

## ETNOGRAFIA DE LAS ENCARTACIONES DE BIZKAIA JUEGOS DE BOLOS TRADICIONALES. Valle de Somorrostro y Anteiglesia de Barakaldo

CARLOS GLARIA

ETNIKER-BIZKAIA

Dpto. Etnografía Instituto Labayru

Bolu-jokoa baserritarren artean sustraituenetari-ko kirola dogu.

Geure haran honetan oindino irauten da nortasun baserritar hori.

Egia da Nerbioi ibaiaren ezkeralde industriatsu honetan uri-itxuradun herri jendetsu dagozela, baina euren inguruetan, eta askotan euren porlanezko hirigunetatik oso urre, aintzineko baserri sendo batzuk, aurrekaldea mahats-parraz apaindurik, harro-zutunik oraindik ere, geure jatorria ahaztu ez daigun.

Geure zazpi kontzejuon eta Barakaldo lurralde anaiaren baserritar arima bizirik dago, eta gogo honen beste ezaugarrien artean bereziak jakuzan bolloetan iharduteko bi era jatorrak indarrez mantenduten dira: "Katxete" -a eta "pasabolo" -a.

Euren berezitasunez Euskal Herri-kirolaren eremua areagotuten dabe. Bitxi barri bat dira geure Herri-Kulturaren altxor aberatsarentzat.

### 1. DATOS GENERALES

#### 1.1-El Valle de Somorrostro

Aunque popularmente se denomina así al municipio de Muskiz, Somorrostro es el nombre del valle formado por los antiguos SIETE CONCEJOS que, agrupados en dos entes administrativos, denominados Tres y Cuatro Concejos, contituyeron dos de las diez repúblicas de las Nobles Encartaciones de Bizkaia.

La república de los TRES CONCEJOS DEL VA-

LLE DE SOMORROSTRO se componía de los de Santurce, Sestao y San Salvador del Valle, que celebraban sus asambleas o ayuntamientos en el campo de la ermita de San Bernabé, en el barrio de Urioste.

Los CUATRO CONCEJOS eran San Julián de Músques (o Muzquiz), San Román de Zierbana, San Pedro de Abanto y Santa Juliana de Abanto -llamados respectivamente Abanto de Yuso y Abanto de Suso-.

Además disponía el Valle de un término proindiviso de común aprovechamiento por todos los concejos, del cual participaba la Villa de Portugalete. Para la administración de éste territorio, situado en los "Altos Montes de Triano", se reunían los siete y la villa en junta general celebrada en el lugar llamado PINO DEL CASAL, junto al camino real, límite de las jurisdicciones de Tres y Cuatro Concejos.

Es en el pasado siglo cuando los Concejos, siguiendo las nuevas corriente legislativas, se constituyen en ayuntamientos separados, derivando de cada uno de ellos un nuevo municipio, excepto los dos concejos de Abanto y el de Zierbena, que permanecieron unidos, formando por tanto un solo Ayuntamiento.

Ya en 1901, el Concejo de Santurce se dividió en dos ayuntamientos, formándose un nuevo municipio en la zona minera que se denominó Santurce-Ortuella.

En la actualidad el panorama administrativo del

Valle queda formado por los siguientes municipios: Muskiz, Abanto-Zierbena, Ortuella, Valle de Trápaga/Trapagaran, Sestao y Santurtzi, conocidos como "Zona Minera" los cuatro primeros, y como "Margen Izquierda del Nervión" los dos restantes junto con Portugaleta y Barakaldo.

### 1.2-Portugaleta y Barakaldo

Hasta aquí hemos considerado al Valle de Somorrostro desde el punto de vista administrativo, pero aunque Portugaleta estuvo desligada del mismo desde su fundación como villa en 1322, y Barakaldo abandonó en época parecida el cuerpo de las Encar-taciones para adherirse a la Junta de Gernika como Anteiglesia de la Merindad de Uribe, ambos pueblos son, cultural, geográfica y etnográficamente, parte del Valle, y así se ha venido reconociendo en las distintas comarcalizaciones realizadas desde el final de la etapa foral tradicional.

Son los límites naturales de ésta realidad geográfico-cultural los siguientes: Por el Norte y Noroeste el mar Cantábrico y la ría del Nervión; por el este el río Cadagua (aunque actualmente el municipio de Barakaldo rebasa éste límite, incluyendo en su jurisdicción la antigua anteiglesia de Alonsotegui, la cual no entra dentro del ámbito que nos ocupa); por el Sur los montes de Triano, que lo separan de los concejos de Güeñes y Galdames; y por el Oeste los pueblos de Ontón, Baltezana y Otañes, pertenecientes al municipio de Castro Urdiales, provincia de Cantabria. Es por tanto un amplio valle de más de 100 kilómetros cuadrados de extensión.

### 1.3.-El carácter

La riqueza minera de sus montes y la abolición de los Fueros Vascos en 1876, avocaron a estos municipios hacia una paulatina transformación, pasando

de ser totalmente rurales a una industrialización importante. Este proceso lo podríamos dividir convencionalmente en dos etapas: la primera afectó de forma especial a los pueblos más próximos a las minas, donde, a partir del inicio de las extracciones masivas de mineral de hierro, se asentaron gran número de personas, surgiendo incluso nuevos poblados donde anteriormente no existían sino arboledas y terrenos de monte. Los habitantes de estos núcleos compartían el trabajo en la mina con formas de vida eminentemente rurales, ayudándose en su economía con el aprovechamiento de pequeñas explotaciones agropecuarias. Una vez agotada la mayoría de las reservas de mineral, estos barrios conocieron una importante regresión demográfica, pasando a presentar una imagen más rural, permaneciendo, de forma más importante que antes, la actividad agrícola y ganadera.

La segunda etapa que citábamos comienza con la instalación de todo tipo de industrias en la zona inmediata a la ría y parte baja del valle, conllevando un desorbitado crecimiento demográfico especialmente marcado en la década de los años 50 y 60 de los municipios que antes hemos denominado de la "Margen Izquierda" (Barakaldo, Santurtzi, Sestao y Portugaleta), que ha ido confiriendo a estos pueblos el aspecto de auténticas ciudades. Este crecimiento no afectó a los municipios de la Zona Minera, sobre todo a Muskiz y Abanto-Zierbena, los cuales, a pesar de haber experimentado un cierto crecimiento en los últimos años motivado en parte por la saturación de los grandes núcleos, mantienen una configuración predominantemente rural.

No obstante el carácter rural aún permanece y se mantiene con cierta fuerza en núcleos concretos de los grandes municipios. Es en estos lugares donde mayor popularidad conserva el juego de bolos.

