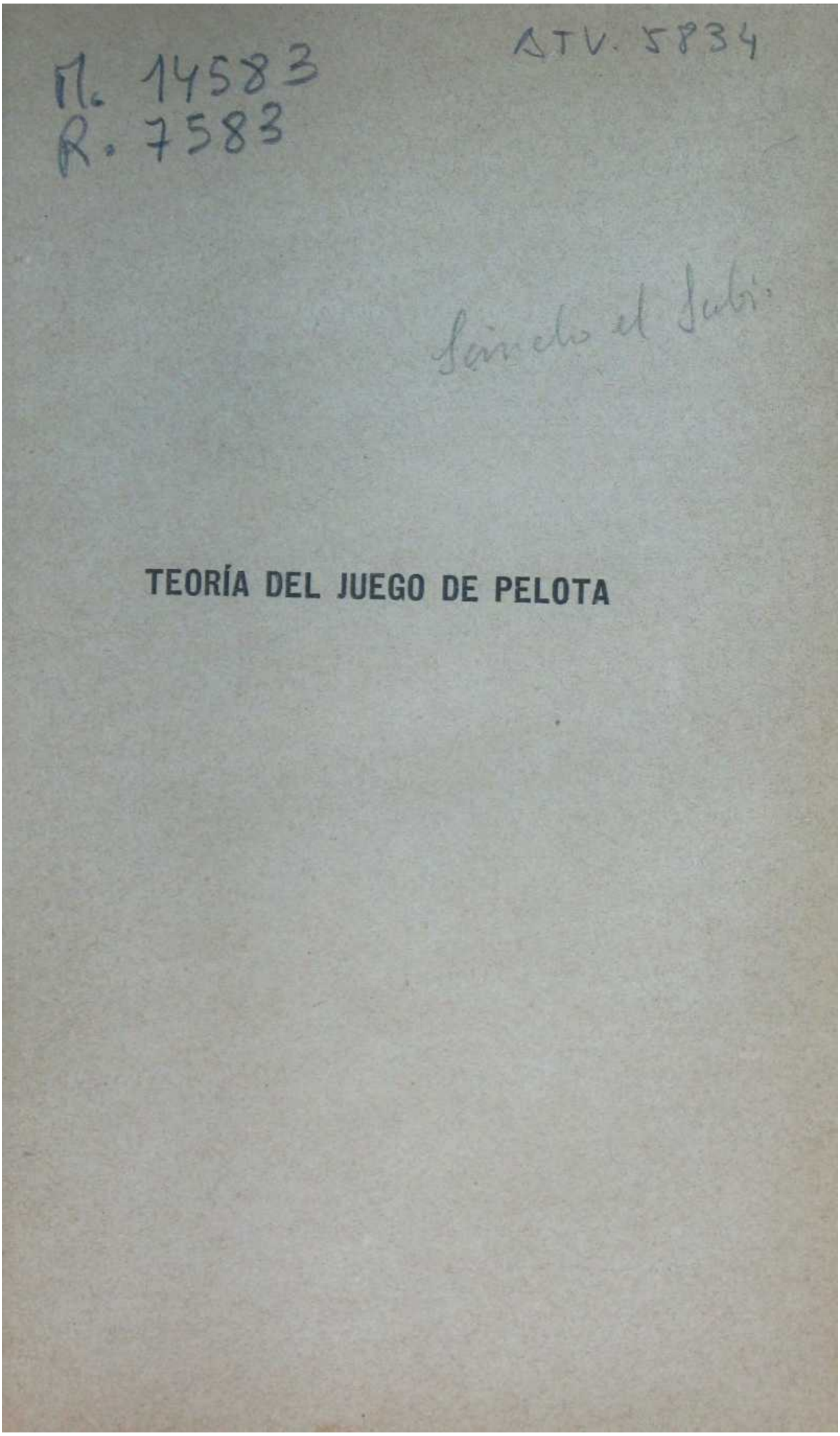
Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa



Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

INSTITUCION SANCHO EL SABIO
OBRA SOCIAL
Caja de Ahorros de Vitoria

TEORÍA

DEL

JUEGO DE PELOTA

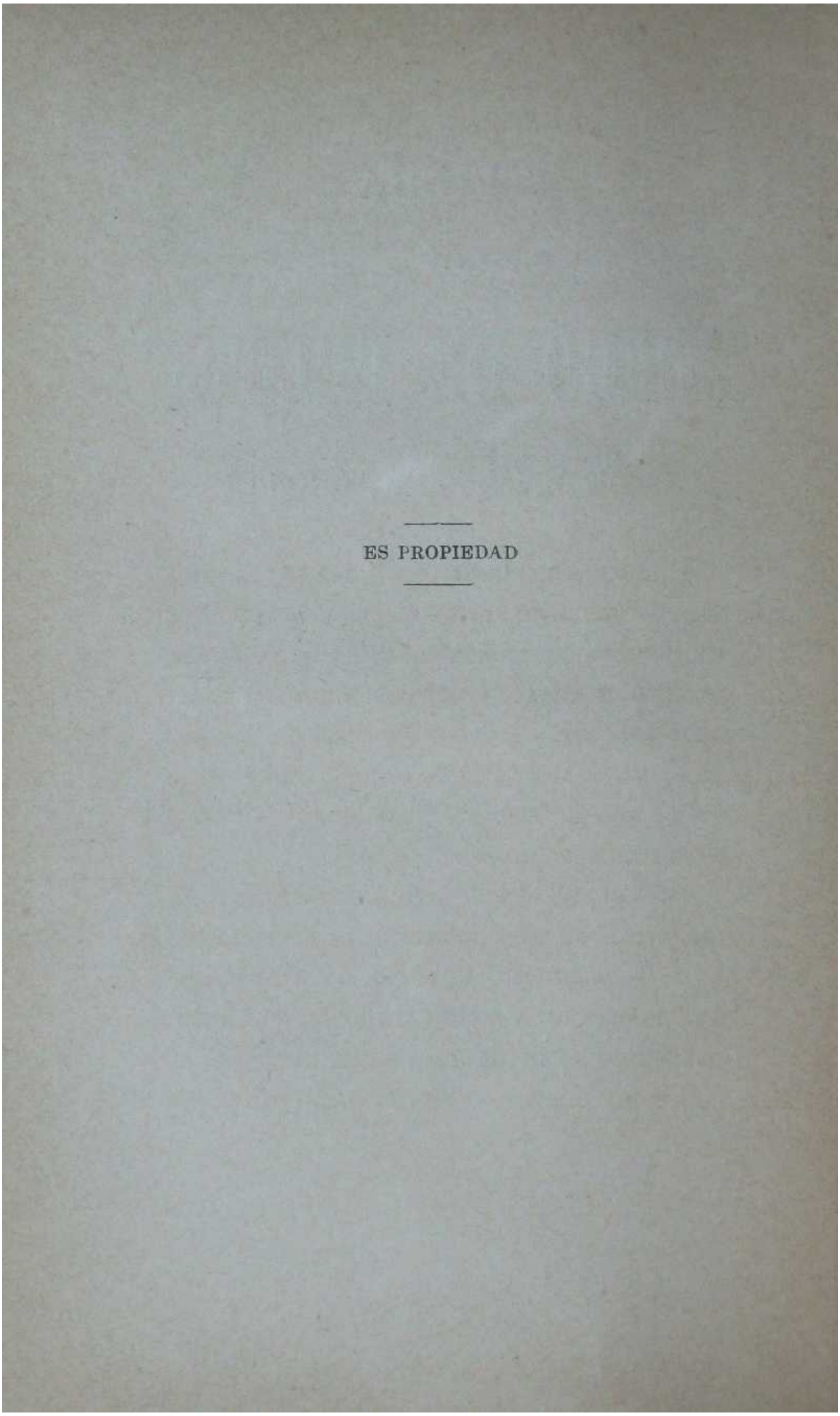
AL ALCANCE DE TODOS

POR X.

DE LA ACADEMIA DE CIENCIAS

MADRID
TIPOGRAFÍA DE LOS HIJOS DE M. G. HERNÁNDEZ
Libertad, 16 duplicado.
1893

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa



ES PROPIEDAD

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

Sardinero 28 de Agosto de 1893.

Excmo. Sr...

San Sebastián.

Mi muy querido amigo Luis: Otros años suelo traer algunos libros para aprovechar el tiempo, porque es ésta la única época en que me queda alguno para estudiar; pero tan harto me he quedado de la campaña pasada, en la que tanta cosa ha caído sobre mí, que no he traído ninguno, para no hacer *absolutamente nada*.

La velocidad adquirida se opone, sin embargo, resueltamente á una repentina parada; y aunque no dejo de tener aquí quehaceres, al verme algunos ratos mano sobre mano, me aburro soberanamente; y como no puedo ni quiero ocuparme con

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

cosa seria ninguna, he resuelto impedirlo dedicándome á alguna que no lo sea y me entretenga.

No sé cómo resolveré el problema en los días que quedan; pero sí sé que lo he resuelto para la semana pasada, escribiendo en ella esta *Teoría del juego de pelota,* que le dedico por la afición que le tiene y para desarrugarle el ceño que habrá puesto al saber que no lo tengo por cosa seria.

Ahora «adivina quién te dió,» porque si de estas teorías se dedujera lo que lo quiero, fácilmente me señalaría entre muchos; pero no siendo así, ¡vaya usted á adivinar quién es un hombre que sólo se llama

X!

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

I

Definiciones indispensables.

JUÉGASE á la pelota de cuatro modos: *á largo*, *á rebote*, *á trinquete* y *á blé*.

Los tres primeros han caído en desuso, y no quiero tratar de ellos.

El último, ó sea el que se juega en los actuales frontones, se ha generalizado mucho; constituye una diversión y un espectáculo público muy agradable bajo el punto de vista *del juego de pelota* y muy repugnante bajo el de lo que *se juega*.

De éste tan sólo diré algunas palabras,

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

prescindiendo de su mal segundo aspecto, porque... ¡peor es meneallo!

Los que quieran definiciones y detalles del juego *á blé* lean el libro de Peña y Goñi. A mí me basta aquello más indispensable que sirve para describirlo y conocerlo.

La *pelota*, la *chistera* y el *frontón*, esto es, lo que da nombre al juego, la cosa con que se maneja y el sitio donde se juega, es preciso conocer desde luego.

Las *pelotas* se construyen con 84 gramos de goma y una capa de hilo comprendida entre dos cueros de mucha tersura y dureza en la cantidad necesaria para completar el peso de 120 gramos. Son más ó menos vivas, según estén mejor ó peor construídas, la temperatura ambiente sea más ó menos alta y el uso haya sido menor ó mayor. Los jugadores se distinguen por colores, y cada color elige la mitad de las pelotas que se asignen á un partido. El que saca toma la que más le conviene, si no la rechaza el zaguero contrario, que es el en-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

cargado de restarla. En caso de duda se decide ésta, como todas las que ocurran en el juego, por jueces que, como tales, deben ser muy imparciales y someterse á ellos los jugadores sin la menor contradicción.

La *chistera* ó *cesta* con que se recoge y despide la pelota ha sustituído á la mano, á la pala y al guante corto ó largo. Se construye con mimbres y forma una especie de guante cuya sección transversal se aproxima á un semicírculo cerca de la mano y á una recta en la punta. La sección longitudinal se asemeja á una hoz aumentando hacia la punta la curvatura.

