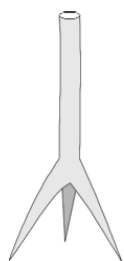


El Calvo



Material: Un palo por cada jugador de tamaño variable, en función de los participantes, y el calvo, una vara de unos 30–40 cm acabada en forma de tridente (como muestra la figura de la derecha).

Desarrollo: Se clava el calvo en el círculo central de forma que quede de pie. Para designar al calvero, los jugadores deben colocarse en el punto (1), y realizar un turno de lanzamientos de los palos. **El objetivo es lanzarlo lo más cerca posible de cualquiera de los pies del calvo.** Cada jugador, tras su lanzamiento, marcará en el suelo la aproximación conseguida. **El jugador cuyo palo quede más lejos asumirá las funciones de calvero, teniendo en cuenta que si (durante la tanda de lanzamientos) alguno derriba el calvo ostentará directamente esta función.** El calvero se colocará con una pelota en la mano en su zona correspondiente (A) cerca del círculo central; mientras que el resto de jugadores se dirigen al punto de tiro (2).

De nuevo se inicia un turno de lanzamientos. **La zona del calvero está vedada para el resto de los jugadores siempre que el calvo se encuentre en posición reglamentaria, es decir, dentro de su círculo y vertical.** Por tanto, si en estas condiciones entra un jugador en busca de su palo, el calvero puede dispararle la pelota para "picarlo" (darle con ella en alguna parte de su cuerpo). Si lo consigue intercambian sus funciones. **Si el calvo está caído o fuera del círculo, el calvero no puede "picar" a ninguno con validez hasta que lo haya colocado correctamente.** Los jugadores que tras realizar un lanzamiento tengan sus palos en la zona (A) deben aprovechar este momento crítico para entrar a por su palo y ponerse a salvo en (B), antes de que el calvero pueda "picarlos". También pueden huir en dirección contraria a (B) hasta que un compañero tire el calvo y consigan regresar, siempre que no salgan de los límites del terreno de juego.

El objetivo principal de cada tirador es desplazar el calvo lo más lejos posible de su sitio para dificultar la labor del calvero y facilitar la de los compañeros que necesiten rescatar sus palos. Entre ellos pueden existir colaboraciones para tratar de derribar el calvo en el momento en que sea perseguido un compañero y obligar así al calvero a colocarlo de nuevo. Al caer éste se debe gritar "calvo a tierra" lo que será una señal para que el calvero acuda a cumplir su obligación. Este grito puede utilizarse para despistar al calvero en circunstancias de peligro para un compañero.

En el caso de que un palo quede entre medias de los dos campos, tanto el calvero como el tirador se apresurarán a cogerlo sin invadir los dominios ajenos. Si llega primero el propietario tendrá otra opción de lanzamiento, pero si el calvero lo coge antes puede lanzarlo hacia el interior de su campo para dificultar su rescate.

Por otro lado, si dos o más palos quedan en contacto al caer en (A) se dice que "queman" y ello permite a los dueños entrar para sacarlos sin ser "picados", siempre que el calvero no los haya separado todavía.

Por último, en caso de que todos los palos se encuentren en (A) sin haber conseguido un "calvo a tierra", el calvero elegirá su sustituto.

Las Pozas

Material: Una pelota de goma y un pañuelo.

Desarrollo: Participan entre cinco y ocho jugadores. **Cada uno debe hacer su poza u hoyo en medio del campo de juego**, de forma que la pelota tras rodar por el suelo pueda quedar encajada en él. Se echa a suertes para ver quién empieza la tanda de lanzamientos. El resto se coloca al lado de su poza correspondiente. **El lanzador tratará de que la bola entre en alguna poza, excepto en la suya.** Si tras cinco intentos consecutivos no consigue hacer un hoyo, se le anotará una falta.

Cuando la pelota cae en una poza, su dueño la cogerá y tratará de golpear con ella a cualquiera, pero sin moverse de su sitio. El resto, al ver que la pelota no cae en su hoyo escapará buscando refugio. **Si el lanzador falla el tiro, suma una falta; en caso contrario, se le anota al jugador tocado.** Estas anotaciones se van marcando con rayas alrededor de los hoyos, tal y como muestra esta figura.

Hoyos con rayas

Cuando un jugador suma tres faltas se dice que está en capilla, ya que a la cuarta se le vendarán los ojos y tratará de llegar a tuestas a su poza, saliendo desde una distancia de 10 m.