



REGLAMENTO DE CALVA

PREÁMBULO

Dentro de las modalidades del marro, tenemos que tener en cuenta unas medidas máximas y mínimas, tanto de longitud como de peso, por lo que se explica la variedad de formas y tamaños.

En el juego de la calva, debemos distinguir diferentes aspectos que determinan la precisión del lanzamiento.

1. Situación en la pista.

El jugador tiene que situarse a la distancia que crean conveniente, pero sin sobrepasar la línea trazada en la pista. Este límite queda definido antes de haber soltado el murrillo, es decir, si esto no se realiza, la tirada queda anulada.

• Movimiento de inercia.

Existen varios tipos de movimiento, y según éstos, el jugador necesitará dar dos, tres o más pasos antes de lanzar el marro. El movimiento va a depender del lanzamiento elegido, la costumbre, etc. Con relación a estos aspectos, se han adoptado diferentes maneras de lanzar que, además, forman parte de la concentración del jugador.

• Adaptación del marro

El marro es la clave del jugador por ser la pieza que equilibra y compagina el esfuerzo físico y el control de cada jugador. Para que su dirección sea “pulseada”, el marro debe formar un arco correcto y tener una trayectoria horizontal, sin oscilaciones.

Los marros pueden ser redondos u ovalados dependiendo, en primer lugar, de las costumbres de cada zona y, en segundo, de la adaptación. Evidentemente, cada jugador tiene sus preferencias y utiliza uno y otro según los resultados obtenidos.

El marro debe estar centrado en la mano porque su peso debe estar equilibrado. Su situación depende de la velocidad del lanzamiento. El jugador sujetará el marro con mayor o menor firmeza, dependiendo de la velocidad del lanzamiento que quiere obtener. Este aspecto guarda estrecha relación con el movimiento de salida o inercia que será proporcional, según la modalidad.

- **Principios de movimiento**

Antes de iniciar el primer paso, el jugador tomará una referencia de salida para calcular la distancia a recorrer que no sobrepase la línea de salida sin haber soltado el marro. Al mismo tiempo que inicia el movimiento, el jugador debe concentrarse en la tirada y liberarse de todo aquello que le pueda distraer: el ruido de ambiente, los movimientos próximos de compañeros y adversarios, etcétera. Este aspecto es vital, ya que, el menor descuido equivale a una pérdida del control sobre la concentración.

5. Los pasos

Como citábamos anteriormente, cuantos más pasos podamos dar, mayor elasticidad tendrá el cuerpo y, de esta manera, se facilita, la tirada porque el esfuerzo es mínimo. Sin embargo, el movimiento es más rápido y forzado si se dan menos pasos.

6. Lanzamiento del morrillo

Cada jugador tiene su forma de lanzar el morrillo, por costumbre o por la distancia a la que se coloca la línea de salida. Sin embargo, es obligatorio que, en el momento de soltar el morrillo, el pie contrario de la mano que lanza sea el punto de apoyo en el suelo. Este pie es la base sobre la que reposa el esfuerzo del lanzamiento y asegura un lanzamiento equilibrado.

Los dedos de la mano juegan un papel importante en la salida y la perfección de la tirada va a depender de la posición de los mismos. Ya que van a ser los que sujetan el morrillo, es decir, cuando el pulgar se suelta la sujeción deja de bloquear el morrillo. El marro puede salir deslizado por las cuatro yemas de los dedos restantes. Con esta ejecución se pretende dar la mayor horizontalidad posible al morrillo.

El marro adquiere una mayor velocidad cuando el brazo que le sujeta se desplaza hacia atrás para, de esta manera, darle un mayor recorrido y velocidad. Esto permite disminuir el esfuerzo físico en su lanzamiento.

- **La postura de la calva**

El Reglamento exige que la calva forme un ángulo determinado. El lugar donde ésta se sitúa debe estar despejado y su orientación debe ser perpendicular a la línea de salida, de manera que, la calva debe seguir la alineación divisoria de la pista.

