



JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS - Ficha 33

CHITO

<p>CARACTERÍSTICAS</p> <p>OBJETIVO</p>	<p>El CHITO es un juego de precisión, que desde el siglo X se tienen constancia de su existencia y que por su extremada (en apariencia) sencillez prosperó por numerosos pueblos y aldeas, con diferentes nombres: Tanga, Tuta, Tarusa, Tanguilla, Tango, Tanganillo, Caliche, Calinche, Chito, Bolinche, Bolillo, Toka, Tuka,... "Jugar al palo".</p> <p>Básicamente, consiste en lanzar unos discos metálicos aplanados o piedras sobre un cilindro de madera, desde una distancia determinada en un terreno llano y libre de obstáculos.</p> <p>Existen distintas versiones de juego de competición o de apuestas, pero nosotros elegiremos una versión más lúdica y basada en las anteriores.</p>
<p>TERRENO DE JUEGO</p>	<p>El terreno de juego debe ser llano, uniforme y horizontal de tierra apisonada, batida y sin obstáculos que pudieran desviar la dirección o trayectoria del Tejo, en su forma de contactar con el suelo en todo su recorrido hasta el Chito.</p> <p>El terreno de juego oficial es de 2 X 20 metros, a nivel escolar el chito estará situado a 12 metros del lugar de lanzamiento siendo 20 m. en categoría superior.</p>
<p>MATERIAL</p> 	<p>1.-La pieza a derribar, recibe el nombre que da origen a este juego, y que en la zona de Madrid se llama CHITO. En otros lugares Tanga, Caliche, Tango... que dan origen al nombre del juego. El CHITO es un cilindro de madera de una sola pieza. Con una altura de 170 cms. y un diámetro de la base de 40 mm.</p> <p>2.-La pieza que se lanza para derribar el Chito, se llama TEJO, Doblón, Tostón, Doblache, Chaflán, Chanflones... -El TEJO, es un disco metálico de hierro, tiene un diámetro de 8 a 10 cms. y un peso de 200 a 600 gramos.</p> <p>3.-La CHAPA o MONEDA. es la pieza que se coloca encima del Chito, pudiendo utilizarse una moneda de 0'50 € o una chapa de características similares.</p> 
<p>PUNTUACIONES</p>	<p>-Tirar el Chito: un punto, siempre que le dé con el Tejo, y la chapa quede más cerca del Chito que del Tejo.</p> <p>-Tirar el Chito: tres puntos, siempre que le dé con el tejo y la chapa quede más cerca (o igual) del Tejo que del Chito. Jugada llamada sacar "cama todo".</p>
<p>LANZAMIENTOS</p>	<p>4.1.-El orden de intervención se decide lanzando el Tejo en sentido inverso, es decir del Chito a la línea de lanzamiento.</p> <p>4.2.-Cada jugador o jugadora dispondrá de dos Tejos, por tirada (o entrada).</p> <p>4.3.-La duración del juego se determina por el número de tiradas o entradas por equipo. Si determinan 12 entradas cada jugador/a lanzarán 24 veces el Tejo.</p> <p>4.4.-Los Tejos mientras no haya finalizado la correspondiente entrada, no podrán ser movidos del lugar donde se detuvieron. Sólo cuando se derriba el Chito.</p> <p>4.5.-La línea de lanzamiento no podrá pisarse ni sobrepasarla hasta que el Tejo no haga contacto con el suelo.</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