El *frontón* ó *cancha abierta* donde se juega debe comprender una extensión en planta igual á la de un rectángulo de 70 á 80 metros de longitud por 30 ó 35 de anchura. Colocados en el centro y mirando á uno de los lados menores, en el ángulo de la izquierda se eleva un muro de buena sillería ó mampostería revestida del mejor cemento, que constituye el *frontón* propiamente

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

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 construído análogamente, que recibe el nombre de *pared*. Ésta sólo lleva una cinta metálica en la parte superior á la misma altura que el frontón, y á medida que se aleja de éste puede ó no descender hacia el suelo. Toda pelota que dé por encima de esa línea pierde tanto. En esta pared se marcan á partir del frontón unas líneas verticales, separadas entre sí por una distancia de cuatro metros. Los espacios comprendidos entre las líneas se llaman cuadros y el número de éstos varía entre 15 y 18, comprendiendo entre todos la longitud total de la pared. En frente del frontón puede haber otra pared de rebote, el campo libre ó localidades distribuídas

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

por pisos para presenciar el espectáculo.

El ancho del frontón y el largo de la pared determinan un rectángulo que se cubre con losas ó con buen cemento y recibe el nombre de *cancha*. Excepto en los saques, que se acomodan á otras reglas, no se impone á la pelota que da en la cancha más condición que la de no salirse de ella. Si sale pierde tanto.

Como el saque da de por sí un ataque, cuya importancia se verá luego, se le cohibe haciendo que el primer bote no pase de la línea que corresponde á un cuadro ó medio cuadro determinado, y que el segundo quede comprendido entre las líneas que corresponden á los cuadros 4 y 7. Estas tres líneas se marcan en la cancha. Si pasa la pelota de la primera ó no llega á la segunda pierde tanto; pero si pasa de la tercera, puede repetirse el saque una vez.

No tiene justificación esta costumbre, y menos aún la de repetir el saque dos veces, como sucede en algunos pueblos, porque

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

el saque tiene grandísima importancia, y todo lo que sea disminuirla en cosa que decide al comienzo la suerte y no la habilidad ó la fuerza como sucede después, siendo toda limitación además igual para las dos partes, debe aceptarse sin vacilaciones porque tiende á igualar los partidos, quitando valor á la suerte del que saca el primero. El total ancho de la planta se distribuye como sigue: once metros para la cancha, según queda dicho, diez ó más metros de tierra entre ella y la primera fila de sillas para coger los botes que salen fuera, otros cinco ó más que ocupan las filas de sillas, según el solar de que se disponga, y otros cinco para palcos y paseos ó gradas.

Cada saque hay que devolverlo ó *restarlo* y se llama *resto;* pero éste á su vez ha de devolverse ó restarse y se llama asimismo resto. Consta, pues, un partido ó juego de pelota de varios tantos, y cada tanto se compone de un saque y varios res-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

tos. Gana el partido el primero que hace el número de tantos convenido, y gana el tanto el último que en él devuelve ó resta la pelota sin hacer falta.

Veamos, por lo tanto, cómo se resta, pasando á otro capítulo para mayor claridad y mejor agrupación de los conceptos; pero no porque hayan terminado las definiciones, que serán aún necesarias en lo sucesivo.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

II

Cómo se devuelven ó restan las pelotas.

Como sólo la mano derecha se arma con la cesta ó chistera, sólo ella juega; pero puede hacer el juego á la derecha, que le es natural, ó el de la izquierda, sustituyendo á la mano de este nombre por medio del revés.

Luego veremos la notable diferencia que cabe establecer entre uno y otro juego, limitándonos ahora á dar á conocer las varias maneras de restar.

La pelota parte del frontón describiendo una curva, da en el suelo y describe otra

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

que se llama bote, compuesta 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 que toca nuevamente en el suelo. Son, pues, tres ramas de curva y en cualquiera de las tres puede cogerse con la cesta la pelota y devolverla ó restarla.

Cuando se toma la pelota en la primera, ó sea antes de dar en el suelo, se llama *tomarla al aire* ó *de voleo* (1); pero éste recibe distintos nombres, según que se tome por encima del brazo extendido horizontalmente, á la altura de éste ó por debajo. El

---

(1) La palabra *bolea*, que ordinariamente se usa, no es castellana, y *volea* es un palo especial que sirve para el enganche de caballerías en el tiro. *Bolear* (de bola) es manejar bolas ó jugar con ellas, y *boleo* es el sitio donde se bolea ó tira la bola y la acción de bolear. En cambio *volear* (de vuelo) es herir en el aire una cosa de un golpe, especialmente la pelota, y *voleo* golpe que se da á la pelota antes de que haga bote.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

primero se da con el brazo tendido, y se llama *voleo de sobrebrazo;* el segundo recibe el nombre de *voleo de costado*, si el brazo se extiende, ó de *medio brazo*, si éste no juega y sólo se mueve el antebrazo y la muñeca; finalmente, el *voleo de abajo* se llama de *sotamano*.

Si la pelota se coge en la primera rama de la curva del bote, la jugada recibe el nombre de *bote pronto*, y puede hacerse en la parte alta, con el brazo extendido horizontalmente y por debajo, denominándose *bote pronto alto*, *medio* y *bajo* ó *bote pronto de sobrebrazo*, *de costado* y *de sotamano*.

En la segunda rama de esta curva pueden también cogerse las pelotas arriba, en el medio ó abajo. Á todas ellas se les conoce con el nombre de jugadas de bote y se les distingue entre sí del mismo modo que á los voleos y al bote pronto; pero á las de arriba se les suele llamar *botivoleo* para indicar que es un voleo dado después del bote. En realidad, tan voleo es el cogi-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

do al aire de sobrebrazo, como el bote pronto alto, como el botivoleo. Depende de la altura á que se coge y de la posición del brazo, que es igual en todos y más aún en el primero y último, y la diferencia pudiera consistir en el tiempo que se gana cogiéndola cuanto antes mejor, ó en la fuerza menor que hay que vencer cuanto más tarde se coja; pero éstas no son diferencias esenciales, y mucho menos cuando habrá muchos voleos que no exijan en el resto la fuerza que otros botivoleos. Todo sucede de una manera análoga en el juego á la izquierda.

El voleo de revés recibe el nombre de *revesaire*, y puede cogerse arriba, en el medio ó abajo, siendo de sobrebrazo, de costado ó de sotamano.

