

V Congreso

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA  
DE CIENCIAS DEL DEPORTE



Facultad de Ciencias / de la Actividad  
Física y del Deporte de León.  
23 a 25 de Octubre de 2008

## LOS JUEGOS DIRECTOS DE PELOTA EN LA PENÍNSULA. LOS CASOS DE LA MARINA (ALICANTE) Y COMARCAS DEL NORTE DE NAVARRA Y GUIPÚZCOA

Usabiaga Arruabarrena, O.<sup>1</sup>; Martos i Garcia, Daniel<sup>2</sup>; Etxebeste Otegi, J.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Facultad de CC de la Actividad Física y del Deporte, Universidad de León, León

<sup>2</sup> Facultad de Ciencias de la Educación y el Deporte, Universidad Católica de Valencia. València.

*Los juegos directos de pelota son prácticas altamente tradicionales y refugiadas en zonas concretas de la península. Este artículo es fruto de una investigación etnográfica llevada a cabo en 2007 sobre estos juegos en comarcas de Gipuzkoa y Nafarroa y la Marina Alta y Baixa de Alacant y financiada por el CSD en su convocatoria de proyectos I+D (03/UPR20/07). El objeto de estudio era la catalogación y descripción de los juegos y la interpretación de su lógica motriz, tanto interna como externa. En este sentido, se han encontrado similitudes normativas evidentes y la íntima relación entre lógica interna y externa. Sobre las diferencias, destacar su nivel de implantación, mucho mayor en el caso valenciano. Finalmente, destacamos el proceso de estandarización en que se encuentran estas prácticas, fruto de la deportivización iniciada, fundamentalmente, por las federaciones respectivas.*

**Palabras clave:** Juegos directos, pelota, etnografía, praxiología, deportivización.

*The direct games of ball are practical highly traditional and sheltered in concrete zones of the peninsula. This article is a fruit of an ethnographic research carried out in 2007 on these games in regions of Gipuzkoa and Nafarroa and the Marina Alta and Baixa from Alacant and financed for the CSD in its summons of projects I+D (03/UPR20/07). The object of study was the cataloguing and description of the games and the interpretation of his motive, both internal and external logic. In this respect, they have found normative evident similarities and the intimate relation between internal and external logic. On the differences, to emphasize its level of implantation, much major in the Valencian case. Finally, we emphasize the process of standardization in which they find these practices, fruit of the initiated sportivization, fundamentally, for the respective federations.*

**Key words:** Direct games, ball, ethnography, praxiology, sportivization.

Organiza



Colabora



DIPUTACIÓN  
DE LEÓN



Caja España



## INTRODUCCIÓN

La vida del ser humano siempre ha estado ligada a alguna práctica lúdica (Lagardera y Lavega, 2003). Estas prácticas se han transmitido de generación en generación y se han desarrollado bajo la influencia de normas y valores propios; por eso, el estudio de los juegos tradicionales aporta información sobre la realidad y los cambios culturales que se generan. En este caso, los juegos de pelota han venido entreteniéndolos a diferentes pueblos europeos, desde la antigua cultura griega hasta nuestros días (Millo, 1982), aunque han desaparecido de la mayor parte de los territorios donde se ubicaron. Hoy en día sólo se practican en zonas concretas de Holanda, Bélgica, Francia o Italia, además del País Vasco y Navarra y el País Valenciano. Por definición, los juegos directos son aquellos en que la pelota es golpeada hacia el bando contrario sin que sea necesario golpear ninguna pared. En el caso vasco, fundamentalmente el Rebote y la Laxoa; en el valenciano, les Llargues, el Raspall, la Galotxa y la Escala i Corda.

El carácter fuertemente cultural de estos juegos les confiere un interés especial desde el punto de vista social; de este modo, nuestra aproximación se hace desde una óptica igualmente basada en el contexto social y sus parámetros. Para ello, usamos las directrices de la Praxiología motriz; ésta articula dos conceptos muy ligados entre sí pero diferentes: la conducta motriz y la situación motriz (Parlebas, 2001). La primera, en tanto que organización significativa del comportamiento motor, hace referencia al actor, al jugador; mientras que la segunda, alude al sistema en la que dicha conducta motriz se desarrolla; es decir: a las reglas del juego o del deporte. Esta diferenciación entre actor y sistema muestra el fuerte entronque que la Praxiología Motriz tiene con las Ciencias Sociales.

