



www.traditionalsports.org

Los JUEGOS DE BASTONES con PALOS, o con BOLAS, en el Mundo.

Universalidad de los juegos y Ludodiversidad

Guy Jaouen
Chercheur indépendant en anthropologie culturelle
Traducción Pere Lavega

Observaciones preliminares

El estudio que se presenta en este artículo es el resultado de varios años de recopilación de información en torno al tema de juegos de bastones muy simples, que la mayoría de los estudiantes conocían antes de la llegada de la televisión y los juegos electrónicos. No se trata de juegos que fueran practicados en centros educativos, sino más bien estamos ante unos juegos que fueron inventados por adolescentes fuera de la escuela, algunos de los cuales se practican actualmente como deportes. Cuando jugábamos a estos juegos en los años sesenta en Bretaña, ya tenían la consideración de « reliquias » en el imaginario popular. Se trata de juegos donde la acción técnica principal consiste en impulsar un palo pequeño o una bola con la ayuda de un bastón para lanzarlo lo más lejos posible. En algunos casos los participantes juegan individualmente, es decir, se trata de un reto con uno mismo, en este caso se intenta vencer a la propia naturaleza, introduciendo como desafío diferentes acciones según dirección y velocidad. En otros casos es un juego de equipo, incorporando distintas estrategias en las cuales los adversarios defienden las acciones de sus rivales consistentes en lanzar lo más lejos posible el palo pequeño o la bola. Por lo que se refiere al espacio de juego, constatamos que los jugadores escogían un espacio abierto: generalmente una era llana, una carretera, cualquier terreno grande o una calle. Con la institucionalización y la comercialización de los deportes modernos, se reglamentó y estandarizó el terreno de juego.

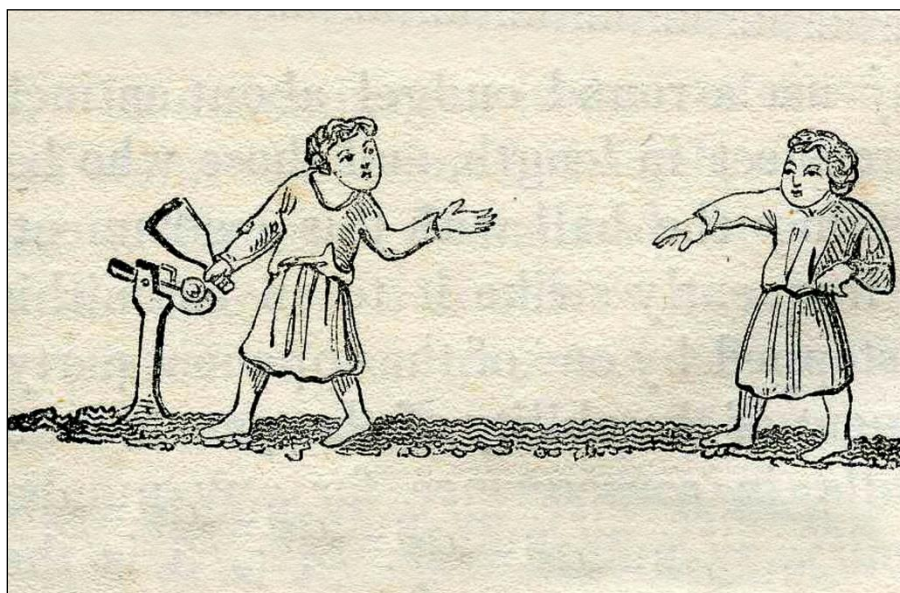
Durante mucho tiempo, cortar una rama o un trozo de madera fueron acciones tan naturales como comer con una cuchara de madera. Los bastones pequeños era por otra parte un símbolo de poder, de potencia, e incluso era un instrumento útil para que un joven pastor pudiera proteger su rebaño. El bastón muestra la superioridad del hombre sobre el animal, superando la utilización de la mano, permitiendo dirigir el ganado y también defenderlo de otros animales o de otros hombres. Por otra parte, cortar trozos de madera, hasta no hace mucho tiempo, era una acción habitual para aquellas personas que vivían en un entorno rural. La maza como herramienta se utilizaba como ayuda al andar o desplazarse por lugares hostiles; además también tenía la función de objeto decorativo, y servía para golpear piedras u otro palo¹,... Además de todo ello, en muchas partes del planeta la maza fue constituyendo una familia de juegos. Se han identificado alrededor de unos ciento cincuenta juegos muy similares, conocidos con denominaciones distintas, circunstancia que confirma la

¹ El bastón, todavía se utiliza actualmente para derribar bolos.



