

INFORMACIÓN Y REGLAS BOLO PALMA

Elementos del juego

Los bolos

Son 9, de madera de avellano o abedul, con una base de metal conocida como argolla. Estos se sitúan en la caja de la bolera encima de las estacas correspondientes. Tienen unas medidas de 45 cm de alto x 5 cm de diámetro.

El emboque

El emboque en concurso se sitúa a los laterales de la caja en función de si se juega a la mano o al pulgar (efecto que se da a la bola). En partido, existe una mayor libertad de movimiento del emboque que debe seguir una serie de reglas según la raya que se ponga.

La bola

Con forma esférica y en ocasiones para "ponerlas al peso" de núcleo metálico (plomo), están hechas con madera de encina. Su peso oscila normalmente entre los 1,5 y 2,3 kg, dependiendo de cada jugador.

La bolera

Las dimensiones de la bolera, de forma rectangular y llana, será en atención a la categoría de las peñas, de unas determinadas medidas, si bien se aconseja la construcción de la bolera máxima es de 34 x 8 m. La bolera se compone de tres partes: tiro, caja y birle. En ella se encuentran unas líneas importantes que servirán para delimitar las partes de la bolera. Estas líneas son:²

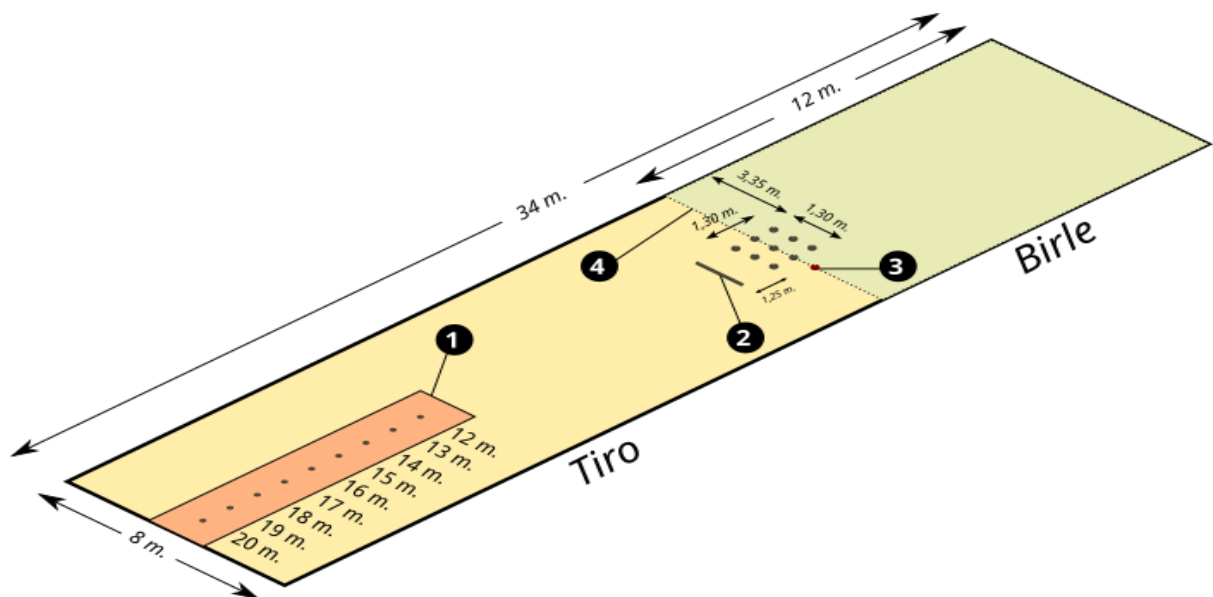
- La **línea longitudinal** que divide la bolera en dos mitades iguales y sobre la que se marcarán los tiros.
- La línea de **raya al medio** donde se sitúa la fila central de bolos y divide a la bolera en dos zonas: la válida y la nula. La válida será la comprendida entre esta línea y la banda tope de birle, mientras que la zona nula será el resto de la bolera (salvo si ocurre una jugada especial llamada estacazo).^{nota 1}
- El **fleje**. Es una línea recta perpendicular a la línea de tiro, que delimita la zona de impacto de las bolas válidas. Se señala con una cinta blanca o una chapa de metal. Se coloca a 1,90 metros de la línea de raya al medio.³

En función de estas líneas las partes de la bolera son:

- El **tiro**. Es la primera zona de la bolera y es la más grande. Comprende el espacio entre la raya al medio y la banda tope de tiro. En ella se sitúa una superficie alargada de cemento que recoge las diferentes

líneas de tipo posibles en función de la distancia. Estas señales o tiros fijan el lugar donde cada jugador tiene que poner el pie correspondiente para tirar. Estas marcas están separadas entre sí por una distancia de un metro para indicar los distintos tiros, los cuales abarcan un rango de entre los 6 a los 20 metros, dependiendo de la bolera, las categorías de edad o de juego de los participantes.³

