Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

911
E-79
TUFI
35.
BIBLIOTECA NACIONAL
Quito-Ecuador

EL JUEGO DE PELOTA EN LA REPUBLICA DEL ECUADOR

POR

Luis G. Tufiño

BIBLIOTECA NACIONAL
QUITO - ECUADOR

SEGUNDA EDICION

QUITO
Talleres Tipográficos Nacionales
1928

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

TORNAS: Sres. Rafael Silva y Luis Beltrán

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

EL JUEGO DE PELOTA

EN LA

REPUBLICA DEL ECUADOR

POR

Luis G. Tufiño

SEGUNDA EDICIÓN

QUITO
Talleres Tipográficos Nacionales
1928

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

DEPORTE NACIONAL

Para nadie es desconocido el beneficio que reporta vigorizar el organismo, ya que, a más de la utilidad misma que significa robustecer el cuerpo, es incuestionable que fortalecido éste, inteligencia y corazón se vigorizan; fortalecidos los miembros, es evidente que el espíritu alcanza mayor energía, así en lo que respecta a la facultad intelectiva como en lo referente a la voluntad.

Los deportes fortalecen los músculos; ponen en acción los pulmones; aumentan la agilidad de los otros órganos; aseguran la digestión y claridad en las ideas; dan precisión y rapidez en los movimientos; dan fuerza y valor; traen consigo la serenidad en la lucha; desarrollan las cualidades de decisión y de juicio; hacen el que, los que a esos se dedican, no temen a nadie porque no necesitan armas para defenderse; comunican al cuerpo gracia y equilibrio; preservan de muchas enfermedades y hacen resistir a éstas; prolongan la vida y hacen llegar a la vejez con energías, sin caer en toda enfermedad, ya que a tiempo se hizo reserva de las fuerzas vitales.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

Los deportes morigeran necesariamente las costumbres; hacen alejarse de los vicios y de los malos lugares; restan mucha gente a los hospitales y manicomios, que son los anfiteatros de las enfermedades humanas; el deporte es una gran escuela de continencia y de castidad, es el mejor medio de saneamiento físico y moral.

Y de todos los deportes los que más ventajas originan son, indiscutiblemente, los que se realizan al aire libre, porque los pulmones toman el oxígeno del aire, que trae consigo la expansión de los órganos respiratorios, poniendo en funcionamiento completo las más importantes vísceras: los pulmones y el corazón

Todas las ventajas anotadas y muchas otras tiene el juego nacional de pelota de caucho, deporte por excelencia, el más hermoso y recreativo de todos y el único autóctono en el país, por lo que precisa cultivarlo y fomentarlo con patriótico interés.

Con sobre de razón los señores doctor Luis F. Lara y Julio R. Barreiro, al informar al señor Presidente del Concejo Municipal de este Cantón sobre la obra escrita por el señor Luis G. Tufiño en 1915, se expresaron en los siguientes términos: "¡Ah!, señor Presidente, si los Concejos Cantonales dedicaran siquiera las migajas de su presupuesto para establecer mante-

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

ner esta diversión en sus respectivos pueblos, harían un servicio científico y moralizador que ellos sabrían agradecer".

En el juego de pelota, tal como se acostumbra en nuestro país, concurren los músculos, la inteligencia y la voluntad; pues, para el triunfo, el principal motor no es el músculo, sino el cerebro y el corazón. Las condiciones psíquicas aumentan, tales como el juicio, voluntad, carácter y emotividad.

Trabajan no sólo todos los músculos, sino también el corazón, los pulmones, los riñones, el hígado etc. La integridad de todos los músculos y órganos es absoluta. Nuestro juego de pelota hace resistible, ágil, flexible y fuerte.

Nuestro deporte nacional se realiza al aire libre y teniendo por único dosel el sol. Por lo tanto, la gran agilidad del sistema circulatorio, producido en estas condiciones, da como inmediata consecuencia la rápida eliminación de los desechos del organismo, que son la fuente de las más graves enfermedades en las personas de vida sedentaria. Al mismo tiempo, la acción benéfica de la luz solar produce, no sólo su natural efecto microbisida, sino también el endurecimiento de la piel, que da por resultado el que se convierta en un medio natural de protección a los órganos internos, volviéndole al individuo capaz de resistir los bruscos cambios de temperatura,

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

causa también de graves enfermedades.

A lo expuesto, se añade que el juego de pelota es colectivo y se verifica entre dos bandos, lo cual provoca una emulación muy grande. Basta que una pelota se lance para modificar el juego e imponer combinaciones nuevas en la lucha; el interés aumenta: el ardor es más intenso; el amor propio hace esforzarse, multiplicarse y entregarse por entero a su partido y sólo por honor de él: lo cual hace más atrayente al espectador. Cada jugador medita y considera, en todo momento..... en las condiciones, sistema y modo de jugar de cada uno de sus compañeros como de los del partido opuesto, de la posición que ocupen con relación a los demás, de todo cuanto puede serle aprovechable para producir los efectos múltiples y consiguientes para alcanzar éxito. De modo que llega a ser un arte: se pone cuanto es posible dar intensidad de acción y de emoción.

La victoria incierta pasa de un campo a otro: pero es conquistada por el partido que ha obrado con más inteligencia. Es necesario un gran hábito de la lucha para estudiar los adversarios, para medir el terreno, con aparentes esfuerzos suspendidos de pronto y sosteniendo los ataques del contrario, para aprovecharse de la menor falta de éste.

Una vez principiada la partida, ya no se pertenecen los jugadores: pertenecen al

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

equipo. Su lema es: uno para todos, todos para uno. Y este sentimiento de solidaridad, les disciplina, les fortifica y excita: forma una escuela de abnegación y de heroicidad.

Tan magnífico deporte debe tener para su incremento la cooperación de todos los ecuatorianos y arraigarse, por lo mismo, en todas las clases sociales, como lo han hecho todas las naciones con sus deportes locales. Fomentar el juego de la pelota de caucho cumple, de preferencia, al Gobierno y a las Municipalidades, estimulando con la adjudicación de premios y formación de concursos.