	Republicas	Concejos	Ayuntamientos (siglo XIX)	Municipios (siglo XX)	Denominación actual
VALLE DE SOMORROSTRO	TRES CONCEJOS	—Santurce	Santurce	Santurce antiguo (1.901) Santurce Ortuella	SANTURTZI
		—Sestao	Sestao		ORTUELLA
		—S.S. del Valle	S.S. del Valle	Sestao	SESTAO
	CUATRO CONCEJOS	—S. Julián de Músquez	S.J. de Músques	S.S. del Valle	VALLE DE TRAPAGA TRAPAGARAN
		—S. Pedro de Abanto (Abanto de Yuso) —Sta. Juliana de Abanto (Abanto de Suso) —S. Román de Cierbena	Abanto y Cierbena	Músques	MUSKIZ
			Abanto y Ciervana	ABANTO-ZIERBENA	

## 2. JUEGOS DE BOLOS TRADICIONALES

Dos son las modalidades tradicionalmente practicadas por los habitantes de la zona. Una de ellas, la denominada "PASABOLO", compartida con los demás municipios de las Encartaciones, algunas zonas de Cantabria, el norte de la provincia de Burgos, ciertos pueblos alaveses, y con ramificaciones en algunos grandes núcleos de Bizkaia a los que ha sido llevado por personas procedentes de las zonas primeramente citadas.

La segunda modalidad es la de bolos a CACHE-TE, o "Katxete", como normalmente se viene escribiendo a todos los niveles en los últimos años. Esta modalidad se juega exclusivamente en nuestra comarca, no teniéndose noticia de su práctica en el resto de Euskalerría ni en las comarcas vecinas.

Ambas modalidades gozaron de gran popularidad en los tiempos anteriores a la guerra civil de 1936, por lo que existía un gran número de carrejos en todos los pueblos y barriadas, tanto públicos como particulares de algunas tabernas, las cuales instalaban el juego de bolos como medio de atracción para sus clientes, organizándose interminables partidos y cruzándose apuestas de dinero, consumiciones consistentes mayormente en cuartillos de vino o alguna comida. Además de los carrejos que podríamos llamar fijos, existían, en el caso de los bolos a katxete, carrejos móviles, que se instalaban para jugar por una circunstancia determinada en lugares de celebración de alguna romería, y terminada ésta se volvía a quitar el taco llevándolo a su lugar de origen.

### 2.1.-Zonas de influencia

Ambas modalidades tenían bien definida su respectiva zona de influencia, aunque en algunos pueblos, como Gallarta (Abanto-Zierbena) y Muskiz, coexistían ambos estilos.

El PASABOLO tenía su campo de acción en los núcleos de mas marcada influencia minera, más próximos por otra parte a Galdames y Sopuerta, donde esta modalidad gozaba y goza, de gran arraigo, existiendo grandes jugadores, siendo Vadillo el más renombrado de todos ellos. Existían carrejos en puntos como Las Cortes, Putxeta, Gallarta, Muskiz, La Arboleda, Triano, La Barga, El Pobal..., habiendo en más de uno de ellos hasta dos y tres carrejos.

Después de la guerra decayó mucho éste deporte y en la actualidad, en la zona tradicional de influencia, sólo es utilizado el carrejo de San Juan de Somorrostro, existiendo otro en el barrio de Balastera de Abanto y Zierbena, construido hace unos años, pero que se encuentra en estado de abandono, a la

espera de que a alguien se le ocurra volver a utilizarlo.

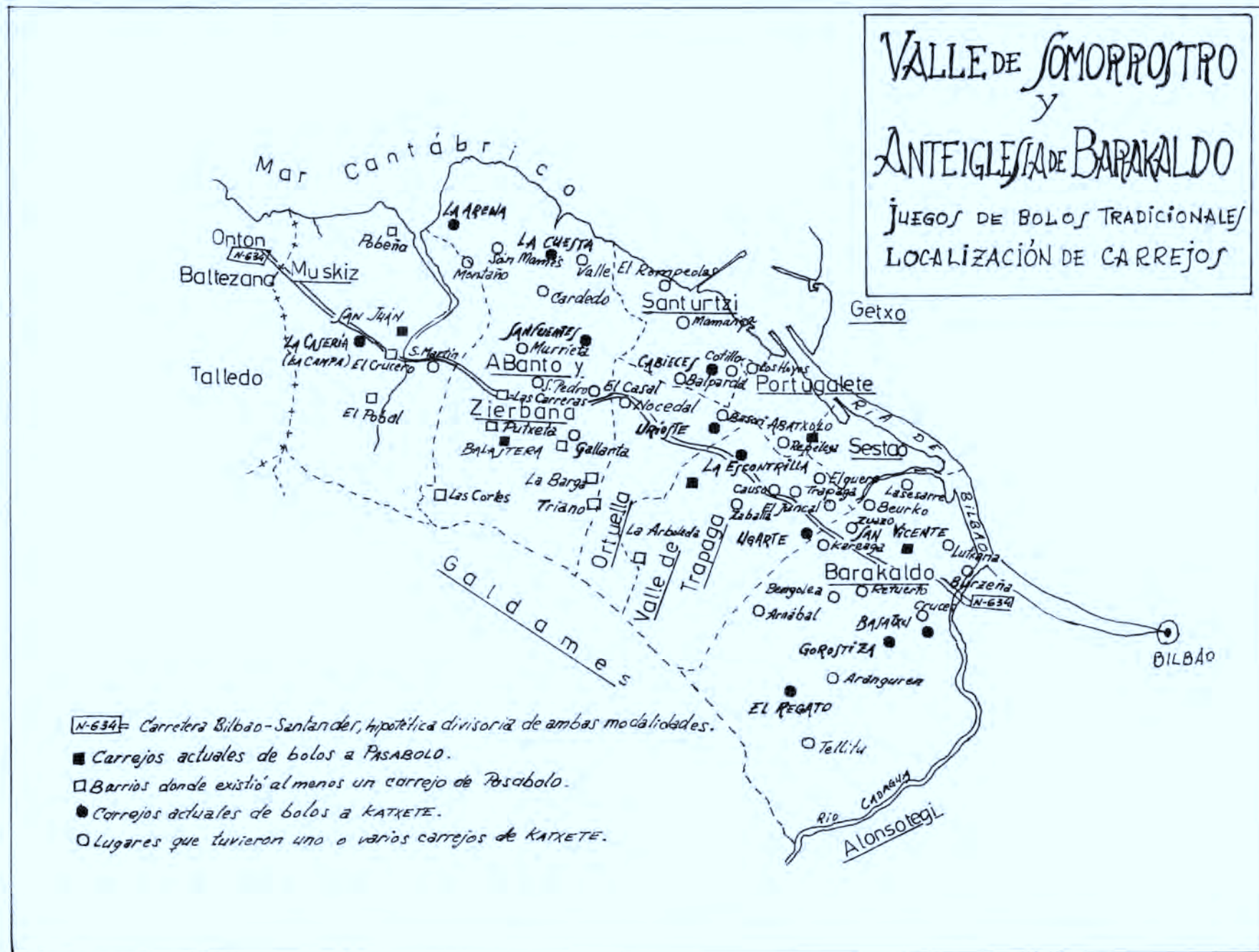
Los otros carrejos existentes se hallan ubicados en El Valle, Abatxolo (Sestao-Portugalete) y Barakaldo, pero no ya por la recuperación de esta modalidad tradicional en la zona, sino promovidos por personas naturales de comarcas de más arraigo de la modalidad afincados en éstos populosos municipios, no obstante supone la supervivencia de este juego en nuestro valle.