Universalidad del juego, ya que no es posible imaginar una filiación cultural directa entre estos juegos.

Esta familia de juegos se extiende por todas partes, como por ejemplo en China, Irán, Etiopía, Rusia, Hungría, Italia o Francia. Por otra parte también es que probable que existan multitud de modalidades, tal y como lo muestra el gran número de juegos localizados en países que conocemos mejor (Francia, Gran Bretaña, Polonia, Italia y Dinamarca). Sin embargo, a pesar de encontrar numerosas semejanzas, estos juegos son todos portadores de distintos rasgos culturales locales, ya sea en la peculiaridad de los materiales empleados o en las reglas utilizadas para jugar. Son creaciones de una cultura y fruto de una historia particular, expresión de una forma original de comunicarse con los otros. A veces pueden se denominan del mismo modo pero tienen reglas muy distintas; en otras ocasiones se pueden localizar juegos muy similares aunque se conozcan con denominaciones muy variopintas. Una de las particularidades de estos juegos es la utilización de bolas pequeñas, aunque en países como Islandia se ha empleado habitualmente huesos de ballena o una piedra volcánica antes que una rama de árbol. De este modo, las bolas, se han llegado a elaborar a partir del hueso de una fruta, de una piedra o de un hueso, estando reforzadas por tejidos distintos, de pelo de animal o con la ayuda de diferentes tipos de hierbas que se sujetaban con materiales pegajosos obtenidos del pescado o de la resina de los árboles. Finalmente, cabe señalar que el método utilizado para obtener esta información distorsiona la imagen global del estudio porque todos los documentos existentes sobre estas prácticas no están disponibles en Europa, o en idiomas que no son muy conocidos, o que estas prácticas nunca se han descrito en documentos.



Inglattera – Siglo XIV

Los juegos de esta familia presentan distintos niveles de complejidad en sus reglas: juegos individuales, juegos por equipos, juegos por equipos con bases, empleando mazas o bolas... Se trata de juegos cuyas normas o materiales difieren, ya que estos aspectos dependían del lugar donde vivían los jugadores, de su entorno cultural, del número de participantes que podían reunirse tras finalizar la escuela, del conocimiento



de algún juego similar para inventar un nuevo juego... En este orden de temas, hemos constatado que en el entorno rural el contexto ofrece materiales que los adolescentes aprovechan recuperándolos para sus juegos. Dado que en las ciudades es más fácil encontrar materiales « reutilizables » para jugar que en el campo, las estrategias para inventar juegos serán distintas, más vinculadas con relacionadas con aspectos de imaginación en la ciudad, y más ligadas a cuestiones de destreza manual en el campo.

En los siglos XVIII y XIX se observa que los hijos de campesinos tienen en general menos tiempo libre que los jóvenes que viven en la ciudad, ya que los trabajos del campo exigen un considerable esfuerzo en la mano de obra. Además se puede constatar que si los jugadores conocen juegos similares, les resulta más fácil inventar e incorporar nuevas normas en sus juegos. Así pues en Inglaterra se localizan muchos juegos que siguen siendo individuales como antaño, otros se han transformado en juegos de equipo, y a menudo se han acompañado de reglas o materiales más complejos. Tal es el caso de algunos juegos que emplean bolas y se sirven de palancas para impulsarlas o de otros artilugios de madera mucho más potentes. Estas palancas ofrecen un espacio hueco para introducir la bola permitiéndole en su día impulsarla controlando su trayectoria. La introducción de dos piedras para colocar el bastón transformó el material en una pequeña ventana en el juego del críquet;... La introducción de la bola en el juego permitió que se pudiera sujetar mejor en el objeto que debe impulsarla, mejorando también acciones de riesgo para los otros jugadores, cosa que sucedía cuando se jugaba con un bastón pequeño. Esta progresión técnica también permitió incorporar otras innovaciones. Las mejoras en la bola facilitó que se pudiera impulsar mejor con el bate, y a mayor distancia, lo que dio lugar a juegos como el Palant, el Rundbold, el Rounders, la Thèque o el Beisbol, entre las modalidades más elaboradas de esta familia de juegos.

