

**EL IMAGINARIO SOCIAL Y SIMBÓLICO DEL JUEGO POPULAR DE LA
CHAZA EN EL BARRIO MIRAFLORES DE LA CIUDAD DE PASTO**

**HAROLD CALPA RIASCOS
ARTURO SALAS SALAS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y FILOSOFÍA
MAESTRÍA EN ETNOLITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2005**

**EL IMAGINARIO SOCIAL Y SIMBÓLICO DEL JUEGO POPULAR DE LA
CHAZA EN EL BARRIO MIRAFLORES DE LA CIUDAD DE PASTO**

**HAROLD CALPA RIASCOS
ARTURO SALAS SALAS**

Trabajo de grado para optar el título de Maestría en Etnoliteratura

Asesor:

Mg. HÉCTOR E. RODRÍGUEZ ROSALES

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y FILOSOFÍA
MAESTRÍA EN ETNOLITERATURA
SAN JUAN DE PASTO
2005**

“Las ideas y conclusiones aportadas en la tesis de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1.966, emanada del honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

Jurado

Jurado

Asesor

San Juan de Pasto, Marzo de 2005

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de Nariño, por el programa de Maestría en Etnoliteratura, con el ha permitido desarrollar investigaciones que contribuyen al estudio y conocimiento de las actividades y experiencias que realizan nuestras culturas andinas.

Al Magíster Héctor Rodríguez por su valiosa asesoría y orientación para el desarrollo de este trabajo de investigación.

A la Magíster Lidia Inés Cordero y al Magíster Luis Montenegro por las observaciones oportunas en el presente trabajo.

Al profesor José Guerrero Mora por todos sus aportes y experiencias que guiaron este trabajo.

A las señora Margarita Reyes, y Cecilia Riascos.

Al Gobernado Padre Carlos Palacios, al monseñor Fabio de Jesús Morales, a Monseñor Luis Alberto Parra.

A nuestros queridos profesores del Pensum Académico, especialmente al Doctor Dummer Mamiam.

Al Magíster Jairo Rodríguez, al Magíster Jorge Verdugo que Jesucristo amigo verdadero los acompañe.

A nuestros compañeros: Imelda Sandoval y Enar David por las experiencias compartidas en nuestros estudios.

A los jugadores de chaza: Antonio Hormaza, Jesús Mier, (el mejor jugador colombiano de chaza) Julio Patiño Calderón, Héctor Cerón, Adolfo Pantoja, A gusto Gallardo, Luis Antonio Vallejo, Luis Fidencio Jurado Cabrera, Marco Antonio Trejos, Luis Coral Pantoja, Juan Carlos Valencia, Darwin Amaguaña, Carlos Montaña, Carlos Ramírez, Mario Moncayo, Manuel Jesús Criollo Villota, Luis Burbano, Álvaro Coral Arciniegas, Víctor Albino Pantoja, Heriberto Zapata, Luis Alfonso Ruano Portilla, Alfredo Ascuntar, por su conocimiento y experiencias narradas para esta investigación.

A todos ellos gracias por siempre.

DEDICATORIA

A la memoria de mis padres Luis Enrique Calpa y María Ángela Riascos por ser las personas que con su ejemplo de responsabilidad, lucha y dedicación guiaron mi camino por la luz de la superación.

A la memoria de mi hermano Luis Javier, por ser el amigo espiritual.

A mi esposa y compañera Gladys López por darme su ayuda incondicional.

A mis hijos Angie Katherin, Harold Andrés y Juan David por ser el motor que impulsa hacia el éxito.

A todas las personas que contribuyeron al desarrollo de este trabajo.

Harold Calpa

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado en la maestría de Etnoliteratura al Dios de la vida y el amor, a mi padre Luis Antonio Salas, a mi madre Esperanza Salas, a mis hermanos, compañeros, sacerdotes, compañeros de estudio, a mis amigos deportistas y a los que directa o indirectamente me colaboraron y me acompañaron en las buenas y en las malas.

Arturo Salas

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	20
1. DEVENIR HISTÓRICO DEL JUEGO DE PELOTA	21
1.1. EL JUEGO DE PELOTA EN EL CONTINENTE EUROPEO	21
1.1.1 El juego de pelota en Grecia.	21
1.1.2 La Feninde.	21
1.1.3 El juego de pelota en Roma.	22
1.1.4 El juego de la pelota en Francia.	22
1.1.5 El juego de la pelota en Italia.	23
1.1.6 El juego de la pelota en territorio español.	23
1.2 EL JUEGO DE PELOTA EN AMÉRICA CENTRAL.	24
1.2.1 El juego de pelota en México.	24
1.3 EL JUEGO DE PELOTA EN SUDAMÉRICA	26
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DE PELOTA O LA CHAZA	29
2.1 CHAZA ORIGEN DEL VOCABLO	29
2.2 JUGADORES DE CHAZA	32
2.3 JUEZ DEL JUEGO DE CHAZA.	34
2.4 ESPECTADORES EN EL JUEGO DE PELOTA O CHAZA	35
2.5 INSTRUMENTOS DEL JUEGO DE CHAZA	36
2.5.1 Pelota	37
2.5.2 Bombo	39

2.53. La tabla	40
2.6 DISPOSICIÓN DEL CAMPO O CANCHA DE CHAZA	41
2.7 EL JUEGO: FORMA Y NATURALEZA	42
2.7.1 Chaza de mano	44
2.7.2 Chaza de tabla.	45
2.7.3 Chaza de guante	47
2.7.4 Chaza de bombo	47
2.8 ELABORACIÓN DE LA TABLA	49
3. INTERPRETACIÓN DEL JUEGO DE LA CHAZA	58
3.1 TERRITORIALIDAD DESTERRITORIALIDAD Y RETERRITORIALIDAD	58
3.2 LOS APODOS EN EL JUEGO DE PELOTA DE MANO O CHAZA	63
3.3 EXPRESIONES COMUNES EN EL JUEGO DE PELOTA O CHAZA	65
4. IMPORTANCIA SOCIOCULTURAL DEL JUEGO DE PELOTA O CHAZA	69
5. CONCLUSIONES	73
BIBLIOGRAFÍA	75
ANEXOS	77

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. El juego de la chaza en el barrio Miraflores de Pasto	28
Figura 2. El Juego la Chaza	29
Figura 3. Jugador Nariñense del Juego de Chaza	31
Figura 4. La fortaleza de un jugador de Chaza de tabla o chazos	33
Figura 5. El juez, persona importante en el juego de pelota o Chaza	34
Figura 6. Los espectadores del juego de Chaza en el barrio Miraflores de Pasto	35
Figura 7. El bombo, la tabla de chazos y la pelota de tennis y números elementos de la chaza	36
Figura 8. La pelota de caucho elemento de la chaza de mano	37
Figura 9. La pelota de números, elemento de la Chaza de tabla	38
Figura 10. Bombo	39
Figura 11. Jugador joven de Chaza de bombo	40
Figura 12. La Cancha de pelota o chaza	41
Figura 13. El campo de juego de Chaza	42
Figura 14. Jugador de Chaza de mano	45
Figura 15. Disposición de jugadores en el campo de juego nacional	46
Figura 16. Disposición de jugadores en el campo de juego internacional	46
Figura 17. Jugador de Chaza de tabla	47
Figura 18. La pelota de números elemento característico de la chaza de tabla.	48
Figura 19. Bolas de Chaza de tabla	49
Figura 20. Tabla de torna	50
Figura 21. Tabla de Saque	51
Figura 22. Elaboración de tablas	52
Figura 23. Elaboración de los corchos de la tabla de chaza	54
Figura 24. Terminación de pulido de corchos	55
Figura 25. Tabla de bombo	56
Figura 26. Imagen en las tablas	57

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Anécdotas	78
Anexo B. Personalidades En el lanzamiento de la Federación de pelota de mano	85
Anexo C. Reglas oficiales del deporte de pelota modalidad chaza, mano y tabla	86

GLOSARIO

ATAJAR: acción de parar la bola o detenerla cuando se encuentra en movimiento.

BOLA ARISCA: pelota que rebota mucho.

BOMBO: aro ovalado en forma de raqueta de tenis, forrado en cuero de caballo, unido por cordeles de pita o cáñamo en forma de X, ajustados a los bordes del mismo; en algunas regiones se prefiere el cuero de venado. La madera del arco es generalmente de cedro o de medio comino. Se llama bombo, por el sonido que se escucha al dar el golpe semejante al producido por el bombo como instrumento musical.

BOTE: la acción de caer y levantarse la bola.

CANTA: acción de decir, avisar, informar el resultado que se lleva en el juego

CASCAR: cuando se pierde uno o más juegos de chaza

COJERÁ: en el juego de chaza es el mismo atajará

CORCHO: es el mismo chazo; caucho en forma de teta que se utiliza en tabla de chaza, con unas medidas aproximadas entre 7 y 9 centímetros de alto por 5 centímetros de base.

COTEJA: persona con las mismas características o iguales en el juego de chaza

COTOS: es el conjunto de tres partidos, o sea, quince y son también los grandes desafíos.

CUERDAS: los límites perpendiculares a la tranquilla, o sea, que limitan el campo de juego. Pueden ser un zurco de alguna profundidad o líneas demarcadas por objetos que se hallen a mano, desde los cuales puede observarse el movimiento del juego.

CHACERO: jugador del juego de chaza

CHAZA: es el objeto que sirve de señal para indicar el sitio donde la pelota paró, este vocablo da nombre al juego.

CHAZO: corcho de caucho, utilizado en la tabla que se emplea en el juego de chaza.

CHICO: es el juego o partido completo de chaza.

CUARENTA BUENOS: es la expresión de un quince que gana un equipo desde haber contado a dos cuarenta.

CUARENTA MALOS: es la expresión de un quince que pierde un equipo después de haber contado a dos cuarenta.

CHUSPILLA: la acción de jugar con uno y varios contendores, dos o tres y hasta cuatro, o sea más jugadores de un lado que de otro.

DE A BUENAS: cuando la pelota es tocada por el contrario antes de rebotar por primera vez y también cuando al producirse el primer bote sea tocada antes de dar el segundo.

DE A MALAS: cuando se toca la pelota o es detenida desde el momento en que dio el segundo bote.

DESGUALANGADO: jugador de chaza que cuando rechaza no mete una bola al centro de la cancha.

GUAIRO: es jugar a la chaza levantando la bola.

JUEGO: es el conjunto de cuatro quinces ganados.

JUEGO DE MANOS: se juega de esta manera para inutilizar una mano si existe desventaja con el contendor y restar fuerza al de mayores capacidades técnicas

JUGARÁ: este término utilizado en la forma del futuro es una amable invitación a prepararse para el saque cuando se inicia un juego o va a cobrarse. En otras regiones tiene la equivalencia de "cojo la pelota". Es un modismo que se presenta cuando la pelota no ha tocado tierra o sea cuando la pelota va en el aire antes de pasar por la tranquilla y será válida antes de que la bola haya sido puesta en movimiento por el contrario desde el sitio del saque.

MANO A MANO: juego realizado entre dos contendores, si uno de ellos lleva ventaja por ser más experto, este puede dar opción al menor, tomando el bombo con las dos manos.

MESA: en el juego de la chaza es la reunión de tres juegos ganados, o perdidos, es decir, es el partido.

MITAD GANADA: la ventaja de un contendor sobre otro cuando éste no tenga nada de quinces y el otro contabilice un juego y treinta, por lo cual el perdedor da

por ganada la partida, es decir “por mitad”, lo que se hace opcionalmente, no por obligación.

MOLLEJÓN: bola de cristal, canica.

PATALEO: en el juego de chaza protesta, inconformidad o reclamo por parte de jugadores

PELOTA DE MANO: la bola pequeña resistente y maciza; se juega sin raqueta, o sea, a mano limpia es de caucho, aproximadamente mide tres centímetros de diámetro.

PELOTA DE TABLA: el juego que se realiza con tabla forrada en cuero, en ciertos lugares se reemplazó por otras de caucho semejantes a un balón de voley-ball corriente.

PELOTA TONTA: bola que en el juego de chaza no se la puede contestar

PICADA: la falta de precisión al pegar la pelota tocándola apenas con la punta de los dedos y cuando es recibida por un jugador de un mismo bando del que causa “de a buenas” y la pone en el juego antes de dar el primer bote por lo cual los del bando opuesto ganan un quince.

POR LO BAJO: no se determina la altura ya sea por el suelo o por el aire.

POR LO ALTO: en este juego la bola debe elevarse obligatoriamente de acuerdo con la estatura del contrincante, más arriba de la misma y no puede bajarse de ella, pues significará una falta y todo el juego debe efectuarse de esta manera.

QUINCE: ventaja que viene al cobrar una falta o ganar una chaza.

RASTRILLAR: movimiento de la bola a ras del suelo, sin levantarse, es decir, arrastrándose por la superficie.

SAQUE: es el sitio desde el cual y reglamentariamente se lanza la pelota, se contrapone a la tranquilla, sirve para efectuar los servicios o para iniciar el juego entre la tranquilla y la vuelta.

SAQUE FIJO: cuando el saque se efectúa sin pasar del contendor, es obligación del que saca cumplir esta función cuando lanza al contendor.

SEMITORNO: es un uno de los jugadores que se ubica en el medio pero más cerca a la tranquilla.

SOBRE ELLA: es cuando se vuelve a disputar una chaza.

TABLAS: cuando cada equipo gana igual número de juegos.

TABLA DE TORNA: es la tabla de 26 corchos que utilizan los jugadores del medio campo en el juego de chaza de tabla.

TABLA DE SAQUE: es la tabla de 20 corchos que utilizan los jugadores para realizar un saque en el juego de tabla de corchos.

TEMPLONA: es el efecto que se da a la pelota con un impulso tal que logre llegar a la altura paralela al contendor y rastrille, y el contendor no logre el bote preciso.

TOCADA: acción por la cual el jugador evita que el contrario reciba un bote lanzando la pelota a mayor altura del jugador superando su tamaño.

TORNERO: jugador que se ubica en el medio de campo de chaza, para rechazar una bola.

TRANCOS: pasos de ventaja en el saque con el fin de igualar al contendor ganador o a un contrincante más experimentado.

TRANQUILLA: línea divisoria paralela a las cuerdas, divide el campo de juego a la manera de la malla en el Tennis. En “arriba” y “abajo” con cuerdas perpendiculares.

VUELTA: es la línea que limita el campo de juego, línea dispuesta paralelamente a la tranquila, marca de límites del campo y perpendicularmente en las cuerdas, es el límite de la longitud del campo en un extremo.

RESUMEN

Este trabajo tiene como propósito investigar cuál es el imaginario social y simbólico de jugadores y espectadores que acuden al juego de la chaza en el barrio Miraflores de la ciudad de pasto.

Para lograr el objetivo fue necesario primeramente, consultar alguna documentación para conocer su origen, encontrando, que el juego tiene características de juegos practicados antiguamente en zonas europeas como: Francia, Italia, Grecia y España; destacándose en esta última el juego Allarges o pelota valenciana, por su similitud a la chaza.

En Centroamérica se logra relacionar la chaza con prácticas de juegos hechos por los aztecas en territorio mexicano y Sudamérica con juegos realizados por las antiguas culturas andinas como la Inca que practicaban juegos que posiblemente dieron origen al juego de la chaza; estos juegos practicados como un encuentro para la distracción y el regocijo.

También fue necesario dialogar con las personas que asisten diario a presenciar y practicar este juego popular en la cancha Miraflores, con ellos se conversó acerca de las experiencias, anécdotas, reglas, los elementos y el juego en su naturaleza, llegando a identificar tres modalidades como son: chaza de mano, de tabla y bombo. Con estas personas se dialoga el porque asistir a presenciar y practicar la chaza, concluyendo que lo hacen por distracción, salud y por encontrarse con amigos que para ellos son unas verdaderas amistades.

ABSTRACT

This work has as a goal to investigate which is the social and symbolic imaginary of players and spectators who go to stop the ball in the game of pelota in Miraflores district in San Juan de Pasto.

To get the goal, it was needed, at first, to ask some documents to know the origin of game which has the characteristics of games played in the past in Europe areas such as: France, Italy, Greek and Spain. In this last region, it was underlined the game of "llorques" or valencian ball due to its similarity to the game of pelota in stopping the ball.

In Central America, it is possible to relate the game of pelota with game practices made by Aztecs in Mexican soil and in South America with games made by old Andean cultures such as the hca one who made games which resulted in the games of pelota as a possibility. These games were practiced as an encounter to distraction and Joyness. It was also needed to speak to people who go daily to see and to practice this popular game in Miraflores district. It was talked with them about rules, experiences, anecdotes, elements and natures of game to identify there ways: the game of pelota in hand, in table and bass drum. These people talk about importance of going and practicing to the game of pelota. They include reasons such as distraction, health and due to the game of pelota allows to meet with friends.

INTRODUCCIÓN

El juego como elemento de integración o encuentro se presenta desde la antigüedad donde diferentes culturas se reunían para medir fuerzas o capacidades mentales o corporales en circunstancias de tiempo y espacio, que se lo puede tomar como una actividad para la diversión, relajación o disipación de problemas o actividades cotidianas.

En este sentido el trabajo que se presenta a continuación es el resultado de una investigación realizada mediante la entrevista y la escucha de unos diálogos entre personas que acuden a una cancha a observar y practicar un juego que en el paradigma de los habitantes de tal región es autóctono y originario de la misma, pero que al consultar fuentes históricas deja el interrogante de su verdadero origen; pues las características y similitud tanto de juegos europeos, como indígenas de las regiones mesoamericanas y andinas así lo determinan.

En este sentido la investigación sobre el imaginario social y simbólico del juego de la chaza permite dilucidar cual es el posible origen y cual es la proyección y la permanencia de este juego en regiones rurales y urbanas del departamento de Nariño y en particular en el barrio Miraflores, objeto del presente trabajo.

Para tener un conocimiento más certero acerca del imaginario de los jugadores, se hizo necesario conocer primeramente de donde es originario el juego, esto para desmitificar algunas versiones que se tiene de su origen; luego hacer una descripción de su desarrollo para entender como es la forma de su practica y las clases de chaza con sus características, reglas y elementos utilizados en cada uno de ellas y finalmente realizar una interpretación. Para la interpretación se dialogó con personas que practican y al mismo tiempo son observadores de la chaza, a ellos se les escucha sobre sus experiencias y anécdotas que les han sucedido y lo más importante conocer cual es el imaginario de ellos frente al juego.

La presentación de esta investigación etnoliteraria del juego de pelota o chaza, es la culminación de un largo trabajo de campo, cuyo objetivo ha sido el de dar a conocer a la opinión pública la importancia que tiene el juego en el contexto sociocultural de la región nariñense, en este caso el del Barrio Miraflores de la ciudad de Pasto.

El documento presentado se elabora utilizando un lenguaje sencillo con la intención de facilitar su entendimiento.

De esta forma esperamos que el presente trabajo sirva como un documento que puede ayudar a posteriores investigaciones en este interesante juego.

1. DEVENIR HISTÓRICO DEL JUEGO DE PELOTA

1.1. EL JUEGO DE PELOTA EN EL CONTINENTE EUROPEO

1.1.1 El juego de pelota en Grecia. En Grecia los Helenos fueron practicantes y cultores de los diversos juegos de pelota, muchos de ellos los hacían a campo abierto o al aire libre, de los cuales únicamente se tienen breves descripciones o reseñas históricas.

