

~~1290~~ 1970 5 2467-21

EL
~~1970~~
JUEGO DE PELOTA

1290 25

HISTORIA.—DEFINICION

JUEGO DE QUINIELA Á BLE

REGLAMENTO

2467-21

Ilustrado con seis grabados.



MADRID

LIBRERÍA EDITORIAL
DE BAILLY-BAILLIERE É HIJOS
Plaza de Santa Ana, núm. 10.

EL
JUEGO DE PELOTA

EL
JUEGO DE PELOTA

V102402 2

EL

JUEGO DE PELOT

HISTORIA, — DEFINICIÓN

JUEGO DE QUINIELA Á BIE

REGLAMENTO

Handwritten signature

Ilustrado ~~por~~ seis grabados



LIBRERÍA EDITORIAL

DE BAILLY-BAILLIERE É HIJO

Plaza de Santa Ana, núm. 10.

JUEGO DE PELOTA

El juego de pelota, tan generalizado en España y fuera de ella, es doblemente precioso, porque á sus cualidades de espectáculo público une la de ser altamente provechoso para el desarrollo físico del individuo.

La mayoría de los pueblos, sin noción del valor de la Gimnasia Higiénica, lo vienen practicando desde la más remota antigüedad. Esto sucede en aldeas insignificantes por su vecindario, donde los muros de sus iglesias hacen oficios de *trinquete*, al que acuden los niños en días laborables y los adultos en los festivos.

Donde la densidad de población aumenta, los Ayuntamientos ó particulares levantan con fondos propios un muro aislado de ladrillo ó piedra revestido de cal en el primer caso, constituyendo el *trinquete* y declarando libre el juego de pelota, ó bien sujetándolo á un reglamento de cuya observancia se encarga una persona que á la vez hace funciones de guarda, suministra las pelotas con que se ha de jugar y cobra el impuesto estipulado por cada partido. Las dos Castillas y Aragón cuentan con un sinúmero de *trinquetes* funcionando en esta forma.

Los establecimientos de enseñanza, como Seminarios y Colegios particulares, conceden tal importancia al juego de pelota, que procuran siempre unir el ejercicio intelectual al del cuerpo, á cuyo efecto raro es el edificio de esta clase que carezca del correspondiente *trinquete*, pues de este modo la educación de los jóvenes confiados á su tutela

realiza mejor el principio hipocrático de *mens sana in corpore sano*.

Los adjetivos de «noble» y «viril», con que los modernos califican el juego de pelota, tienen su razón de ser en la robustez que se adquiere con el ejercicio moderado de este juego, al que se consagraron también los reyes y caballeros nobles; tanto que en algún tiempo fué prohibido á gente plebeya, siendo una distracción esencialmente aristocrática. En Francia constaba esta prohibición en las *Ordenanzas del Louvre* y en algunos decretos del Parlamento del siglo xvii.

América y Europa dispensan tal atención hoy al juego de pelota, que bien puede asegurarse, no obstante su gran antigüedad, que junto con el ciclismo constituyen los *sports* más á la moda.

América tiene grandes *frontons* en Buenos Aires y Montevideo; Europa cuenta con infinidad de *templos* para

rendir culto al pelotarismo. Las naciones que más se identifican en materia de gusto y diversiones son Francia y España, y por eso el pelotarismo ha tenido en los dos países el mismo desarrollo y casi la misma historia: París tuvo los *trinquetes* famosos de la *Perte*, *Cassets*, *Mazarine*, *Michel-Lecomte*, *Vicille-du-Temple*, *Rossés-Saint-Germain des Prés*, y el de la calle de *Vendome*, y en provincias los de *Fontainebleau*, *Chantilly*, *Meaux*, *Avignon*, *Bayonne* y *Draguignan*; mientras el Madrid antiguo tenía los de la *Puerta de Toledo* y *Bilbao*, el *Ariel* y otros, y las provincias del centro y norte de España poseían y siguen teniendo los antiguos *trinquetes* y muchos magníficos *frontones*.

Inglaterra é Italia son apasionadas por el pelotarismo, pero se practica por muy distinto modo que entre franceses y españoles; Alemania hace poco que introdujo en sus gimnasios el juego de pelota. En estas tres naciones están en boga

el *Lawn Tennis* y el *Football*, que equivalen al antiguo *juego á lo largo*, muy usado entre nosotros, sobre todo en Valencia.

Esbozada la importancia del juego de pelota y la aceptación que ha adquirido en las costumbres de los pueblos del antiguo y nuevo Continente, haremos un estudio detenido del modo como actualmente se practica en España, sin entrar en otros detalles que nos distanciarían de nuestro propósito.

Se juega á la pelota de cuatro modos: *á largo*, *á rebote*, *á trinquete* y *á ble*. Los dos primeros han caído en desuso y no merecen nuestra atención; en cambio el tercero y cuarto son de tanta actualidad que alternan, en clase de espectáculos públicos, con la llamada *fiesta nacional* y con las representaciones teatrales.

Juego en trinquete.

A excepción de las Vascongadas, lo practican casi todas las provincias de la Península.

La *pelota*, la *mano*, *guante ó pala* y el *trinquete* son los factores de este juego, que nos interesa conocer.

Empezando por el último, ya hemos dicho que el *trinquete* es el muro donde se arroja la pelota, imprimiéndola fuerza y velocidad con el golpe de la mano, guante ó pala.

El muro que forma el *trinquete* debe estar emplazado en un sitio amplio y llano, eligiendo á este efecto una plaza, un solar de cierta extensión, el campo abierto ó el lienzo de algún edificio que, por sus dimensiones, permita el juego de pelota sin impedimento alguno. Cuando ocurre esto último, las paredes de las iglesias, ordinariamente, lo dan todo hecho.

Por regla general, al construir el *trinquete* se procura darle la mayor solidez posible; y como se trata de un muro completamente aislado, para que conserve el aplomo se le refuerza con dos estribos en los costados ó unos pilares en el frente opuesto si no se ha de utilizar más que uno de los paramentos. Levantado el *trinquete* con ladrillo, mampostería ó sillería, se procede á su revestimiento, utilizando una capa de cal ó portland, que se puede evitar en el último caso, en que los sillares se labran á cincel y las juntas no presentan cejas. Ha de insistir el muro sobre un suelo duro y apisonado, libre de piedrecillas, á fin de que la pelota pueda botar con entera libertad.

La altura y demás dimensiones del *trinquete* no se sujetan á reglas fijas, fiándolas tan sólo á la discreción, aptitud y conocimiento del maestro que dirige la construcción; lo que sí se hace es marcar con una línea de negro la

raya de la falta á un metro próximamente del suelo, con objeto de calificar de *mala* toda pelota que dé por debajo de aquélla.

En cuanto al piso del juego, debe reunir las condiciones siguientes: duro, libre de piedras menudas, lo más horizontal posible y de figura rectangular ó trapezoidal; su longitud es variable; pero como no necesita pared de rebote, abarca hasta donde alcanza la pelota. Debe estar limitado de una parte por el *trinquete*, y los dos lados contiguos se marcan por líneas de ladrillos enclavados en el suelo y que forman un saliente apenas perceptible; como á un tercio de la pared del *trinquete* se marcará una raya horizontal sobre el suelo, con objeto de dar como *buena* toda pelota que en el saque rebase dicha línea y *mala* la que á ella no llegue.

La *pelota*, para jugar en *trinquete*, varía según que se emplee la mano, guante ó pala; la de mano, se procura sea de

poco peso y algo floja; la materia de que se hace consiste en la goma, que pesa unos 58 gramos, una pequeña capa de hilo y el resto de lana ó de estambre, revestido el conjunto de un forro bastante liso de cuero resistente. Las de guante ó pala no difieren de la anterior más que en la dureza, pues se procura apretar fuertemente el hilo, la lana y los forros, resultando por lo tanto mucho más vivas que las de mano.

El *guante* y la *pala* se han echado en olvido desde que en Guipúzcoa se adoptó la *cesta* ó *chistera*; de modo que el juego en *trinquete* queda reducido en las dos Castillas y Aragón al de *mano*, que poco á poco va desapareciendo por el proselitismo que hace el juego á *ble* ó con *chistera*.

Los partidos á *mano* son de sobra conocidos, y tienen lugar entre cuatro y seis jugadores, cuando no entre dos, ó *mano* ó *mano*; lo más frecuente es que sean seis, tres contra tres. En este caso,

la colocación de aquéllos se hace en dos filas alineadas, no escalonados, colocando en medio al que carezca de juego con la izquierda y sea más ligero, puesto que tiene que cubrir más plaza que los otros dos. Saca el que se coloca á la mano izquierda, y el número de tantos de un partido varía: en Castilla suele ajustarse á 18 tantos, sin contar los saques; los tantos se llaman *quince*s en las provincias vascas y *pedras* en otros puntos.

Con la mano se da á la pelota antes y después del bote, existiendo la *volea* en el primer caso y el *botivoleo*, el *bote* y *sotamano* en el segundo. Hay otra clase de jugada para lanzar la pelota al máximo de distancia, que es la de *sobaquillo*, en la que el brazo describe un círculo en el aire antes de tomar aquélla imprimiéndola más fuerza, elevación y velocidad que en otra cualquiera clase de jugada.

