

N. 14583
R. 7583

ATV. 5834

Sánchez el Subi.

TEORÍA DEL JUEGO DE PELOTA



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

ES PROPIEDAD

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 que hacer, al verme algunos ratos mano sobre mano, me aburro soberanamente; y como no puedo ni quiero ocuparme con

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!



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,

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-

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 sustituido 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

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

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

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-

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.

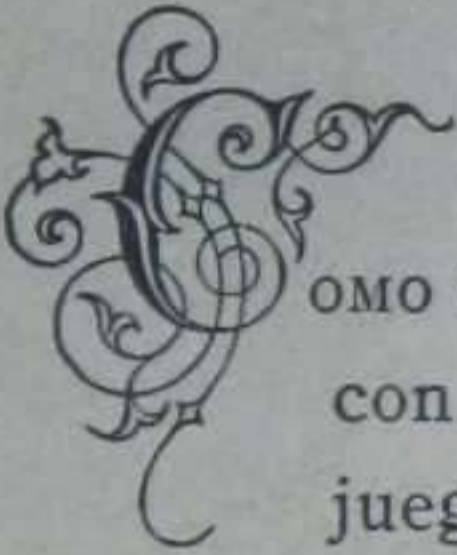
Veamos, por lo tanto, cómo se resta, pasando á otro capítulo para mayor claridad y mejor agrupación de los conceptos; pero no porque hayan terminado las definiciones, que serán aún necesarias en lo sucesivo.





II

Cómo se devuelven ó restan las pelotas.

OMO 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

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.

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-

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.

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-

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 difícilísimo 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-

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 acababan 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

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.





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.

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 rigurosamente 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

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-

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

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-

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

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, empaparle 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 *iguallado* de remos y *cuadrado* de cabeza era cosa hacedera el meterse por derecho sin

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 difícilísimo. 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

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*.



IV

Del juego á la derecha y á la izquierda.

E 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.

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 esta 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

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 Abaño es menos limpio, y apenas usa más que el revés: Pedrós es aún más sucio

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

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.





V

De los juegos en uno y dos tiempos.



UEDA 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 su- ciedad, 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

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-

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

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

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 gananciosos ó perjudicados en su juego, se-

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

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

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 esfuerzos 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

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

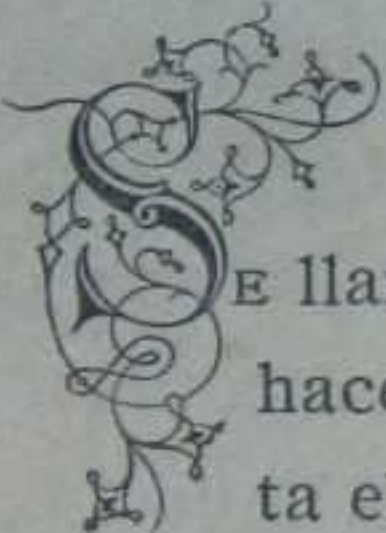
en un tiempo ó en dos, según las circunstancias ó condiciones de los jugadores que tomaran parte? Y si resultaba molesto por multiplicarse mucho las consultas á los jueces, ¿no sería facilísimo, por lo menos, limitar la condición á jugar sólo á la derecha, que caracteriza, en general, el juego de un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



VI

De los juegos delantero y zaguero.

E 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-

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 pared y la cancha. Si se imagina ahora que una pelota viene impulsada desde el cuadro 18 á botar en el 3, y otra

que partiendo del 3 vaya á botar en el 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 ó longitud ó trayectoria recorrida en el mismo tiempo, y con la misma velocidad y 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 iguales de uno ó dos tiempos, porque es claro que cuesta menos enviar á pedrada la pelota desde el 3 al 18 que devolverla á voleo desde el 18 al 3, y recíprocamente, cuesta menos devolver á pedrada al 3 desde el 18 que restar en el 3 de voleo enviándola al 18; pero en lo que precede he supuesto esfuerzos iniciales iguales, lo cual excluye estos casos, y ya he di-

cho varias veces que la combinación de los dos juegos 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, pero lo mismo pudiera serlo el delantero, y todavía es más probable que lo fuera éste, dado 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 las pelotas y se ganan los tantos, y veamos si ese razonamiento es realmente exacto.

Á menos de suponer que la pelota ha sido entregada por un accidente del juego ó 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, por ejemplo del 18, no siéndole posible hacer más al zaguero, y aun hizo mucho, que devolverla á buena. Pero ¿quién la envió al 18? No será ciertamente el zaguero amigo (salvando siempre las peripecias del juego que hacen cambiar los terrenos ó dar á uno el ataque, como se verá en su lugar, y que no constituyen el caso general) porque, cubriendo los últimos cuadros, no habrá podido restar desde ellos la pelota devolviéndola al 18. No he visto brazos de esos todavía en los frontones, y si un zaguero fuera capaz de hacerlo, ó sería un partido en que la desigualdad de ellos fuera notoria y enorme, ó debería el contrario devolverle la jugada de un modo inverso, esto es, desde el 18 hasta aquel en que se restó, y no hasta el 3.

Si la pelota se ha quedado en este cuadro viniendo del 18 es porque antes la envió al 18 desde la proximidad del frontón *el delantero*, haciendo exactamente el mismo es-

fuerzo al enviarla que el zaguero para devolverla. ¡Luego «del cuero salen las correas,» porque, si se encuentra servida la pelota, á su esfuerzo se debe; y habrá trabajado tanto como el zaguero, aun cuando no enceste la pelota, y más que él si remata el tanto!

Lo que evidentemente se nota es diferencia grande de aptitudes en los jugadores para cubrir uno ú otro terreno; pero desventaja para nadie, podrá resultar de esas mismas aptitudes, de ninguna manera del juego.

El del delantero es más brillante porque remata y gana más tantos; pero 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 primero puede bajar el brazo siempre que le acomode dejando pasar la pelota, mientras que el segundo tiene que restarlas

todas, cuando salen de la jurisdicción de su 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 logrará, porque si repite aquél mucho la palabra *da* ó *pega* será él el descansado.

Es cierto que el zaguero cubre mayor extensión de terreno y que tiene que recorrerlo mucho, sin perjuicio de venirse también adentro para ayudar al delantero; pero asimismo es cierto que tiene más tiempo para prepararse porque las pelotas están más tiempo en el espacio y que las recoge menos vivas. Y á su vez el delantero tiene que soportar un juego muchísimo más vivo, recoger 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 cierto que el zaguero tiene la misión difícil y deslucida de restar 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 gana el tanto se deslucen cuando hace falta y lo pierde, y en general, tan airoso como es rematar un tanto dentro es desairado quedarse con la boca abierta, porque el delantero contrario lo remata.

Viene, pues, todo á equilibrarse; pero como cada zaguero se defiende bien del otro y el delantero de su contrario, porque juegan en condiciones análogas, el juego temible para el zaguero es el del delantero (y no lo temería si no pegase como él), que es quien puede enviarle más lejos las pelotas, y recíprocamente éste debe temer el de aquél, porque puede ponerle fuera de juego y esterilizar sus condiciones si eleva la pelota y la saca fuera de los primeros

cuadros. Esto es muy interesante para el zaguero, 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 pedirle voleo al zaguero en este género de juego es tanto como pedirle el brazo, que perderá seguramente.





VII

De los efectos.

HEMOS examinado los restos en general, considerando el saque como un caso particular en que se resta el bote; hemos visto cómo en el juego de dos tiempos, en vez de estimar que todo es resto, se puede decir que todo es saque, siéndolo todos más que el primero; hemos comparado los juegos á la derecha y á la izquierda, los de uno y dos tiempos y los de adelante y atrás; pero en todo esto hemos supuesto implícitamente que la pe-

lota lleva tan sólo un movimiento, el de traslación.

Veamos ahora cómo se modifica el juego cuando, además de ese movimiento, lleva otro de rotación la pelota.

Al ser ésta despedida por la chistera, que presenta, como se recordará, en el sentido longitudinal una curvatura que aumenta gradualmente hacia la punta, puede serlo de dos maneras distintas, á saber: ó recibe un golpe seco y sale despedida en la dirección de la normal ó radio de la curva de la cesta en el punto donde se separa de ella, ó rueda en ésta durante un cierto tiempo y una extensión mayor ó menor, saliendo despedida en la dirección de la tangente á la curva de la cesta en el punto de separación con la pelota. En el primer caso no adquiere más movimiento que el de traslación en el sentido de la normal; pero en el segundo, el de rodadura sobre la chistera le imprime otro de rotación, y según vaya animada de una ó de dos velocida-

des, los efectos en el juego son distintos.

Nótese que el camino recorrido por la pelota para chocar con el frontón, la pared ó la cancha, venga de donde venga y vaya donde vaya, es siempre una curva que se aproximará mucho unas veces y se desviará mucho otras de la línea recta, pero que siempre, digo, será una curva por las modificaciones que la acción de la gravedad introduce en la dirección rectilínea de la impulsión. El ángulo que esas curvas forman con los planos del frontón, de la pared ó la cancha se mide por la tangente á ella en el punto en que corta el plano, ó sea el del choque, y siempre que mencione esos ángulos se entenderá que hablo del que forman las tangentes, así como también me referiré á sus direcciones cuando hable de direcciones de la pelota.

Ahora bien, cuando ésta viene á chocar con un plano, el ángulo que forma con él en el punto del choque, después de éste, es igual al que su dirección formaba con el

mismo plano en el mismo punto antes de chocar. Al primero de estos ángulos se le llama de reflexión y al segundo de incidencia, y este concepto se expresa más sencilla y concisamente diciendo que cuando la pelota va animada del solo movimiento de traslación, el ángulo de reflexión es igual al de incidencia; ó en lenguaje ordinario, que la pelota sale del plano del frontón, de la pared ó de la cancha formando con él el mismo ángulo con que entra. (Fig. 1.^a)

Pero si lleva, además, un movimiento de rotación, eso ya no sucede, porque hay una nueva fuerza con que contar. ¿Qué sucedería, en efecto, si llevando sólo este movimiento la pelota chocara contra el plano? Que el rozamiento con él le obligaría á rodar sobre el mismo en el sentido del movimiento de rodadura. Pues si existen los dos movimientos á la vez, el uno le obligará á salirse del plano en la dirección que ya hemos indicado, el otro le obligará á rodar sobre él, según otra línea, y los dos

reunidos le obligarán á no seguir ni la una ni la otra, sino una intermedia comprendida en el ángulo que forman las dos. Luego ya no es el ángulo de reflexión igual al de incidencia, sino menor ó mayor, según que la rotación se haga en uno ú otro sentido. (Fig. 2.^a)

Es exactamente lo que sucede en el juego de billar con las bolas. Se desvían, al dar en la banda, á la derecha ó á la izquierda, según se *piquen* á la derecha ó á la izquierda, porque *picar* es imprimir un movimiento de rotación en uno ú otro sentido: corren tanto más cuanto más altas se pican, porque se suman en la misma dirección los dos movimientos de traslación y de rotación, y, finalmente, retroceden si se pican bajas, porque, anulada por el choque la traslación, queda como única fuerza la rotación que le obliga á rodar sobre el plano en el sentido de la rodadura, que es hacia atrás. La única diferencia consiste en que la bola se traslada siempre en el mis-

mo plano horizontal, y la pelota se mueve en todos los planos imaginables; pero aquél es un caso particular de éste y la teoría es la misma, porque lo mismo es picar con el taco que hacer rodar con la cesta sobre ella misma: el efecto en los dos casos es imprimir un movimiento de rotación á la bola y á la pelota. (Fig. 3.^a)

Se ve, pues, que la rotación en la pelota, como en la bola, es un nuevo elemento que perturba y modifica el fenómeno del movimiento, que no se realiza ya como cuando sólo se contaba con la traslación, produciendo en él *efectos especiales*, y á estos efectos especiales en el juego de billar, como en el de pelota, se les conoce con el nombre general y lacónico de *efectos*. Sabiendo ya lo que es esto y cómo se engendra, y conociendo la influencia que tiene en el choque para modificar el movimiento, veamos la que tiene en el juego.

Es muy grande, no sólo porque lo cambia de una manera notoria, proporcionando

mayores recursos á la destreza y á la inteligencia, sino porque sorprende siempre, y no hay forma de adivinar *por completo* la trayectoria total de la pelota, como sucede cuando *no llevan efecto*. En este caso, por sentimiento instintivo y por experiencia, se llega á un conocimiento tan preciso de la cosa, que una vez soltada de la cesta se adquiere la idea de la velocidad y de la dirección, y con esto basta para imaginar y adivinar los choques, las direcciones después de éstos y la mayor ó menor distancia que ha de recorrer; pero ¿quién es capaz de ver en el aire el movimiento de rotación que lleva la pelota, si lo lleva, y apreciar con exactitud su sentido? La teoría da reglas generales que ahora diré, mediante las cuales cabe esperar efectos en uno ú otro sentido; pero asegurar que los haya y tener idea de su intensidad, sólo es posible después del primer choque, de suerte que sorprende siempre, como antes decía. Supuesta constante la rotación, cabría cal-

cular después del primero los demás; pero como es muy difícil apreciar por la desviación la intensidad, nadie sabe si la rotación morirá en el primer choque ó si la conservará después del segundo ó del tercero, y sorprenderá también, por lo tanto, en cada uno de éstos. Así se ve errar pelotas de bote-pronto á los jugadores más diestros en este lance, porque no hay tiempo después del bote para ver la pelota y modificar la posición del brazo, es preciso calcular por la dirección el bote y dar el golpe al sonar éste sobre la cancha; pero si la pelota *lleva efecto*, no será el bote el que se calcula y no habrá modo de encestar, atribuyéndose á falta de destreza lo que ha sido *efecto* de la pelota. (Figura 4.^a) Imaginemos ahora el brazo derecho y la mano y la cesta extendidos horizontalmente y en dirección al frontón, y que en esa misma dirección salga impulsada la pelota rodando por la cesta. Tomará, como se ve claramente, un movimiento de rota-

ción que será en la parte anterior de izquierda á derecha, es decir, que cuando la cesta está á la derecha va como picada á la izquierda y, por tanto, tenderá á desviarse hacia la pared después del choque.

De suerte que en todas las jugadas de medio brazo ó de costado á la derecha, sean de bote ó de voleo, si la pelota lleva efecto se desviará á la izquierda y recíprocamente en todas las jugadas análogas, á la izquierda ó de revés, se desviará á la derecha.

En las jugadas de sobrebrazo, tanto á la derecha como á la izquierda, la rotación de la parte anterior de la pelota en el sentido del movimiento es de abajo arriba y el efecto del choque será desviar hacia abajo la pelota, enterrando más pronto el bote y más cerca del frontón, y haciéndolo más rastrero.

En cambio las jugadas de sotamano, tanto á un lado como á otro, si llevan efec-

to desviarán hacia arriba la pelota, elevándola ó remontándola y extendiéndola en consecuencia, de todo lo cual puede sacar gran partido el jugador inteligente, puesto que claramente ve que para extender conviene el sotamano y para cortar el sobrebrazo.

Para estudiar la generalidad de los efectos hemos considerado la línea horizontal de los brazos y una vertical; pero no son éstas solas las direcciones que puede tomar la pelota, y para comprenderlas todas imaginemos una horizontal paralela al frontón á la altura de los hombros y una vertical por el centro de la cabeza. Estas líneas dividirán el espacio en cuatro cuadrantes, y llamaremos 1.º al más alto de la izquierda, 2.º al más alto de la derecha, 3.º al más bajo de la derecha y 4.º al más bajo de la izquierda.

Pues bien, todos los efectos del sobrebrazo de revés ó reversaire se deberán considerar comprendidos en el primer cua-

drante y se desarrollarán en direcciones comprendidas en él, porque participarán á la vez de la influencia del sobrebrazo tipo vertical que se ha examinado, y del revés ó revesaire de costado horizontal, que ha servido también de tipo; del mismo modo estarán comprendidos en el segundo cuadrante los sobrebrazos á la derecha, sean de voleo ó de botivoleo; en el tercero los sotamanos de todo género á la derecha, y en el cuarto los sotamanos á la izquierda de revés ó revesaire.

Claramente se ve la conveniencia de conocer estos resultados teóricos para ser sorprendido lo menos posible por los efectos, ya que no sea dable evitar la sorpresa por completo y, sobre todo, para sacar de ello partido á fin de sorprender y desconcertar al adversario; pero asimismo se ve la imposibilidad de adivinar la trayectoria de una pelota que lleva efecto, todo lo cual conduce á dar ventaja al que los emplea de un modo inteligente, prestándose más á

emplearlos en mayor escala el juego de dos tiempos.

La figura 5.^a da idea de un trabuque sin efecto ó con efecto á la derecha y á la izquierda, y se comprenderá á la simple vista la importancia que tienen en el juego los efectos.





VIII

Del ataque y la defensa.

TODO cuanto llevo dicho en lo que precede tiende á dar idea completa del juego de pelota con todos los recursos que puede utilizar, distinguiendo la importancia de cada uno, y conduce, en una palabra, al conocimiento de la teoría del juego; pero falta ahora aplicar á la lucha los principios que de ella se deducen, constituyendo lo que pudiera llamarse *estrategia del juego de pelota*.

En ésta, como en todas las luchas, hay que distinguir el ataque y la defensa, sien-

do á todas ellas aplicable el principio de que el que toma la iniciativa y ofende lleva una ventaja, mayor ó menor, casi siempre material, pero desde luego moral sobre el que defiende.

Contrayéndonos á nuestro objeto, el jugador que toma el ataque elige el punto donde ha de llevar la pelota y la manera de llevarla, y harto hace en esas condiciones el adversario con buscarla donde la llevan y devolverla como pueda. Lleva esto como consecuencia, y tanto más cuanto más vigoroso sea el ataque, el tener que contentarse con *llegarla á buena*, aunque servida ó entregada, lo que proporciona nueva ocasión de continuar el ataque ó acentuarlo con mayor desembarazo, y así sucesivamente, de suerte que en pura teoría y prescindiendo de los accidentes del juego, que cambian en cada momento el aspecto de la lucha, el que lleva el ataque debe ganar irremisiblemente el tanto.

De aquí resulta que el verdadero objeti-

vo del jugador debe ser el de tomar la iniciativa y ofender, tratando de ganar el ataque, empleando para ello todos aquellos recursos que la teoría le proporciona y que más directa y fácilmente conducen á ello.

Se ve desde luego la necesidad de sacar el mayor partido posible del saque, que por sí mismo constituye un ataque, y como siempre, en el terreno de la teoría, el que tiene el saque tiene la ofensiva y el que se apodera de ésta debe ganar el tanto, el éxito del partido pende de aquél, y como lo decide la suerte, están perfectamente justificadas las limitaciones que se le imponen para hacerlo más difícil y menos eficaz, á fin de igualar más las condiciones de la lucha, borrando en lo posible la influencia de la suerte; y por eso decía más arriba que no hallo justificado el consentimiento de pasar una ó dos veces de la línea correspondiente al cuadro 7, y por la misma razón habría de pensarse si debe corresponder el saque al que gana y no al que pierde el

tanto, puesto que en un caso se suma una desventaja á otra y en el otro viene á compensarse con el ataque, equilibrándose más el juego.

Asimismo acabamos de ver la gran ventaja que da al ataque el empleo de los efectos, porque varía de una manera completa el desenvolvimiento del juego, siendo un recurso que se oculta á la vista del adversario con suma facilidad, sorprendiéndole siempre.

Igualmente hemos visto que no sólo por lo que facilita el empleo de este gran recurso, sino porque guarda el brazo, aprovecha más y mejor el esfuerzo disponible con mayor efecto útil y proporciona las condiciones del saque, tiene ventaja el juego de dos tiempos sobre el de uno.

De todo esto se deduce claramente la conducta que debe seguir el jugador, aplicando los principios establecidos por la teoría, para recabar el ataque, sobre todo en el juego de punta libre, donde todo se

admite y donde puede elegir, por lo tanto, con más amplitud los medios más convenientes para tener ventajas, utilizando tan sólo los menos eficaces como recurso extraño cuando no haya podido dar aplicación á los otros.

Ahora bien, el ataque puede llevarlo el zaguero ó el delantero, aun cuando sea 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, que no podrá venir á ese terreno sin exponerse á una larga que ganaría el tanto, y valiéndose de su posición para ser dos en unión con su delantero á luchar contra uno, lo que daría también el tanto ga-

nado. 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 ese momento y á igualdad de condiciones que debe suponerse, 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 ó iniciar un juego vivo en este terreno luchando dos contra uno que se decidirá en su favor. De los dos zagueros, el que logre emplear más el juego de dos tiempos ó los recursos indicados, se llevará de seguro el ataque.

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 además es más práctico, el segundo.

Consiste el primero en llevar el mayor brío posible al juego de adelante, haciéndolo muy vivo, cortando las pelotas y empleando los trabuques para que el 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 de dentro el zaguero, porque una larga decidiría el tanto. Pero este juego tiene muchas quiebras. Una pelota encestanda 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. Así es como Gamborena esteriliza los esfuerzos tremendos de Irún contestando á sus terribles rasas con pelotas castigadas de bote-pronto alto y revesaires admirables que cambian en el acto el ataque.

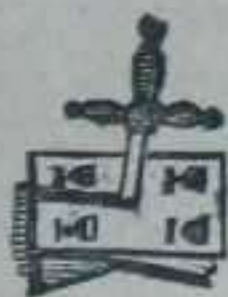
No sucede lo mismo en la segunda manera de atacar, que reúne no sólo todas las condiciones teóricas, sino prácticas, porque aleja todo lo posible las contingencias extraordinarias y la influencia de los accidentes afortunados á que dan margen las peripecias del juego, constituyendo su verdadera estrategia. 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 en que por aprovechar una desgracia ó jugada poco enérgica del adversario, por utilizar convenientemente los recursos que quedan mencionados ó por el empleo de un esfuerzo excepcional, consigue el delantero llevar la pelota á los

últimos cuadros, está ganado el tanto sin remedio teóricamente, y ya se ha dicho que las variaciones, siempre posibles, que introduce la ejecución en la marcha general tienen aquí menos frecuencia y menor importancia. En efecto: al ver el delantero su pelota en los límites 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 adelante, no podrá contestar ni el uno ni el otro á una rasa y

menos aún á un trabuque ó dejada; si pretende cambiar los terrenos, sobre no ser cosa fácil, vendrá cada uno á hacer un juego contrario á sus aptitudes, con la consiguiente desventaja; y por último, si no abandona su terreno y deja sólo al zagueiro, no podrá éste solo contrarrestar el juego de dos y será tanto hecho.

Corresponde, pues, á los delanteros el tomar la iniciativa y ganar el ataque, y éste es el medio más eficaz y seguro; pero entre los dos conseguirá la victoria y llevará la ventaja el que mejor sepa hacer uso de los recursos que dejo expuestos. Delantero que no sabe sacar partido del saque, que emplea mucho el juego de un tiempo y que se empeña en abusar del juego de 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 ya que los principios establecidos conducen á ciertas conclusiones, relacionadas las unas con el juego y otras con la construcción de los frontones. Las primeras quedan ya expuestas y doy por terminado ese punto; pero me falta ahora examinar las segundas y será lo último de que trate.





IX

Consecuencias relacionadas con la construcción de los frontones.

 ECUÉRDESE, en primer lugar, que la pelota debe dar entre dos líneas del frontón, debajo de otra línea de la pared, dentro de la cancha y entre ciertas líneas de ésta en el saque, pero ninguna limitación existe, nacida del juego, en la parte opuesta de aquél. Puede haber una pared paralela ó inclinada, no haber ninguna, dejando el campo libre, ó destinar ese sitio al público que ocupa determinadas localidades. No

hay razón ninguna para tal libertad, y en cambio hay algunas para limitarla. ¿Qué culpa tienen los jugadores de que la pelota vaya á parar á las localidades ó salga por completo del frontón para perder el tanto, aunque estén bien colocados y les sobrara tiempo para alcanzarla, si esto hubiera sido posible? Si se fija una línea de falta en el frontón á un metro de altura del suelo, es para que el bote sea sensible; si se fija otra en la parte superior que se prolonga en la pared, es para evitar una elevación excesiva, y si se fija un ancho á la cancha es para limitar el terreno de la lucha, haciéndola posible, porque, de otra suerte, se reventarían los jugadores sin poder enganchar la pelota. Pues ¿por qué no poner limitaciones igualmente respecto de la longitud? Paréceme, además, que una de las condiciones más indispensables del juego, y que más se conforma con su naturaleza, es la de que la pelota haya de estar siempre contenida en el frontón, y no se comprende que se

pierda el tanto cuando se envía fuera por encima del frontón ó de la pared, y *se gane* cuando se hace lo mismo por la parte posterior ó se envía á los palcos. A falta de otras condiciones que fijen el régimen de esos tantos, las actuales conducirían cuando eso sucede á perderlos, pero de ninguna manera á ganarlos.

Recuérdese después lo que se ha dicho respecto á las novedades que introduce en el juego el empleo de la chistera primero y el de dos tiempos más tarde, así como la necesidad de guardar el brazo y sustituir cuanto sea dable la fuerza por la destreza y por la habilidad, y teniendo en cuenta, además, que un juego sin limitaciones á lo largo, sería poco distraído para el público y muy pesado para los jugadores, se llegará á la conclusión de que debe haber una pared de rebote paralela al frontón, dentro de la cual deben dar las pelotas, suficientemente lejos para que deje espacio al juego de extensión, y no tanto que haga éste

monótono y pesado. Pudiera fijarse, en mi sentir, en 17 ó 18 cuadros la distancia al frontón, que no podrá parecer á nadie corta, y que, sin embargo, deja espacio á los jugadores para emplear su destreza en restar las pelotas de rebote. No podrán decir los jugadores de mucha fuerza que esa distancia limita sus facultades, y tampoco tendrán empeño en esforzarse porque, en pasando de ese límite, todo exceso de fuerza acercaría al frontón la pelota y sería perjudicial.

La naturaleza misma del juego conduce á conclusiones igualmente importantes respecto de la pared. Ya he dicho que al juego de la chistera se ha llegado pasando por la mano, la pala y el guante, y en estos juegos, y principalmente en el de mano, que es el origen de todos y el verdaderamente tradicional, sólo se usaba el revés como recurso extremo cuando no se podía jugar á la derecha y en sustitución de la mano izquierda que, en general, castigaba tan

poco como el revés, contentándose con llevarla á buena. El verdadero juego á mano, del cual han partido los demás, era con la derecha y á la derecha y reclamaba, por tanto, la pared á la izquierda; pero ¿por qué hoy á la izquierda? Si por tradición se conserva á ese lado, cuando la tradición se ha roto, no podrá ya justificarse esa colocación. Y no sólo ha tomado tanta importancia el juego á la izquierda como á la derecha, sino que con la introducción del revesaire y del juego en general de dos tiempos, la ha adquirido mayor, y es como realmente se juega, de suerte que habiéndose cambiado las condiciones del juego que justificaban la pared de ese lado, debiera cambiarse también su colocación para que no resulten invertidas las jugadas y más aún los efectos, cuya eficacia hemos visto.

Si se recuerdan ahora las razones que he expuesto para defender la idea de hacer partidos con la condición de jugar en uno

ó en dos tiempos solamente, ó sólo á la derecha ó á la izquierda, sin que por eso se proscriba la punta libre, y habiendo llegado, por otra parte, á la conclusión de que debe haber una pared de rebote, se llegará asimismo á concluir que todos estos extremos se concilian sin exceso de costo apreciable en la construcción de los frontones, haciendo dos iguales y paralelos, unidos entre sí por una pared, que estará colocada á la derecha ó á la izquierda, según se juegue en el uno ó en el otro. De este modo no sólo sería posible hacer los cinco géneros de partidos de uno y dos tiempos, á la derecha y á la izquierda y á punta libre, con la colocación de la pared que más naturalmente reclamara cada uno, sino que pudiera ésta invertirse contrariando esas condiciones naturales, ya para aquilatar aptitudes especiales de los jugadores, ya para dar variedad al espectáculo, que de esta suerte la tendría muy grande, ganando con ello el público y probablemente to-

dos. Aun pudiera pensarse en dejar al resto la libertad de elegir frontón, siendo ó no en cada uno el de saque, para ensanchar el campo de la habilidad, cambiando el juego de atrás por el de adelante y al revés, á voluntad de los jugadores y en armonía con las peripecias del juego. Asimismo pudiera dejarse esa libertad, excepto cuando la pelota diera encima de la raya en la pared de rebote, que debiera restarse en el de enfrente para dar esa ventaja á la fuerza ó, por el contrario, dejar sólo en ese caso la libertad para dar más valor á la destreza, limitando aquélla.

La cancha quedaría determinada por el ancho de los frontones y la longitud de la pared, y el cuarto lado del rectángulo sería el destinado al público.

Algunas observaciones se ocurren, ya que no conclusiones, respecto de esta última parte, porque ¿no debieran suprimirse las sillas?

Son muchas las pelotas que los jugado-

res pierden sin culpa suya, porque van á terminar el bote en el público. No las pierden por mala colocación ó por falta de tiempo para alcanzarlas, sino porque el público se lo impide; es como si realmente se salieran del frontón, y más razón habría para que las perdiera el que á ese punto las envía que el que no tiene en su mano el poder engancharlas. El jugador, además, con el deseo de cogerlas, no se cuida ni ve al público, cayendo sobre él con exposición de lastimarse. El público á su vez tiene que sufrir esos achuchones que pueden proporcionarle accidentes graves, y está además expuesto á recibir pelotazos terribles con la velocidad de una bala.

Suprimidas las sillas se evitarían todos esos inconvenientes, y si las localidades empezaran en el primer piso habría una larga pared de rebote que permitiría recoger algunos trabuques dando animación al juego, se impediría además el incómodo pasar de los que vocean las apuestas, ha-

ciéndolas de dos maneras intolerables, y no se presentaría tan al descubierto *el otro juego*, que no es muy edificante, teniendo que hacerse más oculto en los corredores.





X

Conclusión.

JAL es el juego que trae hoy revuelta y loca á la gente y al que tienen ahora todos afición, por más que muy pocos lo conozcan en su estructura y casi nadie en su esencia.

Parece mentira que con funciones diarias se llenen de bote en bote frontones que dan cabida á la mitad de lo que puede contener una plaza de toros, y que Madrid pueda decir dentro de poco que tiene mayor número de ellos que de teatros.

Esta exageración es propia de nuestro

carácter, y no sería extraño que del mismo modo se acabaran en un día los frontones y nadie se acordara de los pelotaris. Y la misma exageración se nota en cuanto á la apreciación que de éstos y del espectáculo se hace.

Mientras unos creen que los pelotaris reúnen la mayor virilidad, la suma inteligencia y la suprema elegancia, presentándolos como verdaderos *artistas*, como grandes eminencias y casi como bienhechores de la humanidad, de los cuales es preciso hacer laudatorias biografías que inmortalicen su nombre y los lleven á la posteridad, creen otros que son unos caballeros, poco apreciables por cierto, que no se proponen más fin que el de ganar por una parte un jornal tan inmerecido é injustificado, como que es comparable al que ganan los mayores artistas, y por otra, algunas apuestas en favor de las cuales pesa con pesadumbre irresistible una connivencia vituperable. ¡No se puede ensalzar ni deprimir más!

Pero poniendo las cosas en su punto, me temo mucho que no podamos compararlos aún con Colón, Leverrier, Newton, Napoleón el Grande, Cervantes ó Echegaray, ni acaso con Miguel Angel, Fidias, Rafael, Mozart ó Dante, ni siquiera con Mario, Romeo ó Sarasate, pero demuestran fuerza, robustez, agilidad, resistencia, habilidad é inteligencia, proporcionan agradable entretenimiento al público y resultan simpáticos.

Asimismo creen unos que es el ejercicio más higiénico y el espectáculo de los espectáculos, y que debe preferirse á todos, mientras estiman otros que es cien veces peor que los toros, porque el culto al valor será siempre inclinación nacional, y porque vale más ver morir los caballos en la plaza que oír á grandes voces predicar las apuestas y los momios, siendo en la forma un juego de pelota y en el fondo un juego de dinero á la vista de todos, á gritos, con escándalo y con trampa.

Pero poniendo también ahora las cosas en su punto, me temo aún que como ejercicio higiénico no sea la gimnasia, ni la equitación, ni la natación, ni la esgrima, ni siquiera el baile, aunque pueda compararse en su exageración con algunos ejercicios acrobáticos ó sus congéneres presenciados en los circos.

Como espectáculo *artístico* pudiera no ser tampoco la ópera, ni la zarzuela, ni la comedia, ni los orfeones; pero al lado de las corridas de toros y de las carreras de caballos supera sin duda alguna al pugilato, á muchos otros que nos proporcionan los circos, á las peleas de gallos y á otros varios. Entre los dos extremos hay un justo medio y éste permite decir resueltamente y sin entrar en comparaciones que es un espectáculo muy viril, muy entretenido, muy interesante y muy agradable, que merece ser apreciado y tomar carta de naturaleza entre nuestras diversiones y en nuestras costumbres, consolidándose la afición y gene-

ralizándose; en suma, que es un hermoso juego, sobre todo *cuando no se juega*. ¡Pero que no se metan, por Dios, á moralizarlo los padres de familia, porque entonces... estamos perdidos!



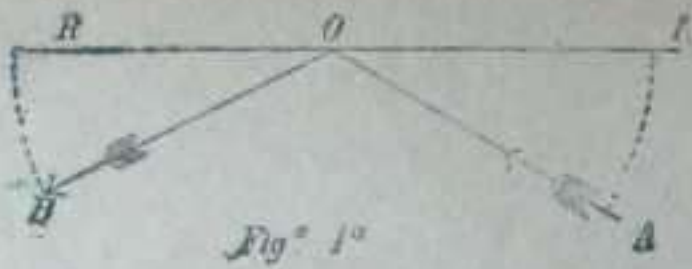


Fig.^a 1^a

A O.—Dirección que trae la pelota.
 O B.—Dirección con que sale.
 A I.—Ángulo de incidencia.
 B R.—Ángulo de reflexión.

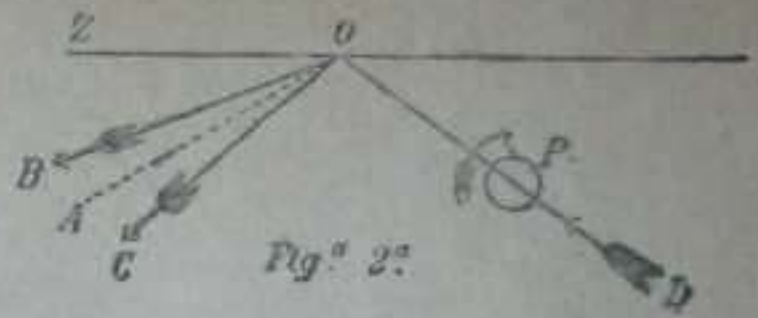


Fig.^a 2^a

P.—Pelota.
 D O.—Dirección de la pelota.
 O A.—Inclinación con que saldría si no llevara rotación.
 O B.—La que tomará si el movimiento de rotación es el marcado por la flecha dentro del ángulo A O Z.
 O C.—La que tomará fuera de A O Z con una rotación contraria.

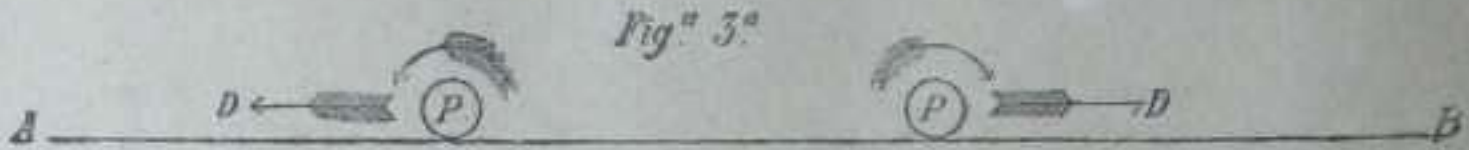


Fig.^a 3^a

P P'.—Pelotas ó bolas de billar.
 D D'.—Direcciones que tomarían sobre el plano A B si estuvieran animadas de rotaciones en el sentido marcado por las flechas.

PROYECCIÓN HORIZONTAL

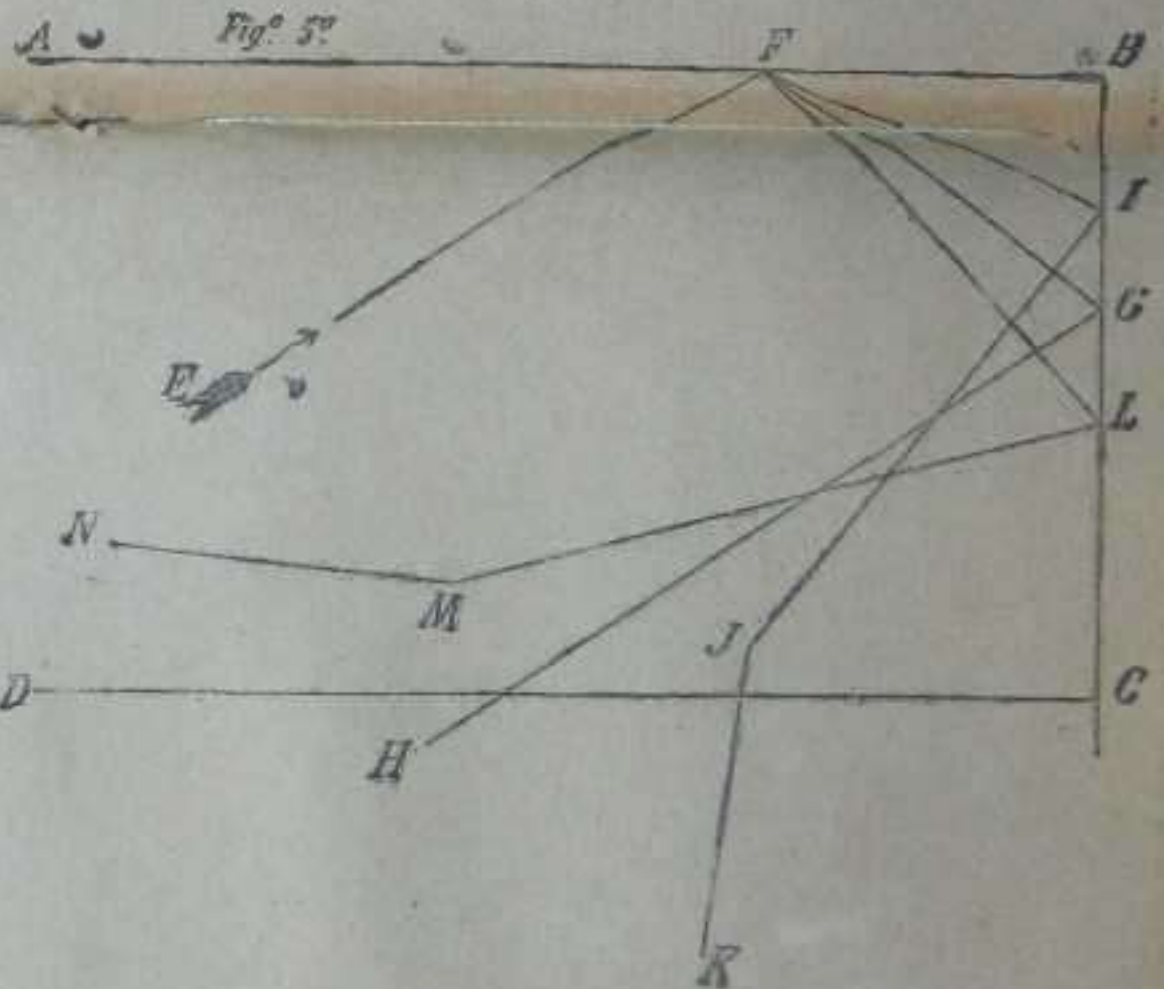


Fig.^a 5^a

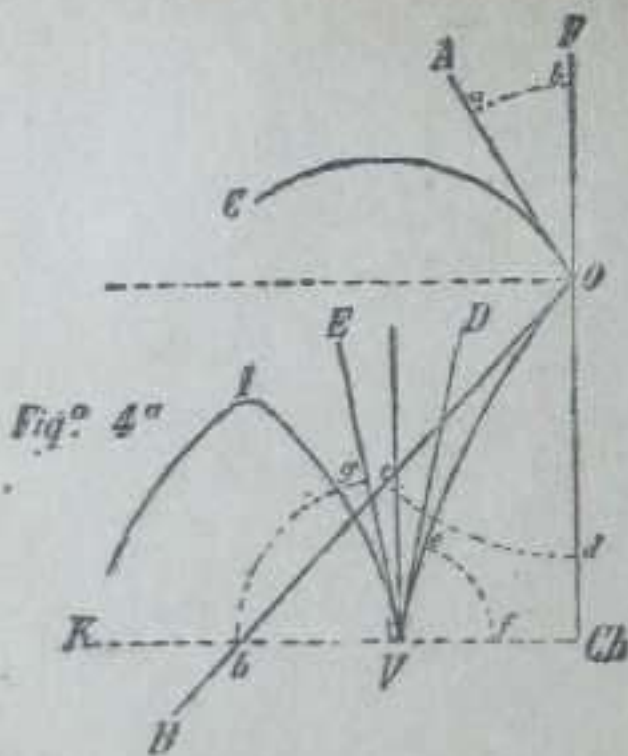


Fig.^a 4^a

F Ch.—Frontón.
 K Ch.—Cancha.
 C O, O V, V I.—Curvas descritas por la pelota para dar en el frontón ó pared y en la cancha y bote.
 O A, O B, V D, V E.—Tangentes á las curvas en los puntos O V de choque.
 a b y c d, e f y g h.—Ángulos de las curvas con los planos.

A B.—Pared.
 B C.—Frontón.
 C D.—Límite de la cancha.
 E F G H.—Trabuque sin efecto.
 E F I J K.—El mismo trabuque con efecto de derecha á izquierda, ó de revés.
 E F L M N.—El mismo con efecto contrario, ó sea de bolea de costado ó medio brazo.
 M J.—Puntos del bote.



ÍNDICE

	<u>Páginas.</u>
I. —Definiciones indispensables.....	7
II. —Cómo se devuelven ó restan las pelotas.....	15
III. —El voleo y el revesaire.—Su im- portancia y su comparación....	23
IV. —Del juego á la derecha y á la iz- quierda.....	33
V. —De los juegos en uno y dos tiem- pos.....	39
VI. —De los juegos delantero y zaguero.	49
VII. —De los efectos.....	59
VIII. —Del ataque y la defensa.....	71
IX. —Consecuencias relacionadas con la construcción de los frontones.	83
X. —Conclusión.....	93
Láminas.	

