

Lilian SCHEFFLER - Regina REYNOSO-
Victor INZUA C.

3775

el juego de pelota prehispanico

y sus supervivencias actuales



SCHEFFLER - REYNOSO - INZUA C. el juego de pelota

LA RED DE JONAS

PREMIA EDITORA



La red de Jonás

CULTURA POPULAR

Lilian SCHEFFLER - Regina REYNOSO-
Victor INZUA C.

el juego de pelota prehispanico

y sus supervivencias actuales

premià
la red de jonás 1985

Diseño de la colección: Pedro Tanagra R.

Clasif. 394.3/533/Ej:2

Adq. 2116

Fecha 6-6-90

Proced. _____

CENTRO DE INFORMACION
DOCUMENTAL / DGOP

Coedición por convenio entre la Dirección General de Culturas Populares de la SEP y Premiá Editora de Libros, S. A.

Primera edición: 1985

© Dirección General de Culturas Populares

© Premiá editora de libros, s. a.

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS

ISBN 968-434-372-8

Premiá editora de libros, S. A.

Tlahuapan, Puebla.

(Apartado Postal 12-672

03020 México, D. F.).

Impreso y hecho en México

Printed and made in Mexico



BIBLIOTECA
CENTRO DE INFORMACION
Y DOCUMENTACION

PRESENTACION

El estudio que aquí se presenta se refiere al juego de pelota prehispánico y a algunas supervivencias que de él existen hasta la actualidad.

La primera parte, elaborada por Lilian Scheffler y Regina Reynoso, trata sobre el juego de pelota en la época prehispánica y fue realizado a través de la consulta de los diferentes escritos de los cronistas, de los códices y de distintas investigaciones sobre el tema publicadas por arqueólogos e historiadores actuales.

La segunda parte, realizada por Víctor Inzúa, se refiere a algunas supervivencias del antiguo juego de pelota, que aún se practican en la actualidad, como son la hulama, la pelota mixteca y la pelota tarasca, incluyendo también un ensayo sobre el aspecto migratorio de los practicantes de estos juegos, y los datos están basados en el trabajo de campo llevado a cabo en diferentes zonas por el autor de este apartado.

PRIMERA PARTE

*EL JUEGO DE PELOTA EN LA
EPOCA PREHISPANICA*

LILIAN SCHEFFLER y
REGINA REYNOSO

...la casa del Rei, ó Señor del Pueblo, estaba en el mejor lugar, y asiento, y ante las Casas Reales estaban una Placa grande, muy llana y barrida, más larga que cuadrada; la qual. en su lengua, llamaban Batey, que quiere decir en nuestra, Juego de pelota (porque como en otro lugar se dice la jugaban en este). También avía otras Casas cercanas de esta misma Placa; y si era el Pueblo muy grande, avía otras Placas ó Juegos de Pelota, menores que la Principal.

TORQUEMADA (1969: 248).

INTRODUCCION

El juego de pelota prehispánico es uno de los rasgos culturales de gran significación dentro del área mesoamericana. Ya que desde el periodo Preclásico (2000 a 100 a. de C.) comenzó a tener importancia, la cual se sostuvo a través de mucho tiempo entre diferentes pueblos de la zona, situación que se demuestra porque a la llegada de los españoles, el juego aún se encontraba en su apogeo, principalmente entre los mexicas.

El juego no era solamente una diversión, ya que además de los aspectos de esparcimiento que contenía, se encontraba íntimamente relacionado con los elementos religiosos y mitológicos de las culturas en donde se practicaba.

Es, por tanto, el propósito de la primera parte de este trabajo el presentar una visión panorámica sobre la difusión y posible origen del juego, la arquitectura de las canchas, los dioses y creencias asociadas a su práctica, sus relaciones con la mitología y la religión, los sacrificios humanos que tenían lugar en él, la manera en que se llevaban a cabo los partidos, la indumentaria y el tipo de pelotas que se utilizaban, las apuestas que se hacían, así como las distintas ceremonias que tenían lugar dentro de los campos de juego.

Con objeto de tener en consideración la mayor cantidad de datos posibles se revisaron las diversas fuentes del siglo XVI, los códices y la mayor parte de los estudios realizados por diferentes investigadores del tema.

I. DISTRIBUCION Y ORIGEN DEL JUEGO

La importancia que el juego de pelota tuvo en la época prehispánica se pone de manifiesto por los numerosos restos arqueológicos de canchas que han sido descubiertas a lo largo de toda la zona mesoamericana: desde Querétaro al norte, hasta Honduras y El Salvador al sur, y desde Papantla en la costa del Golfo de México, hasta Tehuantepec en la costa del Pacífico.

Gillan (1939: 209) hace un estudio más específico de la distribución, localizándola por zonas culturales:

"Primera: La zona maya que comprende la región del Viejo Imperio, que se extiende desde el Departamento del Petén en Guatemala, hasta Belice hacia el Oriente, a Honduras y El Salvador, y a los Estados Mexicanos de Chiapas y Tabasco, la del Imperio Nuevo en la Península de Yucatán, en el norte del Estado de Campeche y parte del territorio de Quintana Roo.

"Segunda: La zona zapoteca y las de la Mixteca del Estado de Oaxaca, en las que se conservan restos del juego de pelota, en una forma arquitectónica semejante a la del Viejo Imperio maya.

"Tercera: La zona nahua de la Meseta Central de México, en la que los juegos de pelota tienen las paredes verticales, como el de Xochicalco, lo que los distingue de los de la zona maya y los aproxima a los de Yucatán. Este tipo de juego de pelota se extiende a las regiones de Tula del Estado de Hidalgo; Toluquilla, Querétaro; La Quemada, Zacatecas; Yohualichán, Puebla y El Tajín, Veracruz, y tal vez hasta la Costa Occidental de México y a los Estados de Jalisco, Nayarit, Sinaloa y Sonora..."

Los restos arqueológicos de canchas de juego no solamente quedan limitados a Mesoamérica, sino que el mismo autor menciona una cuarta zona:

“La de Arizona, Estados Unidos, que tiene dos regiones principales: la del Sur que pertenece a la cultura Hohokam; que se extiende por los Valles de los ríos Salado, Gila y sus afluentes, en la que los juegos están orientados de oriente a occidente y son de grandes dimensiones, y la del norte en que los Juegos son más pequeños y orientados de norte a sur, de una época más reciente que la anterior . . .”

Esta amplia distribución de las canchas nos demuestra la gran difusión que tuvo el juego en las diferentes épocas y culturas que existieron antes de la llegada de los españoles.



Maqueta encontrada en Nayarit (periodo clásico) que representa un juego de pelota en miniatura.

Respecto al lugar donde surgió el juego los investigadores que se han ocupado del tema, hablan de distintas regiones probables de origen. Blom (1932: 487) asevera que el juego de pelota es de origen maya, apoyándose en un recuento de las canchas pertenecientes a esa zona, que para esa época sumaban un total de treinta y nueve; sin embargo, posteriores descubrimientos demostraron que había un gran número de canchas en otras zonas de Mesoamérica.

Pasztory (1972: 444) habla acerca de las figurillas de terracota, pertenecientes al periodo Preclásico (de 2000 a 100 a. de C.) que probablemente representaban a jugadores de pelota y que han sido encontradas en Tlatilco, Tlapacoya, Xochipala y San Lorenzo.

Marcia Castro-Leal (1973: 4) establece que: "Los Olmecas, cuya cultura fue la más antigua en Mesoamérica practicaban el juego de pelota. Las más antiguas manifestaciones de esta ceremonia son contemporáneas al apogeo de la misma (1300 a 800 a. de C.)".

Sin embargo, no se puede decir con exactitud dónde o cuándo empezó dicho juego, reforzando la idea de que fue la zona Olmeca es donde se inició esta manifestación, Von Hagen (1964: 107) señala: "...los olmecas, que vivían en las tierras cálidas de la Costa del Golfo, donde crecía el hule, tenían el juego ya en el año 500 a. de C." Inclusive en La Venta (Tabasco) fue hallado un juego de pelota, perteneciente a la cultura olmeca, cuyo nombre significa: gente de la región del hule.

Por lo que se puede inferir que en Mesoamérica se practicaba este juego desde el periodo Preclásico, entre las diferentes culturas de esa época.

II. CANCHAS DE JUEGO

Dentro del área mesoamericana se han descubierto un buen número de formas arquitectónicas relacionadas con el juego de pelota, que en general son muy similares, aunque con variantes locales. Su importancia es tal que en el área maya se han encontrado un gran número, entre las que destacan las de Chichén Itzá, Copán y Kaminaljuyú. En el centro de México tenemos: Xochicalco y Tula, entre las más importantes, aunque cabe hacer mención de las que se encontraban en Tenochtitlan, de las que se tiene referencia por los escritos de los cronistas. En la zona del Golfo las más sobresalientes son las de El Tajín, aunque también se encuentran dos en la Huasteca Veracruzana (Tampalax y Cerro del Cangrejo). En el área mixteco-zapoteca hay igualmente varios campos, como Monte Albán y Yagul. En el Occidente de México se encuentran algunos restos de estas construcciones en el Estado de Nayarit, y fuera de Mesoamérica, en el Norte de México y Suroeste de los Estados Unidos están las de Casas Grandes, Chihuahua y las de Arizona, Estados Unidos.

De acuerdo con las investigaciones realizadas por diferentes arqueólogos, es a partir del Preclásico Medio (1300 a 700 a. de C.) o Superior (700 a 100 a. de C.), cuando aparecen las construcciones hechas especialmente para el juego. Las canchas de épocas tempranas son pequeñas y las de épocas posteriores son de mayor tamaño.

Arqueológicamente son construcciones que tienen forma de doble T o de I mayúscula, que constituyen una cancha de tres patios, uno central y dos laterales. Para la edificación de los campos de juego fueron utilizados los materiales disponibles en cada región, empleándose piedras de diferentes tamaños, toscas en etapas tempranas y mejor trabajadas en las posteriores.

ARQUITECTURA

La arquitectura de los campos de juego ha sido estudiada, entre otros, por Acosta y Moedano Koer (1946: 376-379), quienes proponen la siguiente clasificación para sus diferentes componentes:

Cancha. Todo el piso interior de un juego de pelota que sigue la forma de una doble T o de una I mayúscula, la que dividen en tres partes: un patio central y dos cabezales.

Patio central. El elemento esencial de todas las canchas, es la parte central, de forma rectangular que une a los llamados patios cabezales.

Patios cabezales. Campos rectangulares, perpendiculares al anterior.

Las canchas se encuentran limitadas por dos tipos de estructuras principales que son: las plataformas laterales (estructuras que limitan por sus patios mayores al patio central) y los topes cabezales (estructuras que delimitan a los patios cabezales).

Como elementos accesorios están los nichos empotrados en los topes cabezales, los altares o discos de piedra que a veces se encuentran en el patio central y otras en los cabezales, los anillos de piedra, las esculturas, los portaestandartes, los marcadores, etc.

Los marcadores, generalmente de piedra, servían como metas en el juego, Federico Arreola (1972: 53-54), clasifica los siguientes tipos: altares, lápidas, paneles, estelas y cabezas con espiga. Los altares, generalmente circulares, colocados a lo largo del eje longitudinal del patio de juego... cuya función no ha sido totalmente precisada, pero se supone que servían para marcar tantos al ser tocados por la pelota o también para hacer el saque. Las lápidas y estelas pueden estar ubicadas sobre la banqueta o el talud, y se ignora su función, incluyendo la de los paneles. Las cabezas con espiga (piedras esculpidas en forma de guacamaya, serpiente, jaguar y en ocasiones humanas) de las que tampoco se cuenta aún con una opinión sobre su papel en el juego.

Una de las diferencias en las construcciones de los campos de juego, entre los distintos grupos mesoamericanos, puede verse en que algunas tienen las paredes laterales inclinadas ha-

cia adentro, mientras que otras son verticales y con anillos de piedra empotrados.

Se supone que los anillos aparecieron hacia 900 d. de C. y han sido considerados como un tipo de marcadores, ya que el pasar la pelota a través de ellos, cosa difícil de lograr, significaba el triunfo en el juego. En los anillos se encuentran labradas representaciones simbólicas asociadas al juego, tales como águilas, monos, guacamayas y en ocasiones los mismos sacrificios que tenían lugar en el juego o alguno dioses.

Según algunos cronistas el anillo era lo último que se colocaba cuando se construía un campo de juego y se hacía en medio de grandes ceremonias, puesto que el anillo era considerado por los mexicas como el propio "corazón del juego".

Existieron también canchas sin anillos, pero con la presencia de distintos marcadores (nichos, piedra circular empotrada en el centro del piso, etc.) como sucede en la región zapoteca, por lo que puede inferirse que la práctica del juego en estos casos fuera un tanto diferente a la del Altiplano, estableciéndose así distintas variantes del juego.

Diferentes cronistas hacen mención de una línea transversal, de color negro o verde, que dividía el piso del campo, llamada *tlecoth*, que dicen se pintaba con una hierba que se consideraba de carácter mágico, esta línea limitaba el territorio de juego de cada grupo participante.

Las canchas de juego que conocieron los cronistas del siglo VI, tenían una gran significación para los habitantes de Mesoamérica, ya que estaban relacionadas con su religión y creencias, así fray Diego Durán (1967: 206) cita: "...es de saber que en todas las ciudades y pueblos que tenían algún lustre y punto de policía y gravedad para la autoridad, así de la República, como de los señores —de la cual siempre ellos hicieron mucho caso— para no ser menos los unos que los otros, edificaban juegos de pelota, muy cercados de galanas cercas y bien labradas..."

NOMBRES PREHISPANICOS ASOCIADOS AL JUEGO DE PELOTA

Diferentes autores hacen referencia a los nombres que se daban al juego y a algunos de sus elementos en los idiomas

indígenas, así el juego en náhuatl se denominaba *ullamaliztli* y en maya *pok-ta-pok*. Para las canchas hay diferentes nombres en náhuatl: *tlachtli*, *tlachco* y *ollamalóyan*, el campo de juego de los dioses era denominado *Teotlachco*. En maya al campo o cancha lo llamaban *pok-yak*. La pelota era en náhuatl *ololtic* y en maya *pok*.

Los anillos eran llamados *tlachtomalácatl* o *tlatlachemalaca* en náhuatl y no hay referencia para ellos en idioma maya; para el jugador se encuentra solamente la palabra en náhuatl que es *ollamani*.

En las Antillas el juego de pelota era denominado *batey*, palabra que utilizaron los españoles para referirse al juego de pelota en Mesoamérica, al que asimismo llamaron en castellano "el juego de la pelota de viento".

III. ASPECTOS MITOLOGICOS Y RELIGIOSOS DEL JUEGO

El juego de pelota en la época prehispánica no constituía una mera diversión. Estaba básicamente asociado a un simbolismo mítico-religioso, reflejado en los códices, en la ubicación de las canchas de juego dentro de los centros ceremoniales, en los elementos arquitectónicos de las propias canchas, en los rituales y dioses asociados al juego y en los mitos transmitidos por la tradición oral y rescatados posteriormente por los cronistas españoles.

DIMENSION MITICO-RELIGIOSA

En el *Popol-Vuh* de los maya-quiché se registra un mito referente al juego de pelota, cuyo contenido Krickeberg (1966: 274-276) resume de la siguiente manera: "...dos hermanos divinos llamados Hun hunahpu y Vacub hunahpu, hijos de Xpiyacoc y de Xmucane, se entregan con tal pasión al juego de pelota que los señores del inframundo, Hum came y Vucub came, molestos por el ruido del juego, deciden perderlos. Envían mensajeros para invitarlos a una competencia en Xibalbá, el inframundo. Los hermanos aceptan la invitación, aunque tienen malos presentimientos, pero en el camino al inframundo y en este mismo, tienen que pasar muchas pruebas; fracasan en la mayor parte de ellas y los señores del inframundo les dan muerte antes de empezar el juego de pelota. La cabeza de Hun hunahpu, colgada en la copa de un árbol, embaraza con su saliva a la doncella Xquic, hija de uno de los señores del inframundo; ésta huye al mundo superior para escapar a la venganza de sus parientes y en la casa de la madre de los hermanos da a luz a dos gemelos, llamados Hunahpu y Xbalanque. Estos crecen en el lugar de su abuelo y liberan al

mundo de varios demonios malignos, entre los que se encuentran el papagayo arara, Vucub caquix, el que en vista de que todavía no alumbraban el sol y la luna, se vanagloria de poder sustituir a ambos cuerpos celestes. Finalmente se enteran del destino de sus padres, encontrando los aparejos del juego, que empiezan a usar inmediatamente. Nuevamente tiene lugar una invitación de las potencias del inframundo para llevar a cabo un juego de pelota en Xibalbá. Pero esta vez los hermanos vencen en todas las pruebas y ganan el primer juego; y cuando un murciélago le arranca la cabeza a Hunahpu, Xbalanque se la vuelve a colocar. Los señores del inframundo pierden el segundo juego contra los hermanos; éstos los vencen con maña en una prueba de fuego en la que los seres del inframundo pensaban destruirlos definitivamente; finalmente, los hermanos logran matarlos con ayuda de un engaño. Hunahpu y Xbalanque reviven después a sus padres y ascienden al cielo en la forma del sol y de la luna”.

Esta narración de la tradición oral muestra elementos que se repiten en diferentes mitos y que se refieren al juego de pe-



Unahpu e Xbalanque se enfrentan a los seres del inframundo en un juego de pelota.

lota como la creencia de que el juego representa fenómenos cósmicos. Así, los protagonistas a los que hace mención el *Popol Vuh* se asocian con las fuerzas y fenómenos de la naturaleza.

Entre las narraciones míticas de los aztecas también se encuentra una que hace referencia al juego de pelota, que citan De la Garza e Izquierdo (1980: 315): "... cuando los aztecas, en su peregrinación, llegan a Coatépec, su dios Huitzilopochtli (el Sol) establece su campo de juego (*teotlachco*) y ahí pelea a la medianoche con sus tíos, los Centzonhuitznáhuac, los mata y se los come, y después degüella a su madre adoptiva, Coyolxaucíhuatl y se come su corazón".

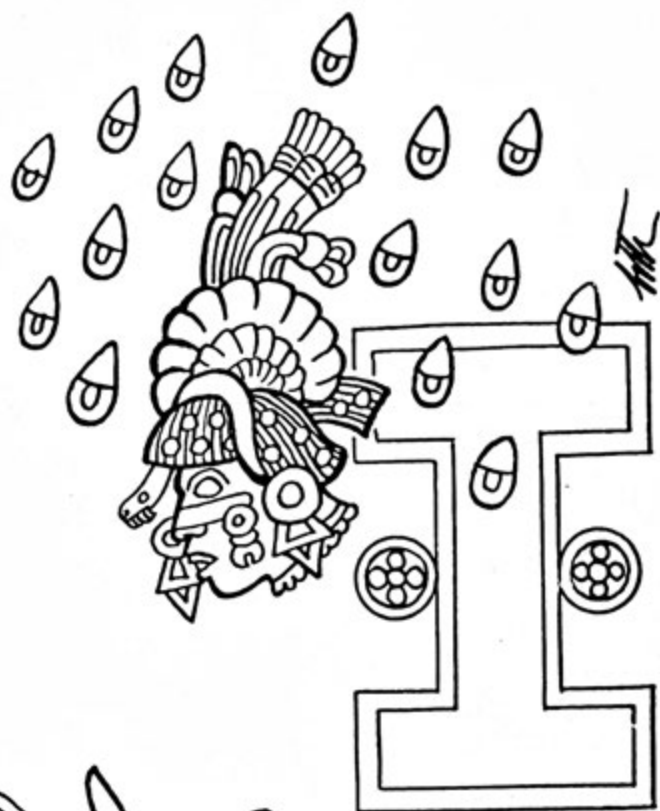
Este mito lo interpretaban las mismas autoras diciendo que los Centzonhuitznáhuac representaban a las estrellas y Coyolxaucíhuatl a la luna, o sea que se ve cómo Huitzilopochtli, astro de luz, vence a los astros de la oscuridad, permitiendo así que el sol continúe su recorrido.

También existen mitos toltecas relacionados con el juego de pelota, como uno en el que los adversarios son Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, este último se transforma en jaguar, provocando así la caída de los toltecas y haciendo que Quetzalcóatl se vea obligado a emigrar al mar del este.

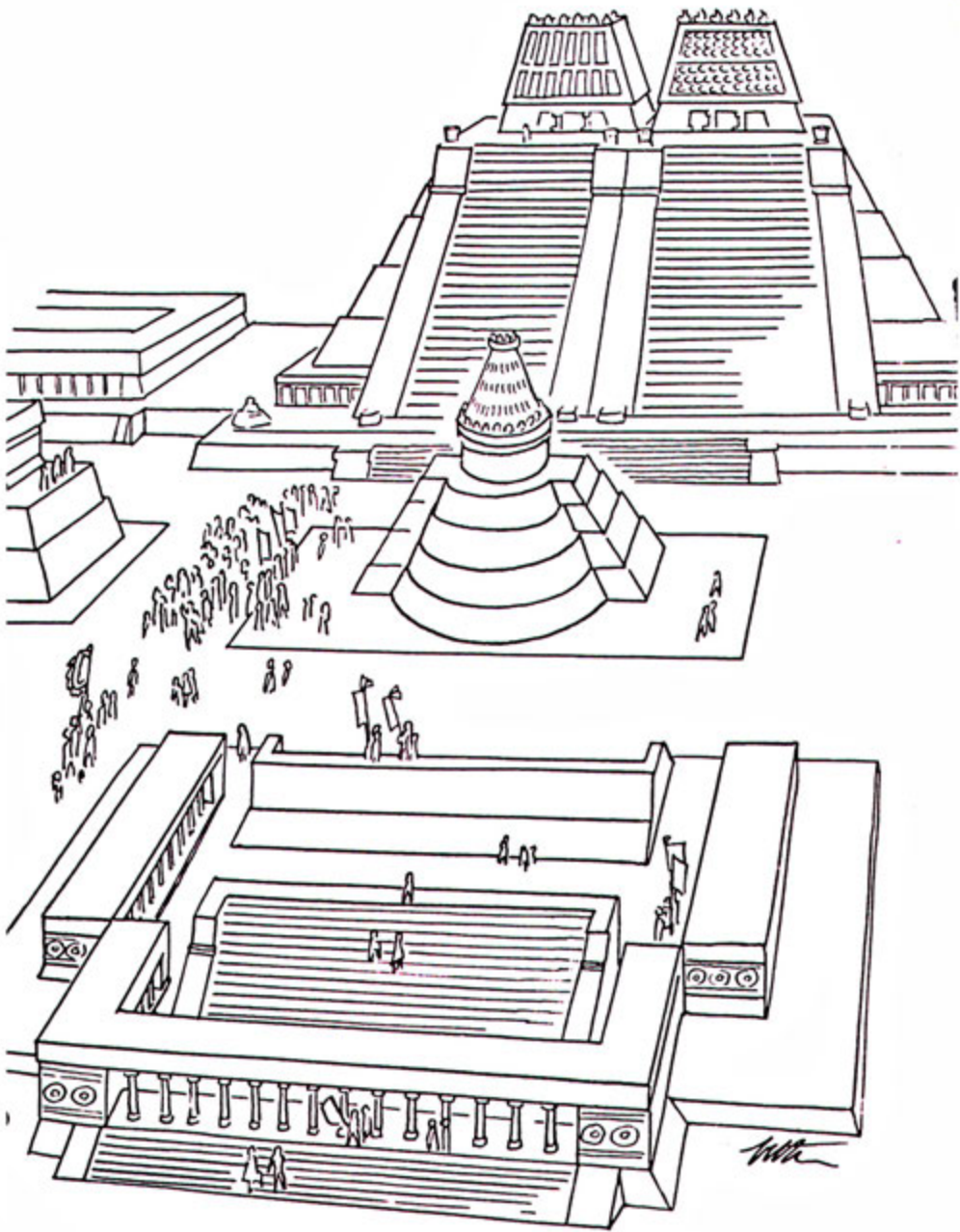
Krickeberg (1966: 210-212) señala que en este caso no se trata de un juego entre dioses que representan la luz y la oscuridad, sino entre dos figuras nocturnas que se encuentran en relación estrecha con el cielo estrellado y que inclusive comparten su dominio... parece más aceptable pensar aquí en una contradicción de orientaciones, expresadas por ambos dioses, porque en el mito tolteca Quetzalcóatl es el dios que camina de oeste a este, mientras Tezcatlipoca representa la dirección norte-sur.

