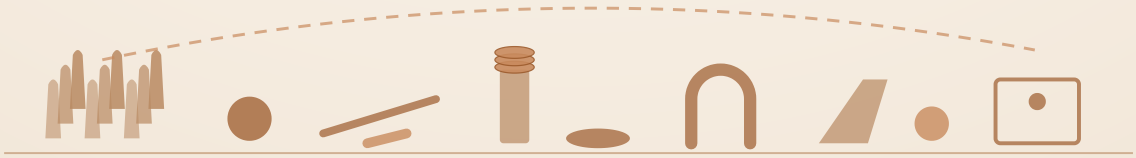
Castilla-La Mancha

CATÁLOGO DE

Juegos y Deportes Tradicionales

de Castilla-La Mancha



Consejería de Educación, Cultura y Deportes

Dirección General de Juventud y Deportes

TOLEDO · 2026

Hay muchas maneras de conocer la historia de un pueblo. Podemos hacerlo a través de sus monumentos, de sus libros, de sus fiestas o de sus tradiciones. Pero también podemos descubrir una parte importante de esa historia observando algo tan sencillo y cotidiano como la manera en que sus habitantes se han divertido a lo largo del tiempo.

Los juegos populares y tradicionales forman parte de ese patrimonio que hemos recibido de quienes nos precedieron. Un patrimonio que no siempre ha necesitado grandes construcciones ni objetos valiosos para conservarse. A veces bastaban unas piedras, un palo, unas monedas o una pelota. Y, por supuesto, algo imprescindible: otras personas con las que compartir el juego.

Este Catálogo de juegos y deportes tradicionales de Castilla-La Mancha nos invita a recorrer una parte de nuestra memoria colectiva a través de 61 modalidades documentadas en las cinco provincias de nuestra comunidad autónoma. Cada una de sus páginas nos acerca a las reglas, los materiales, las particularidades y los lugares donde se practicaban estos juegos, muchos de los cuales han acompañado durante generaciones la vida cotidiana de nuestros pueblos.

Quiero destacar también el cuidado de esta edición. Sus ilustraciones, sus esquemas y la claridad con la que se presenta la información convierten cada página en una invitación a descubrir un juego diferente. No estamos ante una simple recopilación de nombres y reglas, sino ante una publicación atractiva y accesible que despierta la curiosidad y nos ayuda a comprender cómo se desarrollaban estas prácticas.

Pero este catálogo tiene también un importante valor educativo. Porque jugando aprendemos a respetar turnos, a aceptar reglas, a cooperar, a resolver desacuerdos y a comprender que, para disfrutar con los demás, también debemos tenerlos en cuenta.

Por eso, nos gustaría que esta publicación llegara a nuestros centros educativos, despertara la curiosidad del alumnado y sirviera para tender nuevos puentes entre generaciones. Que los abuelos y las abuelas pudieran enseñar a sus nietos y nietas aquellos juegos que llenaron sus tardes, y que nuestros patios y plazas volvieran a ser espacios donde compartirlos.

Hace más de un siglo, el pedagogo Manuel Bartolomé Cossío ya defendía la necesidad de enseñar a las nuevas generaciones los juegos que estaban desapareciendo. Aquella preocupación sigue teniendo sentido, porque conservar una tradición exige algo más que dejar constancia escrita de su existencia.

Quiero agradecer, por ello, el trabajo de todas las personas que han contribuido a elaborar este catálogo y a recuperar una parte de nuestra cultura que merece ser conocida y transmitida.

Ojalá estas páginas sirvan para recordar muchos juegos, descubrir otros tantos y, sobre todo, animarnos a practicarlos. Porque la mejor manera de conservar un juego tradicional es conseguir que alguien vuelva a jugarlo.

Amador Pastor Noheda
Consejero de Educación, Cultura y Deportes
Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha

PRIMERA EDICIÓN DEL CATÁLOGO DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

QUÉ CONTIENE ESTE CATÁLOGO

Cada uno de los sesenta y un juegos del catálogo ocupa una sola lámina, pensada para leerse de un vistazo y para difundirse por separado: la definición del juego, sus cifras esenciales, un esquema del terreno, el desarrollo paso a paso, dónde está documentado, las modalidades locales y el rasgo cultural que lo singulariza. El desarrollo completo de cada juego y su aparato documental —fuentes, indicadores de conservación y lagunas abiertas— se recogen en el Corpus del catálogo.

CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN

Forman parte del catálogo las prácticas que cumplen a la vez cuatro criterios: una lógica interna identificable, con reglas, roles, espacio y material que permiten reconstruir la acción de juego; un carácter tradicional comprobable, por transmisión comunitaria, uso histórico documentado o vínculo con las fiestas y costumbres del territorio; una identidad estable, que permite reconocer el juego en sus variantes locales; y autonomía respecto de los deportes modernos, de los que no deriva aunque hoy pueda tener reglamento o competición.

Basta una de las circunstancias siguientes para que una práctica quede fuera: la ausencia de estructura motriz, como en los juegos de azar y de mesa o en las prácticas protagonizadas por animales; la creación contemporánea sin tradición, o la reproducción en competición de una tarea de oficio con su propio utillaje; la dependencia de un deporte federado moderno; y la falta de arraigo territorial, que incluye los juegos documentados solo en el ámbito infantil. La exclusión delimita el objeto del catálogo y no supone un juicio sobre el valor patrimonial de lo excluido.

MARCO DEL ENCARGO

El catálogo responde a un compromiso del Gobierno regional, que prevé publicar un catálogo de actividades lúdicas, recreativas y deportivas que ponga en valor los deportes rurales autóctonos y contribuya a recuperar su práctica en las zonas rurales y en la escuela.

ILUSTRACIONES Y DERECHOS

Todos los esquemas de terreno y material son de elaboración propia, dibujados a partir de la descripción escrita de las fuentes y, cuando existe, del reglamento de competición. Tienen finalidad explicativa y no constituyen un levantamiento métrico del terreno de juego. Las fotografías de prensa y las imágenes contenidas en la bibliografía citada pertenecen a sus autores y medios y no se reproducen en esta publicación.

CRITERIO DE ORDENACIÓN

Las láminas se suceden por orden alfabético del nombre principal del juego, obviando el determinante. No hay una lámina por nombre, sino una por modalidad documentada: cuando una misma denominación ampara reglas distintas según la localidad, el catálogo la desdobla.

AUTORÍA Y EDICIÓN

Autor del catálogo: Juan Francisco Ramírez Vos.

Edición: Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. Consejería de Educación, Cultura y Deportes. Dirección General de Juventud y Deportes. Toledo, 2026.

Índice

A rayar 5
Arrimapalo 6
Barra castellana 7
La bigarda 8
La billa 9
Las bochas 10
El boleo 11
Bolos castellanos 12
Bolos conquenses 13
Bolos de Almodóvar del Campo 14
Bolos de Huélamo 15
Bolos de Las Majadas 16
Bolos de Lupiana 17
Bolos de Peñalver 18
Bolos de Poblete 19
Bolos de Tragacete 20
Bolos de Uña 21
Bolos de Valverde 22
Bolos de Zarzuela 23
Bolos del Ocejón 24
El borreguero 25
La cal 26
La calicha 27
El caliche 28
La calva 29
La calva de Campillos-Sierra 30
El calvo 31
La chita 32
Los chitos 33
La choca 34
La chueca 35
El chusque 36
El cirio 37
El clavo 38
La condena 39
La cucaña 40
El duli 41
La estaquilla 42
Estira garrote 43
La estornija 44
El galiche 45
La gallega 46
Juego del hito 47
La jurria 48
Los marrillos 49
El mocho 50
Los nichos 51
La pelota a mano 52
Los perchos 53
La petanca 54
El juego de la rana 55
El tiro de reja 56
El juego de la roma 57
El romo 58
La tanga 59
La tángana 60
El tángano 61
El tango 62
El tejo 63
El tronco o escampilla 64
La tuta 65

Las entradas se relacionan por orden alfabético del nombre principal del juego, obviando el determinante. Una lámina por modalidad documentada: 61 juegos.

A rayar

Rayar el palo · Raya al palo · Juego de rayar

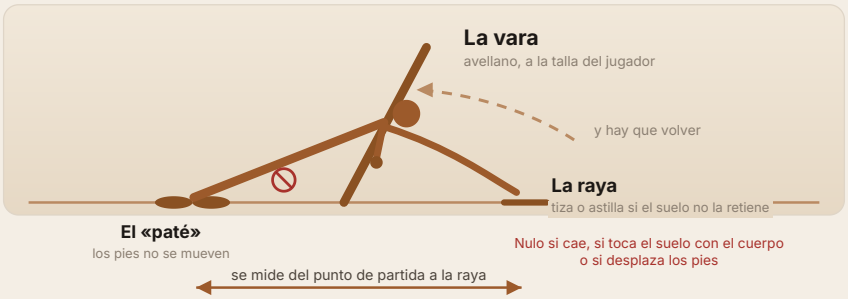
Prueba de marca

Fuerza, extensión y control postural con apoyo en vara. Documentado en Cantabria; en Castilla-La Mancha, sin documentar.

Con los pies fijos y una mano apoyada en un palo clavado en tierra, el jugador se extiende al máximo y traza con la mano libre **una raya en el suelo lo más lejos posible**. Ninguna otra parte del cuerpo puede rozar el terreno, y **hay que volver a incorporarse sin caer**: la marca solo cuenta si el cuerpo puede deshacer lo que ha hecho.

TIPOLOGÍA	PARTICIPANTES	MATERIAL	PRACTICANTES	ADSCRIPCIÓN
Marca	**Individual**	**Una vara**	**Una decena**	**Cantabria**
Prueba de distancia sin móvil: la raya la traza la propia mano.	Por turnos. Sin equipos ni jueces reglados documentados.	Madera de avellano, ajustada a la talla y el peso del jugador.	Cifra que da la prensa regional para el conjunto pasiego.	Valles Pasiegos. En Castilla-La Mancha no consta en ningún repertorio.

1 El apoyo, la extensión y la raya



Posición y gesto del jugador. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Superficie **blanda y llana**: tierra suelta, arena o prado. Ha de permitir clavar la punta de la vara con seguridad y que la marca quede visible. No se ha documentado delimitación del área.

LA VARA

Larga, de madera, rematada en punta y **ajustada a la talla y el peso** de quien la usa, porque ha de sostenerlo por completo. En la tradición pasiega, de avellano. Sin medidas normalizadas.

EL «PATÉ»

Nombre de los dos huecos abiertos en el suelo donde el jugador encaja los pies. **No aparece en ninguna fuente escrita**: denominación oral pendiente de confirmar.

2 Cómo se juega

1 LOS PIES
El jugador sitúa ambos pies en el punto de partida y no puede moverlos durante todo el intento.

2 EL APOYO
Clava la vara en el suelo y la sujeta con una mano, dejando la otra libre.

3 LA EXTENSIÓN
Se estira progresivamente hacia delante o hacia un lado, descargando el peso sobre la vara.

4 LA RAYA
Con la mano libre traza una raya en el suelo, **sin que ninguna otra parte del cuerpo roce el terreno**.

5 EL REGRESO
Debe volver a la posición inicial por sus propios medios, sin caer y sin sacar los pies del punto de partida.

6 LA MARCA
Se mide del punto de partida a la raya. Gana la marca más lejana: no hay tantos ni puntuación acumulada.

3 Dónde está documentado

Valles Pasiegos (Cantabria)

MODALIDAD DEL SALTO PASIEGO · PROTEGIDO DESDE 2015

Se exhibe en verano en el certamen de **Vioño**, la romería de Valvanuz en **Selaya** y el Día del Orgullo Pasiego en **San Roque de Riomiera**. En 2015 el Gobierno de Cantabria declaró el palu, el salto pasiego y sus modalidades Bien de Interés Local Etnográfico Inmaterial.

Castilla-La Mancha: sin documentar

BÚSQUEDA CON RESULTADO NEGATIVO

No consta en los repertorios de juegos autóctonos de la región, ni en la programación festiva de **Talavera de la Reina**, ni en fuentes referidas a la **Serranía de Cuenca**. Mientras no se aporte testimonio de campo recogido y fechado, la localización regional no puede darse por establecida.

4 Las seis pruebas del certamen

Raya a dos palos

LA MÁS PRÓXIMA

El jugador se sostiene sobre **dos varas** en lugar de una, lo que permite mayor extensión. Aparece citada junto a la de un solo palo en la declaración de 2015.

Salto al palo y triple salto

VALLES PASIEGOS

Las modalidades de salto propiamente dicho, con el mismo implemento y el mismo fondo de oficio.

Andar al palo y belorta

VALLES PASIEGOS

Completan el certamen. El «mudar» o andar el palo figura por su nombre en el texto de la declaración.

5 La herramienta convertida en prueba

La vara larga era **herramienta cotidiana de pastores y labradores**: servía para salvar cercados, cruzar cauces, apoyarse en terreno difícil y alcanzar objetos alejados. De ese gesto utilitario —estirarse al máximo sostenido por el palo— nació una prueba de competición entre iguales en los tiempos de descanso.

> *El palo no es un implemento deportivo fabricado para jugar, sino la herramienta de trabajo del pastor. Por eso estas pruebas se conservan justo donde el oficio mantuvo continuidad: cuando desaparece el oficio, desaparece el gesto.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Cantabria, Valles Pasiegos, como modalidad del salto pasiego. En Castilla-La Mancha no se ha documentado.
Reconocimiento · Bien de Interés Local Etnográfico Inmaterial (Gobierno de Cantabria, 2015). No figura entre los juegos que la futura Ley del Deporte de Castilla-La Mancha prevé reconocer.
Vitalidad · Fragilidad extrema: en torno a una decena de practicantes activos según la prensa regional, sin federación ni programa de aprendizaje reglado.

Infografía de elaboración propia · Ficha «A rayar»

Castilla-La Mancha

CATÁLOGO DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE CASTILLA-LA MANCHA

Arrimapalo

Arrima palo · Arrime · Al palo

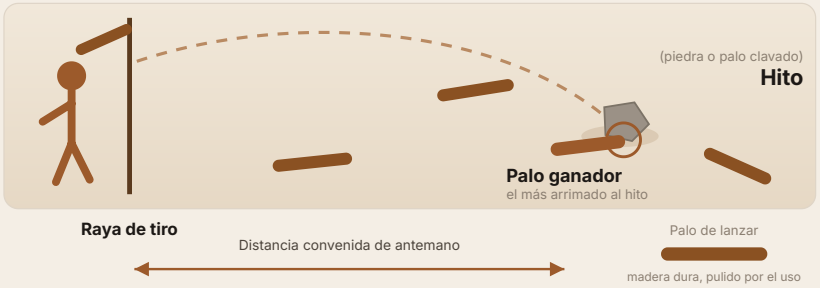
Juego de precisión y arrime

De origen pastoril. Práctica documentada en la Mancha toledana: La Villa de Don Fadrique y El Toboso.

Cada jugador lanza desde una raya de tiro un palo de madera con el objetivo de **dejarlo más cerca del hito que sus rivales**. No se trata de derribar un blanco, sino de aproximarse a él: por eso pertenece a la familia de la petanca, las bochas o la bola canaria.

TIPOLOGÍA	JUGADORES	TERRENO	MATERIAL	ESTADO
Arrime	**Sin límite**	**Raya y hito**	**Un palo**	**Vivo**
Lanzamiento de precisión. Gana la proximidad, no el impacto.	Individual, por parejas o en cuadrillas. Sin edad reglada.	Abierto, compacto y llano: era, recinto ferial o parque municipal.	Uno por jugador, de madera dura, identificado por su dueño.	Campeonatos de feria acreditados entre 2012 y 2026.

1 El terreno, el hito y los palos



Esquema del terreno de juego. Ilustración de elaboración propia con fines explicativos.

EL HITO

Una piedra visible, un palo clavado en el suelo o cualquier señal fija del terreno. Se sitúa a una distancia convenida de antemano, **según la costumbre local**.

LOS PALOS

Uno por jugador, de **madera dura y pulidos por el uso**, lo que favorece un bote controlado al caer. Cada jugador identifica el suyo.

LA MEDICIÓN

No se emplea instrumento reglado: la distancia al hito se estima con **palmos, dedos** o cualquier referencia improvisada.

2 Cómo se juega

1 SORTEO
El orden de lanzamiento se decide por sorteo entre los jugadores o equipos.

2 EL LANZAMIENTO
Cada jugador lanza su palo desde la raya de tiro, sin pisarla, buscando dejarlo lo más cerca posible del hito.

3 GOLPEAR AL RIVAL
Se permite desplazar los palos de los oponentes. Es el principal recurso estratégico y da ventaja a quien lanza el último, que ya conoce la situación de los rivales.

4 EL TANTO
Terminada la ronda, gana el punto quien tenga el palo más arrimado al hito. Si hay duda, se mide.

5 LA PARTIDA
Se disputa a una puntuación acordada de antemano. No hay reglamento escrito: distancias, tantos y detalles de las jugadas varían con la costumbre de cada localidad.

3 Dónde se juega hoy

La Villa de Don Fadrique

TOLEDO · SEPTIEMBRE · 2012–2026

Se juega en el recinto ferial durante la Feria y Fiestas del Santísimo Cristo del Consuelo. Lo convoca y arbitra la **Asociación de Pastores de la localidad**, que conserva el vínculo directo del juego con el oficio.

El Toboso

TOLEDO · TODO EL AÑO · 2013–2025

Concurso o campeonato municipal abierto en la Feria de San Agustín, la Pascua de Mayo y las fiestas del Cristo de la Humildad, dentro de un bloque de juegos tradicionales junto al **caliche y la petanca**.

4 No confundirlo con…

Arrimapalo

ARRIMAR

Se lanza un palo a mano para dejarlo lo más cerca posible de un hito fijo. Gana la proximidad, no el impacto.

Caliche o tángano

DERRIBAR

Consiste en derribar con un proyectil un palo colocado en vertical. Es un juego de puntería sobre un blanco que cae.

Hinque o hincón

CLAVAR · GUADALAJARA

Se clava un palo aguzado en tierra blanda derribando los ya clavados. Tampoco es un juego de aproximación.

5 Un juego nacido en el pastoreo

El arrimapalo nace en los **tiempos de descanso del pastoreo y de las faenas agrícolas**. Su sencillez permitía practicarlo en cualquier camino o era con materiales del entorno inmediato: una piedra por hito y un palo de madera por proyectil.

> *Las fuentes locales lo describen de forma constante como juego «tradicional de los pastores», y esa vinculación sigue viva: en La Villa de Don Fadrique es la propia asociación de pastores la que lo organiza.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · No consta práctica documentada del arrimapalo fuera del sureste de la provincia de Toledo, en la Mancha toledana.
Reconocimiento · No está federado ni reglamentado, y no aparece recogido en los repertorios oficiales de juegos autóctonos de Castilla-La Mancha.
Participación · Sin límite fijo de jugadores ni edad de inicio reglada; en los campeonatos de feria participan adultos y personas mayores.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Arrimapalo»

Barra castellana

Tiro de barra · Echar la barra · Tirar a la barra

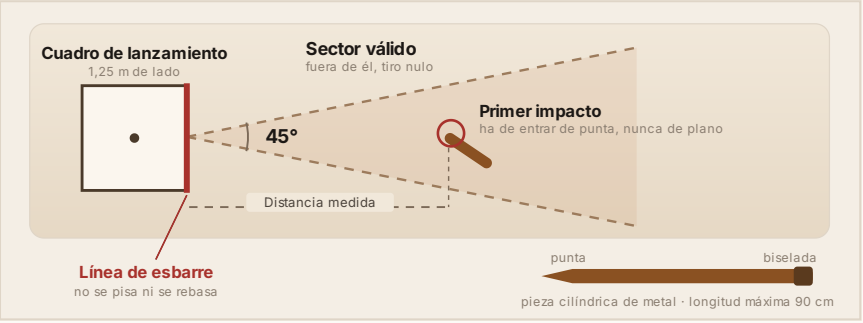
Juego de fuerza y técnica

Prueba de marca al aire libre. Práctica viva y reglada en la provincia de Cuenca; documentada en Toledo, Guadalajara y Ciudad Real.

Consiste en **lanzar una barra metálica a la mayor distancia posible**, con los pies fijos y sin rebasar la línea de tiro, de modo que la barra caiga **clavando primero la punta**. Gana el lanzamiento válido más largo.

TIPOLOGÍA	LA BARRA	EL CUADRO	CATEGORÍAS	ESTADO
Marca	**7,250 kg**	**1,25 m**	**Tres**	**Reglado**
Prueba individual de lanzamiento a distancia con implemento pesado.	En absoluta; 5 kg en veteranos. Longitud máxima de 90 cm.	De lado. Desde su centro se abre el sector válido de 45°.	Absoluta, veteranos y mujeres. Abierta desde los catorce años.	Circuito provincial de Cuenca desde 1988. En 2025, 38.ª edición.

1 El área de lanzamiento y la barra



Área de lanzamiento según el reglamento de competición, en vista cenital. Ilustración de elaboración propia.

TIRO NULO SI…

- La barra gira sobre su eje transversal durante el vuelo.
- No golpea el suelo con su parte inferior, vista según la coge el lanzador.
- Toma contacto de plano: si la señal del suelo iguala o supera la longitud de la barra, el tiro se anula.
- La barra cae fuera del sector marcado.
- El lanzador pisa o rebasa la línea de esbarre.
- Desplaza cualquiera de los pies antes de que la barra salga de la mano.

EL TERRENO

Espacio abierto y despejado, de **tierra compacta**, que permita que la barra clave y que la marca sea medible. Históricamente, la era y la plaza del pueblo.

2 Cómo se juega

1 PREPARACIÓN
El lanzador se sitúa dentro del cuadro, sujeta la barra y la balancea hasta considerarse preparado. No tira hasta que el juez lo autoriza.

2 EL LANZAMIENTO
Lanza **sin desplazar los pies** y sin rebasar la línea de esbarre. Hay juez de pies y juez de caída.

3 LA MEDIDA
Se mide la distancia hasta el primer punto de contacto de la barra con el suelo. Vale la mejor marca válida.

4 TANDAS Y MEJORA
Una primera ronda establece la clasificación; los mejores de cada categoría acceden a una fase de mejora arrastrando su marca, de menor a mayor. El empate lo resuelve la mejor de las marcas restantes.

3 Modalidades locales documentadas

Camarena
TOLEDO

Barra de 80 cm y de 3 a 5 kg. Cuerpo vertical y una pierna retrasada; se coge por el centro y se balancea sin mover los pies. Máximo tres tiradas.

Yuncos
TOLEDO

Barra de 70 cm y de 8 a 10 kg. Se lanza desde unos huecos abiertos en el suelo donde el lanzador mete los pies, sujetándola con el puño. La distancia se medía en pies.

Villalba de la Sierra
CUENCA

Barra de 70 a 90 cm y de 5 a 11 kg. Lanzamiento «a pecho», con los pies quietos, evitando que la barra dé vueltas.

Peñalver
GUADALAJARA

Piernas abiertas y cada pie metido en un *paté* (hoyo). Balanceo de derecha a izquierda. La jugada se marca con una china.

4 Dónde se juega hoy

Circuito Provincial de Cuenca
DIPUTACIÓN DE CUENCA · DESDE 1988

Una de las pruebas del circuito que organiza el **Servicio de Deportes**, junto a la reja, el boleo, la calva, el tángano, la petanca, la billa y los bolos conquenses. Cinco jornadas anuales y cerca de un centenar de participantes por sede.

Práctica histórica documentada
TOLEDO · CUENCA · GUADALAJARA · CIUDAD REAL

Camarena, Yuncos, Almendral de la Cañada, Cervera de los Montes, Cabañas de la Sagra, Oropesa y Segurilla; Villalba de la Sierra, Albalate de las Nogueras, Altarejos, Bascuñana de San Pedro, Cañamares, Carrascosa y Honrubia; Peñalver, Archilla, Armallones, Centenera y Henche; Puebla del Príncipe.

5 Un reto entre mozos

«Echar la barra» partía casi siempre de un **reto** y servía para acreditar la fuerza propia ante el vecindario, con apuestas frecuentes entre los presentes. En Yuncos se apostaba un frasco de vino y **la barra del pueblo se guardaba en la taberna**. Se lanzaba en las eras o en la plaza, coincidiendo con las fiestas.

> *La música tradicional de Oropesa conserva una jota que menciona la plaza donde se tiraba a la barra y se jugaba a la pelota: señal de hasta qué punto la práctica formaba parte del paisaje festivo del pueblo.*

ESTADO DEL JUEGO

Continuidad · La regla que fija la lexicografía del siglo XVIII —que la barra prenda en tierra por su punta— es la misma que hoy separa el tiro válido del nulo.
Vitalidad · Circuito provincial ininterrumpido desde 1988, salvo la pandemia; es el más antiguo de los que organiza la Diputación de Cuenca.
Reconocimiento · Presente en la formación del profesorado de Educación Física de la región y entre los juegos con reconocimiento singular previsto en la futura Ley del Deporte. Sin federación ni clubes federados.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Barra castellana»

La bigarda

La chueca · El marro y la estornija · La cal

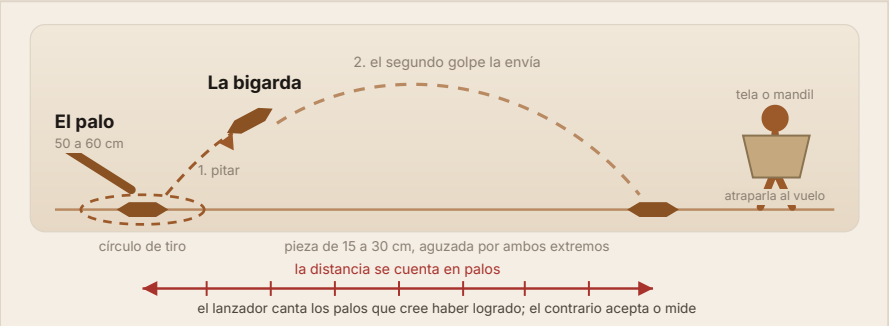
Familia de la billarda

Golpeo y distancia con dos palos. Documentado en Guadalajara y Cuenca; el nombre «bigarda», no.

Se juega con dos palos: uno pequeño, **aguzado por ambos extremos**, y otro largo con el que se golpea. El primer golpe hace saltar la pieza del suelo y el segundo la envía lo más lejos posible. Si el contrario la atrapa al vuelo, el lanzador queda eliminado; si cae, **la distancia se cuenta en palos**.

TIPOLOGÍA	PARTICIPANTES	MEDIDAS	PUNTUACIÓN	ÁMBITO
Golpeo	**Dos o más**	**15–60 cm**	**En palos**	**Dos provincias**
Dos palos: uno recibe el golpe, el otro golpea y además mide.	Por equipos, alternando lanzador y receptores. Sin jueces.	De 15 a 30 cm la pieza pequeña; de 50 a 60 el palo largo.	Cantada a ojo por el lanzador y discutible por el contrario.	Guadalajara (chueca, marro y estornija) y Cuenca (la cal).

1 Los dos palos y el círculo



Secuencia de juego y medición. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Calles, eras, prados: cualquier espacio abierto de tierra o hierba. Se traza un **círculo**, o una casilla cuadrada según la variante, que marca la zona desde la que se golpea.

LA PIEZA PEQUEÑA

Cilíndrica y **aguzada por los dos extremos**, como un lápiz de doble punta: eso es lo que la hace saltar al ser golpeada. De 15 a 30 cm. En Luzón, de madera de ciruelo.

EL PALO LARGO

De madera dura que no se astille, de 50 a 60 cm. Sirve para golpear y **para medir**, porque los puntos se cuentan en palos. En Luzón, de roble, y se llama marro.

2 Cómo se juega

1 PREPARACIÓN
Se sortea qué equipo empieza y se acuerda de antemano la puntuación a la que se juega. No hay jueces.

2 PITAR
La pieza se coloca en el suelo, dentro o junto al círculo, y el lanzador golpea una de sus puntas para hacerla saltar.

3 EMPALMAR
Con la pieza ya en el aire, la golpea de nuevo para enviarla lo más lejos posible. Dispone de tres intentos.

4 LA ATRAPADA
Si el contrario la coge al vuelo —con la mano, una tela o un mandil—, el lanzador queda **eliminado** y cambia el turno.

5 EL CANTO
Si cae, el lanzador estima a ojo y **canta los palos**. El contrario acepta o los discute; si los discute, se mide palo a palo.

6 FALTAS
El **rastón**, golpear el suelo con el palo; la **vainica**, golpear al aire sin tocarla; y que la pieza dé en un cuerpo.

3 Dónde está documentado

Guadalajara

VILLANUEVA DE ALCORÓN · ARMALLONES · LUZÓN

Es la provincia con documentación más firme. En Villanueva y Armallones el juego se llama **chueca**; en el Señorío de Molina, **marro y estornija**, con maderas, medidas y reglas propias recogidas en Luzón.

Cuenca, y el resto de la región

EL POZUELO · BÚSQUEDA NEGATIVA EN TOLEDO, CIUDAD REAL Y ALBACETE

En El Pozuelo el mismo juego se llama **la cal**. No se ha localizado documentación en las otras tres provincias bajo ninguna de estas denominaciones, ni competiciones o exhibiciones regulares en el conjunto de la región.

4 Un juego, tres nombres

Chueca

VILLANUEVA DE ALCORÓN Y ARMALLONES

Chueca es el palo corto y *estornija* el largo. Dos equipos, telas y mandiles para atrapar, y las faltas del rastón y la vainica.

Marro y estornija

LUZÓN, SEÑORÍO DE MOLINA

Aquí los nombres se invierten: la *estornija* es la pieza pequeña, de ciruelo, y el *marro* el palo largo, de roble, que hace de unidad de medida.

La cal

EL POZUELO (CUENCA)

Misma mecánica con denominación local propia. La documentación acredita el nombre, pero no detalla medidas ni reglas locales.

5 Una puntuación que se negocia

En casi todos los juegos de marca la distancia es un hecho que se comprueba. Aquí es **una afirmación que se sostiene o se retira**: el lanzador canta, el contrario acepta o exige medición, y solo entonces se recurre al palo como unidad. Acertar bien la estimación premia, y pasarse la anula.

> *El riesgo no está solo en el golpeo, sino en la declaración. Un buen golpe mal cantado no puntúa, y quien canta de menos regala tantos: el juego mide a la vez la destreza y el cálculo de distancias.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Guadalajara (Villanueva de Alcorón, Armallones y Luzón) y Cuenca (El Pozuelo).
Reconocimiento · Ninguno documentado: sin reglamento escrito, sin federación y sin competición regular localizada. Vitalidad baja, con recuperaciones puntuales en fiestas locales y uso escolar.
El nombre · «Bigarda» no se documenta en la región: es forma de Tierra de Campos, León y Ribera del Fresno (Badajoz). El «cirio» que a veces se atribuye a Talavera de la Reina corresponde a Talavera la Vieja (Cáceres).

Infografía de elaboración propia · Ficha «La bigarda»

Castilla-La Mancha

CATÁLOGO DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE CASTILLA-LA MANCHA

La billa

Modalidad conquense del juego de bolos

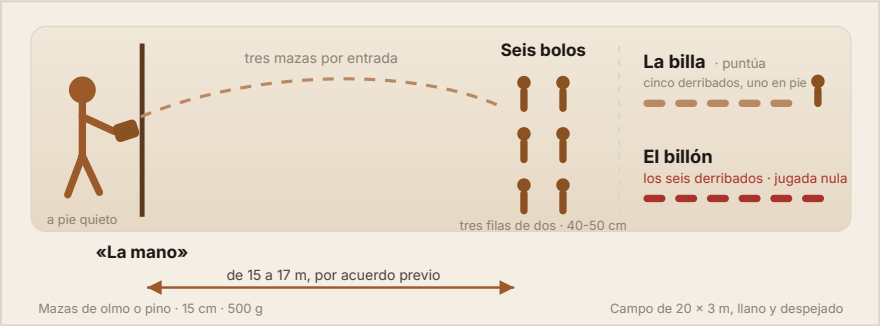
El pleno anula

Solo puntúa dejar un bolo en pie. Modalidad del circuito provincial de Cuenca, en su XXXIX edición en 2026.

Se lanzan tres mazas de madera contra seis bolos, pero no para derribarlos todos: **la jugada solo vale si quedan cinco caídos y uno en pie**. Esa jugada es la billa. Derribar los seis se llama **billón** y no puntúa. El juego pide dosificar la fuerza, no maximizarla.

TIPOLOGÍA	BOLOS	DISTANCIA	CIRCUITO	ESTADO
Acierto	**Seis**	**15-17 m**	**XXXIX**	**Vivo**
Lanzamiento de precisión con exigencia de resultado exacto.	En tres filas de dos. Tres mazas por jugador y entrada.	Desde «la mano», fijada por acuerdo previo. Campo de 20 × 3 m.	Ediciones en 2026. Cinco jornadas repartidas por la provincia.	Unas 400 personas por circuito. Con categoría adaptada.

1 El campo, los bolos y las dos jugadas



Campo de juego y las dos jugadas posibles. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Superficie llana, despejada y preferentemente arenosa, sin instalación construida. Unos **20 m de largo por 3 de ancho**, libre de obstáculos.

LOS BOLOS

Seis piezas torneadas de madera, rematadas en cabeza redonda, en **tres filas de dos** y separadas por la anchura de la maza. Entre 40 y 50 cm de altura según la fuente.

LAS MAZAS

Tres por jugador. Cilindros de **olmo o pino** de unos 15 cm de largo, 7 u 8 de diámetro y en torno a 500 gramos.

2 Cómo se juega

1 EL ORDEN
Se sortea el turno de lanzamiento. El jugador se sitúa en «la mano» y tira **a pie quieto**, sin levantar ningún pie mientras la jugada está en curso.

2 LAS TRES MAZAS
La primera suele emplearse para romper la colocación de los bolos; las dos restantes, para intentar dejar uno solo en pie.

3 NADA SE TOCA
Los bolos derribados no pueden tocarse hasta que el jugador haya terminado su tirada.

4 BILLA O BILLÓN
Cinco derribados y uno en pie: **billa**, la única jugada que puntúa. Los seis derribados: **billón**, jugada nula.

5 LA PARTIDA
Quien hace billa vuelve a disponer de tres mazas hasta que falle. Se juega a un número fijado de entradas, de diez a quince, o de billas, de quince a veinte.

3 Dónde se juega hoy

Circuito provincial de Cuenca

DIPUTACIÓN DE CUENCA · XXXIX EDICIÓN, 2026

Una de las ocho modalidades del circuito, junto al tiro de barra, la reja, el boleo, el tángano, la calva, la petanca y los bolos conquenses. Cinco jornadas en **Horcajo de Santiago, Las Pedroñeras, Huete, Motilla del Palancar** y la capital, con unos 400 participantes en total.

Alcarria conquense y La Mancha

ZONA DE ORIGEN · CASASIMARRO

La bibliografía sitúa el núcleo de la práctica en la **Alcarria conquense**, con extensión a localidades manchegas que no enumera. Consta actividad local documentada en **Casasimarro**, con registro audiovisual de una competición celebrada allí.

4 Con qué no confundirla

Sin variantes locales

PROVINCIA DE CUENCA

No se han localizado modalidades con reglas divergentes. Lo que varía entre fuentes son las medidas y la distancia, **no el mecanismo**.

Bolos conquenses y boleo

MISMO CIRCUITO

Comparten calendario, terreno y estructura de competición, pero sus reglas no constan en las fuentes disponibles: la comparación técnica queda pendiente.

Petanca

JUEGO DE ARRIME

También prueba del circuito, pero se resuelve **por proximidad** y admite medición. En la billa la jugada vale o no vale, sin gradación.

5 El pleno que no vale

En casi todos los juegos de bolos peninsulares el objetivo es derribar el mayor número posible de piezas y el pleno es la jugada máxima. Aquí el pleno **anula la entrada**. El juego deja de medir potencia para medir dosificación, y convierte la tercera maza en una decisión de riesgo.

> *El jugador no busca acumular derribos: conduce el conjunto hacia un estado concreto. Una maza de más echa a perder lo ganado.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Provincia de Cuenca, con núcleo en la Alcarria conquense y extensión a La Mancha. En ediciones recientes han competido jugadores de los clubes de Benisanó y La Pobla de Vallbona.
Reconocimiento · Bases reguladoras y normas técnicas de la Diputación de Cuenca. Sin federación ni clubes federados.
Laguna abierta · Ninguna fuente data el juego ni precisa su origen: el apartado queda expresamente pendiente de documentación local.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La billa»

Las bochas

Las bolas · El mamarín

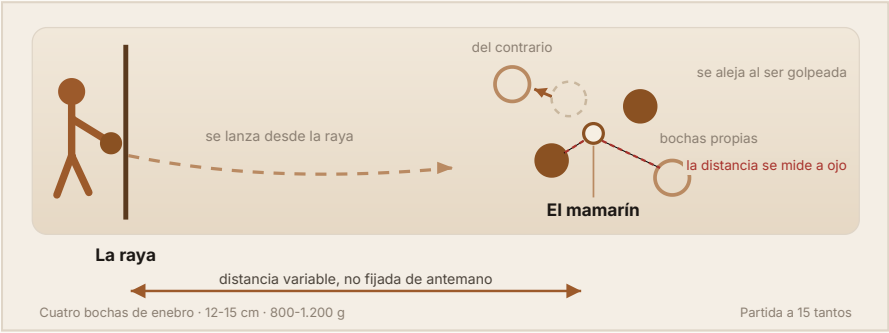
Juego de arrime

Gana quien deja su bola más cerca del mamarín. Documentadas en Casas de Ves (Albacete). Sin federación ni reglamento.

Desde una raya se lanzan cuatro bolas grandes de madera de enebro hacia una bola pequeña que hace de objetivo: el **mamarín**, nombre local que es el rasgo más característico de la modalidad manchega. Se puede arrimar la propia bola… o **golpear la del contrario** para alejarla.

TIPOLOGÍA	BOCHAS	JUGADORES	PARTIDA	ESTADO
Arrime	**Cuatro**	**2 a 4**	**15 tantos**	**Frágil**
Se gana por proximidad al objetivo, no por acierto ni por marca.	Bolas grandes de madera de enebro. De 12 a 15 cm.	También por equipos. De los ocho a los noventa años.	Puntúan las bochas más cercanas que la mejor del rival.	Sin circuito, sin federación y sin reglamento escrito.

1 La raya, el mamarín y las bochas



Desarrollo de una mano. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

No hay cancha ni lugar determinado: calles, plazas, paseos, parques o eras. Basta un espacio **abierto y razonablemente llano**. Lo único que se marca es la raya.

LAS BOCHAS

Cuatro bolas grandes de **madera de enebro**. A la forma original se le atribuyen de 12 a 15 cm de diámetro y de 800 a 1.200 gramos.

EL MAMARÍN

La bola pequeña que hace de objetivo, equivalente al bolín de la petanca. **El término es la denominación local**; la fuente no precisa sus medidas ni su material.

2 Cómo se juega

1 LA SALIDA
Se establece el orden. Desde la raya, un jugador arroja el mamarín a una distancia variable, **que no está fijada de antemano**.

2 ARRIMAR
Los jugadores lanzan sus bochas alternándose, tratando de dejarlas lo más cerca posible del mamarín.

3 O GOLPEAR
El otro objetivo posible es **golpear la bocha del contrario** para alejarla de su posición.

4 EL TANTEO
Terminada la mano, puntúan las bochas que hayan quedado más próximas al mamarín que la mejor bocha del adversario.

5 SIN INSTRUMENTO
La distancia se mide a ojo y, en caso de duda, comparando sobre el terreno. La partida se juega generalmente a **quince tantos**.

3 Dónde está documentado

Casas de Ves
ALBACETE · LA MANCHUELA

Única localidad que la bibliografía regional señala expresamente como lugar donde el juego es popular. Las bochas figuran entre las **tradiciones características del municipio**, junto a la enramada de los quintos, la procesión de albricias y la zahora de San Fulgencio.

Vestigios por contrastar
ALMANSA Y OTROS PUEBLOS ALBACETEÑOS

Fuentes artesanales especializadas en material de juegos tradicionales sostienen que la forma original con bolas de madera solo conserva vestigios en algunos pueblos de la provincia —entre ellos **Almansa**— y, fuera de la península, en Fuerteventura. Dato **pendiente de verificación** sobre el terreno.