Estudiar la aportación de los juegos deportivos a la socialización exige el estudio combinando del habla motriz y del código motor, de la conducta y de la situación motora; y la relación que se establece en la negociación de la identidad del sujeto con su comunidad. Nuestro trabajo va a centrarse en la parte referida al sistema, la cual se va a dividir en dos tipos de análisis: el estudio de la lógica interna del sistema lúdico, la realidad inducida por el reglamento de juego, y el estudio de la lógica externa, en nuestro caso el contexto social en el que se realizan los juegos directos de pelota.

## MÉTODO

Desde que la investigación etnográfica demostró su utilidad para descubrir nuevas culturas y civilizaciones, como pusieron de manifiesto los exploradores ingleses allá por el siglo XIX (Maestre, 1967; Sparkes, 1990), esta modalidad metodológica no deja de abrirse paso en nuevos campos y disciplinas académicas, aunque en el de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte su uso es aún casi testimonial. Por no hablar de los juegos populares y tradicionales ámbito considerado, generalmente, poco científico (Lavega et al., 2006). Por el contrario, la etnografía presenta el valor añadido de su carácter holístico, que reconoce de interés todo lo que rodea el fenómeno estudiado (Wolcott, 1984), aspecto fundamental cuando en la investigación se ven implicadas personas.

En nuestro estudio, se han seleccionado casos donde existió y existe la práctica de juegos directos de pelota. Dicha selección se ha hecho siguiendo criterios de significatividad, es decir, que se han escogido casos relevantes para los objetivos de la investigación. En concreto, se han estudiado una quincena larga de pueblos de las comarcas de la Marina Alta y Baixa, en la provincia de Alicante, (Dénia, Xàbia, Pedreguer, Murla, Parcent, Orba, Benidorm, Finestrat y Sella) y de zonas concretas del norte navarro y de la provincia de Guipuzcoa (Oiartzun, Zubieta, Billabona, Arraoz, Irurita, Sanestebe, Oitz y Hondarribia). La negociación de acceso, que condiciona claramente la investigación posterior (Murphy, 1986), se hizo estableciendo un primer contacto por población, por regla general, mediante la federación deportiva correspondiente, o bien a través de contactos personales.

La recogida de datos ha requerido la visita a escenarios, la entrevista de personas y la recolección de datos diversos (fotografías, documentos, etc.). En nuestro caso, las observaciones han consistido en la grabación y fotografía de los juegos directos de pelota en sus escenarios respectivos. Por su parte, las 25 entrevistas realizadas se han desarrollado con personas consideradas como informantes idóneos, ya sea por dominar algún ámbito del estudio, ya sea por estar dispuesto a contarlo. La conversación se transcribió a papel y luego, posteriormente, fue devuelta al informante para su confirmación. Por su parte, el análisis de datos empezó ya con la recolección de los mismos y se hizo bajo los postulados de la praxiología motriz, teniendo entonces dos grandes bloques de resultados: la lógica interna y la lógica externa. Debido a ello, el análisis de los contenidos ha venido marcado por la decisión del grupo de acercarse a la realidad de los juegos directos de pelota desde estos postulados, y de representar los resultados en consecuencia. En cuanto a la credibilidad del estudio, en primer lugar, nuestras intenciones han sido y parecido sinceras, y en segundo lugar, hemos seguido las indicaciones de validez de Gil (1994): una presencia prolongada en el contexto de estudio, un intercambio de opinión con otros investigadores, la comprobación con los participantes y la triangulación.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los juegos de pelota, como fenómenos sociales, ocurren en un espacio y en un tiempo determinados, dentro de una comunidad y poniendo en acción una cultura material prevista. La división en estos ítems (espacio, tiempo, participantes y material), diferenciando eso sí lógica interna y externa, es la forma en que presentamos las diferencias y similitudes de los juegos directos de pelota estudiados.

