

Reglamento del «Juego Nuevo» de pelota, en Pamplona

Sabemos de los avatares que sufrió el emplazamiento y la construcción del Juego de Pelota a Largo, en Pamplona¹ hasta quedar definitivamente asentado en su solar inmediato al Paseo de Valencia —hoy de Sarasate— en el año 1869².

Vimos también cómo ese Juego de Pelota tan laboriosamente gestado desapareció pocos años después, va para hace un siglo, al realizarse en 1877 las obras del proyecto de ensanche interior de la Taconera, denominado luego, urbanísticamente, I Ensanche vulgo Ensanche Viejo.

Pero, simultáneamente a ese Juego de Pelota emplazado en el que entonces se decía «Salón Viejo de la Taconera», existía otro en Pamplona, el llamado Juego Nuevo (aunque, paradójicamente, fuese bastante más viejo que el anterior)³ anejo a la Casa de Misericordia cuando ésta estaba también

1 Vide, GALBETE GUERENDIAIN, Vicente: *Miscelánea de datos para una historia del juego de pelota*. CUADERNOS, VI, 16, 1974, pp. 96-101.

2 La fecha de inauguración constaba ostensiblemente en un letrero escrito con grandes caracteres sobre una de las paredes supervivientes al derribo: "JUEGO PUBLICO DE PELOTA — 1869". Dicho letrero se aprecia perfectamente en una foto procedente del Archivo Municipal de Pamplona, publicada por José Joaquín ARAZURI en *Pamplona antaño*, 2.ª ed., 1967. Se reproduce en *Miscelánea de datos*.

3 Con la presunta "novedad" de calles y edificios ocurre, a veces, algo parecido a lo que sucede con las divisiones clásicas de la Historia: que la Moderna se nos hace Antigua y la Contemporánea poco tiene de contemporaneidad. Así, en la misma Pamplona, la Calle Nueva data de hace cuatro siglos, de cuando la mandó abrir en el año 1582 aprovechando y saneando el foso interurbano existente entre las viejas fortificaciones del Burgo de San Cernin y la Población de San Nicolás, el Virrey de Navarra, don Francisco Hurtado de Mendoza y Fajardo, Conde de Monteagudo y primer marqués de Almazán, por lo que la nueva rúa se llamó durante mucho tiempo, Calle Nueva de Almazán. Por cierto que, aunque sea un detalle nimio, vale la pena fijar exactamente la fecha de apertura de esa Calle Nueva de Almazán, frecuentemente trastocada. Así MEDEL, en los cuadros de heráldica navarra que dedicó al Ayuntamiento de Pamplona a mediados del siglo pasado y que hoy lucen en el vestíbulo del Archivo Municipal, dice que el marqués de Almazán empezó su virreinato en 1589, fecha que repiten BALEZTENA ABARRATEGUI, Javier en *Calles del viejo Pamplona* (D. F. N., Temas de Cultura Popular, núm. 97) y CLAVERÍA, Carlos en su *Historia del Reino de Navarra*. Sin embargo, según datos documentales obrantes en AMP, dicha calle se abrió, sin lugar a dudas, en 1582 porque, aunque desde tiempo inmemorial falta el tomo de los *Libros de Consultas* (Actas) correspondiente a ese año, existe en cambio otro documento plenamente probatorio: "... deis y pagueis a Miguel de Aranguren, nuncio del Regimiento y vecino de esta Ciudad, sesenta y dos ducados y dos tarjas que los ha de haber por otros tantos que

situada en el Paseo de Valencia, pero más hacia la Plaza del Castillo, aproximadamente en el solar actualmente ocupado por el edificio de la Caja de Ahorros Municipal y construcciones y calles inmediatas. Y la Junta de la Casa de Misericordia tenía y explotaba su Juego de Pelota con pingüe rendimiento, protestando enérgicamente de lo que consideraba competencia ilícita contra su monopolio, como ya vimos lo hizo en el año 1806 reclamando ante el Ayuntamiento contra el Prior del Convento de PP. Agustinos ⁴.

La vieja Casa de Misericordia, popularmente conocida como «la Meca», se derribó, a su vez, tras el incendio que la destruyó en parte y en aras del II Ensanche de la Ciudad, allá por los años 20, y para el transporte de sus materiales de derribo se instaló un pequeño ferrocarril, que iba y venía, haciendo las delicias de la chiquillería pamplonesa y el que pronto fue humorísticamente bautizado con el apodo «De la Ceca a la Meca» ⁵.

A diferencia de lo ocurrido con otras muchas nobles piedras, mas o menos venerables o artísticas ⁶, en esta ocasión, como los sillares de la pared del Juego Nuevo eran de una excelente calidad, en vez de enterrarse en ciempios o destrozarse cuidadosamente, como con tanta frecuencia se acostumbra, se desmontaron y se trasladaron a Aoiz, para construir con ellos el frontis del Frontón Toki-Eder, inaugurado en 1929 y hoy magnífico frontón cubierto, en donde aún siguen las vetustas piedras seculares devolviendo pelotazos de los aficionados agoiscos.