- **El jugador de calva**

Cuando el jugador se inicia, recibirá algún consejo de otro jugador experimentado o de un entrenador. Aprenderá a lanzar el marro, acompañando sus pasos, encontrar la manera más sencilla de lanzar y aplicarla a la práctica, perfeccionando así la tirada. De esta manera se estimulará, ya sea en una categoría o en otra.

José García Benito

REGLAMENTO

REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1. El terreno de juego

- El terreno donde se asentará la CANCHA DE JUEGO, será de tierra horizontal y liso, sin ningún tipo de obstáculos que puedan impedir el desplazamiento normal del MARRO, tanto en su recorrido por el aire como por el suelo.

- La cancha de juego. Es una superficie rectangular que comprende un área central denominada ÁREA DE TIRO, dos áreas situadas frontalmente a la anterior, llamadas ZONA DE LANZAMIENTO Y ZONA DE FONDO y dos áreas laterales denominadas ZONAS DE SEGURIDAD.

El área de tiro, es un rectángulo de 14,5 m de longitud por 2m de ancho. A los lados de mayor longitud se les denomina LÍNEAS LATERALES y a los de menor longitud LINEA DE LANZAMIENTO Y LÍNEA DE FONDO. Sobre esta última va colocada la CALVA. Los centros de estas líneas irán unidas por otra línea discontinua llamada LÍNEA DE CALVA que determina los puntos de situación de la CALVA y la distancia de tiro.

La zona de lanzamiento, determinada por la línea de lanzamiento, la línea de fondo, deberá tener al menos una profundidad de 4m. Las zonas de seguridad están situadas a uno y otro lado de la zona de lanzamiento y tiro, y dispondrán de una anchura de 2m. Estas zonas de seguridad estarán libres de espectadores y formarán los pasillos de vuelta.

- La Cancha estará marcada, al menos en sus líneas de CALVA, LANZAMIENTO y LATERALES.

REGLA 2. Elementos semifijos en la cancha.

2.1 Se consideran elementos semifijos en la Cancha, la CALVA y TRONCOS que se colocarán a distancia suficiente para frenar los MARROS, MORRILLOS, etc.

REGLA 3. Piezas de juego

3.1 La pieza a impactar es la CALVA.

3.2 La CALVA. Es un cuerpo de madera de una sola pieza en forma de ángulo, con una abertura comprendida entre 130º y 160º.

Al lado inferior del ángulo, que es el que irá apoyado sobre el suelo se le denomina zapata y al lado superior alzada.

La longitud de la zapata estará comprendida entre 25 y 30 cm., y la de la alzada será de 20 a 25 cm.

La anchura de la zapata estará comprendida entre 7 y 8 cm.

La alzada tendrá el mismo grosor que la zapata, si bien puede ir ligeramente en disminución hacia su parte superior y terminar en forma cilíndrica con 3-4 cm de diámetro

3.3 El MARRO es la pieza que hay que lanzar hacia la CALVA. Puede ser que de piedra o hierro, cilíndrica y ovalada. Su peso mínimo es de 1.500gr. no pudiéndose utilizar marros inferiores a este peso y dejando a elección del jugador el uso de un marro superior al mínimo establecido. Sus medidas son: Longitud 25 cm máximo; diámetro, 5cm mínimo.

REGLA 4. De los equipos y los jugadores

- El equipo se compone de CUATRO jugadores: tres titulares y un suplente.
- El equipo podrá estar formado sólo por hombres, sólo mujeres o por hombres y mujeres (mixto).
- Para que un equipo previamente inscrito en la competición, pueda participar en la misma, deberá contar al menos con TRES jugadores en la cancha a la hora fijada para el comienzo de la partida.
- Se podrá efectuar un cambio de jugadores, antes o durante la celebración de la partida, sin posibilidad de ningún otro.
- Dentro del juego de la calva, existen diferentes categorías, que serán las establecidas en el reglamento de competición.

REGLA 5. De las tiradas: número y orden de las mismas

5.1 Se considera como TIRADA a cada uno de los lanzamientos del marro hacia la calva instalada en la cancha de juego.

5.2 En competiciones oficiales, el número de tiradas por equipo en la partida es de 90, correspondiendo 30 a cada uno de los tres participantes.

