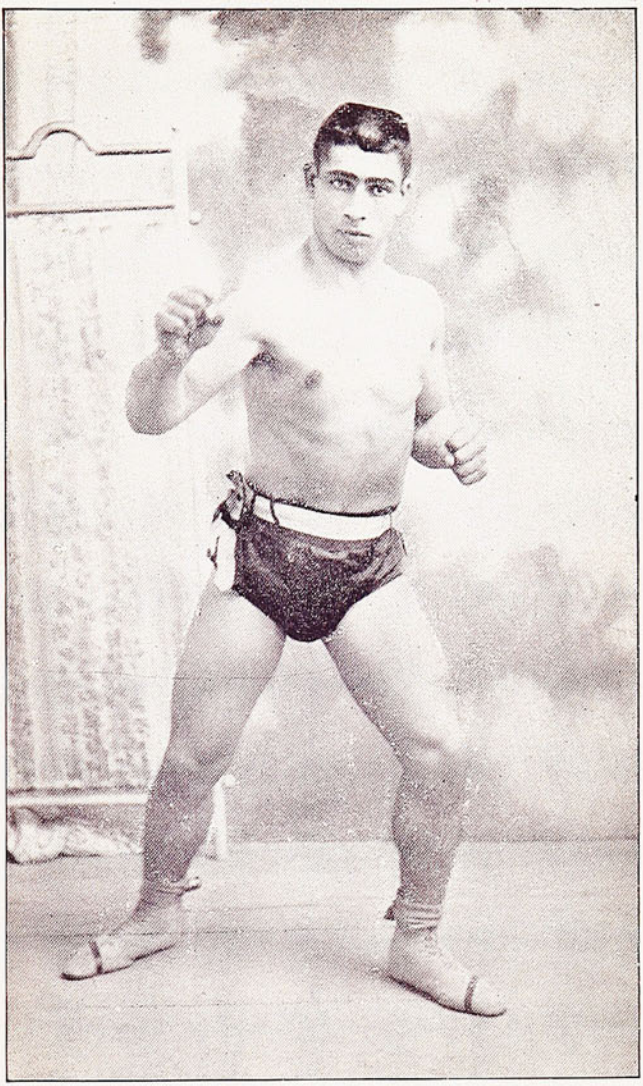
BOX

MÉTODO PRÁCTICO DE BOX

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CONTROL



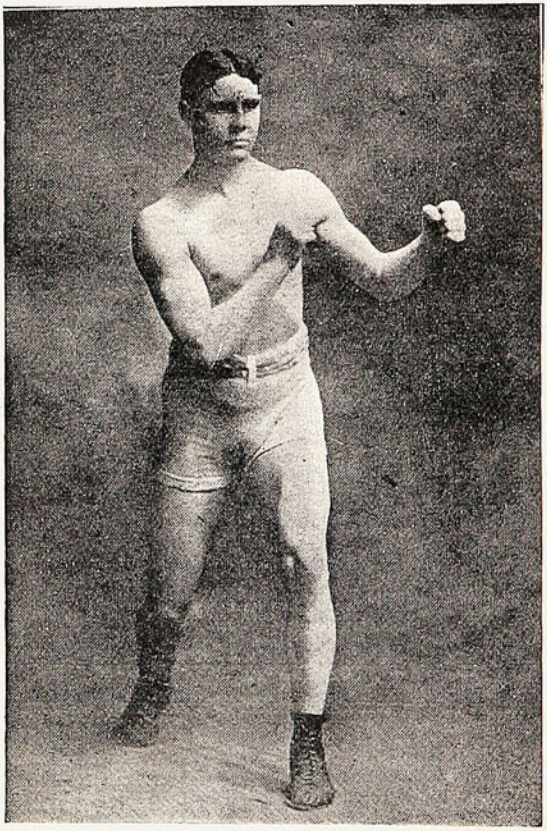
626893

HERIBERTO ROJAS

Campeon Chileno

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCIÓN CONTROL

Método Práctico de Box



JOE THOMAS, Campeon.

MÉTODO PRÁCTICO

DE

BOX

TRADUCIDO DEL INGLES

E ILUSTRADO

CON MAS DE SESENTA FOTOGRABADOS

PROPIEDAD

DE

MACKENZIE & Co.