De cómo se realiza un partido no

hay para qué entrar en su descripción. desde el momento que el *juego á mano* es tan elemental y primitivo que se halla al alcance de todos, y se practica por los más en los primeros años de la infancia. Lo que nos interesa conocer es el actual *sport* vasco, ó sea el refinamiento del juego de pelota, que hoy trae trastornado á nuestro público como tuvo al del Sur de América no hace muchos años y amenaza generalizarse en el rincón más apartado de la Península.

Para proceder con método en la exposición del moderno juego de pelota, nos trazaremos el plan siguiente: definiciones indispensables para comprender el *juego á ble*, ó sea con *cesta* ó *chistera*; medios para devolver ó restar las pelotas, juego á derecha y á izquierda, juego de delantero y zaguero, apuestas, sus diferentes sistemas, corredores, quinielas y reglamento.

DEFINICIONES

LA PELOTA, LA CHISTERA Ó CESTA Y EL FRONTÓN

Las *pelotas* tienen un peso de 120 gramos, comprendiendo en él los 84 de goma, y el resto, hasta los 120, lo forman una capa de hilo protegida por dos forros de cuero de mucha tersura y dureza, en los que va el sello del fabricante. Pueden ser más ó menos vivas, según la construcción, la temperatura y el mayor ó menor uso.

Para cada partido se eligen doce *pelotas*; el delantero del bando colorado elige seis y las otras el del bando azul, puesto que los jugadores se distinguen por el color asignado al bando respectivo. Una moneda lanzada al aire por el Intendente decide la prioridad en el saque, y entonces el delantero á quien haya correspondido toma una de las

doce *pelotas* que se hallarán en una cesta, de la que es portador un chiquillo; después de botarla la dará al zaguero contrario, que puede desecharla si le parece que no reúne las condiciones necesarias, y en caso de disconformidad decidirán los tres jueces de partido que se colocan en sillas, ocupando el medio de la contracancha.

La *chistera* ó *cesta*, que se coloca en la mano merced al guante adosado al dorso de la misma, es de mimbre y su figura es próximamente la de un arco de círculo de bastante radio. Sus secciones transversales son casi un semicírculo cerca de la mano y una recta en la punta, y la longitudinal se asemeja á una hoz. Se sujeta á la muñeca con una cinta, á fin de evitar el cabeceo, debiendo ser más corta y ancha la del delantero que la del zaguero.

El *frontón*, que puede ser abierto como el clásico de Fiesta Alegre (figura 1) ó cubierto, debe tener una exten-

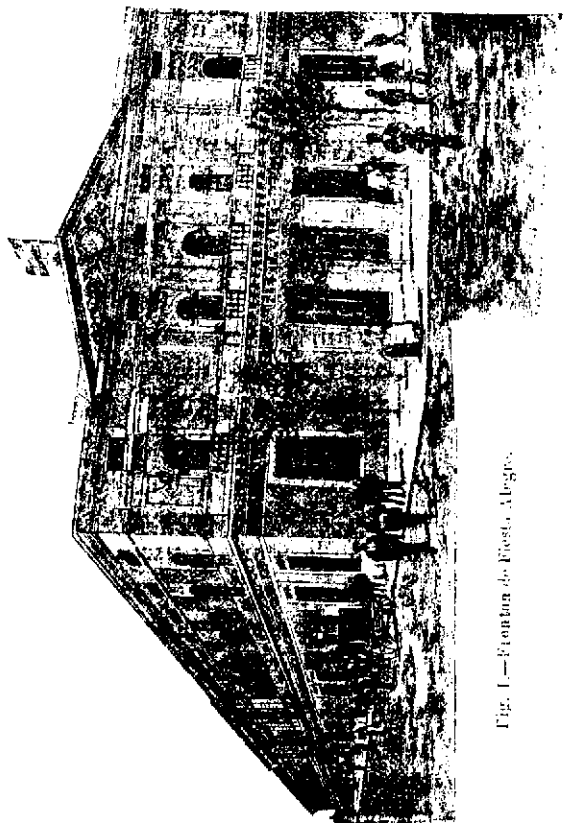


Fig. 1.—Fontana de Fiesta Alegre.

sión en planta igual á la de un rectángulo (fig. 2) de 70 á 85 metros de longitud por 11 de ancho, cuyo suelo se cubre con losas ó con un buen cemento y recibe el nombre de *cancha*. Colocados en el centro y mirando á uno de los lados menores del rectángulo, en el de la izquierda se eleva un muro de buena sillería ó mampostería revestido del mejor cemento, que constituye el *frontón* propiamente dicho. Lleva una cinta metálica á un metro de altura del suelo y otra á 12 metros, entre las cuales debe dar siempre la pelota para ser *buena* y no perder el tanto.

Desde el ángulo de la izquierda, perpendicular al *frontón*, y en la dirección del lado mayor del rectángulo de la planta, va otro muro construido análogamente, que recibe el nombre de *pared*. Esta sólo lleva una cinta metálica en la parte superior á la altura del *frontón*; toda pelota que dé por encima de esta cinta pierde tanto. En esta pared van

marcadas, á partir del *frontón*, unas líneas verticales separadas entre sí 3 ó 4 metros. Los espacios comprendidos

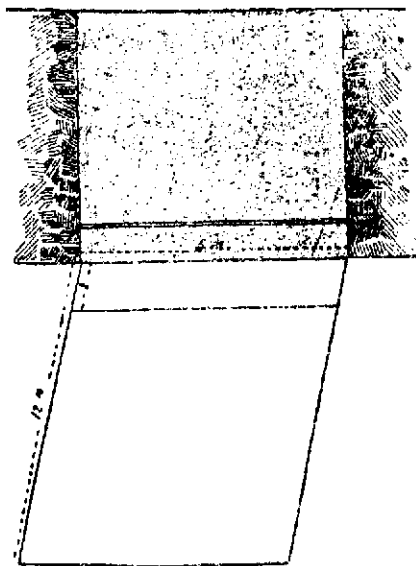


Fig. 2.

entre estas líneas se llaman cuadros, y su número varía entre diez y ocho, que tiene Fiesta Alegre de Madrid, á quince,

que tiene el más corto, ó sea el Euskal-Jai. La altura de dichas líneas es la del hombre, y en su terminación llevan el número correspondiente al cuadro, á excepción de la que corresponde á la línea séptima que lleva la inicial *V.^{ta}*, que quiere decir vuelta, ó sea que la pelota que en el saque rebasa dicha línea ó no llegue á la del 4 es *mala*.

Se llama *pasa* si va más allá del 7 por la primera vez, pero si lo hace dos veces seguidas es mala. Como el saque da de por sí un ataque, se le cohibe haciendo que la pelota no bote fuera del espacio comprendido entre las líneas 4 y 7, á cuyo efecto se prolongan éstas á lo ancho de la cancha y algunas veces se marca el 7 1/2.

Enfrente del *frontón* puede haber otra pared de *rebote*, el campo libre ó localidades distribuidas por pisos para presenciar el espectáculo. El total ancho de la planta se distribuye del modo siguiente: 11 metros para la *cancha*; 10

ó más metros de tierra para *contracancha*, con objeto de coger las pelotas cuyo bote sale fuera de la *cancha*; lo demás lo ocupan las sillas de plaza, tendidos, palcos, gradas y andanadas.

Un partido ó juego de pelota consta ordinariamente de 50 tantos, y para indicarlo así al público, como á los pelotaris, existe lo que se llama *contador*, que es un marco de madera situado cerca de la pared del *frontón*, de forma cuadrangular ó pentagonal, en cuya parte superior se ve el número 50 é inferiormente dos cuadrados, uno colorado y otro azul, donde el encargado del aparato va marcando por medio de placas de hoja de lata el número correspondiente á cada bando en cada uno de los instantes del partido, y el público se entera de este modo de la marcha de aquél. Gana el partido el bando que primero baga 50 tantos.

Pasemos á otro capítulo para mayor claridad.

MEDIOS PARA DEVOLVER Ó RESTAR
LAS PELOTAS

Como quiera que el pelotari (fig. 3) se coloca la *cesta* en la mano derecha, sólo ella juega; pero puede hacer el juego á la derecha, que le es natural (fig. 4), ó el de la izquierda, colocando la mano de este nombre sobre el guante de la *cesta* y adoptando la posición que indica el pelotari de la figura 5.

Al ser herida ó lanzada la pelota por el que saca, lo mismo que durante el peloteo, parte de la pared del *frontón* describiendo una curva, da en el suelo y describe otra que se llama *bote*, compuesto de dos ramas: una que comprende desde el punto de choque con la *cancha* hasta la parte más alta de su desarrollo y otra que comprende desde este punto hasta chocar nuevamente con el suelo.

Cuando se toma la pelota antes del

- bote, se dice tomarla al *aire* ó de *rolea*; pero ésta recibe diferentes nombres, se-



Fig. 3.

gún que se tome por encima del brazo extendido horizontalmente, á la altura de éste ó por debajo, y por eso hay las

siguientes clases de *voleas*, á saber: *de sobrebrazo*, *de costado*, *de medio brazo* y *de abajo ó sotamano*.



Fig. 1.

Si la pelota se coge en la primera rama de la curva del bote, la jugada recibe el nombre de *bote pronto*; y según la posición del brazo, como en la *volea*, habrá las siguientes clases de *boteprontos*: *alto*, *medio* y *bajo*, ó sea *de sobrebrazo*, *de costado* y *de sotamano*. En la segunda

rama de la curva se llaman únicamente jugadas de bote, y sólo hay una denominación especial para las que se toman altas y es la de *botivoleo*.



Fig. 5.

