

COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: JUEGO DE LA CALVA



JAVIER AGUERREA ZARATIEGUI

Año 2010



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

1.1 ORIGEN DE LA CALVA

2. LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

3. REGLAS DE LA CALVA Y MODALIDADES

4. LOS JUGADORES

5. PRÁCTICA DEL JUEGO

6. BIBLIOGRAFÍA E ILUSTRACIONES



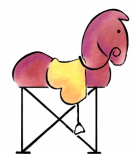
ORIGEN DE LA CALVA

Este deporte es originario de Ávila, Salamanca, y parte de Zamora. Su práctica se remonta a los tiempos de los Íberos y los Celtas. Era un deporte propio de pastores, los cuales se entretenían lanzando un canto rodado a un cuerno de vaca y esa será la razón por la cual ha llegado hasta nosotros

Con el paso del tiempo el juego se fue sofisticando sustituyendo el cuerno de vaca por una pieza de madera, llamada "calva" y el canto rodado por un cilindro de hierro o acero, llamado "marro". Se le denomina CALVA, en virtud del lugar donde se practicaba en sus orígenes, que recibía el nombre de CALVERO, sitio o espacio de terreno libre de maleza, piedras, etc. para poder lanzar mejor y evitar que se perdieran los elementos utilizados: la madera y la piedra, entre el forraje. Debido a la inmigración peninsular de las últimas décadas hoy se practica en: Castilla-León, en el País Vasco, Barcelona, Plasencia (Cáceres) y en Madrid.

En la Comunidad de Madrid En la década de los ochenta se fueron formando los primeros clubes de calva de la Comunicad de Madrid. Creándose un calendario de competiciones y dando paso a la Asociación de Clubes de Calva de la Comunidad de Madrid. Actualmente figuramos como agrupación de clubes de Calva Comunidad de Madrid reconocida por la Consejería de Deportes Comunidad de Madrid. En la actualidad hay 16 clubes que forman parte de la agrupación

Los clubes de Castilla-León están incluidos en la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla León. En el resto de las



autonomías los clubes participan en similares federaciones o van por libre. Al inicio de temporada se elabora un calendario de competiciones, uno por club, además de los de apertura y clausura de temporada y el especial de Navidad. La participación es por categorías, Primera A, Primera, Segunda, Tercera. Durante la temporada los jugadores ascienden de categoría si consiguen uno de los cuatro trofeos que se disputan por categoría en cada campeonato. Al final de temporada se equilibran el número de jugadores por categoría en función de su media anual.

1. ELEMENTOS DEL JUEGO

El terreno de juego lo constituye el sitio donde se ha de colocar la calva, con un metro, aproximadamente, a cada lado de ella, de anchura y de longitud, lo que se quiera, siempre que sean más de 18 los pasos que midió el calvero. El terreno de juego, en expresión calveril, se denomina patio. Puede cambiarse, en conformidad de los jugadores, durante el partido.



Imagen 1



La calva es un trozo de madera de encina, de una sola pieza, en forma de ángulo más o menos obtuso (120-135°), cuanto más próximo en ángulo recto la calva es más alta, y más baja cuando es lo contrario.

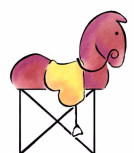
la parte inferior o base sobre la que se coloca en el suelo, recibe el nombre de ZAPATA, mide 23 cm y la parte superior es la ALZADA; y tiene una longitud de 22 cm. aproximadamente, algo menos que la zapata.



Imagen 2

Los lados de la calva están formados por dos paralelepípedos rectangulares, de dimensiones variables (20-25 cm. de longitud, 6-8 de anchura y 3-4 de grosor por término medio), el paralelepípedo que sirve de base, es algo mayor que el que sirve de altura o está al aire.

El morro: En los inicios ancestrales de este juego se empleaban



marros (o morrillos) de piedra. Cantos de río a los que se les dio forma. Aunque todavía en estos días se pueden ver en los campeonatos morrillos o marros de piedra labrada; verdadera obra de arte, del gabarro de la piedra berroqueña o lo que vulgarmente se denomina nudo de la piedra.



Imágenes 3 y 4

En nuestros días, el primero con el que se solía empezar a jugar era con uno de madera hecho por el abuelo.

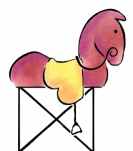


Imagen 5

Hoy generalmente son de hierro en forma cilíndrica u ovalada, con estrías y grabaciones: nombre del jugador, peso, longitud y no supera los 25 cm. de longitud, su peso aproximado oscila entre 2 y 3 kilogramos.