Si se coge la pelota en la primera rama del bote será *revés de bote pronto*, con iguales distinciones, y si se toma en la segunda rama, se le llama simplemente *revés*, diferenciándolos en la misma forma.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

La pelota puede cogerse de sobrebrazo y devolverse de sotamano, describiendo un círculo el brazo y otro la cesta ó la muñeca.

Devuélvase como se quiera la pelota, la jugada recibe además nombres que la definen y caracterizan.

Si va á los últimos cuadros se le llama *larga* y puede llegar á ellos *extendida* por el brío ó la fuerza, ó *remontada*, elevándola con la habilidad.

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

Se llaman *rasas* las que dan á corta distancia de la cinta metálica inferior del frontón, saliendo rectas y vivas. Cuando desde el frontón van á dar en la parte inferior de la pared reciben el nombre de *cortadas*, y si en vez de ir á la izquierda van á la derecha, *cortadas á la derecha*. Tal sucede en el revesaire y el revés.

Con el nombre de dos paredes se cono-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

cen aquellas pelotas que dan efectivamente en las dos paredes; pero debe distinguirse cuando dan primero en el frontón, como en las *cortadas,* y cuando dan primero en la pared. Las primeras se llaman en general *carambolas* y las segundas *trabuques*, porque realmente trabucan el juego y pasan de lo natural, que es dar antes en el frontón, á lo excepcional, que es chocar primero en la pared, acortando la distancia del bote al frontón, haciendo que se desarrolle con un ángulo muy pequeño en relación á él y sacando sus dos ramas fuera de la cancha, lo que hace dificilísimo el resto.

Se llaman *metidas* á las que se ponen en punto donde no pueden ser restadas ni por el delantero ni por el zaguero. Se aplica principalmente este nombre al caso en que se coloca la pelota entre los dos, demasiado atrás para el delantero y demasiado adelante para el zaguero; pero puede meterse en los últimos cuadros pasando por encima de los dos y entrando en la catego-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

ría de las largas, ó *dejarse* en los primeros cuadros cuando los dos jugadores están lejos para venir á cogerlas y recibe el nombre especial de *dejada*.

Ya he dicho que el tanto se compone del saque y varios restos, estando cada uno de ellos destinado á restar uno anterior ó el saque y á ser restado por uno posterior, de donde se deduce que el saque sólo resta su propio bote, al cual pueden llevarse las denominaciones indicadas para toda clase de restos.

Asimismo las jugadas dependientes del saque, entendiéndose que restan su propio bote, entran en la categoría y en las denominaciones que se acaban de indicar; pero se les conoce, sin embargo, con nombres especiales. Así, por ejemplo, á la cortada á la izquierda de saque se le llama *saque cruzado;* á la carambola rasa, *pared chica; pared grande* ó *carambola* á la carambola alta; *saque de dos paredes* al de trabuque, etc. Se llama *saque derecho* al que devuelve la

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

pelota al punto donde se coloca el sacador, y cuando éste lo hace pegado á la pared *saque del rincón*.

La variedad de los saques da idea de su importancia, porque aprecia con serenidad la posición de los contrarios, conoce sus aptitudes y puede *poner la pelota* en puntos donde no puede ser restada ó lo sea con gran dificultad para que resulte *servida* ó *entregada* en el siguiente resto.

Si el saque fuera libre y no se le impusieran limitaciones que estorban su eficacia, casi sería imposible restarlo, y la suerte, á la cual se juega el primero, decidiría el éxito del partido. Por eso se obliga á sacar de un cuadro determinado y á dar el bote entre las líneas 4 y 7, y por eso decía que no hay razón para consentir que pase de esta línea una vez y menos dos.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

III

El voleo y el revesaire.
Su importancia y su comparación.

Conocemos ya lo que se entiende por voleo y por revesaire; pero el saber cómo se caracterizan 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*, como yo les llamo, sin saber si así se lo llaman ó no.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

El voleo, como el revesaire, que es el voleo 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 «voleo quita voleo,» y el quitárselo al delantero contrario por la rapidez tiene verdadera importancia.

Difícil sería establecer rigorosamente una teoría del juego de pelota, aun limitándolo al voleo, 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; pero nada sería tan inocente como pretender que tales teorías resultaran *al alcance de todos*, porque sólo los matemáticos pueden entender y dar valor á esas frases.

Afortunadamente, 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

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

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.

Me valdré, pues, de las palabras fuerza y velocidad, aun cuando fuera más propio hablar de fuerzas vivas y cantidades de movimiento, porque lo que se pierda en exactitud se ganará en claridad.

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 el voleo limpio ó de re-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

monte, 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 contrarresta. Jugar de voleo es jugar utilizando diferencias de fuerza ó de velocidad siempre menores que el esfuerzo del brazo disponible. Se gana tiempo, como antes se ha dicho, pero perdiendo fuerza. La jugada de bote toma la pelota con menos velocidad, pero más lejos; tiene que vencer menos resistencia, pero debe enviarse á mayor distancia, recorrer mayor espacio y exige por esta parte el esfuerzo que por la otra se economiza. No hay, pues, sensibles diferencias (y las que pudieran existir en casos determinados exigirían explicaciones que no caben en este trabajo) entre los

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

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 de revés.

El juego más natural es el de la derecha y á la derecha, y conserva las tradiciones del guante y de la pala, que á su vez conservan las 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 después 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 ju-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

gar á pala, á guante y en los comienzos de la chistera, no consintiendo *coger* la pelota ni aun de revés; pero, al fin, se ha transigido en el juego á la izquierda, y acabará por transigirse á la derecha. No obstante, y hoy por hoy, es evidente que el último caracteriza el antiguo juego limpio y el otro al nuevo, con ciertas ventajas que se darán á conocer más tarde.

Como mis lectores serán aficionados, de seguro, á los toros, y harán bien, diga lo que quiera el maestro Ferreras, porque es un espectáculo muy viril y repugnan menos en él las heridas de los caballos que las que se producen en las costumbres con un juego que toma por pretexto el de pelota, y en el que cabe, aun cuando no creo que se haga, la trampa; y como siendo aficionados conocerán la teoría del toreo, me valdré para explicar ciertas diferencias, de la comparación del voleo y el revesaire con la estocada recibiendo y el volapié.