Todas estas jugadas se practican sólo con la mano derecha, pues cuando la izquierda la auxilia se llaman todas de *revés*, y el tecnicismo es el siguiente: la *colea* de revés recibe el nombre de *revés aire*, y puede cogerse la pelota arri-

ba, en el medio ó abajo, siendo por tanto el *revés aire de sobrebrazo*, de *costado* y *sotamano*. Si se coge la pelota en la primera rama de la curva después del bote, haciendo juego con la mano izquierda, será *revés de bote pronto*, con iguales distinciones, y si se toma en la segunda rama, se llama simplemente *revés*.

Devuélvase ya con la derecha ó con ésta auxiliada de la izquierda, la jugada recibe además nombres que la definen y caracterizan. Si va á los últimos cuadros se la llama *larga*, y puede ser extendida *por elevación ó recta*, á causa de la fuerza de impulsión.

En los primeros cuadros reciben diferentes nombres las pelotas restadas, siendo los principales los de *rasas*, *cortadas*, *trabuques*, *metidas* y *dejadas*.

Son *rasas* las que dan á muy poca distancia de la cinta metálica inferior del *frontón*, saliendo rectas y muy vivas; son *cortadas* si desde el frontón dan

casí en la intersección de la pared izquierda con la *cancha*, ó bien á la terminación de ésta en el lado opuesto á dicha pared; *dos paredes* se dice de aquellas pelotas que dan en el frontón primero y después en la pared izquierda ó al contrario: en el primer caso la jugada se llama de *carambola* y en el segundo de *trabuque*; *metidas* son las que se colocan para el bote en punto donde no pueden acudir oportunamente los jugadores, y finalmente se llama *dejada* en el caso en que se la hace botar en el primer cuadro y por la distancia á que se hallan los contrarios no llegan á tiempo para recogerla.

También las jugadas dependientes del saque reciben los nombres de *saque cruzado*, *pared chica*, *pared grande*, ó *carambola*, *saque de dos paredes* y *por derecho*. Saque cruzado es el que hace el pelotari cuando se coloca á la derecha de la cancha, y envía la pelota de tal modo que si bota da en la pared iz-

quierda; pared chica cuando se cruza algo más, de modo que agarre un poco de pared; carambola es cuando se la eleva, tanto en el frontón como en la pared izquierda, y de dos paredes cuando cambia de situación y se coloca casi pegada á la pared izquierda, dando antes en ésta que en el *frontón*.

Si el saque fuera libre sería poco menos que imposible el resto, y por ésto se le imponen las limitaciones ya dichas.

JUEGO Á DERECHA Y Á IZQUIERDA

Tal como hoy se mira el juego de pelota, hay que distinguir dentro de los pelotaris dos grupos ó categorías: unos que juegan todo á derecho y otros que lo hacen con las dos manos ó de *revés*. A los primeros se los llama *clasicistas* ó representantes de la antigua escuela, y á los segundos *revesistas*; aquéllos son más elegantes y practican toda clase de

jugadas; ganan menos partidos que los segundos, pero son más aplaudidos.

Estos otros cifran todo su valer en dar fuerte á la pelota y hacer juego atrás.

Con los primeros se hacen agradables los partidos; con los segundos impera la monotonía, y hay exposición de cansar al espectador.

La explicación es fácil. El juego á la derecha se presta más á agradar, y caracteriza el juego antiguo de golpe seco y limpio ó de remonte; mientras el de la izquierda adolece del *vicio de suciedad* por detener la pelota en la cesta, cualidad que permite extender y castigar más las pelotas.

Resulta que en el juego á la derecha se emplea un solo tiempo, mientras á la izquierda se emplean dos; razón por la que el jugador de derecha se ve imposibilitado para contrarrestar el del *revesista*, terminando por *caérsele el brazo*, como se dice en el *argot* del *frontón*,

cuando el jugador de derecha sufre en él una lesión por efecto de un *esguince*, *relajación* ó *esfuerzo excepcional*. Es imposible sostener el juego de un tiempo contra el de dos, y devolver á *volea* las pelotas castigadas y extendidas de *verés*; porque esto equivale á dar la ventaja de perder siempre esfuerzo disponible, ó á consentir que el adversario dé dos veces á la pelota haciéndolo él una, ó, en fin, á permitirle restar á pedrada.

JUEGO DE DELANTERO Y ZAGUERO

Los actuales partidos de pelota siempre se conciertan dos contra dos, pocas veces tres á tres y casi nunca mano á mano (fig. 6).

En este supuesto vamos á examinar el papel que representa cada uno de los jugadores, llamados por su colocación respectiva *delantero* y *zaguero*.

Juego delantero es el que se hace en los primeros siete cuadros, y de *zaguero*



Fig. 6.

al que se desarrolla entre éste y el final de la cancha. El primero es más vivo, más movido y más brillante, no sólo porque son de más efecto las *rasas*, *trabuques* y *cortadas* que las *largas* del *zaguero*, sino porque es generalmente quien remata los tantos; pero pensar por esto que el *zaguero* lleva la peor parte, y que es la cabeza de turco que proporciona al *delantero* las ovaciones y un juego descansado, no puede en modo alguno justificarse ni fundarse más que en la creencia de que son más fáciles las pelotas que se restan cerca del frontón, ó en la de que cuanto más lejos van las pelotas llevan mayor velocidad, cuando sucede lo contrario, esto es, que disminuye á medida que se alejan del frontón y que aumenta el esfuerzo que ha de vencerse cuanto más cerca de él se recojan para restarlas.

El brazo imprime una fuerza á la pelota, que sale despedida por la cesta con una velocidad máxima inicial, que suce-

sivamente se pierde hasta anularse. Las causas que influyen en el cambio de dirección rectilínea que imprime el brazo y en la pérdida de velocidad son: la gravedad, la resistencia del aire y el choque ó choques con el *frontón*, la *pared* y la *cancha*. Si se supone que una pelota viene impulsada desde el cuadro 18 á botar en el 3 y otra que partiendo del 3 vaya á botar al 18, el choque sobre el *frontón* ó los choques sobre el *frontón* y la *cancha* habrán producido el mismo efecto en los dos casos; la resistencia del aire habrá actuado en la misma extensión, longitud ó trayectoria recorrida en el mismo tiempo y con la misma velocidad, en el mismo tiempo sobre la misma masa y en condiciones análogas habrá actuado la gravedad, lo cual supone esfuerzos iniciales idénticos para producir efectos iguales. En suma, lo mismo cuesta enviar una pelota del cuadro 18 al 3 que del 3 al 18. Bien entendido que esto supone juegos igua-

les de uno ó dos tiempos, porque es claro que cuesta menos enviar á *pedrada* la pelota del 3 al 18 que devolverla á *volea* desde el 18 al 3, y recíprocamente, cuesta menos devolver á *pedrada* al 3 desde el 18 que restar en el 3 de *volea* enviándola al 18; pero en lo que precede hemos supuesto esfuerzos iniciales iguales, lo cual excluye estos casos, y sabido es que la combinación de los partidos lleva á todo la perturbación, la desigualdad y el desorden. Nótese, sin embargo, que aun en este caso no saldría perjudicado el *zaguero*; lo sería uno de los dos y más probablemente el *delantero*, pues que los *zagueros* usan mucho más el juego de dos tiempos.

Supongamos ahora que el delantero se encuentra en el cuadro 3 con una pelota entregada ó servida; lo cual conduce á decir que su juego resulta descansado y lucido, porque así fácilmente se rematan los tantos.

Veamos si este razonamiento es realmente exacto.

A menos de suponer que la pelota ha sido entregada por uno de los accidentes del juego ó por desgracia ó impericia del *zaguero*, que no es el caso que debe considerarse en teoría, sino al contrario, el de pensar que cada uno desenvuelve todo su esfuerzo, debe asegurarse que no se alejó más del *frontón* quedándose en el cuadro 3, porque vino de muy lejos, del 18 por ejemplo, no siéndole posible hacer más al *zaguero*; aun hizo mucho con devolverla á buena. Pero ¿quién la envió al 18? No sería ciertamente el *zaguero* amigo, porque cubriendo los últimos cuadros no habrá podido restar desde ellos la pelota devolviéndola al 18, á menos que sea un verdadero Hércules.

Si la pelota quedó en el 3, viniendo del 18, es porque antes la envió al 18 desde la proximidad del *frontón* el *delantero*, haciendo exactamente el mismo

trabajo al enviarla que el *zaguero* para devolverla. Luego si encuentra servida la pelota, á su propio esfuerzo se debe.

Quedamos en que el juego del *delantero* es más brillante porque remata y gana más tantos; pero que al *zaguero* corresponde la dirección del partido, porque domina desde atrás toda la *cancha*, y jamás se ha visto que sea más deslucido el papel del que dirige y manda que el de quien ejecuta y obedece. El *delantero* puede bajar el brazo siempre que le acomode dejando pasar la pelota, mientras que el *zaguero* tiene que restarlas todas cuando salen de la jurisdicción del compañero, sean como quieran, so pena de perder el tanto; pero es él á su vez el que dice: *da ó deja*; de suerte que no porque se proponga hacer un juego descansado el *delantero* lo logre, porque si repite aquél mucho, ~~lo logre~~ *lo logre* ~~porque~~ *porque* ~~si repite aquél~~ *si repite aquél* ~~mucha~~ *mucha* ~~vez~~ *vez* ~~será él el~~ *será él el* ~~descansado.~~ *descansado.*

Es cierto que el *zaguero* cubre mayor
MADRID
Plaza Sta. Ana 10

extensión de terreno y que tiene que recorrerlo, sin perjuicio de tener que venir al dentro para ayudar al *delantero*; pero asimismo es cierto que tiene más tiempo para prepararse, porque las pelotas están más tiempo en el espacio y las recoge menos vivas. Y á su vez el *delantero* tiene que soportar un juego mucho más vivo, recoger las pelotas que apenas dan tiempo para verlas y emplear un esfuerzo en el resto comparable con esa velocidad; todo esto sin perjuicio de acudir por su parte en ayuda del *zaguero*, voleando desde los cuadros 8 ó 10.