él, por mandado del Regimiento, pagó a los oficiales y peones que trabajaron *en abrir la calle de Almazán* y en el derribo de las casas que se hizo por mandado de Marqués de Almazán, Virrey de este Reino en la dicha calle...". AMP., *Propios*, leg. 3, 1582, fol. 44, núm. 152. 25 agosto 1582. (Al margen consta, con letra posterior: *Abrir Calle de Almazán, es la Calle Nueva.*)

4 Vide, GALBETE GUERENDIÁIN, Vicente. *Miscelánea de datos...*, CUADERNOS, VI, 16, 1974, pp. 93-94.

5 La locomotora del *trenico* tenía un motor de explosión muy ruidoso y la conducía un tal Buitrago. Los chicos —de la piel de Judas— se entretenían en poner adoquines y toda clase de obstáculos en los raíles, a ver si descarrilaba y Buitrago tenía que parar constantemente su tren para limpiar la vía. Un día que estaba el maquinista desescombrando, se le fue el freno a la locomotora en miniatura y le pasó por encima a su conductor dejándolo gravemente descalabrado.

6 Como, por ejemplo, entre otros muchos casos, con el soberbio pedestal proyectado y ejecutado por el gran pintor y escultor Luis Paret para basamento de la estatua alegórica de la Abundancia (luego mal llamada "la Mariblanca") que ornaba el centro de la Plaza del Castillo antes de la construcción del kiosko de la música, cuyo proyecto, en un magnífico dibujo a la aguada original de Paret, adorna actualmente, junto con las trazas de las otras dieciochescas fuentes monumentales pamplonesas, el Salón de la Comisión Permanente de la Casa Consistorial de Pamplona. Pedestal que, pese a la calidad artística y a lo notorio de su ornato, fue destrozado y picado ¡para adoquines! La estatua luce hoy, a cuerpo limpio, surgiendo de entre la yerba, en los jardines de la Taconera. URANGA, José Esteban, publicó la traza, la planta y los detalles de ese pedestal, ignominiosamente destruido, en "Príncipe de Viana", núm. 32, IX, 1948, láms. XXXII-XXXIV. *La obra de Luis Paret en Navarra.*



ARANCEL

DE LO QUE DEBE PAGARSE EN EL JUEGO NUEVO DE LA MISERICORDIA.

Toda persona que quiera entrar en el juego deberá pagar tres maravallas navarras, y seis durante los días de la Feria de San Fermín, exceptuándose de este pago los que presentasen billete de abono.

Por el servicio que debe prestar el arrendatario y sus encargados, y por el uso que hagan los jugadores de chaquetas, pantalones, alpargatas, guantes recios y delgados y pelotas, se exigirá en cada partido de cuatro contra cuatro con tres pelotas nuevas, y jugando de seis a siete juegos doce reales vellon por mitad de ambas partes, y sino quisiesen jugar con más de dos pelotas diez reales vellon.

Si el partido se jugase á mas de siete juegos, exigirá un real de vellon por cada juego de aumento, y lo mismo exigirá de cada juego que se alargue estando disputando el partido, y que pagarán las dos partes por mitad si otra cosa no se tratase y conviniere por los jugadores.

Por cada pelota nueva que pidieren los jugadores podrá exigir dos reales de vellon.

Si el partido fuese de tres contra tres y á los mismos juegos, y con tres pelotas, exigirá diez reales vellon y si se jugase con dos pelotas exigirá ocho reales vellon, tambien por mitad entre los jugadores, y lo mismo el aumento de un real de vellon por cada juego de los que alargaren, así como si pidiesen pelotas nuevas pagarán dos reales vellon por cada una.

Si el partido jugasen dos contra dos con tres pelotas y á los mismos juegos exigirá ocho reales vellon y si se jugase con dos pelotas seis reales de vellon y si con una pelota cinco reales de vellon.

Si se jugase el partido mano á mano con dos pelotas, exigirá cuatro reales vellon, y si lo jugasen con una pelota tres reales vellon.

Para estos partidos se seguirá la misma regla en cuanto al aumento de un real de vellon por cada juego que alarguen y dos reales por cada pelota nueva que pidan.

Si los partidos se jugasen á menos juegos que seis, se rebajará un real de vellon por cada uno de las cantidades designadas en los artículos anteriores sea cualquiera el número de los jugadores.

Si se conviniere entre los jugadores, el jugar el partido con pelotas usadas deberá rebajarse un real de vellon de las cuotas designadas en los artículos anteriores.

