

## COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LAS CHAPAS



**María Cabanillas Guerra**

**Año 2010**



## Índice

1. Introducción: origen e historia del juego

2. Descripción del material

3. Modalidades y sus reglas de juego

3.1. ¡A sacar!

3.2. Carreras

3.3. Lanzamientos

3.4. Salto de altura

3.5. Fútbol chapas

- El terreno de juego
- Las porterías
- El balón
- Los jugadores
- ¿Cómo se juega?. Normas de juego
- Técnicas de tiro



1. Introducción: origen e historia del juego.



William Painter  
1838-1906  
(1)

El juego de las chapas se originó cuando se empezaron a fabricar botellas con tapones de chapa.

William Painter, hombre de negocios irlandés, tenía un currículum como inventor extenso: un asiento de tren, un detector de monedas falsas, un sembrador de semillas, y varios mecanismos de bombeo. Pero su gran descubrimiento estaba todavía por llegar...

A finales del siglo XIX, en Estados Unidos se vive la fiebre de las bebidas carbónicas, mejor conocidas actualmente como refrescos. Éstas se recetaban como tónicos medicinales y para curar todo tipo de enfermedades. Pero la industria tenía un gran problema: el "efecto curativo" del que estas bebidas presumían se basaba en gran parte en mantener el burbujeo, y para ello era necesario un tapón adecuado. Tras muchos intentos como corcho y alambre, corcho y cuerda, corcho y lacre, corcho y alquitrán, canicas de vidrio... el tapón definitivo lo inventó Painter en 1881 en la ciudad norteamericana de Baltimore, y lo dio a conocer como el "crown cork" (corcho de corona, llamado "tapón de corona" en España), que pronto fue bautizado popularmente como chapa.

Este tapón llega a España en 1921, cuando José Torras Onama (nacido en Girona) junto con sus colaboradores embarca en Barcelona con tres equipos de maquinaria para la construcción de



moldes procedentes de Méjico.

A raíz de este invento, se comenzó a aprovechar estos tapones como material de juego, llegándose a crear varias modalidades de juego en España.

### 2. Descripción del material

Es importante el terreno de juego, que deberá ser una superficie más o menos lisa donde se pueda deslizar una chapa.

El material que empleamos para este juego es una o varias chapas metálicas circulares, cuyo borde se plegaba para ceñirlo a la boca de la botella. Esta arruga de los bordes de la chapa era la razón de que se la denominará corona. Por la parte interior había una pequeña pieza circular de corcho y papel, que permitía que el envase fuera totalmente estanco, y a su vez impedía cualquier contacto entre el líquido y el metal.

Las chapas han mantenido su diseño original con pequeñas variaciones desde la última década del siglo XIX. Únicamente se ha sustituido la pieza de corcho por una de plástico, más higiénica y efectiva. Aunque han surgido variantes que permiten una apertura más cómoda, los niños siguen prefiriendo las chapas tradicionales para sus juegos.

Antiguamente todas las chapas no eran iguales. Las mejores eran las de Cinzano, que eran más pequeñas y tenían una superficie más plana que deslizaba mejor sobre terreno llano, pero para las curvas eran mejor las chapas como las de mahou, que se podían coger con tres dedos (dos por fuera y uno por dentro, para poder conseguir que



rodaran con curvas de 180 grados con un solo golpe al colocarlas de forma vertical.



2. Colección de chapas

En algunas ocasiones, se lija la superficie de las chapas rozándoles contra el suelo, paredes de edificios... para reducir el rozamiento de la chapa en los juegos y aumentar así la velocidad.

Antes de empezar a jugar con una chapa, lo normal era "prepararla".

Primero se extraía el trozo de corcho que recubría su parte interna (actualmente el corcho ha sido sustituido por plástico) y después se decoraba con un "santo", que era un cromo o una fotografía (generalmente deportistas o escudos de nuestros equipos favoritos, por el carácter de la mayoría de juegos de chapas) que se recortaba del tamaño de la chapa.

¡Cuando la chapa está lista se puede empezar a jugar!