También es verdad que el *zaguero* tiene la misión deslucida y difícil de rescatar el saque; pero igualmente lo es que el *delantero* lo tiene á su cargo y que nada tiene de descansado, siendo además comprometido por la importancia que tiene en el juego, y tanto como se luce cuando remata una pelota se deslucce cuando la hace *falta* ó al fin pierde.

Viene todo á equilibrarse; pero como cada *zagüero* se defiende bien del otro y del *delantero* de su contrario, porque juega en condiciones análogas, el juego terrible para el *zagüero* es el del *delantero*, que es quien puede enviarle las pelotas á más distancia, y recíprocamente éste puede temer de aquél, por ponerle fuera del juego y esterilizar sus condiciones si eleva la pelota y la saca de los primeros cuadros.

Esto es interesante para el *zagüero*, y debe procurar siempre quitarle el *voleo*, pero no con otro *voleo* en el juego á punta libre; sino cruzando la pelota á la pared como en la *carambola*; porque pedir al *zagüero* que dé de *volea* en este caso es tanto como pedirle el brazo, que perderá seguramente.

El hecho tantas veces repetido de que el *zagüero*, provisto de todas las aptitudes que debe reunir el *pelotari*, cambie á la vuelta de unos años su calidad de tal por la de *delantero*, pasando á ser ju-

gador en los primeros cuadros, tampoco quiere decir que sea más idóneo el que juega en los últimos cuadros que el de los primeros; lo que ocurre es que como el zaguero ha de recorrer, como ya dijimos, mayor extensión de la cancha, á la larga se consumen más sus facultades, y á fin de preservarse por algún tiempo, pasa á ocupar el juego del *delantero*.

Hecha ya la exposición de los deberes que cada jugador tiene que cumplir en un partido, se comprende fácilmente la marcha de éste cualquiera que sea el número de tantos á que se ajuste. De cómo ha de cumplir estos deberes ya lo preceptúa un reglamento *ad hoc*, permitiendo que descanse después de un reñido peloteo, cambie de alpargatas y atienda al cuidado de su traje, pero siempre con la intervención de los jueces de partido.

Se ha dicho que un partido de pelota es una verdadera batalla, en que se arriesgan la fuerza, resistencia é inteli-

gencia de los combatientes, y nada más evidente. En las guerras existen los ejércitos disciplinados, que ponen en juego todos los recursos de la táctica militar á fin de ir con probabilidades de éxito en la campaña; pues también en el juego de pelota hay estrategia, y grande. Esta puede condensarse en dos palabras.

ATAQUE Y DEFENSA

El jugador que toma el primero elige el punto donde ha de llevar la pelota y la manera de llevarla, y harto hace en estas condiciones el adversario con buscarla donde la llevan y devolverla como pueda. Lleva esto como ventaja el tener, el que está á la defensiva, que contentarse con hacerla buena, aunque sea servida ó entregada, proporcionando ocasión al contrario de continuar el ataque ó acentuarlo con mayor desembarazo. Por eso nuestros pelotaris fían mucho del saque, que por sí mismo es

un arma de verdadero ataque, pues han sido y son muchos los partidos cuyo éxito depende de que el delantero sea ó no *gran sacador*.

Ahora bien; el sistema de ataque puede llevarlo el *zaguero* ó el *delantero*, aun cuando sea lo más natural y frecuente que lo lleve el último.

El *zaguero* tiene dos modos de ganar la iniciativa. El primero es puramente práctico y no puede derivarse de la teoría, porque supone una falta cometida por los adversarios en el juego; consiste en aprovechar una jugada poco enérgica ó desgraciada de los contrarios para llevar un juego vivo á los primeros cuadros, descartando al *zaguero* su rival, que no podrá venir á este terreno sin exponerse á una *larga* que ganaría el tanto; y valiéndose de su posición para ser dos en unión de su *delantero* á luchar contra uno, lo que daría también el tanto ganado. El segundo modo, único teórico y más eficaz por lo tanto, es

el verdaderamente propio del *zaguero*. Consiste en extender más que el otro y sacar de juego al *delantero* contrario, y se entenderá que se apodera del ataque siempre que su pelota bote más lejos del *frontón* que la del otro *zaguero*. Desde este momento, y en igualdad de condiciones, el adversario entregará cada vez más la pelota, proporcionándole mayor facilidad para enviarla atrás, y así sucesivamente, hasta que, colocado dentro, pueda rematar el tanto é iniciar un juego vivo en este terreno luchando dos contra uno.

¶ Pero á quien por la naturaleza del juego, por la posición y por las aptitudes especiales corresponde tomar la iniciativa y ganar el ataque es al *delantero*. Tiene también dos medios de conseguirlo; pero aquí los dos son igualmente teóricos, aunque es más eficaz, porque es más práctico, el segundo.

Consiste el primero en llevar el mayor brío posible al juego de adelante,

haciéndole muy vivo, *cortando* las pelotas y empleando los *trabuques* para que el otro delantero haga ya mucho con devolverlas sin poder castigarlas; de suerte que vayan entregadas y pueda repetir ó acentuar el ataque, sin que pueda venir al terreno del dentro el *zaguero* enemigo, porque una *larga* decidiría el tanto. Pero este juego tiene muchas quiebras. Una pelota encestada con fortuna, un resto inesperado ó la intervención oportuna del *zaguero*, aunque arriesgada, pueden cambiar con facilidad el ataque; sobre todo si se emplea el juego de dos tiempos; para el cual, como se ha visto, la dificultad está en encestar, porque conseguido esto se castiga la pelota y se extiende lo mismo cuando se ha recogido con una gran velocidad que cuando se ha cogido muerta.

No sucede lo mismo en la segunda manera de atacar, que reúne, no sólo todas las condiciones teóricas, sino prácticas, porque aleja todo lo posible las

contingencias de los accidentes afortunados á que dan margen las peripecias del juego, constituyendo su verdadera estrategia. Consiste sencillamente en extender y remontar la pelota, para descartar desde luego al *delantero* contrario y obligar á su *zaguero* á entregar la pelota. Desde el momento que por aprovechar una desgracia ó jugada poco enérgica del adversario, para utilizar convenientemente los recursos que quedan mencionados, ó por empleo de un esfuerzo excepcional, consigue el *delantero* llevar la pelota á los últimos cuadros, está ganado el tanto sin remedio. En efecto; al ver el *delantero* su pelota en los últimos cuadros de la *cancha*, adquiere aquella confianza y tranquilidad que da el convencimiento de que volverá entregada, porque no es posible esfuerzo mayor y tiene mucho tiempo para colocarse y mucho desahogo para repetir el ataque. Al mismo tiempo su *zaguero* debe considerar que

sobra y que no hace nada en su puesto, porque su misión es cubrir los últimos cuadros; pero como no ha de volver á ellos una pelota restada en el límite de la *cancha*, su posición es inútil y debe venir resueltamente al terreno de adentro y el tanto está ganado; porque si el *delantero* contrario quiere ayudar á su compañero y abandona el terreno de delante, no podrá contestar ni el uno ni el otro á una *rasa* y menos á un *trabuque* ó *dejada*; si pretende cambiar los terrenos, sobre no ser cosa fácil, vendrá á hacer cada uno un juego contrario á sus aptitudes, con la consiguiente desventaja, y, por último, si no abandona su terreno y deja solo al *zaguero*, no podrá éste contrarrestar el juego de dos y será tanto hecho.

Corresponde, pues, al *delantero* iniciar la ofensiva y tomar siempre que pueda el sistema de ataque. Pero no todos saben sacar partido, porque el que no lo hace del *saque* y se empeña en abusar

del juego adelante, que es más propio para rematar la pelota y ganar el tanto que para dominar éste, tomando la iniciativa y recabando el ataque, está irremisiblemente perdido, cualesquiera que sean sus facultades con relación á otro que haga lo contrario.

Vemos, pues, cómo examinando las condiciones del juego de pelota se viene á parar á conclusiones que dan lugar muchísimas veces á establecer una *estrategia* propia de esta clase de ejercicio, que en último término se reduce á una verdadera batalla, cuyas armas son: fuerza, resistencia é inteligencia.

Examinado el actual juego de pelota ó *sport vasco*, como se ha dado en llamarle, bajo el punto de vista gimnástico é higiénico, estudiaremos otro de sus aspectos, importantísimo por referirse á las ganancias que ofrece á las empresas, al pelotari y al público que acude á jugar el dinero. Todo el proble-

ma económico del moderno pelotarismo se reduce á las

APUESTAS

Se llaman así las cantidades de dinero puestas á favor de los bandos *colorado* y *azul* que forman cada dos pelotaris. Pueden hacerse antes del partido y dentro de él, é ir garantizadas por el intermediario de la empresa y el público, llamado *corredor*, ó bien, prescindiendo de él, ajustarlas á buena fe, si los dos *apostantes* se merecen mutua confianza, y si no depositar las cantidades objeto de la traviesa en una tercera persona.

