

LA PELOTA

VALENCIANA

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. HISTORIA DEL JUEGO
3. INSTALACIONES
4. MATERIAL EMPLEADO
  - 4.1 PELOTAS
    - 4.1.1 PELOTAS DE VAQUETA
    - 4.1.2 PELOTAS DE BADANA
    - 4.1.3 PELOTAS DE TRAPO
    - 4.1.4 PELOTAS DE TEC
  - 4.2 PROTECCIONES
    - 4.2.1 GUANTES
    - 4.2.2 DEDALES
5. ASPECTOS DEL JUEGO
  - 5.1 INDUMENTARIA
  - 5.2 GOLPES TÍPICOS DEL JUEGO
  - 5.3 PUNTUACIÓN
  - 5.4 FIGURA DEL *MARXADOR*
  - 5.5 PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO EN EL JUEGO
6. MODALIDADES DE JUEGO
  - 6.1 ESTILO DIRECTO
    - 6.1.1 *RASPALL*
      - 6.1.1.1 Elementos en el juego del *raspall* en la calle
      - 6.1.1.2 Elementos en el juego del *raspall* en el trinquete
      - 6.1.1.3 Reglamentación del juego del *raspall*
    - 6.1.2 *ESCALA I CORDA*
    - 6.1.3 *GALOTXA*
    - 6.1.4 *LLARGUES*
    - 6.1.5 *GALOTXETES*
    - 6.1.6 JUEGO INTERNACIONAL
  - 6.2 ESTILO INDIRECTO
    - 6.2.1 FRONTÓN
    - 6.2.2 FRONTÓN CON *FRARES*
7. LA PELOTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO
8. VOCABULARIO
9. BIBLIOGRAFÍA

## **1. INTRODUCCIÓN**

Se entiende por pelota valenciana el conjunto de las diferentes modalidades de juego de pelota a mano (*escala i corda*, *raspall*, *llargues*,...) que tradicionalmente se han jugado en la Comunidad Valenciana y han pasado a considerarse un deporte autóctono.

Se suele jugar entre dos o más contrincantes que forman dos equipos y compiten lanzando una pelota, que es golpeada con la mano desnuda o con ligeras protecciones en la misma.

En cada zona o comarca de la Comunidad Valenciana se practica mayoritariamente una determinada modalidad de juego:

- *Escala i corda* en la zona norte del río Júcar, comarcas de la Ribera Alta y Baja, l'Horta... Se considera la modalidad reina de la pelota valenciana.
- *Raspall* se juega normalmente al sur del río Júcar, en las comarcas de La Costera, La Safor, La Vall d'Albaida, l'Alcoià y parte de La Marina.
- *Llarges* en la comarca de La Marina
- *Galotxa* en la comarca de l'Horta y el Camp de Morvedre
- *Galotxetes* en el Valle del Vinalopó, concretamente en Monóver

El nombre de pelota valenciana se utiliza para distinguirla de otras variantes como la pelota vasca, que se juega normalmente contra un muro o frontón.

Es un deporte muy arraigado en el pueblo valenciano, por lo que la nomenclatura del juego y el vocabulario típico que se usa en esta práctica deportiva es en valenciano. Está ligado a la cultura del pueblo valenciano y a su historia, se considera una seña de nuestra identidad y parte importante de nuestro patrimonio cultural.

## **2. HISTORIA DEL JUEGO**

Diversos estudios arqueológicos documentan la práctica de distintas modalidades de juegos de pelota en civilizaciones tan antiguas como mayas, persas, egipcios, griegos y romanos.

La modalidad de pelota valenciana tiene un origen grecorromano. Los griegos practicaban distintos tipos de juegos de pelota. Estas prácticas deportivas pasaron a ser copiadas por los romanos, entre los cuales alcanzaron una gran popularidad, lo que propició la expansión del juego de pelota a lo largo de todo el Imperio.

Algunos de los países en los que se ha documentado la práctica del juego de pelota son Francia, Bélgica, Holanda, Italia y España. Se cree que el juego desarrollado en aquella época es el antiguo juego de *llargues* que ha perdurado con diferentes variaciones y en Valencia ha evolucionado hasta el actual juego de *llarges*.

Francia fue un país donde el juego adquirió rápidamente mucha importancia, se desarrolló una modalidad de juego conocida como el *jeu de paume* que se jugaba con la mano desnuda o bien provista de un ligero guante. El juego era practicado

mayoritariamente por la nobleza y pasó a considerarse un deporte nacional. El clima lluvioso dificultaba la práctica del deporte, por lo que se empezaron a construir salas cubiertas donde poder jugar. Con el tiempo se introdujo el uso de palas para golpear la pelota, pasando posteriormente (inicios del siglo XVI) al uso de una raqueta en el juego, denominada *trinquet*, que ha pasado a designar los juegos de pelota en un lugar cerrado.

Algunos de los términos usados actualmente en el desarrollo del juego de pelota proceden del francés: *rest*, *marxar*, *marxador*, *trinquet*, *bot* y *volea*...

En Italia se jugaba la modalidad de *llargues* durante el Renacimiento, donde se construyeron trinquetes parecidos a los franceses. También se conoce la práctica del juego de pelota en otros países como Suiza, Alemania e Inglaterra.

En España existen menciones al juego de la pelota en algunos documentos antiguos y se reconoce su práctica deportiva, aunque no llegó a ser tan popular como en Francia.

A tierras valencianas, el juego llegaría de la mano de los caballeros que acompañaban al rey Jaume I en la conquista. Los primeros documentos que hacen referencia al juego son de finales del siglo XIII.

La popularidad del juego fue en aumento, era practicado tanto por nobles como por plebeyos. El interés por el juego era tal que, durante el desarrollo del mismo, se proferían blasfemias y se producían altercados, por lo que un gran número de ciudades (Valencia, Gandia, Castellón, Alcoy...) llegaron a proclamar numerosos edictos para prohibir su juego en las calles.

Es famoso el bando del 14 de junio de 1391 de la Ciudad de Valencia que prohibió la práctica del juego en la calle. El juego se empezó a trasladar a espacios cerrados y cubiertos destinados a la práctica del juego, los trinquetes.