Platón en su libro *Viaje del Joven Anacarsi* capítulo VIII citado por Soldado, afirma que:

Han ampliado y decorado el gimnasio del Liceo. Se ve a la entrada la estatua de Apolo, divinidad tutelar del lugar, y en el interior, según el atlas, el emplazamiento de un juego de pelota. Y en el libro III dice: Lisis iba con frecuencia al gimnasio del Liceo. Los niños comienzan a ejercitarse muy pronto, a veces a la edad de siete años y continúan hasta los veinte. Se les acostumbra a soportar el frío, el calor, la intemperie de las estaciones y también a actuar con pelotas de diversos tamaños y a enviárselas mutuamente¹.

Julio Pólux gramático reconocido en Naucratis (Egipto) enseñó en Atenas en el año 180 a.c. Una descripción del juego de pelota en su libro *Onomastikon* en el habla de varias especialidades de juego de pelota entre las cuales las más conocidas son: la Episkiro y la Feninde, el primer juego es antecesor del Rugby americano y el segundo La Feninde, Llargues para los vascos y la chaza para los nariñenses.

1.1.2 La Feninde. Parece ser la modalidad más antigua conocida de todos los juegos de pelota tal como lo practican los modernos. Como lo afirma Soldado:

En él, un bando lanza la pelota desde un punto determinado y se esfuerza por hacerla morir lo más cerca posible del punto de envío. Después de lanzar una pelota si no se la reenvía, bien sea antes de caer o bien después del primer bote el juego se interrumpe, se señala el punto más alejado alcanzado por aquella y ambos bandos cambian de táctica y de posiciones, y ahora es el campo contrario el que procura enviar más allá de la primera marca. En la “episkiros” o pelota común

¹ SOLDADO, Alberto. *Joc de Pilota*. España : Publitrade, 1998. p. 18.

los límites son fijos y señalados con anticipación. En la “feninde” esos límites son variables y determinados por la jugada del adversario².

Ateneo referencia el juego de pelota en Grecia citado por Soldado, sostiene que:

Es un juego muy penoso y fatiga la columna vertebral. Uno de los personajes principales de su comedia habla sobre los lances diciendo “tomando la pelota se complace en enviarla a uno, en evitar a otro; una vez la deja caer y otra la devuelve, y todo ello acompañado de grandes gritos hasta allá a lo lejos, o cerca de éste o por encima de aquél, por lo bajo, por lo alto, o lo hace morir devolviéndola sin fuerza³.”

También se tiene como referencia a grandes personajes que fueron jugadores del juego de pelota de mano en Grecia, entre ellos tenemos a Alejandro el Magno, Sófocles y Aristónico de Caristia.

1.1.3 El juego de pelota en Roma. No es muy grande el aporte que hacen los romanos al juego de pelota ya que jugaban muy parecido a los griegos e imitaban a los Helenos, ellos practicaban un juego de pelota al aire libre llamado Polis.

Según Soldado: “El comediógrafo Plauto referencia en una de sus obras a un personaje que llegó tarde a una cita por causa de un juego de pelota que se realiza en una de las calles, este hecho dado en el año 200 a.c.”⁴.

En el juego en Roma se utilizaban pelotas muy similares a las que se utilizan en Ecuador, estas eran elaboradas de cuero, tela y su parte de adentro compuesta por pluma, arena, semillas de higo y tejidos muy prensados.

San Isidro, obispo de Sevilla citado por Soldado, Alberto, recopiló en sus Etimologías apartes de los juegos de aquella época y entre ellos el de la pelota. “Menciona la *pila* (pelota). Se llama precisamente, así porque esta rellena de pelo. De los juegos hablan de la *arenata* juego entre muchas personas donde se lanza la pelota desde el círculo de los espectadores presentes y se intenta arrojar más allá de los límites de la parte contraria”⁵.

1.1.4 El juego de la pelota en Francia. Es en Francia donde más abundan las referencias que se relacionan con la práctica del juego de la pelota, esto debido a que lo practicaban tanto pueblo como la nobleza, los del pueblo lo practicaban en

² Ibid., p. 18

³ Ibid., p. 18-19

⁴ Ibid., p. 19

⁵ Ibid., p. 20

las calles o campo abierto como se hace con el juego de la chaza, mientras que el juego en locales cerrados era privilegio reservado a los caballeros. Por ello aún los mismos reyes jugaron a la pelota, según lo afirma Soldado, entre ellos “Francisco I, Enrique II y Enrique IV, ellos practicaban a mano limpia o en ocasiones con un somero guante, de ahí que la denominación del juego en Francia fuera de “Jeu de paume”⁶.

1.1.5 El juego de la pelota en Italia. Entre los países Europeos Italia no puede quedarse, al margen de la historia del juego de la pelota. Según lo afirma Soldado:

El Gioco de palla, esta era su denominación, tuvo su época dorada en la Italia renacentista, precisamente coincidiendo con los pontificados de los papas Borja, cuando tantos valencianos se avocindaron de Roma. En la actualidad y en la ciudad de las siete colinas, solo quedan como testimonio el nombre de algunas calles, como *Palla del laterano* por un juego de pelota que hubo junto a la muralla del Laterano. Hubo juegos de pelota en otras ciudades como en Parma, cuyo edificio civil más representativo se llama , nada más ni nada menos que *Palacio de Ila Pilota*, *El gioco de palla* fue desterrado de las grandes ciudades y solo subsiste en el medio rural⁷.

1.1.6 El juego de la pelota en territorio español. La pelota fue durante los siglos XIV al XVII, el más popular de los juegos, el más practicado y extendido. Covarrubias en su tesoro de la lengua castellana dice del trinquete este juego era de gente noble y moza por la presteza que es necesario para volver las pelotas, siendo el tiempo corto y el bate muy presto al revés de la pelota de viento. Se destacan autores que hacen descripciones extensas sobre el juego de pelota como Rodrigo Caro, él la denomina las Tres Rayas, comparando el antiguo con el que se practicaba en sus tiempos, semejante al juego Allargues, practicado hasta hoy en Valencia. Juan de Sabaleta citado por Soldado, en su obra “El día de fiesta por la mañana y por la tarde publicado en 1654 narra los entretenimientos o diversiones de las gentes, sus contemporáneos, durante los días de fiesta y cita como uno de los más habituales el jugador a la pelota a bien presenciar una partida”⁸.

Don Pedro Calderón de la Barca escribió una obra Farsa Famosa del Juego de Pelota en la que, entre disquisiciones teológicas y conceptos morales, se hace una

⁶ Ibid., p. 21

⁷ Ibid., p. 21

⁸ Ibid., p. 22

descripción de una partida de pelota que podía tomarse como ejemplo de reseña deportiva. Se jugó mucho en ciudades tanto en trinquetes como en las calles.

1.2 EL JUEGO DE PELOTA EN AMÉRICA CENTRAL.

1.2.1 El juego de pelota en México. Tres mil años de historia y quinientos de resistencia cultural preceden el tema que hoy nos ocupa.

Unos cuantos años después de iniciarse el milenio, los descubrimientos prehispánicos todavía son para arqueólogos, antropólogos y estudiosos del tema un enjambre de incógnitas, dudas y especulaciones, apasionamientos, tesis, sorpresa y sobre todo, misterio.

Uno de estos misterios lo representa el juego de pelota, gesta deportiva, ejercicio guerrero y ceremonia ritual. El juego de pelota constituye una de las manifestaciones más extrañas y fascinantes de la vida prehispánica del área mesoamericana.

La permanencia del juego de pelota en muchos lugares de México, a lo largo de los siglos y a pesar de una transformación cultural tan violenta como la conquista, indudablemente pone de manifiesto la profunda significación de esta actividad prehispánica.

Muchos interrogantes han significado para el ámbito académico el testimonio mudo de más de 700 trinquetes para el juego de pelota prehispánico, distribuciones desde Arizona hasta Nicaragua. Una expansión que demuestra su importancia como acontecimiento deportivo vinculado a una práctica religiosa, mística y ritual.

Abundan las evidencias de que el juego de pelota se practicó ampliamente y durante un largo período en Mesoamérica. Desde hace 3.500 años destaca su importancia como ritual de fertilidad y como deporte de gran habilidad y fuertes apuestas; aun así, los cronistas no abundaron en datos técnicos precisos y menos todavía en el vínculo con la cosmovisión; así, los arqueólogos y los etnohistoriadores dependen en gran medida de los estudios iconográficos que se siguen haciendo en los trinquetes, códices, vasos pintados, esculturas y bajorrelieves de piedra, encontrados en diversos puntos del país, que remiten a las culturas Totonaca, Olmeca, Maya, Zapoteca, Purepecha, Tolteca, Nahuatl.

¿Cómo se jugaba? ¿Quién jugaba? ¿Cuál era su sistema de puntuación? ¿Cuáles eran las diferencias y los parecidos de una región, una cultura o una época a otra? Son interrogantes que están en el aire, sobre los que, sin pretensión de dar la última palabra sobre este juego, se han establecido deducciones como resultado en buena parte de informaciones iconográficas. Por tanto, parece que había cuatro modalidades entre las cuales la más importante y mejor

documentada en la que se golpea la pelota con la cadera, Soldado, Alberto afirma que “este juego se llamaba de distintas maneras: *ullamalitzli* o *ulama* en *nahatl*; *pokol pol ta pok* en maya; *su olim pitz en tzeltal*; *tiquija lachi* en zapoteca; *taraduaqua conagua taranduni en purhepecha* o tarasco”⁹.

Los antiguos habitantes del continente americano deslumbraron a los españoles al llegar éstos a América, entre otras cosas por jugar a la pelota con una bola hecha de un material flexible, cuyas propiedades, desconocidas para los europeos hasta aquel momento, hacían que su rebote fuera muy fuerte.

Desde entonces, los juegos de pelota del mundo se modificaron. Los aficionados a los diferentes juegos de pelota en el mundo moderno pudieron presenciar, practicar y disfrutar los encuentros deportivos gracias a la aportación admirable hecha por América al mundo en forma de un producto que nuestros antepasados conocían desde hacía siglos: el hule “caucho o goma elástica”¹⁰.

En la primera parte de la época colonial, los frailes evangelizadores, cuya misión era imponer la religión católica a la población recientemente conquistada, al darse cuenta de que el juego llevaba implícito algún significado religioso y filosófico, prohibieron a los indígenas que jugaran con el fin de acabar con él.

También hay que hacer referencia a otras variantes del juego de pelota de origen prehispánico que han subsistido hasta la actualidad, que se jugaban con un guante de gran tamaño originario del Estado de Oaxaca, conocido con el nombre de **pelota Mixteca**. Soldado afirma que:

Se daba a la pelota con un palo largo o bastón entre los purhepechas del Estado de Michoacán. Así mismo, encontramos el juego de pelota a mano de los Estados de Guerrero y Michoacán, **pelota Tarasca**, en “rebote a mano con pelota dura” de Zacatecas, San Luis Potosí y Aguascalientes, y la pelota impulsada con el pie, practicada por los tarahumaras en el Estado de Chihuahua (Carrera de la bola)¹¹.

Cada una de las modalidades ha evolucionado con el paso del tiempo, creando sus propias características. Ninguna de ellas se ha conservado ¿Quién lo podría certificar? La originalidad de su ancestro deportivo; aún así, el fantasma prehispánico se ha filtrado hasta hoy como un fuerte vínculo de convivencia e identidad cultural.

⁹ Ibid., p. 383.

¹⁰ GARZÓN GALINDO, Armando. Gran Diccionario Enciclopédico Visual. Colombia : Panamericana formas e impresos, 1994. p. 639

¹¹ SOLDADO, Op.cit., p. 383

1.3 EL JUEGO DE PELOTA EN SUDAMERICA

Suramérica también hace parte en el juego de la pelota, lugares como Argentina, Chile, Uruguay practican el juego en recintos cerrados; como lo afirma Von Hagen:

Pero es en los territorios sometidos al dominio de los Incas, donde había numerosos juegos y pasatiempos realizados en campos abiertos, durante los días festivos abundantes y concurridos en que se verificaban ceremonias públicas y luego se relacionaban con los mercados y con el año ritual, ligado éste a su vez, al año agrícola. Las festividades se efectuaban en toda la extensión del Imperio repitiéndose en lugares en donde se encontraba templos, pasando de estos centros del culto al campo, en cuyas parcelas por falta de recintos sagrados algunas solemnidades acostumbrábanse cumplir al aire libre. Los regocijos podían tener duración de un día o prolongarse por una semana, se realizaban bailes públicos como cuando un selecto grupo de mujeres danzaban la cadena de huáscar, ataviadas pomposamente en el marco de bucólicos instrumentos de percusión y viento; potótos, tin-ya, churo, piroros, kenas, antaras entre muchos más¹².

De cualquier forma como se hayan concebido, los festivales religiosos o profanos, daban al nativo un tema para dialogar y una distracción que practicar dejando pasar el tiempo con alegre desenfado, llenando con la conversación los intervalos de extensas noches en los largos y oscuros días en el refugio montañoso o en el albergue de las planicies calurosas. Los antiguos habitantes de los Andes Centrales poseían juegos que variaban según la edad de los interesados; las recreaciones de los niños eran distintas a aquellas de los adultos, pues los pequeños jugadores entreteníanse en hacer girar una especie de trompo pegándole con un látigo; en amontonar patatas o lanzando tejos pequeños contra paredes de piedra. Los mayores poseían juegos de carácter competitivo, casi olímpicos como sucedía con las carreras a pie en las que participaban los hijos de nobles, subiendo raudos el cerro Huanacauri. Según Von Hagen:

En contiendas organizadas se enfrentaban representantes de aldea contra aldea, grupo contra grupo, en explanadas dispuestas para estos propósitos en las que tenían el deporte de arrojar bolas de piedra, forradas en fibras y en cuero de llama, en los mismos solares se acostumbraba lanzar el lariat, ingeniosamente balanceado por tres piedras, operación ejecutada con admirable destreza al paso de una llama veloz, enredándole las patas en un santiamén. Los

¹² VON HAGEN, Víctor W. El imperio de los incas. México : Editorial Diana, 1979. p. 110-111.

enfrentamientos deportivos en el Imperio de los Incas congregaban numerosos espectadores durante las celebraciones principales del “mes espléndido” (Capac Raymi) que corresponde en nuestro calendario al mes de diciembre, época en la que iniciaba el almanaque de los incas dedicado a fiestas y diversiones. Mientras en la primera mitad del siglo XVIII el influjo colonizador de España avanzaba, el Jesuita José Gumilla observaba que entre los indios de la Familia Otomak, situada en terrenos de los ríos Orinoco, Meta y Aracua, existía desde antes de aquellos años un juego de pelota aborigen y curioso, practicado por bandos rivales con apuestas de granos de maíz u otras materias no menos interesantes, en estas competencias se actuaba con reglas, jueces y todo; la bola de caucho natural se agitaba entre saques y ataques del hombro derecho, troncándose en falta el más leve toque de pelota con cualquier otra parte del cuerpo, no se dejaba caer y exigía gran destreza¹³.

Como lo afirma a continuación Guerrero:

Los juegos de las antiguas culturas de América y más recientemente de los Otomanos, talvez no hayan tenido finalidad distinta a la de proporcionar esparcimientos pero pudieron haber tenido además, un valor definido ya educativo ya ritualista convirtiéndose después en porción destacada del fundamento en el que se apoya una agrupación humana. El arquetipo de esta relación entre juego sociedad lo hallamos vigente en el juego de la Chaza, de muy discutido origen y procedencia, arraigado en Nariño y medio envuelto en pergaminos y blasones en asomos de primitivismo vernáculo.

¹³ Ibid., p.

Figura 1. El juego de la chaza en el barrio Miraflores de Pasto



2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DE PELOTA O LA CHAZA

2.1 CHAZA ORIGEN DEL VOCABLO

En muchos lugares donde el juego se practica desde tiempos inmemorables, los competidores más ancianos se refieren a él simplemente como el “juego de la pelota” o “bolear”, lo que puede mostrar en cierto modo que este calificativo, empleado en ciertos sitios cercanos a Pasto, tiene rasgos puramente regionales, limitado exclusivamente al uso de jugadores poco ortodoxos.

Como simple curiosidad transcribimos literalmente las definiciones de este nombre presentadas por un diccionario castellano en 1891, término al que se alude sin tener en cuenta ninguna referencia etimológica. Chaza: pelota – espacio que media entre dos portas. Suerte en que esta vuelve contrarrestada y se para o la detienen antes de que llegue al saque.

Figura 2. El Juego la Chaza



* ENTREVISTA con José Guerrero Mora, profesor de la Universidad de Nariño, San Juan de Pasto. Noviembre del 2003

Garzón Galindo define que: “Chazar, acción de detener la pelota antes de llegar a la raya señalada para ganar-señalar el sitio o paraje donde se encuentra la Chaza”¹⁴.

Es discutido el origen de este vocablo, debemos hallarlo en la nutrida concurrencia de términos aborígenes que abundan en Nariño, se nos antoja pensar que, antes que nativo corresponde a una palabra ajena a la corriente castellana metida en nuestra lengua mediante aportes galicanos. Rechazando todo intento de dogmatismo, la palabra que originó este nombre es una corrupción del verbo francés, como lo afirman García Pelayo, y Gross: “Chasser, que entre tantos significados, expresa las ideas de arrojar, lanzar, expulsar, desechar; a la vez que comunica conceptos contrarios: dar caza, atrapar”¹⁵, lo que para nosotros sería algo así como una especie de toma y juega, en otras palabras, el tenetz de los franceses, cuya amplia explicación ofreceremos más adelante. Del verbo Chasser proviene el participo chassé, con el sentido de cazado, apresado, cogido, el que nuevamente expresa ideas opuestas a las anteriores: echado, arrojado, lanzado, expulsado, todo lo cual conserva gran afinidad con el sustantivo chasse, vertido al castellano como caza, batida, acebo, persecución, y las formas opuestas, lanzamiento, salida, botamiento.

Durante la Edad Media, especialmente durante la Guerra de los Cien años, surgió una forma del Inglés como lenguaje sometido al influjo de las anotaciones francesas, muchos galicismos se infiltraron en un idioma que empezaba a oficializarse, fué así como penetró y echó raíces el verbo franco-inglés hacen parte del léxico del Base-Ball, acepción que se toma en el sentido de perseguir rápidamente. Repasando cualquier diccionario de la lengua Inglesa encontramos que la locución Chase se refiere a un área de terreno sin cercar conservando así para efectuar un juego, al tiempo que expresa las ideas de zanja y cuneta, por amplitud de los términos expresa además, raya, borde, señal. Tomando como ejemplo este último significado, la palabra franca-inglesa chase procedería de un tipo de Latín tardío, de donde pasó al Francés y de éste al Inglés medieval con el significado de espacio limitado por señales. Despejamos así una parte del posible origen del nombre de Chaza; sin ser rigurosos ni especuladores, sin embargo queda una duda, por qué se escribe con Z y no con S aclaramos que no existe ortografía definida al respecto, indistintamente la hemos visto escrita por serios estudiosos de esta actividad lúdica pastusa.

¹⁴ GARZÓN GALINDO, Armando., Op.cit., p. 368.

¹⁵ GARCÍA PELAYO, y GROSS, Ramón. Diccionario Práctico Español Francés. México : Ediciones Larousse, 1983. p. 49.