5.3 Cuando se produzcan sustituciones de un jugador por otro en el transcurso de la partida, el jugador entrante cubrirá el número de tiradas que al jugador saliente le faltaran para completar las 30 tiradas reglamentarias.

5.4 El orden de tiradas para cada equipo se establecerá por sorteo. 5.5 El equipo compuesto por tres jugadores y un suplente, dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro.

- Para que el impacto sea correcto, el marro deberá pegar directamente en la calva, es decir sin que previamente lo haya hecho con el suelo o cualquier obstáculo, fuera cual fuere su naturaleza.

- Al fin de establecer contacto con la cancha, antes de comenzar las tiradas oficiales y cuando los árbitros lo dispongan, los jugadores podrán realizar dos tiradas, sin que el resultado de las mismas sea contabilizado.
- El jugador lanzará el marro, desde la zona de tiro establecida para ello.
- Podrá efectuar el lanzamiento, a pie parado o en movimiento.
- El jugador no puede sobrepasar la línea de tiro con el pie o pisar dicha raya antes de haber lanzado el marro.

REGLA 6. De la puntuación

- A cada jugador se le asignará un punto por cada tirada que su marro impacte correctamente en la calva.
- La puntuación total de cada equipo, vendrá determinada por la suma de los puntos obtenidos por cada jugador, en el transcurso de la partida.
- Cuando dos o más equipos finalicen la partida con idéntica puntuación se fijarán tres tiradas para cada jugador y en caso de empate, se tirará al fallo.
- Todas las jugadas ambiguas, o fuera de lo normal de este juego, y que no estén recogidas en este reglamento, la decisión será del árbitro y su decisión será irrevocable.

REGLA 7. De las penalizaciones

- Cuando un jugador al efectuar el lanzamiento, con cualquiera de sus pies pisase o sobrepasase la línea de tiro antes de que el marro salga de su mano, aunque realice el impacto correctamente en la calva, se le contabilizará la tirada como cero puntos.
- Si durante la celebración de la partida o una vez finalizada la misma se descubriera la suplantación de un jugador previamente inscrito en un equipo, por otro que no lo estuviera, dicho equipo será sancionado con la descalificación de la partida.
- El menosprecio a las decisiones arbitrales por parte del organizador, jugador, o representante mediante insultos o gestos ofensivos, será amonestado por el Arbitro, mostrándole tarjeta verde. Si persiste dicha postura, se le mostrará tarjeta roja y automáticamente se le descalificará.

REGLA 8. De los Árbitros

arbitral estará formado por dos árbitros, uno de juez y el otro anotador.

• MISIÓN DEL ANOTADOR

- Participar y dirigir el sorteo que determinará el orden de participación de los equipos.
- Juzgar el momento en que dará comienzo la partida y llamar a los capitales de los equipos a la zona de lanzamiento para indicarles el orden de participación de los mismos.
- Llevar la contabilidad de los puntos obtenidos por cada jugador y equipo según las indicaciones hechas por el juez.
- Levantar ACTA de los resultados de las partidas e informar del desarrollo de las mismas.

8.3 Al comenzar la partida el árbitro-juez estará colocado en la línea de tiro, y el árbitro-anotador en la línea de Calva.

El árbitro-anotador colocará la Calva del primer jugador que lanza y a continuación será el jugador primero el que levante la del segundo, el segundo la del tercero y así sucesivamente.

- Será obligatorio en los campeonatos regidos por esta Federación, la uniformidad a las agrupaciones que representan

Aquel jugador que no acepte estas normas quedará descalificado en el acto.

- Vigilar el cumplimiento del Reglamento y sancionar de acuerdo con las normas vigentes del mismo.

Cuando se efectúe el lanzamiento desde la línea de tiro, comprobar si se cumple el Reglamento de acuerdo con el punto 1 de la Regla 7 y caso de no cumplirse comunicará al Secretario la sanción consistente en cero puntos en dicha tirada.

