

LA PILOTA VALENCIANA

Els Orígens

Els inicis del joc de pilota es perden en el fons remot dels segles. Hui sabem que, en formes variades i amb pilotes de diferents mides i consistències, era practicat per diverses cultures escampades pels cinc continents, des dels pobles nòrdics fins els amerindis, sense oblidar Bizanci, Egipte, Bagdad, Xina o Japó.

Des de Grècia el joc de pilota passà a Roma, on era practicat tant pels patricis com per la plebs, fet mostrat per diversos textos literaris i històrics. Posteriorment, els legionaris romans expandiren el joc de pilota per altres terres de l'imperi com la Gàl·lia i Hispania.

Les raons de la denominació "Joc de Pilota Valenciana"

Savem que el joc de pilota, tal como encara es practica en la modalitat de *llargues* al País Valencià, s'extenia amb lleugeres variacions, per països europeus com França, Bèlgica i Itàlia, així com per tota la península Ibèrica durant la baixa edat mitjana.

Així ens ho confirma les equivalències entre les regles, la puntuació, el tipus de pilota i fins i tot el vocabulari emprat al *longue paume* francès, al *juego largo*, practicat a Castella i al *joc a llargues* valencià.

A Castella, per les notícies que ens han arribat, fou, possiblement, el joc més popular durant els segles XV, XVI i XVII. Aquest joc a llargues, fou practicat tant per les capes populars de la societat com pels reis i nobles.

A l'antiga corona catalano-aragonesa estava també molt estés, no tan sols per terres valencianes, sino també per les illes Balears i el Principat de Catalunya, on fou minvant la seua pràctica al llarg dels dos últims segles fins a desaparèixer.

Al País Basc, la *cesta* i la *pala* substituïren, en la segona meitat del segle passat, les modalitats de *rebot* i *joc llarg*, de manera que el tradicional joc directe, cara a cara, fou substituït per l'indirecte, consistent en llançar la pilota contra un frontó, de tal forma que la pràctica de l'ancestral joc a llargues a mà, sense cap aditiu que alleugere el colp violent i vertiginós de la pilota, que com hem vist s'estenia per mig continent durant l'edat mitjana, va quedar reduït al País Valencià, on s'afermà poderosament, mentres desaparegué a la resta dels territoris.

El joc de pilota a l'antic Regne de València (segles XIII - XIX)

El joc de pilota es practica en terres valencianes des del començament de la conquesta per Jaume I. L'expansió del nostre joc va caminar paral·lela a la conquesta dels nous territoris, com testimonia l'existència a Alcoi d'una plaça anomenada "Placeta del Jugador de Pilota", poc després de l'atac a les muralles de la ciutat, a l'any 1276.

Com mostra de l'extrema popularitat del joc podem citar les contínues prohibicions que va patir, ja al segle XV. Això era degut a que segons es considerava en aquella època, els jocs afavorien les despeses desmesurades i en ocasions les ofenses i disputes. Però el joc de pilota va continuar omplint carrers i places amb tot el que això representava.

Al segle XVII no menguà l'afició a la pràctica del joc entre els valencians, i en algunes ocasions fou motiu de greus litigis.

El segle XIX té una importància fonamental en la consideració que adquiriran els valencians del joc de pilota, fins al punt de que arribà a considerar-se com una senyal d'identitat universalment reconeguda.

El joc de pilota a la resta de la Corona d'Aragó (segles XIII - XIX)

Podem trobar suficient documentació que ens confirma la propagació total del nostre esport, no solament a Catalunya, sinó per tota la Corona d'Aragó des de l'edat mitjana.

A l'illa de Mallorca, també es practicava amb passió el joc de pilota, com ho demostren les prohibicions de les que fou objecte per ser considerat un mal social per les autoritats.

També, en Aragó els xiquets jugaven amb pilotes, com en totes parts, i els adults a llargues, com ho demostra l'existència de trinquets com el d'*Aguinaliu* a la Ribagorça.

El joc de pilota durant el segle XX a la Comunitat Valenciana

A començaments de segle, el joc de pilota s'havia introduït tant en la societat valenciana que no existia cap festa de poble en la que no estiguera inclòs en el programa un dia en el que els carrers s'ompliren de l'emoció del joc.

Tot començà a canviar amb els aires de llibertat que va portar la transició a la democràcia, i el retrobament del poble valencià amb la seua història i cultura. Una miqueta de suport institucional, unes autoritats federatives competents i un major reflex del joc a les pàgines esportives d'alguns diaris han servit per a que el joc de pilota abrigue un futur ple d'esperança amb les noves generacions de jugadors que eixen de les escoles de pilota, els nous trinquets i carrers artificials que es construïxen per a facilitar la pràctica del joc, amb el nou públic que s'ha guanyat gràcies a les retransmissions per televisió a nivell autonòmic, que tot i que molt millorables, acosten el joc a milers de persones que el desconeixien, etc.

ASPECTES DEL JOC

ELS JUGADORS

Els participants en una partida de pilota reben el nom de jugadors. Una partida de pilota sempre es juga entre dos equips; ara bé, el nombre de jugadors de cada equip pot variar, segons cada partida o segons la modalitat practicada.

- A escala i corda, la partida estàndard està formada per dos equips de tres jugadors, els noms dels quals expressen la seua posició en el terreny de joc dins el seu equip: *rest, mitger i punter*.
- A llargues, la partida més normal consta de dos equips de quatre jugadors cadascun. En l'equip que posa en joc la pilota el més endarrerit es el *saque o traure*. Davant de tot està el *punter* i entre el traure i el punter es troben els *contrarests*.
- Al raspall solen jugar dos equips de tres jugadors, per la qual cosa només hi ha un *contrarest*.
- A perxa i a galotxa, el moment de la ferida es l'única distinció amb les llargues, ja que el l'equip que realitza l'acció de ferir hi ha un *feridor* que es el que fa la ferida després de la ferida es tot igual. I en l'equip que resta, l'encarregat es qui *fa la perxa o el qui fa la galotxa*, després segueix tot igual.

LA PILOTA

La pilota és l'element que, després del jugador, gaudix d'una major importància dins el joc, de tal manera que el nom general del joc ve donat pel nom particular de l'element amb què es juga: la pilota. La pilota pròpia del joc és l'anomenada pilota de vaqueta, encara que no és l'única utilitzada tant al llarg del temps, com actualment.

La pilota és confeccionada amb pell de bou, concretament del bescoll, i consta de huit triangles, que, cosits, formen la xicoteta esfera. El seu procés és totalment artesanal, difícil i compromès i el resultat son vertaderes joies d'artesanía.

Les mesures reglamentàries actuals de la pilota de vaqueta son 42mm de diàmetres, 138 mm de circumferència i 40-42 grams de pes.

Els *piloters* són els artesans que elaboren les pilotes de vaqueta. A causa de la dificultat el seu treball no han sigut mai massa nombrosos, la qual cosa ha provocat l'aparició de tota una llegenda al seu voltant, que parla de tradicions heretades de pares a fills.

Uns altres tipus de pilota utilitzats són les pilotes de badana, que estan formades per una cobertura de pell de corder o d'ovella.

Segon les modalitats a las que se juga a pilota es juga amb unes pilotes o am unes altres, per exemple:

Al frontó s'utilitzen les pilotes de tec, de pell de cabra, de color blanc, més dures i pesades que les de badana, i més grosses que les de vaqueta

A les galotxes de Monòver s'utilitzen pilotes d'una major senzillesa que totes les anteriors. Són pilotes farcides amb roba i recobertes amb esparadraps d'un pues aproximat de 50 grams u d'uns 6 cm de diàmetre.

Per últim dir que durant el transcurs d'una partida es pot canviar de pilota les vegades que els jugadors decideixen.

EL PÚBLIC

La característica del públic és la seua participació directa en el joc, ja que omplin part del terreny de joc.

Es por jugar o al carrer o al trinquet i en els dos casos el públic ocupa zones de joc.

LA PUNTUACIÓ

En una partida de pilota, la puntuació està dividida en parts: *els jocs o tantos i el quinze*. Dins de cada joc hi ha una puntuació parcial que es comptabilitza amb els quinze, i per altra banda, la puntuació total que serien els jocs.

El sistema de puntuació dins d'un joc està constituït per quatre moments: El quinze, el trena, el val, i el joc o tant, amb el que acaba el parcial.

LA PARTIDA

La partida representa el moment clau de tot el joc, en el qual es duen a la pràctica tots els aspectes que configuren el joc de pilota. En una partida s'enfronten dos equips d'un nombre variable de jugadors i, en finalitzar, un del dos ha de resultar vencedor.

EL MARXADOR

El *marxador* és la persona encarregada de dur la puntuació de la partida, comunicant en veu alta la puntuació després de cada quinze. És el que es diu *marxar* la partida.

La primera funció és la d'àrbitre suprem de la partida, ell és qui concedeix una pilota com a *bona o com a falta*. Ara bé, també pot demanar l'ajuda d'altres persones: *els jurats o homes bons*. El marxador, està situat al centre del terreny de joc per lo que no pot resoldre amb fermesa les jugades que tenen joc fora del seu domini i, en tals casos demana l'opinió als aficionats.

Al trinquet existeix un jurat de dau, que marcarà quan la pilota bote fora del dau.

LES TRAVESSES

Amb la paraula *travessa* es coneixen al joc de pilota les apostes, és a dir, els diners jugats a favor o en contra d'un equip o altre, tant pel que fa al resultat final de la partida, com als seus resultats parcials.

Les travesses gaudixen al joc de pilota d'una gran importància i sempre han tingut molta rellevància, tant al carrer com al trinquet, però especialment al trinquet, on sempre han sigut un element important, i on a seua presència o absència ha configurat la fesomia del joc.

En una partida de pilota els diners poden *travessar-se* de diferent maneres: en la corda, en la partida, en els iguals o en el quinze i en el joc

MANERES DE COLPEJAR LA PILOTA

En el transcurs d'una partida són moltes les possibilitats que un pilotaire té de pegar a la pilota. El jugador ha de tindre present tant les condicions en què ve la pilota, com quines són les seues intencions i a parir d'això dos aspectes el jugador utilitzarà una o altra manera de colpejar-la de tot un ventall de possibilitats que a continuació esmentem.

La volea: El colp que es dóna a major altura. És el colp que s'assesta a la pilota abans de que bote, amb el braç elevat, els peus fixats al sòl i el cos tirat enrere.

El bot de braç: És un colp que s'imprimeix a la pilota per dalt, com la volea, però quan la pilota ja ha pegat el primer boti, especialment, quan la pilota després de botar fa un bot clar i alt.

La palma: És un colp que s'imprimeix a la pilota per baix, en el qual el jugador se situa enfront de la seua trajectòria, la colpeja amb la mà oberta, després de descriure un gir semicircular dins un pla vertical. La jugada pot ser feta tant a l'aire com al bot, és a dir, abans o després de pegar el primer bot, i esdevé sobretot un colp defensiu.

La bragueta o butxaca: També es coneix com sobaquillo. És mou igual que en la palma, però ara es troba amb la peculiaritat que es troba pegat al cos.

El manró: És un colp en el qual el jugador, de cara a la pilota, la colpeja després de descriure amb el braç un semicercle horitzontal i no vertical com a la palma.

El carxotet: Consisteix a pegar a la pilota de bote de braç quan la pilota s'ha elevat només uns centímetres del terra. Per això el jugador replega el braç en espiral, inclina exageradament el cos i colpeja la pilota en situació de desequilibri, per aconseguir un colp potent i tallant corda.

La caiguda d'escala: És una jugada important d'atac que es executa per el rest o l'escaleter amb la cau finalitza el quinze amb facilitat.

El rebot: És la jugada que s'efectua quan l'escaleter colpeja la pilota després de tocar la paret que rep el mateix nom. La pilota de rebot pot ser jugada de moltes maneres, però la forma més utilitzada és la de *bragueta*.

Colps de raspall: Al raspall s'utilitzen totes les formes de pegar a la pilota anteriors, a més de la raspada, que consisteix a pegar la pilota quan va rodant per terra, posant la mà exactament entre la pilota i el terra, amb la qual cosa es raspa realment la superfície del pis.

EL TRAURE I LA FERIDA

Estes dos són les accions amb les quals es pot posar una pilota en joc en cada quinze en les diferents modalitats conegudes. El jugador que practica el traure s'anomenarà *traedor*, però també *el que trau*; i el que practica la ferida, el *feridor*.

Al traure, el jugador ha de colpejar la pilota, en ferir no, ja que el jugador llança la pilota, no la colpeja. Al ferir, la pilota s'ha de col·locar dins uns límits reduïts, el *quadre o el dau*, i de vegades també passar-la per dalt alguna altura, com és el cas de la galotxa o perxa. Així, doncs, traure és una acció de força, mentre que ferir és una jugada d'habilitat.

EL VESTUARI I LES PROTECCIONS DELS JUGADORS

El vestit tradicional dels jugadors professional de pilota és totalment de blanc, pantalons llargs i samarreta blanca, en qualsevol modalitat.

Però el darrers anys, en què s'han iniciat les retransmissions televisives, els jugadors han canviat la samarreta blanca per una roja o blava per facilitar-ne la diferenciació.

Els guants.

El guant és una peça fonamental de protecció. Està elaborat en pell de corder i no té dits, està elaborat en dos peces, una cobreix el palmell de la mà i l'altra el dors de la mà amb l'objectiu de fixar-lo bé

El vestuari i les proteccions al raspall

En la modalitat de raspall el vestuari canvia. La diferència fonamental és que es juga amb pantalon curts i que la mà adopta una major protecció, ja que les raspades són molt més perilloses que no els colps a l'aire.

S'utilitzen per a protegir les puntes dels dits, uns *didals*, que estan fets també de pell, però molt més dura que la del guants.

EL TRINQUET

El *trinquet* valencià és un edifici de forma rectangular, on es practica el nostre jos, i en el qual la pilota té total llibertat per a moure's.

La llargària oscil·la entre el 45 i els 60 metres, i la amplària, incloent l'escala, entre 8,5 i 11m.

Les muralles i l'escala

Les parets laterals del trinquet s'anomenen *muralles o murades*. La muralla, propiament dita, és la situada a la dreta del jugador que fa el dau, que és la implicada en les principals jugades de la partida. La muralla de l'esquerra té l'escala de 4 graons. El frontal del primer s'anomena careta, i és de molta importància per al desenvolupament de la partida.

Les altres dos parets, les situades darrera dels equips són els *rebots o frontons*.

Les galeries

Estan situades damunt de les parets frontals. Les pilotes que durant el transcurs de la partida arriben a la galeria, si no en tornen són considerades com a quinze. Si en tornen, s'ha de seguir jugant.

En alguns trinquets podem trobar la anomenada *galeria llarga*, que està situada al llarg de la muralla que no té l'escala. En està galeria la pilota que vaja a ella es considerada falta i per tant, quinze per al altre equip.

Les llotgetes

Dir primerament que no es troben a tots el trinquets. Pròpiament dita, la llotgeta es la de baix i consisteix en un espai de dimensions reduïdes , on cap un nombre reduït d'aficionats.

El públic també pot situar-se al trinquet a les proximitats de la corda que dividix el terreny de joc en dos parts. Sota la corda hi ha col·locats un *banquets* on s'asseuen els aficionats més entesos

El dau, la pedra i el tamborí

El dau està format per un quadrat de 3 m. de costat marcat amb una ratlla grossa sobre el terra. Se situa a l'angle que forma l'escala amb el frontó, i és el lloc on ha de col·locar la primera pilota el feridor.

La pedra és on el feridor té que botar la pilota abans de ferir cap al dau.

Els tamborins estan per a cobrir els angles que formen els frontons amb el terra.

MODALITATS

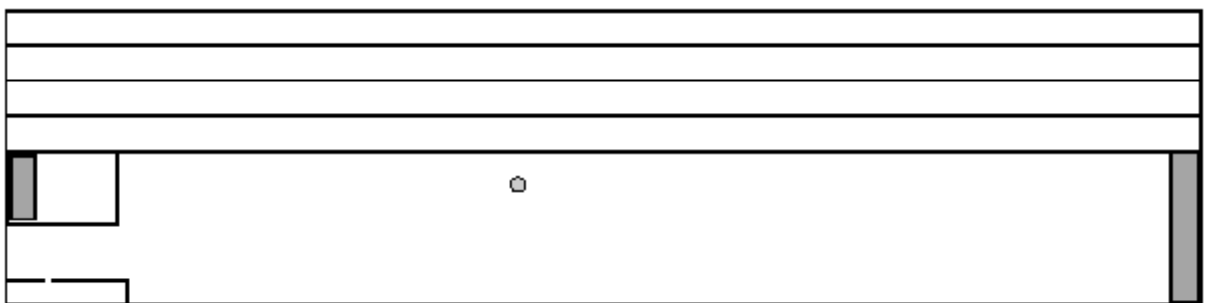
Raspall

INSTAL·LACIÓ: es juga al carrer i al trinquet.



Per jugar a raspall al carrer, es marquen dos ratlles de *quinze* separades 70-75 passes, les quals limiten el terreny de joc. A una part està el traure i a l'altra el rest. Darrere les ratlles de quinze es marquen dos corredors per poder passar els jugadors i delimitar la col·locació de la gent. Cap al mig del carrer (depèn de pobles i campionats) s'assenyala una ratlla de falta, la qual ens indica que la pilota no ha de fer el primer bot més enllà d'ella en l'acció del traure.

Per jugar a raspall al trinquet cal considerar el *dau*, ja que és on es botarà la pilota per a traure; els *tamborins*, per ser objectiu del colpeig, ja que tota pilota que toque el tamborí és quinze; l'escala, ja que la pilota es parará sempre que hi vaja; la *galeria del traure*, la *llotgeta de baix* i *el bolinxó*, puix són objectius prioritaris dels jugadors del rest per aconseguir quinze.



DESENROTLLAMENT:

La partida comença quan un jugador realitza el traure botant la pilota a la pedra, si està al carrer, o al dau, si es troba al trinquet. No importa el nombre de bots que pegue i, es pot jugar a l'aire, per terra, etc. Els contraris, els del rest, la tornaran colpejant-la amb la mà intentant que la pilota passe més enllà de la ratlla de quinze dels seus adversaris (els del traure), els quals intentaran aconseguir el mateix amb la ratlla del rest. Cada vegada que la pilota passa la ratlla de quinze i fa més d'un bot sense ser

tornada a l'aire, es guanya un quinze. Al trinquet tot és igual sols que s'inicia des del dau i els objectius són el tamborí de l'adversari, o el frontó, evitant que la jugue al rebot i, a més a més els del rest poden aconseguir quinze enviant la pilota a les llotges o a la galeria, o per terra més enllà de la línia frontal del dau. Si la pilota es para entre el públic o a la portalada d'una casa, es posarà al centre del carrer, en línia d'on s'havia parat i, parada en terra, la colpejarà amb la mà no dominant un jugador de l'equip adversari del que l'havia jugada per última vegada. Al trinquet, quan la pilota va a l'escala es parerà i es jugarà amb la mà dominant.

PUNTUACIÓ:

L'objectiu és aconseguir quatre quinzes (15, 30, val i joc) amb dos de diferència sobre l'adversari per poder guanyar un joc. Les partides solen jugar-se a 5 jocs (25 tantos) al trinquet i a 8 jocs (40 tantos) al carrer. Cada joc s'inicia canviant els papers dels adversaris, és a dir, els del traure passen al rest i els del rest al traure i ja no tornaran a canviar fins el joc següent.

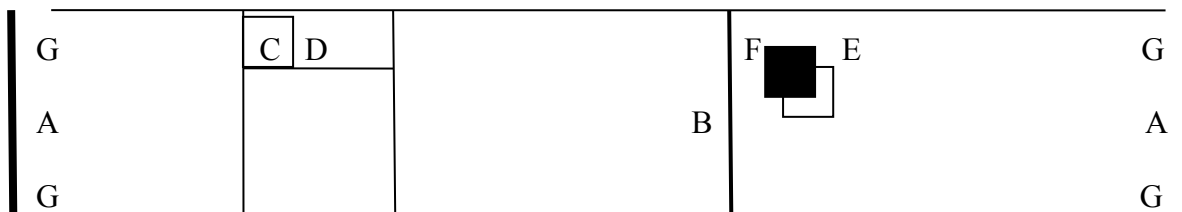
JUGADORS:

La composició és variable, però la més habitual és la de tres o dos jugadors per equip. El jugador més endarrerit és el *traure*, davant de tot està el *punter*, i entre el traure i el punter es troba el *mitger*.

Galotxetes de Monòver

INSTAL·LACIÓ:

Es juga a una instal·lació especial coneguda com galotxeta:



A.- Tamborins. B.- Corda C.- Ferida individual D.- Dau E.- Banqueta de ferir parelles
F.- Ferir parelles G.- Caixons

Les galotxetes són com minitriquets (3,5 m x 20 m) ses escala, amb una banqueta (E) per a ferir situada prop de la corda central que està penjada de les parets laterals a una altura d'1,20 m, encara que al centre no hi ha més de 0,95 m. Cal destacar a l'frontons, on els jugadors intentaran introduir la pilota.

En la ferida, la pilota colpejada després de botar-la en E (banqueta) ha de passar per dalt corda sense tocar-la i anar a parar al dau (D), que té una mesura de 3,10 m x 0,90 m.

La pilota està feta de borra, llama i fil, apretats els material amb cinta adhesiva. És més grossa que la de vaqueta i bota menys.

DESENROTLLAMENT:

Modalitat de trinet dividit on hi ha dos equips (un al dau i l'altre al rest) separats per la corda, els quals intentaran jugar la pilota passant-la per dalt la corda central, jugant-la sempre de bo, o siga al primer bot o a l'aire.

La partida s'inicia amb la *ferida*, que consisteix a colpejar la pilota de palma intentant aconseguir que passe per dalt corda i caiga al dau, on el saguer de l'altre equip la jugarà al primer bot. Si tornen la pilota de bo, i aconseguixen passar-la per dalt corda, s'iniciarà el joc i es jugarà la pilota uns i altres, passant-la sempre per dalt corda, fins que un dels dos equips aconseguisca fer un quinze. Si la pilota va per damunt del frontó més baix (el del dau) és considerada pilota *parà* i es jugarà de nou llançant-se-la de rebot a l'esmentat frontó.

S'acabarà el quinze quan:

- La pilota faça més d'un bot.
- La pilota passe sota la corda o la toque.
- Un jugador raspe o toque dos vegades seguides la pilota.
- La pilota caiga, en la ferida, damunt de la ratlla del dau, o toque la corda, o la colpege el punter.
- El feridor sobrepassi el lloc destinat (F).

- La pilota toque el jugador en qualsevol part del seu cos que no siga el palmell de la mà. Ara bé, el jugador de davant pot jugar la pilota amb dos mans.

PUNTUACIÓ:

L'objectiu és aconseguir quatre quinze (15, 30, val i joc) amb dos de diferència sobre l'adversari per poder guanyar un joc. Cada joc s'inicia canviant els papers dels equips, és a dir, els del dau passen al rest i els del rest a fer el dau, i així en cada joc. Es juga a 12 jocs si la partida és per parelles i a 10 jocs si és individual.

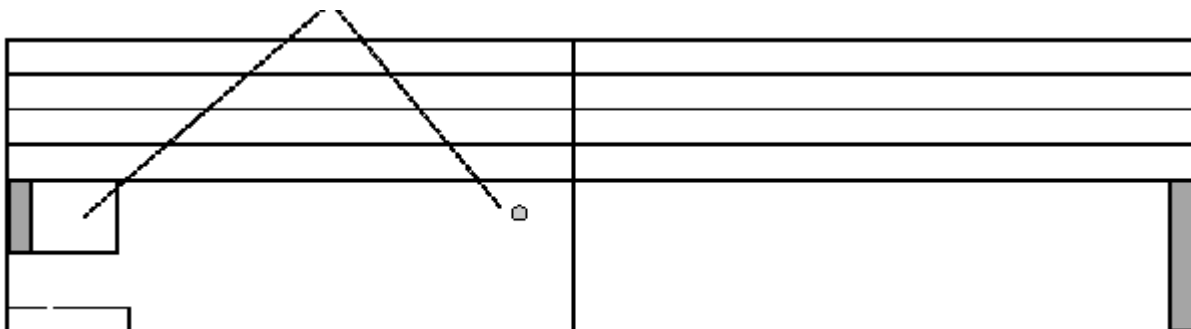
JUGADORS:

La composició és variable. Es poden jugar partides individuals o per parelles. Davant de tot està el *punter*, que ha de ser hàbil i és que fa la ferida. Pot col·locar les mans juntes i passar-la amb un colp de dos mans. Darreres es troba el *saguer o dauer*, gran dominador del rebot.

Una partida individual s'inicia botant la pilota en el quadre C, colpejant-la i fent que passe per dalt corda, toque i bote en el terra abans de tocar frontó o tamborí.

Escala i corda

INSTAL·LACIÓ: Es juga al trinquet.



Per jugar cal considerar el *dau*, ja que és on botarà la pilota colpejada des de la *pedra o lloseta* en l'acció de la ferida, després de tocar muralla i escala; els *tamborins* i l'escala per ser considerats “aire” (si la pilota bota allí no compta el bot); *les galeries del dau i del rest* i les *llotges*, puix són objectius prioritaris dels jugadors per aconseguir quinze i la *corda*, ja que la pilota sempre ha de passar per dalt d'ella i mai pot tocar-la.

DESENROTLLAMENT:

Modalitat de trinquet en què hi ha dos equips (un al dau i l'altre al rest) separats per la corda, els quals intentaran jugar la pilota passant-la per dalt la corda central, jugant-la sempre de bo, o siga al primer bot o a l'aire. La partida s'inicia quan un jugador de l'equip del rest, passa per baix de la corda i es col·loca a la lloseta per realitzar la *ferida*, que consisteix a botar la pilota en la pedra, colpejar-la i aconseguir que pique en la muralla de l'escala per dalt d'una ratlla, toque l'escala i caiga al dau, on un jugador de l'equip del dau (*dauer* o *saguer*) la jugarà a l'aire o al primer bot de la manera que més li convinga, passant-la per dalt la corda i iniciant el joc fins que un dels dos equips guanye un quinze, la qual cosa passarà quan l'equip adversari no jugue la pilota a l'aire o al primer bot, no la passe per dalt la corda o la toque, tire la pilota a la galeria llarga, no colpege la pilota amb la mà o falle la ferida.

PUNTUACIÓ:

L'objectiu és aconseguir quatre quinzes (15, 30, val i joc) amb dos de diferència sobre l'adversari per poder guanyar un joc. Les partides solen jugar-se a 12 jocs (60 tantos). Cada joc s'inicia canviant els papers dels equips, és a dir, els del dau passen al rest i els del rest al dau i ja no tornaran a canviar fins el joc següent.

JUGADORS:

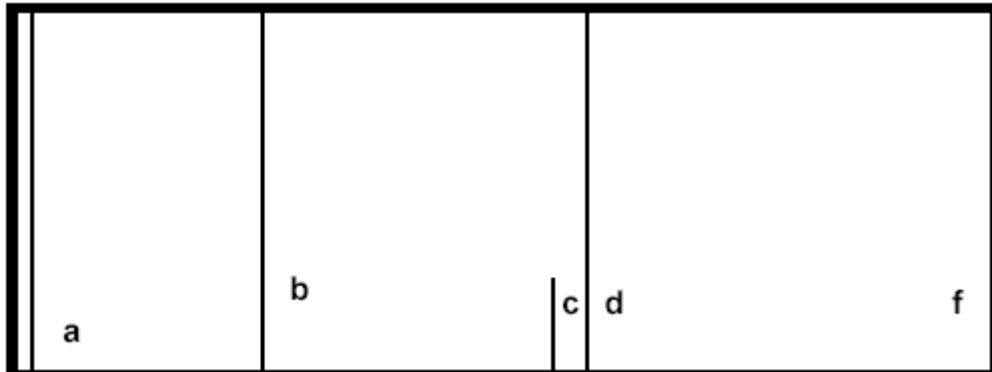
La composició és variable, però la més habitual és la de dos o tres jugadors per equip. El jugador més endarrerit és el *dauer*, *escaleter* o *rest*, que respon la ferida des del dau i resta des del rest. Ha de dominar tots els colps, però sobretot el rebot. Davant de tot està el *punter*, que ha de ser hàbil i de vegades és qui fa la ferida, anomenant-se aleshores *feridor*. Dominarà la ferida i la volea. Entre el *dauer* i el *punter* es troba el *mitger*, especialitzat en els colps de volea i bot de braç.

Frontó valencià

INSTAL·LACIÓ:

Es juga al frontó.

Per jugar cal considerar el tamborí (a), la ratlla de traure (c) i falta de traure (d), la ratlla de passa de traure (b) i el frontis (f). El frontó té una llargària de 25 metres. S'usa la pilota de *tec*, amb un pes de 45-50 g.



DESENROTLLAMENT:

Modalitat de joc indirecte on la pilota ha de colpejar cada vegada en el frontis abans que la colpege el jugador adversari, jugant-la sempre de bo, o siga al primer bot o a l'aire.

La partida s'inicia quan un jugador d'un equip bota la pilota abans de la ratlla (d) i la colpeja fort contra el frontis, fent que la pilota pegue dalt la xapa de falta i passe la ratlla de falta de traure (d), procurant que el primer bot siga abans de la línia de passa (b). Un jugador de l'equip adversari la jugarà a l'aire o al primer bot de la manera que més li convinga, fent que pegue per dalt la xapa del frontis. Continua el joc fins que un dels dos equips guanye el quinze, la qual cosa passarà quan l'equip adversari no jugue la pilota al primer bot o a l'aire, no pegue la pilota dalt la xapa, toque la pilota alguna línia, no colpege la pilota amb la mà o falle la treta.

PUNTUACIÓ:

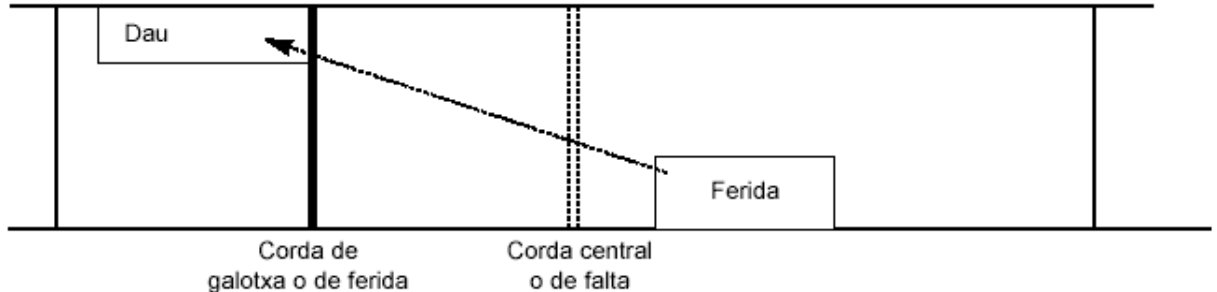
L'objectiu és aconseguir quatre quinzes (15, 30, val i joc) per poder guanyar un joc amb dos quinzes de diferència sobre l'adversari. Les partides solen jugar-se a 10 jocs (50 tantos). Cada joc s'inicia canviant el traure cada equip. Se solen jugar partides a punts, i el traure el té qui que guanya el punt. Jugadors La composició dels equips és variable, però la més habitual és la individual o per parelles. El jugador més endarrerit és el saguer, que respon al traure. Ha de dominar tots els cops, però sobretot el rebot, la palma i la volea. Davant de tot està *el punter* o *davanter* que dominarà el traure i la volea.

JUGADORS:

La composició del equips és variable, però la més habitual és la individual o per parelles. El jugador més endarrerit és el saguer, que respon al traure. Ha de dominar tots els colps, però sobretot el rebot, la palma i la volea. Davant de tot està el *punter o davanter* que dominarà el traure i la volea.

Galotxa

INSTAL·LACIÓ:
Es juga al carrer.



Ens referirem ací a la galotxa moderna, que és el resultat de desplaçar el joc d'escala i corda del trinquet al carrer, afegint-li elements com la corda de galotxa i el dau allargat.

En un carrer llarg (com el de llargues), hi haurà una corda central (la corda de falta), a una alçada com la del trinquet (1,70 m a 1,80 m). A més ens trobarem amb la corda de galotxa (2,70 m a 3 m) que servix per iniciar la partida, ja que en la ferida la pilota llançada pel feridor ha de passar per dalt d'ella sense tocar-la. Sota la corda de galotxa, al costat contrari d'on ferixen, està el dau, un rectangle de sis metres de llarg per un i mig d'ample, que és l'espai on ha de caure la pilota en la ferida després de passar per dalt la corda de galotxa.

DESENROTLLAMENT:

Modalitat de trinquet dividit on hi ha dos equips (un al dau i l'altre al rest), separats per la corda, els quals intentaran jugar la pilota passant-la per dalt la corda central, jugant-la sempre de bo, o siga al primer bot o a l'aire. La partida s'inicia amb la *ferida*, que consistix a llançar la pilota intentant aconseguir que passe per dalt les dos cordes i caiga al dau, on el galotxer, si pot, la jugarà de volea, o qui està situat darrere seu la jugarà al primer bot. Si tornen la pilota de bo, i aconseguixen passar-la per dalt la corda, s'iniciarà el joc i es jugarà la pilota entre uns i altres, passant-la sempre per dalt la corda de falta i oblidant-se de la de galotxa, fins que un dels dos equips aconseguisca fer un quinze.

S'acabarà el quinze quan:

- La pilota pegue dos bots.
- La pilota passe sota la corda o la toque.
- La pilota vaja a les teulades o als balcons i no torne: falta de qui l'ha encalada.
- Un jugador raspe o toque dos vegades seguides una pilota: quinze a favor del contrari.
- La pilota caiga, en la ferida, damunt la ratlla del dau, o toque la corda.
- El feridor sobrepassi el lloc destinat.

PUNTUACIÓ:

L'objectiu és aconseguir quatre quinze (15, 30, val i joc) amb dos de diferència sobre l'adversari per poder guanyar un joc. Cada joc s'inicia canviant els papers dels adversaris, és a dir, els del dau passen al rest i els del rest a fer el dau i ja no tornaran a canviar fins el joc següent.

Actualment es juga a 14 jocs, sense temps determinat i sense comptar a *pujar* i *baixar*, com en qualsevol de les altres modalitats.

JUGADORS:

La composició és variable, però la més habitual és la de tres jugadors per equip. Davant de tot està el *punter*, que ha de ser hàbil i de vegades és el qui fa la ferida, anomenant-se aleshores *feridor*. Dominarà la ferida i la volea. Al mig es troba *el mitger* o *galotxer*, especialitzat en els colps de volea i bot de braç. Mentre que el qui juga darrere el galotxer per si bota la pilota es diu *el qui fa el bot* o *el qui boteja*.

Quan se situen al dau, el galotxer es col·locarà a la part de davant per jugar-la a l'aire, mentre que el qui fa el bot estarà en la part de darrere.

Llargues

INSTAL·LACIÓ:

Es juga al carrer.

Traure		Falta	Rest

Per jugar a largues es marquen dos línies de quinze separades 70-75 passes, les quals limiten el terreny de joc. A part està el traure i a l'altra el rest. A mitad del carrer (depén de pobles i campionants) s'assenyala una línia de falta que ens indica que la pilota ha de pegar el primer bot més enllà en l'acció del traure.

DESENROTLLAMENT:

La partida comença quan un jugador realitza el traure, mitjançant un colp de bragueta, "sobaquillo", palma, bracet, etc., com es pacte o vulga el jugador. El traure s'ha de realitzar des de la línia de traure i cal que passe la línia de falta.

Els contraris, els del rest, la tornaran colpejant-la amb la mà i intentaran que la pilota passe més enllà de la línia de quinze dels seus adversaris (els del traure), el quals intentaran aconseguir el mateix amb la línia del rest. Cada vegada que la pilota passa la línia de quinze (la del rest o la del traure) sense ser tornada jugant-la de bo (a l'aire o al primer bot), es guanya un quinze.

Quan s'executa el traure, els del rest la jugaran de bo (a l'aire o al primer bot). Cas que els del traure la tornen, els del rest intentaran tornar-la, però si no poden jugar-a al primer bot o a l'aire la *pararan*, iniciant així el procés de les *ratlles*. També es marcarà *ratlla* si la pilota es para entre el públic o a la portalada d'una casa.

Pel que fa a les *ratlles*, cal dir que si un equip njo pot jugar-la de bo i la para es fa una *ratlla*. En un joc poden produir-se diverses jugades de ratlla, però sempre seran per pilota parada en no poder jugar de bo.

Quan es produïx una jugada de ratlla passa el següent:

*Situació 1: Si cap dels dos equips té *val*, es fica una *tella* en el lloc que s'ha parat i segueixen jugant el dos equips sense canviar de lloc. Quan es produïx una altra *ratlla* o *val* es canvia (els del rest passen al traure i els del traure al rest, per poder *jugar la ratlla*).

*Situació 2: Si un equip té *val*, es fica una *tella* i canvien de lloc, l'equip del rest al traure i el del traure al rest i passen a jugar la *ratlla*.

Per *jugar una ratlla*, el que es fa és acurtar-se el terreny de joc, que anirà des de la línia de traure o banca fins la ratlla que està jugant-se. Si qui fa el traure passa la pilota de la *ratlla* i els altres no la tornen jugant-la de bo, la ratlla l'han guanyada, i amb això el quinze. Però si qui fa el traure no la passa de la ratlla perquè els que la defenen la juguen de bo o la paren abans de la ratlla aleshores perdrà el quinze.

PUNTUACIÓ:

L'objectiu és aconseguir quatre quinzos (15, 30, val i joc) amb dos de diferència sobre l'adversari per poder guanyar un joc. Les partides solen jugar-se a 10 jocs (50 tants). Abans es jugaven a pujar i baixar.

Cal saber que quan està jugant-se un joc es poden produir ratlles o quinzos. Cas de produir-se una ratlla, si cap dels dos equips te val, es continua jugant sense fer massa cas, s'assenyala i prou. Quan es produïx la segona ratlla, els equips canviaran la seua posició al terreny de joc, passant els del traure al rest i a l'inrevés, amb la intenció de jugar les dos ratlles, seguint l'ordre en què s'han donat. L'equip que guanya una ratlla ha guanyat un quinze. El canvi de posicions esmentat es realitzarà també quan un del equips té val i es produïx una ratlla.

JUGADORS:

La composició és variable, però la més habitual és la de tres o quatre jugadors per equip. El jugador més endarrerit que és el *saque o traure* també rebia el nom de *banca*. Davant de tot estan *els punters*, i entre el traure i el punter els *contrarests*, és a dir, els encarregats de tornar la pilota enviada pel rest. Al rest, hi haurà uns *punters*, un rest i més enrere, esperant les pilotes perdudes, hi haurà encara un altre jugador anomenat en alguns llocs *maça*.

CONDICIÓ FÍSICA APLICADA AL JOC DE PILOTA

La condició física

Segons Grosser la condició física és la suma ponderada de totes les capacitats físiques necessàries per assolir un rendiment esportiu, tenint en compte la personalitat de l'esportista així com aspectes psicològics i volitius.

La condició física ve determinada en gran part pel grau de desenvolupament de les anomenades capacitats físiques bàsiques: resistència, força, velocitat i flexibilitat.

Les capacitats físiques bàsiques són aquelles característiques individuals fonamentalment innates però susceptibles de desenvolupament i per tant són les que condicionen l'aptitud física de l'alumne. Són bàsiques perquè són el punt de partida de tot moviment i perquè en certa manera tota activitat física incorpora dons de certs límits elements de força, velocitat, duració i amplitud de moviments.

L'escalfament

Tot treball de condició física per a principiants ha de començar per un bo escalfament. Podem dividir l'escalfament en diferents parts, per exemple:

- a) Treball de mobilitat articular, en el qual es tractaran especialment les articulacions més implicades en el joc de pilota.
 - Flexo-extensió de turmells sense xafar la pilota en posició de quadrupèdia.
 - Rotació de genolls amb la pilota entre les cames.
 - El huit amb les cames obertes i estirades.
 - Rotació de cintura passant la pilota al company situat a la nostra esquena.
 - Hiperextensió de tronc passant la pilota per dalt del cap del company de darrere i arreplegant-la per sota les cames.
 - Mobilitat de columna aguantant la pilota entre a nostra esquena i una paret.
 - Rotació de columna cervical aguantant la pilota entre la barba i el pit.
 - Rotació de canells i múscles des de la posició de braços en creu.
- b) Augment de pulsacions per mig d'exercicis de carrera i coordinació dinàmica general, per exemple: començar amb una carrera suau botant i agafant la pilota, pas lateral empomant-la com si anàrem a traure de manró, genolls amunt, talons arriere, molí de braços, obertures de braços..
- c) Estiraments utilitzant el mètode que millor s'adapte als alumnes.