



Comunicado de Prensa Calvià  
5 de mayo de 2024

## **EL KING-PIN, EL JUEGO PREFERIDO DE LOS NIÑOS DE CALVIÀ, SE PODRÁ PRACTICAR EN TODOS LOS COLEGIOS E INSTITUTOS PÚBLICOS DEL MUNICIPIO**

*Se trata de una petición del Consell de la Infància, ya que es un símbolo de identidad calvianera debido a su arraigo en la comunidad escolar desde hace más de dos décadas*

El King-Pin, también conocido como King-Pin Ball, es mucho más que un simple juego de pelota. Para los jóvenes de Calvià, representa una parte fundamental de su identidad colectiva, arraigada en la comunidad escolar desde hace 24 años. Desde su creación en el colegio Jaume I de Palmanova, este juego ha encarnado los valores de igualdad, diversión y participación activa.

Calvià se compromete con los Derechos de la Infancia al proponer pistas de King-Pin en los centros estudiantiles. En el Consejo de la Infancia y la Adolescencia de Calvià, ya que el municipio forma parte del programa de UNICEF de Ciudades Amigas de la Infancia, registró la iniciativa de tener espacios delimitados en todos los colegios del municipio de Calvià y también en los tres institutos para jugar a King-Pin. El Consejo, compuesto por representantes electos, ha propuesto la instalación de estas pistas para permitir que los jóvenes continúen disfrutando del juego y ha elaborado un dossier detallando las normas y características del juego, con el objetivo de promover su práctica entre los estudiantes y reafirmar su importancia como patrimonio lúdico de Calvià.

### **Normativa y reglamento del King-Pin**

El King-Pin se juega en una pista dividida en cuatro rectángulos unidos a los que le corresponde un personaje: Rey, Príncipe, Caballero y Esclavo. Cada jugador aspira a llegar a la zona del Rey y permanecer en esa posición el mayor tiempo posible. Se han establecido tres categorías reglamentarias: individual, parejas o dobles, e Imperio (equipos de cuatro jugadores). Las reglas del juego son precisas y detalladas, abordando aspectos como el saque, la recepción de la pelota, los golpes especiales y las cláusulas específicas de cada modalidad, así como la duración, que es variable, salvo en la categoría individual que es de 20 minutos a partir de la segunda ronda de clasificación. Se han implementado normativas para garantizar un juego justo y equitativo, así como para fomentar el respeto entre los participantes, su integración y coeducación.

## **Orígenes y evolución del King-Pin**

Su origen se remonta al año 2000 en el colegio Jaume I de Palmanova, cuando un monitor de comedor, Juan Claudio Sanz Albaladejo, observaba cómo se entretenían los escolares durante el tiempo de patio. Al ver al niño David Vives jugar con una pelota de tenis aprovechando unas líneas en el cemento pulido, surgió la idea de establecer reglas y un nombre para el juego. Su nombre evoca la figura del monarca y el concepto de realeza, pero también hace referencia al juego de Pinball, donde la pelota va pasando de un jugador a otro. El monitor, conocido como Claudio, y el alumno David Vives, sentaron las bases del King-Pin tal como lo conocemos hoy en día. Desde entonces, el King-Pin ha experimentado modificaciones y adaptaciones puntuales. Se han establecido reglas más claras, se han creado nuevas modalidades de juego y se han organizado torneos arbitrados en Calvià. Sin embargo, su esencia sigue siendo la misma: promover la diversión, la camaradería y el espíritu competitivo entre los participantes.

## **Un juego con identidad calvianera**

El King-Pin no solo es un juego, sino un símbolo de la identidad de los escolares de Calvià. El King-Pin ha trascendido las fronteras del Colegio Jaume I de Palmanova para convertirse en un patrimonio lúdico de Calvià. Se ha extendido a otros colegios e institutos de Mallorca a través de sus participantes, donde ha sido acogido con entusiasmo por parte de los estudiantes. El éxito del King-Pin radica en su capacidad para unir a la comunidad estudiantil en torno a una actividad divertida y estimulante. Ha sido un motor de integración social y cultural, ya que permite el juego de escolares de diferentes edades, sexo y procedencias para unirse en torno a un objetivo común básico: disfrutar del juego. Cabe añadir que el maestro de educación física del CEIP Jaume I, Miguel Ángel Sánchez, ha incorporado este juego al currículo escolar con el nombre de Quimpin, pues es una adaptación a las exigencias curriculares para estudiantes de primaria, que lo hace menos competitivo.

A punto de cumplir sus bodas de plata, el legado del King-Pin va a continuar, seguirá siendo un pilar fundamental de la cultura y el patrimonio lúdico de Calvià, y se podrá jugar en todos los colegios e institutos públicos del municipio.



