

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE GEOGRAFÍA

**Juegos locales y deporte profesional. El
caso del Juego de Pelota dentro de los
deportes modernos.**

Tesis que para obtener el título de

Licenciada en Geografía

presenta

Verónica Mares Flores

NÚMERO DE CUENTA: 312257000

ASESOR: DR. EDUARDO ANTONIO PÉREZ TORRES

CIUDAD UNIVERSITARIA, NOVIEMBRE DE 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

***A mi brújula que me ha guiado durante
gran parte de mi vida,
mi madre...***

Agradecimientos

A mi madre, Martha Guadalupe Flores López, quien siempre ha estado conmigo, incluso en desvelos. Tu apoyo siempre ha sido incondicional, este proyecto no hubiera sido posible sin ti y estoy feliz de haber podido compartirlo en los viajes a Yucatán. Te debo todo lo que he logrado porque eres parte de esto. Gracias por todo lo que me has brindado, principalmente tu amor. Te amo, mamá.

Al Dr. Eduardo Antonio Pérez Torres. Ha sido un gran guía para mi formación. Sus conocimientos y sabiduría fueron, son y serán siempre muy importantes para mí. Gracias por brindarme confianza en mis capacidades, así como agradezco su apoyo, paciencia y tiempo, también por la música y los viajes compartidos.

Su amistad, confianza y consejos son invaluable.

A cada uno de los miembros del sínodo. Gracias por dedicar su tiempo y apoyo para la revisión de esta tesis. Sus comentarios y observaciones son fundamentales, no sólo para este trabajo, sino también para futuros proyectos: Mtro. Pastor G. González Ramírez, Mtra. Angélica M. Franco González, Dra. Carla A. González Ortega y a la Dra. María del Carmen Juárez Gutiérrez.

Al Dr. Álvaro Sánchez Crispín, quien logró sembrar en muchos de nosotros su amor por la Geografía y que tuve la suerte de encontrarme con sus enseñanzas. Gracias por mostrarme que la Geografía es divertida y que un geógrafo se la puede pasar muy bien. Su influencia en mi vida académica siempre será recordada.

A la Dra. Emilie Carreón Blaine, que tan amablemente me ha permitido aprender más sobre el Juego de Pelota. Gracias por compartir su experiencia, conocimiento y material, fundamentales para este trabajo.

A quienes me acompañan desde el primer semestre, Lorena Bárcenas y Leonardo Pineda. Gracias por su compañía, diversión, apoyo y consejos. A Diana, por escucharme siempre. A Juan, Marín, Jocelyne y Lalo, su presencia hizo amena esta aventura.

A Dasha, quien siempre me acompañó sin importar la hora en la que yo estuviera trabajando en este proyecto.

Al equipo de Pok Ta Pok de San Pedro Chimay, por recibirme en Mérida con gran amabilidad y apoyarme con información vital para este trabajo.

Agradezco a los equipos de Pok Ta Pok de Guatemala, Honduras, Panamá, Belice y a Jorge Merlos; así como a la Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Yucatán, por permitirme ser parte de la experiencia de la IV Copa Mundial.

Al equipo de Ulama, Texocelotzin, y a la AJUPHUP, de la UNAM, por intercambiar conocimientos y diversiones.

A la Universidad Nacional Autónoma de México que me puso en el hermoso camino de la Geografía y me permitió conocerme más y desarrollarme.

A todas las personas con las que he compartido momentos en todos estos años y que son parte de mí.

Gracias.

Índice general

Introducción	8
Capítulo 1 Bases teóricas y cognoscitivas	11
1.1 La Geografía del Deporte.....	11
1.2 La difusión como fenómeno geográfico	22
1.3 Transformación de un juego en deporte	28
Capítulo 2 El Juego de Pelota	38
2.1 Características generales de Yucatán (historia, población, medio físico)	38
2.2 Origen, características y desarrollo del Juego de Pelota, desde su origen hasta la Conquista	50
2.3 La sobrevivencia del Juego de Pelota y su difusión desde la Conquista hasta el siglo XXI	74
Capítulo 3 El Juego de Pelota y el deporte moderno	84
3.1 Desarrollo del Juego de Pelota en Yucatán durante el siglo XX y XXI.....	84
3.2 El Juego de Pelota como deporte profesional.....	92
Conclusiones	103
Bibliografía	106

Índice de figuras

Figura 1.1 Difusión por relocalación.....	23
Figura 1.2 Difusión por expansión.....	23
Figura 1.3 Las propiedades estructurales de los juegos tradicionales y deportes modernos	30
Figura 2.1 Comercio de la Península de Yucatán en la época prehispánica.....	45
Figura 2.2 Línea del tiempo de las culturas prehispánicas.....	52
Figura 2.3 Evolución de los tipos de canchas de Juego de Pelota en Mesoamérica	54
Figura 2.4 Zonas arqueológicas con canchas de Juego de Pelota y sin Juego de Pelota, 2021	57
Figura 2.5 Anillo de Juego de Pelota de Uxmal, Yucatán	60
Figura 2.6 Cancha de Juego de Pelota en la zona arqueológica Monte Albán	60
Figura 2.7 Pelota de hule para Juego de Pelota de cadera	64
Figura 2.8 Vista parcial del mural "Tlalocan" en Tepantitla	79
Figura 2.9 Reconstrucción parcial del mural "Tlalocan" en Tepantitla	80
Figura 2.10 Jugadores en la corte de Carlos V	82
Figura 3.1 Xcaret de noche	85
Figura 3.2 Jugador con pelota encendida y bastón en Xcaret.....	85
Figura 3.3 Exhibición de Juego de Pelota en Mérida, Yucatán	87
Figura 3.4 Exhibición de Juego de Pelota en Mérida, Yucatán II	87
Figura 3.5 Equipo femenino de Tahdzibichén, Yucatán	88
Figura 3.6 Trofeo para la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya	90
Figura 3.7 Distribución y conformación de los equipos de Pok Ta Pok en Yucatán, 2023	91
Figura 3.8 Logotipo de la AJDATYAC.....	92
Figura 3.9 Logotipo de la ACCDAPM	93
Figura 3.10 Autoridades durante la ceremonia de apertura de la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya en Yucatán, 2021	94

Figura 3.11 Autoridades durante la ceremonia de clausura de la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya en Yucatán, 2021	95
Figura 3.12 Premiación a los ganadores de la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya en Yucatán, 2021	95
Figura 3.13 Patrocinios durante los torneos de Pok Ta Pok	96
Figura 3.14 Distribución de los equipos de Pok Ta Pok, 2023.....	100
Figura 3.15 Presencia del Juego de Pelota en México, 2023	101

Introducción

El Juego de Pelota pareciera una actividad ausente en la actualidad, sin embargo, su práctica está presente en diferentes lugares del país, incluso en estados del norte de México, así como en diferentes países de América. Su amplio alcance geográfico ha influido en la cultura de estos lugares al tener un origen prehispánico. Su presencia se ha mantenido aún después de haber sido prohibido por los europeos después de su llegada.

Los juegos locales y los deportes profesionales tienen un vínculo dentro de su historia, pues muchos de los deportes modernos surgen a partir de lo que conocemos como juegos tradicionales, en donde su contexto y desarrollo los obliga a hacer modificaciones, por lo que los deportes profesionalizados tienen ciertas características con las que deben cumplir para considerarse como tal, de manera que su práctica sea clara y homogénea para quienes les interés involucrarse en alguno.

El presente trabajo representa una contribución al área de la Geografía del deporte, ya que nos muestra el vínculo que existe entre ambos. Se trata de un tema novedoso, pues no existe alguna investigación desde la geografía que trate al Juego de Pelota. De igual forma, se presenta el desarrollo de un juego local o tradicional, en este caso, el Juego de Pelota, en un deporte profesional, tal y como lo fue en su momento el lacrosse. Esta tesis aporta información novedosa al contener datos obtenidos durante el trabajo de campo.

El desarrollo de la presente investigación se ubica en Yucatán en el siglo XXI aunque se hace un recorrido histórico de sus características en diversos lugares del país e incluso del extranjero.

La base teórica del presente trabajo descansa fundamentalmente en la obra de autores sobre la Geografía del Deporte y sobre el Juego de Pelota en su actualidad. En Geografía del Deporte, el autor es John Bale y su vasta obra, principalmente *Sports Geography* (2003), donde plantea la necesidad de estudiar el deporte desde la Geografía para poder comprender las características culturales de la sociedad

actual, así como el papel que el deporte juega en términos sociales, económicos y políticos. En términos del Juego de Pelota en la actualidad, destaca Ma. Teresa Uriarte con su texto *El Juego de Pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia* (1992) en el que hace una explícita descripción y explicación sobre las condiciones de supervivencia del Juego de Pelota, principalmente en el norte del país. También es importante el trabajo de Emilie Carreón y Jairzinho Panqueba quienes escriben *Los ancestrales juegos y deportes de pelota maya en Mesoamérica contemporánea* (2022) en donde permiten entender la relación entre el juego en la antigüedad y la actualidad, así como su resurgimiento en el Yucatán de la actualidad.

Para realizar esta investigación se plantearon los siguientes objetivos:

General: Analizar la difusión y el desarrollo del Juego de Pelota como deporte y el alcance geográfico que ha tenido a partir de la práctica profesional en el estado de Yucatán.

Secundarios:

- Describir la historia del Juego de Pelota desde su origen hasta el año 2022 y su relación con el deporte moderno
- Describir la historia de los juegos tradicionales y deportes profesionales
- Plantear teorías sobre difusión y deporte
- Localizar los lugares donde se practicaba el Juego de Pelota en la época prehispánica y los lugares donde se practica actualmente, destacando el estado de Yucatán

Respecto a la metodología de trabajo, se consultaron diversos textos para la base teórica, así como para los estudios sobre la actualidad del juego. Se hicieron dos visitas de campo para conocer de cerca las características no sólo del juego y los jugadores, sino de la postura de la sociedad frente a esta actividad. Se realizaron entrevistas a jugadores, directivos y público asistente y también se llevaron a cabo labores de campo en la propia UNAM, con los equipos que participan en esta actividad, jugadores y directivos.

Los objetivos se desarrollaron y conformaron los capítulos que componen a esta tesis; en el primero se encuentran los antecedentes de los estudios de la Geografía del deporte, y el desarrollo que han tenido las investigaciones sobre estos temas desde la mención del deporte dentro de la Geografía, así como la relación que existe entre ambos aspectos. Igualmente se muestra la relevancia que tiene la difusión dentro del deporte como fenómeno geográfico y su influencia en los deportes. Asimismo, el desarrollo que tienen los juegos locales para ser convertidos en deportes profesionales y las características que tienen éstos.

En el segundo capítulo se presentan los aspectos generales que conforman Yucatán, como su historia, medio físico y población, así como la historia del Juego de Pelota desde su origen, y la forma en que permaneció y difundió el juego a pesar de su prohibición por los europeos desde la Conquista hasta el siglo XXI.

En el tercer capítulo, se muestra la historia y el desarrollo que ha tenido el Juego de Pelota como actividad en los siglos XX y XXI, así como su distribución dentro y fuera de Yucatán. Posteriormente se analiza la información obtenida en campo para hacer una comparación con las características que tienen los deportes profesionales y ver con cuáles cumple el Juego de Pelota.

Para concluir este trabajo, se muestran los resultados obtenidos a partir de las comparaciones realizadas para determinar si el juego es o puede ser un deporte profesional.

Capítulo 1

Bases teóricas y cognoscitivas

1.1 La Geografía del Deporte

La relación entre Geografía y Deporte es relativamente reciente, aunque las menciones al deporte en la Geografía son de tiempo atrás. Uno de los especialistas en el estudio de la relación entre Geografía y Deporte, John Bale (1930-2013) publicó su libro *Sports Geography* (2003) en el que menciona algunos de los primeros acercamientos entre Geografía y deporte. Por ejemplo, señala que Eliseo Reclus, el geógrafo francés, había hecho mención del cricket en su *Geografía Universal* (Reclus 1876). Por otro lado, el fundador de los Juegos Olímpicos modernos Pierre de Coubertin, en 1911 habló de una Geografía Deportiva, señalando que "...hay una geografía atlética que puede diferir en momentos de una geografía política" (Reclus 1876). (J. Bale 2003 3rd Ed.)

Lehrman publicó un artículo titulado *The geographical origin of professional baseball players* en el *Journal of Educational Research* en 1940 en el que exploraba las diferencias en la producción de jugadores de béisbol de primera clase entre los diferentes estados de Estados Unidos. Los resultados se plasmaron en mapas y ofreció explicaciones tentativas del patrón geográfico resultante, aunque no parece haber sido de gran atractivo para los geógrafos. Pero el mapa coroplético obtenido fue lo que distinguió los siguientes intentos de explorar la Geografía del Deporte (Bale y Dejonghe 2008).

Terence Burley, australiano que laboraba en The Hunter Valley Research Foundation publicó un artículo titulado *A Note on the Geography of Sport* en la revista *The Professional Geographer* en 1962. En este texto, Burley reconoce al deporte como una función de casi todos los tipos de sociedad y con diferentes enfoques. Al incrementarse el nivel de vida, el descanso y aprovechamiento del tiempo libre empezó a incrementar su participación en las actividades humanas y el deporte se convierte en una actividad en crecimiento. Burley encontró que, en los aspectos materiales del deporte, éste significaba e involucraba una transformación

de la superficie terrestre, por ejemplo, al construir estadios, campos de golf y otras instalaciones deportivas. Y por ello pudo definir cinco campos de estudio en la Geografía del Deporte:

a) Los aspectos económicos. ¿Cuál es la importancia de una liga de béisbol profesional para la industria del entretenimiento de ese país?

b) Los aspectos sociales. ¿Cuáles son los efectos probables en los patrones sociales de la introducción de un deporte nuevo a un país?

c) Orígenes culturales. ¿Qué tanto significa en términos de penetración cultural, la distribución de un deporte como el béisbol?

d) Condiciones físicas. ¿Hasta qué grado contribuyen las oportunidades de la práctica del deporte al aire libre, en el dominio deportivo de un país, internacionalmente hablando?

e) Uso urbano del suelo. ¿Qué tan importante ha sido el papel de los Juegos Olímpicos en la modificación de los patrones de uso de suelo urbano en los países donde han ocurrido?

Burley concluye que el deporte es un tema que vale la pena que los geógrafos lo desarrollen por su importancia económica, sus implicaciones sociales, su capacidad para indicar orígenes culturales su papel como guía a la influencia del ambiente físico en las actividades humanas y su contribución en la comprensión del uso del suelo urbano (Burley 1962).

John F. Rooney, geógrafo de la Universidad de Oklahoma, es considerado por J. Bale el pionero de la Geografía del Deporte en Estados Unidos y ya en 1974 escribió un libro: *A Geography of American Sport* (1974), en el que establece un entramado dedicado a las actividades deportivas profesionalizadas y enfocado principalmente en seis aspectos:

- 1)Variación espacial en juegos
- 2)La organización espacial del deporte
- 3)Origen y difusión de los juegos y sus jugadores
- 4)Las regiones deportivas
- 5)El efecto del deporte en el paisaje
- 6)Los deportes y el carácter nacional

El trabajo de Rooney tendía a carecer de la predicción en términos, por ejemplo, de la migración de atletas de una región o estado a otro. Esto no significa que no estudiara migración, como lo hizo en su texto *The Recruiting Game*, que escribió para la Universidad de Nebraska en 1980. En este libro, examina áreas como el origen y el crecimiento del atletismo intercolegial, los factores que afectan a la geografía del reclutamiento, las dimensiones nacionales del reclutamiento de fútbol, las dimensiones nacionales del reclutamiento en basquetbol y la trampa. Termina recomendando que las franquicias profesionales no se acerquen tanto a las universidades y el reclutamiento sea reemplazado por un sistema regional de selección (draft) (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Harold McConnell escribió en 1983 un artículo titulado *Floridians in Major College Football, 1981* que se publicó en la revista *The Floridian Geographer*, en este artículo realizó un trabajo mucho más sofisticado que el de Rooney en el sentido de que empleó técnicas predictivas tales como el modelo de gravedad, ampliamente utilizado en los tiempos de la geografía cuantitativa. En el artículo presenta un mapa de Estados Unidos en el que puede verse a los estudiantes provenientes de Florida y su distribución en las Universidades más importantes que tienen fútbol colegial en 1981. En las conclusiones, McConnell establece que Florida tiene un papel en la producción de jugadores de fútbol mayor que el previamente reconocido (McConnell 1983).

El trabajo de Rooney fue retomado y tomado como base por otros geógrafos como Bale (1982b, 1990), Augustin (1995) y Ravenel (1998). El resultado lógico de estos enfoques sobre Geografía y Deporte fue la elaboración de un atlas del deporte que constituyó el clímax de sus estudios sobre el tema, el *Atlas of American Sport* (Rooney & Pillsbury, 1992). Este Atlas, contiene mapas e imágenes de los deportes practicados en ese momento en Estados Unidos, su origen y localización, las 10 regiones deportivas de acuerdo con el orgullo por el lugar y la liga con el lugar. La mejor cualidad de este Atlas es que está bien estructurado, no es complicado y está lleno de material muy interesante. Rooney y Pillsbury sostienen que al mapear la distribución de las instalaciones deportivas, a los jugadores y sus actividades, exploran los elementos geográficos del papel del deporte en la cultura del país. El

Atlas está dividido en cuatro secciones de contenido diverso. La sección I, “Deporte y Sociedad” indaga sobre la evolución del deporte en Estados Unidos y provee breves relatos sobre el desarrollo de la llamada “trinidad de los deportes americanos”, béisbol, fútbol americano y básquetbol. También se encuentra en la sección una discusión sobre la singularidad del deporte norteamericano que lo hace diferente a los deportes en otras naciones del mundo.

La sección II, “Deportes y regiones”, tiene una regionalización muy interesante, basada en la cultura norteamericana. Como ya se mencionó, se identifican 10 regiones, cada una se distingue de la otra en función de los deportes y sus participantes, la calidad y la intensidad de los juegos, las preferencias de los espectadores y el papel general del deporte en las comunidades involucradas.

La sección III es “El mundo del deporte americano” y en ella se discuten 25 deportes, del béisbol a la lucha, son mapeados y revisados a detalle en su evolución, historia, patrones regionales, estructura, origen de sus jugadores y su futuro.

La sección IV, “El diccionario geográfico”, incluye mapas y breves discusiones de otros 49 deportes, no tan conocidos, ampliamente practicados o dispersos geográficamente. Entre estos deportes se encuentran el footbag, lanzamiento de búmerang, bolos duckpin, jai alai, padel, bolos sobre hierba (Ojala 1993).

Otra de las contribuciones de Rooney al desarrollo de la Geografía del Deporte fue el desarrollo de una revista *Sport and Place: an International Journal of Sports Geography*, que tenía como propósito promover y difundir el trabajo geográfico en esta área de estudio. El primer número de la revista se publicó en 1987, continuando con la tradición de la elaboración de artículos basados en mapas coropléticos e incluyendo artículos humanísticos e interpretativos. La revista dejó de publicarse en el 2000 porque careció de apoyo financiero y no hubo suficientes artículos de calidad para su publicación.

Otra contribución de Rooney fue la de establecer una mesa anual en el programa del Congreso de la Asociación de Geógrafos Americanos (AAG) dedicada a la Geografía del Deporte. Durante una década, Rooney inspiró a colegas, jóvenes y maduros, para que presentaran ponencias sobre el tema en el Congreso anual de

la Asociación. Esta mesa contribuyó al debate del desarrollo de la Geografía del Deporte y un ejemplo es el planteamiento de Dejonghe (2001) en cuanto a que además de la innovación que significó la elaboración y el empleo de los mapas coropléticos, junto con los modelos de difusión, las ligas culturales entre los países origen y otros países, el nacionalismo y el Sistema-Mundo de Wallerstein, funcionaban como poderosas explicaciones para la popularidad y la difusión de los deportes en el mundo.

Otros geógrafos también se acercaron a la Geografía del Deporte, en ocasiones para analizarla como David Ley (1985) quien señala sobre los textos de Rooney “Los mapas son de gran interés y se percibe el trabajo detrás de su compilación, ejemplifican un estilo de investigación en el que la descripción es más importante que la interpretación. Para poner un ejemplo, los mapas que señalan los orígenes espaciales de los jugadores profesionales invitan a los recuentos interpretativos de los lugares y las prácticas que han producido tales hechos sociales” (Ley 1985) en (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Geógrafos prestigiosos habían estudiado el fenómeno deportivo, pero publicaron sus textos en revistas y dieron conferencias ostentándose como geógrafos económicos, sociales o políticos, más que como geógrafos del deporte. Entre ellos se puede mencionar a Wagner (1981), Pred (1981, 1995) y Aldskogius (1993). Hay numerosos geógrafos que se han interesado en el deporte de manera ocasional, pero su reputación la obtuvieron por sus investigaciones, lo contrario de Rooney y Bale, quienes son identificados como geógrafos del deporte (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

La desaparición de *Sport and Place*, la revista fundada por Rooney, así como la disminución de conferencias y reuniones enfocadas en la geografía del deporte, no ha significado realmente una disminución del interés de los geógrafos por el tema. Cuando la escuela de Rooney empezó a declinar, la geografía cultural empezó a interesarse por el significado del cuerpo y continuó el enfoque espacial y analítico. Geógrafos humanísticos, estadísticos, positivistas y de muchos otros enfoques, están realizando estudios sobre geografía del deporte, no ha desaparecido (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

En Francia, Walterspeiler publicó en 1982 un artículo sobre la localización de los equipos de fútbol en la Lorena y la correlación entre el nivel de los equipos, la población de las ciudades y su actividad económica. La mayoría de los geógrafos franceses siguieron con la tendencia de trabajos descriptivos y en 1987 Mathieu & Praicheux publicaron con el Atlas *Deportes en Francia*, el ejemplo de una geografía descriptiva cartográfica de los deportes. Otras publicaciones en ese mismo sentido fueron de Mathieu, Praicheux y Volle (1989), Gay (1997), Grosjean, Théry y Gay (2006) en las revistas *Mappemonde* y *L'espace Géographique*. Todos estos artículos son descriptivos y con muy escaso avance teórico (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Jean Pierre Augustin publicó en 1995 el libro *Sport, géographie et aménagement*, que es el libro de geografía del deporte francés. Augustin también publicó algunos artículos con una orientación completamente diferente a la de sus predecesores en publicaciones francesas. En 2007 publicó otro libro sobre geografía del deporte *Géographie du sport: spatialité contemporaines et mondialisation*. Sigue utilizando el método descriptivo, pero se puede apreciar una visión más holística de sus tópicos. Otro geógrafo francés destacado es Loïc Ravenel quien ha publicado artículos como “La difusión del fútbol de alto nivel en Francia” (1996) en *Mappemonde*, “Jerarquías urbanas, jerarquías deportivas” (1998) en *L'espace géographique* y “El fútbol de alto nivel en Francia: espacio y territorios” (1998) en *L'information Géographique*. Todas ellas, investigaciones de alto nivel, pero también de carácter descriptivo, en lo que parece constituir el centro de la investigación geográfico-deportiva francesa (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Se hubiera pensado que el artículo de Walterspeiler de 1982 marcó una nueva dirección en la investigación geográfico-deportiva. La relación entre el tamaño de la población y las actuaciones económicas a las que el geógrafo belga Trudo Dejonghe se refiere como la orientación profesional hacia el consumo de los equipos de deportes profesionales, pueden haber sido un tópico central en la investigación. Además del trabajo de Walterspeiler y Ravenel en Francia, Bale (1989), Connell (1985), Walker (1986) y Waylen & Snook (1990) publicaron estudios

similares sobre el fútbol inglés y los deportes norteamericanos, basquetbol, béisbol, fútbol americano y hockey sobre hielo. En los Países Bajos Volkers & Van Damm (1992) realizaron los primeros intentos de relacionar geografía y deporte. En Australia, el artículo de Rimmer & Johnson (1967) “Áreas de interés comunal en Victoria de acuerdo con lo indicado por el deporte competitivo”, cubría las áreas de servicio de los equipos de fútbol australiano. En Estados Unidos, McConnell & McCulloch (1992) introdujeron un modelo de racionalización geográfica de la Liga Nacional de Fútbol (NFL), aunque se tuvo que esperar a Dejonghe (1999), Dejonghe & Van Hoof (2006) y Ravenel & Durand (2003) para probar la relación entre el lugar central, el área de servicio y la localización de manera empírica por los geógrafos. En la mayor parte de los casos, los economistas fueron los que incidieron en la investigación de la relación entre el nivel de los equipos, la asistencia y el tamaño de la población local, la distancia al estadio, los umbrales económicos, la jerarquía urbana y las características socioeconómicas de la población en el área geográfica de alcance de un equipo deportivo profesional (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Otro tema que ha sido cubierto parcialmente por los geógrafos es el impacto de los eventos deportivos y los estadios deportivos en un área específica. La mayor parte de los artículos geográficos sobre este tema, describieron la externalidad de los efectos y los describieron como “campos de molestias” (Bale 1980, 1993, 1994, 1999) o “Uso de tierra localmente no apreciado” (Van Dam, 1998), pero al igual que con los problemas de localización de los equipos deportivos profesionales, este tópico ha sido desarrollado por los economistas y los planificadores urbanos. Bale & Moen editaron en 1995 el libro *El estadio y la ciudad*, con contribuciones de académicos de diversas disciplinas. Artículos de Mason & Robins (1991), Mason & Moncrieff (1993) y Chase & Healey (1995) son otros ejemplos de contribución al desarrollo de este tema. La profunda relación que se manifiesta en Países Bajos entre la geografía social y la planeación espacial, ha tenido como resultado la elaboración de artículos orientados hacia el tema espacial y los estadios. Roosjens & Van Dam (1996) y Van Dam (1996, 1998, 2000) publicaron artículos sobre el marketing de las ciudades y la relación entre los estadios de fútbol y las molestias

para las comunidades locales. La relocalización y la modernización de los estadios de fútbol, tuvieron como resultado una relación positiva entre la población que vive en su vecindad y los estadios recientemente construidos, establecidos la mayoría de ellos lejos de las aglomeraciones de población (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Como el deporte era visto como parte de la cultura, los geógrafos se enfocaron más en la relación entre la localización de los equipos deportivos en su estadio y vecindad y la identidad local, la topofilia (J. Bale, *Sports Geography* 1989). El deporte fue definido en este caso como una expresión de nacionalismo, regionalismo o localía y Bale y Dejonghe lo interpretaron como una reacción contra la dimensión de crecimiento económico de los equipos deportivos profesionales. La organización de los Juegos Olímpicos de 1992 en Barcelona constituyó un caso interesante para planificadores urbanos, geógrafos, economistas y otros investigadores. Los Juegos fueron utilizados para modernizar la ciudad y convertirla de una vieja ciudad industrial en una nueva orientada a los servicios con un gran potencial turístico. El uso del deporte como una forma de geomarketing también fue utilizado en las ciudades de Manchester, Atlanta y Sidney (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

