EL JUEGO DE PELOTA MAYA

Libro: El juego de pelota Maya
Autor: Colegio del futuro
Revisión: Jorge Toledo
Número de palabras: 963

CONTENIDO

3 El juego de la pelota Maya

10 Mitos del juego de pelota Maya

14 Glosario

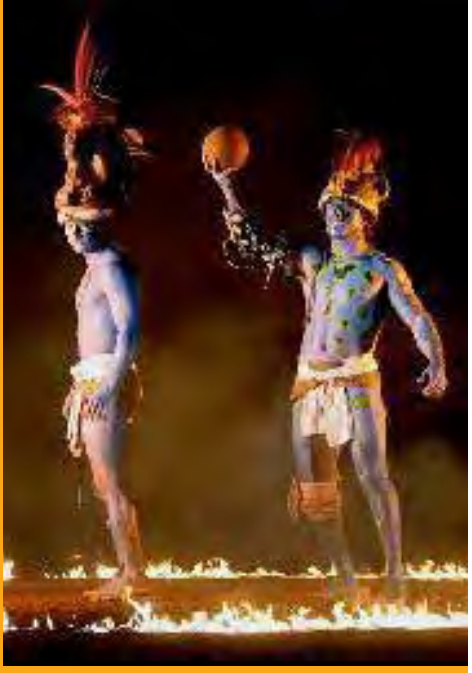
15 Referencias

El juego de pelota maya

El juego de pelota era un importante aspecto de la cultura Maya. Usualmente se jugaba con una pelota de hule sólida en una cancha rectangular.

En el período Clásico estas canchas eran hechas de piedras finamente talladas y la superficie donde se jugaba era a nivel mientras que las paredes de los lados estaban inclinadas.

En general el juego era bastante similar al fútbol aunque las reglas eran diferentes. No se podía utilizar ni los pies ni las manos, solo se permitía pegarle a la pelota con las rodillas, la cintura y los codos.



Los juegos de pelota eran grandes espectáculos. Así como sucede hoy en día, cientos y en ocasiones hasta miles de personas, venían a los centros cuando había un partido.

A diferencias de los juegos de hoy, estos eran importantes eventos religiosos.

Los sacerdotes documentaban los movimientos de la pelota y otros aspectos del juego para predecir el futuro. Este juego también estaba asociado con el sacrificio humano.

A veces los partidos eran entre dos reyes para simbolizar su alianza. Aparen-

temente esta versión para la realeza era diferente y mucho más fácil. En ocasiones los reyes jugaban el partido vestidos con elaborados trajes y tocados, y con pelotas muy grandes, probablemente más suaves y más infladas.

El Juego de Pelota de Los Mayas (llamado Pitz, y la acción de jugar era Ti Pitziil en Maya Clásico y Chaaj en K´ich´e en el Altiplano) y su mitología asociada no solo tenía un papel central en las creencias religiosas. Fue el primer deporte en la historia de la humanidad, con inicios hacía el 1,500 a.C.

La cancha más antigua de este juego Mesoamericano, que se ha documentado con exactitud se encuentra en Nakbé, Petén, fechada en el 500 a.C.

En Guatemala se han encontrado más de 300 campos de juego, de los cuales siete se encuentran en Tikal. Y aunque este juego se practicaba en toda la región mesoamericana se han encontrado evidencias que lo practicaban tan al norte de esta zona como Arizona en Los Estados Unidos, en el sur de Nicaragua y en algunas islas del Caribe como Cuba, lo que demuestra la gran popularidad que tuvo este deporte.

El número de jugadores varía entre 2 y 5 en cada equipo. Los jugadores usaban protección en la cabeza, llamada Pix´om, caderas (Tz´um) hechas de cuero de venado o jaguar y en las rodillas y codos Kipachq´ab´.

La pelota era hecha con una mezcla de hule y látex de guamol, y su tamaño variaba entre 22 y 25 cm. de diámetro con un peso de entre 3 a 6 libras.

En varias representaciones se observa en la pelota una mano con un número y se cree que representaba el tamaño de la misma.

La cancha, tiene forma de I o doble T, cuyo tamaño variaba, pero en promedio era de 30 metros de largo y 8 metros de ancho.

Se anotaba un gol al tocar el marcador con la pelota, la cual no se podía tocar con las manos o los pies.

El verdadero Juego Maya tenía paredes inclinadas a lo largo de la cancha, con marcadores planos al centro y la pelota era siempre grande.

Si un jugador tocaba la pelota con el pié, el otro equipo se anotaba un gol y además mantenía el control de la pelota.

Había árbitros que se encargaban de hacer cumplir las reglas. Antes del juego, los jugadores le rezaban a Hukte´ Ajaw (Hunahpú).

El juego entre los equipos simbolizaba las batallas entre los dioses del cielo y los del inframundo y la pelota al sol.

En algunos Juegos Rituales, el líder del equipo perdedor, era decapitado y su cráneo se usaba para hacer el centro de una nueva pelota.

Una interpretación común, realza el ciclo de Venus y la muerte y resurrección del dios del maíz, como el centro del sentido religioso del juego.

Los antiguos mayas, creían en representar a través del juego, el partido llevado a cabo en el inframundo entre los dioses de la fertilidad, los Gemelos Héroes y los dioses de la muerte, asímismo era un ritual relacionado con la agricultura o el final de una conquista militar.

Mitos del juego de pelota maya

Algunos mitos han sobrevivido en el Popol Vuh, el libro que relata la creación según Los Mayas. Este libro fue traducido al español en 1697, en Chichicastenango, Guatemala, pero sus historias son mucho más antiguas.

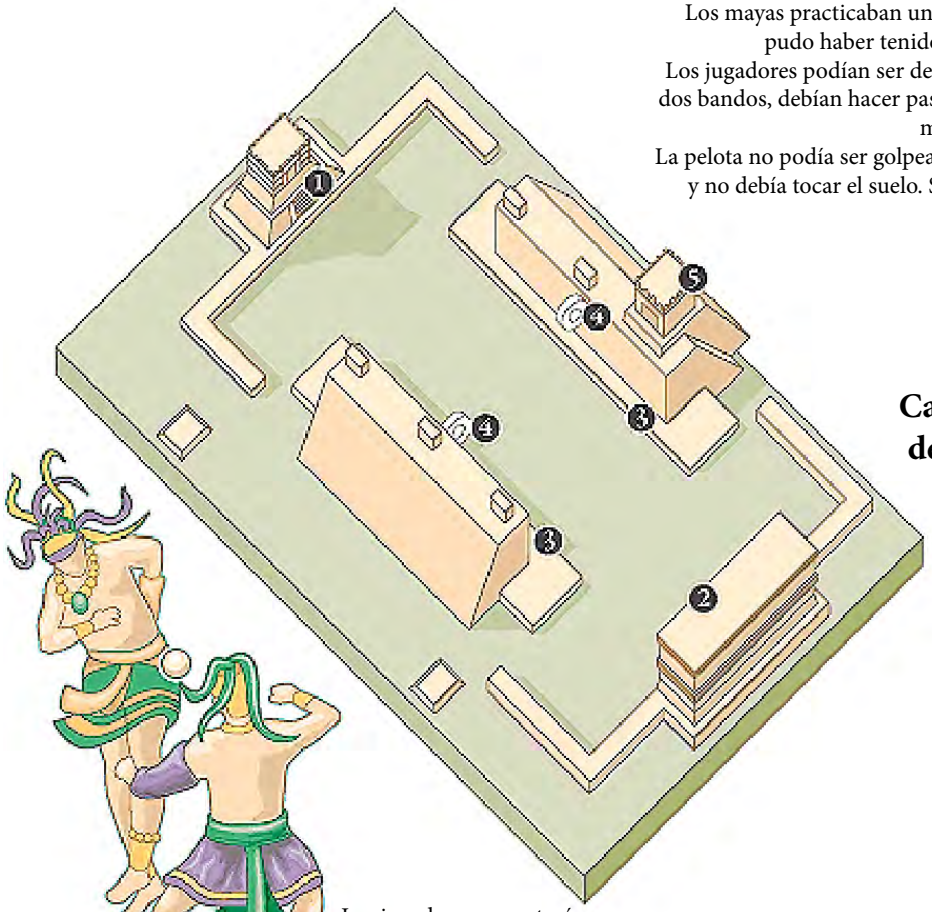
Los Gemelos Héroes, Hunahpú e Xbalanqué, eran excelentes jugadores, desafortunadamente, los sonidos incesantes de sus juegos, molestaban a los dioses del inframundo (Xibalbá).

Irritados, los dioses enviaron a un búho mensajero para retarlos a un juego. Cada vez que los gemelos jugaban contra los dioses, se las arreglaban para no perder, ya que esto les costaría la vida. Durante las noches, se enfrentaban a peligros en las casas donde se quedaban: La casa obscura, La casa del cuchillo, La casa del jaguar.

Ellos lograban escapar con astucia y la ayuda de las criaturas del bosque, hasta que en la noche de La casa del murciélago, donde vuela el Murciélago acechador, Hunahpú, uno de los gemelos, que dormían en sus cerbatanas para protección, sacó la cabeza y fue decapitado. Al día siguiente, los dioses de Xibalbá, usaron la cabeza de él para jugar. Xbalanqué, logró engañarlos y pegó la cabeza al cuerpo de su hermano, por lo que los dioses de Xibalbá perdieron el juego.

Juego de Pelota

Los mayas practicaban un juego de pelota que se cree pudo haber tenido alguna finalidad religiosa. Los jugadores podían ser de dos a once, distribuidos en dos bandos, debían hacer pasar una pelota de caucho de más de dos metros de altura.
La pelota no podía ser golpeada con las manos o los pies y no debía tocar el suelo. Se anotaba en el (los) aro(s) contario(s).



Campo de juego de Chichén Itzá

1. Templo norte
2. Templo sur
3. Tribuna de los espectadores
4. Anillos de piedra
5. Templo de los jaguares

Los jugadores se protegían con cinturones, vendajes, hombreras, rodilleras y cascos de cuero, algodón o madera.

GLOSARIO

Cerbatanas. Canuto en que se introducen bodoques, flechas u otras cosas, para despedirlos o hacerlos salir impetuosamente, soplando con violencia por uno de sus extremos.

Inframundo. Mundo de los muertos y de los espíritus.

Mitología. Conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente de la griega y

romana.

Predecir. Anunciar por revelación, ciencia o conjetura algo que ha de suceder.

Referencias

Fragmento del Libro de Historia de las Civilizaciones Antiguas de Mesoamérica.
Dr. Arthur Demarest.
www.mayasautenticos.com

EL JUEGO DE PELOTA MAYA

Referencias
Fragmento del Libro de Historia de las Civilizaciones Antiguas de Mesoamérica.
Dr. Arthur Demarest.
www.mayasautenticos.com