### 3. Modalidades y sus reglas de juego

Aunque puede haber muchísimas variedades de los distintos juegos de chapas, hay 5 modalidades de principales: ¡A sacar!, carreras, lanzamientos, salto de altura y fútbol de chapas. Hay una serie de características que permanecen comunes a todos estos juegos:

- El número de participantes es indiferente, pueden jugar tantos como quieran. Cuantos más jugadores participen, mayor será el premio de los ganadores, ya que se llevan las chapas de los



jugadores que pierden.

- La duración del juego es muy variable. El juego termina cuando todos los jugadores quedan eliminados por otro, por lo tanto la partida acaba cuando hay un único ganador.
- Reglas básicas:
  - ✓ Cada jugador deberá darle una chapa al jugador que le haya eliminado.
  - ✓ La primera tirada siempre es para determinar el orden de los turnos durante el juego.
  - ✓ Aunque en algunos juegos pueden usarse otras técnicas para golpear la chapa, la principal es la siguiente: se golpea la chapa con el dedo índice o corazón, haciendo palanca sobre el pulgar para conseguir así más fuerza y precisión.

### 3.1. ¡A sacar!



Se dibuja un círculo en el suelo, y cada jugador coloca una de sus chapas en el interior de éste. Cada jugador debe golpear su chapa por turnos desde una línea de salida que se dibuja previamente, intentando golpear y sacar del círculo alguna de las chapas que están dentro.

Cuando se saca una chapa del círculo, te la quedas y vuelves a tirar. Si no se consigue sacar ninguna, sería el turno del siguiente jugador. El juego termina cuando no quedan chapas en el círculo, y gana el



jugador que más chapas se haya quedado.

### 3.2. Carreras

Estas carreras de chapas se utilizaban mucho para imitar las carreras ciclistas. Cada jugador utilizaba una chapa previamente decorada con colores de los equipos ciclistas a los que se quería imitar, con la fotografía del deportista que quisieran, o simplemente con un dibujo.

Se puede dibujar con una tiza un circuito con curvas, rectas y/o estrechamientos en la acera, o en un suelo generalmente sobre cemento o asfalto. También se puede hacer una carretera sobre tierra usando las manos o algún palo imitando un circuito de Cross. Cabe la posibilidad de que los circuitos puedan ser totalmente lisos, o de que



Niños jugando a carreras  
[4]

haya obstáculos en el recorrido (charcos, piedras, palitos, rampas, saltos, baches...), complicándose así más el circuito cuanto mayor sea la habilidad de los jugadores que participan. Así el juego se hace más emocionante. Habrá que delimitar una línea de salida y una meta en el circuito.

Para empezar la carrera, todos los jugadores lanzan su chapa lo más lejos posible. Cuando todos la han lanzado, el jugador que más lejos haya llegado es el que tiene derecho a salir primero en el circuito, después el que ha sido segundo, y así sucesivamente hasta que el último sea el que más cerca ha lanzado la chapa.





Una vez preparado todo, llega el momento de la carrera.

Cada jugador coloca su chapa en la línea de salida e impulsa la chapa intentando avanzar el máximo recorrido posible sin salirse del circuito. Si tras el lanzamiento la chapa queda dentro del circuito marcado, se deja donde está y en el siguiente turno lanzaría desde esa posición. Si por el contrario, la chapa se sale del circuito, retrocedería al lugar desde donde se lanzó y habría que esperar al siguiente turno para volver a lanzar.

Si se toca la chapa de un compañero, se pierde el turno en la siguiente jugada.

El primer jugador que consiga llegar a la meta será el ganador de la carrera y, por tanto, del juego. Hay dos posibilidades para finalizar la carrera:

- Que la carrera finalice cuando el que gana alcanza la meta y el resto queda en la posición en la que esté en ese momento.
- Que todos los jugadores terminen el circuito y compitan hasta el último momento por mejorar su posición.



META  
[5]

Hay diferentes tipos de técnicas de lanzamiento, a parte de la tradicional dando una toba en la parte posterior de la chapa para que avanzara por el circuito:

- Tiro ruleta: un tiro haciendo girar excesivamente la chapa sobre





sí misma para que gire en las curvas.