Por los partidos á pala sea de cuatro á cuatro, ó de tres contra tres siendo á cinco juegos, exigirá ocho reales vellon de todas los jugadores, y si fuese á mayor número de juegos se aumentará un real de vellon por cada uno, y lo mismo si alargasen despues de igualados.

Pamplona 1.º de Enero de 1847.

Con acuerdo de la Junta Municipal de Beneficencia.

Berardo Barriarte

Vocal-Sec.º

REGLAUMENTO DEL «JUEGO NUEVO» DE PELOTA, EN PAMPLONA

En el Juego Nuevo, como en el Juego Público de Pelota, se jugaba preferente y casi exclusivamente a largo, modalidad que entonces era la imperante y que habría de ser progresivamente postergada ante la implantación y arrolladora popularización del juego *a blé* o a rebote.

Desaparecido de la capital, el juego a largo se conservó todavía durante muchos años principalmente en las comarcas de Baztán y Regata del Bidasoa, en donde recuerdo haber visto partidos, por los años 20 y 30, en Elizondo e Irurita, en Narvarte, (donde se jugaba con la carretera de por medio, aunque sin mucho riesgo de pegar pelotazos a los autos, dado el escasísimo tráfico de entonces) y en Santesteban, cuyo nuevo frontón se construyó precisamente con un ingenioso mecanismo —hoy en desuso— para poder desplazar la pared del rebote y ampliar la cancha adecuándola al mayor espacio requerido por el juego del largo.

Pero el juego de largo, que aún se conserva y se practica en plazas del País Vasco-Francés, ha ido desapareciendo entre nosotros por lo que puede

ser interesante el recoger cuantos datos y material puedan acopiarse con él relacionados.

REGLAMENTO

PARA EL JUEGO NUEVO DE PELOTA

DE LA CASA DE MISERICORDIA DE ESTA CIUDAD

dispuesto por la Comision de inteligentes nombrada por el Alcalde Constitucional de la misma y mandado observar por el mismo y la Junta Municipal de Beneficencia.



PAMPLONA:

Imprenta de Francisco Erasun.

1847.

En el Archivo Municipal de Pamplona, rico venero de curiosidades y filón de datos interesantes, se conserva, en relación con la pelota pamplonesa en esa modalidad de *largo* y concretamente con el Juego Nuevo aledaño a la Casa de Misericordia, un folleto que no dudo en calificar de raro, posiblemente hasta de ejemplar único, uno de aquellos folletos que —según José María Azcona— el librero Ontañón llamaba «incunables de a peseta». Un folleto de 26 páginas en formato de 140 × 105 milímetros, impreso en la entonces acreditada imprenta pamplonesa de Francisco

Erasun en el año 1847, el mismo en que la Junta Municipal de Beneficencia aprobó y publicó el *Arancel de lo que debe pagarse en el Juego Nuevo de la Misericordia*, que se publica en estas páginas, así como el frontispicio del *Reglamento para el Juego Nuevo de Pelota*.

Como en el reseñado *Reglamento* se recogen minuciosamente toda suerte de peculiaridades y tecnicismos (indescifrables y hasta galimáticos para el profano e incluso para el aficionado actual) relacionados con esa casi extinguida modalidad del juego de pelota a largo, se ha considerado que pudiera tener cierto interés el divulgar su texto, por lo que se inserta completo a continuación, como una aportación bibliográfica a la anterior *Miscelánea de datos para una historia del juego de pelota*.

Vicente GALBETE GUERENDIÁIN

REGLAMENTO
PARA EL JUEGO NUEVO DE PELOTA
DE LA MISERICORDIA

Del servicio de esta plaza.

El arrendatario deberá suministrar á los jugadores los objetos que se espresan, á saber: chaqueta, pantalon, alpargatas, guante recio, id. de ante, todo regular, limpio y seco, pelotas de ley, de diferentes tamaño y peso.

Tendrá á disposicion de ellos, agua fresca y caliente, vino y algun licor ó aguardiente y las demas bebidas que guste concertándose con los mismos en los precios.

Si los mismos jugadores quisiesen proveerse de aquellos útiles por sí, ó de algunos de ellos, podrán hacerlo con libertad pagando la plaza.

El arrendatario tendrá que cuidar con diligencia que el juego esté limpio y reparado, mayormente en la línea que forman las losas del rebote, evitando que ellas sobresalgan del plano de la plaza.

Que dentro de ella, durante los partidos, no haya mas personas que los jugadores, el rayador y los jueces que se nombraren con especialidad.

Que no entren al juego los muchachos que no tengan 12 años cumplidos, á menos que no bayan con sus padres ó interesados y paguen lo designado por entrada.