4 Con qué no confundirlas

Petanca
IMPORTACIÓN FRANCESA

Posterior y de mecánica distinta: bolas metálicas más pequeñas, lanzamiento por el aire desde un **círculo fijo** y sin mover los pies. Las bochas son la forma tradicional propia, no una variante suya.

Bocce y boccia
ITALIA · PARALÍMPICO

Misma lógica de arrime, pero con cancha delimitada y reglamento propio. La boccia es hoy un deporte con material específico.

Arrimapalo
MISMO CATÁLOGO

Comparte íntegramente la lógica de arrime, pero con **palos en lugar de bolas** y un hito fijo en vez de un objetivo móvil.

5 Un juego de calle, y una definición de 1726

Sin instalación, sin federación y sin material comprado, practicado en el espacio público y abierto a cualquier vecino que pase por allí: esa accesibilidad explica el rango de edades documentado, **de los ocho a los noventa años**. El Diccionario de Autoridades lo describía hace tres siglos en términos que siguen sirviendo:

> *«Juego que se juega entre dos o más personas con unas bolas medianas, y otra más pequeña, la cual se echa rodando a cierta distancia… el que más se arrima con la suya a ella, es el que gana la raya».*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Casas de Ves (Albacete), en La Manchuela, entre el Júcar y el Cabriel. Vestigios sin contrastar en Almansa y otros pueblos de la provincia.
Reconocimiento · Ninguno. No federada, no incluida en circuitos provinciales y sin reglamento escrito: la continuidad depende de la transmisión vecinal.
Testimonio pictórico · El juego aparece en la pintura flamenca del XVII y en los bocetos para cartones de tapiz de la Real Fábrica de Santa Bárbara, conservados en el Museo Nacional del Prado.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Las bochas»

El boleo

Bolear · La bola · La bolea · Tiro de bola conquense

Bola por el camino

Cada tiro parte de donde quedó la bola. Documentado en las cuatro provincias; vivo y en crecimiento en Cuenca.

Se lanza con la mano una bola de hierro por un camino de tierra y **la partida avanza sobre el terreno**: cada tiro sale del punto donde quedó la bola en el anterior. Gana quien llega antes a la meta o quien más avanza con el mismo número de tiradas. Los baches y las rodadas de los carros **no estorban: se aprovechan**.

TIPOLOGÍA	LA BOLA	RECORRIDO	EQUIPOS	ESTADO
Avance	**1 a 4 libras**	**800–1.500 m**	**Parejas**	**Creciendo**
Recorrido acumulado tiro sobre tiro, no lanzamiento aislado.	De hierro. La libra conquense son 460 g: de medio kilo a casi dos.	800 m en Barajas de Melo; 1.500 m entre ida y vuelta en Pedro Muñoz.	También uno contra uno, tríos o tres contra tres.	Copa de Boleo propia desde 2025, además del circuito provincial.

1 El camino, la bola y el boleador

El camino de boleo, con el esbarre y el avance por tiros sucesivos. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita y del reglamento.

EL CAMINO

De tierra, elegido para la ocasión, con baches, piedras, curvas y desniveles. En Pedro Muñoz, **2 m de ancho** y 1.500 m entre ida y vuelta; en Ledanca, caminos de herradura con curvas y subidas.

LAS BOLAS

De hierro y peso convenido de antemano entre los jugadores. La bibliografía las mide en **libras**: una o dos como norma, tres o cuatro en Pedro Muñoz, hasta nueve en Ledanca.

EL BOLEADOR

Pieza de cuero —también *tira bola* o *zapatilla*— que se coloca en la mano para lanzar sin que la bola roce la yema de los dedos. **Autorizado por el reglamento**, junto con la badana.

2 Cómo se juega

1 EL ESBARRE
Se marca en el suelo la línea de tiro. En la modalidad de meta se marca además una segunda señal, a la distancia que se quiera recorrer.

2 EL LANZAMIENTO
Con la mano, a pies quietos, en carrera o **«a rasera»**, rodando pegada al suelo. Si se rebasa el esbarre sin haber soltado la bola, el tiro es nulo.

3 SE AVANZA
Los jugadores se alternan y cada uno continúa **desde donde quedó su bola**. En igualdad de tiradas reanuda quien tenga la suya más atrasada.

4 FUERA DEL CAMINO
Se lanza desde donde se detuvo, con un paso a derecha o izquierda para buscar trayectoria, y hay que **picar obligatoriamente en el camino** para que valga.

5 LA BOLA NO SE TOCA
Una vez lanzada, nadie puede tocarla hasta que le llegue el turno y **un juez lo autorice**.

6 GANAR
Quien llega a la meta en menos tiradas, o quien más ha avanzado con el mismo número de tiros, según la modalidad convenida.

3 Dónde se juega hoy

Copa de Boleo Diputación de Cuenca

II EDICIÓN, 2026 · SEIS JORNADAS

Competición monográfica con reglamento publicado y seguro de accidentes. Jornadas en **Arcas, Las Pedroñeras, El Provencio, Honrubia, Barchín del Hoyo y Quintanar del Rey**. Cuarenta y dos inscritos en la final, en categorías absoluta, femenina y de veteranos, con exhibición infantil.

Circuito provincial general

XXXIX EDICIÓN, 2026

El boleo es una de las **ocho modalidades** de la Competición Provincial de Juegos y Deportes Tradicionales de la Diputación de Cuenca. Fuera de la provincia, la bibliografía documentaba en 2001 campeonatos en **Terrinches** (Ciudad Real), sin que se haya podido verificar si se mantienen.

4 Modalidades locales

El «puntapíe»

BARAJAS DE MELO · CUENCA

Al jugador en inferioridad física se le concedía colocar el pie debajo de la bola y lanzarla lo más lejos posible, empezando a jugar desde donde cayera.

Uclés y Zarza del Tajo

CUENCA

Modalidad de meta: dos señales y gana quien llega en menos tiradas. En Zarza del Tajo, meta a 300 m y vence la pareja que suma dos puntos.

Bolear y la bola

PALOMARES DEL CAMPO · HUERTA DEL MARQUESADO

Bolear, con *cinta* anudada al dedo corazón, está documentado ya en el siglo XVII. *La bola* se jugaba en las eras, a tres tiradas y mejor marca.

5 El terreno no estorba: es el material

En la calva o en la barra el suelo se prepara para que no interfiera. Aquí ocurre lo contrario: **los baches, las piedras y las rodadas de los carros son aquello con lo que se juega**, y el buen lanzador los lee de antemano para hacer picar la bola donde más le conviene. De ahí que la bibliografía lo describa como juego de fuerza, habilidad y **cálculo**.

> *Su huella más visible no es material sino toponímica: resulta difícil encontrar un pueblo conquense que no conserve un camino o una calle llamados «del boleo». Donde el juego se perdió, el nombre del camino es lo único que queda de él.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Cuenca (Uclés, Barajas de Melo, Tejadillos, Cardenete, Zarza del Tajo, Hinojosa), Guadalajara (Ledanca), Ciudad Real (Pedro Muñoz, Ruidera, Villanueva de los Infantes, Terrinches) y Toledo (Villafranca de los Caballeros).

Reconocimiento · Dos reglamentos de la Diputación de Cuenca —el de la Copa de Boleo y el de las bases provinciales—, con seguro de accidentes. Sin federación.

La apuesta · En Pedro Muñoz quien perdía pagaba una «zurra» —vino blanco, azúcar y agua en cazuela de barro—, una libra de cacahuetes y garbanzos torraos.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El boleo»

Castilla-La Mancha

CATÁLOGO DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE CASTILLA-LA MANCHA

Bolos castellanos

Modalidad de la provincia de Guadalajara

Nueve bolos, tres calles
Se lanza en un sentido y se vuelve en el contrario. Campeonato provincial desde finales de los años ochenta.

Se lanza una bola de madera maciza contra nueve bolos cónicos dispuestos en tres calles. La unidad de juego es la **manda**: todo el equipo tira desde un mismo punto y luego, en el mismo orden, en sentido contrario —el **birle**—. Gana quien más bolos derriba entre las dos tiradas: la puntuación es la suma de todo el equipo.

EQUIPOS	BOLOS	CANCHA	LA BOLA	EDICIONES
Cinco	**Nueve**	**14×7 a 18×8 m**	**17–23 cm**	**28 o más**
Un solo equipo por localidad en el campeonato provincial.	Cónicos, de 50 a 65 cm. Tres calles de tres bolos.	Rectángulo de tierra delimitado por maderas.	Madera maciza. La fuente etnográfica le atribuye unos 3 kg.	Campeonato provincial documentado hasta 2015; XXV en 2012.

1 La cancha, los bolos y la bola

Disposición de la cancha según el reglamento provincial. Ilustración de elaboración propia.

EL TERRENO
Rectángulo de tierra delimitado por maderas, de **14 × 7 a 18 × 8 m**. Tres partes: la central con los bolos y dos extremas entre las maderas de fondo y las *cincas*.

LOS BOLOS
Nueve, cónicos, de **50 a 65 cm**. Todos los de una misma *baraja* han de ser iguales y rectos. Van en tres calles de tres, a 4-5 m entre bolos y 2-3 m entre calles.

LA BOLA
De **madera maciza**, de 17 a 23 cm de diámetro. La documentación museoística de la provincia cita bolas de unos tres kilos.

2 Cómo se juega

1 SE SORTEA
La manda inicial se echa a moneda o bolo al aire. Empieza a tirar el equipo contrario al que puso las condiciones.

2 LA MANDA
Los cinco jugadores lanzan **desde un mismo lugar**, en sentido longitudinal o diagonal del terreno, en el orden que fije su equipo.

3 EL BIRLE
Los mismos, en el mismo orden, vuelven a lanzar **en sentido contrario**. Siempre a pies libres, y sin poder «arrancarse».

4 LA MICHA
Falta que **elimina al jugador de esa manda**: no se le cuenta ningún bolo. Ocurre si la bola no supera la cinca, sale por los laterales, se apoya el cuerpo al lanzar o se cruza la calle obligada.

5 SE CUENTAN LOS BOLOS
Valen los tumbados por la bola y los derribados por otros bolos al rodar. No cuentan los tirados por rebote desde el fondo ni los caídos por el aire.

6 QUIEN PIERDE, ELIGE
Gana la manda quien más bolos derriba. El **equipo perdedor elige el lugar de lanzamiento** de la siguiente, y tira primero el vencedor de la anterior.

3 Dónde se juega

Campeonato Provincial de Bolos Castellanos
DIPUTACIÓN DE GUADALAJARA · DESDE FINALES DE LOS OCHENTA

Una de las competiciones de juego tradicional más longevas de la región. VI edición en 1993; **XXV en 2012**, reformulada como I Circuito Provincial con trece equipos; XXVII en 2014 con final en Utande; XXVIII en 2015 con final en Majaelrayo, al mejor de nueve mandas.

Catorce pueblos con equipo
ALCARRIA Y SIERRA NORTE

Caspueñas, Marchamalo, Utande, Muduex, Archilla, Montarrón, Pezuela, Majaelrayo, Valfermoso de Tajuña, Casas de San Galindo, Robledillo de Mohernando, **Iriépal**, Fuentes de la Alcarria y el barrio del Alamín de la capital.

4 El vocabulario del reglamento

Manda y birle
LA UNIDAD DE JUEGO

La *manda* es el sitio y la forma en que debe lanzarse la bola; *birlar*, lanzarla en la segunda parte del juego.

Micha
LA FALTA

No anula solo la tirada: descalifica al jugador para esa manda. No se aplica al birle ni si la bola choca con otras antes de la cinca.

Sello, cinca, calle
EL TERRENO

El *sello* o *pato* es donde se sitúan los bolos; la *cinca*, la línea que la bola debe sobrepasar; la *calle*, cada línea de bolos.

5 Un solo equipo por pueblo

En el campeonato provincial cada localidad está representada por **un único equipo**, de modo que la competición funciona a la vez como torneo deportivo y como red de relación entre municipios de la Alcarria y la Sierra Norte. Las jornadas conservan el formato tradicional de encuentro: partida por la tarde, entrega de trofeos y cena de hermandad organizada por el club y el ayuntamiento anfitrión.

> *El propio reglamento admite que el juego presenta variaciones y peculiaridades en cada pueblo, y que no se practica igual en todas partes. La normativa no describe una costumbre única: fija lo que los pueblos aceptan en común para poder competir entre sí.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Provincia de Guadalajara: Alcarria y Sierra Norte, con práctica generalizada en los atardeceres de verano y en las fiestas.
Reconocimiento · Reglamento provincial de veintidós artículos, con vocabulario y gráfico de cancha, y campeonato sostenido por la Diputación durante casi cuatro décadas. Sin federación.
Lo que falta · El reglamento manejado es de 1993 y la trayectoria posterior a 2015 no está documentada; la datación en el siglo X es una hipótesis museoística sin fuente identificada.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos castellanos»

Bolos conquenses

Bolos serranos · Juego de bolos de Cuenca

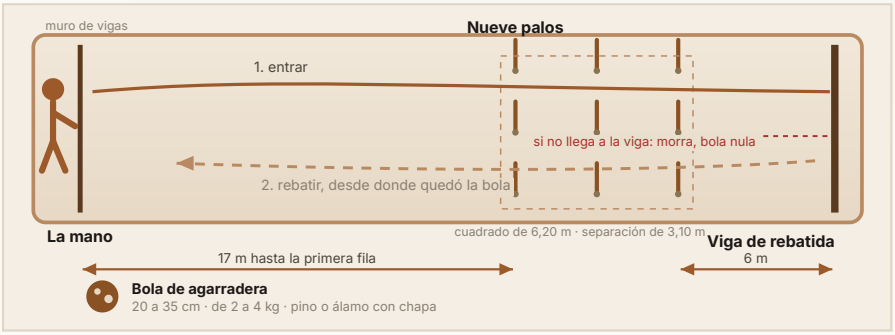
Bolos de ida y vuelta

Nueve palos en tres calles de tres. Bolera documentada a orillas del Júcar desde 1798. Circuito propio en la Serranía de Cuenca.

Nueve varas peladas clavadas en el suelo, una bola de agarradera de hasta cuatro kilos y una bolera de tierra lisa de 28 metros. Cada jugada tiene dos tiempos: **entrar**, desde la raya de la mano, y **rebatir**, de vuelta desde donde quedó la bola. Gana el equipo que más palos derriba en el conjunto de las entradas.

BOLERA	PALOS	LA BOLA	EQUIPO	CIRCUITO
28 × 8 m	**Nueve**	**2 a 4 kg**	**Cuatro**	**XVIII**
Rectángulo de tierra lisa rodeado por un muro de vigas.	Varas de álamo o avellano de casi un metro y 1,3 cm de grosor.	De agarradera, de 20 a 35 cm. Sin más límite que la fuerza del lanzador.	Titulares por jornada, elegidos entre doce y quince jugadores.	Edición de 2026, con diez pruebas de junio a septiembre.

1 La bolera, los palos y la bola



Esquema de la bolera conquense. Ilustración de elaboración propia a partir del reglamento y de la descripción bibliográfica.

LA BOLERA

Tierra completamente lisa, **28 × 8 m**, cerrada por un muro de vigas. La zona de *entrar* queda abajo, según el curso del río; la de *rebatir*, entre la última fila y una raya a 1 m de la viga.

LOS PALOS

Nueve varas peladas de álamo o avellano, de **95 cm a un metro** y solo 1,3 cm de grosor, clavadas en pozos de 4,5 cm recubiertos de **greda**.

LA BOLA

De agarradera, con un agujero para el pulgar y otro para el resto de los dedos. De pino o álamo, maderas blandas que **obligan a cubrirla con tiras de chapa**.

2 Cómo se juega

1 ENTRAR
Tras la raya de la mano, el pie derecho si es diestro y el izquierdo si es zurdo. No puede levantarlo ni pisar la raya hasta que la bola llegue a la primera fila.

2 REBATIR
De vuelta, desde donde quedó la bola: el pie a cuatro dedos como máximo, en el sitio que marque el bolero, y sin moverlo.

3 LA MORRA
Bola lanzada desde la mano que no llega a golpear la viga de rebatida: es nula. No lo es si la frena otra bola anterior o si estorban el bolero u otro jugador.

4 PALOS VÁLIDOS
Los que tocan el suelo por ambos extremos, o a los que les faltan cuatro dedos para caer. No valen los derribados por choque entre bolas.

5 EL TANTEO
Se juega por entradas, habitualmente cuatro. Gana la **suma de todos los palos** derribados por los cuatro jugadores del equipo.

6 DESEMPATE
Nueva entrada eliminando un jugador por equipo; si persiste, otra con solo dos, y así hasta determinar los puestos.

3 Dónde se juega hoy

Circuito de Bolos «Serranía de Cuenca»

DIPUTACIÓN DE CUENCA · XVIII EDICIÓN, 2026

Diez pruebas entre el 20 de junio y el 5 de septiembre por **Portilla, Valdemoro de la Sierra, Cañada del Hoyo, Buenache de la Sierra, Tragacete, La Cierva, Cuenca capital, Uña y Zarzuela**, con final en Beamud. Equipos de doce a quince jugadores, hombres y mujeres mayores de catorce años.

Competición Provincial de Juegos Tradicionales

EL CIRCUITO MÁS ANTIGUO DE LA DIPUTACIÓN

Los bolos conquenses son además **una de las ocho modalidades** del circuito provincial general. Su presentación anual se celebra en las pistas del **Recreo Peral**, la bolera histórica a orillas del Júcar.

4 Variantes y precisiones

Huerta del Marquesado

CUENCA

Allí no se cuenta por bolos sino **por puntos**: gana la partida quien primero alcanza seis. La fuente no precisa el resto de la mecánica.

¿Conquenses o serranos?

DENOMINACIÓN

La bibliografía dice «conquenses»; la prensa, «serranos». Todo apunta a la misma modalidad, con la capital y la Serranía como focos, pero falta confirmarlo.

Palos, no bolos

RASGO PROPIO

No son piezas torneadas y rechonchas, sino **varas de casi un metro** y 1,3 cm de grosor. El derribo es un problema de precisión, no de empuje.

5 El bolero

Es la figura central del juego y su cargo constituye una **profesión de tradición familiar**. Ejerce de animador, cuida y mantiene la bolera, prepara los bolos y las bolas, dirige el juego y cuenta los derribos. Marca además el sitio desde el que cada jugador debe rebatir y decide si una bola es nula.

> *Donde otros juegos tradicionales han sustituido la autoridad consuetudinaria por un cuerpo de jueces, aquí quien decide sobre la nulidad es la misma persona que fabrica los palos, cuida la bolera y enseña a jugar.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Cuenca capital y Serranía de Cuenca; práctica documentada también en Huerta del Marquesado.
Reconocimiento · Reglamento de competición y bases de circuito de la Diputación de Cuenca. Sin federación ni clubes federados.
La bolera histórica · A orillas del Júcar, junto a la fuente del Abanico y cerca del Santuario de la Virgen de las Angustias. Documentada desde 1798 y todavía en uso.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos conquenses»

Bolos de Almodóvar del Campo

Modalidad local de bolos del Campo de Calatrava

Tres bolos, cuenta por rayas

Ida y vuelta sobre campo de hierba. Documentado en una sola localidad de Ciudad Real y por una sola fuente.

Tres bolos de rama de encina en hilera sobre la hierba, sin cancha ni instalación. Lo que define el juego no es cuántos bolos se tumban, sino **quién tumba más en cada mano**: cada mano vale una raya, y la partida se gana con tres rayas y una cuarta, el **borrón**.

LOS BOLOS	LA BOLA	DISTANCIA	PARA GANAR	ESTADO
Tres	**4 a 5 kg**	**18 pasos**	**3 + borrón**	**Sin verificar**
De pequeñas ramas de encina, 37 cm, afilados arriba y en hilera.	De higuera o chopo, de 20 a 25 cm de diámetro.	De los bolos a cada raya. El campo se mide a pasos, no en metros.	Tres rayas y una cuarta, que decide la partida.	Sin evidencia de práctica actual ni de recuperación festiva.

1 El campo, los bolos y la bola

Terreno, jugada de ida y vuelta y sistema de cuenta. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción bibliográfica.

EL TERRENO

Campo abierto, preferentemente de **hierba**, sin cancha construida. Dos líneas marcadas a **dieciocho pasos** de los bolos, que quedan en el centro del recorrido.

LOS BOLOS

Tres, de pequeñas **ramas de encina**, de 37 cm y afilados en la parte superior. Se colocan en hilera.

LA BOLA

De **higuera o chopo**, de 20 a 25 cm y de 4 a 5 kg, con un agujero para el dedo gordo y una ranura para el resto de los dedos.

2 Cómo se juega

1 IDA Y VUELTA
Los bolos se colocan en hilera y cada equipo hace un lanzamiento de ida y otro de vuelta.

2 LA RAYA DE MICA
Para que la jugada valga, la bola ha de **traspasar la raya de mica**, situada al otro lado de los bolos. Si no la traspasa, se anula.

3 SE APUNTA LA RAYA
En cada mano se cuentan los bolos derribados y se apunta **una sola raya** al equipo que más haya derribado. Los bolos no se acumulan.

4 SI HAY IGUALDAD
La raya se anota al **equipo que tiró primero**. Es la única ventaja posicional del juego.

5 EL BORRÓN
Con tres rayas conseguidas se hace una cuarta, el borrón. Quien logra las tres y la cuarta **consigue la bola** y gana.

3 Dónde se jugaba

Almodóvar del Campo
CIUDAD REAL · CAMPO DE CALATRAVA Y VALLE DE ALCUDIA

El municipio más extenso de Castilla-La Mancha y la **única localidad** en la que la bibliografía documenta el juego. No consta práctica en ningún otro punto de la comarca ni de la región.

La «era de la Marta»
A LAS AFUERAS DEL PUEBLO · HOY EDIFICADA

Era el lugar tradicional de juego, en campo de hierba. El topónimo pervive como **Las Eras de Marta**, espacio transformado en 2010 en plaza de toros y recinto multifuncional. El escenario histórico del juego ha desaparecido.

4 El vocabulario del juego

Raya
LA CUENTA
Unidad de puntuación. Se anota al equipo que más bolos derriba en una mano, sean tres o sea uno.

Borrón
LA JUGADA DECISIVA
La cuarta raya, que se hace cuando un equipo ya tiene tres. Cierra la cuenta y decide la partida.

Conseguir la bola
GANAR
Quien logra las tres rayas y el borrón consigue la bola: así se dice ganar el juego.

5 Un juego de sociabilidad vecinal

Se practicaba a las afueras del pueblo, en momentos de ocio, y lo que se apostaba era **siempre la bebida o alguna comida, nunca dinero**. La bibliografía subraya expresamente ese detalle, que lo separa de otros juegos de bolos y de bola donde las apuestas en metálico eran habituales.

> *El sistema de cuenta por rayas, con el borrón como jugada decisiva, remite a la forma de anotar de las partidas de taberna —trazos sobre la mesa o la pared— y refuerza ese carácter informal y comunitario.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Almodóvar del Campo (Ciudad Real). Sin otras localidades documentadas.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, club ni competición; no figura en la programación de las fiestas del municipio.
Documentación · Fuente única y sin registro gráfico. Es hoy más memoria que práctica: su conservación pasa por localizar informantes en la localidad que recuerden haberlo jugado.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Almodóvar del Campo»

Bolos de Huélamo

Bolos serranos de Huélamo · El cinque

Bolos serranos

Tres bolos en una sola fila, ida y rebatida. Modalidad local de Huélamo, en la Serranía de Cuenca.

Modalidad local de los bolos serranos que reduce el dispositivo a **tres bolos en una sola fila**, frente al cuadro de nueve de la modalidad conquense. Se lanza de ida desde la mano y de vuelta desde donde quedó la bola: es la **rebatida**. Los bolos derribados no cuentan si la bola no alcanza la viga del fondo.

TIPOLOGÍA	BOLOS	A LA MANO	PARA GANAR	ESTADO
Derribo	**Tres**	**Variable**	**Cuatro juegos**	**En riesgo**
Bola rodada sobre bolos en fila, con tirada de ida y de vuelta.	En fila longitudinal, de 36 a 50 cm de alto y 3 cm de base.	De 12 a 22 m según la fuente y el año. Dato en discusión.	El «cinque»: cuatro partidas ganadas, de ida y vuelta.	Sin equipo en el circuito provincial desde 2025.

1 El campo, los bolos y la viga

Campo del Camino del Cementerio. Ilustración de elaboración propia a partir de la documentación disponible; las distancias corresponden a un rango en discusión.

EL TERRENO

Suelo de tierra en el **Camino del Cementerio**, de unos 28 m de largo por 8 a 10 de ancho. La fila de tres bolos va en el sentido longitudinal del campo.

LOS BOLOS

Cilíndricos, de **36 a 50 cm** de alto y unos 3 cm de base, de **guillomo**, pino o sarga. Se fijan al suelo con arcilla para que queden estables.

LA VIGA

Madera del fondo. Los bolos derribados **solo valen** si la bola llega a la viga, la salta o da en otra bola. Si no, la tirada es morra.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO
El orden de inicio se echa a cara o cruz, a tirar más bolos con una tanda por equipo y solo de ida, o a llegar más lejos con la bola.

2 LA IDA
Se lanza desde cualquier punto detrás de la mano. Pisar la línea o salir por detrás de la bola anula la tirada. Los bolos han de estar en pie.

3 LA REBATIDA
Se tira desde donde quedó la bola: un pie en su sitio y el otro donde se quiera, sin moverlos. Si saltó la viga, se elige punto por detrás de ella.

4 LAS MANOS
Las dos en la bola, o una en la bola y otra en la espalda o suelta. Apoyarlas en la pierna **anula la jugada**.

5 EL TANTEO
Para ganar la mano hay que hacer **un bolo más** que el contrario; quien lo consigue gana el punto y pasa a ser mano. Solo se empata en el juego de salida.

6 BOLOS CAÍDOS
Si un bolo cae antes de llegar la bola, se repite la tirada. Si cae después de pasar, por el aire o cualquier causa, no se contabiliza.

3 Dónde se ha jugado

Circuito de Bolos «Serranía de Cuenca»

DIPUTACIÓN DE CUENCA · JORNADAS EN 2017, 2021, 2022 Y 2023

Huélamo fue una de las diez localidades del circuito y acogió la séptima jornada del XV en agosto de 2023. Desde **2025 no participa** por no haber podido formar equipo; su plaza la ocupó **Tragacete**, que recuperó su campo con la asociación de mayores.

Las fiestas del pueblo

PROGRAMACIÓN LOCAL · JUNTO AL FRONTENIS

El juego sigue apareciendo en las fiestas locales. Ahí la formación de equipos es **abierta y espontánea**: juegan quienes se apuntan, quienes se agrupan al empezar e incluso quienes se incorporan con la partida ya comenzada.

4 Con qué no confundirlo

Nueve bolos, no tres

MODALIDAD CONQUENSE

La modalidad general de la provincia juega con **nueve bolos en tres calles**. Huélamo reduce el dispositivo a tres en fila única.

Almodóvar del Campo

CIUDAD REAL

Coincide en el número y la alineación de los bolos, pero no en la mecánica: aquí se conservan la ida, la vuelta y la rebatida serranas.

Cada sede, su reglamento

SERRANÍA DE CUENCA

En el circuito se juega en cada pueblo con las reglas del pueblo. El juez principal las explicaba a los equipos visitantes antes de empezar.

5 Un reglamento a salvo, un juego en riesgo

El valor de esta entrada no está en su antigüedad, que no consta, sino en el **reglamento local**. El circuito serrano juega en cada plaza con las reglas del sitio, de modo que cada reglamento es una pieza documental autónoma y la jornada, un ejercicio de aprendizaje. El «cinque» y el guillomo —un término local y un arbusto de la Serranía— son el tipo de dato que justifica una ficha por localidad.

> *Huélamo salió del circuito por no poder formar equipo. El reglamento está a salvo en el papel; los jugadores, no. El precedente de Tragacete demuestra que la vuelta atrás es posible cuando hay una asociación local que la impulse.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Huélamo (Cuenca), Serranía conquense. Una sola localidad.
Reconocimiento · Reglamento recogido en ficha de campo del Servicio de Deportes de la Diputación de Cuenca. Sin federación ni club.
Lo que falta · Las distancias del campo no son un dato sino un rango: tres fuentes dan tres cifras. No hay croquis ni registro gráfico propio.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Huélamo»

Bolos de Las Majadas

Bolos serranos de Las Majadas · El cinque o mandao

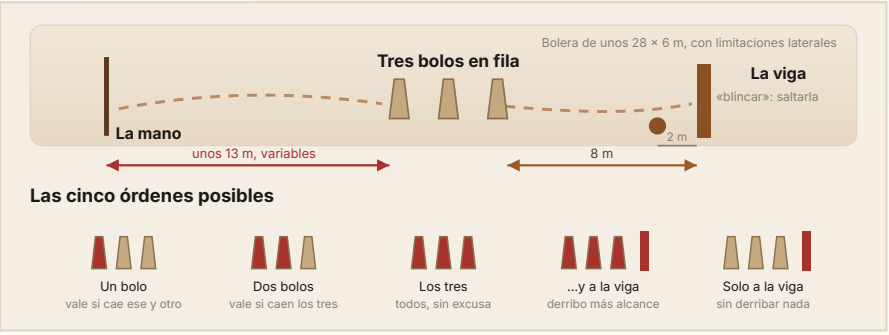
Derribo por encargo

Tres bolos en fila, ida y rebatida. Modalidad local de Las Majadas, en la Serranía de Cuenca.

Antes de cada juego un equipo **ordena al otro qué debe derribar**: un bolo, dos, los tres, o los bolos y además llegar a la viga. Los bolos abatidos solo puntúan si se cumple ese encargo —el **cinque** o mandao—; si no, la jugada es morra y se pierde también el derecho a rebatir.

CRITERIO	BOLOS	A LA MANO	PARA GANAR	ESTADO
El encargo	**Tres**	**Unos 13 m**	**Tres tantos**	**Sin verificar**
No basta con derribar: hay que derribar lo mandado.	En fila única, troncocónicos, de 45 cm, de avellano o guillomo.	Distancia variable. La sitúa quien pierde el sorteo.	Equipos de cuatro. Quien gana el tanto vuelve a ser mano.	Ausente de los calendarios del circuito desde 2021.

1 La bolera y las órdenes del cinque



La bolera y las cinco órdenes del cinque. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita; la distancia a la mano consta como variable.

LA BOLERA

A la entrada del pueblo viniendo desde Cuenca, **junto al campo de fútbol y el frontón**. Unos 28 m de largo por 6 de ancho, con limitaciones laterales o frontales.

EL SORTEO DOBLE

Quien lo gana **decide el cinque**; quien lo pierde **sitúa la mano**. Las dos decisiones se compensan: uno elige la dificultad, el otro desde dónde se tira.

UN DATO IMPOSIBLE

La fuente da bolas de pino carrasco de 2,5 a 5,5 kg y, a la vez, **40 cm de radio**. Con ese radio pesarían más de quince kilos: el dato debe verificarse.

2 Cómo se juega

1 SE MANDA
El equipo que gana el sorteo fija el encargo. La holgura importa: si manda un bolo, vale también si caen los otros dos o uno más; si manda dos, vale si caen los tres.

2 LA IDA
Se lanza desde la mano señalada, sin arrastrar el pie fuera del espacio marcado y sin apoyar la mano en la rodilla ni en el suelo.

3 MORRA
Si no se cumple el cinque, los bolos **no cuentan**, la bola se da por morra y además se pierde la rebatida. Lo mismo si se jugó a la viga y la bola no llega.

4 LA REBATIDA
Empieza quien tenga la bola más cerca de los bolos. Se juega desde donde quedó; solo si está pegada a la viga puede adelantarse, un metro como máximo y en perpendicular.

5 EL PIE BOLA
Se coloca junto a la bola, a unos **cuatro dedos**, y ha de quedar inmóvil: no puede arrastrarse durante el lanzamiento de vuelta.

6 EL TANTEO
Partida a tres tantos. Solo se empata en el primer juego; en los demás, a igual número de bolos gana quien jugó primero. Quien gana el tanto vuelve a ser mano.

3 Dónde se ha jugado

Circuito de Bolos en la Serranía

DIPUTACIÓN DE CUENCA · VI CIRCUITO

Las Majadas figura entre las **ocho localidades inscritas** en el VI Circuito, junto a Huélamo y Zarzuela entre otras. No aparece en las relaciones de equipos desde 2021 ni en el calendario de 2026, y no ha podido precisarse cuándo ni por qué dejó de competir.

La bolera del pueblo

JUNTO AL CAMPO DE FÚTBOL Y EL FRONTÓN

El emplazamiento tiene lectura patrimonial: el juego no ocupaba un espacio residual, sino uno equiparable al de las **instalaciones deportivas comunitarias**. No se ha podido comprobar en qué estado se conserva.

4 Tres palabras del juego

Cinque o mandao
EL ENCARGO

Fija qué hay que derribar. Cuidado: en Huélamo la misma palabra nombra el **formato de la partida**, no el encargo.

Morra
LA JUGADA NULA

Jugada que no cumple el cinque, o que no llega a la viga cuando se había mandado. Se pierde también la rebatida.

Blincar
LA TRAYECTORIA

Saltar la bola por encima de la viga. Entonces se rebate por detrás de ella, desde donde mejor convenga.

5 El cinque: derribar no basta

En casi todas las modalidades de bolos el rendimiento se mide por acumulación y el azar del rebote juega a favor del lanzador. Aquí puede volverse en contra: derribar de más no penaliza, pero **derribar lo que no se ha mandado no sirve de nada**, y la jugada fallida arrastra la pérdida de la rebatida. El acierto deja de ser una magnitud y pasa a ser una condición.

> *Que un equipo fije el objetivo del contrario, y que el sorteo doble compense esa ventaja entregando al otro la elección de la mano, es un mecanismo poco frecuente en los juegos de bolos peninsulares. Convierte una prueba de puntería en una negociación táctica.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Las Majadas (Cuenca), Serranía conquense. Una sola localidad.
Reconocimiento · Reglamento recogido en ficha de campo del Servicio de Deportes de la Diputación de Cuenca. Sin federación ni club.
Lo que falta · Fuente única, croquis vacío, un dato métrico imposible y ninguna evidencia de práctica actual.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Las Majadas»

Bolos de Lupiana

Modalidad local de La Alcarria · Guadalajara

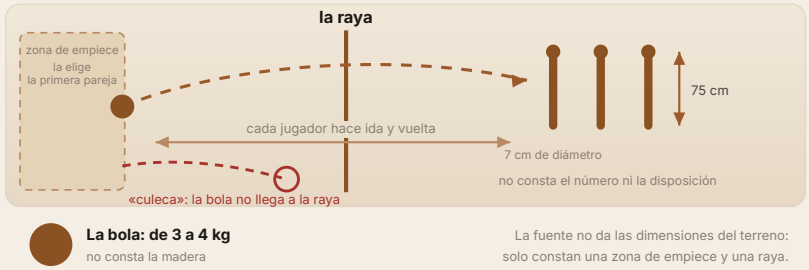
Bolos por parejas

Ida y vuelta en cada jugador. La bola que se queda corta hace «culeca». Documentada en Lupiana (Guadalajara).

Modalidad alcarreña que se juega **por parejas** y en la que cada jugador debe completar ida y vuelta. La bola ha de alcanzar una raya marcada en el terreno: **cuando no llega, hace «culeca»**. La fuente no precisa cuántos bolos se colocan ni cómo se puntuúa, y esta ficha lo hace constar.

FORMATO	TIRADA	BOLOS	BOLAS	ESTADO
Parejas	**Ida y vuelta**	**75 cm**	**3 a 4 kg**	**Sin verificar**
Se sortea el orden y la primera pareja elige la zona de empiece.	Cada jugador hace un lanzamiento de salida y otro de regreso.	Por 7 de diámetro. De los más altos del catálogo.	No consta la madera con que se labraban.	Sin evidencia de práctica actual. Fuente única de 2001.

1 La raya, la bola y el bolo



La tirada, la raya y la culeca. Ilustración de elaboración propia a partir únicamente de la descripción escrita.

EL TERRENO

Sin dimensiones documentadas. De la descripción se deducen **dos referencias marcadas**: una zona de empiece elegible y una raya que la bola debe alcanzar.

LOS BOLOS

75 cm de alto y 7 de diámetro. De los mayores del catálogo: por encima de los 70 de Peñalver, los 45 de Las Majadas y los 37 de Almodóvar del Campo.

LAS BOLAS

De **3 a 4 kilos**. La fuente no indica la madera. Tampoco consta cuántos bolos se colocan ni cómo se disponen.

2 Cómo se juega

1 LAS PAREJAS
El juego se organiza por parejas, no individualmente ni en equipos amplios.

2 EL SORTEO
Se sortea el orden de actuación de las parejas antes de empezar.

3 LA ZONA DE EMPIECE
La primera pareja **elige la zona de empiece**: el sorteo se premia con la elección de posición.

4 IDA Y VUELTA
Cada jugador debe hacer las dos tiradas: una de salida y otra de regreso.

5 LA CULECA
Si en la primera tirada la bola **no llega a la raya**, se dice que ha hecho culeca.

6 LO QUE FALTA
La fuente no precisa la consecuencia de la culeca ni el sistema de puntuación de la partida.

3 Dónde está documentado

Lupiana (Guadalajara)

LA ALCARRIA · DESCRIPCIÓN BIBLIOGRÁFICA DE 2001

Única localidad documentada. No se ha localizado evidencia de práctica actual, ni convocatoria, ni asociación que sostenga el juego: la entrada **depende por completo de una fuente de 2001** y necesita contraste con informantes locales.

Fuera del circuito provincial

BOLOS CASTELLANOS DE GUADALAJARA

Lupiana **no figura entre las localidades con equipo** en el campeonato provincial de bolos castellanos. Queda por documentar si la modalidad local es anterior a la unificación normativa o una tradición paralela a ella.

4 Con qué no debe confundirse

Bolos castellanos

GUADALAJARA

Modalidad provincial reglada: **nueve bolos en tres calles** sobre cancha delimitada por maderas. Lupiana difiere en formato, disposición y vocabulario.

Morra y micha

HIPÓTESIS

Lo previsible es que la culeca anule la jugada, como esas voces en otras modalidades, pero **debe verificarse**: la fuente no lo dice.

Bolos más bajos

OTRAS MODALIDADES

Los 75 cm de Lupiana están en la horquilla de la modalidad conquense y muy por encima de Las Majadas o Almodóvar del Campo.

5 La «culeca»: una metáfora de corral

Es el aporte más singular de la entrada. Designa el hecho de que la bola se quede corta en la primera tirada, y su nombre remite a la **gallina clueca**, la que se queda quieta en el nido. El término basta, junto al juego por parejas, para separar la modalidad de los bolos castellanos provinciales y justificar ficha propia.

> *Una metáfora transparente para la bola que no avanza: el vocabulario conserva aquí lo que el reglamento no ha llegado a documentar.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Lupiana (Guadalajara), en La Alcarria. Una sola localidad documentada.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin federación y sin presencia en el campeonato provincial.
Documentación · Fuente única: Medina Díaz-Marta (2001), pp. 79-81. Faltan el número de bolos, el terreno y la puntuación.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Lupiana»

Bolos de Peñalver

Modalidad local de La Alcarria · Paraje del «Juego de Bolos»

Bolos con regla impuesta

Seis bolos en dos filas sobre terreno de 20 × 6 m. Un sorteo decide cómo ha de lanzar todo el mundo.

Modalidad alcarreña de **seis bolos en dos filas**, jugada individualmente o por equipos sobre un rectángulo cerrado por vigas. La bola ha de rebasar unos surcos abiertos en el suelo para que el tiro valga. Y antes de empezar, un sorteo con un bolo lanzado al aire —el **«cabeza manda»**— decide quién impone a todos la forma de lanzar.

TERRENO	BOLOS	BOLAS	RAYAS	ESTADO
20 × 6 m	**Seis**	**Enebro**	**15 × 5 cm**	**Sin verificar**
Rectángulo cerrado en los extremos por vigas que detienen las bolas.	De unos 70 cm, en dos filas colocadas a tres metros.	De 4 o 5 kilos. Única modalidad del catálogo con esa madera.	Dos surcos abiertos en el suelo, no marcas pintadas.	Sin evidencia de práctica actual. Fuente única de 2001.