### El espacio en los juegos directos de pelota

Respecto a la lógica interna encontramos:

A) la relación del jugador con el espacio en los juegos directos de pelota: un terreno sin incertidumbre. Independientemente de las modalidades de juego directo estudiadas los jugadores concentran su atención en las acciones de los participantes y no en el espacio.

B) Los sub-espacios en los juegos directos de pelota: la lucha por la obtención del terreno objetivo antagónico. No todos los sub-espacios de juego tienen el mismo valor lúdico; si en el boxeo el objetivo es el golpeo del cuerpo del adversario, lo importante en el juego de pelota directo es que la pelota quede muerta en el terreno que defiende el equipo contrario.

C) La extensión del espacio objetivo: la raya y su resolución. De los juegos con raya (Laxoa, Rebote y Llargues) hay que decir que el espacio objetivo tiene la posibilidad de extenderse para preparar el tanto hacia un campo o hacia otro, en función de su colocación. Esta característica es una de las riquezas, al tiempo que una de las debilidades para su mantenimiento y difusión, de los juegos a lo largo.

D) Espacios antagónicos de juego, pero no siempre separados. Los espacios objetivos de las modalidades con rayas, sin rayas o con cuerda se disponen de un modo antagonista, es decir, los terrenos a defender se encuentran a ambos extremos del terreno de juego.

E) Los frontis y el espacio objetivo: adaptación al espacio local. Resulta sorprendente la capacidad de adaptación que el juego directo de pelota tiene en los diversos espacios urbanos donde se juega, como lo es la utilización de muros longitudinales o transversales (paredes de las casas o del frontón, y los frontis y los rebotes) mediante un sistema de espejo. Lo mismo ocurre tanto con las rayas como con los tantos.

En cuanto a la lógica externa:

A) La ausencia de estandarización del terreno de los juegos directos: el feudo de los terrenos locales. La llamada deportivización ha ido precedida por un proceso de estandarización de las modalidades locales en una única especialidad. Aunque ninguna de las modalidades estudiadas se escapa de los intentos en aunar y asemejar las disciplinas, en todas ellas se observa una diversidad cultural asombrosa.

B) La exclusividad y especificidad de los terrenos: mientras en el norte las canchas de juego son espacios públicos donde se juega, pero también se ubica el mercado o las fiestas populares, en el este peninsular se diferencian las modalidades de Llargues y Raspall, practicadas aún en la calle, y los juegos por encima de la cuerda recluidos del todo en terrenos específicos: los trinquetes y ‘carrers de Galotxa’.

C) La ubicación de los terrenos de juego: plazas antiguas en el centro de las villas o plazas nuevas en la periferia de la urbe. La creación de estos espacios específicos y exclusivos lleva pareja un fenómeno de descentración espacial, desde el centro a la periferia. Son los juegos por encima de una cuerda los que más se han alejado del centro urbano.

E) La lucha contra las inclemencias atmosféricas y la nocturnidad: los juegos bajo cubierta o al aire libre. El cierre de los espacios específicos de juego bajo techo incrementa el número de horas de práctica posible. Esto se concentra en los juegos bajo cuerda como el Raspall y en aquellos por encima de la cuerda.

F) La localización de las modalidades. Sorprende la homogeneidad de los juegos vascos frente a la diversidad en sus disciplinas valencianas. Los primeros se concentran en espacios con un nivel de estandarización alto, en terreno específico para el juego de pelota, de uso social polivalente, y situados en el centro de la urbe pero sin tratarse de una instalación cerrada y sin iluminación. En el País Valenciano, por el contrario, los mismos juegos con rayas se disputan con un nivel de estandarización más bajo, un terreno no específico ni exclusivo para el juego y situados en el centro de la urbe sin instalación cerrada y sin iluminación. Los juegos sobre cuerda, por su parte, tienen un nivel de estandarización alto, un terreno específico y exclusivo de juego, se encuentran alejados de los núcleos urbanos en edificios cerrados y con iluminación.

## **Las relaciones entre las personas en los juegos directos de pelota**

En relación a la lógica interna:

A) La importancia de las relaciones humanas en el contexto reglamentario de los juegos directos de pelota: la sociomotricidad. Los juegos directos de pelota ponen en relación a jugadores y a equipos entre sí. Son juegos sociomotrices, es decir, juegos donde el movimiento de un jugador condiciona el movimiento de otro. Siempre hace falta la figura del “otro” para poder jugar.