- Trasqui: viene de "trasquilón", y es un lanzamiento en el que la chapa sale del circuito y vuelve a entrar, parándose dentro. Por lo general, salvo que se estipule lo contrario antes de empezar a jugar, este tiro no es válido, y se lleva a cabo el mismo procedimiento que cuando la chapa sale fuera del circuito.

### 3.3. Lanzamientos

Consiste en lanzar la chapa lo más lejos posible. La pista puede ser cualquier tipo de superficie, aunque es preferible que sea lisa y dura.

Las chapas, aunque por dentro pueden estar decoradas como en cualquiera de los juegos anteriores, por fuera son frotadas contra el suelo para quitarles la publicidad de la chapa y que el rozamiento sea el menos posible.

La técnica al lanzarlas es distinta de los juegos donde se requiere precisión. En este caso se hace palanca con los dos pulgares. Con las manos en el suelo paralelas entre sí, el pulgar de delante sujeta al de detrás. Cuando se quita el dedo delantero, el pulgar que estaba detrás sale disparado e impacta contra la chapa con fuerza, provocando así que la chapa salga a gran velocidad lo más lejos posible.

### 3.4. Salto de altura

Es el juego de chapas que se puede considerar más complicado y que requiere una gran técnica y destreza con las chapas. Está destinado a gente con un mayor nivel de experiencia.



Como su propio nombre indica, consiste en lanzar la chapa lo más alto posible desde el suelo golpeándola sin cogerla. La altura se puede medir con referencias en una pared, con un listón... como se quiera.

Se utilizan los dedos pulgar y corazón como en las carreras, pero en esta modalidad se golpea la chapa desde arriba, dando un golpe por la parte trasera, que hará que la chapa se eleve.

### 3.5. Fútbol chapas

Este es el juego de chapas que más trascendencia tiene actualmente, y que más ha ido evolucionando, desarrollando unas reglas oficiales, etc. En los últimos años, ha sido la modalidad de chapas más conocida a nivel mundial, ya que no debemos olvidarnos de su carácter comercial, aparte de su carácter lúdico.

El fútbol chapas recrea prácticamente las mismas situaciones que se dan en un partido de fútbol real: pases, faltas, córners, goles por la escuadra, paradas del portero, jugadas de estrategia...etc. El objetivo del juego es, impulsando la chapa con un golpe de dedo y con ésta el balón, hacer el mayor número de goles en la portería contraria.

Es un juego que exige al participante estrategia, mucha habilidad con las chapas, fuerza y calidad en el lanzamiento a puerta, buenos pases, rapidez mental, velocidad de movimientos, organización táctica, estrategia, reflejos, sangre fría y pericia con la colocación al portero.

A través de este juego, los participantes se identifican no sólo con sus ídolos reales, sino con toda la plantilla del equipo con el que más



simpatizan. En esta modalidad destacan la artesanía y creatividad, ya que cada participante debe “gestionar” su equipo como si fuera presidente, médico, entrenador, y todos los altos cargos en un club de manera simultánea. También pueden fichar jugadores de equipos rivales haciendo ofertas por ellos, viajar por el mundo en busca de “estrellas”, entrenar a sus jugadores desarrollando sistemas de juego y estrategias, y hasta diseñar el uniforme oficial de sus equipos.

La gran ventaja de esta modalidad de juego es que tiene un coste muy bajo, mueve bastante gente y requiere una gran creatividad.

La mecánica de juego es bastante sencilla: cada participante deberá colocar por el campo diez chapas (jugadores) y un tapón (portero) para intentar lograr el principal objetivo, introducir un garbanzo o una pelotita de plástico (el balón) en la portería rival.

A continuación se analizarán una serie de parámetros del juego que se deberán cumplir para que éste se desarrolle correctamente:

- El terreno de juego.

