

PERIÓDICO ESCOLAR

SUPLEMENTO LA SENDA

ABRIL 2008

Juegos y Deportes Tradicionales

JORNADA DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA ESCUELA

XX SEMANA FAMILIAR
CULTURAL DEL COLEGIO
LA MILAGROSA



VI Proyecto Provincial
PRENSA ESCOLAR
CURSO 2007/08

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE CUENCA

Centro de Profesoras de Cuenca

Galería de imágenes



- Galería de imágenes.....2
- Sumario.....3
- LA BILLA.....4
- LA BARRA CASTELLANA.....5
- EL BOLEO.....6
- CALVA.....7
- TANGANO, CALICHE O CHITO.....8
- BOLOS CONQUENSES.....9
- Galería de imágenes.....11



EXPRESO

la adhesión a la candidatura presentada por la ciudad de Cuenca, como capital Europea de la Cultura en 2016.

Fuente de los juegos y deportes tradicionales:

Gracias por la disponibilidad y colaboración del profesorado implicado en esta actividad.



LA BILLA

Es un juego de lanzamiento y precisión. Se realiza con TRES cilindros (mazas), sobre dos filas de tres bolos, separados estos, entre sí por el tamaño del borde largo de la maza.

Las mazas que se usan deben tener una longitud de 15 cm., y una anchura de 7-8 cm. El peso entre 500 y 600 gramos. Es un espacio rectangular de 20 m de largo por 1,5 m de ancho, en el que se señalarán los diferentes usos del mismo.

MODO DE JUEGO

Se competirá en tandas de 5 jugadores. 8 ENTRADAS para cada uno; y con los 6 MEJORES clasificados, 3 Entradas más, que serán definitivas. Se arrastrarán los " puntos" obtenidos en la tirada inicial de clasificación, para aquellos jugadores/as participantes.

REGLAMENTO

- Se jugará individualmente.
- Se considera BILLA, si se queda en pie Un solo de los SEIS existentes, en cualquier posición. Si se tiran todos, se llama BILLON y no se gana PUNTO y se pierde la ENTRADA.
- Si un jugador consigue BILLA continuará con el juego y con la misma entrada, hasta que deje de conseguir puntuar.
- Cada BILLA vale un punto.
- Los bolos estarán colocados a una distancia de 16 metros, para jugadores de Categoría ABSOLUTA y 13 metros para MUJERES y JUVENILES.
- La clasificación se obtendrá por el mayor número de BILLAS conseguidas.
- En caso de empate " a BILLAS" en las 8 ENTRADAS, y si ello repercutiese en la clasificación, (nº de clasificados para la tanda siguiente), cada jugador dispondrá de UNA NUEVA ENTRADA y así sucesivamente hasta que tal situación, quedase solucionada.
- Si el desempate continuase, se jugará " a calzón quitaó", UNA entrada y nº de billas derribadas, sin llegar " a BILLON".

CONSIDERACIONES

- 1) Se tira " a pie quieto" desde la raya " o " mano", mantenida la posición hasta el resultado del lanzamiento.
- 2) Los bolos caídos en cualquier lanzamiento no podrán ser puestos en pie, ni tocados, hasta que no acabe su " entrada" el jugador.

LA BARRA CASTELLANA

Es un juego de fuerza y habilidad. "Echar una barra" era el lenguaje común para el reto personal entre aquellos que deseaban medir su calidad con la de otras personas presentes.

La barra es una pieza cilíndrica de metal, acabada en punta por uno de sus extremos, biseladas por el otro. Con una longitud no superior a 90 cm., y un peso variable para la competición.

En categoría Juvenil 5 Kg.

En Categoría Absoluta 7,250 Kg.

El espacio se prepara con un cuadrado de 1,25 m de lado; desde su centro, se abre, con arco de 45° dos líneas para delimitar un área interior, dentro de la cuál los TIROS serán considerados válidos.

MODO DE JUEGO

Se tirará de 5 en 5 jugadores según "marcas" o SORTEO. Todos los "barristas" lanzarán 3 tiros de clasificación y los 8 MEJORES con mayor distancia conseguida harán otra SERIE de 3 tiros, que será definitiva. Se arrastrarán las marcas obtenidas en la tirada de clasificación. Puede variar el número de jugadores que pasan a la mejora. Si hubiese iguales "marcas" entre varios participantes, se tendrá en cuenta la mejor marca obtenida en los otros lanzamientos, para resolver el DESEMPATE.