Se aproxima ya la gloriosa efemérides del Centenario de la fundación de la República, que debemos celebrar de la mejor manera posible y no únicamente con certámenes literarios, procesiones cívicas, paradas militares, salvas en el fortín de panecillo, etc. etc., sino también con diferentes espectáculos deportivos, entre los que debe figurar, en primera línea, el deporte nacional, a igual de lo que suelen hacer todos los demás países con lo que les es propio. Precisa, por lo mismo, que la Municipalidad de Quito se apresure a construir en nuestro Campo Deportivo el correspondiente STADIUM, ya que debe presentarse en forma decorosa, digna de espectación, y que ofrezca la consiguiente comodidad a los concurrentes.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

La Federación Deportiva ha iniciado, plétora de entusiasmo, su nueva etapa; los pelotaris se aprestan, con todo fervor, para contribuir a los festejos del Centenario de nuestra vida republicana e independiente con un concurso interprovincial que, a no dudarlo, resultará espléndido y atraerá la atención de ecuatorianos y extranjeros.

Si la pelota Vasca, nombre que lleva por ser originaria de las provincias Vascongadas, despertó gran interés en la capital de España y, luego, en la Argentina y Estados Unidos de América, es evidentísimo que el juego de la nuestra causará la admiración de todos cuantos hayan de presenciar, puesto que es muy superior al de la Vasca, ya en la finalidad que persigue el deporte, como lo es por su hermosa forma de ejecución.

Con sobra de razón el señor don Leonidas Pallares Arteta, que asistió en Madrid a las fiestas del Cuarto Centenario del descubrimiento de la América, pidió a nuestro Gobierno el que se enviaran diestros jugadores de pelota para hacerlo conocer en España, en tan solemne fiesta.

El mismo señor Pallares Arteta, en sus artículos titulados "Por la reforma de las costumbres", publicados hacen pocos meses en el periódico "El Día", abogó por la conservación y fomento esmerada de nuestro deporte nacional y porque se lle-

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

varan esos jugadores a Estados Unidos, con igual objeto.

En 1915, algunas personas distinguidas en nuestra sociedad resolvieron mandar a Estados Unidos dos equipos para que exhibieran nuestro deporte nacional; pero ciertas incidencias hicieron el que no se realizara su proyecto.

Y muy digno de encomio es el señor doctor Eduardo Batallas B. culto profesional, que con todo empeño se ha consagrado, más que ningún otro, a realizar una labor científica de los deportes desde las columnas del prestigioso decano de la prensa capitalina, quien insinuó la idea de que nuestros jugadores de pelota de caucho fueran a las Olimpiadas de Amsterdam.

Si tarde es ya para tan laudable proyecto del señor doctor Batallas, debemos propender a hacerlo en las primeras olimpiadas de cualquiera otra Nación; pues, debemos convencernos que es el único deporte con el que podemos presentarnos en el exterior.

Rafael Arteta GARCIA.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

INFORME

—— : : ——

Señor Presidente del M. I. Concejo Municipal.

Señor :

Vuestra comisión encargada de abrir dictamen acerca de la obrita escrita sobre el juego de pelota, tiene el honor de cumplir su cometido en los términos que siguen:

Basta leer la introducción que el autor ha escrito, a modo de prólogo, para sentirse entusiasmado con el deseo de ver establecido en todos los pueblos serraniegos el juego más higiénico, de más provecho para el desarrollo físico y mental y verdaderamente moralizador de las costumbres. Cuánto ganaría la moral si en cada uno de nuestros pueblos, sus habitantes pasaran los días feriados, ocupados en esta sencilla, inocente y hermosa diversión, que los alejaría de esos lugares de perdición, en donde el vicio hace su agosto con ellos. ¡Ah!, señor Presidente, si los Concejos

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

Cantonales dedicaran siquiera las migajas de sus presupuestos para establecer y mantenr esta diversión en sus respectivos pueblos, harían un servicio científico y moralizador que ellos sabrían agradecer.

El autor, como muy aficionado y conocedor de este juego, ha formado un verdadero código de las reglas a que debe sujetarse inflexiblemente el juego de pelota; y se ha tomado, además, el ímprobo trabajo de formar ilustraciones en grabados que el más novel puede entrar de lleno en el conocimiento de él con la simple lectura de la célebre obrita.

Opina, pues, vuestra comisión, que el M. I. Concejo Municipal debe aceptar todos los trabajos que al respecto se han hecho, aprobarlos y publicarlos, salvo la opinión más ilustrada del señor Presidente.

Quito, julio 21 de 1915.

Luis F. Lara.—J. R. Barreiro.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

IMPORTANCIA DEL JUEGO DE PELOTA

Nadie puede poner en duda, que la cultura física no sea el antecedente necesario, o el vínculo de relaciones íntimas entre la moral y lo que se denomina *civilización*. Resuelto por medio de los deportes todos los problemas que, para el desarrollo físico del individuo, los ejercicios de gimnasia resultaban casi insuficientes, el educacionista moderno ha podido franquear con facilidad los obstáculos que se oponían al perfeccionamiento de la moral de los pueblos, sin la cual, éstos siguen adelante por el camino de la decadencia.

Cautelosas repugnancias ni siquiera bastarían para obstinarse en conjurar los saludables efectos de las distracciones al aire libre; porque en la cultura física se encuentran, precisamente, todos los medios para formar pueblos vigorosos y enérgicos; y es por esto por lo que no hay país en el mundo, por pobre o rico que fuese, que no concentre su esfuerzos para separar a la juventud de la vida enervante de los placeres, con ejercicios recreati-

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

vos que transformen al hombre en un verdadero atleta, aún en la lucha por la vida.

En todo tiempo y lugar, la historia abunda en hechos que ponen en evidencia, que estos atletas han nacido, los más, con el ejercicio de juegos violentos y hasta brutales. Decimos violentos y hasta brutales, porque, con el mismo grado de fuerza y naturaleza de medios, se consigue casi siempre apartar vicios y derrotar molicies. Y no de otra manera se cristalizan también esos caracteres de hierro, por el desarrollo constante de la energía individual que se adquiere con tales ejercicios.

El juego de pelota, tal como se acostumbra en el Ecuador, es el deporte clásico que tenemos, y, al parecer, estrictamente nacional, por separarse en mucho de los principios y combinaciones de los otros juegos de uso muy frecuente así en Europa como en América, no obstante sus analogías con el *Lawn Tennis*, procedente del antiguo juego francés, *le longue paume*, y que fue introducido en Inglaterra por Wingfield, oficial inglés. Y si el juego de pelota conviene bien a nuestras costumbres, claro está que debemos conservarlo en su mayor esplendor posible y como un patrimonio de la sociedad.