En todas partes se ha constatado que la extraordinaria creatividad de las personas y especialmente de los niños para inventar formas de juego. El actual fútbol se inventó a mediados del siglo XIX en Inglaterra, se exportó a los EEUU hacia 1870 introduciéndose en las universidades americanas. Sin embargo, muy pronto, en torno a 1873-1874 los dirigentes de estas universidades se quejaban por la dificultad de organizar competiciones entre diferentes centros universitarios al participar cada universidad con reglas distintas. Este ejemplo, se localiza dentro de un mismo país, con personas hablando un mismo idioma y en una misma época histórica; si además se considera que los juegos de maza o con bastones existen desde hace varios miles de años, protagonizándose en distintas épocas históricas, es fácil comprender como hoy en día existe una gran diversidad de reglas y modos de jugarse. Algunos estudiosos ya se han interesado en otros períodos históricos por esta familia de juegos; así el polaco Jan Ámos Komenský realizó una descripción de juegos que vio en su estancia en Inglaterra tras en 1640-1641, comparándolos con las otras modalidades existentes en Polonia. José Strutt publicó en 1801 algunas muestras de estos juegos en los siglos XIII y XIV en Inglaterra.



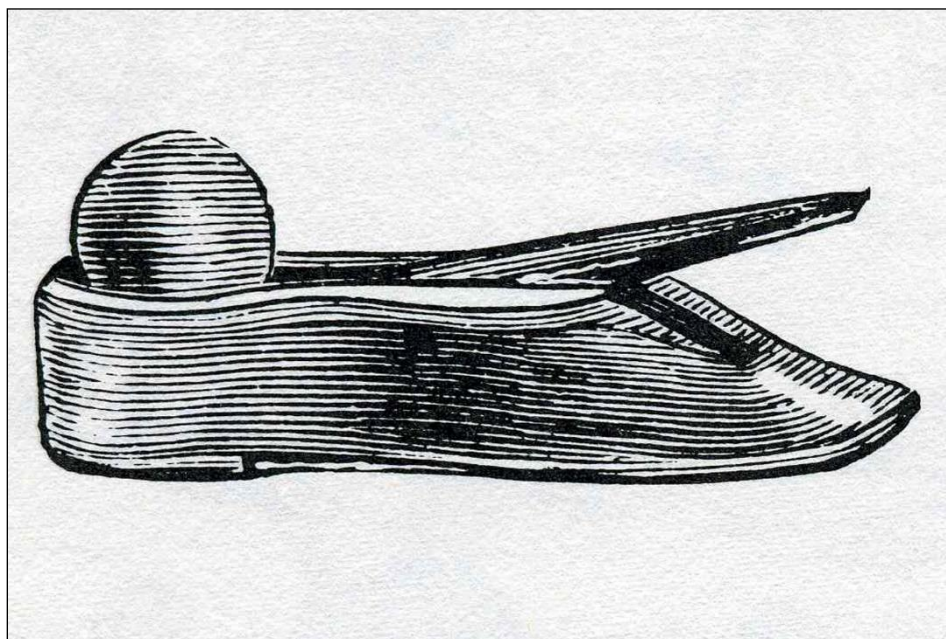
www.traditionalsports.org

Esta familia de juegos vive una recuperación política durante el siglo XIX, cuando los juegos tradicionales se estandarizaron, siguiendo modalidades de práctica más de acuerdo con el nuevo modelo dominante de los países occidentales, modelado en la organización industrial. ¡Algunos eruditos ingleses, basándose en investigaciones científicas, y seguramente considerando su imperialismo colonial, del cual los cincuenta y tres países de la *Commonwealth* son un testimonio bien vivo, declararon que todos juegos de maza o bastones del mundo estaban vinculados a los existentes en Inglaterra, ya que éstos se habían difundido a través de los navegantes y colonos por todo el planeta! Esta tesis etnocéntrica fue mantenida durante cincuenta años por el hecho de que un pequeño bastón de críquet con un origen de cinco miles años fue encontrado por arqueólogos, tesis que posteriormente supondría todo un hallazgo científico. Todos sabemos muy bien, que son los vencedores quienes escriben la historia, y por ello se puede explicar que actualmente todavía se sigue proponiendo que en los juegos británicos se halla el origen de los deportes. Esta afirmación, casi coincide con realidad si nos referimos a las disciplinas olímpicas, ya que a excepción del Judo y el Taekwondo, el resto prácticamente todos son deportes anglosajones.