Prohibirá y evitará que los muchachos ni otra persona alguna jueguen á blé en las paredes de la Misericordia y casa de pastores en los intermedios

REGLAUENTO DEL «JUEGO NUEVO» DE PELOTA, EN PAMPLONA

de los partidos, pues que será responsable en caso contrario de los daños que se causaren en las rejas y en el lucido de las paredes.

No permitirá que nadie entre en el cuarto destinado á desnudarse y vestirse los jugadores, sino los que hubiesen ajustado entre sí el partido, quedando responsable de cualquiera resultado que sobrevenga por la contravencion.

Podrá abonar el asiento delantero del balcon del saque siempre que no esceda de ocho rs. vn. mensuales por cada asiento.

Proveerá á los abonados de un tarjeta, ó billete que contenga el número para que pueda cederla y que en la entrada no se le cobre lo señalado.

Celará que se cumpla estrictamente lo dispuesto por el Sr. Alcalde en sus disposiciones de orden y buen gobierno, y en especialidad la regla 6.^a que tiende á evitar los abusos que se han tolerado hasta el dia con perjuicio de los jugadores.

Del sacador y restador.

El sacador tendrá accion á pedir al arrendatario de la plaza, que una de las pelotas señaladas para el partido se halle en el hueco de la botadera para servirse de ella á la mano.

El sacador dará la voz preventiva *Vá*, ó hará la señal de que va á sacar, y espedirá la pelota al primer bote: precisamente al primero.

El restador responderá á esta señal con otra, ó dará la voz *venga*. Ya despues de esto será valedero el juego, sin que ninguna otra voz le retarde ó interrumpa.

Si sobreviniere algun incidente, responderá con la voz *aguardo* á la señal que el sacador hubiese hecho.

No se interrumpirá la continuación del juego, no siendo por legítimas causas: nada se practicará por abuso.

Al sacador le será permitido sacar á la bomba, fuerte ó tirado, segun le acomode ó pueda, si los jugadores no le ponen restricciones al concertar el partido.

No podrá el sacador mojar la pelota para sacar, ni humedecerla con saliva.

De las faltas.

Toda pelota fuera de los límites de la plaza, es falta.

Toda pelota de saque es falta =

Cuando no llega al enlosado del rebote.

VICENTE GALBETE GUERENDIÁIN

Dando el primer bote á derecha ó izquierda de las losas, aunque pase el cordon.

Pegando en las esquinas de las losas de frente ó de los costados, de modo que deje alguna señal en tierra.

Dando al fronton y saliendo fuera de las losas traslimitada, ó sea á señalar en tierra.

Es falta la pelota que toque al *escas*, ó sea el cordon que señala lo largo de la plaza.

Es falta toda pelota que entre por cualesquiera de las ventanas, y quede consiguientemente fuera de la plaza.

Es falta la pelota que quede prendida por un alambrado, sobre el tejado ó tejadillo, ó en la galería del lado del saque, ó saliendo fuera de las tapias del rebote.

Es falta la pelota que vuelve á la plaza despues de tocar á una persona, ó animal, en la espresada galería, ó en cualesquiera ventanas de la Misericordia, ó Casa de los pastores.

Es falta la pelota que pegue al aire á una persona ó animal, que se halle tocando el cordon junto á los asientos.

Es falta toda pelota que diere al aire en un baston, ú otro objeto, sobre el cual se apoyare alguna persona, teniéndole dentro de la plaza.

De las bien jugadas.

Toda pelota al primer bote es bien dada con cualquiera mano, con la punta del zapato ó pie, con la cabeza, con la barriga ó el muslo, con un solo miembro, con una sola parte del cuerpo.

Toda pelota es bien dada al aire ó á bote, al salto, de sotamano, de mandron, botevoleo ó á revés, no habiendo restricciones en el partido.

Puede el jugador en las diagonales salir fuera de la plaza, y volver la pelota por encima de los asientos.

Puede el jugador dar la pelota subiendo sobre el botillo, ó los escalones del cuarto.

Puede el jugador quitar el guante, y asegurar la raya del pie con las dos manos, poniendo la una sobre la otra.

Puede el jugador dar la pelota que baje del tejado de la Misericordia, ó de las tapias, ó ventanas inmediatas, al aire, ó á bote, por mas que retarde en bajar, siempre que alguna persona no pusiere su accion al efecto.

Es bien jugada la pelota *al aire* despues que ella diere tambien al aire en el botillo, ó en los escalones del cuarto.

REGLAUMENTO DEL «JUEGO NUEVO» DE PELOTA, EN PAMPLONA

Puede el jugador echar la pelota fuera de la plaza, cuando le interesa conservar el lado del resto, ó cogerla con la mano, ó perder el quince de propósito.

Jugadas contrarias.

No se puede jugar la pelota, no siendo al aire, despues que ella haya dado ó tocado á una persona ó animal dentro del juego.