Cuando el *corredor* interviene, la apuesta queda inmediatamente garantida, pues se hace responsable de ella, porque á cada uno de los *apostantes* le entrega un talón resguardo donde constan el número del *corredor*, que lo lleva á la vista y fijo en las solapas de la chaqueta, el color del bando á favor del

cual se arriesga la cantidad y el número que ésta representa. Terminado el partido, el *apostante* que posee el talón correspondiente al color del bando triunfante busca al *corredor* que casó la travesía por el número que lleva en la solapa, y éste inmediatamente le devuelve lo que recibió de él en concepto de apuesta más la ganancia, de la que se descuenta el 3 por 100. De este 3 por 100, el 2 es para la Hacienda y el 1 restante para la empresa. En caso de informalidad por parte del *corredor* se le denunciará á la empresa, que á su vez es la responsable de las faltas ú omisiones de aquél.

Como los partidos se anuncian previamente por carteles colocados en sitios públicos, se sabe de un día para otro los pelotaris que en ellos han de tomar parte, y de aquí el hacer travesías antes de empezar los referidos partidos. Los primeros que esto hacen son los que conocen ó se precian conocer

el juego de los pelotaris y las probabilidades de triunfo de tal ó cual bando. Esta parte de público que se anticipa á la demás es lo que se llama *cátedra*, que da *momio* ó sea mayor cantidad por su bando favorito que por el otro, y reciben el nombre de *momistas* aquellos que arriesgan 1 ó 2 duros para ganar 20 ó más, porque hay que tener presente que la unidad de dinero en todas las apuestas del frontón es el duro.

Supongamos que, al empezar un partido, el bando favorito de la *cátedra* es el *colorado*, y que ésta da 20 á 15; en este caso el *corredor* voca ¡20 á 15 azules! y ya se sabe que hay uno de la *cátedra* que da los 20 por los colorados, y para casar la apuesta busca el corredor uno del público que dé los 15 por los azules; si lo encuentra, á la voz de ¡va! se hace la traviesa en la forma dicha; pero como el que apuesta se halla sujeto á los incidentes del partido, pudiera ocurrir, en este caso, que el bando

colorado llevara la peor parte, ó sea desventaja en el tanteo que hiciera presumir su derrota, porque los azules jugaran mejor; entonces suele cambiar la *cátedra* é invertir la forma de las travesías, jugando azul en vez de rojos, y el *corredor* voca ¡20 á 15 colorados! Esto es lo que se llama *cubrirse*...

Ocurre muy á menudo que entre uno y otro bando existe una considerable desproporción en el tanteo, y sobre todo en la terminación del partido, cuando el contador marca 40 azules por 24 ó 25 colorados; entonces es frecuente oír á los *corredores* ¡20 á 1 colorado! el que da 1 es el verdadero *momista*, que alucinado por la perspectiva de poseer los 20 fia al azar el resultado del juego; si fracasa acostumbra á decir que hay *tongo*, palabra que significa *trampa* ó *pego*, ó lo que es lo mismo, que los pelotaris á favor de los que jugaba estaban vendidos.

Cuando por causa de fuerza mayor so

suspende un partido el dinero se reparte á *prorratio*, siempre á favor del bando que tuviera mayor número de tantos. Si, por ejemplo, marca el contador en el momento de la suspensión 35 colorados por 28 azules, ganan los primeros, y si hay concertada una traviesa de 20 colorados por 15 azules, el colorado no ganará exactamente los 15 y si hará el siguiente cálculo: 20 duros á 50 tantos ganan 15; á 35 ¿cuánto ganarán, teniendo en cuenta la diferencia de tantos en los dos bandos?

Otra clase especial de apuestas son las llamadas

APUESTAS MUTUAS

Estas se conciertan siempre antes de empezar los partidos, y consisten en depositar una cantidad fija por cada uno de los bandos en la taquilla que la empresa tiene dispuesta para este fin. Si se da un duro ó dos por los azules, se en-

trega un *talón resguardo* con el número de la cantidad apostada y del color del respectivo bando. Cinco minutos antes de dar principio el partido se cierra la taquilla de despacho y se hacen dos sumas, una correspondiente á todo lo que se haya apostado por los colorados y otra que comprenda lo que va por los azules.

Una pizarra colocada en parte visible del frontón indicará, durante el partido, al público la cuantía de lo que se ha apostado por los dos bandos, con perfecta separación uno de otro, para que, terminado aquél, los que hayan jugado por el bando triunfante presenten sus talones para el cobro en la taquilla de referencia. Si, por ejemplo, ganan los colorados, y hay por éstos 100 duros y 80 por los azules, corresponderá á cada duro de los colorados el cociente de dividir 72 duros por 100, porque de los 80 se quita el 10 por 100 para la empresa.

Juego de quiniela á ble.

Un caso particular del juego de pelota á cesta ó *chistera* es el de la *quiniela*, variante que se jugó por vez primera en el frontón de Buenos Aires, pasando á nuestras canchas más tarde y que ha quedado establecida para jugarse inmediatamente después que el partido á 50 tantos.

Todo juego de quiniela está sometido á las prescripciones del siguiente articulado:

Artículo 1.º El juego de *quiniela á ble* es un partido de pelota que se verifica con sujeción á las reglas del arte y á las disposiciones reglamentarias que rigen en los partidos de pelota, salvas las diferencias que se establecen en este reglamento.

Art. 2.º Se diferencia esencialmente la *quiniela* de los partidos en que éstos se juegan entre dos partes contendien-

tes y en la *quiniela* entran tres como *mínimum*, siendo *ilimitado* el número de partes como *máximum*; pueden jugarse *quinielas* de mano á mano, ó sea de uno solo contra otro solo, de uno contra dos, de dos contra dos y de tres contra tres; en igual forma que se hace en los partidos ordinarios de pelota á *ble.*

Art. 3.º Toda *quiniela* es preciso disputarla á un número determinado de tantos, que se fijará en la pizarra. Será declarado vencedor aquel ó aquellos jugadores, es decir, la parte contendiente que en una partida de *quiniela*, á un número determinado de tantos, resulte que ha llegado á ganar esos tantos antes que cualquiera de sus adversarios. Ejemplo: en una partida de *quiniela* á diez tantos, se declarará vencedor al jugador que, á la derecha de su nombre, obtenga el número 10 antes que ninguno de sus contrarios; en la forma que se establecerá en el art. 5.º

Art. 4.º No se podrá jugar una partida de *quiniela* á menor número de tantos que el número de jugadores que intervengan en su solución; es decir, que si en una partida mano á mano entran á disputársela diez jugadores, el número de tantos á que se concierte no podrá bajar de 10; de este modo tiene el jugador la seguridad de no perder la *quiniela* sin haber tomado parte activa en ella.

Art. 5.º En una partida de *quiniela* mano á mano, en que necesariamente entran tres ó más jugadores, todos adversarios uno de otro, se sortea el número que á cada uno le corresponde; el número 1 tiene el saque, el número 2 es en dicho momento su adversario; el que gana el tanto queda con el saque y el *perdedor* sale, siendo sustituido por el número 3, que entra á disputar el tanto al sacador, y en esta forma se sigue el turno de los jugadores que se disputan la *quiniela*. En lugar visible de

la cancha se colocará una pizarra con los nombres de los jugadores y los números que les han correspondido en suerte, y á la derecha de los nombres se irán anotando el número de tantos que vayan ganando en la *quiniela*; igual procedimiento regirá cuando la *quiniela* sea de dos contra dos, de tres contra tres, etc., etc.

Art. 6.º Si concertada una partida de *quiniela* algún jugador alegase enfermedad que le impida intervenir en ella, ó dejare de presentarse en la plaza á la hora de principiar la partida, será eliminado su nombre de entre los contendientes en la *quiniela* anunciada. Si la *quiniela* fuese de dos á dos, será también eliminado el compañero del jugador enfermo ó inasistente.

En cualquiera de estos casos la *quiniela* se jugará sin el concurso del contendiente enfermo ó inasistente, devolviéndose al público el importe de los *boletos* de *sport* que haya toma-

do en favor del contendiente suprimido.

Art. 7.º Si comenzada una partida de *quiniela* alguno ó algunos jugadores se negasen á terminarla bajo pretexto de enfermedad, le reconocerán los médicos y certificarán:

1.º Si el jugador está ó no inutilizado para continuar la partida.

2.º Si la inutilidad proviene de accidente, como cansancio, calambres, etc.

3.º Si proviene de accidente extraordinario, como un pelotazo ú otra lesión fortuita que no sea imputable al pelotari.

Art. 8.º En el caso primero de los previstos en el artículo precedente, si los médicos declaran que el jugador está en aptitud de jugar la partida, será obligado á continuarla bajo pena de expulsión, con pérdida de todos sus sueldos vencidos; declarándosele además vencido en la *quiniela* y perdedor por su culpa, y siguiendo la partida sin el concurso del pelotari huído, adjudicándose

la apuesta á quien resultare vencedor. En el segundo caso, y previa declaración de que la inutilidad proviene de accidente común y propio del juego de pelota, como la fatiga, cansancio de brazos, calambres, etc.; se declara vencido al jugador objeto de este dictamen y falta de aptitudes físicas para disputar el premio á sus contrarios, y se sigue la *quiniela* sin el concurso del jugador vencido. En el tercer caso, si proviene la inutilidad de un accidente extraordinario, como un pelotazo, caída ó contusión grave, etc., el jugador objeto de tal dictamen será retirado de la cancha, devolviéndose al público el importe de los *boletos de sport* que haya tomado en favor del contendiente suprimido.