La esencia del toreo se resume en esta

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

sentencia: «El toro es un animal tan bravo que acomete á cuanto tiene delante y más cerca, bastando una capa, la muleta, ó en general *un engaño*, para llevarlo con él donde se quiera, salvando el cuerpo ó *el bulto*, como dicen los toreros.» Todas las suertes á pie quieto se desarrollan aplicando ese principio, y de su aplicación nació la estocada recibiendo, que precedió al volapié. Parecía natural, en efecto, acercar la muleta á la cara, hacerle humillar, empaparlo en ella, darle salida con la izquierda ,por debajo del brazo derecho y aprovechar ese momento para meterlo y dar la estocada. Así se mató durante mucho tiempo, aunque no todos los toros, porque se necesita que *hagan por el bulto*, y si no hacían y *se quedaban*, como no se conocía otra suerte, era frecuente volverlos al corral ó matarlos de cualquier modo.

Pero pensar en que estando el toro *igualado* de remos y *cuadrado* de cabeza era cosa hacedera el meterse por derecho sin

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

saber cuándo y cómo vendría el derrote, sin espacio para meter el brazo y sin terreno para salir de la suerte, parecía de todo punto imposible, ó por lo menos dificilísimo. Hubo quien pensó, no obstante, que al entrar tropezaría antes la muleta con la cara haciendo humillar al toro; que una vez humillado dejaría sitio al brazo; que nada impedía á la mano izquierda dar la salida por debajo del brazo derecho, y que el matador tendría libre el terreno que dejara el toro, con lo cual nació el volapié y se generalizó rápidamente, sustituyendo á la antigua suerte, viéndose que era fácil lo que parecía imposible y dando valor á la estocada recibiendo, que era y es la verdaderamente difícil. Con el volapié se matan ya todos los toros en la plaza... pero ¡ya no se sabe matar recibiendo!

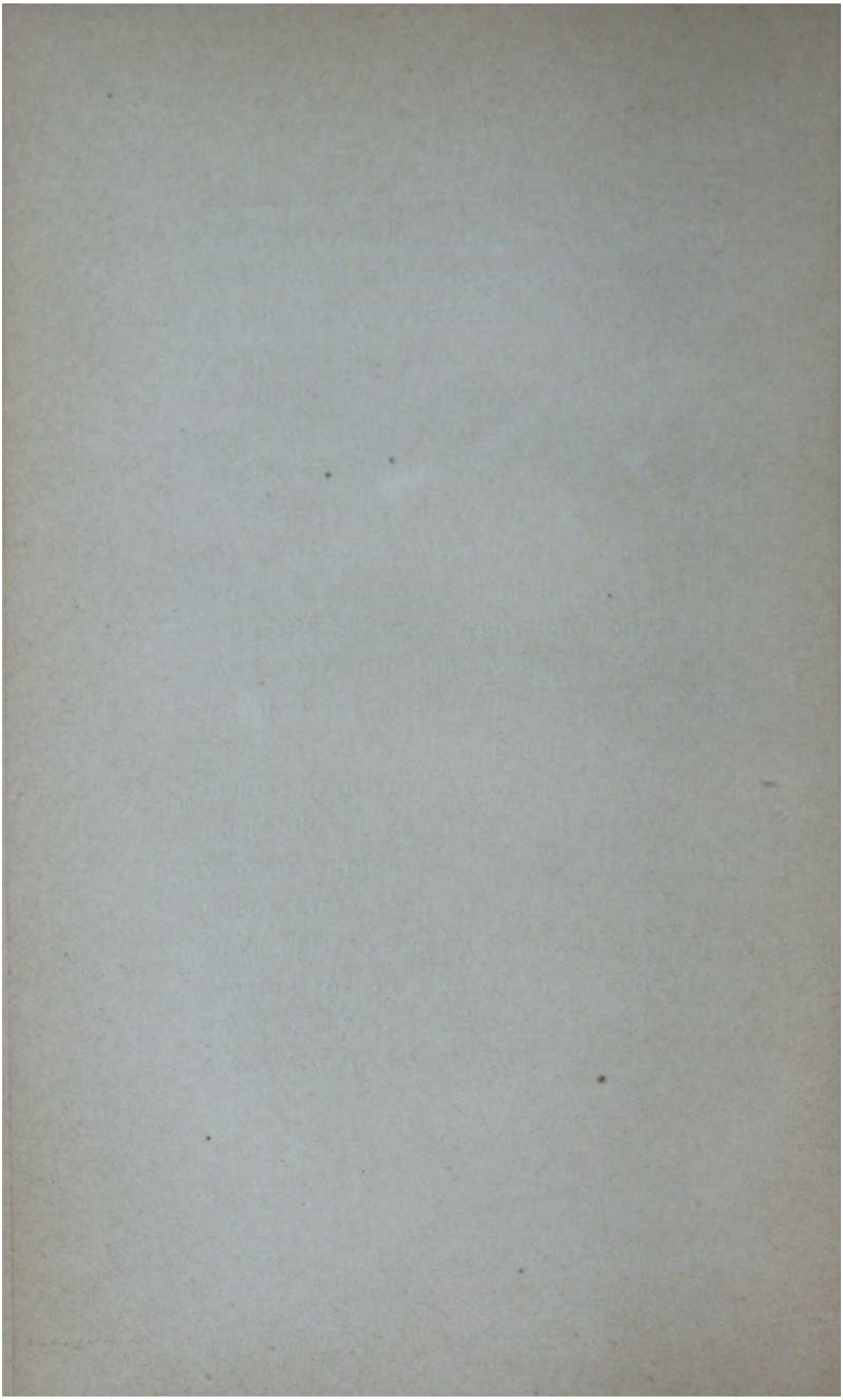
El voleo se acomoda aún al formulario del antiguo juego limpio y da el golpe seco sin detener la pelota, y parecía imposible que ese mismo golpe se pudiera dar de la

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

misma manera, y tal como exigían las tradiciones, de revés y menos aún de revesaire. Cabía pensar en devolver la pelota *á buena* con poco brío, pero castigar y extender de revesaire en esa forma no podía esperarse.