Huérfanos 918 - SANTIAGO

QUEDA HECHO EL DEPÓSITO FIJADO POR LA LEI

Srs. F. i A. Zuñiga R., traductores del "Método Práctico de Box"

INTRODUCCION

La presente publicacion no tiene otro objeto que el de llenar un vacío que se hace sentir entre los numerosos aficionados i profesionales de este sport. Hace algun tiempo que se introdujo entre nosotros el box, pero tanto profesionales como aficionados han tropezado con la dificultad de no tener un método práctico en castellano.

Bastante prueba tenemos con el jóven boxeador Heriberto Rojas, que Chile tiene elementos suficientes para producir verdaderos campeones. Todos encontrarán en esta pequeña obra un auxiliar poderoso: una ayuda para los profesores i un profesor para los principiantes.

Esta traduccion es hecha de un método de box ingles, escrita por un competente profesor de Lóndres. En ella se ha tratado de poner al alcance de todos el arte del box; nos da primero una idea jeneral de lo que es este sport, detallándonos despues todos los golpes i paradas principales, acompañados de sesenta i tantas figuras que representan su ejecucion. Encontraremos al final una pequeña reseña del modo de prepararse para un match.

Nos parece demas citar la importancia que tiene el box; es un elemento temible de defensa al mismo tiempo que un hermoso sport que tiene tantos atractivos que lo hacen preferible a muchos otros. Ademas de ser un ejercicio físico de reconocida importancia, desarrolla la vista i el pensamiento; no solo es necesario un trabajo de la fuerza bruta, sino tambien es indispensable un trabajo de la intelijencia.

Advertiremos ántes de concluir que muchos términos ha sido imposible traducirlos de un modo propio al castellano.

F. i A. Zúñiga R.

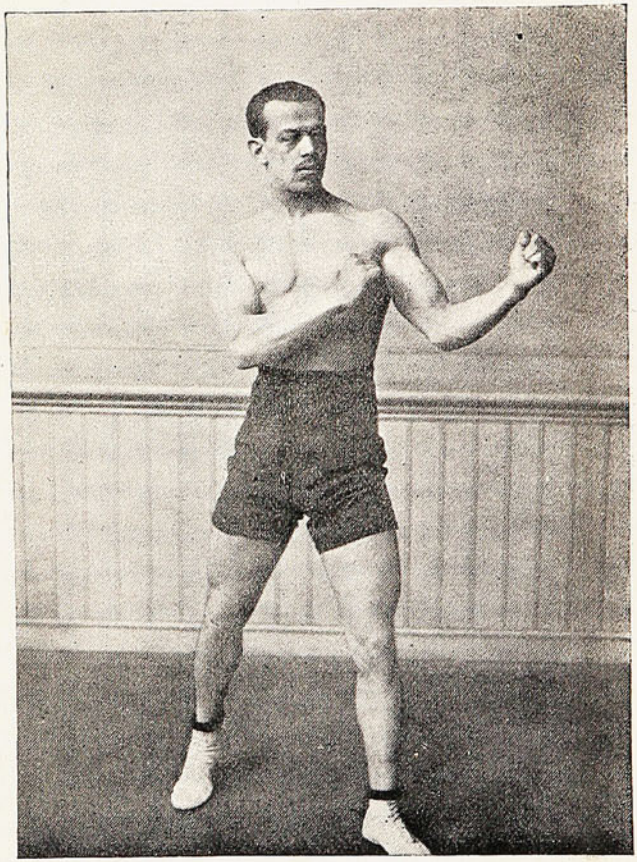


FIG. 1

Posicion en guardia.

PRELIMINARES

La posicion correcta

(Ver fig. 1)

Lo primero que se debe aprender es la forma propia i cómoda de mantener el cuerpo. De esto depende la actividad para el ataque o la defensa; el que descuide este punto no debe esperar en el éxito.

La posicion correcta se obtiene colocando el pié izquierdo adelante, i el derecho detras de éste, de modo que el cuerpo quede convenientemente repartido entre ámbos pies. La distancia a que se colocará uno de otro depende de la estatura i largo de las piernas de cada cual. Esta distancia no debe ser demasiado corta, porque entonces no se desarrolla toda la fuerza que puede rendir un golpe; i todavia con un brusco ataque del adversario pueden hacerlo saltar léjos; por el contrario, con los pies demasiado separados, los músculos interiores de las piernas quedan en tension, lo que impide la rapidez i facilidad en los movimientos.