Prestemos atención al juego inglés del críquet, prácticamente desconocido en Europa pero muy practicado en los países de la Commonwealth, reagrupación de las antiguas colonias de Inglaterra. Se trata de un juego muy practicado y valorado en países como Australia, India y Pakistán. De hecho, en Pakistán, India, Bangladesh y Sri Lanka, la tradición por este tipo de juegos es tan considerable y antigua como la del mismo críquet, lo que explica en parte el entusiasmo por este deporte, por transferencia de aprendizaje. Estos países juegan desde hace unos cientos de años o más, al *Gulli Dunda* (maza y bate). En efecto dibujos y referencias de la literatura antigua de la India permiten pensar que este juego ya se conocía hace cuatro o cinco miles años. El juego se localiza con otros nombres similares en toda la península hindú, como *gilli danda*, *gulli danda*, *danda guli*, *gudu*, etc. y consiste en impulsar un bastón pequeño hacia el interior del campo con ayuda de un bate. Se puede jugar a través de enfrentamientos individuales, entre equipos o también con desafíos entre un equipo y un jugador. El material utilizado consta de un *danda*, un bate de 50-60 cm. de longitud y de 3-4 cm. de diámetro, y de un *gulli* (o *gilli*), bastón pequeño que mide 10-15 cm. de longitud y hace unos 2 cm. de diámetro. En el suelo se hace un pequeño orificio con ayuda del palo pequeño, denominado *khutti* (o *guchhi*), midiendo aproximadamente 8-10 cm. de longitud y 6-8 cm. de profundidad. Acto seguido el juego comienza (véase la descripción en la India, Pakistán).



www.traditionalsports.org



Conviene indicar que al jugar al críquet, los jugadores paquistaníes e hindúes aceptan una determinada soberanía cultural ya que las normas, el material y la confección son de procedencia anglosajona, siendo el inglés la lengua utilizada en el juego. Recordemos que el objetivo indicado de creación de la Commonwealth consistía en pasar de la fase de colonización a una estructura económica post colonial que seguía favoreciendo la influencia británica, gracias a un sistema de tutela en la política internacional. En la actualidad, únicamente dos juegos de esta familia tienen una verdadera proyección nacional e internacional: el Críquet y el Béisbol; uno representando al antiguo imperio británico, y el otro referido a la hegemonía americana, circunstancia que podemos pensar que no es casual. No obstante se han localizado intentos de revitalizar juegos como el Palant, parecido al Béisbol en Polonia o en el Langbold en Dinamarca y seguramente podamos pensar que también existiera en otros países. Igualmente se deben mencionar otros ejemplos como el Hornuss en Suiza, y el Tsan, el Fiolet y el Rebatta en el valle de Aosta en Italia. Así pues, este estudio realizado a escala mundial sobre una misma familia de juegos permite vislumbrar dos cuestiones presentes, el imperialismo y al mismo tiempo la diversidad cultural. Se observa que centenares de juegos tenían el privilegio de ser manifestaciones vivas, de las cuales unos pocos han logrado sobrevivir; sin duda los problemas de biodiversidad que existen sobre distintos ámbitos también se pueden relacionar con los relativos a la Ludodiversidad. Podríamos extrapolar este tema desde la gastro-diversidad hasta la demócrata-diversidad ya que no existe un único modelo democracia; así pues, el proceso ha sido parecido al seguido por los juegos, según la historia, las creencias, el medio ambiente humano y cultural de cada pueblo y cada región del mundo.

Desde este punto de vista sería muy interesante analizar las distintas fases de transformación por las que han pasado algunos juegos de esta familia. Seguro que se podría dedicar un libro entero a tratar este tema, así como otro a describir los distintos



“juegos de mazas con bastones o bolas en el mundo”. Aquellas personas que quieran profundizar sobre este tema pueden encontrar una gran cantidad de datos complementarios en “la Enciclopedia de los Deportes – que recoge más de tres miles juegos y deportes de todo el mundo”, cuya edición redacté en lengua francesa en el año 2005 (Enciclopedia Liponski - Ediciones Atena y Gründ). También existen otros trabajos importantes sobre estos juegos; a modo de ejemplo mencionar las aportaciones de la inglesa Alice Bertha Gomme en los años 1890, la labor realizada por el Danés Jørn Møller en los años noventa, y las acciones desarrolladas desde Polonia por Wojciech Liponski a principios de los años 2000.