El juego de pelota es para nosotros lo que el *foot ball* para los ingleses: en el primero interviene la mano por medio de un

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

guante y pelota pesados; en el segundo, el pie para sólo mover un *balón* de escaso peso. Si con éste se manifiesta el carácter de los ingleses, con aquel, es muy natural, que el nuestro se haga también ostensible.

El foot ball, a pesar de corresponder bien al carácter natural del pueblo inglés, ha sufrido, sin embargo, transformaciones según las tendencias o caprichos de casa adentro, y mayores protestas aún, cuando tuvo que extenderse, como medio de cultura física, más allá de los mares; mientras que nuestro juego de pelota, ni ha sufrido cambios y adulteraciones de ningún género, ni puede juzgarse que no garantice a la juventud el medio oportuno para desarrollar sus fuerzas físicas. Pruebas de esto no hace falta consignarlas; porque basta apelar al testimonio de los aficionados, de los médicos y de cuantos tengan conocimientos especiales en esta clase de educación. Fuerza es entonces confesar, que bien merece el juego de pelota, de parte de la Municipalidad o de quien corresponda, una organización tal que satisfaga de veras al más exigente de los educacionistas en materia de ejercicios gimnásticos.

No ignoramos cuál es el objeto de un ejercicio deportivo; pero, sí, queremos hacer en este punto una afirmación ca-

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

tegórica, y consiste en que los factores del juego de pelota se concretan en estas tres palabras: **agilidad, fuerza y equilibrio**.

En efecto; la experiencia nos demuestra que todos los músculos del cuerpo se desarrollan con el ejercicio de la pelota; al paso que no sucede lo propio con otros deportes, como la bicicleta, el remo, etc., que sólo tienden a hacer trabajar mecánicamente determinados órganos.

1º **Agilidad.**—La imaginación tanto de los jugadores como de los espectadores, durante el juego, parece transportarse de seguida a un verdadero campo de batalla, porque la esperanza de la victoria despierta en ambos partidos los sentimientos de poderosos incentivos de ataque, sobre todo, cuando un solo quince significa para el uno la ganancia de todo "un juego", y para el otro el anhelo de la revancha.

La lucha de ardimiento no es lo único que interviene en el juego, una vez que el jugador se haya dado cuenta del peso y elasticidad de la pelota y del sistema y modo de jugar de cada uno de los del partido opuesto, intervienen también, como principales factores, el cálculo y las combinaciones de **bajas, chambeños, rebotes, boleos, vueltas, altas y descabezadas**, etc.; pero todo esto de

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

acuerdo con la posición de cada uno de los jugadores en el terreno.

Por manera que en la acción misma el que juega no debe olvidarse de la clase de pelota, de la destreza y sistema de jugo de sus compañeros y de sus contrarios, de la posición que él ocupa con relación a la de los demás; en una palabra, de cuanto pueda serle útil, a fin de producir, por ejemplo, uno de estos efectos: con una descabezada bastante recia, hecha al jugador que no está acostumbrado a topar **las altas**, conseguir que el golpe dado por este último favorezca, directa o indirectamente, al primero, el plan que se haya propuesto: o de hacer **quince**, o de trazar chaza en el punto más favorable de la cancha. Cierto, que hay jugadores que con sus vueltas largas pueden aventajar a los demás; pero se ve de ordinario que, si no tienen el suficiente discernimiento para darse cuenta, en el momento de su ejecución, de todos los detalles más arriba mencionados, salen con frecuencia perdiendo, sobre todo, cuando sus contrarios conocen ya su **lado flaco**.

De lo expuesto se deduce, que el juego de pelota demanda de cada jugador extraordinaria movilización de los músculos del cuerpo humano, un certero golpe de vista, un cálculo exacto de la dirección y fuerza con que debe enviar

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

la pelota a su adversario, para que éste la tope de "a malas", o la eche fuera de la cancha. Mas, todo esto quiere decir que la **agilidad** es una condición necesaria para ser buen jugador, ya que ella consiste en la facultad de hacer u obrar con soltura. "El hombre ágil ejecuta con facilidad, conoce el instante oportuno para obrar, y está pronto y dispuesto para aprovecharle", es el concepto genuino que tienen todos de la agilidad. Pero esta facultad que sólo se refiere a la acción en sí misma y al modo cómo se la ejecuta, se desarrolla en el individuo con el juego de pelota, hasta convertirlo en hombre **alerto**, es decir, que no pierde un instante para aprovecharse de cuanto puede serle útil. Es así cómo el buen jugador manifiesta, sin ambajes de ningún género, su vehemente deseo de ejecutar su acción, sea cual fuese la suma de dinero que apueste.

2º **Fuerza.**—Procuremos en este punto hacer las debidas aplicaciones del verdadero concepto de fuerza, teniendo únicamente en cuenta la actividad que se exige a los que juegan a la pelota, dentro del método y riqueza de combinaciones que deben observarse.

Sabemos que todo lo desconocido encanta; y, por lo mismo, es muy natural suponer que ciertos golpes inesperados que se dan, tienen que ofrecer atractivos

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

más sorprendentes. Esto por una parte; por otra, el expectador que sigue impaciente y con sobra de atención todas las peripecias del juego, ve casi siempre defraudadas sus esperanzas cuando el certero golpe de uno de los del bando opuesto a sus simpatías viene a echar en tierra el plan o proyecto que se había formado, aun en medio del indecible gozo que él mismo experimenta al presenciar incidentes variadísimos que las diferentes combinaciones del juego de pelota ocasionan. Y en ambos casos vamos a demostrar que, al lado de la reflexión y del estudio de combinaciones que mantienen al jugador siempre **alerto**, se halla también la **fuerza** desempeñando el papel más importante; pero no hemos de creer por esto que el que juega **con fuerza**, sea el único que decida de la victoria, sino el que dé un golpe de precisión matemática y con más o menes impulso que tal caso y cual circunstancia así lo requieran; es decir, que la fuerza que debemos imprimir al golpe deber ser de tal magnitud que produzca el efecto que se desea.

Siendo la velocidad media de la pelota de 30 metros por segundo, desde el momento en que es lanzada por el **sacador**, la fuerza de resistencia debe ser tal, que el **torna** pueda aún volverla a mayor distancia del **botero** y con más

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

velocidad de la que ella tuvo al principio. Además, la fuerza de impulsión debe ser proporcional a la suma de los pesos del guante y de la pelota.