Durante los siglos XV al XVIII la pelota fue el juego más popular y el más practicado por todos los estamentos sociales, tanto en la calle como en los trinquetes. Por lo que a lo largo de estos años se produjeron numerosas prohibiciones en diferentes poblaciones para evitar el juego en la calle, debido a los altercados que se producían y las molestias que ocasionaban. Todo ello permitió el aumento del número de trinquetes, que se iban construyendo a lo largo del territorio valenciano.

Durante el siglo XVIII la práctica del juego de pelota decayó en España y se mantuvo sólo la práctica de pelota vasca y pelota valenciana.

A mitad del siglo XIX los vascos dejaron de competir cara a cara para empezar a jugar al rebote en un frontón. En estos años se habían producido una serie de modificaciones en el juego de pelota vasco, que permitieron su evolución hasta la modalidad actual.

En tierras valencianas el antiguo juego de *llargues* perdura con ligeras variaciones y se generan otras formas de juego de pelota a mano: *raspall*, *escala i corda*, *galotxa*...

Desde entonces y hasta aproximadamente principios del siglo XX el juego de la pelota disfrutó de gran popularidad en los pueblos de la Comunidad Valenciana, había

una gran número de trinquetes organizando partidas y el juego tenía mucha presencia en las festividades y celebraciones que se realizaban en los pueblos. En esta época hubo una época dorada con destacados jugadores o *pilotaris*.

A partir de esta fecha se produce un descenso paulatino en la práctica del juego debido a una serie de elementos: abandono del juego por la clase burguesa, cambio de la situación política, dificultad de realizar partidas en la calle por la masificación del tráfico rodado y el gran número de elementos decorativos que distorsionaban las jugadas, aumento de la popularidad del fútbol y otros deportes... El juego de la pelota continua vigente en los trinquetes y hay magníficos jugadores durante esta época: Rovellet, Eusebio, el Genovés...

Con la promulgación del Estatuto de Autonomía, se impulsó la recuperación de la práctica de la pelota valenciana por considerarla una seña de identidad de nuestro pueblo. La creación de la Federació de Pilota Valenciana (1985) y de numerosas escuelas destinadas a la formación de la población más joven, junto con la organización de campeonatos han permitido fomentar la práctica de pelota valenciana.

La introducción de la Pelota Valenciana en el medio escolar, mediante Orden de 2 de marzo de 2000 de la Consellería de Cultura, Educación y Ciencia ha sido clave para promocionar la práctica del juego de pelota valenciana entre los estudiantes valencianos, con la construcción de instalaciones específicas (frontón, trinquete y galotxeta) en los centros educativos. Así mismo también se han desarrollado diferentes programas educativos como “Pilota a l’escola” que han permitido formar a nuestros alumnos en esta práctica deportiva.

Así mismo, la celebración de un gran número de campeonatos (Copa y Liga Diputación Valencia, Circuito Bancaixa profesional, Torneos individuales...) ha permitido promover y difundir la práctica de la pelota valenciana.

La realización de Simposios Nacionales de Pelota Valenciana, así como la participación en congresos mundiales de pelota a mano ha permitido dar a conocer esta práctica deportiva más allá de nuestras fronteras.

Como consecuencia de toda esta labor se ha incrementado el número de aficionados, el interés por la pelota valenciana ha aumentado y su presencia es mayor en los medios de comunicación (prensa y televisión), web...

### **3. INSTALACIONES**

Los tipos básicos de instalaciones son la calle, el trinquete, la *galotxeta* y el frontón (en el juego indirecto).

En la práctica deportiva podemos distinguir entre:

- **Calle** natural: en la que tradicionalmente se haya jugado alguna modalidad de juego. La calle debe de ser plana y suele poseer unas dimensiones inferiores a las del trinquete. La Federació de Pilota Valenciana recomienda que cumpla unos mínimos para asegurar la práctica adecuada del juego.

- **Calle artificial.** Se empezaron a construir hace unos años porque el aumento de la circulación dificultaba la práctica deportiva en la calle. Estas calles artificiales son parecidas a un trinquete, pero en sus paredes laterales se añaden ventanas, balcones, aceras... a semejanza de una calle real. Tendrá que cumplir unas medidas mínimas que marca el reglamento general y las específicas de cada una de las modalidades que en ella se practique. Existen calles artificiales en numerosas localidades de la Comunidad Valenciana.
- **Trinquete.** Es la cancha más característica de este deporte. Es un recinto cerrado de forma rectangular que consta de entre 40 a 60 metros de largo y entre 8,5 a 11 metros de ancho. Las dos paredes más largas se denominan murallas y tienen una altura parecida al ancho del recinto. Una de las murallas cuenta con la escala, que es una gradería de cuatro escalones en la que el primero es más alto que el resto, contando con una altura de un metro aproximadamente y un ancho de entre dos metros y medio a tres. Estos escalones se aprovechan, por parte del público, para sentarse y presenciar la partida. El recinto puede estar cubierto o no; los no cubiertos poseen una red metálica para evitar que se pierdan las pelotas.
- **Galotxeta:** recinto de veinte metros de largo por tres y medio de ancho que se utiliza para jugar a la modalidad de *galotxetes* en la localidad de Monóvar. Cuenta con una cuerda central destensada y cuatro cajones en las esquinas del recinto.
- **Frontón.** Es un edificio de planta rectangular de unos 25 metros de largo por 10 de ancho, con una pared lateral frontal o frontón de 10 metros de altura contra la que se golpea la pelota, siempre por encima de la chapa de falta y una pared lateral a la izquierda de los jugadores donde puede rebotar la pelota.

En la calle encontraremos el juego del *raspall*, a *llargues*, *galotxa*...  
 En el trinquete se juega a *escala i corda* y al *raspall*.

## 4. MATERIAL EMPLEADO

### 4.1 PELOTAS

Tienen una gran importancia en el juego. Se utilizará un tipo de pelota u otro en función de la modalidad de juego. También se elegirá una pelota diferente para los que se inicien en el juego.

#### 4.1.1 PELOTA DE VAQUETA

Es la pelota más representativa de este deporte. Es una pelota de cuero constituida por 8 partes iguales de unos 3cm de grosor de piel de toro en cuyo interior hay borra de lana apretada hasta conseguir el peso oficial. Su diámetro es de unos 42mm y su peso oscila entre los 40 – 42g, lo que la convierte en un formidable proyectil. Se utilizan en la modalidad de *escala i corda*, *raspall* y *galotxa*.