Lista de juegos catalogados por países

Arabie Saudita : al-ba' 'a ;

Armenia : rus-topi ;

Bélgica : guisse;

Bulgaria : kuli; perkanica; klis ;

Chequia: velka baborka ;

Chine : jeu de batte she; bâtons volants ;

Camboya : hung ;

Dinamarca: pind; pind med een sten; jep; tolvbold; kibel and nerspel; langbold; slagtrille; sla trilla; gross; fraanholt; rundbold; gribert; bold for en sten; drammert; himmerbold;

EEUU : goalball ; new-york-all ; round ball.

España : curra estornija (Aragón); a estornela (Galicia); mocho (Burgos); Pic i pala, bèlit, bòlit, (Cataluña, Valencia); Billarda (en muchas regiones de España);

Eslovenia : pandolo ;

Etiopía : qancaft ; qancaft ; quorel;

Finlandia : kuningas pallo; poltopallo;

Francia : batonnêt ; batonchau ; quinette ; calleù ; la thèque (Normandie) ; ara (Savoia) ; baculo (Aude) ; bisquinet (Aube) ; chir-mir (Aveyron) ; pirouette (Viena) ; pipette (St Pierre & Miquelon) ; pitoun (Pirineos); baston (Perigord) ; bate, guise (Picardía) ; pilaouet, pilouette, guillet, tinette, pirli, mouilh, pitaret, (Bretaña) ; tibi, piquarome (Anjou) ; tenet (Creuse) ;

Georgia : gakvra-bukrti;

Gran Bretaña : trounce hall; buckstick; lobber; kit-cat; trippit & coit ; tutt ball; knur and spell; northern spell; tribet; trap ball & ball; trippit & rack ; iomairt air a'gheata (Escocia) ; cat & bat ; cat & dog ; stool-ball (Sussex) ; cat & kitten (Dorset) ; stick & snell (Somerset) ; cat & stick ; dab-and-tricker ; drab and norr ; lukiug ; stool ball; waggles; cattly & batty ; one-old-cat ;

Grecia: tsoumaka ; urum-top;



www.traditionalsports.org

Hungría : bige ; metten; long meta;

India, Pakistán : gulli dunda ;

Indonesia : tak kadal ;

Irán : alak-dolak;

Irlanda : cead á imirt;

Italia : fiolet, rebatta, tsan (Aosta); Lipa (Verona) chinè, ciaramel, maza e pivezo ; Lippa, pettias & cariccias (Cerdeña);

Kurdistan : Haloukan

Mauritania : coura ;

Mélanésie : kaui kent ;

Méjico : beli ; Moldavie :

Mongolia: tsagaan mod; tsagaan monda; tsagaan temee; gui khee;

Noruega: langboll;

Polonia : pchla; palant; sztekiel ; klipa; kiczka; kiczka z matkami ; kiczka rzymska ; kiczka bez ; kiczka prosta ; Kiczka z metami ; czyż ; krypa ;

Portugal : bilharda ;

Rumanía : oină; hoima; hengerlé; tzurca

Serbia : lopta ;

Sri Lanka : gudu ;

Suecia : söt och sur; tre slag och ränna ; kungsboll ;

Suiza : Hornuss ;

Tunis : Tiro ; Ettira ;

Yubuti : kuf ;

Descripciones de algunos juegos

(Arabia Saudí)

AL-BA'`A

Juego que se practica generalmente en verano, durante el día, o aprovechando la luz de la luna. En la región de Sdir y Najd, se denomina *miqra`a w bir* (el bastón pequeño y el pozo), y en el sur, se denomina *mazqara w bir*. El número de jugadores oscila de 2 a 11. El *Ba``a* es un bastoncillo de 10 cm. de longitud y con un grosor de media pulgada. Es un bastón pulido cuyos extremos son puntiagudos. Los jugadores también emplean del *mi`m*, un palillo de madera de 70 cm. de longitud, aplanado que finaliza más amplia de 5 cm. Del mismo modo se necesita un pequeño orificio en el suelo de unos 15 cm. de longitud, 5 cm. de ancho y 10 cm. un palo pequeño o una bola de profundidad emplazado en medio de un círculo de 10 m. Le *Ba``a* se



coloca de modo transversal sobre el agujero. Los jugadores se distribuyen en dos equipos; el equipo A se sitúa en el interior del círculo, mientras el equipo B se coloca fuera de esta zona. Uno de los jugadores se sitúa delante del agujero cogiendo el bate con una mano y lo coloca debajo del bastoncillo. Cuando grita ¡*Algensau!* los jugadores del equipo B exclaman ¡*Nad'wa bikom!* Es la señal que simboliza estar comprometidos con el juego. El bateador golpea ligeramente el bastón, levantándolo a 1m-1,5m del suelo, para acto seguido golpearlo muy fuerte y alejarlo fuera del círculo.