Cuando se efectúe el lanzamiento sobre la calva, comprobará y decidirá si el impacto ha sido o no correcto (según el punto 2 de la Regla 6) y lo comunicará al Secretario Anotador con la voz de calva si ha sido correcto, o con la voz de cero si ha sido incorrecto.

- Colaborar con el anotador en la confección de Actas e informes y firmas de las mismas. • Las decisiones de los Árbitros serán inapelables.
- Los Jueces deberán distinguirse de los demás participantes por el distintivo que le acredite como tal.

REGLA 9. De la uniformidad

- Cada Club o Agrupación Deportiva, adoptará la uniformidad que estime oportuno.

- Cuando participen más de un equipo del mismo club o agrupación en un mismo Campeonato o Exhibición, deberán distinguirse con un brazalete o cualquier otro distintivo que diferencien a cada equipo.
- Aquel jugador que no acepte estas normas quedará descalificado en el acto.

REGLA 10. Categorías

Las categorías existentes para la práctica de este deporte, por sus especiales características serán las establecidas en las bases de competición.

10.1 Distancias de tiro para las distintas categorías:

ALEVÍN.....8 metros

INFANTIL.....10 metros

JUVENIL.....13 metros

TERCERA EDAD.....14 metros

ESPECIAL(A y B).....14,5 metros

10.2 Peso mínimo del MARRO por categorías.

ALEVÍN.....500 gramos

INFANTIL.....750 gramos

JUVENIL.....1.250 gramos

TERCERA EDAD.....1.250 gramos

ESPECIAL(A y B).....1.500 gramos

HISTORIA

LA CALVA.

La primacía sobre este deporte, se divide entre Palencia, Zamora y Salamanca, aunque hay localidades que también se precian de su lugar de asentamiento, como es la localidad de Galisteo(Cáceres), dependiendo de las localidades de Castilla y León, se la denomina cuerno, morrillo, camba, ahíta, maceta, morro, aunque la denominación más común es la de calva o chana.

A través de los estudios de investigaciones, estoy de acuerdo con Sebastián de Covarrubias y Rodrigo Caro, que su origen se remonta a la época de los romanos. Rodrigo Caro en su obra “Días Geniales o Lúdicos”, manifiesta según Pólux en su obra Onomasticón “el cindalismo es juego de bolos. La obra era no sólo hincar uno en tierra argilosa, después de estar fijado, derribarlo dándolo en la cabeza con otro bolo”.

Para asentarnos más, empezaremos por la definición de Sebastián de Covarrubias “cierto juego llaman marro y ponen una chita o hueso del pie del buey, hincado en el suelo, que no se le parece, sino la corona y por estar rasa, a modo de calva, el que da en aquel hito dicen haberle clavado”.

Según el Diccionario de Autoridades: “Juego semejante al tângano, que se pone un hueso del pie de la vaca hincado en el suelo y tiran a derribarlo, los que juegan con unos tejos, y al que lo derriba gana”.

La “Calva”, “Morrillo”, “Chana”, no es más que una de las múltiples variantes del antiquísimo juego de bolos en su versión de bolo solitario al que hay que abatir.

A través de distintos libros, he podido comprobar que el origen de este juego está en los ratos de ocio y en las apuestas que hacían los pastores, solían clavar un asta de macho cabrío o res en el suelo, y lanzándole piedras para tocarla, con lo cual se puede afirmar que la calva es un deporte de indiscutibles raíces íberas. Ellos mismos recogían los cantos rodados en las orillas de los ríos, los pulían y los convertían en cilindros de bases redondeadas, de peso y dimensiones conforme a sus gustos y posibilidades. Solían tener un peso por término medio de 2.250 kilogramos, 20 cm. De longitud y 6-8 cm de diámetro.

Se debía lanzar a unos 18 pasos (16 metros aproximadamente), y además de puntería, también se necesitaba bastante fuerza. Con el paso del tiempo, este juego se ha convertido en deporte, con sus normas y reglas.

Manuel Jesús Velede Valledado