Se fabrican de manera artesanal y son consideradas unas verdaderas piezas de artesanía, por lo que alcanzan un precio elevado. La calidad de la pelota se determina por la dureza, calidad del bote y sonido.

#### 4.1.2 PELOTA DE BADANA

Es una pelota más blanda y más económica que la de vaqueta. Tiene una cubierta de piel de cordero o de oveja y está rellena de borra de lana. Se suele utilizar en partidas de aficionados y a lo largo del aprendizaje debido a que la mano no sufre tanto al golpearla. Tiene un peso máximo de 29 g y un diámetro máximo de 38 mm.

#### 4.1.3 PELOTA DE TRAPO

Es la pelota utilizada en la modalidad de *galotxeta*. Está formada por tiras de trapo en cuyo interior hay borra de lana apretada, hasta conseguir el peso (50g en niños a 96g en adulto) y dimensiones homologadas de diámetro de 6 a 7 cm.

#### 4.1.4 PELOTA DE TEC

Es la utilizada en la modalidad de Frontón valenciano. Es una pelota de cuero constituida por 8 partes iguales de piel de cabra en cuyo interior hay un núcleo de madera forrado con una capa de borra. Los pesos varían según la categoría desde 36 a 50g y el diámetro también oscila entre 40 a 50 mm.

### 4.2 PROTECCIONES

Son fundamentales las protecciones de las manos, ya que al golpear la pelota con la mano se producen múltiples lesiones en el carpo y las falanges.

#### 4.2.1 GUANTES

Son de piel de cordero. Se utilizan para proteger las manos a la hora de golpear la pelota, aunque sólo protegen parte de la palma de la mano y dejan libres los dedos. Debido a su ligereza no ofrecen suficiente protección, por lo que normalmente se añaden naipes, esponjas o planchas metálicas debajo de ellos, cubriéndolos posteriormente con esparadrapo. Las planchas o protecciones se suelen colocar en las falanges, base del pulgar y base del meñique.

#### 4.2.2 DEDALES

Los dedales se utilizan para jugar al *raspall*. Son piezas tubulares fabricadas con piel de cerdo, piel mucho más dura que la que se emplea en la realización de los guantes. Por encima de ellos se pone también esparadrapo para fijarlos a la mano. También se pueden hacer manualmente con esparadrapo. Su uso es fundamental en la modalidad del *raspall* porque antes del desarrollo del juego hay que proteger las uñas y las puntas de los dedos del raspado o contacto directo con el suelo al golpear la pelota.

## 5. ASPECTOS DEL JUEGO

### 5.1 INDUMENTARIA

La indumentaria tradicional consta de pantalón blanco largo, una faja roja o azul y camiseta blanca. Con la retransmisión deportiva del juego a través de la televisión, se ha cambiado la camiseta blanca por otra de color rojo o azul para facilitar la diferenciación de los jugadores. Al mismo tiempo se ha introducido publicidad en el vestuario, especialmente en los campeonatos, al igual que ocurre en otros deportes.

En la modalidad de *raspall* se utiliza pantalón corto, debido a que la pelota se puede enganchar en la pernera del pantalón. Este pantalón constará de una franja de color en los laterales.

Respecto al calzado, antiguamente se utilizaban las alpargatas típicas valencianas. En la actualidad el calzado es el mismo que en otras modalidades deportivas, buscando comodidad y agarre al terreno.

## 5.2 GOLPES TÍPICOS DEL JUEGO

La gran riqueza motriz de este deporte se refleja en la amplia variedad de golpes que se pueden realizar. Podemos diferenciar golpes en los que se levanta la mano por encima del hombro (propios de jugadores en posiciones delanteras) y otros en los que se golpea la pelota a la altura de la cintura o más abajo (propios de jugadores en posiciones traseras).

Los golpes que encontramos son:

- **VOLEA**: golpe que se da a la pelota antes de que bote, con el brazo elevado, los pies fijos en el suelo y el cuerpo inclinado hacia atrás.
- **BOT DE BRAÇ**: golpe por arriba, a la altura de la cabeza del jugador (como mínimo). Es como el golpe de volea, pero la pelota tiene que haber botado en el suelo antes de ser golpeada.
- **PALMA**: puede ser al aire o tras el bote (en este caso se llamaría “bot i volea”). El jugador está situado enfrente de la trayectoria de la pelota y la golpea con la mano abierta después de describir con el brazo un giro semicircular en el plano vertical.
- **BOT I VOLEA**: golpe de gran dificultad, ya que la pelota se golpea con la palma inmediatamente después de botar en el suelo. Es un golpe defensivo en el cual el jugador no se encuentra en una posición cómoda.
- **BRAGUETA** o **BUTXACA**: golpe similar a la palma con la particularidad de que la pelota va muy ajustada al cuerpo. El jugador está situado de forma lateral a la dirección de la pelota y la golpea con la palma teniendo el brazo curvado y pegado al cuerpo. Con este golpe se consigue levantar la pelota y darle profundidad, es un golpe muy repetido en las partidas.
- **MANRÓ**: golpe en el que el jugador golpea la pelota después de describir con el brazo un semicírculo horizontal. Es un golpe que no se emplea mucho.
- **CARXOT**: similar al *bot de braç* pero la pelota lleva poca altura y dependiendo de la posición del cuerpo se puede dirigir la trayectoria de la pelota hacia arriba o contra el suelo. Es un golpe difícil de ejecutar y por lo tanto uno de los más apreciados por el público.
- **CAIGUDA DE L'ESCALA**: no es exactamente un golpe específico del juego, sino que es una jugada muy repetida en las partidas de pelota que se juegan con cuerda en el trinquete. Cuando una pelota se lanza al público y no vuelve rápidamente se dice que está parada y se retoma el juego con una *caiguda d'escala*. El jugador golpea suavemente la pelota en el primer escalón para golpearla al aire o al primer bote (si no había botado antes).
- **RASPADA**: golpe específico de la modalidad de *raspall*. Consiste en golpear la pelota cuando va rodando por el pavimento, por lo que los dedos de la mano

entran en contacto o raspan el suelo. Por eso es necesaria la protección completa de la mano en el juego de *raspall*.