Si falla y que el palo cae dentro del círculo, o es interceptado por el otro equipo, los equipos intercambian el rol o función. Cuando el bastón se envía fuera del círculo, el equipo B intenta cogerlo para volver a dirigirlo hacia el bate del lanzador, situado en el agujero (trinchera) en defensa. Si consiguen tocar el bate o si el *Ba''a* queda a menos distancia de la longitud del bate, el equipo B ocupa el lugar del equipo A y el juego continúa.

Cuando el bastón está en el aire, el bateador puede golpearlo repetidas veces, y sólo se considera como un sólo golpeo; acción que se realiza para avanzar lo más cerca posible del borde del círculo. El golpeo número once se denomina '*aša el-gadde* (= la cena de la abuela). En esta fase el bateador es acompañado por un jugador rival que no puede tocar el bate para defender. Si comete una falta debe correr hasta el sitio donde se ha realizado la última acción repitiendo las palabras *el-qed'd' qad'd'a*. Si consigue alcanzar el agujero antes que el bateador y colocar su bate, este jugador está salvado, en caso contrario debe pagar una prenda, como por ejemplo llevar a hombros a un jugador, empleando el bastón hasta el agujero.

(China)

JUEGO DE BATE SHE

Juego de la minoría china She de la provincia Ningde. Se practica con ayuda de un pequeño bastón de bambú que mide un *chi* de longitud (1 Chi = alrededor de 30 cm.) y 1,5 cm. de diámetro. Se juega empleando un círculo de cerca de 1,5 m de diámetro a través de un bate de 2 chi (60 cm.) de longitud. Una vez el palillo es proyectado fuera del círculo, el equipo rival intenta cogerlo en el vuelo. El jugador defensa que lo intenta atrapar lo utiliza a continuación para medir la distancia desde el lugar donde cogió el bastón, hasta el círculo. Cada longitud de bastón vale un punto para su equipo. Si el palillo cae en el suelo, el defensor lo recoge y lo lanza hacia el círculo, pero el bateador puede entonces devolverlo o cogerlo cuando está en el aire. Si coge el palillo, mide a continuación con ayuda de su bate, la distancia entre el círculo y el lugar desde donde el bastoncillo ha sido lanzado, obteniendo puntos para su equipo. Si golpea el palillo de su bate, los defensas no tienen derecho a intentar bloquearlo y el bateador mide la distancia desde el círculo hasta el punto de caída. Si el bateador falla en esta última acción, es el defensa quien mide la distancia entre el círculo y el lugar de caída del bastoncillo; entonces además de sumar puntos pasa a ser bateador.

(Dinamarca)

LANGBOLD, [en danés lang = long + bold = bola larga]

En algunas modalidades de este juego no se utiliza el bate, dado que la bola se golpea directamente con la mano. Antiguamente se utilizaban bolas "textiles" en cuyo interior se ponía un tapón de corcho envuelto en papel o de la tela, y todo ello se ataba a continuación con una cuerda pequeña para obtener una bola de unos 6-7 cm. de diámetro. La bola tenía 8 zonas bordadas o pintadas, cuyo bordado fortalecía toda la superficie atada, además de tener una función decorativa. Otra técnica consistía en envolver el tapón con varias capas de lana o hilo,



procedente de viejas prendas de vestir. La bola se cubría a continuación de saliva y con de pelos de vaca. El resultado final origina una bola con una calidad artística muy excepcional. Un largo camino o una avenida servían de terreno de juego, empleando las zanjas como límites naturales para delimitar la superficie de juego. En ambos extremos, se trazaban 2 líneas con metas (bases), a 60 pasos una de la otra. Las bases recibían distintos nombres según la región. Hacia 1837, en Aarhus, la línea de fondo se denominó *knæller* (= rogar a Dios), seguramente debido a que un jugador debía arrodillarse sobre ella. El juego enfrenta a 2 equipos de 4 a 20 jugadores. Un equipo se sitúa en el “campo interior”, detrás de la línea de meta, mientras que otro equipo se sitúa en el “campo exterior”, entre las 2 líneas de meta. El juego comienza cuando el lanzador impulsa la bola de una marca situada a 3 m de la línea de meta (límite del terreno). El bateador (defensa) debe golpear la bola con la mano o con su bate para enviarla lo más lejos posible. Se obtiene un punto cuando consigue correr hasta la base del lanzador y dar la vuelta a su propia base antes de que el equipo rival recupere la bola.