No se puede jugar la pelota despues que ella haya rebotado en el lienzo que se estiende á lo largo de la plaza, detras de los asientos.

De las buenas.

Es buena toda pelota dando dentro del perimetro de la plaza.

Es buena la pelota de saque, dando sobre las losas del rebote sin señalar tierra.

Es buena la pelota que vuelve á la plaza desde la galería del contra-resto, no tocando á persona ó animal alguno en su recinto.

Toda pelota es buena cuando entra por sí en el juego despues de correr el tejado de la Misericordia, ó las tapias contiguas, ó dando en los marcos ó ventanas de las casas unidas, ó en otro azar ú objeto interior de las mismas.

Es buena la pelota cuando dentro del juego pega á una persona ó animal: raya ó pasa.

Es buena la pelota, que, dando al aire sobre el botillo, ó sobre los escalones del cuarto, sale fuera de la plaza, como quiera, de cualquiera manera.

De los pierdes.

Pierde el quince el que retiene la pelota, el que la agarra ó la tira enganchada.

Pierde el quince aquel á quien diere la pelota en dos partes del cuerpo, como quiera, en todos conceptos.

Pierde el quince el que suelte el guante y le deje correr fuera de su mano hasta el suelo, en la accion de jugar la pelota.

Pierde el quince aquel que diere á su compañero al aire ó á buen bote, y le pierde bajo todos conceptos, como quiera que esto se verifique; puesto que tal juego priva de su acción al contrario.

Pierde el quince el sacador que no saque al primer bote, bueno ó malo.

VICENTE GALBETE GUERENDIÁIN

Piérdese el quince cuando no se da la pelota á su primer bote.

Pierde el quince el que estorbe á su contrario ó le malogre su accion con solapa o bellaquería, ó sea de intento á juicio de los jueces ó espectadores.

Pierde el quince el *número*, que al dar la pelota toque ó rebase las cuerdas del 6 y 26, ó cualesquiera otras que le pusieren por restriccion.

Pierde el quince el que del lado del resto tire la pelota por encima del balcon ó galería del saque.

Pierde el quince el que del lado del saque la tire por encima del rebote á la taconera.

Pierde el quince el contraresto, si al dar la pelota y corriendo tras de ella por hacer raya, la pega con el pie ó se le escapa de la mano en contraria direccion hasta rebasar el botillo.

De las pasas ó quinces.

Le gana el saque cuando la pelota dando al fronton del rebote, sale á derecha ó izquierda de las losas en direccion oblicua.

Le gana cuando la pelota muere dentro de las losas en los saques á la bomba.

El saque gana el quince cuando picando en el rebote la pelota, fuese detenida de cualquier modo por el restador dentro de las losas: no se hará en este caso raya alguna.

Gana el quince el resto cuando alguno de los que hacen esta parte detiene la pelota antes de llegar al cordon de la botadera, ó sobre el cordon mismo, despues de ser contrarestada.

Gana el quince el resto metiendo la pelota en el cuarto de los jugadores, aunque ella por un azar ó por un impulso cualquiera vuelva á entrar en el juego.

De las rayas.

Toda pelota detenida en cualquiera direccion entre los dos cordones del botillo y de las losas del rebote, designados con los números 1 y 18, constituye una raya.

Esta raya no se marca en el punto donde la pelota es detenida, sino en uno de los números respectivamente mas próximos á él.

Están señalados estos números en la longitud desde la línea de donde se saca hasta la del rebote.

REGLAUMENTO DEL «JUEGO NUEVO» DE PELOTA, EN PAMPLONA

En ellos se marcarán las rayas que procedan de jugadas diagonales.

Al efecto se observarán las dos reglas que se espresan á continuacion.

Primera=Cuando las jugadas son del resto, y detenidas ó salidas diagonalmente fuera del juego entre los números 4 y $\frac{1}{2}$ y 5 =, se rayará en este. —

Segunda=Cuando las jugadas del saque ó contraresto son detenidas ó salidas diagonalmente fuera del juego entre los mismos números, se rayará en el 4 y $\frac{1}{2}$.

Por tipo de rayas detenidas se tomarán los pies del jugador, ó el lugar donde la pelota se detuviere cuando ella corre de las manos.

Se hará la raya al número 1 = si el restador da la primera pelota sacando los pies ó uno de ellos fuera de las losas, y la da en mal bote ó perdiéndola =.

La pelota, que, dando al muro de la Misericordia saliere del juego, y rebotare contra la tapia del lado opuesto, será *raya* ó *quince* =⁷.

Para resolver estos dos casos no hay mas que correr la cuerda desde el punto en que la pelota diere su primer bote, al lugar en que hubiese tocado la tapia.

Si la cuerda rebasa el cordon del botillo ó el del rebote, será *pasa*.

Si la cuerda se queda inscripta entre los dos espresados cordones, se hará *raya*.