Comunicat de premsa Calvià  
5 de maig de 2024

## **EL KING-PIN, EL JOC PREFERIT DELS INFANTS DE CALVIÀ, ES PODRÀ PRACTICAR A TOTS ELS COL·LEGIS I INSTITUTS PÚBLICS DEL MUNICIPI**

*Es tracta d'una petició del Consell de la Infància, ja que és un símbol d'identitat calvianera per mor de l'arrelament a la comunitat escolar des de fa més de dues dècades*

El King-Pin, també conegut com a King-Pin Ball, és molt més que un simple joc de pilota. Per al jovent de Calvià, representa una part fonamental de la identitat col·lectiva, arrelada a la comunitat escolar d'ençà fa 24 anys. Des de la creació al col·legi Jaume I de Palmanova, aquest joc ha encarnat els valors d'igualtat, goig i participació activa.

Calvià es compromet amb els Drets de la Infància en proposar pistes de King-Pin als centres estudiantils. En el Consell de la Infància i l'Adolescència de Calvià, ja que el municipi forma part del programa d'UNICEF de Ciutats Amigues de la Infància, va registrar la iniciativa de tenir espais delimitats a tots els col·legis del municipi de Calvià i també en els tres instituts per jugar a King-Pin. El Consell, compost per representants electes, ha suggerit la instal·lació d'aquestes pistes per permetre que els joves continuïn passant-s'ho bé amb el joc i ha elaborat un dossier on es detallen les normes i característiques del joc, amb l'objectiu de promoure'n la pràctica entre els estudiants i refermar-ne la importància com a patrimoni lúdic de Calvià.

### **Normativa i reglament del King-Pin**

El King-Pin es juga a una pista dividida en quatre rectangles units als quals els correspon un personatge: Rei, Príncep, Cavaller i Esclau. Cada jugador aspira a arribar a la zona del Rei i romadre-hi com més temps, millor. S'han establert tres categories reglamentàries: individual, parelles o dobles, i Imperi (equips de quatre jugadors). Les regles del joc són precises i detallades, i aborden aspectes com el servei, la recepció de la pilota, els cops especials i les clàusules específiques de cada modalitat, així com la durada, que és variable, a excepció de la categoria individual que és de 20 minuts a partir de la segona ronda de classificació. S'han implementat normatives per garantir un joc just i equitatiu, així com per fomentar el respecte entre els participants, la integració i coeducació.

### **Orígens i evolució del King-Pin**

L'origen es remunta a l'any 2000 al col·legi Jaume I de Palmanova, quan un monitor de menjador, Juan Claudio Sanz Albaladejo, observava com s'entretenien els escolars en temps de pati. En veure l'infant David Vives jugar amb una pilota de tennis tot aprofitant les línies al ciment polit, va sorgir la idea d'establir regles i un nom per al joc. El nom evoca la figura del monarca i el concepte de reialesa, però alhora fa referència al joc de Pinball, en què la pilota passa d'un jugador a un altre.

El monitor, conegut com a Claudio, i l'alumne David Vives, varen asseure les bases del King-Pin tal com el coneixem suara. De llavors ençà, el King-Pin ha experimentat modificacions i adaptacions puntuals. S'han establert regles més clares, s'han creat modalitats de joc noves i s'han organitzat tornejos arbitrats a Calvià. No obstant això, l'essència continua: promoure passar-s'ho bé, la colla i l'esperit competitiu entre els participants.

### **Un joc amb identitat calvianera**

El King-Pin no és només un joc, és un símbol de la identitat dels escolars de Calvià. El King-Pin ha transcendit les fronteres del Col·legi Jaume I de Palmanova per esdevenir patrimoni lúdic de Calvià. S'ha estès a altres col·legis i instituts de Mallorca a través dels participants, on ha estat acollit amb entusiasme per part dels estudiants. L'èxit del King-Pin radica en la capacitat d'aplegar la comunitat estudiantil al voltant d'una activitat engrescadora. Ha estat un motor d'integració social i cultural, ja que permet el joc d'escolars d'edats, sexe i procedències diverses per aplegar-se amb un objectiu bàsic i comú: passar-s'ho bé jugant. Cal afegir que el mestre d'educació física del CEIP Jaume I, Miguel Ángel Sánchez, ha incorporat aquest joc al currículum escolar amb el nombre de Quimpin, ja que es tracta d'una adaptació a les exigències curriculars per a estudiants de primària, que el fa manco competitiu.

A punt de celebrar les noces d'argent, el llegat del King-Pin continuarà com a un estaló fonamental de la cultura i el patrimoni lúdic de Calvià, i es podrà jugar a tots els col·legis i instituts públics del municipi.