(Francia)

MOUILH (Bretaña bretona)

Juego jugado entre dos jugadores. Se traza un círculo y se coloca el *mouilh* (bastoncillo) en su centro. ¡El bateador lo golpea con un *golvazh* (bate con la forma de la herramienta que se emplea para hacer crepes) para levantarlo, y acto seguido golpearlo de nuevo para enviarlo lo más lejos posible, gritando ¡mouilh! Para pasar a ser bateador, el otro jugador debía recuperarlo antes de que cayera al suelo, o conseguir lanzarlo al círculo del lugar desde donde había caído, considerando que el bateador tenía derecho a defender la base (el círculo) con el *golvazh*.

(Gran Bretaña)

TRAP, BAT AND BALL [trap = elevar + batir = bate + bola = bola]

Este juego fue popular del siglo XVI al siglo XIX. La bola se levanta con la ayuda de una palanca de madera parecida a un zapato, con una especie de cuchara situada hacia el talón donde se coloca la bola. Se enfrentan dos equipos, el campo del bateador y el de los defensores. El bateador golpea la parte posterior de la palanca para hacer saltar la bola, y acto seguido golpearla de nuevo para proyectarla lo más lejos posible. Los jugadores del equipo rival intentan cogerlo antes de que caiga, o de recogerlo con un “cuenco” antes de que se detenga completamente, para devolverla hacia la palanca intentando golpearla. Si consiguen a recoger la bola antes de que caiga, el equipo atacante pierde y se cambian los roles. Si es la palanca la que se consigue tocar (2º caso) únicamente se elimina al bateador y su lugar es ocupado por uno de sus compañeros. Se trata de un juego típico de las ciudades, ya que en zonas rurales la bola se lanzaba directamente con la mano hacia un tamiz colocado sobre un trampolín. Éste se colocaba con tal ángulo que jugador al golear la bola la lanzada contra esta especie de trampolín para que rebotara y se elevara de tal modo que se pudiera golpear hacia el campo de los rivales por un segundo jugador. Como trampolín se empleaba un listón de madera bastante fino que se plantaba oblicuamente en el suelo.

(La India, Pakistán)

GULLI DUNDA

El juego comienza colocando el *gulli* (bastoncillo) inclinado en el agujero, a continuación el primer jugador coloca su bate (*dunda*) en la parte inferior del *gulli* de tal modo que lo levante y lo impulse lo más lejos posible. Los defensas intentan coger el *gulli*, cuando está en el aire o cuando al caer rebota en el suelo. Si lo consiguen el bateador ha perdido su turno y es substituido



por un compañero. Si el gulli no lo captura el equipo rival, entonces el bateador coloca su bate en el agujero y los defensas intentan desde donde se detiene el bastoncillo golpear el bate lanzando el gulli o bien dejarlo en el interior del agujero. Si esto se consigue el bateador pierde su puesto. Si fallan su lanzamiento, entonces el bateador coloca de nuevo el gulli en el agujero, pero esta vez debe golpearlo ligeramente y cuando está en el aire impulsarlo lo más lejos posible. Este procedimiento se repite hasta que el bateador pierda su posición. Cada lanzamiento que no es bloqueado por el equipo contrario supone un punto para el bateador. Este juego se puede jugar de muchas maneras distintas, pero en todas las modalidades se elimina un bateador cuando falla sus 3 intentos al lanzar el gulli. La manera de contar los puntos y la de medir las distancias difieren según la región (el gulli puede lanzarse hasta unos 100 m). Si el gulli lanzado por los rivales no es golpeado por el bateador o no cae en el agujero, el equipo del bateador obtiene entonces *annas* (o puntos = equivalente a una longitud del bate). El equipo que gana la manga pide un determinado número de *annas*, correspondiente al número de longitud de bate que piensa que hay entre el agujero y el lugar donde el bastoncillo se ha detenido. El equipo rival puede aceptar esa distancia, en caso contrario se mide con el bate. Si la medida corresponde a la cifra pedida o un número inferior, el equipo atacante obtiene esos puntos y el juego continua. En caso contrario el bateador es eliminado.

