

C A L V A JDT 5

<p>OBJETIVO</p>	<p>La CALVA es un juego tradicional de lanzamiento de precisión, consiste en tirar un marro desde cierta distancia a la parte superior de un madero, sin tocar antes la tierra.</p>	
<p>TERRENO DE JUEGO</p>	<p>Se juega en terreno de tierra con unas dimensiones aproximadas de 20 X 6 m. La distancia de la raya de salida hasta la calva en Madrid, es de 15,5 metros. La raya puede pisarse pero no sobrepasarse. A nivel escolar la distancia se adapta a la edad de los participantes</p>	
<p>MATERIAL</p> 	<p>Para su práctica se necesita un madero o calva que puede tener 25 X 25 cm. de lado formando un ángulo aproximado de 115°; a veces se llega a utilizar un palo cualquiera sin dimensiones concretas. Al lado inferior del ángulo, que es el que irá apoyado sobre el suelo se le denomina zapata y al lado superior alza.</p> <p>La PIEDRA es el objeto que se lanza llamado también CANTO, MORRILLO ó MARRO, principalmente solía ser de piedra, pero al ser pocos los artesanos que lo fabricaban, se empezó a utilizar una barra de metal con un peso que el propio lanzador o lanzadora adapta de una longitud de 25 cm. aproximadamente.</p>	
<p>Nº PARTICIPANTES Y MODALIDADES</p> 	<p>Competición INDIVIDUAL. Cada jugador o jugadora en grupos de seis y de forma rotativa hace 25 tiradas, gana el que más tiradas convierta en tanto.</p> <p>Competición por EQUIPOS "A LA GANGA". Se enfrentan dos equipos de tres jugadores cada uno. Sale un jugador o jugadora del equipo A, si no hace tanto sale un jugador o jugadora del equipo B; si hace tanto se van alternando los componentes de este equipo hasta que fallen o lleguen a 9 tantos y se apuntan un juego ganado (es muy difícil hacer los 9 tantos a la primera ocasión). Lo más normal es que algún jugador falle antes de llegar a 9 tantos y a este fallo es al que se le llama "ganga", entonces sigue tirando el equipo contrario hasta que falle o llegue a 9 tantos; en cualquiera de los dos supuestos vuelve a tirar el otro equipo, con la misma normativa. Gana el equipo que primero llegue a los juegos que se hayan establecido al comienzo de la partida. También son variables el número de tantos de cada juego. Es muy corriente jugar a la ganga a un número de 25 tantos, o a 5 juegos de 9 tantos cada uno. El equipo perdedor goza del privilegio de salir.</p>	

Para más información consultar el libro: * "Educación del Ocio y Tiempo Libre con Actividades Físicas Alternativas". Manuel Martínez Gámez. Editorial Esteban Sanz. Madrid, 1995.

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