No obstante, así como en el volapié se va al toro en vez de esperarlo, en el revesaire, en vez de ir hacia la pelota como en el voleo, se le 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 resulta útil. Así ha tomado carta de naturaleza el revesaire, y con él se gana tiempo y distancias, se guarda el brazo y se aprovecha todo su esfuerzo, pero... ¡así no se juega limpio! Irún será el representante del antiguo juego y *matará recibiendo*, pero no matará todos los toros, es decir, no ganará partidos contra el Chiquito de Abando, Pedrós y otros. En cambio éstos conservarán el brazo y ganarán partidos, pero *no matarán recibiendo*.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa



Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

IV

Del juego á la derecha y á la izquierda.

He tomado para la comparación entre el juego de la derecha y de la izquierda el voleo y el reves-aire; pero podría hacer lo mismo con una jugada de *bote* ó de *bote-pronto*. El juego á la derecha, en general, se presta más y caracteriza el juego antiguo de golpe seco y limpio ó de remonte, y en tales condiciones el de la izquierda sólo es un recurso en pelotas perdidas que puede pretender devolverlas *á buenas*, pero sin extender ni castigar.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

En cambio, este juego de la izquierda, empleado como hoy se usa, esto es, recogiendo primero la pelota y devolviéndola después, caracteriza al nuevo juego y permite extender y castigar las pelotas. La diferencia, como se ve, es esencial tomando la cosa en términos generales, porque á un lado el efecto útil, corresponde á la diferencia entre el esfuerzo de que puede disponer el brazo y el que emplea en vencer la resistencia que opone la pelota, según su velocidad, mientras que al otro lado se emplea el esfuerzo disponible cuando no hay resistencia de la pelota que vencer, porque se ha anulado antes su velocidad.

Pero está distinción entre el juego á la derecha y á la izquierda no es exacta más que estimada en términos generales, porque el del último lado va contagiando al del primero, sobre todo en el *bote-pronto*, como ya se ha indicado. La verdadera diferencia hay que buscarla en la esencia de la cosa misma y no en el costado á que se

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

juega. Consiste en devolver la pelota empleando *uno* ó *dos tiempos* en el resto. El juego limpio que caracteriza el voleo sólo emplea un tiempo, y en el mismo instante se reúnen y componen las fuerzas del brazo y de la pelota, anulándose la velocidad de ésta y saliendo impulsada por la resultante ó sobrante de esfuerzo. El juego de revés, por el contrario, emplea un tiempo en enganchar, recoger ó detener la pelota, anulando su velocidad ó su fuerza, y otro para despedirla con todo el brío de que es susceptible el brazo.

Será tanto más limpio el juego cuanto menor sea la distancia entre los dos tiempos; pero cabe siempre distinguir uno y otro. Gamborena puede considerarse como el jugador que emplea de modo más limpio los dos tiempos, sabiendo además jugar en uno: es el representante más digno de imitación en el juego moderno. El Chiquito de Abando es menos limpio, y apenas usa más que el revés: Pedrós es aún más sucio

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

y sólo se vale de este juego, y finalmente, Sarasúa puede presentarse como ejemplo de juego sucio, que no debe imitarse.

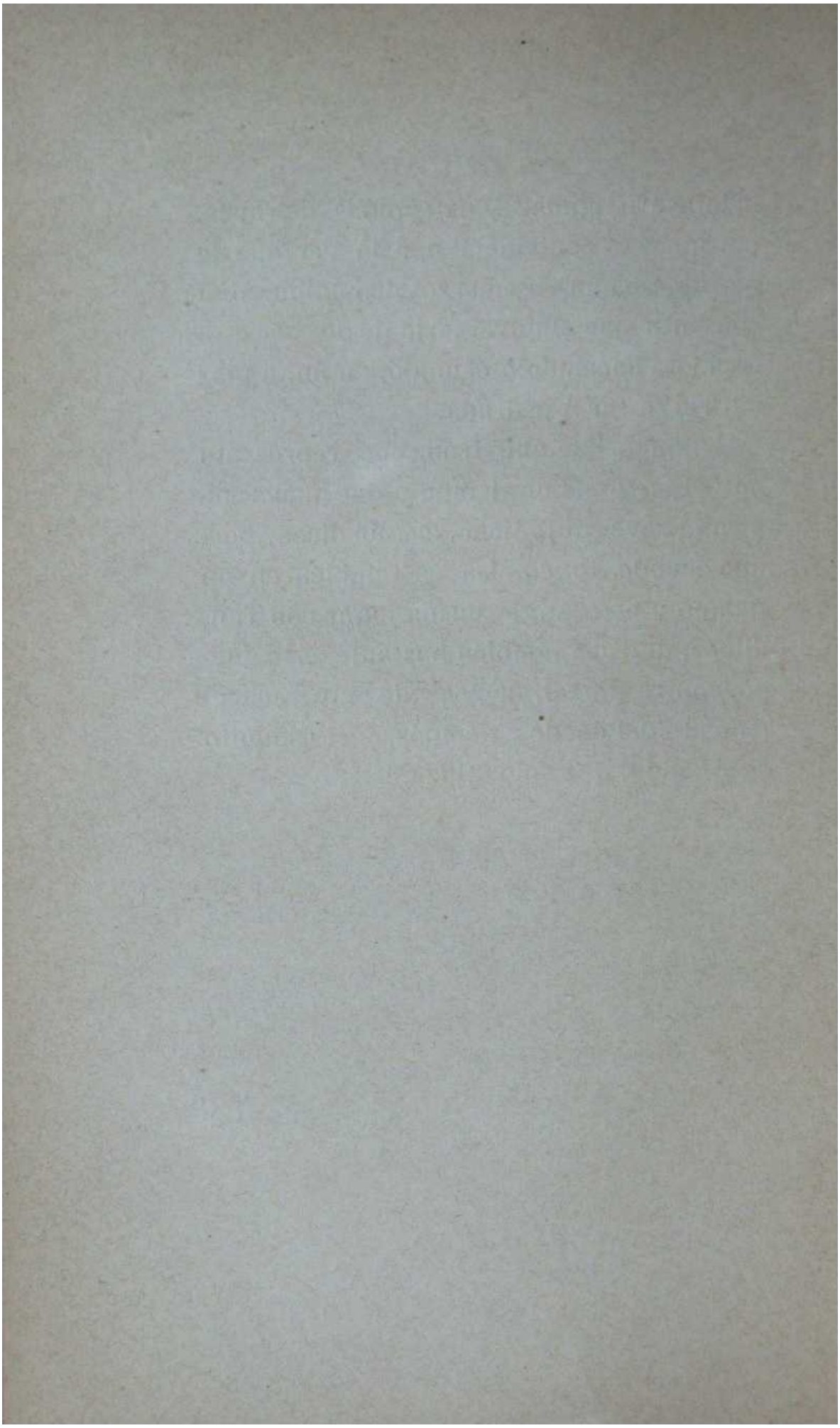
Esta es la verdadera distinción, porque puede jugarse, aunque difícilmente, en un tiempo á la izquierda y en dos á la derecha, cambiándose entonces las tornas. Nótese, además, que el esfuerzo de la pelota actuando en la punta de la cesta obra sobre el hombro con un gran brazo de palanca, y se comprenderá la gran desventaja del que juega en un tiempo contra jugadores que emplean dos, porque mientras éste guarda el brazo y utiliza todo su esfuerzo, el otro recibe una pelota castigada al extremo de un largo brazo de palanca, y la diferencia de esfuerzos tantas veces mencionada resultará pequeña, si no consiste, al fin, en un brazo roto ó *caído*, como se dice cuando resulta lesionado por un esguince, relajación ó esfuerzo excepcional. Es imposible sostener el juego de un tiempo contra el de dos y devolver de voleo