Esto supuesto, se colige ahora claramente que, sin la agilidad y el consiguiente vigor, no se podrá ni sacar ni tornar la pelota al centro de la cancha, o a un punto tal que imposibilite al contrario ejecutar acción alguna favorable. De aquí que, todo jugador se halla en la ineludible obligación de estar con la vista fija hasta en la actitud del cuerpo del individuo que va a jugar, para adivinar, si cabe así expresarse, el efecto del golpe, y deducir, en consecuencia, la trayectoria que la pelota ha de seguir; en una palabra, cada jugador debe conocer todas las estrategias del deporte para no dejarse sorprender por su adversario.

Por mucho que digamos en este sentido, forzoso es que todo lo consideremos así: la intrepidez y la seguridad en el golpe, hermanadas con la astucia y competente desarrollo de fuerzas, son las características de todo buen jugador.

Por esto que, como elemento principal, entra la fuerza; y porque interviene la fuerza, el juego de pelota es casi propio y exclusivo de los jóvenes de vigor físico nada común, para que el verdadero derroche de fuerza muscular se ar-

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

monice bien con la agilidad que acabamos de explicar.

Aquello de no perder de vista los movimientos de la pelota y las posiciones que van tomando los jugadores entre sí, es motivo más que suficiente par darnos cuenta del grado de equilibrio que debe tener el cuerpo en momentos dados, especialmente, cuando el jugador no puede colocarse bien y en aptitud de recibir la pelota.

Cuando falta el equilibrio ¡cuántas veces no hemos presenciado en los jugadores fuertes caídas por las que quedan imposibilitados a continuar la partida! Cierto es, que no se pueden evitar en ocasiones deslizamientos en terrenos húmedos o cubiertos de césped, que dan lugar a caídas peligrosas; pero esto no quita para que se tengan también en cuenta los males que causan los saltos y deslizamientos de los pies en terernos completamente secos y duros. Todo esto supone en el jugador un equilibrio perfecto del cuerpo, y más que todo una estricta disciplina y rigurosa atención a los mandatos del jefe, para evitar las malas jugadas o los peligros de una caída.

Conclusión.—Creemos haber demostrado bastante la importancia del juego de pelota; y no será por demás aseverar

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

que este juego constituye en el Ecuador, un deporte atlético, adecuado para nuestro modo de ser y aún económico, porque no exige otra suma que la necesaria para adquirir un guante y una pelota.

Además, el juego de pelota puede considerarse como uno de los ejercicios físicos más saludables y más fáciles de entre los sinnúmeros que hoy se conocen, y, mientras tanto, muy pocos jóvenes hay que a él se dediquen: prefieren los más amenizar los domingos, o bien con el juego del billar en relumbrantes casinos,o bien con espectáculos de impresiones nerviosas y enfermizas en las corridas de toros, en que se dan suertes de fieras, cual si se tratara de jugar la vida un hombre a trueque de vana curiosidad. Pero esto se atribuye más bien a la falta de conocimientos del juego, y a que no se le ha dado el impulso y propaganda que bien se merece. Las razas desaparecen con la pérdida de la energía individual; y para que no desaparezcan, es menester vigorizarlas a fuerza de ejercicios físicos; es necesario sostenerlas contra el impulso provocado por el desborde de los placeres, y llevarlas por el camino de la actividad física al perfeccionamiento en lo moral.

Por somero que fuese el estudio de las causas de la debilidad de unos y del

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

vigor y lozanía en otros, no se podrá por menos que reconocer las razones por las cuales sale a ver la luz pública este memorandum, que no tiene otro fin que el de contribuir al progreso intelectual de los que viven vida sedentaria, a la vez que el de mantener en todos los pueblos una diversión tan hermosa, cual es el juego de pelota.

No terminaremos sin manifestar nuestro profundo agradecimiento a los señores José M. Chiriboga, Tobías Bedoya e Ignacio Maldonado, reputados maestros en la materia, por su valioso concurso en el arreglo de la presente obrita que va dedicada a nuestra juventud. Así lo dije en julio de 1915 y lo repito en abril de 1918.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

OBJETO Y MATERIAL

El objeto principal de este juego consiste en el desarrollo de las fuerzas físicas, por el impulso y destreza simultáneos que el hombre ejercita al lanzar, por el aire o por el suelo, según la dirección y distancia convenientes y siempre entre dos cuerdas paralelas, una bola maciza de caucho, llamada pelota y sirviéndose para ello de un guante.

De lo que precede, se deduce que tres cosas son absolutamente necesarias para este guego: **pelota, guante y cancha.**

1°—PELOTA.— La pelota que se usa es de caucho negro; tiene la forma esférica y el peso de un kilogramo, doscientos cincuenta gramos.

La condición esencial de una buena pelota es su mayor elasticidad; y se lo comprueba fácilmente, observando si con el menor esfuerzo posible, produce los mejores efectos deseables. Hay

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

un medio muy práctico para saber cuál de entre dos o más pelotas es la mejor tómense dos de ellas a la misma altura del suelo, un metro cincuenta por ejemplo; déjeselas caer libre y simultáneamente; nótese cuál rebota a mayor altura, y la que más alto rebote será indudablemente la mejor. Con análoga operación se verá, entonces, la mejor entre todas; debiendo, sinembargo, advertirse que toda pelota se considera buena para el juego, siempre que abandonada de una altura determinada sobre un suelo bien duro, regrese, en lo posible, a la misma altura de su caída.

Para que esta elasticidad no se altere y la pelota conserve su forma esférica, se la comprime fuertemente por dos tuercas, en su propia matriz o molde, cuya concavidad debe ser de igual diámetro que el de la pelota. Esta operación, de indiscutible necesidad, se la hace inmediatamente después de cada mesa; y no se debe sacar la pelota de su molde sino para jugarla, a fin de que la cohesión de sus pedacitos unidos sólo por el calor, se restablezca y se produzcan entonces estos efectos: la elasticidad y la esfericidad.

2°—GUANTE.—El guante es un disco de madera forrado de cuero crudo y

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

tachonado, en su parte central, de clavos de cabeza gruesa y plana. Sus dimensiones son: de 32 a 37 centímetros de diámetro y 8 centímetros de espesor; su peso, de 5 a 7 kilogramos, ya que tiene que ser mayor o menor, según haga el jugador de **torna, sacador, medio** o **cuerda.** La superficie tachonada es plana y la posterior algo convexa.