Figura 3. Jugador Nariñense del Juego de Chaza



En el estilo de los jugadores del barrio Miraflores de la ciudad de Pasto, “Chaza es el rastro dejado por la bola en el momento del bote”, el sitio se demarca mediante una señal que limita además el punto exacto hasta donde la pelota ha llegado lanzada por el bando contrario, dicha señal puede ser una simple línea, un pedrusco cualquiera (baldosa, teja, ladrillo, terrón de arena), cáscaras u otros materiales pequeños, como palos de helado, colombina, tapas de gaseosa o

* ENTREVISTA con Antonio Hormaza, Jugador de Chaza del Barrio Miraflores, Pasto 21 noviembre del 2003.

cerveza, operación que realiza el que chaza o sea quien ejecuta la demarcación, en la mayoría de las veces, un juez previamente escogido.

La señal, es decir la Chaza, debe efectuarse de tal manera que se manifieste con evidencia, pues el juego precisamente consiste en que el contrincante debe ganar esa chaza, esto es, situar la bola más allá de la señal indicada en el justo punto donde fue atajada por el adversario.

“Chaza es la denominación que se aplica a esta actividad recreativa de comarcas veredales, de plazas parroquiales, de vías rurales y atajos montañosos, es el juego que caracteriza a estas regiones del sur Colombiano, a las provincias norteñas del Departamento del Cauca, por la intrincada orografía del occidente del Putumayo, como recuerdo ágil de un colonialismo pastuso de tiempos viejos, con los mismos vocablos y semejantes provincialismos. Muchos la sitúan en la corriente de la Conquista, los más apegados al terruño le encuentran precedentes en las inquietudes recreativas del pasado señorío Inca, que por los lados de Nariño, una vez, sentó sus reales; otros sienten en la Chaza, el fruto legítimo del mestizaje portador de un acerbo caudaloso de palabras con extraña musicalidad como si desprendiéndose de las montañas, resbalarán atropellándose por angostos desfiladeros”.

En domingos, festivos y días ordinarios se establece la competencia que viene a ser entonces, la distracción favorita de los poblados cercanos a Pasto, sobre una placita polvorienta, entre ellas las canchas del Barrio Miraflores (Sur oriente de Pasto), se congregan jugadores de todos los oficios y menesteres, sin ropajes reglamentados, sin protocolos de clase; no se interrumpen los diálogos, no se molesta, ni se siente sabor de fanatismo alienante, el juego es cordial, ágil, jocoso, no se bebe y sí se alienta con la amistad franca en amable cordialidad de veteranos y curtidos jugadores*

2.2 JUGADORES DE CHAZA

Es una actividad rigurosamente masculina, exige fortaleza física, excelentes reflejos y extraordinaria movilidad, ha tomado características de tradición familiar y se practica sin limitaciones de edad, siendo la primera juventud la época propicia para iniciarse en el juego. (Ver figura 4).

* ENTREVISTA con José Guerrero Mora, profesor de la Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, noviembre del 2003.

Figura 4. La fortaleza de un jugador de Chaza de tabla o chazos



Por los alrededores del barrio Miraflores de la ciudad de Pasto hemos encontrado numerosos jugadores casi octogenarios, de vitalidad envidiable con buena experiencia, gran juego y buen humor. La contienda se efectúa de diversas maneras teniendo en cuenta la habilidad de los contrincantes, si se realiza con dos jugadores solamente, situados lógicamente en los extremos del campo, el juego se denomina **mano a mano** y a los rivales se los conoce con la denominación de **cotejas**; estas son algunas versiones de jugadores acerca de esta expresión: “es igual al jugar”*, “es igual a otro, con la misma capacidad de juego”, “son jugadores con las mismas condiciones y capacidades”, “son iguales el sacador, el pegador y los medios”, “por ejemplo igualdad en el saque o **medios** o **tornas** (personas que rechazan la bola en el mediocampo)” “es igual cuando nos medimos las fuerzas a sabiendas a que soy capaz, somos iguales en saque, somos iguales en vuelta”, “ser iguales en todo”**. Si se varía practicándolo dos opositores contra un solo, o dos o más contra un número superior, de tal manera que presenten desventaja numérica en uno de los bandos, adopta entonces el nombre de **chuspilla**, acción que ocurre dadas las condiciones buenas o malas, de mayor o menor destreza de

* ENTREVISTA CON Luis Burbano. Jugador de Chaza de Bombo del Barrio Miraflores. San Juan de Pasto, 21 de noviembre de 2003.

** ENTREVISTA con los jugadores de Chaza de Bombo y tabla del Barrio Miraflores. San Juan de Pasto, 21 de noviembre de 2003.

los adversarios. El juego se practica también incluyendo igual número de participantes en uno y otro lado.

2.3 JUEZ DEL JUEGO DE CHAZA.

Antes de pactarse el juego, los competidores designan un juez que puede ser cualquiera de los que lo observan, pero a condición de conocer las normas del juego de la Chaza, función que generalmente corresponde a viejos jugadores ya jubilados. (Ver figura 5).

Figura 5. El juez, persona importante en el juego de pelota o Chaza



El juez resuelve dudas, evita discusiones, señala las chazas, decide las faltas, **canta** los puntos, prohíbe el ingreso de curiosos al campo de acción durante los movimientos del juego, recibe las apuestas pero no puede participar con ellas a

favor de bando alguno, acepta en cambio un porcentaje de las ganancias totales del partido, la porción de dinero que le corresponde como producto de sus gestiones surge como un acuerdo de todos los jugadores. “Debe ser buen conocedor del juego, persona con experiencia, respetado por todos, con criterio, pues este pasatiempo como en otros de enorme concurrencia, quien cumple con este oficio, se expone al **pataleo** y a las protestas de jugadores y curiosos”^{*}.

2.4 ESPECTADORES EN EL JUEGO DE PELOTA O CHAZA

Son personas que participan en el juego de la chaza en carácter de observador, en muchas ocasiones ellos forman parte importante del juego, porque apuestan al brazo de un equipo; estas apuestas las hacen con los mismos espectadores o también con los jugadores participantes. (Ver figura 6).

Figura 6. Los espectadores del juego de Chaza en el barrio Miraflores de Pasto



El espectador es importante en el juego de la chaza porque es el que ánima y da vida al encuentro, el con su apoyo verbal o económico da aliento y respaldo moral a los integrantes de un equipo. Cuando estos espectadores son de edad

* ENTREVISTA con Héctor Ceron, jugador de chaza de mano del Barrio Miraflores. Pasto, 20 de noviembre de 2003

avanzada y no pueden jugar apuestan cantidades mínimas a un equipo esto con el fin de participar; ellos tienen un nombre específico “a los que observan el juego sentados y apuestan mil o dos mil pesos se les llama los **rosarios**”*. En ocasiones hacen apuestas diferentes a dinero “recuerdo en una ocasión en Gualmatan, dos apostaron el verde y el rojo (me refiero al carro Nissan, el mejor en ese tiempo 1980); también apostaron, el uno dos hectáreas de papa y el otro dos de cebada”**.

2.5 INSTRUMENTOS DEL JUEGO DE CHAZA

Entre los elementos principales que se utilizan en los diferentes tipos de juego de pelota o chaza están los siguientes:

Figura 7. El bombo, la tabla de chazos y la pelota de tenis y números elementos de la chaza



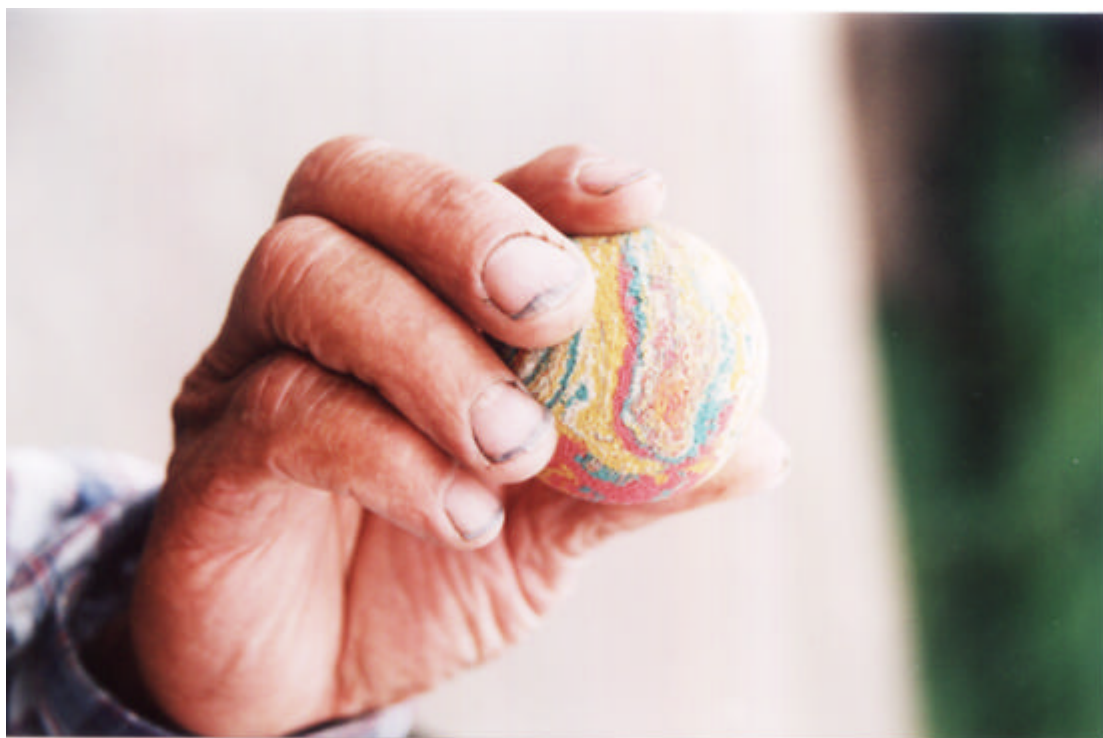
* ENTREVISTA CON Luis Alberto Beltrán Chávez. Jugador de Chaza de mano del Barrio Miraflores. San Juan de Pasto, 21 de noviembre de 2003.

** ENTREVISTA CON Antonio Hormaza. Jugador de Chaza de mano del Barrio Miraflores. San Juan de Pasto, 21 de noviembre de 2003.

2.5.1 Pelota. Existen diversas clases según y conforme se practique el juego; en épocas muy remotas se empleaba un tipo especial de bola cuyo núcleo era de material resistente, en veces, una piedra pequeña la que se forraba con hilos de cabuya y luego se cubría con dos tapas de cuero unidas entre sí, el interior de esta variedad de pelota también podía hacerse con una bolita de cristal, de aquellas que en muchas partes utilizan los niños para jugar sobre el suelo y que en Nariño se llaman “*mollejones*”¹⁶, Guerrero dice: “estas bolitas de vidrio de diferentes colores, se envolvían en hebras de hilo o, lana, lo que permitía obtener cierta cargazón y no ser arrastrada por el viento durante el movimiento del juego”^{*}.

La pelota de caucho es utilizada actualmente si va a jugarse a mano limpia, esta clase de bola es corriente encontrarla en los poblados circunvecinos a Pasto y en algunos de tierra caliente, es la variedad más llamativa en este tipo de juego y está desapareciendo para dar ingreso a la pelota de tenis cuya presencia vemos ahora en las canchas de chaza, especialmente si se emplea bombo.

Figura 8. La pelota de caucho elemento de la chaza de mano



¹⁶ BOLAÑOS ASTORQUIZA, Héctor. Diccionario pastuso. Pasto : Imprenta Departamental, 1993. p. 46.

* ENTREVISTA con José Guerrero Mora, Profesor de la Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, noviembre del 2003

La pelota más común en las poblaciones de Nariño es la dura de peso aproximado entre 2 a 3 onzas (pelota pequeña); en Pasto se utilizan una mediana su peso aproximado esta entre 4 a 5 onzas y en algunas regiones del Norte de Nariño como la Cruz, San Lorenzo, La Unión, se utiliza la grande que oscila entre 6 y 7 onzas. “Se utiliza la pelota de caucho dura de 60 gramos mediana, que es la de **llargres**; en juegos internacionales se utiliza una pelota de tennis que es rapada o la de badana de 90 gramos como en el caso de frontón.”*

Figura 9. La pelota de números, elemento de la Chaza de tabla



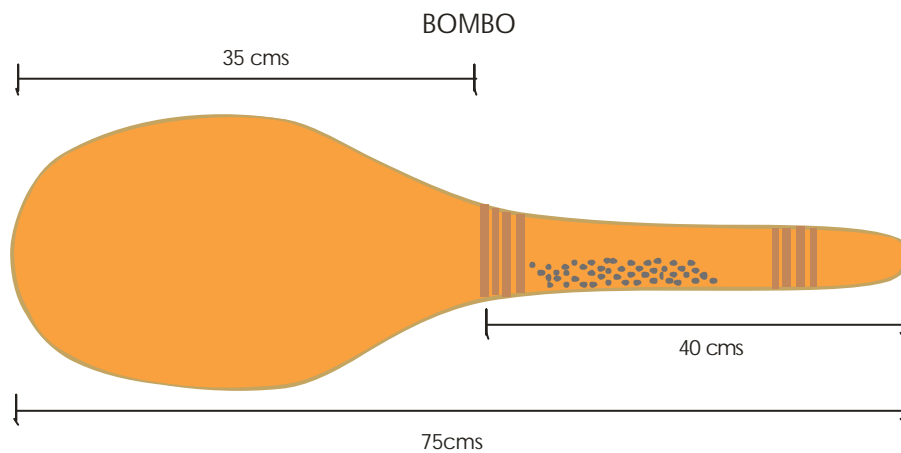
La pelota de caucho tradicional tiene gran aceptación debido a la forma de bote y a su extraordinaria elasticidad, pero la de tennis ha estado desplazándola desde hace unos quince años para acá, especialmente de tres centímetros, y su peso es de dos onzas. En algunas regiones del norte ecuatoriano se utiliza la llamada pelota de tabla, es decir para juego con tabla forrada en cuero, es de gran tamaño, cinco, hasta ocho veces mayor que la de juego a mano limpia, el interior de la bola

* ENTREVISTA con Jesús Mier, Jugador de chaza de mano del Barrio Miraflores. San Juan de Pasto, noviembre de 2003.

está conformado por cerdas, hilos, lanas, cáñamos, y hasta retazos de telas, todo lo cual se forra en cuero siguiendo la manera más antigua, cuando no se conocían las pelotas de caucho. Este tipo de bola está siendo reemplazada actualmente por una de caucho, sin núcleo relleno semejante a la de Voley-Ball en tamaño y casi peso. En algunas regiones donde las pelotas son escasas, se emplea una bola curiosa por la forma y la manera de jugarla, es la llamada de guante, que corresponde a una variedad de chaza practicada en porciones muy limitadas cercanas a la frontera colombo-ecuatoriana. La bola es de un kilo de peso, de material macizo y forrada en cuero, se juega sin bombo y es expulsada con la sola muñeca, lo que exige gran fortaleza y precisión. Esta última variedad nos hace pensar en una forma un tanto primitiva del juego, lo que merecería un estudio especial, para escharbar el posible origen indígena de este juego regional. En la pelota con bola grande, se emplea tabla provista de chazos sobre los cuales la pelota rebota, este tipo según algunos chaseros tradicionales, no se permite jugar.

2.5.2 Bombo. Es un elemento utilizado en la chaza (de bombo), que se juega en una de las canchas en el barrio Miraflores, y especialmente en la cancha de Bavaria; consiste en un aro ovalado, en forma de raqueta de tenis y forrada en cuero de caballo, en lagunas regiones se prefiere el cuero de venado; la madera del aro es generalmente de cedro o de medio comino. Se llama bombo, por el sonido que se escucha al dar el golpe, semejante al producido por el bombo musical.

Figura 10. Bombo



Es de gran interés escuchar este continuo replique de bombos cuando se celebra juegos simultáneos debido a la cantidad de jugadores que hacen sonar la raqueta.

“El cuero de caballo, para el aro de la raqueta, debe someterse a un proceso especial consistente en mojar el cuero una o varias noches, se recortan las partes

según las necesidades del aro, se ajusta con pita, cáñamo o tiras del mismo cuero, las que se atan por los bordes del instrumento en forma de X, el cuero debe quedar bien templado. La madera empleada para el bombo generalmente es de cedro o de medio comino, desde hace unos quince años se emplea la misma bola de tenis, que remplazó a la de caucho macizo, importada del Ecuador”^{*}.

Figura 11. Jugador joven de Chaza de bombo



2.5.3. La tabla. Es un elemento que se utiliza en la Chaza de Tabla que se práctica en una de las canchas del barrio Miraflores, esta también es utilizada en algunas regiones del departamento; consiste en una tabla de madera de forma rectangular, con unos corchos por uno de sus dos lados planos, la tabla tiene una medida aproximada de 45 centímetros de largo y 35 centímetros de ancho, además posee un mango que tiene de 20 a 25 centímetros de largo; su peso oscila entre 9 y 10 libras de la tabla normal para sacar; la tabla de torna que es utilizada por los jugadores que se reubican al medio de la cancha pesa aproximadamente unas 6 libras. También hay que tener en cuenta que para sostener el peso de la tabla se le coloca un cordón o cabestro para que cuando se de un golpe el jugador no vaya a soltarla y causar algún daño a otro jugador o espectador presente.

* ENTREVISTA con Antonio Hormaza. Jugador de chaza de mano del barrio Miraflores, Pasto 21 noviembre del 2003.

2.6 DISPOSICIÓN DEL CAMPO O CANCHA DE CHAZA

El terreno sobre el que se practica la Chaza debe ser rectangular y despejado, con una longitud que va de los 80 a los 100 mts o como dicen los jugadores “lo que de el brazo “, lo cual supone que puede ser de longitud mayor de la mencionada, el ancho generalmente es de 10 mts. El empleo del campo en toda su extensión esta sujeta a la capacidad de los jugadores y a la forma de juego pactado, sea a mano limpia o con tabla o bombo. El campo esta limitado por dos líneas paralelas que reciben el nombre de **cuerdas**. En la parte media del campo se traza una línea que une las cuerdas, la que hace las veces de raya divisoria con el nombre de **tranquilla**, en los extremos se dibujan dos líneas que limitan el ancho del campo paralelas a la **tranquilla**, una de ellas se denomina **vuelta**, esta limita el campo y puede hacerse a una distancia convencional. En la parte opuesta a la de la vuelta, se traza un punta medio entre las cuerdas, sobre el que se efectúa el saque tanto las cuerdas como las que limitan los extremos se trazan haciendo surcos mas o menos profundos cuando no se colocan objetos que las limiten. A una distancia alejada de las cuerdas, es prudente trazar dos paralelas a aquellas a una distancia de dos metros con el fin de permitir mayor movilidad a los jugadores y como línea de observación de espectadores.