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

pelotas castigadas y extendidas de revés, 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.

Es imposible que Irún, que representa hoy el juego de un tiempo y que jamás emplea el revés ni lo tiene, según dicen, porque cuando lo emplea es también en un tiempo y no castiga, pueda jugar con Tandilero, que usa también bastante este juego, contra Portal, que se vale muy frecuentemente del de dos tiempos, y el Chiquito de Abando, que sólo utiliza éste.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa



Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

V

De los juegos en uno y dos tiempos.

QUEDA demostrado que es esencial la distinción entre el juego de un tiempo y el de dos; pero no es solamente por lo que desequilibra un partido poniendo en circunstancias desventajosas á unos jugadores, que pueden ser los mejores, y asegurando en cambio á otros la victoria fundada en su propia suciedad, sino porque cambia de una manera completa el carácter del juego de pelota. En el uno se trata siempre de restar con un golpe; en el otro se trata de enganchar ó

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

encestar; porque *el enviar*, que no devolver, *á pedrada* la pelota al frontón constituye un saque sin bote y sin limitaciones de cuadros ó encases, que sólo se puede perder haciendo falta, como se pierde el saque, y con la ventaja de ser menos fácil hacerla que en éste, porque no tiene tantas restricciones.

Por eso, y partiendo del juego limpio ó en un tiempo, decía en otro capítulo que «un tanto se compone del saque y varios restos,» y debiera haber dicho tan sólo de varios restos, porque el saque resta su propio bote; pero tratándose del juego en dos tiempos debe decirse: «un tanto se compone de varios saques, de los cuales el primero se sujeta á limitaciones que no rigen para los demás.» En efecto, el primero se limita con el bote, con la línea correspondiente al cuadro ó medio cuadro de que se ha de sacar, con la del núm. 4 y con la del número 7, debiendo, además, dar en el frontón entre las dos cintas metálicas ó enca-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

ses, en la pared debajo del suyo y dentro de la cancha, mientras que en los otros sólo estas últimas tres condiciones les son comunes porque no necesitan bote ni están limitados por cuadros. Habrá de contársele, sin embargo, como desventaja la de no prepararse como en el primer saque y la de tener que aceptar para él el punto especial, variable y preciso donde encesta; pero tiene mayor carácter de saque, porque éste resta, como he dicho, su propio bote, mientras que devolviendo á pedrada no se resta nada.

Asimismo decía antes: «Gana el tanto el último que resta;» pero en el juego de dos tiempos habrá que decir: «Gana el tanto el que gana el último saque de los varios de que se compone, ó sea cuando no encesta el contrario, y pierde cuando hace falta de saque (en ese saque especial) ó cuando á su vez no encesta.»

La diferencia es enorme, porque, en suma, si en un partido los unos juegan en un

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

tiempo y los otros en dos, los primeros *restan siempre* y los segundos *sacan siempre*, y como de una parte el tanto debe considerarse vencido desde que se gana la ofensiva ó el ataque, y de otra el saque reúne, de por sí esa circunstancia, resulta que, en pura teoría y prescindiendo de las variaciones que su aplicación ó los accidentes del juego producen, los primeros van siempre vencidos.

Todavía puede agregarse que cuando se trata del juego de un tiempo no hay razón para decir que son más fáciles las pelotas que se devuelven cerca del frontón que las que se devuelven lejos, mientras la hay para decir eso cuando se trata del de dos tiempos. En el primer caso no pende la dificultad de la distancia al frontón, sino de la velocidad, porque dados esfuerzos iguales, si el uno envía más lejos la pelota, el otro la manda más viva, y si para devolver la primera desde los últimos cuadros hay que recorrer mucha distancia, también hay que

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

vencer pequeña resistencia de la pelota que llega sin velocidad, mientras que para restar en los primeros cuadros, si la distancia al frontón es pequeña, en cambio es muy difícil encestar esas vivísimas pelotas, y en todo caso es preciso contrarrestar con un esfuerzo igual la gran fuerza que llevan. Pero en el segundo caso, como toda resistencia queda anulada en el primer tiempo, y el segundo le proporciona las condiciones de un saque, éste será tanto más eficaz y difícil de contestar cuanto más cerca se haga del frontón.