B) El duelo deportivo: la oposición como relación privilegiada entre los participantes. Esta microsociedad regida por el reglamento estructura dos equipos antagonistas: es un duelo deportivo, dos equipos frente a frente sin concesiones que hacerse fuera de las costumbres y de la norma. Estos duelos pueden ser simétricos o disimétricos, con un número desigual de participantes.

C) La pelota en tanto que mediador de las relaciones entre jugadores. Es la pelota la que pone en relación a los jugadores entre sí, sobre todo, en las relaciones de oposición. La cooperación habitual depende de la contra-comunicación con el adversario, ya que el reglamento, impide, en términos generales, el pase de la pelota a un compañero: la cooperación directa.

D) El hombre bueno: un juez, un notario y un pregonero del juego. El reglamento y la costumbre atribuyen a un agente, o a varios, tres funciones para el correcto desarrollo de la partida: la de juez, decide la bon-

dad de las jugadas y la colocación de las rayas, la de notario, eleva acta del resultado, y la de pregonero, hace saber a los participantes y espectadores del resultado de la contienda. Actualmente, está figura se va sustituyendo por jóvenes árbitros federados.

En cuanto a la lógica externa:

A) Características de género de los participantes: la masculinidad lúdica. Si en algo caracteriza a los juegos de pelota es la masculinidad de sus participantes y espectadores. Es un feudo de hombres. Lo es tanto en el presente como en la referencia histórica: la memoria también pertenece a los hombres.

B) Un duelo deportivo: un juego para ser visto. La presencia de espectadores, que en algunos campeonatos es muy numerosa y en otros muy escasa, es primordial para comprender su dinámica social. La oposición entre dos bandos permite el enfrentamiento entre dos cuadrillas, dos barrios, dos empresas o dos comarcas, impulsándose una identificación simbólica con los contendientes. El espectador da al fenómeno deportivo puntual un eco social incuestionable.

C) La edad de los practicantes y de los espectadores: un juego de jóvenes para el disfrute de los mayores. La práctica deportiva es una actividad que idolatra a la juventud para un disfrute de las personas adultas, y este principio se mantiene en estos juegos. Cierto es también que la figura del veterano, sabio o experto mantiene un nivel de prestigio elevado, y es una persona de edad que anima, orienta u organiza la práctica deportiva juvenil.

D) El número de participantes: unas modalidades sin excesiva cantera. Puede existir un total de entre 380 y 420 fichas federadas en los campeonatos de juegos directos de pelota en las zonas estudiadas: 30 en el rebote organizado por la federación vasca de pelota, 48 en el de Laxoa de la Federación Navarra, y entre 250 a 300 en las comarcas valencianas de la Marina Alta y la Marina Baixa.

E) Una comunicación motriz bajo el control de los idiomas locales: las raíces de una cultura. Independientemente de la zona peninsular estudiada, los juegos directos utilizan las lenguas vasca y valenciana-catalana para su desarrollo. Sienten el juego como algo suyo, como la lengua, y su pérdida se contempla como una catástrofe cultural de inmensas proporciones.

F) Los organizadores de la federación de pelota: del pacto popular a la institución deportiva. Si los jugadores de antaño disputaban las partidas mediante pactos, es decir, a través de acuerdos específicos que determinaban las características del enfrentamiento, en la actualidad el sistema tiende a organizarse bajo el auspicio de una federación deportiva: la federación de pelota.

## **El concepto de tiempo en los juegos directos de pelota**

En relación a la lógica interna:

A) La determinación del vencedor como definición del término del juego: la concepción lineal del tiempo. Todos los juegos de pelota directos finalizan cuando se determina el vencedor, acaban con la victoria de uno de los dos bandos y la pérdida del otro.

B) La victoria y la derrota en tanto que acumulación sucesiva de tantos: los sistemas de puntuación límite. En la actualidad, éste es el sistema empleado: la partida finaliza cuando uno de los dos equipos alcanza un número determinado de tantos. Antiguamente, en los casos valencianos se daban casos de partidas a tiempo.

