

EL HERRÓN

Inicio (<https://www.latanguilla.com>) / Juegos y deportes

(<https://www.latanguilla.com/category/juegosydeportes/>) / Juegos Locales
: volver a la página anterior

(<https://www.latanguilla.com/category/juegosydeportes/juegos-locales/>) / Otros

Juegos Locales (<https://www.latanguilla.com/category/juegosydeportes/juegos-locales/otros-juegos-locales/>) / EL HERRÓN

EL HERRÓN

HISTORIA



Dice la Real Academia, en el Diccionario de la Lengua Española definiendo a este juego:

“Rodaja de hierro en forma de rosca de pan, con un agujero en medio, con que se tira a una distancia donde está hincado un clavo en la tierra, que tienen descubierta solamente la cabeza y se tira a poner el herrón dentro de

ella, lo más cerca que pueda.”.

REGLAMENTO

Regla 1. Elementos de juego

- 1.1.- Son elementos de juego:
 - PALO : Clavado verticalmente de 1,20 metros.
 - HERRADURA.

Regla 2. Jugadores

- 2.1.- Un equipo se compone de tres jugadores y dos suplentes.
- 2.2.- Podrán efectuarse dos cambios durante la celebración de la partida.
- 2.3.- Para que el equipo inscrito pueda participar, tendrán que encontrarse en el terreno de juego, al menos tres jugadores.

- 2.4.- Se pueden celebrar partidas individuales.

Regla 3. Forma de juego

- 3.1.- Cada jugador tira la pieza o herradura 10 veces.
- 3.2.- El juego consiste en lanzar la herradura, con el fin de introducirla dentro del palo, teniendo en cuenta las especiales características que posee la herradura en cuanto a su forma y abertura.



Regla 4. Distancia

- 4.1.- La distancia a lanzar la herradura será de 12 metros.

Regla 5. Orden de tirada

- 5.1.- El orden de tirada se establece mediante sorteo, antes de comenzar la partida.

Regla 6. Puntuaciones

- 6.1.- Ganará la partida el equipo que tenga mayor acierto en sus lanzamientos.

Regla 7. Jueces

- 7.1.- El juego arbitral estará formado por un juez árbitro y un juez anotador.
- 7.2.- Dichos árbitros levantarán acta de las incidencias y resultados de la partida.

Regla 8. Competición

- 8.1.- Se pueden organizar competiciones. Dándose en este caso dos puntos al equipo ganador y una al equipo perdedor.
- 8.2.- También se puede organizar competiciones en forma de eliminatoria, siendo eliminado el equipo perdedor.

Regla 9. Uniformidad

- 9.1.- Cada equipo debe llevar un distintivo que le acredite como jugador del mismo.

[ANTERIOR \(HTTPS://WWW.LATANGUILLA.COM/CERCANA/\)](https://www.latanguilla.com/cercana/)

[ENTE \(HTTPS://WWW.LATANGUILLA.COM/AUDIOVISUAL-Y-CHARLA-COLOQUIO-EN-EL-MUSEO-DE-JUEGOS-TRADICIONALES/\)](https://www.latanguilla.com/audiovisual-y-charla-coloquio-en-el-museo-de-juegos-tradicionales/)