

XORNADA DE XOGOS POPULARES - 6º EP

12 Novembro 2021 – CEP Pedro Caselles Beltrán

A xornada está proposta para alumnado de 6º curso de primaria.

Os colexios participantes, na inscrición previa, indicarán o número de equipos: o equipo estará formado polo total do alumnado da clase por orde de lista ou orde establecida polo titor sen variar.

Exemplo: o CEP Pedro Caselles ten dous sextos con 16 alumno/as cada un: presenta dous equipos 6ºA co alumnado numerado do 1 ao 16 e igualmente con 6ºB.

Organizaranse en grupos para cada xogo, mantendo separados os equipos de cada colexio, para preservar a distancia de seguridade e que non interactúen cos nen@s doutros centros.

Cada un dos equipos comezará a competición nun dos xogos, e competirá cos outros equipos según lle toque, durante un tempo de media hora.

Logo farase a rotación do equipo a outro xogo, para realizar a competición durante outra media hora.

Finalmente a terceira rotación, con media hora máis, e finaliza a xornada.

A través da megafonía informarase do remate do tempo en cada xogo e o momento de rotar ao seguinte. Cada mestre será o encargado de desprazar o seu grupo clase ao xogo seguinte, mantendo a distancia e garantindo as medidas Covid.



REGULAMENTO DE BILLARDA

Teremos tres campos de xogo, ocupando transversalmente o campo de fútbol.

Colocaranse unha portería chamada varal en cada campo.

O varal será o final do percorrido.

En cada campo de Xogo xogarán simultaneamente dous equipos.

Cada equipo terá 1 billarda e varios paláns.

Cada equipo ordea os seus xogadores en fila, na liña de saída, que irán intervindo segundo a súa orde de quenda.

Golpearase a billarda co pau para avanzar, previo golpeo para levantala no aire.

Sucesivamente van participando cada xogador do equipo, ata conseguir meter a billarda no varal. Gañará o equipo que sobrepasa o varal antes. Os primeiros xogadores golpearán a billarda á vez. A partires de aquí o seguinte xogador sairá a golpear a billarda que golpeou o seu compañeiro anterior.

Se un xogador trata de golpear a billarda e erra danse dúas situación:

- Se non toca a billarda, repetirá o golpeo.
- Se toca a billarda co palán, considerase golpeo.

No caso de que rematen antes da media hora de xogo, comezarán un novo partido.

O equipo gañador suma 3 puntos e o que perda suma 1 punto. En caso de empate sumaranse 2 puntos para cada equipo.

REGULAMENTO DA CHAVE

Instalaranse tres chaves, e por tanto, sempre teremos 2 equipos en cada chave, gardando a distancia de seguridade.

Cada equipo disporá aos seus xogadores en fila e irá rotando como se fai nos demais xogos.

En cada unha das chaves, establécense quendas de participación entre os diferentes equipos, lanzando cada xogador, na súa quenda, tres pellas. O xogador que lanza recollerá as pellas e colocará as aspas da chave no sentido correcto.

O obxectivo é alcanzar o maior número de puntos durante o tempo do xogo.

Sistema de puntuación nos lanzamentos: Se tocas ferro: 1 punto; se tocas aspa: 2 puntos; se fas xirar unha das aspas: 3 puntos (como mínimo ten que xirar 90º).

No resultado final o equipo gañador suma 3 puntos e o que perda suma 1 punto. En caso de empate sumaranse 2 puntos para cada equipo.

REGULAMENTO DO BOLO CELTA

REGRAS BÁSICAS:

Campo de xogo: Base de lanzamento (Colocación da fila 1), lugar de caída, pedra boleira (lugar de colocación dos bolos que estará a 3m da base de lanzamento), raia ou liña de 10 puntos (situada a 12 metros da pedra boleira) e punto de birlo (dende calquera punto da raia onde estará situada a fila 2).

Bolas de madeira dura (buxo, principalmente).

Bolos: 10 en forma de cono ou bala, de uns 15 cm. de altura.