En el lado opuesto al que se juega hay una concavidad adaptable a la mano abierta, cuyos dedos deben estar un tanto estirados, pero separados entre sí, como si quisieran asirse de algo plano. Esta posición de la mano en el interior del guante facilita en mucho la seguridad del golpe. Debido a esta concavidad muy semejante a la de un guante usado en ceremonia, el mencionado disco ha recibido el nombre de guante, tanto más cuanto que es la muñeca, por medio de una correa, la que lo sostiene.

3º—CANCHA.—Se denomina cancha una superficie de terreno de forma rectangular, en que se hallan marcadas ciertas líneas que constituyen el límite del juego.

Si bien es cierto que el terreno debe ser bien apisonado, su superficie debe ser también plana y ligeramente inclinada hacia el lado del saque, a fin de in-

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

crustar a raíz del plano del juego y con una inclinación contraria a la de éste una piedra plana (dimensiones: cuarenta por treinta y cinco centímetros), conocida con el nombre de "botero", para que el sacador tenga todas las comodidades, y pueda lanzar la pelota sobre la cuerda de tranquilla, con la dirección y fuerza que las circunstancias lo requieran.

Para trazar una palestra, se fija la línea **cuerda de tranquilla**, cuya longitud debe ser de 8 metros 10 centímetros; y pendicularmente dos líneas, cada una, de cien metros de longitud, conocidas con el nombre de *cuerdas*. A la cuerda de tranquilla se traza también una paralela, a la distancia de treinta y seis metros cincuenta centímetros; y esta nueva cuerda se llama *cuerda de saque*, porque en medio de ésta se incrusta la piedra *botero* y constituye a la vez el límite de las *chazas*.

Esta cuerda de saque puede bosquejarse con una línea trazada con la punta de un bastón, pero procurando siempre que pase por el medio de la piedra para el efecto del límite de las chazas; pues, si la chaza resultase en la misma línea o fuera de ella, llevaría de hecho **quince** el partido que lo hiciera.

Paralelamente a las líneas de las cuerdas y a la distancia respectiva de 7 metros, se trazan también otras dos líneas denominadas **líneas de espectadores**;

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

porque, en ningún caso, se permitirá que persona alguna, salvo los jugadores y los jueces, ocupe ninguna posición entre las cuerdas. Es preferible que la línea de espectadores sea más bien ovalada (forma elíptica), para que la visual tenga una amplitud que abrace toda la cancha.

Hay también otro trazado de cancha para los juegos llamados "a toda vuelta" y consiste en aumentar sólo al trazado anterior una línea "tranquilla de vuelta", a la distancia de 18 metros de la "tranquilla de saque".

En este último juego se acostumbra de ordinario que cada bando se componga de tres personas; y la diferencia con el juego llamado "a todo juego", está en que en el de "a toda vuelta", todos deben volver recíprocamente de "a buenas", pero más allá de la "tranquilla de vuelta". Por lo demás, las reglas son comunes.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

SEÑALAMIENTO DE CHAZAS

¿Qué es **chaza**?.—En general, se entiende por **chaza** en el juego de pelota, la suerte en que aquella vuelve contrarrestada y se para o la detienen antes de llegar al saque.

También se entiende con la palabra chaza la señal que se pone donde paró la pelota o la detuvieron de "a malas".

Como en una partida de juego a la pelota las chazas son las que representan el papel más importante, según el sitio más o menos favorable para cualquiera de los dos bandos, forzoso es que se sepan las condiciones esenciales, tanto para trazarlas como para ganarlas.

Señalamiento. — 1° — No se puede trazar una *chaza* sino cuando la pelota corta una de las cuerdas paralelas, o cuando el jugador la topa después del segundo bote en cualquier sitio comprendido entre las precitadas cuerdas y "el *botero*". Pero, cualquiera que fuese el lugar donde el jugador hiciere **chaza**, será siempre trazada con una línea de treinta centímetros más o menos, per-

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

pendicular a cualquiera de los dos cuerdas paralelas y en la prolongación de la señalada por el jugador.

Para señalar una chaza en la cuerda, se fijan previamente estos dos botes: el inmediatamente anterior a la cuerda y el inmediatamente posterior a la misma cuerda y se los une por una recta. Esta recta intercepta la cuerda del juego en un punto, y en el punto de intersección se señala la chaza. Se conoce también este otro sistema práctico: en el bote A se pone de pie uno de los jugadores y en el bote B, otro, pero mirándose frente a frente; un tercer jugador va entonces subiendo o bajando por sobre la cuerda, según las indicaciones que reciba de los que estén en A y en B, y señala chaza en la cuerda, cuando con su cuerpo intercepte la visual de los que se hallan en A y B. En una palabra, esta construcción práctica equivale a trazar la chaza en la intersección de la línea A B con la cuerda.

2º.—La construcción de las chazas tiene su límite, pasado el cual dará lugar a "quince". El límite de toda chaza es la cuerda llamada de "saque" y que pasa por el medio de "el botero".

3º.—Una chaza que resulte sobre la cuerda anterior será, pues, "quince" y en favor del partido que se encuentre del otro lado del saque.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

4º.—Las chazas que resulten muy arriba de la cuerda "tranquilla" serán trazadas siempre que el bando que se encuentra del lado opuesto al saque, no las diera al otro por **quince**; porque hay chazas que no dan probabilidad ninguna de triunfo y entonces más vale contarlas por quince. En cualquier caso, el Jefe del Bando que haya jugado del lado de tranquilla dirá al Juez: o que señale la chaza o que cuente "quince" a favor del otro bando.

Casos de chazas. — Hay varios casos, según la dirección y altura de la pelota y la posición del jugador con respecto a ella. Vamos a anotar algunos de ellos, indicando a la vez las reglas que se usan cuando se traza chaza para ganar otra o perderla, así como también las que se emplean para sólo señalarla en el suelo y que será disputada después y cuando los dos bandos vuelvan a ocupar sus posiciones recíprocas, es decir, el que está del lado del saque suba sobre tranquilla, y viciversa.