Es en los núcleos, podríamos decir aldeas, tradicionales del resto del valle donde los bolos a KATXETE han tenido siempre especial arraigo y en nuestros días, a pesar de la variada oferta de diversiones y deportes que los tiempos ofrecen a la juventud, este juego sigue gozando de gran popularidad en los barrios que habitualmente lo han practicado, habiéndose construido en los últimos años un buen número de carrejos y remozado otros, tendiéndose hacia una normalización en sus medidas y forma. Así mismo se han hecho carrejos más pequeños para iniciar en el deporte a los más jóvenes, organizándose incluso competiciones para ellos. Es, en cierto modo, el resurgir de una modalidad que el pueblo considera típica y autóctona de la zona, conciencia que se refleja incluso en la indumentaria, al estilo tradicional del país, usando prendas como el "garriko", pantalón de "milrayas" o azules, camisa blanca... que vienen luciendo algunos jugadores en las competiciones memorables, siendo la cumbre de éstas el denominado CAMPEONATO DE EUSKADI, que cada año suele organizar una sociedad diferente. Una diferencia a tener en cuenta entre los bolaris de katxete y los de pasabolo (sobre todo los de los clubes de localidades populosas) es que, mientras los segundos son personas relacionadas en su mayoría con otras zonas donde esta modalidad goza de mayor popularidad, los de katxete son todos, o en su mayoría, naturales o vecinos de "toda la vida" de estos núcleos de nuestro valle.

### 2.2.-Carrejos existentes en la actualidad

Los núcleos rurales se han ido paulatinamente despoblando y sus habitantes se han desplazado a los núcleos urbanos importantes, por lo que el número de carrejos que antaño existían en los recintos de las tabernas, eras de trillar y plazas o "campos" de nuestras aldeas han ido desapareciendo. Actualmente todos los carrejos existentes funcionan a expensas de la Sociedad de Bolos correspondiente, que es quien se encarga del mantenimiento del carrejo y del material, así como de organizar los concursos que le corresponda.

Estos son los carrejos existentes en la actualidad en la modalidad de KATXETE: La Campa y San Juan





1.- "Carrejo de Santuents (Abanto-Zierbena), vista general".



2.- "Armando los bolos sobre el taco".

en Muskiz; San Román en La Cuesta de Zierbena, Playa de La Arena y Santuents, todos en Abanto-Zierbena; Urioste en Ortuella, Cabieces en Santurtzi; Ugarte y Ramón de Durañona en el Valle de Trapaga y El Regato, Gorostiza y Basatxu en Barakaldo.

Carrejos de PASABOLO: San Juan en Muskiz; Balastera en Abanto- Zierbena (bonito carrejo que no se utiliza y está semiabandonado), La Escontrilla en el Valle de Trapaga, Abatxolo, de la Sociedad de bolos de Sestao, el de San Vicente de Barakaldo.

En el mapa damos una relación de todos los carrejos de los que tenemos noticia, tanto actuales como desaparecidos.

## 2.3 Juego de bolos a KATXETE.

2.3.1. *Campo de juego o CARREJO.* - La palabra "carrejo" tiene

dos acepciones. Por una parte denomina al taco de madera de roble donde se arman los bolos para ser golpeados por la bola y despedidos hacia el terreno de juego, y por otra parte se llama genéricamente carrejo a la "bolera", o lugar donde se juega a los bolos, denominándose también "juego de bolos".

En el carrejo podemos distinguir tres zonas diferenciadas. La primera de ellas, denominada TIRE consiste en una piedra grande clavada en el suelo,