REGLAMENTO

Se considera tiro nulo: Si la barra da vueltas por el aire en su eje transversal. Si el lanzador pisa la "línea de esbarre". Si el lanzador sobrepasa la "línea de esbarre" tocando el suelo con cualquier parte del cuerpo, antes de que sea considerado el tiro válido. Si la barra cae fuera del recinto marcado. Si la barra no golpea en el suelo con la parte inferior, vista según la coge el lanzador. Si toma contacto la barra, de plano en el suelo. (Existe la disponibilidad de poder medir la señal dejada en el suelo, si el juez así lo considera, y si tal medida fuera igual o más larga que la longitud de la "barra" el tiro no sería válido.

SI EL JUGADOR EN SU POSICIÓN DE LANZAMIENTO, DESPLAZA CUALQUIERA DE SUS PIES, DE POSICIÓN QUE MANTENÍA ANTES DE QUE LA BARRA SALGA DE SU MANO.

CONSIDERACIONES

El jugador no lanzará hasta que el juez de Salida no se lo autorice. Siempre se ha de salir del espacio de lanzamiento por detrás de la "línea de esbarre". El juez de "pies" no cantará "tiro" hasta que no lo interprete así el Juez de "caída"

EL BOLEO

Es un juego de fuerza, habilidad e imaginación, para colocar la bola en el sitio preciso y recorra la mayor cantidad de distancia posible sin salirse del 'camino del boleó' por donde se juega.

Se usan bolas de hierro o acero de 3 libras, aunque pudieran elegirse otros pesos. En la provincia de Cuenca, una libra equivale a 0,460 kg.

MODO DE JUEGO

Consiste en tirar con la mano una bola por un camino de tierra, en carrera o 'a pie quieto', al 'ahueque' o en modo 'rasero', y llegar lo más lejos posible. Se autoriza a usar a los participantes 'boleador', una pieza de cuero, una 'badana' para sujetar mejor la bola.

Las eliminatorias iniciales se harán de 3 en 3 parejas, y se clasificarán para la ronda siguiente, únicamente la primera pareja de cada recorrido ganador; después se jugará de 2 en 2 parejas. También se puede 'bolear' 'a bandera' para que sean los que más lleguen los que se clasifiquen.

IMPORTANTE

La dependencia de una u otra forma de competir y el número de grupos de cada tirada se valorará por parte de la organización, pudiendo tal hecho determinar una u otras posibilidades. Previo sorteo se establecerá el emparejamiento de los equipos, no existiendo en la primera eliminatoria la posibilidad de enfrentamiento de parejas de la misma localidad (en la Fase Final).

REGLAMENTO

- 1) La bola ha de salir de la mano del jugador antes de que el pie adelantado SOBREPASE la línea de salida o 'esbarre', que consiste en una cuerda colocada en el suelo, señal de advertencia.
- 2) Si la bola se sale del camino, se tendrá que lanzar desde el lugar donde ésta se quede, siendo imprescindible para que el tiro sea considerado válido que el **pique** halla dado en el camino de juego. (Se permite entonces al jugador moverse un paso a derecha o izquierda, buscando el ángulo de lanzamiento, y el tiro será nulo si el jugador se desplazase más del paso permitido).
- 3) Cada pareja dispondrá de 4 lanzamientos (2 por jugador), ganando la eliminatoria la pareja que logre llevar su bola más lejos.
- 4) Por Sorteo se establecerá la pareja que inicie la partida y una vez en competición no se podrá variar el orden de lanzamientos entre los jugadores de la misma pareja.
- 5) En igual número de tiros, pondrá en juego la bola, la pareja que se encuentre más atrasada.
- 6) No está permitido que los jugadores 'toquen' la bola hasta que el juez se encuentre presente y lo autorice.

CALVA

Juego de lanzamiento de precisión. La base de su práctica está en 'atinar' a un objeto colocado en el suelo (palo, madero, piedra, ladrillo, etc), con una piedra, canto rodado u otro objeto de cierto peso.

Cinco elementos en nuestra competición necesitamos:

1. La Calva, una pieza rectangular de madera de 30 cm. , de longitud y 7 cm., de ancho.
2. El 'hito', elemento cúbico de 7 cm. , de arista.
3. Un 'clavo' de cabeza grande, a ser posible, introducido en la tierra
4. El canto o 'marro', una piedra de cerca de 20 cm. de largo y 6 cm. de diámetro, y un peso que no supere el kilo.
5. Unos indicativos para conocer el lugar donde caen los cantos de cada equipo.
6. Metro para efectuar medición.

Y un espacio rectangular en línea recta de 25 a 30 metros, llano y sin obstáculos

La CALVA se coloca encima del HITO en posición inclinada. Debajo del HITO habrá un CLAVO para ajustar las distancias.

Las Calvas estarán situadas a 20 metros de la línea de tiro, una para el recorrido de Ida, y otra para el de Vuelta.

MODO DE JUEGO

El número de jugadores es de cuatro por equipo.

Por las particularidades de la representatividad comarcal, son 10 Comarcas, se ha ideado una fórmula de juego competitiva para la Fase Final, del modo que a continuación se indica:

(Si no existen cambios comunicados antes del inicio de cada Fase Comarcal o Final)

. De acuerdo con el Sorteo Provincial, realizado en la Reunión de Delegados, se realizarán TRES GRUPOS:

. El PRIMERO formado por las Comarcas que obtuvieron los números 1, 2 y 3. El SEGUNDO, con las Comarcas con números 4, 5 y 6. El TERCERO con las Comarcas de numeración 7, 8, 9 y 10.

. Si faltase equipos de alguna/s de las Comarcas se CORRE el orden de las mismas desde abajo arriba y se establece el cuadro correspondiente.

. En los grupos 1º y 2º, los equipos jugarán entre sí por LIGA, en la modalidad de 'roba calvas', todos contra todos, a una sola partida de 11 puntos, y así se determinará su clasificación por puestos. En el grupo 3º, los 4 equipos jugarán semifinales y final, por el orden del SORTEO ya referido y al mismo número de puntos de los anteriores grupos.

. Los clasificados en primer lugar de cada grupo, jugarán después nuevamente a 11 puntos. Los SEGUNDOS clasificados jugarán a 9 puntos para el puesto 4º, 5º y 6º. Los TERCEROS clasificados, lo harán a 7 puntos, para los puestos 7º, 8º, y 9º. El 10º puesto será obtenido por el perdedor, 4º clasificado del 3º Grupo.

. Logra 1 punto en cada partida el equipo que consiga acercarse más su piedra al HITO. Se conseguirán TRES si algún equipo consigue 'CALVAR' y llega así al momento final.

- Se puede jugar igualmente por ENTRADAS 'a calvar', contabilizándose las realizadas por cada equipo participante en sus cuatro jugadores.

REGLAMENTO

1. El orden de colocación de los jugadores de los cuartetos es inalterable en cada eliminatoria

2. Cada equipo dispondrá de 4 cantos, uno por jugador.

3. Se podrá Lanzar 'a calvar' desde parados o en carrera. El jugador deberá soltar el canto o marro» antes de sobrepasar la línea de tiro.

4. Se considera 'hacer calva o calvar', al impacto directo del 'marro o canto' sobre la calva, sin previo bote.

5. En cada ENTRADA se podrá obtener un máximo de 3 puntos, por parte del equipo cuyo jugador haya sido el último en 'Calvar'.

6. Si ninguno de los Jugadores de ambos equipos logra 'calvar', sumará UN punto el equipo cuyo jugador logre al impacto directo más cercano al clavo situado junto al 'hito' (Se usan indicadores).

7. Ganará el equipo que consiga antes 13 puntos. La puntuación que defina al equipo ganador podrá cambiar.

8. Los desempates se jugarán por la modalidad de nº de calvas obtenidas en UNA entrada, por los equipos involucrados.

También se puede usar a un jugador del cuarteto para competir con los elegidos de los cuartetos empatados, y a UNA sola tirada (En este caso se tendrá en cuenta la distancia a la que quedan los golpes de los marros en su primer choque con el suelo de los representantes implicados).

CONSIDERACIONES:

Referente al curioso sistema de puntuación, que explicamos:

Según orden lanzará su 'marro' el primer jugador del equipo (1). Si hace 'calva', dejará el turno al equipo (2) con su primer jugador. Si hace calva éste, dejará el turno al equipo (1) en su segundo jugador. Si este no hace 'calva', lo intentará el tercero de su equipo, y si no lo consigue pasará la opción al cuarto y definitivo, y al no 'robar la calva', los TRES puntos serán para el Equipo (2).

TANGANNO, CALICHE O CHITO

Es un juego táctico de puntería y técnica. Consiste en 'lanzar' unos tejos sobre un objeto (forma de cilindro) colocado de pie en el suelo con unas monedas encima, para derribarlo y, conseguir que las monedas que tiene encima queden, más cerca del 'tejo' que del cilindro.

Son CUATRO los objetos que se usan:

Un cilindro de madera (caliche) de 8 cm. , de altura y 4 cm. de anchura en la base.

Un 'tejo' circular de hierro con 10 cm. , de diámetro y peso aproximado de medio kilo.

Monedas corrientes encima del 'caliche'.

Metro para medir distancias.

Un espacio rectangular de 25 x 3 metros cuadrados. Terreno que no dificulte el 'volar' de los tejos y la observación del caliche.

MODO DE JUEGO

Se jugará en tandas de 5 competidores (PAREJAS), y a 6 entradas. Las 8 parejas con mejor puntuación realizarán 5 entradas más, definitivas, para decidir la pareja campeona. Se arrastrarán las puntuaciones obtenidas en las sucesivas tiradas de clasificación.

Los empates a UNA entrada con las parejas con la misma puntuación.

REGLAMENTO

El orden de tirada se establecerá efectuando un lanzamiento, un componente de cada pareja, desde la línea del Tángano a la línea de Tiro, siendo el orden de salida de primero a último, en relación directa a la distancia a la que hubieran dejado el 'TEJO' de la línea de Tiro.

Cada pareja dispondrá de 4 tejos, 2 por cada jugador, para cada entrada en juego.

El orden de participación de los componentes de la pareja quedará a libre disposición de la decisión de cada equipo, pero no podrá ser variado durante el desarrollo de cada encuentro eliminatorio.

Los jugadores podrán efectuar el lanzamiento 'a pie quieto' ó con paso, no sobrepasando en ningún momento la línea de tiro antes de tomar contacto el tejo con el suelo, y teniendo el pie de apoyo final en el suelo.

La puntuación en una entrada será la siguiente

- No hay acierto 0 puntos
- Tángano derribado: Impacto directo 3 puntos Impacto no directo 1 punto
- Sacar cada moneda (3 monedas) 1 punto por cada UNA
- Si la moneda está a igual distancia del tejo que del caliche no puntúa 0 puntos

El máximo de puntos en UNA entrada es de 6 puntos

Los 'tejos' no pueden ser movidos del suelo mientras no acabe la 'entrada'.

BOLOS CONQUENSES

MODO DE JUEGO

El sistema de juego será por ELIMINATORIAS directas; al MEJOR de 5 tiradas. Y seguirá adelante el cuarteto vencedor. Se jugará en BOLERA de 3 calles, con 3 bolos en cada una de ellas, y las BOLAS serán de agarradera.

Los bolos y las bolas constituyen el elemento principal del juego. Las bolas son del tipo de agarradera, con un agujero para el pulgar y otro para el resto de los dedos. Estos son de madera de pino o álamo preferentemente (o cualquier otra), madera bastante blanda que obliga a cubrirlos con tiras de chapa metálica. Las bolas son de diferentes tamaños, oscilando desde los 20 a 35 cm. de diámetro y de 2 - 4 kg. de peso (aunque no hay otro límite que la fuerza del lanzador).

Los bolos son **nueve**, denominados "palos", unas varas de álamo o avellano peladas de UN m. de alto por 1,3 cm. de ancho, aproximadamente. Estos se colocan en la bolera sobre unas zonas con greda, clavándose en el suelo y formando 3 filas de 3 palos, separados 3,10 m. entre sí.

La bolera tiene forma rectangular con suelo de tierra y totalmente lisa, rodeada por un muro de vigas. Esta tiene dos zonas en las que se desarrolla principalmente el juego:

La zona de 'entrar', situada en la parte de abajo, según el curso del río, desde donde se realiza el primer tiro o 'entrar'.

La zona de 'rebatir', que se corresponde con el espacio que existe entre la última fila de bolos y una raya situada a un metro de la viga final, zona desde donde se realiza el tiro de vuelta o "rebatir".

GENERALIDADES

En los bolos se juega por equipos; compuesto por un número de jugadores variable, entre 4 y 8 jugadores. Iniciando el juego el equipo que le tocó en suerte, y colocando la 'mano' a la distancia que prefiera.

- El Juego se desarrollará en una cancha rectangular de tierra batida, debidamente protegida por vallas de madera en sus laterales, con el fin de que las bolas no puedan salir del terreno de juego, que tendrá unas medidas máximas de 28 m. de longitud por 8 m. de anchura.
- La parte ancha o fondo de las pistas deberán estar recubiertas a la altura del suelo por troncos de un diámetro aproximado de 45 cm. con el fin de evitar el deterioro de las bolas así como su rechace, siendo imprescindible esto, al menos en la zona donde golpearán las bolas al ser lanzadas por los jugadores desde la 'mano'.
- Los pozos tendrán las siguientes medidas, diámetro máximo 4,5 cm. y profundidad de 4,5 cm. aproximadamente, estando recubiertos de tierra de greda, y el número total de ellos será de 9.
- Los bolos serán colocados sobre una superficie cuadrada y situados a la vez en sus vértices, puntos medios de los lados y punto de intersección de las diagonales respectivamente. Las medidas de la zona cuadrada sobre la que serán colocados o distribuidos los bolos, será de 6,20 m. de ancho por 6,20 m. de largo.

De tal manera que los bolos estarán colocados sobre esa superficie de la siguiente manera: cuatro de ellos sobre sus vértices, otros cuatro sobre los puntos medios de los lados, y uno sobre el punto de intersección de las diagonales.

- La distancia de la primera fila de bolos con arreglo a la mano o punto de lanzamiento, es de 17 m. aproximadamente, y de la viga de rebatida de unos 6 m. respectivamente.

- Se denominará "Mano", al lugar desde donde los jugadores lanzarán sus bolas para el derribo de los bolos. El jugador situará el pie derecho (si es diestro) o el izquierdo (si es zurdo) tras la raya que se marque en el suelo, y procederá al lanzamiento de la bola, no pudiendo en su lanzamiento, ni levantar el pie que en un principio fijó, ni pisar con él la raya que marca la mano, mientras la bola no haya entrado en la primera fila de bolos. Como igualmente, no deberá apoyarse con cualquiera de ambas manos en ningún lugar del cuerpo ni en el suelo. Si se diera alguna de estas circunstancias, la bola se considerará nula por el bolero juez, y devuelta una vez hayan terminado de tirar sus compañeros. Con el fin de que no pueda ser aprovechada por ninguno de ellos.

- Para rebatir una bola, hay que situarse con el pie de la mano con que se tire a una distancia máxima de la bola de cuatro dedos. No pudiendo mover el pie anteriormente citado, que será marcado por el bolero, ni apoyarse con cualquiera de ambas manos en el cuerpo o en el suelo. El jugador no podrá introducir el otro pie en la raya que marque la primera fila de bolos, no pudiendo tampoco lanzar la bola de un compañero, ni lanzarla por entre las piernas, en cuyos casos sería considerada nula.

- En caso de que una bola se quedara pegada a la viga el bolero la sacará a una distancia de 50 cm., con el fin de que no tenga impedimento para lanzarla.

- Se considerará "Morra" toda bola que al ser lanzada desde su mano no llegue a golpear la viga, de rebatida, y en cuyo caso se considerará nula. No sucediendo así, sí se dieran las siguientes circunstancias:

a) Por impedirle alguna bola que con anterioridad a ella ha sido lanzada.

b) Por no llegar a entrar en el cuadro donde están situados los bolos, aunque la bola salga fuera de la cancha.

c) Por ser obstaculizada por el bolero o por otro jugador que se halle en el terreno de juego.

- No serán bolos válidos desde el lanzamiento de la mano:

Los que no caigan al suelo antes de que la bola golpee la viga de rebatida o en otra bola que hubiesen lanzado sus compañeros.

Los que como consecuencia de dar en otra bola, sean derribados.

- Serán bolos válidos los que toquen por ambos extremos en el suelo o como mucho le falten cuatro dedos para caer.

- Las pruebas de campeonato estarán compuestas por equipos de cuatro jugadores, sumándose para su puntuación el número de bolos derribados por ellos. En caso de empate de uno o varios equipos, habrá un desempate hasta tanto se proclame uno campeón, estos campeonatos se harán a cuatro lanzamientos por cada equipo.

- Sí por cualquier circunstancia a la hora de lanzar un equipo faltara alguno de sus componentes, este equipo será descalificado.

- El orden de participación en campeonatos se hará a sorteo, sacando cada capitán o representante un número al azar de entre todos los equipos que participen.



Galería de imágenes

PERIÓDICO ESCOLAR

Colegio " La Milagrosa "

Teléfono: 969240729

Fax: 969237235

E-mail: lamilagrosa.hos@terra.es

Deposito legal:

CU-721-2006

Tirada: 300 ejemplares

Coordinador:

Alberto Fernández- Avilés García

Colaboradores:

Alumn@s y maestr@s del colegio

Imprime: Excma. Diputación de
Cuenca.



Un año más la Comisión Provincial del Deporte en Edad Escolar continua con el programa de Juegos y Deportes Tradicionales en la Escuela que tanto éxito ha tenido en los años anteriores.

Este año el Colegio " **LA MILAGROSA** " ha sido incluido dentro del programa. Han participado todos los alumn@s de 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria en una jornada celebrada dentro de la programación de la XX semana Cultural-Familiar.

Los alumn@s han podido practicar diferentes juegos como el Bo-
leo , la Billa, la Barra Castellana, Tángano, Calva y Bolos Conquenses.

ii **ENHORABUENA A TODOS !!**