En los dos primeros mitos (maya-quiché y azteca) se puede apreciar claramente el simbolismo mítico-religioso del juego, por lo que se refiere a la lucha de los astros de luz contra aquellos que representan la oscuridad, puesto que dentro de la cosmovisión de estas culturas, se pensaba que esta práctica se debía de realizar para mantener el movimiento del sol en el cielo. También tenía el significado de la lucha entre diferentes astros y su consecuente movimiento, como es el caso del mito tolteca.

La religión gobernaba la mayor parte de las actividades



Huictzilopochtli, dios Mexica, dio muerte a la Coyulxauhqui en un Teotlachco.



El Teotlachco (lugar del juego de la pelota de los dioses) ocupaba un lugar preponderante en Tenochtitlan.

que realizaban los habitantes de los diferentes pueblos mesoamericanos, en especial la de los aztecas, que es de quienes se tiene mayor información, y el juego de pelota no podía estar excluido de esta influencia.

Como dice López Austin (1967): si los juegos rituales aztecas están tan alejados del concepto y del origen del deporte... es porque están relacionados con la fiesta religiosa a la que pertenecen... pero la aspiración máxima del hombre azteca era provocar mágicamente, por medio de la ceremonia ritual, la prolongación del periodo presente de la vida humana sobre la tierra... obligando a las fuerzas naturales a seguir el proceso cíclico de las estaciones, el retorno de la vegetación, del nacimiento del sol.

Inclusive la importancia religiosa del juego también se destaca porque las canchas en que tenía lugar formaban parte de los grandes centros ceremoniales. Sahagún informa que había dos juegos de pelota formando parte del núcleo principal de edificios de vital importancia religiosa para sus habitantes, uno era llamado *Teotlachtli* (lugar del juego de pelota de los dioses) en donde se llevaba a cabo una ceremonia en honor de Huitzilopochtli... El otro juego de pelota era llamado *Tezcatlachco* (que era un juego de pelota que estaba



Cuando Cortés llevó jugadores de Ullamalitzli a España, Christoph Weiditz, artista alemán, realizó este dibujo.

entre los cués) donde se celebraba la ceremonia en honor de Omácatl, el dios de los banquetes y las festividades.

El simbolismo mítico-religioso del juego de pelota era tan propio de los pueblos que lo practicaban, que como cita Krickeberg (1964: 171): "Cuando Cortés hizo presentar el juego de pelota azteca en la corte de Carlos V en el año de 1528, el significado profundo del juego permaneció naturalmente oculto a los espectadores, sólo admiraron la agilidad y la fuerza de los jugadores sin sospechar que estaban presenciando una representación del curso del sol —encarnado en la pelota—, en el que querían influir mágicamente..."

RITOS ASOCIADOS AL JUEGO

Las manifestaciones religiosas del juego también se observaban en las ceremonias rituales que se realizaban dentro de las canchas. Los jugadores, por ejemplo, llevaban a cabo ritos propiciatorios antes de los juegos, de esto fray Diego Durán (1967: 209) ofrece una buena descripción: "Es de saber que estos jugadores, venida la noche, tomaban la pelota y poníanla en un plato limpio, y el braguero de cuero y los guantes que para su defensa usaban. Colgábanlo en un palo todo y, puestos en cuclillas delante de estos instrumentos de juego, adorábanlo todo y hablándoles con ciertas palabras supersticiosas y conjuros con mucha devoción, suplicando a la pelota les fuese favorable aquel día... en aquel conjuro... invocaban los cerros, las aguas y fuentes, las quebradas, los árboles, las fieras y culebras, el sol, la luna y las estrellas, las nubes, los aguaceros y finalmente todas las cosas y a los dioses que de cada cosa tenían inventado. Acabada... la oración, tomaban un puño de incienso y echábanlo en un brasero de incienso que para esto tenían y ofrecía sacrificio ante la pelota y cueros, y mientras el copal ardía, iba y traía alguna comida de pan y algún pobre guisado y vino y ofrecíanselo delante de aquellos instrumentos y dejábanlo allí hasta la mañana. Y en siendo de día, comíanse aquella comidilla que habían ofrecido..."

Motolinía (1970: 180) hace mención de la participación que en algunas de estas ceremonias tenían los sacerdotes: "...por la mañana adornaban los ídolos y poníanlos encima de las paredes del *tlachco*, en el medio, el uno frontero del

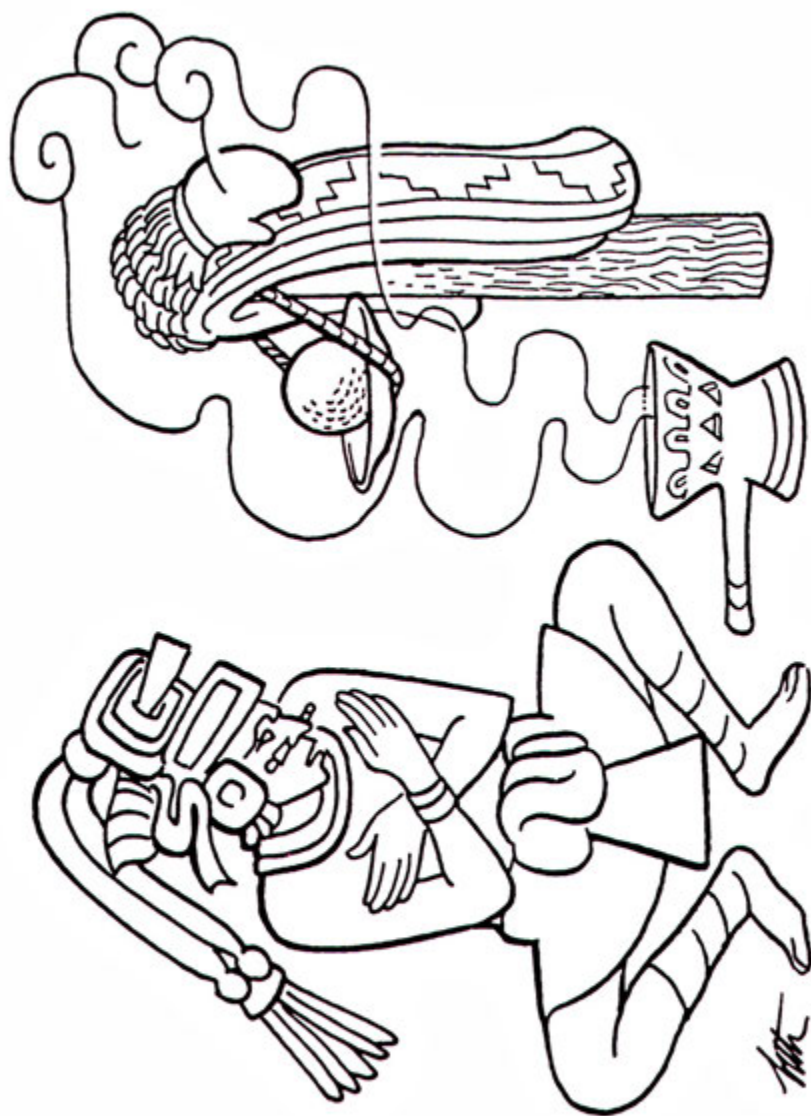
otro y luego los cantaban allí delante y decíanles sus cantares, . . . e otros mensajeros iban á los templos á hacer saber á los ministros como tenían hecho el juego de pelota. . . que no restaba más de que tuviesen por bien de ir allá un ministro a lo sacrificar y bendecir. Venían algunos de aquellos ministros, negros como los que salen del infierno, y tomaban la pelota y echábanla cuatro veces por el juego. Los señores hacían luego ciertas cerimonias y sacrificios. . . .”

Dentro de los campos de juego también se realizaban rituales relacionados con la guerra. De la Garza e Izquierdo (1980: 316-317) dicen que: “. . . los relieves que aparecen en los campos de juego de El Tajín y de Chichén Itzá nos presentan a una serie de personajes ataviados como jugadores-guerreros, efectuando una ceremonia religiosa de sacrificio humano: en el de El Tajín por decapitación o por extracción del corazón y en el de Chichén Itzá por decapitación. Esto nos muestra la relación simbólica entre el juego y la guerra, una relación lógica, ya que ambos representan la oposición de fuerzas contrarias. . . los relieves parecen referirse a las órdenes militares nahuas de caballeros águilas y caballeros jaguares. . . es claro que ellos no aluden a la culminación de un partido de juego de pelota, sino al sentido sagrado que la guerra tenía entre los nahuas, en su vinculación con la guerra de los dioses, simbolizada por el juego de pelota. . . .”

Estos rituales de tipo guerrero se asemejan a las ceremonias que los propios aztecas efectuaban el último día del mes Panquetzaliztli: “. . . y en amaneciendo, antes de que fuese bien de día, descendían al dios Paínal de lo alto del cu de Huitzilopochtli, y luego iba derecho al juego de pelota que estaba en medio del patio, que llamaban *Teotlachco*, allí mataban cuatro cautivos, dos a honra del dios Amápan y otros dos a honra del dios Oappátzan, cuyas estatuas estaban junto al *tlachco*; en habiéndolos muerto arrastrábanlos por el *tlachco* —ensangrentábase todo el suelo con la sangre, que de ellos salía, yéndolos arrastrando—; . . .” (Sahagún, 1977).

DIOSES ASOCIADOS AL JUEGO

Existían diferentes dioses que se veneraban en el juego de pelota, no solamente aquellos asociados con juego propiamente



Los jugadores hacían ofrendas ante sus instrumentos de juego.

dicho, sino otros relacionados con rituales que se llevaban a cabo dentro de las canchas, como ya ha sido mencionado.

Entre los aztecas el juego de pelota se realizaba bajo la protección de dos dioses, cuyas imágenes se colocaban una frente a otra, en los sitios que dentro del campo de juego eran destinados para este fin. Dichos dioses eran Xólotl y Quetzalcóatl; Sahagún se refiere al primero en uno de sus himnos:

Juega pelota, juega pelota el viejo Xólotl,
en la plaza de juego de pelota de hechiceros juega
Xólotl,
señor del país de la piedra preciosa.
Mira si Piltzintecutli se aloja
en la casa de la oscuridad, en la casa de la oscuridad.

Este pasaje ha sido interpretado por Seler en cuanto a la mención de Piltzintecutli, como advocación del dios del sol que se retira a descansar en la casa de la noche, refiriéndose de esta manera a la puesta del sol.

En cuanto a Quetzalcóatl, en el mito tolteca anteriormente citado, cuando es expulsado de Tula deja una serie de manifestaciones a lo largo de su peregrinaje y entre éstas se hace referencia a la creación de un juego de piedra.

Otros dioses relacionados al juego son Xochiquetzal y Xochipilli, en su advocación de Macuixóchitl (Cinco Flor), dios de la danza, el juego y el deporte, a quien algunas veces se le representa en las canchas como Centéotl, el dios joven del maíz. Amápan y Oappátzan, dioses del juego y de la pelota, respectivamente, quienes se encontraban representados sobre los muros cabezales en el *Teotlachco* del recinto ceremonial de Tenochtitlan.

Tlaloc, dios de la lluvia, rara vez aparece como jugador, sin embargo en el mural de Tepantitla en Teotihuacan, que ha sido interpretado por algunos investigadores, como Alfonso Caso (1946), se ve a Tlaloc como patrocinador del juego, práctica a la que se dedicaban aquellos hombres que después de su muerte habían merecido pasar al Tlalocan.

Según las creencias de los nahuas, existían tres sitios a donde iban los muertos, y esto dependía de la forma en que se moría. Al Tlalocan iban los que perecían ahogados, por rayos, leprosos, sarnosos, bubosos, gotosos e hidrópicos.

Los guerreros que morían en combate y las mujeres que fallecían en el parto iban a acompañar al sol durante su recorrido y los que morían de muerte natural, tanto nobles como gente del pueblo, iban al Mictlan.

Finalmente existía un lugar especial para los niños que fallecían siendo muy pequeños, que se conocía con el nombre de Xochatlapan o Chichihuacuahco, representado por un árbol nodriza que daba leche a los lactantes.

Entre los tarascos o purépechas, la diosa que presidía el juego era Xarátanga, diosa de la luna (Krickeberg, 1964: 370-371), que asimismo era diosa de la tierra, de la vegetación, del parto y de los baños de vapor. El juego en idioma purépecha era llamado *querehta*, de donde se derivó el nombre del actual Estado de Querétaro.

También algunos de estos dioses se representaban en los anillos de las canchas, como por ejemplo los que se encuentran en la gran cancha de Chichén-Itzá, Yucatán, tienen esculpidos a una serpiente emplumada, que representa al dios Quetzalcóatl, conocido en esa zona con el nombre de Kukulcan, por lo que se desprende que dicha cancha estaba dedicada precisamente a él.

SACRIFICIOS HUMANOS

Los sacrificios humanos también estuvieron asociados con el juego de pelota, ya que se encuentran representaciones de ellos en bajorrelieve, códices y relaciones escritas, en los que se puede observar este rito en los símbolos de la pelota ensangrentada, los huesos, las calaveras, los corazones o por el sacrificio mismo, ya sea por extracción del corazón o por decapitación.

Piña Chan (1967: 67) habla de los sacrificios asociados al juego como costumbre religiosa: "...cuyo origen comenzó con los olmecas del Preclásico superior, ya que en una lápida de Izapa, Chiapas, se encuentra representado un personaje decapitado, de cuyo cuello sale la sangre en forma de volutas.

"...en el Horizonte Clásico... las lápidas de Aparicio, Veracruz, ... muestran a jugadores... decapitados y con la sangre saliendo del cuello en forma de serpientes... y en el juego de pelota de Chichén-Itzá... se ven jugadores decapitados con la sangre también en forma de serpientes..."

De las representaciones en los códices se tomará como ejemplo el *Borgia* (lámina 21): "En el centro de la cancha vemos a un sacrificado 'pintado y ataviado como Mixcóatl, es decir como hombre destinado al sacrificio', de su pecho abierto por un cuchillo de pedernal, brota la sangre. En las esquinas de los extremos ensanchados de la cancha aparecen corazones, una calavera y un hueso humano. También se observa una pelota de mayor tamaño ensangrentada y de la cual sale una serpiente despedazada..." (Federico A., 1972: 62-63).

Por lo que se refiere a fuentes escritas en el *Popol Vuh* se menciona una forma de sacrificio cuando: "...los hermanos Hun Hunahpuy Vucub Hunahpu, probablemente el sol y venus juegan a la pelota contra los señores del inframundo, pierden, y son sacrificados en la cancha del juego de pelota. Se le corta la cabeza a Hun Hunahpu y se coloca en un árbol; inmediatamente el árbol se cubre de frutos..." (Pasztory: 445).

El sacrificio humano es explicable, en términos generales, puesto que a través de él se buscaba el favor de los dioses; así López Austin (1967: 10) señala: "El sacrificio gladiatorio mexicano es... el medio de salvación de la humanidad. La muerte de unos cuantos libera al mundo de la destrucción absoluta y da al hombre la posibilidad de coadyuvar en el establecimiento del equilibrio cósmico".

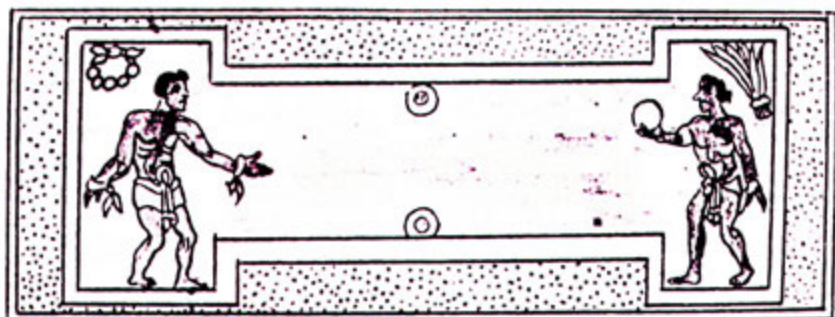
Sin embargo, no existe un acuerdo entre los diferentes investigadores, acerca de si el sacrificado era el ganador o el perdedor en el juego de pelota; según H. Spinden y J. R. S. Thompson, a quien se sacrificaba era al perdedor; a este respecto P. Westheim dice que es más probable que, dada la cosmovisión de las culturas mesoamericanas el sacrificado fuera el ganador, ya que representaría al mensajero de los hombres ante los dioses.

REPRESENTACIONES EN CODICES

En algunos códices también se encuentran representaciones del juego de pelota, en ellos las canchas tienen la tradicional forma de doble T y generalmente los jugadores son los propios dioses, aunque ocasionalmente aparecen hombres; no siempre la representación se refiere al juego en sí, sino que

en algunos aparecen ceremonias que se llevaban a cabo dentro de las canchas. Ante la imposibilidad de hacer referencia a todos los códices en los que hay juegos de pelota, se señalarán a manera de ejemplos, solamente cuatro:

En el *Códice Vindobonensis* aparece una cancha en la que los colores son respectivamente verde-rojo, rojo-azul y verde-

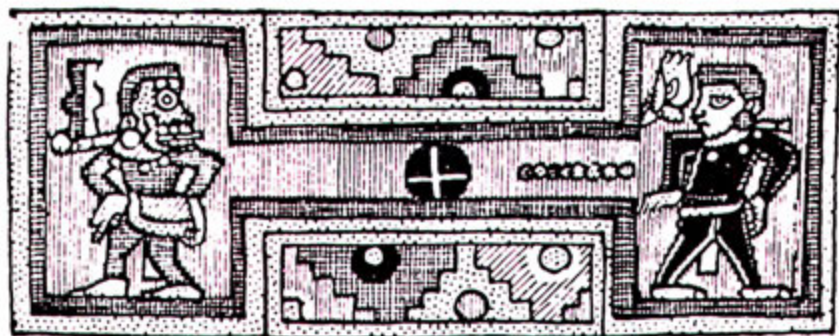


Representación de una cancha en el Códice Bodley.

rojo, lo cual ha sido interpretado como las distintas fases del amanecer, desde la noche hasta la salida del sol.

En el *Tonalamatl* de Aubin (hoja 19) el juego de pelota aparece dividido en varias secciones, cada una de ellas pintada de diferente color. . . aparece una pelota representada por un círculo negro a un lado del campo de juego, y Xochiquetzal la joven diosa de la luna.

En la lámina 29 del *Códice Fejérváry-Mayer*, en el campo



Otro campo de juego en el Atlas de Durán.

de juego hay un jugador y un animal, al primero se le ha tomado como un ser nocturno y al segundo como representante del cielo diurno, igualmente hay rayos solares, por lo que se le ha considerado como un símbolo del cielo diurno.

En la lámina 40 del *Códice Borgia*, aparecen en la cancha dos dioses, no en actitud de juego sino de adoración, del lado izquierdo Tezcatlipoca Rojo y del derecho Tlazoltéotl; en el centro se encuentra el dios del Sol, en color rojo, con cabeza de calavera, dando a luz a una figura amarilla, lo que significa el nacimiento del sol, siendo testigos la tierra (Tlazoltéotl) y el cielo (Tezcatlipoca rojo).

IV. DESCRIPCION DEL JUEGO

Hubo principalmente dos maneras de jugar a la pelota, la primera se realizaba en las canchas con anillos (*tlachtemalcatl*), en donde éste servía, además, de marcador, para pasar la pelota a través de él, lo cual era excepcional, ya que se utilizaba la cadera para rebotar la pelota. Esta forma de juego se utilizó en Tenochtitlan, Tula, Xochicalco y Chichén-Itzá (mayas recientes). La segunda forma se llevó a cabo en las canchas sin anillos, utilizando como marcadores altares redondos y estelas, entre otros, también se usaba la cadera para impulsar la pelota; esta variante del juego se dio en el Viejo Imperio de la zona maya y en el área zapoteca de Oaxaca.

Aquí se describirá el juego que se llevaba a cabo en las canchas con anillos, que parece ser fue el más importante, sobre todo en el Altiplano:

En la víspera del juego los participantes realizaban una serie de rituales propiciatorios con los objetos que utilizarían en el juego y ofrendas a los dioses tutelares del mismo para que el encuentro les fuera favorable. Antes de comenzar el partido se colocaban en los nichos respectivos a los dioses que lo presidían.

Al empezar el juego, los jugadores, que variaban en número, formaban dos bandos, una de las reglas del juego era golpear la pelota sólo con las asentaderas, la cadera o las rodillas. Los partidos se jugaban a "tantos" y a "rayas", éstos se iban marcando hasta llegar al número convenido, ganando aquel grupo que los completaba primero, sin embargo, si alguno de los participantes lograba pasar la pelota a través del anillo, automáticamente ganaba el juego.

Aquel jugador que realizaba tal hazaña era considerado como persona especial, recibía premios y en ocasiones hasta se le llevaba como invitado a las casas de los mandatarios, ob-

teniendo así, riquezas y gran prestigio. El hecho de pasar la pelota a través del anillo llegó a tener tal importancia que Fray Diego Durán (1967) dice que "...se le honraba como a hombre que en combate particular de tantos a tantos hubiese vencido y dado fin a la contienda... le cantaban y bailaban con él un rato..."

Entre los premios que recibían por hacer pasar la pelota por los anillos estaban las mantas, las plumas, y los bragueros, entre otras cosas. Aunque también se dice que era costumbre que el ganador se apoderara de las capas de los espectadores, por lo que, cuando la mencionada hazaña se lograba, éstos huían enmedio de gran algarabía. Igualmente el ganador de un hecho tan relevante, estaba obligado a llevar a cabo ceremonias y sacrificios dedicados al dios que estaba colocado del lado del anillo por el cual había hecho pasar la pelota.

Respecto al juego, la mayoría de los cronistas mencionan que se procuraba tener la pelota en constante movimiento. Una descripción del juego hecha por Fray Diego Durán (1967: 206) dice: "...había quien la jugase con tanta destreza y maña que en una hora acontecía no parar la pelota de un cabo a otro sin hacer falta ninguna, sólo con las asentade-



Figurilla de un jugador procedente de Jaina, Campeche.

ras, sin que pudiese llegar a ello con mano ni pie, ni con pantorrilla, ni brazo, estando tan sobreaviso así los de una parte como los de la otra para no dejalla parar que era cosa maravillosa, pues si ver jugar a la pelota con las manos a los de nuestra nación nos da tanto contento y espanto, ver la destreza y ligereza con que algunos la juegan, cuanto más alabaremos a los que con tanta maña y destreza y gentileza, la juegan con las asentaderas o con las rodillas, teniendo por falla el tocalle con la mano, ni con otra parte del cuerpo, ecepto con las dos partes dichas de asentaderas o rodillas y había con el ejercicio tan diestros excelentes jugadores que además de ser tenidos en estima los reyes les hacían mercedes y los hacían privados en su casa y corte y eran honrados con particulares insignias”.

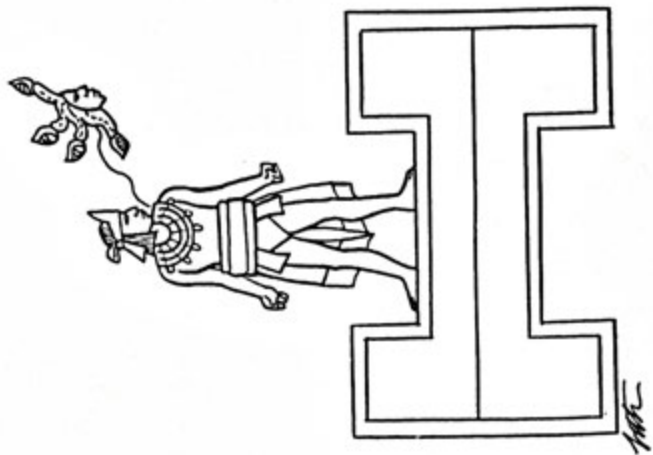
Los participantes estaban siempre expuestos a sufrir accidentes, debido a la rudeza del juego, al grado de que algunos jugadores encontraban la muerte en la contienda, especialmente cuando la pelota les golpeaba el abdomen. Las partes del cuerpo que más se dañaban eran precisamente las utilizadas para golpear la pelota, y, después del partido, se curaban mediante punciones con una pequeña navaja, con objeto de dejar salir la sangre acumulada.