Principio general.—Sea que se trate de señalar chaza o de ganarla, el Juez lo hará siempre atendiendo al talón del pie del jugador,, pero del pie que quede más atrás; y cuando los pies queden en la misma dirección, se atenderá en todo caso al talón de ambos.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

Para ganar chaza por rebote que cruce la cuerda, se atenderá a que la pelota pase por delante de la chaza, siquiera medio centímetro. Y cuando la pelota pase sobre la cabeza del Juez, no se ganará ni perderá la chaza: en este caso, se repetirá la jugada; lo propio cuando resulte *sobre ella*, es decir, cuando el cruce de la pelota se verifique en la intersección de la chaza con la cuerda.

Esto supuesto, puédense ahora resolver los casos que siguien, siempre que la pelota sea de "a malas":

1º *Chaza de caída.*—Si el jugador por un motivo cualquiera cae a tierra con el cuerpo más o menos extendido y después de topar la pelota, la chaza, para ganarla o perderla, será trazada al talón de los pies si están juntos, o del que quede más atrás si no lo están.

2º *Chaza de apoyo.*—Tiene lugar esta chaza cuando el jugador, por querer producir el efecto de la chaza al salto, o por detener la pelota que le obligó a jugar con el cuerpo hacia atrás, pierde el equilibrio y se apoya en tierra con el guante para no caer. En este caso, la chaza se hará en la parte del suelo donde exista la huella del guante.

3º *Chaza de resbalo.*— Si los pies del jugador, al tiempo de topar la pelota, se deslizaren simultáneamente, se hará la chaza o se la ganará tomando en cuenta

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

el lugar desde el cual se inició el resbalo.

4° *Chaza al salto.*—Esta suerte se verifica siempre que el jugador, no teniendo otro medio para hacer una chaza más favorable, se vea en el caso de topar la pelota al salto, a fin de ganar siquiera unos 2 metros de terreno. Pues, debido al salto, se ganan con frecuencia ciertas chazas de las que apenas distan un metro del jugador. El salto se hará antes de recibir la pelota, o simultáneamente.

5° *Chazas de sentada.*—Con una caída sin resbalo, se señala chaza, o simplemente se la gana, con la línea que limita las nalgas en el suelo.

6° *Chaza de juega.*— Consiste ésta en recibir la pelota, como quien dice, por detrás del cuerpo de uno, girando el brazo derecho hacia la izquierda, y acompañando al mismo tiempo de un cuarto de vuelta del cuerpo. El Juez tendrá especial cuidado de fijarse en esta suerte, para trazar la chaza en el sitio que ocupa el jugador al ejecutar la acción, con aplicación de las reglas anteriores.

7° *Chazas de quite.*—Hay ocasiones en que, aun cuando la pelota sea de "a malas" y ruede lentamente por el suelo, los jugadores se encuentran bastante distantes de ella. En este caso, los dos jugadores más próximos y contrarios tomarán actitudes de defensa y con sólo el cuerpo, el uno para tratar de impedir que la pelo-

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

ta ruede más allá de la *chaza*, y el otro para que siga su libre curso.

Por lo que acaba de exponerse, podemos sacar una consecuencia: el juego de pelota ocasiona frecuentes caídas, saltos, traspiés, y carreras; se mantiene el ánimo del pugador en constante alerta, para no equivocarse en el golpe de precisión matemática que dé el triunfo. Claro está que el jugador tiene que emplear en todo ello gran derroche de fuerzas musculares, que, a su vez, le proporcionan la mejor oportunidad para desarrollar más su vigor físico.

Los incidentes en la lucha no defraudan tampoco a los espectadores su legítima esperanza de seguir con atención otros todavía más variadísimos; y por esto que sólo dejamos constancia de los casos que se presentan como más generales, para que el aficionado y el espectador no pierdan sus ilusiones que más atractivos le rinde el campo inmenso de recreación, que es el juego de la pelota.

DEL PERSONAL

El juego común se compone de cinco jugadores, por bando o partido.

Los dos partidos que luchan, se indican así:

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

Partido que Saca:	Partido que vuelve:
Sacador,	Volvedor,
Torna,	Primer torna,
Medio,	Segundo torna o medio,
Cuerda derecha,	Cuerda derecha,
Cuerda izquierda.	Cuerda izquierda.

Cualquiera de éstos puede ser **sacador**.

Cada uno de los dos partidos tendrán un Jefe responsable de los resultados del juego.

I.—DE LOS JEFES

Son sus atribuciones y deberes:

1º Contratar el valor de la partida; y la suma acordada, consignarla previamente al juez o jueces, quienes entregarán el monto, deducida la parte centesimal que les corresponda, al Jefe ganador;

2º Ordenar el juego entre sus compañeros, indicándoles el puesto que cada cual debe ocupar. Según esto, el que esté por ejemplo de **segundo torna** puede pasar a ser **cuerda**, si así lo dispone el Jefe;

3º Cuidar de la educación de sus subalternos, dando cuenta al Juez de las faltas que cometieren, para la sanción correspondiente;

4º De acuerdo con el Jefe del partido

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

opuesto, variar el botero y la tranquilla, en caso necesario; y

5º Es atribución exclusiva de los Jefes opinar, en caso de duda o disputas, ante el Juez o jueces, sobre las faltas y el señalamiento de chazas.

II.—DE LOS SUBALTERNOS

1º Obligación disciplinaria al Jefe en todo lo relacionado con el juego;

2º No tomar parte en la deliberación de los puntos dudosos, ni oponerse a las resoluciones de los Jueces ni a las de los Jefes;

3º Cuando tengan que indicar algo, lo harán en privado a su respectivo Jefe;

4º Entenderse con el Jefe respecto a la cuota que le corresponda apostar, y recibir de él la parte proporcional de la ganancia;

5º Cada jugador desempeñará el puesto que ocupa, y conforme a las reglas generales que siguen:

a) **Partido sacador:**—El **Sacador** o **primer Torna** será muy dueño de lanzar la pelota al punto que él crea conveniente, y podrá volver según lo exija la estrategia del juego;

El **segundo Torna** podrá volver en los mismos términos:

El **tercer Torna** tendrá por principal

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

obligación la de bajar la pelota o la de rebotarla cruzando cuerdas;

Los **Medios** o **Cuerdas** tendrán como principal deber el de bajar o rebotar cruzando cuerdas. Más claro, el principal deber de los **medios** o **cuerdas** se reduce a hacer chazas y a ganarlas por los medios indicados.

b) **Partido volvedor.**—El **Volvedor** tiene como obligación principal la de volver siempre, directamente, o por medio del rebote llamado **chambeño** o **mogro.** (*)

El **primer Torna** puede volver y bajar: y si el caso lo permite, también rebotar cruzando cuerdas;

El **segundo Torna** o medio tendrá por principal obligación la de bajar y rebotar cruzando cuerdas;

Los **Cuerdas** harán lo que más arriba se indica.