Imagen 6



Los rollos.- Cada jugador tiene el suyo, puede cambiarse cuantas veces quiera durante el partido. Es una piedra (canto rodado de río) muy dura, de color gris pizarra, que se halla en las cuencas o márgenes de los ríos Alagón o Jerte. Los jugadores las pican y pulimentan, hasta convertirlas en cilindros de bases redondeadas, de peso y dimensiones conforme a sus gustos y posibilidades (más o menos fuertes), suelen tener por término medio 2,250 Kg., 20 centímetros de longitud y 6-8 de diámetro.

2. REGLAS DE LA CALVA

Este juego-deporte no tiene reglamento; pero si reglas conocidas por todos y que se cumplen taxativamente. Se dice "partido de calva" y lo practican dos equipos o también pueden jugarlo sólo dos jugadores.

Casi siempre suele jugarse el valor de bebidas o comidas, pocas veces dinero; las bebidas suelen consumirse durante el partido y las comidas al término del mismo, siempre conjuntamente en unión del calvero y rayador. Puede -rara vez- jugarse a "jumo" y, entonces, el equipo perdedor, paga lo jugado; pero no participa en la consumición.

Los partidos se conciertan a un determinado número de juegos, y, cuando el número de ellos es más de 5, se juegan dos partidas de 3-4-5 juegos cada una si son 6-8-10 los juegos acordados realizar.

Cada juego se termina y gana por el equipo que haga primero 9 calvas.



COMPETICIONES La Agrupación organiza 21 campeonatos, uno por cada club (19), los de apertura y clausura. Además se celebra un campeonato Especial de Navidad

Se lanzan 25 tiradas a 14,5 metros, con dos previas de prueba. Sólo son válidos los lanzamientos, en los que el marro golpea la calva antes de tocar el suelo.

Obtienen trofeo los cuatro que consiguen mayor puntuación de cada categoría, pasando automáticamente a la categoría superior el primer clasificado y aquellos que ganen dos copas en la misma categoría.

Se tira los dos grupos desde una parte, entrelazando jugadores, uno de un grupo seguido de otro del contrario hasta completar los seis. Para después lanzar de la calva opuesta, así hasta tres veces desde cada calva.

Se inicia el juego disputando qué equipo empezará. Para ello uno de los jugadores por equipo lanza el morrillo a la raya desde la patera, y la proximidad de los morrillos a la raya darán el orden de actuación.

Si se juega por equipos, normalmente tira un jugador de cada equipo en el orden establecido, pero cuando uno acierta una calva el siguiente en tirar debe ser un compañero de su equipo (excepto si ese equipo está en "Vinagre"). Se van sumando para cada equipo los tantos que gana cada uno de los jugadores.

Para que el tanto sea válido es necesario que el jugador que lanzó el morrillo pegue con él limpiamente en cualquier parte de la calva, sin



que antes haya tocado el suelo. En caso de dudas se admite sin reparo la decisión del rayero.

Partiendo desde la calva en la que el jugador se encuentra, da tres pasos en dirección a la calva opuesta y lanza el peñazo. Si da directamente en la calva se llama "CALVA", y si da tras un rebote en el suelo se denomina "BOTICALVA".

A la Calva se le da un punto y a la Boticalva medio.

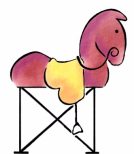
Cada jugador va a por su piedra, si no se la quitan antes. Por eso se les ve correr de un lado para otro durante toda la partida. También hay un apuntador con su correspondiente libreta y lapicero para ir apuntando los tantos que sean buenos.

Gana el equipo que llegó primero al tope de tantos previamente acordado.

Si hubiese empate se alarga la partida cinco tantos, las veces precisas, hasta que se logre el desempate.

Es notorio el ingenio de los jugadores para lanzar exclamaciones y muletillas ("hay si fuera la última", "corta a un lado") al tiempo de lanzar el morrillo, así como las manías, gestos y mímica características de cada jugador.

Este juego se ha impuesto actualmente como deporte, especificándose detalladamente un reglamento minucioso, y jugándose campeonatos por sistema de liga y copa. Es uno de los juegos que más se ha revitalizado, pero considero que un poco se ha desvirtuado su condición de juego al pasar a ser deporte de



competición con todas las cargas negativas que esto conlleva.

Tiene sus normas o reglas, que en el pueblo pueden ser distintas a otros lugares. Por ejemplo, para que un tanto sea válido es necesario que el jugador que lanza el calvo pegue con él limpiamente en cualquier parte de la calva, sin que antes haya tocado el suelo (si pega a la vez en el suelo y el borde de la calva no es válida). En caso de dudas se admitirá la decisión del jurado. Ello pasa porque más que darla en firme lo que hace es tocarla un poco y moverla o arrastrarla. No se dará por bueno el tiro y aquí suelen surgir las discrepancias o desacuerdos tanto del tirador como de los espectadores, a favor o en contra.

