por parejas.

19.1 Un concurso consta de *cuatro* manos o tiradas de dos bolas cada una, alternando cada mano con otro jugador. Es decir, que cada jugador lanzará en cada concurso un total de ocho bolas desde la mano y las devolverá desde el birle, siempre y cuando superen el tablón, sumándose los bolos conseguidos por todas ellas. Cada jugador tiene derecho a dos bolas de calentamiento (de tiro y birle) antes del comienzo de cada concurso.

19.2 De las cuatro manos, tres se jugarán con *cuatro* y una sin él. El *cuatro* se colocará en tres posiciones distintas, siempre a 3 metros del final del tablón: a la *mano*, a 50 cm a la izquierda de la prolongación del eje central del tablón; en el *centro*, sobre el propio eje; y al *pulgar*, a la derecha y también a 50 cm del eje.

19.3 El orden de colocación del *cuatro*, para los diestros, será:
- 1ª mano: sin *cuatro*
- 2ª mano: con el *cuatro* en posición a la mano (izquierda)
- 3ª mano: con el *cuatro* al centro (eje central del tablón)
- 4ª mano: con el *cuatro* al pulgar (a la derecha)

Para los zurdos, obligatoriamente, será:
- 1ª mano: sin *cuatro*
- 2ª mano: con el *cuatro* en posición al pulgar (derecha)
- 3ª mano: con el *cuatro* al centro (eje central del tablón)
- 4ª mano: con el *cuatro* a la mano (a la izquierda)

19.4 El valor del *cuatro* en juego de concurso será 6 o 7, con cualquiera de los bolos del tablón, es decir, que también será válido solo con el del medio o con el primero y el último.

19.5 Si el número de jugadores participantes es impar, puede hacerse una ronda de tres jugadores. Si solamente hubiera uno, puede pedir que le acompañe otro jugador que no participe en la competición.

19.6 Desde la mano todas las bolas se lanzarán sobre la fila del medio, con mano recta, es decir, que la alfombra deberá estar colocada en el centro. Desde el birle se puede lanzar a cualquier fila siempre y cuando ésta tenga tablón; la alfombra estará fija en el centro, pero el jugador puede salirse de ella por los laterales.

19.7 Si finalizado un concurso o competición, uno o más jugadores tienen igual número de bolos y fuera preciso determinar al campeón o el pase a la siguiente fase, se jugará un desempate a medio concurso, es decir, *cuatro* manos, pero con una sola bola por mano, con el orden de colocación del *cuatro* anteriormente citado. De persistir el empate, los siguientes desempates se jugarán a una sola mano, con dos bolas, con el *cuatro* situado a la mano con la primera y al pulgar con la segunda.

19.8 Si un concurso de las tiradas de clasificación o de las fases finales se tiene que suspender, serán válidas las tiradas registradas en el acta. Aclarar que la tirada tiene que ser completa (tiro y birle).

CAPÍTULO V

VALORACIÓN DE LAS JUGADAS

20.- El jugador siempre empleará en el birle la misma mano usada desde el tiro.

21.- El jugador participante no podrá plantar sus bolos para evitar que éstos sean colocados de forma ventajosa, pudiendo pedir al árbitro o armadores que sean plantados correctamente.

22.- Para que un bolo, o el *cuatro*, se considere derribado por efecto del choque de la bola que no sea nula, o por los bolos también derribados por la misma, es preciso que pierda su posición vertical y se caiga.

23.- Cada bolo derribado por las bolas o por el contacto entre los mismos, tanto desde el tiro como desde el birle, tendrá el valor de una unidad. Cuando una bola lanzada desde el tiro o desde el birle derribe únicamente el bolo del medio del tablón central, éste tendrá valor doble.

CAPÍTULO VI

JUGADAS IRREGULARES

26.- Tanto en el birle como en el tiro, si el árbitro se apercibe de que el jugador que va a lanzar la bola no se encuentra en la posición correcta o no le corresponde esa bola, deberá avisarle del error y no esperar al lanzamiento para posteriormente anularle la bola.

27.- Antes de ser lanzada la bola, tanto desde la mano como desde el birle, deberán estar plantados correctamente todos los bolos y además el *cuatro* si se lanza desde la mano, salvo en las competiciones que se jueguen sin *cuatro*.

28.- Si antes de ser lanzada la bola no estuvieran plantados los bolos del tablón central o el *cuatro*, y por descuido del jugador se lleva a cabo el lanzamiento, no será válida la jugada, debiendo repetirse la misma.

29.- Si la bola tropieza en alguna persona u otro obstáculo, antes de llegar a la tabla o chapa, se volverá a repetir.

30.- Si una bola chocase con alguna persona u obstáculo que estuviera situado entre los bolos y el *cuatro*, se repetirá la misma.

31.- Si la bola se rompiese en pedazos al caer después de pasar la zona de bolos y el cuatro, no será necesario repetir la tirada con otra bola desde el tiro y se podrá realizar el birle con una nueva bola. Asimismo, si desde el birle se rompiese la bola después de rebasar la zona de bolos, no será necesario repetirla.

32.- Si se rompieran los bolos por efecto de los golpes de las bolas, la jugada será válida y se sumarán todos los bolos que resultasen derribados. Los bolos rotos, como es natural, deberán ser sustituidos en el acto.

CAPÍTULO VII

CATEGORÍA DE LOS JUGADORES

33.- Categorías de calidad:
- 33.1 Primera
- 33.2 Segunda
- 33.3 Féminas

34.- Categorías de edad:
- 34.1 Veterano: 55 años o más cumplidos en la temporada
- 34.2 Juvenil: 17 o 18 años a 31 de diciembre
- 34.3 Cadete: 15 o 16 años a 31 de diciembre
- 34.4 Infantil: 13 o 14 años a 31 de diciembre
- 34.5 Alevín: 11 o 12 años a 31 de diciembre
- 34.6 Benjamín: 8, 9 o 10 años a 31 de diciembre
- 34.7 Prebenjamín: Todos los menores de 8 años a 31 de diciembre

DILIGENCIA FINAL.- *Este Reglamento es aplicable a todas las competiciones controladas por la Federación Cántabra de Bolos (Liga, Copa, Campeonatos Regionales, concursos....) disputadas con posterioridad al 28 de Febrero de 2006 fecha en que la se reunieron las peñas por mandato de la Asamblea General de la F.C.B. celebrada el 29 de Enero en Los Corrales de Buelna, que delegó en las mismas las propuestas de modificación del Reglamento anterior, emanadas de las Jornadas Técnicas celebradas en el Aula "Madera de Ser" el 17 de Enero de 2006. Posteriormente se ha actualizado con las modificaciones aprobadas en otras Asambleas Generales, estando actualizado a fecha de 15 de noviembre de 2026.*