NOTA: (*) La juega conocida en la Provincia de Pichincha con el nombre de "chambeño", en la de Imbabura se la conoce con el de "mogro", debido al que por primera vez la puso allí en práctica fue un soldado quiteño llamado Mogro. Sin duda alguna, esta juega tuvo su origen en el pueblo de Chambo, motivo por el cual se la denomina "chambeño", que consiste en tornar la pelota con un **rebote** dado muy cerca del mismo jugador. Es una de las suertes más preciosas, por los sorprendentes resultados que produce en contra del bando opuesto.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

BOTES QUE CONSTITUYEN FALTAS

En el juego de pelota, entiéndese por bote la mancha circular que ella deja al caer en el suelo, debido al achatamiento que sufre por efecto de su elasticidad.

Para que un bote junto a la cuerda sea **falta**, es absolutamente necesario que el borde interior del ladrillo, si la cuerda es de este material, equivalga a una tangente al círculo formado por la pelota en el suelo. Cuando la tierra está como salpicada hasta el otro lado de la cuerda, un bote jamás será falta, por más que el borde interior del ladrillo sea tangente al círculo que representa toda la mancha, que no hay que confundir con el bote propiamente dicho.

Cuando la cuerda se fija con la punta de un bastón, será **falta** siempre que el medio de dicha cuerda resulte tangente al círculo del bote; porque esta clase de cuerdas forman casi con frecuencia zurcos más o menos profundos según la dureza del terreno; y, para evitar toda duda que pudiera presentarse al respecto, se considerará **únicamente como** cuerda la línea imaginaria que pase por el medio de dicho zurco.

Estos casos se aplican igualmente a

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

BIBLIOTECA NACIONAL ECUADOR

la cuerda tranquilla, para resolver las dudas sobre faltas del **Sacador**.

¿Qué es falta?—Se llama así el primer bote que cae antes o en la **tranquilla** si le corresponde al **Sacador**, o el que cae fuera de una de las cuerdas después de tornada. Por esto que los jugadores **clasifican** estas faltas de esta manera: **falta de tranquilla**, cuando la pelota de saque ha dado el primer bote antes de la tranquilla o en medio de ella; y **falta en general**, cuando el primer bote cae fuera de las cuerdas.

Caso muy especial.—Cuando la pelota tocare al Juez de "a buenas", se estimará como si la pelota hubiere caído dentro de la cancha. En este caso el que la tome, la tomará de "a buenas", y puede ser jugada por cualquier jugador de los dos bandos, aun por el mismo que la lanzó donde el Juez.

DE LOS JUECES

Los Jueces son nombrados por la Municipalidad.

El Juez durará un año en su cargo, pudiendo ser reelegido.

Son atribuciones y deberes de los Jueces:

1°—Recibir el dinero, materia de las apuestas, antes de dar principio al juego;

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

2º—Dar la orden al Sacador para que principie el juego;

3º—Llevar la contabilidad del juego;

4º—Señalar las chazas;

5º—Proclamar cuál de los dos partidos ha ganado la chaza;

6º—Proclamar las faltas, y decidir acerca de ellas cuando hubieren disputas;

7º—Decidir de las disputas que se suscitaren, ya sobre el punto en que debe señalarse la chaza, ya sobre el partido que la haya ganado;

8º—Suspender el juego a petición de ambos Jefes, y fijar el día en que debe continuarse;

9º—Dirimir toda cuestión que pueda suscitarse entre los apostadores;

10.—La sentencia pronunciada por el Juez o Jueces es definitiva; y si alguno de los dos bandos se resistiere al pago, el ganancioso podrá ocurrir al Juez Civil respectivo, proponiendo demanda en forma, apoyada en la sentencia del Juez que le servirá de título;

11.—No permitir que espectador alguno entre a la cancha durante el juego, cualquiera que fuere el motivo;

12.—No puede ser Juez el que tenga parentesco con alguno de los jugadores;

13.—No puede apostar, ni por segunda mano;

14.—No puede recibir cuota alguna

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

de los jugadores, fuera de la suma que le deposite cada Jefe;

15.—Entregar el monto, materia de la apuesta y deducida la parte centesimal que le corresponda, al Jefe ganador;

1.—Pueden los Jueces recibir en depósito apuestas de los espectadores, a quienes tiene derecho de cobrarles la parte centesimal.

17.—Una vez dada por el Juez al Sacador, la orden de principiar el juego, ningún apostador tendrá derecho a reclamo alguno;

18.—Si de común acuerdo los dos Jefes convienen, en igualdad de condiciones, en no continuar la partida, el Juez así lo resolverá. Mas, si uno de los partidos quisiere abrirse, y el otro se resistiere, el Juez obligará a continuar el juego; y si hubiere aún insistencia de parte del partido que quisiere abrirse, el Juez declarará la ganancia a favor del que perseverara en su compromiso;

19.—Cuidar del orden de los concurrentes. Caso de contravención de parte de los concurrentes, sean o no jugadores, ocurrirá, por medio de un celador, a la Autoridad competente, para que juzgue de la falta;

20.—Cuando haya chaza, pararse de modo que la raya de ésta quede en la mitad del espacio comprendido entre los dos pies casi juntos; y cuando nó,

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

sobre una de las dos cuerdas, de manera que ella atraviese por la mitad de los dos pies.

21.—En el caso de dos Jueces, ambos se colocarán uno frente del otro, como antes se tiene indicado:

22.—El Juez tendrá derecho a tomar, como remuneración, el 5 por ciento del valor de la ganancia.

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL JUEGO

La mesa o una partida se compone de quinces y juegos.

Se llama **quince**:

1°—Toda falta de tranquilla o de cuerda;

2°—La pegada de "a buenas" al jugador contrario;

3°—El coger la pelota de "a buenas" dos jugadores del mismo partido, uno tras otro;

4°—La ganada de chaza;

5°—Cuando la pelota se pone de "a buenas" en contacto con la ropa de un jugador contrario, cualquiera que fuese la prenda de vestir;

6°—Las pasadas de saque, vuelta, torna o rebote.