A veces ocurre que de rebote la calva cae al suelo y no es buena. Entonces se da la circunstancia de que no se puede volver a pingar sin antes rematarla. Es lo que se denomina "a levantarla". Aquí pueden darse las siguientes circunstancias. Si el jugador que la ha tirado dispone aún del otro calvo, será él mismo quien lo intente. Si el que le sigue es de su mismo equipo, si la da tendrá la oportunidad de anotarse el tanto. De no ser así le corresponderá lanzar al siguiente y si la certeza le acompaña, levantará la calva. De lo contrario permanecerá en el suelo hasta que no se levante limpiamente.

Puede suceder también que el tirador la dé y en cambio no llegue a caer. Será el observador, apostado cerca de la calva, quien dé la voz de "buena", "válida" o "mala" para que el apuntador anote o no el tiro. También se encargará de colocar bien la calva.



3. LOS JUGADORES

Se les llama también "calveros". Lo forman dos equipos de 2-3 ó 4 jugadores cada uno; lo más frecuente es el equipo de 3.

Se puede jugar por la modalidad de individuales o por equipos de dos o tres jugadores, con la participación de varios equipos.

Es importante la figura del rayero que no juega, pero anota y hace de árbitro en las jugadas dudosas.

Para anotar los tantos tiene el rayero una tablilla rectangular de unos cuatro centímetros de ancha dividida por la mitad y longitudinalmente por una línea recta.

A la izquierda y derecha de esta línea la tablilla tiene hasta 30 perforaciones, correspondientes a los tantos que pueden realizar cada jugador o equipo en la partida y que están numeradas del uno al treinta.

El rayero va situando en cada agujero un palito, a modo de clavo, por cada tanto que gana un equipo. Los palitos o clavos son dos y claro está a medida que un equipo gana un tanto, saca el calvo del agujero donde estaba y los sitúa en el siguiente. Las partidas se pueden jugar a 22, a 25, a 30 tantos.

Cuando a un equipo le faltan tres tantos para ganar la partida el rayero lo anuncia diciendo: "Pamplina", cuando son dos: "Vinagre" y cuando sólo falta un tanto el rayero dice "Aceite" y se pone la posición de burro. Para ganar este tanto debe hacerse situado la



calva boca abajo, es decir, poniendo el vértice de la calva hacia arriba, clavando en la patera los extremos de la zapata y de la alzada. Esto supone una mayor dificultad para ganar el tanto, pues la altura y dimensiones de los brazos quedan disminuidos.

4. LA PRÁCTICA DEL JUEGO

Este juego-deporte no tiene reglamento; pero si reglas conocidas por todos y que se cumplen taxativamente.

Se dice "partido de calva" y lo practican dos equipos o también pueden jugarlo sólo dos jugadores.

Casi siempre suele jugarse el valor de bebidas o comidas, pocas veces dinero; las bebidas suelen consumirse durante el partido y las comidas al término del mismo, siempre conjuntamente en unión del calvero y rayador. Puede -rara vez- jugarse a "jumo" y, entonces, el equipo perdedor, paga lo jugado; pero no participa en la consumición.

Los partidos se conciertan a un determinado número de juegos, y, cuando el número de ellos es más de 5, se juegan dos partidas de 3-4-5 juegos cada una si son 6-8-10 los juegos acordados realizar.

Cada juego se termina y gana por el equipo que haga primero 9 calvas.

El partido empieza colocando el calvero la calva en su sitio y lanza el rollo el primer jugador del equipo que, en suerte, le correspondió ser el primero en lanzar; si este jugador logra calva válida, tira el



segundo jugador de su mismo equipo, si éste hace lo mismo, tira el tercero y así correlativamente, hasta que alguno de ellos falla y, entonces, empiezan a lanzar el jugador primero del equipo contrario, siguiendo las mismas normas que el anterior.

En la primera calva del partido o "partida" se coloca la calva con el ángulo abierto hacia la dirección de los jugadores.

Como puede verse, la calva y su posición en el ángulo abierto, su valor es uno.

Al empezar el juego segundo y siguientes del partido o "partida", la calva se pone con el ángulo cerrado en dirección de los jugadores; en esta posición se llama "burro".

Posición de la calva en ángulo cerrado o "BURRU", su valor es de 2 calvas.

Terminado un juego, empieza el juego siguiente el equipo que perdió el anterior. Cuando el equipo que inició un juego lo pierde, se dice que perdió la "mano".

Como es natural, será ganador el equipo que logre primero las partidas, los juegos o las calvas concertadas. Cuando empatan a partidas, juegos o calvas, suelen concertar el desempate a un número determinado de calvas.