Art. 9.º Ninguna partida de *quiniela* se suspende sino por fuerza mayor incontrarrestable, como la lluvia, alteración del orden, excesiva oscuridad, etc.; corresponde á los jueces establecer la existencia de la fuerza mayor y suspen-

der en consecuencia la quiniela, procediendo de oficio ó requiriendo al Intendente ó cualquiera de los pelotaris que en ella intervenga. Aparte de las causas de suspensión enunciadas, toda partida de *quiniela* continuará sin descanso ni dilaciones, y los jueces mandarán sacar al sacador si á la segunda intimación el restador no se prepara á seguir el juego. Si el sacador no obedece la orden de sacar á la primera intimación, los jueces mandarán correr su turno y entregarán el saque al contrario.

Art. 10. Toda *quiniela* comenzada, y suspendida por fuerza mayor, continuará al siguiente día ó al inmediato hábil, volviendo á empezar con el mismo número de tantos y en el orden en que fué suspendida. Si por dificultades que no pudiese subsanar la empresa algún pelotari no concurriese á terminar la *quiniela* suspendida, el Intendente le sustituirá con otro pelotari no inscrito en la *quiniela* pendiente.

Art. 11. El vencedor de una partida de *quiniela* obtendrá un premio, consistente en un objeto de arte ó una cantidad de dinero; la proclamación de su triunfo consistirá en la anotación de su nombre en la pizarra de los vencedores.

Art. 12. Para la *quiniela* se saca ordinariamente del cuadro 7, debiendo el saque pasar del 4 y no del 7; pueden concertarse *quinielas* á sacar del 5, del 6, del 5 $\frac{1}{2}$, etc., etc.; pueden concertarse con ventaja para algún pelotari en el saque.

Art. 13. En la *quiniela* no hay vueltas por *pasa* de saque, sino el que saca y *pasa* el 7 pierde el tanto aunque sea por primera vez. En los casos de *estorbada*, *detenida*, *sucia*, etc., y en cualquiera otro que ofreciere dudas, los jueces fallarán según las reglas generales del juego y los dictados de su conciencia; pudiendo declarar rematado el tanto en pro de uno ú otro contendiente,

ó acordar que sea *vuelta* ú otra solución equitativa y razonable.

No están sujetas á la reglamentación que precede sino las *quinielas* de que se declara responsable la empresa, ó sean las que se jueguen bajo su dirección, previamente anunciadas en las pizarras de los frontones, ni está obligada la empresa á sujetarse en lo tocante á las *quinielas* á los programas distribuídos, sino á lo avisado en las pizarras de boletería.

En cuanto á las apuestas para las *quinielas*, se siguen las mismas formalidades que en las *mutuas*, con el mismo descuento y dando también talones que reciben el nombre especial de *boletos*, donde constan el número del pelotari que está en la pizarra y la cantidad que se apuesta. Estos *boletos* son de dos clases: unos se llaman de *ganador* y los otros de *placé*.

Los primeros hacen referencia al vencedor de la *quiniela*, y los segundos

ul que sigue á aquél en el número de tantos.

El dinero de las apuestas á *placé* se distribuye en dos mitades: la primera para los que van á favor del *ganador*, y la segunda entre los que juegan *placé* por quien lo hace primero.

Con lo expuesto basta para comprender el mecanismo del juego de pelota á *ble* ó con cesta, así como las reglas que presiden en las apuestas y los distintos modos de practicar éstas según sus clases. La predicción acerca del triunfo en partido de tal ó cual bando no se hace fácilmente sin exponerse á error; pues sin ser el juego de pelota de los llamados de *azar*, influyen en su desarrollo una porción de causas, que á menudo le colocan fuera de lo ordinario, haciendo frecuentes las equivocaciones á pesar del conocimiento más ó menos exacto del juego de cada pelotari.

La palabra *tengo* pronunciada con tan pasmosa facilidad en nuestras can-

chas, y que como ya hemos dicho equivale en nuestro idioma á las de *trampa* ó *pego*, proviene de verse defraudadas en muchos casos las esperanzas de los que predecían el triunfo de un bando y salir el contrario vencedor. Por regla general todo el que juega dinero padece de prejuicios, y esta es la causa de atribuir al pelotari que pierde una intención deliberada de perder, aplicándole inmediatamente el calificativo de *tonquista*.

Que hay pelotaris malévolos no cabe duda; pero no se puede admitir en tesis general la opinión de los que creen que todos lo son, pues éstos no tienen en cuenta una porción de circunstancias que hacen al pelotari perder un partido muy á pesar suyo. No todos los días se halla el pelotari en las mismas condiciones de agilidad, fuerza y resistencia; no siempre las pelotas responden á las condiciones exigidas y que más se avienen al juego especial de cada pelotari; no siempre las combinaciones se hacen con

acierto, y finalmente muchas veces un pelotari puede tener alternativas dentro de un mismo partido.

La responsabilidad de todo lo anormal en un partido corresponde por partes iguales á las empresas y pelotaris, y á este efecto existe el actual reglamento, en que se fijan con perfecta claridad los deberes y obligaciones de unas y otros.

REGLAMENTO

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.º El Intendente, que en los Frontones representa la dirección técnica, propondrá á la Empresa la combinación de pelotaris que han de intervenir en el partido, señalando las condiciones que en éste deben concurrir, como son, entre otras, el número de tantos y el de pelotas, especificando la procedencia, fábrica y clase, lugar de saque, etc.

Art. 2.º Para facilitar el cumplimiento del artículo anterior, los pelotaris, todos contratados por la Empresa, están obligados á poner en conocimiento del Intendente su estado, en caso de enfermedad.

Art. 3.º El Intendente remitirá un *enterado* á los pelotaris que constituyan la combinación del día siguiente.

Art. 4.º Cuando por cualquier motivo hubiere que suspender algún partido anunciado, ó modificarlo, se harán conocer al público las causas de tal determinación por escrito en forma de *Aviso*, que se fijará en el lugar dispuesto para los carteles en el Frontón.

Art. 5.º Dicho *Aviso* estará suscrito por la Empresa, previa autorización del Delegado de la autoridad.

Art. 6.º La Empresa devolverá el importe de las localidades á las personas que lo soliciten antes de comenzar el partido que se juegue en sustitución del anunciado.

Art. 7.º El Delegado de la autoridad, una hora antes de comenzar el partido, preguntará á los jugadores si están en buenas condiciones de salud y descanso, y si tienen á su disposición, por lo menos, tres cestas de su completa confianza. Si algún jugador no contestara satisfactoriamente á alguna de las citadas preguntas, el Delegado no le consentirá jugar, multando al pelotari si la causa tuviera su origen en la falta de cestas.

Art. 8.º En previsión del caso anterior, todos los pelotaris contratados por la Empresa tienen

la obligación de presentarse al Intendente una hora antes de la señalada para el partido, bajo apercibimiento ó multa de 50 á 100 pesetas.

Se exceptúan los casos de enfermedad y ausencias autorizadas por la Empresa.

Art. 9.º Diez ó quince minutos antes de la hora señalada para el partido los jugadores se presentarán en la cancha á los efectos del ensayo, previa elección de pelotas y designación de *Jueces de partido*, en la proporción de uno por bando y un tercero en discordia, que será nombrado por el Intendente del Frontón.

DE LOS JUECES DE PARTIDO

Art. 10. El nombramiento de Jueces recaerá en personas de reconocida competencia, estando obligado el Intendente á darles á conocer por escrito las condiciones del partido y una hoja impresa con las siguientes

Prescripciones.

1.ª Los Jueces de partido se situarán en la contracancha; uno en la prolongación de la línea falta, otro en la de pasa y el tercero entre ambos. Fallarán en caso duda, y siempre á petición de parte.

2.^a Se considera parte, á los efectos de la prescripción anterior, uno cualquiera de los pelotaris que contienden y el *Fiscal* que representa al público, el cual será elegido por el Delegado y se situará en el sitio conveniente que la Empresa designe.

3.^a Cuando un jugador pida el parecer de los Jueces de partido sobre una jugada cualquiera, deberá hacerlo en el momento de producirse; en su defecto, lo hará el Fiscal en representación del público.

4.^a Será falta toda pelota que choque en los escás ó fuera de los límites por éstos señalados en los tres muros: *frontis, cancha y pared*.

5.^a El sacador entregará á los contrarios la pelota para su examen, y aceptada por éstos, les avisará el momento del saque; será vuelta en el caso de reclamar la parte perjudicada por el incumplimiento de alguna ó de las dos condiciones dichas.

6.^a El que saca deberá botar la pelota una sola vez, y precisamente en el lugar impuesto por las condiciones del partido; si así no lo hiciera, perderá el tanto.

7.^a Será de la competencia del Jurado decidir en el caso de que el restador protestara de la pelota que, para su examen, le presenta el que saca. Asimismo tendrá cuidado de comprobar si en las

pelotas que presente el Intendente al comenzar el partido concurren; las condiciones que en los carteles se mencionan.

8.ª El número de pelotas que el Intendente someta á la elección no podrá ser inferior al doble de las que se fijan para el partido.

9.ª Si al sacar la pelota, después de chocar en el frente, bota antes de la línea falta ó en la misma línea, así como si lo hiciera en la línea pasa ó rebasara ese límite, será falta en el caso de la línea de este nombre y vuelta en el segundo.