La migración deportiva es otro de los temas de la geografía del deporte y que vale la pena investigar. La llamada “sangría de piernas” o “sangría de músculos” de talentos deportivos de países pobres hacia los países ricos y sus competencias de Europa, Norteamérica, Australia, Japón y países del Medio Oriente ha sido estudiada por Ojala & Gatwood (1989), Bale (1989), Bale & Maquire (1994) y Poli & Ravenel (2005), pero como en otros casos, los académicos de otras áreas se dedicaron a este tema más que los geógrafos. Van der Moortele (2003) investigó la relación entre la migración del fútbol y el sistema Mundo de Wallerstein y le añadió otra dimensión a la explicación de los flujos de la migración (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Más cercanos en tiempo se han realizado investigaciones sobre la relación Geografía y Deporte de corte humanístico y radical. Entre ellas se encuentra la que realizó el geógrafo británico J. Spinney (2006) que se enfoca en el “lugar de la

sensación”, en lugar de la conocida noción de la “sensación de lugar”. El texto se refiere a la sensación experimentada alrededor del monte Ventoux durante el famoso Tour de France. Explora la idea de que los movimientos en un lugar y a través de un lugar definen nuestro involucramiento con el mismo y ayuda a constituir un lugar. Examina la forma en la que la conexión de los ciclistas y sus máquinas y las sensaciones rítmicas y kinestésicas le dan sentido a lugares particulares. Otras aspiraciones de Spinney incluyen las experiencias sensoriales de un sujeto/objeto híbrido (el ciclista) como significativo en los sentimientos de ciclistas como objetos en movimiento (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Mackintosh y Norcliffe (2006), geógrafos canadienses, se refiere a las acciones públicas de las mujeres en el Canadá de 1890. Los autores se enfocan en un grupo de mujeres visibles al público, ciclistas burguesas que venciendo el escepticismo público alcanzaron la libertad de circular en bicicleta en calles y caminos rurales. La bicicleta promovía el individualismo para las mujeres quienes fueron capaces de involucrarse en los paseos femeninos, otorgándole así respetabilidad a la nueva actividad deportiva del ciclismo (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Otro enfoque se encuentra en algunos de los trabajos de J. Bale (2002), en lo que ha sido llamado “geografías imaginativas” (Gregory, 1993). Generalmente la geografía se presenta como una investigación empírica factual basada en detalles obtenidos en trabajo de campo. Aun así, ha habido una larga tradición de trabajo en las “geografías imaginativas” que tenemos en la cabeza y que frecuentemente se institucionalizan en páginas impresas. Las ideas de Bale, basadas en el trabajo de Said (1991) exploraron la forma en la que los colonialistas alemanes y belgas representaron una forma de práctica cultural corporal encontrada en Ruanda. Los habitantes de Ruanda saltaban sobre una barra y desde la perspectiva europea, esta actividad parecía el salto de altura. De hecho, así le llamaron los observadores coloniales a pesar de la simple similitud superficial con la forma occidental de salto. El nombre de la práctica ruandesa era “gusimbuka urukiramende” y a pesar de que carecía de las características del deporte occidental, le llamaron salto de altura. Se utilizó toda la nomenclatura occidental en referencia a esta práctica, los belgas

reclutaron saltadores ruandeses para participar en los “Juegos Olímpicos”, señalando que tenían “campeones” que romperían el “récord del mundo” ya que eran “atletas naturales”. En otras palabras, las representaciones coloniales se referían a un mundo que no existía para los ruandeses. Era una geografía imaginativa (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Aunque esta clase de “geografías del deporte” son básicamente diferentes de los estudios cuantitativos y positivistas de los 60 y 70 del siglo XX, sería muy equivocado decir que el trabajo organizado en la Geografía del Deporte ha desaparecido, nada de eso. La aplicación de tecnología moderna como los SIG ha estado presente de manera amplia en la resolución de problemas geográfico-deportivos. Uno de éstos es el que desarrollaron Antoni Moore y sus colegas (2003), en el que proponen el uso del riquísimo lenguaje visual de T. Hägerstrand en su enfoque de Geografía del Tiempo para representar las relaciones espacio temporales en el deporte, en particular dentro de las limitaciones del juego del rugby. A pesar de ser aplicado fuera de su contexto social tradicional, se argumenta que la capacidad de la Geografía del Tiempo para modelar movimientos y relaciones en el nivel individual permite una poderosa herramienta de visualización capaz de proveer valiosas visiones internas en la orientación de metas en un equipo deportivo. Las bases cuantitativas y positivistas de la Geografía del Deporte de los años 60, 70 y 80 del siglo XX, siguen presentes, indiscutiblemente (Bale y Dejonghe, *Sports Geography: an overview* 2008).

Se ha mencionado que una gran cantidad de investigaciones de la relación entre la Geografía y el Deporte han sido elaboradas por autores no-geógrafos, entre ellos economistas, sociólogos, antropólogos y otros, todas ellas, investigaciones sustancialmente geográficas. Temas como relocalización de estadios, efectos ambientales de los deportes, migración de trabajadores del deporte y la liga emocional de los espectadores hacia los lugares deportivos, han sido estudiados por un amplio rango de investigadores.

Podemos ver que hay un gran interés por la relación Geografía y Deporte que no se constriñe a los geógrafos exclusivamente, por lo que podemos señalar que es un amplio campo de desarrollo que todavía tiene mucho por trabajar.

1.2 La difusión como fenómeno geográfico

Los juegos que se han convertido en deportes han rebasado sus fronteras históricas y tradicionales, llegando a diversos lugares en el mundo, particularmente durante el siglo XX, en el que han alcanzado una difusión mundial, global, en la mayor parte de los casos. Un ejemplo lo constituye el fútbol, deporte cuyo origen moderno es Inglaterra, a finales del siglo XIX y que actualmente convoca a todos los países del mundo a disputarse la Copa Mundial de Fútbol en un torneo internacional cada cuatro años. El fútbol se difundió de Inglaterra a todos los países del mundo y actualmente no hay país del mundo en donde no se juegue o no tenga una Federación afiliada a la Federación Internacional de Fútbol Asociación. El fútbol se juega en todo el mundo, se difundió a todo el mundo.

La difusión, en la geografía, es un tema relevante, en especial si se habla de temas que, como en este caso, consisten en actividades que se localizan en diferentes lugares del mundo, por lo que se definirá el concepto de difusión canalizado a temas deportivos y actividades culturales.

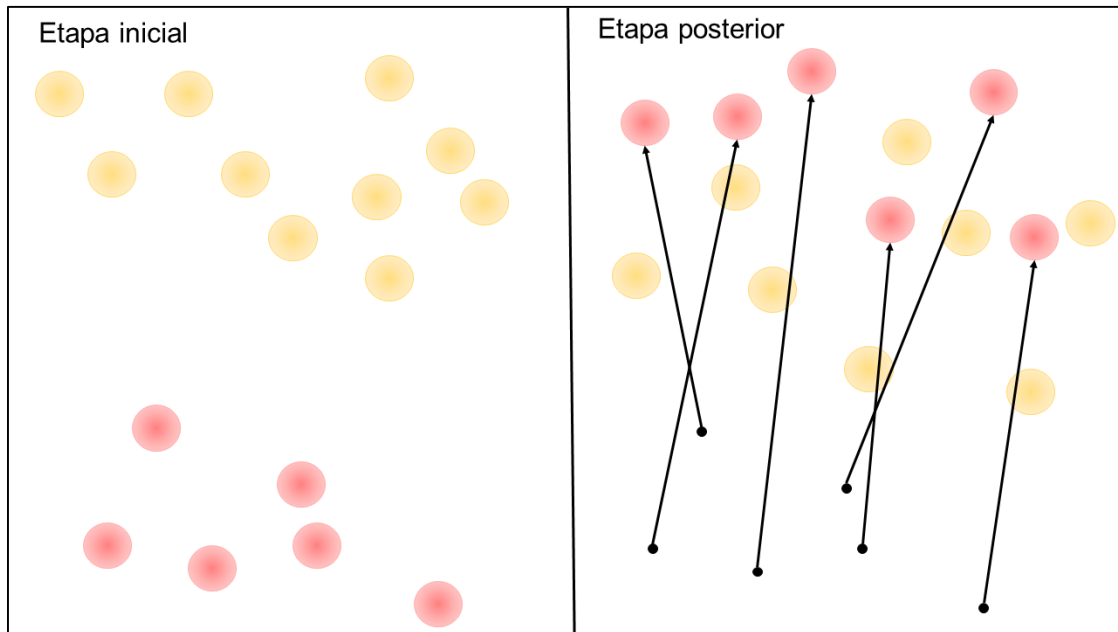
La difusión es un proceso en donde ciertas características se transmiten por el espacio desde un lugar a otro en el tiempo. Este proceso se logra gracias a las comunicaciones y redes de transporte que han sido perfeccionadas a través de los años, por lo que alguna idea puede ser mejorada y modificada de diferentes formas por personas en un mismo tiempo (Rubenstein 1983).

Para Fellmann, Getis y Getis (2008), lo definen como un proceso en donde una idea o innovación se transmite de un individuo o grupo a otro a través del espacio en diferentes formas y donde se involucran dos elementos: el movimiento que realizan las personas por cualquier razón a una nueva área y es conocida como difusión por relocación (Figura 1.1); y la segunda, se le denomina difusión por expansión, en esta, la información sobre la innovación que se propaga en una sociedad.

La difusión por expansión consiste en la propagación de una idea o cosa de un lugar a otro, y puede quedarse también en su lugar de origen mientras la difusión ocurre (Figura 1.2). En ocasiones, esta propagación llega a afectar de manera

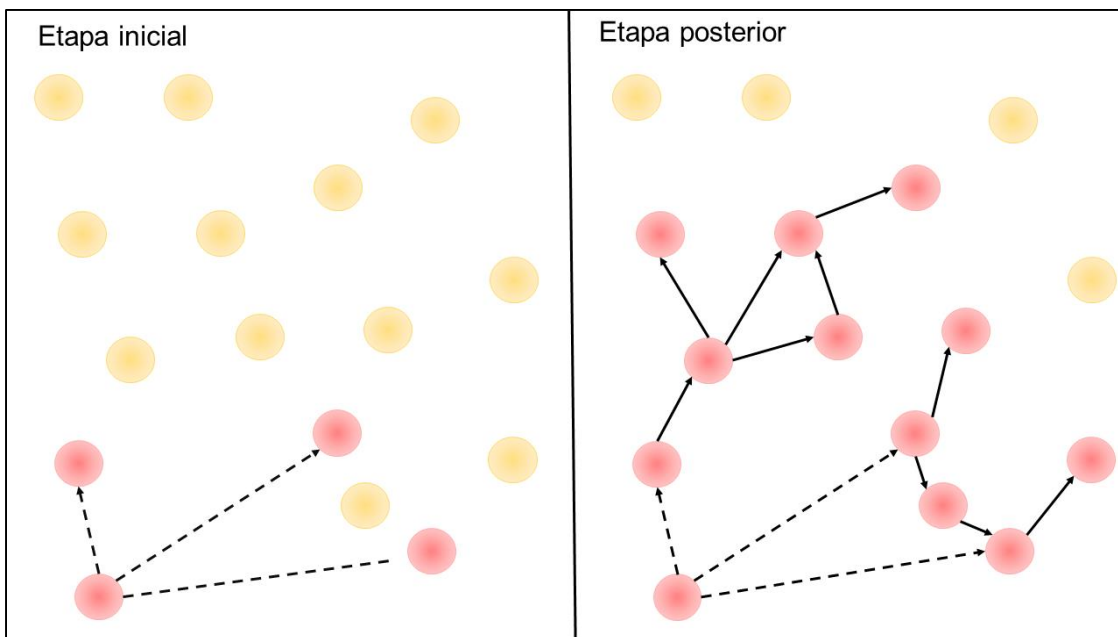
uniforme a los individuos y áreas fuera del lugar de origen. A este proceso se le conoce como difusión por contagio (Fellmann, Getis y Getis 2008).

Figura 1.1 Difusión por relocalación



La imagen muestra el proceso de difusión por relocalación. Fuente: Reelaborado por la autora con base en Fellmann, Getis y Getis 2008.

Figura 1.2 Difusión por expansión



La imagen muestra el proceso de difusión por expansión. Fuente: Reelaborado por la autora con base en Fellmann, Getis y Getis 2008.

Rubenstein (1983) nombra como “hogar” a los lugares en donde se originan ideas innovadoras, mientras que Jordan-Bychkov y Domosh (2002) lo llaman “centro creativo”. Igualmente, menciona que los geógrafos pueden probar la ubicación de los centros y los procesos por lo que se difunde cualquier cosa a través del tiempo. Por ejemplo, un grupo cultural puede intentar cosas nuevas y asignar recursos para hacer crecer esa innovación y de esta manera surge lo que él llama “hogar”. Sin embargo, esto no es suficiente, pues el grupo debe contar con la capacidad técnica para concretar la idea, así como la estructura económica como instituciones financieras para facilitar la aplicación de la innovación.

También puede ocurrir que una idea surja de manera independiente en más de un lugar; por ejemplo, en dos regiones diferentes en donde dos grupos culturales modificaron un concepto similar (Rubenstein 1983).

Según Rubenstein (1983) existen dos tipos básicos de difusión: por relocalización y por expansión. El primero consiste en la propagación de una idea y otras cosas mediante los movimientos o desplazamientos físicos que realizan las personas de un lugar a otro. Cuando este movimiento existe, estas personas llevan consigo su cultura, su lenguaje, religión y su etnicidad (Ibid).

Fellmann, Getis y Getis (2008) añaden que la mayoría de este tipo de movimientos y difusión e llevada a cabo por migrantes o población que posee las características o característica que se difunde y son introducidas a lugares nuevos en donde la población local no está asociada a ello ni tiene contacto con el lugar de origen.

El segundo tipo difusión consiste en que las características de un lugar lleguen a otro, Rubenstein lo describe como un efecto de “bola de nieve”. La difusión de la expansión se puede dividir en tres procesos diferentes:

a) Difusión jerárquica. Este proceso trata de la propagación de una idea proveniente de personas, autoridades o lugares importantes; por lo que la difusión jerárquica surge desde personajes políticos, líderes sociales, personas de élite o famosos en la comunidad. En el caso de los lugares importantes, la idea surge en grandes centros urbanos y se difunde a áreas rurales, sin embargo, en algunos casos puede ser al revés.

b) Difusión por contagio. Es la forma de difusión más rápida, pues consiste en la difusión generalizada de una característica en la población. Como su nombre lo dice, la propagación ocurre de forma similar al contagio de una enfermedad, como la influenza, no se involucra ningún tipo de jerarquía como en el punto anterior ni la relocalización de las personas. Un ejemplo de esto es la difusión de ideas a través de las comunicaciones, como la web, en donde los usuarios acceden a información de manera simultánea y rápida.

c) Difusión por estímulo. En este caso, la idea se contagia, sin embargo, conlleva un producto, el cual, contiene una intención y suele ser más importante que la idea principal, lo que beneficia su difusión.

Fellmann, Getis y Getis (2008) hablan también sobre la difusión jerárquica, en donde una propagación a nivel internacional sucede primero en las grandes ciudades y después llega a los pueblos pequeños y áreas rurales, es decir, grandes lugares o con presencia de personas importantes o famosas reciben la idea u objeto antes que los lugares pequeños o menos importantes; y al igual que Rubenstein, mencionan la difusión por estímulo como parte de la difusión por expansión: “El término resume las situaciones en las que una idea fundamental, aunque no el rasgo específico en sí, estimula el comportamiento imitativo dentro de la población receptiva.”

Jordan-Bychkov y Domosh (2002) proponen también la existencia de una difusión jerárquica a la inversa, en donde la propagación ocurre después en las ciudades o en importantes centros urbanos y no antes.

Por otra parte, la difusión por expansión es más rápida en la actualidad debido a la existencia de los medios de comunicación, como computadoras, correos electrónicos, fax, entre otras cosas (Rubenstein 1983). También plantea que la cultura global y la economía están centradas en tres principales regiones: América del Norte, Europa Occidental y Japón; por lo que dichas regiones tienen capital suficiente para invertir en nuevas actividades, comprar bienes e invertir en servicios (Ibid).

En Yucatán, la difusión de información y el movimiento de personas se realizaba principalmente a pie, a esto se suma que la población indígena y los

Europeos estaban acostumbrados al movimiento de seres humanos, objetos e ideas. Ante esta situación, surgen dos tipos de movimiento entre la población de Yucatán ya colonizada: el transporte de personas para los servicios personales a españoles, el transporte de tributo y bienes, servicio postal, entre otras cosas; y el movimiento informal, como lo fue el contrabando, la fuga y la migración de indígenas (Schüren 2018).

Por lo que podemos inferir que, en tiempos previos, la difusión se daba por relocalización o por contagio. Sin embargo, como lo mencionan Jordan-Bychkov y Domosh (2002), la difusión de los elementos de las culturas pasadas no es totalmente conocida o comprendida debido a que, en muchos casos, la información sobre esa cultura no está totalmente expuesta o se tiene acceso.

Actualmente, la difusión se ha visto beneficiada ante la aplicación de técnicas y dispositivos perfeccionados implementados por las culturas populares, por lo que los medios de comunicación han ayudado al proceso de difusión mediante la disminución de las barreras de tiempo-distancia, sumado a la necesidad del cambio en dichas culturas, por lo que la propagación ocurre en pocas semanas e incluso días. En otras palabras, la disponibilidad de dispositivos que permiten una rápida difusión aumenta las posibilidades de cambio en la cultura popular (Jordan-Bychkov y Domosh 2002).

Aunque podría pensarse que el factor tiempo-distancia provoca una propagación lenta, la velocidad de la difusión puede verse acelerada, y en ocasiones ser instantánea, debido a las comunicaciones modernas como el teléfono, radio, noticias transmitidas internacionalmente, internet, entre otros (Fellmann, Getis y Getis 2008).

La difusión tiene gran poder sobre la cultura popular, ya que puede deshacer barreras culturales, por ejemplo, los conflictos o choques de ideas que puedan existir entre un lugar y otro, esta eliminación de barreras depende de la forma en que el objeto o la idea sea difundida, ya que puede transmitirse un mensaje romantizado o amigable (Jordan-Bychkov y Domosh 2002).

Por otra parte, los mismos medios de comunicación pueden crear barreras para detener la propagación, ya sea mediante la censura o prohibición, por lo que

el producto o idea debe buscar otros medios para difundirse en el espacio. Un ejemplo de esto fue el caso del “punk rock”, el cual, fue censurado en las estaciones de radio y su medio de difusión fueron los conciertos y las ventas de discos organizadas por los mismos artistas (Ibid).

Como resultado, tenemos culturas que han cambiado a través del tiempo sin importar si son conservadoras o no, pues sus objetos materiales, el sistema de organización o las mismas ideologías no son fijas y cambian con el paso del tiempo, se encuentran en un estado de flujo (Fellmann, Getis y Getis 2008).

Una idea puede ser adoptada por algunas personas, creando así, un grupo de consumidores quienes se identifican con dicha idea, sin embargo, el consumo no sólo llegará a ellos, sino también a quienes estén en contacto con ese primer grupo cultural, de modo que la idea se propaga. En ocasiones, el grupo receptor puede sufrir modificaciones en sus rasgos identificativos, sin embargo, la población migrante también suele adoptar los valores, actitudes y el habla de la sociedad que los recibe (Ibid).

En el caso de la población mesoamericana, se puede decir que se vieron obligados a adoptar la cultura de los españoles, mediante la difusión por reubicación y la idea del miedo ante la idea de superioridad técnica de los conquistadores.

En otras palabras, la difusión no sólo se trata de la propagación del objeto o idea, sino que también se involucran formas de pensar, rasgos o artículos e información que pueden llegar a modificar la estructura social y económica; y se debe mencionar que no siempre es posible determinar el punto de origen o las rutas por las que se realiza la difusión (Ibid).

Como veremos más adelante, el Juego de Pelota se difundió desde la Península de Yucatán y parece haber llegado hasta la actual Sinaloa en la época prehispánica y en la actualidad se practica hasta en Estados Unidos. Esto habla de la difusión de esta actividad, que posiblemente tuvo las tres principales manifestaciones: contagio, jerarquía y relocalización.

1.3 Transformación de un juego en deporte

A lo de la historia de los seres humanos, todas las sociedades han desarrollado y practicado juegos de diversos tipos. Parece que es una parte constitutiva de la naturaleza humana, Johan Huizinga (1872-1945), filósofo e historiador neerlandés, quién dedicó buena parte de su obra al estudio del juego, señalaba “El juego es más viejo que la cultura, porque la cultura, aún en una definición inadecuada, siempre presupone una sociedad humana y los animales no han esperado a que los humanos les enseñen a jugar. Podemos asegurar que la civilización humana no ha añadido alguna característica esencial a la idea general de juego. Los animales juegan igual que los hombres.” (Huizinga 2016)

De allí proviene la idea de que el juego constituye una parte de la conducta humana y es natural, como biológicamente establecido, pero con elementos que van más allá de ello. Siguiendo con lo expresado por Huizinga “Aún en su forma animal más simple, el juego es más que un fenómeno fisiológico o un reflejo psicológico. Va más allá de los confines de lo meramente físico o actividad biológica, es una función significativa. En jugar, hay algo en juego que trasciende las necesidades inmediatas de la vida e imparte significado a la acción. Todo juego significa algo.” (Huizinga 2016)

De lo anterior entendemos que el juego es consustancial a los seres humanos, sin importar la edad, el sexo, la condición social o el lugar de residencia, el juego nos acompaña desde siempre, en palabras de Huizinga “Me parece que junto al *Homo Faber* y tal vez al mismo nivel que el *Homo Sapiens*, el *Homo Ludens*, el Hombre que Juega, merece un nombre en nuestra nomenclatura.” (Huizinga 2016)

Los juegos que las diversas sociedades o grupos humanos han desarrollado a lo largo del tiempo han servido a diferentes propósitos en cada una de ellas. No sólo son los juegos infantiles, sino los juegos de diversos grupos etarios. Algunos juegos son preparación para los ritos de paso que señalan la transición del niño al hombre, otros más son simplemente juegos que preparan a los niños en actitudes como la competencia. Un ejemplo de ello es el juego conocido como carrera de sacos. Este juego infantil es ampliamente conocido en todo el mundo y consiste en que los niños

se meten, cada uno, en un saco de tela o arpillera, lo sujeta con las manos a la altura de su cintura y partiendo todos de una línea común, tratan de llegar a una meta saltando y avanzando más rápido que los otros niños. Es una competencia y se trata de llegar antes que los otros niños, de ser más rápido, de ganar la competencia. Y éste parece ser uno de los puntos centrales de los juegos, la competencia, en palabras de Huizinga “La gente compite para ser los primeros en fuerza o en destreza, en conocimiento o en riqueza, en esplendor, liberalidad, orígenes nobles o el número de descendientes. Se compite con fuerza corporal o fuerza de los brazos, con la razón o los puños, compitiendo contra otro con despliegues extravagantes, palabras grandilocuentes, fanfarronerías, vituperios y finalmente con ingenio y engaño.” (Huizinga 2016)

La competencia acompaña a todos los juegos, no hay excepciones en este punto, la idea es ganar el juego, tanto si es diversión simple o preparación física para el futuro o una competencia profesional, ganar es el punto.

Aborígenes australianos lanzaban venablos a un blanco en movimiento, los esquimales lanzaban arpones a un aro parcialmente cubierto por bandas de pieles, los egipcios practicaban carreras a pie y natación entre otras actividades, en Mesopotamia se practicaba el tiro con arco, la natación y la cacería desde carros tirados por caballos; los chinos practicaban un antecedente del fútbol, así como un tipo de golf, además de lucha y lo que con el tiempo se convertiría en el kung fu; en India realizaban actividades con varillas y con varios tipos de armas así como lucha, natación y carreras de bueyes; en Turquía, se practicaba un juego que consistía en transportar a caballo un cadáver de cordero; en Creta tenían un juego con toros y los antecedentes de las competencias que se desarrollaron en los Juegos Olímpicos cientos de años después, boxeo y atletismo entre otros; en Japón practicaban el tiro con arco y un juego a caballo que consistía en que dos equipos de jinetes buscaban anotar en una meta; un antecedente del lacrosse era jugado por multitud de tribus del norte de América; en la Edad Media, en Europa, se desarrollaron juegos de competencia de actividades bélicas, tales como esgrima, combates a caballo y semejantes en torneos o grandes competencias; en Europa se desarrollaron varios

juegos con pelota, ya fuera golpeándola con la mano, con un palo, con el pie y con pelotas de diversos tamaños y materiales; hubo cambios en los juegos que ya se habían desarrollado, por ejemplo en la esgrima, las espadas cambiaron de tamaño y peso y por consiguiente en su técnica de uso (Rodríguez 2000).

Para diferenciar juego y deporte, Bale (2003) propone una lista de características de ambas actividades, la cual, se tomará como referencia para ver qué características del deporte o de los juegos tradicionales tiene el juego de pelota (Pok Ta Pok):

Figura 1.3 Las propiedades estructurales de los juegos tradicionales y deportes modernos

Juegos tradicionales		Deportes modernos	
Organización difusa e informal implícita en la estructura social local.		Organización formal muy específica, institucionalmente diferenciada a nivel local, regional, nacional e internacional.	X
Normas simples y no escritas, legitimadas por la tradición.		Normas escritas formales y elaboradas legitimadas por la tradición elaboradas de forma pragmática y legitimadas por canales racional-burocráticos.	X
Patrón de juego fluctuante; tendencia a cambiar a largo plazo y formar el punto de vista de los participantes deriva imperceptible.		Normalización nacional e internacional de normas, equipos, etc.	X
Variación regional de las reglas, tamaño y forma de las pelotas, etc.		Se juega en un área espacial limitada con límites claramente definidos, dentro de unos límites de tiempo fijos y con un número fijo de participantes, igualado entre los equipos contendientes.	X
Sin límites fijos de territorio, duración o número de participantes.		Minimización, principalmente mediante reglas formales, de la influencia de las diferencias naturales y sociales en el patrón de juego: normas de igualdad y "equidad".	X
Fuerte influencia de las diferencias naturales y sociales en el patrón de juego.			
Escasa diferenciación de roles (división del esfuerzo) entre los jugadores.		Elevada diferenciación de roles (división del trabajo) entre los jugadores.	X

Distinción poco clara entre el papel de jugador y el de "espectador".		Distinción estricta entre roles de jugador y espectador.	X
Escasa diferenciación estructural: varios "elementos de juego" en uno.		Gran diferenciación estructural; especialización en patadas, lanzamientos, uso de palos, etc.	X
Control social informal por parte de los propios jugadores en el contexto del juego en curso.		Control social formal por parte de funcionarios que se sitúan, por así decirlo, "fuera" del juego y que son designados y certificados por los órganos legislativos centrales y están facultados, cuando se produce una infracción de las reglas, para detener el juego e imponer sanciones graduadas en función de la gravedad de la infracción.	X
Alto nivel de violencia física tolerada socialmente; espontaneidad emocional; baja contención.		Bajo nivel de violencia socialmente tolerada; alto control emocional; alta contención.	X
Generación de una forma relativamente abierta y espontánea de "excitación de batalla" placentera.		Generación de una forma más controlada y "sublimada" de "emoción de batalla".	X
Énfasis en la fuerza física frente a la habilidad.		Énfasis en la habilidad frente a la fuerza física.	X
Fuerte presión comunitaria para participar; identidad individual subordinada a la identidad de grupo; prueba de identidad en general.		Elección individual como recreación; identidad individual de mayor importancia en relación con la identidad de grupo; prueba de identidad en relación con una habilidad o conjunto de habilidades específicas.	X
Concursos de importancia local únicamente; relativa igualdad de habilidades de juego entre los bandos; sin posibilidades de reputación nacional ni de ganar dinero.		Lo nacional y lo internacional se superponen a la competición local; emergencia de jugadores y equipos de élite; oportunidad de establecer reputaciones nacionales e internacionales, tendencia a la estandarización del terreno y a la "monetización" de los deportes.	X

En la tabla se puede observar los elementos con los que cuenta el Pok Ta Pok para ser considerado deporte moderno. Fuente: tomado de Sports Geography, de Bale, 2003

Los diversos juegos que se practicaban en todas partes solían tener reglas propias y particulares, que se respetaban básicamente en su lugar, pero que cambiaban en otros lugares. Algunos juegos tenían medidas de los campos de juego más grandes

o pequeñas, otros más jugadores, se permitía el uso de las manos o las piernas y en otros casos no. Las reglas cambiaban al cambiar el lugar. Conforme aumentaba la población en su conjunto, los juegos en las poblaciones atrajeron necesariamente a más personas. Esta situación sufrió un cambio radical cuando como consecuencia de la Revolución Industrial en el siglo XVIII, los obreros empezaron a disfrutar de tiempo libre al incrementarse las demandas de los sindicatos y uniones de trabajadores. También se inició la homogeneización de las reglas de juego que permitían que los habitantes de un pueblo o villa se enfrentaran a otro con las mismas reglas.

Como se ha visto, los juegos necesitan reglas para que no queden en un simple pasatiempo. En el caso del Juego de Pelota, así como sus diversas modalidades, se relacionaban con la política, lo social y lo económico, por lo que la población, parece que le daba la importancia a esta actividad lúdica, de modo que tenía un orden para desarrollarlo (Oliveros 1992), aunque pareciera que, por la diferencia que existe entre las canchas, cada grupo social tenía sus propias reglas y forma de jugar. Según Oliveros (1992), podría pensarse que, al tener un orden absoluto dentro del juego, podría ya considerarse en la antigüedad como una profesión (deporte profesional) en donde existía “una ocupación de tiempo completo y un lance serio.”.

Incluso el periodista, escritor y documentalista español, Jacobo Rivero (2014) menciona “El deporte... es una actividad física que tiene el origen de algunas de sus prácticas una relación directa con el juego, con pasarlo bien, que al reglamentarse y ponerse en valor en relación a la competición, entra a formar parte de las disciplinas deportivas normalmente reconocidas a través de clubes y federaciones” (Rivero 2014).

Hasta ese momento, los juegos de cada lugar, juegos locales o folclóricos manifestaban algunas de las siguientes características, según J. Bale (2003):

- Una organización informal, difusa e implícita en la estructura social local.
- Reglas provenientes de la costumbre, sencillas y legitimadas por la tradición.

- Patrones de juego cambiantes con tendencia al cambio a largo plazo y una deriva imperceptible desde el punto de vista de los participantes.
- Variación regional de las reglas, tamaño y forma de las pelotas y otros elementos.
- No hay límites fijos en tamaño del campo de juego, de la duración y del número de participantes.
- Fuerte influencia de las diferencias naturales y sociales en los patrones del juego.
- Muy escasa diferenciación de roles entre los jugadores.
- Muy difusa distinción entre los roles de jugador y espectador.
- Control social informal por los jugadores mismos dentro del contexto del juego durante su desarrollo.
- Alto nivel de violencia física socialmente tolerada, espontaneidad emocional, controles reducidos.
- Énfasis en la fuerza física en lugar de la habilidad.
- Fuerte presión comunal para participar; la identidad individual se subordinaba a la identidad del grupo.
- Sólo había encuentros que tuvieran sentido local; había una relativa igualdad en las habilidades del juego; no había posibilidades de general reputación nacional ni de recibir pagos (J. Bale, Sports Geography 2003 3rd Ed.).

El inicio de la modernidad, según autores como William Daros (2015), puede comprenderse como una nueva manera de vivir y disfrutar la vida. Tiene sus inicios en Europa durante el siglo XV, posterior a la peste negra y con la invención de la imprenta. Más adelante, durante los siglos XIX y XX, este hecho se desarrolla en países agrícolas, en donde comienzan a construir fábricas de tejido, maquinaria, medios de transporte, industria alimentaria, entre otras cosas (Daros 2015). Es aquí, donde resalta el comienzo y desarrollo de la imprenta.

Con la llegada de la imprenta, surgen los medios impresos que pueden circular con mayor facilidad, lo cual, ayudó al aspecto deportivo, ya que gracias a esto, las reglas, habilidades de los juegos y patrones de comportamiento esperados, pudieron facilitar su llegada a otros lugares. Los lectores lograron tener acceso a guías y manuales enfocados a los deportes vinculados a lo militar, como la lucha libre, la equitación o la natación (Huggins 2017).

Posteriormente, a finales del siglo XVII en Europa occidental y Gran Bretaña, los eventos deportivos estuvieron acompañados de competencias, premios metálicos y mayor publicidad mediante panfletos, folletos, carteles o grabados en cobre y periódicos semanales (Ibid).

Más tarde, durante el Renacimiento, el discurso sobre el deporte se enfocó en describirlo como una actividad beneficiosa, apropiada y saludable, principalmente para los cortesanos, estudiantes universitarios y niños, de manera que podrían obtener fuerza, flexibilidad, bienestar mental y mora, así como ganar estatus y respeto, siempre y cuando, la actividad fuera moderada y no en exceso (Ibid).

Guttman (1978) y Eichberg (1998) sugieren que el surgimiento del deporte no sólo se debía a los procesos de modernización, sino también a un proceso de 'civilización' que la gente comenzó a desarrollar, por lo que se buscó reducir los niveles de violencia (Ibid).

Pero algunos de los juegos locales o folclóricos de diferentes lugares, particularmente en Inglaterra empezaron a difundirse a lugares cercanos y empezó la ya referida homogeneización de las características del juego, lo que permitió los encuentros entre equipos de diferentes lugares. Y no solo ocurrió con los juegos grupales, sino también con las actividades individuales como las carreras, la natación, el box o la lucha. Empezaron a establecerse reglas en todos los aspectos de cada juego y posteriormente aparecieron las primeras asociaciones de jugadores y directivos, lo que condujo a la formación de federaciones de diferentes juegos. Por esa época empezó a hablarse ya de deporte organizado.

La creación de clubes, federaciones y asociaciones son indispensables para la conversión y gestión de un juego a deporte profesional. “La misma normatividad del deporte confederado, establece que por deporte deberá existir una asociación civil que represente a cada entidad federativa, integrando a cada organismo estatal a las Federaciones Nacionales.” (Murrieta 1991).

La primera asociación de fútbol, *The Football Association* se fundó en 1863 y reunió a 12 clubes de Londres y generaron 14 reglas para reglamentar el juego. Se fundaron nuevas asociaciones de fútbol en Escocia (1873), Gales (1876), Irlanda (1880), Dinamarca y Países Bajos (1889), Nueva Zelanda (1891), Argentina (1893) y otros más. La Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA), se fundó en 1904 y en la actualidad, virtualmente, todos los países del mundo están asociados a ella (FIFA 2023).

Los primeros clubes de remo se fundaron en Inglaterra y de ahí en el resto de Europa durante el siglo XIX. La Federación Internacional de Sociedades de Remo se fundó en 1892 y en la actualidad cuenta con la afiliación de más de 140 federaciones nacionales (World Rowing 2023).

En el atletismo, fueron múltiples los intentos de unificar las diversas pruebas y en ello fueron las universidades británicas las que llevaron a cabo las primeras acciones y competencias en 1864 entre Oxford y Cambridge. Posteriormente se creó la Amateur Athletic Association en 1886 y después aparecieron diversas asociaciones europeas como la francesa y también la norteamericana. En 1912 se creó la Federación Internacional de Atletismo, con 17 miembros y que en la actualidad cuenta con 214 federaciones nacionales (World Athletics 2023).

El tiro con arco ya se mencionó como actividad muy antigua y cuyas competencias se llevaban a cabo en múltiples localidades y en Inglaterra se formó la Sociedad de Arqueros de Scorton en 1673, siendo la primera en su género. En 1844 se formó la Grand National Archery Society (GNAS), que fue la asociación rectora de la arquería en el Reino Unido desde entonces, hoy conocida como Archery GB. La Federación

Internacional de Tiro con Arco, organización que se dedica a regular las normas de tiro con arco a nivel mundial, se formó en 1931 (Archery GB 2023).

El Judo es un arte marcial japonés moderno creado por Jigoro Kano (1860-1938) en 1882 y de muy rápido desarrollo dentro de Japón. La escuela fundada por J. Kano, el KODOKAN, funcionó como el organismo rector de esta actividad hasta que en 1949 se fundó la Federación Japonesa de Judo (AJJF en inglés) y las dos asociaciones son las que manejan este deporte en Japón. La Federación Internacional de Judo se fundó en 1951 y en 1965 se celebró el primer Campeonato Mundial de Judo y participa en los Juegos Olímpicos desde 1964 (Sensei, Juan Carlos Yamamoto 2023).

En todos los ejemplos revisados, hemos podido encontrar varios elementos que resultan compartidos entre todos los juegos locales o folclóricos que acaban por convertirse en deporte. Estos elementos parecen seguir un camino más o menos semejante en casi todos los casos y sería el siguiente:

-Los practicantes de un juego local buscan organizarse para competir contra otros practicantes de otro barrio o localidad.

-La organización propone reglas comunes, canchas comunes en medidas, instrumentos de juego comunes como pelotas, calzado, uniformes y otros; se establecen reglas mínimas comunes para todos los participantes.

-La organización busca un reconocimiento legal para poder emprender toda clase de acciones con reconocimiento jurídico y nacen las federaciones, aquí es posible decir que el deporte ha aparecido.

-Las organizaciones de una misma región o país se unen en una federación regional o nacional y a su vez, éstas, terminan por unirse en una federación internacional para poder competir contra equipos de otros países.

Este proceso de transformación de un juego en un deporte moderno se ha repetido en casi todos los juegos locales tradicionales o folclóricos. Es, de hecho, el origen

del deporte moderno y la base de su difusión alrededor del mundo junto con las competencias internacionales como campeonatos del mundo y Juegos Olímpicos.

A partir de la profesionalización del deporte, existen diversos temas, principalmente económicos que rodean a lo que conocemos como “deporte”, como los contratos y compromisos comerciales, intereses y relaciones políticas, entre otras cosas, por lo que el deporte no queda únicamente como una actividad física (Rivero y Tamburrini 2014). Este punto, podemos verlo manifestado en el Pok Ta Pok a partir de la presencia de autoridades que se encontraron como representantes de algunas instituciones deportivas y políticos durante la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral Maya realizada en Yucatán en el 2021.

Capítulo 2

El Juego de Pelota

2.1 Características generales de Yucatán (historia, población, medio físico)

El estado de Yucatán se encuentra en el extremo del país, en la Península de Yucatán, en las coordenadas 21°36' Norte, 19°32' Sur (latitud Norte); 87°32' Oeste (longitud Oeste); la elevación máxima es de 210 metros sobre el nivel del mar (m.s.n.m.) tiene una superficie de 39 540.5 km² y 340 km de costa. Colinda al Norte con el Golfo de México; al Este, con Quintana Roo; al Oeste, con el Golfo de México y Campeche; cuenta con 106 municipios (INEGI 2013).

Actualmente, el 85.5% del estado de Yucatán tiene un clima cálido subhúmedo, mientras que el resto, ubicado en el norte del estado, tiene clima seco y semiseco; la temperatura media anual es de 26°C, cuenta con una temperatura máxima promedio de 36°C y una mínima de 16°C. La precipitación media estatal es de 1 100 mm anuales. Yucatán cuenta con abundantes selvas secas y subhúmedas localizadas en el centro y noroeste, en sus costas existe vegetación acuática como manglares y tulares (INEGI 2020).

En el Cretácico, la península ya se encontraba en la superficie del mar, sin embargo, aún estaba cubierta de una capa de 50 cm de agua que llegaba hasta Umán (ciudad ubicada actualmente en el noroeste del estado de Yucatán). En ese tiempo, la flora, en especial la de las coníferas, estaban presentes por todo el mundo; por el lado de la fauna, los moluscos abundaban; los vertebrados se encontraban en todos los medios: terrestres, aéreos y en agua dulce y salada; y los dinosaurios existían en el planet (Quezada 2010).

Existe la hipótesis de que estas especies desaparecieron debido a un enfriamiento brusco que sufrió la Tierra, así como radiaciones cósmicas letales, entre otras cosas; también se tiene el registro de que hace 65 millones de años un meteorito o cometa se impactó cerca del puerto de Chicxulub, ubicado en la costa norte de

Yucatán actualmente. Después del impacto, ocurrieron fenómenos que modificaron el ambiente y el ecosistema ya existente:

“... la Tierra liberó energía equivalente a 300 millones de bombas de hidrógeno, cada una 700 veces más poderosa que la que destruyó Hiroshima. La intensidad del impacto dio lugar a una temperatura instantánea de más de 11 000°C, formó olas de 130 m de altura, terremotos de magnitud 12° en escala de Richter en centenares de kilómetros a la redonda y un cráter cuyo diámetro oscila entre 180 y 300 km... Asimismo, se levantó una impresionante nube de polvo y vapor de agua que por largo tiempo impidió a los rayos solares llegar a la faz de la Tierra, la temperatura descendió y el proceso de fotosíntesis se interrumpió.” (Quezada 2010).

Ante estos procesos, el espacio se modificó, más de dos tercios de los seres vivos se extinguieron, entre ellos, los dinosaurios. Años más tarde, durante la Era Terciaria, comenzaron a surgir las coníferas y palmáceas, diferentes especies de flora y fauna se adaptaron al nuevo hábitat. Las nuevas formas de vida evolucionaron, por lo que su aspecto se hizo más parecido a lo que conocemos actualmente (Ibid).

Durante la Era Cuaternaria hasta inicios del periodo del Pleistoceno ocurrió una etapa glacial, por lo que Eurasia y Norteamérica se cubrieron de hielo, las regiones tropicales y subtropicales tenían periodos de lluvias intensas que se alternaban con sequías. Al final del Pleistoceno, los *Homo sapiens* llegaron a América a través del Estrecho de Bering, por lo que el hombre comenzó a poblar el Nuevo Mundo, mientras que la península de Yucatán ya podía representarse como actualmente se hace en los mapas (Ibid).

La región cuenta con rocas calizas aparentemente planas y la capacidad del suelo es casi nula. La característica de caliza abundante favorece que gran cantidad de agua proveniente de lluvias se filtre hasta formar mantos freáticos que desembocan bajo el nivel del mar. Este proceso de circulación subterránea que realiza el agua da como resultado un hundimiento parcial o total de las bóvedas de las grutas, después, el fondo de la caverna queda bajo el nivel freático de las aguas subterráneas, posteriormente aparecen pozos naturales más o menos circulares con paredes verticales llamados cenotes, conocidos en maya como dzonot (Ibid).

En la región abundan los cuerpos de agua, como los cenotes, lagos y ríos que más bien son pequeños arroyos. En la mitad norte de la península se encuentra el Lago Bacalar, el depósito más grande de agua de la zona ubicado en el sureste de Quintana Roo; igualmente hay lagos más pequeños. Cerca de la frontera con Guatemala, al sur de Campeche y Quintana Roo abundan los pantanos de poca profundidad, debido a esto, suelen estar secos en la época de primavera (Morley 1947).

La parte norte de la península suele ser más seca que la sur ante la poca precipitación que presenta la zona y al desagüe subterráneo. Sólo el agua de los cenotes, sin tomar en cuenta lagos y arroyos, es la única agua superficial, sin embargo, estos grandes pozos naturales son muy abundantes en la región (Ibid).

En esta etapa, al sur de la península abundaban diferentes especies y géneros de animales, como venados, jaguares, corzos, pecaríes, monos; y aves como loros, guacamayas, tucanes, garzas, colibríes; serpientes como nauyaca o cuatro narices, cantil cascabel, coral; y lagartos, insectos, entre otros. En el norte la vegetación era baja y el clima seco, contaba con árboles menos altos, arbustos y matorrales. En esta zona se encontraban jaguares, gato montés, comadreja, topos, ardillas, entre otros (Quezada 2010).

Se han encontrado monumentos del siglo IV d.C. ubicados en el Lago de Petén-Itzá, por lo tanto, se ha deducido que la cultura maya se extendió desde la sección norte y central del Petén hasta llenar toda la Península de Yucatán (Morley 1947).

La civilización maya se desarrolló en lo que actualmente se conoce como Yucatán, Campeche y Tabasco, así como la mitad oriental de Chiapas y Quintana Roo, todos pertenecientes a México; en Guatemala abarcaron la zona del Departamento de Petén y las tierras altas adyacentes; la sección oriental de la República de Honduras y Belice, conocido como Honduras Británica hasta 1973 (Ibid).

La población cuenta con su lengua maya, la cual, ha sido comparada con las lenguas romances del Viejo Mundo y estas son derivadas del latín, sin embargo, aún no se sabe exactamente en cuantas familias debe dividirse la lengua maya ni de su distribución.

Algo importante que se debe considerar es que los mayas suelen ser conservadores. Esta característica les ha ayudado a mantener su idioma por cuatro siglos, tiempo que existió la presencia de españoles; debido a esto, la lengua maya es ocupada aún en estos días en la vida diaria, en ciudades y pequeñas aldeas de Yucatán (Ibid).

S. Morley describe a la población de Yucatán como personas activas, enérgicas y trabajadoras a pesar de que su alimentación es escasa en proteínas, pues el promedio es sólo de 80 gramos al día, mientras que el 75% u 85% de su comida son carbohidratos, maíz y bebidas como el pozol y atole. Aun con esta alimentación los mayas obtenían fuerzas suficientes para la construcción de sus pirámides, templos y palacios que caracterizan sus centros ceremoniales. Al mismo tiempo, S. Morley menciona que la población es alegre y sociable, con gusto por los chistes, la risa, las conversaciones; buen carácter, generosos y con sentimientos de justicia. Otra característica de los mayas, es que no tienen un sentimiento de competencia tan desarrollado. Por ejemplo, los juegos infantiles no se basan en la rivalidad, por lo que al llegar a edad adulta no cuentan de deseos de sobresalir y se sienten tranquilos al dedicarse a los cultivos que cosechan para el alimento familiar y la venta de estos para adquirir artículos que no produzcan (Ibid).

Respecto al sentimiento de justicia, los mayas tienen gran respeto por la ley. En los grupos indígenas de Quintana Roo existe la confianza mutua y una responsabilidad por la comunidad, si alguien hace algo indebido, su castigo será el azote:

“Cuando se trata de una sentencia rigurosa, por ejemplo, de cien azotes, el culpable recibe veinticinco al día, durante cuatro mañanas consecutivas. Al reo sentenciado no se le pone en prisión entre las sucesivas tandas de azotes; se le deja en libertad pero pesando sobre él la obligación de presentarse para que se le aplique el castigo cada mañana. Si no se encuentra a la hora que ha sido señalada, todo el pueblo lo considera como fuera de la ley, y cualquier miembro puede matarlo tan luego como le eche la vista encima, sin recibir castigo alguno por ello.” (Morley 1947)

La península de Yucatán, al encontrarse relativamente aislada de otras zonas, mantuvo el dialecto que en ella se habla, aunque ha tenido ligeros cambios en comparación a su época más antigua. Las cadenas montañosas que se presentan

en el sur de la península dificultaron la comunicación, por lo que se hicieron diferencias en la lingüística maya. Otro factor que influyó en la modificación de la lengua fue la entrada de los invasores nahuas que entraron por el norte de Yucatán y en las tierras altas de Guatemala durante el siglo X (Ibid).

Las características físicas de la mitad norte y la mitad sur de la Península de Yucatán se unen casi imperceptiblemente, pues la selva tropical del sur se va mezclando gradualmente con los árboles más bajos y la maleza de la zona norte. La mayoría de las plantas que se encuentran en el sur y que les daban uso los mayas se encuentran también en el norte, lo mismo pasa con los mamíferos, aves y reptiles (Ibid).

Se debe resaltar que la relación entre la población y los cenotes era muy importante, ya que, ante una región con escasa agua superficial, en donde se encontraba un cenote los habitantes lograban prosperar, pues era una fuente de abastecimiento de agua, por lo que influían en la distribución de la población antigua en el norte de Yucatán (Ibid).

Puede ser que, durante el apogeo de la civilización maya, la dirección y administración estaban a cargo de la nobleza y el sacerdocio, mientras que el resto de la población estaba conformada por trabajadores del campo o de la ciudad. Este último sector de la población era responsable de la construcción de pirámides, templos y palacios, pero siempre bajo la supervisión de las autoridades civiles y religiosas (Ibid).

Entre los gobernantes estaban los halach uinicob, ellos residían en centros políticos; y con un rango menor, pero asociados a ellos, estaban los batabob o caciques, ellos se encontraban dispersos y gobernaban sus respectivas poblaciones. A la relación entre estos dos rangos políticos les llamaron cúuchcabal, mientras que los españoles lo nombraron provincia. Los batabob no fueron sometidos y, al menos hasta la invasión española, lograron gobernar sus poblaciones independientemente (Quezada 2010).

Durante el posclásico, los linajes gobernantes estaban constituidos por una burocracia cerrada y contaban con el lenguaje 'zuyuá' o conocimiento adivinatorio, el cual, controlaba el acceso a tales cargos que eran considerados patrimoniales.

De esta manera, mantenían el control del poder, sin embargo, cuando no había algún sucesor (hijo o tío paterno) los sacerdotes realizaban el proceso de selección (Ibid).

La Península de Yucatán no es un lugar adecuado para la agricultura avanzada ni para asentamientos humanos, sin embargo, los sacerdotes mayas lograron un desarrollo intelectual que no dependía de algún sustento económico. Se cree que este desarrollo se logró debido al aislamiento que tenían ante las rutas intercontinentales de tráfico y por estar rodeados de espesa maleza y pantanos, por lo que no tenían competencia con otras poblaciones (Ibid).

S. Morley (1947) menciona que esta región presenta diversas dificultades para la vida, sin embargo, no fue así para los mayas antiguos ya que disponían de grandes extensiones de tierra para la agricultura, así como variedad de fauna y flora de donde obtenían alimento, abrigo y medicinas. Por ejemplo, la caliza que se encuentra en el lugar fue uno de los mejores materiales para construcción ya que se extraía con facilidad mediante instrumentos de piedra y madera, se endurece a la intemperie y puede convertirse en cal si se expone al fuego.

Desde la concepción de los mayas, la tierra no era objeto de privatización ni de compraventa, por lo que los gobernantes no tenían un control de acceso al monte, quien lo tenía, era la deidad Yumbalam. Él permitía a los agricultores disponer de los cedros y el jabín para hacer sus milpas. El concepto de la tierra como propiedad era desconocido para ellos (Quezada 2010).

Los nobles mayas mandaban a los ejércitos, los miembros eran los mercaderes y agricultores más ricos. Para la nobleza era importante ser descendiente de algún grupo que hubiera llegado a Yucatán desde el Altiplano Central o de alguna familia de Mayapán, por lo que era muy relevante saber el origen de sus linajes (Ibid).

En el aspecto económico, el uso de la fuerza de trabajo del yalba uinic o macehual era importante para el batab y el halach uinic, pues era una clase social muy numerosa. Se dedicaban a reparar las casas y las milpas y participaban en la guerra. Se conformaba por agricultores, artesanos, pescadores, entre otros. Por otra parte, si alguna persona se dedicaba a robar y la atrapaban, pasaba a ser esclavo,

igualmente si alguien se casaba con un esclavo o embarazaban a alguna esclava, su pareja se convertía en esclavo también (Ibid).

A este sector de la población los enviaban a trabajar en las actividades agrícolas más agotadoras como la pesca, trabajos en las salinas y como cargadores de los mercaderes (Ibid).

Los mayas eran expertos sobre las particularidades del monte como recurso agrícola, así como de las variedades del maíz. Quezada (2010) nos menciona que:

“... seleccionaban el terreno, lo desmontaban con hachas de pedernal, lo quemaban y posteriormente procedían a la siembra. Para ello dividían la superficie de acuerdo con el tipo de suelo. Una la destinaban al maíz, chile, frijol y calabaza, y la otra al algodón. En mayo sembraban maíz y un mes después algodón... Al que le quitaban las pepitas y la basura, lo aplanaban hasta dejarlo como una tortilla y lo colocaban sobre un petate para golpearlo con dos palos lisos a fin de evitar que se deshiciese o se enredase. Después lo cortaban en tiras, lo hilaban y lo remojaban en agua. Una vez seco, lo teñían con productos naturales. Concluidas estas tareas, la mujer procedía a la confección del tejido en un telar denominado “de cintura”, empleado en toda Mesoamérica.”

Tenían textiles que los relacionaban con sus rituales, entre ellos el pelo de conejo, plumajes de diferentes aves como el pato o el quetzal que le daban elegancia y vistosidad a sus tejidos; ciertos tipos de mantillas las utilizaban para envolver a personas que consideraban importantes. El algodón lo comerciaban con pobladores de Ulúa y Tabasco, las mantas servían como tributo a los gobernantes (Quezada 2010).

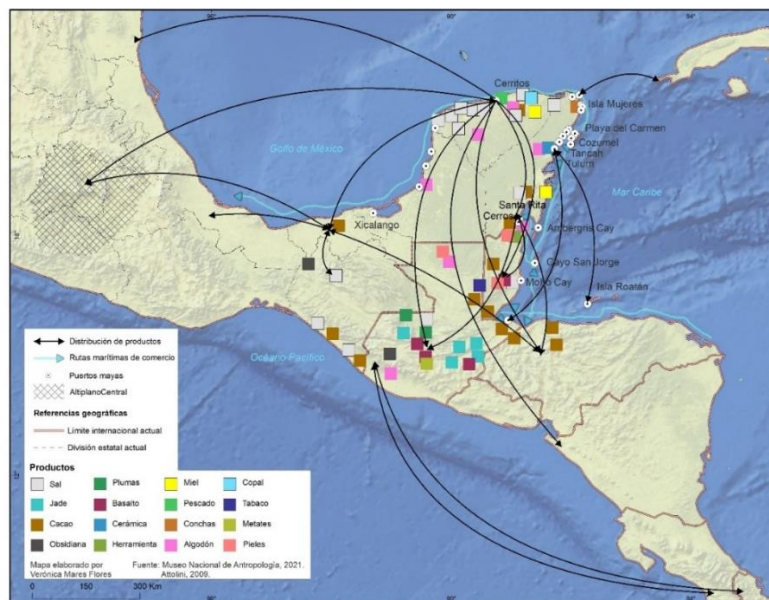
Contaban también con abundantes recursos marinos, los cuales, sabían aprovechar ampliamente. Por ejemplo, los anzuelos para pesca estaban hechos de conchas o cobre, las canoas, que eran propiedad de la nobleza, estaban hechas de cedro y caoba; el pescado que no consumían inmediatamente lo secaban al sol o lo salaban para evitar que se echara a perder; las espinas de algunos peces las utilizaban para autosacrificios y los dientes para ofrendas o para la fabricación de flechas (Ibid).

Las salinas, al igual que el acceso a las costas, estaban controladas por los halach uinicob, ya que ellos permitían el acceso a estos lugares a las personas que

recolectaban sal a cambio de la entrega de una parte de su producto. Otra actividad a la que se dedicaban, era a la apicultura, ya que conocían a dos tipos de abejas, de las cuales, a unas las criaban en colmenas hechas de troncos de árboles huecos. De este tipo de abejas extraían miel y cera negra; mientras que el otro tipo de abejas eran silvestres (Quezada 2010).

Cuando los europeos se acercaron a la península, comenzaron a acechar la costa oriental y los ríos de Belice, la costa sur de Campeche y la zona de Petén Itzá. Estos lugares estaban en crecimiento ya que contaban con actividades mercantiles muy activas. Los mayas tenían grandes actividades comerciales, por lo que existían dos tipos de comerciantes: el ah ppolom, que significa ‘gran mercader’; y el ah ppolom yok, que significa ‘tratante que comerciaba de pueblo en pueblo. Para su comercio, conocían muy bien las rutas que debían seguir sin importar si eran marítimas o terrestres (Figura 2.1), así como ubicar lugares para resguardarse de las inclemencias imprevistas. De esta manera lograban que esta actividad funcionara (Ibid).

Figura 2.1 Comercio de la Península de Yucatán en la época prehispánica



El mapa muestra los productos que eran comercializados durante la época prehispánica, así como el intercambio que existió entre diferentes lugares de México y Centroamérica. Fuente: Elaboración propia con base en Museo Nacional de Antropología e Historia, 2021; Attolini, 2009.

Chauac-há era parte de una capital política muy importante, pues desarrolló su economía y su cultura, los mercaderes de la alta nobleza hablantes del mopán, chol, manché, chontal, itzá, y quizá náhuatl circulaban por este lugar, por lo que se intercambiaban ideas y expresiones lingüísticas, transmitían sus costumbres, gustos, maneras y formas propias de su alcurnia. Llegaban con productos muy codiciados y de mayor circulación como la miel, copal, esclavos, tejidos de algodón, entre otras cosas, para su intercambio (Ibid).

Comenzaron a recorrer diferentes puntos de la península como Polé, Xaman-há, Mochi y Belma, Conil, Cachi y sinsimato. Durante este recorrido pasaron por diferentes problemáticas, como epidemias, falta de provisiones, cansancio, entre otras cosas, sin embargo, no encontraron resistencia por parte de los mayas, al menos hasta llegar a Chauac-há, en donde fueron atacados, pero los españoles lograron dispersarlos. Uno de los enfrentamientos más importantes que surgió en el primer intento de conquista fue en Dzonotaké, pues los españoles ganaron ese ataque, lo que provocó que el resto de los mayas cambiaran, favoreciendo a los invasores (Ibid).

Cuando terminaron el recorrido por la zona noreste de la península, seis meses después Montejo regresó a Salamanca, en donde encontró a 12 compañeros sobrevivientes. Después, decidió realizar una expedición al sur de la península con dos grupos. Un grupo estaba a cargo de Alonso Dávila, quien se dirigió a pie hacia Chetumal; el segundo grupo estaba al mando de Montejo, quien llegó por mar a la Bahía de la Ascensión y después se dirigió a Chetumal, en donde recibió la noticia de la muerte de Dávila, noticia falsa que inventó Gonzalo Guerrero, español que estaba del lado de los mayas. Durante el año 1528, la expedición, ya afectada por las enfermedades y falta de recursos, abandonó Yucatán (Ibid).

El segundo intento de conquista fue entre 1530 y 1531. Montejo emprendió un viaje nuevamente, entró por la costa occidental. Para mediados de 1530, Dávila se estableció en Salamanca de Alcalán, lugar de donde emprendió la invasión de Yucatán, sin embargo, al ver que no le convenía ese lugar para comenzar el ataque, a finales del mismo año se dirigió a Champotón. Después, Montejo se trasladó a

ese puerto en donde lo alcanzó su hijo. A partir de ese momento, la invasión española duró cerca de cinco años (Ibid).

A pesar de esto, el segundo intento de conquista tampoco prosperó, ya que el ejército español estaba integrado por aventureros quienes sólo querían enriquecerse rápido y fácil, y, al ver que la península no contaba con metales preciosos y sólo tenía roca caliza, se sintieron fracasados, además, Montejo los había dividido en dos expediciones sin importar que sólo contara con 300 hombres en total. Sin embargo, llegó la noticia de que en Perú había grandes riquezas, por lo que los soldados empezaron a marcharse del lugar, por lo tanto, los mayas lograron expulsar a Montejo de la región (Ibid).

En la zona de Chichén Itzá existía otro asentamiento por parte de Montejo el Mozo. Desde esa ubicación parecía que la invasión tendría éxito, sin embargo, los indígenas lograron expulsarlos hacia la costa norte, así, los españoles fundaron en 1534 Dzilam para reiniciar la colonización, pero terminaron abandonando el plan debido a que los mayas contaban con una organización política, la cual, contaba con diversos centros políticos, así como caciques independientes y la ausencia de un poder centralizado en la península, todo esto sumado al clima, al terreno calcáreo y la carencia de provisiones que afectaban a los españoles (Ibid).

Entre los principales factores que los motivaron a migrar, se encuentran las exigencias e incorporación del sistema agrícola de roza, tumba y quema, que los obligó a moverse de su lugar de residencia para buscar mejores tierras para cultivar; los desastres naturales, las epidemias, hambrunas y otras crisis fueron motivo de su desplazamiento hacia otras regiones; también el abuso y explotación por parte de los españoles los obligó a escapar (Schüren 2018).

Tiempo después, durante el siglo XVI, la separación de los indígenas y de los españoles en Yucatán comenzó a disolverse. Los frailes o curas comenzaron a gestionar la instrucción y servicios religiosos, pasaron a ser agentes coloniales civiles que manejaban el tributo y las elecciones de autoridades. Los batabob

comenzaron a controlar el acceso a los cultivos, a otros recursos y patrimonios propios y del pueblo (Ibid).

Aproximadamente, a partir de 1527 y hasta 1547, se produjo una migración acelerada por parte de los indígenas. Se desplazaron hacia el sur y este de la península debido a la violencia de la conquista; mientras que los indígenas de Cochuah, Uaymil y Chetumal migraron hacia el Petén, Guatemala. Los movimientos migratorios cesaron hasta 1697 debido a la conquista de la zona del Petén Itzá (Ibid).

Existió un reordenamiento político y social, ya que existieron comunidades en donde coincidieron dos o más linajes mayas, por lo que surgieron pueblos coloniales derivados de congregaciones y reducciones obligadas y realizadas por los franciscanos durante 1552. Estos centros o pueblos núcleos estaban a cargo de líderes locales o de cabildos indígenas y de cabeceras de una parroquia (Ibid).

Una vez que los españoles colonizaron Yucatán y las zonas cercanas, los mayas debían dar servicios personales a los europeos, como la construcción de edificios públicos y religiosos, así como las casas de los conquistadores; también hacían actividades domésticas. A estas acciones se les llamaba repartimiento de servicios personales (Quezada 2010).

Las tareas que realizaban dependía del género. Por una parte, las mujeres estaban a cargo de lavar, cocer, cocinar, limpiar las residencias españolas y llevar agua, en sus ratos libres, se les obligaba a elaborar mantas de algodón tejidas; también tomaban el papel de nodrizas de niños criollos. Para poder realizar esta última actividad, los españoles debían solicitar una licencia ante el gobernador de la provincia con el argumento de que las españolas estaban débiles por el clima (Ibid).

Los hombres, por su parte, debían recolectar diariamente leña y hierba para caballos en cuatro porciones, dos para la casa española y dos para vender: trabajaban en estancias ganaderas y ofrecían sus servicios a tenientes de gobernadores y capitanes de guerra para trabajar en sus milpas de algodón y maíz (Ibid).

Como se ha mencionado anteriormente, aproximadamente 20, 000 indígenas, ante las represiones españolas, huyeron a las montañas, mientras que, durante 1668, indígenas asentados en el suroeste de Campeche se sublevaron y saquearon estancias ganaderas, asaltaron caminos y mataron españoles, por lo que también se atrevieron a invadir la casa del cura de Popolá; se cerraron caminos y afectaron al comercio con Tabasco, Chiapas y Guatemala (Ibid).

Ante la violencia, explotación, epidemias de enfermedades europeas, huracanes y sequías, hambruna, los ataques piratas y la migración, la población indígena se redujo considerablemente. Durante 1688, la población era tan sólo de 100, 000 personas; para 1710 la población aumentó a 156, 788, mientras que en 1809 ya eran 291, 096 personas. Dicho aumento de población, aumentó la demanda de productos y servicios por lo que comenzó el crecimiento de los ranchos, estancias y haciendas (Schüren 2018).

Las autoridades religiosas, al ver la disminución de la población indígena, se preocuparon por solucionar el problema, por lo que convocaron a los defensores naturales y a encomenderos que no se dedicaban a la producción de añil y maíz a denunciar el abuso de los empresarios hacia los indígenas, dando como fin a la actividad por parte de los mayas (Quezada 2010).

2.2 Origen, características y desarrollo del Juego de Pelota, desde su origen hasta la Conquista

La historia del Juego de Pelota y de Yucatán es amplia, por lo que se desarrolla en distintos periodos, los cuales describiremos brevemente a continuación para lograr una mejor relación de espacio y tiempo en este trabajo.

La historia hace referencia a memorias que pueden ser orales o registradas mediante imágenes pictóricas o escultóricas, escritos, películas, grabaciones de sonido, vídeos, etcétera; de manera que hablamos de dos tipos de historia, la construida y la recordada. En la primera se vive, mientras que en la segunda se investiga, interpreta o se consigna. La historia puede ser creada por un individuo o grupo mediante acciones que alcanzan el ámbito social; en el segundo caso puede ser recreada por un historiador, filósofo, arqueólogo o periodista (López Austin y López Lujan 2000).

Entonces, se puede decir que la historia es una cadena de sucesos azarosos y desarticulados, pero a la vez, se interrelacionan unos con otros y pueden surgir, crecer, desaparecer en el tiempo. Existen procesos históricos específicos en los ámbitos sociales como lo es la economía, la política, educación, religión, arte, etcétera. Ocurren en diversos espacios y tiempos, sin embargo, al estar interrelacionados, forman procesos históricos globales, los cuales forman etapas completas de la historia, aún sin importar si existe una cierta diferencia temporal entre el inicio y fin de cada ámbito (López y López 2000).

Ante un proceso histórico en una dimensión temporal se le llama 'periodo', y la transición que ocurre entre un periodo y otro puede ser una ruptura o un traslape; mientras que las etapas de los periodos se les puede llamar 'fases', sin embargo, no es suficiente entender el orden de los procesos históricos. La historia se debe analizar con los periodos tomados como unidades de una secuencia, destacando los sucesos más relevantes de cada uno, así como los factores que los crean, mantienen o desaparecen.

Los periodos los ubican en un tiempo definido y se les nombra adecuadamente, de manera que le da sentido a la historia. A esto se le llama 'periodo' o 'periodificación'; y, en el caso de la cronología de la historia de Mesoamérica, este concepto es relevante debido a que hay ausencia de información o datos en la mayoría de los periodos (Ibid).

Algunas clasificaciones de periodización se basan en los cambios de la base de subsistencia, de la complejidad social, patrón de asentamiento, grado de centralización del poder, entre otras cosas. López y López (2000) dicen "En efecto, se puede periodizar por separado la historia particularmente de cada área de Mesoamérica (Centro, Occidente, Golfo, Norte, Oaxaca y Sureste), o la de la superárea como un todo." (Ibid).

S. Morley (1978) menciona: "La historia maya se puede dividir en tres épocas generales: 1) Preclásica, que se extiende desde aproximadamente 1500 a.C. hasta 317 d.C.; 2) Clásica, que se extiende desde 317 de la era cristiana hasta 889; y 3) Postclásica, de 889 hasta 1697, fecha en que los últimos mayas organizados fueron conquistados." (Figura 2.2).

En la América Precolombina existía un Juego-Ritual conocido como Juego de Pelota, que, en náhuatl, fue llamado Ulamalitzli; y en maya pok-ta-pok (Reynoso y Inzúa 1999). El lugar y la fecha exacta en que surge esta actividad hasta la actualidad es desconocido, así como el motivo de su origen, sin embargo, en Mesoamérica se cree que apareció en el Preclásico Temprano (2500 – 1200 a. C.) (Casab 1992), en una zona con abundantes árboles de hule. Por ejemplo, en lugares con asentamientos Olmecas, ya que estos, utilizaban diversos productos, como pelotas, elaborados con el hule como materia prima.

Figura 2.2 Línea del tiempo de los periodos en Mesoamérica



La línea muestra los periodos en donde se ubican de forma temporal las etapas históricas de Mesoamérica. Fuente: Elaborado con base en S. Morley, 1978. Modificado y reelaborado por la autora.

La cultura olmeca estaba situada en zonas cálidas de la Costa del Golfo, lo cual, favorecía el crecimiento del hule, además, en La Venta, Tabasco, fue encontrado un Juego de Pelota, de igual manera, se debe mencionar que la palabra “olmeca” significa “gente de la región del hule” (Reynoso y Inzúa 1999).

De igual forma, en 1972, Pasztory hace referencia a figuras de terracota del periodo Preclásico (de 2000 a 100 a. de C.) encontradas en Tlatilco, Tlapacoya, Xochipala y San Lorenzo, las cuales, supone que son representaciones de jugadores de pelota (Ibid).

Por otra parte, Scheffler menciona que Blom en 1932, dice que el Juego de Pelota tiene un origen maya, debido a un recuento en esa época de la ubicación de diversas canchas en la zona de esta cultura (Ibid).

“...pero por encima de todo, el Juego de Pelota era en Mesoamérica un rito de la fertilidad del agua en la tierra, teniendo celebración en un templo: la cancha misma, donde los jugadores que participaban eran representaciones de los dioses ubérrimos.” (Macazaga 1982).

Según la real Academia Española, la palabra ‘cancha’ se refiere a un “espacio destinado a la práctica de ciertos deportes o espectáculos.”, por lo que se trata de lugares o espacios delimitados y diseñados específicamente para la práctica de ciertas actividades, y en muchos casos, sus dimensiones están fijadas por el reglamento de cada juego o deporte, por lo que en este trabajo, al espacio donde se practicó y se practica este juego, le llamaremos cancha.

Este juego se desarrollaba en una cancha, la cual, era considerada un templo, con forma de signo teotihuacano, el cual, representa el movimiento, o el de una letra doble T o I latina mayúscula, hay quienes lo ven como una H alargada, es decir, angosta por el centro y ancha hacia las retaguardias. Las canchas principales estaban ubicadas cerca del mercado, en el centro político de las ciudades, mientras que las canchas menores, en los barrios populosos (Casab 1992).

Contaba con una línea en el centro que dividía la cancha en dos partes iguales llamada “analco”, que significa en náhuatl “en el borde del agua” o “en la otra orilla

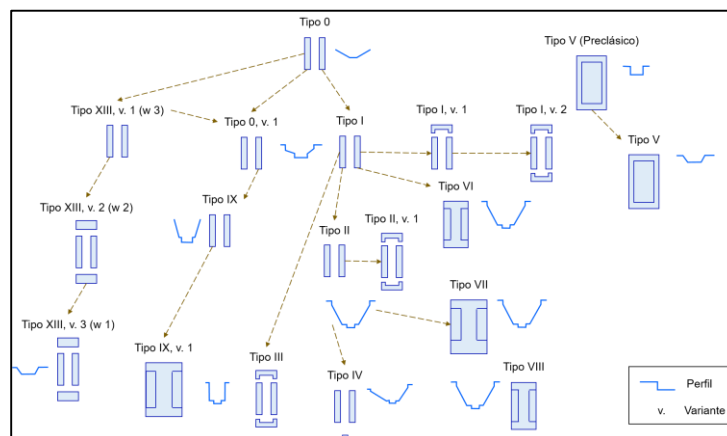
del agua” ya que este lugar, se tenía identificado como un espacio por donde se ingresaba al mundo subterráneo (Hernández, El Juego de Pelota en el arte de la cultura de las tumbas de tiro: una expresión inframundana en el Occidente Mesoamericano 2015).

También se describe un tipo de cancha abierta en las Tierras Bajas de los mayas que tienen la característica de sólo contar con las dos estructuras paralelas que limitan la cancha a lo largo; mientras que las canchas cerradas tienen un espacio en forma de rectángulo delimitado por paredes en cada uno de sus extremos (Velásquez 2015).

Para las canchas, hay diferentes nombres según la cultura que lo practicara. Por ejemplo, en náhuatl, se le llamó tlachtli, tlachco y ollamaloyan; mientras que, en maya, se le nombró pok-yak (Reynoso y Inzúa 1999).

Hasta el año 2016, se han documentado más de 2,572 canchas en Mesoamérica y en el Suroeste de Estados Unidos, de las cuales, sólo 322 han sido excavadas total o parcialmente, el resto, sólo han sido ‘reconocidas’ de superficie, es decir, no se tiene una identificación absoluta, sin embargo, se registraron debido a la presencia de dos edificios paralelos (Figura 2.3). Por ejemplo, la Huasteca y Michoacán, son dos zonas que aún no logran ser estudiadas totalmente (E. Taladoire 2017).

Figura 2.3 Evolución de los tipos de canchas de Juego de Pelota en Mesoamérica



La imagen presenta la clasificación de canchas de Juego de Pelota, así como los perfiles que se forman a partir del talud que cada una tiene. Fuente: Elaborado con base en Taladoire, 2017.

Los sitios arqueológicos con mayor número de canchas son Tula Chico, Xochicalco, Monte Albán y Atzompa, las cuales, cuentan con tres canchas registradas hasta ahora cada una, mientras que Cantona tiene un total de 27 canchas y Tajín, 21 (E. Taladoire 2017).

En el Clásico Tardío (600 – 900 d. C.) se empiezan a construir canchas en el noroeste de México, por ejemplo, en La Quemada. Esta difusión posiblemente llevó a la adopción del juego en Oasisamérica, el suroeste de Estados Unidos (Sánchez 2017).

La importancia de este ritual se refleja en las múltiples construcciones arqueológicas de las diversas culturas ubicadas en la zona mesoamericana, las cuales, cuentan principalmente con una pirámide, la plaza y el Juego de Pelota. Este último, al estar ubicado en los sectores bajos, tenía una relación con la entrada al inframundo, mientras que la pirámide señala al cielo y la plaza representa la relación entre el pueblo y el mundo superior, de manera que la conexión entre estos tres elementos, indican la relación de la vida y la muerte, la cual se ve como una lucha en el ritual del Juego de Pelota y, a su vez, en honor a la fertilidad (Ocampo 2012).

La importancia de la religión se ve reflejada en el Juego de Pelota, no sólo por su ubicación de la cancha en la zona arqueológica, sino también en el significado de las canchas, pues estas, eran consideradas centros ceremoniales, de tal manera, que había dos tipos de juego, uno, llamado Teotlachtli (lugar del Juego de Pelota de los dioses) y el segundo, llamado Tezcatlachco (Juego de Pelota que estaba entre los cués). El primero, se trataba de una ceremonia dedicada a Huitzilopochtli, mientras que el segundo, era una celebración en honor a Omácatl, dios de los banquetes y las festividades (Reynoso y Inzúa 1999).

Se tiene la idea de que, en sus inicios, era practicado en un lugar abierto, sin la infraestructura que vemos actualmente como ruinas, y que, con el tiempo, se vio la necesidad de tener una cancha. “De acuerdo con las investigaciones realizadas por diferentes arqueólogos, es a partir del Preclásico Medio (1300 a 700 a. de C.)

o superior (700 a 100 a. de C.), cuando aparecen las construcciones hechas especialmente para el juego.” (Ibid).

En Mesoamérica se ha descubierto una gran cantidad de canchas de Juego de Pelota, las cuales van desde Querétaro al norte, hasta Honduras y El Salvador al sur, y desde Papantla en la costa del Golfo de México, hasta Tehuantepec en la costa del Pacífico (Ibid).

Son muy similares, sin embargo, tienen variantes locales. Las más destacadas, se encuentran en el sur, en la zona maya, por ejemplo, Chichén Itzá, Copán y Kaminaljuyú; mientras que en la zona centro de México, existen en Xochicalco y Tula; en el Golfo, podemos encontrar las de El Tajín, también en la huasteca Veracruzana. Mientras que, en Oaxaca, se encuentran las canchas de Monte Albán y de Yagul (Ibid).

Fuera de Mesoamérica, podemos encontrar otros sitios arqueológicos con canchas, por ejemplo, en Nayarit; al norte de México y suroeste de Estados Unidos están las de Casas Grandes, Chihuahua y las de Arizona en Estados Unidos. “Esta amplia distribución de las canchas nos demuestra gran difusión que tuvo el juego en las diferentes épocas y culturas que existieron antes de la llegada de los españoles” (Ibid).

De igual forma, Velasquéz (2015) menciona:

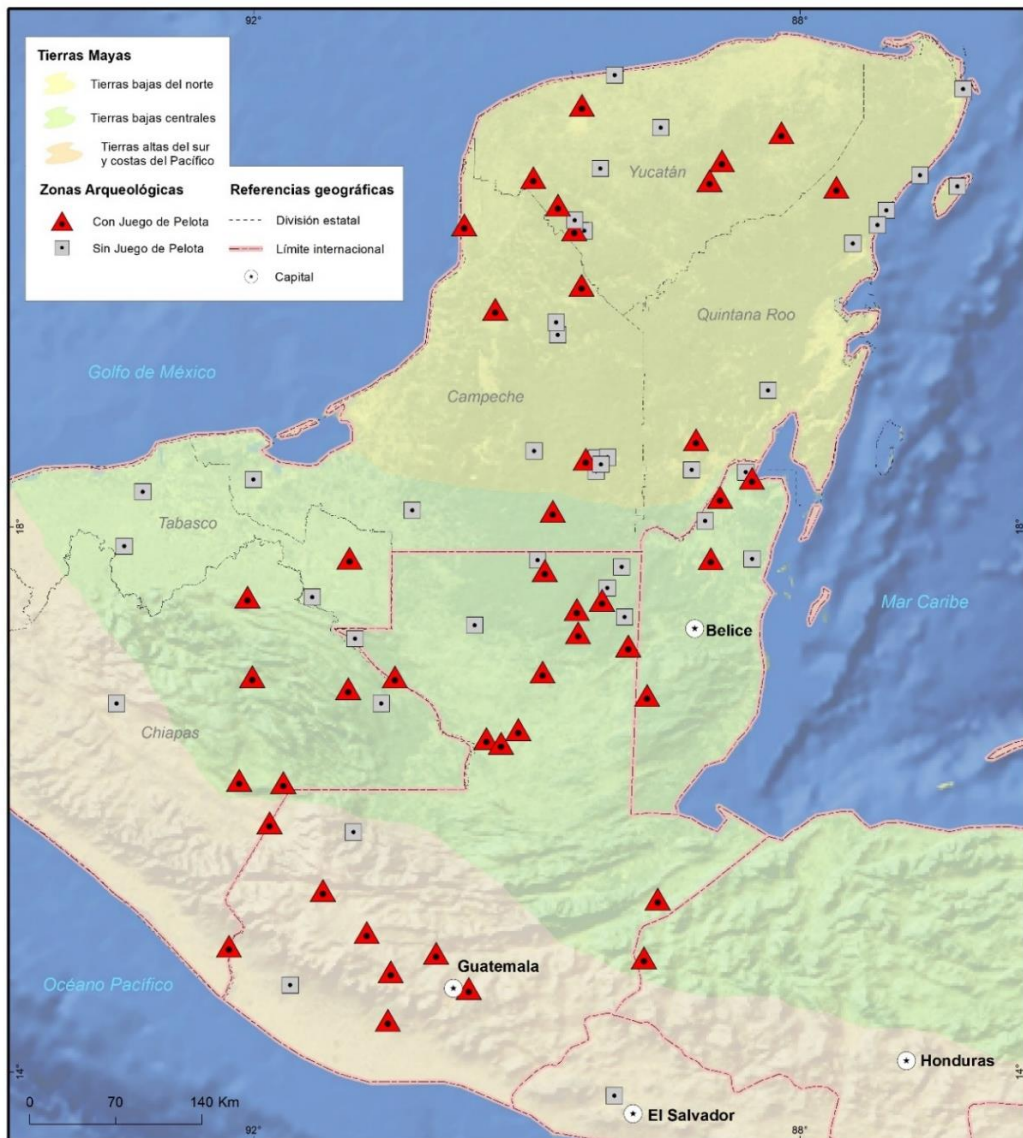
“En la primera parte, libro 6, capítulo II, de su *Historia general y natural de las Indias*, Gonzalo Fernández de Oviedo y Valdés (1945 [1535], vol. I: 296-300) describió el Juego de Pelota que practicaban los indios de las Antillas, al que llamaban *batey*. Años más tarde fray Bartolomé de las Casas (1967 [ca. 1555-1559], t. I: 244; t. II: 350) aclaró que en las islas del Caribe ese vocablo se refería al juego, a la pelota y a las plazas o lugares donde era practicado.”

Sin embargo, el nombre real del juego es “Batú” o “de pelota”, y, efectivamente, “batey” es el lugar (plaza ceremonial) en donde el juego es practicado, contaba con

12 jugadores cada equipo, estos equipos podían ser únicamente hombres, mujeres o mixtos y usaban un cinturón ceremonial (Pueblos Originarios 2020).

Las canchas del Juego de Pelota mesoamericano fueron construidas en diversos lugares, dentro de los centros ceremoniales como Xochicalco, Palenque, Chichen Itzá, Monte Albán, Tula, El Tajín (Figura 2.4) (Macazaga 1982).

Figura 2.4 Zonas arqueológicas con canchas de Juego de Pelota y sin Juego de Pelota, 2021



El mapa muestra la distribución de las zonas arqueológicas. Con color rojo, las que presentan, por lo menos, una cancha de Juego de Pelota; en gris, las zonas arqueológicas que no cuentan con una cancha. Fuente: elaboración propia con base en de la Garza, 2015.

De igual forma, existen registros de construcción de canchas en otros estados como Colima, en donde la zona arqueológica de El Chanal posee una cancha, la cual, tuvo su auge entre 1100 y el 1400 d. C. Igualmente, en Amapa, Nayarit se encontró una edificación en forma de doble T, construida entre el 900 y 1200 d. C.; mientras que en la zona centro-norte de Michoacán se han encontrado más de veinte lugares con canchas de Juego de Pelota que se construyeron entre el 600 y el 1200 d. C. (Hernández 2015).

También se tiene el registro de que en la Costa del Golfo hay una gran cantidad de canchas de Juego de Pelota debido a su gran popularidad: “nadie en la Costa del Golfo vivía a mas de una hora de camino a pie de una cancha.” (Velásquez 2015).

Los materiales con los que se construyeron las canchas del Juego de Pelota fueron los que se encontraban al alcance en cada región, de modo que usaron piedras de diferentes tamaños, por ejemplo, en etapas tempranas se utilizaron piedras tocás, mientras que, en etapas posteriores, fueron piedras mejor trabajadas (Reynoso y Inzúa 1999).

Acosta y Moedano Koer, en 1946, realizan una clasificación para los diferentes elementos que conforman las estructuras:

Cancha: con forma de doble T o I mayúscula, se divide en tres partes: un patio central y alargado y dos cabezales.

Patio central: es el elemento central, este espacio une ambos cabezales y tiene una forma rectangular.

Patios cabezales: campos rectangulares perpendiculares al patio central.

Las canchas cuentan con dos tipos de estructuras principales, las cuales, limitan a estas construcciones y son dos plataformas laterales y los topes cabezales (Reynoso y Inzúa 1999).

En la región de las Antillas, Mesoamérica y Oasisamérica existieron variantes de las canchas anteriormente mencionadas, por ejemplo, la cancha del Batú era rectangular con metas de piedra (Sabiduría indígena 2014).

Otro elemento que forma parte de las canchas, son los marcadores, elaborados de piedra, los cuales, se dividen en altares, estos, generalmente eran circulares, ubicados en el eje longitudinal del patio central y su función constaba de marcar puntos al ser tocados con la pelota o también para realizar el saque; lápidas y estelas, que estaban ubicadas sobre el talud o plataformas laterales; estos últimos mencionados, al igual que de los paneles, se desconoce su función; por último, las cabezas, estas podían ser con forma de guacamaya, serpiente, jaguas y a veces de humano, tampoco se conoce su función en el juego (Reynoso y Inzúa 1999).

Otra singularidad de estas canchas, eran los aros de piedra, los cuales, servían para meter la pelota a través de ellos. Cada equipo contaba con su aro. Estos aros, también tenían grabados iconográficos como: serpientes, sapos, águilas y monos, todos símbolos de la fertilidad de la tierra. También pueden encontrarse grabados de peces, relacionados míticamente al maíz. En dichos grabados, se puede apreciar también la relación que existió entre el juego y la religión (Macazaga 1982).

“Y más aún, requería una cancha compleja, de diseño particular, con taludes, aros y hasta marcadores, lo que constituyó un desarrollo arquitectónico especializado... un logro social al producir, el hombre para el hombre, actividades espectaculares para el solaz y el divertimento” (Ibid).

Se dice que los anillos (Figura 2.5), llamados en náhuatl ‘tlachtemalacatl’ aparecieron hacia 900 d. de C. y contaban como marcadores, ya que, al pasar la pelota a través de ellos, significaba el triunfo en el juego. Al construir las canchas, estos anillos eran los últimos en ser colocados, ya que lo hacían en medio de grandes ceremonias, debido a que eran considerados el corazón del juego (Reynoso y Inzúa 1999).

Figura 2.5 Anillo de Juego de Pelota de Uxmal, Yucatán



La imagen muestra uno de los dos anillos con los que cuenta la cancha de Juego de Pelota de la zona arqueológica de Uxmal en Yucatán. Fuente: trabajo de campo, 2022.

Sin embargo, también existieron canchas sin anillos (Figura 2.6), por ejemplo, en la región zapoteca, pero estos eran sustituidos por los marcadores (nichos, piedras circulares empotradas en el piso, etcétera.), esto lleva a suponer que la forma de juego variaba en comparación a los que tenían aros (Ibid).

Figura 2.6 Cancha de Juego de Pelota en la zona arqueológica Monte Albán



En la imagen se puede apreciar que la cancha de Monte Albán no tiene aros en ninguno de sus taludes. Fuente: trabajo de campo, 2022.

Debido a la variedad de canchas (con anillos y sin anillos), existieron dos principales formas de jugar:

- a) para las canchas con anillos, estos servían como marcadores, se podía pasar la pelota a través de ellos, esta acción era la más relevante y excepcional debido a que sólo se le podía golpear a la pelota con la cadera para botarla. Esta forma de juego, existió en Tenochtitlan, Tula, Xochicalco y Chichén-Itzá.
- b) La segunda forma de juego se realizaba en la cancha sin anillos, en este caso, los marcadores eran los altares redondos y estelas, a la pelota también se le golpeaba con la cadera. A esta variante se dio en el Viejo Imperio de la Zona maya (Chiapas, Guatemala y Honduras) y en el área zapoteca de Oaxaca.

La diferencia de juego en cada región, estaba influenciada por sus necesidades, es decir, había lugares que le daban mayor importancia a los cultivos y al aspecto agrícola, como es el caso de Monte Albán. Para ellos, el tipo de bote de pelota significaba el futuro de sus cosechas, si la pelota tenía un bote con una curvatura pronunciada, se creía que sus cosechas serían abundantes; los juegos en las canchas con aros estaban más asociados a temas astrales (Daneels, 2015).

Otra característica con la que contaban era que tenían imágenes de los dioses patronos del juego, los cuales, se bendecían antes de jugar en ellas, y de esta forma, los protagonistas evitaban lastimarse y conseguir la victoria del juego. Estos espacios normalmente estaban limpios, planos, rociados con agua, sin basura y sin yerbajos (Casab 1992).

Existieron diferencias entre las canchas de Juego de Pelota, ya que, según el grupo mesoamericano que lo practicara, tendría su singularidad. Por ejemplo, algunas tienen las paredes laterales o taludes inclinados hacia adentro, otras son totalmente verticales y con anillos de piedra empotrados (Reynoso y Inzúa 1999).

A través del tiempo existieron modificaciones a las canchas abiertas (las más antiguas) hacia las canchas cerradas, por ejemplo, se tienen registradas en el Preclásico (antes de 250 d.C.) 28 canchas abiertas y cerradas; 18 en el Clásico Temprano (250 – 500 d.C.); 300 en el Clásico Tardío (500 – 900/1000 d.C.); 18 en

el Postclásico Temprano (900/1000 – 1200 d.C.) y 40 en el Postclásico Tardío (1200 – 1520 d.C.) (Ver imagen 1. Cuadro de periodización) (Braniff 1988).

Otra característica que existía en las canchas era una línea verde o negra que dividía la cancha:

“Diferentes cronistas hacen mención de una línea transversal, de color negro o verde, que dividía el piso del campo, llamada tlecotl, que dicen se pintaba con una hierba que se consideraba de carácter mágico, esta línea limitaba el territorio de juego de cada grupo participante.” (Reynoso y Inzúa 1999)

Esta línea estaba trazada a la mitad de la cancha y unía a cada aro, era de color verde o negro y estaba hecha de alguna yerba, por lo que no se han encontrado rastros de ellas en las canchas encontradas. Al estar dibujada, los jugadores debían hacer pasar la pelota el otro lado de esa línea (Velásquez 2015).

Para los mayas clásicos, la línea era sustituida por discos o marcadores cuadrados de piedra que eran colocados en el piso; en Guatemala se colocaban esculturas con espigas; en Yucatán eran anillos y en ocasiones contaban con la línea verde o negra (Ibid).

Durante el Clásico Temprano (200 – 600 d. C.), la difusión de este ritual se extiende por toda Mesoamérica, mientras que en el Clásico Tardío (600 – 900 d. C.) tiene un mayor auge. Para esta época, ya existe una relación del juego con la política y la guerra (Fundación Cultural Armella Spitalier 2007)

La evolución de las canchas del Juego de Pelota se cree que se debió a la relación con la política y su significado religioso, también dependía de las circunstancias locales, ya que algunas canchas servían para eventos realizados entre la comunidad y en otras realizaban competencias internacionales (Taladoire 2017).

Un ejemplo de esto lo menciona Braniff (1988): “El partido jugado entre Axayácatl y el rey de Xochimilco, claramente indica que el juego era un medio de conquista o de negociación territorial. Es interesante anotar como, durante la migración mexicana, una vez llegados a Coatepec, Huitzilopochtli – dios guerrero – ordena que sea construido un teotlachco, como primera obra significativa de colonización del área que sería su patria.”

Ante esto, se puede ver que el Juego de Pelota era importante en un sentido político y social, pues no sólo era un medio para solucionar problemas territoriales o bélicos, sino también una manera de marcar la presencia de una población ante una cancha como primera edificación.

El Juego de Pelota fue una de las actividades rituales más importantes en la época prehispánica, realizada entre dos equipos, de los cuales, en ocasiones, ofrecía a uno de los oponentes morir con gloria en un encuentro (Instituto Nacional de Antropología e Historia 2019).

La indumentaria que utilizaban para el juego, la cual se consideraba una vestimenta lujosa, consistía en un maztlatl, es decir, un taparrabo, así como protectores hechos de cuero, los cuales, se colocaban en las partes con las que golpearían la pelota o que eran más expuestas a los golpes y caídas. Entre los mayas, a los protectores para cadera, les llamaban tzunn y al guante pachgab, mientras que, en náhuatl, al protector de cadera, quezéhualtl y mayeumatl al guante (Reynoso y Inzúa 1999).

Continuando con los mayas, también usaban un yugo en forma de herradura o cinturón acolchado, lo más importante de la indumentaria para jugar, podía ser hecho de paño, mimbre, cuero, lgodón trenzado u otras fibras de caña dura. Esto les servía para proteger los huesos de la cadera y costillas. Al tener forma de herradura, la parte abierta del yugo quedaba expuesta a uno de los costados del cuerpo. Se cree que también utilizaban piel de felino o de venado bajo este (Velásquez 2015).

Se cree que en sus brazos y manos también utilizaban protectores acolchados llamados en quiché pachq'ab', los nahuas usaban guantes de cuero para evitar lastimarse al apoyar las manos en el piso. En las piernas se colocaban una especie de rodilleras, a veces sólo en una pierna y a veces en ambas, pues en ocasiones apoyaban la rodilla en el piso. Se cree en la posibilidad del uso de calzado (Ibid).

A pesar de esto, Velásquez (2015) menciona: "Aunque en algunas escenas los jugadores de un mismo bando pudieran tener ciertos elementos en común,

especialmente en los tocados, me parece que en efecto no usaban uniformes en sentido estricto (*vid.* Schele y Miller, 1986: 253, nota 8).”

Tenían su cuerpo pintado de amarillo, celeste o rosa, usaban el mismo atuendo acompañado de sandalias de los colores mencionados. “En las ceremonias de investidura, los soberanos portaban el atuendo de jugador, lo que simbolizaba la institución gubernamental” (Galindo 2015).

Se jugaba con una pelota de hule (Figura 2.7) que pesaba de 3 a 4 kilos, las cuales, debieron ser de material elástico y duro, de manera que se utilizó el hule virgen que era extraído del árbol llamado olcuahuitl. Se le podía golpear únicamente con los muslos y la cadera. Los jugadores, eran quienes se les consideraba los mejores guerreros y representaban a sus deidades durante el juego. Una vez que la pelota entrara en el aro de piedra, el juego concluía y los ganadores eran sacrificados en agradecimiento a los dioses, esto, mediante la extracción de corazón o decapitación (Casab 1992).

Figura 2.7 Pelota de hule para Juego de Pelota de cadera



Se observa una pelota de hule actual. Se procura producirlas de forma tradicional. Fuente: trabajo de campo, 2021.

Sin embargo, existían otro tipo de jugadores, los cuales, podían ser soberanos o gobernantes, quienes practicaban y entrenaban con frecuencia el juego. Realizaban partidos entre ellos y en ocasiones con miembros de la nobleza. En esta época, ya existían quienes tenían sus propios equipos a su nombre, y organizaban partidos, de manera que se realizaron grandes espectáculos, pues algunos equipos, contaban ya con jugadores profesionales y de paga, los cuales, lograban pasar la pelota a través de los anillos fácilmente y así, estos se ganaban la vida (Reynoso y Inzúa 1999).

Los partidos se jugaban a 'tantos' y a 'rayas', los cuales, se marcaban hasta llegar al número convenido por ambos equipos, el primero que llegara a la cantidad acordada, era el ganador, sin embargo, si uno de los equipos lograba meter la pelota en el aro, este ganaba y el juego concluía sin importar los tantos que ambos equipos llevaran. El jugador que lograra pasar la pelota a través del aro era considerado especial, recibía premios, ofrendas y era invitado a las casas de los mandatarios, obtenía riquezas y gran prestigio ante la población (Ibid).

El objetivo de las variantes del Juego de Pelota consistía comunmente en que la pelota no debía detenerse, los puntos no se acumulaban según los aciertos de cada equipo, sino de los errores que el equipo rival cometiera, por ejemplo, que la pelota no fuera respondida o que la pelota se detuviera en ciertas zonas de la cancha er un punto a favor para el otro equipo y uno menos para el que cometiera el error. Al llegar a cinco puntos, los equipos cambiaban de lugar dentro de la cancha y si alguno marcaba cinco puntos consecutivos, el otro equipo perdía todos los puntos acumulados que tuviera (Velásquez 2015).

“Entre los premios que recibían por hacer pasar la pelota por los anillos estaban las mantas, las plumas, y los bragueros, entre otras cosas. Aunque también se dice que era costumbre que el ganador se apoderara de las capas de los espectadores por lo que, cuando la mencionada hazaña se lograba, éstos huían en medio de gran algarabía. Igualmente, el ganador de un hecho tan relevante, estaba obligado a llevar a cabo ceremonias y sacrificios dedicados al dios que estaba colocado del lado del anillo por el cual había hecho pasar la pelota.” (Reynoso y Inzúa 1999)

La formación de los jugadores, consistía en que en el patio central se encontraban aquellos jugadores que eran más activos, y, en los patios cabecales, estaban

quienes debían evitar que la pelota entrara en aquella zona, ya que era el lugar donde se podrían cometer faltas con mayor facilidad; también se encontraba un veedor o árbitro (Reynoso y Inzúa 1999).

Los jugadores, durante su participación, solían tener accidentes o golpes debido a la rudeza del juego, incluso a veces podían morir durante el juego, en especial si se golpeaban el abdomen con la pelota. Las partes de su cuerpo más afectadas eran evidentemente la cadera, rodillas o asentaderas. Al finalizar los partidos, ellos se curaban mediante pequeñas aberturas con instrumentos filosos en la zona afectada, de esta manera, drenaban la sangre y coágulos acumulados (Ibid).

Respecto a las mujeres como participantes directas en el Juego de Pelota, no se tiene la certeza de que existieran jugadoras, sin embargo, se han encontrado representaciones de mujeres practicando esta actividad, a pesar de esto, no se cree que las mujeres practicaran Juego de Pelota: “Como es sabido, ninguna tradición de las artes visuales, por figurativa que sea, reproduce la ‘realidad’, sino que se trata de dsvíos retóricos o construcciones culturales y convencionales... de manera que no podemos concluir tan sólo a partir de estas escenas aisladas de Yaxchilán que las damas mayas del Clásico también participaban en los partidos.” (Velásquez 2015)

Velásquez (2015) menciona que, en contraste con lo anterior, Fernández de Oviedo y Valdés sí hace la mención y afirmación de mujeres practicando el juego ‘batey’, y, como se mencionó anteriormente (Ver pág. 13) los equipos eran conformados sólo por hombres, sólo por mujeres, mixtos o casadas contra doncellas.

Existen diversas narraciones míticas sobre el Juego de Pelota y su significado mítico-religioso, por ejemplo, los aztecas hacen referencia a una guerra entre astros de oscuridad (estrellas y la luna) y astro de luz (el sol). En los mitos toltecas, se hace referencia a Quetzalcóatl y a Tezcatlipoca como adversarios, los cuales, representan a figuras nocturnas relacionados al cielo estrellado y que comparten su dominio (Reynoso y Inzúa 1999).

De esta manera, las narraciones expresan el significado mítico-religioso del juego, ya que se refieren a la lucha entre astros de luz y astros de oscuridad, ya que el Juego de Pelota se consideraba una práctica necesaria para mantener el movimiento del sol en el cielo (Ibid). “El sol es el joven guerrero que todos los días, al amanecer, entabla un combate en los cielos para vencer a la noche, a la oscuridad, a las estrellas y a la luna, con las Xiuhcóatl, “serpientes de fuego” los rayos solares. Victorioso, asciende al cenit.” (Quiroz 1985).

La relación entre el juego y la religión se hace presente también en las ceremonias que se realizaban en las canchas. Por ejemplo, los jugadores efectuaban ritos previos al juego, que constaba de poner la pelota en un plato limpio junto con su braguero de cuero y sus guantes que usaban para jugar. Estos, eran colocados sobre un palo y de esta manera, los jugadores se colocaban en cuclillas y adoraban a estos elementos y les pedían que el juego estuviese a su favor (Reynoso y Inzúa 1999).

En este rito, se invocaba a los cerros, aguas y fuentes, quebradas, árboles, fieras y culebras, al sol y a la luna, a las estrellas, nubes y aguaceros, así como todas las cosas y dioses de cada cosa en que ellos creían. Tomaban incienso y lo arrojaban a un brasero frente a la pelota y cueros, se les acercaba comida de pan, algún guisado y vino como ofrenda, dejando esto hasta la mañana siguiente, después, esto era comido por los jugadores (Ibid).

Otros rituales que se realizaban en la cancha estaban relacionados a la guerra, por ejemplo, en Chichén Itzá y en Tajín, existen relieves en los campos de juego que representan a los jugadores-guerreros que realizan una ceremonia religiosa de sacrificio humano, en Tajín, por decapitación o extracción de corazón, y en Chichén Itzá, por decapitación (Ibid).

Los dioses que estaban involucrados en el Juego de Pelota variaban según el grupo cultural que practicara este juego. Por ejemplo, los aztecas jugaban bajo la protección de Xólotl y Quetzalcóatl. Otros dioses relacionados, fueron Xochiquetzal y Xochipilli, así como Macuixóchitl, dios de la danza, el juego y el deporte, aunque

también puede ser representado por Centéotl, dios joven del maíz. En Tenochtitlan, se encuentran Amápan y Oappátzan, dioses del juego y de la pelota. Tlaloc, dios de la lluvia, pocas veces aparecía relacionado al Juego de Pelota (Ibid).

Los dioses no sólo se representaban en los muros o en los taludes de la cancha, también podían encontrarse en los aros de piedra, por ejemplo, en la cancha de Chichén Itzá, puede verse una serpiente emplumada, que representa al dios Quetzalcóatl, conocido en Yucatán como Kukulcan. La cancha, estaba dedicada a este dios (Ibid).

Otra manifestación religiosa o ritual que se era efectuada con relación al juego, eran los sacrificios humanos, pues en códices y relatos escritos, pueden observarse símbolos de pelotas con sangre, huesos, calaveras, corazones o el sacrificio como tal (Ibid).

Mediante el sacrificio humano se buscaba el favor de los dioses, era considerado la salvación de la humanidad y la liberación del mundo a la destrucción absoluta, así como un equilibrio cósmico. Se debe mencionar, que no existe un acuerdo entre los investigadores sobre quien era sacrificado en el Juego de Pelota, si el equipo ganador o el equipo perdedor (Ibid).

Sin embargo, Annick Daneels en Uriarte (2015), menciona que era más frecuente que el juego se realizara sin sacrificios, excepto en momentos de crisis, en donde el ganador podría ser sacrificado y una 'víctima' dispuesta a morir para beneficio de su comunidad.

Velásquez (2015) habla sobre los sacrificios como historias populares o cuentos románticos, ya que mediante los monumentos de Calakmul o Toniná se obtiene información que trae como conclusión que ni siquiera a los perdedores se les aplicaba esta acción.

Los asistentes a estos juegos, eran señores del pueblo en general, tanto para ellos como para los jugadores, aparte de tener un significado religioso, también les servía como diversión y entretenimiento (Reynoso y Inzúa 1999).

El Juego de Pelota no marcaba divisiones sociales, étnicas ni de género, pues a este, podía asistir cualquier persona, era un ritual respetado y apreciado por todos, sumado a que ayudaba económicamente a la población pues los bienes asociados al juego, eran manufacturados y consumidos por hombres y mujeres, también los rituales previos, desfiles y apuestas, estaban estrechamente relacionados a la economía que se producía tras esta actividad, en la que invertían nobles y plebeyos (M. Uriarte 2015).

Se han encontrado maquetas, actualmente en exhibición en diferentes museos, que representan juegos de pelota y lo que ocurría en estos eventos. Por ejemplo, tienen asientos que sobresalen en las esquinas de las canchas, algunas son elevaciones cilíndricas, otras son más simples y en una maqueta se presenta una formación piramidal escalonada. En esta última, se cree que era un asiento privilegiado y que posiblemente era ocupado por altas jerarquías o quizá árbitros o veedores (Hernández 2015).

También se representan pilas de textiles e instrumentos musicales, mujeres, músicos, madres con niños y figuras masculinas. En una de las maquetas, está representada una persona con una trompeta de caracol y está parado a lado de los premios del equipo ganador, por lo que se puede suponer, hay una importancia de este personaje en el evento (Ibid).

Se debe mencionar que las canchas estaban construidas en lugares públicos y visibles, de manera que cualquiera tenía acceso a ellas y a los eventos que se realizaban, de este modo, se facilitaba la observación del juego por un gran número de espectadores (Velásquez 2015). Actualmente, podemos ver que para los deportes modernos, las canchas y espacios donde son practicados y en donde se realizan competencias, son igual de accesibles que las canchas de Juego de Pelota que Velásquez menciona, ya sea a nivel profesional o como deporte amateur.

Se cree que los juegos estaban acompañados por música durante su realización o práctica, al igual que otros eventos deportivos actuales, pues se han encontrado evidencias en pinturas de Veracruz (Hernández, El Juego de Pelota en el arte de la

cultura de las tumbas de tiro: una expresión inframundana en el Occidente Mesoamericano 2015).

Otro de los aspectos con los que el juego se relacionaba, era con el tema político o con las élites, pues este sector de la población usaba al Juego de Pelota, las ideas y a sus diferentes ritos, como medio para mantener su popularidad. Posiblemente, como resultado de esto, encontramos las diferentes modalidades de juego, así como la parafernalia y sus prácticas que fueron adaptadas a las necesidades de cada lugar que lo practicaba (Daneels 2015).

De igual forma, las élites estatales, al interesarse por el juego y aplicar su mando en él, posiblemente lo monopolizaron y lo modificaron, de manera que posiblemente ellos fueron quienes introdujeron las prácticas rituales (sacrificio o decapitación), todo esto para su discurso de legitimación (Velásquez 2015).

Ya cercanos a la Conquista, aparecieron las apuestas, las cuales se realizaban antes y durante el juego, en especial, entre los aztecas, pues se dice que existieron diferentes tipos de apostadores, entre los que se mencionan a los mismos jugadores, a patrocinadores y a organizadores de los partidos, así como espectadores (Reynoso y Inzúa 1999).

Estas apuestas influían en la producción de diversas cosas, como plumas, cinturones, joyería y sandalias. Su productividad satisfacía las apuestas, de manera que el juego mantenía una economía activa y promovía la creación de empleo. La forma de pago variaba, sin embargo, se sabe que la pelota de hule funcionaba también como tributo. Estas apuestas beneficiaban tanto a aldeas rurales como en las grandes capitales (Fash y Fash 2015).

Dicha producción estimulaba un intercambio comercial a largas distancias. Se estima que aproximadamente 16 mil pelotas de hule fueron enviadas cada seis meses de Veracruz a México-Tenochtitlan como tributo. Si tomamos en cuenta el largo proceso de producción de pelotas de hule, desde su obtención de la materia prima, hasta su distribución, se puede decir que la manufactura de este producto era una empresa compleja que lograba satisfacer la demanda de tributo (Ibid).

La cantidad o valor de la apuesta dependía de la posición social de quienes participaban en esta, por ejemplo, entre capitanes apostaban joyas, mantas, aderezos de guerra, esclavos, entre otras cosas; de igual forma, se describen apuestas entre Axayácatl y Xihuitémoc, jefes militares, quienes apostaban el mercado y la laguna de Tenochtitlan contra el jardín de Xochimilco. Por otra parte, otros llegaban a apostar hasta su propia casa o hijos, y en ocasiones, su libertad (Reynoso y Inzúa 1999).

En el año 1528 Cortés ordena presentar el Juego de Pelota azteca a Carlos V en la corte, sin embargo, el significado no fue mostrado a los españoles, por lo que los jugadores sólo fueron admirados por su agilidad y fuerza (Ibid).

Después de la Conquista, los evangelizadores, al tener conocimiento de la existencia del Juego de Pelota, notan que el significado que tiene el juego va en contra de sus creencias religiosas, por lo que deciden destruir las canchas del juego y de esta forma, desaparecerlo para imponer su religión. A pesar de esto, el juego se seguía practicando en el centro de México (Ibid).

A pesar de la prohibición y la destrucción de canchas, se encontraron y conservaron elementos del Juego de Pelota, como es el caso de los anillos, por ejemplo, se encontraron 35 ejemplares originarios de la Cuenca de México y alrededores, los cuales, comprueban la existencia de canchas en lugares como Mixquic, Xochimilco, Texcoco, Acolman y Tenochtitlan (E. Taladoire 2017).

Existen relatos que mencionan que entre los siglos XVII – XIX, existía aún el Juego de Pelota, la regla de no tocarla con las manos y que la pelota fuera de hule, se mantuvo a través del tiempo, sin embargo, se describe que quienes lo jugaron durante ese periodo, fueron nayaritas, los ópatas, tarahumaras y otros grupos ubicados en el norte de México. Para el siglo XX, se menciona que el juego era practicado con el antebrazo y la cadera, y lo nombraron “ulama” y que era conocido y jugado en Sinaloa y Nayarit (Reynoso y Inzúa 1999).

Respecto a los sitios en donde se encontraban antiguamente los grupos que practicaron el Juego de Pelota, se dice que durante la Conquista, muchos conjuntos

urbanos fueron destruidos, posteriormente, los edificios que quedaron en el momento del triunfo español fueron derruidos y trataron de borrar cualquier vestigio de la antigua civilización indígena, por lo que existió una época de la que no se tiene mucho conocimiento (Oliveros 1992). Incluso las narraciones que hacen los cronistas como Durán, Sahagún o Motolinia, son muy breves.

Algunas formas de juego que hay en la actualidad se consideran variantes del juego presenciado por los europeos en el siglo XVI, como la modalidad de antebrazo o de cadera, esto, debido a que en la periferia noroccidental se mantuvo el juego. Incluso existe también la variante de “palo” o “mazo”. A estas tres formas se les conoce como ulama y son jugadas con una pelota hecha de hule en esta zona aún en el siglo XXI (T. Leyenaar 1992).

El juego se conservó en el sur de Sinaloa, en el poblado Río Presidio gracias a jugadores campesinos que practicaban después de sus labores y lo transmitieron de generación en generación, incluso existía una persona que elaboraba las pelotas de hule (Richmond y Mejía 1982). Sin embargo, “los ulameros sinaloenses carecían de una adscripción étnica directamente relacionada con los pueblos originarios del México actual” (Carreón y Panqueba 2022), por lo que es posible que exista poca relevancia o reconocimiento hacia los sinaloenses y su rescate del juego.

Por otra parte, en el sur de México, como Yucatán, el rescate del juego se debe a algunas representaciones etnográficas, arqueológicas e históricas del juego. Estos elementos han ayudado a tener una idea cercana a lo que fue el Juego de Pelota en la antigüedad. Posteriormente, esto se ha mezclado con el deporte, y con la educación, como las escuelas de Pok Ta Pok en Yucatán, o como en Guatemala al incluir al juego en las clases de educación física (J. Panqueba 2022).

Actualmente, el juego se practica en diferentes lugares, como Estados Unidos, en donde, por lo menos, 3 de sus estados, tienen un equipo de Juego de Pelota (AJUPEME-USA 2023); en México 22 estados, así como Guatemala, Belice, Honduras, Panamá y Costa Rica. Estos últimos países, afiliados a la Asociación

Centroamericana y del Caribe del Deporte Ancestral de la Pelota Maya (ACCDAPM).

Es a partir de esta asociación que se han logrado realizar Copas Mundiales del Juego de Pelota Maya Pok Ta Pok en donde han participado los países mencionados anteriormente, incluido Estados Unidos, pero con diferentes equipos ubicados en el estado de California que se han enfocado en practicar Pok Ta Pok y no Ulama para poder participar en dicho torneo.

“Si el Juego de Pelota ha podido sobrevivir a tantos siglos, evidentemente se trata de una creación universal que aún reclama su lugar dentro de las capacidades culturales de los mexicanos. No fue nunca un mero pasatiempo, pasarrato o pasajero cultural” (Oliveros 1992). Esto lo podemos ver que la importancia y el interés hacia el Juego de Pelota continua aun en el siglo XXI con la presencia de diferentes equipos dentro y fuera de México.

Como lo menciona Robertson (1992), no se tiene toda la información de la forma en la que se jugaba antiguamente en Mesoamérica, especialmente en Yucatán, sin embargo, algunos elementos como la iconografía, pinturas o cerámica, pueden ayudar a acercarnos un poco a la manera del juego (Robertson 1992).

Como se ha visto a lo largo de esta investigación, así como las de diversos autores, el lugar de origen, así como las circunstancias o contexto en el que surge, es desconocido. No existen datos que ayuden a determinar su procedencia puntual, por lo que las personas interesadas en el tema, hemos tenido que recurrir a recursos o fuentes como los campos de Juego de Pelota, así como elementos que son parte de esto como las pelotas, anillos, etc; de igual forma a las pinturas y cerámica, las crónicas que existen por parte de los europeos, así como testimonios de jugadores actuales. Se debe destacar que, de estos mismos, no existe algún documento o texto antiguo que mencione al Pok Ta Pok, pero sí al Ulama, por lo que podría pensarse que el primero, es un derivado de este último.

2.3 La sobrevivencia del Juego de Pelota y su difusión desde la Conquista hasta el siglo XXI

En Mesoamérica, el juego tuvo mantuvo su importancia durante el período Posclásico, hasta la Conquista, excepto en algunas áreas. Uno de los factores para la desaparición del juego, es el colapso de las Tierras Bajas mayas centrales. Lentamente, el juego comienza a desaparecer en las Tierras Bajas mayas del norte, debido a esto, no se conocen canchas en la zona de Tulum o Mayapán (E. Taladoire 2017).

Por otra parte, la atención de los españoles fue atraída por el hule de la pelota, ya que no lo conocían y les atraía la facilidad que hacía botar a la pelota, así como la destreza de los jugadores, por lo que algunos fueron llevados a Europa para presentarlos ante las cortes. La modalidad de juego que los españoles conocieron fue el de la cancha con aro (Daneels 2015).

Este juego, impresionó a los conquistadores españoles, pues admiraron la habilidad corporal de los indígenas al jugar con una pelota de caucho de gran peso, incluso el bote de la pelota era llamativo para ellos: “Tiene una propiedad que salta y repercute hacia arriba y anda saltando de aquí para allí que primero cansa que la tomen los que andan tras ella” (Durán 2002).

Sin embargo, después de la Conquista, este juego se consideró pagano por su sentido religioso, por lo que los españoles prohibieron su práctica, de manera que la existencia del juego se redujo. A pesar de su prohibición, en algunas regiones del país continuó su práctica, principalmente en zonas con grupos indígenas o campesinos ubicados en periferias (Reynoso e Inzúa 1998). Hemos visto las características religiosas asociadas al Juego de Pelota ya que la propia Reynoso ha explicado con detalle esta relación.

Otro factor que influyó a los españoles, el cual, fue uno de los principales para prohibir el Juego de Pelota, fue la apuesta, pues se consideró como pecado esta actividad, así como la gran cantidad de lesiones causadas de los encuentros (M. Uriarte 2015).

Se debe mencionar que durante la Conquista, el ulama se practicaba fuera de Mesoamérica por los Mayo y los Yaqui en el sur de Sonora; en el noroeste era practicado por los Tepehuán, Tarahumara, Opata y Acaxee y en el centro norte por los Guachichiles y Otomís, por lo que se han encontrado algunas canchas en Sonora y en Chihuahua (Braniff 1988).

En estos últimos estados mencionados, se han encontrado diferentes tipos de canchas que son posteriores a 1200 d.C., lo cual, se debe a la cultura de Casas Grandes (Chihuahua), en donde su centro urbano se ubicó en Paquimé durante el siglo XIII o XIV, en su cultura se ven algunos rasgos de Mesoamérica, como la representación de guacamayas, especie propia de las zonas tropicales sureñas. En Paquimé se han encontrado tres canchas de tipo cerradas, dos de ellas forman la tradicional I y una de ellas cuenta con un anillo de piedra. Se debe resaltar que existió una relación comercial que inició en el Occidente de México, se extendió a Casas Grandes, Chihuahua hasta conectar con Chichén Itzá, Yucatán (Ibid).

El juego llegó hasta el Occidente de México, se mantuvo vigente en territorios que hoy forman los estados de Michoacán y Sinaloa. Se tiene registros de que se jugaba en Acaponeta, Nayarit cerca de 1930; mientras que, en 1896, en la zona cultural Mesa del Nayarit, se practicaba la modalidad de cadera; en Teocaltiche, Jalisco, se golpeaba la pelota con las “nalgas” (Hernández, El Juego de Pelota en el arte de la cultura de las tumbas de tiro: una expresión inframundana en el Occidente Mesoamericano 2015).

En Zacatecas, Durango, noroeste de Jalisco y en el sur de Chihuahua existen también canchas en zonas planas con un piso, compuestas por dos muros bajos (E. Taladoire 2017).

Se han registrado casi 130 canchas en el norte de México, tal cifra es similar a la de otras subáreas, sin embargo, son diferentes en su cronología y tipología, por lo que se ubican en el Preclásico Tardío y el Clásico Temprano, dicha época coincide con la disminución de la importancia del juego en la región de Mesoamérica al punto de

casi desaparecer completamente (Ver imagen 1. Cuadro de periodización) (Taladoire 2017).

En Michoacán, Guanajuato, Jalisco, Zacatecas y la zona costera de Nayarit se han encontrado canchas de tipos similares a las existentes en Mesoamérica, por lo que se puede inferir que tienen relación e influencias Mesoamericanas tardías (Ibid).

Debido a las características similares que presentan las canchas del norte con las canchas de Mesoamérica, se puede suponer la presencia de culturas prehispánicas en el occidente y noroeste de Mesoamérica. Como se ha mencionado, en Mesoamérica se presenta un gran número de canchas de Juego de Pelota que datan del Preclásico Tardío, sin embargo, durante el Clásico Antiguo el número disminuye mientras que en el occidente y noroeste comienza su apogeo y mayor complejidad (Ibid).

Taladoire (2017) propone dos hipótesis sobre el Juego de Pelota: “primera, en el momento en que aparece el juego no hay tantas diferencias entre Mesoamérica y el occidente, más bien existen áreas culturales muy parecidas, entre las cuales destaca la olmeca. La segunda se basa en la improbabilidad de que el mismo rasgo cultural hubiera podido desarrollarse, a partir de dos orígenes distintos, de manera tan similar.” (Ibid).

Braniff (1988) por su parte, hace referencia a una idea similar, pues menciona que en el Occidente de México nunca recibió influencia de los mayas ni de los olmecas, a pesar de esto, se tiene la presencia del Juego de Pelota, pero no de la cancha, mientras que los registros datan que ocurrió en una época similar a la de los olmecas.

Debido a la caída de Teotihuacán (570 d.C.) surgieron nuevas potencias regionales y locales, en donde el Juego de Pelota tiene un gran apogeo y sus rituales se asocian al poder y a la guerra. A este suceso se le conoce como mesoamericanización del occidente, por lo que en Michoacán, Guanajuato, Nayarit, Jalisco, Colima y en el norte comienzan a construirse canchas parecidas a las de Mesoamérica y quizá en el norte, como en Durango y Sonora se edifican canchas

tradicionales (con superestructura en las estructuras laterales y una longitud de 80 o 90m) (E. Taladoire 2017).

Durante el Clásico Temprano (250 – 500 d.C.) existieron grupos sedentarios en el Noreste (Río Verde, San Luis Potosí y Tamaulipas), por lo que existía cierta relación e influencia de esta zona y con la Huasteca, Tajín, Teotihuacán y la Sierra Gorda de Querétaro. Más tarde, durante el Clásico Tardío (500 – 1000 d.C.) se presenta un desarrollo local, aún con las relaciones con la Huasteca y Tajín (Braniff 1988).

En la localidad se comenzó a extraer y a usar el cinabrio, material del que fueron construidas algunas canchas, las cuales, son en su mayoría abiertas y sin terminar, con un muro casi vertical; mientras que tras tienen talud y banquetas, similares a las de Tajín. A pesar de esto, el área fue abandonada por grupos sedentarios al final del periodo, se cree que por un deterioro climático detectado en otra región, sin embargo, no se tienen suficientes datos de este hecho (Ibid).

En el oriente, en el distrito de Ocampo, Coahuila y en la Sierra de Tamaulipas, ocurrió también un desarrollo cultural iniciado por una comunidad recolectora y que tiempo después se convirtió en cultivadora y mesoamericana. Durante el apogeo de la Sierra comenzaron a construirse canchas que datan entre 50 a.C. y 450 d.C. y estas eran del tipo abiertas; mientras que en Ocampo se construyen durante el primer milenio de nuestra era (Ibid).

En el Noroeste se ubicaron algunos pueblos que abarcaron desde Jalisco hasta Sinaloa y parte del sur de Sonora. La colonización trajo cambios culturales importantes en esta región, pues existió una gran cantidad de migrantes, de esta manera pudo haberse creado una difusión del juego a esta zona, sin embargo, esta difusión no incluyó a la cancha, por lo que no se registra ninguna durante esa época en dicha zona, excepto en Snaketown, Arizona y otros lugares donde se presentó la cultura Hohokam (Ibid).

A finales del periodo Sedentario (900 – 1150 d.C.) Snaketown y su sistema regional fueron abandonados, por lo que esta zona colapsó y las tierras fueron abandonadas, surgiendo movimientos migratorios a diferentes direcciones, por ejemplo, la llegada

de los Tarahumara-Warogío a Sonora o los prototoltecas hacia los valles centrales (Ibid). Dicho esto, podemos ver que el juego se fue extendiendo mediante el fenómeno migratorio de la época hacia el norte de México hasta llegar al sur de Estados Unidos.

Según Braniff (1988), se cree que los migrantes que llegaron al Altiplano Norteño y al Noroeste fueron autónomos y dejaron de lado su relación con las metrópolis del sur, por lo que las canchas en esta región no fueron abundantes ni cerradas en comparación con las canchas del sur.

Ante la cantidad de flujos migratorios y cambios e intercambios culturales se extendió la presencia del Juego de Pelota en donde tuvo variantes aplicadas a su cancha y al juego mismo, por lo que Braniff (1988) menciona que:

“Dos sitios en el este de Guanajuato (Carabino y Madre Vieja), contienen materiales de la Fase Tollan: Plomizo, figurillas Mazapa, molcajetes con patas zoomorfas (perros) y otros materiales diagnósticos. Ambos tienen canchas de pelota de tipo no definido. Otro sitio hacia el noroeste (Cóporo), contiene Plomizo, pero no tiene. En el Altiplano Potosino, el sitio Villa de Reyes también presenta el complejo de la Fase Tollan, incluyendo Plomizo, pero sin tener. Estos sitios representan una población dispersa y muy inferior en cuanto a densidad y complejidad a la del Clásico en las mismas regiones.” (Ibid).

Se debe mencionar que el Juego de Pelota de cadera es el más mencionado entre los cronistas españoles y en los registros arqueológicos, a pesar de esto, diversos autores como Zamora (2019) y Taladoire (1981) tienen la hipótesis de que existieron variantes del juego u otros juegos de pelota (Zamora R. 2019).

Aunque la modalidad de cadera ha sido el más relevante en el Juego de Pelota, se han identificado, por lo menos, ocho juegos de pelota:

1. Con bastón por arriba
2. Con bastón por abajo
3. Con yugo

4. Con el pie
5. En cancha sin marcadores
6. En cancha con marcadores
7. Con marcadores móviles
8. En cancha escalonada

(Zamora R. 2019)

Algunas de estas modalidades se pueden ver representadas en el mural “Tlalocan” de Tepantitla, ubicado cerca del centro ceremonial de Teotihuacán (Figura 2.8 y figura 2.9). Este mural muestra símbolos asociados al Juego de Pelota y al sacrificio. Aunque aún no se encuentra una cancha del juego en Teotihuacán, se puede observar que están dibujados dos jugadores dentro de un espacio delimitado. Igualmente se puede encontrar a otro jugador que golpea una pelota con el pie. Uriarte (1996) menciona que esta modalidad ‘no se conoció en los tiempos cercanos a la llegada de los españoles y que tampoco se conserva la práctica contemporánea del “deporte” prehispánico.’ (M. Uriarte 1996).

Figura 2.8 Vista parcial del mural “Tlalocan” en Tepantitla



El mural de Tepantitla muestra a algunos jugadores de pelota en diversas modalidades de juego. Fuente: trabajo de campo, 2022.

Figura 2.9 Reconstrucción parcial del mural "Tlalocan" en Tepantitla



Mural parcialmente reconstruido, se encuentra en la exposición permanente del Museo de los Murales Teotihuacanos, Teotihuacán, Estado de México. Fuente: trabajo de campo, 2023; Exposición permanente en Museo de los Murales Teotihuacanos, Beatriz de la Fuente, 2023.

Por otra parte, los cronistas españoles como Toribio de Benavente, Andrés de Olmos, Vasco de Quiroga, Bartolomé de las Casas, Alonso de Zorita, Bernardino de Sahagún, entre otros, lograron recopilar información sobre las tradiciones prehispánicas debido a que buscaban personas conocidas como “*tlatinime*”, que significa “los que saben algo” (León-Portilla 2004).

Sin embargo, y respecto al Juego de Pelota, sólo se encargaron de narrar un juego en el que se golpeaba la pelota con la cadera, hombro, espalda o muslos de un lado a otro de la cancha. Ubicaron esta modalidad en el altiplano central al momento inmediato de la Conquista (Zamora R. 2019). Por lo tanto, en sus textos encontramos únicamente referencias sobre el Juego de Pelota que actualmente conocemos como Ulama, mientras que el Pok Ta Pok no es nombrado como tal a pesar de encontrar algunas canchas presentes en el sur de México y Centroamérica.

Un ejemplo de esto, lo cita León-Portilla (2004): “De nuevo, la información de los códices, los textos y la arqueología contribuyen a precisar lo más sobresaliente de

lo que era el juego mismo... El cronista Motolinía, que sin duda contempló algunos de estos enfrentamientos muy poco después de la Conquista, escribe:

“Iban a jugar dos a dos, y tres a tres, y a las veces dos a tres... Los señores traían consigo grandes jugadores para jugar unos contra otros...”

Y después que comenzaban a echar la pelota, los que la echaban por cima de la pared de frente o a topar en la pared, ganaban una raya, y si daban con ella [con la pelota] en el cuerpo de su contrario, o alguno jugaba de mala, fuera del cuadril, [los otros] ganaban una raya, y a tantas rayas primeras iba todo el juego...” (León-Portilla 2004)

León-Portilla (2004) también cita textualmente a Diego Durán, quien se encargó de escribir en su obra lo que vio sobre el Juego de Pelota. Estos autores o cronistas describen cómo era el modo de juego, pero, como ya se mencionó, sólo describen la actividad lúdica del centro de México, y en algunas partes, de las Antillas, en donde hacen referencia al Batey. El sur de México no está presente al momento en el que describen el Juego de Pelota.

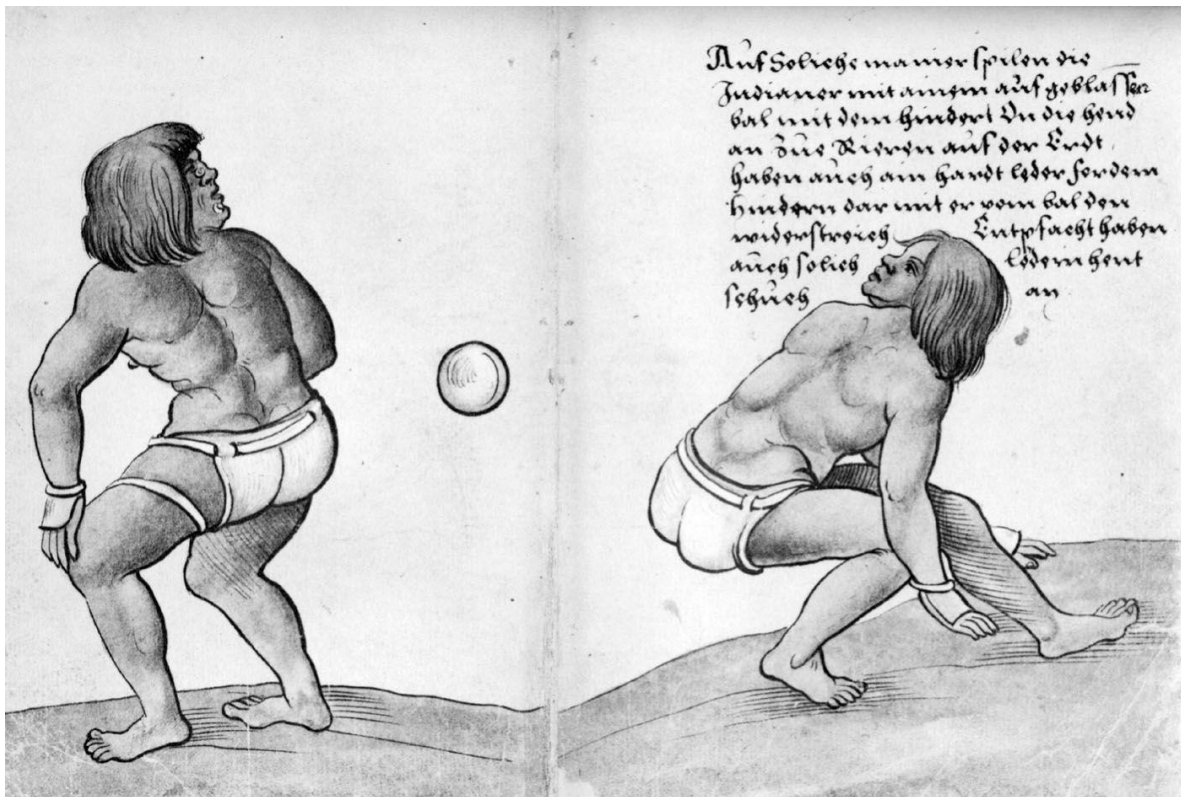
Un evento relevante entre los españoles y los jugadores de pelota, fue la presentación del juego que Carlos V tuvo. En sus escritos, Hernán Cortés no habla del Juego de Pelota, sin embargo, no quiere decir que esta actividad no llamara su atención. Una vez finalizada la irrupción de Tenochtitlan y las expediciones a otros territorios, y ante la relación que se había creado entre la nobleza americana y la europea respecto a juegos y pasatiempos, el Juego de Pelota resultó tan importante que quisieron mostrarla a los reyes y cardenales (Carreón B. 2014).

Cuando aceptaron la solicitud a Cortés de viajar a España en 1528, llevó consigo un poco de lo que consideró lo más raro, maravilloso y valioso que había visto en América. Entre lo que podía encontrarse, fueron aves raras y hermosas, dos tigres, un tlacuache, un armadillo, liquidámbar, bálsamos, aceites, mantas de plumas, objetos de obsidiana, oro y plata, así como personas, como ocho volteadores del palo, doce jugadores de pelota, y algunos indios e indias “muy blancos, enanos y contrahechos” (Ibid).

“Los jugadores de pelota eran indios tlaxcaltecas... Hicieron una demostración en presencia de cardenales, del papa Clemente VII y ante la corte de Carlos V, en Barcelona” (Carreón B. 2014).

Una de las evidencias de este evento, es el *Trachtenbuch* de Christoph Weiditz, quién fue escultor, dibujante y orfebre alemán. El *Trachtenbuch* se trata de un libro en donde muestra recopilaciones de los lugares que visitó (Escalera F. 2022). Esta obra resulta relevante, ya que muestra una imagen recreada por Weiditz de dos hombres que, al parecer, son jugadores de pelota. Están vestidos en un paño que cubre la cadera y glúteos, tienen una pelota blanca en medio de ambos que parece botar, y la postura que tienen ambos es muy similar a otras representaciones de jugadores de pelota (Figura 2.10) (Carreón B. 2014).

Figura 2.10 Jugadores en la corte de Carlos V



An Antropol. 2015;49:29-72

Se observan a dos jugadores de pelota dibujados por Weiditz durante una exhibición ante la Corte de Carlos V en España. Fuente: Weiditz: 1994: 21-22, 372-373. En Carreón B. 2014.

Esta representación de jugadores de pelota fue colmadamente difundida entre los siglos XVI y XVIII, es la imagen europea más antigua y conocida, se basa en observación y no en crónicas (Carreón B. 2014).

Carreón (2014) propone la idea de que incluso, los jugadores tuvieron la oportunidad de jugar en el Vaticano, en el Patio del Belvedere. Dicho patio, tuvo la presencia del Calcio Storico y el Jeu de Paume (Ibid).

Incluso en las *Décadas del Nuevo Mundo* de Pedro Martír de Anglería se detallan características que había en Tenochtitlan antiguamente, como el Juego de Pelota: “...pero el Juego de Pelota se tiene por el principal entre ellos y en nuestras islas... Son sumamente diestros en ese juego: le dan a la pelota con los hombros, los codos, la cabeza, con la mano raras veces; alguna vez con las nalgas, volviendo la espalda mientras el contrario saca, pues juegan desnudos como los luchadores.” (Mártir de Anglería 1989). De igual forma, en el mismo texto hace referencia a la elaboración de pelotas, la forma de obtener la materia prima y parte de la manera en que se hacen.

El Juego de Pelota continúa hasta la actualidad, su sobrevivencia se debe a algunas familias de Sinaloa y Nayarit, y el juego mantiene su nombre de Ulama (Ibid). A pesar de que el Ulama tiene mayores referencias en los textos antiguos, el Pok Ta Pok es el juego que, actualmente, está más cerca de profesionalizarse.

Capítulo 3

El Juego de Pelota y el deporte moderno

3.1 Desarrollo del Juego de Pelota en Yucatán durante el siglo XX y XXI

Como se ha visto, el Juego de Pelota llegó a ser muy importante, en especial, según algunos autores, para la cultura maya, a la cual Yucatán pertenece y es algo muy característico del estado, por lo que el juego aún es practicado, ya sea como exhibición o como competencia deportiva. La actividad es apoyada por asociaciones e instituciones relacionadas al deporte.

El ‘resurgimiento’ del Pok Ta Pok en Yucatán y en la península tiene una variable muy diferente a la de otros juegos tradicionales, ya que, en este caso, se involucra el aspecto turístico promovido por una empresa, dueña de parques temáticos ubicados en la zona mencionada.

Xcaret es una empresa turística que fue inaugurada en 1990, se encuentra ubicada en la zona de la Riviera Maya, ofrece servicios como hoteles, 8 parques temáticos, excursiones o tours, transporte marítimo, entre otras cosas (Hotel Xcaret México 2023).

Entre sus principales atracciones, se encuentra su espectáculo llamado “Xcaret de Noche”, en donde muestran danzas y música tradicionales, así como la representación de un ‘partido’ de Juego de Pelota con aro (Figura 3.1), y otro con una pelota encendida con fuego (Figura 3.2), evento del que la autora fue testigo durante la asistencia al XXIII Congreso Nacional de Geografía realizado en Cozumel en el 2018.

Figura 3.1 Xcaret de noche



En la imagen se observa a uno de los jugadores de pelota que son parte del espectáculo 'Xcaret de Noche'; al fondo, un aro que pertenece a la cancha que Xcaret adaptó en su escenario. Fuente: Xcaret, 2013.

Figura 3.2 Jugador con pelota encendida y bastón en Xcaret



La imagen muestra a un jugador durante el espectáculo con una pelota encendida y un bastón. Fuente: Xcaret, 2013.

Panqueba y Carreón (2022) mencionan que “Dentro de este ámbito mercantil asociado a la cultura y a la identidad étnica, emergió la escenificación del Juego de Pelota como un espectáculo de evocación prehispánica... No existen datos que puedan dar cuenta sobre su continuidad en aquella región” (Carreón y Panqueba, Descubrimiento de ancestrales códigos corporales en un contexto de globalización multicultural 2022)

Sin embargo, en la región no existían jugadores de alguna modalidad del Juego de Pelota, por lo que Xcaret tuvo que contratar a jugadores de Sinaloa para el espectáculo que comenzaría a ser recreado con un ambiente maya para los turistas, de manera que mezclaron en el parque el ulama de cadera y el Juego de Pelota purépecha (con bastón) (Carreón y Panqueba 2022).

Según Panqueba (2022), los juegos de pelota chaaj, Pok Ta Pok y chajchaay, tienen su auge entre los siglos XX y XXI como resultado de la organización de torneos en localidades en la región maya (Guatemala, México y Belice), de igual forma, se incorporan países no mayas como El Salvador, Honduras y Panamá (J. Panqueba 2022).

Actualmente, en el centro de la ciudad de Mérida, se realizan exhibiciones del Juego de Pelota cada viernes de manera permanente, autorizado por la Subdirección Municipal de Turismo. En dicho evento, los jugadores usan la indumentaria tradicional y su cara está maquillada; están acompañados de copal, incienso y sonidos provenientes de caracoles (Figura 3.3 y figura 3.4) (En Yucatán 2021).

Figura 3.3 Exhibición de Juego de Pelota en Mérida, Yucatán



Después de una exhibición con la pelota de hule, los jugadores en Mérida muestran una exhibición con una pelota encendida. Fuente: trabajo de campo, 2021

Figura 3.4 Exhibición de Juego de Pelota en Mérida, Yucatán II



Durante la exhibición con la pelota encendida, los jugadores deben introducir la pelota en el aro con la mano. Fuente: trabajo de campo, 2021

De igual manera, la Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Yucatán organiza algunas exhibiciones de Juego de Pelota aisladas, es decir, no están relacionadas con alguna festividad, fecha importante o fiesta comunitaria, por lo que la exhibición consiste en difundir el juego, su cosmovisión y atraer el interés de los asistentes (España 2021).

Por su parte, en el ulama, algunos jugadores desconocen el aspecto histórico de la cosmovisión que existía en el pasado prehispánico, por lo que no se menciona que existiera alguna actividad o ceremonia previa al juego, sin embargo, hay un recuerdo individual de la forma de juego que se ha transmitido en la vida cotidiana de los sinaloenses (Padilla A. y Zurita 1992)

Se debe resaltar que en Yucatán se han creado escuelas de Juego de Pelota, la primera, en el municipio de Tahdzibichén en el 2019, la cual, cuenta con un equipo femenino, conformada por mujeres entre 14 y 21 años (Figura 3.5) (Bote 2021); en el mismo año, surge en el municipio de Umán, en el deportivo Solidaridad, la segunda escuela, la cual, es gestionada por el Instituto Municipal de la Juventud. Los interesados deben contar con un mínimo de 12 años (La Opinión 2019).

Figura 3.5 Equipo femenino de Tahdzibichén, Yucatán



La imagen nos muestra uno de los equipos femeniles que existen en Yucatán. Fuente: Bote, 2021.

En una entrevista realizada por el sitio de noticias de la Universidad de Guadalajara, el director del Instituto Municipal de la Juventud de Umán, Walter Gabriel Uc Magaña, mencionó que “En el rescate de la cultura maya y lo que viene siendo el apoyo de los jóvenes, qué mejor hacerlo con la segunda escuela de pelota maya o Pok Ta Pok. La primera fue en (el municipio de) Tahdzibichén”. En la misma entrevista, se menciona el registro de ambas escuelas ante la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (Efe Noticias 2019).

Hasta el 2019, la escuela de Tahdzibichén contaba con casi 15 integrantes, mientras que la escuela de Umán con 5. Según el portal de noticias de la Universidad de Guadalajara, ante el auge del Juego de Pelota, existen equipos independientes en la península (Efe Noticias 2019).

A inicios del 2021, se abrió una tercera escuela en el municipio de San Ignacio Tsip apoyada por el presidente de la Asociación centroamericana del Caribe y del Deporte Ancestral de la Pelota Maya, José Manrique (Rural Mx 2021).

Igualmente, se realizan eventos relacionados a celebraciones prehispánicas, como los Solsticios o Equinoccios, entre otros, en donde se exhiben torneos de Juego de Pelota, sin embargo, también hay eventos de gran magnitud, un ejemplo de esto, es la IV Copa Mundial del Juego de Pelota Maya Pok Ta Pok, que tuvo como sede al estado de Yucatán en diciembre del 2021, en donde participaron Belice, Guatemala, México, Honduras y Panamá. Cada país contó con dos equipos, por lo que compitieron 12 en total, cada equipo estuvo conformado entre 6 y 8 jugadores. Ante la falta de una cancha apta para su práctica, el Deportivo Kukulcán fue un espacio adaptado para dicho evento (C. López 2021).

El premio consistió en una Copa con referencias a la cosmovisión maya: “En la parte superior, se puede apreciar el celeste, es decir el cielo donde se encuentran los Dioses supremos del bien, acompañados de un aro y dos serpientes emplumadas; en la parte inferior, están las ramas del sagrado árbol Yaxché (ceiba), le sigue el tallo que representa la tierra y finalmente está el inframundo donde están los nueve

dioses de la oscuridad.” (Figura 3.6) La copa del 2019 se realizó en El Salvador, en el 2017 en Guatemala y en 2015 en Chichén Itzá, Yucatán (Ibid).

Figura 3.6 Trofeo para la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya

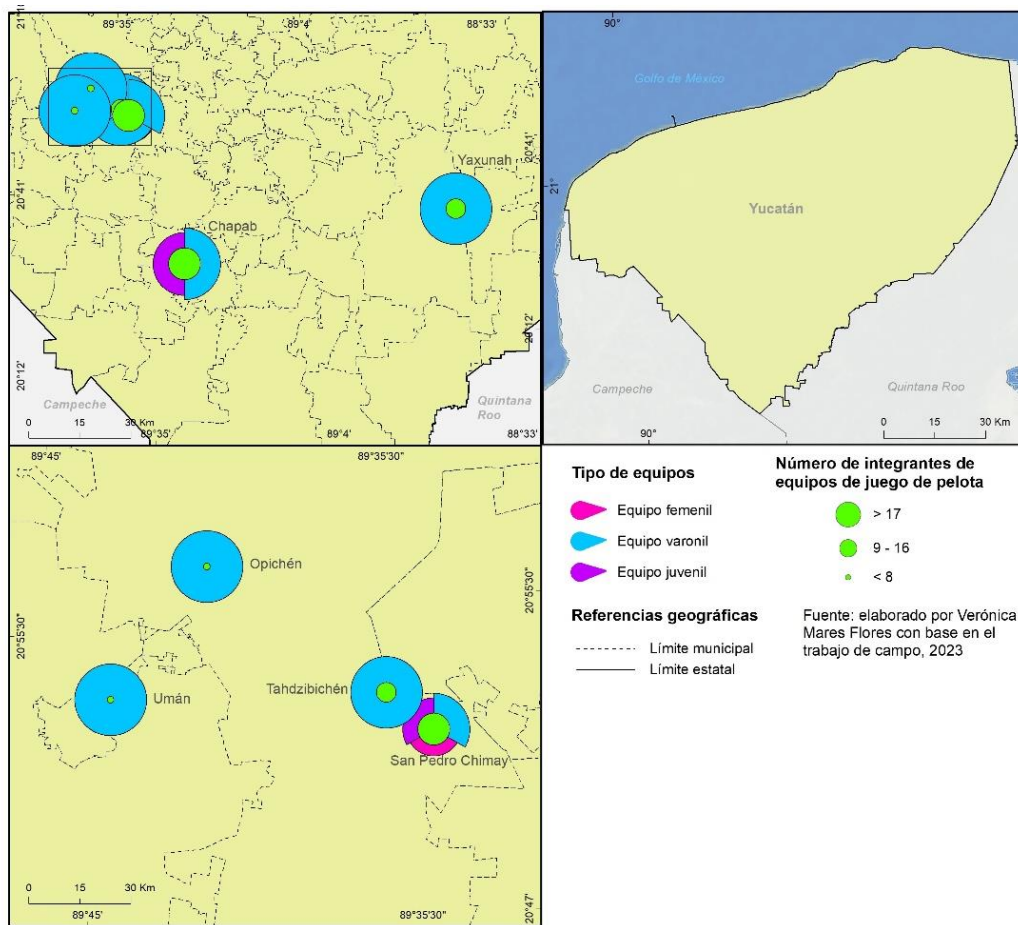


Se puede observar el trofeo que será entregado al equipo ganador al finalizar la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya. Fuente: trabajo de campo, 2021.

Por su parte, el estado de Yucatán cuenta con seis equipos que pertenecen a los poblados: San Pedro Chimay, Chapab, Umán, Opichén, Yaxunah y Tahdzibichén;

los dos primeros son los equipos con mayor número de jugadores, de manera que el equipo de San Pedro Chimay cuenta con equipo varonil, femenino y juvenil; mientras que Chapab tiene varonil y juvenil (Figura 3.7). Todos los equipos están registrados ante la AJDATYAC (Manrique E. 2023).

Figura 3.7 Distribución y conformación de los equipos de Pok Ta Pok en Yucatán, 2023



El mapa muestra la distribución de los equipos de Pok Ta Pok en Yucatán, así como la cantidad de jugadores con los que cuenta cada uno. Fuente: elaborado con base en trabajo de campo, 2023.

3.2 El Juego de Pelota como deporte profesional

Derivado de la presencia de los sinaloenses en Quintana Roo y el espectáculo realizado por Xcaret, surgen las representaciones modernas del Juego de Pelota maya, que sumado a la existencia de federaciones o asociaciones deportivas como la Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Yucatán A.C. (AJDATYAC) (Figura 3.8) creada en el 2006: “Este deporte ha adaptado su reglamentación de competencia a través de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C., que lo rige, esto con la finalidad de poder adaptarlo a las nuevas épocas” (Sánchez S. 2021); y la Asociación Centroamericana y del Caribe del Deporte Ancestral de la Pelota Maya (ACCDAPM) (Figura 3.9) creada en 2015 (Panqueba y Carreón, CLACSO 2020).

Figura 3.8 Logotipo de la AJDATYAC



Se puede observar que parte del logotipo de la AJDATYAC está conformado por un jugador de pelota de cadera. Fuente: Instituto del Deporte del Estado de Yucatán, s.f.

Figura 3.9 Logotipo de la ACCDAPM



El logotipo de la ACCDAPM está conformado por las banderas de los siete países que tienen equipos de Pok Ta Pok registrados ante dicha asociación. Fuente: Asociación Centroamericana y del Caribe del Deporte Ancestral de la Pelota Maya 2022.

Durante la mesa de diálogo titulada “Juegos y Deportes Autóctonos de México”, llevada a cabo el 27 de julio de 2021, por parte de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (FMJDAT), a través de la plataforma Meet, la directora, Ana Claudia Collado, directora de dicha federación, confirmó que el Juego de Pelota o Ulama, cuenta con registro ante la institución desde hace 20 años, al igual que las dos escuelas creadas en Yucatán.

Son interesantes los aspectos que involucran los juegos y los deportes, ya que los primeros, se relacionan, muchas veces, a las guerras, violencia, fuerza, rituales, entre otras cosas; mientras que los deportes son asociados a la salud, valores, a la moral, disciplina, etc.

Delsahut (2015) menciona tres aspectos que se relacionaron a lo largo de la historia de los deportes: la esencia religiosa, la política y lo empresarial. La combinación de

estos elementos pudo dar como resultado la profesionalización del deporte como ya se ha mencionado anteriormente.

En el trabajo de campo realizado durante la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral Maya, en Yucatán en diciembre del 2021, se pudieron observar diversos elementos que se presentan en otros eventos deportivos profesionales, por ejemplo, la presencia de autoridades locales, instituciones y políticos durante la ceremonia de apertura (Figura 3.10) y la ceremonia de clausura (Figura 3.11) en donde se premiaron a los tres primeros lugares del juego (Figura 3.12).

Figura 3.10 Autoridades durante la ceremonia de apertura de la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya en Yucatán, 2021



De izquierda a derecha: Irak Greene Marrufo, director Técnico del Gran Museo del Mundo Maya de Mérida; José Manrique Esquivel, presidente de la Asociación Centroamericana y del Caribe del Deporte Ancestral de la Pelota Maya; Raúl Paz Noriega, subsecretario Técnico de la Secretaría de Fomento Turístico; Jesús Aguilar y Aguilar, Secretario Técnico del Deporte del Ayuntamiento de Mérida; Nelly Alonso Lope, Directora del Gran Museo Maya de Yucatán. Fuente: trabajo de campo, 2021.

Figura 3.11 Autoridades durante la ceremonia de clausura de la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya en Yucatán, 2021



De izquierda a derecha: José Manrique Esquivel, presidente de la Asociación Centroamericana y del Caribe del Deporte Ancestral de la Pelota Maya; Rommel Aghmed Pacheco Marrufo, diputado federal del tercer distrito del estado de Yucatán; y Carlos Sáenz Castillo, director del Instituto del Deporte del Estado de Yucatán. Fuente: trabajo de campo, 2021.

Figura 3.12 Premiación a los ganadores de la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya en Yucatán, 2021



El equipo de Belice en primer lugar, Guatemala en segundo lugar y México en tercer lugar en la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya, Yucatán 2021. Fuente: trabajo de campo, 2021.

De igual manera, se pudo observar dos productos patrocinadores: Powerade y Agua Cristal, ambos de la empresa Coca-Cola. En palabras del director técnico del equipo de Juego de Pelota de San Pedro Chimay, Andrés Chi Cob, apoyaron con bebidas deportivas y agua purificada para los jugadores sólo el primer día, igualmente, una tienda de abarrotes llamada “Dunosusa” de la que no se especificó la manera de patrocinar el evento (Figura 3.13) (Chi Cob 2021).

Figura 3.13 Patrocinios durante los torneos de Pok Ta Pok



Se observa a un jugador de pelota durante los torneos de la IV Copa Mundial del Deporte Ancestral de Pelota Maya, al fondo, los logotipos de las marcas patrocinadoras del evento. Fuente: trabajo de campo, 2021

Respecto a la falta de una cancha para el Juego de Pelota, el presidente de la Asociación Centroamericana y el Caribe del Deporte de la Pelota Maya, José de Jesús Manrique Esquivel, mencionó en una entrevista realizada por el sitio de noticias “Quadratin” que: “Seguimos haciendo los planteamientos para que en un tiempo no lejano podamos contar con una cancha digna, para que los muchachos puedan jugar su deporte preferido que es el Pok Ta Pok. Nos da gusto que todas las disciplinas deportivas tienen sus campos y canchas para poder jugar, pero hasta

el momento nuestro deporte no la tiene, confiamos que más adelante vamos a lograr tener una cancha propia” (C. López 2021).

Rivero (2014) pone como ejemplo el fútbol, en donde menciona que para que este deporte pudiera llegar a un estadio, las personas comenzaron a patear una pelota por diversión, actualmente es un deporte de masas y se pueden encontrar miles de “pelotas” hechas de calcetines o bolsas de plástico (Rivero 2014), lo que da a entender que las personas pueden improvisar y convertir cualquier cosa en una pelota que pueden golpear con el pie para entretenerse y divertirse.

Diversos juegos que actualmente consideramos ‘deportes profesionales’ fueron en sus inicios juegos folclóricos o tradicionales, incluso algunos de ellos también fueron prohibidos en algún momento. Un ejemplo de esto es el lacrosse, conocido como *baggataway* en la antigüedad por los indios norteamericanos. Era un juego practicado por algunas tribus, los equipos estaban conformados hasta por mil jugadores y la cancha no era un espacio delimitado. El juego estaba acompañado por ceremonias, rituales y danzas ceremoniales (Asociación Española de Lacrosse 2022).

Los misioneros jesuitas franceses fueron los primeros en Europa en conocer el juego, y en 1630 lo prohíben por considerarlo violento, incluyendo sus prácticas rituales. Sin embargo, en 1834, el equipo de Caughnawaga realiza una exhibición que ayudó a que el interés sobre el juego aumentara, por lo que seis años después, se realiza el primer juego entre colonos y nativos americanos (Delsahut 2015).

Para 1860, el lacrosse ya era considerado deporte profesional como resultado de un reglamento oficial y publicado, y fue nombrado como deporte nacional en Canadá. Formó parte de colegios y universidades, y en 1904 fue admitido en los Juegos Olímpicos (Ibid).

El lacrosse, al igual que el Juego de Pelota, tiene escasa información respecto a la forma de jugar antiguamente, ya que no existen suficientes documentos históricos y algunos no son certeros, por lo que no hay una descripción exacta de la indumentaria, característica de los partidos, puntajes, jugadores, etc. Delsahut

(2015) menciona que fueron los colonos quienes homogeneizaron y cuantificaron los juegos deportivos.

Respecto a las reglas, se menciona que “Durante varios siglos, la práctica se rigió por un puñado de reglas, luego el juego se codificó más en torno a 22 reglas que Beers escribió en seis páginas. Hoy en día, el reglamento de lacrosse masculino de la NCAA sólo tiene siete reglas básicas, ampliamente detalladas en 86 páginas.” (Ibid).

Mientras en Mesoamérica ya se jugaba con una pelota de hule que tenía gran bote, en Europa jugaban con pelotas de cuero rellenas de cabello o pelo, e igualmente un tipo de pelota formada con una vejiga llena de aire, conocida como “pelota de viento”, por último, otro tipo de pelota de cuero rellena de plumas (T. Leyenaar 1992)

Se ha demostrado que un alto nivel de violencia podría ser un obstáculo para el desarrollo de un deporte, tal y como ocurrió con el lacrosse al ser prohibido en 1900, debido a que un equipo lastimó a otro adrede. De igual forma, los records no eran un tema relevante entre los juegos tradicionales, ya que las condiciones de juego, como el espacio en donde se jugaba, era variable entre los grupos; tampoco se consideraba importante saber o recordar las puntuaciones más altas o el rendimiento de algún jugador (Delsahut 2015).

De igual forma, el elemento ritual podría ser un obstáculo para que el Juego de Pelota se desarrolle como deporte profesional, sin embargo, el Pok Ta Pok parece estar cerca de este término, ya que, como se demostró anteriormente con la figura 1.3 de propiedades estructurales de los juegos tradicionales y deportes modernos, este juego cuenta con muchas de las características o elementos necesarios para ser un deporte profesional.

Un elemento importante para los deportes es la indumentaria. Cada deporte tiene los propios, y en el caso del Juego de Pelota moderno, consta de tres prendas con diferentes costos. En Yucatán, estiman que un traje completo para el juego puede costar \$1,000 pesos, y consta de un *Éex* (calzón de piel), *Kax Naak* (cinturón de tela de manta), *Pix Pix* (rodillera), *Táab It* (fajilla de cuero para glúteos), *Pix Tunkúy*

(tobillera), *Ak'aaxn' aak'* (faja o cinturón), *Kaax tab* (faja de cuero), *Pix Kuk* (codera) y en ocasiones usan un *Pixton* (penachos) (Chi Cob 2021).

Por su parte, en la Ciudad de México usan normalmente la faja, que suele ser tejida de estambre o algodón y que tiene un costo aproximado de \$100 pesos; *Maxtla* y el *Chimalli*, los cuales son de gamuza. La faja puede ser comprada a alguna persona que se dedique a tejer, mientras que las últimas dos prendas pueden ser elaboradas por los mismos jugadores, quienes compran aproximadamente tres metros de gamuza, hacen los cortes necesarios y de esta manera, obtienen ambas prendas. Todo lo anterior, se obtuvo con comentarios de un jugador de Juego de Pelota de la Ciudad de México (Jugador de pelota 2023).

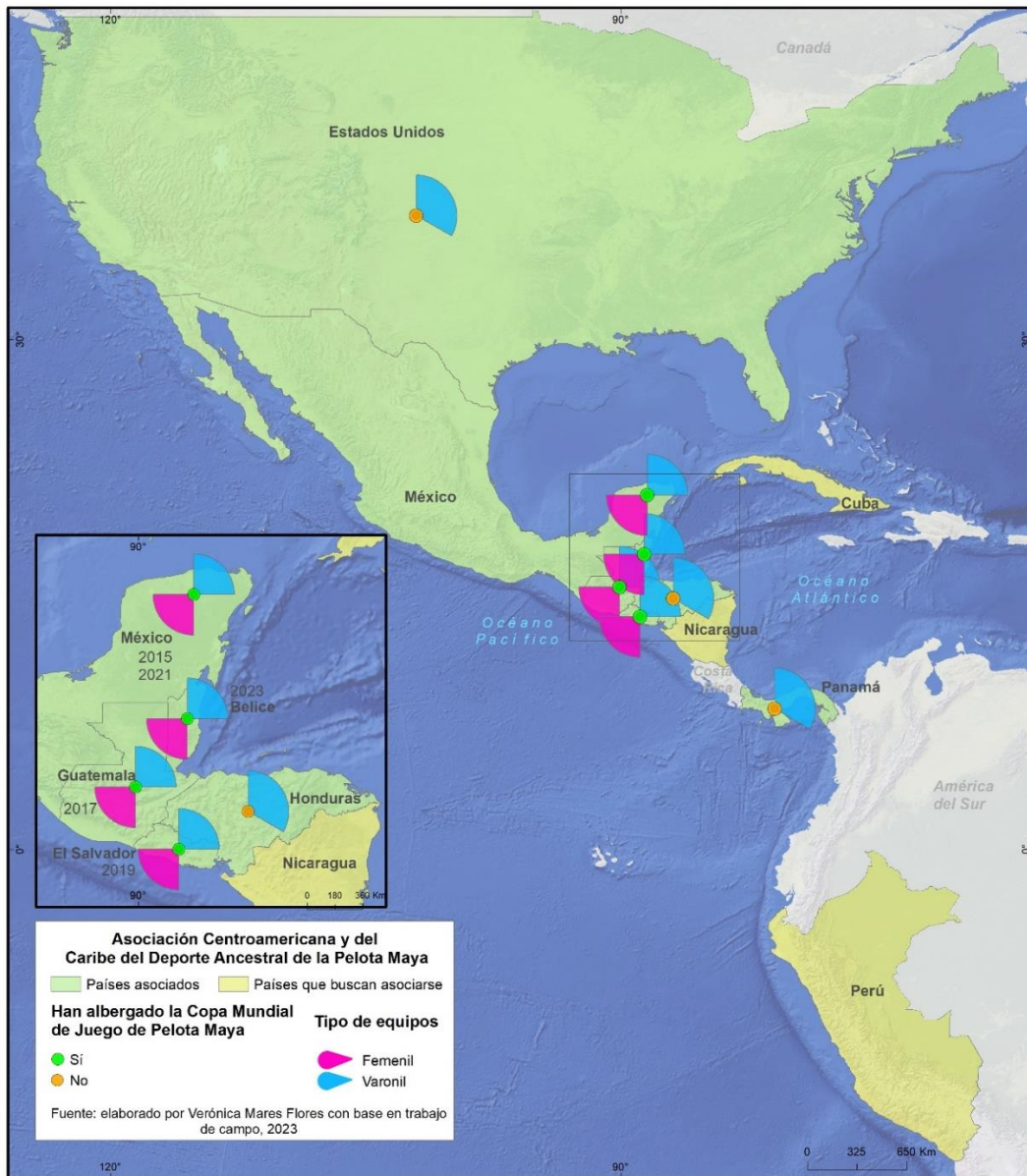
Ante esto, podemos ver una gran diferencia entre los costos de ambos implementos para el juego, así como la necesidad de mayor protección para el Pok Ta Pok.

Sin embargo, la pelota es el elemento más caro, ya que el costo puede ir desde los \$3,000 a los \$10,000 pesos por pelota. Quienes se dedican a elaborarlas, han intentado reducir los costos mediante la mezcla de caucho reciclado y hule, no obstante, la calidad de las pelotas, comparadas con las de hule puro, no es la misma según los jugadores. Por otra parte, se procura que las pelotas que están hechas sólo de hule, tengan un valor de \$1 peso por gramo de hule (Jugador de pelota 2023).

Actualmente, el Pok Ta Pok está presente de manera oficial en siete países: Estados Unidos, México, Belice, Guatemala, El Salvador, Honduras y Panamá. Algunos de ellos cuentan con equipos varoniles y femeniles, mientras que todos están registrados ante la Asociación Centroamericana y del Caribe de Pelota Maya (ACCPM) (Figura 3.14). Dicho registro es un requisito para poder participar en las Copas Mundiales del Deporte Ancestral Maya que se lleva a cabo cada dos años. La asociación no tiene un censo exacto de la cantidad de jugadores que hay en total, sin embargo, estiman que entre todos los países registrados, pueden ser 300 jugadores aproximadamente (Manrique E. 2023).

De igual forma, otros países como Nicaragua, Cuba y Perú, buscan este registro ante la ACCDAPM para participar en las copas mundiales de Pok Ta Pok, sin embargo, se debe recordar que, entre los requisitos para registrarse, los jugadores deben tener ascendencia maya, por lo que, en algunos casos, los interesados suelen ser indígenas nacionalizados en otros países. Un ejemplo es Cuba, en donde residen indígenas mayas como resultado de la guerra de Castas (Chi Cob 2021).

Figura 3.14 Distribución de los equipos de Pok Ta Pok, 2023



El mapa muestra la distribución de los equipos de Pok Ta Pok a escala internacional, así como los países que han sido sede de alguna de las Copas Mundiales que se han realizado. Fuente: elaborado con base en trabajo de campo, 2023.

del juego "... podrá sobrevivir con la ayuda de las universidades y dependencias oficiales que incorporen este deporte a sus actividades" (Richmond y Mejía 1982).

Existen juegos que se convierten en deportes profesionales, como el lacrosse. El Juego de Pelota, como se ha visto a lo largo de este trabajo, tiene ciertas características que caracterizan a los deportes modernos. Los jugadores suelen presentar exhibiciones para los turistas, sin embargo, ellos realizan ciertas actividades extras fuera de estas demostraciones para lograr ser un atractivo para los visitantes, como incluir ceremonias previas al juego. Actualmente, las escuelas públicas no tienen esta actividad de manera formal, sin embargo, está la presencia de algunas 'escuelas' o grupos que enseñan el juego a las personas interesadas, de igual forma, se fomenta por directivos como políticos e instituciones.

El crecimiento del Juego de Pelota, así como concretar su profesionalización como deporte, depende mucho de las instituciones involucradas y de las personas interesadas en esta actividad, como lo son los jugadores y las personas dedicadas a la manufacturación de los implementos para el juego.

Conclusiones

Podría parecer que la geografía y el deporte no tienen una relación cercana, incluso que no tienen relación alguna, sin embargo, la pregunta “¿Dónde?” es la que nos ayuda a establecer este vínculo. En el caso del Juego de Pelota, se logra definir la ubicación de las variantes de nombres y sus modalidades, por ejemplo: Ulama en el centro y norte de México, y sur de Estados Unidos; o el Pok Ta Pok en el sur de México y Centroamérica; incluso la localización de los lugares en donde se jugaba en la antigüedad y en donde se juega actualmente, así como la distribución de los equipos. El simple hecho de ubicar los puntos donde se jugó, donde se juega y poder reconstruir los recorridos, los desplazamientos de la práctica de este juego, es suficiente para encontrar la primera relación entre geografía y deporte, por la localización.

Contrariamente a lo que se piensa comúnmente, que la región maya es el principal lugar cuando se piensa en el Juego de Pelota, en este trabajo hemos mostrado que esta actividad ha estado presente desde el sur de Estados Unidos hasta Centroamérica. Lo podemos ver representado en diversos códices, cerámica, murales, pelotas encontradas en tumbas antiguas, relatos de los europeos, y por supuesto, en las zonas arqueológicas que permanecen en la actualidad y que tienen una o más canchas.

Los juegos tradicionales deben tener un valor social dentro de nosotros, ya que no ha existido un deporte profesional (excepto algunos como el basquetbol y el voleibol) que no haya tenido su inicio desde este aspecto folclórico. Las personas crean una identidad a partir de un lugar en el que realizan alguna actividad específica, en este caso, el Juego de Pelota. La actividad y los espacios adquieren un significado particular, aun si se trata de una cancha de básquetbol en la que practiquen o se lleven a cabo los encuentros entre equipos. Hay una fuerte identificación de las personas, de los grupos, con los espacios y con los juegos que en ellos se desarrollan.

El Juego de Pelota es una actividad física que ha crecido en los últimos años, por lo que se ha retomado en países como Estados Unidos, México, Belice, Guatemala, El Salvador, Nicaragua y Panamá, de manera que el alcance geográfico es amplio y podemos estudiarlo desde las escalas local, nacional e internacional. El juego ha tomado un rumbo que lo ha acercado a ser, ya casi, un deporte profesional al tener cubiertos diferentes ámbitos que caracterizan al deporte moderno.

Sin embargo, aún tiene algunas limitantes y puntos que debe cubrir para consolidarse como deporte profesional, como la accesibilidad para disponer o adquirir una pelota de hule, ya que los elevados costos de éstas y su poca producción, hacen difícil que una persona, o incluso un equipo, pueda tener una propia y entrenar en el momento que deseen. Se debe resaltar que los grupos dedicados al juego continúan en la búsqueda de una manera de hacer o adquirir pelotas más económicas pero que mantengan la calidad del material y de su forma de botar.

De igual forma, el reglamento de Pok Ta Pok podría eliminar la regla que establece que sólo las personas con ascendencia maya pueden participar en sus copas mundiales, esto, para que gente interesada en el juego, pero que no tiene dicha ascendencia, pueda participar fácilmente, esto podría ayudar a que su difusión sea más amplia, y quizá, más acelerada, e incluso que se convierta en un deporte que se practique en otros países, sin influencia centroamericana o maya, convirtiéndose en internacional.

A pesar de la falta de canchas destinadas a la práctica, los jugadores buscan y adaptan algunos lugares para su práctica y desarrollo del Juego de Pelota. En estos lugares ocurren encuentros en los que se incluyen elementos tradicionales y modernos.

El Juego de Pelota mantiene algunos elementos que provienen de la antigüedad, como los nombres de la indumentaria o el peso de las pelotas; y se le han añadido algunos rituales previos a los entrenamientos y partidos, como es su ceremonia de

apertura, la cual, es totalmente diferente a las que se aplican en los deportes profesionales ya conocidos en la actualidad.

La difusión como fenómeno geográfico puede verse a lo largo de la investigación, tanto en su modalidad de contagio como en la de relocalización y permite comprobar el planteamiento de diversos autores sobre este fenómeno. Los fenómenos culturales tienen un lugar de origen y de allí se difunden a diversos lugares y eso es lo que ocurrió con el Juego de Pelota.

En la actualidad, la difusión de este juego ha sido posible gracias a los equipos y grupos que lo practican, ya que ellos se han encargado de realizar eventos como torneos, e incluso exhibiciones en zonas turísticas como las plazas o museos. Estos eventos no sólo les sirven para dar a conocer lo que hacen, sino también para practicar, ya que sus demostraciones también implican tener que entrenar para dar un buen partido o 'espectáculo'.

Aunque los grupos que se dedican a esta actividad tienen cierta autonomía, la importancia de las instituciones enfocadas al deporte resalta dentro del desarrollo del Juego de Pelota, ya que, como se ha visto, los equipos de Pok Ta Pok deben estar registrados ante la federación de su país, y ésta a su vez, a la federación internacional para poder participar en las copas con un mismo reglamento.

Así, el Juego de Pelota es un ejemplo del desarrollo y evolución de un juego tradicional a deporte profesional. Tiene un contexto territorial en el que diversos grupos, han trabajado por años para que su crecimiento y desenvolvimiento sea constante, al punto en el que han logrado coincidir a pesar de la distancia que hay entre ellos. Se espera que este trabajo sea un elemento más para resaltar la importancia que el Juego de Pelota tiene dentro de nuestro espacio.

Bibliografía

ACCDAPM. *Asociación Centroamericana y del Caribe del Deporte Ancestral de la Pelota Maya*. 9 de Septiembre de 2022.

<https://www.facebook.com/accdapm> (último acceso: 29 de Mayo de 2023).

AJUPEME-USA. *AJUPEME-USA*. 2023. https://ajupeme-usa.com/?fbclid=IwAR3uuDUiOVkqly_sHDGUImNOomZekwrO-8uBg1yglTAgIeRdQcs9KFOPd1g (último acceso: 9 de Noviembre de 2023).

Aldskogius, H. *Culture life, recreation and tourism*. Stockholm: Swedish National Atlas, 1993.

Archery GB. *Archery GB*. 14 de 8 de 2023. <https://archerygb.org/about/history-of-archery>.

Asociación Centroamericana y del Caribe del Deporte Ancestral de la Pelota Maya. *Facebook*. 9 de Septiembre de 2022.

https://www.facebook.com/photo/?fbid=124984730287977&set=a.124984720287978&locale=pt_BR (último acceso: 24 de Noviembre de 2023).

Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Yucatán. *Facebook Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Yucatán*. 4 de Septiembre de 2015.

https://www.facebook.com/ajdaty/photos/basw.AbqF-R1rIkXZaLv841iMWqMLVRqffB-XsoOsN7eVwTR9RT968LC2EVV_Efz-NRIsbkCJ_wQZKLHMwamkHA10Zxu5E8CpWtNgwxiOdJslpq2myPkptC3oELMkAnO30ZrLRqYNh2T78TdpLWGjqhsiOJKHZv5XS4a66XztV-AfqjP65L9HZDI72WD7koMPAwe_pt4/904185369656287 (último acceso: 19 de Abril de 2023).

Asociación Española de Lacrosse. *Asociación Española de Lacrosse*. 2022.

<https://www.spainlacrosse.org/que-es-el-lacrosse> (último acceso: 9 de Noviembre de 2023).

Augustin, J. *Sport, Géographie et Aménagement*. Paris: Nathan, 1995.

Bale, J. and O. Moen eds. *The Stadium and the City*. Edimburgh: Edimburgh University Press, 1995.

Bale, J. «Football clubs as neighbours.» *Town and Country Planning No. 49*, 1980: 93-94.

Bale, J. «In the shadow of the stadium: Football grounds as urban nuisance.» *Geography No. 75*, 1990: 325-334.

- . *Landscape of modern sport*. Leicester: Leicester University Press, 1994.
- Bale, J. «Sport as power: running and resistance.» En *Entanglements of power: geographies of domination/resistance*, de J. et al Sharp, 148-163. London : Routledge, 1999.
- . *Sport, space and the city*. London: Routledge, 1993.
- Bale, J. «Sporthistory as innovation diffusion.» *Canadian Journal of History Sport* N. 15, 1982: 38-63.
- . *Sports Geography*. Oxon: Routledge, 2003 3rd Ed.
- . *Sports Geography*. London: E.&F.N. Spon, 1989.
- Bale, J., y T. Dejonghe. «Sports Geography: an overview.» *Belgeo*, 2008: 157-166.
- Bale, John. *Sports Geography*. New York: Routledge, 2003.
- Bote, A. *La Jornada Maya*. 31 de Enero de 2021.
<https://www.lajornadamaya.mx/yucatan/54437/crean-primer-equipo-de-juego-de-pelota-maya-en-tahdzibichen> (último acceso: 8 de Agosto de 2021).
- Bradley, Douglas E. «Gender, power and fertility in the olmec ritual ballgame.» En *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, de E. Michael Whittington, 33-39. Charlotte, North Carolina: The National Endowment for the Arts, 2001.
- Braniff C., Beatriz. «A propósito de el ulama en el norte de México.» *Arqueología*, 1988: 47-94.
- Braniff, B. «A propósito de el ulama en México.» *Arqueología*, 1988: 47-94.
- Burley, T. «A Note on the Geography of Sport.» *The Professional Geographer*, 1962: 55-56.
- Carballo, David. «Los Juegos de Pelota en el Altiplano Central.» *Arqueología Mexicana*, 2017: 52-57.
- Carreón B., Emilie. «Cuando los gentiles hombres y los salvajes jugaron a la pelota.» *Anales de Antropología* (Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Estéticas), nº 49(1) (2014): 39.
- Carreón, Emilie. *El olli en la plástica mexicana*. Universidad Nacional Autónoma de México: Instituto de Investigaciones Estéticas, 2006.

- Carreón, Emilie, y Jairzinho Panqueba. «Des-cubrimiento de ancestrales códigos corporales en un contexto de globalización multicultural.» En *Los ancestrales juegos de pelota maya en Mesoamérica contemporánea*, de Jairzinho Panqueba C. y Emilie Carreón B., 63-108. Bogotá: Universidad Libre, 2022.
- Carreón, Emilie, y Jairzinho Panqueba. «Des-cubrimientos de ancestrales códigos corporales en un contexto de globalización multicultural.» En *Los ancestrales juegos y deportes de pelota maya en Mesoamérica contemporánea*, de Jairzinho F. Panqueba C. y Emilie A. Carreón B., 63-108. Bogotá: Universidad Libre, 2022.
- Casab, U. *Los mayas y el juego de pelota*. México: Diana, 1992.
- Chase, J. and M. Healey. «The spatial externality effects of football matches and rock concerts: the case of Portman Road Stadium.» *Applied Geography No. 15*, 1995: 18-34.
- Chi Cob, Andrés Abizail, entrevista de Verónica Mares Flores. *Entrevista durante la cuarta Copa Mundial de Poktapok* (4 de Diciembre de 2021).
- Colley, D. *Disciplining Sports Geography*. Kent : Kent State University Press, 2012.
- Corriente, Federico, y Jorge Montero. *Citius, altius, fortius. El libro negro del deporte*. La Rioja: Pepita de calabaza, 2011.
- Daneels, A. «El juego viejo: la tradición temprana del Juego de Pelota del Golfo.» En *El Juego de Pelota Mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, de M. Uriarte, 95-116. Ciudad de México: Publicaciones Fomento Editorial. Instituto de Investigaciones Antropológicas, 2015.
- Daros, William. «La creación de la modernidad. Nuevos deseos e intereses de la humanidad.» *Universidad del Centro Educativo Latinoamericano*, 2015: 51-65.
- de la Garza, M. *Los mayas. 3000 años de civilización*. Ciudad de México: Monclém Ediciones, 2015.
- Delsahut, Fabrice. «From Baggataway to Lacrosse: An Example of the Sportization of Native American Games.» *The International Journal of the History of Sport*, 2015: 923-938.
- Durán, Fray Diego. *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2002.

- Efe Noticias. *UDGTV*. 25 de Agosto de 2019. <https://udgtv.com/noticias/municipio-yucatan-revive-juego-pelota-rescatar-raices-mayas/> (último acceso: 10 de Agosto de 2021).
- En Yucatán. *En-Yucatán*. 5 de Agosto de 2021. <https://en-yucatan.com.mx/merida-yucatan/show-de-juego-de-pelota/> (último acceso: 5 de Agosto de 2021).
- Escalera F., Isabel. «Christoph Weiditz y el Trachtenbuch: un recorrido por la indumentaria femenina de la España del siglo XVI.» *Revista Evíterna*, 2022: 89-104.
- España, MJ Larena. «Facebook.» *MJ Larena España*. 9 de Julio de 2021. <https://www.facebook.com/manuel.deljesus.7/videos/2580944378880790> (último acceso: 7 de Agosto de 2021).
- Fash, W., y B. Fash. «Apuesta, guerra ritual e identidad en el Juego de Pelota de Mesoamérica.» En *El Juego de Pelota Mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, de M. Uriarte, 37-66. Ciudad de México: Publicaciones Fomento Editorial. Instituto de Investigaciones Antropológicas, 2015.
- Fellmann, J., A. Getis, y J. Getis. *Human Geography. Landscapes of Human Activities*. McGraw-Hill, 2008.
- FIFA. *FIFA.com*. 11 de 8 de 2023. <https://web.archive.org/web/20120712091303/http://es.fifa.com/classicfootball/history/game/historygame1.html>.
- FMJDAT. *Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales*, A.C. 2 de Marzo de 2005. <http://www.jcarlosmacias.com/autoctonoytradicional/Quienes.html> (último acceso: 27 de Abril de 2023).
- Fundación Cultural Armella Spitalier. *El juego de pelota en Mesoamérica*. Fundación Cultural Armella Spitalier, 2007.
- Galindo, J. «El Juego de Pelota Mesoamericano: un paraje sagrado de conjunción celeste.» En *El Juego de Pelota Mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, de M. Uriarte, 15-36. Ciudad de México: Publicaciones Fomento Editorial. Instituto de Investigaciones Antropológicas, 2015.
- Gillet, Bernard. *Historia del deporte*. Barcelona: Oikos-tau, S.A., 1971.
- Gobierno del Estado de Yucatán. *Yucatán. Gobierno del Estado*. s.f. https://www.yucatan.gob.mx/?p=historia_yucatan (último acceso: 24 de Noviembre de 2023).

- Guttman, A. *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York: Columbia University Press, 1978.
- Hernández, V. «El juego de pelota en el arte de la cultura de las tumbas de tiro: una expresión inframundana en el Occidente Mesoamericano.» En *El juego de pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, de María T. Uriarte, 205-250. Ciudad de México: Publicaciones Fomento Editorial. Instituto de Investigaciones Estéticas, 2015.
- Hernández, V. «El Juego de Pelota en el arte de la cultura de las tumbas de tiro: una expresión inframundana en el Occidente Mesoamericano.» En *El Juego de Pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, de M. Uriarte, 205-250. Ciudad de México: Publicaciones Fomento Editorial. Instituto de Investigaciones Estéticas, 2015.
- Hotel Xcaret México. *Hotel Xcaret México*. 2023.
<https://www.hotelxcaretmexico.com/es/historia-experiencias-xcaret/> (último acceso: 20 de Noviembre de 2023).
- Huggins, Mike. «Early Modern Sport.» *The Oxford Handbook of Sports History*, 2017: 113-128.
- Huizinga, J. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Monee: Angelico Press, 2016.
- IDEY. *Instituto del Deporte del Estado de Yucatán*. 14 de Mayo de 2019.
<https://deporte.yucatan.gob.mx/noticia/ver/14> (último acceso: 19 de Abril de 2023).
- INEGI. *Cuéntame... Información por entidad*. 15 de Noviembre de 2020.
http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/yuc/territorio/recursos_naturales.aspx?tema=me&e=31 (último acceso: 15 de Noviembre de 2020).
- Instituto del Deporte del Estado de Yucatán. *IDEY*. s.f.
<https://deporte.yucatan.gob.mx/secciones/ver/asociaciones-deportivas> (último acceso: 24 de Noviembre de 2023).
- Instituto Nacional de Antropología e Historia. «Teotihuacan, exposición permanente.» Estado de México, 21 de Noviembre de 2019.
- J. Leyenaar, Ted J. «The modern ballgames of Sinaloa: A survival of the aztec ullamaliztli.» En *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, de E. Michael Whittington, 122-129. Charlotte, North Carolina: The National Endowment for the Arts, 2001.

- Juego de Pelota Maya San Pedro Chimay. *Juego de Pelota Maya San Pedro Chimay*. 14 de Abril de 2023.
<https://www.facebook.com/profile.php?id=100063923506564> (último acceso: 27 de Mayo de 2023).
- Jugador de pelota, entrevista de Verónica Mares Flores. *Entrevista directa* (21 de Octubre de 2023).
- La Opinión. *La Opinión*. 25 de Agosto de 2019.
<https://laopinion.com/2019/08/25/mexico-abre-escuela-para-revivir-el-juego-de-pelota-para-rescatar-raices-mayas/> (último acceso: 8 de Agosto de 2021).
- Lehrman, H. «The geographic origin of professional baseball players.» *Journal of Educational Research No.34*, 1940: 130-138.
- León-Portilla, Miguel. *Obras de Miguel León-Portilla. Tomo II. En torno a la historia de Mesoamérica*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2004.
- Ley, D. «Cultural/Humanistic geography.» *Progress in Human Geography No. 9*, 1985: 415-423.
- Leyenaar, Ted. «The modern ballgames of Sinaloa: A survival of the aztec ullamaliztli.» En *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, de E. Whittington, 123-129. New York: Thames & Hudson, 2001.
- Leyenaar, Teodoro. «Los tres ulamas del siglo XX. Sobrevivencias del ullamaliztli, el juego de pelota prehispánico mesoamericano.» En *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, de María T. Uriarte, 369-389. Sinaloa: Siglo XXI, 1992.
- López, A., y L. López. «Tiempo mesoamericano I. La periodización de Mesoamérica.» *Arqueología Mexicana*, 2000: 14-23.
- López, C. «Yucatán, sede de la Cuarta Copa Mundial de Juego de Pelota Maya.» *Quadratin Yucatán*, 23 de Marzo de 2021:
<https://yucatan.quadratin.com.mx/cultura/yucatan-sede-de-la-cuarta-copa-mundial-de-juego-de-pelota-maya/?fbclid=IwAR1bPRKKJYijxB49sufXnt7az38mqETd8ezyYwb7hL7le2OqwlqSNBAvyS0>.
- Luque, A. «El deporte como objeto de reflexión e investigación geográfica.» *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 2012: 49-77.
- Macazaga, C. *El juego de pelota*. Distrito Federal: Innovación, S. A., 1982.

- Manrique E., José, entrevista de Verónica Mares Flores. *Entrevista a la Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Yucatán A.C.* (27 de Noviembre de 2023).
- Mártir de Anglería, Pedro. *Décadas del Nuevo Mundo*. Madrid: Polifemo, 1989.
- McConnell, H. «Floridians in Major college Football.» *The Florida Geographer*, 1983: 17-31.
- McDonald, David. «Sport History and the Historical Profession.» *The Oxford Handbook of Sports History*, 2017: 61-75.
- Moncrieff, Mason C. and A. «The effect of relocation on the externality fields of football stadia: the case of St. Johnstone F.C.» *Scottish Geographical Magazine No. 109*, 2006: 96-105.
- Morley, S. *La civilización maya*. Distrito Federal: Fondo de Cultura Económica, 1947.
- Müller, N. *Pierre de Coubertin 1863-1937: Selected Writings*. Lausanne: International Olympic Committee, 2000.
- Murrieta, Antonio. «La organización civil como base de la estructura del deporte de la Ciudad de México.» En *Los retos para la modernización del deporte*, de Juan Torices, 82-88. México: H. Cámara de Diputados. LIV Legislatura. Comisión del Deporte, 1991.
- Ocampo, J. «El juego de pelota prehispánico y los juegos olímpicos.» *Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales*, 2012: 17-25.
- Ojala, C. «Atlas of American Sport Book Review.» *The Professional Geographer Vol.45, No.4*, 1993: 490-492.
- Oliveros, Arturo. «Orígenes y desarrollo del juego de pelota.» En *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, de María T. Uriarte, 36-51. México: Siglo XXI, 1992.
- Padilla A., Armando, y Alida Zurita. «Los juegos de pelota actuales: tradición, recreación, identidad y memoria histórica.» En *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, de María T. Uriarte, 357-390. Sinaloa: Siglo XXI, 1992.
- Panqueba, J. En *Los ancestrales juegos y deportes de pelota maya en Mesoamérica contemporánea*, de Jairzinho Francisco Panqueba Cifuentes y Emilie Ana Carreón Blaine, 19-43. Bogotá: Universidad Libre., 2022.

- Panqueba, J. «Espiritualidades Mayas en los Juegos de Pelota de antebrazo y cadera en el siglo XXI. Pok-ta-Pok en México; Chaaj y Chajchaay en Guatemala.» *El Futuro del Pasado*, 2015: 159-173.
- Panqueba, Jairzinho. «Espiritualidades mayas en los juegos de pelota de antebrazo y cadera en el siglo XXI. Poktapok en México; Chaaj y Chajchaay en Guatemala.» *El futuro del pasado*, 2015: 159-173.
- Panqueba, Jairzinho, y Emilie Carreón. CLACSO. 2020.
https://conferenciadclacso.org/programa/resumen_ponencia.php?&ponencia=Conf-1-4987-70885&sede=5 (último acceso: 24 de Noviembre de 2023).
- Pred, A. «Production, family, free time projects.» *Journal of Historical Geography* No.7, 1981: 3-36.
- . *Recognizing European Modernities*. London: Routledge, 1995.
- Pueblos Originarios. *Pueblos Originarios*. 29 de Octubre de 2020.
<https://pueblosoriginarios.com/centro/antillas/taino/batu.html>.
- Quezada, S. *Yucatán. Historia Breve*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2010.
- Quiroz, J. *Juegos prehispánicos*. Toluca: Gobierno del Estado de México, 1985.
- Ravenel, L. *La géographie du football en France*. Paris: PUF, 1998.
- Reclus, E. *The Universal Geography, Vol. IV*. London: Virtue, 1876.
- Reynoso, R., y V. Inzúa. *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*. Distrito Federal: Ediciones Coyoacán, 1999.
- . *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*. Distrito Federal: Ediciones Coyoacán, 1999.
- Richmond, Enfield, y Mayolo Mejía. «Un antiquísimo juego indígena sigue vivo.» *Revista México Desconocido*, 1982: 12-16.
- Rivero, Jacobo. «Juego, diversión y éxito.» En *Del juego al estadio. Reflexiones sobre ética y deporte*, de Jacobo Rivero y Claudio Tamburrini, 25-53. España: Clave intelectual, 2014.
- Rivero, Jacobo, y Claudio Tamburrini. «El precio a pagar.» En *Del juego al estadio. Reflexiones sobre ética y deporte*, de Jacobo Rivero y Claudio Tamburrini, 15-19. España: Clave intelectual, 2014.

- Robertson, Merle G. «El juego de pelota yucateco. Evidencias recientes sobre el juego.» En *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, de María T. Uriarte, 199-222. Sinaloa: Siglo XXI, 1992.
- Robins, Mason C. and R. «The spatial externality fields of football stadiums: the effect of football and non football use at Kenilworth Road, Luton.» *Applied Geography No. 11*, 1991: 251-266.
- Rochín, Roberto. *Ulama, el juego de la vida y la muerte*. México, 1986.
- Rodríguez, J. *Historia del deporte*. Barcelona: INDE, 2000.
- Rooney, J. & R. Pillsbury. *Atlas of American Sport*. New York: McMillan, 1992.
- Rooney, J. *The Recruiting Game. Toward a New System of Intercollegiate Sports*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1980.
- Rubenstein, J. *The Cultural Landscape. An Introduction to Human Geography*. Miami: Prentice Hall College Div; Edición 7th, 2001.
- Rural Mx. *Rural Mx*. 12 de Enero de 2021. <http://ruraltv.com.mx/pok-ta-pok-guerreros-mayas-a-las-canchas-vuelve-juego-de-pelota/> (último acceso: 10 de Agosto de 2021).
- Sabiduría indígena. *Facebook*. 13 de Julio de 2014. <https://www.facebook.com/118254158383568/photos/el-batey-juego-ceremonial-de-cancha-de-pelota-practicado-por-los-ta%C3%ADnos-de-puert/247639915444991/>.
- Sánchez S., Marco. *PorEsto!* 27 de Diciembre de 2021. <https://www.poresto.net/deportes/2021/12/27/juego-de-pelota-legado-de-los-mayas-que-continua-en-yucatan-307150.html> (último acceso: 24 de Noviembre de 2023).
- Sánchez, R. *Antropología del deporte. Lineamientos teóricos*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2017.
- Schüren, U. «Pueblos indígenas y migración en la península de Yucatán durante la época colonial.» *INDIANA*, 2018: 55-85.
- Sensei, Juan Carlos Yamamoto. *Judocoa*. 18 de 8 de 2023. [https://svidela.wixsite.com/judocoa/post/2018/07/16/la-federaci-c3-b3n-japonesa-de-judo-el-inicio-de-una-nueva-etapa#:~:text=La%20Federaci%C3%B3n%20Japonesa%20de%20Judo%20\(AJJF%3A%20All%20Japan%20Judo%20Federation,su%20faz%20competitiva%20o%20deportiva.](https://svidela.wixsite.com/judocoa/post/2018/07/16/la-federaci-c3-b3n-japonesa-de-judo-el-inicio-de-una-nueva-etapa#:~:text=La%20Federaci%C3%B3n%20Japonesa%20de%20Judo%20(AJJF%3A%20All%20Japan%20Judo%20Federation,su%20faz%20competitiva%20o%20deportiva.)

- Taladoire, E. «Los juegos de pelota en el occidente de México.» *Revista de la Coordinación Nacional de Arqueología*, 2017: 175-187.
- Taladoire, E. «Los Juegos de Pelota en Mesoamérica. Investigaciones recientes.» *Arqueología mexicana*, 2017: 26-85.
- Taladoire, Eric. *Les Terrains de jeu de Balle (Mesoamérique et Sud-Ouest des États-Unis)*. México: Mission Archéologique et Ethnologique Française, 1981.
- Torices X., Juan. *Los retos para la modernización del deporte*. México: H. Cámara de Diputados, LIV Legislatura. Comisión del Deporte, 1991.
- Uriarte, M. «El Juego de Pelota Prehispánico: Implicaciones históricas mayas en la pintura teotihuacana.» En *El Juego de Pelota Mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, de M. Uriarte, 161-204. Ciudad de México: Publicaciones Fomento Editorial. Instituto de Investigaciones Antropológicas, 2015.
- Uriarte, María T. «Tepantitla, el juego de pelota.» En *La pintura mural prehispánica en México. I Teotihuacán. Tomo II*, de Beatriz De la Fuente, 227-285. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Estéticas, 1996.
- Velásquez G., Erik. «El juego de pelota entre los mayas del periodo Clásico (250-900 d.C.).» En *El juego de pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, de María T. Uriarte, 251-326. Ciudad de México: Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, 2015.
- Velásquez, E. «El Juego de Pelota entre los mayas del período Clásico (250-900 d.C.). Algunas reflexiones.» En *El Juego de Pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, de María Teresa Uriarte, 251-326. Ciudad de México: Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, 2015.
- Wagner, P. «Sport: Culture and Geography.» En *Space and Time in Geography*, de A. Pred, 85-108. Lund: Gleerup, 1981.
- Weiditz, Christoph. *Das Trachtenbuch des Christoph Weiditz von seinem reisen nach Spanien (1529) und den Niederland (1531)*. Grial, 1994.
- World Athletics. *World Athletics Member Federations*. 11 de 8 de 2023. <https://worldathletics.org/about-iaaf/structure/member-federations>.
- World Rowing. *World Rowing*. 10 de 8 de 2023. <https://worldrowing.com/>.

Xcaret. *Facebook*. 17 de Diciembre de 2013.

https://www.facebook.com/XcaretPark/photos/basw.AbrqBJLPeonm8ZSgt7fmzpwzvWOtTZAJOy-7O5JJHQq7ZiF4A_oWahkKQtm-bjHFf_R3fqVvq7T0jluEfHm2fVf2RvuG8Yx7uRY2DeoZ8AcHKVSJ_4YTo-pXMsbClj6EWzxlyP3zR_NHeegOn61saNx4/10153606741115290/?opaqueCursor=AbotAmcWMH9LSFEwNimatm (último acceso: 24 de Noviembre de 2023).

—. *Facebook*. 26 de Noviembre de 2013.

https://www.facebook.com/XcaretPark/photos/bc.AbrUP21FDQZ2pLHYf02hMSgrCLLzsBoF3r4f9_0NclsR4zKoVyhN1DHmM5hHAjCZDRfvziJgd3yT-TyUkSu3CsXx8NCQneU1W5RbMFzqsCGa2fmOK--H1k960N8eQmrbRhhCl1_nJ11vlgg3D8d97Sn/10153526558055290/?opaqueCursor=Abri-Es7GtfawndI0itE9L0 (último acceso: 24 de Noviembre de 2023).

Zamora R., Mónica. *El Juego de Pelota en Cantona, Puebla: Descripción, distribución y análisis de canchas*. México: Secretaría de Cultura. Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2019.