1 El terreno, las rayas y los bolos

Terreno de juego y ritual previo. Ilustración de elaboración propia a partir únicamente de la descripción escrita.

EL RECTÁNGULO

Terreno de **20 por 6 metros**, delimitado en los extremos por vigas cuya función es detener las bolas.

LAS RAYAS SON SURCOS

Dos, de **15 cm de ancho y 5 de profundidad**. No son marcas pintadas: están abiertas en el suelo, y la bola ha de rebasarlas para que el tiro valga.

BOLOS Y BOLAS

Seis bolos de unos **70 cm**, en dos filas a tres metros. Bolas de 4 o 5 kilos en **madera de enebro**, la única del catálogo.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO
Los jefes de equipo lanzan un bolo al aire diciendo «cabeza manda».

2 EL JEFE DEL JUEGO
Lo será aquel a quien le quede **apuntando la cabeza** del bolo caído.

3 LA FORMA IMPUESTA
El jefe marca cómo se lanza: piernas abiertas, con la mano izquierda, pies juntos, de espaldas y otras.

4 LA TIRADA
De esa forma se tira **a una fila**, tratando de derribar el mayor número posible de bolos.

5 CINCA O MOCHA
Si la bola no rebasa la raya, el lanzamiento es **nulo**.

6 EL BIRLE
Si la bola pasa la raya de fondo, se tira a continuación la vuelta. La fuente no detalla la puntuación.

3 Dónde está documentado

Peñalver (Guadalajara)

DE LA PLAZA DEL PUEBLO A LA PUERTA NUEVA

Se jugaba primero en la **plaza** y más tarde en la **Puerta Nueva**, paraje conocido también como «Juego de Bolos». Ese desplazamiento del centro al borde del casco es el mismo que el catálogo documenta en Toledo capital.

Fuera del circuito provincial

BOLOS CASTELLANOS DE GUADALAJARA

Peñalver **no figura entre las localidades con equipo** en el campeonato provincial. No se ha localizado evidencia de práctica actual: la entrada depende por entero de una descripción bibliográfica de 2001.

4 El vocabulario del juego

Cinca o mocha

LANZAMIENTO NULO

Cuando la bola no rebasa la raya. La misma función cumplen la *miza* de Poblete, la *mica* de Almodóvar y la *cinca* de los bolos castellanos.

Birle

TIRADA DE VUELTA

Se tira cuando la bola ha pasado la **raya de fondo**.

Juego de Bolos

TOPÓNIMO

Nombre del paraje de la Puerta Nueva. Un topónimo acredita duración, aunque no permita fechar el juego.

5 El «cabeza manda»: competir en condiciones ajenas

Convierte el juego en una **prueba de adaptación** más que de destreza pura: se gana no quien mejor lanza, sino quien mejor lanza en las condiciones que el otro le impone. Lanzar de espaldas o con la mano izquierda anula la ventaja del jugador habilidoso y abre la partida a cualquiera. El mecanismo reaparece en Las Majadas, donde el *cinque* o *mandao* permite ordenar al contrario qué bolos ha de derribar.

> *Dos provincias, dos juegos y un mismo principio: convertir la partida en el cumplimiento de un encargo ajeno en lugar de en una maximización libre. No aparece formulado en la bibliografía general sobre bolos peninsulares.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Peñalver (Guadalajara), en La Alcarria. Una sola localidad documentada.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin federación y sin presencia en el campeonato provincial.
Lo que urge · El cabeza manda es memoria oral, no reglamento escrito: solo se conserva si alguien lo recuerda.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Peñalver»

Bolos de Poblete

Con las modalidades de Lupiana · Peñalver · Villel de Mesa · Puertollano

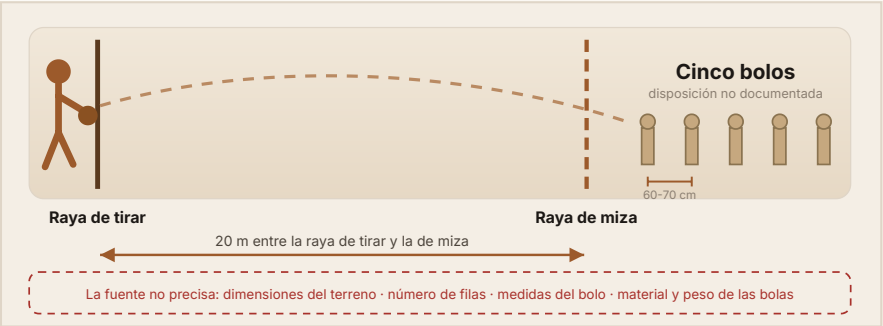
Juego de bolos

Cinco bolos y veinte metros de tiro. Documentado en Ciudad Real y Guadalajara. Sin evidencia de práctica actual.

La entrada se titula por Poblete, pero la fuente describe bajo ese epígrafe **cinco localidades con reglamentos distintos**. De Poblete constan solo cinco datos: cinco bolos a 60-70 cm, rayas de tirar y de miza a veinte metros, juego individual y una temporada que va **del domingo de Resurrección a los Santos**. Todo lo demás pertenece a otros pueblos.

BOLOS	DISTANCIA	FORMATO	TEMPORADA	DOCUMENTACIÓN
Cinco	**20 m**	**Individual**	**Pascua-Santos**	**Cinco datos**
Separados de 60 a 70 cm unos de otros.	Entre la raya de tirar y la de miza.	Gana quien más bolos derriba en las tiradas fijadas.	Del domingo de Resurrección al 1 de noviembre.	Cuanto la fuente dice de Poblete. Ni terreno, ni bolas.

1 Lo documentado del campo



Lo documentado del campo de Poblete y lo que la fuente deja sin precisar. Ilustración de elaboración propia construida solo con los datos del texto.

LOS CINCO BOLOS

Son **cinco**, colocados a una distancia de **60 a 70 cm** unos de otros. La fuente no indica en cuántas filas se disponen ni cuánto miden.

LAS DOS RAYAS

La de **tirar** y la de **miza**, marcadas a **veinte metros**. La miza pertenece a una familia de términos —mica, cinca, mocha— que designan la raya que valida o anula la jugada.

LO QUE NO CONSTA

Ni el terreno, ni las medidas de los bolos, ni el material o el peso de las bolas. **Cualquier dato de ese tipo procede de otra localidad** de la entrada, no de Poblete.

2 Cómo se juega en Poblete

1 DESDE LA RAYA
El jugador lanza desde la raya de tirar, a veinte metros de la de miza, hacia la formación de cinco bolos.

2 EL BLANCO
Cinco bolos apretados, a 60 o 70 cm entre sí: un blanco compacto, frente a los seis de Peñalver separados tres metros.

3 LA CUENTA
Se juega un número prefijado de tiradas y gana **quien más bolos derriba**. Juego individual: ni parejas ni equipos.

4 LO QUE FALTA
No consta el valor de cada bolo, ni el número de tiradas, ni si hay tirada de vuelta. La descripción se agota en el criterio de victoria.

3 Dónde está documentado

Ciudad Real

POBLETE · PUERTOLLANO

Poblete da nombre a la entrada y es, sin embargo, la localidad peor descrita. En **Puertollano** la fuente no recoge reglas, pero precisa que el juego figuraba en la **programación de festejos de las ferias**: el único indicio de respaldo municipal de toda la entrada.

Guadalajara

LUPIANA · PEÑALVER · VILLEL DE MESA

De Lupiana y Peñalver hay reglamento, medidas y vocabulario; de Villel de Mesa, solo el nombre. En Peñalver se jugaba en la plaza y luego en la Puerta Nueva, paraje conocido como **«Juego de Bolos»**.

4 Las otras modalidades de la entrada

Lupiana

GUADALAJARA

Por parejas, con ida y vuelta. Bolos de 75 cm de alto y 7 de diámetro; bolas de 3 a 4 kg. Si la bola no llega a la raya, hace *culeca*.

Peñalver

GUADALAJARA

Terreno de 20 × 6 m con vigas. Seis bolos de unos 70 cm en dos filas, a 3 m. Bolas de enebro de 4 o 5 kg. Rayas de 15 cm que la bola debe rebasar: si no, *cinca* o *mocha*.

Villel de Mesa y Puertollano

GUADALAJARA · CIUDAD REAL

Citadas sin describir sus reglas. No procede atribuirles las de las otras tres mientras no se documenten.

5 «Cabeza manda»: quien gana, impone

Es el rasgo más singular de la entrada, y pertenece a **Peñalver**. Para empezar, los jefes de equipo lanzan un bolo al aire diciendo «cabeza manda»; aquel a quien le quede apuntando la cabeza del bolo será el jefe del juego, con el privilegio de **marcar la forma de lanzamiento**: piernas abiertas, con la mano izquierda, con los pies juntos, de espaldas.

> *No es solo un sorteo: desplaza el mérito de la fuerza a la adaptación. Junto al «cinque» de Las Majadas apunta a una familia de reglas de imposición que ninguna bibliografía general recoge.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Ciudad Real (Poblete, Puertollano) y Guadalajara (Lupiana, Peñalver, Villel de Mesa).
Reconocimiento · Ninguno vigente. Sin reglamento escrito, sin federación y sin circuito. La práctica actual no está verificada en ninguna localidad.
Temporada · Del domingo de Resurrección a los Santos: se empieza cuando acaba el invierno y se termina cuando llegan las lluvias.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Poblete»

Bolos de Tragacete

Bolos serranos · Modalidad local de la Serranía de Cuenca

Bolos serranos

Nueve bolos en tres filas, en el Parque del Coto. Recuperados en 2023 y en el circuito provincial desde 2025.

Modalidad local de los bolos serranos, con **tirada de ida y rebatida** sobre un campo de 18 por 6 metros. Su reglamento es algo más permisivo que el de sus vecinos: en la ida se pueden mover ambos pies y en la rebatida **no hace falta que la bola traspase el último bolo**. Es, además, el caso mejor documentado de recuperación de todo el catálogo.

TERRENO	BOLOS	LA MANO	REBATIDA	CIRCUITO
18 × 6 m	**Nueve**	**13 m**	**0 m**	**Desde 2025**
En el Parque del Coto, con limitaciones laterales y frontales.	En tres filas, de 40 cm de alto y 8 de base, a 1,5 m.	De la raya de tiro al primer bolo de la formación.	Sin adelantamiento: se juega desde donde quedó la bola.	Sede de la quinta jornada del XVIII Circuito en 2026.

1 El campo del Parque del Coto

Campo de bolos del Parque del Coto. Ilustración de elaboración propia redibujada a partir del croquis y de los datos de la ficha de campo.

LAS CUENTAS CIERRAN

13 m de la mano al primer bolo, 1,5 entre filas y 2 del último bolo a la viga: **suman los 18 m** declarados. Confirma que las filas se disponen a lo largo del campo.

LA REBATIDA, SIN MARGEN

El adelantamiento es de **cero metros**. Donde otros conceden 50 cm o un metro si la bola queda pegada a la viga, aquí se juega desde donde ha quedado.

LAS BOLAS

De madera, de **2 a 3 kg** y sin protección metálica. La medida de radio consignada no encaja con ese peso: corresponde con probabilidad al diámetro, y debe verificarse.

2 Cómo se juega

1 LA MANO
Se lanza detrás de una viga o raya que **en ningún caso** se puede pisar ni rebasar con ningún pie.

2 A LA IDA
Se pueden **mover ambos pies**, siempre que no se pise la raya. La mano que no lanza no puede apoyarse en ningún sitio.

3 A LA REBATIDA
Se coloca el pie de la mano que lanza alrededor de la bola y, una vez cogida esta, ya no se puede mover hasta que termine la jugada.

4 LO PROHIBIDO
No se puede lanzar la bola por debajo de las piernas, ni apoyar la mano contraria. No hace falta, en cambio, traspasar el último bolo.

5 EL TANTEO
La fuente no detalla la puntuación local. En el circuito se juegan cuatro entradas y se suman los bolos de los cuatro jugadores del cuarteto.

3 Dónde se juega

Parque del Coto
TRAGACETE · CAMPO ACONDICIONADO EN 2023

Único emplazamiento documentado. El Ayuntamiento acondicionó el terreno a instancias de la **Asociación de Jubilados**, que había comprado el juego de bolos en 2019 y organizó las primeras competiciones internas.

Circuito «Serranía de Cuenca»
DIPUTACIÓN DE CUENCA · DESDE 2025

Tragacete entró en 2025 ocupando la plaza que dejaba **Huélamo** al no poder formar equipo. En 2026 es **sede de la Jornada V**, el 25 de julio, dentro de un circuito de diez pruebas con final en Beamud.

4 Con qué no debe confundirse

Modalidad de la capital
CUENCA

Mismo esquema de nueve bolos en tres filas, pero al doble de escala: 28 × 8 m, bolos de casi un metro y bolas con chapa metálica.

Huélamo
SERRANÍA DE CUENCA

Exige que la bola **traspase el último bolo** en la rebatida, condición que Tragacete no impone. Dejó de formar equipo.

Las Majadas
SERRANÍA DE CUENCA

Permite **un metro** de adelantamiento en la rebatida y llama *cinque* o *mandao* al encargo de cada tirada.

5 Una recuperación con fechas

En **2019** la Asociación de Jubilados compra un juego de bolos de madera. La **pandemia** suspende los proyectos. En **2023** se retoma el juego, se acondiciona el campo y se compite entre socios «a su manera». En **2025** el municipio entra en el circuito provincial y en **2026** organiza su propia jornada.

> *Frente a Huélamo y Las Majadas, que salieron del circuito por falta de jugadores, Tragacete documenta el camino inverso. Y el motor fue la población mayor: quienes recordaban el juego lo volvieron a poner en marcha.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Tragacete (Cuenca), Serranía conquense. Modalidad de una sola localidad.
Reconocimiento · Reglamento local recogido por la Diputación de Cuenca en ficha de campo; sede del circuito provincial. Sin federación.
Naturaleza · Recuperación reciente, no pervivencia: el material se adquirió en 2019 y falta por documentar cómo se jugaba antes.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Tragacete»

Bolos de Uña

Bolos serranos de Uña · Modalidad local de Uña

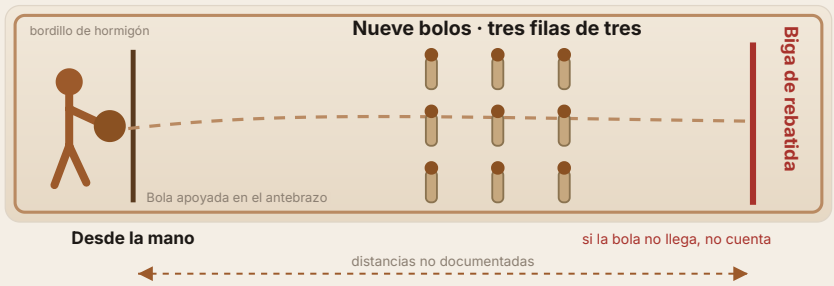
Bolos serranos

Nueve bolos en tres filas de tres. Sede anual del Circuito de Bolos «Serranía de Cuenca» desde 2021.

Modalidad local de los bolos serranos, propia de Uña (Cuenca). Se tira de ida desde la mano y de vuelta en la rebatida, pero el reglamento local añade una condición que lo define todo: **la bola ha de llegar a la biga de rebatida** para que los bolos derribados cuenten. Un tiro certero pero corto no suma nada.

BOLOS	ENTRADAS	CUARTETO	VALIDEZ	CIRCUITO
Nueve	**Cuatro**	**4 de 15**	**La biga**	**10 sedes**
En tres filas de tres. Mismo esquema que Tragacete y la capital.	Una sola bola por jugador y entrada: ida y rebatida.	Equipos de doce a quince; los titulares salen por sorteo.	Si la bola no la alcanza, la tirada no puntúa aunque derribe.	Uña entre ellas desde 2021. Acogió la final en 2024.

1 La bolera, los bolos y la biga



Disposición de la bolera de Uña. Ilustración de elaboración propia a partir de las crónicas del circuito y de la observación fotográfica; no representa medidas.

LA BOLERA

Instalación **acondicionada y estable**: tierra y gravilla clara, bordillo de hormigón perimetral, en espacio público junto a la pista polideportiva. No es un terreno improvisado.

LOS BOLOS

Torneados en madera clara, cilíndricos y de cabeza redondeada, **clavados o apoyados en el suelo**, sin dado ni base añadida. No se dispone de sus medidas.

LAS BOLAS

Esféricas, de superficie rugosa y color claro, sin protección metálica. Comparadas con el antebrazo del lanzador rondan los **25 o 30 cm**. Se ignora si son de madera o de piedra.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO
Decide el orden de salida de los diez equipos y la composición de los cuartetos de titulares de cada localidad.

2 CUATRO ENTRADAS
Se disputan cuatro entradas reglamentarias, alternando los equipos de uno en uno.

3 IDA Y REBATIDA
Cada jugador emplea en cada entrada **una sola bola**: la lanza desde la mano y después en la rebatida.

4 LA CONDICIÓN
Los bolos derribados solo valen si la bola **alcanza la biga de rebatida**. Si se queda corta, la tirada no puntúa.

5 SE GANA Y SE DESEMPATA
Gana quien más bolos derriba en las cuatro entradas. Si hay empate, una tirada adicional con entrada y rebatida.

3 Dónde y cuándo se juega

Circuito «Serranía de Cuenca»

DIPUTACIÓN DE CUENCA · EDICIONES XIII (2021) A XVIII (2026)

Uña es una de las **diez localidades** del circuito y organiza su jornada cada año. En 2024 acogió la prueba final. En 2026 fue sede de la octava jornada, el sábado 22 de agosto a las 17:30, con diez equipos inscritos.

La jornada de 2026

DESEMPATE A UNA TIRADA

Cañada del Hoyo y Cuenca capital terminaron igualados a **36 derribos**; la tirada adicional se resolvió 9 a 8 a favor de Cañada del Hoyo. La Cierva fue tercera con 33. El mecanismo de desempate está en uso, no es una previsión teórica.

4 Lo propio y lo que falta

La biga de rebatida

RASGO DISTINTIVO

Línea de fondo que valida la tirada. Obliga a buscar **potencia además de puntería**: condiciona por completo la forma de lanzar.

«Biga» o «viga»

GRAFÍA POR FIJAR

Las crónicas escriben «biga», con b; la documentación de la Diputación, «viga». Variante de prensa o forma local asentada: por comprobar.

Lo no documentado

LAGUNA TÉCNICA

Distancias del campo, medidas y material de bolos y bolas, reglas de pies y existencia de un *cinque* local. Se cierra con una gestión.

5 Cada pueblo, su reglamento

La Diputación subraya que el rasgo más singular del circuito es que **cada municipio conserva sus propias modalidades**: las pruebas comparten una base común, pero cada localidad mantiene sus normas tradicionales, su tipo de bolos y sus particularidades de lanzamiento, heredadas de generaciones anteriores. El reglamento de Uña se explica a los equipos visitantes antes de cada jornada.

> *Al término de cada jornada los equipos comparten un espacio de convivencia. Las fotografías lo recogen bien: no hay grada, hay un muro de piedra donde se sienta el pueblo.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Uña (Cuenca), Serranía conquense. Modalidad de una sola localidad dentro de un circuito de diez sedes.
Reconocimiento · Integrada en el Circuito de Bolos de la Diputación de Cuenca. Reglamento local de transmisión oral, sin texto escrito accesible. Sin federación.
Registro gráfico · Dos fotografías propias de la bolera en jornada de juego, sin derechos de terceros: el segundo material fotográfico propio del catálogo.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Uña»

Bolos de Valverde

Juego de bolos de Valverde · El juegabolos

Bolos manchegos

Seis bolos en línea entre dos rayas, a dieciocho pasos cada una. Documentado en Valverde (Ciudad Real).

Seis bolos afilados de encina, en línea, con la raya de tirar antes del primero y la raya de pasar después del último. Lo que decide la partida no son los bolos: **cada partida vale una raya**, y se juega siempre a siete, seis malas y una buena, que es la que da la victoria.

BOLOS	EL CAMPO	LA BOLA	TIRADAS	SE GANA
Seis	**18 + 18**	**5 kg**	**Siete**	**7 rayas**
En línea, a una cuarta. Encina o álamo negro, 40 cm, afilados.	Pasos desde la raya de tirar y hasta la raya de pasar.	Madera maciza labrada con azuela. Dos agujeros para agarrarla.	Cada jugador, siempre desde el sitio en que quedó la bola.	Seis malas y una buena. Los bolos no se acumulan.

1 El campo, los bolos y la bola

Campo de juego de los bolos de Valverde. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita; los dieciocho pasos son medida de paso, no métrica.

SIN CANCHA

No hay recinto delimitado ni lugar fijo. Se juega generalmente en el espacio conocido como **«juegabolos»**, a las afueras del pueblo: el juego no tiene cancha, pero sí tiene sitio.

DOS RAYAS, NO TRES

El trazado completo son **dos líneas**: la de tirar, a dieciocho pasos del primer bolo, y la de pasar, a otros dieciocho del último. Los bolos quedan en el centro del recorrido.

LABRADA CON AZUELA

La bola no es torneada ni comprada: se desbasta **a mano con la azuela**, herramienta de carpintero de ribera. Un agujero para el pulgar y otro para los demás dedos.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO
Dos personas llamadas **«madres»** lanzan un bolo al aire: una pide «plan», la otra «punta» o «culo».

2 SE REPARTEN LOS BANDOS
La que acierta empieza a escoger los componentes de su equipo, y ese mismo equipo empieza el juego.

3 SIETE TIRADAS
Cada jugador tira siete veces, siempre **desde el sitio en que quedó la bola**.

4 EL EMPUJE
Si la bola de otro jugador empuja la suya, que no había pasado, y la hace traspasar la raya, puede volver a tirar.

5 LA RAYA
Cada partida da **una raya** al equipo que más bolos derriba, y cada equipo se las anota a un lado de los bolos.

6 SIETE Y SE ACABÓ
Siempre se juega a siete rayas: **seis malas y una buena**, que es la que da la victoria.

3 Dónde está documentado

Valverde (Ciudad Real)

ÚNICA LOCALIDAD DOCUMENTADA

La descripción procede de una **fuente bibliográfica única**, sin datación. No se ha localizado evidencia de práctica actual, ni convocatoria festiva, ni proceso de recuperación: la vigencia del juego está **sin verificar**.

El «juegabolos»

A LAS AFUERAS DEL PUEBLO

El nombre funciona a la vez como voz común y como topónimo, igual que el «Juego de Bolos» de Peñalver o los caminos del boleo de la provincia de Cuenca. Es el sitio donde se juega, no un tipo de espacio.

4 Parientes y confusiones

Almodóvar del Campo

CIUDAD REAL

Mismo esquema: **18 pasos a cada lado**, bolos afilados de encina, cuenta por rayas y apuesta siempre. Cambia el número: tres bolos y cuatro rayas frente a seis y siete.

La familia de la raya

CINCO NOMBRES

La «raya de pasar» se suma a la *mica* de Almodóvar, la *miza* de Poblete y la *cinca* o *mocha* de Guadalajara y Peñalver: una misma función, cinco voces.

No es un juego de derribos

ADVERTENCIA

A diferencia de las modalidades serranas conquenses, aquí **los bolos no se acumulan**: solo deciden a quién se le apunta la raya. Una partida vale lo mismo por un bolo que por seis.

5 Un bolo al aire reparte los bandos

El sorteo no decide solo el turno: **decide quién elige primero a los jugadores**. Un solo golpe de suerte determina a la vez la composición de los equipos y quién abre la partida. Tiene paralelo en Peñalver, donde los jefes de equipo lanzan un bolo diciendo «cabeza manda»; allí el premio es imponer la postura de lanzamiento, aquí es escoger la cuadrilla.

> *La cuenta se lleva a un lado de los bolos, con rayas trazadas en el suelo: una contabilidad de trazos, sin papel ni marcador, que se lee de un vistazo desde cualquier punto del campo.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Valverde (Ciudad Real). Una sola localidad documentada, sin referencia a práctica comarcal.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin competición y sin figura de protección.
El origen · La localidad lo vincula a cuando se juntaban las gentes del campo para ir al trabajo, con el fin de matar el tiempo. Es atribución tradicional, no datación documentada.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Valverde»

Bolos de Zarzuela

Los bolos de Zarzuela · Modalidad local de los bolos serranos

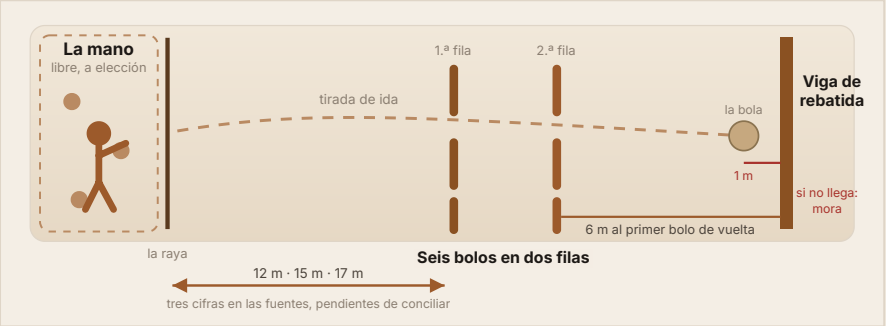
Bolos con mano libre

Seis bolos en dos filas, ida y rebatida. Bolera de Mirabueno, en la Serranía de Cuenca.

Modalidad local de los bolos serranos. Se juega por equipos de cuatro y se puntúa sumando los bolos derribados en la tirada de ida y en la de vuelta o rebatida. La distingue una regla que no se repite en el catálogo: **cada jugador elige dónde poner la mano**, con la sola condición de quince metros al bolo más próximo.

TIPOLOGÍA	EQUIPOS	LA MANO	ENTRADAS	ESTADO
Derribo	**Cuatro**	**Libre**	**Cuatro**	**Vivo**
Seis bolos en dos filas. Se suman ida y rebatida.	Cuatro jugadores. Las puntuaciones se acumulan.	La elige el jugador, con quince metros de mínimo.	En la competición del circuito provincial.	Sede habitual del circuito «Serranía de Cuenca».

1 La bolera, la mano y la viga



La bolera de Mirabueno según la ficha de recogida de datos y la fotografía del catálogo. Ilustración de elaboración propia.

EL TERRENO

La ficha deja en blanco largo y ancho. La fotografía muestra una **bolera de tierra** con bordillo de hormigón, una raya blanca y un muro perimetral que hace de asiento.

BOLOS Y BOLAS

Seis bolos en dos filas: la ficha no consigna material, forma, altura ni base. La imagen muestra **varas finas y altas** clavadas en el suelo y bolas de madera clara sin refuerzo.

TRES DISTANCIAS

17 m en la casilla de medidas, **15 m** de mínimo en la regla de la mano y **12 m** desde la línea de salida según las crónicas. Sin conciliar.

2 Cómo se juega

1 ANTES DE EMPEZAR
En la jornada del circuito el equipo anfitrión sale primero, y a todos los jugadores se les concede una **mano de prueba** para adaptarse a la bolera y al reglamento local.

2 LA IDA
Se lanza detrás de la raya, sin superarla después del tiro y sin apoyar las manos en ninguna parte del cuerpo. Se apuntan los bolos que se «bajen».

3 LA BOLA DEBE LLEGAR
Si no alcanza la viga de rebatida es **mora**: no se rebate y no cuentan los bolos bajados. Vale, en cambio, si antes ha «topado» con otra bola.

4 LA REBATIDA
El pie se sitúa a cuatro dedos de la bola y no puede moverse: si se mueve, jugada nula. Si la bola saltó las vigas, se tira desde fuera, detrás de ellas.

5 EL CINQUE
Gana quien más bolos derriba **sumando ida y rebatida**. En caso de empate se lanza una bola más. En competición se juegan cuatro entradas.

3 Dónde se juega

La bolera de Mirabueno

ZARZUELA (CUENCA) · SERRANÍA CONQUENSE

Único emplazamiento documentado, en un municipio de algo más de **ciento cincuenta habitantes**. Bolera de tierra en las afueras, con muro corrido a modo de grada y público a pie de campo.

Circuito «Serranía de Cuenca»

DIPUTACIÓN DE CUENCA · SEDE CONTINUADA

Entre las ocho localidades inscritas ya en la sexta edición. Acogió la séptima jornada en 2022, la octava en 2023 y la novena en 2026. Su equipo ganó en Uña en 2025 con **37 puntos** y en la capital en 2026 con **39 bolos**.

4 Las palabras del juego

Mora

ZARZUELA

Bola que no llega a la viga. Ni se rebate ni cuentan sus bolos. En Huélamo la misma voz se dice *morra*.

Bajar y topar

ZARZUELA

Se «bajan» los bolos y se «topa» con otra bola. Son las voces literales del pueblo, no sinónimos neutros.

Cinque

TRES SIGNIFICADOS

Aquí, el sistema de puntuación. En Huélamo, el formato de la partida. En Las Majadas, el encargo de qué bolos derribar.

5 La mano libre, una decisión antes del tiro

En todas las demás modalidades del catálogo el punto de lanzamiento es una condición del campo: una raya, una línea, un cuadro. En Zarzuela lo **elige el jugador**, con el único límite de los quince metros al bolo más próximo. Y la mora obliga además a calibrar la fuerza, porque la bola ha de derribar y además alcanzar la viga.

> *Un lanzamiento potente sin control y otro corto pero preciso quedan igualmente penalizados: en esta bolera, decidir dónde y con qué fuerza tirar pesa tanto como la puntería.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Zarzuela (Cuenca), bolera de Mirabueno. Una sola localidad documentada.
Reconocimiento · Reglamento local recogido por el Servicio de Deportes de la Diputación de Cuenca e integrado en su circuito de bolos. Sin federación.
Transmisión · No hay texto normativo publicado: son los jueces locales quienes explican las reglas del pueblo a los equipos visitantes en cada jornada.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos de Zarzuela»

Bolos del Ocejón

Juego de los bolos · Bolos castellanos en su forma tradicional

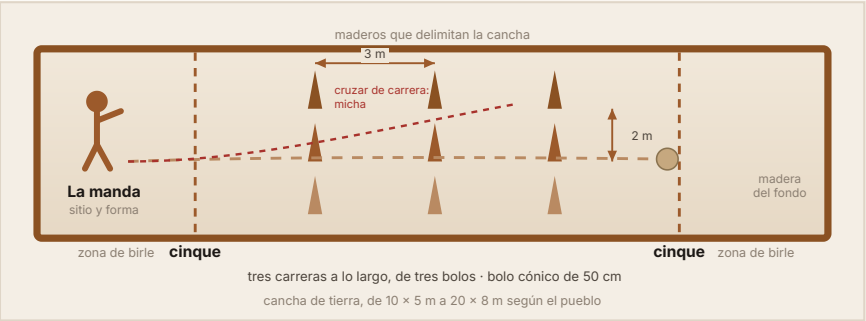
Bolos con «manda»

El contrario impone dónde y cómo se tira. Sierra Norte de Guadalajara, comarca del Ocejón.

El juego más popular de la comarca. Se lanza una bola de madera maciza contra palos cónicos dispuestos en carreras sobre una cancha de tierra, y tras la ida se birla desde donde quedó la bola. Lo distingue la **manda**: el equipo que gana el sorteo fija el sitio y la manera en que ha de lanzar el contrario.

TIPOLOGÍA	EQUIPOS	LOS BOLOS	LA BOLA	ESTADO
Derribo	**4 o 5**	**Nueve**	**3 kg**	**Vivo**
Tirada de ida desde la manda y tirada de vuelta o birle.	Jugadores por equipo. El birle repite el orden de la ida.	Tres carreras de a tres. Dos en canchas reducidas.	Maciza, de nogal, fresno u olmo. Radio de 12 a 14 cm.	Práctica generalizada y campeonato provincial.

1 La cancha, las carreras y el cinque



La cancha según la descripción escrita de la fuente. Ilustración de elaboración propia.

LA CANCHA

De tierra, rectangular, plana y limpia, en lugar céntrico del pueblo. De **10 × 5 a 20 × 8 m**, delimitada con maderos. Tres zonas: la central de los bolos y dos de birle.

LOS BOLOS

Palos cónicos de **50 cm** y 4 de diámetro en la base, de chopo o acebo. Tres filas de a tres, a 3 m entre bolos y 2 m entre filas.

LA BOLA

Madera maciza de **nogal, fresno u olmo**, de 12 a 14 cm de radio y unos 3 kg. La fuente da ambas cifras como aproximadas.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO DE LA MANDA
Se sortea quién fija las condiciones de la tirada. Tira primero el equipo contrario al que las puso, y a continuación este.

2 LA TIRADA DE IDA
La bola debe sobrepasar la línea del cinque y no puede cruzar de carrera. El pie no se mueve hasta que la bola pare o pase del cinque.

3 MICHA
Toda falta contra las cuatro reglas comunes es micha: el jugador **queda eliminado en esa manda** y no se le cuentan los bolos derribados.

4 EL BIRLE
Tirados todos, se birla desde donde quedó la bola, en el mismo orden. Si rebotó en la madera del fondo, desde la zona de birle.

5 LOS BOLOS QUE CUENTAN
En la forma tradicional **no cuentan** los bolos derribados por otro bolo en la ida. La partida es a cuatro, cinco o seis juegos ganados.

3 Dónde se juega

La comarca del Ocejón
SIERRA NORTE DE GUADALAJARA · A DIARIO

Práctica generalizada en todos los pueblos de la sierra, con la cancha en **lugar céntrico**. Se juega sobre todo en los atardeceres de verano, en las fiestas y en cualquier ocasión propicia. Majaelrayo acoge las jornadas comarcales.

Campeonato Provincial
DIPUTACIÓN DE GUADALAJARA · DESDE LOS AÑOS OCHENTA

Nació con el impulso del I Día del Ocejón; el primero se organizó en **Berninches** y en 2011 iba por su vigesimocuarta edición, con pueblos de la Alcarria, la Campiña y la Sierra. Hay que jugar en todos los del grupo.

4 Ningún pueblo juega igual

Seis variantes
DE PUEBLO A PUEBLO

Cambian los juegos para ganar, las carreras (dos o tres), la forma del cinque, el cómputo de bolo sobre bolo y el modo de birlar.

Cinque y cinca
TRADICIÓN Y COMPETICIÓN

La forma serrana es *cinque*; el reglamento provincial la fijó como *cinca*. Y el *patobolo* explica el «sello o pato» oficial.

Todo lo que se dé
LA UNIFICACIÓN

En competición cuentan todos los bolos, también los tumbados por otro bolo: es donde más se apartó de la costumbre.

5 La manda: jugar el encargo del contrario

Quien gana el sorteo impone el sitio y la manera de tirar, y la fuente enumera cinco modalidades con nombre propio en la zona de Majaelrayo: **«Al primero, micha»**, **«Al último, micha»**, «Al primero y último, micha», «Con todo lo que se dé, vale» y «A tres o a nada».

> *No es exclusiva del Ocejón: el «cinque» o «mandao» de Las Majadas y el «cabeza manda» de Peñalver comparten raíz y principio —convertir el juego en el cumplimiento de un encargo ajeno—, pero solo aquí están enumeradas y con nombre cada una.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Comarca del Ocejón, en la Sierra Norte de Guadalajara; la competición alcanza también a la Alcarria y la Campiña.
Reconocimiento · Campeonato Provincial financiado por la Diputación de Guadalajara, con reglamento propio. Sin federación.
Origen · La fuente lo atribuye a los pastores norteños del siglo X y admite a la vez que las diferencias con el juego de León, Asturias y Cantabria son notables y de motivo desconocido.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Bolos del Ocejón»

El borreguero

Valverde de los Arroyos · Comarca del Ocejón · Guadalajara

Juego de arrime

Piedras contra una piedra alargada puesta pina. Pastoril, desaparecido y documentado por una sola fuente.

Se ponía de pie una piedra alargada en un punto convenido y, desde una raya trazada a la distancia acordada, cada jugador lanzaba la suya. **Ganaba quien más se aproximaba al hito**, y la distancia se medía a pies. Es el juego más sencillo del catálogo: no necesita material fabricado, ni terreno preparado, ni instrumento de medida.

TIPOLOGÍA
Arrime
Aproximación a un hito fijo. Gana la piedra más cercana.

MATERIAL
Piedras
Sin forma ni peso fijados: se tomaban del entorno inmediato.

MEDIDA
A pies
Sin instrumento. Se cuentan pies desde cada piedra hasta el hito.

ÁMBITO
Una localidad
Valverde de los Arroyos. Se jugaba en la plaza del pueblo.

ESTADO
Desaparecido
Se jugó hasta «principios del siglo pasado».

1 La raya, el hito y la medida

Disposición del juego según la descripción escrita. Ilustración de elaboración propia; ninguna medida está documentada.

EL TERRENO
La **plaza del pueblo**. No se delimita ni se prepara: solo se traza una raya de lanzamiento a la distancia que se acuerde.

EL HITO
Una piedra alargada colocada **pina** —de pie— en un punto convenido. Es un hito fijo: se coloca una vez y no se mueve.

LA MEDIDA
No hay instrumento: se cuentan **pies** desde cada piedra hasta el hito. La unidad es el propio cuerpo del que mide.

2 Cómo se jugaba

1 SE PLANTA EL HITO
Se coloca la piedra alargada, pina, en el punto convenido. Nadie vuelve a tocarla durante la tirada.

2 SE TRAZA LA RAYA
A la distancia que los jugadores acuerden. La fuente no fija mínimos ni máximos.

3 SE LANZA
Cada jugador arroja su piedra tratando de dejarla lo más cerca posible del hito.

4 SE MIDE
Terminada la tirada, se miden a pies las distancias entre cada piedra y el hito.

5 LO QUE NO CONSTA
Gana quien más se aproxima. No se documentan rondas, puntuación acumulada ni número de jugadores.

3 Dónde está documentado

Valverde de los Arroyos
COMARCA DEL OCEJÓN · GUADALAJARA

Única localidad con constancia del juego, que se practicaba en la **plaza del pueblo**. Conviene emplear siempre el topónimo completo: el catálogo recoge también los bolos de Valverde, municipio de **Ciudad Real**.

Un pueblo con cinco juegos más
EL MEJOR OBJETIVO DE TRABAJO DE CAMPO

La misma obra documenta allí la **burria** hasta los años veinte, la **estornija** en modalidad distinta de la general, el **chito**, el **tiro de la barra** junto a la fuente y el juego de **bolos**.

4 Los juegos de arrime del catálogo

Las bochas
CASAS DE VES (ALBACETE)

Bolas de enebro hacia el *mamarín*, que se lanza en cada mano: el objetivo **cambia de sitio**. Se mide a ojo, y con medida solo si hay duda.

El arrimapalo
MANCHA TOLEDANA

Palos de madera hacia un hito fijo, piedra o palo clavado. Se mide con palmos o dedos. Es el único de los tres que sigue vivo, en fiestas patronales.

La petanca
COMPARACIÓN DE LA FUENTE

La propia fuente propone ver el borreguero como variante o precursora de la petanca. Es parentesco de familia lúdica, **no filiación histórica demostrada**.

5 Un juego sin más rastro

El párrafo que lo recoge se abre con una advertencia poco habitual: sus autores hacen constar que **no hay referencia a este juego en las fuentes documentales ni en internet**. La afirmación no la hace un lector externo, sino los especialistas de la comarca que lo rescataron, después de buscarla. Esta ficha es, por tanto, la segunda constancia escrita del borreguero.

> *No hay archivo que consultar ni bibliografía que rastrear: la única vía de ampliación son los informantes de Valverde de los Arroyos, si alguno conserva memoria de un juego que se dejó de practicar hace un siglo.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Valverde de los Arroyos, comarca del Ocejón, Sierra Norte de Guadalajara. Una sola localidad.
Reconocimiento · Ninguno: sin reglamento, sin competición y sin entidad que lo sostenga. Ni fotografía ni registro gráfico propio.
Datación · «Hasta principios del siglo pasado». Leído desde la edición de 2011 remite al siglo XX; en la primera edición, de 1985, habría remitido al XIX. La ambigüedad sigue abierta.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El borreguero»

La cal

Juego de mujeres · El Recuenco (Guadalajara) · Familia de la billarda

Golpeo y distancia

Dos palos, dos grupos y una puja: hay que pedir un número antes de medir. Se jugaba en Cuaresma.