Se hará al pie del jugador, ó en el número correspondiente al punto en que este detuviere la pelota, por mas que la cuerda de su guante, ceñidor ú otra ropa que llevare suelta, estuviese tocando el botillo ó el cordon del lado del saque.

Esta y otras semejantes sutilezas y tenuidades no alterarán las reglas nobles del juego de pelota.

Se marcará la raya en la pelota, de donde diere, derogando para lo sucesivo el *privilegio local* que han tenido en el Juego Nuevo las ventanillas de la casa de Misericordia⁸, que están frente á la botadera.

Si el jugador corriendo con la pelota que acaba de jugar, por detenerla y hacer raya en lugar de quince, la hiciese cambiar de direccion á

7 De esta *raya* y este *quince* deriva el dicho de “dar quince y raya”, en el sentido de superar. IRIBARREN, José María; *El porqué de los dichos*, Aguilar, Madrid, 1955, p. 245, “Dar quince y raya”, se ocupa ampliamente del alcance e interpretación de la frase.

8 Las referencias a “la Misericordia” y “Casa de los Pastores”, lo son a los edificios que rodeaban la cancha, así como la de “Taconera” al inmediato paseo de ese nombre, que entonces se extendía por mayor extensión de terreno, hoy urbanizado y construido en su mayor parte.

VICENTE GALBETE GUERENDIÁIN

impulso de su mano ó pie, haciéndola salir diagonalmente fuera del juego v. g. por entre los números 7 y 7 $\frac{1}{2}$ se marcará en el 7 la raya.

Las rayas dudosas se resolverán midiendo las distancias con cuerda, verticalmente colocada á las mismas, desde el cordon mas próximo del botillo ó del resto.

Cuando las medidas fuesen iguales y *no hubiese mas que una raya*, se volverá á jugar sobre la misma.

De los jueces.

Se encarga á los jugadores que nombren jueces en todo partido de alguna consideracion.

Nombrados los jueces para un partido, ellos solos tendrán la facultad de manifestar *con validez* su parecer: de nada servirá lo que digan los espectadores.

Cuando los jueces especiales no pudiesen por sí solos decidir la jugada, consultarán personas idóneas entre los espectadores.

Á falta de jueces especialmente nombrados para un partido, se someterán los jugadores al fallo del público ó de uno de los espectadores.

Decidida la jugada una vez por los jueces nombrados ó por los espectadores, se respetará su parecer y su decision.

Esta decision no tendrá fuerza respecto de aquellos que dieren muestras de conocida parcialidad.

Del botillo ó botadera y de las cuerdas de prohibicion.

Debe el botillo tener buen plano y hallarse montado de un modo sólido ó sin movimiento.

El sacador tendrá derecho á que el arrendatario ó sus dependientes se lo suban ó se lo bajen á su comodidad, dándole la inclinación conveniente.

En la misma botadera deberá hallarse un hueco donde se puedan colocar 3 ó 4 pelotas, una de las cuales permanecerá constantemente en ella.

El enlosado al pie del botillo deberá hallarse igual y tan limpio como se pueda, sin obstáculos que puedan embarazar al sacador.

Las líneas de prohibicion se establecerán segun el partido que se concierte, y las restricciones que en él se pongan, esto es, á mayor ó menor distancia del cordon céntrico de la plaza.

REGLAUENTO DEL «JUEGO NUEVO» DE PELOTA, EN PAMPLONA

De las Pelotas.

Elegidas las pelotas para un partido, ningún jugador podrá cambiarlas hasta su conclusion, á no ser en los casos que se espresan, á saber:

Cuando la mitad mas una de ellas se hubiese estraviado del juego, puesto que el sacador ha de hallarse servido sin dilacion constantemente.

Cuando los jugadores de una y otra parte convengan en el cambio.

Cuando se hubiese partido alguna de ellas, ó reventándose por el impulso del juego.

Cuando se hubiese notado dentro del juego, que una pelota menos-cabada de ántes se habia recibido como nueva.

Incumbe á los jueces ó cualquiera inteligente de entre los espectadores el exámen y el fallo de este punto.

De los partidos y de su preferencia.

Cuando haya muchos partidos ó pretendientes á la plaza, se observarán las reglas siguientes:

Primera: Jugarán con antelación los que primero hubiesen pedido la plaza, sin que sirva de obstáculo haberse hecho con anterioridad algun otro partido.

Segunda: En circunstancias iguales se preferirá el partido de — cuatro contra cuatro á los demas, — tres contra tres al de — dos contra dos, y este al de *mano á mano*.

Los partidos llamados de tramoya serán los últimos.

Los partidos de rebote serán preferidos á los de á largo bajo cualquier concepto.

Se deberá jugar el partido á los juegos estipulados en su principio, siempre que no convengan en alargarlo todos los jugadores, ó la mitad mas uno de ellos, con inclusion de los que hacen el saque, el resto y contra resto.