Debe ser una superficie bastante lisa con unas proporciones entre 1,5-2,0 metros de largo por 1,0-1,5 metros de ancho aproximadamente. Aunque antiguamente el terreno de juego se dibujaba en el suelo, preferiblemente sobre cemento, actualmente ha ido evolucionando y se ha cambiado por una moqueta situada en una mesa o tablero elevado. Sobre el terreno de juego se pintan todas las líneas de un campo de fútbol, intentando respetar las proporciones lo más que podamos.



### - Las Porterías.

Antiguamente se transformaba rápidamente una caja de cartón cortada por la mitad en un par de porterías. Pero esto también ha ido evolucionando con el tiempo y se han ido sustituyendo por las porterías de madera (hechas manualmente por cada jugador), que hoy en día se siguen utilizando.

En cuanto a las dimensiones, el tamaño no es fijo, sino que puede variar en función de la pericia de los jugadores a la hora de chutar a puerta. Por tanto, las dimensiones de las porterías se acuerda de forma previa al partido entre los participantes, aunque lo ideal es que guarden proporción con respecto al campo de fútbol.

### - El balón.

Tradicionalmente se ha utilizado un garbanzo como balón, ya que al no ser totalmente redondo se evita que se salga demasiado lejos del terreno de juego, incluso permite un pequeño factor sorpresa al rodar, saltar barreras, vaselinas... y a su vez permite realizar todos los tipos de tiros que se pueden hacer con cualquier pelotita esférica. También se podían utilizar botones, con la desventaja de que solo podían desplazarse a ras del suelo, por lo que no podía haber juego aéreo.

Actualmente se suelen emplear pelotitas de plástico.

En cualquier caso, lo importante al elegir un balón es que su tamaño sea muy inferior al de los jugadores.



- Los jugadores.

El equipo de fútbol chapas está compuesto por 14 jugadores (11 titulares y 3 suplentes) y 2 porteros (1 titular y 1 suplente). Los jugadores de campo serán una chapa normal, de un botellín estándar, de las que sirven para tapar cualquier refresco o cerveza y que esté sin doblar. Por el contrario, los porteros deberán ser un tapón de plástico como los de las típicas botellas de refresco de 2 litros.



6. Equipos personalizados

Antes de poder “competir”, las chapas que actuarán como jugadores deberán ser manipuladas (limadas, lijadas, pulidas...), ya que según la función y el estilo de juego del jugador hay que adaptar su forma a unas características u otras para que desempeñe una función concreta dentro del equipo (buen pasador, elevador del balón, rematador de cabeza, portero, etc.). A su vez, los jugadores estarán equipados con una camiseta hecha de papel o pegatina, decorada y en la que debería aparecer el número del jugador. Cada participante puede decorar a su equipo como quiera.

¿Cómo se juega? Las normas

- El juego transcurre mediante turnos que se irán repartiendo sucesivamente los dos participantes. Cada turno en principio consta de una única acción, pero dependiendo de la pericia del participante, puede constar de dos, e incluso en algún caso



muy concreto de tres acciones. Una vez finalizado el turno, este pasa a disposición del otro participante. En una acción de un turno, un participante puede disparar a puerta o desplazar a una de sus chapas. En ambos casos el participante, con uno de sus dedos, golpeará a una de sus chapas, la cual saldrá desplazada. Y si además la chapa golpea al balón, se considerará un disparo. Evidentemente el efecto, la dirección y la potencia del disparo la controla el propio participante. Cuando un participante dice "a puerta", el otro deberá colocar a su portero dentro del área pequeña.

### Normas:

- ✓ Al empezar el partido, cada gol, córner o saque de banda juega 2 turnos el jugador que saca.
- ✓ En el caso de una situación convencional del juego o un lanzamiento libre directo o de penalti, se dispone de un turno de tirada.
- ✓ En el caso de un saque (que no vaya a gol), o de una acción convencional a la que pueda seguir una acción extra de pase al pie o de cabeza, se dispondrá de dos tiradas.
- ✓ En el caso de una acción de saque (que no vaya a gol), a la que le sigue la recepción del pase y un pase al pie, en este orden, se dispondrá de tres tiradas.
- ✓ Se puede distribuir a los jugadores como se crea conveniente.
- ✓ Sólo puede quedarse el balón encima de la chapa el portero, en todos los demás casos se sancionará una mano.