Se llama **juego** la ganancia de cuatro quinces.

La **mesa** se gana o se pierde con tres

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

juegos; y el modo de contar es como sigue:

JUEGOS	QUINCES	Cómo se Cuenta
Primer Juego	1er. quince	quince
	2do. quince	treinta
	3er. quince	cuarenta
	4to. quince	**Un juego**
Segundo Juego	1er. quince	quince
	2do. quince	treinta
	3er. quince	cuarenta
	4to. quince	**Dos juegos**
Tercer Juego	1er. quince	quince
	2do. quince	treinta
	3er. quince	cuarenta
	4to. quince	**Tres juegos o Mesa**

Cuando dos bandos o partidos lleguen a contar igual número de quinces, resultan empatados, y el "quince" siguiente servirá para continuar la contabilidad, pero en la forma que sigue:

1º—Si ambos bandos cuentan con un quince, se dice que ambos están "a una quince";

2º—Si con treinta, que los dos están "a dos treinta"; y

3º—Si con cuarenta, "a dos cuarenta".

De esto se deduce, que si ambos bandos están por ejemplo "a dos cuarenta",

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

uno de ellos cerrará el juego o la mesa con la ganancia de dos quinces seguidos; pero en cualquier caso, el "quince" se considerará como ventaja.

Se cambia de campo a cada partido en estos dos únicos casos:

1º—Para resolver dos chazas cuando ninguno de los partidos cuenta con cuarenta; es decir, que para hacer el cambio de campos, son necesarias dos chazas, siempre que ninguno de los bandos tenga cuarenta;

2º—Para resolver una chaza, si uno de los dos bandos cuenta ya con cuarenta; es decir, que basta que se tenga una chaza después de cuarenta, para que el cambio de campo se imponga a los dos partidos. De aquí se deduce, en general, que ninguna chaza puede resolverse sin cambiar de campo.

Por último, cuando cada bando cuenta con un juego, se dirá que están "a una de juegos"; y si con dos "a dos de juegos".

EJEMPLO: Que dos partidos estén "a dos treinta y una de juegos", quiere decir que cada uno cuenta con un juego y treinta.

DESAFIOS

Llámase desafío el convenio mutuo en que dos personas contratan una partida

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

de juego de pelota, establecen sus bases y cuentan con jugadores de cualquier domicilio.

Las bases del contrato se establecerán por escrito, las que serán firmadas por los contratantes y los Jueces de pelota en la respectiva jurisdicción, en que se celebre el contrato.

La multa establecida en el contrato será depositada al tiempo de firmarlo, por las personas contratantes, ante los Jueces. Las partidas de desafíos se compondrán de 3 o 5 mesas y el triunfo lo obtendrá el partido que ganase 2 mesas sobre 3, o 3 sobre 5.

Cuando los desafíos tengan que resolverse en dos lugares distintos, la cuota del juego se establecerá por cada lugar y lo mismo en cuanto a las multas.

Siendo los Jueces los responsables de la conservación de la pelota, es de su incumbencia poner dos **sotas** para el servicio que demande el juego.

Se llama "buena" cuando los jugadores pactan tres mesas, y para ganar la partida es preciso que se ganen dos mesas sobre tres.

Respecto al tanto por ciento que le corresponde al Juez, no será más del que en el capítulo respectivo se le señala.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

DE LOS CONCURSOS

Llámanse concursos a las partidas que se organizan a nombre de las Municipalidades o de otras Corporaciones, con el objeto de conceder premios a los jugadores a quienes una Comisión ad-hoc les juzga acreedores.

En esta virtud, todo concurso será convocado, por lo menos, con quince días de anticipación, para el efecto de sujetarlo a bases especiales, las que pueden variar según las circunstancias y el fin del concurso.

CAMPEONATO

El premio y título de **Equipo Campeón** del año, se discernirá por el sistema de eliminación, previa la lucha entre los equipos inscritos.

Las jugadas o partidas entre dos equipos serán simples o dobles, dependiendo eso, igualmente, del número de equipor inscritos.

Por partida simple se entenderá la jugada de la que en el público se conoce por **una mesa de tres juegos.**

Por partida doble se entenderá la que en el público se conoce con la denominación de "coto de pelota", desarrollada en dos o tres mesas.

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

EJEMPLOS DE ELIMINACION

1°—Si hay dos equipos inscritos, la eliminación se hará por una partida doble.

2°—Si hay tres equipos inscritos, se sortearán previamente entre éstos los dos que deben enfrentarse por una partida doble; el que resultare perdedor, volverá enseguida a enfrentarse con el tercer quipo. Pueden presentarse ahora dos casos:

a).—Si el equipo que fué perdedor en el primer coto lo es también en el segundo, quedarán entonces a disputarse el equipo campeonato los dos partidos vencedores;

b)—Si el tercer equipo pierde, le queda al segundo la revancha con el primero, a resolverse también por una partida doble;

3°—Si hay cuatro equipos inscritos, se sortearán éstos para que se enfrenten sucesivamente dos a dos y por medio de partidas dobles. Los dos ganadores resolverán el campeonato, también, por una partida doble.

4°— Si hay cinco equipos inscritos: A, B, C, D, E, las partidas simples serán diez, y cada equipo jugará igual número de veces y con todos los equipos inscritos, de la siguiente manera:

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

A — B
C — D
E — A
D — C
A — C
B — E
B — D
A — E
C — E

El equipo que tenga mayor número de ganancias, será el triunfador. Pero puede suceder que haya equipos con igual número de ganancias; en este caso, se procederá a una segunda eliminación, por partidas simples y de acuerdo con lo anteriormente expuesto.

——::——

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"

INDICE

Págs.

Deporte nacional por el Sr. Dr. Rafael Arteta García 3
Informe de la Comisión 11
Importancia del juego de pelota..... 13
Objeto y material: pelota, guante y cancha.. 25
Señalamiento de chazas 31
Del Personal 36
I.—De los Jefes 37
II.—De los Subalternos 38
Botes que constituyen faltas..... 40
De los Jueces 41
Principios fundamentales del juego..... 44
Desafíos 46
De los Concursos 48
Campeonato 48
Ejemplos de eliminación 49

Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo"