

**PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL
DEL
JUEGO Y DEL DEPORTE:
JUEGOS TRADICIONALES VASCOS**



Autores:

Sergio Asenjo Mota

Julio Bargos Pintado

Jorge Carreras Guijarro

Año 2011



INDICE

1. INTRODUCCION

- a. Del caserío a la plaza
- b. Sin espíritu deportivo
- c. La Fuerza Física
- d. Los bertso-paperas
- e. Apuestas y Traviesas

2. LOS JUEGOS DE EUSKAL HERRIA

- a. JUEGOS DE PELOTA
- b. AIZKOLARIS
- c. LEVANTAMIENTO DE PIEDRA
- d. SOKATIRA
- e. ARRASTRE DE PIEDRA
- f. SEGALARIS
- g. KORRIKALARIS Y ANDARINES
- h. TXINGAS
- i. PELEAS DE CARNEROS
- j. LOKOTXAS

3. JUEGOS Y DEPORTES EN IPARRALDE

4. BIBLIOGRAFIA

5. INDICE DE ILUSTRACIONES



1. INTRODUCCION

- Del Caserío a la Plaza

Secularmente, el hombre vasco ha mantenido una especial relación con su tierra. Relación que se ha materializado en los deportes vascos populares, donde el campesino (*baserritarra*) encontró el lugar para el esparcimiento, para el desafío, para la apuesta y para la demostración de sus habilidades. De marcado carácter autóctono, pues en ningún otro lugar se encuentran tipologías similares, los juegos de Euskal Herria se caracterizan, sobre todo, por el empleo de grandes dosis de energía física, encauzadas en actividades de dudosa capacidad lúdica: corte de troncos con hacha, arrastre de piedra, siega de hierba, levantamiento de piedra...

Esta forma de jugar es consecuencia de su origen. El deporte tradicional vasco ancla sus raíces en las labores diarias que, ancestralmente, el campesino desarrollaba en el caserío. El desafío surgía, así, sobre esos trabajos y, lejos de descansar, el *baserritarra* gastaba las horas de asueto realizando las mismas faenas en la plaza pública, delante de un público apasionado y en dura competencia con otros campesinos.

Para entender las diferentes modalidades, hay que pensar que el *baserritarra*, aislado en el caserío, realizaba todos los trabajos: desde levantar cercas con grandes piedras hasta el laboreo de las tierras con bueyes; desde cortar en el bosque la madera precisa para el hogar hasta segar la hierba del ganado. En estas



faenas alcanza una maestría natural que, luego, le permite competir con otros labradores.

El trabajo se convierte en el origen del deporte y el deporte, en sí, reproduce las condiciones laborales. Y, en ambas, el esfuerzo es la nota común. El campesino vasco afrontaba, sobre todo en los meses de verano, jornadas laborales de quince horas. Así, se levantaba a las cuatro y media de la mañana para ordeñar el ganado, segar las praderas y recoger la hierba que podría estropearse con una lluvia repentina. A las siete, tras un ligero desayuno, unce los bueyes para labrar el campo o cultivar la huerta. Breves interrupciones le permiten recuperar fuerzas en la cocina, mientras da de comer al ganado, recoge leña o repara las cercas. El ritmo se mantiene hasta las nueve de la noche, hora de descansar las fatigas del día.

Semejante autarquía (el *baserritarra* creía en su capacidad para vencer en soledad las condiciones impuestas por la naturaleza), permitía, en la competición, destacar en varias especialidades: *Keixeta* fue *aizkolari*, corredor y *segalari*, *Kataolatza* y *Ondartza*, levantaban piedras, cortaban troncos, corrían y jugaban a pelota a mano; *Cholarra* fue remero y *pelotari*; *Polipaso* y *Arriya* cortaban troncos y segaban; y *Usateguieta* fue levantador, boxeador, *aizkolari* y remero.

Pero la soledad también moldeó el particular carácter del hombre y de sus juegos, diferenciándose aquéllos ligados a la tierra y los surgidos cerca del mar. Las regatas de embarcaciones a remo



proceden de este último grupo; del primero nacen los restantes.

- Sin espíritu deportivo

La diferencia entre el pastor y el hombre de mar la plasmó Tellagorri, al escribir: *"el labrador es silencioso y el pescador gritón; el labrador es muy cauto en el decir, rumia mucho sus pensamientos antes de condensarlos en palabras y casi siempre es certero en sus juicios; el pescador habla con más ligereza y ofrece la simpatía de no conceder demasiada importancia a lo que dice (...). Aquél, que vive de la tierra, sabe que todo deja huella; éste, por vivir siempre en el mar, sabe que hasta la estela que van dejando las lanchas y los vaporcitos acaba por borrarse"*.

"El labrador sólo va a la taberna los domingos y los días de mercado. El pescador, cuando no está en la mar, está o tomando el sol en el puerto, si no tiene dinero, o en la taberna... En el caserío, el jefe de la familia, el que siempre dice la última palabra, es el marido. En los puertos pesqueros, quien gobierna la casa, resuelve los problemas domésticos y cuida de la educación de los hijos es la mujer, pues el marido está casi siempre en la mar".

"(...) No hay sino ver jugar al mus, a unos y otros, para apreciar la gran diferencia que los separa; el labrador se conforma con unos naipes nada más que regulares para comenzar el juego; generalmente no envida y se conforma con levantar al final de cada jugada tres o cuatro tantos; pero si envida arriesga muy



poco, medita antes de aceptar el envite del contrario y casi nunca se juega todo a una carta. Al pescador le gusta tener cuatro reyes o duples buenos o treinta y una de mano, envida los tantos por docenas, acepta rápidamente los envites y con energía, y los órdagos con miradas desafiantes son corrientes en una partida de mus entre pescadores".

Mas, como competidor, el *baserritarra* se despoja de todas las prevenciones. Sus juegos nacen como desafíos entre habilidades de campesinos y están exentos del llamado *espíritu deportivo*, del entendimiento del deporte *per se*, desnudo de móvil económico, carácter sólo presente en un nivel de educación superior.

Los deportes de Euskadi gozan de otras preeminencias. La más destacada se refiere a la tremenda carga de energía física necesaria, pues, incluso los juegos considerados de hombres ya maduros, como los bolos o la toca, difieren de similares de otros lugares en el tamaño y en el peso del objeto a lanzar y la distancia a la que se coloca el blanco.

Hoy, el tiempo se ha reducido en aras del espectáculo, pero las apuestas de principios de siglo acordaban larguísimos recorridos para los *korrikalaris*; las pruebas de bueyes y *segalaris* duraban dos horas; las *traineras* navegaban en mar abierta y el recorrido, entre dos puntos geográficos, era duro y largo, en lucha con las olas, el viento y las corrientes. Como comparación, en Australia, los cortadores de troncos apenas trabajan diez minutos, frente a



los desafíos vascos que no bajan de treinta minutos.

Curiosamente, ningún juego conlleva riesgo corporal directo para el deportista que, además, somete todo su esfuerzo a la decisión inapelable de los jueces. Respeto por el ser humano que contrasta con cierta indiferente crueldad hacia los animales. En la competición, los bueyes sienten el pincho del *akullu* en los flancos y carneros y gallos son lanzados uno contra otro, pero el hombre vasco sólo busca el máximo esfuerzo. El *baserritarra* es duro con sus animales para obtener el resultado apetecido, pero, de niño, no ciega pájaros ni ahorca perros. Es más, cuando su perro de caza está ya viejo, le pega un tiro en la cabeza para evitarle sufrimientos.

- La Fuerza Física

En cualquier caso, el aspecto más recurrente de los juegos vascos es la alabanza a la fuerza física. Ningún pueblo ha hecho del ocio una repetición del trabajo y, sólo en la actualidad, los atletas se preparan para la competición. Antes, los *cuadrilleros* dirimían su supremacía con el hacha con los árboles del bosque como únicos testigos.

Las demostraciones de fuerza se cantan en las leyendas vascas y son el principal contenido de los bertso paperak. Fuerzas que el campesino conservara hasta épocas avanzadas de su vida, pues los grandes campeones lograron grandes triunfos pasados los cuarenta años. Por ejemplo, Justo Gallastegui, con 50 años, levantó, en Tolosa, el 2 de octubre de 1960, cinco veces en cinco



minutos, la piedra cúbica de 150 kilos; el 13 de agosto del mismo año, en Azcoitia, compitieron en reñidísima prueba los *aizkolaris* Arriya (55 años) y Errekalde (57 años).

El *baserritarra* continúa trabajando aún en edad muy avanzada en las labores del caserío, donde no existe ni la hora de la jubilación ni la vida sedentaria que atrofia los músculos. Un buen día, las fuerzas le abandonan y, entonces, sabe que ha llegado el momento del adiós definitivo, pero, antes, seguirá mostrando sus capacidades: *El Pueblo Vasco* publicó, el 3 de agosto de 1900, el permiso dado al *aizkolar* Agustín Unanue, de 75 años, para cortar un tronco de un metro de diámetro en cuatro horas.

El poso cultural de la fuerza física se inicia con las leyendas vascas. En ellas, conviven múltiples personajes (trogloditas, *galtxagorris*, *basajaun*, genios, gigantes, *Mikolases*...) cuyas hercúleas fuerzas les permiten luchar, llevar grandes cargas, arrojar peñascos, arrancar árboles o mover montañas. En la mitología vasca, no exenta de seres mágicos, un acto de tremenda fuerza física provoca el desenlace, mientras en otros pueblos intervienen poderes sobrenaturales.

Entre los prototipos de hombres fuertes, destacan el gigante de Alzo y Manuel de Haedo. El primero (10 de julio de 1818) destacó por su extraordinaria estatura y descomunal fuerza. Ambas le permitieron subsistir exhibiéndose por tierras de España y el extranjero, donde fue presentado a Isabel II, de España; Victoria I, de Inglaterra; María de la Gloria, de Portugal; y Luis Felipe I, de Francia. De su estatura, quedan las muescas



de cincel hechas en la pared del pórtico de la parroquia de Abajo, que alcanzan los 2,27 metros, mientras que sus brazos abiertos marcan 2,42 metros. A los 23 años, pesaba 16 arrobas (200 kilos) y construía cercas con piedras de 20 arrobas (250 kilos) que colocaba una sobre otra, sin ayuda alguna. Murió el 20 de noviembre de 1861, en su pueblo natal, donde fue sepultado.

Manuel de Haedo nació en Fuerte de Ocharán, en el concejo de Zalla. De él, se recuerdan sus luchas con pasiegos en la Venta del Borto; la aventura con los muleros un día que caminaba hacia Carranza; o el transporte desde la ferrería de Bolomburu, sita entre Valmaseda y Zalla, hasta Bilbao, de siete quintales machos de hierro. Su hija, muerta a los 19 años, venció a un campeón navarro en el lanzamiento de la barra de veinte kilos, alcanzando la distancia de cuarenta pies.

- Los *bertso-papera*

De antiguo, la procedencia de tales energías se relacionó, directamente, con la cantidad de alimento ingerido, lejos de los estudiados regímenes alimenticios del deportista actual. Los cambios, muy recientes, han vencido tradiciones ancestrales, pero han supuesto una mejora muy estimable sobre las viejas marcas.

El *baserritarra* hacía dos comidas en el monte: *gosari*, hacia las nueve de la mañana; y *bazkari*, al atardecer. En el caserío, hay una tercera, a mediodía. El almuerzo consistía en castañas, leche o porrusalda; a mediodía, puchero de habas o alubias con berza



y tocino y manzanas; en la cena, castañas, talo de maíz, manzanas asadas o porrusalda. El pan blanco, la carne o el bacalao eran alimentos reservados a festividades especiales.

Sin embargo, los antiguos atletas eran víctimas de absurdos regímenes impuestos por preparadores y socios. *Usateguieta*, padre de los actuales *harrijatsotzales*, aceptó una apuesta contra Jesús Elustondo en la que sus dos socios, Eustaquio Loidi y José María Aguirre, carpinteros de San Sebastián, le hacían comer dos tazas de chocolate, como desayuno; dos platos de lentejas, dos docenas de huevos crudos batidos y dos kilos de chuletas, para la comida e idéntica ración por la noche; sin olvidar la merienda, consistente en una gran fuente de bacalao con tomate.

A veces, el atleta advertía el error, tras comprobar que su forma física, inmejorable en el trabajo cotidiano, se perdía en las semanas de concentración. El *aizkolari Keixeta* renació para el deporte con más de cuarenta años, al cambiar su alimentación y, durante cuatro años, consiguió sucesivas victorias.

En cualquier caso, las hazañas deportivas de los *baserritarras* llamaron la atención de los *bersolaris* que transmitieron sus usos de forma oral. Así, se marcaron los contornos de los troncos, el diseño de las piedras, la longitud de los carrejos... Antiguas reglas que aún utilizan medidas en arrobas y pulgadas.

Las primeras referencias escritas aparecen, sin embargo, en Castilla, ya que el *bersolari*, no considerado culto, era prohibido por los alcaldes en las plazas de sus pueblos. En El Escorial, el



párroco escribió sobre los juegos practicados por los canteros vizcaínos en sus ratos de ocio. Y, en la Biblioteca Nacional de París, se conserva un pergamino manuscrito del siglo XV, perteneciente al Libro VI del Fuero navarro, en el que se detallan las condiciones del lanzamiento de *piertaga*.

El auge de los deportes vascos, patrocinados por parroquias y municipios, tiene lugar entre los siglos XIX y XX. En el siglo pasado, la crónica deportiva es esencialmente oral. Los atletas pagaban a un *bersolari* para que les acompañara a la prueba y cantara sus hazañas en verso. Algunos se recogían por escrito y circulaban por pueblos y caseríos apartados, donde los *berso-papera* eran la única letra impresa, junto a algún libro de los Evangelios.

De escasa calidad literaria, los *berso-papera* gozan de frescura y la espontaneidad. El único dato fehaciente es el nombre de los contendientes, obviando lugares y años, pero adornando otros hechos: cómo surgía el desafío, la expectación despertada y la loa al vencedor. Unas y otras cosas no eran óbice para que se difundieran rápidamente por todo Euskadi llevados por carboneros, leñadores, segadores y pastores.

- Apuestas y traviesas

Por último, no se puede hablar del deporte rural vasco sin hacer mención a *apuestas* y *traviesas*. Durante siglos, la vida deportiva fue la única ocasión para el vasco de arriesgar su dinero y la mujer, en una posición secundaria y pasiva, hacía de madre,



esposa o hermana solícita del atleta, a quien ha cuidado con desvelo y amor, sabedora de que aquel hombre llevaba a la lucha el honor, el nombre y las economías del caserío.

Los juegos permitían arriesgar un dinero, ya fuera asociándose a una de las partes contendientes o apostando durante la prueba en *traviesas cruzadas*, según la marcha de la competición. A principio de siglo, se apostaba el equivalente a cincuenta mil pesetas actuales en una lucha de carneros. En 1903, *Santa Agueda* y *Achumberría* acordaron una famosa apuesta sobre veinte mil reales (medio millón de pesetas de hoy, aproximadamente).

El espectador, que, hasta fines del XIX, no pagó entrada, cantaba sus *traviesas* directamente, apostando sobre el ganador; sobre el tiempo a emplear; sobre las diferencias entre los competidores; sobre los topetazos que aguantará un carnero; sobre las plazas que hará una pareja de bueyes... La figura del corredor de apuestas no aparece hasta 1915 y actúa como intermediario, reteniendo un porcentaje del ganador.

Iztueta cuenta cómo *"los labriegos guipuzcoanos acuden tan alegres y bien vestidos a los partidos y a los concursos, llevando en sus bolsas secretas ocho ducados. Y aunque no posean más porvenir que su sudor del trabajo, muy frecuentemente se les ve apostando cinco, diez y hasta sus veinte onzas de oro, cada cual según su albedrío. Quienes no disponen de dinero, se valen de sus bueyes, vacas, mulas, caballos, cabras, ovejas o de cualquiera hacienda que posean para apostarlas en el juego.*



Hemos visto en la plaza pública, apostar unos a favor de éste, otros a favor de aquél, las chaquetas o cinturones que llevaban encima".

Aún así, es extraño que un jugador se comprometa económicamente. Primero, por la escasa continuidad de las pruebas; segundo, por las pequeñas cantidades cruzadas en las *traviesas*, que, además, no atraen al apostador profesional. Así, la apuesta no es más que la imprescindible evasión de las interminables jornadas laborales de los *baserritarras*, que, en el fondo, saben que salen perdiendo a la larga, tal y como refleja un viejo refrán: "*jokoa azkarrago da jokalariaik baño*" (*).

(*). *El juego es más hábil y astuto que los jugadores .*

2. LOS JUEGOS DE EUSKAL HERRIA

a. PELOTA

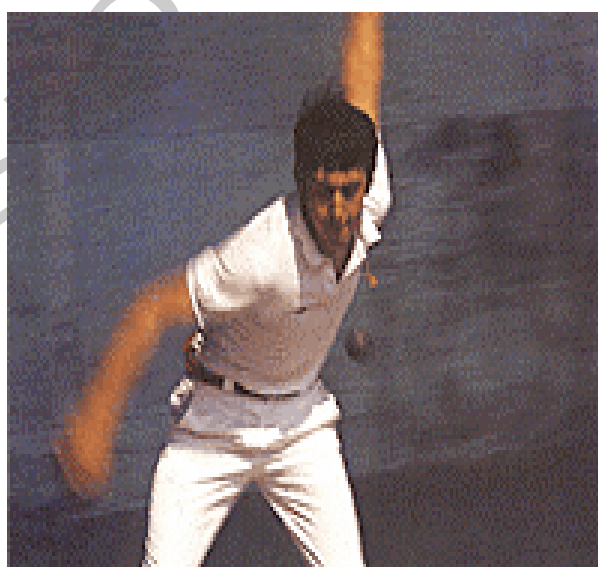


Ilustración 1



La pelota ha sido practicada desde antiguo en el territorio vasco. A lo largo de los siglos, por supuesto, han ido evolucionando las reglas y modalidades del juego generalmente en beneficio de la espectacularidad. Se adaptaron cestas más adecuadas al ritmo vivo que pedía el público, se modificaron las canchas, se cubrieron los frontones.

El juego original de carácter rural, se fue transformando en espectáculo al que acudía un público ciudadano para arriesgar una apuesta. Y era natural que así fuere, pues los empresarios construían los frontones industriales en los núcleos urbanos de elevada población para asegurarse una clientela que hiciera posible el mantenimiento del negocio. Esta transformación se produjo en el último tercio del siglo pasado.

Paralelamente ocurre la universalización de la pelota. La emigración hacia América crea núcleos importantes vascos en las principales ciudades del nuevo continente. Devotos de la tradición en todos los órdenes de vida, costumbres y creencias el vasco desea divertirse al modo del País de origen. Y construye frontones donde practica el viejo juego secular. Más tarde, a lo largo ya del siglo XX, la pelota vasca va adoptando otras modalidades. Pierde en ellas parte de sus cualidades –especialmente el vigor característico de nuestros juegos- aunque ello le hace accesible a mayor número de personas.

El juego de la pelota, en su evolución, ha llegado a practicarse en un gran número de especialidades. De una forma sintética hacemos la siguiente clasificación.



- Juegos directos: Los bandos se sitúan frente a frente, separados por una red o una raya que debe superar la pelota. Actualmente sólo subsiste una modalidad, muy poco practicada, que es el rebote.

Juegos indirectos: En los que la pelota sale rebotada de una pared. Estos pueden dividirse, bien atendiendo al tipo de frontón en que se practica o según la herramienta utilizada. Entre los primeros podemos distinguir:

. Terrenos que sólo tienen frontis. Es la llamada plaza libre o plaza agirikoa. Se trata de los frontones antiguos existentes hasta aproximadamente 1875 y que todavía pueden encontrarse en Iparralde.

. Frontón de pared lateral, siempre a la izquierda, y en ocasiones con pared de rebote. Se diferencian unos de otros por sus dimensiones, a excepción del trinquete, en el que también se utiliza la pared de la derecha. Señalaríamos aquí los siguientes:

. Frontón corto, hasta 30 ó 35 m. de longitud. Se emplea para las especialidades de mano, sare, paleta, etc., donde se utilizan herramientas de poco peso y pelotas de viveza inferior.

. Frontón mediano, hasta los 45 m. Pensados para paletas con pelota de cuero o herramienta más potente con pelotas de viveza media.

. Frontón largo, hasta los 60 m. Es el típico frontón para cesta-



punta, remonte y pala con pelotas de mucho toque.

Atendiendo a la herramienta, la división sería la siguiente:

. Mano: Practicable en plaza libre, o en frontón con pared izquierda.

. Pala: La pala presenta diversas variantes: la pala larga y corta utilizadas sobre todo en frontones medianos y cortos con pelotas de cuero y la paleta ancha y "paleta argentina", empleadas en frontón corto y en trinquete con pelota de goma.

. Guante de cuero: Puede utilizarse en todo tipo de terreno, tanto se trate de guante largo como corto. En la actualidad se utiliza poco, tan sólo en juegos directos como el rebote.

. Chistera: Antiguamente la cesta de joko-garbi era utilizada en frontones con la pared izquierda más grande. Actualmente se emplea en las plazas libres. Otras modalidades, jugadas en frontones de pared izquierda, son la cesta-punta y el remonte.

. Sare: Su lugar idóneo es el trinquete, aunque también puede jugarse en frontón corto.

Pelota a mano

La pelota a mano es la modalidad que más pasión despierta en el pueblo vasco.

La "mano" es un deporte particularmente duro. Se juega con una pelota, de más de 100 gramos de peso, que es golpeada con la



mano abierta.



Ilustración 2

Es una modalidad reciente. Las reglas se fijaron en el último tercio del pasado siglo. Pero en este espacio de tiempo se ha constituido en la especialidad “reina”.

De una primera etapa (1910-1920) era Urcelay, Chiquito de Azkoitia, Errezabal y Gárate. En orden cronológico de campeones citaremos a Mondragonés, Atano III, Miguel Gallastegui, Barberito, Soroa, los hermanos Arriaran, Ogueta, Atano X, Azkarate y los Retegui.

En la actualidad, la pelota a mano experimenta un crecimiento grande. Se abren nuevos frontones, surgen pelotaris de gran calidad y varias empresas que compiten entre sí, montan espectáculos a los que acuden muchos aficionados. Los nombres más destacados en esta modalidad son actualmente Eugi, Unanue, Zezeaga, Titín III, Elkoro, Capellán, los Goñi, los Galarza, Alustiza, Nagore, Lasa, etc.

El rebote

Ha sido calificado como el rey de los juegos de pelota.



En el rebote la pelota no se lanza contra un frontis sino que va desde un campo a otro. El rebote se juega en un campo rectangular, llano y de longitud entre los 70 y 100 metros. El campo se divide en dos zonas, con áreas delimitadas que juegan un papel diverso en el juego.



Ilustración 3

Cada bando lleva cinco jugadores provistos de guantes de mimbre de diversa dimensión. El tanteo es similar al utilizado en el tenis, con un límite de cuarenta tantos y parciales de quince.

El rebote es un juego desgraciadamente en desuso, con pocos equipos representando a pueblos de Gipuzkoa e Iparralde.

La pala

Se señala, como inicio de la época moderna de la pala, los desafíos disputados a principio de siglo entre los hermanos Eraso contra Goikoetxea y "Chiquito de Abando". Fueron los primeros palistas del Euskalduna bilbaino.

En Donostia esta modalidad se introduce en el verano de 1922, en el frontón Urumea.





Ilustración 4

La pala se construye en madera de haya y sus dimensiones son de 52 cm. de largo, 10, 5 cms. de circunferencia de cabeza y un grueso máximo de 5,5 cms.

La pala tiene muchas dificultades de manejo. Requiere canchas grandes, pelotas de gran toque y mucha

fuerza y habilidad. Por ello se han buscado modalidades más fáciles que son las practicadas popularmente: la pala corta y la paleta.

La cesta

Con la mano y la pala se impacta violentamente la pelota para impulsarla. En los juegos de cesta, en cambio, se recoge la pelota ampliando el tiempo en que permanece inmóvil antes de cambiar la trayectoria.

El antecedente de la cesta es el guante de cuero, inicialmente



Ilustración 5

pensando para proteger la mano. Era, en un principio, corto y ancho. La experiencia enseñó que cuanto mayor fuera la longitud de la cesta con más fuerza se disparaba la pelota. La cesta fue alargándose y estrechándose. Y dio origen a las



dos modalidades clásicas: el remonte y la cesta punta.

El remonte, juego de gran elegancia, tuvo su época de oro primero con Irigoyen y luego con Jesús Abrego, que debutó en 1924. Se practica en dos frontones industriales: el Euskal Jai, de Iruña y el Galarreta, de Hernani.

La cesta punta, más espectacular, ha alcanzado proyección internacional, con frontones en varios países. Su práctica, en Euskal Herria se reduce a Bizkaia y a los torneos veraniegos de Iparalde.

b. AIZKOLARIS (*Aizkolariak*)

Se cortan troncos de determinadas medidas con hacha, en el menor tiempo. La escasez de hayas redujo este deporte que tuvo, en la Guipúzcoa de 1850 y 1930, a los mejores especialistas y las apuestas más famosas. Fue la época de *Keixeta, Santa Agueda, Atxunberría, Hiyoya, Arriya, Errekalde, Korta, Goenaga, Irulegui, Mendizabal, Aguiñeta, Olazabal...*



Ilustración 6

Los troncos, talados en fecha reciente, llevan corteza exterior, sin nudos, hendiduras, fallos o defectos. El perímetro varía desde las 36 pulgadas (0,835 m.) hasta las 108 pulgadas (2,504 m.) y las longitudes mínimas, para dos cortes, desde 0,80 m. a 1,20 m. y, para un



corte, desde 0,50 m. hasta 0,80 m.

Los troncos no pueden alterarse (darles dureza o ablandarlos). La base o *ipurdi* se marca con una señal indeleble. Cada parte cede la mitad de sus troncos a la contraria, para nivelar el trabajo. Para un corte, se colocan sobre travesaños de 8 a 12 cms. de altura, alternando los troncos de ambas partes. Para dos cortes, se usan tres travesaños, yendo uno en el centro.

En desafíos, ambos cortan los mismos troncos colocados en dos filas iguales en número y perímetro. En el sorteo, el ganador elige la fila de inicio. Se puede cortar al libre albedrío la hilera correspondiente, siempre que se acabe el corte antes de pasar a otro y la hilera antes de pasar a otra. En campeonatos, hay un orden de corte preestablecido. Los enseñadores pueden señalar dónde aplicar los hachazos con un palo. El ayudante facilita hachas, toallas, bebidas.

C. LEVANTAMIENTO DE PIEDRA (*HARRIJASOTZEA*)

Tuvo su apogeo durante la vida deportiva de *Arteondo* y *Aritza*, hacia 1925. Entre 1952 y 1957, se sucede el esplendor de *Soarte*, *Manterola*, *Aguerre*, *Oliden*, *Achaga*, *Garachabal* y los veteranos *Usategueita* y *Errekartetxo*. Los mejores especialistas están en la zona de *Azpeitia* y *Aya* y de *Cestona* a *Ondárroa*.

Una persona, con sus propias fuerzas y sin mecanismo alguno, levanta, del suelo al hombro, piedras de distintos pesos y formas, en varias tandas. El material es piedra natural extraída de una misma cantera o roca, sin incrustaciones de materiales



extraños. No valen dos piedras unidas que no sean de la misma cantera.

Las piedras son cúbicas (seis caras cuadradas, sin agarraderos); esféricas (bola, sin agarraderos); rectangular de antigua usanza (prisma regular o paralelogramo, con agarraderos labrados); rectangular de sistema moderno (sin límite en el volumen de los



Ilustración 7

agarraderos y aligerada en cualquier parte menos en las aristas de la base opuesta); cilíndrica de antigua usanza (cilindro con oquedades labradas); y cilíndrica de sistema moderno (sin límite en el volumen de las oquedades

y aligerada de peso en cualquier parte, menos en la circunferencia de la base y su parte opuesta).

En la alzada reglamentaria, la piedra debe ir del tablado al hombro, por la parte frontal del forzado. Este puede usar una faja o *gerriko* en la cintura, para apoyar una arista de la roca. En el hombro, debe lograr la horizontalidad de la arista inferior de la piedra o su punto más bajo y debe parar un instante para demostrar la intención de dejarla caer, obligatoriamente, por la parte frontal y a los sacos de arena que amortiguan el impacto en el tablado. El ayudante podrá tocar la piedra al comenzar el descenso.

D. SOKATIRA

Ocho personas, con un peso total máximo determinado,



arrastran a otro equipo similar tirando de una cuerda, sobre terreno duro (frontón o similar), tierra o hierba. Las categorías son de 560 kilos, 640 k., 720 k. y peso libre. En juvenil, el peso límite es 560 k. y en femenino, 520 k. La soga no tiene menos de 10 cms. de circunferencia, ni más de 12,5 cms. y una longitud máxima de 32 m. Para competir, se marcan tres paralelas en el suelo, distantes 2 m. la central de las otras dos. La soga, tirante, tiene su centro sobre la línea central del suelo. En la soga, se hacen cinco marcas: una, roja, central; dos, blancas, a 2 m. de ésta; dos, azules, a 5 m. de aquélla. La soga debe agarrarse a 30 cms. de la última marca.



Ilustración 8

Sólo tocan el suelo los pies y deben estar adelantados a las rodillas; las manos deben coger siempre la soga; no se puede apoyar el brazo ni la cuerda en el muslo; la soga debe estar tirante y derecha desde el inicio, sin nudos, no retorcida, ni enrollada alrededor del cuerpo (excluyendo al *hombre ancla*). Una *tirada* se gana cuando una de las marcas de los lados pasa sobre la línea del suelo más lejana a ella.

d. ARRASTRE DE PIEDRA (*Idi dema eta antzekoak*)

En siglos pasados, todo agricultor o ganadero acomodado poseía una yunta de bueyes o vacas para probar con las de sus vecinos. Vizcaya y Guipúzcoa fueron las zonas de mayor afición.



Ayuntamientos como Abadiano, Lauquíniz, Urdúliz, Bériz, Guernica, San Andrés de Echevarría, Berraitúa, Marquina y Elorrio, en Vizcaya; San Sebastián, Aya, Régil, Cestona, Azcoitia y Oyarzun, en Guipúzcoa, organizaban concursos, con premios en metálico.

Se arrastran piedras, hechas para ello, lo más lejos posible, con la fuerza de tiro de animales y hombres, sobre probaderos contruidos *ex profeso*. La parte posterior de la piedra, al inicio,



Ilustración 9

cubre parte de la franja del probadero. Un orificio en la parte delantera sirve para la cadena y el pasador. Si la piedra sale de las franjas exteriores, se produce el *ustel*, por lo que debe retroceder hasta situarse más atrás de donde se registre la salida. No

sucede al llegar a la cinta final del probadero. También es *ustel* cuando toda o parte de la sobrecarga que se lleva sobre la piedra cae al suelo. En *gizon-proba*, el actuante debe levantar solo la carga desprendida; de no hacerlo, se valida la marca hecha hasta ese momento.

Los arrastres pueden ser por ganado vacuno, asnal, caballar y hombres. Las distancias se miden en plazas, cintas y metros. Los actuantes cubren una plaza (*clavo*) cuando la parte delantera de la piedra tapa un fragmento de la cinta opuesta a la salida. En los empates, el título es para quién actúa en primer lugar y se



divide el premio en metálico en dos mitades. En los desafíos, el segundo termina y gana al superar la marca del contrario.

E. SEGALARIS (*Segalariak*)

En Hernani, Tolosa, Azpeitia, Cizúrquil, Asteasu y Aya nacieron los grandes héroes de la guadaña, cuya época dorada se marca hacia 1925 con *Keixeta*, *Lokate*, *Prantxesa*, Florentino Mayoz o Juan María Olazabal. Se debe cortar el mayor número de kilos de hierba con guadaña en un herbazal de superficie determinada, durante un tiempo preestablecido. El herbazal se divide en parcelas y, éstas, se agrupan en lotes similares en orografía y hierba.

La superficie del terreno y el tiempo depende de quién afila la guadaña y del tipo de hierba. Los *segalaris* pueden usar tres (60 minutos) cuatro (90 minutos) o cinco guadañas (120 minutos). La hierba se corta en la misma dirección. Cada atleta lleva seis personas: dos, con rastrillo, recogen hierba; uno, sin rastrillo, hace fardos; dos, la pesan; y uno, con rastrillo, recogen la hierba caída bajo los fardos. El pesaje, hecho durante la prueba, termina 20 minutos después de finalizar aquélla. La hierba no pesada se considera no cortada



Ilustración 10

Debido a las dificultades de control, no se admiten apuestas de dinero en las pruebas de *corte raso*, donde es deficiente la hierba



cortada que supere los 10 cms. de longitud.

F. KORRIKALARIS Y ANDARINES (*Korrikalari eta ibiltariak*)

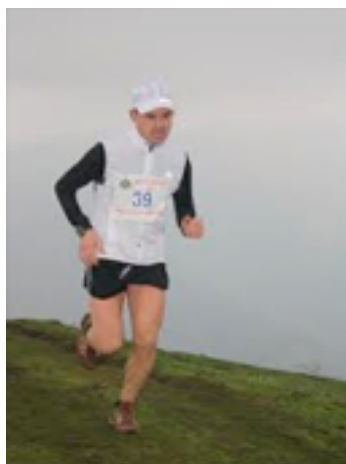


Ilustración 11

La época más gloriosa la marca el andarín navarro de larga distancia, entre el siglo XIX y XX: andarines de pantalón hasta media pierna, calzados con *abarças* y una vara de avellano en la mano. El deporte consiste en recorrer en el menor tiempo una distancia determinada. Se celebra en ruedos taurinos, donde se corre en un círculo con un radio de 15,926 metros.

El círculo está siempre a la izquierda del *korrikalari*. Cuando el desafío se celebra en igualdad, salida y llegada se efectúa en lados opuestos. En parejas, el cambio se hace al entregar el *testigo*. Cuando se conceden 50 m. de ventaja, la salida se da en lados opuestos, pero coincide la llegada. No se puede estorbar en los adelantamientos, que deben hacerse por la derecha. El entrenador puede aconsejar tras la barrera.

G. TXINGAS (*Txingak*)

Se llevan dos pesas, una en cada mano, sin límite de tiempo, a la mayor distancia posible. La plaza o *clavo* mide 28 m. y cada pesa tiene 50 k. Pueden ser de molino, básculas antiguas o de fundición. El participante puede aportar un juego de pesas de su



propiedad, bajo verificación de la organización.



Ilustración 12

soltar las pesas ni apoyarlas en el cuerpo.

Las manos deben estar limpias de materias extrañas. La *txinga* se coge por la parte superior, sin meter la mano en el aro. El sorteo decide el orden de actuación, con una diferencia de tres minutos entre concursantes. En cada *clavo*, se debe pisar la cinta final con cualquier pie. Cada uno escoge el ritmo o puede pararse, pero no

H. PELEAS DE CARNEROS (*Azpeitiango aharitalken araudia*).

Fue juego predilecto de los vascos y orgullo del casero acomodado. Se celebran en plazas de toros. El ganador debe marcar dos *quinces*. Se echan a la pelea hasta ocho veces, si no se decide antes. Si el *quince* se logra en el octavo asalto, se echa una novena vez y, con el resultado, decide el juez.



Ilustración 13

Si los carneros sobrepasan los dos minutos en la primera tanda y un minuto en las demás sin dar ningún *tope reglamentario*, se separan para echarlos de nuevo. El *tope reglamentario* implica



chocar con la cornamenta o la cabeza de frente.

El carnero perdedor no puede actuar durante tres meses, mientras que el ganador no tiene límites. Si en una apuesta no dan cuatro *topes*, se le retira la taquilla al perdedor y las apuestas son nulas.

I. LOKOTXAS (*Lokotx edo sokor apostua*)

En una cesta, en el menor tiempo, se recogen un determinado número de *lokotxas*, separadas, en filas, a 1,25 metros de distancia. Para la competición, se colocan tantas cestas iguales como participantes. A 1,25 m., se coloca la primera *lokotxa* (mazorca); a 1,25 m. de ésta, la segunda y así, sucesivamente,



Ilustración 14

hasta el número 25. Si se juega a 50 *lokotxas*, se colocan dos en lugar de una. Si es a 75, se colocan tres. Y si es a 100 se colocan cuatro.

Los participantes deben recoger todas, una a una, sin poder caminar hacia una mazorca si antes no entra a su cesta la anterior. El orden de recogida de las *lokotxas* es libre.

3. JUEGOS Y DEPORTES EN IPARRALDE

Algunos de los deportes de Euskadi Norte, son:

- Portadores de bidones de leche (*Esne ontzi garritzea*).- hay que llevar dos bidones lo más lejos posible desde la salida según



un recorrido prefijado.

- Levantamiento de fardos de heno (*Lasto fardo jasotzea*).- en tres minutos, se levanta el mayor número de veces un fardo de heno a 8,50 metros de altura. El levantamiento es válido cuando el nudo que ata el fardo toca la polea antes de bajar. El concursante debe impedir la caída libre del fardo y tiene derecho a dos intentos.

- Carrera con sacos de maíz (*Arazaku garreitzailen lasterketa*).- se recorren dos veces 40 metros en línea recta con un saco de maíz al hombro. Al concursante se le puede ayudar a colocar el saco en el hombro, pero tiene que pisar la meta antes de regresar.

- Levantamiento de carreta (*Gurdi altxatzea -orga jokua*).- hay que levantar una carreta y recorrer la mayor distancia sin que las ruedas toquen el suelo. El concursante puede hacer dos intentos, que son válidos cuando recorre, por lo menos, cuatro metros.