Se ve, pues, que los dos juegos tienen caracteres completamente distintos, y que reunidos como ahora se hace, llamándole al que resulta de *punta libre,* producen un verdadero lío en el que no sólo se desequilibra el juego delantero y el de la zaga, así como el de la derecha y de la izquierda, dando ventajas á los unos sobre los otros, sino que los mismos jugadores resultan ganancios ó perjudicados en su juego, se-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

gún la naturaleza del que tengan costumbre de hacer, y acaban por perder el brazo los que, jugando á un tiempo, se empeñan en contrarrestar el juego de los de dos.

Si se impusiera la condición en los partidos de jugar en uno ó dos tiempos ó, por lo menos, á la derecha ó á la izquierda solamente, todo resultaría equilibrado. En el primer caso, como las pelotas se mueven con velocidades inferiores á las que corresponden al esfuerzo disponible, el efecto final sería el de comprender el juego en menor número de cuadros, y aun cuando se prodigara el voleo, no dañaría al brazo, porque vencería siempre resistencias comparables é inferiores á la resultante ó esfuerzo útil de su resto.

En el segundo, como se extiende más, cubriría el juego toda la cancha, y no por eso dejaría de ser igual para las dos partes. Pero reunidos los dos, aparece el desorden que acabo de mencionar y la exposición grandísima de perder el brazo usando

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

el voleo sin verdadero conocimiento de la oportunidad.

¿Quiere esto decir que se proscriba el juego de dos tiempos? ¿Quiere decir, en cambio, que se proscriba el de uno?

Ni una cosa ni otra, ni la tercera, que sería proscribir la punta libre ó mezcla de los dos. Bastaría, en mi sentir, distinguirlos y mezclarlos menos y con su cuenta y razón.

Proscribir el juego de un tiempo, el más limpio, el más viril, el tradicional, sería tanto como rechazar el verdadero juego de pelota. Pero el de dos tiempos constituye una novedad introducida en el juego, y de seguro un adelanto, y no parece justificado el rechazarlo.

Hay que ponerse en la realidad. La cesta ha cambiado las condiciones del juego, permitiendo dar mayor fuerza por el mayor brazo de palanca de que se dispone; se castiga y se extiende mucho más; todos los frontones son ya pequeños; y como cuanto

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

mayor sea la fuerza más difícil es el resto, y cuantos más cuadros hayan de cubrirse mayor movimiento reclaman, hay que buscar el modo de conllevar esas condiciones más duras, sustituyendo la fuerza que necesariamente llega á faltar, por la habilidad. El público que llena hoy frontones inmensos, se reiría ahora de ver jugar á mano y aun á pala y á guante, limitándose el juego á los primeros cuadros ó poco más. Y si bien es cierto que gusta ver todo cuanto sea demostración de fuerza, de agilidad y de resistencia, no gusta menos la habilidad y la destreza, y nadie quiere, además, brazos rotos ó caídos por esfuer zos rudos, excepcionales y desmesurados. Ha sido, pues, necesario y natural é inteligente el buscar esa sustitución de la fuerza por la habilidad, guardando el brazo y utilizando su esfuerzo de una manera más cómoda. Sería, además, privar al juego, suprimiendo el de dos tiempos, de jugadas muy brillantes y muy agradables, como la

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

de bote-pronto alto, la de coger de sobre-brazo y devolver de sotamano, y otras que reclaman una gran destreza en el manejo de la chistera y una gran flexibilidad en los movimientos.

De suprimir alguno de los dos juegos, me inclinaría á prescindir del de un tiempo, y es indudable que á su supresión se tiende, porque no sólo no se usa ya á la izquierda, y cada vez se permite (lo cual no es recomendable porque quita mucha frescura y brillo al juego) mayor distancia entre los dos tiempos, sino que también se emplean ya en muchas jugadas á la derecha, faltando sólo en las otras, y principalmente en el voleo, hallar el modo de detener instantáneamente la pelota, *con cierta limpieza y elegancia* (que también debe recomendarse al otro lado), para que quede de hecho desterrado el juego tradicional. Pero ¿por qué desterrar ni el uno ni el otro? ¿Qué inconveniente podía haber en jugar partidos con la condición de hacerlo

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

en un tiempo ó en dos, según las circunstancias ó condiciones de los jugadores que tomaran parte? Y si resultaba molesto por multiplicarse mucho las consultas á los jueces, ¿no sería facilísimo, por lo menos, limitar la condición á jugar sólo á la derecha, que caracteriza, en general, el juego de un tiempo, ó á la izquierda, que no utiliza más que el de dos?

Finalmente, si á pesar de los inconvenientes mencionados gusta al público la mezcla actual de los dos, y los jugadores lo aceptan, no veo razón alguna para proscribirlo, sobre todo combinándolos acertadamente, porque sin el acierto en la combinación pueden resultar verdaderos desatinos, que acaben con los pelotaris, y principalmente con los mejores. Jugando estos tres géneros de partidos se aquilatarían más las condiciones de cada jugador, y habría más variedad en el espectáculo.

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

VI

De los juegos delantero y zaguero.

Se llama juego delantero al que se hace en los primeros cuadros hasta el 7 inclusive, y zaguero 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, dejadas y trabuques que las largas, sino porque es donde generalmente se rematan y ganan los tantos; pero pensar por eso que el zaguero lleva la peor parte y que es el cabeza de turco que pro-

Fundacion Sancho el Sabio Fundazioa

porciona 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, sobre lo cual se ha dicho ya lo bastante, 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 y sale despedida por la cesta con una velocidad máxima inicial que sucesivamente 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 paréd y la cancha. Si se imagina ahora que una pelota viene impulsada desde el cuadro 18 á botar en el 3, y otra