C) El punto previo: la raya y su resolución. La difícil construcción social de la raya se basa en un principio de obtención espacial que prepara la llegada del tanto. Es una joya del mecanismo lúdico, tanto por el uso particular del espacio como por la concepción particular del tiempo que lleva implícita. Un deleite para los amantes de los juegos deportivos.

D) La detención y el reinicio de las contiendas: los mecanismos temporales ligados a la suspensión por las inclemencias climatológicas y a la ausencia de luz. Esta es una de las nociones más dispares con los juegos modernos. Los mecanismos de reanudación se basan en el reinicio de la partida en las mismas condiciones en las que se dio la suspensión. En cualquier caso, el momento de la reanudación se define por acuerdo entre los contendientes.

E) La temporada de pelota: del desafío puntual a la supra-estructura competitiva. La tradición lúdica de la pelota directa construida mediante pactos, que se iniciaban y finalizan al acabar el acuerdo, se compone hoy en día bajo la estructura de una administración deportiva que prefiere, no la partida puntual entre dos clubes, sino un conjunto de partidas a ser jugadas durante una temporada y genera una supra-estructura por encima de la propia partida: el campeonato.

En lo que respecta a la lógica externa:

A) El pacto del momento de la partida: un tiempo de ocio tras el negocio diario y semanal. Los juegos directos de pelota se han organizado dentro de la noción de ocio en tanto que actividad opuesta del negocio, no-ocio. No es de extrañar que las partidas de pelota se acuerden principalmente en fin de semana, o si es entre semana fuera del horario laboral.

B) Las estaciones anuales: una frontera climatológica de las temporadas de competición. Los juegos directos de pelota se organizan dentro de la temporada de verano, que es más larga en Valencia que en el País Vasco. Las modalidades por encima de una cuerda que disponen de recintos cerrados escapan a esta lógica.

C) La vida de los juegos directos: la supervivencia y la defunción de las modalidades. Si tenemos en cuenta las modalidades que han aparecido en nuestra investigación en las comarcas valencianas, la reducción de disciplinas de los juegos directos es muy notable. De las 18 modalidades registradas, un 61,1 % (11 unidades) han desaparecido de las calles y de los trinquetes.

Nombre	Familia	Época
<b>Llargues.</b>	Juego con rayas	<b>Actualidad</b>
<b>Curtes</b>	Juego con rayas	Tradición
<b>A Perxa</b>	Juego con rayas	<b>Actualidad</b>
<b>Galotxa Antiga</b>	Juego con rayas	Tradición
<b>A Palma</b>	Juego con rayas	<b>Actualidad</b>
<b>Al rebotet</b>	Juego con rayas	Tradición
<b>Per dalt corda</b>	Juegos sin raya y con cuerda	Tradición
<b>Jugar al Trinquet</b>	Juegos sin raya y con cuerda	Tradición
<b>Galotxa Moderna</b>	Juegos sin raya y con cuerda	<b>Actualidad</b>
<b>Escala i Corda</b>	Juegos sin raya y con cuerda	<b>Actualidad</b>
<b>Al Rebot</b>	Juegos sin raya y con cuerda	Tradición
<b>Raspall al trinquet</b>	Juego sin raya y sin cuerda	<b>Actualidad</b>
<b>Raspall al carrer</b>	Juego sin raya y sin cuerda	<b>Actualidad</b>
<b>A nyago</b>	Juego sin raya y sin cuerda	Tradición
<b>Peçons</b>	Juego sin raya y sin cuerda	Tradición
<b>A la paret</b>	Otros: Indirecto	Tradición
<b>Pilota Grossa</b>	Otros: con rayas y cuerda	Tradición
<b>A voleres</b>	Otros: Juego cooperativo	Tradición

**Tabla 1.** Modalidades de juegos directos de pelota de la Comunidad Valenciana por familias y por presencia actual en el panorama motor. Se constata la desaparición de más de la mitad de las disciplinas tradicionales del juego de pelota valenciano.