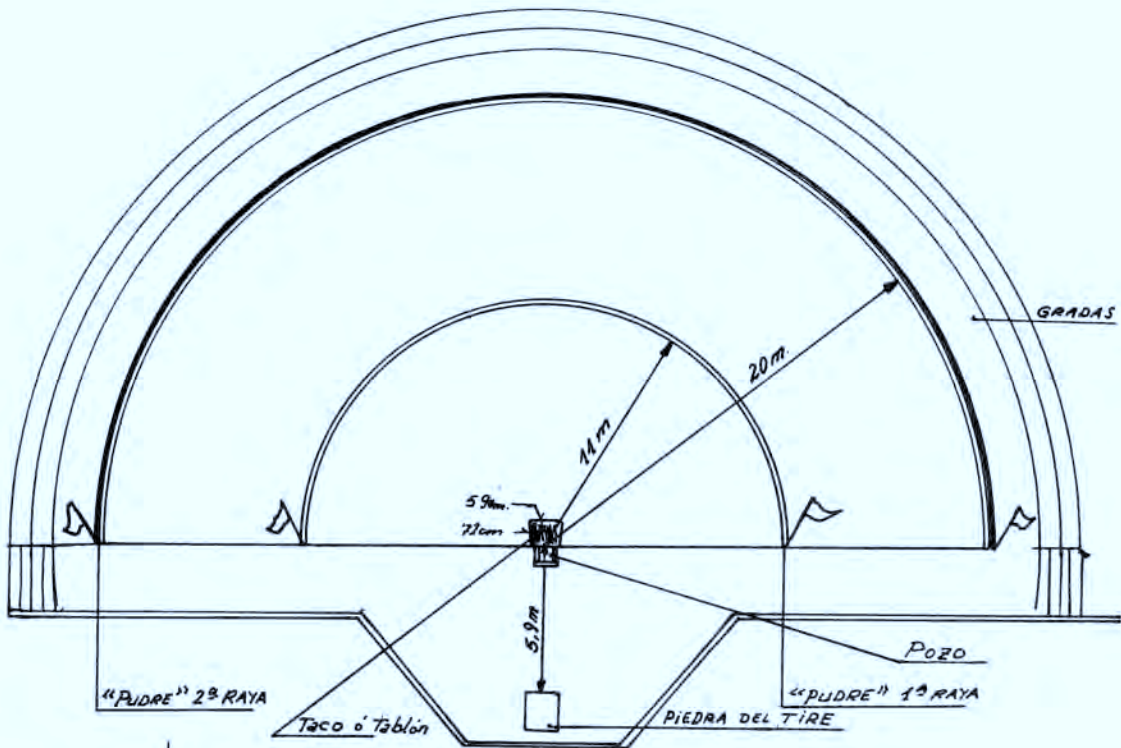


fig. 1

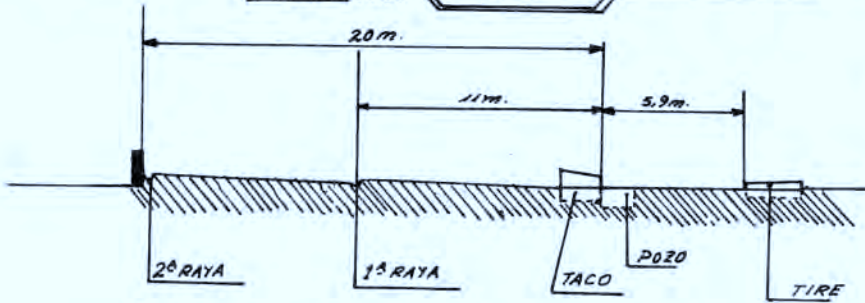
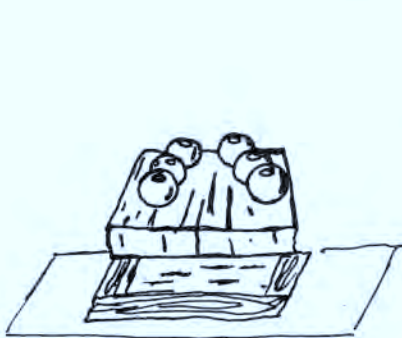


fig. 2

(Planta y perfil del nuevo carrejo de Urioste, 1986)

ESQUEMA DE CARREJO DE BOLOS A "KATXETE"



Bolos armados en "V"

fig. 3



Bola,  $\phi = 18$  cm.

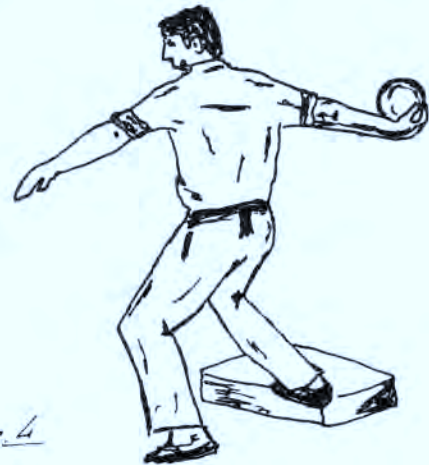


fig. 4

Bolari tirando la bola

de medida variable, que se halla en el lugar desde donde el jugador lanza la bola y que sirve de punto de apoyo a uno de sus pies, el del mismo lado de la mano con la que tira, para dar mayor impulso a la bola.

La segunda zona la denominaremos TACO y consiste en un taco de madera, preferentemente de roble, donde se colocan los bolos, preparados para ser golpeados por la bola y esparcidos por el carrejo, aunque repetimos que también al taco se le puede denominar específicamente "carrejo". El taco tiene una parte hundida en el suelo, por lo que está fijo y tiene forma de rampa, es decir, tiene cierto desnivel, siendo su parte más baja la que mira hacia el tire, con el objeto de que los bolos salgan hacia arriba remontados. En la cara anterior de la base del taco hay un pozo con agua cuyo objeto es mojar los bolos y el propio taco para que se produzca con más facilidad el deslizamiento de los primeros y de la propia bola, es decir, el agua sirve de lubricante. Las medidas del taco, como prácticamente todas las del carrejo, varían de unos a otros, únicamente se requiere que disponga del espacio suficiente para alojar a los seis bolos que normalmente se utilizan, pongamos como ejemplo un taco que tenga unas proporciones aproximadas de 76 centímetros de largo, por 62 de ancho por 60 de alto en su parte más alta y 50 ó 52 en la más baja.

La tercera zona consiste en un CAMPO semicircular en el que están marcados dos semicírculos concéntricos cuyo centro es la propia base del taco, por el que pasa también la línea horizontal de donde parten las marcas de ambos semicírculos. Esta línea horizontal marca uno de los límites del terreno de

juego y los bolos que la rebasan no tienen valor, denominándose "*pudres*"; a efectos de marcar los pudres se colocan en los extremos de ambos semicírculos unos palos o banderas clavados en el suelo.

A los dos semicírculos, cavados en el suelo, se les denomina *rayas*. La PRIMERA RAYA o semicírculo menor tiene un radio que, aunque observando la variación ya citada de unos a otros carrejos, se acerca a los 11 metros, tal y como vemos en los nuevos carrejos, en los que se trata de conseguir unas medidas lo más idóneas y normalizadas posible. La SEGUNDA RAYA o semicírculo mayor la podemos situar a unos 20 metros del centro de la base del taco (Ver plano del Carrejo nuevo de Urioste, figs. 1 y 2). Tras la segunda raya existe un pequeño muro recubierto de goma que impide salir a los bolos, es decir que hace de "tope". Encima de este muro suele colocarse un cierre de malla para evitar que los bolos salten fuera.

El piso del carrejo es de tierra o hierba, la cual se siega perfectamente para que los bolos rueden con la mayor facilidad posible. En todos los carrejos suele existir un rodillo grande de piedra que se utiliza para apisonar y arreglar el terreno, dejándolo lo más liso posible.

El campo de juego tiene una ligera inclinación o desnivel y las rayas tienen un poco más levantado el terreno en el primer borde de la zanja que las marca para evitar que los bolos o la bola vuelvan hacia atrás.

La zona del tire se viene haciendo de cemento u hormigón, ya que éste suelo ofrece más adherencia para el tirador que el piso de hierba o tierra.



3.- "Bolos armados en V".



4.-"Jugador lanzando la bola (Sanfuentes)".

Por las características del carrejo no es de extrañar que muchos de ellos estuvieran instalados en eras de trillar el trigo, existiendo numerosos carrejos que llevaron precisamente el nombre de "*Carrejo de la Era*", como en los casos de Valle, Sanfuentes, Urioste... Hasta hace pocos años las medidas de los carrejos, al no contar estos con un espacio destinado ex profeso a ellos, se amoldaban al terreno disponible, aproximándose en lo posible a la medida y formas ideales, que podemos ver en el plano adjunto y en los nuevos carrejos de Urioste, Ugarte, La Playa y R. de Durañona, por lo que podemos ver terrenos de juego de formas diversas, compensando unas medidas con otras. Así por ejemplo veremos que cuando un carrejo es demasiado corto se tenderá a darle más desnivel para que cueste sacar los bolos.

2.3.2.-*Los BOLOS y la BOLA.*- Los bolos son preferentemente de madera de encina, de forma esférica y algo achatados en los extremos para facilitar su apoyo en el taco. Los bolos suelen tener distinto peso dependiendo de la categoría para la que se empleen, así en categoría "*absoluta*" se usan bolos que rondan entre los 1,020 y los 1,050 Kgr., y en la categoría llamada "*kintopekos*" entre 675 y 800 gramos.

