



La partida de pelota se desarrolla en medio de la mayor expectación.

UN DEPORTE TÍPICO

EL juego de pelota



Desde tiempo inmemorial que el clásico juego de pelota ha tenido gran arraigo en nuestra región. Sin embargo, los antecedentes que tenemos sobre su origen e introducción en estas tierras valencianas son bien escasos.

Herodoto dice que lo inventaron los lidios. Los griegos y romanos sentían gran predilección por este deporte, del que decían que «presia gracia y elasticidad a la persona». Tanta atención prestaban al juego de pelota que hasta levantaban estatuas a los jugadores de mérito que se destacaban.

En nuestros días se ha perdido algo esta distracción —digámoslo así—. Pero en el siglo pasado la mantenían con extraordinaria pasión, y las partidas concentraban gran cantidad de aficionados. Acaso la vida tranquila de antaño, particularmente en los pueblos, sin las diversiones que hoy abundan, aparte de la facilidad de comunicaciones con la capital, hicieron que se popularizara este deporte del juego de pelota. Todos los domingos no podía faltar la partida,

que unas veces era entre jugadores locales y otras con partidas interlocales.

Si la modalidad de juego a frontón es característica en el norte de España, por cuya razón se le denomina «pelota vasca», esta modalidad de pelota de calle —además de la del trinquete— es típica en Valencia y su región. De ahí que se le denomine también «pelota valenciana».

Dentro de la modalidad de pelota valenciana —de calle— hay diversas maneras de juego, como son: *a brassel*, *tauleta*, *banca*, *llargues*, *galotxa* y alguna otra. De todas ellas la que más aceptación ha tenido, quizá por más vistosa, es la *galotxa*.

Las pelotas que se usan en este juego son de piel de badana rellenas de trapos por dentro, y para partidas de importancia usan las de vaqueta, igual a las de los trinquetes.

Veamos el desarrollo de la partida. Lleva la cuenta *el marxador* (marchador), que es quien recibe y ofrece apuestas, ya sean de los jugadores o espectadores, y a la vez es el depositario del dinero apostado.

Se divide la calle con dos rayas a una distancia de unos quince metros, y los jugadores —que pueden ser los que se acuerde, aunque lo corriente son tres o cuatro— se sitúan a uno y otro extremo de estas rayas. Moneda al aire, se sortea quién

ha de hacer el saque. Puesta en juego la pelota, si cae dentro del límite de las rayas se hace *ralla* (raya) en el lugar donde se ha parado la pelota o la ha parado alguno de los jugadores, y si cae fuera de las rayas se cuenta *quinze* favorable al bando que la ha situado fuera del límite antedicho. Si la pelota queda encallada en algún balcón, tejado, canal u otro obstáculo, excepto entre el público, pierde la jugada el bando que la haya

es el conocido por *resquil* (desquite). No se cuentan los tantos que hace cada bando, sino que se van contando aumentando o desquitando, empezando a subir el bando que primero hace tantos y el contrario los baja, de esta manera:

El equipo A. hace tantos y el marchador canta: «Tantos, *pujen a cinco*» (tantos, suben a cinco). La jugada siguiente la gana el equipo B —contrario—, y la jugada se canta: «Tantos, *estan pagats*» (tantos, están pagados), y así sucesivamente, subiendo y bajando según las jugadas. También hay partidas en las que el tanteo se cuenta indistintamente a cada bando, así: quince por veinte, treinta por diez, etc., según los que gane cada contrincante.

Sea el que fuere el sistema de juego de los antes mencionados, el sistema de tanteo y *marxa* de la partida es idéntico.

Recientemente se ha jugado un campeonato en el que han participado seis pueblos: Godolleta, Turís, Alfarp, Monserrat, Albarache y Picasent. Las partidas se han jugado todas ellas a la modalidad de *galotxa*. Se ha desarrollado sistema liga —idénticamente igual que en el fútbol—, puntuando por partida ganada, dos puntos; empatada, uno, y perdida, ninguno. Indiscutiblemente ha sido un éxito, aumentado por la calidad y rivalidad existente entre los seis participantes. En dicho campeonato se ha proclamado brillantemente campeón el equipo de Picasent, el cual de las diez partidas jugadas ha ganado ocho, ha empatado una y ha perdido otra, habiendo ganado en total 515 tantos y perdidos tan sólo 5.

He aquí la clasificación definitiva después de jugadas las diez partidas correspondientes:



La partida de pelota se balla en un momento interesantísimo. (Fotos Martínez).

EQUIPO	Puntos	Tantos ganados	Tantos perdidos
1.º Picasent...	17	515	5
2.º Alfarp...	14	345	145
3.º Monserrat...	9	90	380
4.º Turís...	8	185	200
5.º Albarache...	8	210	305
6.º Godolleta...	4	70	300

tirado, y por consiguiente, el *quinze* se cuenta a favor del contrario.

Para hacer tantos hay que hacer primeramente tres *quizes*, que se cuentan: *quinze*, *treinta* y *val*, y la cuarta jugada equivale a tantos, que se cuentan de cinco en cinco.

Es curioso la forma de contar los tantos. Al arreglar la partida se pactan las condiciones y duración. Lo más corriente son partidas a cuarenta tantos, aunque algunas partidas se juegan a tiempo limitado de duración, una, dos o más horas, etc. El sistema de tanteo más corriente

Como homenaje a los campeones, por su merecido y claro triunfo, nos complacemos reseñar los nombres de los componentes del equipo, los cuales son: José López (*Alleret*), *galotxer*; José Tronchoni (*Silveria*), *feridor*; Angel Gómez (*El Guardia contrarrast*), y Francisco Águado (*Marqueset*), *mitger*. Habiendo actuado como delegado de equipo y juez de línea en las partidas, por el equipo de Picasent, Francisco Pérez (*El Blanco*).