10. La repetición del caso vuelta, á que se refiere el apartado anterior, constituirá, tanto para el bando contrario.

11. Si después de botada la pelota para el saque tropieza al sacador ó á su compañero antes de ser restada por los adversarios, será falta para los primeros; si tropezara en uno de los del bando que resta, será falta para éstos. Idéntica regla se observará en el curso del peloteo.

12. Si á un pelotero se le desprende durante el peloteo la boina, faja ó cualquier otro objeto de su pertenencia y en ella tropezara la pelota, perderá tanto el bando á que pertenece al dueño del objeto.

13. Si un jugador fuese tocado por una pelota lanzada por un contrario, siéndolo antes de que ésta llegase al frente, quedará

á la apreciación de los Jueces de partido el decir si es buena, falta ó vuelta; para lo cual tendrán presente la situación de los jugadores con relación al frontis, dirección y fuerza con que fué impulsada.

14. Asimismo determinarán los Jueces si una pelota es buena, falta ó vuelta cuando uno de los contendientes estorbase á su contrario; teniendo en cuenta si lo hizo de propio intento ó involuntariamente.

15. La pelota que, botando en la cancha, rebasa la pared de rebote será tanto buena si la lance. Un que antes de botar salve dicha pared será buena si lo hace por la parte comprendida entre la pared izquierda y la línea que en el mévto rebote es como continuación del escás de la cancha. En el caso contrario será falta para el que la lance.

16. Serán buenas las jugadas que se produzcan reteniendo la pelota en la cancha más tiempo que el prudencial, cambiando de postura, posición ó ambas cosas á la vez; el buen criterio de los Jueces apreciará estas jugadas, que producirán la pérdida del tanto.

17. Cuando en un partido el uno impidiera las pelotas de tal suerte que uno de los jugadores rechazara, soltando éstas, el Juegado resolverá, previa conformidad de los Jueces, si continúa.

procedente la petición, fijando en caso favorable el número de las que han de ser substituidas. Las nuevas pelotas serán de la clase y procedencia que en el partido se estipularan.

18. Una vez que haya dado principio un partido no podrá suspenderse sino por causa de fuerza mayor, lluvia, falta de luz, inutilización ó indisposición de alguno de los jugadores, procediéndose en tal caso al prorrateo.

19. En los casos á que se refiere el apartado anterior, los Jueces pondrán en conocimiento del Intendente su fallo, y éste, previa notificación al Delegado, lo hará cumplir.

20. Cuando la suspensión tuviera efecto por inutilización ó indisposición de algún pelotari, se procederá del modo siguiente:

A.) Si la enfermedad ó lesión es de tal índole que el médico pueda apreciar, certificarán antes los Jueces que al pelotari acompañen y presente el Delegado, mandarán suspender ó continuar el partido en consonancia con el informe facultativo.

B.) Si la enfermedad ó lesión no fuera apreciable por el facultativo, el Delegado, previa audición del Jurado en pleno, resolverá en armonía con su dictamen.

21. Si el informe facultativo ó el dictamen del Jurado dispusieran la continuación del partido

tido y el pelotari, desacatando su autoridad, se negara á jugar, las traviesas se pagarán á pro-rateo, y sin perjuicio del castigo que los tribunales de justicia puedan imponerle, la autoridad gubernativa y las Empresas dispondrán su expulsión perpetua de los Frontones.

22. Los pelotaris en ningún caso podrán retirarse de la cancha sin la venia del tercero en discordia, que determinará de acompañen los vocales del Jurado, al objeto de evitar toda relación con el público.

Pueden también acompañarle, en unión de los citados señores, el Fiscal ó Delegado de la autoridad.

23. Cuando los jugadores soliciten descanso, los Jueces, á una seña de aquéllos, pondrán á su disposición las sillas necesarias en la cancha, retirándose en seguida á conveniente distancia.

24. El tiempo máximo que podrá durar cada descanso será de tres minutos, y esto cuando justifique la fatiga un tanto muy peloteado ó el cambiar de alpargatas.

25. El fallo de los Jueces será irrevocable y sin que los espectadores puedan tomar parte en la resolución.

26. El pelotari que públicamente y en el transcurso del partido, manifiestara desagrado ante el fallo de los Jueces, desagrado que no po-

cas veces determina alteraciones de orden público, sufrirá la multa que, impuesta por el Delegado, variará entre 50 á 100 pesetas. Si reincidiera, la multa podrá elevarse á 500 pesetas.

27. Las multas, sea cualquiera la procedencia, se entregarán al Gobernador de la provincia con destino á los establecimientos benéficos.

28. Los Jueces y el Intendente están obligados á evitar todo género de relaciones entre los pelotaris y toda otra persona que no sea el canchero en comisión del servicio.

29. Las *Empresas*, con objeto de cooperar al fin anterior, dispondrán de personal apto al servicio de los citados señores.

Art. 11. A la hora señalada para el partido el Intendente procederá á la determinación del saque, interviniendo en el cara y cruz que lo decide uno cualquiera de los jugadores y el Fiscal representando al público.

DE LAS PELOTAS

Art. 12. La pelota de reglamento consta de 92 ó 94 gramos de goma, produciendo, con el resto del material, un total de peso de 120 gramos. Es admitido un error de 4 gramos.

Dos pelotas se dirán iguales cuando procedien-

do del mismo fabricante sean de igual clase y en su peso se diferencien á lo más en 4 gramos.

Art. 13. Se clasifican en *extrafinas, finas y renovadas*.

Art. 14. En los partidos que no se utilicen pelotas de reglamento, las Empresas harán saber al público el nombre del fabricante, su clase, peso de la goma y total de la pelota.

Art. 15. Durante el partido, las pelotas elegidas se hallarán en caja ó canastillo *ad hoc* guardadas por un empleado de la Empresa que se situará en las inmediaciones de la línea de saque.

Art. 16. El Delegado ó Fiscal tienen el derecho de abrir una cualquiera á los fines de comprobar los extremos apuntados antes de comenzar el partido.

Art. 17. Las Empresas dispondrán de los utensilios necesarios al objeto del reconocimiento anterior.

TRIBUNAL DE CALIFICACIÓN

Art. 18. Se crea un Tribunal llamado de calificación, compuesto de nueve individuos, tres nombrados por la afición, representada en los abonados, tres por la Empresa y tres por los pelotaris.

Art. 19. Para formar parte del Tribunal no será obstáculo los conceptos de empresario, pelotari ó empleado de la Empresa, estando, como todos deben estar, interesados en conservar el buen nombre y crédito del *sport* que nos ocupa.

Art. 20. Al hacer la elección, sólo se tendrá en cuenta recaiga en personas entendidas en el juego de pelota, honradas, de buen criterio é imparciales.

Art. 21. Los aficionados remitirán á la Empresa relación de los tres individuos que designen. Igual harán los pelotaris.

Art. 22. La Empresa remitirá á la aprobación del Sr. Gobernador civil la lista de los nueve individuos que deben componer el Tribunal de calificación y actuar en la temporada.

Art. 23. Una vez aprobada la lista, se facilitará á los individuos billete de libre circulación para todos los partidos que se anuncien.

Art. 24. Como su nombre indica, dicho Tribunal calificará en los partidos el juego de cada pelotari.

Art. 25. Cuando un pelotari dé motivo por la índole del juego que desarrolle, á dudar de su buena fe, los individuos del Tribunal, presentes en el partido, se reunirán para deliberar, bien de *motu proprio*, bien á petición del Delegado.

Art. 26. Si de la deliberación resultara comprobable, será llamado ante el Tribunal. Por el Delegado se le expondrán las razones en que se funda el veredicto de culpabilidad, requiriéndole á que se defienda, é inmediatamente después de nueva deliberación recaerá fallo definitivo. Según la gravedad de la falta, y teniendo en cuenta los antecedentes, modo de ser y condiciones del pe-
lotari, será multado, descalificado, suspendido temporalmente ó á perpetuidad.

Art. 27. Las sesiones del Tribunal en que recayera fallo de culpabilidad se extractarán en sus libros de actas. La sentencia se copiará íntegra á continuación del extracto, remitiendo una copia al Sr. Gobernador civil y otra á la Empresa.

Art. 28. Las sentencias serán suscritas por todos los que hubieran tomado parte en la sesión, incluso el Sr. Delegado.

Art. 29. El Tribunal será presidido por el de mayor edad, y quedará constituido, siendo válidos y eficaces los acuerdos de la mayoría, quando se reúnan un ínfimum de los tres que hubieran presenciado el partido.

En caso de empate se prescindirá del voto del más joven.

Art. 30. Presenciar el partido es condición indispensable para tomar parte en la sesión.

Esta tendrá lugar inmediatamente después de concluido el partido.

Art. 31. Al efecto, todo individuo del Tribunal, una vez terminado aquél, se presentará en la Dirección á informarse.

Art. 32. Los individuos del Tribunal de calificación no percibirán sueldo alguno por el desempeño de su cargo.

Art. 33. La Empresa, requerida por el Tribunal, pondrá á disposición de éste cuantos medios estén á su alcance y puedan conducir al esclarecimiento de los hechos.

Art. 34. Asimismo les facilitará local donde puedan celebrar las sesiones, un escribiente encargado del libro de actas, material de escritorio y dos ordenanzas.

DE LAS APUESTAS

Art. 35. Se clasifican en *mutuas* y *libres*. La apuesta mutua carece de importancia en el juego de pelota, por hallarse subordinada al resultado de la opinión que forma el que apuesta antes de comenzar el partido.