Se lanza al aire con un palo grande una pieza pequeña aguzada por ambos extremos, **la cal**, que el equipo contrario trata de atrapar con la mano o con los delantales. Si no lo consigue, la lanzadora la aleja a golpes y **declara de antemano cuánto ha alcanzado**: la jugada solo vale si la distancia contiene el triple de lo pedido.

FAMILIA	QUIÉN JUEGA	TEMPORADA	LA PUJA	ESTADO
Billarda	**Mujeres**	**Cuaresma**	**El triple**	**Sin verificar**
Dos palos y una pieza aguzada por ambos extremos que se hace saltar.	Dos grupos de igual número, con cuantas jugadoras quieran.	Del Miércoles de Ceniza al Domingo de Resurrección.	Vale si la distancia contiene el triple del número pedido.	Fuente única, sin datación y sin evidencia de práctica actual.

1 La raya, los dos palos y el delantal

Lanzamiento, recogida y medida según la descripción escrita. Ilustración de elaboración propia; la fuente no fija distancias ni terreno.

EL PALO GRANDE

Unos **50 cm**. Lanza la cal, la golpea en las puntas y sirve de unidad de medida. Mientras tanto queda en la raya, donde el equipo contrario intenta darle.

LA CAL

Palo pequeño de unos **20 cm** con dos puntas. La fuente lo compara con el del *cirio*. Ese doble aguzamiento es lo que permite hacerlo saltar.

EL DELANTAL

Prenda de trabajo convertida en material de juego. Si la cal se coge a medias, **se eleva para arriba**: dentro, cogida; fuera, perdida.

2 Cómo se juega

1 EL LANZAMIENTO
Un grupo marca una pequeña raya en el suelo y desde ella lanza la cal al aire con el palo grande.

2 LA RECOGIDA
El otro grupo trata de cogerla con la mano o con los delantales. Si lo consigue, queda eliminada quien lanzó.

3 AL PALO GRANDE
Si no la cogen, intentan dar con la cal al palo grande que ha quedado en la raya. Si aciertan, elimina igual.

4 EL ALEJAMIENTO
Si fallan, la lanzadora aleja la cal golpeándola en las puntas, **hasta tres veces** y sin rozar el suelo.

5 PEDIR Y MEDIR
La jugadora pide un número. Vale si la distancia contiene el triple; si se equivoca al pedir, pierde el turno.

6 LA CUENTA
Los puntos se cuentan **por veintes**. Gana quien antes llega al número de veintes fijado de antemano.

3 Dónde está documentado

El Recuenco
GUADALAJARA · ALTO TAJO

Localidad que nombra la fuente y única de la que se describe la forma completa del juego: material, medidas, tres formas de eliminación, puja y cuenta por veintes. **Sin práctica verificada** en la actualidad.

El Pozuelo
CUENCA · MUNICIPIO LIMÍTROFE

La entrada de la bigarda documenta «la cal», con ese mismo nombre, en El Pozuelo. Son **dos pueblos vecinos** separados por el límite provincial: la cal es un juego de esa área, no de una provincia.

4 La familia de la billarda

La chueca
VILLANUEVA DE ALCORÓN · ARMALLONES

La pieza pequeña es la chueca y la grande, la estornija. Se atrapa al vuelo con **telas y mandiles**, como aquí con el delantal.

El marro y la estornija
LUZÓN · SEÑORÍO DE MOLINA

Estornija de 15 a 30 cm, de ciruelo; marro de 50 a 60 cm, de roble. El mismo término nombra piezas distintas según la zona.

El cirio
COMPARACIÓN DE LA FUENTE

La fuente compara la cal con el cirio por tener también **dos puntas**. Es la entrada que conviene cotejar para completar el mapa de la familia.

5 Pedir antes de medir

En los juegos de esta familia la distancia se mide y se anota. En la cal, además, hay que **anunciarla antes de medirla**, y el anuncio se valida por un factor tres: la jugada vale solo si la distancia contiene el triple de lo pedido. Prudencia y ambición quedan enfrentadas en cada tirada, y equivocarse cuesta el turno.

> *«una, dos, tres, van una; una, dos, tres, van dos»*
> *La medida se canta en voz alta de tres en tres: la comprobación de la puja es un acto público, verificable por ambos equipos.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · El Recuenco (Guadalajara) y El Pozuelo (Cuenca), municipios limítrofes en el área donde confluyen el Alto Tajo y la Serranía Alta.
Reconocimiento · Ninguno: sin reglamento escrito, sin competición, sin entidad que lo sostenga y sin registro gráfico propio.
Singularidad · Es el único juego de mujeres con reglamento completo documentado en el catálogo: material propio, tres formas de eliminación, puja declarada y cuenta por veintes.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La cal»

La calicha

Caliche · Tángano · Chito

Puntería y apuesta

Se derriba un palo con monedas encima y se reparte midiendo. Documentada en Toledo y viva en el circuito provincial de Cuenca.

Se lanza un tejo de hierro contra un palo clavado en el suelo con unas monedas encima. Pero no basta con acertar: **solo se gana lo que quede más cerca del tejo que del propio palo**. Hay que derribar y quedarse cerca, dos exigencias que se estorban entre sí.

TIPOLOGÍA
Puntería
Derribo del blanco y reparto de lo caído por medición.

LO QUE SE GANA
Monedas
Una peseta por participante en Almonacid; monedas corrientes hoy.

DISTANCIA
20 pasos
En Almonacid y en Sonseca. El reglamento escolar da 25 × 3 m.

COMPETICIÓN
Por parejas
Cuatro tejos por entrada en la categoría absoluta conquense.

ESTADO
Reglado
Modalidad del circuito provincial de Cuenca: 38 ediciones en 2025.

1 El tiro, el derribo y la medida

El tiro, el derribo y la medida del reparto. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita y del reglamento.

EL TERRENO
Espacio abierto con una **línea de tiro** que no puede rebasarse. El reglamento escolar conquense fija un rectángulo de **25 por 3 metros**. En Sonseca el blanco va dentro de un círculo marcado.

EL BLANCO
Palo grueso de madera clavado de pie. **25 cm** de largo y 3 de diámetro en Almonacid; **unos 13 cm** y de 2 a 3 en la base según el reglamento conquense.

EL TEJO Y LA CINTA
Hierro circular de **10 cm y medio kilo**, 8 cm en infantil. El reglamento vigente incluye la **cinta métrica** entre el material: sin medida no hay reparto.

2 Cómo se juega

1 PONER
Se colocan las monedas en lo alto de la calicha. En Almonacid, una peseta por participante: el bote lo forman los jugadores.

2 EL SORTEO
Cada jugador lanza su tejo desde la calicha hacia la línea. Tira primero quien queda más cerca de ella: el gesto del juego, invertido.

3 EL LANZAMIENTO
Desde detrás de la línea, que no puede rebasarse. A pie quieto o con paso en la competición conquense.

4 LA MEDIDA
Derribada la calicha, se gana **lo que quede más cerca del tejo que de ella**. Si el tejo queda debajo de la calicha, se pierde lo ganado.

5 LOS SIGUIENTES
Respetan la situación de las monedas y tratan de acercar su tejo a las que quedan para ganarlas.

3 Dónde está documentada

Cuenca: tángano, caliche o chito

DIPUTACIÓN DE CUENCA · REGLAMENTO PUBLICADO

Una de las **ocho modalidades** del circuito provincial, junto a la barra castellana, la reja, el boleo, la calva, la petanca, la billa y los bolos conquenses. El más antiguo de los once de la Diputación: **38 ediciones en 2025**, con categorías absoluta, veteranos y mujeres. También contenido escolar, con reglamento adaptado.

Toledo: tres formas de jugar

MORA · ALMONACID DE TOLEDO · SONSECA

La bibliografía documenta el juego en las tres localidades —y advierte que se juega en otras que no nombra—, con tres reglas de reparto distintas. No consta comprobada su **vigencia actual** en ninguna de ellas.

4 Tres modalidades, tres repartos

Mora
TOLEDO

Dos equipos de tres. Sobre el blanco, **piedrecitas** y no monedas: no se reparte nada. Si el tejo queda más lejos de ellas que la calicha, se ha perdido la jugada.

Almonacid
TOLEDO

Una **peseta** por participante encima de la calicha. Se ganan las que queden más cerca del tejo. Si el tejo queda debajo de la calicha, se pierde lo ganado.

Sonseca
TOLEDO

El blanco es el **tarugo**, de 35 cm, dentro de un círculo: cuanto menor su diámetro, mayor la dificultad. Se gana lo que cae dentro.

5 Una palabra para dos cosas contrarias

En Mora y en Almonacid de Toledo la **calicha** es el blanco: el palo clavado que hay que derribar. En Sonseca son las **dos piezas que lanza cada jugador**, discos de metal de 8 a 10 cm, y el blanco pasa a llamarse tarugo.

> *La misma palabra nombra los dos extremos del juego según el pueblo, lo que obliga a precisar siempre la localidad cuando se emplea el término —y muy en especial en el trabajo de campo, donde una misma pregunta puede recibir respuestas contrarias en dos pueblos vecinos.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo (Mora, Almonacid de Toledo, Sonseca) y provincia de Cuenca, donde compite con el nombre de tángano, caliche o chito.
Reconocimiento · Reglamento provincial publicado por la Diputación de Cuenca y adaptación escolar. Sin federación ni clubes federados.
La apuesta · Es juego de dinero real: el bote lo ponen los jugadores sobre el propio blanco y se reparte midiendo. De la peseta por participante de Almonacid a las «monedas corrientes» del reglamento vigente.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La calicha»

El caliche

Calicha · Tángano · Chito

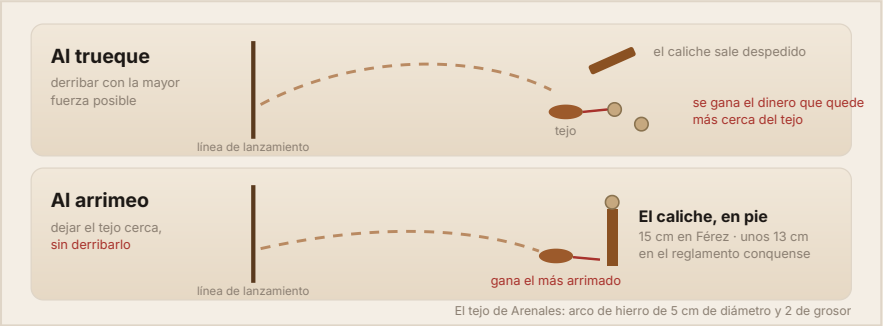
Puntería y apuesta

Se derriba un cilindro con monedas encima y se reparte midiendo. Localidades documentadas en cuatro provincias.

Sobre un cilindro de madera clavado en el suelo se pone una moneda por jugador, y desde una línea se lanza un tejo de hierro o de piedra para derribarlo. **Se lleva cada uno las monedas que queden más cerca de su tejo que del caliche**: hay que acertar y quedarse cerca a la vez.

EXTENSIÓN	LO QUE SE GANA	EL BLANCO	MODALIDADES	ESTADO
4 provincias	**Monedas**	**10 a 35 cm**	**Dos**	**Vivo**
Toledo, Albacete, Ciudad Real y Cuenca. De las entradas más extensas.	Una por jugador en lo alto del caliche. El bote lo ponen los jugadores.	Seis medidas distintas para seis localidades documentadas.	En Arenales de San Gregorio: al trueque y al arrimeo.	Circuito de Cuenca, 38 ediciones en 2025. Vigente también en Férez.

1 Derribar o arrimar: las dos modalidades



Las dos modalidades de Arenales de San Gregorio, que separan las dos exigencias del juego. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Tierra llana con una **línea** que no puede rebasarse. Veinte pasos en Almonacid y Sonseca; dos metros en Santa Cruz de la Zarza. El reglamento escolar conquense da **25 por 3 metros**.

EL BLANCO

Cilindro de madera clavado de pie: **15 cm** en Férez, 10 en Santa Cruz de la Zarza, 25 en Almonacid, de 20 a 25 en Quintanar, **35** el tarugo de Sonseca y unos 13 en el reglamento de Cuenca.

LO QUE SE LANZA

En Férez, cantos de arroyo, metal o goma. En Santa Cruz de la Zarza, **un trozo de teja**, de donde viene el nombre. En Cuenca, hierro de 10 cm y medio kilo.

2 El desarrollo común

1 PONER
Se colocan las monedas en lo alto del caliche, una por jugador, y se establece el orden de tirada.

2 EL SORTEO INVERTIDO
En Almonacid y en Férez cada jugador lanza desde el caliche hacia la línea: tira primero quien queda más cerca de ella.

3 DERRIBAR
Se lanza por turnos desde la línea, que no puede rebasarse, tratando de volcar o desplazar el caliche y quedar cerca de lo que cae.

4 MEDIR
Se ganan las monedas que quedan **más cerca del tejo que del caliche**. El reglamento vigente incluye la cinta métrica en el material.

5 LOS SIGUIENTES
Respetan la situación de las monedas y tratan de acercar sus tejos a las que quedan para ganarlas.

6 EN COMPETICIÓN
Por parejas, con cuatro tejos por entrada en absoluta. A pie quieto o con paso, y los tejos no se mueven hasta que acaba la entrada.

3 Dónde está documentado

Cuenca: tángano, caliche o chito

DIPUTACIÓN DE CUENCA · REGLAMENTO PUBLICADO

Una de las **ocho modalidades** del circuito provincial, el más antiguo de los once de la institución, con **38 ediciones en 2025** y categorías absoluta, veteranos y mujeres. Documentado además en Villamayor de Santiago y empleado como contenido escolar con reglamento adaptado.

Toledo, Albacete y Ciudad Real

SIETE LOCALIDADES · FÉREZ, EN ACTIVO

Mora, Almonacid de Toledo, Sonseca, Santa Cruz de la Zarza y Quintanar de la Orden, en Toledo; **Férez** (Albacete), donde la fuente dice que se sigue jugando; y **Arenales de San Gregorio** (Ciudad Real), con sus dos modalidades.

4 Cada pueblo, un reparto

Santa Cruz de la Zarza

TOLEDO

Aquí **no se mide**: se ganan las monedas que caigan dentro de una zona marcada alrededor del caliche. Se jugaba en invierno, bajo los porches.

Quintanar de la Orden

TOLEDO

Podía jugarse **sin monedas**, y entonces gana simplemente quien derriba el caliche. El juego despojado de su apuesta.

Sonseca

TOLEDO

Aquí las **calichas** no son el blanco: son los dos discos que lanza cada jugador. El blanco se llama tarugo y va dentro de un círculo.

5 La mecanización que se llevó el juego

En Santa Cruz de la Zarza el caliche se jugaba **en invierno**, cuando había dificultad para salir a trabajar al campo, aprovechando los porches y las portadas. En Quintanar de la Orden, en Semana Santa y por San Antón. Es el juego que ocupa los días en que no se trabaja.

> *La fuente atribuye expresamente su desaparición a la mecanización del campo: si el caliche llenaba los días sin labor agrícola, la maquinaria, al alterar los ritmos de la labranza, suprimió el hueco que el juego ocupaba. Es una de las pocas entradas del catálogo en que consta no solo que un juego se perdió, sino por qué.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo, Albacete, Ciudad Real y Cuenca. Vivo y reglado en el circuito conquense; vigente en Férez; perdido en Santa Cruz de la Zarza.
Reconocimiento · Reglamento provincial publicado por la Diputación de Cuenca y adaptación escolar. Sin federación ni clubes federados.
El vocabulario de Férez · *Poner*, colocar las monedas; *arrimar con*, acercar el tejo; *carne*, tirar el caliche y no llevarse nada; *todo*, llevarse las monedas.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El caliche»

La calva

Calvar · Hacer calva · La calva conquense

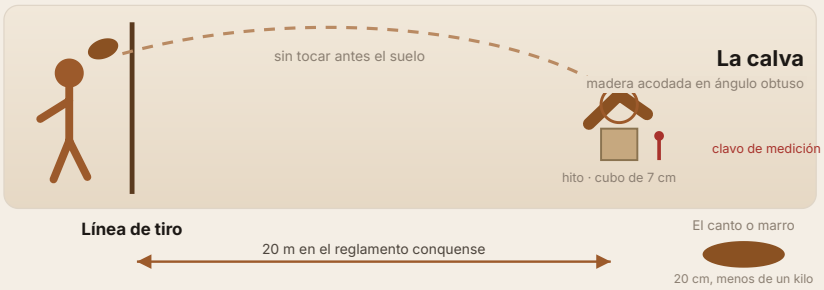
Juego de puntería

Impacto directo, sin bote. Origen pastoril atribuido a los «calveros». Documentada en Toledo, Cuenca y Guadalajara.

Se golpea con una piedra —el canto, marro, barrón o tejo— una pieza de madera acodada colocada a distancia. La regla que define el juego es una sola: **el canto ha de dar en la calva antes de tocar el suelo**, sin bote previo. Lo que se puntúa es el acierto, no la proximidad.

TIPOLOGÍA	EQUIPOS	DISTANCIA	PARA GANAR	ESTADO
Acierto	**Cuatro**	**20 m**	**11 puntos**	**Reglado**
Lanzamiento de precisión sobre blanco fijo. Impacto directo obligado.	Habitualmente cuartetos. Bargas admite también individual.	En Cuenca. 15 m en Bargas y de 25 a 30 m en La Puebla.	En Cuenca. 13 en la modalidad tradicional; 40 calvas en La Puebla.	Dos reglamentos escritos y convocatoria anual en tres provincias.

1 El campo, la calva y el hito



Campo de juego de la modalidad conquense. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita y del reglamento.

EL TERRENO

Espacio liso, de tierra o arena, despejado. Rectángulo de **25 a 30 m** en Cuenca; mínimo de 6 × 20 m en Bargas. En La Puebla se prefiere **ligeramente inclinado**.

EL HITO Y EL CLAVO

En Cuenca la calva no se apoya en el suelo: va inclinada sobre un **cubo de madera de 7 cm**. Debajo se hinca un clavo que sirve para ajustar distancias y medir el impacto más cercano.

EL TEJO ES PERSONAL

En La Puebla cada jugador va provisto de **su tejo**, que será siempre el mismo mientras dure el juego.

2 Cómo se juega

1 SALIDA
Una moneda al aire decide qué equipo comienza. Cada equipo dispone de cuatro cantos, uno por jugador, en orden inalterable.

2 EL LANZAMIENTO
A pie quieto o en carrera, soltando el canto antes de rebasar la línea de tiro. En Cuenca hay dos calvas, una de ida y otra de vuelta.

3 CALVAR
El golpe vale si el canto da en la calva **antes de tocar el suelo**. Si un jugador calva, sigue tirando un compañero suyo hasta que uno yerre.

4 SI NADIE CALVA
Suma un punto el equipo cuyo jugador logre el impacto directo más cercano al clavo situado junto al hito.

5 LA ENTRADA
Máximo de tres puntos por entrada, para el equipo cuyo jugador haya sido el último en calvar. Gana quien antes llega a once puntos.

6 DESEMPATE
Por número de calvas en una entrada, o a una sola tirada midiendo dónde choca el marro con el suelo.

3 Dónde se juega hoy

Circuito provincial de Cuenca

DIPUTACIÓN DE CUENCA · REGLAMENTO PUBLICADO

Una de las ocho modalidades del circuito, junto a la barra castellana, la reja, el boleo, el tángano, la petanca, la billa y los bolos conquenses. Sedes comarcales en **Las Pedroñeras, Horcajo de Santiago, Valera de Abajo, Aliaguilla** y la capital.

Dos recuperaciones toledanas

LA PUEBLA DE MONTALBÁN · BARGAS

En La Puebla el juego se perdió y hoy lo organiza el **Ayuntamiento** cada Semana Santa, con final el domingo de Resurrección. En Bargas volvió a jugarse por la **Asociación «Amigos de la Calva»**, que redactó su propio reglamento.

4 El vocabulario de los golpes

Calva limpia

LA PUEBLA

La hace voltear. Es el golpe más jaleado. Frente a ella, la *calva tapaíta* apenas describe órbita y la *chapucera* roza.

¡Córrela!

LA PUEBLA

Se grita cuando alguien ha dado en la calva, para que vuelvan a colocarla en su sitio.

Clavero y rayero

BARGAS · LA PUEBLA

El clavero es el juez que canta «¡Calva!». El rayero cuenta las calvas… pero no las canta.

5 Las «estopas»: un marcador oculto

Durante toda la partida los jugadores **no saben cómo va el tanteador**. El rayero cuenta las calvas, pero no las canta. Solo cuando a uno de los dos equipos le falta una calva para terminar, un juez pronuncia en voz alta «estopas por…» e indica el número que lleva cada equipo.

> *Hasta ese momento se juega a ciegas: no cabe reservarse ni apretar al final. Y cuando por fin se desvela el marcador, se desvela junto con el aviso de que queda una sola calva por hacer.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo (La Puebla de Montalbán, Bargas, Alcabón), Cuenca (toda la provincia, con modo de Sierra y modo de Mancha) y Guadalajara (Valdenuño Fernández).
Reconocimiento · Dos reglamentos escritos, el provincial de Cuenca y el de la asociación de Bargas. Sin federación ni clubes federados.
El premio · En La Puebla, además de la honrilla, una limonada del tabernero del Ventorro servida en lebrillo de barro: premio colectivo y consumido en el acto.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La calva»

La calva de Campillos-Sierra

El modo de la Sierra · La calva serrana

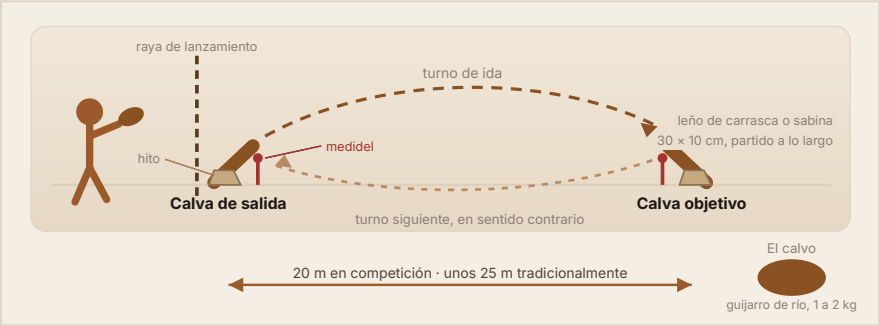
Dos calvas enfrentadas

Se lanza de una a otra y se cambia de sentido cada turno. Serranía de Cuenca. Testimonio directo de un practicante.

Dos mitades de un mismo leño, enfrentadas a veinte metros, hacen a la vez de blanco y de posición de tiro: **se lanza de una calva a la otra y al turno siguiente en sentido contrario**. Quien acierta congela a sus compañeros y obliga al equipo rival a responder.

TIPOLOGÍA	BLANCOS	DISTANCIA	PARA GANAR	ESTADO
Acierto	**Dos**	**20 m**	**13 puntos**	**Decadencia**
Impacto directo sobre la madera. Arrime al medidel si nadie acierta.	Las dos mitades de un leño partido a lo largo, enfrentadas.	En competición. Unos 25 m en la práctica tradicional.	La calva vale dos; el arrime más cercano, uno.	Unas pocas partidas al año, en la competición de fiestas.

1 El campo: dos calvas, un hito, un medidel



Las dos calvas enfrentadas, con el hito, el medidel y la raya de lanzamiento. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

LAS CALVAS

Un leño de carrasca o sabina de **30 cm de largo y 10 de diámetro**, partido a lo largo: cada mitad es una calva. Se colocan con la cara plana al cielo, a **45°-80°** del suelo.

EL CALVO ES PERSONAL

Guijarro de río de **uno a dos kilos**, adaptado a la fuerza y a la mano de cada jugador. Algunos lo trabajaban a martillo para ajustarlo a su estilo.

HITO Y MEDIDEL

El hito es una piedra de base plana, de media altura de la calva, que la mantiene inclinada. El medidel es el **clavo** hincado entre ambos: mide el arrime cuando nadie acierta.

2 Cómo se juega

1 SALIDA
Dos equipos de tres o cuatro. Por sorteo lanzan primero todos los de un equipo y luego los del otro, desde la misma calva.

2 EL LANZAMIENTO
Antes, dos pasos desde delante de la calva hacia la contraria. Hoy, desde detrás, sin rebasar la raya que sale del medidel.

3 LAS RESERVAS
Si alguien calva, sus compañeros sin tirar **quedan en reserva** y ceden el turno al rival, que ha de calvar para poder puntuar.

4 EL IR Y VENIR
Si el rival calva y aún le quedan jugadores, el turno vuelve a los reservas del primer equipo, y así sucesivamente.

5 CAMBIO DE SENTIDO
Acabado el turno todos van a la otra calva, se delibera el impacto ganador y el que puntuó abre el turno en dirección opuesta.

6 LA PUNTUACIÓN
La calva vale **dos puntos**, pero solo para quien logró la última del turno. Sin calvas, un punto al arrime. Se gana con trece.

3 Dónde se ha jugado

Campillos-Sierra y la Serranía

SEMANA SANTA · HOY, FIESTAS PATRONALES

Hace unos cincuenta años dos equipos podían jugar **más de veinte partidas en un día** durante la Semana Santa. El pueblo ganó el campeonato provincial en **seis o siete ocasiones** en los años noventa.

La calva emigrante

PROVINCIA DE BARCELONA · AÑOS SETENTA Y OCHENTA

Con la emigración se jugó más fuera que en el pueblo: los emigrantes se reúnen **todos los domingos en algún descampado** y pasan la tarde entera jugando, a veces con sus familias. El juego sirve de encuentro.

4 Lo propio de esta modalidad

La distancia negociada

PRÁCTICA TRADICIONAL

El equipo perdedor podía variar la distancia para equilibrar fuerzas: los jóvenes retaban a los mayores y alargaban el tiro. La competición, con 20 m fijos, suprimió el mecanismo.

El modo de La Mancha

RESTO DE LA PROVINCIA

La otra forma conquense, con una sola calva sobre el hito y línea de tiro fija, no es una variante de esta: es la modalidad que describe la entrada general de la calva.

Las calvas de plástico

USO ACTUAL

Junto a las mitades de leño se emplean hoy piezas de plástico del tamaño de las tradicionales y muy resistentes. Es la única variación de material documentada.

5 Los estilos propios y la gorra de «Cirilo»

El testimonio conserva la nómina de los dos equipos más competitivos: por **los viejos**, Ulapio, Vicente Jiménez «Cirilo», Brígido Aranda y Teodoro; por **los jóvenes**, Alejandro, Saturnino Jiménez, Vicente Navarro y Antonino. Cada jugador tenía su gesto y su postura al lanzar.

> *Era famosa la reacción de Vicente «Cirilo» cada vez que conseguía calva: salía dando saltos, profiriendo expresiones de alegría y haciendo gestos ostentosos que culminaba invariablemente lanzando la gorra por los aires.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Campillos-Sierra y otros pueblos de la Serranía de Cuenca, más la práctica en la emigración en la provincia de Barcelona.
Reconocimiento · Sin reglamento propio ni federación. La competición provincial de la Diputación de Cuenca homologó la distancia y la forma de lanzar.
Urgencia · El envejecimiento de los jugadores ha llevado el juego a franca decadencia: quedan unas pocas partidas al año. La entrada exige trabajo de campo pronto.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La calva de Campillos-Sierra»

Castilla-La Mancha

CATÁLOGO DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE CASTILLA-LA MANCHA

El calvo

El calvo de Talavera · El calvo de Illescas · El calvo de Los Navalmorales

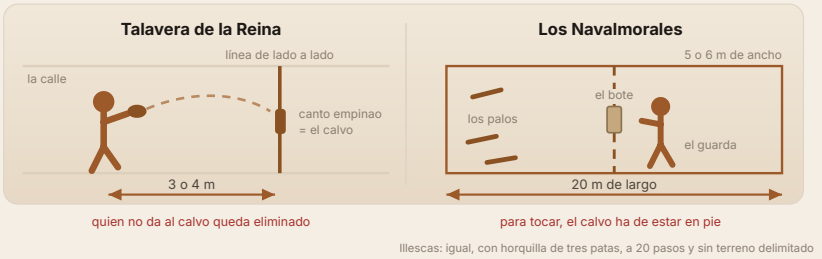
Dos juegos, un nombre

Uno de puntería con eliminación, otro de persecución con guarda. Toledo. Fuente única, sin práctica actual verificada.

En los dos hay un objeto puesto de pie al que se lanza para derribarlo, pero lo que ocurre después es distinto: en Talavera **el derribo decide quién gana**; en Illescas y Los Navalmorales **el derribo solo abre la jugada** y lo que se disputa es recuperar el palo sin ser tocado.

MODALIDADES	LOCALIDADES	TIRO	TERRENO	ESTADO
Dos	**Tres**	**20 pasos**	**20 × 5 m**	**Sin verificar**
Un juego de puntería y otro de persecución bajo el mismo nombre.	Talavera de la Reina, Illescas y Los Navalmorales, en Toledo.	En Illescas. En Talavera, de tres a cuatro metros.	Rectángulo con raya central, en Los Navalmorales.	La fuente emplea el pasado y no indica práctica actual.

1 Dos maneras de ocupar el espacio



El juego de calle de Talavera y el campo medido de Los Navalmorales. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

TALAVERA DE LA REINA

Cualquier plaza o calle. Se traza una **línea de un lado a otro** y en el centro se pone un canto empinao. Los jugadores se sitúan a tres o cuatro metros y lanzan otro canto más pequeño.

ILLESCAS

El calvo es una **horquilla de tres patas** y cada jugador lanza un palo desde una línea situada a veinte pasos. La fuente no delimita el terreno ni da medidas de la horquilla.

LOS NAVALMORALES

Misma mecánica que Illescas, con un **bote** por calvo y el guarda designado por sorteo. Aquí sí hay campo: 20 × 5-6 m con una raya en el centro.

2 El juego de persecución, paso a paso

1 EL GUARDA
Uno hace de guarda: cuida el calvo y toca a los demás. En Los Navalmorales «el que se queda» sale por sorteo.

2 EL LANZAMIENTO
Desde la línea de tiro, a veinte pasos, cada jugador lanza su palo contra el calvo. El guarda se aparta para permitirlo.

3 EL DERRIBO DESARMA
Mientras el calvo esté caído, el guarda **no puede tocar a nadie**: ha de recuperar su poder volviendo a ponerlo en pie.

4 LA CARRERA
Los demás aprovechan ese intervalo para correr a recoger cada uno su palo, mientras el guarda recoloca el calvo en su sitio.

5 EL RELEVO
Quien es tocado al intentar recoger su palo pasa a hacer de guarda. No hay tantos: lo que rota es el papel.

3 Las dos formas de perder

Talavera: eliminación directa

JUEGO DE PUNTERÍA · CALLE O PLAZA

Uno a uno tratan de dar al calvo. **Gana el que consigue tirarle y queda eliminado el que no le da.** Si aciertan varios, se repiten las jugadas hasta quedar ganador. No hay puntuación acumulada: cada ronda descarta.

Illescas y Los Navalmorales: ser tocado

JUEGO DE PERSECUCIÓN · LA FIGURA DEL GUARDA

Nadie queda fuera. Quien es alcanzado por el guarda mientras recupera su palo **ocupa su puesto**, y el juego continúa. Derribar el calvo no da tanto alguno: solo suspende la capacidad de perseguir.

4 Con qué no debe confundirse

La calva y el caliche

ENTRADAS PROPIAS

Los tres derriban algo puesto de pie, pero allí se puntúa el acierto. En el calvo de Illescas el acierto no puntúa: solo abre el juego.

«El clavo»

ILLESCAS · LOS NAVALMORALES

La misma obra describe a continuación un juego de ese nombre, en las mismas dos localidades y con origen hacia 1900. Falta cotejar si son juegos distintos.

Los juegos del bote

FAMILIA LÚDICA

Por su lógica, la modalidad de Illescas pertenece a esta familia peninsular: un objeto derribado suspende el poder del perseguidor y los demás se mueven.

5 La regla que sostiene el juego

De las cuatro reglas que recoge la fuente, una lo explica todo: **para tocar a un jugador es preciso que el calvo esté en pie**. Esa condición invierte el sentido del derribo. Donde en los demás juegos de puntería el acierto es el fin y otorga el tanto, aquí es un acto de desarme.

> *Cada vez que alguien derriba el calvo, el guarda pierde su capacidad de perseguir y ha de recuperarla levantándolo, mientras los demás corren a por sus palos. Derribar el calvo no es el objetivo, sino el modo de desarmar al guarda.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Provincia de Toledo: Talavera de la Reina, Illescas y Los Navalmorales. No consta práctica fuera de estas tres localidades.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, federación, asociación ni competición. Fuente única, de dos páginas, y sin registro gráfico.
Datación · La modalidad de Illescas ya era conocida en el siglo XIX, según la fuente, que no indica de dónde procede el dato.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El calvo»

La chita

Chita · La tanga, nombre de la piedra que se lanza

Puntería y apuesta

Dos piedras y unas monedas, a treinta metros. Documentada en Mazuecos y Valdenuño Fernández (Guadalajara). Juego perdido.

Se pone derecha una piedra alta y lisa por las dos bases —la **chita**— con unas monedas encima, y desde unos treinta metros se le lanza otra piedra, la **tanga**, para derribar el dinero. Pero **no gana quien derriba, sino quien queda cerca**: derribar es el medio, la proximidad es lo que decide.

TIPOLOGÍA	DISTANCIA	SE JUEGA	ÁMBITO	ESTADO
Arrime	**30 m**	**Dinero**	**Guadalajara**	**Perdido**
Puntería sobre blanco fijo; el reparto lo decide la proximidad.	La más larga documentada en esta familia de juegos.	Monedas sobre la chita. La apuesta es la regla, no el ambiente.	Mazuecos y Valdenuño Fernández. Sin otras localidades.	La fuente emplea el pasado. Sin evidencia de práctica actual.

1 El campo, las dos piedras y el dinero

El campo de la chita según la descripción escrita. Ilustración de elaboración propia; piezas sin escala.

LA CHITA

Piedra **alta y lisa por las dos bases**. Esa doble base es lo que permite ponerla derecha y que se sostenga con las monedas encima. La fuente no da altura ni peso.

LA TANGA

La otra piedra, la que se lanza. Tampoco constan medidas, peso ni si cada jugador dispone de **la suya**.

EL TERRENO

Solo consta la distancia: **unos treinta metros**. Ni dimensiones, ni marcas, ni línea de tiro delimitada.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO DEL ORDEN
Se lanza primero la tanga a un lugar determinado. Quien queda más cerca inicia el juego, y los demás siguen en razón de la proximidad.

2 EL BLANCO
Se coloca la chita derecha a unos treinta metros, con unas monedas encima. Ese dinero es lo que está en juego.

3 LAS TIRADAS
Por el orden establecido, los jugadores lanzan la tanga con el propósito de **derribar el dinero**.

4 EL REPARTO
Gana quien consigue colocar su tanga **más próxima al dinero derribado**, y se lo lleva. No hay dos vías de victoria: derribar es el medio.

5 LO QUE NO CONSTA
La fuente no dice qué ocurre si nadie derriba, ni si hay rondas, ni cómo se reparte con varias monedas caídas en sitios distintos.

3 Dónde está documentada

Mazuecos
GUADALAJARA · PRÁCTICA PERDIDA

Localidad documentada por la obra de referencia como lugar de práctica del juego. No se aportan datos de calendario, organización ni fecha de abandono.

Valdenuño Fernández
GUADALAJARA · PRÁCTICA PERDIDA

Segunda y última localidad. Figura ya en el catálogo con una modalidad propia de **calva**: un palo en forma de L derribado a pedradas. Dos juegos de puntería con piedra en el mismo municipio.

4 La familia del chito: tres reglas de reparto

La chita
GUADALAJARA

Dos piedras y 30 m. Se lleva el dinero quien queda **más cerca de lo derribado**.

Los chitos
NOMBELA · CAÑETE

Palo de madera y tejuelas de hierro. Hay que **derribar y además quedar el más cerca**.

El caliche o tángano
CUATRO PROVINCIAS

Cilindro torneado y tejo de hierro, a corta distancia. Se cobra **moneda a moneda**.

5 Treinta metros, y por eso el arrime

La distancia es el rasgo que ordena el juego. Treinta metros para derribar una piedra puesta de pie es un tiro largo, muy superior al de cualquier otra modalidad de esta familia. A esa distancia el derribo debía de ser excepcional, y por eso **el reparto no puede decidirse por acertar, sino por arrimar**. La regla de proximidad no es aquí una cláusula subsidiaria: es el criterio principal, y lo es porque la distancia obliga a ello.

> *«Juego que consiste en poner derecha una chita o taba en sitio determinado, y tirar a ella con tejos o piedras; el que la derriba gana dos tantos y el que da más cerca, uno». Así lo define el diccionario —pero en Guadalajara no se tanteaba: se cobraba.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Mazuecos y Valdenuño Fernández (Guadalajara). Sin otras localidades documentadas.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin competición y sin entidad organizadora.
Datación · «Un juego del siglo pasado» en una obra de 2001. La expresión es ambigua y el uso del pasado sitúa la práctica como ya perdida.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La chita»

Los chitos

El chito · Juego del chito · La tejuela, nombre de la pieza que se lanza

Puntería y apuesta

Un palo de madera con monedas encima, derribado con tejuelas de hierro. Nombela (Toledo) y Cañete (Cuenca). Juego perdido.

Se coloca en el suelo un palo cilíndrico de madera —el **chito**— con las monedas que aporta cada jugador encima, y desde una distancia acordada se le lanzan **tejuelas de hierro** para derribarlo. Gana quien lo derriba **y** deja además su tejuela más cerca: hacen falta las dos cosas.

TIPOLOGÍA	JUGADORES	ÉPOCA	SE JUEGA	ESTADO
Doble regla	**Doce**	**Otoño**	**Dinero**	**Perdido**
Derribar el chito y quedar además el más cerca de él.	Chicos de doce a quince años, sin pasar nunca de doce.	La estación apropiada, al final de las faenas de recolección.	Monedas aportadas por cada jugador. Se las lleva enteras uno solo.	«Hoy ya perdido», dice la fuente. Sin práctica documentada.

1 La zona de tiro, el chito y las tejuelas

El campo de los chitos según las medidas del texto. Ilustración de elaboración propia; se señala la discrepancia de la altura.

EL CHITO

Palo cilíndrico de madera de **15 a 20 cm** de altura y de 4 a 5 de diámetro. El croquis de la misma página rotula 16 a 20: hay una discrepancia interna pendiente de cotejo.

LAS TEJUELAS

Piezas de hierro de **12 a 15 cm** de diámetro y de 3 a 4 mm de espesor. Se utilizaban dos, sin que conste si por jugador o en total.

EL TERRENO

Se elegía un terreno **llano**. El croquis rotula una «zona de tiro», y la distancia se acordaba de antemano entre los jugadores.

2 Cómo se juega

1 EL BOTE
Cada jugador aporta sus monedas y se colocan encima del chito, puesto de pie en el suelo. Es lo que está en juego.

2 LA DISTANCIA
Los jugadores se sitúan en la zona de tiro, a una distancia acordada previamente entre ellos.

3 LAS TIRADAS
Van lanzando sucesivamente la tejuela de hierro con el propósito de derribar el chito.

4 LA DOBLE CONDICIÓN
Gana quien consigue **derribarle** y cuya tejuela queda además **más cerca de él**. No basta con acertar ni basta con quedar cerca.

5 LO QUE NO CONSTA
La fuente no dice qué ocurría si nadie derribaba el chito, ni si había rondas sucesivas, ni si se reponían las monedas.

3 Dónde está documentado

Nombela
TOLEDO · «HOY YA PERDIDO»

Localidad principal y única con descripción completa: de aquí proceden el material y sus medidas, la edad de los jugadores, el tope de doce, la estación y la mecánica. La fuente lo describe como juego **muy antiguo**, sin proponer datación.

Cañete
CUENCA · SIN DESCRIPCIÓN PROPIA

Se jugaba con este mismo nombre y la fuente indica que el desarrollo era **similar al del tángano**. No consta si compartía la doble condición de victoria. El municipio figura ya en el catálogo en la entrada del garrote.

4 La familia del chito: tres reglas de reparto

Los chitos
NOMBELA · CAÑETE

Hay que **derribar y quedar el más cerca**. El ganador se lleva todas las monedas.

La chita
GUADALAJARA

Dos piedras a 30 m. Basta con quedar **más cerca del dinero caído**.

El caliche o tángano
CUATRO PROVINCIAS

Se cobra **moneda a moneda**: cada una que quede más cerca del tejo que del blanco.

5 La regla que reparte menos veces

La diferencia entre las tres modalidades de la familia es de riesgo. En el caliche puede ganarse algo sin derribar nada, porque cada moneda se disputa por separado; en la chita basta con quedar cerca de lo caído. En los chitos **no se gana nada si no se derriba**, y aun derribándolo se pierde si otro ha quedado más cerca. Es la regla más exigente de las tres, y conviene retener quiénes la aplicaban: chicos de doce a quince años jugándose dinero real.

> *«Pieza de madera o de otra cosa, sobre la que se pone el dinero en el juego del chito». El diccionario describe el objeto y no el juego, pero lo define por lo que lleva encima.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Nombela (Toledo) y Cañete (Cuenca). Sin otras localidades documentadas.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin competición y sin entidad organizadora.
Registro gráfico · La obra de referencia incluye un croquis con las medidas rotuladas, protegido por derechos y no reproducible sin autorización.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Los chitos»

La choca

El cirrio · Chocao

Golpeo y persecución

Dos equipos, campo dividido por una raya y eliminación por contacto. Documentada en Valverde de Júcar y Cardenete (Cuenca).

Se golpea con un palo una pieza cónica de madera, la choca, colocada sobre la raya que divide el campo. Pero **al golpear hay que soltar el palo**, y ahí empieza el juego: los contrarios recogen la choca y procuran tocar con ella a quien va a recuperarlo. **Quedar sin palo es quedar sin juego.**

TIPOLOGÍA	JUGADORES	EL PALO	CALENDARIO	ESTADO
Eliminación	**5 a 10**	**60 cm**	**Cuaresma**	**Sin constancia**
Sin tanteo: se juega hasta que nadie conserva su palo.	En dos equipos. De seis a ocho en Cardenete, por orden.	Uno por jugador, de 4 cm de grueso. Arqueado en Cardenete.	Como la cal de El Recuenco y la calva de La Puebla.	La fuente lo describe en pasado. Sin reglamento ni convocatoria.

1 El campo, la raya y el palo soltado

El campo dividido por la raya, la choca sobre ella y la carrera por el palo abandonado. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL CAMPO

Dividido en dos partes por una **raya**, sobre la que se coloca la choca. En Cardenete, terreno llano y rectangular de **5 × 10 m** como mínimo. Las medidas de Valverde no constan.

LA CHOCA

Trozo de palo **terminado en cono y con base plana**, de unos 12 cm de largo; de unos 8 cm en Cardenete. Da nombre al juego y es la pieza con la que se elimina.

EL PALO SE SUELTA

Al golpear hay que **soltarlo lo más cerca posible**. Es la regla que define el juego: el que golpea queda desarmado en el mismo acto de golpear.

2 Cómo se juega

1 SALIDA
Se sortea quién es el primer lanzador y se coloca la choca sobre la raya que divide el campo.

2 EL GOLPE
El jugador golpea la choca con su palo y, al hacerlo, ha de **soltar el palo lo más cerca posible**.

3 LA PERSECUCIÓN
Los contrarios recogen la choca y procuran tocar con ella al que golpeó o al que va a recoger su palo.

4 RENUNCIAR
Si ve que no puede coger el palo sin ser tocado, lo deja. Irá a por él cuando golpee otro jugador.

5 CHOCAO
Tocado con la choca **sin que la suelten**, el jugador queda «chocao» y ya no puede seguir jugando.

6 FINAL DE LA RONDA
Pierden los que no hayan pasado a su campo con su palo si los contrarios han colocado la choca en su sitio. Se cambia de campo cuando nadie tiene palo.

3 Dónde está documentada

Valverde de Júcar

CUENCA · DENOMINACIÓN PRINCIPAL

De **cinco a diez jugadores** en dos equipos, con sorteo del primer lanzador. De aquí proceden la mecánica completa, el término *chocao* y la fórmula de aviso. La fuente advierte que **su antigüedad no ha podido determinarse**.

Cardenete

CUENCA · AQUÍ SE LLAMA *EL CIRRIO*

De **seis a ocho jugadores**, con orden de intervención previo. Palos arqueados y pieza de 8 cm. Dos reglas propias: se puede recoger el palo de un compañero, y también se pierde **si no se atreve a recogerlo**.

4 Parientes y confusiones

No es la chueca

GUADALAJARA · CUENCA

Juego distinto de Villanueva de Alcorón y Armallones, que en El Pozuelo se llama *la cal*: allí se golpea un palo aguzado por las dos puntas y se intenta atraparlo al vuelo.

El calvo

ILLESCAS · LOS NAVALMORALES

Se derriba el calvo con el palo y cada jugador va a por el suyo sin que le toque el «guarda». También allí lo que se disputa es el palo abandonado.

El marro

VILLEL DE MESA

Modalidad de estornija que enfrenta a dos grupos, uno que golpea y otro que intercepta. La familia de palo largo y pieza pequeña es amplia.

5 El aviso: una cortesía que es precaución

Antes de lanzar la choca no se golpea sin permiso. Quien va a tirar pregunta, y solo lanza cuando el otro contesta. Es la **segunda fórmula fija de aviso** documentada en el catálogo, junto al «duli» y «dale» de El Romeral, que allí da nombre al juego.

> *—¿La tirbo? —¡Tírbale!*

En dos juegos en los que lo que sale despedido puede alcanzar a alguien, esa cortesía reglada es también una precaución. Merece recogerse literalmente y no traducirse.

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Cuenca: Valverde de Júcar y Cardenete, dos localidades separadas por unos cincuenta kilómetros. No se documentan más.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin convocatoria y sin entidad organizadora. No se ha localizado constancia de práctica actual.
Lo que falta · Informantes en Valverde de Júcar que fijen el tamaño real de la choca, la paginación de la fuente y una fotografía de la pieza.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La choca»

La chueca

El juego de bandos · El lanzamiento a distancia · La billarda

Tres juegos, un nombre

La palabra designa la pieza y el juego. Bajo ella las fuentes describen tres juegos distintos, en Toledo, Albacete y Guadalajara.

Es la entrada del catálogo con **rastro escrito más antiguo y continuado**: de la prohibición de 1480 al hockey del siglo XIX, pasando por los labradores de Castilla que Diego de Guadix vio jugar hacia 1593. Y es la que enlaza **cinco denominaciones regionales** de una misma familia, la de la billarda.

MODALIDADES
Tres
De bandos, de distancia y billarda. No son variantes: son juegos distintos.

PRIMERA MENCIÓN
1480
Cortes de Toledo. La lectura se discute: pudo ser la taba.

EL TACO
10 cm
De lado: un cubo. En Villanueva de Alcardete (Toledo).

DENOMINACIONES
Cinco
Chueca, cirio, estornija y marrillo, mocho y tala, la cal.

ESTADO
Solo la billarda
Conserva presencia en Guadalajara. Las otras dos, sin constancia.

1 Tres juegos bajo un mismo nombre

Las tres modalidades que comparten el nombre, con su material y su criterio de victoria. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita y de la definición académica.

EL JUEGO DE BANDOS
Es el que define el diccionario: dos equipos **iguales** frente a frente, impulsando la chueca con los palos para que no rebase la raya propia. De él solo consta la definición.

EL LANZAMIENTO A DISTANCIA
Villanueva de Alcardete y Albacete. Un **taco de madera de 10 cm de lado** y palos a manera de bastones. Gana quien lo aleja más desde la raya.

LA BILLARDA
Villanueva (Guadalajara), «prácticamente igual al **cirio**». Pieza corta apuntada por los dos extremos, palo grande y recogida al vuelo.

2 La billarda de Guadalajara, paso a paso

1 EL PUNTO FIJO
Se señala con una piedra. Se juega con dos palos: uno pequeño con las dos puntas afiladas, que es la chueca, y otro grande.

2 EL GOLPE
Desde el punto fijo se lanza la chueca golpeándola con el palo grande. Los demás jugadores se reparten por el terreno.

3 LA RECOGIDA
Tratan de cogerla **al vuelo**, con la mano o con el delantal. Si lo consiguen, pierde el lanzador y lanza quien la recogió.

4 ADIVINAR
Si nadie la recoge, el lanzador ha de **adivinar cuántos palos grandes** hay entre ella y el jugador más próximo. Si yerra, pierde.

5 UN RASGO DE FAMILIA
Anunciar la distancia medida en longitudes del palo no es local: reaparece en los *marrillos*, donde se «piden» los tantos, y en el *mocho*, con las talas.

3 Dónde está documentada

Villanueva de Alcardete y Albacete
TOLEDO · ALBACETE · SIN CONSTANCIA ACTUAL

Lanzamiento a distancia con taco cúbico y palos a manera de bastones. Es la modalidad que la fuente conoce **de primera mano**. En Albacete, con la chueca colocada dentro de un círculo que hace de marca de partida.

Villanueva de Alcorón y Armallones
GUADALAJARA · JUEGO VIVO O RECIENTEMENTE VIVO

La modalidad de billarda. La fuente no precisa de qué Villanueva habla, pero todo apunta a **Villanueva de Alcorón**. Es la única vía practicable para una acción de recuperación.

4 La cadena de denominaciones

Cirio
MADRIDEJOS (TOLEDO)

La fuente equipara a él la chueca alcarreña: palo de unos 14 cm apuntado por los dos lados y vara de unos 70 cm. Es la clave que enlaza toda la familia.

Estornija y marrillo
ZAOREJAS · FUENTELSAZ

Misma mecánica y mismo delantal para atrapar la pieza al vuelo. El bateador «pide» los tantos medidos en marrillos.

Mocho, tala y la cal
TOLEDO · CIUDAD REAL · CUENCA

Torrijos, Puerto de San Vicente, Valdepeñas, El Robledo y El Pozuelo. Cinco nombres para un juego: las entradas deben remitirse unas a otras.

5 Cinco siglos de rastro escrito

Hacia 1593 fray Diego de Guadix describe la pieza y atestigua quién jugaba con ella. Su testimonio sobre la práctica es sólido; **su atribución de origen árabe no lo es**, porque el autor adjudicó ese origen a un número muy elevado de voces castellanas que no lo tienen.

> *«Cierto troquelo o trozo de madera (menos redondo que una bola) con que antiguamente jugaban los árabes y juegan hoy los labradores de Castilla».*

De ahí a Covarrubias en 1611, a la prohibición de la chueca araucana en 1647 —el palín mapuche tomó en castellano el nombre de este juego— y a la codificación del hockey en el siglo XIX.

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Villanueva de Alcardete (Toledo), Albacete y Villanueva de Alcorón con Armallones (Guadalajara), una localidad por modalidad.
Reconocimiento · Ninguno: sin reglamento, sin federación y sin convocatoria. Frente a ello, el respaldo documental histórico más sólido del catálogo.
No confundir · La *jurria* es también juego de bandos, pero con bola de corcho y palo curvo: pertenece a otra familia, no a la de la billarda.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La chueca»

El chusque

Familia del caliche · Villarrobledo (Albacete)

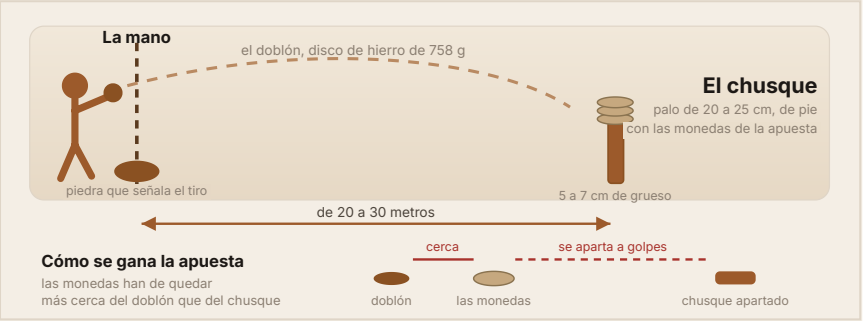
Puntería y apuesta

Se derriba un palo cargado de monedas y se gana midiendo. Documentado solo en Villarrobledo (Albacete).

Dos equipos lanzan un disco de hierro contra un palo de madera que sostiene las monedas de la apuesta. Derribarlo no basta: **se gana si las monedas quedan más cerca del doblón que del chusque**. Y si la medida no favorece, los que aún no han tirado **apartan el chusque a golpes**.

TIPOLOGÍA	DISTANCIA	EL DOBLÓN	EL CHUSQUE	ÁMBITO
Derribo	**20-30 m**	**758 g**	**20-25 cm**	**Villarrobledo**
Blanco fijo con apuesta encima. El reparto se decide midiendo.	Desde la «mano», la piedra que señala el puesto de tiro.	Disco de hierro de 8 a 12 cm de diámetro.	Palo cilíndrico de 5 a 7 cm de grueso, de pie y con las monedas.	Albacete. Única localidad; vigencia sin verificar.

1 El campo y la medición



Campo de juego y criterio de reparto. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Cualquier **explanada de tierra**, bien asentada y llana. No se documentan marcas de campo más allá del puesto de tiro y del punto donde se planta el blanco.

UNA HISTORIA DEL MATERIAL

Primero trozos de **tejas y piedras**; después fragmentos de **rejas y aperos** de labranza; y al fin los doblones circulares que fabricaban los herreros.

LA APUESTA ES LA REGLA

Las monedas sobre el chusque son «la apuesta a disputar». El reparto del dinero **es** el sistema de puntuación: sin apuesta no hay nada que medir.

2 Cómo se juega

1 TIRAR A MANO
Todos los jugadores lanzan un doblón a la «mano». El que queda más cerca da a su equipo la prioridad de lanzamiento.

2 DOS PAPELES
El primer jugador del equipo trata de **aproximarse** al chusque con el doblón; los demás tratan de **derribarlo**.

3 APARTAR EL BLANCO
Si las monedas no quedan más cerca del doblón que del chusque y aún quedan jugadores, estos golpean el chusque para alejarlo del dinero.

4 EL SEGUNDO EQUIPO
Si también consigue la apuesta, se tira de nuevo a mano. Si el chusque sigue en el suelo, lanza y gana si coloca el doblón más cerca del dinero.

5 «A MANO»
Si tampoco lo consigue, vuelve a lanzar el primer equipo, **salvo** que el último jugador del segundo diga «a mano»: el juego queda finalizado.

3 Dónde y cuándo se jugaba

Villarrobledo (Albacete)

ÚNICA LOCALIDAD DOCUMENTADA

La fuente no registra ninguna otra localidad de la provincia ni de la región. No consta reglamento escrito, asociación ni convocatoria: **la vigencia actual está sin verificar**, porque la descripción alterna el presente y el pasado.

Las casas de labor y las aldeas

SÁBADOS Y DOMINGOS

Se jugaba **por quienes no iban al pueblo**. No es ocio de plaza ni de fiesta, sino el de la gente dispersa por el término que pasaba el fin de semana donde trabajaba. Eso explica el terreno y el material.

4 La familia del caliche

El chusque

VILLARROBLEDO

Palo de 20-25 cm, doblón de 758 g, de 20 a 30 m. **El blanco puede apartarse**: es el único de la familia con esa jugada.

Los chitos y la chita

JUEGOS AFINES

En los chitos hay doble condición: derribar y quedar el más cerca. En la chita se tira a 30 m y gana quien quede más cerca del dinero.

El caliche

TAMBIÉN LLAMADO TÁNGANO

Se derriba un cilindro o tarugo y se reparte moneda a moneda, según cuáles queden más cerca del tejo. No debe confundirse con el chusque.

5 El blanco que se puede apartar

En los demás juegos de la familia el blanco es una referencia fija: se derriba y ahí queda. Aquí puede desplazarse a propósito para alterar la medición, y hacerlo no es una infracción, sino **una jugada prevista**. La puntería sirve para derribar; lo que decide la apuesta es la geometría final de las piezas sobre el suelo.

> *No se mueve el dinero: se mueve la referencia contra la que se mide. Es el único juego de puntería del catálogo con una táctica de segunda intención.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Villarrobledo (Albacete), sus aldeas y casas de labor. Sin otras localidades documentadas.
Reconocimiento · Sin reglamento escrito, federación ni convocatoria institucional. Se conserva solo por vía bibliográfica.
El público · Docenas de jugadores de todas las edades y un público que, según la fuente, en ciertos casos puede sustituir a los jugadores: la frontera entre jugar y mirar es porosa.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El chusque»

El cirio

El circo (Huerta de Valdecarábanos) · Familia de la billarda

Palo aguzado y paleta

Devolver el cirio al círculo en cuatro golpes contados a canto. Ocho localidades de la provincia de Toledo.

Se traza un círculo en el suelo, se lanza desde él un palo afilado por las dos puntas y el jugador va a buscarlo donde cayó: **tiene cuatro golpes de paleta para devolverlo al círculo**. Los golpes no los cuenta nadie: **se cantan**. Y la dificultad se pacta antes de empezar, al decidir el tamaño del círculo.

FAMILIA	GOLPES	EL CÍRCULO	LA PALETA	LOCALIDADES
Billarda	**Cuatro**	**2 m**	**35 cm**	**Ocho**
Palo afilado por las dos puntas, golpeado con un implemento.	El máximo para meter el cirio en el círculo. Se cuentan cantando.	Según el croquis. De 3 a 4 m en Quintanar de la Orden.	Por 16 de ancho, con mango. «Pateta» en Casasbuenas.	Todas en Toledo, con siete maneras distintas de jugar.

1 El círculo, el cirio y la paleta

Forma general del juego. Ilustración de elaboración propia que respeta las medidas del croquis de la fuente.

LA DIFICULTAD SE PACTA

El círculo se traza **grande si se quiere hacer fácil y pequeño si se quiere hacer difícil**. Antes de empezar, los jugadores deciden con el pie o con un palo cuánto van a exigirse.

CÓMO SE GOLPEA

Con el **borde de la paleta** se da en la punta del cirio para que se eleve, y una vez en el aire se le vuelve a golpear. En San Pablo de los Montes se emplea una **porra** en lugar de paleta.

EL CANTO ES EL RELOJ

No hay contador ni juez: los cuatro intentos **se cuentan cantando**, y el último verso anuncia que se acaba el turno. Quien no mete el cirio queda eliminado.

2 Cómo se juega

1 EL TRAZADO
Se dibuja en el suelo un círculo del tamaño que se acuerde. Es a la vez punto de partida y diana de retorno.

2 EL LANZAMIENTO
Desde el círculo se lanza el cirio lo más lejos posible. El croquis rotula 50 m, que deben entenderse como alcance y no como medida fijada.

3 EL REGRESO
El jugador se traslada al lugar en que cayó y desde allí ha de introducirlo en el círculo golpeándolo con la paleta.

4 CUATRO GOLPES
Ese es el máximo. Se cuentan cantando: *una a la luna, dos al sol, tres a las estrellas, marcho por ella.*

5 LA ELIMINACIÓN
Se eliminan aquellos cirios que no entren en el círculo. El juego se repite hasta que queda un ganador.

3 Dónde está documentado

Ocho localidades toledanas

MUY EXTENDIDO EN LA PROVINCIA

San Pablo de los Montes, Mohedas de la Jara, Torrijos, Casasbuenas, Los Navalucillos, Pelahustán, Quintanar de la Orden y Huerta de Valdecarábanos. Es la entrada del catálogo con más modalidades locales documentadas.

Lo que falta por cotejar

CARDENETE (CUENCA), POR CONFIRMAR

La obra de referencia parece dedicar al cirio más de una entrada, una de ellas referida a Cardenete. Esas páginas no han podido cotejarse, de modo que **la presencia del juego fuera de Toledo queda por establecer**.

4 Cuatro maneras de entenderlo

Los Navalucillos

CON DEFENSOR

Un jugador se coloca **dentro del círculo** con la paleta para evitar que el cirio entre, y no podrá darle desde fuera. El segundo golpe se llama *abuelito*.

Mohedas de la Jara

SIN DIANA

No hay que meter el cirio en ningún sitio: hay que **hacerlo bailar** en el aire mientras dura una canción de seis golpes. Si termina y no se ha logrado, se elimina.

Huerta de Valdecarábanos

OTRO JUEGO, MISMO NOMBRE

Un círculo y un número por jugador; el «padre» canta y lanza el palo. **No es billarda**: es reacción y carrera. Homonimia local, no variante.

5 De la luna a la burra

El cirio aporta dos fórmulas cantadas, una de cuatro golpes y otra de seis, y ambas hacen la misma función: **contar**. La de Mohedas de la Jara empieza en el cielo y baja a la cuadra, para terminar mandando al jugador a por ella: una escala descendente de prestigio que sirve a la vez de cuenta atrás.

> *«Una, a la luna; dos, al sol; tres, a la estrella; cuatro, al caballo; cinco a la yegua, coge la burra y marcha a por ella».*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Provincia de Toledo, con ocho localidades y siete reglas propias. Posible presencia en Cuenca, pendiente de cotejo.
Reconocimiento · Sin reglamento escrito, federación ni convocatoria. La vigencia no está verificada en ninguna localidad.
Lo más frágil · Las cantinelas. El folclore verbal desaparece antes que la técnica, y aquí está recogido literalmente.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El cirio»

El clavo

Modalidad de Illescas y Méntrida · Modalidad de Los Navalmorales

Juego de objeto hincado

Un clavo pesado y un trozo de tierra: nada más. Documentado en tres localidades de Toledo.

Se lanza un clavo pesado contra el suelo procurando que quede clavado. La regla es una sola y vale para las dos modalidades: **si el clavo no se queda «hincao», se pierde la jugada** y pasa al contrario. Lo que se disputa es el terreno en Illescas y el avance hasta la meta en Los Navalmorales.

TIPOLOGÍA	MATERIAL	JUGADORES	ÁMBITO	ESTADO
Hincar	**Un clavo**	**Dos**	**Toledo**	**Sin verificar**
Lanzamiento de precisión contra el suelo. El clavo ha de quedar clavado.	Pesado, de algo más de 15 cm. Único elemento del juego.	En Illescas. En Los Navalmorales la fuente no precisa el número.	Illescas, Los Navalmorales y Méntrida. Sin otras localidades.	La fuente alterna presente y pasado. No consta práctica actual.

1 Dos terrenos, un solo implemento

Las dos modalidades y la regla que comparten. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO DE ILLESCAS

Un rectángulo dividido en **dos partes iguales**. Se sortea, y cada jugador se coloca en la parte que le ha correspondido. La fuente no da medidas.

EL TERRENO DE LOS NAVALMORALES

Una carretera larga con cuadros «**de un tamaño normal**». La expresión es de la fuente y no va acompañada de medida alguna.

EL MATERIAL

Un clavo pesado de **algo más de 15 cm**. Es el único elemento del juego: no se necesita nada más. No consta grosor ni peso.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO
En Illescas se sortea el terreno y cada jugador se coloca en la mitad que le ha correspondido.

2 CLAVAR EN LO AJENO
El que inicia va clavando el clavo en la parte del contrario y robándole el terreno.

3 LOS DOS LÍMITES
Sin salirse nunca de la parte propia, y solo sobre la porción que esté al alcance de su mano.

4 LA PÉRDIDA
Si el clavo no se queda **«hincao»**, pierde la jugada y pasa al otro jugador, que continúa igual.

5 EL FINAL
Termina cuando a algún jugador **no le queda tierra para poner ni siquiera un pie**.

6 EN LOS NAVALMORALES
Se avanza por cuadros hasta la meta, y cada vez hay que lanzar de una forma distinta y más difícil.

3 Dónde está documentado

Illescas y Méntrida

TOLEDO · MODALIDAD DE CONQUISTA DE TERRENO

En Illescas se documenta el juego que enfrenta a **dos jugadores** sobre un rectángulo dividido. En Méntrida se practica una modalidad **similar a la de Illescas**, sin que la fuente precise si tiene rasgos propios.

Los Navalmorales

TOLEDO · MODALIDAD DE RECORRIDO

Se juega en una **carretera** a la que se le hacen cuadros, avanzando hasta la meta. Que se jugara en carretera indica camino **sin pavimentar**: el clavo necesita tierra en la que hincarse.

4 Lo que hay que distinguir

No es «el calvo»

ILLESCAS · LOS NAVALMORALES

Otro juego, descrito en las páginas anteriores de la misma obra y practicado en las mismas localidades. Allí se **derriba** un objeto de pie; aquí se **hinca** un clavo.

La datación de 1900

TOLEDO

La fuente sitúa ahí el origen, **sin indicar en qué se apoya**. Se recoge como fecha atribuida por la tradición local, no como dato documentado.

La regla que falta

ILLESCAS

El texto dice que se roba el terreno, pero **no explica cómo** se materializa ese robo. Es el dato que falta para poder jugar la partida.

5 Un clavo y un trozo de tierra

Es la entrada más austera del catálogo: **no necesita más que un clavo y un trozo de tierra**. Ni tablero, ni bolas, ni palos fabricados. Esa economía absoluta de medios lo hace practicable en cualquier sitio y por cualquiera, y es coherente con que se conserve en localidades distantes con reglas casi idénticas.

> *Que la partida acabe cuando a alguien no le queda tierra ni para poner un pie es una formulación difícil de mejorar: la derrota no se cuenta en puntos, se mide en suelo.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo: Illescas, Los Navalmorales y Méntrida. La fuente no menciona otras localidades.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin competición organizada y sin federación.
Documentación · Fuente única de dos páginas. La mecánica del reparto de terreno y la vigencia del juego siguen sin documentar.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El clavo»

La condena

Juego de bolinches · Toledo

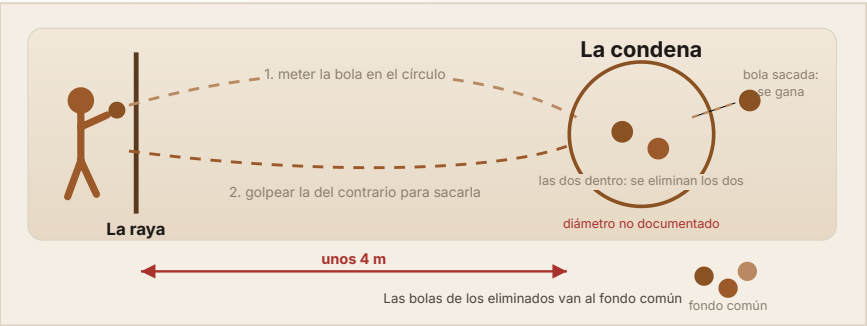
Juego de bolas de círculo

Lo que se gana no son puntos, son bolas. El fondo común crece con la partida y se lo lleva entero el ganador.

Se mete la propia bola dentro de un círculo trazado en el suelo —la **condena**, que da nombre al juego— y se saca de él la del contrario golpeándola. **Quien saca la bola ajena, la gana.** No hay tanteo: hay bolas que cambian de dueño.

TIPOLOGÍA	DISTANCIA	MATERIAL	JUGADORES	ESTADO
Apuesta	**4 m**	**Bolinches**	**Grupo abierto**	**Sin verificar**
Bolas de círculo. Quien pierde entrega su material.	De la raya al círculo. Única medida que da la fuente.	Las bolas. No consta su tamaño, su material ni cuántas por jugador.	Sigue «hasta que participen todos». La fuente no fija el número.	La fuente emplea el pasado: «se jugaba».

1 El círculo, la raya y las bolas



El terreno y la secuencia de juego. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Un círculo trazado en el suelo, la **condena**, y una raya a **unos cuatro metros** desde la que se lanza. La fuente no da el diámetro del círculo.

EL MATERIAL

Bolas, que la fuente llama **bolinches**. No precisa su tamaño ni su material, ni cuántas emplea cada jugador: se deduce que al menos una, la que se arriesga.

EL ORDEN DE TIRADA

Se lanza desde la raya hacia el círculo para saber el orden: es **el primero el que queda más cerca**. Es el arrime lo que decide quién abre.

2 Cómo se juega

1 EL ORDEN
Se tira desde la raya hacia el círculo para establecer el turno. Abre quien haya quedado más cerca.

2 METER LA BOLA
El primer jugador tira su bola intentando **meterla dentro del círculo**.

3 EL GOLPE
El segundo lanza la suya y, golpeándola, intenta **sacar del círculo la bola del anterior**.

4 SI LO CONSIGUE
Gana la bola. Lo que se disputa no son puntos: es la propiedad del material.

5 SI QUEDAN LAS DOS DENTRO
Se eliminan los dos jugadores y sus bolas pasan al **fondo común**, que irá al ganador.

6 HASTA EL FINAL
Así continúa el juego **hasta que participen todos los jugadores**.

3 Dónde está documentado

Toledo

FUENTE ÚNICA · UNA PÁGINA

Es la **única localización** que da la fuente, que no menciona otras localidades ni precisa si se refiere a la **capital o a la provincia**. Determinarlo es una de las líneas abiertas de la ficha.

Estado de la práctica

NO VERIFICADO

La fuente emplea el pasado —**«se jugaba»**—, de modo que no consta práctica actual. No se ha localizado convocatoria, asociación ni institución que sostenga hoy el juego.

4 Lo que queda por resolver

El pasaje dudoso

PRIORITARIO

El texto describe con **las mismas palabras** dos situaciones de resultado opuesto: ganar la bola y eliminarse los dos. La secuencia recogida es la lectura que da sentido al conjunto, y debe cotejarse.

Quién jugaba

CLASIFICACIÓN

La fuente no lo dice. De ello depende que el juego se recoja entre los **de apuesta** o entre los **infantiles**: por el material parecería lo segundo; por la estructura, lo primero.

El nombre

SIN EXPLICAR

La fuente no aclara por qué el círculo se llama **condena**. Que la bola que queda dentro esté expuesta a ser expulsada es una interpretación, no un dato.

5 Un bote que crece con la partida

Es el rasgo que la distingue en el catálogo. Cada pareja de eliminados **aumenta el fondo común**, de modo que la partida crece en valor a medida que avanza y el premio final es mayor cuanto más larga ha sido. Y lo acumulado no se reparte: se lo lleva entero el ganador.

> *Clasificar por el material —bolas, luego infantil— llevaría a colocar entre los juegos de niños una estructura de apuesta en la que quien pierde entrega su patrimonio.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo. La fuente no menciona otras localidades ni precisa si designa la capital o la provincia.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin competición organizada y sin federación.
Juegos afines · Por su mecánica, los juegos de bolas de círculo; por su estructura, el caliche, donde lo apostado son monedas sobre el blanco.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La condena»

La cucaña

Subida a la cucaña · Cucaña de San Juan

Prueba festiva de plaza

Se sube uno a uno, sin marcador ni reglamento escrito. Documentada en Tragacete (Cuenca) y San Pablo de los Montes (Toledo).

Un palo vertical plantado en la plaza y una sola tarea: llegar arriba. No hay equipos, ni marcador, ni reglamento; **se sube uno a uno y lo que se disputa es la proeza ante el vecindario**. En Tragacete lo que espera en lo alto no es un premio material, sino **la bandera del pueblo**.

TIPOLOGÍA	LOCALIDADES	EL PALO	EN LO ALTO	ESTADO
Trepa	**Dos**	**18 m**	**La bandera**	**Vivo**
Prueba de logro: se llega o no se llega. Sin puntuación intermedia.	Tragacete (Cuenca) y San Pablo de los Montes (Toledo).	Pino de los pinares cercanos, en Tragacete. Recién cortado.	Subir consiste en llegar a la cima y tocarla. La proeza es el premio.	Celebración anual en ambas localidades. Sin reglamento escrito.

1 El palo, la plaza y lo que corona

Plaza Mayor, atravesada por el palo · San Juan, 24 de junio
Pino de los pinares cercanos, donado por el Ayuntamiento a los quintos

Recinto ferial · septiembre
Último día de fiestas, a las 21:00 h

Los dos casos documentados. Ilustración de elaboración propia construida únicamente con lo que las fuentes acreditan.

EL EMPLAZAMIENTO

No hay campo delimitado. En Tragacete el palo se planta en el centro de la **Plaza Mayor**, que queda atravesada por él; en San Pablo de los Montes la prueba se sitúa en el **recinto ferial**.

EL PALO

Un **pino de unos 18 m** de los pinares cercanos, recién cortado. Lo dona el Ayuntamiento a los quintos del año, que lo plantan ese mismo día. Es el único dato métrico documentado del juego en la región.

LO QUE NO CONSTA

Ninguna fuente afirma que el palo se **engrase**, ni que haya colchonetas, ni tiempo límite, ni edad mínima. Son reglas de descripciones genéricas, no de estas dos localidades.

2 Cómo se desarrolla en Tragacete

1 EL PINO
El Ayuntamiento dona a los quintos del año un pino de los pinares cercanos, de unos dieciocho metros.

2 PLANTARLO
Los quintos lo plantan en el centro de la Plaza Mayor el día de San Juan, según costumbre.

3 LA BANDERA
En lo alto queda la bandera de Tragacete. La procesión del santo pasa por delante de la cucaña.

4 LA SUBIDA
Se anuncia a una hora fija de la tarde. Suben **uno a uno** los que se atreven, mientras el pueblo anima desde abajo.

5 EL RESULTADO
Se llega o no se llega: no hay tantos ni desempates. En la edición de 2023 **solo dos** participantes coronaron el palo.

3 Dónde se celebra

Tragacete (Cuenca)

SAN JUAN · 24 DE JUNIO · PLAZA MAYOR

El caso descrito. Pino de **unos 18 m** donado a los quintos, la **bandera del pueblo** en lo alto y la subida integrada en el recorrido de la procesión. Las fuentes locales la presentan como seña de identidad de la localidad y como tradición perdida en muchos pueblos que Tragacete lucha por conservar.

San Pablo de los Montes (Toledo)

CRISTO DE LA VERA CRUZ · SEPTIEMBRE · RECINTO FERIAL

La «subida a la cucaña» figura en el **programa oficial de fiestas** con hora propia, a las nueve de la noche del último día, junto a los juegos tradicionales del recinto ferial. Las fuentes acreditan que la prueba se celebra, pero **no la describen**.

4 Lo que no debe darse por supuesto

El palo engrasado

NO CONSTA

Ninguna fuente afirma que se unte con grasa o jabón. En Tragacete es un pino recién cortado, cuya corteza plantea ya sus propias dificultades.

El reglamento

NO CONSTA

No hay tiempo límite, ni prohibición de limpiar el palo, ni norma sobre subir en equipo. No consta reglamento escrito en ninguna de las dos localidades.

El premio material

TRAGACETE

Ni jamón, ni dinero, ni objeto. Lo que hay en lo alto es la bandera del pueblo, y eso cambia el sentido de la prueba.

5 La bandera como meta

Que en lo alto del palo esté **el símbolo del pueblo** y no un premio material cambia lo que se disputa. La cucaña tampoco enfrenta a dos partes, como el resto de las entradas del catálogo: enfrenta a una persona con un obstáculo, ante el vecindario entero. El público no arbitra ni apuesta —como en el caliche o en la calva—: anima.

> *No se sube a ganar algo, se sube a tocar el símbolo colectivo delante de todos. La proeza es el premio.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Tragacete (Cuenca) y San Pablo de los Montes (Toledo). Sin otras localidades documentadas en la región.
Reconocimiento · Municipal y festivo: donación del pino a los quintos y programa oficial de fiestas. Sin reglamento, sin federación y sin circuito.
Documentación · Base hemerográfica y festiva: crónicas locales y programas de fiestas, sin bibliografía regional que la respalde.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La cucaña»

El duli

Duli · Dale

Juego de la billarda

Se golpea un palo de dos puntas apoyado en un bordillo y se mide en raquetas. Documentado en El Romeral (Toledo).

Un palo aguzado por ambos extremos, medio en el aire sobre el bordillo de la acera, y una raqueta de madera que sirve para golpear **y para medir**. El contrario trata de cogerlo al vuelo: si lo consigue, la jugada se anula; si no, **se cuentan tantos puntos como raquetas** haya recorrido el palo.

FAMILIA	JUGADORES	MATERIAL	PUNTUACIÓN	ESTADO
Billarda	**Por parejas**	**Tres piezas**	**En raquetas**	**No verificado**
Con la cal, la bigarda y el cirio: golpeo de pieza aguzada y medición.	Alternan lanzador y receptor según el resultado de cada jugada.	El palo de dos puntas, la raqueta de madera y los guantes.	Tantos puntos como raquetas mida el recorrido del palo.	Fuente única de 2001. Sin evidencia de práctica actual.

1 El bordillo, el palo y la raqueta

El material, el diálogo de aviso y los dos resultados posibles. Ilustración de elaboración propia; las medidas no constan en la fuente y se representan sin escala.

EL TERRENO

No se requiere campo delimitado. Basta con un **bordillo** o algo similar sobre el que apoyar el palo, y espacio suficiente por delante. Es un juego de calle en sentido literal.

EL PALO Y LA RAQUETA

El palo va **aguzado por ambos extremos**; la raqueta es de madera y sirve para golpear y como **unidad de medida**. La fuente no da las medidas de ninguno de los dos.

LOS GUANTES

La fuente los enumera como uno de los **tres elementos del juego**, no como accesorio: coger al vuelo un palo aguzado golpeado con fuerza exige protección.

2 Cómo se juega

1 COLOCAR
Se pone el palo encima de un bordillo, o algo similar, de forma que **la mitad** quede en el aire.

2 EL AVISO
El primer jugador dice «duli». El segundo, cuando está preparado, contesta «dale».

3 EL GOLPE
Solo entonces se golpea fuertemente el palo, y el segundo jugador trata de cogerlo en el aire.

4 SI LO COGE
El lanzador **no se apunta ningún tanto** y el que recogía se convierte en lanzador.

5 SI NO LO COGE
Se mide en raquetas la distancia entre la posición primera del palo y la que tiene ahora, y se anotan tantos puntos.

6 LA PARTIDA
Se sigue así, alternándose los jugadores, y gana el que más puntos consiga.

3 Dónde está documentado

El Romeral (Toledo)

ÚNICA LOCALIDAD DOCUMENTADA

La fuente sitúa en este pueblo manchego el origen del juego y no menciona ninguna otra localidad. El Romeral figura ya en el catálogo por una **modalidad propia de bolos**, con bolos de rama de olivo colocados en hilera en una calle de dos metros de ancho.

Estado de la práctica

NO VERIFICADO

No se ha localizado evidencia de práctica actual, ni convocatoria, ni programa festivo que lo incluya. La adscripción castellano-manchega está verificada; la **vigencia, no**. La comprobación sobre el terreno tiene carácter de urgencia.

4 La familia de la billarda

La cal

EL RECUENCO (GUADALAJARA)

Pieza de unos 20 cm y dos puntas, lanzada al aire con un palo grande de 50 cm. Se recoge con la mano o el delantal y se mide con el palo, de tres en tres.

El marro y la estornija

LUZÓN (GUADALAJARA)

La estornija, de 15 a 30 cm y de ciruelo; el marro, de 50 a 60 cm y de roble. No consta ni la recogida al vuelo ni la unidad de medida.

El cirio

REMISIÓN DE LA FUENTE

La entrada del duli se cierra señalando que el juego es «similar en algunos puntos al cirio», sin precisar en cuáles. El cotejo sigue pendiente.

5 El aviso que da nombre al juego

Lo que distingue al duli de sus parientes es una **cortesía reglada** que no aparece en ninguna otra entrada de la familia: no se golpea hasta que el otro dice que está listo. A ello se suma que aquí **no hay puja ni estimación previa**, como en la cal: se mide y punto, tantos puntos como raquetas quepan.

> *Que el juego se llame por la palabra que se grita, y no por el objeto ni por la acción, dice algo sobre lo que lo definía para quienes lo jugaban. El duli no es «el palo» ni «la raqueta»: es el aviso.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · El Romeral (Toledo). Sin otras localidades documentadas y sin variantes registradas.
Reconocimiento · Ninguno: sin reglamento escrito, sin federación y sin inclusión en circuito ni en programa festivo documentado.
Documentación · Fuente única: una página de la obra de referencia regional, de 2001. Sin datación, sin medidas y sin registro gráfico.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El duli»

La estaquilla

Juego de la vendimia en La Mancha

Juego de destreza

Clavar la navaja en ocho posturas sucesivas. Juego de trabajadores, en los descansos de la recolección. Toledo y Ciudad Real.