El voto del sacador debe cuando menos ser considerado, en razon del actual estado de su mano.

No se podrán jugar mas que dos partidos, cuando algún otro estuviere ajustado por diversos jugadores.

No se podrá dejar de concluir un partido á no ser en los casos siguientes:

En los que son fortuitos,

VICENTE GALBETE GUERENDIÁIN

En el que á uno de los jugadores le sobreviniere un accidente, ó una indisposicion, ó recibiere un fuerte pelotazo que le privase continuarlo, á juicio de los jueces ó espectadores suspendiéndose en el momento.

Se suspenderá sea cual fuere el estado del partido, siempre que con vengan los jugadores de una y otra parte.

Se suspenderán cuando sobreviniere un aguacero repentino.

Se suspenderá cuando hubiese caido la tarde, ó se hubiese hecho oscuro, á juicio de los jueces ó espectadores⁹.

Se suspenderá cuando uno de los jugadores reciba dentro del juego un aviso de tal importancia, que le prive su continuacion.

Las traviesas estarán á toda contingencia, sugetas á la resolucion que los jugadores tomen con arreglo á estos precedentes, ú otros de idéntica naturaleza.

Las dudas sobre prorateos se consultarán en la Tabla, que al efecto se propone.

De los jugadores, y de algunas condiciones á que los partidos se ligan ordinariamente.

Si al concertar un partido no se hace mencion del lugar, ó del modo como ha de jugar alguno de los jugadores, serán libres estos para tomar el puesto que quieran en el juego.

Cada uno de ellos podrá sacar, hacer de cuarto, restar ó contra restar; podrán pasar libremente los cordones, y jugar la pelota en cualquier terreno.

Las condiciones que por lo comun se ponen para un partido, no prohiben, ni pueden prohibir, el que los cuartos del resto tomen posicion con libertad dentro del cordon del botillo, ó detras del sacador, y jueguen en aquel recinto.

Lo que sí se prohíbe es que los compañeros del sacador, ó cualquiera de ellos se coloque dentro del ámbito del rebote, mientras se haga la primera jugada por el resto.

9 El dictamen inapelable sobre las dos últimas causas de suspensión del juego —lluvia u obscuridad— era emitido mayoritariamente, en caso de duda, por el público. En tales casos, cuando se trataba de suspender o no un partido porque llovía o se hacía de noche, según referencias de viejos aficionados asiduos al Juego Nuevo (entre ellos el suegro del firmante, don Rufino Martincorena), el *pinche* se dirigía a los espectadores y quitándose respetuosamente la boina, les interpelaba: Señores espectadores: ¿Saben ustedes si llueve? (O ¿saben ustedes si se ve?). Y según lo que el público *sabía*, se seguía jugando o no. Con lo que, a veces, en defensa del dinero apostado, aunque lloviese torrencialmente, no faltaban espectadores que *sabían* que no llovía; o que *sabían* que se veía, aunque se hubiera hecho de noche ciega.

REGLAUMENTO DEL «JUEGO NUEVO» DE PELOTA, EN PAMPLONA

También se prohíbe el que los jugadores se insinúen, ó pidan á su favor los fallos por señas ó indicaciones á los jueces ó espectadores mientras estos resuelven la jugada.

Tendrán derecho los jugadores á que el rayador pregunte *por tres veces, no mas*, al público, sobre las dudas que ocurran.

Del rayador.

El rayador no se distraerá de su objeto, de su deber, el cual se reduce=

Á llevar exacta y cabal cuenta de los juegos y de los quinces que cada parte tuviere ó hubiere hecho.

A preguntar las rayas, los quinces y pierdes; todas las dudas que ocurran en las jugadas.

Si el sacador lo exige echará á su mano la pelota para sacar, y sino la colocará en el hueco del botillo, tomando tiempo en todo caso para colocarse sobre la raya que en la actualidad se haya de jugar.

Colocado en ella dará la voz *raya*.

El rayador no podrá recibir de los espectadores, ni de los jugadores, dinero para travesar; porque esto pudiera distraerle de su primer objeto.

El rayador para el mejor desempeño de su deber tiene que usar de una *Paleta*, á manera de esas tablas que se colocan en un villar para que el apuntador corresponda bien á su objeto.

Pamplona, 1.º de Enero de 1847.

Leonardo Lopez de San Roman = Juan Luis Echeverría, = Luis Armendariz, = Joaquin Isturiz, = Antonio Mayoz.

Aprobado por la Junta Municipal de Beneficencia: cúmplase en todas sus partes. = Pamplona 7 de Enero de 1847.