A los encuentros del juego de pelota acudían, tanto los señores como el pueblo en general, ya que además de su simbolismo religioso, era una forma de diversión y un espectáculo, tanto para los participantes como para los espectadores.

APUESTAS

En épocas cercanas a la Conquista el juego tuvo un nuevo elemento: el de la apuesta. Se cuenta con un número mayor de referencias sobre esta práctica entre los aztecas, ya que se sabe que había diferentes tipos de apostadores: unos eran los propios jugadores, otros los patrocinadores u organizadores de los encuentros y finalmente los espectadores.

Las apuestas iban de acuerdo con la posición social de quienes las hacían así por ejemplo: entre principales y capitanes éstas consistían en joyas, mantas, aderezos de guerra, esclavos, etc. Algunos autores hacen mención del encuentro entre Axayácatl y Nihuilémoc, apostando el primero el mercado y la laguna de Tenochtitlan contra el jardín que tenía



Las apuestas que hacían los nobles eran de mucha importancia, cuando Axayácatl perdió la laguna y el mercado de Tenochtitlan, mandó dar muerte a su contrincante.

en Xochimilco el segundo; pudiéndose observar así, la magnitud a que llegaban las apuestas entre la nobleza.

Los jugadores que habían hecho del juego un oficio, apostaban todo lo que tenían: casas, sementeras, hijos, trojes de maíz, e inclusive su libertad, puesto que si no cumplían con lo ofrecido, eran encarcelados y si su familia no respondía por la deuda contraída, podían ser vendidos como esclavos en un precio equivalente a la deuda. La gente más pobre apostaba mazorcas de maíz, magueyes, y a veces llegaban a apostarse a ellos mismos con el riesgo de convertirse en esclavos, en el caso de que perdieran.

Las apuestas se hacían antes y durante el juego, señalando lo que iban a apostar. La apuesta, se podía aumentar, en un momento dado, pero esto era sólo de palabra, por lo que al terminar el juego el beneficiado iba con el perdedor a su casa para que le pagara lo ofrecido.

JUGADORES E INDUMENTARIA

Las fuentes mencionan varios tipos de jugadores: los soberanos o gobernantes, quienes entrenaban y practicaban con frecuencia el juego, jugaban entre ellos y en ocasiones con miembros de la nobleza, tanto de manera pública como privada. Además, algunos eran tan aficionados al juego que tenían sus propios jugadores, quienes llevaban a cabo partidos en su nombre, realizándose así grandes espectáculos públicos.

Los jugadores profesionales eran muchas veces gente del pueblo, diestros en lograr que la pelota pasara a través de los anillos, quienes mediante la realización de esta actividad se ganaban la vida y en muchas ocasiones lograban una determinada posición social.

Motolinía (1970: 180) se refiere a los jugadores antes citados, diciendo: "En los principales juegos ó *tlachco* jugaban los señores y principales y grandes jugadores, y por adornar su mercado los días de feria principalmente y otros muchos días, iban a jugar dos a dos, y a veces dos a tres... Ibanse y veníanse de unos pueblos á otros los señores y principales á ver, y traían consigo grandes jugadores para jugar unos contra otros mantas ricas y joyas de oro... Si no venían buena no la recibían y después que comenzaba á echar la pelota, los

que la echaban por cima de la pared ganaban una raya, y si daban con ella en el cuerpo de su contrario o alguno jugaba de mala, fuera del cuadril, ganaban una raya y á tantas rayas primeras iba todo el juego. No hacían chazas; otras veces jugaban tres al mohino y jugando... á las veces hablando, á las veces en silencio, siempre llamaban a un demonio que tenía preminencia en aquel juego”.

Asimismo quienes estudiaban en el Calmecac, generalmente pertenecientes a la nobleza (aunque también en ocasiones algunos plebeyos tenían la oportunidad de asistir), eran entrenados en la práctica del juego de pelota como parte de sus enseñanzas.

Por último, había jugadores profesionales de menor categoría, de quienes los cronistas dicen que jugaban “por vía de interés y vicio”: “. . . poniendo toda su felicidad y conato en no perder, sino ganar, como hombres tahúres, que no era otro su oficio, ni comían de otra cosa, sino éste. . . De esta manera andaban éstos de ordinario pobres y mal aventurados, sin sembrar, ni coger, ni entender en cosa más de un jugar” (Fray Diego Durán, 1967: 209).

Respecto a la distribución de los jugadores en la cancha, se dice que se colocaban a ambos lados del campo, dividido por una línea transversal, los jugadores principales se ponían en medio haciéndole frente a la pelota y a los del bando contrario; durante el juego los jugadores podían ser sustituidos para dar a todos la oportunidad de participar. En el patio central estaban aquellos jugadores que tenían la parte más activa, mientras que en los patios cabezales se encontraban los que debían evitar que la pelota penetrara en esa zona, puesto que de hacerlo se cometían fallas con mayor facilidad.

Según los cronistas, las representaciones en códices, estelas, figurillas de barro y bajorrelieves, la indumentaria que se utilizaba en este juego consistía en un *maztlatl* o taparrabo y protectores, generalmente de cuero, para aquellas partes del cuerpo con que golpeaban la pelota o que estaban más expuestas a golpes y caídas.

Durán (1967: 208) dice: “Todos los que jugaban este juego, lo jugaban en cueros, puestos encima de los bragueros que a la continua traían, unos pañetes de cuero de venado, para defensa de los muslos, que siempre los traían raspando por el suelo. Poníanse unos guantes para no lastimarse las manos con

que siempre andaban afirmándose y sujetándose por el suelo”.

Entre los mayas a los protectores para la cadera se les llamaba *tzum* y al guante *pachgab*. Y en náhuatl el protector de la cadera era denominado *quezéhuatl* y *mayermatl* al guante.

PELOTAS

Las pelotas que se utilizaron en el *ullamaliztli* debieron ser de un material elástico y sumamente duro, por lo que se utilizó el hule virgen, llamado *ulli* u *olli*, que era extraído del árbol llamado *olcuabuitl*.

“La pelota era del tamaño de las pelotas de viento, aunque era más pesada porque la hacían de cierta goma que sale de unos árboles que se hacen en tierra caliente, y punzando aquel árbol salen unas gotas gruesas blancas, y luego se cuaja, y tratándolas, tornase negras como pez” (Motolinía, 1970: 181). El tamaño de las pelotas era variable, según el diámetro del anillo por donde debía pasar, y se dice que su peso fluctuaba entre los tres y los cuatro kilos.

El uso del hule llegó a ser tan importante que en el *Código Mendocino* aparece registrado que entre los tributos anuales que se pagaban a Tenochtitlan, se incluían 16,000 *pellas* redondas, como pelotas de *olli*.

El hule, además de utilizarse en la fabricación de pelotas, tenía otros usos igualmente importantes: “. . . De este *olli* usaban mucho ofrecer a los demonios, así en papeles que quemándolos corrían unas gotas negras y éstas caían sobre papeles, y aquellas gotas, y otros con gotas de sangre, ofrecíanlo al demonio; y también ponían de aquel *olli* en los carrillos de los ídolos, que algunos tenían dos y tres dedos de costra sobre el rostro, y ellos feos parecían bien figuras del demonio sucias y feas, y hediondas. Usábanse también para unguirse en ciertas solemnidades y en las cosas domésticas; empleábase igualmente para medicinas contra algunas enfermedades. . . derretido al fuego obtenían un aceite empleado contra los males del pecho. Los reyes y señores mandaban hacer zapatos con las suelas de *ulli*, y los hacían poner a los truhanes, enanos y corcovados de su palacio, para verles dar traspiés y caídas sobre el suelo. . .” (Orozco y Berra, 1960: 280-281).

V. ¿DESAPARICION O SUPERVIVENCIA DEL JUEGO DE PELOTA?

Los evangelizadores que llegaron a México poco después de la Conquista observaron el juego de pelota y pronto advirtieron el significado religioso y los rituales que lo acompañaban y puesto que todo ello iba en contra de sus creencias religiosas, decidieron acabar con él. López Austin (1967: 7) hace una reflexión a este respecto diciendo que: "...pese a su antigüedad, todavía a la llegada de los españoles tiene un profundo sentimiento religioso, un ritual cargado, un gran uso como medio adivinatorio y una tradición popular anexa... Esto indujo a los conquistadores, celosos de la difusión del catolicismo, a acabar con el juego..."

Asimismo los cronistas mencionan la manera en que se inició la desaparición del juego, ya que los conquistadores ordenaron la destrucción de los campos o canchas donde se practicaba, por considerar que allí se realizaban ceremonias que iban en contra de su religión, la que trataban de imponer en la Nueva España por todos los medios.

Sin embargo, el juego de pelota se siguió practicando en el centro de México durante algún tiempo, a pesar de la prohibición de los frailes y de la destrucción de las canchas: Fray Diego Durán (1967: 206) refiere que lo vio jugar aún cuando ya no existían las estructuras donde antiguamente se llevaba a cabo: "...Muchas veces he visto este juego y, para satisfacerme de lo mucho que lo encarecen los viejos, hacer remedar lo antiguo; pero como faltaba lo mejor, que era el cercado dentro del cual se jugaba y los agujeros por donde metían y pasaban la pelota, sobre lo cual era el combate y porfía, era verlo agora, a lo que en su infidelidad solía ser como difiere lo vivo a lo pintado".

Gibson (1967: 152) hace también referencia a la prohibición de los españoles de practicar dicho juego, así como de

su consecuente desaparición: "...Intermitentemente los españoles prohibieron otras costumbres que consideraban a la ligera como incivilizadas o no cristianas. El juego de pelota de los nativos fue objeto de críticas y suprimido en el siglo XVI porque se decía que suponía brujería y pactos satánicos".

Leyenaar (s/f: 1) habla igualmente de la desaparición del juego: "...Después de la conquista española el juego cayó en descrédito; sin duda debido en parte a su carácter religioso y, por eso, 'pagano' para los españoles..."; pero agrega también datos sobre su supervivencia: "...Persistió sólo en la periferia noroccidental donde aún se juegan dos formas que pueden ser consideradas variantes del que vieron los europeos en el siglo XVI..."

Para las épocas subsecuentes existen pocos datos acerca de la forma en que el juego fue desapareciendo, ¿o manteniéndose?, y los que existen señalan su permanencia precisamente en el área geográfica anteriormente señalada, así Leyenaar (s/f: 29) cita que para principios del siglo XVII hay un informe holandés, de Joannes de Laet, en el cual menciona el juego al hablar de las gomas y resinas de la Nueva España, diciendo que la resina primera semeja leche, luego se vuelve rojiza, y finalmente negra, se junta en pelotas redondas, en cuyo estado son usadas, entre otras cosas para un juego de pelota.

En el siglo XVIII, Clavijero (1974: 179) señala la permanencia del juego de pelota en esa época, cuando dice: "En el día no está en uso entre las naciones del imperio mexicano, pero sí entre los nayaritas, los ópatas, los tarahumaras, y otros pueblos del Setentrion".

Igualmente para mediados del siglo XVIII, se cuenta con la información de Rafael Landívar quien en su poema latino *Rusticatio Mexicana* (1924) se dedica a describir tanto las cosas de la naturaleza como algunas costumbres del México de aquella época. Según Wauchope (1948: 299) Landívar mismo insistía en que su poema describía sólo aquellas cosas que él mismo había visto o de las que tenía información veraz, asimismo indica que en ese tiempo el juego se practicaba sólo entre los nayaritas, tarahumaras y otras tribus del Norte, en lo que coincide con la información de Clavijero, anteriormente citado.

La parte del poema de Landívar (1924: 381-383) que se refiere al juego de pelota, proporciona precisamente una descripción de la manera en que se jugaba en aquel tiempo:

“Nada, empero, más digno de mirarse
por quien todo lo anota,
como la fiesta típica, en que el Indio
muestra su habilidad en la pelota.

Aquél, primeramente,
suele sacar de resinoso pino
densa goma, que lleva el peregrino
nombre de *caucho* que le da la gente;
y con el cual, formada
viene a quedar una pelota ingente,
flexible y delicada;
y tanto así ligera,
que, con frecuentes saltos, fácilmente
a las brisas aligeras supera.

Entonces, con la mano que flexiona
hábil el indio, finge una corona
ingente, cuando el ímpetu primero
arroja con violencia
el elástico globo que, ligero,
va trazando sutil circunferencia;
sin que a nadie le sea permitido
impedir con las manos
de la pelota el bote repetido
ni invalidar sus círculos livianos.
Sino, más bien, prestarle decidido
apoyo y valimiento,
(por varias artes y diversos modos);
infundiéndole aliento
con el potente fémur y los codos;
y en su favor haciendo maravillas
de pujanza los hombros y rodillas.

Después, ya que, con brío
se lanza la pelota en el vacío,
la turba en la ancha vega
con frecuente saltar se agita y brega.

Con el codo potente,
éste la pelota se despega
y la arroja a los aires velozmente;

mientras aquél, cuando la ve que llega,
girando, como suele,
con vigoroso muslo la repele;
y cuando con presteza
ya despeñada viene de la altura,
uno, luego, le opone la cabeza;
mientras otro procura,
dando sus corvas suma ligereza,
con ímpetu violento
otra vez arrojarla por el viento;
o con entrecambos muslos
sujetarla a continuo sufrimiento.

Pero si alguna vez en la extendida
plaza cayere la pelota ingente;
con rodillas y codos, prontamente,
y del campo patente
levantarla a los aires nuevamente.

¡Entonces es de ver cómo afanosos
van los indios girando,
a través de los campos anchurosos;
de nuevo a la pelota levantando
con las palmas o muslos vigorosos! . . .

Pero si alguno a la volante esfera
de tocarla tuviere la osadía,
metiéndole las manos, la severa
ley violando, quizá por tontería;
ya queda, desde luego,
por obra tal el mísero, infamado,
y a pagar obligado
todos los gastos que origina el juego”.

Esta descripción demuestra que para mediados del siglo XVIII el juego había sufrido algunas modificaciones, aunque es importante el hecho de que se seguía utilizando la pelota de hule y que los jugadores no podían tocarla con las manos (una de las reglas que ya mencionaban los cronistas del siglo XVI). No se hace referencia a ningún tipo de cancha o construcción especial para la práctica del juego, sino que se

habla de "campos anchurosos", lo que hace pensar que ya para esa época todas las canchas antiguas habían desaparecido o se encontraban en desuso, pero el juego prehispánico, o una variante del mismo, seguía en boga.

Para el siglo XIX se cuenta con una referencia de la misma zona: "Chavero menciona en una nota al pie de página, que en su juventud, alrededor de 1850, el juego de la *ulama* todavía se jugaba con entusiasmo en Sonora y Sinaloa..." (citado por Leyenaar, s/f: 30).

Ya en el siglo XX se encuentran varias menciones del juego de pelota practicado tanto con el antebrazo como con la cadera, las que se denomina *ulama* y el cual se encuentra indudablemente emparentado con el antiguo *ullamaliztli*. Leyenaar dice (s/f: 30-31) que encontró referencias de que: "...en 1911 un oficial naval norteamericano, el capitán W. H. Stayton observó el juego entre los yaquis del Estado de Sonora; y que en 1923 otro norteamericano llamado James H. Kempton reportó haber visto el juego en Mocorito, Sinaloa; y para los años treinta cita el informe del Sr. Robinson, vendedor de la Huasteca Oil Company, quien vio el juego de pelota de hule impulsada con el antebrazo en el norte de Culiacán, así como en Guasave y Mocorito en Sinaloa, donde se acompañaba de fuertes apuestas.

Posteriormente el juego de la hulama ha sido estudiado y descrito por algunos investigadores, tanto en el Estado de Sinaloa como en el de Nayarit, entre los que puede citarse a Isabel Kelly (1943), Armando Franco (1964), Arturo Oliveros (1972), el propio Leyenaar (1978, edición en inglés, y s/f, la traducción al español) al que ya se ha citado y quien ha hecho un estudio muy completo de la hulama de cadera y de antebrazo, como una supervivencia del juego prehispánico.

Digno es de mencionarse el importante libro de Taladoire (1981) que se refiere a los diferentes tipos de canchas, tanto de Mesoamérica como del Suroeste de los Estados Unidos, con menciones de cronistas del siglo XVI, códices y otras fuentes, aunque su amplio trabajo se enfoca principalmente al estudio arqueológico y arquitectónico de las estructuras en que se realizaba el juego.

Cabe también hacer referencia a otras variantes de los juegos de pelota de origen prehispánico que subsisten hasta la actualidad: el que se juega con un guante de gran tamaño en

los Estados de Oaxaca y Puebla, y que ha sido traído al Distrito Federal por emigrantes de esas regiones, que en la época actual se conoce con el nombre de "Pelota Mixteca", que fue estudiada por Swezey (1972); y los que se realizan empujando la pelota con un palo largo, observados por Beals y Carrasco (1944) entre los purépechas del Estado de Michoacán, que pudieran, tal vez, estar emparentados con aquellos que se observan en las representaciones del mural de Tepantitla en Teotihuacan donde se ve a unos hombres empujando un objeto redondo con un palo.

Son precisamente estos juegos los que permiten hablar de una supervivencia de los antiguos juegos de pelota de la época prehispánica, como se verá en la segunda parte de este trabajo.

BIBLIOGRAFIA

- ACOSTA, Jorge R. y Hugo Moedano Koer
"Los Juegos de Pelota". *México Prehispánico*. (Antología de Esta Semana). México. 1946. p. 365-384.
- ALEGRE, Francisco Javier
Historia de la Compañía de Jesús en la Nueva España. México. Imprenta J. M. Lara. 1841.
- ALVARADO TEZOZOMOC, Hernando
Crónica Mexicana. México. Editorial Porrúa, 1975.
(Anotada por el Lic. D. Manuel Orozco y Berra).
- ANGULO, Jorge
"Teotihuacan tiene un juego de pelota". *Siempre*. 1963.
24 de julio. No. 526.
-
- Teotihuacan, un autorretrato Cultural*. México, 1964.
- AVELEYRA ARROYO DE ANDA, Luis
La estela Teotihuacana de la Ventilla. México. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Museo Nacional de Antropología. 1963. (Cuadernos del Museo Nacional de Antropología No. 1).
- BASAURI, Carlos
La población indígena de México. México. Secretaría de Educación Pública. 1940.
- BEALS, Ralph L. y Pedro Carrasco
"Games of the Mountain Tarascanas". *American Anthropologist*. October-December 1944. Vol. 46. No. 4, p. 516-522.
- BERNAL, Ignacio
"The ball players of Dainzú". *Archaeology*. 1968. Vol. 21, p. 246-251.
- BLOM, Frans
"The maya ball-game Pok-ta-Pok" (Called *Tlachtli* by

the Aztec). *Middle American Series*. Publication No. 4: *Middle American Papers*. The Tulane University of Louisiana. New Orleans. 1932, p. 485-530.

BORHEGYI, Stephan F. de

"Ball-game Handstones and Ball-game Gloves", en *Essays in Pre-Columbian art and archaeology*. Cambridge, Mass., Harvard University Press. 1961, p. 127-139.

"Piedras Semiesféricas con asas para el Juego de Pelota y Manoplas en Mesoamérica: una posible Alternativa para su Función". *Estudios de Cultura Maya*. 1967. Vol. VI, p. 215-219.

CAB BAZ, Lilio

"Los Mayas y los Deportes". *Yikal Maya Than*. Mérida, Yucatán. 1945. VI. No. 70, p. 136-138.

CASO, Alfonso

"Notas sobre Juegos Antiguos". *Mexican Folkways*. April-June. 1932. Vol. VII. No. 2, p. 56-60.

Culturas Mixteca y Zapoteca. México. El Nacional. Organismo oficial del Gobierno de México. 1942.

"El Paraíso Terrenal de Teotihuacan". *Cuadernos Americanos*. 1942. Vol. I. No. 6, p. 127-136.

"El Plano de Tlatelolco". En: *Artes de México: El deporte prehispánico*. México. S/f, p. 5-7.

El Pueblo del Sol. Fondo de Cultura Económica. 1962.

CASTRO-IEAL ESPINO, Marcia

"La Decapitación y el Juego de Pelota". *Religión en Mesoamérica*. XII Mesa Redonda. México. Sociedad Mexicana de Antropología. 1972, p. 457-462.

El juego de pelota. México. Museo Nacional de Antropología. INAH-SEP. 1973. (Colección Breve).

CEPEDA CARDENAS, Gerardo

"Dos Construcciones Rituales del Juego de Pelota Mesoamericano". *Religión en Mesoamérica*. XII Mesa Redonda de la Sociedad Mexicana de Antropología. 1972, p. 127-134.

CERVANTES DE SALAZAR, Francisco

- Crónicas de la Nueva España*. Madrid. Hauser y Menet. 1914. (En: *Papeles de la Nueva España*, compilados y publicados por Francisco del Paso y Troncoso).
- CLAVIJERO, Francisco Javier
Historia Antigua de México. México. Editorial Valle de México. 1974.
- CORONA NUÑEZ, José
Mitología Tarasca. México. Fondo de Cultura Económica. 1957.
- Culturas de Oaxaca*. No. 1. México. Museo Nacional de Antropología. Difusión Cultural. 1967.
- CHAVERO, Alfredo
"Historia Antigua y de la Conquista". En *México a través de los Siglos* (publicada bajo la dirección del General Vicente Riva Palacio). México. Editorial Cumbre. 1981. Tomo I.
- DAHLGREN DE JORDAN, Barbro
La Mixteca: Su Cultura e Historia Prehispánicas. México. Universidad Nacional Autónoma de México. 1966.
- DE LA GARZA, Mercedes y Ana Luisa Izquierdo
"El Ullamalitztli en el siglo XVI". *Estudios de Cultura Náhuatl*. México. Universidad Nacional Autónoma de México. 1980. No. 14, p. 315-333.
- DURAN, Diego
Historia de las Indias de la Nueva España e Islas de Tierra Firme. México. Editorial Porrúa. 1967. (Biblioteca Porrúa, 36).
- EDMONSON, Munro S.
"Play: Gossip and Humor". *Handbook of Middle American Indians*. Vol. 6: Social Anthropology. The University of Texas Press. 1967, p. 191-206.
- ENRIQUEZ, Celso
Los Deportes en la América Prehispánica. Recopilación, notas y comentarios por el Profr. Celso Enríquez, de la Universidad de La Habana, Cuba. México. La Esfera de Impresores, S. A. 1968.
- FEDERICO ARREOLA, Teresa
El Juego de pelota entre los Antiguos Mayas. México. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras. Colegio de Historia. 1972. (Tesis profesional para optar al grado de Licenciada en Historia).

"Algunos aspectos del desarrollo histórico mesoamericano y el juego de pelota". *Religión en Mesoamérica, XII Mesa Redonda*. Jaime Litvak King y Noemí Castillo Tejero, Editores. México. 1972, p. 435-439. Universidad Nacional Autónoma de México.

"Simbolismo del Juego de Pelota en el *Popol Vuh*". *Estudios de Cultura Maya*. 1973. Vol. IX, p. 127-133.

FERNANDEZ, Miguel Angel

"El Juego de Pelota de Chichén-Itzá, Yucatán". *Anales del Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía de México*. 1925. 4a. época. T. I. No. 4, p. 363-372.

FRANCO R., Armando

"La Pelota Mexicana". *Rumbos*. Suplemento cultural del *Diario de Sinaloa*. Culiacán, Sinaloa. 27 de diciembre 1964. Año 1. No. 12, p. 3, s/n.

GARZA TARAZONA, Silvia

Análisis de la arquitectura representada en los códices mixtecos. México. Escuela Nacional de Antropología e Historia. 1970.

GIBSON, Charles

Los aztecas bajo el dominio Español. (1519-1810). México. Siglo Veintiuno Editores. 1967.

GILLAN, Crosby Lee

"Los Juegos de Pelota en Arizona". Su distribución en Arizona, sus semejanzas y diferencias arquitectónicas comparativas a los Juegos de Pelota en México y América Central. *Actas del XXVII Congreso Internacional de Americanistas*. 1939. Vol. 1, p. 209-216.

GUTIERREZ, Tonatiuh

"El deporte prehispánico". En: *Artes de México: El deporte prehispánico*. 2a. edición. México, s/f, p. 9-23.

HERRERA Y TORDESILLAS, Antonio de

Historia General de los Hechos de los Castellanos en las Islas y Tierra Firme del Mar Océano. Madrid. 1934. (Vols. V y VI).

IXTLÍLXOCHITL, Fernando de Alva

Obras Históricas. México. Universidad Nacional Autónoma de México. 1977.

KELLY, Isabel

"Notes on a West Coast Survival of the Ancient Mexican

Ball Game". En *Notes on Middle American Archaeology and Ethnology*. Washington. 1943. No. 26, p. 163-175.

KNAUT, Lotar

"El Juego de Pelota y el Rito de la Decapitación". *Estudios de Cultura Maya*. 1961. Vol. I. p. 183-198.

KRICKEBERG, Walter

Las antiguas culturas mexicanas. México. Fondo de Cultura Económica. 1964.

"El Juego de Pelota Mesoamericano y su Simbolismo Religioso". *Traducciones Mesoamericanistas*. México. Sociedad Mexicana de Antropología. 1966. T. I, p. 191-313.

Mitos y Leyendas de los Aztecas, Incas, Mayas y Muiscas. México. Fondo de Cultura Económica. 1971.

Etnología de América. México. Fondo de Cultura Económica. 1974.

LANDA, Fray Diego de

Relación de las Cosas de Yucatán. México. Editorial Pedro Robredo. 1938.

LANDIVAR, Rafael

Rusticatio Mexicana. México. Departamento Editorial de la Secretaría de Educación. 1924. (*Georgicas Mexicanas*, versión métrica del poema latino del Padre Rafael Landívar, S. J., por el Presbítero Federico Escobedo de la Real Academia Española y entre los Arcades Romanos Tamino Miceneo).

LAS CASAS, Fray Bartolomé de

Apologética Historia Sumaria. México. Universidad Nacional Autónoma de México. 1967.

LEON-PORTILLA, Miguel

Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares. México. Fondo de Cultura Económica. 1977. (Colección Popular, 88).

México-Tenochtitlan: su Espacio y Tiempo Sagrados. México. Instituto Nacional de Antropología e Historia. 1978.

Toltecáyotl, aspectos de la cultura náhuatl. México. Fondo de Cultura Económica. 1980.

LEYENAAR, Ted. J. J.

Ulama: Perpetuación en México del Juego de Pelota Prehispánica Ullamalitzli. Gobierno del Estado de Sinaloa. DIFOCUR. S/F. (Serie Rescate y Divulgación). (Traducción al español de María Martínez Peñaloza).

LIZARDI RAMOS, César

"Rito previo a la decapitación en el juego de pelota". *Estudios de Cultura Náhuatl*. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Históricas. 1971. Vol. IX, p. 21-46.

LOPEZ AUSTIN, Alfredo

Juegos rituales aztecas. México. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Históricas. 1967.

LOPEZ COGOLLUDO, Fr. Diego

Historia de Yucatán. México. Editorial Academia Literaria. 1957. (Colección de Grandes Crónicas Mexicanas, 3). (1a. edición: 1688). Vol. I.

LOPEZ DE GOMARA, Francisco

Historia de las conquistas de Hernando Cortés. México. Imprenta de la testamentaria de Ontiveros. 1826.

Conquista de México. Segunda parte de la *Crónica General de las Indias*. México. Imprenta de I. Escalante y Cía. 1870.

LUMHOLTZ, Carl

El México Desconocido. México. Editora Nacional. 1970. (2 Vols.)

MARGAIN, Carlos

"El Origen del Hule y del Juego de Pelota". *Caminos de México*. México. 1967. No. 44.

MARQUINA, Ignacio

Arquitectura Prehispánica. México. SEP. Instituto Nacional de Antropología e Historia. 1964.

MATOS, Eduardo

"Un juego de pelota doble en San Isidro, Chiapas". *Boletín del INAH*. 1965. No. 25.

MENA, Ramón y Juan Jenkins Arriaga

Educación de los Antiguos Mexicanos. México. Editorial Innovación, S. A. 1981.

MENDIETA, Fray Gerónimo de

- Historia Eclesiástica Indiana*. México. Editorial Porrúa. 1971.
- MEYER, Karl E.
Teotihuacán. New York. Newsweek Book Division. 1973.
- MOTOLINIA, Toribio
Memoriales e historia de los indios de la Nueva España. Madrid. Ediciones Atlas. 1970. Vol. CCXL.
- MUÑOZ CAMARGO, Diego
Historia de Tlaxcala. México. Edmundo Aviña Levy Editor. 1972. (Biblioteca de Facsímiles Mexicanos, 6).
- OLIVEROS, Arturo
"Supervivencias del juego de pelota Prehispánico". *Religión en Mesoamérica*. XII Mesa Redonda de la Sociedad Mexicana de Antropología. México. 1972, p. 463-469.
- OROZCO Y BERRA, Manuel
Historia Antigua y de la Conquista de México. México. Editorial Porrúa. 1960.
- OVIEDO Y VALDES, Gonzalo Fernández de
Historia General y Natural de las Indias, Islas y Tierra-firme del Mar Océano. Madrid. Imprenta de la Real Academia de la Historia. 1851. (Tomo I).
- PASTORY, Esther
"The historical and religious significance of the middle classic ball game". *Religión en Mesoamérica*. XII Mesa Redonda. México. Sociedad Mexicana de Antropología. 1972, p. 441-455.
- PEREZ DE RIBAS, Andrés
Historia de los Triunfos de Nuestra Fe entre Gentes las más Bárbaras y Fieras del Nuevo Orbe. Madrid. A. de Paredes. 1645.
- PETERSON, Frederick A.
"Las Fiestas". En: *Esplendor del México Antiguo*. México. Editorial Valle de México. 1977. Vol. II, p. 819-836.
- PIÑA CHAN, Román
Una visión del México Prehispánico. México. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Históricas. 1967.
- QUIRARTE, Jacinto
"El Juego de Pelota en Mesoamérica: su Desarrollo Arquitectónico". *Estudios de Cultura Maya*. 1970. Vol. VIII, p. 83-96.

- RUBIO MANÉ, J. Ignacio
Notas y acotaciones a la historia de Yucatán, de Fr. Diego López Cogolludo, O. F. M. Editorial Academia Literaria. 1957. Vol. II.
- RUZ LHUILLIER, Alberto
 "El Juego de Pelota en Uxmal". *Miscelánea Paul Rivet Octogenario Dicata*. México. Universidad Nacional Autónoma de México. Tomo I, p. 635-657.
- SAHAGUN, Bernardino de
Historia General de las Cosas de la Nueva España. México. Editorial Porrúa. 1977.
- SELER, Eduard
Comentarios al Códice Borgia. México. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica. 1963. (Selección de obras de antropología).
- SELER SACHS, Cecile
 "Tlachtli, el juego de Pelota del Ciclo de la Cultura Mexicana". *El México Antiguo*. 1949. Vol. VII, p. 110-125.
- SMITH, Brodley
Mexico a history in art. New York, Doubleday and Company Inc. 1968.
- SOLIS OLGUIN, Felipe Roberto
 "Estudio de los Anillos del Juego de Pelota: El Origen de este Elemento". *Actas del XLI Congreso Internacional de Americanistas*. México. 1975. Vol. I, p. 252-261.
- SOLIS Y RIVADENEYRA, Antonio de
Historia de la Conquista de México. México. Editorial Porrúa. 1968. (Sepan Cuántos. No. 89).
- SOUSTELLE, Jacques
La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la Conquista. México. Fondo de Cultura Económica. 1974.
- STERN, Theodore
The Rubber-Ball Games of the Americas. Seattle and London. University of Washington Press. 1966. (Monographs of the American Ethnological Society, 17).
- STUART, George E. u Gene S. Stuart
The Mysterious Maya. U. S. A. National Geographic Society. 1977.
- SWIFZY, William R.
 "La Pelota Mixteca". *Religión en Mesoamérica*. XII Mesa Redonda. Sociedad Mexicana de Antropología. México. 1972, p. 471-477.

TALADOIRE, Eric

"El Juego de Pelota en Teotihuacan y sus posibles relaciones con el Occidente de México". *Las Fronteras de Mesoamérica*. XIV Mesa Redonda de la Sociedad Mexicana de Antropología (Tegucigalpa, 1975). México. 1976. Tomo 2, p. 25-30.

Les Terrains de Jeu de Balle (Mesoamérica et Sud-ouest des Etats-Unis). México. Misión Arqueológica y Etnológica Francesa en México. 1981. (Estudios Mesoamericanos, Serie II, No. 4).

THOMPSON, J. Eric S.

The rise and fall of Maya civilization. U. S. A. University of Oklahoma Press. 1973.

Historia y religión de los Mayas. México. Siglo Veintiuno, Editores. 1977.

TORQUEMADA, Juan de

Monarquía Indiana. México. Editorial Porrúa. 1969. Tomo I.

TOOR, Frances

A Treasury of Mexican Folkways. New York. Crown Publishers, Inc. 1967.

VAILLANT, George C.

La Civilización Azteca. México. Fondo de Cultura Económica. 1944.

VON HAGEN, Víctor W.

Los Aztecas, Hombre y Tribu. México. Editorial Diana. 1984.

WAUCHOPE, Robert

"The Middle American Ball Game in 1750". *El Palacio*. October 1948. Vol. 55. No. 10, p. 299-301.

WOLD PRESS

"El Juego de Pelota de los Mayas es Fuente Inagotable de Asombro". *Novedades*. Año XXXVII. No. 11380. 13 septiembre 1972.

ZORITA, Alonso de

Historia de la Nueva España. Madrid. Librería General de Victoriano Juárez. 1909.

SEGUNDA PARTE

*ALGUNAS SUPERVIVENCIAS ACTUALES DE
LOS JUEGOS DE PELOTA PREHISPANICO*

VICTOR INZUA C.

PRESENTACION

En la República Mexicana hoy en día encontramos distintos grupos que practican el juego de pelota con remanentes prehispánicos. Este tipo de expresión cultural, desde mi punto de vista desempeña un papel preponderante en el mantenimiento —aun enriquecimiento— de la cohesión social de la comunidad (indígena, agraria o de migrantes en condiciones marginales); es decir, este tipo de diversión se toma y/o se retoma como elemento defensivo para conservar su propia identidad. Podría ser una acción liberadora ante formas ajenas a su cultura.

Los juegos de pelota que se practicaron en el pasado, durante la época prehispánica (en diversas regiones de Mesoamérica) formaron parte del complejo sistema mágico y ceremonial en torno a los dioses; tuvieron un significado religioso.¹

Como sabemos, estos hechos deportivos impresionaron notablemente a los conquistadores españoles, quienes constataron la habilidad corporal que demostraron los indígenas al jugar con una bola de caucho; tal asombro de los españoles se encuentra registrado en las interesantes noticias (descripciones) legadas por los cronistas de la época sobre este impresionante rito.

Después de la Conquista el juego de pelota, por ser una actividad que se consideró pagana en cuanto a su carácter religioso, se prohibió y con los siglos su práctica se fue haciendo cada vez menos frecuente (tanto que estuvo a punto de extinguirse); sin embargo, con el transcurso del tiempo en algunas regiones del país logró persistir, especialmente en aquellos grupos (indígenas o campesinos) alejados de los centros urbanos y/o mestizos con poder y decisión política; grupos pertrecha-

¹ Al respecto hoy en día, el juego forma parte, a veces, de ceremonias religiosas, principalmente en fiestas patronales del pueblo.

dos en las llamadas zonas de refugio (A. Beltrán) o al margen de las economías agroexportadoras regionales.

Desde luego, las actuales variantes o modalidades del juego de pelota sólo contienen reminiscencias del pasado; por ejemplo, aún se conservan términos relacionados con el juego en lenguas originales; implementos y atuendos del competidor; algunos movimientos corporales al golpear la pelota; tamaño de las pelotas y algunos elementos de las antiguas reglas que rigieron a este juego. De esta manera lo perdido ayer, hoy se ha interpretado, o se han ido incorporando elementos que demanda un juego inmerso en un grupo social ante las nuevas formas de vida (el proceso de desarrollo de la sociedad en su constante avance hacia formas cada vez más perfeccionadas).

De todos modos merece la pena reflexionar sobre las diferencias y coincidencias que pueden detectarse entre los juegos de pelota de hoy y los de aquellas grandes culturas de Mesoamérica.

La práctica de los juegos de pelota con reminiscencias prehispánicas, que actualmente se juegan en México, los encontramos en Sinaloa, Michoacán y Guerrero, Oaxaca, el Estado de México y el Distrito Federal.

I. HULAMA

En la parte Noroccidental de la República Mexicana en el Estado de Sinaloa se practica un juego de pelota llamado hulama² que representa una perpetuación del juego de pelota prehispánico llamado *Ullamalitzli*.

Este juego tiene tres variantes; en una de estas modalidades los jugadores emplean el antebrazo para golpear la pelota, en la otra la cadera y finalmente usan un instrumento de madera.

Es interesante analizar el juego de la hulama, ya que es uno de los juegos de pelota que cuentan con referencias históricas que indican la importancia que tuvo el juego en cuanto a su significado religioso y ritual; además algunos cronistas mencionan que se jugaba también por entretenimiento (su carácter secular).

A continuación se explicarán las tres formas del juego de pelota; en primer lugar el que se juega con la cadera; en segundo lugar el que se juega con el antebrazo y finalmente el que se practica con un palo para impulsar la pelota (*vid.* mapa 1).

HULAMA DE CADERA

Este interesante juego se practica en el Estado de Sinaloa (Villa Unión, El Habal, El Chilillo, La Palma, Puerto de las Canoas, etc.).

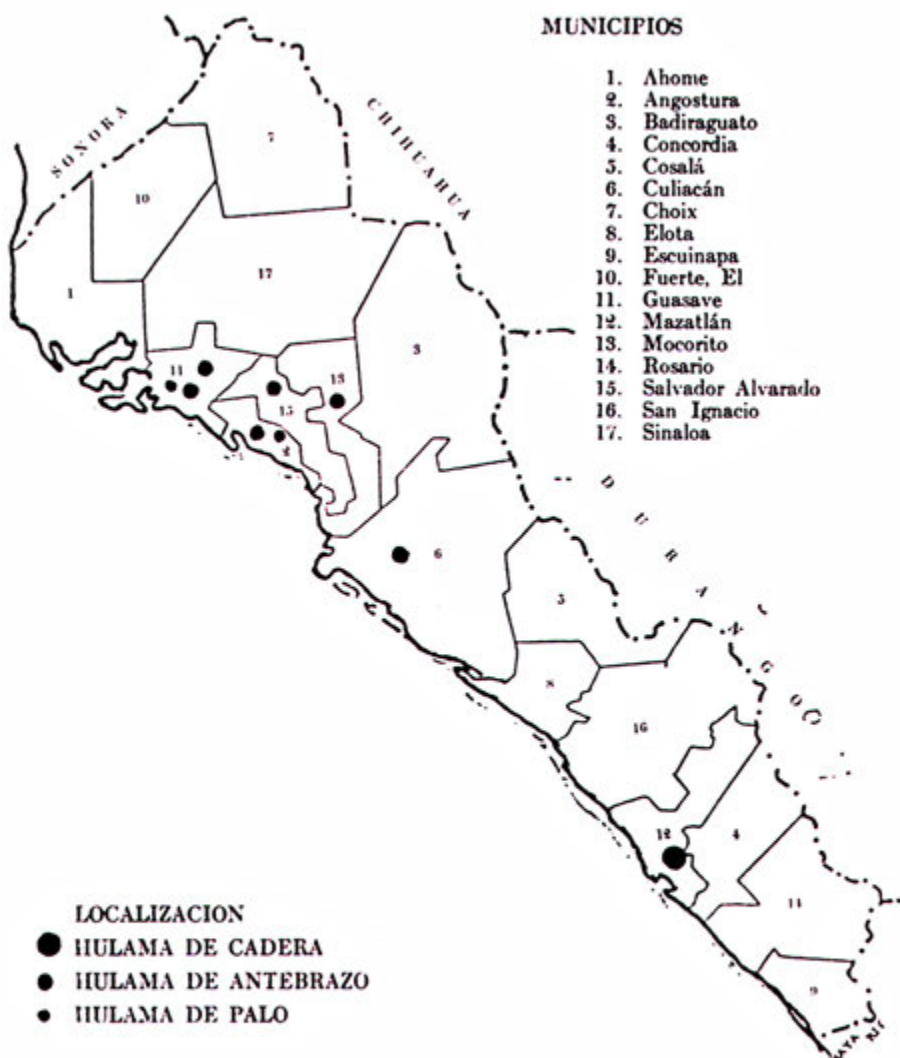
Es un juego que conserva algunos de los rasgos más originales del juego de pelota prehispánico, pues aún hoy en día observamos ciertos elementos que se practicaban en épocas

² *Ullama*: del término náhuatl *ullamalitzli*. El nombre de *ulli* u *olli* significa pelota o bola redonda, derivada del verbo *ollala* que significa redondear.

SINALOYA

MUNICIPIOS

1. Ahome
2. Angostura
3. Badiraguato
4. Concordia
5. Cosalá
6. Culiacán
7. Choix
8. Elota
9. Escuinapa
10. Fuerte, El
11. Guasave
12. Mazatlán
13. Mocorito
14. Rosario
15. Salvador Alvarado
16. San Ignacio
17. Sinaloa



LUGARES EN DONDE SE PRACTICA EL JUEGO DE PELOTA HULAMA

MAPA 1

pasadas y que fueron rescatados por medio de la descripción hecha por los cronistas e historiadores.

Se practica en un campo llamado "taste" (término ya deformado del *tachtli*). Es un terreno de aproximadamente 65 metros de largo por 4 metros de ancho. La línea central (divi-



Jugador de hulama en Sinaloa.

soria) se llama "analco" y la línea de fondo es denominada "chichi" (*vid.* gráfica 1).

ORGANIZACION DEL JUEGO

Los jugadores³ que participan en este juego son cinco de cada lado, y se les llama "taures". También hay un juez o "veedor", que conoce perfectamente las reglas del juego. Es quien inicia el juego lanzando con la mano la pelota. La pelota es de caucho macizo, de aproximadamente 3 kilos de peso y 25 centímetros de diámetro.

La vestimenta que lleva el jugador se llama "fajado", que consiste en una fajilla de paño o de mezclilla, que sujeta un braguero de piel de venado (*maztlatl*), una almohadilla de cuero para proteger la cadera y finalmente un cinturón de cuero que sirve para mantener los glúteos cerrados y proteger las partes nobles del competidor; este ceñidor es llamado "chimali" (del náhuatl *chimalli*, quiere decir escudo).

SISTEMA DE PUNTUACION

Los jugadores golpean e impulsan la pelota de hule⁴ con la cresta ilíaca; también se puede impulsar con las rodillas y el muslo. Por lo común se lanza la bola por arriba o al ras del suelo.

Los tantos se obtienen de la siguiente manera: cuando la pelota se recoge con otra parte del cuerpo que no sea la cadera o el muslo; cuando la bola es muerta o perdida; cuando se comete una falta con el pie. El equipo que logra obtener de una a cuatro rayas hará los saques por arriba, y cuando se llega a sacar al ras del campo se debe a que el equipo ganador ha reunido varios tantos.

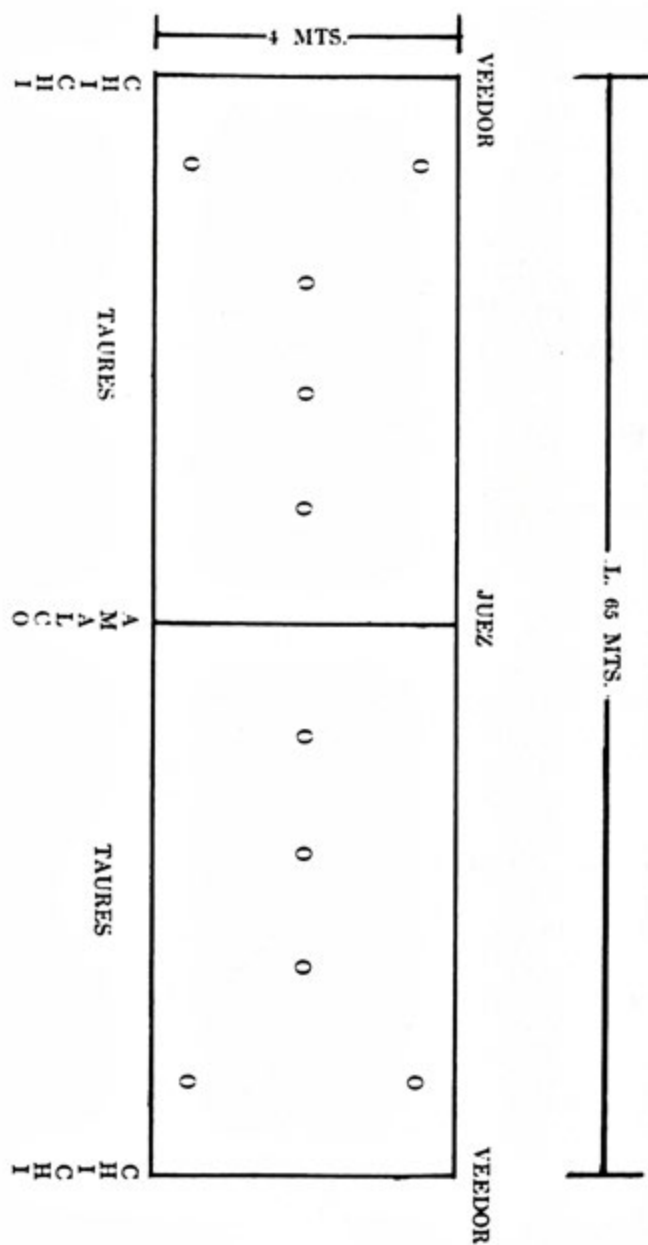
El investigador Ted J. J. Leyenaar,⁵ en su obra, nos describe la forma de obtener los tantos en el juego: Uno de los

³ Hoy en día ya no se cuenta con jugadores de un solo pueblo; sino que tienen que reunirlos de varios pueblos o rancherías para formar equipos.

⁴ El término pelota o bola no lo emplean los jugadores que practican hulama, siempre dicen "vamos a jugar el hule", "vamos al hule", "presta el hule".

⁵ Ted J. J. Leyenaar. *Ulama the Perpetuation in Mexico of the pre-Spanish ball game ullamalitzli*, Tuta Sub Aegide pallas Leiden, 1978, p. 100.

EL TASTE DE JUEGO DE ULAMA DE CADERA



GRAFICA 1

aspectos más curiosos del juego, es la posibilidad de aumentar y disminuir el tanteo, por ejemplo en un encuentro de A contra B en el tanteo de 4 a 0, se apunta 4 tantos consecutivos A perderá sus rayas y el tanteo se cambia de 0 a 4 en favor de B.

Alcanza un grado sumamente complicado el contar los tantos cuando uno de los equipos, por ejemplo A, tiene reunido 2, 3, 6 o 7 puntos y el equipo contrario va a ganar. En este caso A no desciende directamente a un punto, sino que pasa a la fase del juego que se llama "urra".

Los partidos pueden llegar a prolongarse largo tiempo, según la condición física de cada competidor. Finalmente los partidos o encuentros terminan cuando un equipo ha reunido 8 tantos, y en este juego se establece el sistema de apuesta.

HULAMA DE ANTEBRAZO

Esta variante del juego de pelota hulama se juega en: Cuiliacán, Guamúchil, Guasave, Angostura, Mocorito y en los pueblos de la costa del Estado de Sinaloa.

Se practica en un terreno llamado "taste" el cual debe estar bien arreglado y nivelado para que la pelota bote limpiamente. Este campo es trazado con el talón del pie derecho (dos líneas gruesas de aproximadamente 6 centímetros) caminando hacia atrás y en línea recta.

Esta cancha tiene aproximadamente 100 mts. de largo por 1.40 de ancho; le corresponde a cada bando o equipo 50 mts., separados por una línea divisoria llamado "analco". La línea de fondo se le llama "chivo" y allí se sitúa, lo mismo que en el "analco" un juez que se le llama "veedor" (*vid.* gráfica 2).

Esta diversión se juega con el brazo (antebrazo) con el cual se golpea una pelota de hule macizo. El antebrazo es protegido por una "faja" (venda de algodón de aproximadamente 1.50 o 3 mts. de largo por 3 centímetros de ancho); algunos competidores usan una "cuerera" de piel de venado para protegerse las piernas (va atada al muslo de la pierna derecha).

Por otro lado hemos observado que algunos jugadores se protegen con un capuchón de piel el dedo gordo del pie derecho para que no se maltrate; ya que éste lleva todo el peso y equilibrio del cuerpo al desplazarse por el suelo para golpear e impulsar la bola.



Jugador de hulama.



Jugador de hulama.

ORGANIZACION DEL JUEGO

Hulama de antebrazo se puede jugar con dos o tres jugadores en cada lado del "taste". A cada competidor le corresponde un nombre de acuerdo a su número y a su posición en la cancha.

Cuando se juega entre dos jugadores uno de cada lado se le llama "mano"; cuando se juega con dos, al que está más cercano al "analco" se le llama "topador" y el segundo "chivero". El juego se desarrolla lanzándose unos contra otros la pelota a golpe de antebrazo.

Se emplea para jugar una pelota⁶ aproximadamente 500 gramos;⁷ para jóvenes y adultos, y 200 gramos de peso para los niños.

La primera fase del juego se le llama "pegua",⁸ comienza el encuentro con el "topador" quien pone en juego la pelota con la mano, y le es devuelta pero ya golpeándola con el brazo.⁹ Al saque se le llama "male" (que puede ser alto o bajo) y se le conoce como "malero" al miembro del equipo que saca. La variedad de tomar o no el saque se le llama "muchitanga" y ésta puede ser media o entera.

SISTEMA DE PUNTUACION

Los puntos se llaman "rayas", las cuales se obtienen de la siguiente manera: cuando el equipo contrario no devuelve la pelota en el espacio que delimita el "analco"; cuando la pelota ha sido "chiviada" (cuando no es tocada por ningún jugador del equipo contrario y pasa por encima del "chivo"); cuando se recoge mal la pelota o es tocada con algún miembro del cuerpo es "jareada". Los tantos pueden aumentar o disminuir; y gana el partido quien realice 8 puntos.

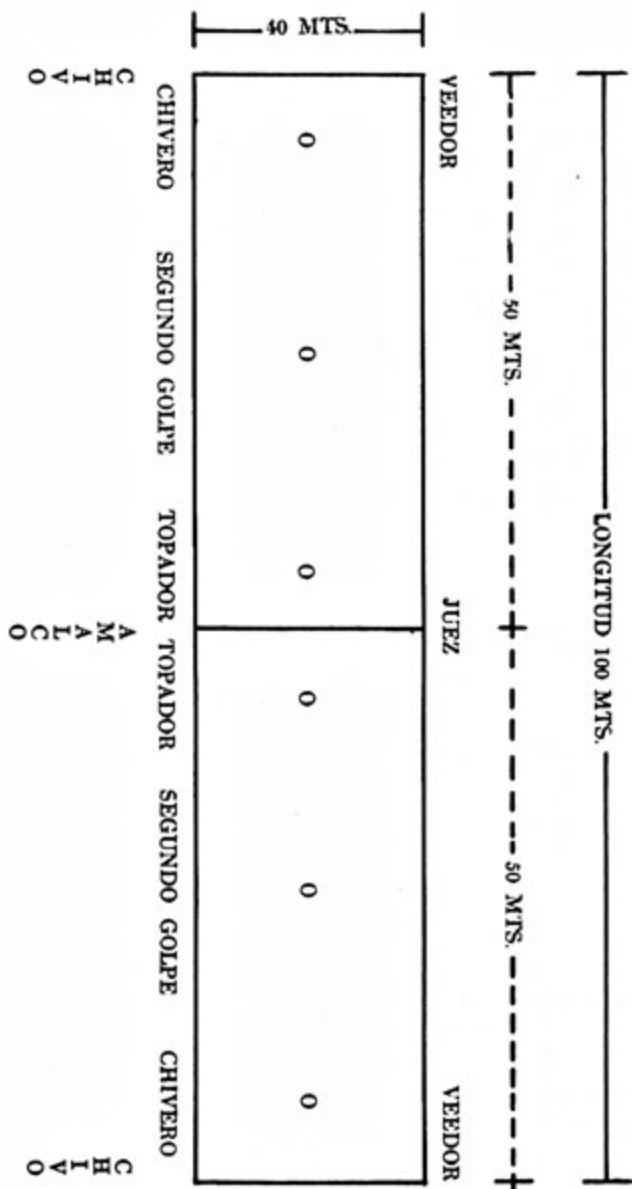
⁶ Para mantener la perfecta redondez de la bola, debe estar depositada en un molde esférico hecho de madera o de cemento. Cuando los competidores se dirigen a jugar a un sitio lejano y no pueden transportar el molde, llevan la pelota dentro de calcetines o paliacates y de esta manera no se deforma la pelota.

⁷ La fabricación de las pelotas se hace con hule importado de Malasia, Liberia, Guatemala e Irlanda y se elaboran en Guamúchil, Sinaloa.

⁸ También se le llama "pegua" al primer punto y al punto cinco.

⁹ Hay jugadores que tienen tanta habilidad al golpear la bola que la proyectan con varios efectos.

EL TASTE DE JUEGO DE ULAMA DE BRAZO



GRAFICA 2

Por lo general para ganar el partido, el jugador deberá tener buena condición física (resistencia); además de la destreza con que desarrolla la habilidad corporal al desplazarse por el "taste". Cuando ambos contrincantes poseen buena condición los partidos llegan a durar hasta dos días.

Este juego de pelota lo practican los niños (de 6 a 12 años); los jóvenes (de 15 a 20 años de edad); los adultos (de 20 a 45 años) y los ancianos (de 70 años o más).¹⁰ Por lo regular se juega los domingos alrededor de las 11 de la mañana, hasta las 5 de la tarde.

HULAMA CON PALO

Esta modalidad de hulama con palo¹¹ se juega principalmente en Guamúchil, Guasave y Palo Verde del Estado de Sinaloa.

El terreno de juego se llama "taste" de aproximadamente 100 metros de longitud, por 1.30 metros de ancho. Cada extremo del terreno se le llama líneas chivo; las líneas de lo ancho del "taste" se le denomina "rayas" (que son trazadas principalmente con el talón del pie) (*vid.* gráfica 2).

Se emplea como instrumento un palo (forma de martillo) de aproximadamente 4 a 7 kilos de peso. Se golpea una pelota de hule macizo de aproximadamente 600 gramos de peso.

ORGANIZACION DEL JUEGO

Cuando da comienzo el encuentro, la primera pelota es lanzada con la mano, y al primer bote se le llama "guala". Se juega con dos jugadores por bando o de tres; al jugador delantero se le denomina "topador" y al que juega atrás se le llama "chivero". En ocasiones durante los partidos pueden marcar las jugadas dos "veedores" en el centro o "analco" (cada "veedor" en cada extremo del "taste"), o solamente un "veedor" para todo el juego, como lo más usual.

¹⁰ La mayoría de los co. etidores son campesinos y pequeños comerciantes.

¹¹ Dejó de practicarse en los años cincuentas, sin embargo el señor Eliseo Rojo volvió a incorporar a la tradición este tipo de juego.

SISTEMA DE PUNTUACION

Los tantos se obtienen: cuando le pegan con el brazo (garrote); cuando la pelota pega al contrario (al sayo); cuando es "chiviada"; o sea cuando la pelota se va hasta el fondo del "taste".

Los jugadores pueden acordar al iniciar el encuentro, que si no se termina en un día, puede seguir hasta que haya vencedor, y así puede jugarse de dos a tres días el mismo encuentro pero en dos o tres pueblos diferentes.

Finalmente y con respecto a la actividad laboral de los jugadores de hulama (en sus tres modalidades), hemos hallado que el 80% de los competidores se dedican a las actividades primarias;¹² un 10% son pequeños comerciantes; un 5% son obreros y otro 5% se dedican a otro tipo de actividades.

¹² En temporadas de siembra y cosecha en algunas regiones en donde se practica el juego de hulama, los hombres no juegan.

II. PELOTA MIXTECA

Este juego tiene sus orígenes remotos en la época prehispánica y se practicó en los pueblos que se asentaron en el Valle de Nochistlán y Yanhuitlán del Estado de Oaxaca y probablemente en la Mixteca. El juego ha perdurado, aunque con algunas variantes, pero sin perder sus rasgos originales.

Actualmente el juego se practica en la ciudad de México en el Deportivo Venustiano Carranza, de la delegación del mismo nombre.

El juego tiene tres variantes: a) Pelota Mixteca de hule; b) Pelota Mixteca de forro; y c) Pelota Mixteca del Valle.

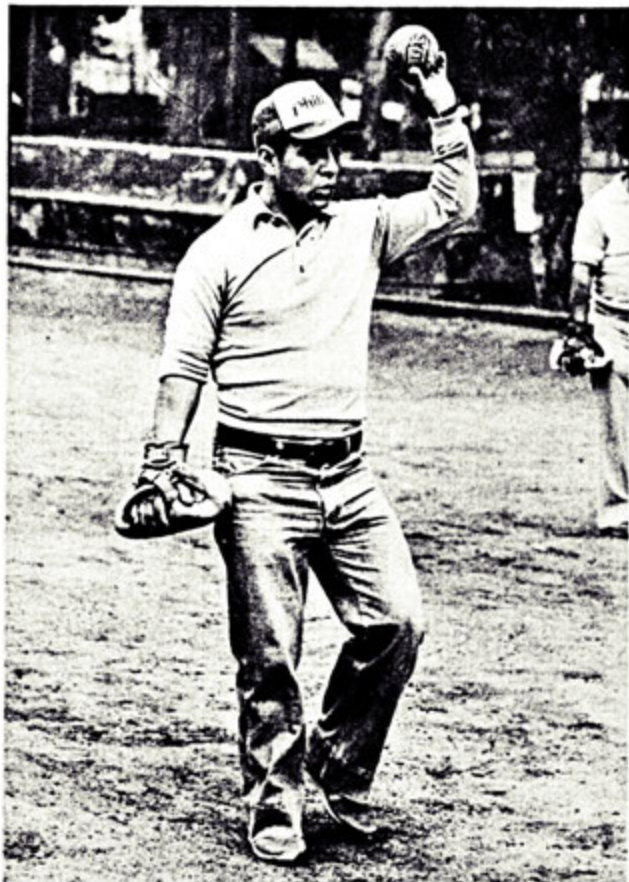
ANTECEDENTES DE LA PELOTA MIXTECA EN LA CIUDAD DE MEXICO

El juego de la pelota Mixteca se empezó a jugar en la ciudad de México en el año de 1929, en las calles de Tíber. Fue traído por personas inmigrantes del Estado de Oaxaca, como parte de su cultura tradicional dentro de la que acostumbraban jugar a la pelota, práctica frecuente en sus lugares de origen.

Para el año de 1935, había pocos jugadores. Se jugaba atrás del cine Continental (calle de Héroes). En el año de 1940, se jugó en los terrenos donde hoy en día está ubicado el Hospital Rubén Leñero.

En 1950 las canchas de juego se localizaban en la Colonia Espejel, en este mismo año los competidores fueron desplazados a la antigua escuela de tiro, ya para fines de los años 1950, los terrenos en donde se ejercía esta actividad tradicional se localizaron en donde hoy se encuentra el deportivo Venustiano Carranza.

A partir de esta fecha ha sido el lugar en donde se ha con-



Jugador de pelota Mixteca.

servado este juego con remanentes prehispánicos; pese a los problemas que suscitaron cuando los intentaron desplazar de las canchas.

Por otra parte cabe mencionar que estos mismos grupos de participantes a través de los años han construido sus propias canchas, ya que las autoridades sólo les llegaron a prometer construir instalaciones deportivas propias para el juego.

TRANSFORMACION DE LOS IMPLEMENTOS DEL JUEGO

El juego de pelota Mixteca practicado en la ciudad de México como en el Estado de Oaxaca, ha ido transformándose conforme avanza el tiempo; la mejor prueba de ello está en la modificación de los implementos usados en el juego, por ejemplo guantes, pelotas, reglamentos, apuestas, etc.

Solamente señalaremos la modificación que se ha presentado en los guantes y en las pelotas de 1929 a 1982. Los guantes y las pelotas las ha transformado el hombre a través de los años, pues ha cambiado tamaño, peso, volumen, etc. Las manoplas o guantes empleados en los años treinta a los cincuenta, tenían un peso menor en comparación a los que tenemos hoy en día (*vid.* cuadro 1).

La transformación de los guantes y pelotas ha venido a modificar el juego; por ejemplo, para los años de 1920 existía en el juego una técnica diferente a la de hoy en día; el jugador anteriormente se movía más rápido en la cancha, su desplazamiento corporal iba de acuerdo a la habilidad y ligereza del jugador; esto obedecía a dos factores, el peso del guante y el volumen de la pelota.

Después, cuando se introdujo un guante más grande y de mayor peso (1960) el juego cambió totalmente. El jugador tuvo al principio primacía, superioridad sobre los demás competidores al golpear más fuerte la pelota, en ocasiones el jugador se fatigaba por la fuerza muscular desarrollada. Estos aspectos modifican la técnica, se pierde agilidad en el desplazamiento, por lo tanto el juego se volvió más lento.

PELOTA MIXTECA DE HULE

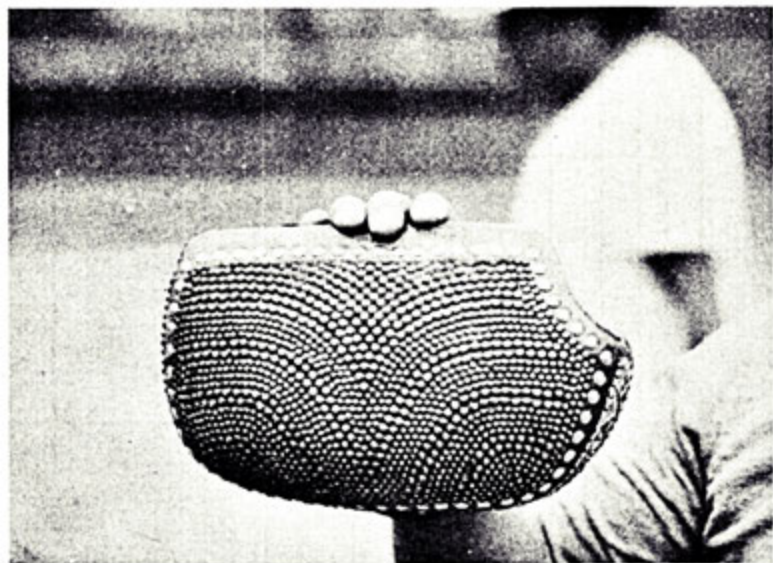
La pelota mixteca de hule se practica semanalmente en el deportivo Venustiano Carranza.¹³

La cancha donde se practica se llama "patio de pelota" o "pasa juego". Esta cancha tiene aproximadamente 11 metros de ancho por 120 metros de largo. Tiene dos líneas (rayas)

¹³ Los jugadores juegan los días jueves de 3 a 6 de la tarde, los sábados de 3 a 6 de la tarde y los domingos de 12 a 6 de la tarde.



Guante usado en el juego de pelota Mixteca.



Guante para el juego de la pelota mixteca.

CUADRO 1
TRANSFORMACION DEL GUANTE Y PELOTA MIXTECA
1929-1982

AÑO	GUANTE.		PELOTA DE HULE	PESO
	PESO	MEDIDA DEL PUÑO		
1929	100-150 gramos	10½ cm. X 10½ cm.	Hule macizo	200 gramos
1935	150-200 gramos	13 cm. X 13 cm.	Hule macizo	300 gramos
1940	300 gramos	13 cm. X 13 cm.	Hule macizo	300 gramos
1940 1950	350-400 gramos	13½ cm. X 13½ cm.	Hule con otros materiales	350-400 gr.
1950 1965	1 kilo	14 cm. X 14 cm.	Hule vulcanizado	400 gramos
1965	2 kilos	16 cm. X 16 cm.	Hule vulcanizado	500 gramos
1968	3- 4 kilos	21 cm. X 14 cm.	Hule vulcanizado	600 gramos
1968 1980	5- 7 kilos	23 cm. X 17 cm.	Hule vulcanizado	700 800 gramos 900
1982	6- 7 kilos	23 cm. X 17 cm.	Hule vulcanizado	800 900 gramos

Fuente: Estudio Dirección, 1980.

que se llaman "escasés laterales" y dos líneas dentro de la cancha denominadas "escasés transversales" (atrás y adelante); la zona comprendida en las dos escasés laterales y transversales se llama "cajón" (*vid.* gráfica 3).

En la zona de saque se encuentra la botadera (piedra plana) de donde se efectúa el primer saque de pelota.

ORGANIZACION DEL JUEGO

Cada equipo se integra de 5 jugadores; tiene su capitán o cabeza de grupo, quien hace la distribución de sus jugadores y será el único autorizado para representar a su grupo ante las autoridades del juego.

El equipo que juega en el "cajón" se llama "resto" y el que juega en el otro terreno se llama "saque o contrarresto".

Los jugadores del "resto" por su colocación en la cancha (pasa juego), se les llama "resto", "boleas" y "rayas", y al equipo competidor que juega en el otro extremo se le llama "saque", "rayas" y "contrarresto".

Se juega con una pelota de hule duro (vulcanizado) que tiene de 10 a 12 centímetros de diámetro y un peso de 750 gramos aproximadamente.

Para esta variante de la pelota Mixteca se emplea un "guante" o manopla de cuero (hecho en Oaxaca), que cubre únicamente la parte inferior de la palma de la mano, dejando en libertad los dedos para que haciendo una flexión cierren en forma de puño. Este guante tiene un peso de aproximadamente 6 a 7 kilos y algunos jugadores llegan a decorarlos con motivos tradicionales.

El "chacero" es el juez o sentenciador de todas y cada una de las jugadas, el cual a la vez llevará la contabilidad de los quince (tantos) que cada grupo vaya haciendo en su juego.

El dueño del patio de juego o cancha se llama "coime", quien tiene por obligación evitar que se presente alguna riña, de cuidar de que la cancha esté bien nivelada y trazadas las rayas; también es quien "corre" las apuestas de los jugadores.

SISTEMA DE PUNTUACION

El juego consiste en golpear la pelota de un extremo a otro; los jugadores se disputan las "rayas", cuando las bolas son "bucnas", etc. Existe un reglamento para el desarrollo del juego (*vid.* apéndice).

Hay dos clases de partidos: los Libres¹⁴ y los de Compromiso o Ligados.¹⁵

Los tantos se hacen: cuando el jugador impulsa la pelota y ésta cae fuera del "escase"; cuando un jugador del "contrarresto" ataja la pelota; cuando la pelota toca el antebrazo del competidor; cuando se estorba la jugada, etc.



Jugadores de pelota Mixteca.

¹⁴ Los jugadores pueden suspender a voluntad el partido ya comenzado; o en convenio de ambos capitanes. Tomar otro u otros jugadores y continuar el juego.

¹⁵ Cuando se han concentrado este tipo de partidos los jugadores de ambos equipos quedan obligados a presentarse a jugar a la hora estipulada. No se puede suspender la jugada hasta concluir el encuentro.

El partido se compone de 4 tantos ganados, 15, 30, 40 y juego que equivale 50 tantos. En resumen el sistema de puntuación resulta bastante difícil de entender, sobre todo cuando un espectador asiste por vez primera y el juego está ya en marcha.

A continuación se da a conocer la composición de edades de los jugadores que practican esta modalidad.

CUADRO 2

COMPOSICION DE EDADES DE LOS JUGADORES DE LA PELOTA MIXTECA DE HULE 1980 (Muestra de 303 individuos)

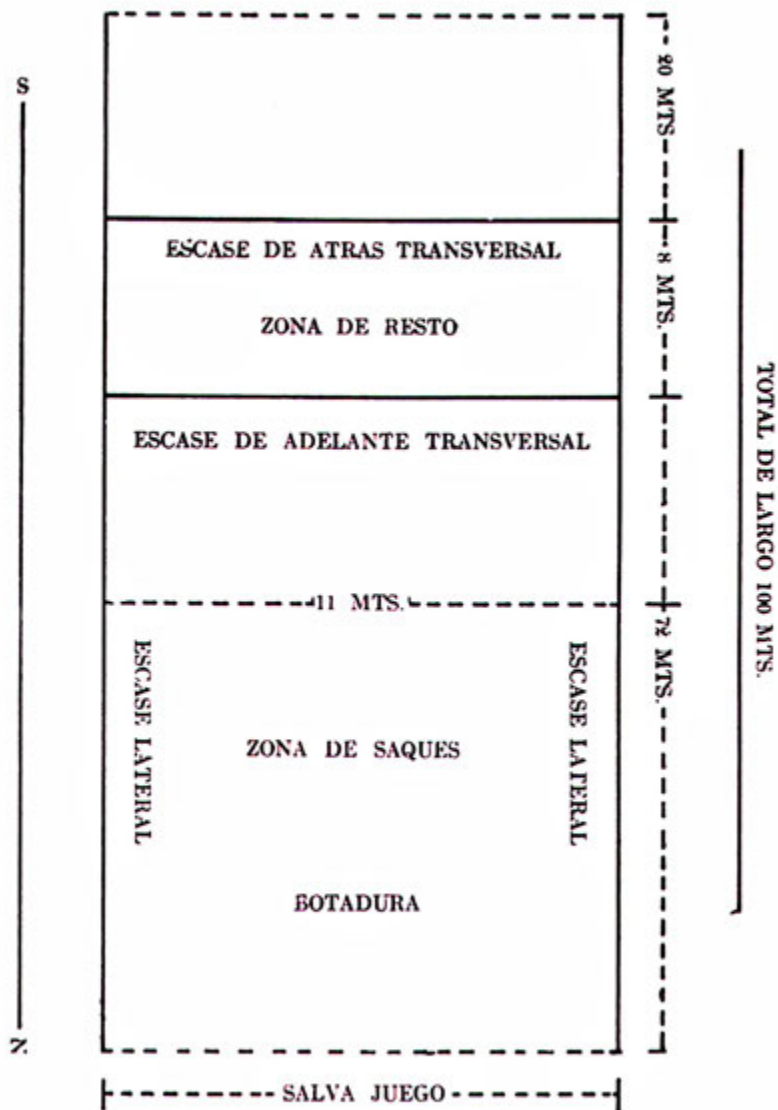
<i>Grupos de edad</i>	<i>%</i>
60-74	4.95
50-59	14.19
40-49	22.77
30-39	33.99
18-29	21.45
No contestó	2.64
Total	99.99

Fuente: Estudio directo, 1980.

En este cuadro obtenido de una muestra de 303 individuos de un total de 700 jugadores de pelota Mixteca; podemos observar que la edad de los competidores oscila de los 18 a los 74 años. La edad de los 30 a los 39 años predomina en este juego con un 33.99%; el 22.77% le corresponde a participantes con una edad de 40 a 49 años; por tanto nos demuestra que es un juego en el que participan principalmente adultos. El 21.45% le corresponde a jóvenes inmigrantes de 18 a 29 años, que se han incorporado a este juego al arribar a la ciudad de México. Observamos también que la participación de los jugadores desciende conforme avanza la edad. Finalmente tenemos un 4.95% de jugadores que van de los 60 a 74 años, lo cual indica que son gente anciana, pero con

CAMPO PARA EL JUEGO DE "PELOTA MIXTECA" DE HULE Y FORRO

SIN FRONTON Y SIN PIQUETE



GRAFICA 3

un organismo en buen estado, tienen buenos reflejos y una agudeza visual aceptable.

PELOTA MIXTECA DE FORRO

La cancha de juego es similar a la del hule (escasés lateral y transversales, zona de resto y zona de saques) (*vid. gráfica 3*).

Cada equipo se compone de cinco jugadores por cada bando. Se emplea para jugar esta modalidad un guante (de electricista) protegido con vendas.

El juego consiste en que cada equipo lanza la pelota con la mano protegida, ésta rebota en la tierra, un manazo la devuelve al sector contrario y la acción se prolonga hasta que cualquiera de los dos equipos competidores falle.

La pelota que se emplea tiene aproximadamente 12 centímetros de diámetro y su peso es de 275 gramos; está elaborada de hilo, lana y estambre, forrado con gamuza.

SISTEMA DE PUNTUACION

Las anotaciones se hacen de la siguiente manera: si roza la ropa de uno de los competidores; si se soltó la venda que envuelve el guante que protege la mano; si la pelota salió de la cancha, etc. La persona que marca las anotaciones es el "chacero" o árbitro del juego.

Por lo regular, esta variante del juego de pelota Mixteca se practica los días jueves, sábados y domingos.

La edad de los grupos de competidores del juego de pelota de forro, oscila de los 23 a 75 años. La edad que prevalece en esta variedad, es de 30 a 39, con un 35.85% un 26% le corresponde a personas de 40 a 49 años; el 21.80% gentes de 50 a 57 años; o sea que bastantes jugadores de esta edad lo practican y esto se debe a que es un juego con poco movimiento en la cancha y sólo se desplazan cuando no alcanzan la bola (ésta tiene poco bote). Realmente hay pocos jugadores jóvenes en esta modalidad con un 9.12%. Finalmente sólo un 4.91% de jugadores son ancianos (*vid. cuadro 3*).

CUADRO 3

COMPOSICION DE EDADES DE LOS JUGADORES DE PELOTA MIXTECA DE FORRO 1980 (Muestra de 142 individuos)

<i>Grupos de edad</i>	<i>%</i>
60-75	4.91
50-57	21.80
40-49	26.00
30-39	35.85
23-29	9.12
No contestó	2.32
Total	100.00

Fuente: Estudio directo, 1980.

PELOTA MIXTECA DEL VALLE*

Este juego de pelota se pudo observar por última vez en el Estado de México en el año de 1980, y las personas que lo practicaban eran inmigrantes del Estado de Oaxaca que trabajaban en la zona industrial de Naucalpan.

Los competidores jugaban de cinco por bando; al no tener un lugar fijo para ejercer este juego, lo jugaban en la calle. Trazaban en la misma calle los "escases" (laterales); la zona de saques; y la de resto.

Esta variante de la pelota Mixteca es similar a la variante de "hule" pues se aplican las mismas reglas. Se emplea una tabla de madera que va sujeta a la mano por un medio guante o por unas tiras de piel.¹⁶

La pelota con la que jugaban era de esponja, debido a que no hay pelotas de hule de ese tamaño (6 centímetros de diá-

* Este nombre del juego se le debe al profesor Rubén Cruz Pantoja, quien al verlos jugar preguntó cómo se llamaba el juego y ellos contestaron "juego de pelota".

¹⁶ Estos mismos jugadores al ser entrevistados contestaron que ellos mismos hacían sus manoplas de madera. Algunas de estas manoplas estaban bellamente talladas con una marquetaría con motivos prehispánicos.

metro), las que ellos tenían se les perdieron en terrenos baldíos al dar botes muy altos.

También se establecían las apuestas y el que las “corría” era el “coime”.

En el cuadro No. 4 podemos observar que las edades de los competidores de la pelota mixteca del valle, oscila de los 20 a 45 años. El 55% corresponde a jugadores de 20 a 29 años de edad, lo cual indica que en su mayoría los jugadores son jóvenes; además de ser un juego de mucha rapidez y de bastante movilidad en el campo de juego. Un 35% corresponde a jugadores adultos de 30 a 36 años. La participación disminuye cuando el jugador tiene los 45 años con un 5%.

CUADRO 4

COMPOSICION DE EDADES DE LOS JUGADORES DE PELOTA MIXTECA DEL VALLE 1980 (Muestra de 20 individuos)

<i>Grupos de edad</i>	<i>%</i>
45	5.0
30-36	35.0
20-29	55.0
No contestó	5.0
Total	100.0

Fuente: Estudio directo, 1980.

SISTEMA DE APUESTAS

Antiguamente el público apostaba mantas, plumas, maíz, guajolotes, prendas, etc., y algunas veces hasta sus mujeres y su propia libertad. Cabe hacer notar que actualmente las apuestas siguen funcionando en los juegos de pelota, apostándose dinero en efectivo.

El sistema de las apuestas entre los jugadores y público en provincia son normales en cada encuentro. Sin embargo en

la ciudad de México son "prohibidas"; porque según las autoridades dan mal aspecto en el juego; pero es una prohibición ficticia, ya que en cada juego tanto los jugadores como el mismo público las establecen. Al respecto los propios jugadores dicen: "si no hay apuestas no habría juego"; "se acabaría el juego".

En estos juegos de pelota Mixteca, hay dos tipos de apuesta: a) las apuestas que se fijan internamente entre los jugadores y b) las que se crean entre el público (algunos espectadores).

El mecanismo que sigue la apuesta se desarrolla de la siguiente manera: el "chacero" es quien recibe el dinero fijado en la apuesta por los competidores. El equipo vencedor es quien se llevará todo el dinero depositado, menos un 10% que recibe el "chacero" por correr la apuesta.

El otro sistema de la apuesta se origina entre el público, en algunas ocasiones el mismo "chacero" es quien corre o cruza la apuesta; al triunfo del equipo vencedor se gana la apuesta, pero existe el compromiso ya establecido entre el público que apostó, de darle un 10% al chacero por correr la apuesta.¹⁷

En ocasiones quienes llegan a "correr" la apuesta son exjugadores o personas que conocen perfectamente las reglas del juego; por lo tanto son los que se dedican de establecer el sistema de apuestas.¹⁸

A principios del siglo el "coime" era quien recogía las apuestas que para entonces consistían principalmente en prendas y en ocasiones en dinero. El "coime" dentro de su papel no debería tener o establecer algún tipo de compadrazgo con el jugador, esta costumbre se establecía para que no diera una mala interpretación al dar su fallo como juez.¹⁹

Es costumbre entre los mismos jugadores, además de suma importancia desde el punto de vista social, que después de un juego de pelota los triunfadores como los vencidos recuperen de inmediato la normalidad en la interacción social. En ocasiones este mecanismo se presenta de la siguiente manera: El vencedor (o el equipo vencedor) invita al vencido una be-

17 Del porcentaje destinado al chacero sólo le queda un 5%, ya que el otro 5% es destinado para los fondos de la mesa directiva.

18 El apostador que llega a ganar la apuesta le debe dar un 10% a la persona que corre la apuesta.

19 Reglamento del juego de pelota de Oaxaca. Espiridión Peralta, Oaxaca de Juárez, 1905.

bida o lo invita a ir a su casa, este hecho cumple una finalidad social muy concreta, vuelven a restablecer su relación social ya que muchas veces los jugadores vencidos sienten resentimientos.

III. PELOTA TARASCA*

La pelota Tarasca es otra de las modalidades de los juegos de pelota con remanentes prehispánicos. Este juego se practica en la región Tarasca del Estado de Michoacán, en algunos lugares del Estado de Guerrero y en la ciudad de México (Deportivo Venustiano Carranza).

Es un juego que se desarrolla entre dos equipos que se componen de cuatro jugadores cada uno. El lugar donde se juega se nombra "campo de pelota"; el cual tiene 120 metros de largo por 10 metros de ancho.

En la zona de saque hay una piedra totalmente plana llamada "botadera"²⁰ que es el lugar donde se hará el saque de la pelota (*vid.* gráfica 4).

ORGANIZACION DEL JUEGO

A los jugadores del "resto" (zona del resto) por la posición en la cancha se les denomina "resto", "bolellero" y "cuides"; a los jugadores del saque por su colocación, se les llama "saque", "cuides" y "bolellero" o "contrarresto".

Las pelotas que se emplean son las de tenis pero sin forro; y se golpean con el puño de la mano, la cual lleva un "puño" (trocito de madera o hueso de 12 centímetros aproximadamente de largo), que sirve al jugador para que al hacer la flexión de los dedos y cerrar la mano en forma de puño tenga un apoyo y el golpe sea más sólido.

En esta modalidad se presentan partidos libres (cualquier

* El nombre a este juego se lo dio el profesor Rubén Cruz Pantoja haciendo la aclaración que este juego no tenía nombre y se le conocía tradicionalmente como juego de pelota.

²⁰ Una piedra plana de 20 por 20 centímetros y espesor de 5 centímetros.

competidor puede dejar de jugar en el momento que desee) y partidos muertos (ningún equipo o jugador podrá dejar de jugar ni parar el juego).

SISTEMA DE PUNTUACION

El sistema de conteo tanto en este tipo de juego, también es demasiado complejo, por ejemplo se pierden tantos cuando el jugador cambia la pelota que se está jugando; cuando la pelota venga del resto y salga de aire fuera de las líneas laterales; cuando se pisa la línea lateral y el jugador no gritó: "la agarró"; cuando se ataje con las manos; cuando la pelota pega al jugador y cuando el jugador borre la "raya". Según algunos jugadores existen aproximadamente 30 formas de conteo, tantos y faltas.

Este tipo de juego de pelota se practica semanalmente los días jueves, sábados y domingos.

Se presenta a continuación la composición de edades de los jugadores del juego de pelota Tarasca.

CUADRO 5

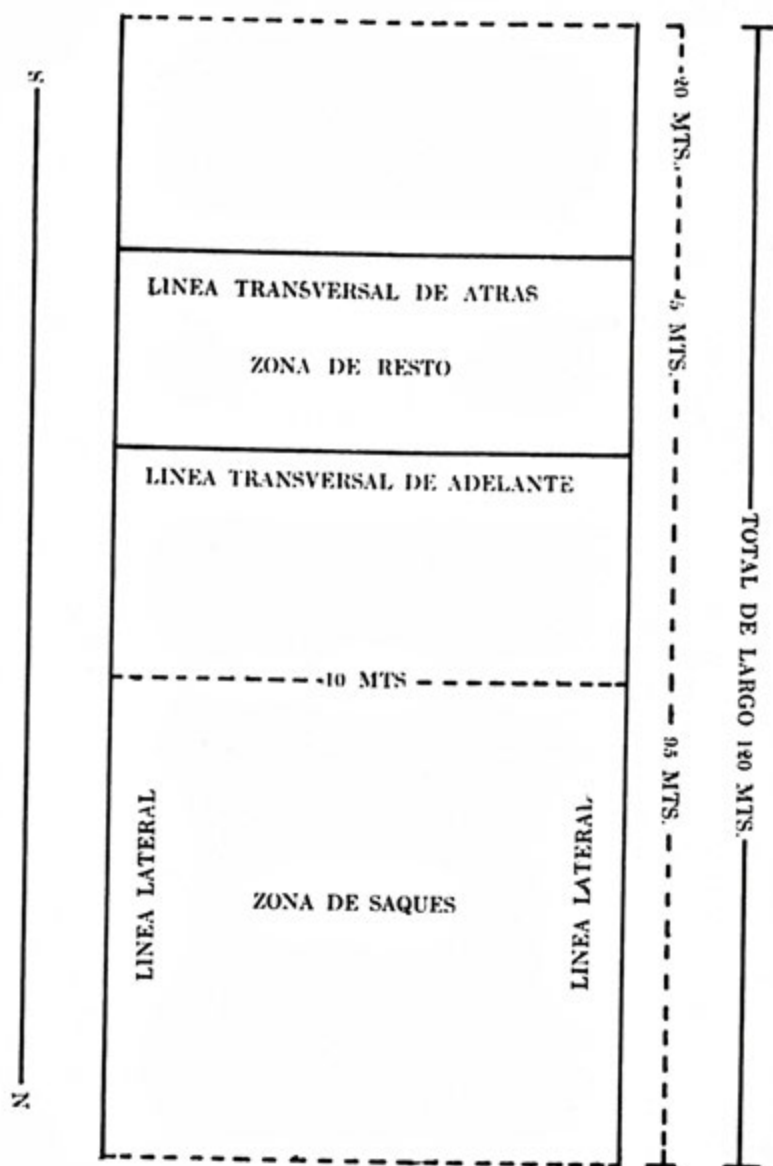
COMPOSICION DE EDADES DE LOS JUGADORES
DE PELOTA TARASCA 1980
(Muestra de 80 individuos)

<i>Grupos de edad</i>	<i>%</i>
50-65	13.75
40-47	23.75
30-39	46.25
21-29	8.75
No contestó	7.50
Total	100.00

Fuente: Estudio directo, 1980.

En el cuadro anterior, hallamos que las edades de los competidores del juego de pelota tarasca oscila de los 21 a 65 años. Conforme a esta muestra de 80 individuos; nos indica que son el 46.25% de participantes con una edad de 30 a 39 años; va disminuyendo la participación a la edad de 40 a 47 años con un 23.75%. El 13.75% corresponde a personas maduras y finalmente poca participación de los jóvenes de 21 a 29 años con el 8.75%.

CAMPO PARA EL JUEGO DE "PELOTA TARASCA"



GRAFICA 4

IV. PASIRI A KURI*

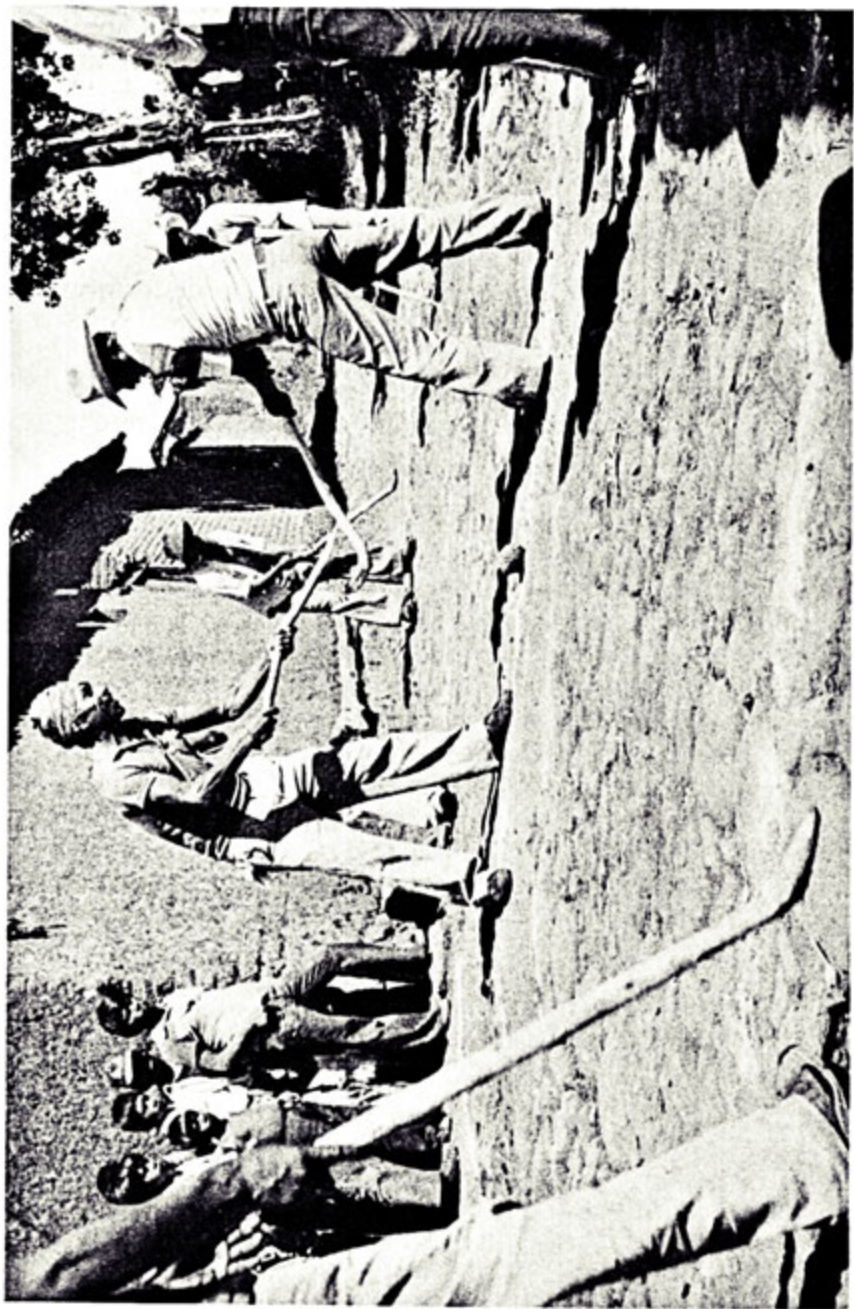
Este tipo de juego de pelota se practica en el Estado de Michoacán, Beals y Carrasco (1944) lo observaron por última vez en Cherán en los años cuarentas, pero actualmente se está volviendo a incorporar en las comunidades debido a la labor que ha llevado a cabo la Dirección General de Culturas Populares de la Secretaría de Educación Pública, en un intento de fomentar dicha tradición en la región purépecha, principalmente en Huancito, Pichátaro y Capacuaro.

El juego consiste en hacer demostraciones de agilidad y ligereza al jugar con una bola hecha de trapo, de aproximadamente 12 centímetros de diámetro y con un peso aproximado de 150 gramos. Como instrumento para impulsar la pelota se emplea un madero curvo, tallado en una rama de árbol, este palo mide aproximadamente de 80 a 95 centímetros de largo.

El juego se desarrolla con la participación de dos grupos integrados por cinco jugadores en cada bando, según su colocación en el terreno de juego se les nombra "delanteros" y "defensas", también hay un "juez" quien se encarga de señalar tanto las rayas como las faltas, y de llevar la cuenta de los tantos que hacen durante el desarrollo del juego. No existe una indumentaria especial para los jugadores, ya que en su práctica emplean ropa común y corriente.

El encuentro del juego da comienzo cuando dos de los "delanteros" de cada equipo se paran al frente (en la línea divisoria del terreno) y ambos dan un golpe con los palos, de inmediato alguno de ellos trata de golpear la bola hacia el lado de los contrarios, de esta manera se inicia el juego, en el cual los jugadores corren tras la bola, procurando llevarla hacia un

* El término para designar este tipo de juego de pelota, así como sus reglas, cambian de acuerdo a la región en que se practique.



Juego del Pasiri A Kuri que se practica en Michoacán.

determinado lugar, repartiéndose para ello los participantes en diferentes posiciones del terreno. Inmediatamente después de que se impulsa la pelota al bando contrario se inicia una carrera, en la cual el equipo del grupo contrario trata de rechazarla y no dejar que pase hacia su terreno de juego.

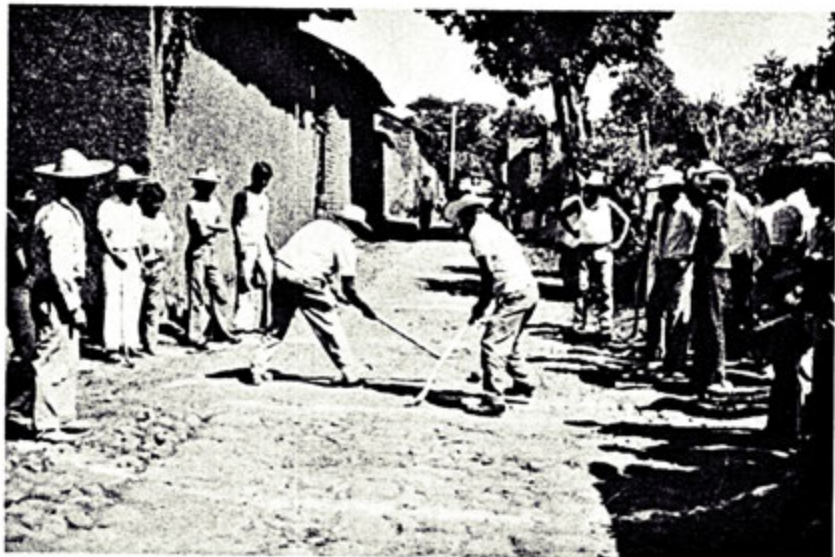
Cuando la pelota sale fuera del campo, o cuando se golpea a un jugador, cuando es tocada con alguno de los miembros del cuerpo, cuando es impulsada con el pie o bien cuando es atajada, se da motivo para que se marquen faltas.

Finalmente el triunfo se determina cuando uno de los grupos consigue llevar la bola hasta el final del área donde juegan los contrarios.

Es común que este tipo de juego se practique en las calles, por lo que sus dimensiones varían de acuerdo a lo largo y ancho de las mismas. La única marca que se pone consiste en una línea divisoria que se traza con cal, para señalar los extremos de cada uno de los bandos.

Los espectadores, hombres, mujeres y niños, contemplan el juego desde las ventanas y las puertas de las casas, así como recargados en las paredes de las casas que bordean la calle, y hay quienes, con el entusiasmo que provoca el encuentro, corren tras el jugador que en un momento dado lleva la pelota.

En épocas anteriores se llevaban a cabo apuestas que consistían en cobijas, maíz y dinero, pero en la actualidad esto ha desaparecido y solamente se juega por diversión. Antiguamente también estos juegos estaban asociados con la celebración de las fiestas del santo patrono del lugar, o con alguna otra fiesta de carácter religioso, cosa que en la actualidad ocurre sólo ocasionalmente.



El Pasiri A Kuri se juega a lo largo de las calles.



Los jugadores del Pasiri A Kuri impulsan la pelota con un palo curvo.

V. UN ENSAYO SOBRE EL ASPECTO MIGRATORIO DE LOS JUGADORES DE PELOTA

Los individuos que practican tanto el juego de pelota Mixteca como el de la Tarasca en el Distrito Federal son migrantes campesinos que provienen de los Estados de Oaxaca, Guerrero y Michoacán.

Estos migrantes son personas de campo, que participan de valores, actitudes y creencias propias de su cultura tradicional, y, que al arribar a la ciudad de México experimentan un proceso de ruptura de sus valores; perciben una desigualdad en lo social, lo cultural, lo económico y lo psicológico, factores que influyen en el proceso de adaptación.

Esta adaptación se da frecuentemente por mecanismos de ayuda mutua y de solidaridad de los inmigrantes más antiguos establecidos en esta ciudad. Por lo regular estos migrantes llegan a vivir con algún familiar o "paisano", de quien espera una ayuda económica inicial, mientras que trata de conseguirle un empleo.²¹

En algunos casos el tipo de ocupación es similar y a veces idéntica a la de sus parientes. Estas ocupaciones son de tipo manual no calificadas y al mismo tiempo devaluadas por el mercado laboral urbano.

Por otro lado también se presentan ciertas manifestaciones que llevan a reafirmar algunos elementos de su cultura original; o sea, buscan siempre mecanismos que les permitan una mejor autoidentificación; por ejemplo, podemos mencionar la forma de participación en los juegos de pelota;²² que además de ser un mecanismo que refuerza y da solidez a sus relaciones sociales, tal vez sea una forma de supervivencia del grupo

²¹ También gracias a la institución del compadrazgo se facilita el camino para aligerar los problemas de adaptación.

²² Las canchas de juego son un sitio importante de contacto social informal, dadas las relaciones sociales que se establecen entre parientes o amigos del mismo lugar de origen.

migrante defendiendo su propia identidad tradicional al ser absorbidos por valores de la cultura urbana.

POBLACION DE MIGRANTES QUE PRACTICAN EL JUEGO DE PELOTA EN EL DISTRITO FEDERAL Y EN EL ESTADO DE MEXICO

En el Distrito Federal, como en el Estado de México, tenemos una población aproximada de 2,550 individuos que practican el juego de pelota con reminiscencias prehispánicas. 1,550 personas ejercen el juego de pelota Mixteca en sus tres variantes (hule, forro y del Valle). El juego de pelota Tarasca tiene una población de 1,000 participantes.

El sitio en donde se practica el juego, suele presentar una población flotante y una estable de jugadores. La población flotante de jugadores tanto de la pelota Mixteca como de la Tarasca suman aproximadamente 1,750; entre estos individuos se encuentran los campesinos que acuden periódicamente a su lugar de origen.

La población establecida suma aproximadamente 770 jugadores (pelota Mixteca y Tarasca), que asisten semanalmente a jugar (*vid.* cuadro 6).

CUADRO 6

POBLACION DE MIGRANTES QUE PRACTICAN EL JUEGO DE PELOTA EN EL DISTRITO FEDERAL Y EN EL ESTADO DE MEXICO. 1980

Modalidad del juego de pelota	P O B L A C I O N		
	No. de jugadores que practican	No. de jugadores estables	No. de jugadores flotantes
Mixteca de hule ..	1,000	300	700
Mixteca de forro ..	500	150	350
Mixteca del Valle*	50	20	30
Tarasca	1,000	300	700
Total	2,550	770	1,780

Fuente: Estudio directo, 1980.

* Ya no se ha visto jugar.

ORIGEN DE LOS MIGRANTES Y SUS OCUPACIONES

En 1980 se aplicó una encuesta a 303 individuos que practicaban el juego de pelota Mixteca, de los cuales la mayoría provenían de algunos ex-Distritos del Estado de Oaxaca, tanto de la zona de la Mixteca, como de la zona Centro *avid.* cuadro 7).

Las características económicas más importantes de dichas zonas son: La agricultura como la actividad principal (por esto la mayoría de los jugadores son campesinos). La ganadería como la segunda actividad en importancia. La industria se reduce a un grupo de pequeñas y medianas industrias; por tanto algunos migrantes se suman a la clase obrera en la ciudad.

Por lo que se refiere a la zona Centro es en donde se concentran en su mayor parte las actividades industriales, al igual que el comercio, servicios y transporte.

CUADRO 7

PRINCIPALES LUGARES DE ORIGEN DE LOS MIGRANTES DEL ESTADO DE OAXACA. 1980 (Jugadores de pelota)

<i>Zona Centro</i>	<i>Zona de la Mixteca</i>
Etla Ejutla Miahuatlán Ocotlán Sola de Vega Zimatlán	Coixtlahuaca Huajuapán Nochixtlán Teposcolula Tlaxiaco Silacayoapan Putla

Fuente: Estudio directo, 1980.

Es importante señalar que los ex-Distritos registrados en el cuadro anterior corresponden a lugares que expulsan en fuerte proporción a migrantes que juegan la pelota Mixteca; tal aseveración se comprueba al contrastar el listado de lugares de expulsión que aparece en la obra *Aspectos Sociales de la Migración en México*.²³

Finalmente la migración es el resultado de una serie de factores combinados entre sí. La población es expulsada por fuerte presión demográfica, por ciertos factores económicos (bajos ingresos en el campo, baja productividad del trabajo, etc.) y secundariamente por efecto de factores sociales (falta de servicios básicamente) y por factores personales.

Los factores de atracción son: posibilidad de empleo, más productividad en el trabajo y oportunidades de obtener mejores servicios y un mejor nivel de vida en la ciudad.²⁴

Una vez que se presentó el asentamiento del migrante en la ciudad, ésta le ofrece oportunidades de integración a la economía urbana, tal como quedó demostrado en dicho estudio.

CUADRO 8

SECTORES DE ACTIVIDAD AL QUE PERTENECEN LOS MIGRANTES DEL ESTADO DE OAXACA. 1980 (Jugadores de pelota)

<i>Sector</i>	<i>No. personas</i>	<i>%</i>
Industrial ..	66	22.4
Comercio .	57	18.8
Servicios ..	165	54.6
No contestó	13	4.2
Total ..	303	100.0

Fuente: Estudio directo, 1980.

²³ Nolasco, Margarita, et al., *Aspectos sociales de la migración en México*, México, SEP/INAH, Departamento de Proyectos Especiales de Investigación, 1979.
²⁴ *Op. cit.*, pp. 94-95.

Como podemos ver en este cuadro, ocupan un 22.4% de migrantes en la rama industrial; un 18.8% en el sector comercio y un 54.6% en el sector servicio; por lo tanto esta rama absorbe más población de jugadores (entre éstos se incluye a migrantes que no logran integrarse a la economía urbana, por tanto reproducen en esta ciudad algunos rasgos de la economía de subsistencia bajo la forma de actividades autónomas, por lo general de servicios).

BIBLIOGRAFIA

- BEALS, Ralph L. y Pedro CARRASCO
"Games of the Mountain Tarascans". *American Anthropologist*. October-December 1944. Vol. 46. No. 4, p. 516-522.
- INZUA, Víctor
El Juego de Pelota en la actualidad. México. Dirección General de Culturas Populares. SEP. 1980. (Mecanoscrito).
- LEYENAAR, Ted J. J.
Ulama the Perpetuation un Mexico of the Prespanish Ball Game Ullamaliztli, Tuta Sub Aegide Pallas Leiden. 1978.
- MUNOZ, Humberto et, al.
Las migraciones internas en América Latina. Buenos Aires. Ediciones Nueva Visión. 1974.
- NOLASCO, Margarita, et, al.
Aspectos Sociales de la Migración en México. SEP. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Proyectos Especiales de Investigación. 1979.
- PERALTA, Espiridión
Reglamento del Juego de Pelota de Oaxaca. Oaxaca de Juárez. 1905.

APENDICE

**REGLAS OFICIALES DEL
JUEGO DE PELOTA MIXTECA**

REGLAS OFICIALES DE PELOTA MIXTECA*

I. DE LA CANCHA DE JUEGO

1. La cancha de juego será de forma rectangular: las líneas que limitan los lados de mayor longitud se llaman "ESCASES LATERALES", la línea transversal que las une por un extremo, se denomina "CABECERA DEL RESTO"; paralela a ésta y a 7.50 metros, se trazará otra línea que recibe el nombre de: "ESCASES DELANTERO", con la que se limitará la "ZONA DEL RESTO", de la "ZONA DE SAQUE".

2. La cancha se sujeta generalmente a las condiciones del terreno, pero las medidas reglamentarias deben ser las siguientes:

- a) Largo de los Escases Laterales: 45 metros o más.
- b) Ancho entre los Escases Laterales: 9 metros.
- c) Ancho de la Zona del Resto: 7.50 metros.

3. El piso debe ser perfectamente plano y macizo. (No debe usarse cemento ni asfalto).

4. Los Escases deben ser rayados en el suelo, y tener más o menos un centímetro de profundidad por dos centímetros de ancho.

5. Las rayas pueden sustituirse por cordeles: pero debe cuidarse que queden bien tirantes, asentados y fijos al suelo.

6. Cuando haya espacio, deben marcarse otras líneas paralelas a los Escases Laterales, a un metro de distancia y se ocuparán para evitar que los espectadores invadan la cancha y estorben las jugadas.

* Plazola A., *Arquitectura deportiva*, México, Limusa, 1977, pp. 590-596.

II. DE LA PELOTA

1. La pelota reglamentaria debe ser de hule natural, macizo, con las siguientes características:

- a) Perfectamente esférica.
- b) Muy elástica, para que bote bastante.
- c) Su peso puede fluctuar entre 400 y 500 gramos.

2. La pelota profesional, no debe pesar más de 500 gramos, porque le quita vistosidad a las jugadas y expone a los jugadores a lastimarse las manos.

NOTA: Para las competencias de PELOTA MIXTECA, que se realicen en las canchas de la Ciudad Deportiva del Distrito Federal, así como para otros torneos, se puede usar la pelota de hilo, con centro de hule macizo y forro de piel, que tenga un peso mínimo de 250 gramos.

III. DE LOS TERMINOS Y DEFINICIONES

1. "AGARRON". Es la voz de advertencia para evitar que una pelota no se juegue por ser evidente que va a caer falta.

2. "AGUARDO". Es la petición que hace un jugador para suspender momentáneamente la jugada, o para evitar que la pelota se ponga en juego.

3. "BOLA EN JUEGO". Es toda pelota que va en movimiento, al ser jugada.

4. "BOLA LIMPIA". La bola va limpia cuando no ha sido rozada por ningún jugador.

5. "BOLA MUERTA". Una pelota muere cuando deja de estar en movimiento o cuando retrocede.

6. "BOLA SUCIA". Una bola va sucia antes de dar dos botes, cuando ya fue rozada en buenas por un jugador y la pelota sigue su juego.

7. "BOLEARSE". Consiste en pegarse uno mismo, al jugador en buenas.

8. "BOTADERA". Es el nombre que recibe la piedra para picar la pelota al sacar.

9. "BOTE". Es el contacto que hace la pelota con el suelo, o la marca que deja al caer.

10. "BOTE LIBRE". Es el que no toca el escase ni echa tierra.
11. "BUENA". Es la pelota que cae dentro de los escases laterales o dentro de la zona del resto.
12. "BULTO MUERTO". Se llama así cualquier botadera, cualquier jugador ajeno a esa pelota o algún espectador, que estén dentro de los escases.
13. "CAJON". Es el nombre vulgar que se le da a la zona del resto.
14. "CHACERO". Es la persona que funge como juez, lleva la cuenta de los tantos y pinta y cuida de las rayas.
15. "COIME". Es la persona responsable del patio, que a la vez habilira al jugador de lo que necesita, y es la máxima autoridad en las condiciones de jugadas peligrosas.
16. "DE AIRE". Se dice así de la pelota que después de ser jugada todavía no pega al suelo para dar el primer bote.
17. "DOS TOCADAS". Se dice así de la pelota que:
- Toca en las dos manos del mismo jugador.
 - Es tocada por otro compañero después de ser rozada por otro anterior.
18. "ECHAR TIERRA". Se dice del bote que aunque caiga dentro, tapa de tierra la raya del escase.
19. "EN BUENAS". Quiere decir que:
- La pelota se pone en juego y puede empezar la cuenta.
 - La pelota va de aire o de primer bote.
20. "EN MALAS". Quiere decir que la pelota ya dio dos botes o más.
21. "FALTA". Es la pelota que cae:
- Fuera de los escases laterales.
 - Antes de la zona de resto, cuando va de saque. (Falta de adelante).
 - Después de la zona del resto, cuando va de saque. (Falta de atrás).
22. "LA PIEDRA NO HABLA". Es la advertencia que se hace para indicar que el que saca queda eximido de anunciar cualquier movida ligera o acomodo de la botadera.
23. "MACHUCAR". Consiste en aplastar la pelota con la mano, impidiendo que despida el bote normal.
24. "MANCAR". Consiste en prohibir que un jugador juegue en determinada forma o en determinada zona.
25. "MATARSE". Consiste en recibir un pelotazo de buenas, de un compañero o de un contrincante.

26. "MORDER". Se dice del bote que alcanza a tocar cualquiera de los escapes, cuando la pelota cae de aire.

27. "PARTIDO MUERTO". Es el convenio adoptado para no dejar de jugar antes que se acabe el partido.

28. "PICAR LA PELOTA". Es dar un bote sobre la botadera, para iniciar el saque.

29. "RAYA". Es la señal que el chacero pinta en el suelo cuando la pelota no rebasa la botadera ni penetra el resto.

30. "RAFA CORTA". Es la que está cerca del resto.

31. "RAFA LARGA". Es la que está cerca de la botadera.

32. "REPICAR". Se dice de la pelota que al ser jugada de buenas, vuelve a tocar la mano del mismo jugador, al botar.

33. "SEGUIR SU JUEGO". Se dice de la pelota que al ser desviada por un jugador o bulto muerto, sigue en el mismo sentido.

IV. DE LOS JUGADORES

1. Son cuatro los jugadores que deben integrar cada equipo, la colocación queda al arbitrio del cabeza o jefe del partido, la colocación clásica es como sigue:

a) En el saque; un contrarresto de enmedio y dos atajes laterales.

b) En el resto; dos restos en largo y dos restos en corto, que a la vez son atajes laterales.

2. Hay regiones en que se acostumbra jugar cinco contra cinco; también se da el caso de que por falta de jugadores o por desafío, se juega tres a tres, dos a dos o mano a mano.

3. Todo jugador tiene los siguientes derechos:

a) Usar el guante o aditamento que mejor le convenga.

b) Jugar el puesto que mejor le convenga, o le acomode, excepto cuando esté marcado o lo coloque el cabeza de partido.

c) Pedir cancha libre cuando esté su pelota en juego.

d) Pedir cambio de pelota o cambio de chacero.

e) Pedir aguardo oportunamente.

f) Opinar sobre alguna jugada dudosa.

g) Señalar una jugada mala del contrario.

h) Señalar el sitio en que se hizo una jugada o el bote de la pelota.

- i) Parar de jugar cuando ya no le convenga, si no es compromiso.
- 4. El jugador tiene las siguientes obligaciones:
 - a) Salirse de la cancha, cuando su pelota no esté en juego.
 - b) No atajar la pelota de otros equipos, cuando vaya en juego.
 - c) Darse, cuando se haya matado o haya perdido la jugada.
 - d) Avisar y mostrar el golpe cuando se haya dado bolazo.
 - e) Permitir que sea revisado cuando se crea que la jugada no fue limpia.
 - f) No discutir ni provocar discusiones.
 - g) Respetar las decisiones del chacero.
 - h) Acatar las decisiones de los espectadores, cuando la jugada haya sido pedida.

V. DEL SAQUE

- 1. Se llama saque, al acto de picar la pelota sobre la botadera y elevarla para que caiga dentro de la zona del resto.
- 2. El saque puede ser libre o ligado.
 - a) Cuando el saque es libre, el jugador que saca puede poner su botadera en el lugar que quiera y la distancia que mejor le parezca, sin ser ésta demasiado corta. (Nunca menos de 15 metros.)
 - b) Cuando el saque es ligado, los dos jugadores que sacan, deben hacerlo en el mismo lugar y en la misma botadera.
- 3. El que saca debe observar los siguientes requisitos:
 - a) No picar la pelota sin que la pida alguno de los restos.
 - b) No debe sacar la pelota al mismo tiempo que lo haga el saque de otro equipo.
 - c) Debe avisar al chacero cuando mueva la piedra.
 - d) Debe avisar cuando cambie pelota o cuando no esté seguro que sea la suya.
 - e) Debe sacar las rayas en la botadera de su contrario, cuando el saque no sea libre.
 - f) Cuando el saque es libre, debe avisar antes que se inicie el partido, que cada quien saca en su botadera.
 - g) Debe avisar cuando otro compañero lo sustituya en el saque.

4. Todo convenio sobre el saque, debe establecerse antes de comenzar el partido y debe sostenerse hasta que termine dicho partido.

5. Cuando haya rayas, o se vayan a pelear éstas, no puede haber cambio de saque, ni se puede subir y bajar la piedra, excepto cuando se haga la advertencia antes de que las rayas existan o se inicie nuevo partido.

VI. DEL RESTO

1. Por restar se entiende atajar la pelota que va de saque, y el resto puede hacerse de aire o de bote.

2. El resto debe observar los siguientes requisitos:

a) No pedir la pelota cuando vea que otro saque ya va a picar la suya.

b) No debe agarrar la pelota de saque que se vea dudosa.

c) Cuando vaya a agarrar la bola de saque, por ser falta, debe avisar antes al chacero.

d) Cuando agarre una pelota de saque, debe tener los pies fuera del cajón o de los escases.

e) Nunca debe agarrar una falta de adelante o de atrás, porque se da origen a discusiones.

f) Cuando pida aguardo, debe hacerlo antes de picar la pelota.

3. El aguardo sólo es válido en los siguientes casos:

a) Cuando va a hacer alguna aclaración.

b) Cuando los jugadores no estén completos o estén fuera de sus puestos.

e) Cuando la cancha no esté libre.

d) Cuando vayan a picar dos bolas juntas.

4. Cuando juegan simultáneamente varios equipos, y salen del saque dos bolas juntas, no cuentan.

5. Toda pelota que sea pedida y ya venga en el aire, se considera en juego y por ningún motivo podrá llamarse aguardo.

6. Una pelota se considera en juego, aunque la pida un solo resto.

7. Una pelota no se considera en juego si la pide un jugador que no está restando, aunque funja como resto corto.

8. Si uno de los restos pide aguardo y el otro juega la pelota normalmente, la pelota se considera en juego.

9. Si una pelota no fue pedida, queda a elección del resto jugarla o no, con la salvedad que si es falta, cuenta a favor del resto.

10. Si una pelota de aguardo cae falta, no cuenta.

VII. DE LA MANERA DE GOLPEAR LA PELOTA

1. El jugador puede golpear la pelota en cualquiera de estas formas: de tope, de sotamano o bajo brazo, de braceado, de revés, de martillo, cabeceado, de botiboleo, etc.

2. Para que una jugada sea limpia, el jugador sólo podrá pegar con los dedos, con la mano (con guante o sin él), con la muñeca y con el antebrazo.

3. Cuando golpea con el antebrazo, pueden darse los siguientes casos:

a) Si la bola pega en la muñeca y tiene manga, pierde.

b) Si la bola pega en la coyuntura del antebrazo con el brazo (sangría), o más arriba, pierde aunque tenga el brazo desnudo.

c) Para que la bola sea limpia al pegar en el antebrazo necesita tener la manga enrollada.

4. Si al pegar en buenas, el jugador tira algún objeto que tenga en la mano con que jugó, pierde.

5. El jugador puede atajar la pelota con cualquiera de las dos MANOS, yendo de buenas; pero si mete las dos manos juntas, pierde, porque esta jugada se considera como dos tocadás.

6. El botiboleo jugado con las dos manos es jugada sucia, porque generalmente la bola pega en las dos manos.

7. Una jugada con las dos manos sólo será limpia en estos casos:

a) Cuando la otra mano esté atrás de la que juega.

b) Cuando se vea claro que la pelota pega en una sola mano.

c) Cuando se anticipe que la jugada con las dos manos es libre.

8. Cuando en una jugada imprevista se meten las dos manos por defensa y la pelota sólo pega en una, no se pierde por la intención.

9. Una jugada en malas se puede atajar con cualquier parte del cuerpo.

VIII. DE LAS JUGADAS

1. Las jugadas se clasifican en buenas y malas; en las jugadas buenas el que juega gana un tanto y en las jugadas malas, el que juega pierde un tanto.
2. Es jugada buena, en general:
 - a) La que se hace de buenas y salva el resto o penetra el cajón, estando en el saque.
 - b) La que se hace de buenas y salva la botadera o la rebasa estando en el resto.
3. Es jugada mala, en general:
 - a) Cuando al jugar en buenas, la pelota cae falta.
 - b) Cuando se roza la bola y cae falta.
 - c) Cuando el jugador se bolea de buenas.
 - d) Cuando se recibe un pelotazo, en buenas de un contrario.
 - e) Cuando se recibe un pelotazo en buenas de un compañero.
 - f) Cuando la pelota roza de buenas el cuerpo o la ropa.
 - g) Cuando repica la pelota.
 - h) Cuando se machuque la pelota.
 - i) Cuando haya dos tocadas.
 - j) Cuando la bola vaya sucia y la juegue o agarre otro compañero, antes que dé dos botes.
 - k) Cuando la pelota caiga de buenas en el cuerpo del jugador.
4. El saque gana un tanto en cualquiera de estos casos:
 - a) Si la pelota de saque entra al cajón y no es restada, habiendo sido pedida.
 - b) Si el resto la echa falta.
 - c) Si al contrarrestar, la pelota salva el resto cayendo dentro de los escasos laterales o pasando dentro de los salvajuegos. (Salvajuegos se llama a dos señales que marcan el ancho de los escasos laterales, tanto en el extremo del saque como en el del resto).
 - d) Si al contrarrestar la pelota penetra por lo menos dos centímetros dentro del cajón cuando va botando.
 - e) Si los jugadores del resto hacen cualquiera de las jugadas malas que hemos anotado.
5. El equipo del saque perderá un tanto en cualquiera de estos casos:

- a) Si pica la pelota en otra botadera que no sea la suya.
- b) Si cambia de botadera y no avisa.
- c) Si mueve de lugar la botadera y no avisa.
- d) Si baja o sube la botadera y no avisa.
- e) Si cambia de pelota y no avisa.
- f) Cuando no saca las rayas en la botadera del contrario, siendo compromiso, siendo de piedra ligada, o cuando no se anticipe que cada quien saca en su botadera.
- g) Cuando saque con cuarenta y raya o habiendo dos rayas.
- h) Cuando después de ser pedida la pelota, la pica y se le cae a la garra.
- i) Cuando al sacar no cae la pelota dentro del cajón.
- j) Cuando sea falta de atrás o de adelante.
- k) Cuando la bola restada o contrarrestada pase de la botadera.
- l) Cuando cualquiera de los del equipo del saque cometa alguna de las jugadas malas.

6. El equipo del resto ganará un tanto en los siguientes casos:

- a) Cuando al restar, la pelota pase de la botadera en el aire o botando.
- b) Cuando al contrarreste la eche falta.
- c) Si el equipo del saque hace alguna de las jugadas malas.
- d) Si el saque es falta de atrás o de adelante.
- e) Si la pelota de saque cae en los escases laterales.

7. El equipo del resto perderá un tanto en los siguientes casos:

- a) Cuando no reste la pelota que caiga dentro del cajón, habiendo sido pedida.
 - b) Cuando al restar, la eche falta.
 - c) Cuando al atajar la eche falta alguno de los compañeros.
 - d) Cuando al restar agarre la pelota sin avisar.
 - e) Cuando agarre la pelota teniendo los pies en el escase o dentro del cajón.
 - f) Cuando al restar, la pelota no salga del cajón.
 - g) Cuando la bola en malas, pique por lo menos dos centímetros dentro del cajón.
 - h) Cuando alguno de los jugadores del equipo haga alguna de las jugadas malas que hemos anotado.
8. Si alguno de los jugadores juega con una pelota que

iba a caer falta, antes de que dé un bote, la pelota se considerará jugada de buenas y sigue el juego.

9. Cuando una pelota se pretende jugar de botiboleo por considerarse falta y por equivocación se juega de aire, la pelota se considera jugada en buenas.

IX. DE LAS JUGADAS ESPECIALES Y BULTOS MUERTOS

1. Se llaman jugadas especiales, las que no son frecuentes, sino que suceden de vez en cuando.

2. Las jugadas especiales pueden ser intencionales o accidentales.

3. Son intencionales cuando se hacen a propósito.

4. Una jugada es accidental cuando resulta imprevista o interviene un bulto muerto.

5. Cuando un jugador ataja la bola de malas y otro compañero la regresa intencional o accidentalmente antes de que la bola muera, se considera que la pelota sigue su juego y va a morir hasta donde salta o sea detenida.

6. Para que una pelota se considere muerta, es necesario que:

a) Sea agarrada.

b) Que deje de rodar por sí misma.

c) Que retroceda botando al pegar en un bulto muerto.

d) Que dé un bote fuera de escase.

e) Que toque a un bulto muerto montado en el escase, o fuera.

7. Cuando un jugador toca la bola en buenas sin que haya dado un bote fuera del escase y vuelva a caer adentro, la pelota sigue su juego.

8. Un bulto muerto se considera como algo que no existe pero que puede producir dos efectos:

a) Que la bola siga su juego.

b) Que la bola muera en ese sitio.

9. Que la bola siga su juego al pegar en un bulto muerto, si la pelota continúa en el mismo sentido, aunque varíe su dirección.

10. Una pelota muere al pegar en un bulto muerto, si retrocede o sale perpendicular.

11. Si una persona en calidad de bulto muerto ataja una bola intencionalmente, tiene obligación de indicar en dónde iba a caer o salir la pelota.

12. Cuando una pelota pega accidentalmente en un bulto muerto, puede dar lugar a lo siguiente:

- a) Si la pelota pega de aire en la botadera y continúa en el mismo sentido cayendo fuera del escase, es falta.
- b) Si la pelota pega fuera del escase, es falta; pero si pega fuera de la botadera y retrocede, allí muere.
- c) Si una pelota pega en un bulto muerto y sale de rebote, puede jugarse.
- d) Si una pelota se agarra, viniendo de rebote de un bulto muerto, se pierde.
- e) Si la pelota de rebote de un bulto muerto sigue su juego y le pega a un jugador, se pierde.
- f) Si la pelota le pega a una persona en calidad de bulto muerto y sigue en el mismo sentido, la pelota sigue su juego.
- g) Si la pelota pega a una persona en calidad de bulto muerto y retrocede la bola, muere en el lugar que ocupa el bulto.
- h) Si la pelota sigue su juego al pegarle a una persona en calidad de bulto muerto yendo de aire y cae fuera del escase, es falta.
- i) Si la pelota pega de aire a una persona que está montada en el escase, o tiene un pie en el mismo, la pelota es falta.

13. Cuando una persona ataja una pelota intencionalmente y no puede precisar si era falta o buena, serán sus pies los que determinen la decisión, según que estén fuera o dentro de los escases.

14. Se recomienda a los espectadores, se abstengan de atajar una bola dudosa, porque de su posición depende convertir la jugada en buena o mala para cualquiera de los equipos.

X. DE LAS RAYAS

1. Se llama raya, la marca que el chacero pinta en el lugar que la pelota muere o donde cruza un escase lateral; la raya constituye un tanto que todavía se tiene que disputar.

2. Se debe echar raya en los siguientes casos:
 - a) Cuando la pelota no entra al cajón, si viene del saque.
 - b) Cuando la pelota no rebase la boradera, si viene del resto.
 - c) Cuando muera entre la botadera y el escase delantero del resto.
 - d) Cuando sea atajada de malas por algún jugador.
 - e) Cuando retroceda, por pegarle a un bulto muerto.
 - f) Cuando rebase la primera piedra, pero no la segunda, si cada quien saca su botadera.
3. Si un jugador juega de buenas, pero deja en el suelo la huella de los dedos o del guante, se considera como jugada de malas y se echa raya.
4. Si al jugador de malas no se ve el segundo bote claro o completo, se considera como que la pelota cayó de buenas al jugador.
 5. El chacero deberá pintar la raya:
 - a) En el lugar que vea salir o morir la pelota.
 - b) En el lugar que los espectadores le indiquen, si él no la vio.
 - c) En el lugar que los botes de adentro y afuera indiquen.
 - d) En donde salga la pelota, si fue desviada por un bulto muerto.
 - e) En el sitio que ocupa el bulto muerto, si la bola retrocede.
 - f) En el escase delantero del resto, si el jugador dio un paso.
 - g) En el pie de atrás del jugador, en el escase delantero del resto, si el jugador la atajó de malas, montado en dicho escase.
 - h) A medio cuerpo, si el jugador tiene bola en mano sin haber caminado.
 - i) A medio cuerpo, cuando el jugador "jale" la pelota, sin caminar.
 6. Por medio cuerpo, se entienda la distancia entre pie y pie del jugador, o la distancia media del cuerpo, si el jugador queda tendido.
 7. Si el jugador queda tendido después de atajar la bola, la raya se pintará en el lugar exacto en que su mano o cuerpo atajó; pero si ya estaba tendido al hacer la jugada, la raya se echará a medio cuerpo.

8. Si la pelota que puede ser quince es atajada intencionalmente y si hay un jugador atrás, la jugada será raya; si no hay otro jugador atrás es quince.

9. Si una persona ataja o estorba intencionalmente o en forma accidental una jugada, tiene obligación de pagar el quince.

10. Cuando el chacero ya haya pintado una raya, no podrá cambiarla de lugar, salvo que sea muy grande la distancia que reclama el jugador afectado.

11. Cuando un equipo tiene cuarenta y hay raya, o existen dos rayas, los equipos deben cambiarse de zona, para pelear dichas rayas.

12. Si el jugador del saque, saca la pelota por falta de aviso del chacero, éste debe pagar el quince.

13. Si el jugador del saque, por distracción saca habiendo cuarenta y raya o dos rayas, pierde un tanto y se anula la raya si es una, o se anula la primera si son dos.

14. Si el resto juega normalmente la pelota cuando haya rayas y no hace la reclamación oportuna, la jugada se anula.

15. Pelear una raya es disputar el tanto que presenta dicha raya, al pelear una raya pueden presentarse los siguientes casos:

- a) Si la pelota sale o muere antes del chacero, viniendo del resto, pierde el resto.
- b) Si la pelota sale o muere antes del chacero, viniendo del saque, pierde el saque.
- c) Si la pelota sale o muere después del chacero, viniendo del saque gana el saque.
- d) Si la pelota sale o muere después del chacero, viniendo del resto, gana el resto.
- e) Si la pelota pega al chacero en la mano, pie o cualquier parte del cuerpo que esté del lado del saque pierde el resto.
- f) Si la pelota pega en la mano, pie o cualquier parte del cuerpo del chacero que esté del lado del saque pierde el saque.
- g) Si la pelota pasa o pega en la parte media del cuerpo del chacero, la jugada es nula y por lo tanto la jugada es vuelta o la raya es muerta.
- h) Cuando la pelota roza el pantalón o la ropa del chacero ahí muere aunque vaya a dar de lleno en el lado contrario.

16. Cuando el chacero no está parado con raya, la jugada se anula, es decir, la raya se pelea de nuevo.

17. Si el chacero mete intencionalmente la mano, el pie o cualquier objeto la pelota muere en el lado que pegue o que esté el objeto.

18. Se da el caso de que el chacero tenga las manos cruzadas y que la pelota pegue en el lado contrario, en este caso la pelota muere siempre en el lado que corresponda la mano en que pegó.

19. Si el chacero mete cualquier parte del cuerpo o se mueve y es el causante de que pierda la raya el que la debía ganar, pagará el quince al equipo que perdió; pero el tanto cuenta a favor del otro equipo.

20. Cuando una jugada se anula por salir con raya, se declara "vuelta" y si hay dos rayas, se declara "muerta".

21. Cuando es difícil decidir quién gana la raya, se mide la distancia que hay del sitio en que muere la pelota, al resto y se compara con la distancia en que está la raya para ver si pasa o no llega.

22. Cuando se está peleando una raya y uno de los jugadores contrarios estorba la jugada intencionalmente, pierde la raya por ese solo hecho.

23. Si no se está peleando raya, sí está permitido estorbar sin perder.

XI. DE LA PUNTUACION O CUENTA

1. Cada tanto se llama un "quince".

2. El partido consta de doce quinces, equivalentes a tres "Juegos" de cuatro quinces cada uno.

3. La forma de contar es como sigue:

a) El equipo que tiene un tanto, lleva quince.

b) El que lleva dos tantos, tiene "treinta".

c) El equipo que tiene tres tantos, lleva "cuarenta".

d) El equipo que tiene cuatro tantos, lleva un "juego".

e) El equipo que tiene doce tantos, lleva "tres juegos", o sea que ha ganado el partido.

f) El equipo que tiene ocho tantos, lleva dos juegos.

4. Cuando ambos equipos empatan a 3 tantos, se dice que están a "dos cuarenta": en este caso, se tiene que hacer un

tanto para desempatar y tener el cuarenta limpio. Ningún equipo podrá completar el juego si no hace dos tantos consecutivos después del empate a cuarenta.

5. Cuando un equipo completa el juego, anula los quince que lleva el contrario; pero no los juegos y entonces puede suceder que:

- a) Un equipo lleve un juego por nada.
- b) Que ambos equipos tengan un juego.
- c) Que un equipo lleve dos juegos por nada o dos juegos por uno.
- d) Que se empaten dos juegos.

6. Cuando hay empate a dos juegos, es necesario jugar otros dos juegos para decidir o ganar el partido; es decir, se juega a dieciséis tantos, en vez de doce.

7. El equipo que al empatar a dos hace cuatro tantos más, se dice que lleva "juego más".

8. Cuando los equipos empatan a juego más, se tiene que jugar "al bueno"; es decir que ganará el partido el que complete los cuatro tantos que faltan.

9. En algunas regiones se acostumbra cuando hay empate de dos juegos, jugar "otros dos abiertos", lo que quiere decir que si empatan a juego más, pueden jugar otros dos juegos. Este Reglamento prohíbe los "dos abiertos" e impone a los "dos cerrados", por lo tanto, cuando haya empate a juego más, será forzoso jugar el partido al bueno.

10. Cuando apenas haya empate a dos juegos no se debe jugar al bueno, salvo cuando se acuerde jugar partidos "lisos". Cualquier convenio de esta naturaleza deben comunicarlo al chacero y al coime, antes de empezar a jugar.

11. No hay razón para que el chacero o un equipo exija partidos lisos cuando son partidos de compromiso, si antes de iniciar la jugada no se hizo el convenio, o la advertencia.

XII. DE LA SUSPENSION DEL JUEGO

1. Un jugador puede parar de jugar:
 - a) Cuando termine el partido.
 - b) Cuando se cierre un juego.
 - c) Cuando está empatado a quince o a juegos.
 - d) Cuando se sienta lastimado.

2. Un equipo puede parar de jugar:
 - a) Por falta de luz o visibilidad.
 - b) Por lluvia y otra causa que impida continuar el juego.
 - c) Porque le falte un jugador.
 - d) Por una trampa, jugada sucia comprobada del contrario y que no quiere éste reconocer.
 - e) Cuando se termine un partido si no es compromiso.
 - f) Por una mala decisión del chacero, si éste no la rectifica.
3. Cuando se para de jugar por discusión de un tanto indeciso el tanto a discusión no cuenta a favor de ningún equipo.
4. Cuando pare de jugar un jugador, el cabeza de partido tiene derecho a parar un sustituto, siempre que se lo permita el contrincante; pero el suplente debe ser menor o por lo menos de igual calidad que el suplido.
5. Un equipo que se retire con cuarenta por partido, pierde el partido completo.
6. Un equipo no puede parar de jugar cuando al contrario le falte un quince para terminar el partido.
7. Un equipo no puede retirarse cuando se convenga que el partido es muerto.
8. Cuando se estén jugando compromisos, el equipo que se retire perderá todos los partidos que falten por jugar.

XIII. DEL CHACERO

1. El chacero se llama al juez o réferi que decide las jugadas y lleva cuenta de los tantos que hace cada equipo.
2. Los derechos de un chacero son:
 - a) Hacer que se respeten sus decisiones, siempre que sean justas y vea bien la jugada.
 - b) Solicitar la ayuda de los espectadores para decidir una jugada que no vea bien o que no conozca.
3. Son obligaciones del chacero:
 - a) Pintar las rayas sin favorecer a ningún equipo.
 - b) Dar las jugadas tal y como suceden, sin favorecer a ningún equipo.
 - c) Pedir la jugada a los espectadores cuando así lo soliciten los jugadores.
 - d) Gritar en voz alta los tantos que lleva cada equipo y avisar dónde están las rayas que están peleando.

- e) Pedir cancha libre para los jugadores que representa.
- f) Suspender la jugada si los equipos se obstinan en jugar otros dos debiendo ser el bueno.
- 4. El chacero no debe imponer su fallo cuando se le demuestre que está equivocado.
- 5. Cuando un chacero esté seguro de su fallo debe sostenerlo; pero no debe decir antes de estar seguro.
- 6. El chacero "es de palo", es un vocablo que indica que el chacero tiene prohibido moverse cuando esté parado con raya.
- 7. Cuando una jugada es dudosa, deberá pedirla por lo menos a tres personas serias, su decisión se basará en la mayoría.
- 8. No será válida la opinión de un espectador que dolosamente quiera favorecer a un equipo.
- 9. No será válida la opinión de un espectador a quien no se le ha pedido su opinión sobre la jugada.
- 10. A un jugador se le puede hacer perder el tanto por castigo técnico, cuando insulte al chacero o a la persona que da una jugada pedida.
- 11. Sólo la cabeza de partido puede alegar una jugada, los demás jugadores sólo podrán opinar y hacer aclaraciones.

XIV. DEL COIME.

- 1. Coime se llama al Administrador del deporte y que a la vez es autoridad máxima del pasajuego en las decisiones.
- 2. Son derechos del coime:
 - a) Imponer todas las modalidades que crea necesarias para darle mayor impulso, seriedad, dignidad, mejoramiento y respeto al deporte.
 - b) Prohibir la participación de un jugador que origina frecuentes discusiones o que su conducta no sea decorosa.
- 3. Son obligaciones del coime:
 - a) Regar y barrer el patio, especialmente en los días festivos y de mayor concurrencia.
 - b) Rayar los escases o tender los hilos antes de la hora de jugar.
 - c) Estar pendiente para proporcionar las pelotas que soliciten.

- d) Proporcionar las botaderas que sean necesarias.
- e) Proporcionar personas que funjan como chaceros.
- f) Prohibir la presencia de niños, o borrachos, cerca de la cancha a fin de impedir accidentes.

XV. DE LA VENTAJA O PARTIDO

1. Dar partido se entiende que un jugador conceda alguna ventaja a su contrincante, ya sea:

- a) Dando quince de ventaja.
- b) Dando todos botes o libres matanzas.
- c) Dando metros de saque.
- d) Mancándose.

2. Cuando un jugador lleva quince de ventaja, su cuenta sigue como si ya hubiera hecho esos tantos, normalmente.

3. Cuando un jugador lleva "libres matanzas", puede meter cualquier parte del cuerpo o bolearse y matarse, sin perder.

4. Cuando se dan metros de saque, el que da partido debe colocar su botadera tantos metros atrás de la otra, cuantos se hayan convenido.

- a) Si el que lleva la ventaja, retrocede su botadera, obliga al otro a retroceder la suya, para conservar la distancia convenida.
- b) Si al restar el que lleva partido pasa la pelota de su botadera, será quince a su favor, aunque no rebase la otra. En cambio si resta el que da partido al rebasar sólo la botadera de su contrario y no la suya, será raya.

5. Mancarse equivale a tener prohibido realizar cierta jugada, jugar en determinada zona, o jugar con determinada mano. En consecuencia, el que va manco, pierde en las circunstancias siguientes:

- a) Cuando saca, si va manco de saque.
- b) Cuando resta si va manco de resto.
- c) Cuando juega con la mano derecha, si va manco de dicha mano, o juega con la izquierda, si es ésta la mancada.
- d) Si juega de tope, cuando va manco de tope, etc.

NOTA. La mancada pierde su efecto cuando se juega de malas.

XVI. DE LAS VARIANTES

1. Este deporte tiene algunas variantes, según las regiones en que se practica, como:

- a) El uso del frontón o rebote.
- b) El uso del piquete.
- c) El juego a bote.
- d) Otras que van cayendo en desuso, como el "juego a lo largo", "a codo", etc.

2. Frontón se llama una pared que se construye en la cabecera del resto, con una altura que fluctúa entre cuatro y seis metros.

3. En el pasajuego o cancha con frontón, se aplica el mismo reglamento y sólo mencionaremos las jugadas relacionadas con dicha pared.

- a) Si una pelota cae de saque entre la pared y el suelo, es falta.
- b) Si una pelota de saque pega de aire en la pared, es falta.
- c) Si una pelota de contrarresto pega de aire en el frontón y cae fuera del escase, es falta.
- d) Si una pelota de contrarresto salva el frontón es buena.

4. Rebote es la parábola que describe la pelota al pegar en el frontón, después de dar la bola un bote dentro del cajón cuando va de saque o cuando pega en la pared después del primer bote, al ser jugada de contrarresto.

5. Cuando una pelota de saque cae dentro del cajón y no da rebote, ya sea porque el bote salva el frontón, o porque el saque vaya esquinado, cuenta un tanto a favor del saque.

6. Para que una pelota de saque, sea restada correctamente de rebote, es necesario jugarla de aire al salir de la pared, pues si da un bote posterior, se considera en malas, y en este caso pierde el resto el tanto.

7. Cuando la pelota va de contrarresto y pega de aire en el frontón, los jugadores del resto tienen opción de jugarla de aire, o después que dé un bote.

8. Una pelota se pierde por "enrollón", si al ser jugada de rebote, pega en el antebrazo y después en el guante.

9. Una pelota de rebote se pierde cuando se juega con cualquier parte del cuerpo que no sea el antebrazo desnudo o la mano.

10. Un jugador del saque pierde, si toca o agarra una bola

de rebote, o de primer bote, si la bola pegó de aire en la pared.

11. Piquete se llama a una pared que se construye a lo largo de uno de los escases laterales y tiene las siguientes formas:

- a) Toda pelota que pegue en el piquete de aire o de bote, sigue su juego.
- b) Una pelota que dé un bote antes de pegar en el piquete, puede contrarrestarse en buenas, jugándose de aire o después de dar un bote.
- c) Cuando una pelota que sale de pique de buenas, pega a un jugador o es agarrada, se pierde.
- d) Cuando una pelota pega de aire en el piquete y va a caer fuera del escase opuesto, es falta.

NOTA. El piquete se considera en general, como un bulto muerto dentro del escase, que siempre hace que la pelota siga su juego. La diferencia entre el frontón y el piquete, consiste en que, en el frontón muere la pelota si va de malas y en el piquete no.

12. La jugada a bote consiste en que el resto siempre deberá restar la pelota del primer bote o de botiboleo, pues si lo hace de aire, pierde.

XVII. SUGESTIONES Y ACLARACIONES

1. En los últimos tiempos se ha ido imponiendo el bote "mordiendo"; esto hace que el bote sea falta simplemente cuando el bote alcance ligeramente el escase. Este bote es contrario al taparraya, que exige que la bola caiga de lleno sobre el escase, para que se considere falta.

2. Es necesario aclarar que un bote que echa tierra no equivale a morder pues el echar tierra no es efecto del bote, sino de la tierra suelta. Declaremos que nos oponemos a que el echar tierra se considere como falta y sugerimos que en este caso se coloque la pelota en el centro del bote y se raye, o se le deje caer el hilo. Si la pelota se mueve al rayar, o es rozada por el hilo, la pelota es falta, en caso contrario, es buena.

3. La huella del bote indica claramente cómo venía la pelota y la dirección que sigue; por medio del bote podemos hacer las siguientes deducciones:

- a) El bote que marca una pelota elevada, es redondo o circular.
- b) El bote que marca una pelota tendida, es largo y será tanto más largo cuanto más fuerza traiga la bola.
- c) Una pelota que va boba, marcará un bote muy pequeño y tenue.
- d) El bote de una pelota que va con efecto, o con mucha velocidad, deja limpio el suelo.
- e) Si el bote de una pelota amontona tierra hacia el resto, quiere decir que venía del saque; por lo mismo si amontona tierra hacia el saque quiere decir que venía del resto.
- f) Un bote fresco, siempre se verá claro, en cambio un bote viejo estará semi-borrado.

4. Para la colocación de una pelota debe tomarse en cuenta que toda clase de bote tiene dos ejes perpendiculares. Si el bote es circular, el cruce de dos diámetros dará el centro del bote. Si el bote es elíptico, el cruce del eje mayor con el eje menor dará al centro del bote; en este caso, el eje mayor indicará la dirección que sigue la pelota.

5. Cuando hay que determinar dónde sale una pelota hay que marcar los dos extremos del eje mayor y poner un hilo o calcular la dirección que el eje indique.

6. Para auxiliarse en la determinación de la salida de una pelota, además del bote, hay que tomar en cuenta la posición y lugar que ocupa la persona que ejecutó la jugada.

INDICE

PRIMERA PARTE

<i>EL JUEGO DE PELOTA EN LA EPOCA PREHISPANICA</i> , por Lilian Scheffler y Regina Reynoso	9
INTRODUCCION	11
I. DISTRIBUCION Y ORIGEN DEL JUEGO	13
II. CANCHAS DE JUEGO	16
Arquitectura	17
Nombres prehispánicos asociados al Juego de Pelota	18
III. ASPECTOS MITOLOGICOS Y RELIGIOSOS DEL JUEGO	20
Dimensión Mítico-Religiosa	20
Ritos asociados al Juego	26
Dioses asociados al Juego	27
Sacrificios humanos	30
Representaciones en Códices	31
IV. DESCRIPCION DEL JUEGO	34
Apuestas	36
Jugadores e indumentaria	38
Pelotas	40
V. ¿DESAPARICION O SUPERVIVENCIA DEL JUEGO?	41
BIBLIOGRAFIA	47

SEGUNDA PARTE

<i>ALGUNAS SUPERVIVENCIAS ACTUALES DE LOS JUEGOS DE PELOTA PREHISPANICOS</i> , por Víctor Inzúa C.	57
PRESENTACION	59
I. HULAMA	61
HULAMA DE CADERA	61

HULAMA DE ANTEBRAZO	66
HULAMA CON PALO	70
II. PELOTA MIXTECA	72
ANTECEDENTES DE LA PELOTA MIXTECA EN LA CIUDAD DE MEXICO	72
TRANSFORMACION DE LOS IMPLEMENTOS DEL JUEGO	74
PELOTA MIXTECA DE HULE	74
PELOTA MIXTECA DE FORRO	81
PELOTA MIXTECA DEL VALLE	82
SISTEMA DE APUESTAS	83
III. PELOTA TARASCA	86
IV. PASIRI A KURI	90
V. ENSAYO SOBRE EL ASPECTO MIGRATORIO DE LOS JUGADORES DE PELOTA	94
POBLACION DE MIGRANTES QUE PRACTICA EL JUEGO EN EL D. F. Y EN EL ESTADO DE MEXICO	95
ORIGEN DE LOS MIGRANTES Y SUS OCUPA- CIONES	96
BIBLIOGRAFIA	99
APENDICE: <i>REGLAS OFICIALES DEL JUEGO DE PELOTA MIXTECA</i>	103

LA RED DE JONAS - ENSAYO

Sección México y Latinoamérica

1. *AMERICA LATINA: CINCUENTA AÑOS DE INDUSTRIALIZACION*. Varios autores.
2. *¿HA MUERTO LA REVOLUCION MEXICANA?* Stanley Ross (ed.).
3. *EL CULTO DEL PEYOTE*. Weston La Barre.
4. *SISTEMA Y SUCESION (Las bases sociales del reclutamiento de la élite política en USA, URSS, Alemania y México)*. John D. Nagle.
5. *LA IMPLANTACION DE DOS EMPRESAS MULTINACIONALES EN MEXICO*. Rémy de Montavon (con la colaboración de M. S. Wionczec y F. Piquerez).
6. *BREVE HISTORIA DE MEXICO (De Hidalgo a Cárdenas) 1805-1940*. Jan Bazant.
7. *LA PROBLEMATICA DE LA POBLACION LATINO-AMERICANA*. A. y M. Mattelart.
8. *EMBAJADOR EN CUBA*. Edgardo de Habich.
9. *EL MILITARISMO MEXICANO*. Edwin Lieuwen.
10. *EL SISTEMA ECONOMICO MEXICANO*. Héctor González Méndez.
11. *LAS PRIMICIAS DEL IMPERIO. (Testimonios norteamericanos 1898-1903)*. José Luis Orozco.
12. *ENSAYOS INSOLITOS*. Darcy Ribeyro.

Sección Cultural Popular

1. *LA CULTURA POPULAR*. Rodolfo Stavenhagen y otros.
2. *GESTOS, ONOMATOPEYAS E INTERJECCIONES POPULARES EN EL D. F.* Sonia Iglesias.
3. *SONES DE LA TIERRA Y CANTARES JAROCHOS*. Humberto Aguirre Tinoco.
4. *LA HORA DEL BARBARO*. Adolfo Colombres.
5. *TIEMPOS DE REVOLUCION*. Santiago Martínez Hernández.
6. *LA FLOR DE LA PALABRA. Antología de la Literatura Zapoteca*. Víctor de la Cruz.
7. *MARINERO QUE SE FUE A LA MAR*. Lilian Scheffler.
8. *DANZAS Y BAILES TRADICIONALES EN EL ESTADO DE TLAXCALA*. Amparo Sevilla.
9. *LA MUSICA POPULAR EN TLAXCALA*. J. Arturo Chamarro.
10. *FIGURAS EN LA NIEBLA*. Carlos Incháustegui.
11. *LA PRODUCCION ARTESANAL Y SUS PROBLEMAS*. Rodolfo Becerril Straffor y otros.
12. *EL FINAL DEL SILENCIO*. Julio Garduño Cervantes.

Esta edición se terminó de imprimir en los talleres gráficos de PREMIA editora de libros, s.a., en Tlahuapan, Puebla, en el primer semestre de 1985. Los señores Angel Hernández Serafín Ascensio, Ignacio Hernández y Donato Arce tuvieron a su cargo el montaje gráfico y la impresión de la edición en offset. El tiraje fue de 1,000 ejemplares más sobrantes para reposición.



Centro de
Información y
Documentación

Alberto Beltrán



004 130

Justa deportiva, ejercicio guerrero y c
nia ritual, el juego de pelota constituye una de
las manifestaciones a la vez más extrañas y
fascinantes de la vida prehispánica. De su inter
rés etnográfico da cuenta la copiosa labor de in
vestigación que ha motivado entre los estudiosos
nacionales y extranjeros.

Practicado, con diversas modalidades, en casi
todas las regiones de Mesoamérica, sus orígenes
se remontan a más de un milenio a de C., y
de sus raíces mítico-religiosas dan fe el *Popol-
Vuh* y numerosas narraciones tradicionales. Po
demos rastrear el variado y complejo simbolismo
del juego de pelota en las deidades que lo patro
cinaban y presidían, en la singular indumentaria
utilizada por los jugadores-combatientes, en los
ritos que preparaban y consumaban su celebra
ción, en la cuidadosa distribución de los espacios
arquitectónicos, en las sugestivas representacio
nes de bajorrelieves y códices.

Lo singular y sorprendente, para nosotros, es
que el juego estaba ligado con los combates bé
licos y los sacrificios humanos, pero sin que ja
más perdiera el sentido de exhibición lúdico-de
portiva y de festiva diversión social.

La primera parte de la obra, elaborada por
Lilian Scheffler y Regina Reynoso, se refiere a
la época prehispánica. La segunda parte, dedica
da a las supervivencias actuales del juego de
pelota, responde a un amplio y minucioso tra
bajo de campo realizado por Víctor Inzúa.

Dirección General de Culturas Populares



cultura popular - 1