Se clava en la tierra una navaja o cuchillo, lanzándolo desde **ocho posiciones distintas de la mano** y en un orden fijo. Quien clava continúa; quien falla cede el turno. **Pierde el último que no acabe el recorrido**, y su castigo es sacar del suelo con los dientes la estaquilla que da nombre al juego.

TIPOLOGÍA	TIRADAS	LOCALIDADES	PIERDE	ESTADO
Destreza	**Ocho**	**Siete**	**El último**	**Sin verificar**
Clavado con objeto punzante. Recorrido de posturas en orden fijo.	Palma, dorso, puño y extremo, cada una con las dos manos.	De Toledo y Ciudad Real, «y casi toda La Mancha».	No el que falla: el último en completar el recorrido.	La fuente habla en pasado. Sin evidencia de práctica actual.

1 El corro, la navaja y la estaquilla

El corro, el orden de las ocho tiradas y la jugada final. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita; el corro y el hoyo se representan sin escala.

EL TERRENO SE PREPARA

No se busca tierra blanda: los jugadores forman un círculo y **en el centro ahuecan la tierra** para que se claven las navajas. Es un acto previo del juego, no una condición del sitio.

LA NAVAJA ES LA DEL TRABAJO

Cada participante emplea **la suya**. No es un instrumento fabricado para jugar, sino la herramienta que todo trabajador del campo llevaba encima. La fuente no da medidas ni tipo.

LA ESTAQUILLA NO SE JUEGA

Pequeña estaca de **4 a 5 cm**. Da nombre al juego, pero no interviene en él: solo aparece al final, en la jugada del castigo.

2 Cómo se juega

1 EL CORRO
Los que van a jugar forman un círculo y ahuecan la tierra del centro. Todos siguen un orden de lanzamiento; la fuente no precisa cómo se establece.

2 EL RECORRIDO
Ocho tiradas fijas: palma, dorso de la palma, puño cerrado y extremo del cuchillo, cada postura con la derecha y luego con la izquierda.

3 SI CLAVA, SIGUE
Si la navaja queda hincada, el jugador continúa con la tirada siguiente del orden, cada vez más difícil.

4 SI FALLA, CEDE
Pasa el turno al jugador siguiente. No queda eliminado: retomará el recorrido donde lo dejó cuando le vuelva a tocar.

5 EL ÚLTIMO PIERDE
La partida sigue hasta que todos menos uno han completado las ocho. El ganador clava la estaquilla con tres golpes; el perdedor la saca con los dientes.

3 Dónde está documentado

La Mancha toledana

CONSUEGRA · MADRIDEJOS · PUERTO LÁPICE

La fuente lo señala como **muy popular** en estas localidades. No describe en ellas una modalidad propia: es el mismo juego, con las mismas ocho tiradas.

La Mancha de Ciudad Real

ALCÁZAR DE SAN JUAN · VALDEPEÑAS · MANZANARES · TOMELLOSO

Y «así como en casi toda La Mancha». Es **un área, no una localidad**: lo que viajaba con el juego eran las cuadrillas de vendimia.

4 Sin variantes, pero con parientes

Ninguna variante

LA MANCHA

La fuente describe **un solo juego**: ocho tiradas fijas y un único final. No menciona diferencias locales de repertorio, utensilio ni castigo.

El clavo

CATÁLOGO

Comparte la habilidad central —clavar y perder el turno si se falla—, pero allí se disputa el avance por casillas y aquí completar un recorrido de posturas.

Los Navalmorales

TOLEDO

Su modalidad del clavo exige lanzar cada vez de otra forma: de punta, con la mano vuelta, dando dos vueltas. **El mismo principio** de dificultad creciente.

5 Un nombre tomado del castigo

El juego no se llama por la navaja, que es lo que se lanza durante todo el recorrido, ni por el corro, ni por la serie de posturas, sino por **una estaca de cuatro centímetros que no se toca hasta que la partida ha terminado**. El ganador no obtiene nada más que el derecho a clavarla.

> *Lo que se juega no es un premio, sino evitar el castigo. Es la entrada del catálogo en que la penalización, y no la recompensa, organiza todo el juego: de él se recordaba no cómo se jugaba, sino cómo terminaba.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Siete localidades de Toledo y Ciudad Real, en el corazón de la comarca vitivinícola, «y casi toda La Mancha».
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento, sin asociación y sin convocatoria documentada. Fuente única.
Advertencia · Navajas como material y una prueba física sobre el perdedor: su interés es etnográfico y no el de una actividad trasladable tal cual a un contexto escolar o festivo.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La estaquilla»

Estira garrote

El garrote · Estiragarrote

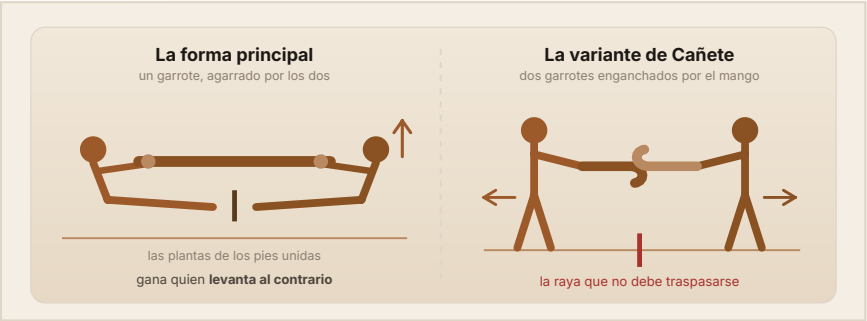
Juego de fuerza

Dos personas, un palo y ningún terreno preparado. Huerta de Valdecarábanos (Toledo) y cuatro localidades de Cuenca.

Dos jugadores se sientan en el suelo, uno frente a otro, **con las plantas de los pies unidas**, agarran ambos el mismo garrote y cada uno trata de levantar al contrario. No hay terreno, ni reglamento, ni más material que **el palo que se llevaba al campo**.

TIPOLOGÍA	JUGADORES	MATERIAL	FORMAS	ESTADO
Fuerza	**Dos**	**Un palo**	**Dos**	**Sin verificar**
Duelo con implemento común a los dos contendientes.	Sin categorías, sin jueces y sin emparejamiento documentado.	El garrote de uso corriente. Dos en la variante de Cañete.	La principal, sentados; la de Cañete, de pie sobre una raya.	Vivo en la memoria local; sin competición organizada localizada.

1 Las dos formas documentadas



Las dos formas del juego. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita; las medidas del garrote no constan en la fuente y se representan sin escala.

EL MATERIAL QUE SE LLEVA ENCIMA

Un **bastón o garrote**, el que se llevaba al campo, y no una pieza fabricada para jugar. La fuente no da longitud, grosor ni madera: es el dato material que falta.

LO QUE LA FUENTE NO FIJA

Ni cuántos intentos hay, ni cómo se decide si ninguno logra levantar al otro, ni posturas prohibidas. **No hay reglamento**, y la ausencia no debe rellenarse con reglas verosímiles.

NI TERRENO NI JUECES

Basta suelo llano donde sentarse. El único elemento de campo del juego es **la raya** de la variante de Cañete. El resultado lo ven todos: no hace falta árbitro.

2 Cómo se juega

1 SENTARSE
Los dos jugadores se sientan en el suelo, uno frente a otro, con las piernas extendidas.

2 UNIR LAS PLANTAS
Las plantas de los pies quedan enfrentadas. Son el punto de apoyo común sobre el que trabaja toda la tracción.

3 AGARRAR EL GARROTE
Los dos sujetan el mismo palo. La fuente no describe la disposición de las manos ni impone agarre alguno.

4 LEVANTAR AL CONTRARIO
Cada uno tira hacia sí. Gana quien consigue levantar al otro del suelo, en una sola acción y sin tanteo.

5 Y EN CAÑETE
De pie, con dos garrotes enganchados por el mango y una raya en el suelo: gana quien hace que el otro la traspase.

3 Dónde está documentado

Huerta de Valdecarábanos

TOLEDO · OBRA DE REFERENCIA REGIONAL

Única localidad toledana documentada, y la que la fuente da como **típica del juego**. De ella procede la descripción de la forma principal, con el nombre de *el garrote*.

Cuatro localidades conquenses

CAÑETE · CAMPILLO DE ALTOBUEY · SALVACAÑETE · VALDEMECA

En **Cañete** se le llama *estira garrote* y se practica la variante de los dos garrotes. En Campillo se recuerdan competiciones junto a la tirasoga; en Valdemeca, la escena está representada en una obra gráfica.

4 Parientes y confusiones

La variante de Cañete

CUENCA

De sentados a de pie, de un garrote a dos y de levantar al contrario a hacerle cruzar una raya. Es **la única modalidad distinta** que documenta la fuente.

Tirasoga y tiro de soga

CUENCA

La variante de Cañete comparte con ellos la tracción de pie sobre una línea divisoria, y aparece a su lado en los repertorios locales.

La tirada del palo

SAN PABLO DE LOS MONTES

No es este juego. En la Fiesta de la Vaca, el 25 de enero, solteros contra casados arrastran un tronco con sogas. La semejanza del nombre confunde.

5 Los huecos del calendario laboral

La obra de referencia no dice cuándo se jugaba, pero la memoria recogida en Salvacañete y sus aldeas sí: **en el campo, cuando coincidían las cuadrillas**. Es la relación de ocasiones de juego más detallada de todo el catálogo.

> *En el careo del ganado, en la siega, en algún descanso mínimo de la trilla en las eras, en los días de esquileo, en las matanzas y en las épocas de sorteo de quintos. Todas son ocasiones en que varias personas coinciden fuera de casa y disponen de un rato muerto.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Huerta de Valdecarábanos (Toledo) y Cañete, Campillo de Altobuey, Salvacañete y Valdemeca (Cuenca).
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin federación y sin competición organizada localizada.
Registro gráfico · La escena del estiragarrote figura representada en el *Paisaje ilustrado de Valdemeca*, de Luis Zafrilla: sería el primer testimonio gráfico del juego, pendiente de localizar.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Estira garrote»

La estornija

La pícula · El marro · Marro o estornija

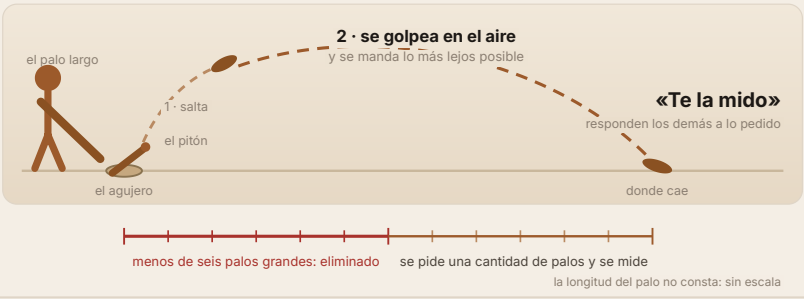
Familia de la billarda

Golpeo y distancia con puja: se declara la marca antes de medirla. Documentada en Guadalajara, Cuenca y Ciudad Real.

Se coloca en un agujero un palo corto afilado por las dos puntas, se golpea el pitón para hacerlo saltar y se remata en el aire para mandarlo lejos. Pero no basta con la distancia: **el jugador ha de decir cuántos palos ha alcanzado antes de que se mida**, y si no pasa de la mitad de lo pedido, pierde.

FAMILIA	LA PIEZA	SE MIDE EN	UMBRAL	ESTADO
Billarda	**Un palmo**	**Palos**	**6 palos**	**Sin verificar**
Cuarta entrada del catálogo, con la bigarda, la cal y el duli.	Afilada por las dos puntas. Cada extremo es el pitón.	El propio palo largo es la unidad. No consta su longitud.	Por debajo de esa marca, el jugador queda eliminado.	Fuente única de 2001. Sin evidencia de práctica actual.

1 El agujero, la estornija y el palo



La jugada y la medida en palos grandes. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Un espacio abierto de tierra en el que pueda hacerse **un agujero**. No hay campo delimitado, ni línea de tiro, ni dimensiones documentadas.

LA ESTORNIJA Y EL PITÓN

Palo corto de **un palmo**, afilado por las dos puntas. Cada extremo es el *pitón*: la parte que asoma del agujero y a la que se golpea.

EL PALO LARGO

Sirve para golpear y también como **unidad de medida**: la distancia se cuenta en *palos grandes*. La fuente no da su longitud.

2 Cómo se juega

1 SE PLANTA
Se hace un agujero en el suelo y se coloca en él el pitón de la estornija, de modo que un extremo asome.

2 EL PRIMER GOLPE
Con el palo largo se da al pitón y la estornija salta.

3 EL SEGUNDO GOLPE
Hay que volver a golpearla, ya en el aire, y mandarla lo más lejos posible.

4 EL UMBRAL
Si el tiro se queda corto y mide **menos de seis palos grandes**, el jugador queda eliminado y no llega a pujar.

5 LA PUJA
Pide una cantidad de palos y los demás responden **«te la mido»**. Si no acierta o no pasa de la mitad, pierde.

6 LO QUE NO SE SABE
El pasaje que describe qué ocurre cuando acierta se lee con dificultad y no permite fijar la regla del turno siguiente.

3 Dónde está documentada

Guadalajara

PERALEJOS DE LAS TRUCHAS · VILLEL DE MESA

En **Peralejos de las Truchas** se describe la mecánica completa, y se consigna que la practicaban **jóvenes de ambos sexos**. En **Villel de Mesa** se llama «marro o estornija» y tiene modalidad propia por equipos.

Cuenca y Ciudad Real

TEJADILLOS · LA SOLANA

De **Tejadillos** la fuente cita solo la localidad, sin describir su forma. En **La Solana** recoge con el nombre de **la pícula** un juego similar, también sin reglas: la identificación descansa en el juicio de la propia fuente.

4 Modalidades y parientes

El marro

VILLEL DE MESA

Por equipos. Uno tira la estornija con el marro y otro trata de cogerla **con un pañuelo**. Aquí no hay puja: gana quien más marros hace.

La cal

EL RECUENCO

Misma familia y mismo mecanismo de declarar la distancia, con otro umbral: allí hay que alcanzar **el triple** de lo pedido; aquí, pasar de la mitad.

El duli

EL ROMERAL

Se golpea con raqueta de madera desde un bordillo y se mide en raquetas. **Prescinde de la puja**: se mide y punto.

5 La puja: decir cuánto antes de que lo midan

Es lo que da su carácter al juego. No basta con enviar lejos la estornija: hay que **estimar la distancia** y declararla en voz alta, y los demás comprueban. El margen no es simétrico, porque pedir de más se castiga si no se alcanza la mitad de lo declarado.

> *Que la estornija y la cal compartan el mecanismo de declarar la distancia antes de medirla, cada una con su umbral, son dos soluciones al mismo problema: cómo convertir una distancia en puntuación cuando no hay instrumento de medida.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Guadalajara (Peralejos de las Truchas, Villel de Mesa), Cuenca (Tejadillos) y Ciudad Real (La Solana).
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin convocatoria y sin entidad organizadora.
Datación · La fuente le atribuye más de un siglo de antigüedad, lo que situaría su práctica en el siglo XIX, pero no indica en qué se apoya.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La estornija»

El galiche

Los galiches · La cachitunda

Puntería y persecución

Seis agujeros, una pelota y un marcador de piedrecitas. Documentado en Lillo (Toledo), y solo allí.

Se hacen seis agujeros en el suelo, los **galiches**, y se asigna uno a cada jugador. Cuando la pelota cae en uno, su dueño sale corriendo, la recoge y **tira a dar** a los demás. Lo que se acumula son chinas, y conviene no tenerlas: pierde quien reúne antes las seis.

JUGADORES	EL CAMPO	MARCADOR	SE PIERDE CON	ESTADO
Seis	**Dos filas**	**Chinas**	**6 chinas**	**Sin verificar**
Ampliable. Hay tantos galiches como participantes.	Los agujeros van alternados, nunca alineados.	Piedrecitas depositadas en el galiche, a la vista de todos.	Gana quien menos reúne. Al perdedor le espera la cachitunda.	Fuente única de 2001, una localidad, sin medidas.

1 El campo, la pelota y las chinas

El campo de galiches y el recorrido de la pelota. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

LOS GALICHES

Seis agujeros en el suelo, lo bastante grandes para que quepa **una pelota pequeña**. A cada jugador se le asigna el suyo, que hace de blanco y de marcador.

DOS FILAS, ALTERNADOS

Es condición expresa de la fuente: **no deben estar alineados**. En línea, la pelota entraría siempre por el mismo lado y el juego perdería incertidumbre.

LAS CHINAS

Piedrecitas depositadas en cada agujero. El marcador está **en el suelo y a la vista**: no hay anotador ni cuenta verbal.

2 Cómo se juega

1 EL LANZAMIENTO
Desde una distancia acordada de antemano se va lanzando la pelota, siguiendo un turno establecido.

2 LA PELOTA CAE
Ha de entrar en un galiche. Su dueño sale corriendo a recogerla; los demás también han salido corriendo.

3 TIRAR A DAR
Con la pelota en la mano, trata de alcanzar a alguno de sus compañeros. No hay meta de refugio: huyen, sin más.

4 LA CHINA
Si acierta, la china va al galiche del **tocado**. Si no da a nadie, va a **su propio** galiche.

5 FIN DE LA PARTIDA
Se sigue tirando por turnos. Gana quien menos chinas tenga; el que reúne antes las seis es el perdedor.

6 LA CACHITUNDA
Al perdedor se le coloca de cara a la pared y se le tira la pelota tres veces. Pero el castigo tiene su cláusula.

3 Dónde está documentado

Lillo (Toledo)

ÚNICA LOCALIDAD DOCUMENTADA

La fuente sitúa el juego en Lillo y no menciona ninguna otra localidad. De allí proceden el nombre de los agujeros, el término **tirar a dar** y la voz **cachitunda**, que no tiene equivalente en el resto del catálogo.

Lo que no consta

ENTRADA DE URGENCIA PARA EL TRABAJO DE CAMPO

No hay datación, ni se indica **quién lo jugaba**, ni se precisan la distancia de lanzamiento, las medidas de los galiches o el material de la pelota. Tampoco hay evidencia de práctica posterior a 2001.

4 Con qué no debe confundirse

El caliche

ENTRADA PROPIA DEL CATÁLOGO

Se derriba con un tejo un cilindro de madera **con monedas encima**. Ni cilindro, ni monedas, ni tejo tienen que ver con el galiche.

El galinche

CAMPILLO DE ALTOBUEY

Es el nombre que el caliche recibe en algunas localidades, junto al canut, el tángano y el chito. La coincidencia con «galiche» es **solo fonética**.

Sin variantes

LILLO

La fuente describe una sola forma de juego y no menciona modalidades locales ni cambios en el número de chinas o de jugadores. **No procede enumerarlas.**

5 La cachitunda: un castigo que puede volverse

Conocido el perdedor, se le coloca de cara a una pared y se le tira la pelota tres veces. Pero **si alguno de los jugadores no consigue darle en ninguna de las tres ocasiones, ocupa su puesto**. Quien ejecuta la pena se expone a heredarla.

> *No basta con haber ganado la partida: hay que acertar también en la penalización, y quien falla las tres acaba de cara a la pared. Es la única pena reversible documentada en el catálogo.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Lillo (Toledo). Sin otras localidades documentadas.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin convocatoria y sin entidad organizadora.
El marcador · Público y físico: las chinas se ven en cada agujero, como el clavo del caliche o los indicadores de la calva, y orientan a quién conviene tirar a dar.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El galiche»

La gallega

Noblejas (Toledo) · Fiestas del Cristo de las Injurias

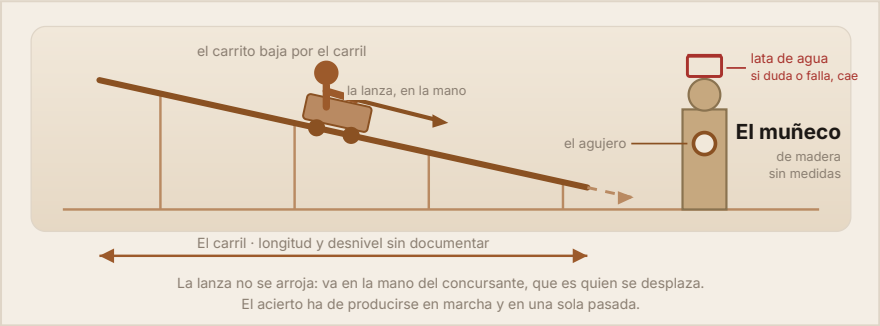
Prueba de lanza

Se corre en carrito cuesta abajo contra un muñeco de madera. Documentada en Noblejas, en la provincia de Toledo.

La lanza no se arroja: va en la mano del concursante, que es quien se desplaza. Lo que baja por el carril es el carrito, y **el acierto ha de producirse en marcha y en una sola pasada**. Si duda o falla, el agua de la lata le cae encima.

TIPOLOGÍA	ÁMBITO	CALENDARIO	FILIACIÓN	ESTADO
Acierto	**Noblejas**	**Mayo**	**Estafermo**	**Sin verificar**
Blanco fijo, alcanzado en marcha y en un solo paso por delante de él.	Única localidad documentada. Provincia de Toledo.	Fiestas del Cristo de las Injurias, a primeros de mes.	Versión popular del estafermo y del correr sortijas medievales.	La fiesta se celebra; el juego no consta en los programas consultados.

1 El carril, el carrito y el muñeco



El carril, el carrito y el muñeco. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita; el dispositivo se representa sin escala.

EL CARRIL

Vía en pendiente por la que se lanza el carrito. La fuente **no da su longitud ni su desnivel**, que son los datos de los que depende la velocidad de paso y la dificultad real.

EL CARRITO Y LA LANZA

El concursante baja montado, con la lanza en la mano. **Ninguna de las dos piezas se describe**: no constan dimensiones, ruedas, impulso ni material.

EL MUÑECO

De madera, con un agujero abierto y una lata de agua sobre la cabeza. La fuente indica que **representa a una mujer desnuda**; la ficha lo documenta, no lo propone.

2 Cómo se juega

1 MONTAR
El concursante se monta en el carrito, armado con la lanza. Los participantes se suceden por turnos.

2 LA BAJADA
El carrito se lanza por el carril en dirección descendente, hacia el muñeco situado al final del recorrido.

3 LA PASADA
Al pasar por delante del muñeco, ha de introducir la lanza en el agujero. No hay segunda oportunidad en la misma bajada.

4 SI ACIERTA
No pasa nada. La fuente no documenta puntuación, rondas ni premio: el resultado se agota en la pasada.

5 SI DUDA O FALLA
El agua de la lata cae sobre él. **Dudar penaliza igual que fallar**: el mecanismo se dispara con el paso del carrito.

3 Dónde y cuándo

Noblejas (Toledo)

FIESTAS DEL CRISTO DE LAS INJURIAS

Única localidad documentada. Las fiestas patronales van del **30 de abril a primeros de mayo**, con los días grandes el 3 y el 4, y las organiza la **Junta de la hermandad patronal** y no el Ayuntamiento. La obra de referencia sitúa el juego el 5 de mayo.

Lo que falta por confirmar

VIGENCIA SIN VERIFICAR

Lo acreditado como vivo es la fiesta, no el juego: la gallega **no aparece en los programas consultados**. No puede afirmarse que se haya perdido ni que continúe. Es de las entradas en que resolver la vigencia cuesta una consulta a la hermandad.

4 De qué desciende y con qué se empareja

El estafermo

JUEGO DE CABALLERÍA

Maniquí giratorio contra el que se corría a caballo con la lanza. Al que pasaba despacio o acertaba mal, el muñeco le golpeaba con un mangual o un saco.

El correr sortijas

JUEGO DE CABALLERÍA

Ensartar una anilla suspendida, a caballo y en carrera. Comparte con la gallega la exigencia de acertar sobre un blanco pequeño en un solo paso.

La cucaña

PRUEBA DE FIESTA

No se le parece en la mecánica, sino en el marco: espectáculo de plaza, ante el pueblo reunido y con consecuencia visible del fracaso.

5 Del torneo a la plaza del pueblo

La propia fuente cierra su entrada apuntando que este juego puede ser una versión popular del estafermo y del correr sortijas. La comparación se sostiene elemento por elemento: **la gallega conserva la estructura y sustituye los medios**. Ninguna otra entrada del catálogo desciende de un juego cortesano documentado: las demás vienen del campo, del pastoreo o de la calle.

> *El caballo se sustituye por un carrito lanzado cuesta abajo, la anilla por un agujero en el muñeco y el golpe del maniquí por un cubo de agua. Lo esencial permanece: acertar en marcha, en un solo paso, y equivocarse tiene consecuencia inmediata y pública.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Noblejas (Toledo), sin otras localidades y sin variantes documentadas.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito ni federación; lo institucionalmente sostenido es la fiesta que lo acoge.
El nombre · Nadie explica por qué se llama «la gallega»: ni el muñeco, ni la lanza, ni el carril remiten a Galicia.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La gallega»

Juego del hito

El hito · Modalidad toledana de la familia del chito

Derribo con apuesta

Se derriba un canuto con monedas encima. Documentado en Toledo; vivo hoy bajo el nombre de caliche.

Sobre la **camota** del hito se colocan las **perras**, que son dinero real. Se derriba el canuto a chavazos y las monedas se desparraman: **gana el chavo que quede más cerca de las perras caídas**, no del blanco. La apuesta no es un adorno: es lo que se dirime en cada jugada.

TIPOLOGÍA	LA APUESTA	DISTANCIA	LA FAMILIA	HOY
Derribo	**Las perras**	**Sin fijar**	**1202**	**Caliche**
Se tumba el hito; la victoria se decide por arrime a las monedas.	Monedas sobre la camota. Quien no pone, no juega.	Los metros que acuerdan los jugadores antes de empezar.	El chito se cita ya en el Fuero de Madrid.	Sin práctica bajo el nombre de hito; vive con ese otro.

1 El hito, las perras y el chavo

El vocabulario conservado

hito · canuto · camota · perras · chavo · raya · meter cuña · to del hito · tacañé

Esquema del juego y resolución de la jugada. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita; la distancia de tiro no está normalizada.

EL HITO Y LA CAMOTA

Un **canuto** de madera puesto en pie a la distancia acordada. Su parte superior se llama **camota**: ahí van las monedas, encima y no en la base.

LAS PERRAS

Las monedas que se juegan. Son **la apuesta**, dinero real, y no un elemento simbólico. La condición para entrar en el juego es poner.

EL CHAVO Y LA RAYA

El chavo es la pieza que cada jugador lanza; la raya, la línea de tiro. La distancia entre raya e hito **no está normalizada**.

2 Cómo se juega

1 PONER
Cada jugador aporta las monedas que se juegan. No hay número fijo de participantes ni equipos: se tira por turnos.

2 MONTAR EL BLANCO
El hito en pie a la distancia acordada, las perras sobre la camota y la raya trazada en el suelo.

3 TIRAR
Los jugadores lanzan por turnos su chavo contra el hito, desde detrás de la raya.

4 EL DERRIBO
Al caer el hito, las perras se desparraman por el suelo. Ahí empieza lo que de verdad se dirime.

5 LA RESOLUCIÓN
Gana la jugada —y las monedas— el **chavo que haya quedado más cerca de las perras caídas**.

6 CASOS DUDOSOS
Empate: se vuelve a tirar. **Meter cuña**: se repite. **To del hito**: se juega hasta darle un tacañé.

3 Dónde está documentado y dónde se juega

Bajo el nombre de hito

TOLEDO, SIN MUNICIPIO PRECISADO

La fuente localiza la modalidad en Toledo y no dice más. **No se ha localizado práctica actual** con esa denominación, y la búsqueda queda saturada por El Hito, municipio de Cuenca cuya laguna es reserva natural y humedal Ramsar.

Bajo el nombre de caliche

DIPUTACIÓN DE CUENCA · REGLAMENTO Y CAMPEONATO

El mismo juego está **plenamente vivo**: campeonato provincial con categorías absoluta, veteranos y mujeres, presencia en programas escolares, divulgación en la televisión regional y cita en el anuncio de la futura Ley del Deporte.

4 El mismo juego con otros nombres

Caliche

TODA LA REGIÓN

La forma más extendida y la única reglada. La Academia lo da como **sinónimo** de hito. Su regla de la «ganga» es el «to del hito» toledano.

Tángana y tanguilla

SUR Y NORTE DE LA REGIÓN

Tángana en el Campo de Montiel y Sierra Morena; tanguilla en las serranías del norte de Guadalajara. Mismo juego, otro nombre.

Chito, tuta, toka

RESTO DE ESPAÑA

La familia cubre casi todo el país. El chito ya se cita en el Fuero de Madrid de 1202; la toka vasca usa cilindro metálico y prescinde de las monedas.

5 Un léxico completo para reglas mínimas

El valor más singular de esta entrada es lingüístico. La fuente advierte que ha conservado el vocabulario original, y ese léxico nombra **la pieza, el lugar de la pieza, la apuesta, el proyectil, la falta y las dos situaciones de resolución**. El propio idioma guarda huella del juego en «dar en el hito», «mirar de hito en hito» y «a hito».

> *¡Eh tú, que has metío cuña! — advertencia al que se metía en la raya al tirar, y que le obligaba a volver a jugar.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo, sin municipio precisado. La familia cubre toda la región bajo los nombres de caliche, tángana y tanguilla.
Reconocimiento · Ninguno bajo esta denominación. El caliche tiene reglamento provincial y figura en el anuncio de la nueva Ley del Deporte regional.
La apuesta · Lo que se juega es dinero. Ese rasgo explica su difusión popular y las prohibiciones que afectaron a los juegos de apuesta.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Juego del hito»

La jurria

La gurria · La chueca · La tortera

Juego de palo y bola

Un trozo de corcho conducido hasta una meta trazada en el suelo. Comarca de Almadén y La Siberia extremeña.

Dos bandos golpean con un palo de terminación curva un trozo de corcho —la jurria— y lo conducen por las calles o por el campo. **Solo puede meterlo en el círculo el equipo que ha completado el recorrido**, y el tanto no vale hasta que la pieza se queda dentro.

TIPOLOGÍA	LA META	FAMILIA	ÁMBITO	ESTADO
Meta	**4 m**	**La chueca**	**La raya**	**Sin práctica**
Conducción por bandos con palo curvo hasta un círculo o un hoyo.	Diámetro del círculo en la modalidad por equipos.	Documentada en castellano desde 1480. De ella desciende el hockey.	Sur de Ciudad Real y noreste de Badajoz, donde hay alcornocal.	Ni campeonatos ni asociaciones bajo esta denominación.

1 El círculo, la jurria y el palo

Material, meta de la modalidad por equipos y modalidades documentadas. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Cualquier espacio abierto, urbano o rural. La fuente **no fija dimensiones** del campo: lo único trazado es la meta.

EL MATERIAL DEL ENTORNO

Corcho del alcornocal para la bola y el **cayado de dirigir el ganado** como palo. Un juego que solo puede documentarse donde hay alcornoques.

LOS «PADRES»

Dos capitanes reparten a los jugadores uno a uno tras echar a **cara o cruz**. No se ha documentado juez ni función arbitral.

2 Cómo se juega

1 EL REPARTO
Sorteo a cara o cruz y dos «padres» que eligen jugador a jugador. Cada uno lleva su propio palo.

2 LA SALIDA
El equipo que comienza coloca la jurria en el centro del círculo trazado en el suelo.

3 EL RECORRIDO
Se conduce y se pasa entre compañeros por las calles del pueblo o por un trazado con obstáculos naturales.

4 EL ROBO
El bando contrario intenta arrebatarla durante todo el trayecto. Si un defensor la bloquea con el cuerpo, se le protesta.

5 EL TANTO
Solo mete quien ha completado el recorrido, y gana si la pieza **permanece dentro**. No se ha documentado tanteo por puntos.

3 Dónde está documentada

Comarca de Almadén

CIUDAD REAL · ÁREA DE REFERENCIA EN LA REGIÓN

Vertiente manchega del juego, recogida en la obra sobre los juegos tradicionales de la comarca. **Sin práctica actual localizada**: la documentación es retrospectiva, de memoria oral recogida por investigadores.

La Siberia extremeña

BADAJOZ · CASAS DE DON PEDRO

Localidad concreta donde el juego se llama **jurria** y se practica la modalidad del joche. La comarca limita al este con Ciudad Real: un mismo juego a los dos lados de la raya, con documentación extremeña más abundante que la manchega.

4 Con qué no debe confundirse

La chueca de Guadalajara

VILLANUEVA DE ALCORÓN · ARMALLONES

Comparte el nombre, no la estructura: es un juego de tipo billarda, el mismo que este catálogo recoge como *los marrillos*.

Las jurrias canarias

CANARIAS

Allí *jurria* designa a un grupo de personas, y así se llaman los colectivos del Salto del Pastor. Dos usos de una palabra, no dos juegos.

La tortera

VALDEFUENTES (CÁCERES)

Sí es el mismo juego: la pieza es allí la tapadera de corcho de los cántaros de agua, y el juego toma su nombre.

5 Un eslabón de cinco siglos

La jurria no es una invención comarcal aislada, sino la **denominación local de una familia documentada en castellano desde finales del siglo XV**. En 1593 Guadix define la chueca como pieza de madera con que juegan los labradores de Castilla; en 1611 Covarrubias describe bandos, ejidos, metas y pinas: la estructura exacta de la modalidad por equipos. De esa familia desciende el hockey moderno.

> *«dados e otros juegos de tablas e naypes e azares e chuecas» — Ordenamiento de las Cortes de Toledo, 1480. La lectura de la voz está discutida entre los especialistas y debe citarse con esa reserva.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Comarca de Almadén (Ciudad Real) y La Siberia extremeña, con Casas de Don Pedro (Badajoz) como localidad concreta.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, federación, asociación ni convocatoria. Tampoco cobertura en prensa o redes bajo esta denominación.
Vía de proyección · Patrimonio compartido: el carácter fronterizo del juego hace natural una jornada conjunta entre Almadén y La Siberia, con las dos diputaciones implicadas.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La jurria»

Los marrillos

La estornija · La chueca · La cal

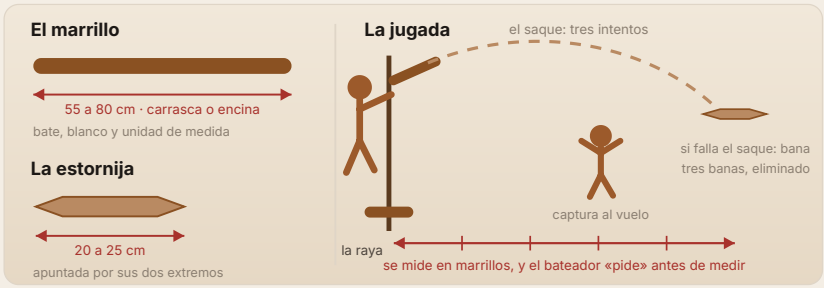
Juego de bateo y campo

Se batea una pieza apuntada y se mide en marrillos. Zaorejas y el Alto Tajo, en Guadalajara.

Un bateador golpea con un palo largo una pieza corta de madera para alejarla de la raya de partida, mientras el bando contrario intenta atraparla al vuelo o devolverla contra el palo. **La distancia se cuenta en longitudes del propio marrillo**, y el bateador la «pide» antes de medirla.

TIPOLOGÍA	EL MARRILLO	LA ESTORNIJA	TANTEO	ESTADO
Bateo	**55–80 cm**	**20–25 cm**	**20 tantos**	**Sin práctica**
Dos bandos que alternan turno. Eliminación por captura.	Palo recto de carrasca o encina: bate, blanco y unidad de medida.	Apuntada por ambos extremos: salta al golpearle la punta.	En Zaorejas. En Aragón, palos de 25 puntos y partido a tres.	Documentación retrospectiva. Sin exhibiciones ni asociaciones.

1 Las dos piezas y la raya



Las dos piezas, la raya de partida y la secuencia de la jugada. Ilustración de elaboración propia a partir de las descripciones documentadas.

EL TERRENO

Cualquier espacio exterior amplio: plazas, descampados, calles anchas. **Sin más delimitación que la raya**; la amplitud depende de la fuerza de los jugadores.

TRES FUNCIONES EN UN PALO

El marrillo es el **bate**, es el **blanco** al que tira el contrario en el sorteo y en el tiro de eliminación, y es la **unidad de medida** de la distancia.

EL DELANTAL

Mandiles y telas para atrapar la pieza al vuelo sin lastimarse las manos. Así se emplean en Villanueva de Alcorón y Armallones.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO
El marrillo se pone sobre la raya y cada jugador le lanza la estornija desde unos veinte pasos. Empieza el bando de quien acierta.

2 EL SAQUE
El bateador lanza la estornija al aire y la golpea antes de que caiga. Tres intentos: el saque no válido es un saque **bano**.

3 LA CAPTURA
Si un contrario la atrapa en el aire —o al primer bote, en Fuentelsaz—, el bateador queda eliminado.

4 EL TIRO AL MARRILLO
Si nadie la atrapa, el palo se deja sobre la raya y un contrario le lanza la estornija desde donde quedó. Si acierta, elimina.

5 LOS PINTES
Se golpea una punta de la estornija para hacerla saltar y se remata en el aire: pinto por una, por dos y por tres.

6 LA MEDICIÓN
El bateador pide una cantidad de marrillos. Si no se la conceden, se mide: **si pidió de más, queda eliminado**.

3 Dónde está documentado

Zaorejas
GUADALAJARA · ALTO TAJO

Localidad de referencia de la entrada. Juego de **mozos y casados**, practicado en espacios públicos y con espectadores, con el tanteo cifrado en veinte tantos. Sin práctica actual localizada.

Fuentelsaz y el resto de la provincia
SEÑORÍO DE MOLINA · VILLANUEVA DE ALCORÓN · ARMALLONES

Fuentelsaz conserva la **descripción más completa**, con medidas, pintes y medición en marrillos. En Villanueva y Armallones se juega igual con los nombres invertidos. En El Pozuelo (Cuenca) el juego se llama **la cal**.

4 Una misma voz, dos objetos

Zaorejas y Fuentelsaz
GUADALAJARA

La *estornija* es la **pieza corta** apuntada que se lanza, y el *marrillo* el palo largo con que se golpea.

Villanueva y Armallones
GUADALAJARA

Justo al revés: la pieza corta es la *chueca* y la *estornija* es el **palo largo**. Mismo juego, nombres cruzados.

Aragón
MISMA MODALIDAD

Marrillo cónico de 55 cm y estornija ovoide de 7 cm. Faltas llamadas *banas*; palos de 25 puntos y partido a tres palos.

5 El juego de descanso de un oficio protegido

Zaorejas es uno de los cinco municipios integrados en los **Gancheros del Alto Tajo**, declarados Bien de Interés Cultural inmaterial por el Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha el 20 de abril de 2021, con fiesta de Interés Turístico Regional desde 2008. El juego no está protegido, pero su contexto sí: la fiesta se celebra el último fin de semana de agosto y ya incluye demostraciones de oficios.

> *«marrillo: palo largo empleado para golpear en el juego de la cal o estornija» — definición dialectal que fija la función de la pieza que da nombre al juego.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Guadalajara (Zaorejas, Fuentelsaz, Villanueva de Alcorón y Armallones) y Cuenca (El Pozuelo). La misma modalidad se documenta en Aragón.
Reconocimiento · Ninguno sobre el juego: sin reglamento, federación ni asociación. La protección acreditada es la del oficio ganchero, y es autonómica, no de la UNESCO.
Vía de recuperación · Exhibición en la Fiesta de los Gancheros, con público e institución ya existentes, y el Premio de Investigación Etnográfica «José Ramón López de los Mozos», abierto hasta el 30 de septiembre de 2026.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Los marrillos»

El mocho

La tala y el mocho · Familia de la tala o billarda

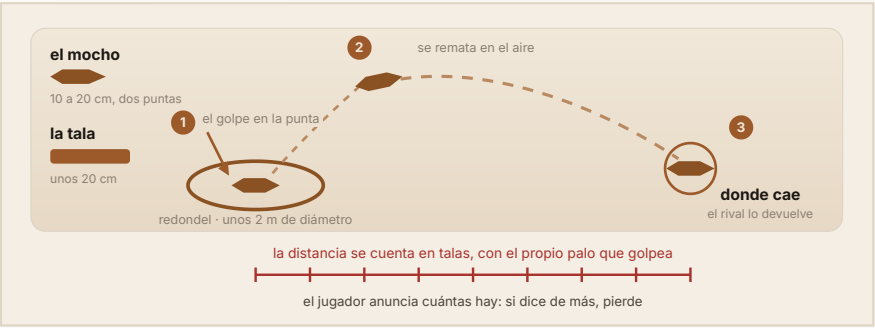
Juego de golpeo

Se hace saltar una pieza apuntada y se remata en el aire. Documentado en Toledo y Ciudad Real; taller escolar en 2025.

Se golpea la punta del **mocho** —un palo corto apuntado por sus dos extremos— para hacerlo saltar y, antes de que caiga, se remata en el aire con la **tala**. Después el jugador **anuncia cuántas talas ha alcanzado**: si dice más de las que hay, pierde. La palabra dada forma parte de la partida.

TIPOLOGÍA	JUGADORES	REDONDEL	MEDIDA	ESTADO
Golpeo	**Dos**	**2 m**	**En talas**	**Escolar**
Envío a distancia de una pieza aguzada y marca declarada.	Uno contra uno o por parejas, alternando turnos.	Círculo trazado en tierra firme. Salida y meta de la jugada.	Se cuenta con el propio palo que golpea. No hay cinta ni paso.	Taller comarcal en Horcajo de los Montes, abril de 2025.

1 El redondel, el mocho y la tala



Las piezas, el redondel y la secuencia de la jugada. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita; las medidas se representan dentro de la horquilla documentada.

EL TERRENO

Suelo de tierra, preferiblemente **firme**, para que el mocho salte y ruede. Un redondel de **unos dos metros** hace de salida y de meta. No hace falta más delimitación.

LAS DOS PIEZAS

El **mocho**, palo apuntado por ambos extremos, de 10 a 20 cm. La **tala**, tabla o palo de unos 20 cm con el que se golpea. Material recogido del entorno.

EL PALO QUE MIDE

La tala sirve además de **unidad de medida**: la distancia se cuenta en talas. El instrumento de golpeo es a la vez el patrón del tanteo.

2 Cómo se juega

1 EL SALTO
El mocho se coloca en el centro del redondel y el jugador golpea una de sus puntas con la tala para hacerlo saltar.

2 EL GOLPE EN EL AIRE
Mientras el mocho está en el aire, lo golpea de nuevo para enviarlo lo más lejos posible del círculo.

3 LA ESTIMACIÓN
Anuncia cuántas talas hay hasta el redondel. **Si dice más de las que hay, pierde**; si dice menos o acierta, continúa.

4 LA DEVOLUCIÓN
El rival recoge el mocho y lo lanza hacia el redondel. Si consigue meterlo dentro, cambian los papeles.

5 LAS PENALIZACIONES
Quien pierde puede ser obligado a recoger el mocho de formas incómodas: a la pata coja, con una mano en la cabeza, agarrándose una oreja.

6 EL TANTEO
No consta a cuántos puntos se juega: la modalidad manchega **no tiene tanteo cerrado ni límite de partida** documentados.

3 Dónde está documentado

Toledo

CUATRO MUNICIPIOS

Torrijos es la localidad de referencia, con juego habitualmente individual. **Puerto de San Vicente**, en La Jara, aporta variante propia. **La Puebla de Montalbán** e **Illescas** se citan con variantes que la fuente no describe.

Ciudad Real

VALDEPEÑAS · EL ROBLEDO · TALLER DE 2025

Práctica recogida en **Valdepeñas** y **El Robledo**. En abril de 2025 el grupo comarcal **Entreparques** llevó la tala y el mocho a un taller escolar en Horcajo de los Montes, con previsión de repetirlo en Malagón.

4 Variantes y confusiones

Puerto de San Vicente

TOLEDO · LA JARA

El rival coloca el mocho en el centro del círculo; quien lo recoge lo lanza y, si cae dentro, gana el turno. Si no, prosigue el intercambio de golpes.

Los marrillos

ZAOREJAS · GUADALAJARA

No es un juego afín: es **el mismo juego con otros nombres**. Ambas entradas del catálogo deben leerse juntas.

No es el tángano

ADVERTENCIA DE ENCUADRE

La tanga, el tángano y el caliche derriban un cilindro con monedas lanzándole tejos. Aquí se hace saltar una pieza apuntada. No comparten objeto, acción ni criterio.

5 La estimación negociada

Que el jugador deba **anunciar** la distancia y arriesgarse a perder si exagera convierte el cálculo y la palabra dada en parte de la partida: no se mide de oficio, se declara, y la declaración obliga. No es una peculiaridad manchega, sino el mecanismo característico de toda la familia.

> *En los marrillos de Guadalajara el jugador «pide» los tantos y el contrario los concede o exige medirlos. En la billarda gallega el rival responde con fórmulas fijas: lévaas si acepta la cuenta, súcaas si exige la medición.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo (Torrijos, Puerto de San Vicente, La Puebla de Montalbán, Illescas) y Ciudad Real (Valdepeñas, El Robledo).
Reconocimiento · Sin reglamento regional, federación ni circuito. Existe reglamento escrito de la misma modalidad en Aranda de Duero (Burgos), con palmeta, partida a veinte puntos y juez árbitro.
Práctica actual · Documentada en 2025 por el Grupo de Desarrollo Rural Entreparques, que agrupa 22 municipios entre Cabañeros y Alarcos-Calatrava.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El mocho»

Los nichos

Familia de los hoyos · Las pozas · El hoyo pelota

Juego de hoyos

Puntería sobre agujeros excavados y toque con pelota. Documentado solo en Madridejos (Toledo), sin fuente declarada.

Se excava una fila de nichos, **uno por jugador y uno más**. La pelota que cae en un nicho obliga a su dueño a recogerla y gritar «¡Alto!»: todos se quedan clavados donde estén y desde ahí trata de tocar a alguno. **Si acierta, la china va al nicho del tocado; si falla, al suyo.**

TIPOLOGÍA	JUGADORES	NICHOS	LÍNEA	ESTADO
Pelota	**5 a 8**	**Uno más**	**2 a 2,5 m**	**Sin verificar**
Puntería sobre agujero y toque sobre jugador inmovilizado.	Número abierto, sin bandos. Cifra habitual en la familia.	Tantos como jugadores, más el supletorio que guarda las chinas.	Distancia desde la que se lanza al empezar cada ronda.	Sin fuente que acredite la entrada ni constancia de práctica.

1 El terreno, los nichos y la china

La fila de nichos con el supletorio, la línea de lanzamiento y la secuencia de la jugada. Ilustración de elaboración propia; el número de nichos es ilustrativo y depende del número de jugadores.

EL TERRENO

Superficie llana y de **tierra blanda**, que permita excavar: calles, plazas, descampados o patios. No hace falta más que una línea recta trazada a un par de metros.

EL NICHO SUPLETORIO

Se excavan **tantos nichos como jugadores, más uno**. Ese no es de nadie: se llena de chinas al empezar y de él se van tomando las que se reparten.

LAS CHINAS

Piedrecitas que marcan la penalización. Se amontonan en el nicho de cada uno, de modo que **el tanteo está a la vista** sobre el terreno.

2 Cómo se juega

1 PREPARACIÓN
Se excavan los nichos y cada jugador elige o sortea el suyo. Las chinas se depositan en el supletorio.

2 EL LANZAMIENTO
Desde la línea, un jugador lanza la pelota buscando introducirla en alguno de los nichos.

3 EL ALTO
Su dueño corre a recogerla mientras los demás se dispersan. En cuanto la tiene grita **«¡Alto!»** y todos se detienen.

4 EL TIRO
Desde su posición, sin moverse, lanza la pelota para tocar a alguno de los jugadores inmovilizados.

5 LA CHINA
Si acierta, coloca una china en el nicho del tocado; si falla, en el suyo. La ronda siguiente empieza por él.

6 EL FINAL
Pierde quien alcanza primero el número de chinas fijado de antemano. **El castigo del perdedor no está documentado.**

3 Dónde está documentado

Madridejos (Toledo)

ÚNICA LOCALIDAD · SIN FECHA NI INFORMANTES

La denominación **nichos** y la voz **china** son propias del habla local, y el nicho supletorio no se ha localizado en ninguna otra versión. No se precisan barrio, época ni testimonios.

Lo que no consta

RECOPILACIÓN MUNICIPAL DE JUEGOS

La sección de Etnología del municipio reúne **más de sesenta juegos** recogidos de vecinos identificados. Figuran «pies quietos», «el guá» y «a matar»; **los nichos, no**.

4 La misma estructura, otros nombres

Los hoyos

VERSIÓN DE CONTRASTE

No vale meter la pelota en el hoyo propio; cinco fallos seguidos suman falta; a la cuarta hay que llegar con los ojos vendados al propio hoyo desde diez metros, o pagar prenda.

Castigo de pared

VERSIÓN DE CONTRASTE

A las cinco piedrecitas en el pocito, el perdedor pone la mano con el dorso contra la pared y el brazo extendido para que los demás disparen la pelota contra ella.

Pies quietos

MADRIDEJOS

Es la segunda mitad exacta de los nichos, sin agujeros: la pelota al aire, el grito, los tres pasos y el toque. Documentado en la propia localidad.

5 Un depósito que no es de nadie

Frente a las versiones documentadas de la familia, en las que cada jugador tiene su hoyo y nada más, aquí se excava **uno de más**. No pertenece a ninguno: se llena de chinas al empezar y de él salen las que se reparten. Es un elemento pequeño y muy concreto, del tipo que rara vez se inventa, y es el mejor argumento a favor de la autenticidad de la entrada.

> *El desgaste de la partida se lee sobre el terreno por partida doble: en lo que ha salido del depósito común y en lo que se ha amontonado en el nicho de cada uno. No hay marcador porque no hace falta.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Madridejos (Toledo), única localidad documentada. La familia está extendida en media España bajo otros nombres.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento, asociación ni convocatoria. En el municipio sí hay trabajo previo: recopilación de juegos en línea, reglamento escrito de los perchos y un torneo comarcal en 2008.
Acreditación · Pendiente. No se ha localizado ninguna fuente que documente el juego bajo esta denominación: declarar su procedencia es la tarea más urgente de la entrada.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Los nichos»

La pelota a mano

Frontón · Juego de pelota · Juego de la palma

Juego de frontón

Se juega contra una pared que ya estaba: la del campanario, la de la iglesia, la del ayuntamiento. Documentado en Toledo, Cuenca y Guadalajara.

Se golpea la pelota con la mano contra un muro liso y el contrario ha de devolverla antes de que bote dos veces. **El juego no construye su espacio: lo toma prestado del pueblo**, y la plaza hace de cancha. Es la única modalidad del circuito conquense regida por una federación estatal.

TIPOLOGÍA
Pared
Golpeo a mano desnuda; devolución de aire o al primer bote.

FORMATO
Parejas
Uno contra uno o por parejas. En Cuenca se compite por parejas.

LA RAYA
1 m
Única medida documentada: la pelota debe dar por encima.

EDADES
De 18 a 40
En Nuño Gómez. Único juego del catálogo con tope por arriba.

ESTADO
Federado
Modalidad del circuito de Cuenca, bajo reglamento federativo.

1 La pared prestada y la raya

El frontón de Nuño Gómez. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL FRONTÓN PRESTADO

No hay cancha construida. En Nuño Gómez se juega en la **plazuela de la iglesia**, contra la pared del campanario; en otros pueblos, contra la de la iglesia, el ayuntamiento o la ermita.

LA RAYA DE UN METRO

La pelota debe golpear el muro **más arriba de un metro** contando desde el suelo. Es la única medida que las fuentes precisan: no consta ninguna otra dimensión del frontón.

QUE BOTE POCO

Pelota dura de cuero con rellenos duros en Nuño Gómez; de cuero o **tripas de cerdo** en Cardenete y Villel de Mesa. Una pelota viva haría el juego impracticable.

2 Cómo se juega

1 EL SAQUE
Formadas las parejas, un tanto inicial decide quién saca. Se bota la pelota antes de la raya y se golpea fuerte para que rebote más allá de la línea marcada.

2 EL GOLPEO
Con la mano desnuda, lanzando la pelota contra la pared. Debe dar por encima de la raya de un metro.

3 UN SOLO BOTE
La pelota solo puede botar **una vez** antes de darle de nuevo. Si va de una pared a otra, no se le deja tocar el suelo: hay que darla al caer.

4 EL LÍMITE DEL PUEBLO
Puede botar en toda la plaza, pero si lo hace en alguna calle ya no es válida. El terreno lo dibuja la geometría del propio pueblo.

5 EL TANTO
Quien no puede dar a la pelota, o cuya pelota no da en la pared, pierde el tanto. Las fuentes no precisan a cuántos puntos se gana.

3 Dónde se juega hoy

Circuito provincial de Cuenca
FRONTÓN MUNICIPAL DE VILLALBA DEL REY

Una de las **nueve modalidades** de la Competición Provincial de la Diputación, junto a la billa, la barra castellana, el tiro de reja, el boleo, la calva, el tángano, la petanca y los bolos conquenses. Categoría absoluta por parejas, con jornada de iniciación para menores.

Las fiestas toledanas
NUÑO GÓMEZ · TORRALBA DE OROPESA

En Nuño Gómez se juega en verano y sobre todo en **agosto**, por las fiestas patronales; también en Semana Santa y, si hace buen tiempo, en Navidad, pero entonces sin competición. En Torralba de Oropesa hay campeonatos dentro de las fiestas locales.

4 Denominaciones y modalidades

La «perdiquita»
PEÑALVER

Cada jugador contra todos: quien falla sale y se coloca el último. Rotación, no eliminación. La única modalidad del catálogo pensada para que quepan todos.

Cuatro nombres
TODA LA REGIÓN

Frontón, juego de pelota, juego de la palma y pelota a mano designan el mismo juego. Las diferencias son de nombre y de costumbre local, no de reglas.

Un solo modo de jugar
TRES PROVINCIAS

A diferencia de los bolos o de la calva, aquí no hay modalidad por pueblo: lo que varía es el material de la pelota, no el juego.

5 El tope de los cuarenta años

En Nuño Gómez los jugadores no pueden ser menores de dieciocho años **ni mayores de cuarenta**. Es la única entrada del catálogo que fija un tope de edad por arriba y no solo un mínimo. La mayoría de los juegos son de fuerza o de puntería y admiten veteranos; el propio circuito conquense mantiene categoría de veteranos en casi todas sus modalidades.

> *Aquí la exigencia física parece haberse considerado incompatible con esa edad, al menos en el juego competitivo de fiestas. La fuente no explica el motivo del límite.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo (Nuño Gómez, Segurilla, Torralba de Oropesa), Cuenca (Cardenete, Villalba del Rey) y Guadalajara (Villel de Mesa, Peñalver y muchas otras que la fuente no enumera).
Reconocimiento · Modalidad del circuito provincial de Cuenca. Única del circuito sin reglamento propio de la Diputación: se rige por el de la Federación Española de Pelota a Mano.
Lo que falta · Sin medidas de frontón salvo la raya, sin sistema de tanteo documentado y sin registro gráfico propio.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La pelota a mano»

Los perchos

Chito · Tángana · Tanga · Tango

Familia del chito

Escuela castellana, practicada en Madridejos (Toledo). Derribar la tángana y arrimarse a la moneda que el propio golpe ha desplazado.

Se lanza un disco metálico —el percho— deslizándolo por el suelo para derribar un cilindro de madera con una moneda encima. La jugada es buena si el percho **queda más cerca de la moneda de lo que queda la tángana caída**: el blanco de la medida no existe hasta que el golpe lo crea.

ESCUELA	LA RAYA	EL PERCHO	COMPETICIONES	ESTADO
Castellana	**18 m**	**9 cm**	**Cuatro**	**Con club**
Chito, tángana, tanga o tango. Frente a la vasca y la murciana.	Hombres; 15 m mujeres, según las bases municipales vigentes.	Disco metálico de 400 a 500 gramos, con una cara graneteada.	Feria y Fiestas, comarcal, local de diciembre y torneo de primavera.	Club Deportivo de Perchos Madridejos y calendario anual estable.

1 El percho, la tángana y la jugada

Material, distancias y jugada. Ilustración de elaboración propia a partir del documento técnico local y de las bases municipales.

EL TERRENO

Tierra batida o arena con algo de arcilla, lisa y reparable. La compactación ha de ser tal que el percho **deslice sin botar** por encima de la tángana.

PESO Y DISTANCIA

El documento técnico no da un peso, sino una regla: unos **11 kg·m**. De ahí salen 500 g para 22 m, 550 para 20 y 450 para 24,4.

POR QUÉ LA MONEDA

No vale medir contra el sitio donde estaba la tángana: la moneda **la desplaza el impacto** y no puede saberse de antemano dónde quedará.

2 Cómo se juega

1 SE COLOCA
La tángana en la zona de objetivo, con la moneda o chapa encima. Todas las monedas en juego han de ser iguales y de diámetro menor que la tángana.

2 EL LANZAMIENTO
Pies a unos **30°** respecto a la línea de tiro y tronco perpendicular. Suman el giro del tronco, el paso adelante y el giro vertical del brazo.

3 EL VUELO
La cara inferior, paralela a la pista durante todo el recorrido: cualquier giro se traduce en desvío al impactar. Ángulo teórico de máximo alcance, 45°.

4 LA JUGADA BUENA
Derribada la tángana, un percho queda más próximo a la moneda de lo que queda la tángana caída.

5 EL SILENCIO
Quienes no tiran permanecen callados, alejados de las zonas de tiro y de la tángana, y evitan moverse.

6 LA PARTIDA
Treinta tiradas por jugador en Feria y Fiestas; dos series de quince por parejas. El valor en puntos de la jugada no consta en las fuentes.

3 Dónde se juega hoy

Madridejos, todo el año

JUNIO · SEPTIEMBRE · DICIEMBRE · PRIMAVERA

Campeonato de Feria y Fiestas en septiembre, en el Campo de Fútbol «El Prado», individual y con inscripción gratuita; comarcal en junio; local por parejas en diciembre, en el Recinto Ferial, cuya **novena edición** se celebró en 2024; y torneo de primavera.

Un club, no una recreación

CLUB DEPORTIVO DE PERCHOS MADRIDEJOS

El juego figura en la programación del **Patronato Deportivo Municipal** junto a tenis, pádel, fútbol sala, natación, petanca, bádminton, tirachinas, tenis de mesa y judo. Del campeonato comarcal hay constancia ya en 2008.

4 Las tres escuelas de la familia

Castellana

CHITO · TANGA · TANGO

Juego de apuestas: las monedas van sobre la tángana de madera y se derriba tirando **tres perchos** cada uno. Es la de Madridejos.

Vasca

TOKA · TUKA

Deja de ser apuesta y pasa a competición: una barra metálica clavada sustituye a la tángana, y hay que tocarla en tandas de **seis perchos**.

Murciana

CANUT · CALICHE

De carácter deportivo. Por parejas cada jugador lanza dos perchos y valen las «camas» del compañero; individualmente se lanzan tres.

5 De la moneda al jamón

El carácter de apuesta que la modalidad castellana tuvo históricamente —las monedas sobre la tángana, que pasaban a poder del ganador— pervive transformado en el sistema de premios de las competiciones actuales, que siguen siendo **productos alimentarios**: jamón, quesos, embutidos, vino. Es una continuidad discreta entre el juego de monedas de la documentación técnica y el torneo contemporáneo.

> *«Un deporte humilde que prosperó en las comunidades campesinas y pastoriles por su extremada sencillez y por sus pocas necesidades de implantación».*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Madridejos (Toledo) y su comarca. No se ha localizado el listado de municipios que participan en el campeonato comarcal.
Reconocimiento · Reglamento propio publicado por la web local del juego e integración en el Patronato Deportivo Municipal. Sin federación.
Lo que falta · El sistema de puntuación, que no consta en ninguna fuente, y la autorización para reproducir la fotografía documental de 2008.

Infografía de elaboración propia · Ficha «Los perchos»

La petanca

Pétanque · Juego de bolas de aproximación

Deporte federado

Creada en La Ciotat en 1907. Única entrada del catálogo con federación autonómica propia, con sede en Ciudad Real.

Se acercan bolas metálicas a un pequeño blanco de madera, el boliche, lanzando desde un círculo y con **los dos pies dentro y quietos**. El tanteo no cuenta solo la bola más próxima: **puntúan todas las bolas del equipo que estén más cerca que la mejor del contrario**. De ahí sale toda su estrategia.

ORIGEN	BOLAS EN JUEGO	EL BOLICHE	LA PARTIDA	ESTADO
1907	**Doce**	**6 a 10 m**	**13 puntos**	**Federada**
La Ciotat, Provenza. Adaptación del juego provenzal.	Seis por equipo. Tres por jugador; dos en tripletas.	Desde el círculo. Un solo lanzamiento para colocarlo.	Con desempate y ajuste a 11. Algunas ligas, a tiempo.	Reglamento escrito, licencias, arbitraje y competición oficial.

1 El terreno, el círculo y las bolas

Terreno, círculo de lanzamiento y regla de recuento. Ilustración de elaboración propia a partir del reglamento oficial.

EL TERRENO

Arena, grava fina o tierra compactada. Si el árbitro obliga a jugar en terreno delimitado, la pista mide en campeonatos nacionales **15 × 4 m como mínimo**.

EL CÍRCULO

No se tira desde una línea sino desde un círculo de **35 a 50 cm**, con los **dos pies dentro**. De ese gesto —*pè tancat*, pies juntos— procede el nombre.

LA MEDICIÓN

La distancia entre bolas y boliche se mide con **instrumento adecuado**, que todo equipo debe llevar. Medir a ojo o por cuartas es juego recreativo, no reglamentado.

2 Cómo se juega

1 EL SORTEO Y EL CÍRCULO
Se sortea quién empieza. El equipo que gana traza el círculo de lanzamiento y borra los círculos próximos que ya existan.

2 EL BOLICHE
Un jugador de ese equipo lo lanza a **6-10 m**. Dispone de un solo intento: si falla, lo coloca el equipo contrario donde quiera.

3 ARRIME O TIRO
Tira siempre el equipo que **no** tiene la bola más cerca. Se puede arrimar la bola propia o tirar a la del contrario para desplazarla.

4 EL RECUENTO
Jugadas las doce bolas se cuenta la mano: **un punto por cada bola** del equipo más cerca del boliche que la mejor del rival.

5 SI EL BOLICHE SALE
Con bolas en ambos equipos, jugada nula. Con bolas en uno solo, ese equipo suma tantos puntos como bolas le queden. Sin bolas, nula.

6 FIN DE PARTIDA
Se juega a **13 puntos**, con desempate y ajuste a 11 en su caso. Algunas competiciones se organizan a tiempo limitado.

3 Dónde se juega en la región

Federación Castellano-Manchega de Petanca

SEDE EN CIUDAD REAL · PORTAL DE DEPORTES DE LA JUNTA

Reconocida entre las **federaciones deportivas regionales**, con clubes federados, reglamento electoral publicado y calendario de competiciones. Está integrada en la Federación Española de Petanca.

Clubes y espacios públicos

TALAVERA DE LA REINA · TOLEDO · TODA LA REGIÓN

El registro municipal de Talavera recoge tres clubes: **Prado Talavera, Parque Reyes Católicos y Santa María**. En Toledo se juega habitualmente en los Jardines de la Vega, y en el resto de la región en parques y centros de día.

4 Con qué no debe confundirse

El juego provenzal

PROVENZA

Aquel del que la petanca deriva. La diferencia está en el gesto: allí se toma carrera antes de lanzar; aquí, los pies quietos dentro del círculo.

Boule lyonnaise

FRANCIA

Misma familia de bolas de aproximación, distinto material, distinta técnica y terreno de otras dimensiones.

Bocha o *bocce*

ITALIA

Comparte el principio de acercar una pieza a un blanco. El parentesco es de estructura, no de filiación documentada.

5 Un relevo de función social

El valor de la petanca en la región no es el de una supervivencia etnográfica sino el de una **práctica viva de sociabilidad en el espacio público**. Es accesible, de bajo coste, no exige preparación física y se juega conversando.

> *Ocupa hoy el lugar que en generaciones anteriores ocupaban los bolos, la calva o el caliche, y con el mismo tipo de sociabilidad. Un catálogo que registre los juegos tradicionales sin registrar qué los ha sustituido cuenta media historia.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toda la región, en parques, centros de día y espacios comunitarios; competición federada y práctica recreativa.
Reconocimiento · Federación autonómica reconocida por la administración regional y reglamento oficial escrito, derivado del internacional de la FIPJP.
Criterio de inclusión · Deporte moderno de origen francés, sin variantes locales de reglas. Entra en el catálogo por implantación y función social, no por tradición, y así se declara.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La petanca»

El juego de la rana

La rana · Tirar a la rana · Juego del sapo (América)

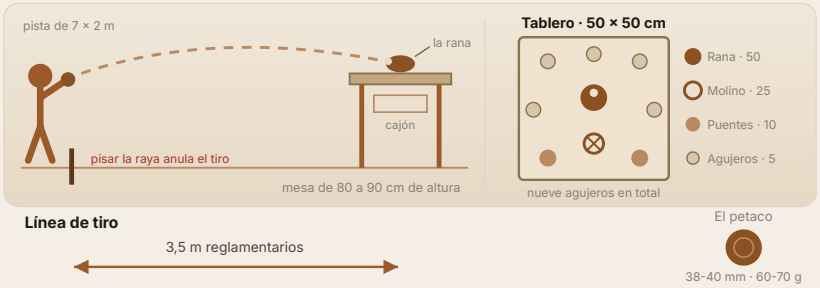
Juego de taberna

Puntería sobre una mesa con nueve agujeros. Su sitio no es la era, sino la terraza y el merendero. Se apostaba la consumición.

Se lanzan discos metálicos —los **petacos**— contra una mesa coronada por una rana de boca abierta, rodeada de agujeros y obstáculos de valor desigual. **Entrar por la boca de la rana es la máxima puntuación**, y al conseguirlo se grita «¡rana!». Gana quien más puntos suma en diez tiradas.

DISTANCIA	TABLERO	AGUJEROS	FICHAS	LA RANA
3,5 m	**50 × 50**	**Nueve**	**10 petacos**	**50 puntos**
Reglamentaria; puede acordarse otra antes de la partida.	Centímetros, cuadrado. Mesa de 80 a 90 cm de altura.	La rana, el molino, dos puentes y cinco sin obstáculo.	Por tirada. Diez tiradas: cien lanzamientos por jugador.	Molino 25, cada puente 10 y 5 los agujeros libres.

1 La mesa, el tablero y sus nueve agujeros



Mesa reglamentaria, distancia de lanzamiento y disposición de los nueve agujeros. Ilustración de elaboración propia a partir del reglamento escrito.

EL TERRENO

Al aire libre o bajo cubierto: terrazas, merenderos, zonas de recreo junto al río, puertas de taberna. El reglamento fija una pista de **7 × 2 m** y el tiro a **3,5 m**.

LA MESA

De **80 a 90 cm** de alto y tablero de **50 × 50 cm**. El reglamento la prefiere de madera, para evitar el ruido; las de bar suelen ser de hierro fundido lacado en verde.

PAREDES Y CAJÓN

Planchas laterales impiden que las fichas salten fuera, y un **cajón en la base** recoge las que entran, lo que permite recuperarlas y anotar los puntos.

2 Cómo se juega

1 COLOCACIÓN
Los jugadores se sitúan tras la línea de tiro, a la distancia reglamentaria de la mesa. El lanzamiento hecho pisando la raya no se contabiliza.

2 LOS LANZAMIENTOS
Cada jugador lanza **diez petacos por tirada**, alternándose con los demás, buscando la boca de la rana o los otros orificios.

3 LA FICHA ENCAJADA
Si un petaco queda trabado en la boca, en el molinillo o en un puente, el tanto **no vale** hasta que el mismo jugador lo introduzca con otro petaco de esa tirada.

4 RECUENTO
Las fichas caen en el cajón inferior, lo que permite recuperarlas y anotar los puntos de cada tirada.

5 FIN DE PARTIDA
Se juega a **diez tiradas**, cien lanzamientos por jugador. Gana quien suma más puntos al término de la partida.

3 Dónde se documenta

En la región

TOLEDO · CUENCA · VILLAMAYOR DE SANTIAGO

Práctica recogida en las **orillas del Tajo** y en merenderos de Cuenca, y un trofeo en las fiestas de Villamayor de Santiago. Son testimonios que aún no han podido acreditarse con fuente escrita.

Una ausencia significativa

BIBLIOGRAFÍA Y CIRCUITO PROVINCIAL DE CUENCA

La rana **no figura** en *Juegos populares de Cuenca* (1985) ni entre las modalidades del circuito provincial. No niega que se juegue, pero indica que no se le reconoce allí el estatuto de juego tradicional propio.

4 Dos escalas y tres mesas

Mesa reglamentaria

ESCALA OFICIAL

Rana 50, molino 25, cada puente 10 y 5 los agujeros sin obstáculo. Es la escala del reglamento difundido desde 1985.

Mesa con campana

ESCALA ALTERNATIVA

Lleva campana detrás, que pasa a valer 50 y desplaza a la rana a 20; molino 10, y puentes y agujeros de 1 a 9.

Mesa de campeonato

COMPETICIÓN OFICIAL

No se admiten molinillo ni puentes: solo son válidas las mesas que presentan la rana reglamentaria.

5 El juego de la puerta del bar

Su lugar propio no es la era ni el camino, como el de la mayoría de los juegos de este catálogo, sino **la terraza, el merendero y la puerta de la taberna**. Esa ubicación explica a la vez su vitalidad y su marco social.

> *Tradicionalmente no se jugaba dinero, sino la consumición: quien fallaba la puntería pagaba el vino. Es el juego de la sobremesa y de la conversación, y su apuesta característica no era el premio sino la ronda.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Implantación general en España. En la región, orillas del Tajo y merenderos de Cuenca, en régimen recreativo y festivo.
Reconocimiento · Sin federación, club ni campeonato regional documentado. En Castilla y León es modalidad federada con reglamento oficial publicado.
Familia · El *juego del sapo* de Perú, Ecuador, Bolivia y Argentina —*Pukllay Sapu* en quechua, rana en Colombia— comparte estructura y material con el juego español.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El juego de la rana»

El tiro de reja

La reja · Tiro de reja

Lanzamiento de barra

No se fabrica material para jugar: se lanza el apero. Documentado en Toledo, Cuenca y Ciudad Real.

Se lanza a pie firme una **reja de arado** —la pieza de hierro que abría el surco— para que gire en el aire y se clave de punta lo más lejos posible. **La caída de plano anula el tiro**, por larga que haya sido: el juego no mide solo fuerza, mide el control del giro.

TIPOLOGÍA	LA REJA	CAMPO	EL GIRO	ESTADO
Marca	**5-8 kg**	**50 × 8 m**	**180°**	**Reglado**
Lanzamiento de distancia con implemento pesado y clavado obligado.	De 50 a 80 cm. De 5 a 6 kg en categoría absoluta.	Tronco-cónico, en cuatro tramos, con pasillo de seguridad.	Media vuelta exacta sobre el eje transversal. Más, es nulo.	Modalidad obligatoria del circuito provincial de Cuenca.

1 El campo, la pieza y el giro

Campo tronco-cónico de base recta y frente arqueado, subdividido en cuatro tramos.
La reja: pieza de metal aplanada de 50 a 80 cm y de 5 a 8 kg, con rabera, zona de agarre y punta.

Campo de tiro y giro de la reja. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita y del reglamento de competición.

EL CAMPO DE TIRO

Terreno llano de tierra, donde la reja pueda clavarse. Forma **tronco-cónica**, con base recta para el tirador y frente arqueado: **50 m de largo por 8 de ancho** máximo.

LA REJA: TRES PARTES

La **rabera**, la **zona de agarre** o media y la **punta**, que es la que debe clavarse. Cama, telera, pescuño y dental son partes del arado, no de la pieza que se lanza.

EL CONTRAPESO

Es frecuente que el lanzador lleve en la otra mano **una piedra** que actúa de contrapeso y le ayuda a equilibrar el giro.

2 Cómo se tira

1 LA PRESA
El jugador coge la reja por la zona central o de agarre, con la **punta hacia arriba**.

2 EL LANZAMIENTO
A pie firme, sin carrera de impulso, detrás de la línea de esbarre. No se tira hasta que el juez de salida lo autoriza.

3 EL GIRO
La reja debe girar **180 grados** en el aire, de modo que caiga de punta. Un giro mayor invalida el tiro.

4 LA CAÍDA
Debe clavarse lo más vertical posible. Si toma contacto de plano, se mide la señal: si iguala la longitud de la reja, es nulo.

5 LOS TRES JUECES
El de salida autoriza; el de caída interpreta la validez; el de pies canta el tiro o lo declara nulo.

6 LA MARCA
Cinco tiros de clasificación en tandas de cinco. Los mejores pasan a la ronda de mejora arrastrando su marca.

3 Dónde se juega hoy

Circuito provincial de Cuenca

DIPUTACIÓN DE CUENCA · REGLAMENTO PROPIO

Modalidad **obligatoria** de la competición provincial de juegos y deportes tradicionales, junto al tiro de barra, la petanca, la calva, la billa, el boleo y el tángano. Categorías absoluta y veteranos, con campeón provincial.

Quintanar de la Orden

TOLEDO · FIESTAS PATRONALES

Los **labradores** organizan una competición con motivo de las fiestas para mantener la tradición. Es la localidad de referencia de la descripción y donde se practica además la modalidad «a la corta».

4 Variantes y parientes

A la corta

QUINTANAR DE LA ORDEN

Se abre una **zanja a 3 o 4 metros** de la línea de tiro y la reja tiene que caer dentro. Invierte la lógica: es prueba de precisión, no de distancia.

La familia de la barra

CASTILLA-LA MANCHA

Barra castellana, barra aragonesa y barrón. En Cuenca la reja se describe como muy parecida al tiro de barra: la diferencia está en el objeto lanzado.

Federado en Aragón

DESDE 1993

La Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales aprobó reglamento propio de tiro de reja el **15 de marzo de 1993**. No es otra variante: es la misma modalidad.

5 Un juego nacido del trabajo

Es el ejemplo más nítido del catálogo de un juego que sale directamente del oficio: **no se fabrica material para jugar, se juega con la herramienta**. La reja pertenece a los antiguos arados de tipo romano, y los campesinos la lanzaban en las eras mientras se trabajaba en ellas, para entretenerse y medir sus facultades.

> *En Santa Cruz de la Zarza se jugaba en el campo cuando empezaban a alargar las tardes, y siempre se preparaba un «guisao» mientras se jugaba. Esa misma condición explica su declive: la mecanización retiró el arado romano y con él la pieza.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo (Quintanar de la Orden, El Toboso, Santa Cruz de la Zarza), Cuenca (Zarza del Tajo, Uclés) y Ciudad Real (Campo de Montiel, Villanueva de los Infantes).
Reconocimiento · Reglamento de competición con siete causas de tiro nulo y tres jueces. Sin federación en la región.
Fuera de la región · Castilla y León, norte de Andalucía y Aragón, donde ha alcanzado mayor relevancia y cuenta con reglamento federativo.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El tiro de reja»

El juego de la roma

La roma · El clavo · El pincho · La lima · Robaterrenos

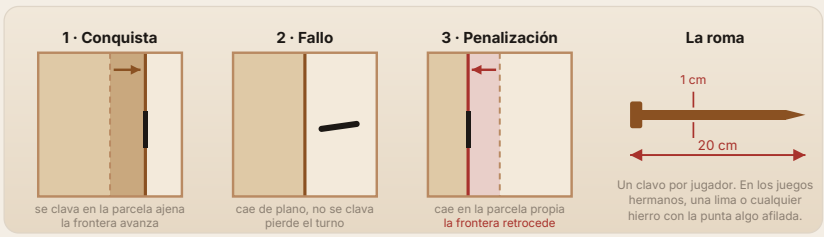
Conquista de terreno

Se juega con un clavo sobre tierra blanda. Documentado en Sonseca y Mazarambroz (Toledo).

Dos jugadores se reparten un cuadrado de tierra y lanzan por turnos un clavo a la parcela del contrario: **cada vez que se clava, la frontera avanza** y ese trozo cambia de dueño. No se lanza a un blanco ni se mide una distancia; **se conquista territorio**, hasta que uno se queda sin suelo.

JUGADORES	LA PIEZA	TERRENO	PARA GANAR	ESTADO
Dos	**20 cm**	**Blanda**	**Todo**	**Sin práctica**
Enfrentamiento directo, por turnos alternos y sin jueces.	Clavo de un centímetro de diámetro, uno por jugador.	La tierra ha de dejarse clavar: se jugaba en época de lluvias.	Apoderarse de la parcela entera del otro. No hay tanteo numérico.	Sin constancia actual bajo este nombre. Documentación retrospectiva.

1 El terreno, la pieza y las tres jugadas



El terreno, la pieza y las tres situaciones que resuelven cada turno. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Superficie de tierra blanda que permita clavar. La fuente describe un cuadrado de **unos cuatro metros**, dividido por una raya central que asigna a cada jugador su parcela inicial.

LA ROMA

Un **clavo de 20 cm** de longitud y 1 de diámetro, uno por jugador, con peso y punta suficientes para clavarse sin dificultad. El juego se nombra por la pieza que se lanza.

LOS DÍAS DE LLUVIA

La tierra tiene que estar blanda, y esa condición material determina **cuándo se jugaba**: en toda esta familia de juegos se prefieren las épocas húmedas.

2 Cómo se juega

1 REPARTO
Se traza el terreno y la raya central. Cada jugador ocupa una parcela.

2 EL LANZAMIENTO
Desde su propia parcela, un jugador lanza su roma a la parcela del contrario.

3 CONQUISTA
Si se clava, el terreno entre su parcela y ese punto **pasa a ser suyo**. Sigue tirando mientras siga clavándola.

4 FALLO
Si la roma cae de plano en lugar de clavarse, pierde el turno y empieza a tirar el otro.

5 PENALIZACIÓN
Si la roma cae en la **parcela propia**, se pierde el trozo comprendido entre la frontera y el lugar donde ha caído.

6 FINAL
La partida termina cuando uno de los dos se ha apoderado de toda la parcela del contrario.

3 Dónde está documentado

Mazarambroz y Sonseca

TOLEDO · DOCUMENTACIÓN RETROSPECTIVA

La fuente localiza el juego en ambas localidades y precisa que la **descripción de referencia corresponde a Mazarambroz**. No se ha localizado constancia de práctica actual bajo el nombre de la roma.

Madridejos: el mismo juego

TOLEDO · RECOPILACIÓN LOCAL

Con el nombre de **el clavo** se recogen las mismas reglas en la misma provincia: tierra no muy dura, época de lluvias, línea trazada por la marca y final cuando alguien se queda sin espacio en su campo.

4 Cuatro nombres y un juego distinto

El clavo

MADRIDEJOS

Admite **más de dos jugadores**, repartiendo el terreno en tantas parcelas como participantes. A veces se pacta que el clavo solo pueda lanzarse por la punta.

El pincho · La lima

ROBATERRENOS

Denominaciones del mismo juego en otras zonas de España. Para rastrearlo hay que buscar por estos nombres, nunca por «la roma».

El romo

SEVILLEJA DE LA JARA

No es una variante. Se traza un círculo y se lanza desde una distancia fijada para clavar el romo y derribar otro ya clavado. Sin parcelas ni conquista de terreno.

5 El marcador es el suelo

La singularidad de la roma dentro del catálogo está en su objeto: no se lanza a un blanco, como en la calva, ni se mide una distancia, como en el tiro de barra. **Se disputa el suelo**. La frontera entre las dos parcelas se desplaza físicamente sobre la tierra a lo largo de la partida, de modo que el estado del juego está siempre a la vista, dibujado donde se juega.

