

*240-17**Caja 126*

CIUDAD DE SAN SEBASTIAN.

Reglas que deben observarse en el

JUEGO DE PELOTA

de la misma.

*Reg. 1958.*

SAN SEBASTIAN:

Imp. de P. San Juan.—Alameda, 25.

1885.

F-4239

Ciudad de San Sebastián

Real cédula de nombramiento

de don Juan de los Rios

al cargo de



Don Juan de los Rios
Don Juan de los Rios
Don Juan de los Rios



REGLAS

que deben observarse en el Juego de Pelota
de la Ciudad de San Sebastian.

Juego á lo largo.

1.^a El botillo debe colocarse á 20 cuadros de distancia de la pared de rebote.

2.^a La pelota de saque debe botar para que sea buena, entre el frontón y el escás de distancia, que estará colocado á 10 cuadros del botillo, y dentro de las escases laterales. Si la pelota diera fuera de estos escases, no llegara al de distancia, ó pasara al aire el frontón, pierde el quince ó tanto el sacador.

3.^a Debe el sacador, antes del saque, dar la voz de juego, ó hacer una señal, que será contestada por el contrincante, y, cumplida esta regla, tiene la obligación de sacar al primer bote, perdiendo el tanto de no hacerlo así.

(Esta regla debe observarse tambien en el juego de rebote.)

4.^a Si la pelota de resto pasa al aire el frontón ó arrastrando la línea en que se encuentra el botillo, gana el quince el restador.

5.^a Si la pelota diere de bote al botillo, se concluye el quince, ganándolo el resto, y si le diere al aire puede servírsela antes de que bote más, continuando, por consiguiente, la jugada; es decir, que el botillo se considera como suelo.

6.^a Para que el jugador pueda detener la pelota, será preciso que toda la mano tenga dentro del guante ó cesta, perdiendo el tanto si no llena esta condición. Es permitido, sin embargo, jugarla ó detenerla con cualquiera parte del cuerpo.

(Esta regla es tambien aplicable al juego de rebote.)

7.^a Cuando la pelota dá en dos ó más puntos del cuerpo al jugador ó después de tocarle ó jugarla él, la juega ó le toca á uno de sus compañeros, el contrincante gana el quince.

(Este regla debe observarse en el juego de rebote, salvo los casos en que el juego admite que sea raya.)

Juego á rebote.

8.^a El botillo se colocará fijando los piés delanteros en el centro de la cruz marcada en la losa.

9.^a La pelota de saque deberá entrar, para que sea *buena*, dentro del rectángulo marcado en el suelo ó losa del rebote. Las rayas de la pared no son mas que puntos de mira para el sacador.

El restador, á ménos de mútuo convenio en contra, no podrá tomar la pelota de saque al aire, ni pasarla por encima del frontón del blé.

10.^a Si el restador detiene la pelota dentro del rectángulo, pierde el tanto ó el quince, y no puede hacerse raya, como

tampoco en ningun caso dentro de la prolongación de la linea del rectángulo.

11.^a Si la pelota saliere por los lados menores del rectángulo sin ser tocada por el restador, se hará raya allá donde sea detenida.

12.^a Cuando un jugador dá de *intento* con el objeto de evitar una raya, al aire ó en el primer bote, la pelota jugada yá por uno de sus compañeros, queda á elección del contrincante si ha de ser raya ó quince para sí.

13.^a Ningun jugador puede juzgar ó exigir que juzguen pelota ninguna cuando por su propio fallo pierda el quince ó pide lo que parece contrario á sus intereses; siendo esto de la exclusiva competencia de la parte contraria.

14.^a Toda pelota que entre dentro de los escapes laterales de la plaza, aunque dé al aire la pared izquierda del blé, se considerará buena. Tambien es buena la pelota que dé al aire los frontones, aunque su caida sea en falta.

15.^a Cuando la pelota dá en cualquier objeto situado en falta, aunque entre en buena ó dentro de la plaza, pierde el quince el que la haya jugado.

16.^a El botillo se considerará como suelo y se hará raya, por consiguiente, donde se detenga la pelota, á no ser que sobrepase los escapes establecidos como límites para este caso.

17.^a Debe hacerse raya cuando la pelota es detenida en los mismos límites de que se habla en la regla anterior. Són estos límites ó escapes la línea que se encuentra detrás del botillo, á 10 cuadros de la pared del rebote y la mayor del rectángulo y su prolongación.

18.^a Se considerará perdida ó falta la pelota que diere al aire en cualquiera de los dos escapes ó límites laterales. Los mástiles de guía en los frontones son la continuación de dichos límites.

19.^a Cuando la pelota vá arrastrando por el suelo se hace la raya en el punto mismo donde es detenida; pero si fuere botando y el jugador la dá ó la detiene en el aire, en medio de los dos pies del jugador.

Juego de blé.

20.^a El escás de la pared está marcado con una cinta de metal, y la pelota que diere en él ó debajo de él, es falta. El escás del costado está á 13 metros de la pared izquierda, y es falta la pelota que diera en él ó fuera de él á la derecha del jugador.

