UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Ulama, juego de pelota prehispánico en el siglo XXI. Entre la vida y la muerte

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN. ESPECIALIDAD EN PERIODISMO

P R E S E N T A:

Tania Lizbeth Rosas Gutiérrez

Asesor: Lic. Rigoberto López Quezada

Licenciatura **Ciudad Universitaria 2008**

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Al Padre por ser el arquitecto del sentido y también del sin-sentido.

A mis padres: Arcelia Rocío Gutiérrez Juárez y Arturo Rosas Jiménez. A los dos gracias por su infinito apoyo, confianza y amor, sobretodo, porque día a día fomentan en mí el conocimiento que carcome al ímpetu de la ignorancia.

A mi hermana Diana por su ayuda en la fotografía y por ser mi compañera de aventuras transgresoras y sumisas.

A mis abuelos: Gloria Jiménez Robles, Acacia Juárez Ortega y Guillermo Gutiérrez Camarena, por sus enseñanzas y confianza que han depositado en mí.

A mi asesor, Rigoberto López Quezada, quien fiel a la libertad de expresión me dejó plasmar un sello particular en esta investigación.

A Israel Pérez Fuentes, autonombrado el "Michael Jordan del Ulama", por fomentar mi espíritu prehispánico, por su aporte en la fotografía y su apoyo en Sinaloa.

A los jugadores mencionados en este trabajo, especialmente a los ulameros Florencio Villa Gallardo y Jesús Páez Lizárraga y a sus respectivas familias por abrirme las puertas de su casa y brindarme su amistad.

A cada uno de los periodistas y especialistas citados en esta tesis por abordar la problemática y ofrecerme con transparencia la información solicitada.

A mis sinodales: Luis Alberto Fonseca, Alicia Ortiz, Irma Lombardo y Mayo Murrieta por sus observaciones y críticas.

A mi maestro Patrick Johansson Keraudren. Tlazocamatli.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN……...3

CAPÍTULO I. EL ORIGEN DEL JUEGO DE PELOTA…….14

1.1 ORIGEN Y SIMBOLOGÍA DEL JUEGO DE PELOTA……15

1.2 IMPORTANCIA RELIGIOSA, POLÍTICA Y SOCIAL DEL JUEGO DE PELOTA……25

1.3 EL ULAMA COMO FRAGMENTO A CAUSA DE LA CONQUISTA ESPAÑOLA…..29

CAPÍTULO II. LAS MODALIDADES DEL ULAMA. El juego de todo y nada……..…..35

2.1 CADERA……...35

2.2 ANTEBRAZO……45

2.3 MAZO……54

CAPÍTULO III. IMPORTANCIA DE LA PELOTA Y ESPACIOS DE JUEGO ……..…59

3.1 EL RESCATE DE LA FÓRMULA ORIGINAL DE LA PELOTA PREHISPÁNICA…....61

3.2 ANTE UN MAL, UN REMEDIO. LA PELOTA ALTERNATIVA…….66

3.3 LOS TASTES ……69

CAPÍTULO IV. LOS JUGADORES DE ULAMA……..75

4.1 VISIÓN DEL JUGADOR SOBRE EL ULAMA……...75

4.2 LAS MUJERES. ¿JUGADORAS O PÚBLICO?.....77

4.3 LESIONES FÍSICAS COMO IMPEDIMENTO PARA LA PRÁCTICA…….81

CAPÍTULO V. RECONOCIMIENTO LEGAL, INSTITUCIONAL
Y LEGÍTIMO DEL ULAMA…….86

5.1 EL PAPEL DE LA FEDERACIÓN MEXICANA DE JUEGOS
Y DEPORTES AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES A.C. …….86

5.2 RECONOCIMIENTO DEL ULAMA POR PARTE
DEL GOBIERNO DEL ESTADO DE SINALOA ……..…….....89

5.3 MODIFICACIONES A LA LEY DE ESTÍMULO Y FOMENTO DEL DEPORTE……..91

CAPÍTULO VI. LA DIFUSIÓN DEL JUEGO DE PELOTA……..94

6.1 LA COMUNICACIÓN NO VERBAL EN EL ULAMA……94

6.2 LOS CÓDICES Y FIGURILLAS…….....96

6.3 LA COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA……102

6.4 EL ULAMA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN…….....106

CONCLUSIONES…….112

GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL ULAMA…….115

FUENTES……...118

ANEXO DE IMÁGENES……..124

INTRODUCCIÓN

En pleno siglo XXI, pegarle con la cadera a una pelota de tres kilos 700 gramos elaborada con caucho es alimentar una costumbre en peligro de extinción. Similar a como se practicaba el juego de pelota en tiempos prehispánicos, los sinaloenses buscan que el ulama sea postergado no sólo en la historia de México, ni en la mente de los estudiantes, sino que sea considerado un deporte igual de importante que el futbol o el beisbol.

Herencia de las culturas mesoamericanas, el ulama se ha impuesto ante golpes mortales; antes: a la época de la conquista y la prohibición del mismo, ahora: a la globalización cultural que rápidamente avanza con la intención volver homogéneas a las culturas. En sus tres modalidades: cadera, antebrazo y mazo, el juego de pelota se encuentra en una línea imaginaria que lo mantiene entre la vida y la muerte, entre la omisión y el interés.

La conservación del actualmente denominado ulama, es un matiz importante en la historia mexicana. Pocas personas saben que su práctica, como tradición y no como exhibición, sigue presente en el estado de Sinaloa.

Los especialistas están conscientes de las bases históricas del que entonces, en épocas precolombinas, se llamaba ullamaliztli en náhuatl o pok ta pok en maya, no obstante, desconocen las reglas actuales de la perpetuación del juego. Por el contrario, los ulameros o jugadores sinaloenses ignoran la historia del deporte milenario.

Practicado en algunas comunidades y ranchos de Sinaloa, entre los que se encuentra Guamúchil, Mocorito, Angostura, Badiraguato y Mazatlán, los deportistas de este juego son en un principio desconfiados porque piensan que cualquier investigador sacará provecho monetario a costa de ellos. Sin embargo, una vez conocidos los propósitos de los estudiosos, los ulameros demuestran la preocupación de que el deporte sea ignorado a nivel nacional e internacional.

Para muestra, un botón. Al llegar a Guamúchil y tomar el periódico El Debate, mi cara no ocultó lo sorprendida que estuve al leer el encabezado “Estudiantes

investigan sobre la ulama. Vienen de la UNAM". Entre los párrafos, la prensa decía que los jugadores se vestían de gala ante el trabajo de los estudiantes capitalinos.

Trasladarse a Sinaloa, especialmente al rancho Los Llanitos fue complicado. Para llegar a dicho lugar tuve que bajarme del camión en la caseta Mazatlán-Cualiacán y de ahí pedir un aventón al rancho, pues no existe otra manera de llegar. La propuesta que recibí fue subirme en una camionetita que transportaba desperdicio para cochinos y obviamente, salí tan sucia como los animales a los que era predestinado el alimento.

El conductor, un viejo que inspiraba compañerismo, sólo pudo dejarme en un pueblo llamado Mármol, de ahí también pedí *ray* o *raite* como le dicen en Sinaloa a los aventones. Unos policías fueron mi siguiente medio de transporte y aunque con desconfianza me llevaron a mi destino.

¿Por qué escribo mi travesía por Sinaloa? Para que el lector se de cuenta de las dificultades y las condiciones tan locales en las que se practica el ulama. Para que quien lea estas páginas constate la perpetuación de una cultura, a pesar de las trabas que se le han impuesto y del regionalismo que lo ha apartado del conocimiento. Y, para que ponga su mirada ante un juego aparentemente en el olvido, que lucha día con día por salir adelante gracias a los ulameros.

Como estudiante de la carrera de Ciencias de la Comunicación en uno de los recintos de la Máxima Casa de Estudios y como mexicana, me interesa saber y aportar al conocimiento de la humanidad sobre uno de los deportes que se practica en el país.

Mi interés por esta problemática inició debido a que en la escuela primaria Jonás Edward Salk, de la que fui alumna, se jugaban éstos deportes gracias al empeño de Juan José Olvera, profesor de educación física, quien debido a esta enseñanza fue menospreciado por algunos padres de familia.

Los tutores querían que sus hijos practicaran otros deportes como el básquetbol y futbol, incluso, que los niños bailaran vals en su salida de 6º grado en lugar de participar en una demostración prehispánica. Pero la insistencia del Profesor Olvera

para que los alumnos supieran algunas de las bases de los juegos prehispánicos fue rotunda aunque complicada.

De ahí mi primer acercamiento a la práctica del deporte que en México ha sido menospreciado, aún cuando en otras partes del mundo es valorado por los habitantes, tal es el caso de Alemania, país que en el Mundial de Berlín (2006) dio albergue a jugadores de ulama para una exhibición.

El ulama es quizá el juego de origen prehispánico que más se ha investigado. Arqueólogos, etnólogos, antropólogos y artistas, entre otros estudiosos, han hablado de la simbología, cosmogonía e importancia del ullamaliztli. No obstante, han dejado a la deriva un campo indispensable para su entendimiento actual: los retos y obstáculos para su supervivencia en el siglo XXI.

Históricamente, el juego de pelota fue un deporte místico en donde debatían fuerzas contrarias: dioses-mortales, hombre-mujer, día-noche… y precisamente ese antagonismo sigue vigente: la lucha entre vida y muerte. Este trabajo pretende dar a conocer la perpetuación de un deporte que se debate entre la supervivencia y el olvido, entre el sueño y la pesadilla.

México es un país rico en costumbres prehispánicas, mismas que se han ido perdiendo ante diversos factores: económicos, políticos, sociales y culturales. Sin embargo, aún quedan personas e instituciones que han trabajado arduamente para que los conocimientos de las tradiciones precolombinas se practiquen y difundan.

Ante la multiculturalidad de un país que cuenta con 364 variantes lingüísticas, es de esperarse que la diversidad de deportes y juegos prehispánicos, mestizos y tradicionales siga vigente.

Esta investigación tiene como principal objetivo el dar a conocer las circunstancias actuales del ulama y los obstáculos para su práctica en Sinaloa. Se partió de la hipótesis de que el deporte se encuentra en riesgo de desaparecer debido a la falta de ulameros, sobretodo por un problema radical: la escasa difusión.

De acuerdo con la presidenta de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C., Alida Zurita Bocanegra, la práctica de estas costumbres ha disminuido conforme pasan los años debido al desinterés y la desinformación de la población en general, sin embargo, enfatizó en que "con el esfuerzo de las nuevas generaciones y de los ulameros, los juegos han tomado una revalorización aunque en la actualidad ha sido una práctica poco apoyada".

Se podría pensar que el juego de pelota de cadera, el más importante en Mesoamérica hasta antes de la Conquista Española, es en la actualidad el más conocido de los deportes autóctonos, a pesar de ello, después de la categoría de mazo, es el menos practicado en tierra sinaloense.

El ulama de mazo, del que sólo pude encontrar a seis practicantes en el estado del norte del país, corre el riesgo de perderse debido al desinterés de las nuevas generaciones, quienes, atraídas por otros deportes como es el caso de beisbol, se han olvidado del ulama milenario.

En el también llamado ulama de palo, es necesario un mazo en forma de martillo invertido hecho de madera, pesa alrededor de siete kilos. Se juega en una cancha o taste de 120 metros de largo por 1.20 de ancho, con una línea divisoria en el centro llamada analco, en donde se sitúan los veedores o jueces. La pelota de hule vulcanizado utilizada para esta modalidad pesa 600 gramos.

Para la hulama de brazo, (escrito con h, sólo para esta categoría, para respetar a los jugadores de la modalidad, quienes lo escriben así porque consideran que el nombramiento viene de hule, también utilizan el artículo en femenino) como se acostumbra decirle al juego en Guamúchil, Sinaloa, es necesario que el jugador le pegue con el antebrazo a una pelota de caucho o hule vulcanizado de 500 gramos. Se practica en un taste con una longitud de 100 metros por 1.40 de ancho.

Asimismo, en el ulama de cadera, la pelota de hule pesa alrededor de tres kilos 700 gramos y debe ser golpeada con esa parte del cuerpo pero sólo con una protección de gamuza de res en forma de taparrabos. El taste es de 50 metros de largo por tres de ancho y también se divide por una línea central llamada analco.

Los tres ulamas del siglo XXI tienen un factor de riesgo. La pelota puede desmayar a cualquier persona si ésta la golpea en la cabeza, incluso puede ser mortal. Los ulameros de cadera quedan adoloridos por varios días y con moretones en la zona del golpe. A los jugadores de antebrazo se les desarrolla una callosidad que al principio es incómoda.

El presente trabajo consiste en seis capítulos que van desde la historia de épocas prehispánicas hasta la propagación del deporte en tiempos actuales.

El primer apartado está enfocado a un marco histórico que da sustento al desempeño del juego actual. En éste se habla de la importancia del ullamaliztli para las culturas precolombinas, el origen y significado del juego así como la cosmogonía del mismo.

El segundo capítulo está orientado a la explicación de la práctica del ulama actual en sus tres categorías. Las formas de juego y puntuación son una marcación diferente, ya que los puntos son progresivos y regresivos. El ganador siempre obtiene la raya o punto máximo, el perdedor, quedará en cero. Las rayas pueden ser comparadas con los goles de futbol soccer, las canastas del básquetbol o las chuzas del boliche. Es el juego de todo y nada, pues la dualidad está impregnada en el deporte mismo.

El tercer capítulo está dedicado a la importancia de la pelota y de las canchas de juego. En este apartado se presenta la forma, presumiblemente prehispánica, para elaborar una pelota y sus dificultades para ello. Una bola de ulama de cadera puede costar entre 10 y 50 mil pesos, todo depende del precio de mayoreo o menudeo, así como la cantidad de hule utilizado para su elaboración, como se explicará más adelante.

Ante la falta de artesanos y materia prima para fabricar una pelota original, se habla también de una bola alternativa elaborada de hule vulcanizado. Asimismo, hay un espacio determinado a los tastes o canchas, una de las esencias del juego de pelota cuya falta también representa un obstáculo para la práctica del ulama, si éste no se encuentra en las condiciones necesarias para su uso.

El cuarto apartado está destinado a los actores principales del juego, es decir, a los ulameros, ya que éstos son generalmente mayores de 30 años de edad. También se habla de una mujer, la única figura femenina en un deporte primordialmente masculino, debido a su rudeza. De igual manera, se exponen las posibles lesiones físicas como impedimento para el desempeño del ulama.

La quinta parte abarca el sustento legal, legítimo e institucional del ulama, pues a partir de la influencia de dicho deporte prehispánico se han cambiado leyes y se han planteado propuestas para que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) lo considere patrimonio cultural de la humanidad.

El último apartado está dedicado a la comunicación y la importancia de la misma para la perpetuación del deporte milenario. Desde el lenguaje corporal, la oralidad, la palabra escrita, los códices y las figurillas hasta la visión de los medios de comunicación en torno al ulama. Así pues, se expone si el juego de pelota es deporte o cultura ¿a quién le corresponde cubrir su práctica en un medio de difusión?

Para el entendimiento del lector, cabe decir que ulama también se puede encontrar escrito en este trabajo con h y en sustantivo femenino, ya que los jugadores de Guamúchil, lo conocen como la hulama. Asimismo, la pelota también se podrá hallar como el hule, nombramiento que se aplica en Mazatlán.

Muchos se preguntarán qué tiene que ver el juego de pelota con la carrera de Ciencias de la Comunicación, especialmente con la rama de periodismo. Mi respuesta es contundente: hago un reportaje sobre una problemática de interés público, la historia es materia de investigación periodística, de no ser así no habría en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales una materia llamada “La historia como reportaje”.

Así pues, en el campo de los medios de comunicación existen especialidades y para ello hay secciones expertas en temáticas y/o problemáticas del acontecer diario. De ahí surge el periodismo cultural, que bien tiene la misma importancia que el político o el deportivo.

"Un periodismo que se predica a sí mismo como más estable y permanente que su par de efímeras informaciones generales, termina pareciendo tan rancio y anacrónico como éste al cabo de poco tiempo. Lo que fue actualidad y polémica crucial se convierte, más rápidamente de lo que supone, en historia de la cultura. Toda cultura, en definitiva, es historia de sí misma".[1]

Debido a que la investigación es amplia, considero que la modalidad de reportaje es el género más apropiado para abarcar una problemática como la suscitada con el ulama del siglo XXI. El reportaje toma en cuenta otros géneros narrativos, descriptivos, expositivos y argumentativos como es el caso de la crónica, la nota informativa e incluso la entrevista.

"El reportaje es considerado como el género periodístico más completo. Es nota informativa ya que casi siempre tiene como antecedentes una noticia; en ella encontramos su génesis, su actualidad, su interés y puede iniciarse de acuerdo con esa técnica. Es una crónica porque con frecuencia asume esta forma para narrar los hechos. Es entrevista porque de ella se sirve el periodista para recoger palabras de los testigos. A veces puede ser editorial, cuando ante la emotividad de los sucesos se sucumbe a la atención de defenderlos o atacarlos. Pero, además, el reportaje va más allá; tiene otros propósitos, además de procedimientos o técnicas de trabajo más complejos y definidos".[2]

Así pues, un reportaje es un relato de acontecimientos de interés general. El escritor y periodista Fernando Benítez escribió que este género puede abarcar temáticas del presente y pasado, siempre y cuando tenga una relevancia actual. Asimismo, y debido a que en el periodismo se trabaja con datos reales y no ficticios a diferencia de la novela, el autor de *Ki: el drama de un pueblo y una planta* subrayó que el reportaje debe tener un interés concreto, basado en situaciones presentes y reales.

Para el maestro Gonzálo Martín Vivaldi, el primer reportaje en la historia fue precisamente el génesis del mundo, él estipuló que el género "es un relato periodístico esencialmente informativo, libre en cuanto al tema, objetivo en cuanto al modo y

---

[1] Jorge B. Rivera. *El periodismo cultural*. Argentina, 1995, p. 35
[2] Julio del Río Reynaga. *Periodismo interpretativo. El reportaje*. México, Trillas, 1994, p. 9

redactado perfectamente en estilo directo, en el que se da cuenta de un hecho o suceso de interés actual o humano; o también: una narración informativa, de vuelo más o menos literario, concebida y realizada según la personalidad del escritor-periodista".[3]

En ese sentido, el género periodístico más completo, me ha permitido redactar desde los orígenes de una temática hasta los matices de una problemática. Es con el reportaje profundo, es decir el de investigación exhaustiva, con el que se abarca la información de un deporte histórico.

Por conducto de este género hago patente un hecho actual, una denuncia pero a la vez una llamada a todos aquellos que estén interesados en un deporte. Un juego de origen prehispánico que se impuso ante la Inquisición y ha sobrevivido a pesar de la era de la globalización en la que nos encontramos actualmente.

Para ello utilizo el reportaje, pues de acuerdo con Raymundo Riva Palacio "el reportaje es dentro de los géneros periodísticos, el rey. Permite al reportero una gran libertad en cuanto a expresión, el estilo de quien lo escribe. Es el género donde la noticia se examina con profundidad, donde se va a lo que está atrás de cualquier acontecimiento, donde se analiza y reflexiona sobre sus orígenes. Permite un mejor entendimiento de lo que es la sociedad, y no está limitado por sólo divulgar el acontecimiento (como en la noticia), o el relato (como en la crónica), o comentarlo (como en el artículo)".[4]

---

[3] Javier Ibarrola. *Técnicas periodísticas. El reportaje*. México, Ediciones Gernika, Tercera edición, 1994, p. 23

[4] Javier Ibarrola. Op. Cit. p. 26

RUSTICATIO MEXICANA

Rafael Landívar

(1924)

"Nada, empero, más digno de mirarse
por quien todo lo anota,
como la fiesta típica, en la que el Indio
muestra su habilidad en la pelota.

Aquél, primeramente,
suele sacar del resinoso pino
densa goma, que lleva el peregrino
nombre de *caucho* que le da la gente;
y con el cual, formada
viene a quedar una pelota ingente,
flexible y delicada;
y tanto así ligera,
que, con frecuentes saltos, fácilmente
a las brisas alígeras supera.

Entonces, con la mano que flexiona
hábil el indio, finge una corona
ingente, cuando el ímpetu primero
arroja con violencia
el elástico globo que, ligero,
va trazando sutil circunferencia;
sin que a nadie le sea permitido
impedir con las manos
de la pelota el bote repetido
ni invalidar sus círculos livianos.
Sino, más bien, prestarle decidido
apoyo y valimento,
(por varias artes y diversos modos);

infundiéndole aliento
con el potente fémur y los codos;
y en su favor haciendo maravillas
de pujanza los hombros y rodillas.

Después, ya que, con brío
se lanza la pelota en el vacío,
la turba en la ancha vega
con frecuente saltar se agita y brega.
Con el codo potente, esa pelota se despega
y arroja a los aires velozmente;
mientras aquél, cuando la ve que llega,
girando, como suele,
con vigoroso muslo la repele;
y cuando con presteza
ya desempeñada viene de la altura,
uno, luego, le pone la cabeza;
mientras otro procura,
dando sus corvas suma ligereza,
con ímpetu violento
otra vez arrojarla por el viento;
o con entreambos muslos
sujetarla a continuo sufrimiento.

Pero si alguna vez en la extendida
plaza cayere la pelota ingente;
con rodillas y codos, prontamente,
y del campo patente
levantarla a los aires nuevamente.

¡Entonces es de ver cómo afanosos
van los indios girando,
a través de los campos anchurosos;
de nuevo a la pelota levantando

con las palmas o muslos vigorosos!...

Pero si alguno a la volante esfera
de tocarla tuviere la osadía,
metiéndole las manos, la severa
ley violando, quizá por tontería;
ya queda, desde luego,
por obra tal el místero, infamado,
y a pagar obligado
todos los gastos que origina el juego”.

CAPÍTULO I. EL ORIGEN DEL JUEGO DE PELOTA

La gota de sudor se estremeció ante el golpe de Ramón Osuna Lizárraga. Su estómago abultado se comprimió cuando la pelota de caucho se impactó con su cadera. Su cabello cano parecía brillar con el sudor ante los pocos rayos del sol. Y su cara denotaba concentración, ni siquiera un parpadeo lo distrajo del movimiento de la bola.

"El Chaparro", como también le llamaban, practicaba ulama de cadera, el deporte ancestral de las culturas mesoamericanas. El juego de los dioses y los hombres que a inicios del siglo XXI se sigue ejerciendo en algunas comunidades de Sinaloa. El juego de pelota que emergió a pesar de la llegada de los Conquistadores Españoles.

Osuna jugó con taparrabos, todos sus compañeros lo hicieron. Los jugadores actuales siguen manteniendo la tradición del deporte hereditario, aunque ya no tienen el aro por donde algunos cronistas como fray Bernardino de Sahagún decía que pasaba la pelota.

Golpear una bola con las asentaderas es sinónimo de buena condición física, astucia y visión. A pesar de su edad, el viejo de más de 55 años se movió de un lado a otro y con eficacia contestaba los golpes de la bola de más de tres kilos y medio de peso.

Con la misma cara de concentración, Ramón Duarte Leyva golpeó el hule, como también era llamada la bola. La diferencia entre "El Chaparro" y él no era la edad ni la pasión con que practicaban el ulama, sino la modalidad. Duarte le pegaba al caucho con el antebrazo. Aunque la pelota pesaba medio kilo, la práctica era igual de agresiva y dura.

La tercera categoría del ulama es con el mazo. Eliseo Rojo Beltrán dejó su negocio de sombreros para tomar dos palos en forma de hacha que pesaban alrededor de siete kilos cada una. Llegó a la cancha de Guamúchil e ilusionado le dio uno de sus mazos de madera a un compañero.

El viejo “Chevo Rojo”, como le decían sus amigos, se puso una gorra para cubrir su visión del sol, sujetó el mazo con sus dos manos y con fuerza le pegó a la pelota de 600 gramos con el extraño artefacto. Con sus respectivas diferencias de vestimenta y físico, el fabricante de sombreros tenía una postura similar a la de los jugadores prehispánicos que se encuentran en la lámina 12 del códice Vaticano B.

Las tres modalidades del ulama son la prueba fehaciente de la importancia del juego de pelota para las culturas mesoamericanas y del significado perseverante de la comunicación oral y escrita para la difusión del mismo. En la actualidad no se debate la vida y la muerte del Sol, pero sí la vida y muerte del deporte de origen prehispánico, ahora con matices modernos.

1.1 ORIGEN Y SIMBOLOGÍA DEL JUEGO DE PELOTA

“La hulama es el último dinosaurio en el mundo. Si se pierde el deporte se extinguen los dinosaurios y acaba una época”, comentó el Presidente Estatal de Juegos y Deportes Autóctonos en Sinaloa, Florencio Villa Gallardo, quien con un poco de nerviosismo se peinó su bigote y afirmó que el juego era una herencia de los aztecas.

¿Los aztecas? Si bien es cierto que todas las culturas mesoamericanas tenían en común el juego de pelota, nombrado de diversas maneras según la cultura que lo practicaba, ullamaliztli en náhuatl, pokta pok en maya o taladzi en zapoteco, también es cierto que sus raíces son desconocidas aún en pleno siglo XXI.

El actual juego de ulama es presumiblemente la continuación, aunque con variantes, del juego de pelota prehispánico. Es impreciso delimitar si el deporte que sobrevive actualmente en Sinaloa es el mismo que se practicaba antes de la Conquista, debido a que no existen documentos antiguos que especifiquen las reglas y condiciones del ullamaliztli prehispánico.

Aunque no se puede afirmar si el ulama actual es similar al de hace más de 3500 años, también es certero que los especialistas como Ted Leyenaar, primer promotor holandés en el tema, afirmó que puede ser una variante del ullamaliztli e incluso lo

nombra como una perpetuación del deporte. Por ende, en esta investigación se toma como tal.

"El estudio comparativo de la iconografía asociada al juego (esculturas, figurillas, maquetas) así como los datos proporcionados por las fuentes de la Conquista (códices y crónicas) y por los etnólogos que presenciaron el juego en Nayarit y Sinaloa, permiten distinguir las múltiples semejanzas entre los jugadores actuales y los prehispánicos. Esas semejanzas no sólo incluyen el atavío (por ejemplo, el cinturón, muchas veces relacionado con los yugos), sino también la manera de golpear la pelota o las actitudes de los participantes".[1]

Los jugadores actuales del ulama en sus tres modalidades: mazo, antebrazo y cadera, están convencidos de que el juego lo iniciaron los mexicas. Historiadores, arqueólogos y antropólogos no han identificado su procedencia.

"No sabemos a ciencia cierta cuál cultura mesoamericana inició con las bases del juego de pelota. Se puede decir que fueron los olmecas porque la palabra olmeca quiere decir gente del hule, pero en realidad no se sabe nada de esa cultura. Tal vez se llamaban así porque en el lugar donde habitaban se encontraba en abundancia el árbol del hule, o, tal vez porque jugaban el ulama", afirmó Patrick Johansson Keraudren, investigador del Instituto de Investigaciones Históricas de la UNAM.

Algunos estudiosos le atribuyen el deporte a los olmecas, de hecho, piensan que las cabezas colosales encontradas en Veracruz y Tabasco simulan figuras de jugadores con cascos. Otros expertos tienen la hipótesis de que los mayas fueron los primeros en practicarlo, fundamentan su tesis debido a las numerosas canchas encontradas en la zona donde habitaba esta cultura.

El juego de pelota prehispánico ha sido rastreado por los expertos hacia el año 1500 a. C., según los indicios de las figurillas de Xochipala, Guerrero, las más antiguas hasta ahora encontradas. Las piezas dieron la pauta a los investigadores para dar a conocer esa fecha como la más aproximada a la práctica del juego.

[1] Eric Taladoire. "El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo", *Arqueología Mexicana*. México, Núm. 44, Vol. VIII, Editorial Raíces S.A. de C.V., Serie Tiempo Mesoamericano II, Julio-Agosto, 2000, p. 23.

Las más de 1500 canchas en que se jugaba pelota prehispánica, halladas desde Arizona, Estados Unidos, hasta Nicaragua, según datos del doctor en arqueología precolombina, Eric Taladoire, han dado evidencia de la importancia del deporte en Mesoamérica y Oasisamérica (territorio que se extiende desde Utah, en EU, hasta el sur de Chihuahua, en México, y desde la costa sonorense del golfo de California hasta el valle del río Bravo).

Conocidas como tlachtlis o tlachcos, las canchas características del juego de pelota tenían forma de "I" latina o una doble "T" unida por su base, constituyendo así una simetría característica de las culturas prehispánicas. Ruinas de ellas localizadas en prácticamente todos los sitios arqueológicos hallados en la actualidad, han demostrado que el deporte era parte fundamental de la vida de los pueblos mesoamericanos.

"La cancha es un acceso al inframundo y al mismo tiempo el conducto para el nacimiento del Sol todos los días. El cosmos y las profundidades de la tierra formaban parte de un concepto dual".[2]

De igual manera, como se explicará con detenimiento en el capítulo correspondiente, los tlachtlis variaban de dimensiones según el lugar ceremonial en donde se encontraban. La cancha más significativa y de mayores dimensiones hasta ahora descubierta se encuentra en la zona arqueológica de Chichén Itzá, Yucatán, con una longitud de 168 m. por 70 m. de anchura.

"La mayoría de las canchas datan del periodo formativo tardío (300 a.C. al 200 d. C.), del clásico temprano (200 al 400 d. C.), y de la fase Teuchitlan I, es decir, del clásico medio (400 al 700 d. C.). Morfológicamente devienen más complejas y monumentales con el paso del tiempo; están asociadas con edificios concéntricos y circulares, característicos de la zona occidental del mundo indígena."[3]

---

[2] María Teresa Uriarte. "Práctica y símbolos del juego de pelota", *Arqueología Mexicana*, Núm. 44, Vol. VIII, Op. Cit. p. 33

[3] Rosa Tani Eichmann Zurita. *Origen y sobrevivencia del juego de pelota*. México, UNAM y FCPyS 1991, p. 31

No sólo las canchas sino las figurillas, códices e incluso los escritos de los cronistas españoles de la Conquista han dado la pauta para investigar acerca de la cosmovisión, comercio, política y religión que abarcó la práctica del deporte ancestral.

"Aparentemente el juego fue distribuido de sur a norte, siguiendo las rutas comerciales donde circulaban tanto ideas como productos. Por ejemplo: el hule –*olli* en náhuatl-, material del que estaban hechas algunas de las pelotas encontradas, era sometido en las tierras bajas, húmedas y calientes del sur y difundido por el comercio a través del Anáhuac".[4]

Así pues, el juego de pelota, aparte de tener una significación comercial fue un deporte de honorabilidad y religiosidad, mismo que marcaba a las sociedades precuahutémicas (ver apartado 1.2). Este es fiel ejemplo de que todas las prácticas tenían una deidad asociada. Para el ullamaliztli, Xochipilli representaba el juego.

Es prácticamente imposible separar todas las manifestaciones culturales de la religión, entendiendo en este sentido como cultura todas aquellas expresiones del ser humano, ya que de acuerdo con Johansson K. las culturas prehispánicas enfocaron todo su quehacer físico y mental a la religiosidad.

Una característica de las culturas mesoamericanas fue su relación con la naturaleza, a partir de ello nombraban a sus divinidades, a las que les asignaban el control de diversos y distintos procesos cósmicos. Xochipilli, no sólo era el dios del juego y el deporte, sino de las artes, los danzantes y los jugadores de pelota.

Xochipilli, viene del náhuatl *xochi*, flores. Las flores eran consideradas símbolos de dualidad vida-muerte, por ende, el juego de pelota era una expresión de antagonismo. De igual manera, Cinteotl era otra connotación de la misma deidad, al que también se asociaba con el maíz o el Sol joven.

"Otro patrono fue Quetzalcóatl (serpiente emplumada), cuya imagen era colocada en la cancha, junto con la de Xolotl (señor del país de las piedras preciosas o la

[4] Rosa Tani Eichmann Zurita. Op Cit. p. 4-5

noche). Estos dos dioses simbolizaron el carácter vespertino (Xolotl), y el matutino (Quetzalcóatl) de Venus".[5]

Asimismo, una deidad del rito de la pelota fue Tláloc, representación de la lluvia, quien aparece en prácticamente todas las expresiones artísticas del juego, como en el Mural de Tepantitla, Teotihuacán, Estado de México, donde lo asociaban como patrono del deporte. Posiblemente Tláloc era relacionado a causa de la influencia del agua en torno a la fertilidad.

Debido a su relación alimento-vida, el ullamaliztli tuvo una simbología de fertilidad. El juego de pelota fue un deporte cuyas manifestaciones fueron antagónicas, desde día-noche, luz-oscuridad, hasta fertilidad-muerte. Toda la cosmovisión fue de dualidad, incluso los animales grabados que se encuentran en los campos de juego tienen relación con esta perspectiva.

Hasta antes de los estudios de la doctora María Teresa Uriarte, se pensaba que no había conexión entre el juego y los animales, así como plantas encontradas en las diversas representaciones del ullamaliztli.

Sapos, tortugas, cocodrilos, jaguares, mariposas y plantas llamadas ninfeas son figuras emblemáticas para las culturas mesoamericanas, todas ellas tienen algo en común: la dualidad. Los tres primeros animales viven en la tierra y en el agua. El jaguar habita a lo largo de los cursos de agua. La larva se convierte en mariposa, lo que la hace un ser dual.

"Las representaciones de ninfeas se hermanan con muchos conceptos presentes en las culturas mesoamericanas. Su asociación más evidente es con el agua; por ello aparece con frecuencia en la boca de Tláloc. También se relaciona con el acceso al inframundo, pues aparece como símbolo del agua quieta entre los mayas. La ninfea es una flor; ya que normalmente las flores crecen en la tierra y la ninfea no, se trata de un ser dual, como la mariposa, el sapo, el cocodrilo y la tortuga".[6]

---

[5] Rosa Tani Eichmann Zurita. Op Cit. p. 26
[6] María Teresa Uriarte. Op. Cit. p. 33

En el marco del juego de pelota siempre se identificará la representación de la dualidad, de la lucha de contrarios y del equilibrio vida-muerte. Incluso, para las culturas prehispánicas era indispensable la utilización de alteradores de la realidad. A través de ellos se llega a la experiencia mística en donde se unen mundos diferentes en una sola realidad. De ahí la figura de la ninfea, ya que sus rizomas provocan en el ser humano efectos alucinógenos.

Otra forma de identificar la práctica del ullamaliztli fueron los marcadores empotrados en el centro de los muros longitudinales. Estos anillos de piedra, llamados tlachtemalacatl en náhuatl siguen formando una incógnita para los investigadores debido a que en la antigüedad y según las crónicas de fray Bernardino de Sahagún, los jugadores pasaban la pelota por los orificios de los aros.

"El juego de pelota se llamaba *tlaxtli* o *tlachtli* que eran dos paredes, que había entre la una y la otra veinte o treinta pies, y serían de lo largo hasta cuarenta o cincuenta pies; estaban muy escaladas las paredes y el suelo, y tendrían de alto como estadio y medio, y en medio de juego estaba una raya que hacía al propósito de juego; y en medio de las paredes, en la mitad del trecho del juego, estaban dos piedras como muelas de molino agujeradas por medio, frontera la una de la otra y tenían sendos agujeros tan anchos que podía caber la pelota por cada uno de ellos. Y el que metía la pelota por allí ganaba el juego; no jugaban con las manos sino con las nalgas herían a la pelota; traían para jugar unos guantes en las manos, y una cincha de cuero en las nalgas, para herir a la pelota", relató Fray Bernardino de Sahagún en *Historia General de las cosas de Nueva España*.

Contraponiendo las crónicas de Sahagún, algunos estudios del siglo pasado así como del XXI han dado a conocer que el tlachtemalacatl era simplemente un marcador que definía el centro de la cancha de juego. Esta hipótesis es, entre otros, sostenida por el Doctor en Letras Patrick Johansson, quien comparte la idea de que en ocasiones era imposible dicha versión, no porque dudaran de la destreza de los jugadores, sino que la pelota era visiblemente más grande que el orificio del aro.

Tlachtemalacatls exhibidos en el Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México

Las representaciones de los marcadores también son variantes, se pueden encontrar en forma de anillos así como pedazos de piedra rectangulares con grifos en alusión al movimiento o con siluetas de dioses o jugadores. Los tlachtemalacatls datan de finales del periodo clásico (siglo IX d. C.).

La hipótesis de los anillos es también sostenida actualmente por los ulameros [7] del estado de Sinaloa, quienes afirman que han tenido oportunidad de jugar en canchas de diversas zonas arqueológicas y la pelota o hule, como también es nombrada, es más grande que el orificio. Ellos, sobre todo los deportistas de cadera, sostienen que el tlachtemalacatl simplemente era un marcador que dividía el tlachco a la mitad, de ahí que haya uno empotrado en cada lado del campo.

Algunos anillos tienen alrededor de su diámetro interno símbolos de rayos solares, serpientes entrelazadas, chalchihuites[8], caracoles entrecortados y animales asociados con la práctica. De igual manera, existen marcadores, como los exhibidos en el Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México, que tienen entre sus relieves la imagen de un jugador cuya posición simula un golpe con la cadera, parte del cuerpo que se interrumpe por el orificio del anillo.

---

[7] Ulamero: el jugador de pelota, su nombre proviene de ulama.

[8] Chalchihuites: diversas clases de piedras verdes: jades y jadeitas, concepto de Miguel León Portilla en *La visión de los vencidos*. p. 23

"Los marcadores del juego de pelota estuvieron adornados con motivos simbólicos (…) se tallaron los cuerpos de serpientes que se entrelazan, lo cual alude al glifo *ollín*, movimiento".[9]

La modalidad de cadera es considerada la más importante, sobre todo, de la que se tiene más documentación y a la que se han enfocado los especialistas. Dicha categoría fue el juego más popular entre los mesoamericanos. Los vestigios arqueológicos han dado parte de ello al igual que los documentos de la época de la Conquista.

El ullamaliztli de cadera se puede decir que fue el primer deporte importante, el que unió pueblos y a la vez los distanció, el que permitió el encuentro entre los dioses y los hombres, como lo relata el *Popol Vuh*, escrito que da explicación a la creación del mundo a partir de un juego de pelota.

El libro maya quiché, estipula que los dioses del Xibalbá, deidades del inframundo, se enojaron con los hombres porque los molestaban al hacer ruido con la pelota, así que retaron a jugar a Hun-Hunahpú y Vocub-Hunahpú. Los mortales perdieron el partido y los dioses los degollaron, colgaron sus cabezas en las ramas de un árbol seco que al otro día floreció.

He allí el significado de la fertilidad que se acentuó cuando Ixquic, una mujer joven se acercó al árbol y de inmediato quedó embarazada de Hunahpú e Ixbalanqué, descendencia de los antes degollados y quienes también fueron retados por los dioses del inframundo a un partido de juego de pelota.

"Entonces los del Xibalbá arrojaron la pelota, la lanzaron directamente al anillo de Hunahpú. En seguida, mientras los del Xibalbá echaban mano del cuchillo de pedernal, la pelota rebotó y se fue saltando por todo el suelo del juego de pelota".[10]

Pero los dioses querían su tranquilidad, por ende, necesitaban que los dos jóvenes dotados de inteligencia murieran. Antes del partido los sometieron a diversas

---

[9] María teresa Uriarte. Op. Cit. p.33
[10] S/A *Popol Vuh. Las antiguas historias del quiché.* México, FCE, 1992, p. 153

pruebas para que desertaran, sin embargo, Hunahpú e Ixbalanqué estaban guiados por Hun y Vocub-Hunahpú, sus padres.

"Eso era precisamente lo que querían que les pasara a los muchachos, que murieran inmediatamente y allí mismo en el juego de pelota y que así fueran vencidos. Pero no fue así, y fueron los del Xibalbá los que salieron vencidos por los muchachos".[11]

Disco de Chinkultik, Chiapas, obra maestra de la cultura maya que reproduce el libro del *Popol Vuh*

Fue así como por primera vez los hombres y los dioses se enfrentaron a causa del juego de pelota. Asimismo, los hijos honraron la memoria de los padres a los que les dijeron: "Vosotros seréis invocados (...) seréis los primeros en levantaros y seréis adorados los primeros por los hijos esclarecidos, por los vasallos civilizados. Vuestros nombres no se perderán ¡Así será¡".[12]

Con ello se explica el surgimiento de los dos astros que combaten simbólicamente en el juego de pelota, el sol y la luna y el enfrentamiento de la dualidad, pues, Hun y Vocub-Hunahpú "subieron en medio de la luz y al instante se elevaron al

[11] Ibídem. p. 153
[12] Ibídem p. 173

cielo. Al uno le tocó el sol y al otro la luna. Entonces se iluminó la bóveda del cielo y la faz de la tierra. Y ellos moran en el cielo".[13]

En el *Popol Vuh* se aprecia que la dualidad siempre ha sido una constante en la práctica del juego, al igual que las apuestas, característica importante del deporte prehispánico y de su perpetuación en el siglo XXI, sobre todo en el ulama de antebrazo. Las apuestas alcanzaron relevancia antes de la Conquista, fuentes, sobre todo de los mexicas, especifican que los jugadores se disputaban no sólo su honorabilidad sino sus bienes.

Entre los asistentes había diferentes tipos de apostadores: "los jugadores, los *patrocinadores* y organizadores de los encuentros, y finalmente los espectadores".[14] Las apuestas variaban según la jerarquía del encuentro y la posición social de los apostadores, dicha práctica es herencia del ulama actual donde se apuesta dinero, cervezas o comida.

En la época prehispánica, "los nobles apostaban joyas, esclavos, piedras preciosas, mantas, aderezos de guerra. Los pobres, sólo maíz y magueyes e incluso su libertad. En caso de perder y no cumplir con lo ofrecido eran encarcelados corriendo el riesgo de convertirse en esclavos si no eran rescatados oportunamente". [15]

1.2 IMPORTANCIA RELIGIOSA, POLÍTICA Y SOCIAL DEL JUEGO DE PELOTA

"… no jugaban pelota sin hacer primero ciertas ceremonias y ofrendas al ídolo del juego donde se verá cuán religiosos eran, pues aún hasta en las cosas de pasatiempo tenían en cuenta a sus ídolos"

Fray Juan de Torquemada

[13] Ibídem p. 173
[14] Rosa Tani Eichmann Zurita. Op Cit. p.13
[15] Íbidem. p. 14

Las culturas mesoamericanas tuvieron una visión significativa de la religión. Adoraban la naturaleza y por ende le proporcionaban nombres de divinidades a las que les atribuían una manifestación de la naturaleza o los astros. El juego de pelota no fue la excepción. Los prehispánicos de todas las culturas conquistadas a la llegada de los españoles practicaron el ullamaliztli con un sentido religioso.

El juego de pelota fue sagrado porque representó la confrontación entre los símbolos opuestos. El deporte validó la visión del roce entre lo profano y lo divino, la cita entre los dioses y los hombres, la perpetuación de la vida teniendo en cuenta que para ello existe la muerte.

El ullamaliztli fue símbolo de fertilidad, para ello era necesaria la sangre, según su cosmovisión y su religión. Nada se podía crear sin el líquido vital de la vida: la sangre, esa de la que se alimentaban los dioses para que el sol surgiera al día siguiente. Como todos los pueblos, la importancia para su subsistencia era, entre otras cosas, la alimentación física y mental, para ello constó el juego de pelota.

Convencidos del valor nutriente del maíz, los prehispánicos jugaban para tener buenas cosechas, a cambio, alimentaban a los dioses con sangre, de ahí que en la mayoría de los partidos hubiera una decapitación. El sacrificio fue un rito religioso que también les permitió alimentar su espíritu.

"Todos los pueblos de la antigua mesoamérica compartieron la práctica del juego de pelota, deporte ritual que tenía como propósito determinar los peligros a los que se enfrentaba el Sol en su diario recorrido por el plano celeste y, de esta manera conjurar su posible destrucción (…) Cuando se hacía una jugada que equivalía al movimiento contrario del Sol se realizaba una decapitación y con la sangre se vitalizaba a la tierra y al astro supremo".[16]

¿Horror u honor? Los sacrificios fueron también un signo de dualidad para los antiguos hombres mesoamericanos. Para unos era sinónimo de distinción y honorabilidad, para otros, fue símbolo de esclavitud y deshonra, todo dependía del

[16] Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México. Sala Mexica

contexto en el que se efectuaba, sin embargo, en todo momento estaba presente un ritual religioso, tal y como se muestra en los códices.

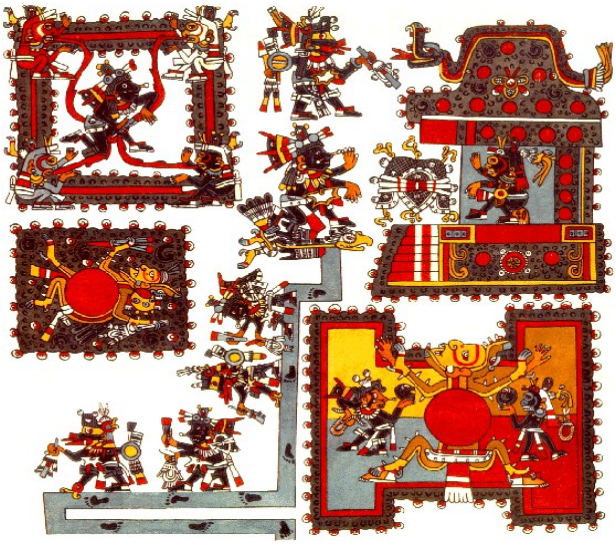


Lámina 35 del Códice Borgia

Lámina 42 del Códice Borgia

"La práctica de sacrificios humanos ha despertado muchas veces reacciones de horror y condenación. Menos numerosos han sido en cambio, los intentos de comprensión de los mismos. En el caso de Mesoamérica abundan las expresiones de rechazo por parte de los cronistas, tanto eclesiásticos como seculares. Hay sin embargo, más de un testimonio de admiración. Buen ejemplo lo ofrece fray Bartolomé de las

Casas, quien llegó a decir de los antiguos mexicanos que los sacrificios humanos que ofrecían a sus dioses daban testimonio de su gran religiosidad".[17]

En la actualidad, los investigadores no han concretado quién era el sacrificado, si el vencedor o el perdedor. Algunos especialistas están convencidos de que el ganador ofrendaba su vida, era un honor. Otros investigadores, como Patrick Johansson y Miguel León-Portilla estipulan que al dársele la magnificencia al triunfador, era casi imposible que quisiera morir.

Se creía que la sangre, como líquido vital hacía que la tierra se nutriera y con ello las cosechas fueran abundantes. Las decapitaciones en el campo de juego, tal y como lo señalan los códices que se pudieron rescatar de la destrucción de los conquistadores, muestran su símbolo de importancia. De la cabeza de los sacrificados salen siete serpientes que son la representación máxima de la fertilidad. Una serpiente simbolizó fecundidad, siete era la magnificencia de la misma, como lo muestran diversos monolitos y grabados.

Monolito exhibido en el Museo Nacional de Antropología

El juego de pelota no sólo fue de suma importancia religiosa, sino política. Para varias culturas, como la tolteca, el deporte y la religión también le competían a los sumos sacerdotes o gobernantes. Motolinia mencionó que los "Grandes Señores" jugaban en los tlachtlis principales, dos contra dos, tres contra dos y a veces tres contra tres. Se desvestían y jugaban sólo con un máxtlatl (protección de la cadera), representados también como yugos en las figurillas de piedra.

[17] Miguel León-Portilla. "Una reflexión sobre el sacrificio humano", *Arqueología Mexicana, México,* Núm 63, vol. XI, Editorial Raíces S.A. de C.V., p. 14

"Como eran tan profundamente religiosos, no tenían al principio un gobierno propiamente dicho, sino que uno de los sacerdotes, el principal de todos, llamado sumo sacerdote, era obedecido inmediatamente, pues todos creían que por boca de él hablaban los mismos dioses, con quienes tenía conferencias secretas que después comunicaban al pueblo".[18]

El juego de pelota tenía rangos, jerarquías que permitían acercarse a él, tanto por parte de los gobernantes, guerreros y jugadores profesionales como por el lado de los pobladores en general. Todos apostaban, desde piedras preciosas y mazorcas hasta tierras y la venta de la libertad. Incluso, los gobernantes podían disputarse su autoridad en un partido, lo que delimitaba territorio y fuerza.

"Los jugadores que habían hecho del juego un oficio, apostaban todo lo que tenían: casas, sementeras, hijos, trojes de maíz, e inclusive su libertad, puesto que si no cumplían con lo ofrecido, eran encarcelados y su familia no respondía por la deuda contraída, podían ser vendidos como esclavos en un precio equivalente a la deuda".[19]

De ahí que el juego de pelota fuera un factor importante en todas las culturas prehispánicas. Las diversas sociedades se engrandecían con los partidos. La gente quiso admirar el deporte porque era el parteaguas en su vida social. Incluso, el ullamaliztli pudo evitar confrontaciones entre los gobiernos y llegar a una actividad comercial. El juego unificó a las diversas culturas y al mismo tiempo las separó, pero siempre tuvo un papel determinante para los prehispánicos.

"Esta práctica fue muy conocida en toda Mesoamérica y en algún momento su influencia se dejó sentir desde Nicaragua hasta el actual suroeste de E.U. Llegó a tener connotaciones decisivas en la vida de los pueblos; por sus características ayudó a solucionar problemas políticos, territoriales, económicos. Asimismo, estaba relacionado con la religión y la mitología amerindia".[20]

---

[18] Guillermo A. Sherwell. *Primer curso de historia patria*. México, Editorial Patria, 1958, p. 26
[19] Lilian Scheffler. Et. Al. *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*. México, Ediciones Coyoacán, 1999, p. 39
[20] Rosa Tani Eichmann Zurita. Op Cit. p. 13

1.3 EL ULAMA COMO FRAGMENTO A CAUSA DE LA CONQUISTA ESPAÑOLA

"Del mar los vieron llegar
mis hermanos emplumados
eran los hombres barbados
de la profecía esperada.

Se oyó la voz del monarca
de que el Dios había llegado
y les abrimos la puerta
por temor a lo ignorado.

Iban montados en bestias
como demonios del mal
iban con fuego en las manos
y cubiertos de metal"

Gabino Palomares
La maldición de Malinche

Como un deporte de importancia entre las culturas mesoamericanas, el juego de pelota se practicó también como exhibición ante los ojos de los españoles conquistadores de América. La magnificencia de la arquitectura, los ritos y la forma en que los prehispánicos golpeaban la pelota impactó a los recién llegados del continente europeo.

Las diversas culturas precuahutémicas también se impresionaron a la llegada de los españoles. Confundiéndolos con *dioses venidos del cielo*[21], ante los conquistadores se practicaron sacrificios, lo que causó repudio por parte de aquellos hombres blancos. Sin embargo, para los enviados del gobernante Moctecuzoma, la sangre era para adorar a las divinidades recién llegadas.

[21] Calificativo que se les dio a los españoles a su llegada al Continente Americano.

"Cuando ellos (los españoles) vieron aquello (las víctimas) sintieron mucho asco, escupieron, se restregaban las pestañas, cerraban los ojos, movían la cabeza. Y la comida que estaba manchada de sangre, la desecharon con náusea; ensangrentada hedía fuertemente, causaba asco, como si fuera una sangre podrida".[22]

El choque entre culturas fue inmediatamente señalado. Los españoles vinieron a imponer sus costumbres y a resaltar su religión a costa de lo que fuera. Los prehispánicos no dejaron que sus ritos fueran estropeados, pues su cultura religiosa era lo que los regía en todo momento. La Conquista fue una época de sangre y no precisamente sangre de sacrificios.

Las decapitaciones en el ullamaliztli asombraron a los españoles pero al mismo tiempo los llenó de repudio. Conscientes de la religión cristiana, los conquistadores no pudieron explicarse el sentido religioso de las culturas mesoamericanas, pues ellos tenían otro simbolismo del sacrificio.

"Si el sacrificio humano era el centro que le daba sentido a la vida y la muerte de las sociedades mesoamericanas, para los españoles los sacrificios –junto con las prácticas de sodomía y la antropofogia– negaban la esencia misma del cristianismo, además de considerar que después del sacrificio de Cristo en la cruz no sería necesario ni permitido ningún otro". [23]

Por ende, los españoles censuraron frenéticamente cualquier práctica del juego de pelota, lo que se acentuó con la llegada de la Inquisición a la que fue denominada La Nueva España. Impresionado Hernán Cortés por la práctica del ullamaliztli, llevó consigo a algunos jugadores para que dieran demostraciones del deporte ante el Rey Carlos V y su corte.

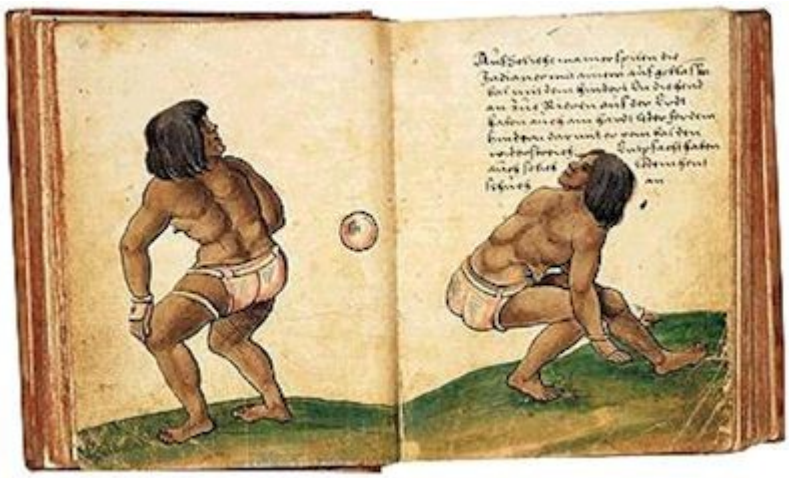
La novedad del deporte para los españoles valió varios cuestionamientos. Les impactó la agilidad con la que se movieron los peloteros prehispánicos que con destreza, habilidad y eficacia pudieron elevar con la cadera una pelota de más de tres kilos de peso.

---

[22] *La visión de los vencidos. Relaciones Indígenas de la Conquista.* México, UNAM, 1984, p. 24

[23] Marialba Pastor. "La visión cristiana del sacrificio humano", *Arqueología Mexicana*, Núm 63, Vol. XI, México, Editorial Raíces S.A. de C.V., p. 58.

Desde ese momento, el juego de pelota fue inspiración para varios artistas europeos, de los que gracias a sus obras se tiene material para describir el ullamaliztli. Uno de ellos fue Christoph Weiditz, artista alemán visitante en el reino español, quien al observarlos trabajó en varios grabados que mostraron la forma del juego mesoamericano.



Dibujo de Weiditz, 1529

Las crónicas de los frailes también fueron de utilidad para destacar el deporte prehispánico. Fray Toribio de Benavente, mejor conocido como Motolinia y Bernardino de Sahagún fueron dos personajes que hablaron del deporte. Aunque pocas son las crónicas de otras modalidades del ullamaliztli, se sabe que existieron gracias a la lectura de códices precolombinos que han dado señalamiento para identificarlas como tal.

La oposición de las dos culturas marcó una línea donde el ullamaliztli perdió su significado, simbolismo e importancia con la que se jugó hasta antes de la Conquista. Las figurillas, canchas, códices y hasta la forma de comportarse ante una expresión del juego, fue rota tajantemente.

“Pero a la llegada de la inquisición a las nuevas tierras, el juego dejó de ser novedad y asombro, convirtiéndose en delito que causaba persecuciones y castigos por sus implicaciones religiosas. Era considerado como práctica del demonio, jugado por incivilizados y primitivos, tal como pasó con todas las tradiciones prehispánicas

incomprensibles para los europeos y para la religión cristiana. De tal forma destruyeron canchas y representaciones iconográficas relacionadas con la práctica".[24]

Aún con la prohibición y el castigo para los que siguieron practicando el deporte, el juego de pelota siguió generándose pero como fragmento de la Conquista. El significado cambió de acuerdo con el contexto de la época. La vestimenta y los rituales dieron un giro rotundo pero se siguieron conservando algunos aspectos como los golpes con antebrazo, cadera y mazo.

El siglo XVI marcó el final de las culturas precolombinas, no obstante, la práctica del juego de pelota siguió efectuándose de forma clandestina. Aunque hubo muchos simbolismos religiosos que se perdieron en el lapso del tiempo, el ullamaliztli tiene hoy en día su perpetuación gracias a la comunicación oral, los códices y el interés de los jugadores que a lo largo de décadas han propagado su práctica.

Quizá el juego de pelota se expandió aún con fuerza aunque con clandestinidad al noroeste de México debido a que los prehispánicos emigraron a zonas donde corrieron menos peligro. Ahora se sabe que la conquista en esa parte del país fue diferente a la de Centroamérica.

"La conquista del occidente fue diferente a la de las otras partes de México; debido a la diversidad étnica y lingüística resultó difícil y sangrienta, fue necesario ir derrotando pueblo por pueblo para lograr el dominio de tan vasto territorio. La región del occidente de México abarca los estados de Sinaloa, Nayarit, Jalisco, Colima, Michoacán, parte de Guanajuato y Guerrero que representa una problemática especial. En esta zona se desarrollaron diversas culturas, los vestigios datan de 1800 a.C. hasta la conquista española en 1521".[25]

La diferencia del avasallamiento en el occidente fue quizá un factor determinante para que el juego de pelota se expandiera en dicha zona. El estado de Sinaloa es el único lugar donde el ulama se practica como tradición y no precisamente como exhibición de sitios turísticos como Xcaret, Cancún, Quintana Roo.

---

[24] Rosa Tani Eichmann Zurita. Op. Cit. p. 15-16
[25] Guía del Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México. Sala Culturas de Occidente.

En el siglo pasado se contó con información del investigador holandés Ted Leyenaar, quien mencionó que en Nayarit también se practicaba el ulama. Actualmente, el juego de pelota en Nayarit cuenta con una misión de rescate por medio de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C., debido a que por varios años se olvidó. Hacia el S. XVIII, autores como Clavijero, sostuvieron que alrededor de 1780 los nayaritas, ópatas y tarahumaras todavía practicaban el juego.

Es en Nayarit y Sinaloa donde se han encontrado vestigios de campos de juego de pelota, sobre todo de figurillas y ofrendas al deporte, como es el caso de Tumbas de Tiro, monumentos funerarios construidos en el subsuelo. La característica más destacable del occidente es que los jugadores también practicaban el ulama de mazo, modalidad que no se encontraba en otros lugares de Mesoamérica.

"En Nayarit se han encontrado maquetas que representan las fechas del juego de pelota y que reflejan en forma plástica las descubiertas en la arquitectura de los sitios. Las figuras huecas de jugadores de pelota en el occidente sostienen una especie de mazo en sus manos, protectores en el cuerpo y en la cabeza o bien una pelota entre las manos. Se han encontrado pequeñas bolas dentro de las canchas que parecen ser los núcleos de la pelota de hule, como representaciones de la pelota de piedra. Procedencia Tumbas de Tiro. Cronología 200 a. C. 600 d.C.".[26]

[26] Guía del Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México. Sala Culturas de Occidente.

Jugador de pelota. Procedencia Tumbas de Tiro

CAPÍTULO II. LAS MODALIDADES DEL ULAMA. El juego de todo y nada

2.1 CADERA

El ulama es para hombres fuertes y dotados de humildad, era el pensamiento de Rodolfo Lizárraga, primer promotor de ulama en el rancho Los Llanitos, Sinaloa. Sus ojos claros no pudieron contener algunas lágrimas que disimulaba con las manos, tal vez de risa o quizá de melancolía.

-Con el perdón de todos los presentes pero yo siempre les digo a los jugadores que antes de jugar se fijen si llevan a los compañeros – decía "Don Fito", como también conocían al ganadero, quien simultáneamente al hablar se tocaba los testículos- Aquí somos muy groseros pero yo les digo que primero se tienten y si los traen entonces sí a jugar.

Y así fue. Unos bajaron de sus camionetas, su tractor o su caballo, otros llegaron a pie mientras la mayoría ya estaba esperando. Esa tarde de viernes se juntaron 10 jugadores, una cifra increíble al considerar que era un día entre semana y de trabajo arduo, pero, sobre todo por la escasez de ulameros en los ranchos y en pleno siglo XXI.

Conscientes de que no habían practicado el ulama de cadera debido a sus compromisos laborales y familiares, los jugadores de los ranchos Los Llanitos y El Chamizal, ambos ubicados en Mazatlán, decidieron quitarse su ropa manchada de tierra para comenzar con el espectáculo.

Por inercia o por seguir los consejos de "Don Fito", casi todos se tocaban como dijo el viejo sabio. Luego, tomaron su protector en forma de taparrabo, mismo que estaba hecho de gamuza de res (antes de piel de venado) y mezclilla y lo sujetaron a la cadera.

"Su atuendo, llamado fajado consiste en un paño de caderas de gamuza de venado que se sujeta con una faja de algodón. Cada jugador usa también un chimali, un cinturón de cuero que se coloca bajo, alrededor de los glúteos. La función de este

cinturón extra es mantener los glúteos cerrados cuando el jugador se desliza por el suelo para devolver una pelota baja".[1]

Tomaron el hule. El primer golpe cadera-pelota sonó a cachetada. Los jugadores no escondieron su dolor, lo expresaban con groserías o gestos pero eso sí, con su sonrisa bien marcada, como si les gustara el dolor, el masoquismo, el deporte rudo.

Ese día, los ulameros dejaron sus actividades para después. Atender a los animales y arar la tierra fueron las actividades de la mañana siguiente. Ese era el momento del juego, el tiempo de gozar y sufrir, el turno de la dualidad impregnada en el ulama.

Aunque sabían que ya no tenían la misma condición física de su juventud, los jugadores enviaban la bola a más de cinco metros, a gran velocidad. Casi todos ellos rebasaban los 30 años de edad, a excepción de "El cochi enlodado"; como le decían a Carlos Humberto Osuna, el chico de 18 años que estudiaba criminalística y que hasta ese entonces se perfilaba como uno de los mejores taures.

Decían que el deporte de origen prehispánico era de herencia, que los padres le enseñaban a los hijos y así sucesivamente. Ahí en el taste sólo se escuchaban cuatro apellidos: Páez, Bonilla, Lizárraga y Osuna. Casi todos los jugadores eran familiares o compadres, pero siempre allegados por el parentesco o el trabajo.

No fue un juego en forma pero la demostración había sido un éxito, los jugadores tuvieron ganas de acudir cada domingo a pesar de las labores o del compromiso familiar. El olor del campo y el cielo estrellado fueron incentivo para la perpetuación del deporte.

Al terminar, se cambiaron de ropa y entre risas convivieron un poco más con el amigo o la mujer que había ido a echarles porras. Luego de un rato, cada quien tomó su caballo, su camioneta o su tractor o simplemente se escabulló la sombra del que iba caminando.

---

[1]Ted. Leyenaar *Ulama. Perpetuación en México del juego de pelota prehispánico: Ullamalistli.* Sinaloa, DIFOCUR, p. 55

Eduardo Páez Lizárraga poniéndose el chimali

Las reglas del juego

Al iniciar un partido, los jugadores deben “hablar el juego”, es decir, antes de iniciar se asientan las reglas con los veedores o jueces, para que los equipos contrincantes tengan claro cuáles serán las normas del juego. Algunos ulameros saben reglas que son válidas en la población donde lo practican aunque éstas son obsoletas para otros. Todo depende del lugar dónde se juegue.

Los veedores son los jueces del partido, cada equipo cuenta con un veedor que sabe a la perfección las reglas y normas del juego. Éste debe ser una persona que tenga visión y sobre todo que sea honesto para no perjudicar a ninguno de los contrincantes. Al igual que en el futbol con los árbitros, el veedor cuenta con la voz para hacer valer su autoridad. Cada uno se coloca fuera del taste pero sobre la línea del analco.

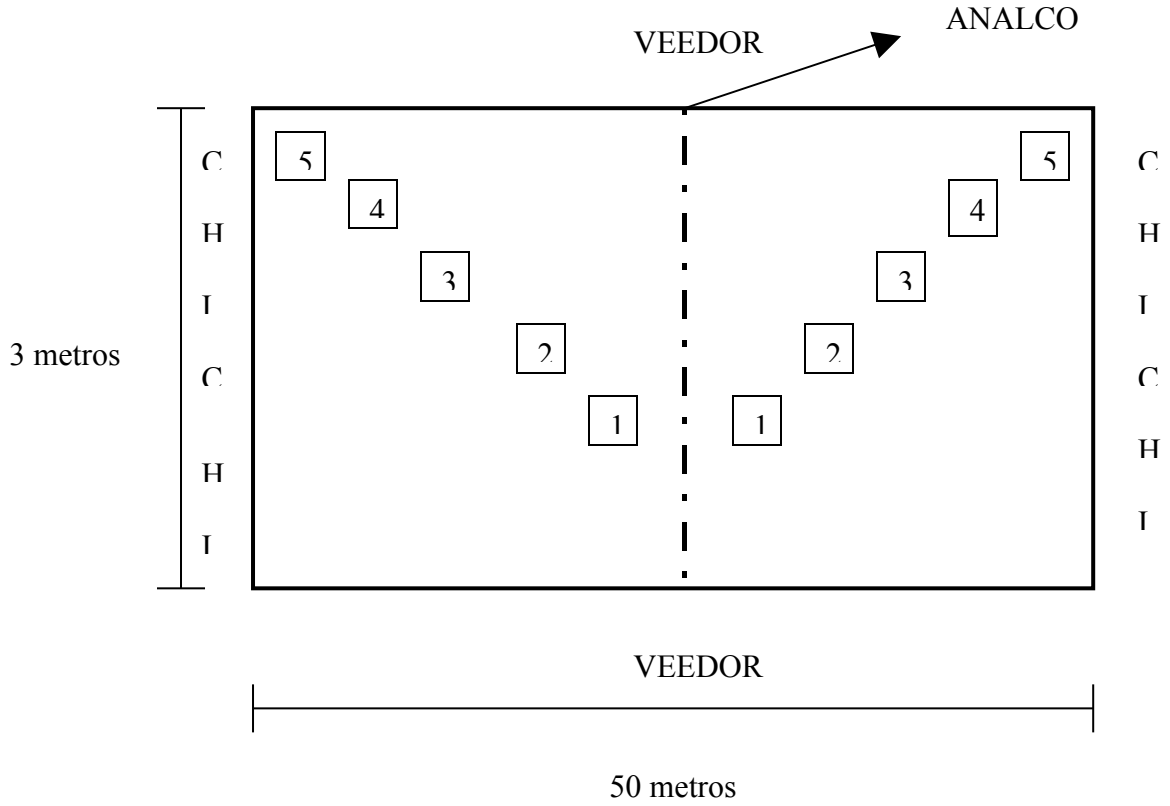
Rafael Páez Lizárraga. Exhibición ulama de cadera

Luego de un volado entre los equipos contrincantes, se decide quién de los dos comienza el ulama. Al iniciar el juego, el rodador, también llamado ulamero, se coloca en el analco y debe rodar la pelota al jugador que vaya a hacer el saque, éste debe contestar la pelota con un saque por abajo.

Saque por abajo es cuando el jugador envía la pelota a su contrincante al ras del suelo, pegándole al hule casi acostado o, en su defecto, como si simulara sentarse. En el saque por arriba, el jugador debe enviar la pelota por el aire a su oponente, es decir, le pega parado o acostado según le avienten el hule pero éste siempre debe salir por arriba.

Un jugador debe “saber pedir la jugada”, es decir, el rodador pregunta cómo quiere que le ruede la pelota, si por en medio del taste o un poco más a las orillas, depende de cómo se ajuste a pegarle a la bola.

CANCHA Y POSICIONES DE LOS JUGADORES



1.- Chintero

2.- Golpeador

3.- Taure

4.- Taure

5.- Taure

Cuando cualquier equipo ha ganado un punto el siguiente saque debe ser por arriba. El saque de los puntos 2 y 3 es por abajo, el de los puntos 4 y 5 es por arriba y el de las rayas 6 y 7 es por abajo. Un partido siempre inicia y termina con los saque por abajo, también nombrado male.

El sacador tiene derecho a pegarle dos veces con la cadera por saque, de lo contrario perderá una raya o punto. Si la pelota que envía el sacador no cae en el taste o si no la envía a la cadera de su contrincante es un mal saque, por lo tanto la jugada se repite, en algunas ocasiones, eso es la pérdida de un punto.

El servicio lo tiene el equipo que va a la delantera. Cuando el jugador saca, la pelota debe alcanzar analco, de lo contrario es una raya perdida, a esto se le nombra “raya muerta”. La pelota muerta o perdida es cuando un saque no cruza la línea del analco.

Saque por arriba

En caso de que al jugador contrincante no le gustara un saque por abajo, entonces puede agarrar la pelota con la mano y pedir que se repita el lanzamiento, pero si es correcto, el equipo que pidió que se repitiera, automáticamente pierde una raya debido a que trató de engañar al veedor.

Si un compañero se da cuenta de que el saque fue mal efectuado entonces debe gritar ¡Agárrala!, así el que esté cerca de la pelota la toma con la mano y se repite el lanzamiento, de lo contrario la jugada sigue. Siempre se debe tomar el hule con la mano y después ser levantado con el pie o con cualquier otra parte del cuerpo, a eso se le llama “Mano adelante”.

Otra forma de perder una raya es cuando el jugador le pega al hule con otra parte del cuerpo que no sea la cadera, generalmente, uno de estos errores es devolver la pelota

con la costilla o el estómago, sobre todo en la jugada por arriba. Cuando el jugador le pega cuatro o cinco dedos debajo de la cadera también es punto perdido.

En éste juego está prohibido que dos ulameros del mismo equipo se toquen por casualidad, si esto lo ve un jugador de la otra escuadra, ganan una raya. Para ello es indispensable no obstruirse la vista y estar al pendiente de la posición de los compañeros. Hay que recordar que no sólo es un juego de habilidad física sino estratégica.

Se llama "quemada" cuando la pelota le roza el brazo o alguna otra parte del cuerpo a un jugador, generalmente rebota a su espalda, esto equivale a una raya, para ello es importante calcular la distancia y medir la fuerza del golpe, así es posible que se efectúe la jugada.

De igual manera, perder un punto es cuando hay un jugador fuera del taste en el momento en que se hace un saque. Si esta jugada la vio un compañero del equipo contrincante le puede decir al veedor que se haga válido su punto. Si el equipo que tiene al compañero fuera de la cancha dice antes del servicio ¡Compañero muerto!, entonces el juego continúa.

Lo importante del ulama de cadera es ganar espacio de juego o invadir la cancha del contrario. Si el chintero (aquel jugador que está más cerca del analco) le pega a la pelota dentro de su cancha de juego o cerca del analco, puede invadir la parte del taste de su contrincante y los demás jugadores avanzan hacia ese lado. Con ello, el equipo contrario debe hacerse para atrás y es más complicado rebasar la raya del analco en un saque. Se le nombra "chinta" cuando el chintero gana una jugada, por ende, le gana terreno del contrincante.

"Chichi" es el punto máximo. Cuando el sacador envía la pelota a su contrincante y ésta llega al extremo llamado chichi es una raya para el equipo del saque, ya que ninguno de sus oponentes pudo pegarle al hule.

Si una pelota al devolver el saque por abajo, en el cual el pie, el glúteo o alguna otra parte del cuerpo del jugador toca el analco o lo cruza, también cuesta un punto, a esto se le llama “guala”, este error generalmente lo comete el chintero.

En el partido es posible que al contestar la pelota, ésta pique o rebote por afuera del taste, siempre y cuando alcance analco se podrá seguir con el juego.

Por lo regular, en un encuentro de ulama de cadera los equipos tienen al mejor jugador en la parte de atrás porque es el que le pega más fuerte a la pelota y alcanza a librar analco.

Los jugadores siempre se colocan uno detrás de otro haciendo una diagonal, eso es para que ninguno se obstruya la vista. Los equipos generalmente constan de cinco jugadores, aunque es posible jugar cuatro contra cinco, siempre y cuando nivelen fuerzas, incluso es posible que dos jugadores se enfrenten a cinco ulameros del equipo contrincante para que la batalla sea equilibrada.

Es importante mencionar que el juez siempre se encuentra callado, es decir, si él ve que se ha cometido una falta no lo dice hasta que el jugador le pida una inspección del juego, ya que el ulama es un deporte de observación e inteligencia. La “pedida” es cuando solicitan al veedor una falta por parte del contrincante.

Todo o nada, ese parece ser el lema del ulama. Gana el equipo que llegue primero a las ocho rayas. Como deporte de dualidad, el perdedor siempre queda en cero y el ganador obtiene la raya ocho. El puntaje es regresivo y progresivo, para ello existen rayas llamadas “urria”, palabra que significa permanecer, las cuales sólo pueden ser tumbadas cuando el contrincante lleve cierta puntuación, a continuación las reglas:

Tiene urria las rayas dos, cuatro y seis. Suponiendo que se enfrenta el equipo A y el B. Si el A tiene 3 puntos, el equipo B no le puede tumbar su puntaje hasta que llegue a la raya 2, de ésta manera el A queda en cero y el B continúa su puntaje en 2. Si la escuadra A hace 4 puntos, el equipo B no le puede quitar las rayas ni con 2 ni 3 puntos, sólo el 4 retrocede al punto 4, ya que tiene urria.

Así pues, si el equipo B llega a 5 puntos, el A no le puede quitar su puntaje ni con 2 ni 3 rayas, sólo si el B llega a 6 puntos y el A al 2, el quipo B baja a 4 ya que el 2 del A tiene urria. Sin embargo, si el A llega a 1 punto y el B hace la raya 7, le tumba el 1 al equipo A, quien se queda en cero. Pero si el equipo B tiene 7 puntos y el A llega a 2, baja al equipo B a 5.

La puntuación del ulama en general es complicada. No obstante, el investigador Ted Leyenaar explica en su libro "Ulama. La perpetuación en México del juego de pelota prehispánico: Ullamaliztli" las formas de perder y ganar puntos entre el equipo A y B. La puntuación de la tabla se puede leer como un marcador de cualquier otro deporte, entendiendo que las rayas son regresivas y progresivas.

El cuadro que se presenta a continuación se lee de la siguiente manera: los marcadores son independientes y se observan de arriba hacia abajo. La U significa urria, sólo se llega a un punto urria cuando el contrincante anota un punto. Por ejemplo, en el recuadro se encuentra un marcador de la siguiente forma:

A-B----------Se enfrenta el equipo A contra el B

1-0----------El equipo A obtiene un punto, mientras el B permanece en cero

0-1----------Cuando el equipo B anota un punto, automáticamente, el A baja a cero, pues le tumba su punto

0-2----------Si el equipo B hace otro punto llega a 2 rayas, mientras el A sigue en cero

1-U3 ---------Si el equipo B tiene 3 puntos pero el A hace uno, la puntuación 3 del B se convierte en urria

2-0----------Pero si el equipo A llega a dos rayas, el B inmediatamente baja a cero

La misma lectura de arriba hacia abajo se le da a todos los posibles marcadores de la tabla de Leyenaar. Otro ejemplo es el siguiente, supongamos que el equipo A ya ha podido llegar al punto 7:

A-B--------Se enfrenta el equipo A contra el B

U7-2--------El equipo A tiene urria 7 debido a que el B ya marcó 2 puntos que ponen en riesgo su marcador

7-3---------Si el equipo B llega al punto 3, el A ya no tiene urria y puede bajar al 5 si el B hace otra raya

8-0---------Si el A hace otro punto automáticamente gana el partido porque llegó a los 8 puntos, además de tumbarle todos sus puntos a su contrincante, el equipo B

A – B	**A – B**	**A – B**	
1 – 0	1 – 0	1 – 3	
2 – 0	0 – 1	1 – U3	
3 – 0	0 – 2	2 – 0	
4 – 0	1 – U3		
4 – 1	2 – 0		
4 – 2			
4 – 3	1 – U3		
0 – 4	0 – 3		
A – B	**A – B**	**A – B**	**A – B**
2 – 0	2 – 0	3 – 0	3 – 0
U3 – 1	U3 – 1	U3 – 1	U3 – 1
0 – 2	3 – 0	0 – 2	3 – 0
A – B	**A – B**	**A – B**	**A – B**
4 – 0	4 – 0	6 – 0	U7 – 1
5 – 0	5 – 0	U7 – 1	5 – 2
4 – 1	6 – 0	5 – 2	4 – 3
5 – 0	U7 – 1	4 – 3	5 – U3
	7 – 0	0 – 4	6 – 0
A – B	**A – B**	**A – B**	**A – B**
7 – 0	U7 – 2	5 – 2	5 – 3
6 – 1	7 – U3	6 – U3	6 – U3
U7 – 2	8 – 0	7 – 0	7 – 0
5 – 3		8 – 0	6 – 1
0 – 4			

Tabla de posibles marcadores para ulama de cadera[2]

Carlos Humberto Osuna Bonilla en el rancho El Chamizal

[2] Íbidem. p. 61

2.2 ANTEBRAZO

Olor a tierra mojada. Nerviosismo de los jugadores. Cervezas entre los aficionados. Pelotas de medio kilo de peso por doquier. Risas que evidenciaban el comienzo de un deporte ancestral al que pocos entendían pero que a muchos divertía.

Los deportistas de la hulama, como le dicen en Guamúchil, Sinaloa al juego de pelota sabían que en el taste los contrincantes eran enemigos. Minutos antes del encuentro bromeaban y se tendían la mano para saludarse, sin embargo, la modalidad de antebrazo era sinónimo de lucha por la honorabilidad.

Considerado por los expertos como el mes más caluroso del año 2007, la tarde de ese domingo 15 de abril no impidió que los hulameros practicaran el deporte prehispánico. Sólo esperaron que el sol fuera opacado por las nubes para salir a la única cancha del estado que tenía dos pequeñas gradas. Allí empezó el encuentro.

Las respectivas tercias comandadas por “El Beny” y “Rafaelito” Castro habían sustituido el sombrero por gorras o un simple paliacate sujeto a la cabeza para secar el sudor. También las botas vaqueras las habían hecho a un lado para someterse a la comodidad de los tenis o, en su defecto, los pies desnudos.

A diferencia del ulama de cadera, en esta disciplina los jugadores no tenían que usar taparrabos, sino indumentaria deportiva: shorts, pants y camisas holgadas eran la opción para un juego que sólo se practica en Mocorito, Angostura, Guasave, Badiraguato y Salvador Alvarado, también conocido como Guamúchil.

Luego de haberse amarrado su faja de manta en el antebrazo con la que se acomodaban a pegarle al hule, el juego comenzó. Pegua le llamaban al primer tiro, un saque en el que los ulameros se tiraban al suelo, ya que la pelota se encontraba en medio de la línea del analco y ¡zaz!, la bola salía volando al lado de la cancha del contrario.

Los golpes antebrazo-bola se escuchaban a más de tres metros de distancia. Los jugadores, entre risas, se delataban con un gesto de dolor al pegarle a la pelota. Tiros por arriba y tiros por abajo provocaron que el encuentro estuviera equilibrado. Tres

hulameros de cada lado del analco dieron a los espectadores una exhibición divertida, sobre todo, intensa.

Al cabo de media hora los ulameros cambiaron de cancha, lo que significaba un marcador 5 – 0 que luego se convirtió en un 0 – 5, es decir, otro cambio de cancha. En ese momento no existían las matemáticas aplicadas pues, tres menos uno era igual a cero o uno más uno daban como resultado tres, ilógico pero cierto.

En las gradas los espectadores hacían sus apuestas mientras tomaban cerveza en lata, Tecate Light, la de mejor sabor para ellos. Entre mentadas de madre y risas burlonas, el público, todos hombres y la mayoría de más de 40 años de edad, esperaban un tiro definitivo.

¡Íralo, no pierdas de vista a la negrita! ¡Órale plebe, qué tal eres pa pistear pero pa jugar nada! ¡Ay hijo de la chingada, se te pasó la raya! Decían los aficionados aunque siempre con buen humor y sin ofender a los guerreros del taste.

En esa ocasión no había una banda de música que amenizara el encuentro, tal como se acostumbraba en los campeonatos locales. Lo que sí había era mucho entusiasmo y una que otra porra para el que ganara más de 600 pesos que se habían juntado en las apuestas.

Ni la plaga de mosca blanca, esos insectos que se pegaban al cabello de los aficionados y se mimetizaban con sus canas, ni el ocultamiento del sol impidieron que el juego se alargara hasta que un equipo llegara a las nueve rayas, ocho puntos con exactitud ya que el número dos no existe en el deporte.

Al cabo de más de dos horas de acción el punto anhelado llegó para la tercia de “Rafaelito” Castro. La raya del gane le valió al público adicto a las apuestas el dinero de un día de trabajo, debido a que la mayoría se dedicaba al negocio de la sombrerería y la fábrica de huaraches.

Pero el dinero no era lo importante porque una parte era dedicada para regalar cervezas a los invitados y a los que apoyaban el juego. Como en el futbol, los hombres

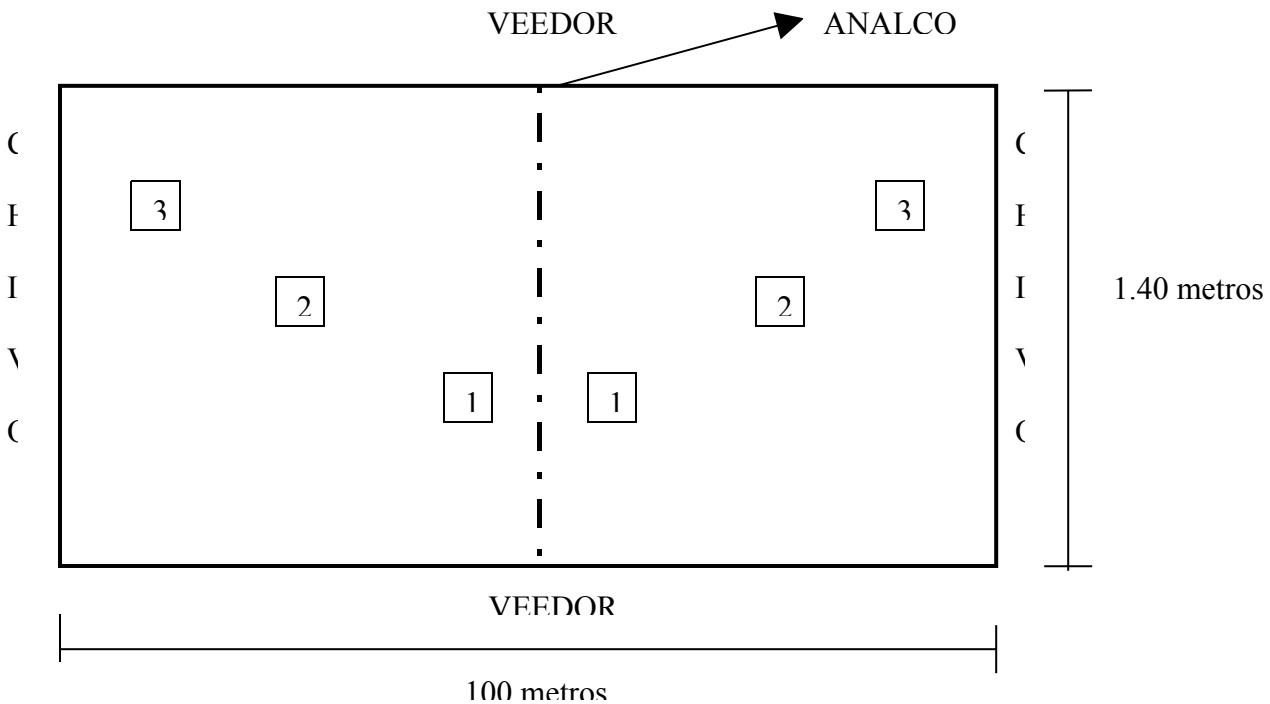
se quedaron al final del encuentro a hablar de sus errores y aciertos en el campo de juego, sin embargo, todo era fiesta aún cuando la noche corría a los padres de familia.

Las reglas del juego

La hulama de brazo, como se acostumbra decirle al juego en Guamúchil, se practica en un taste con una longitud de 100 metros por 1.40 metros de ancho. En medio del taste se marca con el pie una línea llamada analco, donde se posicionan los veedores. Los extremos traseros de la cancha se llaman chivos. En esta modalidad se utiliza una pelota de 500 gramos.

Ramón Duarte Leyva, el jugador más longevo de antebrazo, quien al morir quiere que sea en un partido de ulama

CANCHA Y POSICIONES DE LOS JUGADORES



1.- TOPADOR

2.- SEGUNDO GOLPE

3.-CHIVERO

Los jugadores, también llamados taures, se vendan la parte del antebrazo con una faja de manta de dos centímetros de ancho, ésta sirve no sólo como una ligera protección, sino como un identificador de dónde debe pegar la pelota. En ocasiones, los ulameros usan una rodillera para protegerse de las raspaduras contra el suelo. Los jugadores más viejos utilizan una "concha", un pedazo de madera o metal para que el golpe no los lesione.

Florencio Villa Gallardo fajándose el antebrazo

El deporte se puede jugar uno a uno (mano a mano), dos a dos o tres a tres. Cuando se practica tres a tres, al primer jugador se le nombra "topador", al siguiente "segundo golpe" y al tercero "chivero". Los taures se acomodan en forma de fila india sin obstruirse la vista.

La primera regla de esta modalidad según el Club de Ulama de Guamúchil emitida en noviembre del 2006 es "El sol y el agua nos mandan, quebrado o por enfermedad, puede pararse el juego, nadie pierde nadie gana". Es así como pretenden evitar lesiones o enfermedades provocadas por la naturaleza.

Luego de que se ha efectuado un volado entre los contrincantes, el encuentro comienza con una pegua, es decir, la bola se pone en medio del analco y el topador se avienta al ras del suelo para pegarle con el antebrazo. Cuando la pelota es devuelta debe cruzar el analco hacia la cancha del contrario.

Si el equipo de la pegua observa que alguno de los jugadores contrarios cometió una falta y así lo señaló el veedor, gana un punto y el siguiente saque se llama male, entonces el sacador automáticamente se convierte en malero. Este jugador, quien generalmente es el topador, ya no coloca la bola en el analco, sino que la sostiene con una mano, la avienta y le pega con la parte vendada del antebrazo. Así serán todos los saques hasta que se cambie de lado de la cancha, cuando alguno de los dos equipos llegue a la raya o punto 5.

Pegua, primer tiro en la raya del analco

Existen dos formas de saque: male por abajo (al ras del suelo) y male por arriba (de aire). A diferencia del ulama de cadera, la pelota debe rebotar dentro del taste y enfrente del analco, de no ser así, los servicios se repiten. No obstante, si el saque es por arriba el jugador puede contestarla aún fuera del taste, siempre y cuando haya rebotado dentro.

Cuando una pelota se recibe mal, es decir, no se contesta con la parte del brazo vendada, el equipo pierde una raya. Sin embargo, si la escuadra del male le pegó mal a la bola entonces el male cambia de equipo.

Se le llama "jariada" a la jugada donde la pelota le pega al ulamero en otra parte del cuerpo que no sea el antebrazo, generalmente es en la espalda. Sin embargo, no vale este punto si se le pega al jugador con mala intención, pues ante todo el deporte es de respeto al contrincante.

Para que el veedor pueda examinar una jugada, éste debe revisar en el taste la marca de la pelota que queda marcada en la tierra fina. El jugador que borra el bote pierde una raya debido a que la pelota está "muerta", es decir, que no está en juego.

La "chiviada" es cuando en una contestación o saque, ningún jugador del equipo contrario logra devolver la pelota y ésta pasa por encima de la línea del chivo. Pero "Si el saque no es recibido y la pelota sale por un lado antes del chivo, el male se repite hasta que se hace un buen saque. De esta manera, el recibir y el devolver la pelota no son afectados por la anchura del taste".[3]

[3] Íbidem. p. 49

“Male agarrado” se le llama a la jugada donde un ulamero agarra la pelota con la mano, si esto sucede el equipo del servicio gana un punto y conserva el saque. Si se presenta dicho caso y el equipo del saque la envía por abajo, la contestación debe ser dentro del taste. Si después del male agarrado el servicio es por arriba, la bola debe ser devuelta también por arriba.

La modalidad de antebrazo es el juego donde no existe el número dos en la contabilización de las rayas, sin embargo se hace presente cuando se tumban puntos entre los dos equipos. Esto es lo que hace complicado el marcador en el juego, además de que también existe el urra en los puntos 3, 5 y 7. Urra, según el promotor “Chevo Rojo” significa permanecer. Gana el primer equipo que llegue a las nueve rayas.

Cuando el equipo A hace una raya y luego otra, el marcador es 3-0, el tres tiene urra (función similar al urria del ulama de cadera), pero si el tercio B obtiene un punto, inmediatamente el A queda en cero, marcador 0-1. Sin embargo, si el bando que antes obtuvo el urra 3 gana dos puntos, no regresa al punto tres sino al cuatro, según la función del urra.

Cuando un equipo llega al punto cinco se cambian de cancha, lo que representa un marcador 5-0, ya que el quinto punto tumba las rayas del equipo contrincante. El equipo que hasta ese momento es el ganador comienza en el male cinco.

Si el equipo que va abajo en el marcador comienza a hacer rayas, el del male cinco permanece en ese puntaje hasta que el contrincante llegue a cinco, por ende le tumba los puntos al otro bando, entonces el marcador se invierte y vuelven a cambiar de cancha.

Anteriormente, según el investigador Ted Leyenaar, se le llamaba “tambor” a la puntuación que no descendía hasta que el contrincante tumbara los puntos. En la actualidad ya no se utiliza esta palabra, aunque la función sigue siendo la misma.

Se puede suponer que el equipo A tiene tres rayas ganadas, urra tres, y el B que tiene seis hace siete, el urra tres se convierte en cero, así el marcador queda 0-7. Si en

este mismo juego, el bando de cero llega al urra tres, el otro equipo baja a urra cinco pues le tumbaron dos puntos (aquí es cuando aparece el número dos, aunque no en el marcador), entonces cambian de cancha nuevamente.

Pero si el equipo que cuenta con siete rayas hace otro punto, el ocho se convierte en "se van". El equipo que llegue a los nueve puntos es el ganador y siempre deja a su contrincante en cero. A continuación la tabla de marcadores de Ted Leyenaar, quien cuenta el Tambor, como ya se había especificado, sin embargo, este símbolo no influye en la puntuación final. TA significa tambor, U es urra, SE VAN equivale al número 8 y GANAN es el punto 9 del gane. El marcador se lee de la misma forma que el de cadera, por ejemplo:

A – B-----Se enfrenta el equipo A y el B

TA5-3-------El equipo A se encuentra en tambor 5 porque B ya marcó 3 puntos

6-U3-----Si el A marca otro punto llega al 6 y el B puede perder sus puntos, por ello emplea el urra 3

7-0-------Si el equipo A llega a 7 rayas, de inmediato le tumba sus puntos a B dejándolo en cero

SE VAN-0-------Si el A llega al punto 8, el B está en riesgo de perder porque el juego es a 9 rayas

U7-1------Si el B hace un punto, le tumba uno al A y éste último baja a urra 7, pues el 1 tumba 1

TA5-3------Y si el equipo B logra hacer otro punto llega a 3 porque el 2 no existe en puntuación pero sí en sentido, por lo que le tumba dos puntos al equipo A. Así el A permanece en urra 5 y se hace un cambio de cancha

A - B	A – B	A – B	
1 – 0	1 –0	3 – 0	
3 – 0	0 – 1	U3 – 1	
4 – 0	0 – 3	4 – 0	
5 – 0	1 – U3	U3 – 1	
TA5 – 1	3 – 0	0 – 3	
TA5 – 4			
0 – 5			
A – B	A – B	A – B	A – B
TA5 – 3	6 – U3	6 – U3	7 – 0
6 – U3	7 – 0	TA5 – 4	SE VAN – 0
7 – 0	U7 – 1	0 – 5	GANAN – 0
SE VAN – 0	TA5 – 3		
U7 – 1	TA5 – 4		
TA5 – 3	0 – 5		

Tabla de posibles marcadores para ulama de antebrazo[4]

2.3 MAZO

"El instrumento de madera que se sostiene en la mano, una especie de raqueta llamada palo, ya no se usa en esta región. Una investigación más a fondo mostró que había dejado de usarse entre 1950 y 1960 porque ya no era popular".[5]

El ulama de mazo había dejado de jugarse más de 25 años porque a las nuevas generaciones ya no les atraía el deporte. Opacado por el beisbol y el futbol, el mazo era un instrumento que sólo servía como sustento de mesa. No obstante, Eliseo Rojo Beltrán se encuentra en un proceso de rescate en donde las reglas y forma de puntuación aún son desconocidas.

"Chevo Rojo" en exhibición de ulama de mazo

Con la cara de preocupación, "Chevo Rojo", como le llamaban sus amigos a Eliseo Rojo Beltrán, lamentó que la modalidad de ulama de mazo fuera de desinterés

[4] Íbidem. p. 52
[5] Íbidem. p. 48

social. “La rescaté una vez hace como 10 años y ahora tengo que volver a rescatarla”, expresó al mismo tiempo que se rascaba su cabello cano.

Ésta categoría del deporte milenario fue raramente practicada, incluso entre las culturas mesoamericanas. A pesar de su escasa difusión, el juego se puede encontrar entre los códices como es el caso de la lámina 12 del Vaticano B, donde se muestra un palo de forma similar a las de los jugadores actuales. Asimismo, en el Museo Nacional de Antropología, se exhiben figurillas que afirman la existencia del deporte.

“En Nayarit se han encontrado maquetas que representan las fechas del juego de pelota y que reflejan en forma plástica las descubiertas en la arquitectura de los sitios. Las figuras huecas de jugadores de pelota en el occidente sostienen una especie de mazo en sus manos, protectores en el cuerpo y en la cabeza o bien una pelota entre las manos. Se han encontrado pequeñas bolas dentro de las canchas que parecen ser los núcleos de la pelota de hule, como representaciones de la pelota de piedra. Procedencia Tumbas de Tiro. Cronología 200 a. C. 600 d.C.”.[6]

Dados los antecedentes, “Chevo Rojo”, quien también es licenciado en derecho, pidió a gritos la atención de las autoridades y de jóvenes para que el juego no pierda vigencia en el siglo XXI. Para ello, está dispuesto a crear una escuela para niños donde se difunda la disciplina de mazo.

Sus ojos cafés claros mostraban una mirada perdida al acordarse de que en Guasave, compraron un terreno para practicar la ulama de palo, no obstante, el espacio fue destinado a los jugadores del beisbol por la falta de ulameros de mazo.

Con ánimos de que dicha categoría trascendiera y se difundiera, tomó dos palos, mazos en forma de martillo con un peso de siete kilos aproximadamente y le llamó a uno de sus compañeros. Sus caras sonrientes delataban su felicidad. Se alejaron uno del otro y comenzaron una demostración de poco menos de cinco minutos.

[6] Guía del Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México. Sala Culturas de Occidente

Exhibición de ulama de mazo

Decía “Chevo Rojo” que los ulameros pensaban que la práctica de esa modalidad era para personas mayores, ya que no implicaba ningún esfuerzo físico. Aún con el desinterés de sus compañeros, él supo demostrarles que aguantar un mazo de siete kilos y enviar la pelota hacia la cancha del contrario también hacía sudar, así pues, involucraba habilidad con los brazos aunado a la puntería.

Un saque mal despejado era equivalente a una lesión para el jugador o el espectador, debido a que la pelota pesaba más de 600 gramos. “Me ha tocado ver que el hule ha golpeado a la gente y las ha desmayado, por eso se debe cuidar la puntería”, expresaba al tiempo en que calculaba su fuerza y simetría para contestar el saque.

La distancia de la pelota golpeada sobrepasaba los 10 metros. Sólo quedaba mirar a “la negrita” para cuidarse de sus posibles ataques. Aunque fue un encuentro de demostración, el hule no perdió su velocidad. Los jugadores simplemente le daban la espalda a los rayos del sol, miraban hacia arriba y en cuestión de segundos contestaban la pelota con ese martillo de madera que provocaba la languidez de sus brazos.

Menos de seis hombres en Guamúchil sabían jugar con el palo. Rojo Beltrán era uno de los herederos de la categoría que despreciaban los demás ulameros. Una y otra

vez fingía demencia ante el juego de antebrazo, aunque también era practicante, todo para exclamar "¡La hulama de palo es el deporte más bello que puede existir en el mundo!".

Ante los espectadores que iban a admirar y apostar en el encuentro de antebrazo, "Chevo" abrazaba el mazo y aunque sus manos eran pequeñas y sus dedos un tanto deformes no dejaba de acariciarlo. Los otros ulameros simplemente ignoraban su actitud y seguían platicando sobre chistes, prácticas del juego o simplemente de mujeres.

Debido al desinterés, Rojo Beltrán apostaba a que con la ayuda de los señores que supieran sobre la práctica de mazo, harían un equipo de niños en donde la contabilización del juego fuera progresiva, aunque bien sabía que la puntuación era similar a la de la modalidad de antebrazo. De ser así, el sistema de puntuación por acumulación sería a 16 rayas, cuando un equipo llegue a los 8 puntos se hace un cambio de cancha. El partido terminaría cuando un grupo anotara 16.

"Lo único que yo quiero es rescatar y hacer algo por este deporte. No puedo dejar que se extinga. No puedo cerrar los ojos ante el problema. Verán que sí voy a enseñar a los jóvenes a apreciar su cultura y éste deporte maravilloso de la hulama de palo", aseguraba con desesperación.

La práctica con mazo es quizá el deporte menos difundido en la historia del ulama. Una tradición que pende del hilo que cada vez se hace más frágil ante la indiferencia y el desconocimiento de los ciudadanos, no sólo de Guamúchil sino del país. Hace poco más de 25 años, esta categoría se practicaba en los Municipios de Angostura, Salvador Alvarado, Guasave, Navolato y Culiacán.

En esta modalidad es necesario un taste de 120 metros de largo por 1.20 de ancho, con una línea divisoria en el centro, también llamada analco, en donde se sitúan los veedores.

"Esta modalidad, tiene registrados sus orígenes prehispánicos, así como las otras dos, en crónicas que datan de principios del siglo XVII, escritas por Misioneros que

evangelizaron la Nueva España. El P. Gumilla, en su libro *El Orinoco Ilustrado* lo describe así: la pala es redonda, en su extremidad, de una tercia de ancho de bordo a bordo, con un garrote recio de tres palmas de largo con el cual, con ambas manos juntas, rechazan la pelota, etc. El P. Gumilla afirma en su relato, que lo practicaban los indios Acaxees, cuyo territorio era la parte serrana de la región Centro de Sinaloa, colindando con Durango".[7]

Conseguir un mazo implica las manos artesanales de una persona que sepa construirlo sin dejarlo hueco, sin dejar rebabas en la madera y, sobre todo, que se fije bien en el modelo, de no ser así, el artefacto es inservible. Esto constituye un grave problema para el desempeño del juego.

Exhibición de ulama de mazo

[7] Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (en línea) Dirección URL: http://www.codeme.org.mx/autoctonoytradicional/Deportes/RUlama.html (Consulta: 18 de octubre 2006)

CAPÍTULO III. IMPORTANCIA DE LA PELOTA Y ESPACIOS DE JUEGO

Custodiada por ganaderos, jornaleros y agricultores siempre pendientes por su salud física, *ella* salió. Todos la alababan pues era una de las joyas del rancho Los Llanitos, por ende, la protegían de todos los que la amenazaran de muerte.

De tez oscura como las penumbras de su habitación, sólo *ella* faltaba para darle vida a un juego que desde poco más de tres meses no era practicado en aquella comunidad de Mazatlán, Sinaloa.

Ella era el alma de un deporte ancestral. Le había dado luz y color a una tradición milenaria, el ulama. Frente a *ella* estaban sus custodios, quienes con delicadeza acariciaban sus curvas casi perfectas.

Por su habilidad y destreza, algunos pensaban que su sexo era masculino. "Don Fito", un hombre de 60 años de edad, quien fue el principal promotor del ulama en ese rancho, aseguraba que *ella* era él.

-¡Es hombre, es el papá de todos los pollitos y cuidado si las mujeres lo agarran porque es tiempo suficiente para dejarlas embarazadas! –Gritaba aquel viejo, el trabajador que con entusiasmo movía sus manos callosas que delataban su labor en el campo.

Aún así todos se reían con "Don Fito", el hombre que al hablar del ulama inconscientemente dibujaba una sonrisa contagiosa. El señor que llevó el deporte ancestral a los campesinos. El ganadero corrioso que al recordar anécdotas del juego parecía un adolescente enamorado.

Morena y misteriosa como un túnel sin salida, *ella* sorprendía al público con sus saltos, a veces parecía que podía volar. Los espectadores admiraban su destreza, misma que había desesperado a muchos, hombres y mujeres que no sabían cómo tocarla, seducirla, acercarse sin ser intimidados.

Los pobladores decían que *ella* había provocado varios accidentes, que había golpeado a más de 20 con tal fuerza que a varios dejó con moretones, casi paralíticos.

Aún con el látigo de su indiferencia, *ella* tenía a los hombres como embrujados, no le tenían miedo, al contrario, dejaban que les coqueteara aunque los masacrara en un instante ¡ese sí era amor apache!

Rodeada por vacas, mulas y uno que otro buey, *ella*, la misma que era admirada por hombres y envidiada por mujeres dio la pauta para iniciar con el juego de ulama de cadera.

Era la tarde del viernes 27 de abril del 2007. Los agricultores abandonaron su labor en el campo aunque de antemano sabían que pocos días después tendrían que acudir a la cosecha del chile poblano o que a la mañana siguiente deberían madrugar para hacer y vender el queso fresco. Nada era imposible con tal de convivir un rato con *ella.*

Ante su enigmática presencia los hombres se desnudaban para colocarse la protección en la cadera, una fajilla en forma de taparabos con la que dejaban ver sus cuerpos blancos, más blancos que sus caras quemadas por el sol.

Los 10 jugadores que se reunieron en el taste Miguel Ángel Lizárraga Arellano parecían guerreros en el campo de batalla disputándose la estancia con *ella*, la que decidía quién ganaba y quién perdía, quién moría y quién vivía para contarlo.

Luego de una pequeña exhibición de no más de media hora, los jugadores de ulama salieron de la cancha donde habían perdido su miedo y ganado su dignidad deportiva. A su alrededor los espectadores aplaudían y se emocionaban como niños con juguete nuevo.

Sin embargo, la más observada siempre fue *ella*. Sí, la pelota de poco más de tres kilos y medio de peso, la que le dio vida a ese juego precuahutémico. El Hule, según “Don Fito”. La dualidad vida-muerte, día-noche, luz-sombra, hombre-mujer.

3.1 EL RESCATE DE LA FÓRMULA ORIGINAL DE LA PELOTA PREHISPÁNICA

"Es como si digo: ¡vamos a hacer caldo de pollo!
Y nos falta el pollo. Lo mismo en el juego de pelota, si no hay pelota, no hay juego".
Alida Zurita Bocanegra
Presidenta de la Federación Mexicana
de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales

"Don Fito" era dueño de todo y nada. El viejo ganadero era propietario de una pelota de hule original, de las difíciles de conseguir hoy en día. Era todo para él y nada para los que no sabían su incalculable valor monetario y sentimental. Por aquel objeto, el trabajador de manos callosas era rico, aunque ante los ojos de los demás demostrara pobreza y humildad.

Sus pies cubiertos de tierra se entrelazaron. Sus manos juguetonas temblaron de la emoción. Sus ojos verdes tuvieron un inexplicable brillo. Así se veía "Don Fito", al admirar su pelota para jugar ulama de cadera. Sus palabras eran poesía ante su musa redonda.

Para él, la bola era como su segunda esposa. "Es como tener otra mujer. Cuando dormía, con una mano acariciaba a mi señora y, con la otra, sobaba el hule", platicó con orgullo mientras abrazaba su tesoro.

Esa noche estrellada, "Don Fito" recibió una oferta: una camioneta nueva a cambio de su pelota. La respuesta del hombre canoso fue rotunda. No, negaba con la cabeza y las manos y lo confirmaba con su no imperativo.

Por nada del mundo el hombre de 61 años de edad cambiaría su precioso tesoro, al que defendió de los insultos de uno de sus conocidos, quien le dijo que ese hule no costaba sino unos cuantos pesos. Pero para él, para el hombre que fue el primer promotor del ulama en el rancho Los Llanitos, la bola valía más que su mula, incluso, más que su vida.

“Don Fito” con su tesoro más preciado: su pelota para ulama de cadera

Ser propietario de una pelota de hule original es equivalente a responsabilidad. Desde el siglo pasado, muchos han sido los obstáculos para elaborar dicha bola. Desde la materia prima (árbol de castilla elástica) hasta la mano de obra han significado una problemática para los jugadores de ulama, sobre todo los de cadera.

Los ulameros de cadera sólo practican el deporte con los hules artesanales, como se les podría llamar a las pelotas del antiguo procedimiento. Las bolas alternativas (ver apartado 3.2) no son de su agrado porque para ellos era como pegarle a una piedra, debido al material que las hace más duras y resistentes.

Contar con una bola original significa el cuidado necesario, la atención cotidiana, como si fuera un miembro más de la familia. Éstas bolas se deforman con el paso del tiempo, para evitar su forma ahuevada es necesario no exponerla al sol por mucho tiempo y tenerla en un molde de cemento, se debe rotar tres veces al día.

No sólo el molde es la opción para los ulameros que son ricos como “Don Fito”, otra alternativa es colgar la pelota en un paliacate y voltearla continuamente para que no pierda sus curvas casi perfectas.

Casi todas las bolas de éste estilo que existen en los ranchos Los Llanitos y El Chamizal son propiedad de los jugadores, no de una sola persona. A lo mucho, de éstos tesoros que comparten los ulameros sólo se cuentan cuatro.

La elaboración de pelota es muy complicada. Gracias a los esfuerzos de gente e instituciones interesadas en el deporte del ulama, se pudo investigar sobre ello. La receta aún es secreta pero el procedimiento, aunque con reservas, lo reveló uno de los jugadores.

"¡Mientras yo esté a cargo de la elaboración de las pelotas, jamás le daré la fórmula a nadie!", decía enojado Jesús Páez, una de las dos personas en Sinaloa que sabe la manera para hacer el hule original del ulama de cadera.

Pensativo y un poco desconfiado, "Chuy" como le dicen sus amigos, negaba con la cabeza al imaginar los negocios que se podían conseguir con la receta de la pelota, presumiblemente la fórmula prehispánica. Con la mano que parecía peinar su bigote casi rubio, renegaba diciendo:

-Existen muchas personas que quieren saber cómo se hace una pelota original, pero lo quieren para hacer negocio no para ayudar a difundir el deporte. Ellos nunca se han puesto a pensar en todo el trabajo que nos costó hacer esa investigación en un lugar muy peligroso.

El también delegado del Rancho Los Llanitos ante la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (FMJDAyT), recordaba que algunos extranjeros han querido comprar la fórmula. Su frecuente negativa fue debido a que se han querido aprovechar de la confianza de los jugadores para explotarlos, por ello cree que lo mismo pasaría con la fórmula del hule.

El promotor de 33 años de edad comentó que no es egoísta con la fórmula, por ello le ha enseñado a otros jugadores cómo hacer un hule. Sin embargo, lo que desea es que el secreto se quede entre personas que realmente estén enamoradas del juego y no quieran cambiar un legado cultural por dinero.

“No es posible vender el amor por el juego y todo lo que eso implica a cambio de unos pesos, menos cuando los que quieren la fórmula son mal intencionados”, platicaba “Chuy” luego de una larga jornada en la cosecha del chile poblano.

En el año 2002 la FMJDyT junto con el apoyo del gobierno del estado de Sinaloa, patrocinaron a dos jugadores de ulama para conseguir dicha receta. La investigación pretendió rescatar el método para elaborar una pelota original, quizá la fórmula que data de la época prehispánica.

La investigación comenzó con la premisa de que en un ejido cercano a la frontera con el estado de Durango, en la zona llamada La Tevaira, se podía encontrar a gente que a través de la comunicación oral sabía cómo elaborar la pelota. La responsabilidad de llevar a casa la receta recayó en Ramón Arturo Osuna y Jesús Páez Lizárraga, de los ranchos El Chamizal y Los Llanitos, respectivamente.

Con una cámara fotográfica en mano y la ilusión de conocer la fórmula de la bola que alimenta el deporte que prácticamente todos los domingos juegan, los dos jóvenes sinaloenses emprendieron su camino. Habían imaginado que la tarea iba a ser difícil pero jamás pensaron lo complicado del asunto.

Primero tuvieron que pagar a los dueños del ejido para sesgar los árboles de castilla elástica, de donde sacan el látex. Más de cuatro kilos de aquella resina blanca para la elaboración de una pelota. El proceso fue complicado pues debían identificar el árbol sin equivocaciones, el frondoso árbol del hule que sólo se encontraba en esa zona.

Luego de pasar entre un camino de marihuana y de toparse con varias cruces, sinónimo de las personas que habían muerto en ese lugar, los jóvenes encontraron un área de castilla elástica a la que de inmediato sesgaron.

“Todo tiene su chiste. Debíamos cortar el árbol del tallo porque la lechita de las ramas no sirve. También teníamos que sesgarlo sólo unos cinco centímetros de profundidad y de un lado para dejar al árbol con vida”, relataba “Chuy”, quien sonreía al remontarse en el tiempo.

Pero el material no servía si nadie sabía cómo elaborar pelotas. Por la noche, los pobladores les comentaron que en una casa alejada vivía un viejo que les podía dar información “ese sabe hacerlas -explicó Páez-, ese señor tiene que saber algo les dije”. Y al día siguiente lo fueron a buscar.

El señor de 98 años, del cuál desconocen el nombre, pero lo apodaban “El recargado”, les mencionó que sólo había visto cómo hacían la pelota pero nunca había elaborado una. Al ver las caras de preocupación de los jugadores, el viejo aceptó hacer un hule según se acordaba.

Los ulameros le pagaron al señor cinco mil pesos por su receta, pero parecía que a “El recargado” le importaba más darle sazón a la mezcla del látex con agua y un tubérculo llamado machacuana.

Ramón Arturo Osuna especificó que el señor les puso como condición que nunca le iban a decir el secreto del hule a personas mal intencionadas, opinión que no compartió Jesús Páez. Sin embargo, ambos explicaron que le dieron confianza al señor, tal vez por su interés, por ello les reveló el procedimiento.

“Chuy” describió que el hombre sacó de su casa una olla con agua y poco a poco dosificaba la machacuana y el látex. Al fuego de la leña, a la mezcla le salió una nata, misma que el viejo sacaba con un palo y enseguida la hacía bola. Todo con rapidez pues la creencia era que si dejaba pasar el tiempo la pelota quedaba blanda y no servía para jugar.

“Era impresionante cómo el señor, a su edad, se mantuvo todo el tiempo en cuclillas sacando la nata y haciéndola bolita. Luego, a la pelota le picaba con un clavo para sacarle el aire y la botaba para que quedara bien redonda. Todo eso se hace en un día porque si dejas que pase el tiempo queda toda aguada la bola y así no sirve pues”, platicaba el ulamero.

Varias horas pasaron para que la pelota tomara forma. Algunas veces la mezcla se echó a perder pues la nata se cortaba. Todo tenía que quedar a la perfección y con las

medidas exactas, esas medidas que los dos jugadores guardan en su mente y no han revelado.

Aunque en la película “Ulama. El juego de la vida y la muerte”, Roberto Rochín muestra escenas del proceso para la elaboración de la pelota, “Chuy” está convencido de que el secreto recae en las medidas del material, aunque reconoce que las escenas no están alejadas de la realidad.

Así pues, la pelota que en ese entonces les costó aproximadamente 10 mil pesos era blanca pero con el tiempo el hule se oscurece hasta quedar negro. Entre otras, esa es la pelota con la que hoy en día los ulameros de cadera practican el juego milenario.

En la actualidad, las escasas pelotas que elaboran los ulameros, sobretodo para los representantes del centro turístico Xcaet, Cancún, oscilan entre los 10 y 50 mil pesos, depende de la cantidad de bolas que compren y si es posible su elaboración.

Para los ulameros, ese precio es bajo si se toma en cuenta que exponen su vida al buscar el material, aunado al proceso, desde el traslado del látex hasta la elaboración de la pelota. El tiempo para ellos es oro, pues hacer una bola significa dejar el trabajo por unos días, así como el dinero con el que le dan de comer a su familia.

3.2 ANTE UN MAL, UN REMEDIO. LA PELOTA ALTERNATIVA

Por su sorprendente parecido, Ramón Duarte Leyva se había ganado el apodo de “Doctor Chapatín”. Él era la leyenda, el jugador más longevo del ulama de antebrazo, el hombre que quiere morir en el taste, el viejo que ha dedicado medio siglo al deporte.

Con una bolsa en la mano, “El Profe”, como comúnmente le decían, explicó su amor por el ulama, sobre todo, por la pelota, la consentida, la que le dio un susto un día al no encontrarla. Los jugadores de ulama le tienen un amor inexplicable a las bolas. No sólo las originales son valiosas para los ulameros, las pelotas de hule vulcanizado que se utilizan para mazo y antebrazo son también de incalculable precio, sentimentalmente hablando.

“Una vez se perdió mi pelota allá en Cualiacán (Sinaloa) y tenía un volkswagen, entonces, yo preferí que se me perdiera el carro y no la pelota. Les pagué a todos los muchachos para que la buscarán, hasta que la encontraron y, si no la hubieran encontrado, no me vengo. Tenía seis pelotas pero esa es la consentida porque me hallo mucho a jugar con ella”, explicó el hombre mientras se acomodaba la faja en el antebrazo derecho.

A pesar de que la pelota alternativa, como se le ha llamado a este segmento, tiene un costo de 150 pesos, los jugadores depositan en ella esperanza y sobre todo amor. El precio es incalculable, para “El Profe” vale más que un automóvil de lujo, según sus ideas, la pasión en el taste es igual al costo monetario de la pelota.

Así pues, pagar 10 o hasta 50 mil pesos por una pelota de caucho es quizá algo imposible para los campesinos, jornaleros, agricultores o comerciantes que practican el ulama en cualquiera de sus modalidades. Los sinaloenses consideraron que gastar en un deporte implica quitarse el pan de la boca para alimentar una tradición.

Sin embargo, los ulameros están conscientes de que una parte de su vida es el juego prehispánico y para que prevalezca deben desembolsar, a pesar del desinterés que se ha dado a causa de la práctica de otros deportes. Pero, la apatía por parte de la gente no es el único obstáculo al que se debe enfrentar el ulama, sino a la falta de material y personas que sepan elaborar una pelota.

Debido a su preocupación, los jugadores, sobre todo de la modalidad de antebrazo, han optado por utilizar pelotas elaboradas con hule vulcanizado traído de Malasia, Liberia y Guatemala. Las bolas son más duras pero bien sirven para la práctica, aunque el golpe es más fuerte.

A causa del problema que enfrentan han decidido apoyar a Eliseo Rojo Beltrán, quien ha dado solución al elaborar la pelota alternativa. Una propuesta que no ha sido aceptada por parte de los jugadores de cadera, ya que dicen que el golpe de la bola de más de tres kilos es como pegarle a una piedra, por ende, ellos prefieren practicar con las pocas pelotas de caucho que se encuentran en sus comunidades.

En Guamúchil, la práctica del ulama se fortaleció con la idea de “Chevo Rojo”, promotor que elabora las pelotas de hule vulcanizado de medio kilo de peso. Los jugadores ya no tienen que pagar miles de pesos por obtener la bola, sino alrededor de 150 pesos.

Aunque en Mazatlán, los ulameros de cadera podrían obtener la pelota alternativa por 600 pesos, debido a la utilización de más material para la bola, no practican con ella, ya que no se acomodan a pegarle. “Sentimos mucho dolor”, explicó Jesús Páez.

Aún con la negativa de los jugadores de cadera, los de antebrazo han optado por adquirir las bolas de “Chevo”, pues eso significa un apoyo a la supervivencia del juego y un ahorro monetario.

En su negocio de sombrerería, Eliseo Rojo explicó el procedimiento para hacer la pelota. Con sus pequeñas manos, el señor tomó un pedazo rectangular del hule poroso y comenzó a redondearlo con un cuchillo. El material permite incorporarle trozos de hule en las partes que se necesite para hacer la circunferencia. Al estructurar la pelota, ésta se mete en un molde de madera con el que se aprieta hasta que quede perfectamente redonda.

Foto 1: Molde para hacer las pelotas alternativas. Foto2: Eliseo Rojo con el molde

Luego de un tiempo en el que se estructura bien la circunferencia de la bola, ésta se pone en un molde de yeso o cemento. Para que la pelota quede negra como la

original, se tiñe con pintura especial para hule vulcanizado. Cuando seca está lista para ser utilizada aunque su olor es penetrante y se impregna en las manos.

Eliseo Rojo pintando la pelota de hule vulcanizado

3.3 LOS TASTES

Estaba lista la camioneta. El campo de juego sólo necesitaba que le pasaran un automóvil dos o tres veces para que el encuentro de los ulameros comenzara. Lo mismo se hace en las tres modalidades. La camioneta siempre estará lista.

Una noche antes, los jugadores ya habían regado el taste. Por la mañana se levantaron temprano para trabajar. La tarde la habían dedicado al juego. Aunque ese atardecer no opacaba el calor, los ulameros le dieron la segunda regada al taste, después lo tallaron con un rastrillo para arar y la camioneta, siempre la camioneta.

La tierra era perfectamente blanda para que los jugadores no se lastimaran los pies desnudos. Un grumo sobre el taste significaba un desvío de la pelota y por ende un mal juego. La tierra se tenía que buscar, no era tan fácil, después de todo no servía la arena de mar.

Luego de que la cancha estuvo pareja, una persona se encargaba de delimitar el rectángulo del terreno. Los extremos estuvieron perfectamente delineados, en la categoría de antebrazo se marcan con el pie; en la de cadera con cal; la de mazo, esa modalidad no tiene cancha.

En la antigüedad, las culturas mesoamericanas le llamaban de varias formas al campo de juego. Fuentes del siglo XVI destacan al ahora taste como tlachtli o tlachco. "También hallamos los términos *teotlachtli* (-co), *tezcatlachtli* (-co), *nahuallachtli* (-co) y *citlallachtli* (-co) o *citlaltlachtli*. El *teotlachtli* es el campo de pelota divino o del dios en el gran complejo de templos de México-Tenochtitlán que describió Sahagún".[1]

A lo largo de la historia se han utilizado diversos nombramientos de las canchas. También existían los *tezcatlachtli* o campo de pelota de espejo, cuyo significado se encuentra sólo en la literatura, aunque el cronista Bernardino de Sahagún lo menciona para México-Tenochtitlán. El *nahuallachtli* fue el campo mágico que pertenece al mundo de los mitos.

Para referirse a la cancha de juego de pelota también se pueden mencionar los *citlallachtli* o *citlaltlochtli*, el campo de las estrellas, como lo menciona Tezozómoc en el libro *Crónica Mexicana*. Los diversos nombramientos, así como las diferentes dimensiones de los tastes le han dado lugar a los especialistas para definir que en el ullamaliztli también existían las jerarquías, así como diversos juegos de pelota.

Los tlachtlis característicos se identifican porque sus plantas semejan una "I" latina o una doble "T" unida por su base. Este tipo de canchas son muy evidentes en algunas zonas arqueológicas. Las dimensiones varían según el territorio de las culturas, generalmente miden 60 metros de largo por 7 de ancho, con excepción de la de Chichén Itzá, en la zona maya, con 168 metros de largo por 70 de ancho.

"Un tlachtli excepcional, en lo que concierne a la antigüedad, está situado en lo que ahora es México. Este campo en La Venta tiene dos muros de tierra de 85 metros

[1] Ted Leyenaar. Op. Cit. p. 26

de largo, 6 metros de alto y 16 metros de ancho en la base. Los extremos están abiertos, sin muros. La fecha de este campo se sitúa alrededor de 700 a. C.”.[2]

Los especialistas, sobre todo los arqueólogos coinciden en que las canchas de juego tuvieron variaciones, sin embargo, la mayoría se encuentran ubicadas de norte a sur, lo que ha traído controversias ya que por ser un deporte místico-religioso que simboliza el movimiento de los astros, la ubicación debería ser de este a oeste. La hipótesis sobre la colocación de los tlachtlis es que el lugar pudiera indicar el movimiento anual del sol o, simplemente, condiciones igualitarias de iluminación sobre los jugadores.

“La mayoría de las canchas datan del periodo formativo tardío (300 a.C. al 200 d. C.), del clásico temprano (200 al 400 d. C.), y de la fase Teuchitlan I, es decir, del clásico medio (400 al 700 d. C.). Morfológicamente devienen más complejas y monumentales con el paso del tiempo; están asociadas con edificios concéntricos y circulares, característicos de la zona occidental del mundo indígena. Hacia el año 1000 d. C., la construcción de canchas fue desacelerada dramáticamente; se ignora la razón”.[3]

En algunas culturas como en la teotihuacana no se han encontrado canchas de juego, a pesar de que en sus murales como es el caso del de Tepantitla, Teotihuacán, Estado de México, que especifica que se jugó el deporte. Esta situación hace suponer a los investigadores que el ullamaliztli se practicó en la Calzada de los Muertos.

En 1965 el Instituto Nacional de Antropología e Historia con la colaboración de New World Arqueological Foundation patrocinaron una labor de rescate en Chiapas, donde encontraron una doble cancha de juego de pelota a la que todavía no atribuyen una explicación especial.

El monumento encontrado en la localidad de San Isidro está formado por un cuadrángulo de 80 metros de largo por 60 de ancho con una entrada al sureste. “Tiene un montículo alargado en el centro que divide las dos canchas de juego, las que denominamos A y B. Una vez excavado, pudimos constatar que en los extremos del

[2] Íbidem. p. 7
[3] Eichmann Zurita Rosa Tani. Op. Cit. p. 31

montículo central había unas pequeñas escaleras, y que la del lado norte se conservaba en buenas condiciones. Ambas canchas tenían banquetas con taludes, estos últimos presentaban una inclinación de 53 grados".[4]

En 1961, Ledyard Smith clasificó a los campos como: extremo-abierto (sin muro en los extremos cortos), tipo cercado (rodeados de muros y con la forma de I) y de "Palangana" (rectangular y rodeado de un muro; encontrados hasta ahora sólo en Guatemala).

Las fuentes escritas también hablan de las canchas, tal es el caso de Motolinia, quien especificó que el tlachtli principal estaba situado en la plaza, donde estaba el mercado, aunque también había campos más pequeños en otras partes de la cuidad. En promedio los tlachcos tenían 20 brazas (36 metros) de largo y 4 brazas (7.20 metros) de ancho, estando el tamaño en relación con la importancia de la comunidad.

Una característica importante de los campos de juego eran los tlachtemalacatls o anillos de piedra empotrados en los muros de los talúdes. Motolinia mencionó que estaban colocados a una altura de 1 ½ stadie (2.70 metros) uno enfrente del otro haciendo perfecta simetría.

Los tlachtemalacatls, de los que aún no se concreta si son marcadores del analco o una especie de porterías, fueron muy importantes para los cronistas españoles pues ellos mencionaban que por el orificio pasaba la pelota y enseguida terminaba el partido. No obstante, la historia ha demostrado que también existían tlachtemalacatls portátiles y que no coinciden con la forma redonda de los normalmente mostrados en los espacios arqueológicos, ¿qué función tenían éstos? Es una incógnita que no se ha esclarecido.

"Según algunos cronistas el anillo era lo último que se colocaba cuando se construía un campo de juego y se hacía en medio de grandes ceremonias, puesto que el anillo era considerado por los mexicas como el propio *corazón del juego*".[5]

---

[4] Eduardo Matos Moctezuma. "El juego de pelota con doble cancha de San Isidro" *Arqueología Mexicana*, núm. 44, Vol. VIII, México, Editorial Raíces S.A. de C.V., Serie Tiempo Mesoamericano II, Julio-Agosto, 2000, p. 43

[5] Lilian Scheffler. Op. Cit. p. 19

Los jugadores de ulama de cadera, mencionaron que en el taste Miguel Ángel Lizárraga Arellano, ubicado en el rancho Los Llanitos, encontraron dos piedras talladas en forma de cara. En un principio no les prestaron atención pero al darse cuenta de que estaban ubicadas una frente a la otra a la misma distancia les atribuyeron la función de tlachtemalacatls, mismas que usan en la actualidad como marcadores del analco.

Marcador del rancho Los Llanitos, según los ulameros, es una piedra que se utilizaba en la antigüedad como tlachtemalacatl, pues aparte de tener forma de cara una humana, se encuentra uno en cada lado del analco

Para el ulama del siglo XXI, los ahora llamados tastes son de suma importancia. Así como otros deportes de pelota utilizan una cancha especial (duela para el básquetbol, pasto para el futbol…) el ulama necesita un piso con tierra fina.

Ni la arena de mar, ni el pavimento son usados en la práctica del ulama, debido a los golpes pelota-piso. La bola debe rebotar en la tierra fina para que su fuerza no se pierda, cualquier grumo puede enviar al hule hacia otra dirección, incluso hacia los aficionados.

Para los ulameros, quienes juegan en muchas ocasiones descalzos, también es importante la tierra del taste, alguna basura o aglutinación de ésta, puede ser causante de

un accidente. Por lo anterior, los jugadores hacen hincapié en el arreglo de la cancha. Ellos no exhiben un juego en forma si no existe un taste en buenas condiciones.

CAPÍTULO IV. LOS JUGADORES DE ULAMA

4.1 VISIÓN DEL JUGADOR SOBRE EL ULAMA

¡Maricones! ¡Putos! ¡Jotos!

Luego de haber viajado a Barcelona, España, donde los habían tratado como reyes en el encuentro "Foro Universal de la Cultura" en el año 2004, esas eran las palabras que les gritaban a los jugadores de ulama de cadera en Mazatlán.

¡Maricones! ¡Putos! ¡Jotos!

Gritaban algunos hombres que manejaban sus camionetas con el estéreo a todo volumen, quienes al ver a los ulameros con taparrabos en el campo de juego no dejaron de insultar a los deportistas que se llevaron las ovaciones del público europeo.

Lo que antes espantaba a los Conquistadores españoles, en ese instante les asustaba a algunos mazatlecos. El ulama, que en épocas prehispánicas fue tachado por los padres franciscanos, en ese momento era rechazado por los compatriotas con el látigo de su desprecio. Irónicamente los papeles fueron invertidos.

Ulameros: reyes en España, mendigos en México. Ese parecía ser el título de una novela cómica-dramática, después de todo, en ese deporte siempre se ha visto la dualidad en cualquier expresión: sueño para unos, pesadilla para otros.

Aún así, cuando los jugadores escuchaban los chiflidos sólo reían y bromeaban acerca de los conductores que ignoraban el significado de su vestimenta. Sin avergonzarse del deporte que los había llevado a conocer zonas arqueológicas importantes como Tajín, Veracruz y Chichén Itzá, Yucatán, los ulameros seguían concentrados en el deporte.

¡Maricones! ¡Putos! ¡Jotos!

Era así como Rafael Páez comentó esa anécdota risible aunque en algún momento le había dado coraje, sin embargo, nunca se avergonzó del juego prehispánico que lo había dejado marcado en su vida. “El Bárbaro”, como también le decían, sólo sabía que el ulama era un deporte para hombres de paz interna y de buena condición física. ¡Cuestión de ideas! Decía con una sonrisa inquietante.

La visión del jugador de ulama es conmovedora. Para ellos representa una tradición viva que poco a poco se va extinguiendo debido a la falta de practicantes y a los escasos recursos económicos con los que cuentan para difundirlo.

A pesar de los obstáculos, los ulameros están conscientes de que no dejarán perder al último dinosaurio, como le llama el Presidente Estatal de la Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales del estado de Sinaloa, Florencio Villa Gallardo.

Para los jugadores de ulama, el deporte no sólo es la viva presencia de los antepasados en el siglo XXI, sino la integridad que forma a un hombre al enaltecer a su país y dar honorabilidad a las diferentes culturas mesoaméricanas que lo practicaron.

Sin embargo, las palabras de los practicantes dejan leer entre líneas lo dolidos que están con las autoridades federales y sobre todo estatales que no saben de la existencia de éste en sus tres modalidades. Incluso, piensan que los gobernantes no ven otros deportes más allá del futbol, beisbol, voleibol, box, etc.

La lucha por la virtud deportiva, la paz interna y el bienestar con sus compañeros es lo que defienden en el taste. A ellos, según las palabras de Villa Gallardo, no les interesa el dinero sino la difusión y el reconocimiento de un deporte deteriorado por el tiempo.

Pero, ¿qué motiva a los jugadores a seguir practicando el ulama? La respuesta de Jesús Páez resume las voces de sus compañeros: “Nos motiva el que México no pierda su legado, su cultura, sobre todo, nos interesa el deporte que tuvo un auge en épocas prehispánicas y que ahora se ha visto opacado por la práctica de otros”.

A pesar de que la mayoría de los jugadores se dedican al trabajo en el campo, ganadería e incluso a la fábrica de sombreros y huaraches, ellos siempre buscan sacar dinero extra para mantener el ulama y fomentar a los niños y jóvenes a practicarlo.

Las implicaciones de los ulameros para mantener viva la tradición prehispánica les ha valido momentos de satisfacción y desilusiones. Han dejado de ver a sus familias con tal de exhibir el deporte en otras partes del mundo y a cambio reciben la complacencia de ser los herederos de un juego místico.

"Ya teníamos meses que no practicamos porque nosotros pues andamos en nuestras labores. Empecé a jugar hace como 25 años y en aquel entonces no teníamos tantos compromisos, nos dedicábamos a jugar. Ahorita ya no tenemos tiempo. La familia va creciendo y aparte uno quiere mucho el juego y se emociona al practicar pero no podemos dejar de trabajar. Ahora uno se va con la familia a un lado y no podemos dedicarle los fines de semana", agregó Jesús Páez.

La tradición y sobre todo el amor al deporte por parte de los ulameros los ha cambiado de pensamiento, de vida. Ellos han llegado al punto de despreciar objetos de valor por una pelota o a imaginar su muerte velada en un campo de juego.

Medio siglo jugando ulama de brazo, ha llevado a "El Profe" a asegurar que él quisiera morir en un taste; haciendo lo que más le gusta; jugando contra uno de sus ídolos; pegándole a su pelota consentida, aquella por la que casi pierde su automóvil.

4.2 LAS MUJERES. ¿JUGADORAS O PÚBLICO?

La única mujer en el mundo que es jugadora profesional de ulama de antebrazo se llama Dulce Villa Velásquez. El deporte rudo, el de hombres fuertes tiene una guerrera de 18 años de edad que a pesar de su silueta delgada es una de los mejores ulameros en Sinaloa.

Dulce Villa, la única mujer que juega ulama

El juego ancestral no está peleado con los sexos, pero las mujeres sí con el deporte. A casi todas las sinaloenses les da miedo imaginarse frente a una pelota de caucho de tal magnitud, pero no a Dulce. Ella simplemente se acomoda su faja en el antebrazo derecho y con fiereza golpea la bola.

Comenzó a practicar con una pelota de esponja, como empiezan todos, desde que tenía 12 años de edad. Su padre, el jugador Pedro Villa Gallardo, le enseñó las reglas del ulama pero nunca imaginó que su hija se convirtiera en una figura del deporte prehispánico.

Su brazo derecho, ligeramente más abultado que el izquierdo, denotaba su constancia. "Cuando yo juego y me pongo la faja bien apretada me quedan así como rayitas rojas por pegarle fuerte a la pelota. Me gusta jugar, pues se siente el orgullo o el dolor y me gusta ser la mujer porque todas las atenciones son para mí", afirmó la jovencita de ojos verdes.

Dulce sostuvo que lo único importante para que una mujer se interese por el juego es entenderlo. Ella sabe que al principio no es fácil captar cuáles son las reglas ni

la lógica de la puntuación pero, al momento de comprenderlo, aunque no sea en su totalidad, la visión de cualquier figura femenina cambia radicalmente.

“Este deporte si lo sabes jugar y lo entiendes es muy bonito, porque hay mucha gente que dice que no le entiende nada y no le gusta por eso mismo. Es como cualquier otro deporte nomás que más brusco”, explicó.

A pesar de que sus compromisos escolares y familiares no la han dejado seguir practicando constantemente, Dulce aseguró que le puede pegar a la pelota con más fuerza debido a su edad aunque haya perdido condición.

Afirmó que el ulama es el deporte que le ha dejado las mejores satisfacciones de su vida, tomó la pelota de 350 gramos, ya que ella no juega con la de 500 y enseguida la aventó. La velocidad de la bola fue lanzada con la misma fuerza que un hombre, incluso mejor posicionada en el campo de juego.

Saque por abajo

Los investigadores coinciden en que posiblemente en la antigüedad, las mujeres mesoamericanas también practicaron algún deporte. Las hipótesis las afirman las figurillas de las culturas prehispánicas que simulan siluetas de cuerpo femenino. La

indumentaria utilizada por ellas consistía en un protector de manos, taparrabos y botas cortas.

"Los tocados eran hechos con su mismo cabello; portaban yugos y protegían sus brazos con material, probablemente, acolchonado, semejante a las representaciones masculinas de los jugadores. Los investigadores infieren, partiendo de la vestimenta, que no había mucha diferencia entre los peloteros de ambos sexos".[1]

Debido a la rudeza del ulama, las mujeres de Sinaloa no han querido practicarlo. Algunas simplemente acompañan a sus maridos a las exhibiciones mientras la mayoría se queda en casa o trabajando, el juego simplemente no les interesa.

En los encuentros estatales las mujeres siempre están presentes, fungen como público, ya sea para apoyar a sus esposos jugadores o para echarle porras a Dulce, ya que el deporte es familiar o permite la cercanía de los pobladores.

Los domingos en los tastes son días de encuentros varoniles, no se encuentra ninguna figura femenina a menos que sea un partido especial. Sin embargo, los ulameros no están peleados con la idea de que las mujeres practiquen el juego rudo, al contrario, buscan la manera de que su tradición no se pierda y que se incorpore más gente. El sexo débil no existe en el ulama.

Pero, ¿por qué es importante que haya una mujer en el ulama? La importancia radica en que las mujeres cada vez más tienen presencia en los deportes que antes se consideraban juegos exclusivamente varoniles. En pleno siglo XXI la figura femenina ha tenido aportaciones en diversos rubros, desde la política hasta la cultura. El ulama no es la excepción aunque sí es una práctica poco considerada por las mujeres.

[1] Eichmann Zurita Rosa Tani. Op. Cit. p. 35

Saque por arriba

4.3 LESIONES FÍSICAS COMO IMPEDIMENTO PARA LA PRÁCTICA

Pedro Villa Gallardo no podía jugar un partido de ulama de antebrazo debido a un desgarre en la pierna derecha. Recordó que al aventarse al piso para una pegua sintió un estirón desde la cadera hasta la rodilla y aunque siguió intentando el saque, su cuerpo se lo impidió.

El padre de la única mujer jugadora de ulama dijo que a pesar de su malestar en aquel partido quería seguir con el juego. Pensaba que el dolor era por falta de condición física pero hubo un momento en que se paralizó y tuvo que acudir al médico. El resultado: seis meses de reposo.

Continuar con su trabajo de compra y venta de autos le costaba esfuerzo porque caminar era muy complicado los primeros días. Jugar ulama ni pensarlo, pero practicarlo sentado fue una opción para no perder la costumbre. Pedro Villa espera sentirse mejor para regresar a su deporte consentido, el que le ha dejado satisfacciones al jugarlo.

Él tomó su pelota, la única pelota de antebrazo que no era de hule vulcanizado, la sujetó con su mano izquierda y le pegó con el brazo derecho. La bola salió disparada y precisa, Villa fue uno de los mejores jugadores de ulama , ahora incapacitado para practicarlo, pero eso no era lo importante para él porque sentía la misma emoción al sujetar su pelota que cuando acudía al taste “Chimale Heredia”, ubicado en Guamúchil.

Pedro Villa se sentó, se acomodó el sombrero y con la mirada hacia el cielo dijo que sólo le quedaba la esperanza de recuperarse para seguir jugando ulama. A él no lo iba a detener ninguna enfermedad a menos de que fuera fulminante. Mientras, enseñaba a su pequeño hijo Hiriam y estimulaba a Dulce Villa a seguir con en la práctica del ulama.

Pedro Villa, quien a pesar de su lesión sigue practicando ulama

Las lesiones pueden ser un parteaguas para la práctica del juego, no obstante, los jugadores parece que le tienen fe al deporte. A ellos no los detiene un simple malestar gripal para acudir al taste, al contrario, se cuidan físicamente para dedicarle tiempo, especialmente a los ulameros de la modalidad de antebrazo. Cuentan que lo único que los puede detener es la novatada, porque es el inicio del dolor.

La novatada. Sí, muy fácil se le hizo a un muchacho tomar la pelota y golpearla con el antebrazo. El primer golpe y su gesto de dolor se presentó al tiempo en que

escuchó las risas de los jugadores profesionales. Él también rió de sí mismo pero le costó trabajo tomar de nuevo la pelota y volver a pegarle contra la pared que era su única contrincante.

Menos de cinco minutos pasaron y entre golpe y golpe el joven dejó de jugar. Su antebrazo enrojeció pero no le prestó atención. Ese fue su primer acercamiento al deporte y el ansía por seguir practicando cesó unas horas. Cuando quiso jugar de nuevo su antebrazo no resistió el primer roce porque su músculo se había enfriado y el dolor comenzó.

-¡Orínate el brazo! Dicen que la orina es el mejor remedio, caliente y todo, nomás es un rato y verás cómo se te quita el dolor, si es de mujer es más eficiente –le decían al novato que no podía creer lo adolorido de su músculo al que poco a poco se le hinchaba, lo normal según los expertos en el deporte.

Ante la falta de médicos que estén al pendiente de cualquier golpe o calambre de los jugadores, los mismos ulameros han dado solución a sus malestares. Afirman que cualquier persona que comience a jugar la modalidad de antebrazo necesita orinarse el brazo para que el dolor disminuya. Al paso del tiempo, se comienza a formar una callosidad que ayuda a soportar los golpes a la pelota.

Jugador diestro de antebrazo. Nótese que su brazo derecho es más grande que el izquierdo debido a la callosidad

Pero no solamente la modalidad de antebrazo tiene soluciones para el dolor a causa de los golpes. Los jugadores de ulama de cadera de antaño solían sobarse con la pelota la parte del cuerpo dañada, la enjuagaban y en una jícara retenían el líquido, el que posteriormente bebían. Ese remedio era una creencia de los antepasados, decían que con ello se compondrían debido a la fe que tenían en el juego.

Actualmente, los ulameros de cadera no practican esa creencia pero sí están conscientes de que es un buen consejo que les heredaron los antiguos jugadores. Luego de un partido formal, los hombres quedan adoloridos, no se pueden sentar con facilidad y las raspaduras comienzan a molestar. En la cadera se forma un moretón que tarda semanas en quitarse.

Ese coágulo de sangre de las caderas es para Patrick Johansson muy interesante. El investigador piensa que posiblemente en la época prehispánica los jugadores se pinchaban el moretón y la sangre la ofrecían a los dioses. La hipótesis del investigador sonó razonable para los jugadores, quienes dijeron que los moretones son lo suficientemente grandes como para efectuar un sacrificio, como sucedía en épocas precolombinas.

Las lesiones no se quedan sólo en las partes afectadas por el golpe pelota-antebrazo o pelota-cadera, ni siquiera en los raspones a causa del impacto del cuerpo con el taste, sino en los golpes a los espectadores con el hule macizo. A lo largo de la historia del ulama en el siglo XXI, la gente se ha dado cuenta de varios accidentes con la pelota, misma que ha desmayado a personas del público.

El ulama es un deporte de observación, esa misma visión la deben tener los espectadores que tampoco tienen una valla de protección que impida que el hule los pueda golpear. El impacto de la pelota puede ser mortal, debido a la velocidad y el material del que está elaborada.

La falta de primeros auxilios ha llevado a que, en los tastes, los mismos jugadores porten alcohol y agua para cualquier accidente. Asimismo, dicen que lo único que los salva es tener algún automóvil que les permita trasladarse a un hospital. Aunque

los accidentes no han pasado a mayores, a los espectadores, sobre todo a mujeres, les da miedo acudir a un partido de exhibición precisamente por el peligro al que se exponen.

A pesar de los incidentes, los jugadores no tienen contemplado contratar a un médico para los partidos ni se han interesado en aprender primeros auxilios porque para ellos la salud se encuentra en un segundo término, su prioridad es fomentar el deporte a pesar de las consecuencias que esto pueda traer.

CAPÍTULO V. RECONOCIMIENTO LEGAL, INSTITUCIONAL Y LEGÍTIMO DEL ULAMA

5.1 EL PAPEL DE LA FEDERACIÓN MEXICANA DE JUEGOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES A.C.

Debido a la importancia del juego de pelota, no sólo por su invaluable historia sino por la práctica actual del mismo, surgió una federación que responde a algunos intereses del ulama en el siglo XXI. Al registrarlo como deporte, el reconocimiento legal, institucional y legítimo del ulama se ha hecho patente.

En 1988 por iniciativa del Profesor Sandalio Sainz de la Maza, director en turno de Promoción Deportiva del Distrito Federal, se consolidó la Asociación de Deportes de Origen Prehispánico del Distrito Federal, A.C. El propósito de ésta fue dar un reconocimiento legal a los deportes precolombinos del centro de México.

Debido a la incorporación de los estados de Guerrero, Oaxaca, Michoacán y Sinaloa, la Asociación se volvió Federación, ya que el Estatuto de Confederación Deportiva Mexicana (CODEME) señala que para consolidar una federación se debe tener como mínimo cinco asociaciones interesadas.

Fue el 18 de noviembre de 1988, ante la presencia del Ing. Pascual Ortíz Rubio, presidente de la CODEME, que nació la Federación de Juegos y Deportes de Origen Prehispánico. Con Alida Zurita Bocanegra al frente de la institución, la Federación comenzó a trabajar en presupuesto, encuentros nacionales y la difusión de los deportes y juegos de destreza mental practicados en la actualidad por los estados afiliados.

“Fue un paso muy importante para México porque hasta antes de nosotros no había un reconocimiento institucional que aportara apoyo moral y monetario a los deportes autóctonos que existen en el país y que por cierto son muchos. En un inicio nos costo trabajo acercarnos a los jugadores y que nos tuvieran confianza, pero al darse cuenta de nuestras intenciones nos brindaron su apoyo”, sostuvo Zurita Bocanegra.

En febrero de 1997, por razones notariales, se le cambió el nombre a Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (FMJDAyT), lo que abarca no sólo la cultura deportiva de origen prehispánico, sino las prácticas tradicionales de los estados incorporados a la institución. Por su importancia, los estados de la República a través de diversas asociaciones se dieron de alta en la Federación.

Así, en 1996 se financió y coordinó el Primer Encuentro Nacional de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, con sede en Oaxaca, donde participaron 14 estados en 31 diferentes disciplinas, entre ellas, el ulama en sus tres modalidades. A partir de esa fecha, anualmente se convoca a los interesados a los encuentros con el fin de difundir y fortalecer los deportes y juegos de destreza mental con orígenes precolombinos y con tradición autóctona.

A partir del surgimiento de la Federación, los juegos prehispánicos como el ulama, del que pocos sabían de su práctica actual, fue adquiriendo difusión, sobre todo a nivel internacional, ya que la FMJDAyT fue institución de inspiración para varios países de África, Australia, Europa y América Latina. La propagación del ulama fue contundente ya que es el deporte precolombino de mayor investigación en México.

"Y si el ulama se encuentra entre la vida y la muerte por todas las dificultades que hay a su alrededor, y, aún así es el juego más investigado y que ha llamado más la atención a especialistas nacionales y extranjeros, entonces qué podemos esperar de otros deportes como pelota purépecha, carrera de arihueta (Rohueliami), la pelota mixteca e incluso la tarasca. Estos deportes sin divulgación pueden extinguirse", lamentó Zurita.

La Federación ha sido reconocida a nivel mundial por los congresos y reuniones efectuadas en España, Ecuador, Holanda, Alemania, Polonia e incluso Tailandia, países interesados en los juegos milenarios de México.

"Sin duda el que llama más la atención es el ulama porque es al que más cobertura se le ha hecho, internacionalmente hablando. Sin embargo, hay que recordar que los tlachcos no sólo son del ullamaliztli, sino de otros juegos de pelota. Eso lo sabemos por la posición de los taludes y por las dimensiones de las canchas. Es absurdo

pensar que sólo el ulama era el deporte practicado en los tastes. De ahí que el logotipo de la Federación sea una cancha de juego de pelota", señaló la presidenta de la FMJDAyT.

Logotipo de la FMJDAyT, inspirado en un taste,
cancha de los juegos de pelota de origen prehispánico

El papel de la Federación ha sido importante para los jugadores de ulama, quienes han mostrado interés en colaborar con la profesora Zurita.

"A nosotros nos da gusto que haya una representación legal porque gracias a eso el juego permanece vigente y por ello hemos conocido muchos lugares a nivel mundial. También se han hecho investigaciones sobre la pelota y se han hecho documentales del juego", reconoció la jugadora Dulce Villa Gallardo.

Pero la labor de buscar presupuesto, rescatar y difundir las investigaciones en torno a los juegos y deportes autóctonos ha sido ardua. Primero, según Zurita Bocanegra, es necesario formar una educación de reconocimiento con lo prehispánico, autóctono y tradicional para que la gente no se sienta avergonzada de sus raíces. Posteriormente, es necesario un basto trabajo de campo para rescatar las costumbres y luego difundirlas.

Lo anterior con el apoyo de la presidenta, el vicepresidente Armando Padilla Alonso, un secretario, un tesorero, un comisario y un vocal que conforman la Federación en el Distrito Federal que está ubicada en las instalaciones de la CODEME. Seis personas que tienen a su cargo la preservación de más de 100 juegos y deportes.

Cada presidente de las diversas asociaciones incorporadas a la FMJDAyT debe tener un registro de los jugadores, un reglamento y un presupuesto, entre otras responsabilidades. Pero el dinero en el caso del ulama ha sido una problemática grave, ya que la mayoría de los jugadores se quejan de que son ellos los que tienen que financiar el deporte.

"El presidente de la asociación debe formar el cuerpo organizador para cualquier tipo de eventos, aquí en Sinaloa tenemos que hacer las invitaciones, buscar recursos para los eventos y encontrar ayuda para los traslados de las exhibiciones. La mayoría, el 90% de los gastos que se originan, los hacen los jugadores y eso es uno de los puntos principales que me ha tocado a mí inculcarle a esta gente. No porque no nos den recursos vamos a dejar caer el juego y debemos tenerlo en cuenta", comentó Florencio Villa Gallardo, presidente estatal del ulama en Guamúchil.

5.2 RECONOCIMIENTO DEL ULAMA POR PARTE DEL GOBIERNO DEL ESTADO DE SINALOA

Pasar desapercibido un juego de origen prehispánico que ha soportado los tiempos de la inquisición así como la era de la globalización, es quizá algo imposible para los representantes del gobierno de Sinaloa. Por ende, le han dado al ulama un sustento legal.

El siglo XXI ha sido de retos para los ulameros y por supuesto, para los gobernantes sinaloenses. El reconocimiento por parte de la administración llegó a tal que en abril de 2002 se dio a conocer la Jornada a Favor del Ulama, encabezada por el entonces gobernador del estado, Juan S. Millán.

En la ceremonia de inauguración de esa jornada se juntaron empresarios, universitarios, profesionistas y escritores, quienes se unieron para promover el ulama y hacer gestiones con el fin de que la UNESCO declare al deporte prehispánico como patrimonio cultural de la humanidad.

Las labores para que el ulama sea reconocido como patrimonio cultural han sido elaboradas y presididas por la FMJDAyT en primera instancia, así como por parte de las

autoridades de Sinaloa, con lo que pretenden rendir homenaje no sólo a los ulameros actuales, sino a un pueblo rico en historia.

A partir del surgimiento de la FMJDAyT, el gobierno sinaloense le dio más énfasis al apoyo de los ulameros, sin embargo, los mismos jugadores se quejan de que el apoyo es lamentablemente escaso en comparación con otros deportes como el caso del beisbol.

El gobierno se enfoca a difundir el juego cuando se acercan los encuentros estatales o nacionales en algún lugar del estado de Sinaloa. Asimismo, se encarga de elaborar trípticos para que la gente se interese en el deporte y asista a los partidos formales y de exhibición. Pero el desinterés es constante, no sólo por parte de la actual administración sinaloense, sino de los propios ciudadanos que al no entender las reglas del ulama no le prestan atención.

Con la reciente aparición de la Secretaría de Turismo en Culiacán, los jugadores esperan que el ulama emerja ante una constante indiferencia. Confían en que el turismo puede ser un factor determinante para que el deporte autóctono se propague y por ende, se adhieran más simpatizantes.

El gobierno de Sinaloa le ha dado apoyos al ulama, aunque claramente, no responden a las necesidades del deporte milenario. Gracias a la intervención del también secretario general de Trabajadores del Sindicato de la Industria de la Carne, Florencio Villa, se ha logrado conseguir en Guamúchil un taste con estacionamiento, dos pequeñas gradas, baños y luz eléctrica.

Sin embargo, el ulama no sólo se juega en Guamúchil y la modalidad de antebrazo no es exclusiva, aunque sí la más difundida y practicada en territorio sinaloense. Otros lugares como los ranchos en Mazatlán han sido olvidados por las autoridades. Los jugadores mazatlecos comentaron que sólo hay interés para tomarles fotografías y venderlas a los turistas, pero la difusión del ulama de cadera no ha tenido apoyo contundente a no ser por la Federación.

Así pues, por medio del Instituto Sinaloense del Deporte (ISDE), el ulama tiene vigencia ante el gobierno, es esta organización quien ha dado voz y presencia a los jugadores. No obstante, el apoyo ha sido mínimo en comparación con otros deportes.

En el año 2004, cuando los ulameros se presentaron en Barcelona, España en el Foro Universal de la Cultura, el ISDE entregó uniformes y dos mil pesos a los 11 jugadores que dieron la exhibición en la tierra ibérica. A partir de ese momento, escasos son los recursos que se le dan al ulama.

"Lamentablemente no hemos tenido el apoyo por parte de los gobiernos y este deporte se ha mantenido solo, sin apoyo de ninguna clase. Nosotros no aparecemos en el presupuesto, en ningún renglón, ni municipal ni estatal, sin embargo permanecemos. No hay fondos para la publicidad, como tampoco hay fondos para pagar palos o pelotas. Aquí existe una ley de alcoholes que establece que cuando un expendio de cerveza trabaja horas extras, tiene que hacer un pago destinado exclusivamente al deporte, pero ese dinero no lo vemos nosotros nunca. Podemos decir que nos están robando", comentó con desprecio Eliseo Rojo.

5.3 MODIFICACIONES A LA LEY DE ESTÍMULO Y FOMENTO DEL DEPORTE

Debido al interés cada vez más grande por parte de los maestros de educación física de primarias y secundarias en todo el país, el ulama, así como otros juegos prehispánicos, ya están considerados como deportes prioritarios en las escuelas.

En 1993, la Comisión del Deporte de la LV Legislatura de la Cámara de Diputados, convocó a foros a fin de modificar la Ley de Estímulo y Fomento del Deporte. La noticia fue tomada con gusto por parte de la FMJDAyT que, con entusiasmo, participó con una ponencia donde se argumentó la importancia de los juegos y deportes de origen prehispánico.

La exposición presidida por la presidenta Alida Zurita giró en torno al por qué habría de considerarse oficial la enseñanza y práctica de los deportes y juegos autóctonos y tradicionales en el país, así como la propuesta de dar a conocer a los viejos y futuros profesores de educación física sobre dichos temas.

Convencidos de la importancia de estos juegos y deportes, el poder legislativo aprobó la incorporación de lo prehispánico, autóctono y tradicional en la citada Ley. A partir de ese momento, los hasta entonces Juegos y Deportes de Origen Prehispánico, conceptualizados por el Congreso como "Autóctonos y Tradicionales", se validaron en el país en los esquemas prioritarios del "Programa Nacional de Educación Física y Deporte".

Con el interés de alumnos y profesores se dieron exhibiciones en varias partes de la República Mexicana y permisos para que los ulameros dieran a conocer el deporte en zonas arqueológicas. Asimismo, en 1998 se tomaron en cuenta juegos como pelota purépecha en desfiles deportivos, tal es el caso del 88 Aniversario de la Revolución Mexicana, que contó con la participación de alumnos de la Escuela Nacional Preparatoria número 2 y 7.

Igualmente, en 1998, con motivo de la conmemoración de la Batalla de Otumba (1520), en el zócalo capitalino se dio una exhibición de juegos y deportes autóctonos con alumnos de la Escuela Primaria Libertadores de América y un torneo de pelota purépecha encendida con alumnos de las citadas preparatorias

A partir de la integración de éstos deportes y juegos en la ley, se han impartido talleres y cursos en diversas escuelas del país. Gracias al interés de los profesores, desde escuelas primarias hasta universidades, se ha tomado en cuenta lo autóctono y tradicional en México y se ha luchado contra la indiferencia de la población en torno a éstos.

No obstante al empeño de los maestros de educación física, en pocas escuelas se ha enseñado el ulama como se practican otros deportes de interés general. Tal fue el caso de la Escuela Primaria Jonás Edward Salk, donde los alumnos, con ayuda del profesor Juan José Olvera, dejaron a un lado otros deportes para incursionar en el territorio prehispánico.

Ángel Igor Villavicencio, quien fue alumno del profesor Olvera, dijo que el ulama en la primaria fue una novedad para los padres de familia e incluso para los mismos estudiantes, quienes lo tomaron con cierta apatía en un inicio pero después el interés fue rotundo.

“A nosotros nos gustaba el juego, aunque no sabíamos las reglas exactas pero sí algunas bases históricas. Aunque para nosotros la FMJDAyT fue indispensable para dar exhibiciones, consideramos que también nos puso muchas trabas”, comentó Igor Villavicencio, quien a sus 21 años de edad todavía sigue emocionado por la subsistencia del ulama.

Aunque en esa primaria ubicada en la delegación Benito Juárez del Distrito Federal ya no se practica el ulama u otros deportes de origen prehispánico debido a la salida del profesor Olvera, sí se ha hecho patente el interés de los formadores deportivos de la Secretaría de Educación Pública, de la Universidad Nacional Autónoma de México y del Instituto Politécnico Nacional, entre otras instituciones educativas, para difundir la práctica de éstos.

Asimismo, la Universidad Autónoma de Sinaloa a través del Club Universitario de Juegos Prehispánicos con sede en la Escuela de Administración Agropecuaria y Desarrollo Rural ha desempeñado un trabajo indispensable para la propagación del ulama en el estado sinaloense. Lo que significa que cada vez más la gente que conoce de los deportes y de la existencia actual de los mismos, se preocupa por darlos a conocer.

CAPÍTULO VI. LA DIFUSIÓN DEL JUEGO DE PELOTA

6.1 LA COMUNICACIÓN NO VERBAL EN EL ULAMA

Los jugadores de ulama de cadera llegaron sonrientes. Entre burlas y chistes, cada uno eligió su lugar predilecto para cambiarse de ropa. Unos prefirieron los árboles, otros, usaron su camioneta como vestidor. En un principio se tapaban con los brazos sus cuerpos semidesnudos, como si les diera pena que los espectadores les criticaran sus músculos forrados de pieles blancas. Después, al ver que todos los ulameros portaban un taparrabos similar, entonces se olvidaban de su prominente abdomen o sus piernas delgadas, aunque todos se veían atractivos con el pedazo de gamuza de res que les tapaba las asentaderas y les protegía la cadera.

Al darse cuenta de que las mujeres (esposas, hijas o vecinas) los miraban con detenimiento, sin perderse un solo centímetro de análisis corporal, los taures se erguían y presumían su galanura. Ese era el principio del cortejo en el ulama. Las figuras femeninas cuchicheaban y reían avergonzadas pero seguían admirando los cuerpos masculinos.

Dentro del taste todos querían ganar e inconscientemente humillar al contrario al jugar con sus defectos: visión, habilidad física o, simplemente la astucia de colocar bien la pelota para hacer una raya, mismo que les valía la admiración de los pocos niños que habían ido a apoyarlos en esa exhibición. Los infantes presentes los miraban de pies a cabeza como quien admira una escultura inmensa y se sorprende al analizarla, así los pequeños veían a los guerreros del taste y luego trataban de imitarlos al jugar con otra pelota que apenas podían cargar.

Luego de un partido exhausto, los ulameros corrieron por sus prendas que habían dejado colgadas en las ramas de los árboles, pero seguían con la frente en alto porque sabían que los estaban observando, eran los actores, los protagonistas de una crónica de ulama.

En el ulama de antebrazo, ahí sí se ve la competencia más marcada. Los hombres no hablan mal del contrario, hablan bien de sí mismos dejando en claro las

debilidades del otro. Ellos se paran en el taste con la mano en la cintura y levantan la ceja, tal vez porque los rayos del sol les dan en la cara, o porque quieren verse interesantes ante el único reportero del periódico El Debate que escribe sobre el ulama.

Todos los taures comparten un lenguaje corporal que se traduce en primera instancia como vergüenza y en segunda como enaltecimiento. Su mirada hacia abajo la cambian por la vista al frente y directo a los ojos de la persona a la que dirigen su atención, la risa tímida la convierten en carcajadas para hacerse notar, su posición encorvada la pasan a la erguida…

La mayoría de los jugadores sinaloenses aún son machos, sensuales, pero machos. Avientan un gargajo como primer indicio de presencia. Se tocan los testículos inconscientemente y cada cierto tiempo para enaltecer su hombría. Se peinan su bigote para hacerse los interesantes.

El lenguaje no verbal del ulama es muy interesante. Denota la dualidad del ser humano cuando pasa de ser una persona que transita diariamente por las calles, a un ulamero que demuestra su audacia en el juego, porque sabe que todos, para bien o para mal, lo admiran. Tal como le pasó al "Zurdo de El Tablón", un hombre que habitaba en una comunidad de El Tablón, al norte de Sinaloa.

Cuenta el presidente estatal del ulama, Florencio Villa, que aquel muchacho iba al taste Chemale Heredia a ver los partidos. Siempre, en cuclillas, observaba el juego. Un día lo retaron a un partido. Muchos se burlaron de él porque lo veían desganado y un tanto flacucho, así que las apuestas no le favorecieron. El "Zurdo" aceptó el reto y todos se admiraron cuando se quitó la camisa y mostró sus bien formados músculos. La sorpresa se acentuó cuando el hombre le ganó el partido a todos los ulameros diestros. Esa figura masculina casi no hablaba pero, sus gestos y posiciones corporales decían lo que era: un excelente jugador y taure admirado.

La comunicación no verbal se da mediante indicios y signos que carecen de estructura sintáctica oral. Surge al mismo tiempo que nace la especie humana, incluso, antes de la evolución del **lenguaje** hablado. En la vida cotidiana, constantemente se emiten **mensajes** no verbales a otras personas (muecas, señales con el dedo, posiciones corporales, guiños…), que pueden ser más importantes que un discurso bien estructurado.

"La **comunicación** corporal es una parte esencial del sistema de **comunicación**, y el vehículo para muchas transacciones humanas fundamentales que el **discurso** solo no puede comunicar. El lenguaje del cuerpo es una esfera que muchas personas han utilizado para establecer en cada momento unas pautas de actuación o una línea a seguir en determinados escenarios, sean cotidianos, laborales o sociales".[1]

Todo tipo de conductas en el taste del ulama puede ser analizado exhaustivamente, porque las señales con los ojos, las manos e incluso las posiciones pueden dar una pauta al contrincante para tomar ventaja en el campo de juego. Como en cualquier otro deporte, los jugadores tienen un código corporal que utilizan para intimidar o enaltecerse a sí mismos.

6.2 LOS CÓDICES Y FIGURILLAS

En la actualidad se sabe que el ullamaliztli existió gracias a los códices y figurillas que los especialistas han dado a conocer. La difusión de juego ha sido muy importante para que prevalezca en el siglo XXI como un deporte que tiene su raíz prehispánica.

Los códices han dado un valor sustentable gracias a los elementos pictográficos matizados por los tlahcuilos, pintores que narraron con colores e imágenes lo que sucedía en su contexto. Quizá, estos artistas prehispánicos fueron los primeros historiadores y cronistas de Mesoamérica. Ellos contaron a través de imágenes la historia de su cultura y por ende se sabe de su pasado.

[1] Enciclopedia wikipedia en línea. Dirección URL: http://es.wikipedia.org (Consulta: 2 de enero de 2008)

"Cuando vemos una imagen no percibimos solamente su estructura visual sino que también la interpretamos como si se tratara de un texto no escrito que ha de leerse. El lenguaje de la visión se completa con el lenguaje de la imagen. Cuando un observador nombra o comunica a otro lo que ve, realiza una lectura y un acto de comunicación. La imagen se presenta como un conjunto de proposiciones implícitas".[2]

Los libros de pinturas y caracteres, como les nombraban los cronistas españoles del siglo XVI a los códices, son ahora la prueba fehaciente de magnificencia de las culturas mesoamericanas y de la importancia que tuvo el juego de pelota en una sociedad regida por la religión.

Pero ¿qué es un códice? A los libros iconográficos de la época prehispánica los nombraron codex o códices, palabra que fue empleada desde mediados del siglo XIX y cuya importancia radica en la actualidad debido a su lectura indispensable para conocer el contexto de una cultura extinta.

"La palabra *codex* está emparentada etimológicamente con el verbo latino *codu*, *-es*, *-ere*, *cusi*, *cusum*, que equivale a golpear, desgajar, cortar. Su relación con *codex*, parece derivarse de que las tablillas para escribir se fabricaban del tronco de un árbol que ha sido cortado. Y, yendo más lejos, añadiré que el verbo *codu* tiene la misma raíz indoeuropea que *kouwan* que, en el alto alemán, significa golpear".[3]

La lectura de códices es quizá un trabajo arduo, debido a que las representaciones pictóricas pueden tener diverso significado para diferentes personas. "Las imágenes son portadoras, por sí mismas, de una gama de significantes que abarcan un complejo lenguaje iconográfico que incluye un simbolismo de sus colores".[4]

Tal como lo estipula la semántica de la imagen, las pinturas pueden ser vistas de diferentes ángulos por diversas personas, todo depende del nivel de conocimiento, apreciación y contexto, entre otros ámbitos, que influyen en la percepción del observador.

---

[2] Lorenzo Vilches. *Teoría de la imagen periodística*. Barcelona, Paidós, 1997, p. 39
[3] Miguel León-Portilla. *Códices. Los antiguos libros del Nuevo Mundo*. México, Aguilar, 2003, p. 11
[4] Íbidem. p. 37

"El volumen de los objetos, los colores, su posición, su forma se convierten para el lector en verdaderas *marcas* de reconocimiento o huellas para seguir pistas de interpretación de los posibles significados del laberinto semántico de la imagen. En la interpretación de estas marcas, que a su vez se agrupan en familias o códigos, el lector sigue unas reglas ya previstas como si se tratara de un juego. Estas reglas son las *competencias* del lector, es decir, el saber acumulado en el ejercicio cotidiano de la lectura".[5]

Los antiguos mesoamericanos utilizaron diversos materiales para elaborar un códice, los más comunes fueron los fabricados de piel, tela y fibra de maguey. La tinta era de elementos cromáticos que sacaban de plantas, animales y minerales. El color esencial para los tlahcuilos era el rojo y el negro, de ahí la importancia de ellos en imágenes del juego de pelota.

El deporte fue un caso especial en los códices prehispánicos, incluso para los que se elaboraron después de la Conquista y que fueron rescatados de las manos de los españoles inquisidores, quienes quemaron los libros iconográficos. Los pocos códices que se tienen en la actualidad alrededor del mundo han dado valor al juego de pelota.

El ullamaliztli fue representado en los libros precolombinos como un ritual religioso en donde se efectuaban sacrificios. Las imágenes con las que mostraron el deporte fueron las canchas en forma de "I", la pelota y los sacrificios en los tastes. Los colores que emplearon en prácticamente todos los códices para referirse al juego fueron el verde, amarillo, negro y rojo.

Los tlahcuilos pintaron las pelotas colgadas de un metate, tal como se hace en la actualidad por parte de los jugadores de ulama, quienes cuelgan sus pelotas para evitar su deformación. Esta característica permite hacer otra comparación entre las costumbres del ulama de los antepasados y las vigentes. Las imágenes de los códices Borgia y Vaticano B evidencian el hecho.

[5] Lorenzo Vilches. Op. Cit. p.84

Lámina 62 del Códice Borgia

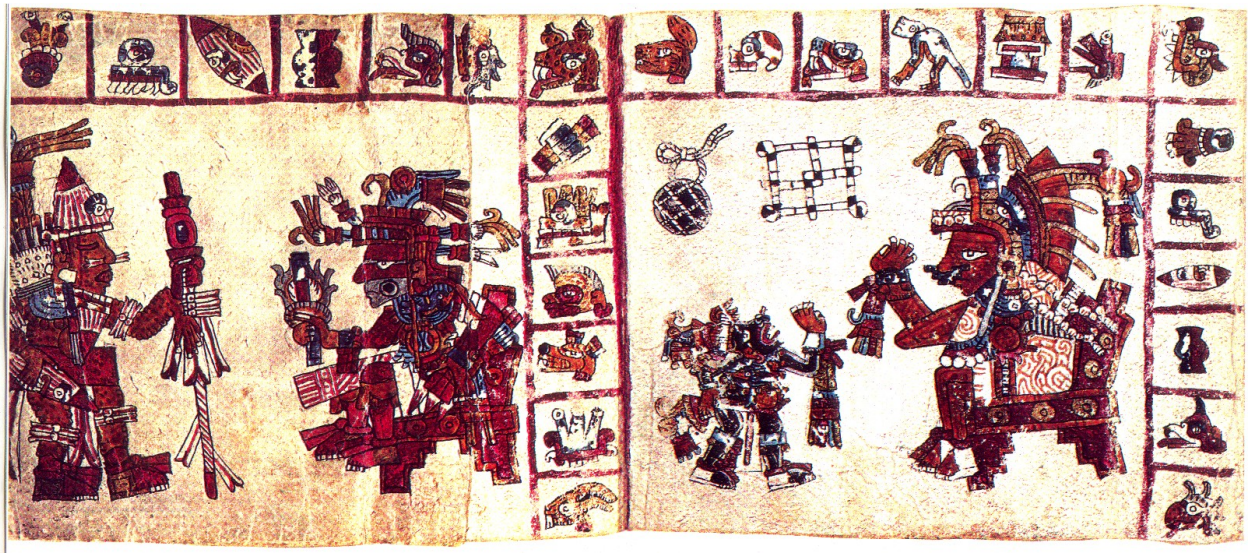


Lámina 67 y 68 del Códice Vaticano B

Hoy en día se sabe que el ulama de mazo también lo practicaron las culturas precolombinas tal como lo representaron en los códices, donde sujetan un palo similar al que en la actualidad utilizan los ulameros. Por ello, los códices son indispensables para rehacer un momento de la historia y contextualizar el pasado a partir del presente y viceversa.

Lámina 11 y 12 del Códice Vaticano B

Si bien es cierto que los códices ayudan a los especialistas a determinar un momento de la historia, las figurillas encontradas en las zonas arqueológicas también dan lugar a que se especifique la importancia que tuvo el juego de pelota en la vida de los prehispánicos.

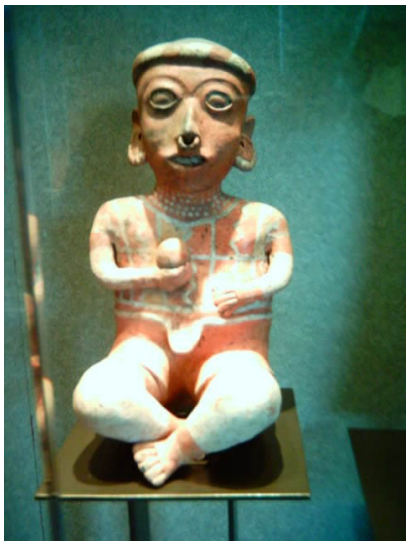
Las figurillas son representaciones escultóricas de la vida de una cultura. A partir de su descubrimiento se da cabida a la importancia del juego y al momento de aparición del mismo.

"El juego de pelota es uno de los rasgos característicos de las culturas mesoamericanas, las primeras evidencias del plano central las tenemos hacia 1200 a. C. momento en que la organización social y religiosa se vuelve más compleja. A partir de ésta época podemos inferir que el juego forma parte del culto, ya que se encuentran objetos relacionados con las afluencias de los jugadores como los pequeños yugos que son represtaciones simbólicas del protector usado en las manos o en las rodillas y las pelotas de piedra que simbolizan a las originales que se hacían de hule y que también tenían una función funeraria o ritual". [6]

[6] Guía del Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México. Sala Teotihuacana

Representaciones en piedra de las pelotas en el Museo Nacional de Antropología e Historia

En las figurillas, los jugadores de pelota son reconocidos fácilmente debido a la protección en la cadera y brazos, de igual manera, muchos sostenían en sus manos una pelota o un palo que representaba el ullamaliztli de mazo.



Figurillas de jugadores de ulama exhibidas en el Museo Nacional de Antropología, son fáciles de identificar por sus protecciones en la cadera o brazos, o porque sostienen una bola o mazo

El valor histórico de los códices y figurillas es invaluable debido a su aportación al quehacer cotidiano, a su explicación del presente a partir de un hecho ancestral y sobre todo, por sus aportes a la identificación de un pueblo que con sus raíces forja su futuro.

6.3 LA COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA

Si se conoce de la práctica del ulama en la actualidad es en gran medida gracias a la comunicación oral. Su papel ha determinado la supervivencia del deporte de origen prehispánico que hoy en día es herencia de padres a hijos y que les han transmitido por medio de las palabras.

"Dentro de un grupo social, la comunicación oral implica una función exteriorizadora, autoformativa, pues permite que se transmita el discurso que la comunidad sostiene acerca de sí misma, lo que asegura su continuidad".[7]

El 95% de los jugadores de ulama en Sinaloa practican el juego debido a la influencia de sus padres o familiares que a través de la palabra les enseñaron las reglas

[7] María Victoria Reyzábal. *La comunicación oral y su didáctica*. p. 24

del deporte. La oralidad es y seguirá siendo, según los ulameros, el factor más importante de difusión.

No sólo el deporte sino toda la tradición que éste conlleva es lo que se ha transmitido a las nuevas generaciones. Entre cantos, reglas y formas de golpear la pelota, el ulama ha salido adelante por la preocupación de los jugadores viejos que transmiten sus experiencias a sus parientes.

"Los historiadores (José de) Acosta, (Francisco Javier) Clavijero e (Fernando de Alba) Ixtlilxóchitl refieren que los indios aprendían a recitar las arengas más notables de sus antepasados y los cantos de sus poetas y que unas y otras se enseñaban a los jóvenes en las escuelas anexas a los templos, y de esta manera se transmitían de generación en generación".[8]

Aunque en épocas precolombinas, los amerindios tenían un profundo valor y respeto por la gente que tenía el don de la palabra, la información era un tanto reservada, pero siempre que ésta se dio a conocer se difundió y propagó a toda la gente, desde los niños en las escuelas hasta los hombres y mujeres que tuvieron el privilegio de escuchar la información por parte de los viejos sabios.

Gracias a esa propagación, la oralidad ha mantenido un propósito firme: el perpetuar una especie. Este tipo de comunicación es la indispensable para los ulameros actuales que ante falta de libros que les expliquen las infinitas reglas se han acercado a sus familiares, quienes por medio de la palabra les han inculcado como tradición el deporte.

"La comunicación oral es compartir por medio del símbolo nuestras experiencias, pensamientos, ideas y creatividad con otra u otras personas. Cuando hablamos compartimos parte de nosotros con otra persona o con un grupo, y esto siempre tiene efectos".[9]

-¿Cómo aprendiste a jugar ulama de brazo?

---

[8] *Popol Vuh*. Op. Cit. p. 17

[9] Eileen McEntee de Madero. *Comunicación oral para el liderazgo en el mundo moderno*. México, Mc Graw-Hill , 1999, p. 395

-Gracias a mi papá y a su interés por que el deporte se difunda, siempre nos hemos enfocado en hablar del juego porque de otra manera no hay cómo.

-¿A los jóvenes les interesa el juego?

-Hay pocos chamacos que le pegan bien pero sí hay interés por parte de los plebes, aunque somos sólo unos cinco, los demás son gente mayor. Tengo ocho años que practico porque mi papá jugaba también y él fue el que me dijo cómo pegarle porque aquí no hay libros que te enseñen las reglas o cómo acomodarte para pegarle a la bola.

Como Eric Humberto Téllez, de 18 años de edad, la mayoría de los jugadores han mantenido vivo el deporte gracias a las enseñanzas de los parientes. La herencia permanece activa aunque, poco a poco, los niños van perdiendo interés en el ulama, a causa de las obligaciones escolares o del hogar, así como al factor de la migración.

Pedro Hiriam Villa, quien a pesar de su edad practica
ulama con una pelota de caucho

Para los ulameros con experiencia, los niños son la esperanza de que el deporte prevalezca. Los padres han enseñado a los hijos y será papel de los hijos dar a conocer el juego por medio de la oralidad a las futuras generaciones. Esta fue la base de la única escuela de ulama para niños en el país que se encuentra en Mocorito, Sinaloa cuyo propósito es propagar el deporte a través de jugadores veteranos preocupados por el destino del ulama.

"Destacar, defender la recuperación y el mejoramiento de la oralidad, como acto de habla en que la producción y la recepción se producen simultáneamente, es pretender rescatar lo mejor de las viejas tradiciones y los aspectos básicamente humanizadores de la comunicación moderna"[10]

No sólo la comunicación oral ha sido indispensable para que se sepa del ulama en el siglo XXI, también la palabra escrita ha sido indispensable para el conocimiento histórico del deporte milenario. Por medio de crónicas de los frailes españoles, hoy en

[10] María Victoria Reyzábal. *La comunicación oral y su didáctica.* Madrid, Editorial La Muralla, 1993, p. 24.

día sabemos de la importancia del ulama. Fue tan marcado el juego que su perpetuación sigue vigente.

Cronistas como Motolinia, Bernardino de Sahagún y Fernando de Alva Ixtlilxóchil, han dado pauta a los investigadores para dar a conocer el origen del juego. Partiendo de estos escritores, mucha gente que trabaja en el campo de las letras ha propagado el ulama, tal y como lo ha presentado Eric Taladoire, Rina Cuellar y Ted Leyenaar, los tres especialistas en torno al ulama.

La palabra escrita en libros, revistas y periódicos ha dejado testimonio de los pros y contras del juego de pelota, sobre todo, de la forma en que cambia el deporte, sus tradiciones, su vestimenta y hasta sus ritos para curar una lesión. Asimismo, ha dejado la línea de investigación abierta que da lugar a futuros trabajos.

6.4 EL ULAMA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

¿Cultura o deporte? El ulama tiene en esencia una dualidad y el caso de la difusión no es una excepción. En un medio de comunicación ¿a qué sección le compete cubrir el ulama: deportes o cultura? Se debe recordar que el ulama es un deporte que ante todo tiene un rico significado histórico.

Se entiende en este apartado el concepto de cultura como el "conjunto de ideas, habilidades y costumbres que ha ido adquiriendo un grupo humano y transmitiendo de generación en generación".[11]

El juego de pelota es una habilidad que se ha difundido de padres a hijos, por ende es un concepto cultural, no obstante, implica un esfuerzo físico que es catalogado como deporte.

A partir de la especialización de los medios de comunicación, así como de las diferentes secciones que conforman, las noticias son catalogadas para que el receptor pueda diferenciarlas con facilidad. Ya sea a través de la palabra escrita en la prensa; la palabra oral en la radio; el audiovisual en la televisión, incluso en los multimedia como

[11] *Gran diccionario enciclopédico ilustrado*. Tomo 3. p. 966.

la red Internet, las noticias conllevan jerarquías y son catalogadas de acuerdo a su contenido.

Si se toma al ulama como deporte, lo esencial para los medios es hacer una cobertura de un partido en forma. Si es tomado como cultura, es indispensable hablar de los hallazgos arqueológicos e incluso históricos del tema o problemática.

"Desde comienzos del siglo XX, cuando no existía ningún interés por el tamaño de una audiencia o los tipos de personas que la componían, los líderes de los medios masivos de comunicación han llegado a depender de los resultados de la investigación para tomar casi todas las decisiones importantes".[12]

Los medios de comunicación son empresas de información y como tal buscan una remuneración económica a cambio de su trabajo informativo. Pero, en deportes ¿qué es lo que vende? Lo que vende es simplemente lo que interesa como el futbol, básquetbol e incluso las jornadas taurinas. El ulama es un juego olvidado por los medios debido a su regionalismo.

Para Javier Gochis Illescas, reportero de cultura de la Agencia Notimex, uno de los problemas que existe en torno al ulama es el centralismo. "Un centralismo desde un punto de vista de la comunicación es el que existe en México, es decir, ante la lejanía entre el D.F y Sinaloa, los deportista tienen que tomar sus propias decisiones, por consiguiente, el hecho de que reciban apoyos para difundir su deporte prehispánico es en realidad muy complicado porque no hay una conexión".

La concentración que existe en el Distrito Federal es acentuada. Los medios de comunicación buscan lo novedoso y debido a que las Secretarías, las Federaciones e incluso las Cámaras legislativas se encuentran en el D.F., las noticias se generan ahí. Cualquier cobertura en otros estados de la República Mexicana necesita cumplir con las bases del periodismo para que sea tomada en cuenta.

---

[12] Roger Wimmer y Joseph Dominick. *Introducción a la investigación de medios masivos de comunicación.* México, Internacional Thomson Editores, 2001, p. 6

Para ejemplificar la cobertura del ulama en deportes basta con hablar del Mundial de Alemania 2006. Los ulameros dieron una exhibición en dicho país y medios como Televisa dieron a conocer una nota de ello. Es novedoso porque un deporte practicado en México se presentó en un país que aparentemente no tiene nada que ver con el juego de pelota mesoamericano.

De acuerdo con Rodolfo Maldonado, editor cultural de la Agencia Notimex, Televisa Deportes respondió a un interés mercantil y agregó que "dependiendo del momento es como se hace la cobertura. Si es conveniente porque se tiene todo un montaje mercadotécnico sobre el mundial de Alemania y es un evento deportivo a nivel mundial, por supuesto que interesa hacer una nota de una exhibición del juego de pelota porque México tiene presencia en otros países y eso es importantísimo".

Pero, ¿qué es lo que interesa en la sección cultural? Como rama del periodismo, esta categoría también responde a intereses y a temáticas o problemáticas novedosas. Generalmente se enfoca a las bellas artes y letras, así como a la historia que generan las culturas a nivel mundial.

"El llamado periodismo cultural se ajustó a lo largo de su desarrollo histórico a dos concepciones básicas de la cultura: la concepción ilustrada que restringía el campo a las producciones selectivas de las bellas letras y las bellas artes, y la que –sobre todo a partir de la expansión de las perspectivas de antropología cultural– lo ampliaba hasta convertirlo en una muestra más abarcativa e integradora".[13]

Así pues, en los medios de comunicación, ya sea con secciones culturales o especializados en temáticas de cultura, lo que interesa del juego de pelota son los hallazgos arqueológicos o bien las exhibiciones de los ulameros en canchas antiguas de las culturas precolombinas, siempre y cuando, éstas presentaciones respondan a un interés social.

"Hasta la fecha siempre se ha manejado en esas condiciones, si no hay una exhibición nunca se va a hablar del ulama. El ulama no tiene difusión ni en los mismos medios locales, en periódicos tan importantes como el Noreste, que son los que se difunden en la capital de Sinaloa, más bien, se acoplan a lo que es la Liga Mexicana del

[13] Jorge B. Rivera. Op. Cit. p. 15

Pacífico (de beisbol)", comentó Gochis, quien ha redactado reportajes sobre el juego de pelota prehispánico.

Los periodistas coincidieron que el ulama no tendrá ninguna repercusión en los medios de comunicación si la difusión no deja de ser regional, ni siquiera con la noticia del pasado 7 de julio de 2007, tiempo en que la pirámide de Kukulcán en la zona arqueológica de Chichén Itzá fue nombrada una de las siete maravillas del mundo.

La noticia de una maravilla a nivel mundial en México fue una de las coberturas importantes en los medios de comunicación, por ende, también se le dio reconocimiento al campo de juego de pelota de los mayas que hasta la fecha es el de mayor dimensión encontrado por los arqueólogos.

"No hay un apoyo real de los medios ni hay tampoco interés. Hablar de una culpa que tengan los medios de comunicación yo creo que es una culpa compartida, tanto del ulama como de los medios. Por un lado la tradición se mantiene en un círculo muy cerrado y, por otro, hay una falta de interés, incluso del gobierno, para difundir este deporte desde un punto de vista no solamente deportivo, sino de promoción de la cultura prehispánica", señaló Gochis.

No obstante, el juego de pelota prehispánico ha interesado a medios como es el caso del periódico El Debate, que con tres mil ejemplares diarios repartidos en Guamúchil se le ha dado difusión al ulama, sobre todo al de antebrazo.

El género periodístico más utilizado en El Debate es la crónica, pues, gracias al trabajo de Octavio Insunza, editor y reportero de la sección de deportes, se le ha dado cobertura a los partidos dominicales de ulama.

"Yo soy el encargado de la sección y quiero que no muera el juego y por eso lo cubro, además de que aquí es un deporte importante. Vaya que se requieren pantalones para ésto", aclaró Insunza, quien aprendió las reglas del juego al declararse aficionado.

El periodista sinaloense destacó que el ulama es uno de los deportes más importantes en el estado del noreste aunque la práctica de otros como el beisbol y el box

han acaparado la atención de las nuevas generaciones. El joven comentó que el juego de pelota se encuentra entre la vida y la muerte porque cada vez se habla más de la historia pero no de los partidos.

"Las secciones de un periódico no necesariamente tienen que estar peleadas por ver a quién le toca cubrir el ulama, todo depende de lo que se quiera decir. El ulama se debe ver primero como cultura y después como deporte, por el significado que trae, por el simbolismo, pero después es un deporte que implica esfuerzo físico y tiene reglas", especificó Insunza.

El también colaborador del suplemento cultural Ancla y Estrella del periódico El Debate, mencionó que es difícil hacer una crónica de ulama de antebrazo debido a que las reglas son muy confusas y por ello no le interesa al lector. Él ha optado por dar a conocer el marcador del partido, los nombres de los ulameros y sobre todo, por describir el contexto. La crónica de color es su mejor recurso para que las notas en la prensa sean de interés general.

"El ulama trae un profundo significado. En otras partes del estado no hay difusión del juego porque no les interesa o no les gusta. Siempre que escucho a todos, especialistas y público en general, hay una conclusión: la preocupación constante. Siempre se menciona que el deporte desafortunadamente tiende a desaparecer, eso es algo grave", lamentó Insunza.

Muchos reporteros o gente que trabaja en los medios de comunicación desconocen el tema y la problemática que atañe al ulama debido a que es un juego escasamente difundido a nivel nacional. Las reglas del deporte son diversas en las comunidades en que se practica y sus bases no están sentadas en un reglamento oficial, lo que dispersa al juego.

"El ulama necesita difundirse más en el sentido de que haya más gente que se interese en el juego, que lo practiquen y que se haga oficial. En ese sentido, hacer como un movimiento popular que sea cada vez más fuerte para que las autoridades se den cuenta de su importancia. Todo eso para que los medios se den cuenta de que es una urgencia ponerle énfasis y que la gente tiene como propósito apoyarlo con publicaciones y manifestaciones culturales", mencionó Rodolfo Maldonado.

Maldonado señaló que el desconocimiento genera desinterés y los medios no se enfocan a una problemática que se ignora a nivel nacional, a menos de que investiguen sobre el tema y se financie un trabajo de campo para redactar un reportaje. Sin embargo, explicó que a causa del bombardeo de información, los medios tienen que elaborar una lista de prioridades, pues en México se presentan varios hechos de interés general y se debe jerarquizar la información que más interese al receptor.

"Nosotros somos una agencia informativa y la Agencia Mexicana de Noticias fue creada para difundir México hacia México y fuera de México, lo que se genera de adentro hacia fuera y al revés. En ese sentido, por supuesto que nos interesa el ulama. No obstante, nos hace falta que nos mantengan informados de sus eventos porque tampoco los medios somos adivinos y en el país se genera mucha información interesante", concluyó el editor de Notimex.

El ulama entonces es un deporte cultural que depende de su importancia informativa para que los medios lo tomen en cuenta. En los medios, los editores de las secciones no están peleados uno con otro. Todo depende de los datos que arrojen las investigaciones para que se distribuya la información a los apartados de cultura y deportes, según sea el caso.

CONCLUSIONES

He dado a conocer diferentes opiniones de los involucrados en la problemática del ulama, desde los jugadores hasta las autoridades. El comentario final lo deben dar los receptores, quienes decidirán si el juego de pelota corre el riesgo de desaparecer o está en un proceso de resurgimiento en el siglo XXI.

Sin embargo, debo escribir que los obstáculos para que el ulama se practique son muchos. El taste, los jugadores y hasta la misma pelota son elementos que, aunque con sus respectivas problemáticas, hacen subsistir el deporte.

Los mensajes que deja el juego son diversos. Los ulameros piden a gritos la atención de las autoridades para que el deporte no se quede en los meros libros de texto. El silencio de representantes del gobierno, de los medios de comunicación e incluso de la misma ciudadanía es perturbador y dañino para el ulama del siglo XXI. El mensaje más importante es la exclamación de ayuda para un deporte moribundo.