> *La penalización es lo que le da su tensión: no basta con acertar en el terreno ajeno, hay que evitar quedarse corto, porque un lanzamiento tímido no solo no gana terreno, sino que lo cede.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Sonseca y Mazarambroz (Toledo), con la misma mecánica documentada en Madridejos bajo el nombre de el clavo.
Reconocimiento · Ninguno. No se ha documentado reglamento escrito, convocatoria ni entidad organizadora, y la transmisión ha sido enteramente oral.
El obstáculo · La recuperación no depende de recobrar unas reglas, sino de disponer de un suelo de tierra blanda: la urbanización de calles y plazas es probablemente la causa principal de su desaparición.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El juego de la roma»

El romo

Los rombos · Los romos

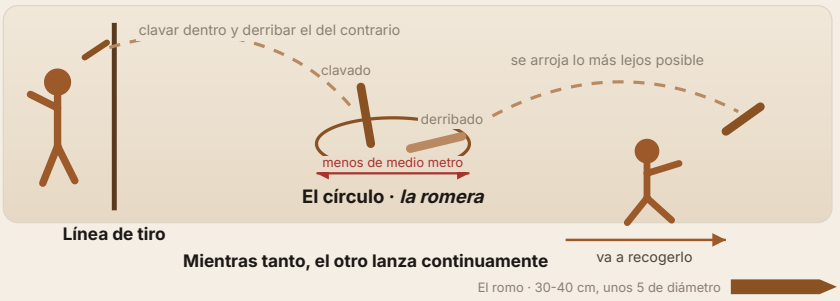
Juego de clavar

Duelo de dos jugadores sobre tierra mojada. Se gana con tiempo, no con distancia ni con puntos. Documentado en Toledo.

Se lanza una estaca afilada a un círculo trazado en el suelo con dos objetivos a la vez: **clavarla y derribar la del contrario**. Quien lo consigue coge la pieza caída y la arroja lo más lejos posible: mientras su dueño va a recogerla, **el otro lanza sin parar**. Eso es todo el juego.

TIPOLOGÍA	JUGADORES	LA PIEZA	EL BLANCO	ESTADO
Duelo	**Dos**	**30-40 cm**	**Menos de 0,5 m**	**Sin práctica**
Puntería sobre blanco, resuelta por ventaja de tiempo.	Estructura diádica. No admite ampliación sin romper la regla.	Palo fuerte o clavo grande, afilado por un extremo.	Círculo en el suelo, llamado *la romera* en el Campo Arañuelo.	No localizada en las tres localidades toledanas.

1 El círculo, la pieza y la carrera



El círculo, la línea de tiro y la secuencia de derribo y recogida. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

TIERRA MOJADA

Se jugaba **los días de lluvia**, para conseguir un terreno blando. No es un detalle pintoresco: sin tierra húmeda el romo no se clava y el juego no existe.

LA PIEZA

Trozo de palo fuerte o **clavo grande** afilado por un extremo, uno por jugador. Las únicas medidas registradas, de 30 a 40 cm, proceden del Campo Arañuelo.

LA MEDIDA QUE FALTA

La fuente **no precisa** el diámetro del círculo ni la distancia de tiro en las localidades toledanas. Ambas se acuerdan entre los jugadores.

2 Cómo se juega

1 EL LANZAMIENTO
Desde la distancia fijada se lanza el romo al círculo, con el doble objetivo de clavarlo y de derribar el que ya está clavado.

2 EL DERRIBO
Si se clava y derriba al anterior, se coge el romo caído y se lanza lo más lejos posible.

3 LA RECOGIDA
El dueño del romo derribado tiene que ir a buscarlo. **Mientras vuelve, el otro jugador está lanzando continuamente.**

4 EL FALLO
Si el romo no se clava en el círculo, **o si se clava pero no derriba**, el jugador se queda una vuelta sin jugar.

5 SIN TANTEADOR
No se mide distancia ni se anotan puntos. Lo que se gana es el intervalo, y cuanto más lejos vaya la pieza del contrario, mayor es.

3 Dónde está documentado

La Jara y la Mesa de Ocaña

TOLEDO · DOCUMENTACIÓN RETROSPECTIVA

Tres localidades: **Sevilleja de la Jara**, modalidad de referencia; **La Nava de Ricomalillo**, en la misma comarca; y **Huerta de Valdecarábanos**, donde el juego se llama *los rombos*. No se ha localizado práctica actual en ninguna de las tres.

Peraleda de la Mata

CÁCERES · CAMPO ARAÑUELO · REGISTRO VIVO

Al otro lado del límite provincial, colindante con La Jara, el mismo juego se conoce como *los romos* y sigue registrado en el **diccionario dialectal comarcal**. Es la única fuente que aporta medidas de la pieza y del círculo.

4 Tres modos de tratar el intervalo

Intervalo libre

SEVILLEJA DE LA JARA

Quien derriba arroja lejos la pieza del contrario y lanza sin parar hasta que vuelve. Es la modalidad de referencia.

Sin intervalo

LA NAVA DE RICOMALILLO

Aquí **no se lanza el palo tirado**: desaparecen la carrera y la ventaja de tiempo. Se admite en cambio pedir *chicha*, pisar con la punta del pie el romo medio pinchado para enderezarlo; si al pisarlo cae del todo, pierde.

Intervalo tasado

HUERTA DE VALDECARÁBANOS

Los *rombos*: hay que clavar el clavo **tres veces** mientras el otro va a recoger el palo lanzado. El intervalo deja de ser libre y se convierte en una prueba tasada.

5 Un juego que se gana con tiempo

En los juegos de clavar estacas lo habitual es acumular aciertos o repartirse el terreno. Aquí el acierto **no puntúa: produce una ausencia**. El derribo vale porque manda al adversario a hacer un recado, y el resultado se dirime en el tiempo que tarda en volver.

> *Las tres modalidades toledanas no difieren en el material, ni en el blanco, ni en la forma de lanzar: difieren solo en cómo tratan el intervalo. Ahí veía la comunidad el punto delicado del juego, y lo reguló de tres maneras distintas.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo: Sevilleja de la Jara, La Nava de Ricomalillo y Huerta de Valdecarábanos. Paralelo inmediato en Peraleda de la Mata (Cáceres).
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin entidad organizadora y sin convocatoria de ningún tipo.
La paradoja del nombre · *Romo* significa sin punta, y aquí designa una estaca afilada. Se ha propuesto que el juego proceda de otro en el que la pieza sí era roma; es una hipótesis léxica, no una filiación documentada.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El romo»

La tanga

Tángana · Tángano · Caliche · Tanguilla · Tuta · Chito

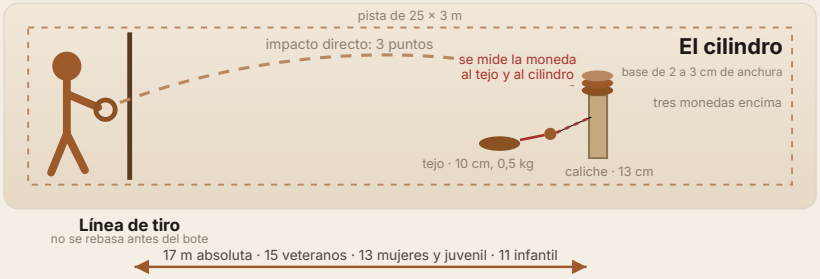
Derribo con apuesta

Familia del chito. Cinco localidades en Toledo, Guadalajara y Cuenca. Competición reglada vigente bajo el nombre de tángano.

Se lanza un tejo pesado contra un cilindro que sostiene las monedas apostadas. Lo que decide no es dónde queda el tejo respecto del palo: **se mide la distancia de las monedas al tejo y al cilindro**, y se lleva el dinero quien lo tenga más cerca. La apuesta no es un añadido, es el mecanismo del juego.

TIPOLOGÍA	DISTANCIA	EL TEJO	POR ENTRADA	ESTADO
Derribo	**De 3 a 30 m**	**Medio kilo**	**6 puntos**	**Reglado**
Y arrime posterior. Se resuelve en dos fases: derribar y repartir.	Tres metros en Pelahustán; diecisiete en categoría absoluta.	Disco de hierro de 10 cm de diámetro; 8 cm en infantil.	Máximo: derribo directo más las tres monedas sacadas.	Modalidad obligatoria del circuito provincial de Cuenca.

1 La pista, el caliche y el tejo



Disposición de juego según el reglamento de competición. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

LA PISTA

Rectángulo de **25 × 3 m**, en terreno que no dificulte el vuelo de los tejos ni la observación del caliche. Entre pistas contiguas, dos metros de separación.

CUATRO ELEMENTOS

Cilindro de madera de **13 cm** de altura y de 2 a 3 de base; tejo de hierro de **10 cm y medio kilo**; monedas corrientes encima del caliche; y cinta métrica.

ANTES, EN LA CALLE

La modalidad tradicional de Gálvez se jugaba al aire libre, con la tanga a **10 o 15 m**, un tronco de 25 cm de altura y monedas que eran perras gordas. La distancia se medía por pies.

2 Cómo se juega

1 LA APUESTA
El cilindro se planta de pie en el suelo y encima se colocan las monedas. En la modalidad reglada son tres.

2 LOS TEJOS
Cuatro por pareja y entrada, dos por jugador; tres en las categorías individuales. El orden se fija al principio y no varía.

3 EL LANZAMIENTO
A pie quieto o con paso, sin rebasar la línea antes de que el tejo toque el suelo y manteniendo el pie de apoyo final en tierra.

4 EL DERRIBO
Tres puntos si el impacto es directo, **uno** si no lo es. Los tejos no se mueven hasta que acaba la entrada.

5 EL REPARTO
Un punto por cada moneda que quede más cerca del tejo que del caliche. La que queda equidistante no puntúa. Máximo de seis.

6 DESEMPATE
Una entrada más. Si persiste, otra: decide la puntuación si hay derribo, y la proximidad al cilindro si no lo hay.

3 Dónde está documentada

Cinco localidades, tres provincias

REGISTRO RETROSPECTIVO · SIGLO XIX A PRINCIPIOS DEL XX

Gálvez y **Pelahustán** en Toledo, **Brihuega** y **Villel de Mesa** en Guadalajara, **Belmonte** en Cuenca. La fuente enlaza además con la tángana de Poblete (Ciudad Real). No se ha localizado constancia de práctica actual en ninguna de ellas.

Competición provincial de Cuenca

DIPUTACIÓN DE CUENCA · REGLAMENTO CON CINCO CATEGORÍAS

Bajo el nombre de **tángano** figura entre las modalidades obligatorias del circuito, junto al tiro de barra, la petanca, el tiro de reja, la calva, la billa y el boleo. Nueve entradas por encuentro y tandas de diez jugadores por pista.

4 Variantes locales

La puja

VILLEL DE MESA

El jugador canta **«¡alto!»** y nombra una cantidad. La tanga se repone en su sitio y quien logre retirarla con el otro tejo se lleva lo apostado.

Tres metros

PELAHUSTÁN

El palo se coloca a solo **3 m** de la raya, con la moneda de cada jugador encima. Quien derriba se lleva las que queden más cerca de su tanga, no todas.

Las dos tejas

BRIHUEGA

Dos piezas redondas y pesadas por jugador: la primera derriba el palo, la segunda se coloca junto a las monedas caídas. Gana quien más se aproxima.

5 Una palabra, dos objetos contrarios

La voz *tanga* no designa lo mismo en todas partes, y las propias descripciones lo dejan ver. En **Gálvez** es el cilindro que se derriba; en **Pelahustán** es la pieza que se lanza, y el blanco se llama simplemente *palo*. Sin advertirlo, las descripciones de unos pueblos y otros parecen contradecirse.

> *«La tanga se situaba a unos 10 o 15 m de los jugadores» · «con la tanga los jugadores tratan de derribar el palo». La misma palabra, en la misma página, para el blanco y para el proyectil.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Toledo (Gálvez, Pelahustán), Guadalajara (Brihuega, Villel de Mesa) y Cuenca (Belmonte), con enlace documentado a Poblete (Ciudad Real).
Reconocimiento · Reglamento propio de competición y modalidad obligatoria del circuito provincial conquense. Sin federación ni clubes federados.
La apuesta · Es el mecanismo mismo del juego: quitarle el dinero no lo simplifica, lo deja sin objeto. El reglamento conserva la mecánica y sustituye la apuesta por puntos.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La tanga»

La tángana

Tejo · Petraca · Percho · Tángano · Caliche · Chito

Derribo con apuesta

Familia del chito. Cuatro localidades en Ciudad Real y Toledo. Práctica viva en Madridejos.

Sobre una tángana de madera se colocan las monedas apostadas, y desde la línea de lanzamiento se arroja una pieza pesada para derribarla. **Lo que debe alejarse es el palo, no el dinero**: gana quien consiga que las monedas queden más cerca de su pieza que de la tángana derribada.

TIPOLOGÍA	DISTANCIA	EL BLANCO	LA APUESTA	ESTADO
Derribo	**20 a 30 m**	**Madera**	**Abierta**	**Vivo**
Y colocación. Se derriba el blanco y se mide dónde cae el dinero.	La más larga de la familia. Veinte metros en Madridejos.	Unos 50 cm en Poblete; de 15 a 20 cm en Madridejos.	El número de monedas se acuerda entre los jugadores.	Lo juegan los jubilados en Madridejos y se está recuperando.

1 Los dos perchos de Madridejos

Secuencia de dos perchos de la modalidad de Madridejos. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

UN JUEGO DE COLOCACIÓN

Primero se coloca la referencia y solo después se derriba el blanco, para que el dinero caiga junto a ella. **Es la única modalidad con dos lanzamientos** de función distinta.

EL BLANCO Y EL DINERO

Tángana de madera dura, de unos **50 cm** en Poblete y de **15 a 20 cm** en Madridejos. Las monedas van encima, y su número se acuerda antes de empezar.

ARO O DISCO

El percho se describe como **aro de hierro hueco** en la obra de referencia y como **disco macizo de 9 cm** en el documento técnico local. La contradicción sigue sin resolver.

2 Cómo se juega en Poblete

1 LA APUESTA
Se planta la tángana en el suelo y encima se colocan las monedas, en el número que acuerden los jugadores.

2 EL LANZAMIENTO
El jugador arroja el tejo —disco metálico de un kilo aproximado— desde una línea situada a 20 o 30 metros.

3 EL OBJETIVO
Derribar la tángana y **enviarla lo más lejos posible** del punto donde caen las monedas.

4 LOS OTROS DOS TEJOS
Si no lo consigue en la primera tirada, dispone de otros dos tejos más en esa misma jugada.

5 LA VICTORIA
Gana quien más veces lo consigue, en un número de jugadas acordado de antemano. Se juega individualmente y por turnos.

3 Dónde se juega y dónde consta

Madridejos

TOLEDO · PRÁCTICA VIVA

Todavía lo juegan los **jubilados** y se está recuperando bastante. La documentación municipal posterior acredita club deportivo propio y calendario estable de campeonatos, según recoge la ficha de los perchos de este mismo catálogo.

Comarca de El Robledo

CIUDAD REAL · ABRIL DE 2025

El Grupo de Desarrollo Rural **Entreparques** organizó en Horcajo de los Montes un taller escolar de juegos tradicionales del territorio en el que se practicó la tángana, junto a la tala, el mocho, la herradura y las tabas.

4 Tres nombres para la pieza que se lanza

El tejo

POBLETE · VILLANUEVA DE LOS INFANTES

Disco metálico de aproximadamente **un kilo**. En Villanueva de los Infantes se juega igual que en Poblete.

La petraca

EL ROBLEDO

Lancha de piedra o de hierro. Aquí la tángana puede ser **un bote o un madero**: la variación es sobre todo léxica.

El percho

MADRIDEJOS

Pieza de hierro de la dimensión de la palma de la mano, con los **bordes más finos**. Se lanzan dos por jugada.

5 El palo se aleja, el dinero se queda

En toda esta familia la apuesta no es un añadido sino el motor del juego: las monedas están sobre el blanco, se desplazan con el impacto y se reparten según dónde queden. Por eso el jugador no busca dispersar el dinero, sino **apartar el palo de él**.

> *«El "tejo" la deberá derribar y enviarla lo más lejos posible del punto de caída de las monedas». El pronombre remite a la tángana: es el palo el que ha de alejarse.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Ciudad Real (Poblete, Villanueva de los Infantes, El Robledo) y Toledo (Madridejos). Sin constancia de práctica actual en las dos primeras.
Reconocimiento · Sin reglamento propio. La modalidad de Madridejos ha derivado en una práctica con estructura competitiva, tratada en la ficha de los perchos.
El léxico · Un mismo nombre para el blanco en las cuatro localidades y tres para la pieza lanzada: es lo único que verdaderamente cambia de un pueblo a otro.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La tángana»

El tángano

Tanganillo · Caliche · Calinche · Chusca · Chusque · Chita · Chito · Bolinche · Bolillo · Chivata · Jugar al palo

Familia del chito

Derribar el palo y arrimar el tejo a las monedas. Once nombres en una sola provincia, la de Cuenca.

Se lanza un **tejo** de hierro o arcilla contra un palo de madera que sostiene unas monedas. No basta con derribarlo: hay que conseguir que el tejo quede **más cerca de las monedas de lo que éstas quedan del palo caído**. A eso se le llama *sacar moneda*, y vale el doble que el derribo.

DENOMINACIONES	DISTANCIA	PARTICIPANTES	MÁXIMO	ESTADO
Once	**17 m**	**Parejas**	**3 puntos**	**Reglado**
Todas documentadas en la provincia de Cuenca para un mismo juego.	En la práctica tradicional y en la categoría absoluta de competición.	Dos tejos por jugador; cuatro lanzamientos por pareja y entrada.	Por pareja y entrada. Cinco entradas, con puntuación acumulativa.	Modalidad obligatoria de la competición provincial de Cuenca.

1 El terreno, el palo y el tejo

Terreno, material y regla de «sacar moneda». Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TÁNGANO

El blanco: palo cilíndrico de madera de **10 cm de alto y 3 de diámetro**. Derribado, ha de volver a ponerse de pie.

EL TEJO

El proyectil, también llamado *doblache* o *chaflón*. Disco o pieza cuadrada de hierro o arcilla, de **8 a 10 cm** y de **400 a 600 g**.

LA CHAPA

Las monedas se colocan **encima del tángano**: son la apuesta y se desplazan con el impacto. No se lanzan.

2 Cómo se juega

1 EL ORDEN DE TIRADA
Primera fase. Un jugador de cada pareja lanza su tejo a la línea de tiro, procurando acercarse lo más posible.

2 LA ENTRADA
Cada jugador dispone de dos tejos; cuatro por pareja. Se lanza a «pie parao» o con «paso», sin pasar la raya mientras el tejo no toque el suelo.

3 DERRIBAR
Tumbar el tángano vale **un punto**. Los tejos no se mueven hasta que acaba la entrada, y el palo se repone de pie.

4 SACAR MONEDA
Que el tejo quede más cerca de las monedas que las monedas del tángano: **dos puntos**. Es la jugada mayor.

5 EQUIDISTANCIA
Si la moneda queda a igual distancia del tángano y del tejo, un punto. El reglamento de competición, en cambio, no la puntúa.

6 EL RECUENTO
Máximo de **tres puntos** por pareja y entrada. Cinco entradas por pareja, sumando lo conseguido.

3 Dónde está documentado

Casi toda la provincia de Cuenca

PRÁCTICA GENERALIZADA · VARIACIÓN SOLO LÉXICA

La fuente no lo restringe a localidades concretas: lo que cambia de pueblo a pueblo es el nombre, no la mecánica. En **Belmonte** se juega de forma similar bajo los nombres de *tanga* o *tángana*.

Competición provincial

DIPUTACIÓN DE CUENCA · REGLAMENTO PROPIO

Modalidad **obligatoria en todas las comarcas**, con cinco categorías, junto al tiro de barra, la petanca, el tiro de reja, la calva, la billa y el boleo. El reglamento se titula «El tángano, caliche o chito».

4 Un juego, once nombres

Caliche · Chito · Tanganillo

CUENCA

Los tres nombres con más presencia documental. *Caliche* es el que hoy tiene reglamento y campeonato; *chito*, el de la familia en la documentación histórica.

Chivata · Bolillo · Bolinche

CUENCA

Nombres que remiten a la forma del palo. Con ellos, *calinche*, *chusca*, *chusque*, *chita* y *jugar al palo* completan los once.

No confundir

FAMILIA DEL CHITO

La tanga, la tángana, el tango, el juego del hito y los perchos son entradas distintas de la misma familia, con material y reglas propias.

5 Once nombres para un solo juego

El interés principal de esta entrada no está en la mecánica, que comparte con toda su familia, sino en el léxico. **Once nombres para un mismo juego dentro de una sola provincia** es un dato de geografía lingüística poco frecuente: muestra que la transmisión fue local y oral, sin un centro normativo que unificara la denominación.

> *La distancia de 17 metros que recoge la bibliografía es exactamente la que el reglamento vigente fija para la categoría absoluta: la práctica tradicional se ha conservado dentro de la norma deportiva.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Casi toda la provincia de Cuenca. La familia del chito se extiende además a Toledo, Ciudad Real y Guadalajara bajo otros nombres.
Reconocimiento · Reglamento propio de competición con cinco categorías y modalidad obligatoria del circuito provincial. Sin federación.
La apuesta · Constitutiva: las monedas están sobre el blanco y se ganan desplazándolas. La competición ha sustituido el dinero por puntos conservando la mecánica.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El tángano»

El tango

Espinoso del Rey · Novés · Villaseca de la Sagra (Toledo)

Un nombre, tres juegos

Lanzamiento y apuesta en la plaza del pueblo. Dos modalidades de la familia del chito y una ajena a ella.

Tres localidades toledanas juegan bajo el mismo nombre **con un palo, con discos de hierro y con piedras planas**. Lo que viaja de pueblo a pueblo es el nombre y el principio general —derribar un blanco a distancia, con dinero de por medio—, **no el objeto ni las reglas**.

LOCALIDADES	MECÁNICAS	DISTANCIA	RASGO ÚNICO	ESTADO
Tres	**Tres**	**20 y 15 m**	**Cuatro patas**	**No localizado**
Espinoso del Rey, Novés y Villaseca de la Sagra, en Toledo.	La de Espinoso del Rey no pertenece a la familia del chito.	Espinoso del Rey y Novés. Para Villaseca no consta.	El blanco de Espinoso se sostiene sobre un pie de cuatro palos.	Sin constancia de práctica actual bajo el nombre de tango.

1 Tres blancos, tres proyectiles

Las tres modalidades con su material propio. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL PIE DE CUATRO PATAS

En el resto de la familia el blanco es un cilindro apoyado en el suelo. Aquí se sostiene sobre **cuatro patas de palo**: por eso el juego se resuelve por derribo y no por desplazamiento de monedas.

EL TERRENO

Espacios abiertos: **la plaza del pueblo o las afueras**. A 20 m en Espinoso del Rey y a 15 como mínimo en Novés. Para Villaseca la fuente no consigna distancia.

EL «PESUCO»

Así se llama en Novés el disco de hierro que se lanza. Es el **duodécimo nombre** que el catálogo reúne para ese mismo objeto, junto a tejo, doblache, chaflón, teja, percho o petraca.

2 Cómo se juega en Novés

1 EL ORDEN DE TIRADA
Se establece lanzando una moneda desde el tango hasta una raya colocada a **tres metros**.

2 LA APUESTA
Cada jugador coloca el dinero apostado **encima del tango**, situado a 15 metros como mínimo.

3 EL LANZAMIENTO
Desde la raya de tirar, cada jugador lanza sus **dos pesucos** intentando derribar el tango.

4 LA COMPROBACIÓN
Derribado, se comparan dos distancias: pesuco-moneda y pesuco-tango. Si la primera es menor, gana las monedas que estén más cerca.

5 SI NO
Las monedas **se vuelven a colocar** sobre el tango y continúa lanzando otro jugador.

6 EN ESPINOSO DEL REY
Nada de esto: se lanza el palo de 50 cm por turnos y **quien falla queda eliminado**. El último se lleva todo lo apostado.

3 Dónde está documentado

Tres localidades de Toledo

ESPINOSO DEL REY · NOVÉS · VILLASECA DE LA SAGRA

La fuente no lo registra fuera de ellas bajo este nombre. Describe la práctica **en pasado** en Espinoso del Rey y en Novés, y **en presente** en Villaseca de la Sagra, sin precisar más.

Qué queda hoy

SIN PRÁCTICA LOCALIZADA · SIN REGLAMENTO PROPIO

La mecánica de Novés y Villaseca sobrevive en la competición reglada de la familia, bajo el nombre de **tángano, caliche o chito**. La de Espinoso del Rey, ajena a esa familia, no tiene ese refugio.

4 Tres juegos que no deben confundirse

Espinoso del Rey

FUERA DE LA FAMILIA DEL CHITO

Derribo por eliminación. **Sin monedas sobre el blanco y sin medición**: por su lógica está más cerca de los bolos.

Novés

FAMILIA DEL CHITO

La modalidad canónica: dinero sobre el tango, dos discos de hierro por jugador y comparación de distancias.

Villaseca de la Sagra

FAMILIA DEL CHITO

La misma estructura que Novés, con **piedras planas** y un tango que puede ser de madera o de piedra.

5 La apuesta como razón de ser

Es el juego en que la apuesta aparece formulada con mayor crudeza de todo el catálogo. De Espinoso del Rey dice la fuente que **«siempre tenía como objetivo apostar dinero»**, y añade una regla que no gobierna la habilidad sino el compromiso con la puesta: no se puede abandonar la partida con dinero en juego.

> *«No había número de jugadores, pero si uno empezaba el juego, tenía que seguir hasta quedar eliminado».*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Espinoso del Rey, Novés y Villaseca de la Sagra, en la provincia de Toledo. Sin registro fuera de ellas bajo este nombre.
Reconocimiento · Ninguno bajo la denominación de tango: sin reglamento, sin competición y sin programa de recuperación documentado.
Participación · En Espinoso del Rey, generalmente hombres; raramente jugaban mujeres y niños.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El tango»

El tejo

La hita · La huta

Derribo con apuesta

Familia del chito. Documentado solo en Solanillos del Extremo (Guadalajara). Instrumental hecho con restos de tinaja.

Se derriba con un disco cerámico —el tejo— una pieza rectangular de barro, la hita, que sostiene el bote de monedas. **Las monedas son del tirador si quedan más cerca del tejo que de la hita.** Pero antes de eso hay que tirar como mande el jugador peor colocado: es la regla que da sentido a todo el juego.

LOCALIDAD	DISTANCIA	LANZAMIENTOS	VOCABULARIO	ESTADO
Solanillos	**15 m**	**Seis**	**14 voces**	**Sin datos**
Solanillos del Extremo, en la Alcarria. Un solo punto documentado.	De la hita a la manda, la meta que fija el orden de juego.	Formas con nombre propio que el último impone a los demás.	Léxico técnico propio de una sola localidad.	No se ha localizado constancia de práctica actual.

1 La hita, el tejo y la manda

Montaje del juego según la descripción escrita. Ilustración de elaboración propia.

CACHARRERÍA ROTA

La hita es una pieza cerámica rectangular; el tejo, un disco que antiguamente se hacía con **los restos de las tinajas**. Es el único juego del catálogo con instrumental de cacharrería.

LA MANDA

La meta, normalmente una **piedra grande** a unos 15 m. Sirve para fijar el orden de juego y, desde la segunda ronda, es el punto desde el que se tira siempre.

EL BOTE

Cada jugador aporta una cantidad de monedas fijada entre ellos. El total se coloca **sobre la superficie de la hita**: es lo que está en juego.

2 Cómo se juega

1 LA APUESTA
Cada jugador aporta sus monedas y el bote se coloca sobre la hita, erguida.

2 EL ORDEN
Todos lanzan su tejo desde la hita hasta la manda. Quien queda más cerca tira primero.

3 EL ÚLTIMO MANDA
Quien deja su tejo más lejos de la manda **establece la forma de tirar y el punto de lanzamiento** para todos los demás.

4 PRIMERA RONDA
Se tira con la modalidad impuesta, buscando derribar la hita de modo que las monedas queden del lado del propio tejo.

5 RONDAS SIGUIENTES
Se tira desde la manda y siempre con el mismo lanzamiento: *unos ganados*. Cada tejo queda inmóvil donde cae hasta que otro lo desplace.

6 PERRILLAS
Si el tejo queda en contacto con la hita, su dueño no cobra y su tejo pasa a contar **como parte de la hita** para los rivales, hasta que desemperre.

3 Dónde está documentado

Solanillos del Extremo

GUADALAJARA · COMARCA DE LA ALCARRIA

La fuente documenta el juego en **una sola localidad**. Comparte provincia con la chueca de Villanueva de Alcorón, los marrillos de Zaorejas y la tanga de Brihuega y Villel de Mesa. No se ha localizado constancia de práctica actual.

La familia del chito

BLANCO CON MONEDAS · DERRIBO Y MEDICIÓN

Comparte mecánica con la tanga, la tángana, el tángano, el tango, el juego del hito y los perchos. Sobre esa base común añade un aparato de reglas **sin paralelo en ninguna otra entrada**.

4 El menú de lanzamientos

Orejillas frailes · Unos penillos

SOLANILLOS DEL EXTREMO

Cogerse una oreja con la mano contraria y meter la otra por el hueco del brazo, que es la que lanza. O coger el pie con la mano contraria y llevarlo a la ingle.

Un ciego · Zanca

SOLANILLOS DEL EXTREMO

Lanzar el tejo con los ojos cerrados. O alzar la pierna y lanzar por debajo de ella.

Una dalla · Unos ganados

SOLANILLOS DEL EXTREMO

Llevar el tejo hacia detrás e impulsar con el brazo rígido, como quien siega. O dejarlo en reposo en la mano y lanzarlo hacia arriba.

5 La regla del último jugador

El jugador cuyo tejo queda más lejos de la manda, y que por tanto tira el último, es quien decide **cómo y desde dónde tiran todos los demás**. El peor colocado gana el derecho a imponer el condicionamiento: es un mecanismo de compensación que ningún otro juego de la serie contempla, y es lo que da función al menú.

> *La compensación al peor jugador no se da en puntos, sino en la facultad de complicar la vida a los demás: tirar con los ojos cerrados, sujetándose una oreja o por debajo de la pierna.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Solanillos del Extremo (Guadalajara), en la Alcarria. Una sola localidad documentada.
Reconocimiento · Sin reglamento escrito, sin competición y sin figura de protección. La lista de lanzamientos queda abierta con un «etc.» en la propia fuente.
Advertencia · El nombre *tejo* designa también la pieza que se lanza en los juegos de la familia del chito, un juego aragonés distinto y el turmequé colombiano. No guardan relación con este.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El tejo»

El tronco o escampilla

El tronco · La escampilla

Un palito afilado por los dos extremos se hace avanzar a golpes de pala, desde una línea de salida hasta una meta acordada. A diferencia del resto de la familia, **aquí no se mide ninguna distancia**: se cuentan los golpes, y gana quien llega en menos. Es un recorrido, no un lanzamiento.

TIPOLOGÍA	EL TRONCO	EL GOLPEADOR	JUGADORES	LOCALIDAD
Recorrido	**10 cm**	**Pala**	**Indeterminados**	**Un punto**
Progresión por el terreno con recuento de golpes.	Palo afilado por los dos extremos, según el dibujo de la fuente.	De mango y hoja ancha, no vara: rasgo propio de esta modalidad.	Individual y por turnos, con orden de salida fijado antes.	Solo Casas de Ves, en La Manchuela albaceteña.

1 El material y el recorrido

El tronco y la pala, y la progresión del recorrido hasta la meta. Ilustración de elaboración propia a partir del dibujo y de la descripción de la fuente.

EL TERRENO

Cualquier lugar abierto: **calle, plaza, era o campo**. Ni espacio delimitado ni preparación: basta una línea de salida y una meta acordada. Nada se clava.

LA PIEZA

Palo de **unos 10 cm** afilado por los dos extremos. Las dos puntas son la condición del golpeo: el toque en cualquiera de ellas hace saltar el tronco.

LA REGLA QUE LO SOSTIENE

No se cambia la posición del palo en ninguna de sus caídas. Es lo que hace que el **recuento de golpes** sea comparable entre jugadores.

2 Cómo se juega

1 EL ORDEN
Se establece entre los jugadores antes de empezar. Cada uno completa su recorrido por turno.

2 LA COLOCACIÓN
Se coloca el palo sobre la línea de salida. La fuente no describe ninguna posición particular.

3 EL PRIMER GOLPE
Se golpea con la pala en un extremo, tratando de que el tronco suba hacia arriba.

4 EL REMATE
Una vez en el aire, se vuelve a golpear con fuerza para lanzarlo lo más lejos posible.

5 LA PROGRESIÓN
Se sigue golpeando **desde donde el palo haya caído**, hasta llegar a la meta.

6 QUIÉN GANA
El jugador que llega a la meta empleando **menor número de golpes**.

3 Dónde está documentado

Casas de Ves

ALBACETE · COMARCA DE LA MANCHUELA

Única localidad conocida de esta denominación, próxima al límite con Valencia. La fuente emplea el **presente** al situar el juego y el pasado al describirlo; no se ha localizado constancia de práctica actual, por lo que el estado debe darse por **no determinado** antes que por perdido.

La familia, en las cinco provincias

ALBACETE · C. REAL · CUENCA · GUADALAJARA · TOLEDO

Albacete era la única provincia en la que este catálogo no había documentado la billarda. Con esta entrada el mapa queda **completo**, y el repertorio léxico alcanza nueve voces: chueca, cirio, estornija, marrillo, mocho, tala, cal, tronco y escampilla.

4 Qué lo separa del resto de la familia

Se cuentan golpes

CASAS DE VES

En marrillos, mocho, cirio y chueca se mide o se estima la distancia en longitudes del palo grande, y el jugador «pide» los tantos. Aquí **no se mide nada**.

Se golpea con pala

CASAS DE VES

En el resto de la familia el instrumento es una vara larga y delgada —marrillo de 55 a 80 cm, vara de unos 70—. La **hoja ancha** cambia la técnica y el alcance.

Cuidado con el nombre

HOMONIMIA

El *tronco* es aquí la pieza pequeña que se golpea. En la ficha de la tanga, «tronco» nombra el cilindro que hace de blanco en un juego de derribo: dos objetos distintos con el mismo nombre.

5 Regularidad antes que potencia

Es un juego de material mínimo —un palito y una pala de madera, ambos fabricables en casa— que no requiere terreno preparado. Su estructura de recorrido lo aproxima a los juegos de progresión por el terreno y lo **aleja de la exhibición de fuerza** propia de los lanzamientos a distancia.

> *Premia la regularidad más que la potencia: quien controla la trayectoria en cada golpe llega antes que quien pega fuerte y descontroladamente.*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Casas de Ves (Albacete), comarca de La Manchuela. Localización de un solo punto y, por tanto, con alto riesgo de pérdida.
Reconocimiento · Ninguno. Sin reglamento escrito, sin entidad organizadora y sin convocatoria. La fuente declara el origen **desconocido**.
Su aportación · Sexta denominación regional de la familia de la billarda y la quinta provincia, la que faltaba para cerrar el mapa.

Infografía de elaboración propia · Ficha «El tronco o escampilla»

La tuta

Sin otras denominaciones registradas · el tarjo es la pieza que se lanza

Derribo con apuesta

Huerta de Valdecarábanos (Toledo). Familia del chito. La tuta es el palo que se derriba, no la pieza que se lanza.

Un palo torneado de doce centímetros sostiene las monedas apostadas. Se le lanza el tarjo —un disco, un aro de hierro o un canto— para derribarlo: **las monedas son del tirador si quedan más cerca del tarjo que de la tuta**. No se cuenta cuántas se mueven, sino de qué lado quedan.

FAMILIA	LA TUTA	DISTANCIA	JUGADORES	LÉXICO
El chito	**12 cm**	**Convenida**	**Adultos**	**Tarjo**
Blanco con monedas encima, derribo y reparto por medición.	Palo torneado que se coloca de pie, con el bote encima.	La fuente no fija medida, a diferencia del resto de la familia.	Sin número fijado ni modalidad organizativa documentada.	Nombre de la pieza lanzada. No consta en ninguna otra entrada.

1 La tuta, el tarjo y lo que se mide

La jugada y la medición que la decide. Ilustración de elaboración propia a partir de la descripción escrita.

EL TERRENO

Al aire libre, con la tuta a una **distancia convenida** entre los jugadores. La fuente no fija medida; en otras modalidades de la familia va de los 3 m de Pelahustán a los 30 de Poblete.

LA TUTA Y EL BOTE

Palo torneado de **12 cm** que se coloca de pie. Encima se ponen las monedas en juego: son ellas, y no un tanteo, lo que se dirime en cada tirada.

TRECE NOMBRES

Con *tarjo* son trece las denominaciones reunidas para la pieza lanzada en esta familia: tejo, doblache, chaflón, doblón, tostón, petaco, roblón, chanflo, teja, petraca, percho, pesuco y tarjo.

2 Cómo se juega

1 EL MONTAJE
Se coloca la tuta de pie y encima las monedas en juego.

2 LA DISTANCIA
Los jugadores se sitúan a la distancia convenida entre ellos.

3 EL LANZAMIENTO
Se lanza el tarjo tratando de derribar la tuta.

4 EL REPARTO
Las monedas que quedan **más cerca del tarjo que de la tuta** pasan a ser del tirador.

3 Dónde está documentado

Huerta de Valdecarábanos

TOLEDO · JUEGO DE ADULTOS

Única localidad documentada. Es además una localidad con **dos entradas propias** en el catálogo: aquí se juega también a los rombos, en la ficha de el romo. No se ha localizado constancia de práctica actual.

La denominación, fuera de la región

CASTILLA Y LEÓN · JOAQUÍN DÍAZ, 1981

La voz *tuta* figura entre los nombres locales de la tanga, junto a tarusa, chito, tango, tángano, tángana y tanguilla. La familia mantiene **competición reglada** en la región como tángano, caliche o chito.

4 Dos familias que no deben confundirse

El chito

DERRIBAR Y MEDIR

La tuta, la tanga, la tángana, el tángano, el tango, el hito, el caliche, los perchos, el tejo, el chito, la tanguilla y la tarusa.

La billarda

SALTAR Y REMATAR

La bigarda, la cal, el cirio, la chueca, el dull, la estornija, los marrillos, el mocho y el tronco o escampilla. No hay blanco vertical ni monedas.

La tuta no está en esa lista

ADVERTENCIA

La autora enumera los juegos de la billarda justo después de describir la tuta, pero **sin incluirla**: pertenece a la otra familia.

5 La lista con que se cierra la entrada

La tuta ocupa doce líneas en la fuente, pero contiene la **única enumeración explícita** que la autora hace de la familia de la billarda. Es la segunda vez que agrupa un conjunto de entradas: ya lo había hecho al cerrar la serie del tango. Entre las dos declaraciones, la fuente organiza por sí misma los dos grandes racimos de este bloque del catálogo.

> *«Como puede comprobarse los juegos de LA BIGARDA, CAL, CIRIO, CHUECA, DULL, ESTORNIJA, MARRILLOS, MOCHO, TRONCO O ESCAMPILLA, son prácticamente el mismo».*

ESTADO DEL JUEGO

Ámbito · Huerta de Valdecarábanos (Toledo). Una sola localidad documentada; la denominación está acreditada también en Castilla y León.
Reconocimiento · Sin reglamento propio. La familia mantiene competición reglada bajo el nombre de tángano, caliche o chito, con cinco categorías.
Lo que falta · La fuente no precisa origen, número de jugadores, orden de tirada ni distancia; y quedan por localizar las entradas de la bigarda y el dull.

Infografía de elaboración propia · Ficha «La tuta»

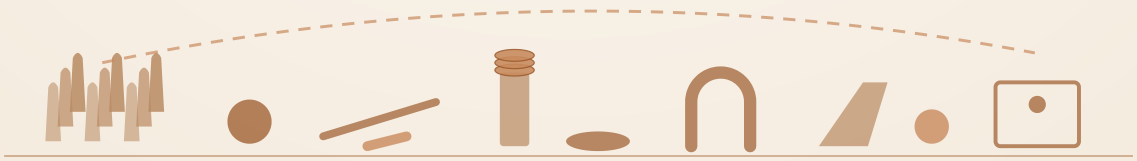
CATÁLOGO DE

Juegos y Deportes Tradicionales

de Castilla-La Mancha

«La mejor manera de conservar un juego tradicional es conseguir que alguien vuelva a jugarlo»

PRIMERA EDICIÓN · 2026



Castilla-La Mancha

Consejería de Educación, Cultura y Deportes

Dirección General de Juventud y Deportes

TOLEDO · 2026