Figura 12. La Cancha de pelota o chaza

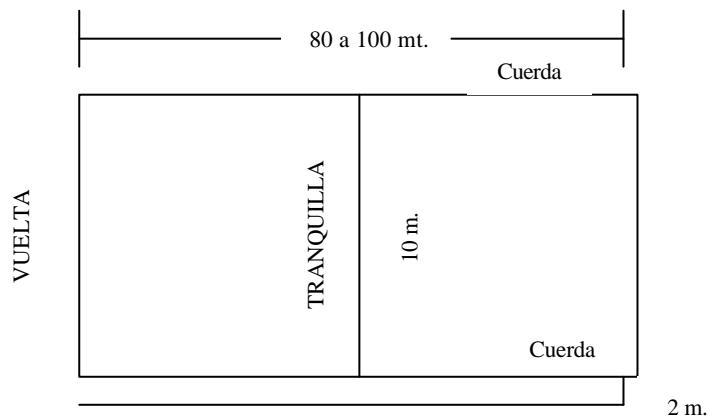


Figura 13. El campo de juego de Chaza



2.7 EL JUEGO: FORMA Y NATURALEZA

Los contrincantes se sitúan dentro del campo de cada lado de la tranquilla en posición semejante a la de los jugadores en el tenis o Volley-Ball, con el fin de atajar la bola y devolverla. El sacador lanza la pelota desde el punto determinado para este fin, para lo cual emplea la palma de la mano o el tipo de raqueta conocido como tabla o bombo, elementos de juego, que varían según la costumbre o el uso de regiones y jugadores. Si el juego se realiza con la mano debe tocarla en el impulso con las palmas, si antes de dar el segundo golpe tocarse una parte cualquiera del cuerpo de algún jugador, se clasifica con el término de abuenas y entonces el grupo a que pertenece el participante lleva en su contra una falta que equivale a quince puntos.

El conjunto de quinces, de treinta y de cuarenta constituye lo que se denomina como **partido o mesa**, una falla de tranquilla se contabiliza como quince, además de las faltas de cuerda, los toques de a buenas, cuando la pelota ha sobrepasado el saque, la consecución de una chaza, cuando desde el lugar opuesto a la tranquilla se pasa la vuelta, si la pelota después de haber pactado juego por lo alto, se pasa por debajo el mover la pelota con botes sobre el campo de saque, después de anunciar la iniciación del servicio o del juego, cuando se obstaculiza el

servicio del sacado y éste toca con la bola la anatomía del contrario. Una chaza se gana cuando la pelota se coloca o avanza sobre el sitio señalado, si esto ocurre quién o quienes lo hacen ganan quince puntos.

Cuando se han ganado cuatro quinces se obtiene lo que se llama un juego, cumplido uno de ellos se persigue de igual manera el segundo hasta el momento en el que uno de los grupos rivales logre efectuar tres juegos. Una mesa se compone de tres juegos, y cada juego de cuatro quinces.

La terminación de un juego se da cuando cualquiera de los dos equipos o bandos halla completado cuatro quinces a su favor, que se contarán de la siguiente forma: cuando un equipo X gana la primera jugada, este punto se llamará quince; acto seguido el equipo Y gana la siguiente jugada, se contará quince y se dirá a quince iguales. Cuando los equipos ganen otro quince en forma alternada, se contarán a dos treinta iguales. Si nuevamente los equipos vuelven a ganar de a un quince en forma alternada se contarán cuarenta iguales o chaza a dos cuarenta (expresión más emotiva en un juego según afirma don Antonio Hormaza). Para ganar o adjudicarse el juego, contando los equipos cuarenta iguales se hace necesario que el equipo X o Y, gane dos quinces seguidos. Contabilizando cuarenta en ventaja y juego. Se dará por ganado o terminado el juego cuando se haga una mesa (cuando se haya ganado tres juegos de forma continúa o alternada).

En el juego se pierde una chaza cuando el jugador hace un mal rechazo o contestación de la bola “pierde el que la vuelva mal, o se la eche, fuera de la línea. Se puede presentar empate cuando por circunstancias del tiempo llega a llover o se acabe el día, ese es el empate o arreglo amistoso. Se paga al juez en iguales partes... **tablas** es quedar ganando un partido cada uno; también en ocasiones se puede dar que el juego se prolonga y se aplaza o posterga, en este caso los jugadores se ponen de acuerdo para dar una determinación a tomar, se le consulta al juez y se toma la decisión, se condiciona al juez a salir el partido y cuando se oscurece y no se ve, se queda el juego para el otro día*.

En algunas regiones del departamento de Nariño o fuera de él se realizan desafíos o encuentros entre las colonias de jugadores de Chaza, el cual se las llama **cotos**, que son muy agradables porque son el encuentro de amistades y la ratificación de la práctica de juegos. “nos invitaron a unos **cotos** para la inauguración de las canchas de Candelaria (Valle), nos estuvieron esperando hasta las dos de la mañana, con banda”, “Es cuando nos invitan de lles a desafíos”**.

* ENTREVISTA con Luis Alfonso Ruano Portilla, Jugador de chaza de mano del barrio Miraflores. Pasto 28 de noviembre de 2003.

** ENTREVISTA con Antonio Hormaza. Jugador de chaza de mano del barrio Miraflores. Pasto 21 de noviembre 2003

También es importante destacar que en el juego de chaza de mano y bombo no se hace cotos.

La marcación o definición de una chaza se puede dar en los siguientes casos:

✍ En el momento que el jugador saca o rechaza la pelota y esta sale del rectángulo.

✍ Cuando la pelota es lanzada o rechazada, después del segundo bote es detenida por un jugador del equipo contrario en cualquier lugar del campo de juego, este lugar dado desde el punto de saque hasta el término de la cancha.

✍ Cuando un espectador topare involuntariamente la bola, se marcará ahí la chaza, así esta siguiera su recorrido.

✍ Cuando en un rechazo la bola tope exactamente en el lugar donde se encuentre marcada la chaza anterior, el juez decretaría sobre ella y repetir nuevamente la jugada para definir un quince.

✍ Cuando la bola tope al juez en cualquier parte de su cuerpo, siempre y cuando este dentro de la cancha, en este caso también se repite la jugada

2.7.1 Chaza de mano. Se realiza a mano limpia, en algunos alrededores de Pasto, especialmente en los barrios sur orientales (Miraflores y Lorenzo) y poblados vecinos, es una de las formas clásicas del juego, para ello se utiliza una bola de caucho semejante a la de frontón, es maciza. Los jugadores acostumbran atarse un pañuelo en la mano con la que se impulsa la bola, exige gran habilidad manual y ligereza, además de gran resistencia en la palma de la mano, es la forma más común de encontrarla en los poblados, especialmente entre la gente joven. (Ver figura 14)

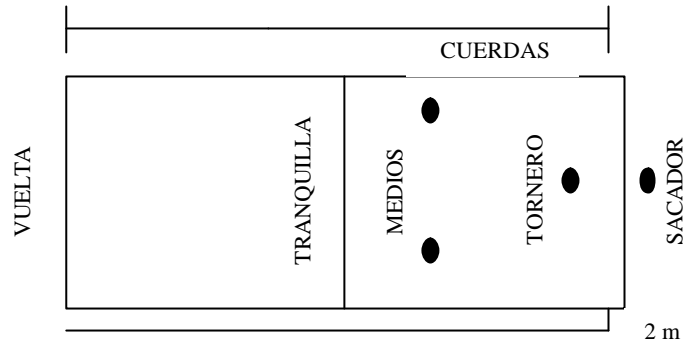
Figura 14. Jugador de Chaza de mano



2.7.2 Chaza de tabla. La forma es igual a la conocida, varían los elementos del juego, la tabla es de una pieza, forrada con caucho, anteriormente la tabla poseía puntas metálicas a manera de clavos, que ayudaban a impulsar la bola, lo que más tarde se abolió. Por presentarse dificultades en el juego además de ser pesada, en algunas regiones este tipo de tabla ha sido reemplazada por la tabla de **chazos**; en el juego de la tabla se emplea una clase de bola de grandes dimensiones, forrada en cuero o de caucho pero no macizo.

La chaza de tabla se la puede jugar, desde dos jugadores dispuestos uno a cada lado, hasta ocho jugadores dispuestos cuatro a cada lado, cuando el número de integrantes es de 4 por cada bando, la disposición de ellos es la siguiente (ver figura 15).

Figura 15. Disposición de jugadores en el campo de juego nacional



Pero en campeonatos internacionales se emplea 5 jugadores por cada equipo dispuestos de la siguiente forma (Ver figura 16).

Figura 16. Disposición de jugadores en el campo de juego internacional

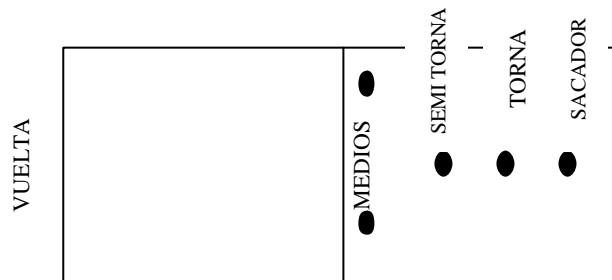


Figura 17. Jugador de Chaza de tabla



2.7.3 Chaza de guante. Tiene las mismas características de las modalidades anteriores. Se emplea para recibir la bola, una especie de guantes de cuero similares a los de Base-Ball, estos reemplazan al pañuelo. La razón de este uso se debe al gran tamaño y peso de la bola, pues casi llega a pesar un kilo, este guante se amarra a la mano, si no hay tabla ni raqueta (bombo). Se practica este tipo de Chaza en algunas regiones del norte del Ecuador y límites de Nariño con la misma República.

2.7.4 Chaza de bombo. Es la más conocida especialmente en Miraflores y Bavaria de la ciudad de Pasto; se juega con un tipo de raqueta ovalada, de aro, forrada en cuero de caballo, el cuero debe estar bien mencionado, amarrado por

los bordes tiras del mismo material o cáñamo, debe ser bien confeccionado y ajustarse a cada jugador, algunos prefieren un bombo pesado y otro liviano, cada jugador conoce sus características. La razón de llamarse bombo, es la de sonar como instrumento cuando la bola rebota sobre la superficie.

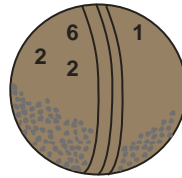
Figura 18. La pelota de números elemento característico de la chaza de tabla.



“Este implemento del juego se utiliza desde hace unos treinta años, pues antes se jugaba a pura mano, con la bola de caucho llamada de Jebe, o sea la de caucho macizo, dura, se empleaba otro tipo de bola que recibía el nombre de granito, traída de Guayaquil; en otras regiones se llamaba granizo, pues también sustituyo a la maciza forrada por elementos duros, forrados en tela o lanas en cuyo núcleo existía una piedra u otro objeto pesado, la que se impulsaba a mano limpia”*.

* Entrevista con José Guerrero Mora, profesor de la Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, noviembre del 2003

Figura 19. Bolas de Chaza de tabla



2.8 ELABORACIÓN DE LA TABLA

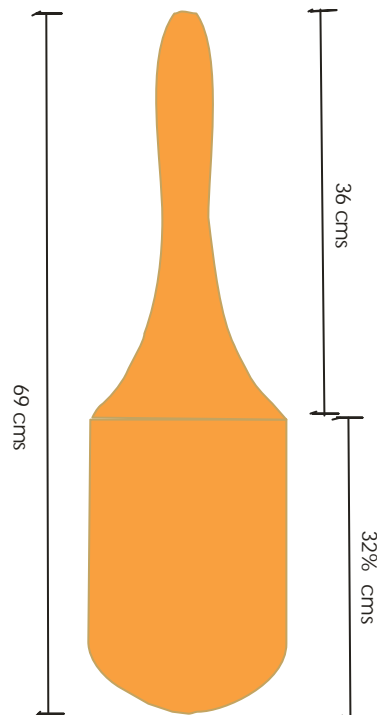
Para la elaboración de una tabla de corchos primeramente se elabora la plantilla en una madera especial que puede ser aliso blanco y rojo, urapan o cedrillo (maderas de clima frío). Esta madera tiene un proceso de secado de 6 meses a un año; en ella se traza las medidas de la tabla que se va a diseñar. Las tablas son elaboradas artesanalmente. Existen dos tipos de tabla que son:

≠ **Tabla de torna.** Esta tiene las siguientes medidas: 69 cm de largo total, un cuerpo de la tabla que tiene $32 \frac{1}{2}$ cm de largo; en el ancho de los hombros 28 cm, en el asiento del cuerpo 32 cm, un cabo de $36 \frac{1}{2}$ cm; en el cabo se le perfora un hueco en su extremo para colocarle un cordón para sujetarla y no vaya a causar daños. El corcho que se utiliza en esta tabla es de $7 \frac{1}{2}$ cm de alto por $5 \frac{1}{2}$ cm de base .

La tabla antigua de torna tiene las siguientes medidas 69 cm de largo total, cuerpo de la tabla $28 \frac{1}{2}$ cm de largo; en el ancho de los hombros 22 cm, en el asiento del cuerpo 26 cm; un mango de $41 \frac{1}{2}$ cm, se le colocaba de 42 a 46 corchos de 5 cm de alto por 3 cm de base; esta tenía un peso aproximado en $2 \frac{1}{2}$ Kg a 3 Kg.

Figura 20. Tabla de torna

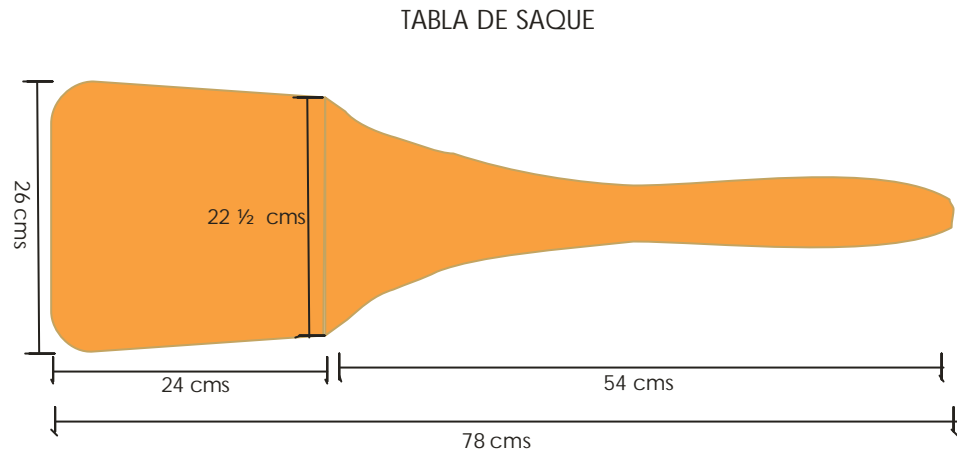
TABLA DE TORNA



✍ **Tabla de saque.** Para su elaboración se sigue el mismo proceso de la tabla de torna pero con unas medidas diferentes:

La tabla de saque tiene 28 cm de largo total; un cuerpo de 29 cm de largo; en los hombros 22 ½ cm y en el asiento del cuerpo 26 cm; con un mango de 54 cm de largo con un orificio y una cuerda para sostenerla; está tiene de 14 a 21 corchos de 3 cm alto por 2/1/2 cm de base. La tabla antigua de saque tenía las mismas medidas pero con un corcho de 2/2 cm de alto por 2/2 cm de base. Ver Figura 21

Figura 21 Tabla de Saque



En la tabla de torna como en la de saque se le coloca un neumático de bicicleta en la parte del mango, esto con el fin de asegurar y agarrar mejor la tabla; algunos jugadores utilizan en la mano una muñequera está con el fin de no sufrir algún desgarre.

En Pasto la persona que elabora estas tablas es Adolfo Pantoja (La Fufurufa); otros que elaboran tablas en el departamento de Nariño son Alirio Salcedo en Ipiales y Carlos Aguirre en Guachucal.

Figura 22. Elaboración de tablas para el juego de la chaza



✍ **Elaboración de los corchos.** Para los corchos de la tabla se escoge caucho de llanta grande de carga o de camión (llanta 1200) está debe ser nueva y no usada porque se parte el corcho.

Su elaboración se la hace cortando el caucho con las medidas que se las toma con el calibrador (instrumento que se utiliza para medir el tamaño del corcho); luego se recorta la base, está debe ser bien derecha, seguidamente se le hace cortes diagonales para ir dando la forma al corcho. Una vez hechos estos cortes se pasa por el calibrador y se procede a recortarlo, posteriormente se lo empareja por todos los lados. Ya estando emparejado se lo lleva a la pulidora para darle el terminado final, en ella se lo pule y se redondea la punta; terminando este paso se procede a formarle la base, esto se lo hace girando el corcho en la pulidora. La base es la parte donde se va a instalar los tornillos para asegurar el corcho sobre la tabla. Una vez pulido el corcho se pasa nuevamente por el calibrador para asegurarse que tiene las medidas perfectas (6 ½, 7 ½ y 8 cm) y colocarlo en la tabla.

Figura 23. Elaboración de los corchos de la tabla de chaza



Figura 24. Terminación de pulido de corchos



✍ **Elaboración de tabla de bombo.** Primeramente se prepara el aro que es la base del bombo; está se la hace con madera tara, cedro rojo, sajo (maderas de clima cálido); al igual que las maderas de las tablas de corchos, se la debe secar entre 6 meses a 1 año. Luego de tener la base o aro se procede a colocarles el cuero (cuero curtido de chivo, caballo, venado). El cuero se debe templar por lado y lado del aro, luego se lo apuntilla para asegurarlo y poder coserlo por la parte del centro del filo del aro, la costura se la realiza con pita, cañamo o piola.

En el asiento del bombo se le coloca un refuerzo para asegurar la costura; en el mango se le pega un neumático de bicicleta para mejorar su agarre. Las medidas del bombo son de 85 a 88 cm de largo total; 22 cm de ancho en el asiento; 35 cm de largo del ovalo que es la parte que va forrada en el cuero; su peso oscila entre 1 libra y 1 libra $\frac{1}{2}$.

Figura 25. Tabla de bombo



✍ **Imágenes y símbolos en las tablas de corcho.** En las tablas de corcho se presentan diversas figuras que identifican a los jugadores; figuras que son realizadas por Adolfo Pantoja según el gusto de los jugadores.

Figura 26. Imagen en las tablas de chaza



“Las figuras que se utilizan para adornos de las tablas se las hace por petición de los jugadores; ellos piden que se realice los escudos de los equipos de fútbol Colombiano entre ellos Pasto, América, Nacional, Medellín, Millonarios, Santa Fe y Cali entre otros, esto por que manifiestan ser hinchas de esos equipos.

Otros dibujos o diseños que se les hace son las figuras de animales como león, perro, gato, águila, búho; estas solicitadas por las características de estos animales y que pueden ser la de los jugadores; por ejemplo el del león lo piden por que una persona es fuerte, la del perro por que la persona es un buen compañero, la del águila por que tiene buena vista y puede ver la pelota cuando está oscureciendo, así pasa con los animales. También en ocasiones me han pedido figuras de personajes como el Che Guevara, Simón Bolívar, el Pibe Valderrama, esto por que son personajes importantes y destacados en la historia, las personas que no tienen algún motivo en especial les dibujo en la tabla una caricatura o una figura como rombos, círculos, cuadros, etc.”*

* ENTREVISTA con Adolfo Pantoja jugador de chaza del barrio Miraflores. San Juan de Pasto Noviembre del 2004.

3. INTERPRETACIÓN DEL JUEGO DE LA CHAZA

Al investigar el imaginario social y simbólico del juego de la chaza es importante ubicarnos en la concepción de búsqueda, no del juego en su pureza, sino en el estudio de los procesos de transformación socio-histórica y cultural y ver en ellos las formas de desplazamiento, de significación o creación de nuevos elementos simbólicos que van estructurando las sociedades en su devenir histórico y principalmente en el barrio Miraflores de la ciudad de Pasto.