Desenvolvemento das xogadas: Cada equipo disporá aos seus xogadores en dúas filas e irá rotando como se fai nos demais xogos. Mentres o equipo contrincante espera a que este equipo acabe a partida.

Fanse 12 tiradas. Situandose a fila 1 na base de lanzamento e a fila 2 no punto de birlo. Lanzará primeiro o alumno da fila 1, todo o forte que poida dende a base de lanzamento, para derrubar o maior número de bolos e envialos máis ala da raia de 10 puntos.

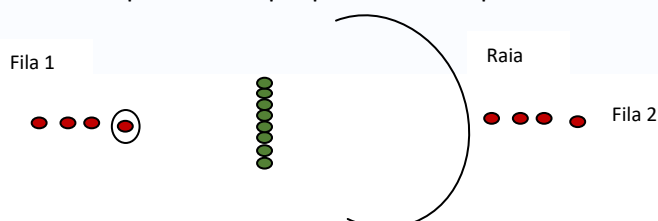
Cada bolo derrubado neste caso ,vale 1 punto. Os bolos que superen a raia valen 10 puntos cada un.

A segunda tirada chámase *birlar* e realizaraa o primeiro alumno da fila 2: Para birlar lánzase a bola rodando dende un punto da raia. Cada bolo derrubado co lanzamento dende o punto de birlo vale un punto. Se durante a partida caeran todos os bolos, teríamos que volver a plantar para seguir tirando ata completar as 12 tiradas.

Sumaranse os puntos totais de cada clase.

Irán alternando lanzando un xogador da fila 1 e un xogador da fila 2. En cada fila, irán rotando por orde cada xogador respectando sempre a quenda establecida.

No resultado final o equipo gañador suma 3 puntos e o que perda suma 1 punto. En caso de empate sumaranse 2 puntos para cada equipo.



DISTRIBUCIÓN DOS XOGOS NAS TRES QUENDAS

		CHAVE 1		CHAVE 2		CHAVE 3	
1ª rotación		Altamira A	Caselles A	Altamira D	Caselles B	Nº 2 B	Tebra A
2ª rotación		Altamira C	Sobrada A	Pazos A	Guillarei A		
3ª rotación		Altamira B	N2A	Rebordans Abarrantes A			

BOLO CELTA 1	BOLO CELTA 2	BOLO CELTA 3
--------------	--------------	--------------

1ª rotación	Altamira B	Guillarei A	Nº 2A	Rebordans A			
-------------	------------	-------------	-------	-------------	--	--	--

2ª rotación	Altamira A	Barrantes A	N2B	Caselles B			
-------------	------------	-------------	-----	------------	--	--	--

3ª rotación	Altamira C	Pazos A	Altamira D	Tebra A	Sobrada A	Caselles A	
-------------	------------	---------	------------	---------	-----------	------------	--

BILLARDA 1	BILLARDA 2	BILLARDA 3
------------	------------	------------

1ª rotación	Altamira C	Barrantes A	Sobrada A	Pazos A			
-------------	------------	-------------	-----------	---------	--	--	--

2ª rotación	Altamira D	Rebordans A	Caselles A	N2A	Tebra A	Altamira B	
-------------	------------	-------------	------------	-----	---------	------------	--

3ª rotación	Altamira A	N2B	Caselles B	Guillarei A			
-------------	------------	-----	------------	-------------	--	--	--

MEDIDAS DE SEGURIDADE COVID

- En todo momento deberá usarse a mascarilla.
- Os grupos, na chegada ao recinto, ocuparán un espazo específico – un *box*- onde poderán deixar as súas cousas. Nese espazo soamente poderán estar os do mesmo colexio.
- Durante o desenvolvemento da competición non poderán xuntarse alumnos/as das dúas clases que se enfrontan, mantendo a distribución de cada xogo de maneira que o impida.
- Poderán utilizar os baños do ximnasio, aos que accederán a través do portal 3. Nos baños haberá un servizo permanente de limpeza, ademais dun aforo limitado de 4 usuarios simultáneos

AGRUPACIÓN DEPORTIVA BAIXO MIÑO