Art. 36. Pueden subsistir en la misma forma y con sujeción á las reglas por que actualmente se rigen, cerrándose la taquilla al comenzar el partido.

Art. 37. Su institución no será obligatoria para las Empresas.

Art. 38. La apuesta libre es la concertada entre partes en cualquier momento del partido ó antes de comenzar.

Art. 39. Queda prohibida en absoluto la intervención, presencia y mediación de Corredores ni otros agentes en los Frontones de esta capital y su provincia, para las apuestas ó traviesas que antes de comenzarse los partidos ó durante el curso de los mismos se propongan ó puedan concertar los concurrentes.

DE LA EMPRESA

Art. 40. Al anunciar un abono, deberá hacerlo consignando en los carteles la relación de peletaris que tenga contratados.

Art. 41. Especificará qué jugadores deben intervenir en los partidos de abono.

Art. 42. Tendrá á su disposición un médico y un botiquín para los casos de urgencia.

Art. 43. Expondrá al público varios ejemplares de este Reglamento.

DEL PÚBLICO

Art. 44. El público guardará la compostura y comedimiento á que se halla obligado en todo espectáculo.

Art. 45. El que promoviera escándalo, insultase á los jugadores ó Ineces, será expulsado del local.

Art. 46. Queda terminantemente prohibido que el público ocupe la contracancha en el momento de sacar en todos los tantos y durante el peloteo, aun en el último de los partidos, debiendo permanecer los concurrentes, mientras éstos se celebran, en sus localidades respectivas para no perturbar á la generalidad del público en el tranquilo goce del espectáculo.

DEL DELEGADO

Art. 47. El Delegado de la autoridad, nombrado al efecto, cumplirá y hará cumplir todos y cada uno de los artículos del presente Reglamento.

Terminamos este trabajo haciéndonos eco de la cuestión que con más calor se ventila hoy día, cuestión llamada á producir una verdadera revolución en el pelotarismo actual.

Se trata de dar preferencia al juego de revés y quitársela al de *derecha*, concediendo al mismo tiempo todas las

ventajas y preeminencias del favor del público á los pelotaris que sólo hacen juego á la izquierda. He aquí nuestra opinión:

Conocemos perfectamente lo que es *volea*, que caracteriza el juego de derecha, y lo que es *revés aire*, propio del juego de la izquierda; pero saber lo que son es bien poco saber, casi es no saber nada. Precisa conocerlos más á fondo para apreciar su importancia en el juego y las diferencias esenciales entre el que se hace á la derecha y á la izquierda, y principalmente entre el juego de uno y dos tiempos ó de *remonte* y á *pedrada*.

La *volea*, como el *revés aire*, que es la *volea* á la izquierda ó de *revés*, tienen la ventaja de coger más pronto la pelota, ganando tiempo y quitándoselo al adversario para prepararse al resto. Así se dice que «*volea quita volea*», y el quitárselo al delantero contrario por la rapidez tiene verdadera importancia. Al

Dificil será establecer rigurosamente una teoría del juego de pelota, aun limitándose á la *volea*, sin hacer uso de frases y conceptos como los de *cantidad de movimiento* y *fuerza viva*, ó sea productos de la masa de la pelota por la primera ó segunda potencia de la velocidad. Afortunadamente, y casi por instinto, tiene la generalidad formado concepto de la *fuerza* y de la *velocidad*, y todos saben que se necesita mayor esfuerzo para devolver una pelota que lleva mucha fuerza, y estiman que lleva mayor fuerza cuando es mayor la velocidad. Asimismo saben que para recorrer en el mismo tiempo mayor espacio se necesita mayor velocidad, así como para recorrer el mismo espacio en menos tiempo, y por tanto, cuando la pelota pasa rapidísimamente ó va muy larga, se sabe que ha sido despedida con gran velocidad, y que sucede lo contrario cuando va lenta ó recorre corto espacio.

El brazo, según la robustez del jugador, dispone de una fuerza máxima, y es claro que cuando toda ella pueda emplearla en imprimir movimiento y velocidad á la pelota, sacará el mayor provecho ó se proporcionará el mayor efecto útil; pero eso no puede ser en la *volea* limpia de remonte, porque la pelota lleva una cierta velocidad, generalmente grande, y siempre mayor que después del bote; de suerte que una parte del esfuerzo se pierde en anular esa velocidad ó esa fuerza, y el efecto útil que se obtiene ó el movimiento que se imprime á la pelota en el resto es igual á la diferencia entre el que produciría el esfuerzo disponible y la fuerza que se contrapresta al *ugar de volea* en el jugar, utilizando diferencias de fuerzas ó velocidad siempre menores que el esfuerzo del brazo disponible. Se gana tiempo, pero perdiendo fuerza. La jugada de bote toma la pelota con menos velocidad, pero más lejos; tiene que

vender menos resistencias, pero debe enviarse á mayor distancia, y recoger más espacio, y exige por esta parte, el esfuerzo que por la otra se economiza. No hay, pues, sensibles diferencias entre los diferentes lances del juego á la derecha, en lo que tiene relación con el efecto útil que se obtiene de un esfuerzo dado, si se supone el juego de remonte y limpio, que es natural, y que caracteriza al de este lado, aunque también se use con poca frecuencia el de detener la pelota, sobre todo en el *bote pronto de sobrebrazo*, pero resultan muy notables al compararlas con las de la izquierda ó *revés*.

El juego más natural es de la derecha y á la derecha, y conserva las tradiciones del guante y de la pala, que á su vez conservan la de la mano, las cuales son de jugar dando ó tirando un golpe á una cosa que flota en el aire, con objeto de enviarla á un punto determinado, con cierta velocidad, pero de ningún modo recogerla para lanzarla des-

pués como una pedrada con todo el esfuerzo disponible.

Si jugando á mano se hubiera pretendido hacer cosa semejante, se habría considerado que eso no era jugar á la pelota, y así se pensó al jugar á pala, á guante y en los comienzos de la cesta, no consintiendo *coger* la pelota ni aun de *revés*; pero al fin se ha transigido en el juego á la izquierda. No obstante, y hoy por hoy, es evidente que el juego á la derecha caracteriza el antiguo juego limpio, mientras el de la izquierda ó *revés* al sucio que se emplea actualmente con contentamiento de los que juegan dinero. Porque así como en el *volapié* se va al toro en vez de esperarlo, en el *revés* *aire*, en vez de ir hacia la pelota, como en la *volea*, se la deja venir, empleando las dos manos para recogerla y anular la velocidad, y restando después con el apoyo de la mano izquierda y con todo el esfuerzo disponible que resta útil. Así ha tomado carta de na-

turalaza el *revés aire*, y con él se ganan tiempo y distancias, se guarda el brazo y se aprovecha todo el esfuerzo disponible.

El día en que se prohibiera el juego á la izquierda se anularían las tres cuartas partes de los pelotaris existentes, quienes cada día van olvidando jugar con la derecha por las enormes ventajas que les reporta el *revés aire*. Pero jugar así no es jugar limpio ni dar al juego de pelota los atractivos que, como espectáculo público, le corresponden; el juego de izquierda resuelve mejor el problema de ganar dinero, única atención que satisface al pelotari al uso.



ÍNDICE

	PÁGS.
Apuestas (De las)	44 y 73
Apuestas mutuas.	48
Ataque.	97
Cesta ó chistera (La).	13
Chistera (La) ó cesta.	13
Defensa.	97
Defunciones.	12
Delegado (Del).	75
Disposiciones generales.	61
Empresa (De la).	71
Frontón (El).	12
Jueces de partido (De los).	63
Juego á derecha.	25
Juego á izquierda.	26
Juego de delantero.	27
<i>Juego de pelota.</i>	1
<i>Juego de quiniela á ble.</i>	50
Juego de zaguero.	27
<i>Juego en triángulo.</i>	6

Medios para devolver ó restar la pelota.	19
Pelota (La).	12
Pelotas (De las).	69
Público (Del).	74
<i>Reglamento</i>	61
Tribunal de calificación	70

LIBRERÍA EDITORIAL DE BAILLY-BAILLIÈRE É HIJOS
Pl. de Sta. Ana, 10. Madrid.

REPERTORIO COMPLETO
DE
TODOS LOS JUEGOS
RECOPIRADOS POR
DON LUIS MARCO Y DON EUGENIO DE OCHOA

Ilustrado con más de 1.000 figuras.

Se publica por entregas, al precio de 10 céntimos cada una.

Por cuadernos de diez entregas, á 1 peseta.

Todo suscriptor recibirá gratis, con la última entrega, una magnífica tapa para la encuadernación de la obra.

La obra completa:

En un tomo. 15,00 pesetas.

En dos tomos. 17,50 —

En provincias, una peseta más para el franqueo y certificado.

En América, los corresponsales fijarán los precios de venta en relación á los gastos de porte, franqueo, certificado, cambios y quebranto de giro.

Tetuán de Chamartín.—Imp. de Bailly-Baillièrre é hijos.

~~12229~~ 5
19707
C-2467-
21

EL
JUEGO DE PELOTA

1290 25

HISTORIA.—DEFINICION

JUEGO DE QUINIELA Á BLE

REGLAMENTO

2467-21

Ilustrado con seis grabados.



MADRID

LIBRERÍA EDITORIAL
DE BAILLY-BAILLIERE É HIJOS

Plaza de Santa Ana, núm. 10.