A partir de esta realidad el juego que permite a unos practicarlo y a otros observar detenidamente y complacerse o desilusionarse permite clasificar la propuesta como la formación de una cultura de sus gentes basada en el mestizaje o sincretismo.

No abordaremos en este análisis, una posición sentimentalista o romántica en defensa de las culturas indígenas prehispánicas, ni un resentimiento hacia las transformaciones culturales sucedidas como afecto de la conquista y la colonia. Señalamos, sin embargo, que la producción cultural mestiza, tiene especial importancia entre los siglos XVI y XIX; o sea, hasta la época en la cual los países de América entran en nuevos procesos de formación y constitución de nuevos grupos sociales como producto del ordenamiento y organización social capitalista.

El mestizaje en este proyecto tiene una marcada relevancia, aunque hoy estamos presentes ante una lógica socio cultural que amenaza la diversidad productiva de culturas mediante la invasión de lenguajes totalitarios que atraviesan las posibilidades múltiples, destruyen la diversidad y nos lanzan, cada vez más a una uniformidad, a una cultura única, universal, global y homogénea dentro de los parámetros de la lógica industrializada, del culto a la técnica y los mitos del capital, de la maquina, la informática y la rentabilidad.

3.1 TERRITORIALIDAD DESTERRITORIALIDAD Y RETERRITORIALIDAD

En algunas personas de origen indígena que asisten al juego se rememoran los ancestros culturales a través de la emoción, destreza, aptitudes, gestos, satisfacciones e insatisfacciones que se comparten en el encuentro de este valioso juego, que hace vivir su realidad simbólica (territorialidad). Asisten también campesinos que se han ido instalando en estas zonas urbanas, pero que invadidos por los medios masivos de comunicación hacen parte de una lógica cultural diferente, empeñada en los cultos a los nuevos mitos de la sociedad global capitalista (desterritorialidad).

Se evidencian manifestaciones múltiples, las cuales producen entrecruzamientos e interrelaciones entre diversos grupos sociales en esta situación se presentan o

existen permanencias culturales, algunas de ellas en actitud defensiva, en las cuales se evidencia la pérdida de las producciones culturales desde su mundo simbólico, en otros se produce una especie de autoconocimiento de sus entornos culturales y a partir de allí han desarrollado una autoconciencia de su identidad, lo cual les ha permitido, ya no una actitud defensiva ante los demás, sino una actitud afirmativa, competitiva y así han establecido el diálogo y la comunicación con base en la lógica de la identidad y la diferencia (reterritorialidad).

La gran mayoría de ellos procedentes de municipios cercanos a la capital y que se podría decir que han sufrido el fenómeno de desterritorialidad o desplazamiento de su lugar de origen a otro sitio en este caso a Pasto, y que se puede mirar y palpar al conocer la procedencia de ellos de lugares como Iles, Contadero, Gualmatan, Imúes, Guaitarilla.

Es en este espacio donde se producen identidades y realidades y hay una producción de nuevos parámetros culturales a partir de la constitución de un nuevo mundo de signos, imágenes, gestos, expresiones y símbolos de sentido que reafirman una cultura mestiza y sincrética y que es donde se recrea imaginarios sociales y culturales que pueda identificar a un determinado grupo social con sus elementos que le componen y con características propias de actuar dentro de ese contexto pero abiertas y ligadas a otras formas dadas por la actuación reterritorial que se puede sintetizar con la afirmación de Héctor Rodríguez "Los imaginarios construyen espacios de vida, hogares, mundos, territorialidades, pero no entidades como espacios físicos cerrados y que obedecen a equilibrios mecánicos, sino dinámicos, heterogéneos, múltiples y complejos, en y a partir de los cuales se producen las relaciones sociales y de autorreconocimiento de la vida individual, familiar, institucional y social"¹⁷.

En el juego de la chaza en sus tres modalidades tabla, bombo y mano se puede observar que se tiene en cuenta un espacio y un tiempo para su práctica; espacio que lo determinan cada uno de los participantes del encuentro como se realiza en el Tinku (ellos buscan el sitio adecuado para hacer el encuentro). Espacio y tiempo que lleva de sí todas las cualidades cosmológicas dentro del juego, porque en el se presenta el poder, la fuerza, la debilidad, el ganar, el perder, el por arriba, el por abajo, como en uno de los estilos de la chaza y que se nombra en una de las canciones regionales en relación a este juego.(Ver anexo B)

¹⁷ RODRÍGUEZ R., Héctor. Introducción a la teoría de los imaginarios. Pasto : Ediciones UNARIÑO, 2001. p. 75

Para entender la relación de tiempo y espacio en el juego de la chaza es necesario conocer las cosmologías de los Pastos, como lo afirma Doumer Mamiam, “porque en sus relatos parecen estar contenidos los fundamentos de la geografía y la historia, del espacio y el tiempo en fin de la vida en sus múltiples dimensiones”¹⁸.

En los relatos, mitos, creencias y cosmovisiones de los Pastos se dan a conocer aspectos de su vida cotidiana y que se ven reflejados en el juego de la chaza con la oposición o dualidad.

Mamian, Doumer afirma que:

Una de estas historias dice que en tiempos remotos hubo dos viejas indias poderosas, como brujas, que eran pájaros, que eran perdices. Que la una era blanca y la otra era negra. Los relatos aseguran que la una venía del Ecuador y la otra de Barbacoas. Hay quienes generalizan diciendo que venían la una del oriente y la otra del occidente. Buscaban el centro del espacio y el tiempo para crear o recrear el mundo, el territorio; para decidir sobre el espacio y el tiempo: para dónde queda el adentro, el arriba, el abajo; lo alto, lo bajo; esta vida y la vida de antes y después de la vida. Espacios y tiempos esenciales que llevan dentro de sí todas las cualidades cosmológicas¹⁹.

En el juego de la chaza se presenta un fenómeno similar de oposición, dualidad porque se da un encuentro de opositores que termina con una unidad al final de un juego de apuesta por arriba o por abajo; por lo alto o por lo bajo.

El espacio de la chaza es un sitio donde se hacen cambios, transformaciones, las otras formas de actuar y pensar, donde mueren las actividades cotidianas y nacen esas alegrías y satisfacciones que expresan los jugadores “yo siento una satisfacción, olvido penas y de todo y terminando el juego vuelvo a la realidad de la vida”. “Estar en la chaza es una sensación de bien no sientes penas, enfermedad, se concentra en el juego y se olvida de todo”; “Yo siento que es una manera de distraerse y olvidarse por un rato de los quehaceres de día tras día”; “Siento alegría”; “En el juego de chaza me pongo contento”; “Estar aquí es estar lleno de satisfacción, de alegría”; “Me siento contento se olvida de penas, pesares, por que uno está concentrado en el juego”; “Un descanso, alivio,

¹⁸ MAMIAM, Doumer. La danza del espacio, el tiempo y el poder en los Andes del Sur de Colombia. Cali, 1990, p. 26 Trabajo de grado (Magíster en Literatura). Universidad del Valle.

¹⁹ Ibid., p. 26

* ENTREVISTA con Luis Alfonso Ruano Portilla, Jugador de chaza de mano del barrio Miraflores. Pasto 28 de noviembre de 2003

distracción, cambio de actividad y forma de desestresarse de la rutina diaria”; “Emoción, me siento tranquilo”; “Siento emoción ganas de volver a mis tiempos primitivos”; “Alegría, emoción”; “Significa prepararse para una actividad”; “Emoción, responsabilidad; no hay nada más importante en este mundo”*.

Se entiende lo opuesto muerte de una realidad, vida con un juego y a la vez muerte o terminación del juego, volver a la vida pero en su imaginario morir de esas alegrías y satisfacciones que se ven cuando se esta dentro del juego, porque el estar afuera significa desesperación, ambición, nostalgia, inquietud, soledad “se siente mal porque no puede estar allá divirtiéndose, es una costumbre de todos los días ir a joder con todos los demás jugadores; “yo me siento frustrado”; “se siente aislado como perder el compañerismo, aburrimiento”; “inquietud o jalón que lo hace decir quiero estar en el juego de pelota con los compañeros por que uno se distrae así no juegue”; “me volví tan amante al juego que me hace falta”; “ me da melancolía”; “aburrimiento de quedarme en la casa sin hacer nada y me da también mucha tristeza”; “me deprimó, el juego es como una droga, es una aliciente”; “me siento como intranquilo ansioso por jugar”; “apenado estresado, los otros jugando y uno sin saber que hacer, se siente encarcelado en la casa”; “se siente nostalgia y deseos de estar en la cancha jugando, apostando o recochando y queriendo estar con el resto de jugadores”**

Visto de esta manera el juego como **tinku** (encuentro), punto intermedio o roce de dos mundos también podría relacionarse con la leyenda de **él Chispas y él Guangas**, leyendas arquetípicamente similares, según Mamian Doumer:

Estos eran, también, dos brujos poderosos que llegaron a estos Andes: el primero por el camino de Guamuez, el río Guamuez y el segundo por el camino de Barbacoas, río Telembí, y que encontrándose en el centro de los Andes, unos dicen que por Males, otros que por Guachucal, se enfrentaron apostando al que ganare a pelear. Para tal efecto, se metieron en un canasto y se volvieron tigres. Se enfrentaron tocando tambor.

Al igual que las **perdices poderosas**, el Chispas y el Guangas eran dos esencias que contenían, como mitades, las principales cualidades del mundo, de las cosas, del hombre; de cuya relación conflictiva resulta el orden del cosmos con todos sus encantos.

Algunos relatos los tratan como encantadores que en tiempos no muy remotos trastocaron el mundo, que por su poder en el enfrentamiento lo

* ENTREVISTA con Jugadores de chaza del barrio Miraflores. Pasto 28 de noviembre de 2003.

** ENTREVISTA con Jugadores de chaza del barrio Miraflores. Pasto 28 de noviembre de 2003.

removieron todo: lo que era para acá quedó para allá y lo que era para allá quedó para acá; lo que era para arriba quedó para abajo y lo que era para abajo quedó para arriba; lo que era para adentro quedó para afuera y lo que era para afuera quedó para adentro”²⁰.

En el juego de la chaza que lo practican los jugadores del barrio Miraflores se puede percibir que ese tinku o encuentro se relaciona con los términos tope y taque; con el tope porque también es utilizada esa expresión en el lenguaje cotidiano de los habitantes de Nariño cuando por cualquier situación social llegan a encontrarse con personas conocidas o desconocidas para dialogar o jugar. Y con el taque (fuerza) porque se da ese choque de poder, de medición de habilidades corporales en el juego y reflejadas por la salud y la alegría que produce el estar participando de este evento o en nuestro imaginario de ese ritual de choque de fuerzas para llegar a un estado de olvido y alegría como es el pensar andino. “También poner a aprueba su fuerza y demostrar que uno a esta edad (72) también puede jugar”^{*} “Este juego es para hombres por que se utiliza toda la fuerza y capacidad atlética para el impulso”^{**}. Como lo dice Luis Montenegro: “En lo conceptual, un avance de unos preliminares sobre el pensamiento de los hombres de los Andes no se aparta de los sentidos de reunión, encontrados implícitos en **tinku**, en desprendimiento del antagonismo de los opositores y en proyección hacia el cosmos andino”²¹

En esta interpretación de ese imaginario que se presenta con la relación **tinku**, **tope** y **taque** en el juego de la chaza se ve plasmado el significado para los jugadores, el asistir a este *encuentro* y el cual reafirma Luis Montenegro encuentro, hallazgo, tope, etc. Son acepciones remitentes al cruce con **tinku** adjetivo y sustantivo quichua que significa: junta, reunión, asamblea, encuentro, lleno, completo, dos resonancias estas últimas que parecen coincidir con el taque en el imaginario de una vasija. “Es un juego sano, consigue muchas amistades, destrezas, es un juego excelente, el descanso es jugar chaza... y significa

²⁰ MAMIAM, Op.cit., p.

^{*} ENTREVISTA con Mario Moncayo, Jugador de Chaza de mano del Barrio Miraflores. San Juan de Pasto, noviembre de 2003.

^{**} ENTREVISTA con Tomas Cuastumal, Jugador de chaza de mano del Barrio Miraflores, San Juan de Pasto, noviembre de 2003.

²¹ MONTENEGRO Perez Luis. Trances traductivos. Trabajo sin publicar. Pasto : Universidad de Nariño, 2003. p. 75.

diversión, juego sano, amistad sincera y total con todos”. “Aquí se rejuvenece, se olvida de las deudas”^{**}.

También se puede entender que en el juego de chaza se da un (encuentro) de expresiones amistosas o familiares, se presenta el fenómeno del apodo o sobrenombre que se le da a cada uno de los jugadores por sus características físicas o profesionales. Don Antonio Hormaza cuenta que “cuando una persona llega como jugador nuevo, si no se le conoce el nombre, pues aquí se le pone su chapa (apodo); vea aquí está el regadera... se ríe junto con ellos”^{***}; pero esto no es problema para ellos porque a medida que pasa el tiempo se enseñan con su apodo, hay ocasiones que aquí han venido a preguntar de una persona por el nombre y nadie da razón, pero resulta que si preguntan por el apodo enseguida se da una respuesta, daro que hay unos que se enojan o se ponen bravos, pero pasan los días y se queda con su apodo. “Entonces aquí se vuelve muy común llamarnos por los apodos y se puede encontrar con muchos animales como la raposa, la foca, la pantera, el gato...

3.2 LOS APODOS EN EL JUEGO DE PELOTA O CHAZA

Comenzada la reunión sociocultural, en está actividad también se presenta el fenómeno del apodo o mote entre los participantes del juego; generalmente colocar un nombre de estos implica confianza, amistad, pero para adquirir uno de ellos se tiene en cuenta las características físicas más peculiares, el trabajo o la profesión que se desempeña, por herencia familiar (al papá, abuelo, o miembro perteneciente de la familia le decían anteriormente). Pero escuchando a los jugadores cualquier expresión o disculpa es motivo para que le coloquen un apodo; al respecto el filólogo Mariano Lozano afirma “Existe desde tiempo inmemoriales y se ha dado en todos los pueblos y distintas culturas”²²

Estos son algunos apodos de aquellos jugadores que se atrevieron a decir que lo tenían; porque muchos de ellos niegan tener uno:

? **La fufurufa.** Se le dice a don Antonio Pantoja, esto porque se toma mucho trago y después dice vamos a las fufurufas.

* ENTREVISTA con Julio Patiño Calderón, jugador de chaza de bombo del barrio Miraflores. Pasto 19 de noviembre 2003.

** ENTREVISTA con Alfredo Ascuntar, Jugador de chaza de mano del barrio Miraflores. Pasto 19 de noviembre de 2003

*** ENTREVISTA CON Antonio Hormaza, Jugador de Chaza del Barrio Miraflores. Pasto noviembre de 2003

²² LOZANO, Mariano. Rayuela. En : Magazín Dominical, el Tiempo, Bogotá : (6, Feb., 2000); p. 4.

- ? **Caja agraria.** A don Luis Fidencio Jurado porque toda platica que consigue la lleva directo al Banco agrario.
- ? **Profe.** A Heriberto Zapata por la profesión (profesor de educación física).
- ? **Choclo.** A Luis Burbano porque el cabello lo tiene como el color amarillento del pelo de choclo.
- ? **Chapatín.** A Luis Coral Pantoja por tener apariencia del personaje de un programa de televisión.
- ? **Mocho.** A Gilberto Olmedo Pérez porque le falta la mano izquierda.
- ? **Poli.** A Luis Alberto Beltrán por la profesión (policía retirado).
- ? **Churoso.** A Luis Antonio Vallejo es una ironía porque tiene el cabello liso o lacio.
- ? **Doctor.** A Francisco Evelio Pérez Mora por la profesión de abogado litigante.
- ? **Carreto.** A Tomas Cuastumal por la forma de sacar con la mano.
- ? **Guaicoso.** A Enrique Álvarez por ser de tierra caliente (Sotomayor).
- ? **Cabezón.** A Carlos Montaña por tener la cabeza grande.
- ? **Serena.** A Marco Antonio Trejos le dicen así porque una vez la esposa lo mandó a comprar toallas higiénicas y él se quedó en el juego de chaza con el paquete; la mujer al ver que no llegaba lo buscó en la chaza y le gritaba desde un bordo que hubo de la serena.
- ? **Care vieja.** A Mario Moncayo por aparentar siempre una vejez prematura.
- ? **Coki.** A Álvaro Coral porque primeramente le decían que era el cuco de allí paso al coki.
- ? **Lobo.** A Darwin Amaguaña por tener la cara, cabeza y manos grandes.
- ? **Cuerazo.** A Carlos Ramírez porque en una ocasión se le había roto el bombo jugando y con eso le dan a entender que el cuero del bombo es de mala calidad.
- ? **Barbas de chivo.** A Antonio Hormaza por tener la barba blanca.
- ? **Bola.** A Luis Alfonso Ruano Portilla por ser gordo.

- ? **Solitario.** A Julio Patiño por mantener solo o aislado.
- ? **Mayor.** A Alfredo Ascuntar Benavides por la edad que tiene él.
- ? **Barbas.** A Héctor Ceron porque tiene la cara con mucho pelo.

3.3 EXPRESIONES COMUNES EN EL JUEGO DE PELOTA O CHAZA

En el juego de pelota o chaza también es muy interesante escuchar a los jugadores y espectadores utilizar un vocabulario o unas expresiones que en su gran mayoría son propias de este contexto cultural o que algunas son utilizadas en otros contextos con igual o diferente significado.

- ? **Echar la pica.** Es una expresión que dice la barra o espectadores para un pelotazo bajo.
- ? **Descabezados.** Quiere decir cuando los jugadores del medio campo se meten a la línea de la tranquilla y el equipo contrario les levanta la bola.
- ? **Boléala.** Quiere decir cuando la pelota va en falta.
- ? **Miado.** Persona nerviosa en el juego de chaza.
- ? **El fino.** Jugador que maneja bien el planteamiento de un juego. Juega de acuerdo como juega el contrincante, juega bien en cualquier cancha sea de local o de visitante.
- ? **Clarinearla.** Es sobrepasar de pega al saque sobrepasando la cancha desde cualquier punto por cualquier jugador. Es hacer punto directo.
- ? **Turma.** Jugador malo, grande.
- ? **Grande.** Es el jugador bueno.
- ? **Chiquito.** Jugador de bajo nivel.
- ? **Pegar carretazo o churo.** Es una forma de pegar a la bola con el puño cerrado entre el pulgar y el dedo índice, así sale la bola más larga, se utiliza en el ultimo caso, como una alternativa.
- ? **Por arriba.** Se juega con precisión largo y corto.
- ? **Por abajo.** Se juega tirando fuerte y colocándolo a los pies del rival.

- ? **Pelota sungo o boge.** Es una clase de pelota suave o blanda, que no sirve para el juego porque hincha la mano al darle un golpe.
- ? **Hacer la rucia o partidera.** Es venderse al equipo contrario. Uno o máximo dos jugadores, generalmente lo hace el mejor jugador.
- ? **Chucha dale duro.** Esta expresión se la dice a un jugador que sea flojo o débil en el juego.
- ? **Cuádrate bien.** Quiere decir que la persona es débil para jugar.
- ? **Dele ñero.** Se le dice al compañero que le toca hacer la jugada.
- ? **Pégale duro.** Es cuando se le dice al compañero que rechace una bola con toda la fuerza que él tiene.
- ? **Mándala al saque.** Es una expresión que quiere decir que se le pegue a la bola y se la lance hasta la línea de saque del equipo contrario.
- ? **Mándala duro.** Expresión que se le dice a un jugador para que rechace la bola con fuerza.
- ? **Dar ventaja.** Cuando un jugador le da a su contrario unos metros de ventaja para que él saque.
- ? **Colocarla.** Es ubicar un rechazo de la bola donde ningún jugador pueda llegar.
- ? **Matar una chaza.** Es cuando se gana un quince de juego.
- ? **Apreta el rosario.** Se le expresa a los espectadores que hacen apuestas; esto porque el jugador le manifiesta “apretará el rosario para que ganemos”.
- ? **Atrancar.** No dejar pasar a la bola por los jugadores medios.
- ? **Pasarlas.** Es una jugada de quince que no se atrancó.
- ? **Florero.** Jugador faltero (que comete mucha falta).
- ? **En mano revoleó.** Es un pelotazo de suerte, que logra un jugador después de perder distancia, pero que al final logra darle a la bola.
- ? **Ojones o fijeros.** Persona que selecciona al jugador para entrar en el juego.

- ? **Base.** En los torneos informales, límite mínimo de apuesta.
- ? **Brazo loco.** Jugador que pega con violencia, pega sin técnica a la pelota.
- ? **Dale duro brazo de cartón.** Expresión que se le dice a un jugador de brazo débil.
- ? **No se vaya a orinar.** Expresión que se le dice a un jugador o espectador para que no se corra del juego o se ponga nervioso.
- ? **Entrarle.** Es la acción que hace un jugador para medirse a un contrincante de igualdad de capacidades.
- ? **Chuchinga o bambaro.** Se le dice a un jugador débil para jugar.
- ? **Dele a mano abierta.** Es pegarle con mano abierta para más seguridad y confianza.
- ? **Jugar junto a un juez.** Es cuando se va a disputar una o dos chazas, como consejo se le dice juegue con chaza, el jugador tiene que estar más cerca al juez para tener ventaja.
- ? **Deje de alegar.** Se le dice a un jugador que alega un 15.
- ? **Ajuste la bola.** Es asegurar la bola en el saque esto con el fin de no botarla por fuera de la cancha.
- ? **Sígale.** Es un jugador que lidera al equipo manda a los jugadores a presionar.
- ? **Vaya – vaya.** Expresión que se dio para presionar (es una jugada defensiva).
- ? **Saque cerrado.** Sacar cerca de la línea. En el norte las canchas son más pequeñas por lo tanto meter dentro de la cancha o del cuadro si se sobrepasa se repite, pero sino llega a la tranquilla es falta.
- ? **Saque abierto.** Si hay un jugador que corre mucho es una ventaja que tiene por los metros ganados. Sacar lo que avancé el brazo, la potencialidad del sacador.
- ? **Rombo.** Es un jugador faltero que comete mucha falta en el juego porque es nervioso.
- ? **Catumbo.** Jugador nervioso.

- ? **Chatarra.** Es un jugador malo o de edad avanzada.
- ? **Chalupa.** Expresión que se le dice a un jugador malo en el norte de Nariño.
- ? **Muerto.** Expresión que se le dice a un jugador malo en el sur de Nariño.

4. IMPORTANCIA SOCIOCULTURAL DEL JUEGO DE PELOTA O CHAZA

En el juego de pelota o chaza tiene una gran relevancia en el contexto sociocultural, político y económico en el Sur Occidente Colombiano especialmente en la ciudad de Pasto; sobre todo en el barrio Miraflores, lugar donde se concentra un número significativo de personas de diferente clase social para practicar el juego en sus tres modalidades mano, tabla y bombo.

Este juego no está ajeno a las costumbres y tradiciones de los pueblos, cómo es de interesante ver en muchas regiones de Nariño y Putumayo, que al terminar los oficios religiosos durante los días festivos, una inmensa mayoría de la comunidad se reúnen en el campo de juego a presenciar, animar y participar de las apuestas como una manera de integración, descanso, recreación y aprovechamiento del tiempo libre “Es algo que lo llevo en la sangre porque viene de descendencia de mis abuelos y para jugar tiene que tener el corazón bien puesto”^{*}; “Es un juego autóctono del Departamento de Nariño porque es tradición”^{**}; “El juego de la chaza representa para mí una vieja costumbre sana, de diversión al atardecer el día”^{***}

Es de anotar que este juego identifica a personas del sur de Colombia y que su expansión hacia otros territorios como Putumayo, Cauca, Valle del Cauca y últimamente cerca de la cancha del salitre en Bogotá es por jugadores de origen Nariñense y que se han visto en la necesidad de buscar un espacio de recreación y de integración por medio de la practica de esté juego.

El juego se ha hecho tan interesante e importante que a menudo se hacen encuentros o cotos como dicen algunos jugadores entre colonias Nariñenses. “Los cotos son desafíos entre colonias”^{****}.

La influencia social a nivel local ha permitido la organización de clubes que pretenden la enseñanza del juego y en ellos inician muchas personas que aprendan a quererlo y conservarlo. El juego ha tomado tanta importancia en el

^{*} ENTREVISTA. Con Víctor Albino Patoja. Jugador de chaza de tabla. San Juan de Pasto, 28 de noviembre del 2003.

^{**} ENTREVITA. Con Álvaro coral Arciniegas. Jugador de chaza de tabla. San Juan de Pasto, 28 de noviembre del 2003.

^{***} ENTREVISTA. Con Tomas Cuastumal. Jugador de chaza de mano. San Juan de Pasto, 28 de noviembre del 2003.

^{****} ENTREVISTA. Con Marco Antonio Trejos. Jugador de chaza de bombo. San Juan de Pasto, 28 de noviembre del 2003.

territorio que a nivel regional, nacional e internacional se realizan eventos o desafíos que necesitan mucha preparación, dedicación, conocimiento de mañas o pericias que permitan medir la capacidad de práctica y de técnica para ubicarse en los primeros puestos, recibiendo significativos estímulos que incentivan a reforzar aún más este juego, pero sobre todo a compartir con otros la riqueza de valores comunitarios y ancestrales; por eso es de destacar que los jugadores no se han quedado con los deseos de hacer encuentros entre colonias, sino que se ha participado en desafíos con grupos del Ecuador, dando pie, esto, para participar en encuentros mundiales con delegaciones de América y Europa. Los jugadores han asistido a encuentros internacionales en España (1996), Argentina (1998), España (2000 y 2002) y últimamente en abril del 2004 en Italia; hecho por la cual se ha mencionado en diferentes medios de comunicación y que ha dado a conocer a Colombia y en especial a Nariño como el principal practicante de este juego y que se dio a conocer de la siguiente forma:

Hernán Insuasti Gonzáles, en su columna afirma:

“Chaza Nariñense tercer lugar para Colombia en el Mundo”. La selección colombiana de Chaza ocupó el tercer lugar de la disciplina en el pasado mundial llevado a cabo en España. El país fue representado por jugadores Nariñenses: Johnny Ojeda y Nevar Erazo Ojeda de San Lorenzo, William Bolaños de Tablón de Gómez, Hermes Folleco de San Pedro de Cartago; Héctor Moncayo de San José de Alban; Davison Cerón de la Unión; Omar Madroñero de Guaitarilla; Gerardo Chávez;;de Yacuanquer; Edison Mora de Villa Garzón Putumayo y Jesús Mier de Pasto. ²³

Moisés Domínguez

“En la otra semifinal y para algazara general, los holandeses recurrieron a un desempate para vencer a los Belgas, que se marchan del mundial con un resultado paupérrimo humillados por Colombia en Llarges”.

“Acabó el sueño Colombiano con una digna derrota ante los gigantes holandeses. Se marchan con la satisfacción de ser el tercer mejor equipo del mundial y de haber elevado a la categoría de competitivo a un equipo sudamericano, algo impensable en los inicios del torneo. A partir de ahora Colombia contará mucho más en los pronósticos”²⁴

²³ INSUASTI GONSALEZ, Hernán. Chaza Nariñense tercer lugar para Colombia en el mundo. En: Diario del Sur, San Juan de Pasto: (15, Sep., 20002); p. 1B.

²⁴ DOMÍNGUEZ MOISES. En el juego de pelota. En : El Mercantil Valenciano, Levante Comunidad Valenciana: (8, Sep., 2000): p. 48

Hernán Insuasti Gonzáles

Una serie de jugadores nariñenses integran la selección Colombiana de Chaza en el mundial de pelota a mano a cumplirse en Argentina: Omar Narváez y Pedro León Narváez de Sandona; Davison Cerón y Arles Castillo de la Unión, Héctor Moncayo de San José de Alban; Nevar Erazo de San Lorenzo; Héctor Andrade de Samaniego; Oscar Albear de San Bernardo; William Bolaños de Tablón de Gómez; Nixon España de Imues; Adolfo Ñañez de San Pablo; Jesús Mier de Pasto y Edison Mora de Villa Garzón Putumayo.²⁵

Sebastián Hernández²⁶ “Pelota a mano. Este diario manifestó el frontón valenciano “Colombia y Francia protagonizaron el partido mas reñido de la tarde. Tras una pareja disputa, los cafeteros se impusieron a los galos por 30 a 23 y se anotaron el primer triunfo”.

Hernán Insuasti Gonzáles manifiesta: “El viernes 2 de agosto se llevara a efecto en Pasto la instalación de la nueva federación Colombiana de pelota a mano, juego conocido en Nariño como la Chaza, y, que a partir de esa fecha la citada institución operará desde esta ciudad”²⁷.

Hernán Insuasti Gonzáles tituló en su edición del martes 8 de abril del 2003 en su artículo dice: “En la sede de coldeportes se llevará a cabo este miércoles 9 de abril el lanzamiento de la federación Colombiana de Pelota a mano, disciplina conocida en el departamento de Nariño como “Chaza”²⁸.

Fernando Miñana afirma que:

“La historia de los mundiales de pelota tuvo un punto inflexión. Por primera vez una selección americana derroto a una europea. Colombia fue la protagonista de la gesta. Los aficionados sudamericanos lograron una humillante victoria sobre los profesionales Belgas.

²⁵ INSUASTI GONZALES, Hernán. Chaza en Argentina mundial con Nariñenses. En : Revista Deportivísimo, El Diario Del Sur, San Juan de Pasto: (18, Nov., 2002): p. 4

²⁶ HERNÁNDEZ, Sebastián. Pelota a mano. En : El Diario, Parana, Argentina: (21 Nov., 2002); p. 5 cuarta sección.

²⁷ INSUASTI GONZALES, Hernán. Pelota a mano o chaza Pasto sede de Federación. En : Diario del Sur, San Juan de Pasto: (31, Jul., 2002); p. 1B.

²⁸ INSUASTI GONZALES, Hernán. Lanzamiento mañana en Bogotá la chaza nuevo deporte federativo. En : Diario del Sur, San Juan de Pasto: (8, Abr., 2003); p. 1B.

La mayor sorpresa de cuantas se ha producido en las tres ediciones del mundial de llarges que se han disputado hasta la fecha la propició ayer Colombia. Esta selección logró la proeza de eliminar del mundial a toda una potencia como Bélgica, que llegó a Valencia como alternativa más seria a la comunidad valenciana. Los sudamericanos, gracias a la negligencia de sus oponentes, lograron una remontada increíble que propició el primer triunfo de los “pobres sobre los ricos”. Si repitieran este enfrentamiento 50 veces, es bastante improbable que se repitiera este resultado (6 -5).

Los Belgas cometieron un error gravísimo. Se apiadaron de un rival, que por su limitación daba hasta algo de lástima, y su propia bondad les hundió en la miseria. Los europeos dominaban el marcador con holgura (3-1 y 5-2) y por tener una concesión le dieron alas a los Colombianos, producto de este cambio anímico los Belgas comenzaron a fallar las pegadas más fáciles y se despidieron del campeonato de forma penosa”²⁹.

Alberto Soldado, Parana Argentina llama en su escrito “el torneo de la utopía, Colombia apuesta por el campeonato de pelota del 2006”.

Colombia insiste en organizar un mundial, nos preguntamos si es un sueño o una realidad. Lo de Colombia es ejemplo de fe y de esperanza. ha sido la delegación más numerosa, ha presentado una selección de más de 20 jugadores aducen en su argumentario para conseguir el mundial que ellos han dado muestras suficientes de fidelidad al movimiento y a la confederación internacional, han estado en todas las competiciones y que es cierto que en Colombia presenciarán los partidos miles de espectadores “Habrá un antes y un después asegura Viteri. Los delegados oficiales hablan de una Nación que recupera la confianza y la seguridad ciudadana, y necesitan de la solidaridad con gestos como éste. Madura y se abre paso la idea de un mundial en Colombia. Sigamos creyendo en las utopías.

Se ha llevado este juego como juego de pelota por la creación de la federación Colombiana de este deporte hecho que se hizo porque a nivel mundial las federaciones llevan este nombre y para ser participe de estos eventos era casi un requisito necesario.

²⁹ MIÑANA, Fernando. Tercer mundial de pelota Colombia hace historia. En : Las provincias Comunidad Valenciana, Valencia: (6, Sep., 2002); p. 10.

5. CONCLUSIONES

Mediante la investigación del juego de pelota o chaza y el imaginario social y simbólico de los jugadores de la chaza del barrio Miraflores de la ciudad de Pasto se puede decir que:

? Es un juego que tiene rasgos de juegos practicados por antiguas culturas europeas y americanas, donde América hace un aporte importante a este juego con la implementación de la pelota de caucho, siendo un aporte significativo y que aún se utiliza en la práctica.

? El juego de pelota o chaza no es autóctono de Nariño, hipotéticamente se puede decir que es el producto de un mestizaje de diferentes culturas como las europeas y americanas desmitificando de esta forma que la chaza es juego originario de este territorio.

? Este juego en la gran mayoría de regiones del departamento donde se lo practica, se lo conoce con el nombre "juego de pelota". En algunas regiones del Norte se lo distingue con el nombre "juego de la bola", en Pasto se lo llama "Chaza" y legalmente en la federación Colombiana queda registrado como el juego de pelota de mano.

? La chaza de bombo y de tabla se practican en algunas regiones del departamento, siendo la de bombo practicada únicamente en Pasto.

? En el imaginario de los jugadores del juego de pelota, este evento representa una actividad de recreación que permite el encuentro con amistades; ocasionando una transformación y un cambio de actitud al estar presentes dentro del juego, bien sea como jugador o espectador. La cancha se ha convertido en una excusa para olvidar momentáneamente toda clase de problemas mentales, sociales y familiares (tristezas, deudas económicas, conflictos familiares, estrés, encierro..) y pasar a un estado de alegría, emoción y regocijo

? De acuerdo con el pensamiento de los jugadores de chaza y de la gente Andina, se puede concluir, que el mundo como lo expresa en las leyendas y en la cotidianidad de los participantes en el juego, el mundo solo es posible hacerlo y organizarlo con un complemento de haceres y quehaceres, de cualidades y vivencias que se pueden dar como la otra parte, o la otra mitad, el día se complementa con la noche, (el por arriba) con (el por abajo), (el adentro) con (el afuera), (lo fuerte) con (lo débil), (el bajando) con (el subiendo); hechos observados en el comportamiento diario de un jugador de chaza.

? Este juego se ha convertido en una de las recreaciones importantes para los adultos en el ambiente sociocultural; cada día gana más seguidores y practicantes, el cual se ha proyectado a otras regiones del país por personas nariñenses, dando al departamento como cultor principal del juego de pelota o chaza, y permitiendo la oportunidad de celebrar un campeonato mundial para el año 2006.

BIBLIOGRAFÍA

BERTONIO, Ludovico. Vocabulario de la lengua Aymara. Leipzig : B.G. Teubner, 1879. v.2. 124 p.

BOLAÑOS ASTORQUIZA, Héctor. Diccionario pastuso. Pasto : Imprenta Departamental, 1993. 77 p.

CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres : la mascara y el vértigo. México : Fondo de cultura económica, 1986, 331 p.

DOMÍNGUEZ MOISES. En el juego de pelota. En : El Mercantil Valenciano, Levante Comunidad Valenciana: (8, Sep., 2000): p. 48

ELIADE, Mircea, Imágenes y símbolos: Madrid Tauros Ediciones, 1979. 196 p.

GARCIA PELAYO, y GROSS, Ramón. Diccionario Práctico Español Francés. México : Ediciones Larousse, 1983. 633 p.

GARZÓN GALINDO, Armando. Gran Diccionario Enciclopédico Visual S.L. Colombia : Panamericana formas e impresos, 1994 p.

HERNÁNDEZ, Sebastián. Pelota a mano. En : El Diario, Parana, Argentina: (21 Nov., 2002); p. 5 cuarta sección.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens : el juego y la cultura. México : Fondo de la cultura económica, 1943. 327 p.

INSUASTI GONSALEZ, Hernán. Chaza Nariñense tercer lugar para Colombia en el mundo. En: Diario del Sur, San Juan de Pasto: (15, Sep., 20002); p. 1B.

_____. Chaza en Argentina mundial con Nariñenses. En : Revista Deportivísimo, El Diario Del Sur, San Juan de Pasto: (18, Nov., 2002): p. 4

_____. Pelota a mano o chaza Pasto sede de Federación. En : Diario del Sur, San Juan de Pasto: (31, Jul., 2002); p. 1B.

_____. Lanzamiento mañana en Bogotá la chaza nuevo deporte federativo. En: Diario del Sur, San Juan de Pasto: (8, Abr., 2003); p. 1B.

MAMIAM, Doumer. La danza del espacio, el tiempo y el poder en los Andes del Sur de Colombia. Cali, 1990, 125 p. Trabajo de grado (Magíster en Literatura). Universidad del Valle. Facultad de

MIÑANA, Fernando. Tercer mundial de pelota Colombia hace historia. En : Las provincias Comunidad Valenciana, Valencia: (6, Sep., 2002); p. 10.

MONTENEGRO Perez Luis. Trances traductivo. Trabajo sin publicar. Pasto 2003. 75 p.

ORTIZ, Sergio Elías. "Tres modos de jugar a la pelota en Colombia". En : Revista Colombiana de Folclore. Vol. 3. No. 8, (Ago.. 1963); p. 81-88.

RODRÍGUEZ R., Héctor. Estudios etno-antropológicos andinos : Mitos, ritos y simbolismos funerarios. Pasto: Ediciones del Instituto Andino de Artes Populares, IADAT, 1992. p.

_____. Introducción a la teoría de los imaginarios. Pasto : Ediciones UNARIÑO, 2001. 131 p.

SOLDADO Alberto. Joc de Pilota. España : Publitrade, 1998. 397 p.

TORREZ, Fernández Glauco. Diccionario Kichua – Castellano. Ecuador : Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Azua y Cuenca, 1982. v.1. 365 p.

VON HAGEN. Víctor W. El imperio de los incas. México : Editorial Diana, 1979. 262 p.

_____. Los Aztecas hombre y tribu. México : Editorial Diana, 1964. 231 p.

ANEXOS

Anexo A. Anécdotas

NOMBRE: ANTONIO HORMAZA ESPAÑA
EDAD: 64 AÑOS
PROFESIÓN: TALABARTERO
LUGAR DE RESIDENCIA: BARRIO MIRAFLORES
LUGAR DE PROCEDENCIA: GUALMATAN (NARIÑO)
JUGADOR DE CHAZA DE MANO, BOMBO-TABLA
APODO: "BARBAS DE CHIVO"

ANÉCDOTA: "EL APODO PARTE DE LA CHAZA"

En la grabación que me hizo le conté la anécdota de nuestro viaje a jugar "chaza" a una población del "valle del Cauca", pero ahora me refiero a ésta, que es parte de quienes jugamos "chaza".

"El apodo" nos hace olvidar por algunas horas nuestros nombres. Tan pronto uno pisa el umbral del campo de juego de chaza, el saludo ya es por el apodo. En mi caso es así "llego el barbas de chivo", ya podemos armar un partido así de sencillo, mi nombre de pila queda a un lado para agarrar el apodo, y mire; cosa rara, nadie se enoja, uno goza y se siente feliz con el apodo, de allí que diga: "la chaza lo contagia de algo raro, lo transporta a otro mundo, olvidándose de problemas, dije que era como el acto sexual"

Créame joven: la chaza es un deporte que hasta el nombre de pila pierde, para recibir un apodo que lo contagia, para vivir momentos deportivos llenos de felicidad y alegría.

Por último debo decirle, en la "chaza" a nadie ve triste o llorando porque pierde.

NOMBRE: LUIS ALFONSO RUANO PORTILLA
NATURAL DE: Guachuca-Nariño
EDAD: 57 AÑOS
DIRECCIÓN: Calle 10 B No. 22 -36 Barrio Boyacá Pasto Nariño
APODO: "LA BOLA"

ANÉCDOTA

UNA MENTIRA

- Se dice que a la vida hay que buscarle motivos para gozar.
- Lo breve que voy a contar o mejor, una anécdota sobre la "chaza", es la siguiente:
- Anoto que anécdotas "Hay muchas", pero refirámonos a esta.
- En el barrio San Vicente, aquí en Pasto, cerca al estadio de la Pastusidad, existe una cancha de "Chaza", allí se juega a mano y al bombo. Yo juego las dos modalidades.
- Bueno mi ilustre señor, yo nací en Guachucal, hace muchos años que vivo en esta ciudad, soy además conductor de profesión, por lo general en esta profesión uno consigue muchos amigos y súmale más otros amigos de chaza.
- Los fines de semana, había que hacerse algunos programas, naturalmente no podía faltar los sábados el traguito.
- Y la pregunta sería: y como salí de la casa?
- La preguntadera de mi mujer y de mis hijas era tenaz
- Pues bien el mejor pretexto "la chaza", mi señora sabe que la "chaza" es mi vida y es el único juego que practico con todo mi corazón.
- Solamente le decía a mi mujer:

Me voy a jugar! Suficiente el camino queda abierto para lo que fuera, cuando era joven y bello, salía el sábado por la tarde y aterrizaba en mi hogar el domingo.

Las mentiras de siempre:

¡Que partido hubo!, ¡Perdimos un partidazo por eso nos pusimos a beber!,
¡La cuenta estuvo empatada toda la tarde y bien de noche nos fuimos a
tomar!, le cuento mija, que en “la chaza” me encontré con alguien que no
había visto hace mucho tiempo y luego a tomar.

Con esta anécdota quiero decirle que la chaza da para todo.

El apodo de “BOLA”, lo llevo por ser gordo, y cuando estoy jugando, me gritan:
“Ambos corren igual, se refiere a la pelota y a mi persona.

NOMBRE: Julio Patiño
EDAD: 31 AÑOS
PROFESIÓN: COMERCIANTE
LUGAR DE RESIDENCIA: BARRIO LORENZO
LUGAR DE PROCEDENCIA: SAPUYES-NARIÑO
APODO: "EL SOLITARIO"

ANÉCDOTA:

A LOS VIEJOS TAMBIEN LES LLEGA EL NIÑO

Parece increíble "la chaza" a uno que la práctica le trae muchas anécdotas, pero entre tantas, recuerdo esta muy especial.

Estábamos en Diciembre, más concretamente en un 24; le estoy hablando del año 2002, como siempre, buscaba compañeros para armar un partido, pero no había nadie, todos al parecer estaban de compras, o en su casa, me supongo.

Yo, estaba triste, muy afligido por no tener dinero buscaba a mi compadre Zenón, para que aliviara en algo mi situación económica pero nada, ni rastros de él.

- Metí, mi mano al bolsillo del pantalón, me percaté que allí estaba el billete de \$ 5000 pesos.

Me preguntaba: - ¿Cómo puedo comprar algo para mi mujercita y mis dos hijos?, en esa época estaba sin trabajo, familiares no tengo, no sabia que hacer.

Ese día quería llover, estaba oscuro y negro como mi suerte; esto que acabo de decir es un dicho.

Ve usted señor, esa pequeña cueva que hay allá... Allí me fui a estar en esa fecha. Allí pisaba un pequeño envoltorio de papel, amarrado con hilo negro y verde, y como estaba nerviosos lo pisaba y pisaba, el papel mojado y con la fuerza de mi zapato este se rompió y aparecen unos billetes que al contarlos sumaron \$ 185.000 pesos.

Diga. Por la chaza el "NIÑO" me regaló una buena navidad.

NOMBRE: ALFREDO ASCUNTAR BENAVIDES
EDAD: 56 AÑOS
PROFESIÓN: OFICIOS VARIOS
LUGAR DE RESIDENCIA: BARRIO LORENZO
LUGAR DE PROCEDENCIA: TUQUERRES-NARIÑO
APODO: "EL MAYOR"

ANÉCDOTA:

LOS CHACEROS UNA SOLA FAMILIA

En el juego de la chaza de todo se da; momentos alegres y de vez en cuando otros de dolor y tristeza, hoy me vuelvo a acordar de esta anécdota hace tres años en la cancha de Bavaria, como siempre en horas de la tarde iban llegando los chaceros para realizar varios encuentros "Arangutan" (sic) o el "Oso" así le decimos por gordo y velludo siempre le ponía su humor, le gustaba molestar mucho y también se aguantaba definitivamente era el hombre para joder perdone la palabra.

Comenzó a jugar, ese día hacía mucho calor cuando de un momento a otro cayó al piso, ahí quedo como muerto, se acuerda de un jugador negro que a un partido de fútbol, cayó al piso, blanqueaba los ojos. Así mismo quedo el "Arangutan", y fíjese todo el mundo comenzó a pedir auxilio, a correr, todos los jugadores, querían ayudar. En forma inmediata se lo llevaron a un carro y lo llevamos al hospital, dicen los médicos que hicieron lo mejor, pero nuestro amigo aún vive pero en una silla de ruedas hoy hay que llevarlo.

La solidaridad fue mucho, como no tenía seguro social, hicimos recolectas, dos festivales, y pagamos todos los gastos hospitalarios.

La silla de ruedas también nosotros la compramos dígame usted en nosotros hay mucha solidaridad, por eso digo, los chaceros somos una sola familia.

NOMBRE: HÉCTOR CERÓN
EDAD: 47 AÑOS
PROFESIÓN: COMERCIANTE
LUGAR DE RESIDENCIA: BARRIO MIRAFLORES
LUGAR DE PROCEDENCIA: LA UNIÓN-NARIÑO
APODO: "EL BARBAS"

ANÉCDOTA:

UN ENEMIGO HECHO AMIGO

En la Unión teniendo yo más o menos 12 o 13 años, daba mis primeros pasos en la chaza, mi padre Genaro, era uno de los mejores pero allí por una cerca medianera, se presentó entre los viejos, me refiero a mi papá y Don Agustín otro de los buenos chaceros, una pelea a morir, desde aquel día no podían verse y ya el conflicto esta llegando a mayores consecuencias, pues hasta las familias en general participaban con insultos, improperios. Se acercaban las fiestas del pueblo – Habían organizado unos cotejos con chaceros de varios lugares – Por supuesto allí estarían los mejores de La Unión me refiero a los chaceros, acordaron que el jefe o capitán de un equipo sería Don Agustín y otro equipo como jefe mi papá.

- Me refiero que en estos equipos está lo mejor – capaz de enfrentar a cualquiera, también se apostarían mucho dinero.
- Ahora me acuerdo que mi viejo todo el año, guardaba algo de dinero para estos encuentros.
- A mi papá le tocó enfrentar el primer encuentro.
- Todos hacíamos fuerza, gritábamos, y yo como muchacho inquieto corría siempre para el lado que iba el equipo de mi viejo.
- Pasado mañana hay una misa en su memoria – 10 años de muerto.

Bueno en ese correr, los fanáticos de la vereda del Arrayán seguramente como iban perdiendo me pusieron una zancadilla y me hicieron caer en un barrial, - Me hice una porquería – No voy a negar que ese día estaba estrenando, como dicen en esta época mis hijos estaban de pinta cuando caí en el barrial todos se reían y mi papá ni cuenta se había dado, estaba metido en el juego.

Cosa extraña la única persona que vino a mi auxilio y saco la cara fue Don Agustín, él les reclamó, los insultó, los desafió a pelear, eso solo lo hace un amigo, pero resulta que Don Agustín era el enemigo de mi papá y también el mío.

Con esta actuación de Don Agustín, una vez terminado el partido, mi papá fue a agradecerle, se hizo la paz y de allí en adelante me convertí en un amigo inseparable de Don Agustín.

Mire joven ese juego hace olvidar los odios, los rencores, aquí no hay lugar ni campo para el odio, la envidia solo es deporte, amor y alegría.

Anexo B. Personalidades en el lanzamiento de la Federación de pelota de mano, de izquierda a derecha (Manuel Muñoz Presidente Proliga de Bogotá de pelota de mano; Paulino Eraso Ex alcalde de San Bernardo Nariño; Willintón Ortiz Mejor jugador de fútbol en la historia de Nariño representante a la Cámara; Jesús Mier el mejor jugador de chaza en Colombia y la mascota el cuy como insignia nariñense)



Anexo C. Reglas oficiales del deporte de pelota modalidad chaza, mano y tabla

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PELOTA A MANO CHAZA REGLAS OFICIALES DEL DEPORTE DE PELOTA MODALIDAD CHAZA, MANO y TABLA

REGLA UNO

TERRENO DE JUEGO

Art. 1. Dimensiones de la cancha La cancha para disputar las partidas deberán ajustarse al máximo a las medidas del grafico anexo. Será .una superficie rectangular cuyas dimensiones son 100 metros de largo por 10 metros de ancho. (Diagrama 1).

Art. 2. Características del terreno. Será homogéneo deberá permitir el bote regular de la pelota y suave desplazamiento controlado .de los jugadores, sin ser resbaladizo, estará nivelado y sin declives perceptibles y podrá estar construido por cemento, asfalto, polvo de ladrillo o arena.

Art.3. Trazado de la cancha. La demarcación de la cancha se realizará con rayas de.5 cm de ancho como mínimo y 8 cm como máximo. Las rayas no hacen parte del campo de juego.

3.1 Los dos lados mayores se denominan rayas laterales y los dos lados menores rayas de fondo.

3.2 Raya de saque, ubicada a 10 mt de la raya de fondo parte inferior de la cancha.

3.3 Raya media o tranquila ubicada a 4.5 ml de la raya de saque.

3.4 La cacha de esta modalidad se encuentra en tres áreas que son:

a) Area del sacador: comprende desde la raya del fondo. parte inferior de la cacha, hasta la raya de saque.

- b) Área del equipo servidor: comprende desde la raya de saque hasta la raya media o tranquila
- c) Área del equipo retador: comprende desde la raya media o tranquila hasta la raya de fondo parte superior de la cancha.

Art. 4 Bandas exterior de seguridad.

4.1 para la seguridad de los jugadores y deliberación de los jueces existirá una zona perimetral libre de obstáculos de dos metros de anchura como mínimo a lo largo de las rayas laterales y de fondo.

Art. 5 Mesa de control. .El campo de juego dispondrá obligatoriamente de un lugar inasequible para él publico, de una mesa con los elementos necesarios para el control del partido en la que el anotador / cronometrador o cuarto juez pueda ejercer sus funciones convenientes, la cual estará ubicada frente a la tranquila o raya media y a un metro atrás de las bandas exteriores de seguridad.

Art. 6 Banco de suplentes y técnicos

6.1 Es el lugar de asiento que ocuparán los jugadores suplentes, nunca superiores a 5 y los técnicos, entrenador, medico, auxiliares y/o dirigentes delegados de cada equipo nunca a un numero superior a 5 personas.

6.2 Se situarán al margen lateral y un metro mas a tras de la mesa de control, a ambos' lados de esta y a una distancia minina de 5 mt de sus extremos debiendo ser inaccesibles.

6.3 El equipo local, organizador o que figure en el primer lugar en la denominación oficial del partido, ocupara el banco derecho y el segundo denominado adversario, el banco izquierdo, que mantendrá durante todo el partido de no existir las premisas anteriores se adjudicaran por sorteo.

6.4 Eventualmente podrá señalizarse una zona perimetral de cada banco de 3 mt lateralmente de sus extremos y un metro por delante y otro por detrás del mismo como superficie limite de actuación del entrenador o técnico de cada equipo.

REGLA DOS LA PELOTA ELEMENTO DE JUEGO

Art.1. La pelota será un objeto esférico y tendrá una circunferencia de 16.5 a 17 Cms aproximadamente. Modalidad mano.

Art.2. La pelota deberá ser de caucho macizo, un poco dura, y que no produzca lesiones en el momento de golpearla.

Art.3 El elemento de juego deberá tener un peso aproximado de 60 grms.

El elemento de juego deberá tener un peso de 700 gr a 900 gr máximo

NOTA:

DIMENSIONES y PESOS DE PELOTAS HOMOLOGADAS

CATEGORIAS	EDAD	DIAMETRO	PESO
Adultos	18 en adelante		59 a 60 gramos
Juveniles	16 a 17 años		57 a 58 gramos
Cadetes	14 a 15 años		55 a 56 gramos
Infantil	12 a 13 años		53 a 54 años
Alevín	10 a 11 años		50 gramos
Benjamín	8 a 9 años		50 gramos

Para su homologación en competencias oficiales las pelotas deberán estar claramente identificadas por cada categoría.

REGLA TRES

LA CHAZA O RAYA

Art. 1 La chaza o raya es la esencia e importancia del juego y cada chaza equivale a un quince (15).

Art. 2 Se marcará una o dos chazas según la situación de juego.

Art. 3 Toda pelota que sobrepase las rayas laterales de la cancha después del primer o segundo bote sin ser devuelta o jugada por algún jugador, será chaza o raya en el punto de salida.

Art. 4 Toda pelota que no se pueda jugar al aire o después del primer bote se podrá parar con cualquier parte del cuerpo, siempre y cuando ya haya dado.. el segundo bote, se marcará chaza o raya al margen de una de las rayas laterales teniendo como punto de referencia donde fue atajada la pelota.

Art.5 toda chaza se marcara o se definirá teniendo en cuenta la pelota.

NOTA: para la modalidad tabla se deberá tener en cuenta la ultima parte del cuerpo que se encuentre mas atrás

REGLA CUATRO

CAMBIO DE CAMPO

Art. 1 El cambio de campo se realiza por obtener o marcar dos chazas o rayas.

Art.2 También se da por conseguir ventaja y marcar una chaza o raya. O cuarenta contra o quince o quince o treinta

REGLA CINCO

LOS EQUIPOS

Art.1 Cada equipo en juego se compone por 5 jugadores dentro del campo, de los que uno de ellos es el sacador y así mismo uno de estos cinco ejerce las funciones de capitán del equipo.

Art.2 Al capitán corresponde las siguientes funciones:

2.1 Representar a su equipo, siendo responsable del comportamiento de sus jugadores, antes, durante y después del partido.

2.2 .Informar correctamente y fielmente al anotador / cronometrador o cuarto juez antes del comienzo del partido el nombre y numero de cada jugador de su equipo y de los componentes del equipo técnico, autorizados a permanecer en el banco firmando la planilla al comienzo del mismo partido garantizando que todos los inscritos están presentes en el campo de juego.

2.3 Solo él podrá dirigirse al árbitro para recibir información esencial, siempre en términos corteses, e incluso para avisar al anotador / cronometrador las sustituciones de jugadores o cambio de saque cuando este sea necesario, en su respectivo equipo, ningún otro jugador puede dirigirse a los jueces o al anotador / cronometrador.

2.4 Deberá estar identificado por un brazalete bien visible en su brazo izquierdo. Debiendo identificar igualmente al capitán que le sustituya sobre la cancha en caso de ser reemplazado. .

Art.3 No se podrá dar inicio a un partido sin que los equipos presenten un mínimo de 3 (2 jugadores) jugadores ni tampoco podrá seguir con el juego si alguno de ambos equipos quedase con menos de 3 jugadores; en cuya circunstancia el árbitro dará por finalizado el partido.

Art.4 Cada equipo podrá inscribir un máximo de 10 jugadores en la planilla de los que 5 comenzarán el juego llamados titulares y los restantes o suplentes

permanecerán en el banco de suplentes, junto al resto del equipo técnico identificado y autorizado

REGLA SEIS UNIFORMES DE LOS PARTICIPANTES

Art.1 De los jugadores.

1.1 El uniforme del jugador consta de: Camiseta de manga corta o sin mangas, pantalón largo o corto, medias largas o dos cuartos hasta la espinilla, y zapatillas de lona o cuero suave con suela y revestimientos de goma o caucho.

1.2 Utilizarán camisetas numeradas en la espalda con cifras de 15 a 20 cm de tamaño en altura comprendidas entre el dos y el quince, siendo una clara diferenciación de color entre los números y la camiseta, ni repetición de números en cada equipo.

1.3 No se permite al jugador llevar objetos peligrosos sujetos al cuerpo para la práctica del juego, según el árbitro. Y si el jugador no obedeciera al ser requerido, sobre estos extremos racionalmente podrá ser descalificado.

1.4. El jugador que no se presente debidamente uniformado según esta regla, será retirado temporalmente, de la cancha y podrá reintegrarse al juego cuando reúna las condiciones normales de su uniforme; estando el partido detenido.

1.5 La numeración para los uniformes será del número 1 al número 20.

Art. 2 De los jueces y anotador / Cronometrador.

2.1 El uniforme de los jueces y anotador consta de; camiseta de manga corta o larga de color negro o gris oscuro con cuello y puños de color blanco, pantalón largo, negro o blanco y cinturón en su caso negro o blanco, medias o calcetines blancas y zapatillas así mismo blancas.

2.2 Los jueces deben llevar al lado izquierdo de la camiseta y sobre el pecho, el escudo de la identidad a la que pertenece según las normas de cada país.

2.3. En épocas de invierno. o verano o zonas de climatología extremas está permitido a los jueces, anotador utilizar camisetas o chaquetas acordes con la temperatura, conservando las características fundamentales de su diseño y autorizadas por la respectiva entidad a la que pertenece.

REGLA SIETE SUSTITUCIÓN DE LOS JUGADORES

Art. 1 Durante el partido los equipos pueden hacer los cambios convenientes deseados.

Art. 2 Se podrá hacer cambio de sacador solo cuando haya cerrado juego alguno de los dos equipos, o en su defecto una lesión grave que no le permita seguir ejecutando el servicio.

Art. 3 Cambio de sacador puede hacerse por uno de los que esta jugando o por uno de la suplencia. Cuando el cambio se lo hace por uno de los que esta jugando a esto se le denomina cambio de posición.

Art. 4 Se podrá efectuar cambios durante el partido en cualquier momento en que la pelota no este en juego siempre y cuando no sea el sacador.

Art. 5 El jugador expulsado por el juez no podrá ser sustituido.

Art. 6 El jugador sustituto antes de entrar en la cancha debe presentarse primero al juez anotador para las formalidades reglamentarias del cambio propuesto.

Art. 7 El jugador sustituto o el técnico debe llamar al sustituido para que salga del campo no antes el sustituto puede entrar al campo de juego y esta acción se la hace cuando la pelota no este en juego.

Art. 8 Si el jugador sustituido es el capitán, le corresponde a este asignar un nuevo capitán, informando a los jueces y al anotador y cediendo al brazalete al nuevo responsable de esta función.

Art. 9 Para la sustitución de 16 jugadores de cualquier clase, el tiempo máximo es de 20 segundos. Excedido este limite será considerado como tiempo muerto a cuenta del equipo infractor.

REGLA OCHO SOLICITUD Y DESCUENTOS DE TIEMPO

Art. 1 Cada equipo tendrá derecho a 6 tiempos muertos de 1 minuto.

Art. 2 Solo pueden solicitar tiempo muerto los capitanes y los técnicos para dar instrucciones al equipo.

Art. 3 Los tiempos muertos son concedidos efectivamente cuando la pelota no este en juego.

Art. 4 Cuando el técnico o entrenador pide un tiempo muerto, las instrucciones deberán ser dentro del campo de juego, tanto para los jugadores y el técnico solo durante el minuto de tiempo del minuto concedido.

Art. 5 Se le permite al técnico o entrenador hablar o dirigir a su equipo durante el partido desde el banco de suplentes o técnicos y dentro de la superficie límite de actuación del técnico o del entrenador como lo está expresado en el numeral "6.4 del artículo 6 banco de suplentes y técnicos". Siempre que el técnico se dirija a su equipo deberá hacerlo de modo discreto, sin perturbar el desarrollo del juego, ni negar a interrumpir o obstaculizar o molestar las funciones del anotador / cronometrador y los Jueces.

5.1 El técnico o entrenador descalificado puede ser sustituido por otro técnico del mismo equipo, debidamente acreditado.

5.2 Si un equipo quedase sin técnico o entrenador por expulsión, no será permitido a sus jugadores recibir instrucciones del banco y deberán permanecer reunidos en el campo de juego, donde únicamente el capitán únicamente podrá instruirlos. Los jueces solo autorizarán el acceso a la cancha del médico y masajista para asistencia a los jugadores.

Art. 6 Para la sustitución de los jugadores de cualquier posición el tiempo máximo permitido es de 20 segundos, excedido este límite de tiempo será considerado como "tiempo muerto" anotado al equipo infractor. Y si el equipo hubiese agotado tal derecho, se sancionará disciplinariamente al o a los causantes de la demora.

Art. 7 Descuentos de tiempos por accidente.

7.1 Si durante el desarrollo del partido se produce accidente o lesión de un jugador los jueces continuarán hasta que la jugada concluya, si es de gravedad, separa el juego de inmediato para que el jugador o jugadores reciban la asistencia médica, reiniciándose el juego normalmente, con respecto a la jugada anterior.

7.2 En caso de lesión de un jugador, no se permite la tensión prolongada. Disponiendo de 1 minuto. Si el jugador no puede continuar deberá ser sustituido. Se exceptúa la lesión del sacador, mereciendo atención especial y limitándose esta hasta 3 minutos de tiempo neutralizado por decisión de los jueces.

7.3 Los jueces tienen la facultad de solicitar "tiempos muertos" cuantas veces sea preciso pero solo deben decidirse justificadamente y que no esté la pelota en juego.

7.4 Si se presenta simulación de lesión o cualquier tentativa de retraso premeditado con el fin de ganar tiempo para instruir al equipo o perturbar el desarrollo del juego como estrategia. Los jueces sancionarán disciplinariamente al

o a los infractores.

REGLA NUEVE INFRACCIONES

Art. 1 Las inversiones definidas en esta regla se definen en:

- a) FALTAS PERSONALES Y TÉCNICAS
- b) FALTAS DISCIPLINARIAS

Será sancionado como infractor el jugador o técnico en su caso, que cometa alguna de las faltas o trasgresiones a las reglas siguientes:

- a) FALTAS PERSONALES Y TÉCNICAS

Todas las faltas PERSONALES Y técnicas son acumulables y anotadas obligatoriamente en el acta del partido.

- a1) Estorbar intencionalmente a un jugador impidiéndole golpear la pelota.
- a2) Intentar impedir el libre desplazamiento de los jugadores por el campo siempre y cuando sea intencional.
- a3) Cargar al adversario de manera violenta o peligrosa de forma intencional.
- a4) Golpear o intentar golpear o agredir al adversario, escupir; insulto grave.
- a5) Obstaculizar intencionalmente la visión del contrario para evitar sus evoluciones.
- a6) cuando el sacador se demora más de 15 segundos para ejecutar el servicio después de que este á sido ordenado por el juez de saque.
- a7) Usar voz o expresión, movimientos de brazos para tratar de distraer o engañar al adversario fingiendo ser compañero de equipo para obtener ventaja de la jugada.

PENALIZACION

=> Se castiga con un 15 siguiente a favor del equipo afectado.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS - Adición de faltas.

I. El deportista que cometa 5 faltas técnicas o personales es descalificado del partido no pudiendo reintegrarse al campo de juego pero si ser sustituido por un jugador habilitado.

II. Las faltas técnicas y personales son acumulables para la descalificación de jugadores y son anotadas obligatoriamente en el acta del partido, debiendo el anotador / cronometrador avisar a los jueces cuando se hayan completado 4, faltas en un mismo jugador, para que su capitán sea apercibido por aquel y deberá

avisar igualmente a los árbitros cuando un jugador cometa su quinta falta, para que el mismo abandone la cancha.

III. El jugador descalificado o expulsado no puede permanecer en el banco de suplentes.

IV. Los jueces pueden determinar la descalificación del jugador sin previa advertencia, siempre y cuando el deportista practique una jugada gravemente peligrosa o incumpla reiteradamente las reglas, o actúen con violencia.

b) FALTAS DISCIPLINARIAS

Se definen así las faltas de disciplinas individual en el juego y se distribuyen en las tres clases de infracciones siguientes:

C1) DE LOS JUGADORES

C1a) El jugador que se incorpora en el equipo después de iniciarse el partido sin informar a los jueces ni recibir autorización para ello.

C1b) Infringir persistentemente las reglas de juego.

C1c) Demostrar con palabras soeces o gestos, disconformidad con las decisiones de los Jueces.

C1d) Ser culpable de promover actos de indisciplina.

C1e) Tratar de confundir al adversario mediante estrategias antideportivas como cambiar el número de la camiseta sin avisar a los jueces / cronometrador.

C1f) Dirigirse durante o al finalizar el encuentro a los árbitros / cronometrador o incluso al público para reclamar decisiones de los jueces.

C1g) Jugadores o Cuerpo Técnico que realice apuestas durante el desarrollo del encuentro.

PENALIZACION

I. Amonestación disciplinaria o descalificación de acuerdo a la gravedad de la falta de según el criterio del Juez.

II. Los comportamientos inadecuados o levemente incorrectos, sin constituir infracción, pueden ser avisados por los jueces mediante advertencia previa o verbal, antes de la amonestación.

C2) DE LOS ENTRENADORES, DELEGADOS Y MIEMBROS DE LA COMISION TECNICA

C2a) La persona que invada el campo de juego para instruir o increpar a los jugadores o incluso a sacarlos sin autorización de los jueces.

C2b) Dirigirse a los jueces, anotador / cronometrador, a su adversario o público de

forma inadecuada.

C2c) Recomendar ostentosamente o instruir de forma manifiesta y apreciable a sus jugadores en la práctica del juego desleal, violento o antideportivo.

PENALIZACION

I. Se sanciona de igual manera que las de la anterior clase "C1 de los jugadores".

C3) FALTAS DISCIPLINARIAS GRAVES

Será a criterio de los jueces, descalificado o incluso expulsado del partido sin advertencia previa o amonestación quien incurra de forma intencionada y alteradamente en:

C3a) Acción violenta, peligrosa o agresiva que cause daño o lesión, o bien se manifieste mediante gestos o palabras insultantes o actos ofensivos contra la integridad de jugadores, técnicos, árbitros, anotador / cronometrador o publico.

C3b) Cualquier reacción desmedida producida mediante similares actos para repeler tales acciones.

PENALIZACION

I. Una vez aplicada la sanción disciplinaria de descalificación o en caso extremo de expulsión el juego se reanuda de acuerdo a las deliberaciones, bien sea dando por concluida la jugada o vuelta bola.

DISPOCIONES COMPLÉMENTAR1AS - ELEMENTOS DE CONTROL DISCIPLINARIO

Los jueces para el mejor control técnico - disciplinario del partido, de forma complementaria en la efectividad e información de los jugadores, equipos, mesa de control y espectadores harán uso de los siguientes elementos reguladores de la disciplina.

Previo: advertencia previa verbal, como simple aviso correctivo en caso de conducta inadecuada leve, sin llegar a Infracción de las reglas, ni cometer falta calificativa calificable como infracción.

I. Amonestación con tarjeta amarilla: En faltas disciplinarias y técnicas

Contempladas en la regla 10 artículo 1.

II. Descalificación con tarjeta azul: Para exclusión y eliminación del infractor de la cancha pudiendo ser sustituido si su equipo cuenta con un jugador habilitado.

Se aplicara: En la acumulación de 5 faltas técnicas de un jugador. / Acción

violenta, después o antes de golpear la pelota, o manifiestamente peligrosa a la integridad del adversario (tarjeta azul directa) acción o hecho disciplinario de relevancia por gesto o actitud o palabras injuriosas u ofensivas en general.

III. Expulsión por tarjeta roja: Para expulsar un jugador definitivamente del campo de juego sin sustitución será: a quien se comporte brutal y violentamente, sin desistir de su acción, causado grave daño o lesión evidente de notoria entidad. Solo es usada excepcionalmente en estos supuestos manifiestamente grave, lesivo y persistente en la acción de infractor. Doble amonestación o reincidencia en la amonestación de un mismo jugador.

REGLA DIEZ JUSGAMIENTO Y MANEJO DEL PARTIDO

Art. 1. Los responsables para dirigir un partido son seis (6) jueces designados así: jueces 1 de la raya de tranquila, juez 2 lateral de la parte superior de la cancha, jueces 3 y 4 laterales del as rayas inferiores del campo de juego, juez 5 de saque, asistidos por el Juez 6 de silla anotador cronometrador.

Art. 2. La responsabilidad corresponde a los jueces que dirigen y juzgan las incidencias del juego a lo largo y ancho de la cancha o sea, juez 1, 2, 3,4 y 5 representado la autoridad máxima del partido y asistidos por el juez de silla.

Art. 3. Los seis jueces son responsables del partido por igual, siguiendo y juzgando las incidencias que contravengan las reglas de juego en el campo deportivo y en su entorno.

Art. 5 FACULTADES Y DEBERES DE LOS JUECES.

5.1 Aplicar las reglas y decidir sobre cualquier situación originada durante el juego, en sus aspectos técnicos y disciplinarios.

Sus decisiones de hecho son finales e inapelables en cuanto se relacionen con el juego y el resultado del partido.

Sus funciones empezarán desde la entrada en el campo de juego hasta la salida y extensivamente termina con la entrada el acta en la entidad de la que dependen.

5.2 Interrumpir el juego con su silbato en virtud de las infracciones o las reglas de juego, suspende el partido por la malas condiciones da la cancha incluso atmosférica, inferencias de espectadores o causas de fuerza mayor que impongan tal medida

5.3 Anotar u ordenar la anotación de los datos técnicos y los hechos relevantes del partido en el acta y asegurar de la entrega de la misma en los plazos previstos

siendo el responsable de todos estos extremos.

5.4 Advertir previamente o amonestar a los jugadores culpables de procedimiento irregular o actitud incorrecta o en caso de persistir o impedirle continuar en el juego.

5.5 Descalificar y eliminar del partido, sin advertencia o amonestación previa, a toda aquel culpable de conducta violenta e intencional atentatoria a la integridad física del adversario. Sustitución al jugador o persona culpable de conducta violenta o intencional atentatoria causando grave daño o lesión evidente o conducta gravemente a la moral y ética deportivas.

5.6 Expulsión definitivamente, sin posible sustitución al jugador, persona investida de autoridad o mando en la dirección de un equipo que se produzca brutal y violentamente, sin desistir de su acción, causando hechos o conducta gravemente atentatorios a la moral.

5.7 Impedir la entrada en la cancha, sin su autorización y conocimiento, a cualquier persona distinta de los jugadores y excepcionalmente a los médicos y asistentes.

5.8 Señalar numeralmente al infractor de forma visible a la mesa de anotación, ordenando los correspondientes registros de las faltas acumulativas en el acto del partido.

5.9 No aceptar propuesta alguna para alterar las reglas de juego oficial.

5.10 Inspeccionar antes del partido el estado de la cancha y comprobar que la indumentaria de los jugadores es la adecuada.

5.11. Comprobar y decidir si las pelotas propuestas para el partido, cumplen las condiciones que establecen las reglas de juego.

5.12 Detener el juego si, en su opinión, un jugador resulta seriamente lesionado, autorizando la atención inmediata necesaria.

Art.6. TECNICA Y DESARROLLO ARBITRAL

6.1 Cada árbitro cubre, sigue, juzga y resuelve las incidencias e infracciones del juego a lo largo y ancho de las rayas de fondo y laterales.

6.2 Cada uno de los árbitros actúa desde su propia raya de control en toda su extensión y auxilia a Sus compañeros especialmente en marcar una chaza o cuando una pelota es picada.

6.3 En caso de que una jugada sea dudosa los jueces deberán reunirse y tomar la decisión más correspondiente.

6.4 El juez uno raya tranquila parte superior de la cancha efectúa el sorteo para el saque y dará inicio de la partida el juez de saque o servicio.

6.5 Al señalar el juez una infracción determinara la acción del equipo infractor dirigiéndose a la mesa de control para reportar lo señalado en el acta del partido.

6.6 El anotador / cronometrador: Le compete las responsabilidades de la anotación del acta y cronometraje del partido, quien debe ser cualificada por la respectiva organización arbitral y a quien le corresponde las siguientes funciones.

6.6.1 Redactar antes del comienzo del partido los datos iniciales del mismo, registros de jugadores con su numero dorsal, capitanes, y responsables técnicos acreditados de cada equipo, firmas de estos, y verificación por parte de los árbitros si lo estima necesario de esta redacción previa del acta del partido.

6.6.2 Verificar la identidad y número dorsal de los cinco (5) inicialistas incluido su capitán de cada equipo.

6.6.3 Anotar en el acta los quince (15) marcados legalmente validos por los árbitros en cada jugada y dar el resultado final.

6.6.4 Anotar las faltas acumulativas, técnicas, y personales de los participantes; señaladas por los árbitros, (tiempos muertos), solicitados, y todo cuanto se relacionen técnicamente con el juego y sea ordenado por los árbitros.

6.6.5 Usar un silbato de diferente sonido al de los árbitros.

6.6.6 Usar este únicamente cuando la pelota no este en juego.

6.6.7 avisar a los árbitros del número y equipo de los jugadores que cumplen su penúltima cuarta (48) falta individual y debiendo para ello llamar la atención de los árbitros mediante su silbato.

6.6.8 Indicar el inicio del partido mediante dos toques del silbato.

6.6.9 Indicar el inicio del partido y solicitud de tiempo muerto mediante dos toques del silbato de igual manera para avisar a los árbitros al final de los mismos

6.6.10 Anotar el inicio del partido y avisar a los árbitros cinco (5) minutos antes, para que estos aperciban a los equipos sobre el comienzo del mismo al menos con un margen de tres (3) minutos de antelación.

6.6.11 Controlar con precisión la señalización y anotación señalizadas por los árbitros antes durante y después del partido.

6.7 Códigos de señalización para la técnica arbitral.

SALUDO CAMPISTA

Antes De comenzar el partido los árbitros harán ubicar a los jugadores a lado de la línea media o tranquila o sea parte superior e inferior de la cancha, ocupando el centro del campo para el saludo respectivo entre los jugadores y al público, los capitanes se quedan para efectuar el sorteo del saque o lado de la altura.

REGLA ONCE. EL JUEGO

Art. 1. La modalidad de pelota a chaza se juega con una pelota mediana dura entre dos equipos de 5 jugadores cada uno: el objetivo de cada equipo es golpear la pelota con la mano para marcar chazas y ganar 15.

Art. 2. La pelota podrá ser devuelta por el suelo antes y después del primer bote.

Art.3. El saque será libre, por debajo o por encima, con la mano abierta o cerrada, como tenga por costumbre el jugador que lo realice.

Art. 4. El jugador que realice el servicio deberá lanzar la pelota superando la línea media o tranquila.

Art. 5. El jugador que realice el servicio no podrá pisar la raya de saque. Si la pisa el saque no será válido y tendrá otra oportunidad si en el segundo intento vuelve a pisar la raya se penaliza con 15 para el equipo contrario.

Art. 6. La pelota de saque no podrá sobrepasar al primer bote las rayas laterales pero si las de fondo

Art. 7. Toda pelota que caiga o sobre pase el aire las rayas laterales de la cancha será falta del equipo que la lance y se contabilizan 15 para el otro equipo.

Art. 8. Si la pelota sobrepasa las rayas laterales de la cancha después del segundo golpe será chaza o raya el punto de salida

Art. 9 Toda pelota que no se pueda jugar al aire o al primer golpe se podrá parar con cualquier parte del cuerpo marcándose una chaza.

Art. 10. La pelota botará siempre dentro del terreno de juego pero el jugador podrá devolverla desde afuera.

Art. 11. Perderá 15 el jugador o el equipo al que le dé la pelota en cualquier parte del cuerpo excepto la mano y el antebrazo, esto siempre y cuando sea de aire o después del primer bote.

Art 12. El cambio de campo se realiza por:

- a) obtener dos chazas o rayas
- b) conseguir ventaja y una chaza o raya

Art. 13 Cuando los equipos están empatados a 40 y 40 el siguiente se resolverá mediante dos 15 consecutivos.

Art. 14. Un juego consta de cuatro 15, las partidas de clasificación se jugaran a seis juegos.

Art. 15. Cuando una pelota por algún fenómeno natural desvía su transcurso totalmente, por medio de un objeto ajeno al campo el juego, será vuelta bola.

Art. 16. Para el servicio, el jugador ejecutante dispondrá de 15 segundos.

Art. 17. Será quince cuando el jugador golpee la pelota con las dos manos.

Art. 18. Cuando el jugador devuelve la pelota desde afuera y esta hace contacto con algún juez será falta.

Art. 19. Los jueces juzgan mas no serán nunca parte del juego.

NOTA: Para la modalidad tabla las rayas laterales hacen parte del juego.