El Alcalde Presidente,
Marqués de Rozalejo

VICENTE GALBETE GUERENDIÁIN

TABLA DE PRORATEOS

| | | PARTIDO Á SIETE JUEGOS. | SE PAGARÁ |
|--------|--------|------------------------------------|-----------|
| | | <i>Estando de juegos á saber =</i> | Rs. vn. |
| Uno | y nada | para 7 | 3. |
| dos | y nada | para 7 | 6. |
| tres | y nada | para 7 | 9. |
| cuatro | y nada | para 7 | 12. |
| cinco | y nada | para 7 | 15. |
| seis | y nada | para 7 | 18. |

Estos números se aumentarán ó disminuirán en razon de medio real vn. por quince—á saber:

| | | | |
|---------------------------|-----------------|---------------|-------|
| Uno y dos quince | por <i>nada</i> | para 7 | 4. |
| Cinco juegos, sin quince, | <i>Contra</i> | | |
| ningun juego y cuarenta | | para 7 | 13 ½. |

| | | <i>Otras combinaciones =. de juegos =</i> | |
|--------|----------|---|-----|
| dos | y uno | para 7 | 2. |
| tres | y uno | para 7 | 4. |
| cuatro | y uno | para 7 | 7. |
| cinco | y uno | para 7 | 11. |
| seis | y uno | para 7 | 16. |
| tres | y dos | para 7 | 3. |
| cuatro | y dos | para 7 | 5. |
| cinco | y dos | para 7 | 9. |
| seis | y dos | para 7 | 14. |
| cuatro | y tres | para 7 | 3. |
| cinco | y tres | para 7 | 7. |
| seis | y tres | para 7 | 12. |
| cinco | y cuatro | para 7 | 4. |
| seis | y cuatro | para 7 | 10. |
| seis | y cinco | para 7 | 8. |

REGLAUNTO DEL «JUEGO NUEVO» DE PELOTA, EN PAMPLONA

Partido á 9 juegos. — Combinac. y Prorateos.

| | | | Rs. vn. |
|--------|--------|--------|---------|
| Uno | y nada | para 9 | 2. |
| dos | y nada | para 9 | 4. |
| tres | y nada | para 9 | 6. |
| cuatro | y nada | para 9 | 8. |
| cinco | y nada | para 9 | 10. |
| seis | y nada | para 9 | 13. |
| siete | y nada | para 9 | 16. |
| ocho | y nada | para 9 | 19. |
| nueve | y nada | para 9 | 20. |

Respecto de los quince se observará la regla establecida: cualquiera otra tomada por mas exacta complicaría demasiado los resultados.

OTRAS COMBINACIONES.

| | | | Rs. vn. |
|--------|--------|--------|---------|
| dos | y uno | para 9 | 2. |
| tres | y uno | para 9 | 4. |
| cuatro | y uno | para 9 | 6. |
| cinco | y uno | para 9 | 8. |
| seis | y uno | para 9 | 11. |
| siete | y uno | para 9 | 14. |
| ocho | y uno | para 9 | 17. |
| | | | |
| tres | y dos | para 9 | 2. |
| cuatro | y dos | para 9 | 4. |
| cinco | y dos | para 9 | 6. |
| seis | y dos | para 9 | 9. |
| siete | y dos | para 9 | 12. |
| ocho | y dos | para 9 | 16. |
| | | | |
| cuatro | y tres | para 9 | 2. |
| cinco | y tres | para 9 | 5. |
| seis | y tres | para 9 | 8. |
| siete | y tres | para 9 | 11. |
| ocho | y tres | para 9 | 15. |

VICENTE GALBETE GUERENDIÁIN

| | | | | | | | | | Rs. vn. |
|-------|----------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---------|
| cinco | y cuatro | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 2. |
| seis | y cuatro | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 6. |
| siete | y cuatro | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 9. |
| ocho | y cuatro | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 13. |
| seis | y cinco | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 3. |
| siete | y cinco | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 7. |
| ocho | y cinco | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 12. |
| siete | y seis | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 3. |
| ocho | y seis | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 8. |
| ocho | y siete | para 9 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 4. |

Prorateo en Partidos alargados y no concluidos.

Á TRES JUEGOS.

| | | | | | | | | | |
|-----|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Uno | y nada | para 3 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 9. |
| dos | y nada | para 3 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 12. |
| dos | y uno | para 3 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 7. |

Á CUATRO JUEGOS.

| | | | | | | | | | |
|------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Uno | y nada | para 3 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 6. |
| dos | y nada | para 4 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 10. |
| tres | y nada | para 4 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 15. |
| dos | y uno | para 4 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 5. |
| tres | y uno | para 4 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 12. |
| tres | y dos | para 4 | ... | ... | ... | ... | ... | ... | 6. |

Leonardo Lopez de San Roman, — Juan Luis Echeverría, — Luis Armendariz, — Joaquin Isturiz, — Antonio Mayoz.