### 5.3 PUNTUACIÓN

La puntuación que se utiliza es la misma en todas las modalidades. En una partida de pelota se produce un doble sistema de puntuación: los juegos o tantos i los quinces. Dentro de cada uno de los juegos hay una puntuación parcial que se contabiliza con los quinces y por otra parte, el equipo que consigue un juego consigue también unos tantos, que suponen puntos de cara a la puntuación general de la partida.

- La puntuación en el juego  
La puntuación en cada juego se compone de quinces, que se consiguen en cuatro jugadas y se denominan: 15, 30, VAL y JOC.  
Para ganar el juego es necesario hacer los cuatro quinces, con una diferencia de dos quinces de ventaja sobre el equipo contrario. El juego se alarga hasta que se produzca esta ventaja.
- La puntuación general  
Cada juego ganado contabiliza 5 tantos. Los juegos se contabilizan de 5 en 5, por lo que en cada juego que se gane se sumaran 5 puntos a los conseguidos, hasta llegar al cómputo final de la partida, que suele ser diferente en cada modalidad. Es de 25 tantos en la modalidad de *raspall* (5 juegos x 5 tantos) y de 60 tantos (12 juegos x 5 tantos) en la modalidad de *escala i corda*.

### 5.4 FIGURA DEL MARXADOR

En el juego de la pelota existe la figura del *marxador* o apostador, que acepta las diferentes apuestas del juego, por lo que las partidas despiertan mayor interés.

El *marxador* es la persona encargada de llevar la puntuación en la partida, está situado siempre en el centro del terreno de juego. Después de cada quince comunica al público el resultado en voz alta. En los trinquetes ya se ha perdido esta función, se ha sustituido por marcadores modernos. En las partidas que se realizan en la calle aún está presente.

*L'home bo* o juez es el que decide la concesión de estos puntos o faltas. En caso de duda, se pide la opinión del público.

Otra de las funciones importantes del *marxador* es ser el responsable o intermediario de las *travesses* o apuestas que se realizan en el terreno de juego y consiguen despertar mayor interés por el juego. En partidas importantes ésta ha constituido una de sus funciones más importantes, por lo que puede contar con la ayuda de otros *marxadores*.

Los espectadores del juego pueden apostar a cualquiera de los dos equipos. Tanto el dueño del trinquete como el *marxador* se quedan con una comisión de las apuestas. A veces el *marxador* es el propio dueño del trinquete.

## 5.5 PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO EN EL JUEGO

El espectador está muy próximo a los jugadores, hasta el punto de que llega a estar dentro del terreno de juego. El público forma parte activa del juego y participa en él, se ha de mover para no recibir un pelotazo o no desviar la pelota de su trayectoria, por lo tanto no tiene que perder la pelota de vista y vive intensamente todas las sensaciones, la tensión e incluso puede llegar a recibir algún pelotazo.

## 6. MODALIDADES DE JUEGO

Los participantes en una partida de pelota reciben el nombre de *pilotaris* o jugadores. Una partida de pelota siempre se juega entre dos equipos, aunque el número de jugadores de cada equipo puede variar, según la partida o modalidad practicada.

En función de si los equipos se enfrentan directamente o lanzan la pelota contra un elemento diferenciamos:

- Estilo directo: los equipos están enfrentados.
- Estilo indirecto: los equipos se enfrentan lanzando una pelota contra un elemento o muro llamado frontón. Después de que la pelota rebote le toca golpear al equipo contrario.

### 6.1 ESTILO DIRECTO

Dentro de este estilo encontramos las modalidades de pelota valenciana más conocidas y practicadas. En muchas de las diferentes modalidades de juego el vocabulario y el lugar donde se desarrolla es el mismo, por lo que para facilitar la comprensión de los diferentes juegos detallaremos más la reglamentación del juego de *raspall*, que es el más han desarrollado nuestros alumnos.

#### 6.1.1. RASPALL

Es una modalidad de juego que cuenta con jugadores profesionales y se caracteriza porque la pelota no se juega en alto. Se juega en la calle o en el trinquete y recibe este nombre porque los jugadores han de raspar el suelo con la mano para devolver la pelota, ya que ésta suele ir rodando por el suelo. Por lo general se usa la pelota de vaqueta, pero si se juega entre aficionados o en formación inicial también es común el uso de pelota de badana.

Es una modalidad de juego directo en la que se enfrentan dos equipos (uno en el saque y otro en el resto). La composición más habitual es de dos jugadores por equipo. El jugador más atrasado es el *rest* y el más adelantado es el *punter*. Si el equipo lo forman tres jugadores, habrá uno en medio de estos dos que se denomina *mitger*.

- *Rest*: es el jugador que normalmente lleva el peso de la partida y su posición es la más alejada del centro del trinquete.

- *Punter*: es el jugador que está más cerca del centro y su misión es parar las pelotas del equipo contrario o rematarlas a la galería o *llogeta*.

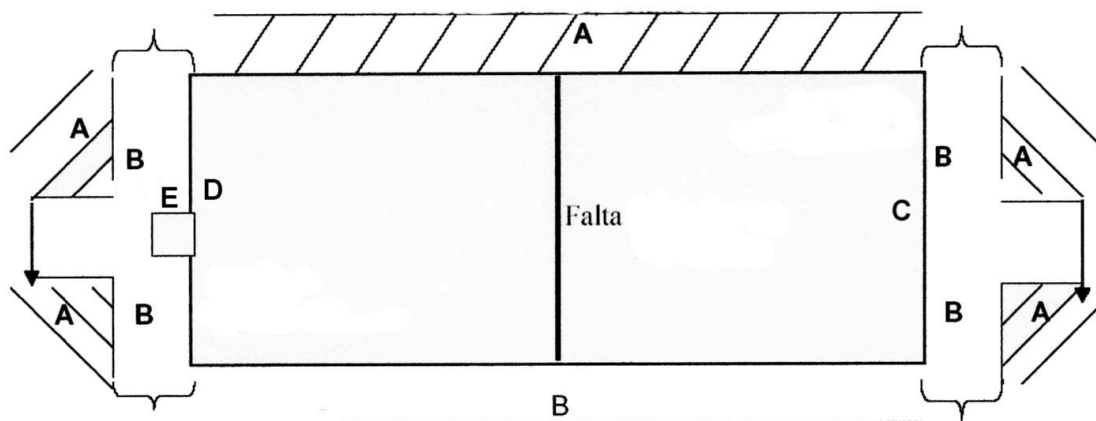
#### 6.1.1.1. Elementos importantes en el juego del raspall en la calle

**Rajol** o piedra: donde botará la pelota para golpearla y efectuar el saque.

**Líneas del quince**: limitan el terreno de juego (70-75 pasos).

**Línea de falta**: situada a unos 40 pasos del saque, en posición central, es obligatorio que la pelota bote antes del saque.

