



Este primitivo juego fue practicado por los íberos y los celtas. Los pastores de ciertas tierras de Castilla y León también la practicaban como entretenimiento.

Consiste en el lanzamiento de una pieza de hierro o piedra denominada morrillo para intentar dar a otra pieza de madera que recibe el nombre de la calva.

El campo de juego es un rectángulo de tierra, de una longitud aproximada de 20 a 25 metros, en función de la potencia de los jugadores y su mayor o menor habilidad.

El morrillo que es una piedra o tubo de hierro (re lleno de lastre) de forma cilíndrica. La calva es una pieza de madera con ángulo obtuso, con una abertura entre cien y ciento veinte grados; la parte inferior se llama base y está trabajada de forma que se pueda asentar fácilmente

en el suelo; la parte superior tiene una altura aproximada de 30 cm.

A la base que es un poco más corta se la llama zapata y a la superior alzada. El grosor va disminuyendo a medida que sube la alzada.

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 ancho 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.

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. 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.

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.