Se consideran calvas válidas o buenas: 1º Cuando el rollo pega todo él en cualquiera de los dos lados de la calva sin tocar en el suelo. 2º Cuando más de la mitad del rollo pega en cualquiera de los lados de la calva antes de pegar en el suelo. 3º Cuando el rollo pega en el lado



superior a la calva antes de tocar en el suelo, aunque sea menos de la mitad del rollo. Entonces llaman calvas de "orejera"; y 4º Son buenas las calvas que aun sin tirarlas pasa el rollo rozando la parte superior de la misma.

Son calvas malas las que el rollo pega antes en el suelo que en ella y las que pegando a la calva, toca a la vez más de la mitad del rollo en el suelo.

Por ello, la misión del calvero es muy delicada y comprometida; pues son muchas las ocasiones en que es difícil apreciar si es o no la mitad del rollo la que ha pegado en la calva (aunque el calvero está siempre colocado a menos de un metro de la calva y pendiente de la jugada). Si ha pegado antes en el suelo que en la calva, etc.

Por eso, como en cualquier deporte, se producen jugadas dudosas, en las que la decisión del calvero puede interpretarse como más o menos subjetiva, originando fuertes polémicas entre los jugadores o entre los espectadores que tiene en mayor o menor número su equipo favorito, llegándose en ocasiones hasta suspenderse el partido.

Esta es la causa de que el calvero, tenga que nombrarse de completo acuerdo entre los equipos. Conociéndose en la localidad las personas que son buenos o malos calveros, recusándose en algunas ocasiones a individuos para tal cometido, por alguno de los equipos.

Este juego-deporte se practica en Galisteo, desde tiempo inmemorial, que, sin precisar fecha fija, bien puede remontarse a los siglos XIV o XV, época del apogeo de La Mesta o trashumancia del ganado lanar,



importándolo los pastores, ya que, su origen, parece indiscutible es castellano-leonés, especialmente salmantino, donde estimamos que aún se juega en la misma capital de Salamanca, la ciudad dorada, por el Paseo del Rollo o cercanías.

e practicaba en los domingos de Cuaresma, días de Semana Santa y Pascua de Resurrección o fiestas de primavera, época en que los pastores se hallaban con sus ganados en las dehesas del término municipal y aprovechando que venían a la localidad por diversos motivos o necesidades, se concertaban partidos con los mozos, de una gran rivalidad y competencia, pues los castellanos tenían fama de buenos calveros y la mayoría de las veces era justa; pero., también es verdad que algunas veces perdían, ya que, no en vano, se dice que en deporte el público es un jugador más del equipo favorito y, en este caso, ni que decir tiene que era el de la localidad.

Hasta los años 1952-1954, el juego se practicaba en la Plaza Mayor, habiendo días de Semana Santa y Pascua en que se organizaban (todos a las mismas horas) ocho o diez partidos hallándose a esas horas, por las mañanas, prácticamente toda la población masculina de la localidad en la plaza, siendo casi imposible circular por ella sin peligro de ser alcanzado por algún rollo de los cuarenta o cincuenta jugadores-calveros que actuaban.

Al pavimentarse la plaza, dejó casi de practicarse este juego en la localidad y, entonces, resurgió en Madrid y en otras poblaciones (San Sebastián, Barcelona, Holanda), llevado por nuestros emigrantes, que eran los buenos calveros del pueblo y que, cuando venían en



vacaciones, acostumbraban a llevarse los rollos y calvas para ellos practicarlos en sus lugares de residencia.

Hay que hacer constar que hace seis u ocho años la Hermandad de "Amigos de San Isidro" y el Ayuntamiento, con motivo de la fiesta del 15 de mayo y 15 de agosto, entre otras atracciones y concursos organizan partidos de calva, inscribiéndose cada año más equipos, resurgiendo este juego-deporte con tanto entusiasmo y afición como en los mejores tiempos que registran sus anales.

En la actualidad el juego se practica en "patios" ubicados en la dehesa boyal, el día de San Isidro y en el egido municipal el día 15 de agosto.

MUSEO DEL JUEGO



5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. Índice bibliográfico

http://www.calvamadrid.com/calva/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=71

<http://soria-goig.com/Etnologia/juegosquintanilla2.htm>

<http://www.navarredondilla.net/lacalva/lacalva.htm>

<http://www.cedrillas.es/tradiciones.htm>

<http://www.funjdiaz.net/folklore/07ficha.cfm?id=298>

5.2. Índice de ilustraciones

Imagen 1, Situación de juego (<http://www.navarredondilla.net/lacalva/lacalva.htm>)

Imagen 2, La Calva y Marrón (www.museodeljuego.org)

Imágenes 3, 4, 5, 6 distintos tipos de Marrón (http://www.calvamadrid.com/calva/index.php?option=com_content&view=article&id=46&Itemid=67)