21.^a El escás del saque para el juego de blé á mano se encuentra á los 3 cuadros del frontón y para el de á guante ó cesta á los 4. Para que la pelota de saque sea buena, debe pasar el escás, y no rebosar el límite que está establecido á los 7 cuadros. Si rebasára el límite dos veces seguidas pierde el tanto el sacador.

22.^a El sacador deberá botar la pelota para el saque detrás del primer escás, y despues de la voz ó señal de anuncio para el contrincante, tiene la obligación de sacar en cualquiera de los tres primeros botes. Pierde el tanto en el caso de no llenar alguna de las dos condiciones. Tambien pierde el tanto el sacador si tira golpe y toca la pelota, aunque no llegue esta hasta el frontón.

23.^a La pelota que dé en las armas se considera falta.

24.^a Cuando un jugador dá de *intento*, con la pelota á su contrincante en cualquiera parte del cuerpo, pierde el tanto. Lo pierde igualmente, si le estorba de *intento*. Si el estorbo es evidente, *no siendo de intento*, el tanto es vuelto.

25.^a Cuando un jugador, haciendo su juego natural, dá con la pelota á su contrincante de la cintura abajo es falta; si le dá de la cintura arriba es vuelta. El jugador pierde el tanto cuando la pelota dá al contrincante, que está detrás de él, en cualquier parte del cuerpo.

Condiciones ó reglas generales.

1.^a El público deberá colocarse fuera de los escapes laterales de la plaza y tienen derecho los jugadores á exigir de todos el cumplimiento de esta regla

En los partidos de blé solamente se permitirá colocarse detrás de los jugadores á los que así lo deseen, pero á los 13 cuadros de distancia, cuando ménos, del frontón.

2.^a Están dispensados del cumplimiento de la regla anterior los Sres. Jueces que dirimen las cuestiones entre los jugadores, que podrán ocupar los sitios que éstos les designen.

3.^a No podrán suspenderse los partidos comenzados, sinó en los casos siguientes:

1.^o Cuando lo disponga la autoridad.

2.^o En caso de indisposición de alguno de los jugadores que tomen parte en el partido, la que deberá ser resuelta por un reconocimiento y dictámen de un facultativo que designe la autoridad.

3.^o De fuerza mayor, como nieve, lluvia etc.

4.^a En el caso de prolongarse un partido, por mútuo convenio entre los jugadores, no podrá ninguno de ellos suspenderlo

con el pretexto de haber hecho el número de tantos ó juegos establecidos al principio; es decir, que es siempre es válido el último convenio, perdiendo el partido el que á él no se conformase.

5.^a Los jugadores no están obligados á alargar los partidos aunque se igualen, es decir, que la prolongación ha de ser por conformidad de ambas partes.

6.^a Cuando un partido comenzado fuese suspendido por disposición de la autoridad ó por fuerza mayor, no se considerará concluido, debiendo continuar el siguiente día hasta su terminación en el mismo estado que se dejó.

Caso de que éste no pudiera continuar ni terminase el siguiente día por disposición de la autoridad ó por fuerza mayor, se considerará concluido y establecerán entónces el prorrateo correspondiente los Sres. Jueces, al que se sujetarán los jugadores.

Los Señores del público que en él estén interesados, se avendrán á lo que entre sí convengan los jugadores ó dispongan los Sres. Jueces.

7.^a No podrán ser Jueces los que directa ó indirectamente se hayan interesado en el partido.

8.^a El Juez en discordia será nombrado por la autoridad.

9.^a Los Jueces deben presentarse y permanecer descubiertos siempre que la intemperie lo permita, mientras diriman el quince.

10.^a Los partidos de blé cederán á los de largo y rebote. Si se dispone un partido de largo ó rebote, mientras algunos estuvieran jugando uno de blé, se les dejará hasta su conclusión, pero no se les permitirá que lo prolonguen, aunque se igualen.

11.^a Quedan absolutamente prohibidos los turnos entre dos ó más partidos á la vez.

12.^a Las partidas de largo y rebote no podrán pasar de los 13 juegos, y las de blé de los 50 tantos.

13.^a Si estando alguno jugando un partido cualquiera se pide la plaza al encargado de la ejecución de este Reglamento, por otros jugadores, no se consentirá á los primeros que prolonguen el suyo más que dos veces; la primera una mitad de número de tantos ó juegos que constituya el partido, la segunda una cuarta parte.

14.^a El encargado para la ejecución de este Reglamento será un agente del Municipio, que tendrá la facultad de resolver, por el momento, las dudas que pudieran surgir en la interpretación de las reglas que la constituyen.

Artículo adicional.

Se prohíbe pregonar *traviesas* que no sean sino para el completo número de tantos ó juegos que constituyan toda clase de partidos; pudiendo la autoridad dictar las medidas y disposiciones que crea conducentes en bien de la moralidad y bienestar del público.

San Sebastian 20 de Diciembre de 1885.

EL ALCALDE PRESIDENTE,

José Machimbarrera.

91 Apr. 29 - San Sebastian. Sin chg.