Para jugar se marcan en la calle dos líneas de quince separadas 70 a 75 pasos, las cuales delimitan el terreno de juego. En una parte estará el *traure* o saque y en la otra el *rest* o resto. En mitad de la calle se señalará una línea de falta que nos indica la distancia que la pelota ha de superar antes de golpear el suelo.



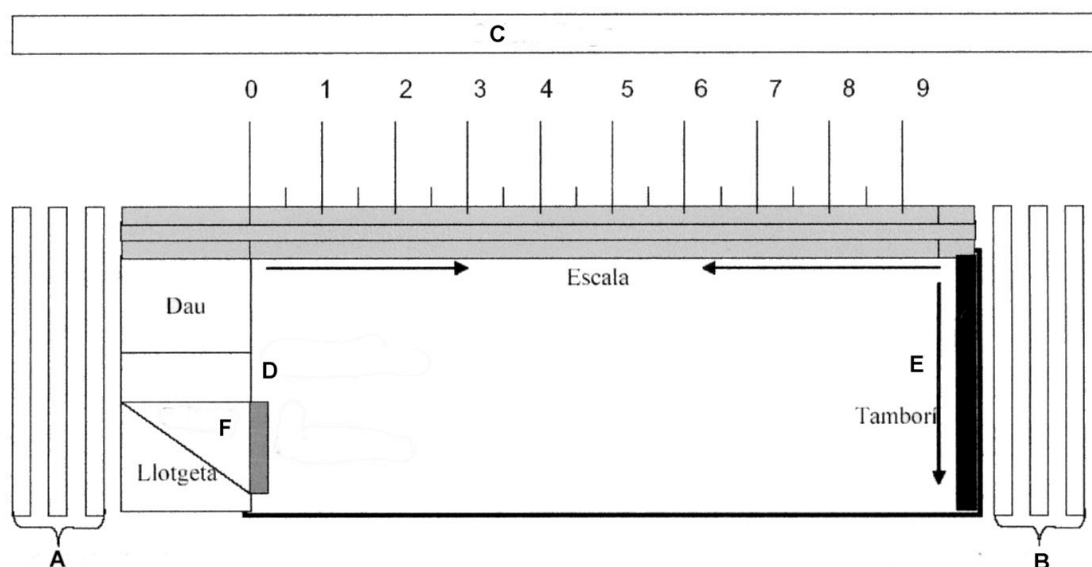
- |  |  |
|--|--|
| A. Espacio para el público                       | C. Línea del quince del <i>rest</i> o resto  |
| B. Espacio libre donde no se puede poner público | D. Línea del quince de <i>traure</i> o saque |
|  | E. Piedra o <i>rajol</i>                     |

#### 6.1.1.2. Elementos importantes en el juego del raspall en el trinquete

Una de las características a destacar es que las cuatro paredes que delimitan el espacio de juego, forman parte de él y a su vez toman un nombre específico. Así pues, la cancha de juego queda definida por la **muralla** (paredes largas o laterales), los **rebots** (paredes cortas) y la **escala** (gradería de cuatro escalones).

Una de las murallas (la de la izquierda del jugador que juega el *dau*) cuenta con la **escala**, que es una gradería situada en uno de los lados del trinquete formado por cuatro escalones. Aunque su altura de la escala es muy variable (entre metro y medio a casi dos metros de alto y entre dos a tres metros de ancho), siempre el primer escalón va a ser más alto que los otros tres y va a tener una pequeña inclinación hacia la cancha para asegurar la caída de la pelota. Estos escalones se aprovechan, por parte del público, para sentarse y presenciar la partida. Suelen sentarse sólo en uno de los lados, en la zona del resto, aunque en partidas con gran afluencia de público ocuparán ambos lados.

En las partidas que se juegan con cuerda, el público también puede situarse en el centro del campo, debajo de la cuerda que lo divide. En las partidas al *raspall* se elimina la cuerda central y por tanto los bancos que se sitúan debajo de ella.



- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| A. Galería del <i>dau</i>          | D. Línea del quince del <i>dau</i>          |
| B. Galería del <i>rest</i> o resto | E. Línea del quince del <i>rest</i> o resto |
| C. Galería larga                   | F. Llotgeta de dalt o llotja                |

**Dau:** se encuentra al lado de la escala, en la pared del rebote y es un cuadrilátero definido por dos rectángulos pintados, uno en la pared y otro en el suelo, de aproximadamente tres metros de lado (oscila entre 2 y 3,5m). Es el lugar donde botará la pelota y se efectuará el saque.

**Tamborins:** pequeñas inclinaciones del terreno en forma de taco situadas en las aristas de las paredes de rebote con la cancha, con la misión de eliminar el ángulo formado entre dichas paredes. Sus dimensiones oscilan entre 25 a 30cm de lado. En la pared del *rest* ocupa toda la anchura y en la del *dau* únicamente el ancho del *dau*. Es un objetivo del juego (si la pelota lo toca puntúa quince para el equipo que ha lanzado la pelota).

Galerías, serán cuatro: dos largas que coinciden a lo largo de las murallas y dos cortas que se sitúan en los fondos del trinquete y se llaman **galería del *dau*** (situada en la parte superior del extremo frontal del *dau*) y **galería del *rest*** (de iguales características a la anterior, pero situada en la parte del *rest*). Las pelotas que durante el transcurso de la partida lleguen a las galerías frontales, si no vuelven al campo de juego se consideran quince, puntuando para el equipo que la haya lanzado.