- La *caja*. Es la segunda zona de la bolera. La caja abarca desde el fleje hasta la tercera fila de bolos y tiene forma cuadrada de 1,35 m de lado.³ En ella se encuentran las estacas o plataformas donde se plantan los 9 bolos en tres filas paralelas de tres bolos cada una, con una separación entre bolo y bolo de 650 mm. En función de la caja, pueden existir también estacas para el emboque a los lados de esta para situarlo a la mano a la que se tenga que tirar. La fila central de bolos coincidirá con la línea de raya al medio.²
- El *birle*. Es la tercera parte de la bolera. Se trata de una zona de tierra, limpia de elementos entre la caja y el fondo de la bolera. En ella se detendrán las bolas una vez lanzadas desde el tiro, y desde aquí se volverán a lanzar aquellas que sean válidas.²



Dimensiones y partes de una bolera de bolo palma:

1. Zona de tiro.
2. Fleje.
3. Emboque.
4. Raya al medio.

Desarrollo del juego

La bola tiene que sobrepasar la línea de fleje (línea de aluminio situada delante del primer bote) en el primer bote, y ha de caer fuera del rectángulo para posteriormente poder birlar. Tras cada tiro, los bolos se "plantan" de nuevo en su lugar si alguno de ellos ha sido derribado.

Al bolo palma se puede jugar de manera individual, por parejas o por equipos de cuatro jugadores. En individuales y parejas se lanzarán tres bolas por jugador y tirada. En cambio, cuando se juegue por equipos se lanzan dos bolas por jugador en cada tirada.²

Se colocan nueve bolos de 45 centímetros de altura sobre una zona llamada *caja*.² Además, se coloca uno, el bolo denominado *emboque*, a un lado de las hileras formadas por los bolos, que determinará el efecto de cómo se tiene que lanzar:

- **A la mano**, si el emboque se coloca entre la banda izquierda y la caja de bolos. La bola será tirada para que se consiga darle el efecto necesario a la izquierda y derribar el emboque.
- **Al pulgar**, si el emboque se sitúa entre la banda derecha y la caja de bolos. La bola será lanzada para que desarrolle un giro a la derecha, dándole así un efecto hacia donde está colocado el emboque.

Se sortea que equipo realizará la partida inicial, el cual decidirá también la distancia de tiro. El segundo equipo será el que pone la raya y la posición del emboque para lanzar a la mano o al pulgar, según le convenga.

En la modalidad libre una partida de bolo palma se juega el número de *chicos* pactado de antemano, aunque por lo general se fijan seis chicos por partida. Cada *chico* o ronda de juego consta de dos tiradas, ganando el *chico* quien derribe más bolos en el cómputo global de las dos tiradas. Estas dos series de lanzamiento definen también las dos fases del juego:³

1. **El tiro**. Es la primera fase del juego, el jugador lanza la bola desde la zona también llamada *tiro*, la cual tiene diferentes puntos de lanzamiento en función de la distancia seccionada por el equipo inicial y según las edades de los jugadores. La bola tiene que sobrepasar la línea de fleje (línea de aluminio situada delante del primer bote) en el primer bote, y ha de caer fuera del rectángulo para posteriormente poder birlar. Según cómo caiga la bola esta puede ser:
 - *Bola pasa* o larga. Aquellas bolas cuyo primer impacto se produce más allá de la última línea de bolos. Es una bola no válida.
 - *Bola queda*. La que se detiene dentro de la caja. Se retira y después se birlará desde la posición que el jugador desee.

- *Caballo*. Cuando la bola derriba en primer lugar el primer bolo de la fila de la mano del emboque o cualquiera de los tres bolos de la otra mano. Es una bola no válida.
- *Emboque*. Consiste en lograr que la bola lanzada desde el tiro derribe el primer bolo de la fila del medio y desvíe su trayectoria y bien derribe a su vez el bolo de emboque, pase por encima de él sin derribarlo o alcance la raya en el tramo comprendido entre el emboque y su banda lateral. Esta difícil jugada vale 10 puntos.
- *Bola blanca*. La que pasa de largo entre los bolos sin derribar ningún.
- *Chapa* o fleje (bola nula). Aquellas que al caer golpean en el fleje o antes de él.
- *Estacazo*. Jugada que se produce cuando la bola lanzada desde el tiro cae sobre el primer bolo o su estaca, de tal forma que sin pasar por la línea de raya al medio (la que divide la bolera en dos zonas, la válida y la nula) retrocede de nuevo hacia la línea de tiro. Esta jugada da lugar a diversas posibilidades de *birle*. Puede ser una bola queda o bola pasa según su recorrido.³

2. El **birle**. Es la segunda fase del juego. Desde donde han quedado la bola tras el primer lanzamiento el jugador volverá a tirar, intentando derribar de nuevo los bolos que han vuelto a ser colocados en su posición original. En esta ocasión el bolo de emboque no se coloca ya que carece de valor. Durante esta fase un jugador puede estimar que las bolas todavía no birladas estorben para birlar otras, entonces pueden retirarse provisionalmente, señalando previamente el lugar que ocupan y desde donde posteriormente se birlarán.²

Los bolos derribados, tanto desde el tiro como desde el birle, valen un punto cada uno, excepto si cae el bolo central en solitario (la panoya) que vale dos puntos. El emboque solo se puede realizar desde el tiro y su valor será de 10 puntos que se sumarán a los bolos derribados.²

La puntuación final de cada *chico* se calcula sumando los bolos derribados en las dos tiradas. Gana el equipo que más chicos gane y consiga "cerrar" haciendo en total 40 bolos o más.²