Falta directa con barrera  
[7]

se lanzará una falta.

- ✓ Para lanzar una falta se podrá dar la vuelta al lanzador para hacer una vaselina sobre la barrera.
- ✓ Se considera gol cuando el balón, jugado de forma reglamentaria, cruza por completo la línea de una de las porterías.
- ✓ Cuando un jugador sale del campo, se colocará en el punto exacto por el que salió, en el centro de la línea, ya sea de banda o de fondo. La única excepción sería cuando sale por encima de la portería, en cuyo caso se colocaría en el trozo de línea de fondo situado entre cada poste de la portería y la línea perpendicular del área grande por ese lado.
- ✓ Una chapa sólo podrá actuar de portero en caso de que por algún motivo el portero tuviera que abandonar el terreno de juego y no pudiera ser sustituido por otro portero.
- ✓ No existe el fuera de juego.





- Técnicas de tiro.



Tiro elevado y gol por la escuadra  
181

Hay varias formas de poner el balón en juego a balón parado:

→ Tiro convencional: se sitúa el jugador detrás del balón y se golpea con un dedo en dirección del balón para que lo golpee.

→ Tiro elevado: de la misma forma que el anterior, pero situando al jugador boca abajo, para conseguir que

el balón se eleve. Inmediatamente después del lanzamiento hay que situar al jugador boca arriba.

→ Tiro con puente: de la misma forma que los anteriores, pero colocando dos dedos de la mano con la que no tiramos

formando un puente por el que pasará el balón pero no el jugador.

De esta forma se le da más fuerza al disparo sin que el jugador salga despedido.



9. Campo de Fútbol Chapas al completo



- Duración del partido.

El partido se divide en dos mitades de 15 minutos, con un descanso de 5 minutos entre cada una de ellas. Si es necesario, se jugarán uno o dos tiempos de prórroga, según la competición, de 5 minutos de duración. En caso de jugar dos tiempos, no habrá más tiempo de descanso entre ellos que el necesario para colocar debidamente a los jugadores en el terreno de juego. Una vez transcurrido el tiempo completo, el periodo que se esté jugando finalizará cuando el balón salga fuera.

MUSEO DEL JUEGO



### Índice bibliográfico

Burke, J., (1998). El efecto carambola, Editorial Planeta.

López Cotelo, B., (2010). Chapas, <http://tectonicablog.com/?p=7799>

Federación Vallisoletana de Fútbol Chapas (FEVAFC). Fútbol con chapas (Reglamento), [www.tecnovoa.com/futbolchapasreglamento.doc](http://www.tecnovoa.com/futbolchapasreglamento.doc)  
[www.futbolchapasbarcelona.com](http://www.futbolchapasbarcelona.com)

### Índice de ilustraciones

[1] <http://www.bullworks.net/daily/feb7pain.jpg>

[2] <http://craftingagreenworld.com/files/2009/03/bottlecaps.jpg>

[3] <http://educa.jccm.es>

[4] <http://alhama.blogspot.es/img/juego7.jpg>

[5] [http://3.bp.blogspot.com/\\_097Nlz2u7\\_Y/SwGxo3iknMI/AAAAAAAAABM/C6IFvy4xpRo/s320/juego10.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_097Nlz2u7_Y/SwGxo3iknMI/AAAAAAAAABM/C6IFvy4xpRo/s320/juego10.jpg)

[6] <http://static1.eldepor.com/data/notes/000/006/273/normal.jpg?1256160349>

[7] <http://www.temueves.com/images-REPORTATGES/futbolchapa.jpg>

[8] [http://farm3.static.flickr.com/2244/2508531632\\_f8d3b5e53a.jpg?v=0](http://farm3.static.flickr.com/2244/2508531632_f8d3b5e53a.jpg?v=0)

[9] <http://www.radiointerior.es/fotos/noticias/8633-240409101240.jpg>

[Foto portada] <http://www.brewrealbeer.com/images/bottlecaps.jpg>