El número de bolos a emplear es normalmente de seis, pero no hay una norma fija y cada jugador puede armar los bolos que quiera.

La BOLA es de forma totalmente esférica. El material del que se construye desde hace muchos años es la madera de "GUAYACAN" madera utilizada de forma particular en la construcción naval,

mucho más adecuada que otras maderas del país por su extraordinaria dureza y peso, que permite fabricar bolas con el peso suficiente y no demasiado voluminosas para ser abarcadas con la mano. Cada jugador utiliza la bola que más conviene a sus facultades, en términos generales una bola de guayacán de 180 milímetros de diámetro viene a pesar de 3,70 a 3,80 kgr. En cuestión de materiales, la combinación ideal que se da es: Taco de roble, bolos de encina y bola de guayacán.

2.3.3.- *Forma de jugar.*- El bolari, tras limpiar y secar bien la bola para que no se le vaya y poder controlarla mejor, toma ésta con la mano extendida, coloca el pie del mismo lado de la mano con la que va a tirar apoyado en la piedra del tire, apunta hacia los bolos armados sobre el taco, extiende el brazo hacia atrás y lanza con fuerza la bola contra los bolos.

Estos se esparcen por el carrejo y, los que rebasan la primera raya, valen "un bolo", valiendo "dos bolos" los que pasan la segunda raya. Es condición imprescindible para que los bolos que salen de las rayas valgan, que salga también la bola de la primera raya, puesto que si no llega no se contabiliza ningún bolo, denominándose a esta jugada "TXORRA", es decir, que la bola se queda corta.

Si alguno de los bolos, en lugar de salir hacia el campo de juego, lo hace hacia la línea de fondo, rebasando las marcas que se han citado antes, se denomina "PUDRE" y no se cuenta.

Cuando la bola lanzada por el jugador no pega a los bolos, se denomina "BLANCA", ya que no saca ningún bolo.



Al *jugador o bolari* acompaña un armador, que suele ser un veterano bolari, que le "ARMA", es decir, le coloca los bolos sobre el taco de la forma que más conviene al jugador: armada un poco más abierta o más cerrada, más arriba o más abajo en el taco, orientada un poco más hacia un lado u otro del carrojo, etc.

El número de bolos a utilizar por cada jugador es libre, aunque se utilizan casi exclusivamente las armadas con seis bolos.

*Formas de armar los bolos.*- La forma más empleada es la *ARMADA EN "V"* (ver fig.3), que consiste en armar los bolos en forma de "V" invertida.

*ARMADA AL TRIANGULO.*- Se emplean 5 o 7 bolos y se colocan igual que en "V" pero con un bolo en el vértice superior que cierra el triángulo.

*ARMADA AL CORRILLO.*- Se utiliza el mismo número de bolos que en "V" pero se arman formando una especie de carro.

2.3.4.- *PARTIDOS Y COMPETICIONES.*- Los partidos entre dos jugadores se suelen jugar a 200 o 250 bolos, el que primero llegue a esa cifra es el ganador, pero teniendo en cuenta que jugador es MANO y quién POSTRE, ya que el primero es quien comienza a tirar y hay que esperar a que tire por última vez el jugador que tira en segundo lugar, es decir el "postre", para que el juego se de por terminado. Cada jugador tira alternativamente dos bolas seguidas, hasta que uno de ellos alcance los bolos estipulados. Este sistema es el empleado en los desafíos, cruzándose muchas veces apuestas importantes, tanto entre los propios jugadores como entre el público asistente.

*Concurso a dos bolas.*- Es una de las formas tradicionales de competición. Consiste en que cada uno de los jugadores inscritos lance dos bolas. Se conceden premios a los que más bolos consigan y aparte un premio denominado "bola de honor", en metálico y trofeo, al jugador que más bolos haya conseguido con una sola bola. Estos concursos a dos bolas son clásicos en las fiestas patronales de los diversos pueblos, contando para la clasificación que cada temporada se hace de la regularidad individual.

*Grandes premios.*- Son grandes premios concedidos por los ayuntamientos, comisiones de fiestas de los pueblos, comercios etc. La organización de estas competiciones suele ser diferente según las

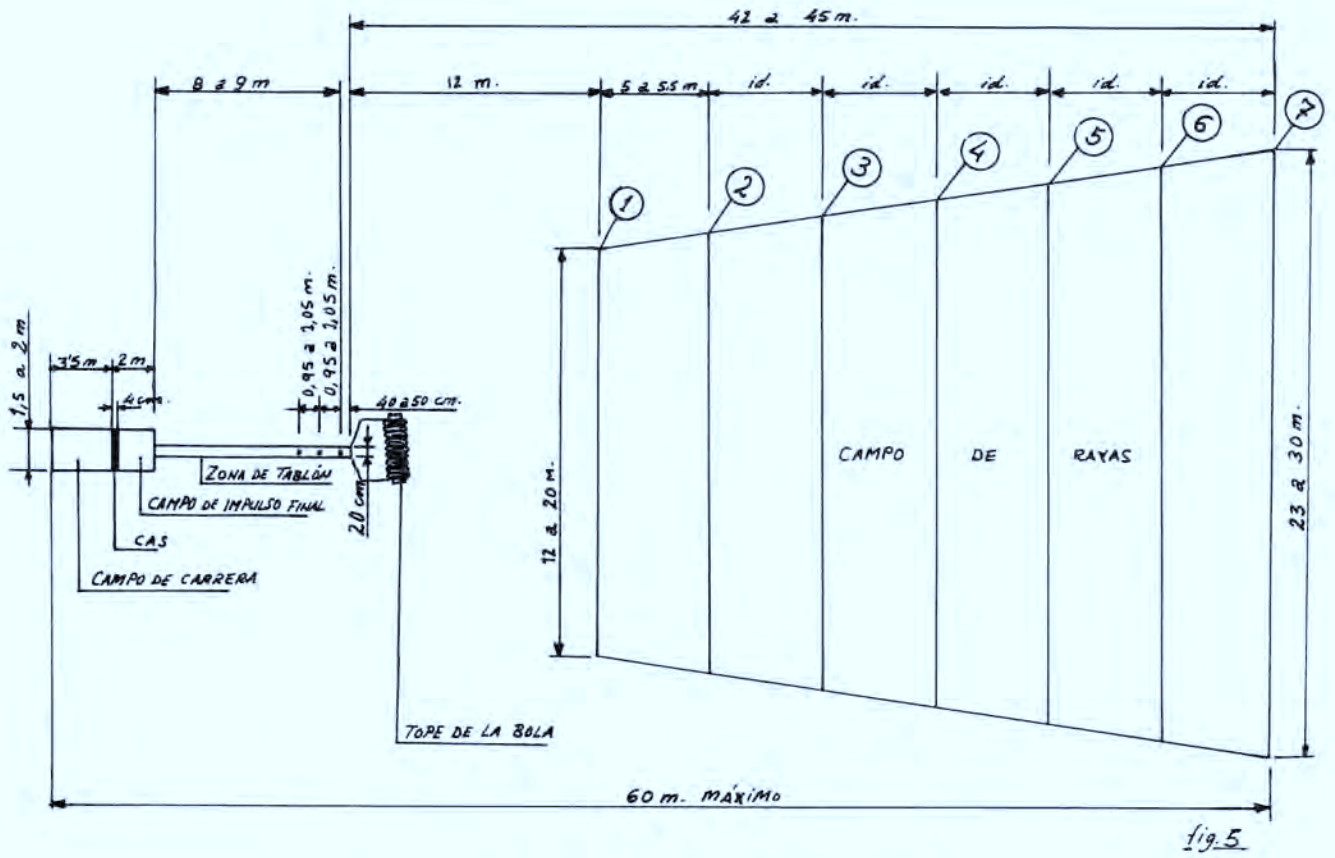
diversas organizaciones. Daremos como ejemplo la forma en que se ha organizado el Gran Premio Santa Lucía de Sanfuentes, cuya final disputada el día 9-7-89, fué ganada por Tintxu Allende, de El Regato, quien venció a P. Familiar. El concurso se jugó a 4 días: el primero y segundo días se jugaron sendos concursos a tres bolas, independientes entre sí como concursos pero acumulándose el número de bolos sacados por cada jugador uno y otro día. Los 16 mejores clasificados jugaron la final del Gran Premio a 200 bolos.

*Campeonato de Euskadi.*- Este año lo organiza el carrojo de La Arena (Abanto-Zierbena). Se trata de un campeonato individual y se juega a seis días. Los dos primeros días se juegan concursos como los descritos en el apartado precedente, clasificándose 16 jugadores. Estos 16 juegan el tercer día los octavos de final a 12 bolas, clasificándose los 8 mejores. Estos 8 juegan al día siguiente los cuartos de final a 24 bolas, clasificándose para la semifinal 4 jugadores, los cuales tiran el quinto día 40 bolas cada uno, clasificándose los dos mejores para jugar la final a 200 bolos el sexto día, que este año coincide con la celebración de las fiestas patronales de La Playa, San Ignacio, y se jugará el 30 de julio.

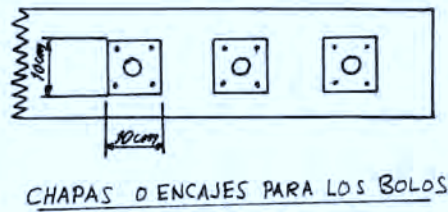
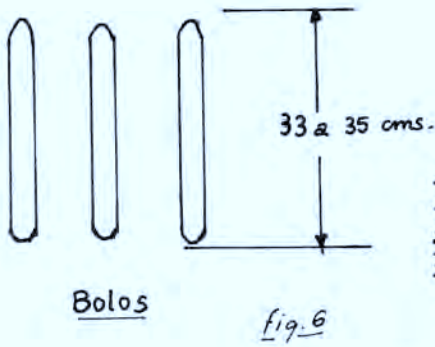
Otros concursos.- Además de las descritas, en el calendario de este año están previstas otras competiciones, como son el campeonato de Euskadi de Veteranos y el de "Kintopekos" (Benjamines, Alevines e Infantiles), que se jugarán respectivamente en los carrojos de R. Durañona y Gorostiza, los días 23 y 9 de septiembre.

*Torneo Interpueblos.*- Está previsto para el día 24 de septiembre en el carrojo de la Cuesta de Zierbena. Este torneo a un solo día suele jugarse como sigue: Participan 3 jugadores por carrojo, tirando cada jugador seis bolas, tiradas de dos en dos, completando cada carrojo 18 tiradas. El carrojo ganador es el que más bolos ha conseguido con esas 18 bolas.

2.3.5.- *Formas de tirar la bola.*- Poco hay que decir en este apartado, ya que cada jugador posee su propio estilo, pero si podemos diferenciar entre la tirada "rasa", es decir, el jugador tira más raso golpeando la bola a los bolos de forma quizás menos violenta, pero facilitando más su salida de la primera raya, con menos riesgo de hacer "txorra", y la manera de tirar llamada "a machetón", tirada más de arriba hacia abajo, cayendo más a plomo la bola sobre los bolos y dándoles más golpe, aunque con más posibilidades de quedarse corta y hacer "txorra". Esta última ha solido ser una forma de tirar clásica de algunos bolaris de gran potencia física.



ESQUEMA DE CARREJO DE PASABOLO



$\phi$  bola: 22 a 25 cms.

fig. 7



Bolari  
fig. 9



1.- Tablón, tope y vista general del Carrejo de Balastera (Abanto-Zierbena).



2.- Bolos armados y jugador tirando (Muskiz).

## 2.4.-JUEGO DE BOLOS A PASABOLO

2.4.1.-*Generalidades.*- Además de la forma de juego y de los elementos utilizados para el mismo, debemos de apuntar otra diferencia fundamental entre las dos modalidades que estamos describiendo. Mientras los bolos a "cachete" es una modalidad sin proyección fuera de la comarca, el pasabolo se juega en el resto de las Encartaciones y en otras provincias limítrofes, como ya hemos dicho en el apartado 2, pudiendo delimitar su influencia entre las líneas marcadas por el río Nervión al Este y el río Asón al Oeste. Al entrar en juego diversas comarcas pertenecientes a diferentes provincias (Bizkaia, Araba, Burgos y Cantabria), los clubes de cada una

forman su propia federación, encuadrándose los de nuestro valle en la Federación Vizcaína, a la cual también pertenece la Sociedad de Baltezana, localidad limítrofe con Somorrostro, perteneciente al municipio de Castro Urdiales.

El organismo competente que agrupa a todas estas federaciones provinciales es la llamada "Federación Española de Bolos", modalidad de "pasabolo-tablón", que dicta las normas generales de juego, tratándose por tanto de un deporte perfectamente reglamentado en la actualidad, disponiendo de su propio reglamento publicado en 1970.

2.4.2.-*Campo de juego o Carrejo.*- Juego de bolos, carrejo o bolera son las tres denominaciones que

más habitualmente se le han dado al campo de juego de esta modalidad, aunque predomina la de *carrejo*.

Aunque, como ocurre en el juego anteriormente descrito, los carrejos se instalaban muchas veces acomodándose a las condiciones del terreno disponible en cada caso, tratándose en muchas ocasiones de carrejos irregulares e incluso con una pared frontal con las rayas marcadas en ella, contra la que pegaban los bolos, por falta de espacio físico para hacer el carrejo, los carrejos actuales existentes en nuestra comarca se aproximan mucho al reglamentario descrito por el reglamento aludido y que podemos describir como sigue: El terreno ha de ser completamente horizontal, con hierba o sin ella, siempre que no sea de cemento o piedra y sus medidas mínimas serán 55 metros de largo, 12 metros de ancho en la primera raya y 20 en la séptima. (Ver figura 5).

En el carrejo distinguimos tres zonas perfectamente delimitadas:

1.-EL TIRE.- que es la zona destinada a que el jugador tome carrerilla y lance la bola, está constituida por un rectángulo de 5,5 metros de largo como mínimo y 1,5 a 2 metros de ancho. El piso de esta zona suele ser de cemento para evitar resbalones de los jugadores, por lo que la tirada es más segura.

2.-EL TABLON.- Consiste en un tablón de una longitud aproximada de 7,5 a 9 metros, de unos 20 centímetros de ancho y de unos 12 de grueso. Este tablón se suele construir de dos y hasta de tres tramos unidos lo más perfectamente posible y lo más normal es que sea de madera de roble, aunque también los ha habido de haya y, últimamente, de maderas exóticas como el elondo. El tablón va hundido en el suelo y en su parte superior, por donde corre la bola, presenta una forma cóncava (acanalada) en toda su longitud y sus bordes quedan al nivel del terreno que les rodea, este acanalamiento tiene la misión de impedir en lo posible que la bola se salga del tablón.

En el extremo del tablón hay tres encajes llamados *cajas*, *cases* o simplemente *chapas*, donde se arman los tres bolos (fig. 8). Estas chapas van llenas de arcilla al objeto de que los bolos se mantengan justo de pié sin encajarse, para que salgan con facilidad al recibir el impacto de la bola.

Al final del tablón hay un hueco para que quede allí la bola tras arrastrar los bolos, y tras el hueco un parapeto hecho de madera blanda o más comúnmente de neumáticos (cubiertas) de ruedas que sirven de *TOPE* a la bola e impiden que siga rodando hacia el campo de rayas.

3.-EL CAMPO DE RAYAS.- Esta zona puede tener unos 42 a 45 m. de largo (fig. 5), desde el final del tablón a la séptima raya. Es un campo de tierra apisonada o hierba donde se han marcado siete rayas, numeradas mediante mojones o chapas clavadas a ambos extremos de cada raya y unidos por un cable o cuerda a ras de tierra, que van del 1 al 7 o del 10 al 70, de forma indiferente. Estas rayas van separadas entre sí entre 5 y 5,5 metros, y entre la primera raya y el final del tablón hay unos 12 metros. Cada bolo que salga del tablón recibe el valor de la última raya que rebasa. Las rayas son paralelas entre sí y perpendiculares al eje del tablón.

#### 2.4.3.-Los bolos y la bola.-

BOLOS.- Son tres bolos de madera de forma totalmente cilíndrica, con ambos extremos algo desgastados, de unos 3 cm. de diámetro en toda su longitud y 1,5 cm. en las bases. Su peso oscila alrededor de los 200 gramos. Estos tres bolos se plantan en las chapas antes citadas, clavados en arcilla y ligeramente inclinados hacia la dirección del campo de rayas. Para fabricar los bolos se han utilizado diversas maderas, como encina de pie, acebo, agracio... Aunque son tres los bolos necesarios para el juego, los carrejos disponen de varios juegos de bolos nuevos, ya que se cascan con bastante frecuencia.

Al hecho de poner los bolos en los cases o chapas se le denomina "*armar*" o "*plantar*" los bolos y, como ocurre en la modalidad de cachete, el armador suele ser un bolari veterano o alguien de confianza del jugador, que sabe como juega éste y le arma en consecuencia.

BOLA.- Es de forma esférica, maciza y con un diámetro que puede oscilar entre 22 y 25 cm., y un peso entre los 4,5 y los 7kgr. Dispone de un agarraero consistente en un agujero circular de unos 3 cm. de diámetro, destinado a meter el dedo pulgar, y a una distancia de unos 4 cm. lleva una concavidad profunda en forma de media luna, de 10 a 13 cms. de largo y de 5 a 6 en su parte más ancha, destinada a introducir los restantes dedos de la mano. Esta hendidura se une interiormente con el agujero antes descrito, al objeto de facilitar el agarre de la bola. A este conjunto se le suele llamar AGARRADERA o LLAVE. Para facilitar su deslizamiento por el tablón las bolas se limpian y mojan antes de efectuar la tirada.

La bola se construye de distintas maderas: nogal, (a ser posible de la cepa o raiz), de haya, acerón etc.

Todas las medidas y pesos apuntados se reducen en el caso de que los jugadores sean infantiles, pudiendo servir las siguientes medidas: Tablón de



3.- La bola se desliza por el tablón hacia los bolos (Muskiz).

unos 18 cm de ancho, 6 a 7 metros de largo, distancia del final del tablón a la primera raya 8 metros, distancia entre rayas 4 metros, 6 rayas en lugar de 7, diámetro de la bola 19 a 22 cm., longitud del bolo 28 a 30 cm. El reglamento prevee que, cuando no se disponga de carrojo infantil, los partidos se jueguen en el carrojo normal, pero utilizando únicamente cuatro rayas, y con la bola que deseen, dentro de las citadas para ambas categorías.

2.4.4.-*Forma de jugar.*- El jugador lanza la bola, que se desliza por el tablón, y en su recorrido arrastra los tres bolos armados en el extremo de éste lanzán-

doles por el aire y cayendo sobre el campo de rayas. El valor de la tirada se cuenta por "bolos" y viene determinado por la posición de cada bolo, que vale lo que marque la última raya rebasada por él. Las rayas se numeran bien del 1 al 7 o bien del 10 al 70. Así si un jugador ha enviado un bolo a la raya del 7 y dos a la del seis ha conseguido una *bolada* de 19 o de 190 bolos.

Cuando los bolos no llegan a la primera raya no se cuentan. Los bolos que al caer lo hagan fuera de los límites marcados lateralmente para el campo de rayas también cuentan, para valorarlos se realiza

4.- Vista general del Carrejo de bolos de Balastera (Abanto-Zierbena).



una prolongación imaginaria de la última raya que hubieran rebasado y se les da ese valor.

Cuando la bola no saca ningún bolo se le denomina "BLANCA" o "mosca".

Cuando un equipo está tirando, el equipo contrario "CORRE" los bolos, es decir, los recoge y los lanza hacia la zona de tiro. Estos bolos son "ARRIMADOS" al tablón por los componentes del equipo tirador, para que el armador los plante en el mismo. Antaño se acostumbraba a lanzar la bola sin tomar carrerilla, lo cual obligaba a hacer un mayor esfuerzo al jugador, sufriendo considerablemente la espalda y ocasionándose a la larga frecuentes lesiones de columna. Posteriormente se introdujo la carrera que, bien aprovechada, supone al bolari mucho menos esfuerzo y un mayor aprovechamiento de la fuerza del cuerpo. Para que la bola sea válida el jugador no debe rebasar con el último pie que posa al lanzar la marca que señala el final de la zona de carrera.

Cada vez que se arman los bolos la *cureña* o tablón se moja bien con una escoba mojada en agua, al objeto de facilitar el deslizamiento de la bola.

En la competición cada jugador lanza un número máximo de dos bolas seguidas.

**2.4.5.-Competiciones y categorías.-** Dependiendo de la edad de los jugadores éstos se encuadran en las siguientes categorías: hasta los 14 años Infantiles. Haciendo 15 años en el curso de la temporada puede ser Infantil y Juvenil. De 15 a 18 años hechos en la temporada en curso es Juvenil, y a partir de esa edad la categoría es "Absoluta", hasta los 50 años, en que el jugador pasa a ser "Veterano A" hasta los 57, que pasa a la categoría "Veterano B".

Dentro de la Categoría Absoluta se compete en tres categorías, denominadas 2ª, que se juega a 6 rayas, 2ª Alta que se juega a 7 rayas, y 1ª categoría, jugándose también a 7 rayas.

**Campeonato de liga.-** Se juega entre los equipos de cada territorio a partido de ida y vuelta. Cada equipo juega dentro de su categoría y está compuesto por cuatro jugadores. Los cuatro jugadores de cada equipo tiran seguidos dos bolas cada uno, apuntándose el JUEGO el equipo que más bolos haya sacado. El partido se disputa a 10 juegos jugados, ganándolo el equipo que más juegos se adjudique.

**Otras competiciones.-** También se organizan otros campeonatos individuales o por equipos (un equipo puede estar compuesto de 1 a 6 jugadores). Cada federación organiza sus campeonatos territoriales, que se suelen desarrollar en las siguientes categorías: 2ª, 1ª, 1ª y 2ª por Parejas, Veteranos A y B y Juveniles e Infantiles, estos campeonatos son organizados por los distintos clubes.

Se juega también el "Campeonato de Euskadi", que este año se celebrará en las siguientes fechas y carrejos: 22 de julio, categorías Veteranos A y B, en Ahedo (Karrantza). El 9 de septiembre, el Campeonato de Euskadi de 2ª se jugará en Muskiz, y el día 16 del mismo mes se jugará el de 1ª categoría en Trapagaran (Valle de Trapaga).

El "Trofeo Federación" por equipos se jugó en Torre Urizar (Bilbao) y el ascenso a 1ª categoría en San Esteban de Galdames. Además cada club, coincidiendo mayormente con las fiestas patronales de los pueblos, organiza sus campeonatos, denominados "Interprovinciales", en los que participan jugadores de todas las territoriales. En nuestra comarca se han celebrado este año los campeonatos de Muskiz en 1ª y 2ª categoría, el de Sestao y el de Barakaldo. Se celebrará el de Trapagaran el día 10 de septiembre.

Además se celebra el denominado "Campeonato de España", en el que participan los mejores de cada Federación en cada categoría.

## VOCABULARIO

**ARMADOR.-** Persona que arma los bolos sobre el taco o tablón.

**ARMADA.-** Forma de colocar los bolos. En la modalidad de cachete se conocen tres tipos principales de armadas: en "V", al triángulo y al corrillo. **ARRIMAR LOS BOLOS.-** En pasabolo se llama así al acto de acercar los bolos a la zona del tablón.

**BLANCA.-** Bola que no saca ningún bolo.

**BOLA.-** Bola maciza que golpea a los bolos lanzada por el jugador.

**BOLARI.-** Jugador de bolos.

**BOLO.-** 1.- *Cachete*: bolas de madera que se arman sobre el taco.

*Pasabolo*: palos que se arman plantados en el tablón.

2.-Puntos que se consiguen al salir los bolos al campo de rayas.

**CARREJO.-** Terreno de juego de bolos. 2.- Taco o tablón.

**CORRER LOS BOLOS.-** Pasabolo: recoger los bolos que han sido lanzados al campo de rayas por el jugador y devolverlos hacia la zona del tablón.

**CAS.-Pasabolo:** encaje o chapa donde se plantan los bolos.

**CHORRA/TXORRA.- Cachete:** Bola que queda corta, no saliendo de la primera raya, por lo que no vale ningún bolo.

**GUAYACAN.-** m. Botánica, Guacayo, llamado también "Palo Santo". En Perú se llama "GUAYACAN" a una persona muy

to". En Perú se llama "GUAYACAN" a una persona muy robusta y sana. En la República Argentina, planta leguminosa. árbol de unos 10 metros de alto y madera de color café oscuro, muy dura y resistente. Se usa para fabricar las bolas de *cachete*.

JUEGO DE BOLOS.- Carrejo, lugar donde se juega a los bolos.

JUGADOR.- Bolari.

KATXETE.- Cachete.

KINTOPEKO.- Categorías que en la modalidad de *katxete* encuadran a los jugadores jóvenes que "aún no han sido quintos".

MACHETON.- *Cachete*: forma de tirar la bola, de arriba hacia abajo, golpeando a los bolos con más violencia, pero con más riesgo de hacer "txorra".

MANO.- Jugador que tira el primero.

MOSCA.- Blanca.

POSTRE.- Jugador que tira el último.

POZO.- *katxete*: pozo de agua situado en la base del *taco*, destinado a mojar los bolos y el propio *taco*.

PUDRE.- *Katxete*: se denomina pudre al bolo que sale hacia la línea de fondo del carrejo, y que por lo tanto no cuenta. En los carrejos nuevos los "pudres" se suelen marcar con palos o banderines.

RAYA.- 1.- *Cachete*: Primera raya y segunda raya del carrejo, los bolos que las atraviesan valen respectivamente 1 y 2 bolos. 2.- Cada una de las siete rayas del carrejo de *pasabolo*, que dan valor a los bolos que las rebasen.

TABLON.- *Cachete*: Taco de madera de roble de medidas variables pero suficientes para albergar los bolos armados, de forma cuadrada o ligeramente rectangular. *Pasabolo*: Tablón de roble de unos 9 metros de largo y 20 cm. de ancho en cuyo extremo se arman los bolos y por el que corre la bola.

TIRE.- Lugar desde donde el jugador lanza la bola.

## AGRADECIMIENTO

Agustín Barrón de El Juncal (Trapagaran)  
 Rafa Larrea Lazkano de Valle (Abanto-Zierbena)  
 Jóvenes aficionados de Sanfuentes (Abanto-Zierbena)  
 Jóvenes bolaris de Muzkiz y Agirre de Baltezana.

Guztioi ene esker ona  
 bere laguntzagatik.