- Deporte rural vasco:

Hay varios deportes vascos derivados de las tareas cotidianas. Los trabajadores pasaban el rato con ellos y hacían apuestas a ver quien lo hacía mejor. Algunos ejemplos son:

- Regatas de traineras: de cuando los pescadores volvían remando para llegar los primeros a la venta del pescado.
- Tira y Afloja, en el territorio vasco Soka-Tira.
- Harri Jasoketa: levantamiento de piedras, de las canteras.



- Aizkolari y tronkolaritza: corte de troncos, de la industria maderera.
- Segalaritza: siega con guadaña, de los trabajos del campo.
- Dema: arrastrar bloques de piedra, de los trabajos de construcción:
- Idi probak: con una pareja de bueyes.
- Asto probak: con asnos.
- Zaldi probak: con caballos.
- Gizon probak: solo con dos personas.
- Concursos de perros pastores.
- Txinga erute: llevar pesos, uno en cada mano, representando las vasijas de las lecheras.
- Concursos de barrenadores: hacer barrenas en bloques de piedra con una barra metálica. Solo en las antiguas áreas mineras de la Vizcaya occidental.
- Herri kirolak (juegos rurales del País Vasco y Navarra)

Conjunto de prácticas tradicionales del País Vasco y Navarra relacionadas con la vida cotidiana del mundo rural:

- UNTZIKETARIAK: carrera en la que cada competidor debe recorrer la mayor distancia posible con una lechera de 41 kilos en cada mano.



ZAKU LASTERKA: carrera de relevos en equipos de tres jugadores en la que los corredores llevan un saco de trigo de 81 kilos sobre la espalda; esta carrera también se puede correr individualmente.

- AIZKOLARIAK: los deportistas, llamados aizkolaris, tienen que cortar rápidamente un determinado número de troncos de entre 35 y 60 centímetros de diámetro. Los troncos se cortan horizontal o verticalmente a seis metros de altura.

- ARPANARIAK: los deportistas tienen que cortar rápidamente diez troncos de entre 60 y 75 centímetros de diámetro con un serrucho.

- LASTO ALXATEZEA: los deportistas levantan un fardo de paja que pesa unos 45 kilos a ocho metros de altura ayudándose de una polea. Este movimiento tiene que repetirse el mayor número de veces posible durante dos minutos.

- INGUDE ALTXATZEA: los deportistas tienen que levantar el mayor número de veces posible un yunque de hierro desde una base a una altura determinada.

- HARRI-JASOTZEA: los deportistas tienen que levantar una piedra del suelo y colocársela en el hombro

MUSEO DEL JUEGO



IMÁGENES DE IPARRALDE (Frontón y trinquete de Saint Palais, e imágenes de otros juegos y actividades (fondo del Museo del Juego)



BIBLIOGRAFIA

- http://www.revistaiberica.com/grandes_reportajes/juegos_vascos.htm
- http://www.revistaiberica.com/Suscripcion/Apoyos_gr/juegos_y_deportes_en_iparralde.htm
- Según la Asociación Europea de Deportes y Juegos tradicionales la bibliografía es:
- <http://www.jugaje.com/es/bibliographies/espagne/pays-basque.php>
- <http://www.barcelona2004.org/www.barcelona2004.org/esp/eventos/deporte/ficha9f0a.html?IdEvento=1684>
- http://www.kultura.ejgv.euskadi.net/r46-518/es/contenidos/informacion/herrikirolak/es_1324/deporte00_c.html

4. INDICE DE ILUSTRACIONES

- Ilustración 1: Juegos de pelota
 - http://www.kultura.ejgv.euskadi.net/r46-518/es/contenidos/informacion/herrikirolak/es_1324/images/pelota.gif
- Imagen 2: Pelota a mano
 - <http://www.larioja.com/prensa/noticias/200812/09/fotos/565519.jpg>
- Ilustración 3: El rebote
 - http://img.baskimagen.com/jpg/p1/1/450_930_0b66335d1d4e5f4a74990214e545aef0.jpg
- Ilustración 4: La pala
 - <http://manista.blogs.com/bitacora/images/2007/10/15/pala2.jp>



g

- Ilustración 5: Cesta punta
 - <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/28/Chist%C3%A9ra.jpg/220px-Chist%C3%A9ra.jpg>
- Ilustración 6: Aizkolaris
 - <http://www.revistaiberica.com/images/fotos/jv5.jpg>
- Ilustración 7: Levantamiento de piedra
 - <http://www.diariovasco.com/prensa/noticias/200906/24/fotos/3658117.jpg>
- Ilustración 8: Sokatira
 - http://2.bp.blogspot.com/_wzAwusJnS8k/SNtW5CgYGxI/AAAAAAAVuc/get0Bgbb3Xg/s400/Sokatira-2007070720301612hg2.jpg
- Ilustración 9: Arrastre de piedra
 - http://farm4.static.flickr.com/3214/2732951495_89e8a5096c.jpg
- Ilustración 10: Segalari
 - <http://www.revistaiberica.com/images/fotos/jv3.jpg>
- Ilustración 11: Korrikalari
 - http://2.bp.blogspot.com/_9RImTYu93nM/TU6r3Z4kOqI/AAAAAAAE/u1BYvG9bsLI/s1600/apuko1.jpg
- Ilustración 12: Txingas
 - http://www.eke.org/kultura/kirolak/euskal_kirolak/txingas/



txingas.jpg

- Ilustración 13: Pelea de carneros
 - <http://servicios.elcorreo.com/jaiak/images/carnero.jpg>
- Ilustración 14: Lokotxas
 - <http://real-sociedad.diariovasco.com/archivos/201011/prensa-noticias-201011-14-fotos-8344601-264xXx80.jpg>

MUSEO DEL JUEGO