## La cultura material en los juegos directos de pelota

En lo que respecta a la lógica interna:

A) La relación al objeto: la pelota centro de las técnicas corporales. Siendo la pelota el objeto por el cual las relaciones entre los jugadores se establecen, es también el centro de las técnicas corporales requeridas. Esta suele golpearse con la mano (P.Valenciano) o con alguna herramienta acoplada a ella.

B) Las herramientas y la mano: agarre, lanzamiento, golpeo y remonte. Excepto en modalidades como el *nyago* o a *peçons*, la tónica general es el golpeo directo. Cuando en los casos vascos se utiliza una herramienta resulta de vital importancia no retenerla dentro de ella y que resbale por el remonte. Las manos se protegen con *tesamoll* (burlete), esparadrapo y otros materiales como planchas metálicas.

En lo referente a la lógica externa:

A) Materiales artesanos de un único uso social: objetos específicos y exclusivos de juego. Los materiales e instrumentos utilizados son específicos para estos juegos; pensados y elaborados para el juego de pelota y elaborados de forma artesanal, no industrializada.

B) Del beneficio material al éxito federativo: de la apuesta, antiguo motor de la práctica al éxito del simbolismo deportivo. La apuesta ha ido desapareciendo, sobre todo, en los casos federados, limitándose la ganancia a la gloria deportiva.

## CONCLUSIÓN

Los juegos tradicionales están íntimamente relacionados, entre otras cosas, con el contexto donde se practican (Lavega, 2000) y los directos de pelota aún conservan este vínculo. En las comarcas valencianas los juegos directos se juegan en todos los pueblos investigados, y esta argumentación se puede extrapolar al resto de comarcas valencianas no incluidas en la investigación. Mientras tanto, en Euskadi y Nafarroa los juegos directos sólo se practican en los pueblos visitados, mostrando pues una menor implantación que en el caso valenciano. En este caso, vemos como los juegos indirectos se han adueñado del panorama general de la pelota posiblemente por, según González (2005), la mayor facilidad del juego.

Por otro lado, por su carácter tradicional, todos los juegos muestran una estrecha relación vinculante entre la lógica interna y la externa. La calle, el material de juego, la luz o la lengua local influyen, determinan y definen los juegos estudiados en una simbiosis que se difumina claramente en los modernos deportes.

Todos los juegos, sin embargo, aunque más los valencianos de cancha dividida y con cuerda, presentan en un mayor o menor grado elementos de estandarización y homologación, auspiciada por las federaciones territoriales y empresas del sector. Los juegos tradicionales y directos de pelota asumen poco a poco el proceso de deportivización.

Finalmente, puede que su supervivencia dependa de este hecho, sin dejar de lado los sorprendentes elementos de tradición que aún alberga su práctica. Sobre todo los juegos con raya, con aspectos estratégicos complejos pero muy ricos, aunque en general todos los juegos investigados, afrontan complicados retos de cara a garantizar su futuro, aumentando su incidencia social e implantación; la combinación de la modernidad y la tradición exige estudios y decisiones sopesadas y multidisciplinarias.

## BIBLIOGRAFÍA

- Gil Flores, J. (1994). *Análisis de datos cualitativos*. Barcelona: PPU.
- González, O. (2005). *Pelota vasca. Un ritual, una estética*. Bilbao: Editores Muelle de Uribitarte.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Inde.
- Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Costes, A., Saéz, U. (2006) Los juegos y deportes tradicionales en Europa: Juega con tu corazón, comparte tu cultura. En *Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa*, pp. 15-37. Barcelona: Educación y cultura. Cultura 2000.
- Maestre (1967). *La investigación en antropología social*. Madrid: Akal Editor.
- Millo, L. (1982). El joc de pilota. València: *Quaderns* 3 i 4.
- Murphy, D. (1986). *Customers and thieves. An ethnography of shoplifting*. Hants: Gower.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Sparkes, A. (1990). *Curriculum change and physical education*. Victoria: Deakin University.
- Wolcott, H. (1984) Ethnographers sans ethnography. The evaluation compromise. En Fetterman, D. *Ethnography in educational evaluation*. (177-210) London: Sage Publications.

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, al Consejo Superior de Deportes, por creer en el proyecto.

En segundo lugar, a los juegos de pelota, sea de donde sean...