Los pocos ulameros en el país y los escasos estudiosos que vuelven su mirada al juego de pelota luchan contra la ignorancia de una población que tiene su identidad en las costumbres prehispánicas, mismas que poco a poco se han ido perdiendo ante la llegada de la tecnología.

En la introducción del presente trabajo describí lo complicado que fue para mí llegar a tierra sinaloense, por ende, al centro de un deporte vigente. La travesía al norte del país la narré con el propósito de hacer constar al lector que el regionalismo del ulama ha puesto una traba para la difusión del mismo.

En un primer acercamiento con los jugadores me percaté de que también son celosos de su deporte. Los abusos de confianza de algunos investigadores que con el único fin de lucrar con el ulama y los ulameros han vuelto desconfiados a los actores principales de este juego. Pero, aún con dicha arbitrariedad, los taures se emocionan al saber que el ulama es de interés para los estudiosos porque es sinónimo de vida para esa tradición milenaria que no han dejado oler a putrefacción.

Y es que una de las tantas causas del desinterés del ulama es debido a lo complicado de las reglas de juego, de la extraña puntuación y de la terminología utilizada en el deporte. Lo más laborioso es entender la marcación del ulama, sus reglas y sus conceptos.

El trabajo de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. es arduo. Los involucrados deben hacer revalorar uno de los tantos deportes y juegos que tienen a su cargo, enseñar a los profesores de educación física a fomentar la práctica por la herencia prehispánica y, sobretodo, propagar en los medios de comunicación la ahora miserable existencia del ulama.

Porque es cierto que existe la discriminación hacia las razas, la religión, las creencias políticas… También es cierto que el mal trato, o lo que es lo mismo, la ignorancia hacia el deporte, aún cuando éste ya ha sido percibido, es un atentado para la tradición ahora sinaloense.

Es, desde mi punto de vista, inaceptable que los mismos mexicanos le den calificativos peyorativos a los ulameros. Ante todo, este deporte no debe ser un símbolo de vergüenza, al contrario, es y seguirá siendo, mientras viva, un símbolo de identidad.

La propuesta es difundir el ulama. Si bien es cierto que en la actualidad un deporte no lucrativo es escasamente difundido en los medios de comunicación masivos, entonces existen otras alternativas. El juego de orígenes prehispánicos es materia que nutre las investigaciones etnográficas, arqueológicas, históricas y periodísticas en medios de divulgación científica y académica.

Los ulameros están en la mejor disposición de colaborar con los investigadores y autoridades para enaltecer el juego y que éste sea propagado, primero a nivel nacional y posteriormente a un ámbito internacional, pues, son los extranjeros los que le han puesto mayor énfasis al ulama.

Seguramente, instituciones educativas y analistas de la sociedad no dejarán perder un aspecto indispensable para este deporte, me refiero a la comunicación, que

juega el papel más importante en el conocimiento de las tradiciones humanas y por ende, en el resurgimiento de ellas.

Basta de decir que México es un país sin memoria histórica porque los hechos del pasado resurgen gracias a este aspecto, tal es el caso del ulama. Recordar es el procedimiento para identificar, pues aquel pueblo que no conoce sus errores a través de la historia, está condenado a repetirlos.

Expuse un juego al que hay que revalorar, rescatar de la contagiosa pandemia de la ignorancia. ¿Por qué es importante acudir a su rescate? Porque la historia forja el presente y a lo que se resiste el ser humano es a perder su identidad. Esta investigación pretende sentar las bases de futuros trabajos, de críticas y observaciones, si ello se lograra, entonces el resurgimiento de la práctica del ulama habrá cumplido su cometido. Al mismo tiempo se pretende hacer una denuncia al mismo hombre para que no deje perder lo que mucho trabajo ha costado ganar: un pasado multicultural.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL ULAMA

- Analco: Línea imaginaria que divide el campo de juego del ulama en dos partes iguales, similar a la línea del medio campo de la cancha del futbol soccer.

- Chalchihuites: Diversas clases de piedras verdes como jades y jadeitas.

- Chichi: Líneas extremas de la cancha del juego de pelota de cadera. Punto máximo en el ulama de cadera.

- Chinta: Cuando el chintero le gana terreno al equipo contrincante.

- Chintero: Jugador de ulama de cadera que se encuentra más cerca del analco.

- Chimali: Cinturón de cuero que se coloca alrededor de los glúteos, es la protección más importante de los ulameros del siglo XXI.

- Chivero: Jugador de antebrazo que se encuentra más cerca de la línea llamada chivo.

- Chiviada: Punto máximo en el ulama de antebrazo.

- Chivos: Líneas extremas de la cancha de ulama de antebrazo.

- Códice: Libro iconográfico de las culturas mesoamericanas.

- Golpeador: Jugador de ulama de cadera que se encuentra en segunda posición después de la línea del analco.

- Hule: Materia prima con la que se elabora la pelota de ulama. Sinónimo de la bola de ulama, palabra utilizada en la modalidad de cadera.
- Jariada: Cuando la pelota golpea al taure en otra parte del cuerpo que no es la vendada, esto sólo pasa en las jugadas de ulama de antebrazo.

- Male/mali: Saque por abajo, nombrado así al inicio y término de un partido.

- Máxtlatl: Protección que utilizaban los ulameros prehispánicos, hecho de cuero de venado.

- Olli: Palabra en náhuatl que significa hule

- Ollín: Glifo que representa el movimiento

- Pegua: Primer tiro (al ras del suelo) del ulama de antebrazo.

- Raya: Punto en el marcador.

- Rodador: Jugador que comienza con el primer saque del ulama de cadera al rodar la pelota.

- Segundo golpe: Jugador de ulama de antebrazo que se coloca después del topador.

- Tambor: Llamado así anteriormente a la puntuación que no descendía hasta que el contrincante tumbara los puntos.

- Taste/tlachco/tlachtli: Cancha del ulama.

- Taure: Sinónimo de jugador de ulama.

- Tlachtemalacatl: Anillo de piedra empotrado en los taludes del campo del juego de pelota. Algunos cronistas de la época de la Conquista relataron que la bola pasaba por el orificio de los también llamados marcadores.

- Tlahcuilos: Maestros de arte pictórico que narraban los pasajes de su historia en los códices.

- Topador: Jugador de antebrazo que se encuentra más cerca del analco.

- Ulama: Juego de pelota prehispánico practicado con una bola de caucho macizo. El deporte, en la actualidad, se juega en el estado de Sinaloa en sus tres modalidades: cadera, antebrazo y mazo.

- Ulamero: Nombre que se da al jugador de ulama en cualquiera de las modalidades del deporte.

- Ullamaliztli: Nombramiento en náhuatl del juego de pelota practicado en tiempos precolombinos.

- Urria/urra: Palabra que significa permanecer, se utiliza en la puntuación para evitar que el contrincante pueda bajar un punto.

- Veedor: Juez del juego de pelota. Árbitro del ulama.

- Xibalbá: Inframundo, lugar donde habitaban los dioses que desafiaron a los hombres en el juego de pelota, de acuerdo con el libro del Popol Vuh.

- Yugo: Representación en piedra que simulan la protección en la cadera para los jugadores de ulama.

FUENTES

A. SHERWELL, Guillermo. *Primer Curso de Historia Patria*. México, Editorial Patria S.A., 1958, 238 pp.

BALMES ZÚÑIGA, Zoila y GONZÁLEZ DE LÓPEZ, Gracia. *Comunicación Escrita*. México, Trillas, 1978, 114 pp.

BONIFAZ NUÑO, Rubén. *Olmecas: esencia y fundación*. México, Colegio Nacional, 1992, 94 pp.

BRANIFF CORNEJO, Beatriz. "El juego de pelota en el lejano oriente" *Arqueología mexicana.* Núm. 44, Vol. VIII, México, Editorial Raíces S.A. de C.V., Serie Tiempo Mesoamericano II, Julio-Agosto, 2000, 48-49 pp.

CARR, Edward *¿Qué es la historia?* España, Ciencias Humanas, 1978, 217 pp.

DE LA FUENTE, Beatriz. *Cabezas colosales olmecas*. México, Colegio Nacional, 1992, 160 pp.

DE LA GARZA, Mercedes. "El juego de pelota según las fuentes escritas" *Arqueología Mexicana.* Núm. 44, Vol. VIII, México, Editorial Raíces S.A. de C.V., Serie Tiempo Mesoamericano II, Julio-Agosto, 2000, 50-53 pp.

DEL RÍO REYNAGA, Julio. *Periodismo interpretativo. El reportaje*. México, Trillas, 1994, 195 pp.

DEVERGER, Christian. *La flor letal: Economía del sacrificio azteca.* Traducción de Juan José Utrilla, México, FCE, 1983, 233 pp.

EICHMANN ZURITA, Rosa Tani. *Origen y sobrevivencia del juego de pelota*. México, UNAM y FCPyS 1991, 96 pp.

FAST, Julius. *El lenguaje del cuerpo.* Barcelona, Editorial Kairós, 1970, 179 pp.

FEDERICO ARREOLA, Teresa. *El juego de la pelota entre los antiguos mayas*. México, FFyL, UNAM, 1972, 124 p.

GALINDO, Carmen. Et. Al. *Manual de redacción e investigación. Guía para el estudiante y profesionista*. México, UNAM, 1991, 96 pp.

GARCÍA-CAEIRO, Ignasi. Et. Al. *Expresión oral*. México, Alhambra Mexicana, Biblioteca de Recursos Didácticos, 4ª reimpresión, 1997, 133 pp.

GARCÍA FERNÁNDEZ, Dora. *Metodología del trabajo de investigación. Guía práctica*. México, Trillas, 2001, 86 pp.

GONZÁLEZ REYNA, Susana. *Géneros periodísticos I. Periodismo de opinión y discurso*. México, Trillas, 2005, 189 pp.

GONZÁLEZ REYNA, Susana. *Manual de redacción e investigación documental*. México, Trillas, 4ª edición, 1990, 204 pp.

GONZÁLEZ TORRES, Yolot. "El sacrificio humano entre los mexicas", *Arqueología Mexicana,* México, Núm. 63, Vol. XI, Septiembre-Octubre, 2003, p. 40-45.

GONZÁLEZ TORRES, Yólotl. *El sacrificio humano entre los mexicas,* México, INAH-FCE, 1985, 329 pp.

Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado. México, Reader´s Digest México, Tomo 3, 1985.

HERRERA MARTÍNEZ, Ivonne. *Estudios sobre las representaciones de jugadores de pelota en piedra en Mesoamérica*. México, FFyL, UNAM, 1983, 139 pp.

IBARROLA, Javier. *Técnicas periodísticas. El reportaje*. México, Ediciones Gernika, tercera edición, 1994, 135 pp.

ICART ISERN, María Teresa. Et. Al *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Barcelona, Ediciones de la Universidad de Barcelona, 2001, 140 pp.

J.J. LEYENNAAR, Ted. "Los tres ulamas del siglo XX. Sobrevivencias del ullamaliztli, juego de pelota prehispánico mesoamericano", *El juego de pelota en Mesoamérica, raíces y supervivencia.* Siglo XXI, Noviembre 1992, 369-389 pp.

J.J. LEYENAAR, Ted. *Ulama. Perpetuación en México del juego de pelota prehispánico: Ullamalistli.* Sinaloa, DIFOCUR, 89 pp.

JOHANSSON K, Patrick. *La palabra, la imagen y el manuscrito. Lecturas indígenas de un texto pictórico en el siglo XVI*. Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM, 2007, 480 pp.

JOHANSSON K, Patrick. *Zazanilli, la palabra-enigma. Acertijos y adivinanzas de los antiguos nahuas*. México, McGraw Hill, 2004, 90 pp.

LEÓN-PORTILLA, Miguel. *Códices. Los antiguos libros del Nuevo Mundo*. México, Aguilar, 2003, 335 pp.

LEÓN-PORTILLA, Miguel. "Lenguas y Escrituras de Mesoamérica". Arqueología Mexicana. Núm. 70, Vol. XII, noviembre-diciembre, 2004, p. 18 y19.

LEÓN PORTILLA, Miguel. *La visión de los vencidos. Relaciones indígenas de la Conquista*, México, UNAM, 1984, 214 pp.

LEÓN-PORTILLA, Miguel. *Trece poetas del mundo azteca*. México, SER/SETENTAS, 1972, 251 pp.

LEÓN-PORTILLA, Miguel. "Una reflexión sobre el sacrificio humano", *Arqueología Mexicana,* México, Núm. 63, Vol. XI, Septiembre-Octubre, 2003, p. 14 y 15.

LERMA, Héctor Daniel. *Metodología de la investigación: Propuesta, anteproyecto y proyecto.* Bogotá, ECOE Ediciones, 1999, 122 pp.

LÓPEZ ALONSO, Sergio. Et. Al. *Costumbres funerarias y sacrificio humano en Cholula prehispánica*. México, UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas. 2002, 122 pp.

MARTÍNEZ, José Luis. *América Antigua. Nahuas, mayas, quechuas, otras culturas. Mundo Antiguo*. México, SEP, 1988, 448 pp.

MC ENTEE DE MADERO, Eileen. *Comunicación oral. El arte y ciencia de hablar en público*. México, Alhambra Mexicana, 1995, 313 pp.

MC ENTEE DE MADERO, Eileen. *Comunicación oral para el liderazgo en el mundo moderno*. México, Mc Graw-Hill, 1999, 751 pp.

MÉNDEZ RAMÍREZ, Ignacio, Et. Al. *El protocolo de investigación. Lineamientos para su elaboración y análisis*. México, Trillas, 9ª reimpresión, 2004, 210 pp.

MÜNICH, Lourdes y ÁNGELES, Ernesto. *Métodos y técnicas de investigación.* México, Trillas, 1990, 166 pp.

PASTOR, Marialba, "La visión cristiana del sacrificio humano", *Arqueología Mexicana,* México, Núm. 63, Vol. XI, Septiembre-Octubre, 2003, p.58-62.

PERALTE, Dante A. y URTASUN, Marta. *La crónica periodística. Herramientas para una lectura crítica y redacción*. Argentina, La Crujía Ediciones, 1999, 215 pp.

PIÑA CHAN, Román. *El lenguaje de las Piedras: glifica olmeca y zapoteca.* México, FCE, 1993, 218 pp.

POPSON P., Colleen. "Extreme Sport", *Archaeology*. Septiembre-Octubre 2003, 42-48 pp.

REYZÁBAL, María Victoria. *La comunicación oral y su didáctica*. Madrid, La Muralla, Colección Aula Abierta, 1993, 425 pp.

SAHAGÚN, Bernardino de. *Historia General de las Cosas de la Nueva España.* México, Porrúa, 1956, 373 pp.

S/A *Popol Vuh*. *Las antiguas historias del quiché.* Traducción de Adrián Recinos. México, FCE, 1992, 287 pp.

SCHEFFLER, Lilian. *El Juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*. México, Ediciones Coyoacán S.A. de C.V., 1999, 125 pp.

SCHEFFLER, Lilian. Et. Al. *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales.* México, Premia, SEP Dirección general de culturas populares, 1985, 123 pp.

STERM, Theodore. *The rubber-ball games of the americans*. University of Washington, 1949, 121 pp.

TALADOIRE, Eric. “El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo” *Arqueología Mexicana.* Núm. 44, Vol. VIII, México, Editorial Raíces S.A. de C.V., Serie Tiempo Mesoamericano II, Julio-Agosto, 2000, 20-27 pp.

TALADOIRE, Eric. *Les Terrains de jeu de balle (Mésoamérique et Sud-ovest des Etats-Unis).* México, Etudes Mesoamericaines, Serie II, Premiére édition, 1981, 815 pp.

TARKANIAN, Michael y HOSLER, Dorothy. “La elaboración de hule en Mesoamérica” *Arqueología Mexicana.* Núm. 44, Vol. VIII, México, Editorial Raíces S.A. de C.V., Serie Tiempo Mesoamericano II, Julio-Agosto, 2000, 54-57 pp.

TUROK, Marta. “El juego de pelota en la actualidad” *Arqueología Mexicana.* Núm. 44, Vol. VIII, México, Editorial Raíces S.A. de C.V., Serie Tiempo Mesoamericano II, Julio-Agosto, 2000, 58-65 pp.

URIARTE, María Teresa. *El juego de pelota en Mesoamérica: Raíces y supervivencias*. México, Siglo XXI, DIFOCOUR, 1992, 413 pp.

URIARTE, María Teresa. “Práctica y símbolos del juego de pelota” *Arqueología mexicana.* Núm. 44, Vol. VIII, México, Editorial Raíces S.A. de C.V., Serie Tiempo Mesoamericano II, Julio-Agosto, 2000, 28-35 pp.

VILCHES, Lorenzo. *Teoría de la imagen periodística*. Barcelona, Paidós, 1997, 287 pp,

VILLORO, Luis. et.al. *Historia ¿Para qué?* México, Siglo XXI editores, 2004, 245 pp.

WILCOX, David. Et. Al. *The mesoamerican ballgame*. E.U.A., Editorial Tucson, 1991, 404 pp.

WIMMER, Roger y DOMINICK, Joseph. *Introducción a la investigación de medios masivos de comunicación*. México. Internacional Thomson Editores, 6ª edición, 2001, 500 pp.

WOLF, Eric. *Pueblos y culturas de Mesoamérica.* México, Biblioteca ERA, 1967, 251 pp.

ROCHÍN, Roberto, “Ulama. El juego de la vida y la muerte”, Formato VHS, 90 minutos.

Enciclopedia Wikipedia en línea. Dirección URL: http://es.wikipedia.org (Consulta: 2 de enero de 2008)

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (en línea) Dirección URL: http://www.codeme.org.mx/autoctonoytradicional/Mapa.htm (Consulta: 19 junio de 2007).

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (en línea) Dirección URL: http://www.codeme.org.mx/autoctonoytradicional/Quienes.html (Consulta: 25 agosto de 2007).

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (en línea) Dirección URL: http://www.codeme.org.mx/autoctonoytradicional/Antecedentes.html (Consulta: 16 junio de 2007).

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (en línea) Dirección URL: http://www.codeme.org.mx/autoctonoytradicional/Publicaciones.html (Consulta: 5 septiembre de 2007).

ANEXO DE IMÁGENES

Muchos de los códices que existen en la actualidad, dan a conocer en sus láminas la importancia del ulamalliztli en las culturas precolombinas. A continuación imágenes de códices que representan la religiosidad y el misticismo a través de las canchas de juego de pelota, la sangre de los sacrificados y los jugadores respetados por la sociedad prehispánica.

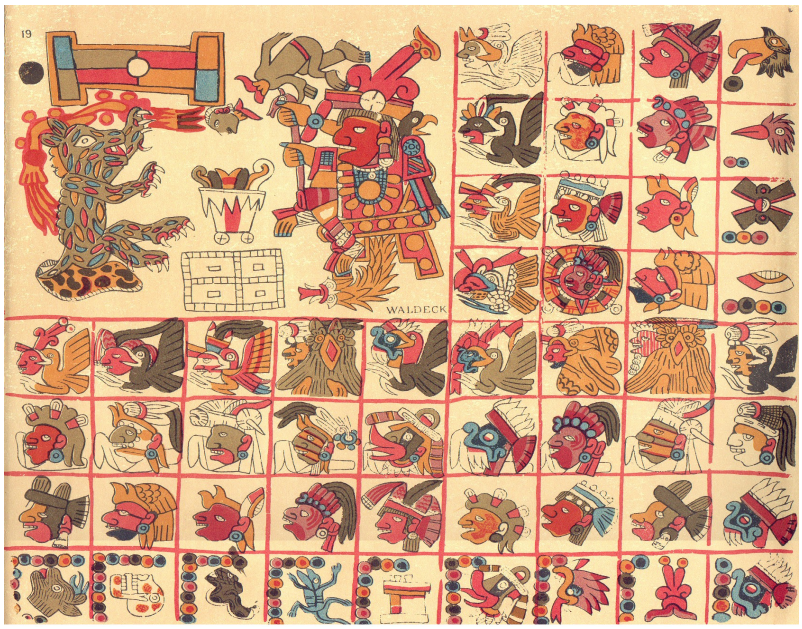


Lámina 19 del Códice Aubin

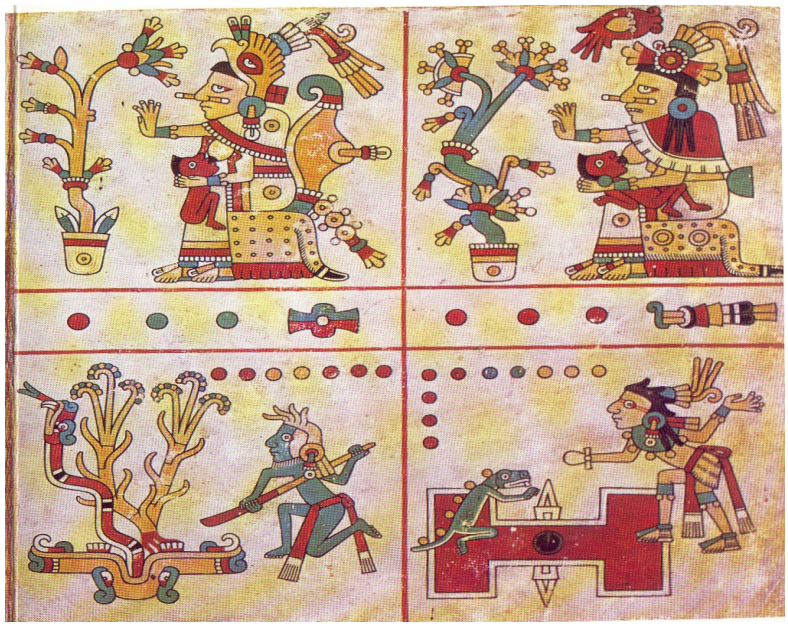


Lámina 19 del Códice Fejervary

Lámina 19 del Códice Borbónico

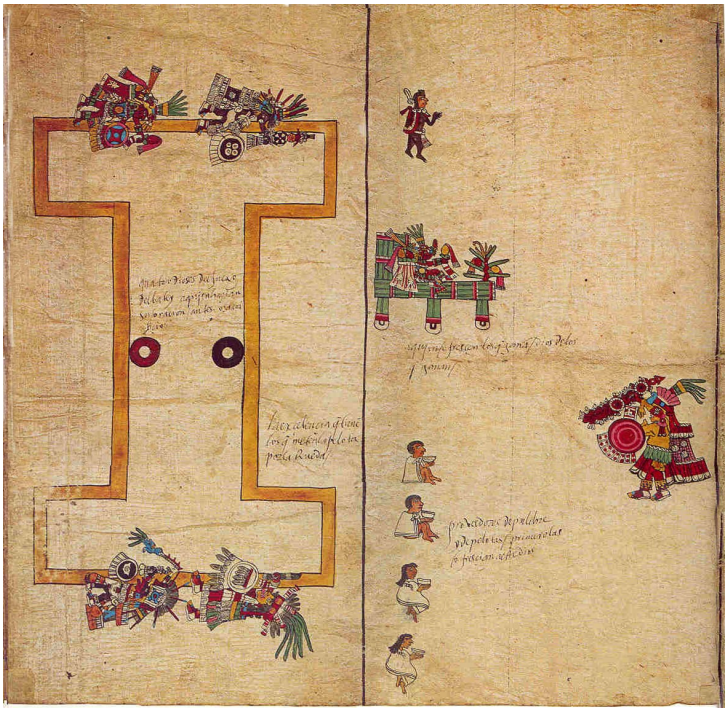


Lámina 27 del Códice Borbónico

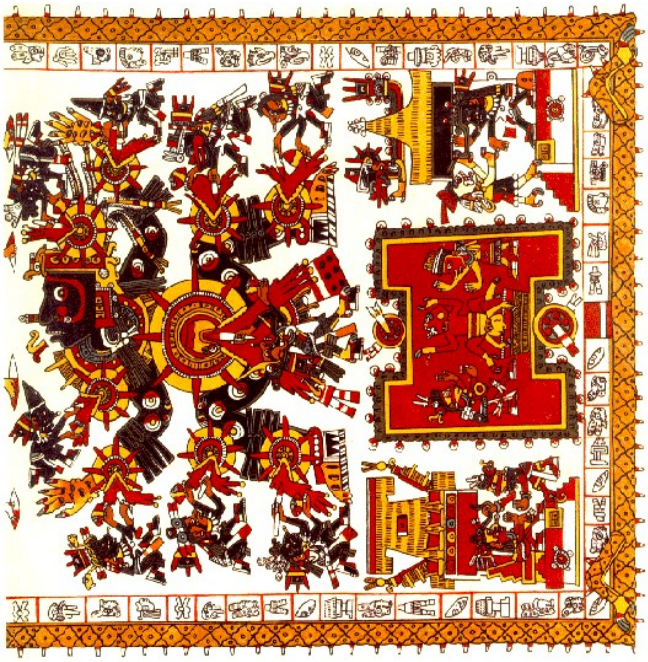
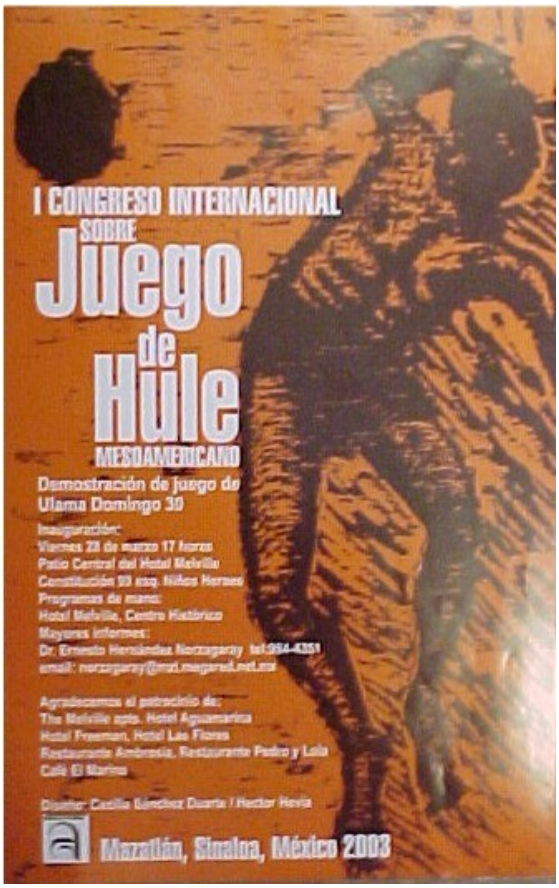


Lámina 40 del Códice Borgia



Ramón Arturo Osuna Bonilla, uno de los jugadores que sabe el procedimiento de elaboración de la pelota original

Jugadores de ulama de cadera en Mazatlán

El saque de pegua en ulama de antebrazo

Los aficionados de antebrazo, muchos de ellos fueron jugadores pero las condiciones físicas les han impedido la práctica