

EL JUEGO DE REBOTE



De un lado, al pie del muro llamado rebote, se coloca uno de los jugadores, ocupando bien la derecha, bien la izquierda, y algunos pasos delante de él, pero separados, dos de sus mejores compañeros: más lejos y sobre la línea del paso se sitúan sus dos otros compañeros. Así la primera mitad de la plaza está defendida por uno de los bandos, el orden de batalla del cual representa poco más ó menos la figura de una V, con los brazos alargados ó recogidos á medida y siguiendo la dirección de la pelota lanzada por el partido opuesto, el cual representa el ataque, y en consecuencia dispone sus jugadores en forma de cuña ó ángulo saliente.

Cualquiera que sea el número de jugadores, el plan de ataque y defensa es siempre el mismo. El extremo del ángulo de ataque lo ocupa el que ha de sacar, y toda su destreza estriba en lanzar la pelota contra el rebote, de modo que haga imposible el resto al jugador colocado al pie del muro, en el ángulo entrante de la defensa. Y éste solo responde al ataque del sacador; á pesar de las astucias y de los cálculos de aquél, cualquiera que sea el ángulo formado por la pelota en el bote, la ha cogido ya al vuelo y lanza el pesado proyectil, describiendo una parábola majestuosa, al otro extremo de la plaza: la línea del paso ha sido franqueada á 50 ó 60 metros: y este punto constituye un *quince* para el grupo de ataque, si alguno de los jugadores colocado en la extremidad de las líneas no ha tenido la vista suficientemente segura para calcular donde rebotaría la pelota y el brazo robusto para devolverla, á bolea ó á bote, al contrario.

Y así tanto por tanto: sólo se oye el silbido de la pelota al deslizarse ligeramente á lo largo de los guantes ó al hender el aire con una fuerza y una rapidez capaz de derribar al hombre más vigoroso. La táctica de los buenos jugadores consiste en variar el sistema y direc-

ción de los golpes, á fin de fatigar el ojo y el brazo de sus adversarios, y en aprovecharse de la debilidad ó negligencia de los jugadores secundarios. Si el bando de la defensa adelanta á la línea del paso, ordinariamente situada á cuarenta metros del rebote, sin que el bando contrario rechace la pelota á bolea ó al primer bote, gana el *quince* ó tanto: pertenece al bando de ataque si éste atrasa al contrario más allá de una línea trazada á dos metros del rebote. Toda pelota parada fuera de estas condiciones da lugar á una marca (*raya*) que se señala en el punto mismo donde ha sido detenida la pelota. Dos marcas dan derecho á cambiar el orden de la lucha: los que atacan pasan á ser defensores y recíprocamente, con la diferencia de que la marca reemplaza á la línea del paso. Sólo se tienen en cuenta dos marcas: un quince ganado sobre la línea del paso las destruye, desaparecen las marcas y la línea del paso gana toda su importancia primera.

El juego se anuncia en cuatro puntos: *quince*, *treinta*, *cuarenta*, y *juego*. Cuando los dos campos alcanzan cuarenta, se canta juego á dos. Aquel que á continuación gana el primer quince, cuenta de nuevo cuarenta y el bando contrario desciende á treinta.

Se concibe fácilmente el interés de la partida cuando se igualan los dos bandos á dos juegos varias veces consecutivas. Entre jugadores escogidos y de igual fuerza esto acontece frecuentemente y provoca aplausos y aclamaciones del público. Añadiremos que una marca con el punto cuarenta tiene el mismo privilegio que dos marcas y hace cambiar los campos ocupados por los dos bandos.

Un partido se compone de doce ó trece juegos y dura cinco ó seis horas, por medianos que sean los jugadores y de fuerza igual. Los refrescos, consistentes en un vaso de agua y vino ó simplemente de agua azucarada, son servidos á los jugadores por sus amigos.

Cada bando tiene sus jarras aparte, por temor al fraude; y fuera de esto los adversarios cesan de dirigirse la palabra hasta la conclusión del partido. Un jurado, compuesto de dos ó tres jueces, vigila el juego, pronuncia dictamen en última apelación sobre todos los puntos dudosos y cuida de que las cosas marchen conforme á las reglas.

Una de las que presiden á su elección es la conformidad recíproca. En los casos dudosos se reúnen los nombrados, debaten las razones en pro ó en contra, y si hay desacuerdo y paridad de votos en los dos sentidos se designa á uno de cada bando para que recoja la opinión de los espectadores: y proclaman luego en alta voz su decisión, la cual es

aceptada por todos en silencio. Los jugadores jamás discuten las jugadas; á la menor duda gritan *plaza* ó *pido*, lo cual significa que solicitan opinión, sea de los jueces, sea del público. Una vez pronunciado el fallo, ¡desgraciado del que rehusase someterse! sería abucheado sin misericordia.

En tanto la pelota voltigea por el aire y el tanto se disputa, el silencio más absoluto reina en todas partes, no se vive más que por los ojos: pero á cada tanto rematado gritos, silbidos y aplausos frenéticos y aclamaciones hienden los aires.

El bando vencido y sus partidarios se callan, prestos á tomar la revancha en el punto siguiente. Todas estas demostraciones aumentan á medida que el fin del partido se aproxima: y cuando el último punto lo ha decidido, el tumulto que se sigue no puede compararse á nada conocido.

FRANÇOIS MICHEL.

PRO PATRIA



A la armonía de la tierra hispana
cada región ofrece sus sonidos:
Andalucía quejas y latidos
que recuerdan su sangre musulmana.

El páramo la tierra castellana
sus cantos aborígenes, sentidos;
Basconia sus *zortzikos* concebidos
en el hogar del viejo *echeko-jauna*.

De Aragón y Navarra en el ambiente
suenan los ecos de la alegre *jota*;
Galicia su *alborada* sonriente:

En Cataluña la *sardana* brota,
y en el concierto de la hispana gente
el santo nombre de la patria flota.

JOSÉ, A. M. TALADRIZ.

Julio, 29, 1901.