**Llotgeta de baix y llotgeta de dalt:** es el ángulo formado por la muralla y la pared del *dau*, en el cual invadiendo parcialmente la cancha de juego se sitúa un palco para autoridades y espectadores de más peso en este deporte, son objetivo para conseguir el quince. No se encuentran en todos los trinquetes.

**Blaus:** son líneas verticales pintadas en la muralla, numeradas del cero al nueve, empezando desde el *dau*. Se utilizan en la modalidad de *escala i corda* para dar validez o no a la pelota caída en la escala. La altura de estas líneas varía entre 2 y 2,5m.

### 6.1.1.3. Reglamentación del juego de raspall

#### A. Saque

Al comenzar la partida, la designación del equipo que ha de situarse en el dado o saque se decidirá por sorteo tirando una moneda al aire o chapa (roja o azul).

Para iniciar el juego, no se puede realizar el saque sin avisar antes a los oponentes y con su conformidad. La partida se inicia cuando un jugador realiza el saque botando la pelota en el *rajol* o piedra (si está jugando en la calle) o el *dau* (si la partida se está jugando en el trinquete).

Una vez realizado el saque, el equipo contrario tendrá que devolver la pelota en el aire, al rebote o raspando, no puede golpearla dos veces seguidas el mismo equipo.

Dentro de un juego siempre saca el mismo equipo. Tras el juego existe un cambio de lado de pista.

En el transcurso de una partida los jugadores que realizan el saque pueden elegir cambiar la pelota, siempre y cuando avisen al contrario de su intención.

#### B. El juego

El objetivo del juego, en la calle, es que la pelota pase más allá de la línea de quince de los adversarios. Cada vez que la pelota pase la línea de quince y realice más de un bote, sin ser devuelta por el contrario, se gana un quince. No importa el número de botes que de la pelota durante el juego, pudiéndose jugar al aire, por tierra... etc.

En el trinquete la partida se inicia desde el *dau* y los objetivos del juego son los *tamborins* de los adversarios o que llegue hasta la pared del *rebot*, evitando que juegue la pelota al rebote. Además el jugador del resto puede conseguir puntuar enviando la pelota a les *llogetes* o a la galería, o por tierra más allá de la línea del *dau*.

La pelota que constituye falta por ir directamente a las galerías, balcones, etc. también lo será si va indirectamente, siempre y cuando lo haga después del segundo rebote.

Si la pelota se queda parada entre el público o la puerta de alguna casa (partida en la calle), se sacará desde el centro de la calle, con la pelota parada en tierra y golpeándola con la mano no dominante del jugador del equipo contrario al que la había jugado la última vez. En el trinquete, cuando la pelota queda parada en la escala, se jugará con la mano dominante.

Para ayudar a entender el reglamento, tendremos en cuenta que el calificativo de los términos “quince” y “falta”, siempre se entenderán desde la perspectiva de quien la tira o del último que la toca.

#### C. Puntuación de quince

- Cuando la pelota golpea en cualquier parte del cuerpo que no sea la mano o el antebrazo de un jugador del equipo contrario.
- Cuando la pelota traspasa la línea de quince por tierra (línea que delimita el final del campo). Es tanto del equipo que ha golpeado la pelota.
- Cuando la pelota se para en la misma línea de quince
- Cuando un jugador, desde dentro del quince, tira la pelota y ésta golpea en un espectador después de la línea de quince.
- Cuando la pelota haya traspasado la vertical de la línea de quince y no sea jugada en el aire o al primer bote, independientemente de que el bote haya pegado dentro o fuera del quince.
- Cuando la pelota pega el segundo bote fuera de la línea de quince.
- Cuando un jugador tira la pelota dentro de una propiedad privada (puerta o zona de paso) situada fuera del terreno de juego.
- Cuando se queda colgada, siempre que lo haga a una altura inferior al juez con el brazo en alto, tanto si va directamente al aire o después de botar.
- Cuando golpea el *tamborí* del equipo contrario.
- Toda pelota que se queda colgada en la galería del saque en el caso de las canchas artificiales.

#### D. Falta

- Cuando un jugador raspa la pelota pisando la línea del quince o detrás de ella, aunque la pelota esté dentro del terreno de juego.
- Cuando un jugador golpea la pelota pero ésta retrocede, logra un tanto el equipo rival.
- Cuando la pelota fuera del quince (tanto en el aire como en el rebote) toque tierra fuera del terreno de juego.
- Cuando la pelota desde fuera del quince golpea a un aficionado que también está fuera del quince.
- Toda pelota que quede colgada, directa o indirectamente, dentro o fuera del terreno de juego a una altura superior al juez con el brazo en alto.
- Cuando la pelota entre en una propiedad privada situada dentro del terreno de juego, excepto si entra por una zona de paso.
- Toda pelota que golpea la galería del *rest* de las canchas artificiales.
- Cuando el jugador golpea la pelota con las dos manos juntas.
- Cuando la pelota es golpeada más de una vez por equipo o jugador.
- Toda pelota que sea falta, lanzándola directamente, también lo será lanzándola.

#### E. Pelota parada:

- Cuando entre por una puerta abierta situada dentro del terreno de juego.
- Cuando esté colgada a una altura inferior a la altura del *marxador* con el brazo en alto, dentro del terreno de juego.

- Cuando se quede parada dentro del terreno de juego, en un lugar difícil o peligroso para la integridad física del jugador, teniendo éste la potestad de decidir.

#### F. Notas:

- Toda pelota que vuelve de un rebote y al golpearla, el jugador toca la mano en tierra, será considerada como que ha efectuado un bote.
- Si dos jugadores golpean al mismo tiempo la pelota, ésta será buena y se computará en el juego.
- La pelota que vaya fuera de la calle por un lateral y vuelva dentro del mismo se considerará juego.

Es una modalidad muy dura por la intensidad del juego, aunque al mismo tiempo es una modalidad básica para iniciarse en la práctica de cualquier modalidad de pelota valenciana.

#### 6.1.2. ESCALA I CORDA

Es la modalidad que cuenta con mayor número de jugadores profesionales. Se disputa en un trinquete al que se le añade una cuerda en el medio de la cancha, a una altura aproximada de dos metros. Se enfrentan dos equipos de uno, dos o tres jugadores. Es un juego al aire, permitiéndose sólo un bote de la pelota antes de devolverla al campo rival, aunque los botes en las escaleras no son contabilizados.

La partida se inicia cuando un jugador del equipo del resto, pasa por debajo de la cuerda y se coloca en la piedra o *rajol* para realizar la *ferida*, que consiste en botar la pelota en la piedra, golpearla y conseguir que golpee en la muralla de la escala, por encima de una línea, toque la escala y caiga en el *dau*, donde un jugador del equipo contrario la jugará en el aire o en el primer rebote.

El juego consiste en devolver la pelota al rival por encima de la cuerda, cometiéndose falta cuando la pelota no llega al otro campo, lo hace por debajo o impacta en una parte del cuerpo distinta de la mano.

La partida estándar está formada por dos equipos de tres jugadores, cuyo nombre corresponde a su posición en el terreno de juego: *rest*, *mitger* y *punter*.

- *Rest*: es el jugador que normalmente lleva el peso de la partida y su posición es la más alejada del centro del trinquete.
- *Mitger*: su misión es parar las pelotas del equipo contrario o rematar las pelotas a la galería o a la llotgeta.
- *Punter*: es el jugador que está más próximo a la cuerda y a la posición central en el trinquete. Si su misión es defender y poner la pelota en juego cada quince, en ese caso se llama *feridor*.

### 6.1.3. GALOTXA

Es un juego similar al de *escala i corda* que se juega en el trinquete, diferenciándose en que se disputa en una calle natural o en una artificial, adaptándose las reglas a la cancha. Suelen jugar tres jugadores contra otros tres.

### 6.1.4. LLARGUES

En esta modalidad al aire jugada en la calle se permite sólo un bote. Se disputa entre equipos de tres o más jugadores. La partida más habitual consta de dos equipos de cuatro jugadores cada uno.

Para jugar se marcan en la calle dos líneas de quince separadas 70 a 75 pasos, las cuales delimitan el terreno de juego. A una parte estará el saque o *traure* y en la otra el resto. A mitad de la calle se señalará una línea de falta que nos indica la distancia que la pelota ha de superar antes de golpear el suelo.

Para conseguir un tanto hay que lograr que la pelota bote más allá de una línea conocida como de falta (situada a unos 30 o 40 pasos del saque) o que supere una línea posterior conocida como del quince.

Hay toda una serie de modalidades que se juegan como las *llargues* pero cambia la forma de iniciar la partida. Es una modalidad interesante por su antigüedad (sería el origen de la actual pelota valenciana), su internacionalidad, ya que se juega en otros países del mundo y especialmente por sus planteamientos tácticos.

### 6.1.5. GALOTXETES

Esta modalidad se juega en la *galotxeta*, una diminuta cancha como un minitrinquete con cuatro cajones, uno en cada esquina del campo, en la que juegan uno o dos jugadores por equipo. Se disputa al aire y se utiliza una pelota de borra de lana. Las reglas son parecidas a las de otras modalidades que se juegan con cuerda, con la salvedad de que en este juego se puede conseguir un tanto introduciendo la pelota en los cajones del rival.

Es una modalidad poco conocida por ser practicada sólo a nivel local en la Comarca del Vinalopó.

### 6.1.6. JUEGO INTERNACIONAL

Se denomina así a la modalidad que se juega en mundiales europeos, siendo similar a *llargues* pero con diversas variantes, ya que en cada país se juega de forma distinta, con el fin de jugar a una modalidad común.

## 6.2. ESTILO INDIRECTO

Los dos equipos se enfrentan lanzando una pelota contra un elemento o muro llamado frontón. Después de que la pelota rebote le toca tirar al equipo contrario.

### 6.2.1 FRONTÓN

Se diferencia del frontón vasco en las dimensiones de la cancha y las características de la pelota. Se usa la pelota de tec. Cada jugador golpea la bola de manera alterna debiendo impactar ésta en el frontis por encima de una raya situada a una altura de medio metro y botando dentro de los límites establecidos en una cancha.

### 6.2.2. FRONTÓN CON FRARES

Cuenta con reglas similares a las del frontón, se diferencia en que se disputa en una cancha ligeramente diferente, con dimensiones un poco menores y con dos biseles, conocidos como *frares* en las esquinas del frontis que permiten que la pelota haga efectos extraños cuando impacte en ellos.

Las modalidades más extendidas son la de *escala i corda* y la de *raspall* que son las que cuentan con jugadores profesionales. En Alicante es muy común la modalidad a *llargues*. Las *galotxetes* i el *frare* se restringen prácticamente a alguna población

## 7. LA PELOTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

La pelota valenciana es, para los alumnos de hoy en día, un deporte desconocido en la mayoría de los casos y no lo practican. Los centros educativos, a través del currículo de la asignatura de Educación Física, permite conocer, practicar y desarrollar los fundamentos técnicos y prácticos de las distintas modalidades de pelota valenciana.

Nuestro centro, por no ser de reciente creación, no posee el equipamiento de *galotxeta* y trinquete que viene regulado por la Orden de 2 de marzo de 2000 de la Consellería de Cultura, Educación y Ciencia, por lo que nuestros alumnos no suelen practicar juegos de pelota a mano de manera habitual en los patios. Eso nos llevó a elegir como tradición propia la pelota valenciana en este proyecto, para acercar aún más la tradición de la pelota valenciana a nuestros alumnos y porque a través del juego:

- Se permite establecer relaciones de equilibrio y cooperación entre los compañeros.
- El juego actúa como elemento integrador del grupo ya que les permite expresarse y disfrutar juntos de la práctica deportiva.
- Conocer el patrimonio cultural propio y respetar la diversidad lingüística y cultural del resto de los pueblos.

De todos los juegos de pelota que se practican en la Comunidad Valenciana, elegimos el *raspall* por ser una modalidad básica y fundamental, que permite iniciarse de manera progresiva y estructurada en la práctica de cualquier otra modalidad de pelota valenciana.

Por lo general para el desarrollo del juego se usa la pelota de vaqueta, es la pelota de elección en el juego, pero si se juega entre aficionados o en formación inicial también es común el uso de pelota de badana. En el caso de nuestros alumnos utilizan la pelota de badana porque es más blanda que la de vaqueta.

El trabajo con los alumnos ha resultado satisfactorio porque ha permitido fomentar una práctica deportiva que constituye nuestro patrimonio cultural, hasta el punto que se van a desarrollar unos campeonatos de *raspall* en nuestro centro. Al mismo tiempo se ha trabajado en equipo, fomentando el compañerismo y la cooperación, por lo que la actividad ha sido integradora y ha permitido el respeto a las diferencias, tanto personales como culturales.

## **8. VOCABULARIO**

El idioma valenciano incorpora vocabulario y expresiones del mundo de la pelota, entre las cuales destacamos:

*Bona*: buena

Pelota que se ha jugado según las reglas del juego y por tanto no constituye falta.

*Càtedra*: grupo de aficionados que ya antes de la partida se decantan hacia un equipo.

*Dau*: dado.

En el trinquete, cuadrado de unos 3 metros de lado, donde botará la pelota y se efectuará el saque.

*Encalar*: lanzar una pelota a los tejados, balcones de las casas si se juega en la calle o en las galerías del trinquete.

*Escala*: escalones longitudinales laterales que recorren todo el trinquete, encima de los cuales se sientan los aficionados.

*Ferida*: primera jugada que se produce en todas las modalidades de juego donde no se realiza el saque.

*Feridor*: jugador que efectúa la ferida.

*Ferir*: poner la pelota en juego en cada quince efectuando un lanzamiento con habilidad y no con fuerza, siempre con la obligación de colocarla en un espacio reducido. Se utiliza en las modalidades de *galotxa* y en el juego de *escala i corda*. Es diferente del *traure* o saque.

*Joc*: acción de jugar la pelota. También es la puntuación parcial de una partida a la que se llega después de hacer cuatro quinces.

*Joc net*: juego o tanto que se consigue sin que el contrario gane ningún quince.

*Llotgeta*: espacio del trinquete destinado a los aficionados, situado a la derecha del *dau* en el ángulo que forman la muralla y el frontón, que suele encontrarse a una cierta altura de las losas, no más de medio metro. También se conoce como *llotgeta de baix*.

*Llotja (de dalt)*: espacio para los aficionados situado sobre la *llotja de baix*, que se encuentra situado en el lateral derecho de la galería del *dau*.

*Marxador*: quien lleva la cuenta general y particular de la partida, al mismo tiempo canta los resultados. También es el depositario de las apuestas o *travesses*.

*Mitger*: jugador que en la partida de tres jugadores se sitúa en medio de los otros dos, entre el *punter* i el *rest*.

*Pilotari*: jugador que practica el juego de la pelota, especialmente quien lo hace de manera profesional.

*Piloter*: fabricante de pelota

Es el artesano que elabora diferentes pelotas del juego, especialmente la pelota de vaqueta.

*Punter*: jugador que juega más adelantado que el resto de sus compañeros. En ocasiones puede actuar también como freidor.

*Rajol, llosa* o piedra: punto marcado por una losa de otro color o material, desde el cual se efectúa la ferida al trinquete

*Rest* o resto: Parte de la calle o del trinquete contrario al *dau*. Jugador que juega detrás de los otros.

*Sabatera*: adjetivo que se utiliza para referirse a la partida jugada por un equipo que no ha ganado ningún juego.

*Tamborí*: bisel de cemento que hay en la parte del *rest* y del *dau*, con el que se mata el ángulo que forman los frontones y el suelo o las losas del trinquete.

*Tantos*: puntuación que se da a cada juego ganado.

*Traure*: saque

El jugador pone la pelota en juego y para ello ha de golpear la pelota. Es fundamentalmente una acción de fuerza. Se practica en las modalidades de *llargues* y *raspall*.

*Travessa*: apuesta

Es el dinero jugado a favor o en contra de un equipo u otro, tanto por lo que respecta al resultado final de la partida o a un resultado parcial.

*Travessador*: quien juega dinero en las apuestas del juego de pelota.

“*Cantar les partides*”: significa informar del resultado

Es decir en voz alta y con cierta melodía el resultado global o parcial de la partida.

“*Els rojos i els blaus*”: los rojos y los azules.

Nomenclatura con la que se hace referencia a los dos equipos que participan en el juego y se distinguen por su color.

“*L’home bo*”: juez de la partida.

Es la persona que decide la concesión de los puntos o tantos. Observa un determinado punto por considerarse fundamental para el desarrollo del juego.

“*Molt*”: mucho

Expresión utilizada por el público cuando se produce una jugada espectacular o el jugador realiza un golpe difícil de ejecutar.

“*Tallar corda*”: cortar cuerda

Se utiliza cuando la pelota pasa a escasos centímetros por encima de la cuerda, sin tocarla

“*Va de bo*”: significa que algo va en serio.

Frase que se utiliza para indicar que se da por finalizado el calentamiento y empieza la partida.

“*Vestir-se de blanc*”: vestirse de blanco.

Se utiliza para designar a quien empieza a jugar de manera profesional.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

Conca Pavia, M.; García i Frasquet, G.; Gimeno Salom, T.; Llopis i Bauset, F.; Naya Nogueroles, J. y Pérez Bernabeu, V. (2003). *La pilota valenciana: unitat didàctica*. Valencia: Conselleria de Cultura i Educació.

Garcia Frasquet, G. y Llopis i Bauset, F. (1991). *Vocabulari del joc de pilota*. Valencia: Conselleria de Cultura, Educació i Ciència.

Llopis Bauset, F. (1999) *El Joc de Pilota*. Valencia: Carena

López Muñoz, A. (2004). *La pilota valenciana: deport, cultura i llengua del nostre poble*. Valencia: Real Academia de Cultura Valenciana.

Mollà Orts, T. (1994). *El Genovés*. Valencia: Tàndem.

Soldado Hernández, A. (1998). *El joc de pilota: Historia de un deporte valenciano*. Valencia: Publitrade.

Federació de Pilota Valenciana. <http://www.fedpival.es>

Museu de la Pilota de Genovés. <http://www.museupilota.com>

Pilota. Universitat de València. <http://www.uv.es/pilota/>

Programa “Pilota a l’escola”. <http://www.pilotaescola.es/>

Club de Pilota Valenciana de Godella. <https://sites.google.com/site/pilotagodella/>