(Países Bálticos, Polonia)

KLIPA [alemán Afloramiento, sueco Klippa = una roca puntiaguda]

Es un juego de equipo muy popular en Polonia, en las regiones orientales de Alemania y en los Países Bálticos. El juego comienza golpeando un palillo con los extremos cónicos, a menudo consistente en un palo de madera empleado en muchos muebles, que mide 10 cm. de longitud. Este palo se golpea en uno de sus extremos con la ayuda de un bate, para elevarlo y golpearlo lo más lejos posible. El bateador tiene derecho a tres intentos para proyectar el *klipa*, para acto seguido colocar su bate sobre el agujero desde donde se ha lanzado. Si el equipo rival consigue bloquear el *klipa*, gana la manga y obtiene 100 puntos; acto seguido uno de los jugadores intenta contactar el batidor lanzando el *klipa* desde donde ha caído. Si sale bien, se elimina al bateador. Si el *klipa* no se captura en el aire, el equipo rival puede de todos modos tratar de tocar el bate lanzando el *klipa*. Si lo consiguen obtienen puntos; en caso contrario se mide la distancia contando el número de bates y el número final es la cantidad de puntos que se consigue acumular. El juego puede jugarse enfrentando a equipos o a jugadores. Hoy día, la palabra "*klipa*" a menudo se utiliza irónicamente, para designar una acción ridícula, pero antiguamente se conocía el juego como una actividad lúdica que tenía una importante función socializadora en ciudades pequeñas y en los pueblos. Su significado social comenzó a desaparecer con la introducción de la educación física institucionalizada en la escuela, con el acceso a instalaciones deportivas modernas y la incorporación de otros deportes. Actualmente es un juego prácticamente olvidado.

(Polonia)

PALANT [del italiano *palante* (jugador de bola), o *palla* (bola)].

Este juego tenía decenas de modos distintos de jugarse en Polonia, *Palant Bez Wykupna*, *Palant z Wykupnem*, etc. La tradición de este juego se remonta a la Edad Media donde ya se practicaba bajo el reinado de Segismundo en el siglo III Vasa (1587-1632). Es probable que la palabra "*palant*" sustituyera a un nombre antiguo al recibir Polonia una importante influencia cultural italiana, durante el reinado de Segismundo I el Viejo (1506-48) y de Segismundo II Augusto (1548-72). El Palant fue muy popular durante siglo XIX en el cual se introdujo en los centros



www.traditionalsports.org

educativos. Los primeros campeonatos polacos se organizaron en 1952, y se fundó la Federación Polaca de Bola al Palant (FPBP) en 1957. El FPBP creó a continuación un campeonato profesional de Palant, lo que le llevó rápidamente, en 1978, a transformarse en la Federación Polaca de Béisbol y Softball. ¡Este hecho hizo que el Palant perdiera interés para las autoridades administrativas y deportivas, sufriendo al mismo tiempo la actitud desprecio por parte de la opinión pública al considerarlo como un deporte “no serio”; ¡un simple juego! La propaganda en contra del Palant se sirvió de mensajes irónicos con el objeto de ridiculizarlo. ¡El lema de esa campaña era la expresión polaca ¡“*Ty palancie*”! que significa “Estúpido!”. A pesar de la disolución de la Federación Polaca, la tradición del Palant se perpetuó en la ciudad de Grabów. El juego se practica sobre un terreno con dos zonas denominadas “*niebo*” (= cielo) y “*piekło*” (= infierno). Según las normas del FPBP el terreno de juego mide 60 m de longitud y 20 m de ancho. En la modalidad escolar, el punto de partida se delimita mediante un semicírculo de 3 m de radio. El bateador eleva ligeramente la bola al aire para acto seguido golpearla. El terreno se divide en dos mitades mediante una línea divisoria. La línea de fondo se sitúa a 10 m de la meta. La bola hace 6 cm. de diámetro. En su interior el núcleo es de caucho cubierto de hilo, cubierto de cuero. Tras haber golpeado la bola en el aire, el bateador suma un punto si consigue la correr hasta la línea de fondo, sin ser golpeado por la bola por los jugadores contrarios. Estos rivales intentar atrapar la bola en el aire y lanzarla hacia el bateador para eliminarlo. En este juego se enfrentan dos equipos de doce jugadores.