El pié izquierdo se apoyará con toda la planta sobre el suelo i en direccion del izquierdo del contrario; el derecho se mantendrá con el talon un poco levantado, esto sirve para dar mas facilidad a los movimientos.

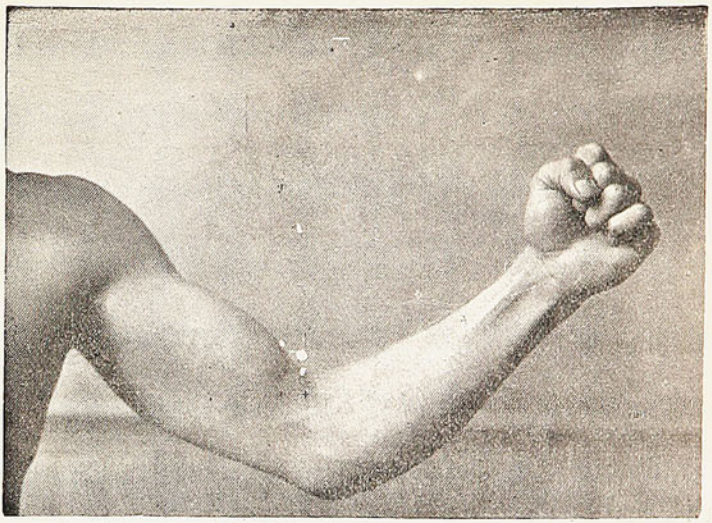


FIG. 2.—Empuñadura correcta.

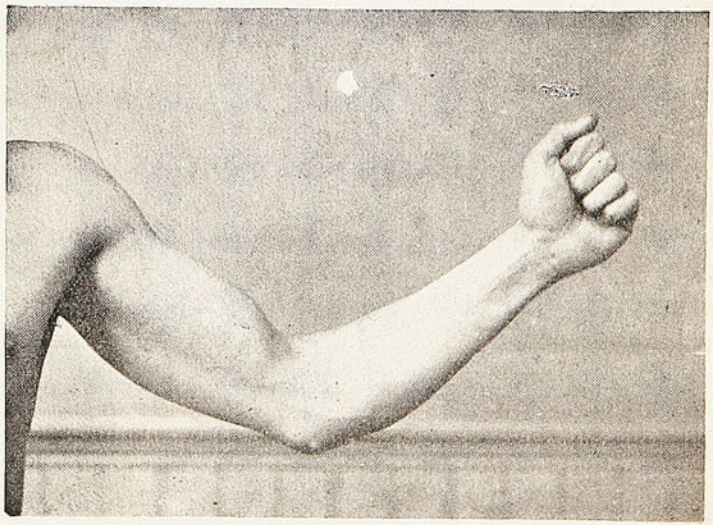


FIG. 3.—Empuñadura incorrecta.

Colocacion de las manos

En la posicion en guardia, las manos i los brazos cubren todos los blancos que están a mas alcance del contrario, i se mantienen, ademas, en una forma fácil para atacar.

La mano izquierda se coloca adelante, con el puño dirijido hácia la barba del adversario i vuelto lijeramente hácia arriba. El codo se mantendrá a una distancia conveniente del cuerpo, que está en relacion con la estatura del adversario.

La derecha se conservará al traves del cuerpo, de modo que el codo quede cubriendo las costillas falsas del mismo lado; el ante-brazo cubrirá la boca del estómago i la mano se colocará sobre la rejion del corazon.

El hombro derecho debe estar un poco mas abajo que el izquierdo i la cara debe estar lijeramente vuelta a la derecha, con el objeto de no esponer ámbos ojos a la vez a la accion de un golpe.

Modo de empuñar las manos

(Ver figs. 2 i 3)

Algo mui esencial es la forma en que deben empuñarse las manos. Si esto no se hace en la forma correcta se corre el peligro de safarse o fracturarse algun hueso de la mano.

La buena empuñadura de la mano se ejecuta de manera que la punta de los dedos queden en contacto de la palma de la mano, con el dedo pulgar vuelto hácia abajo i cubriendo la primera coyuntura del índice.

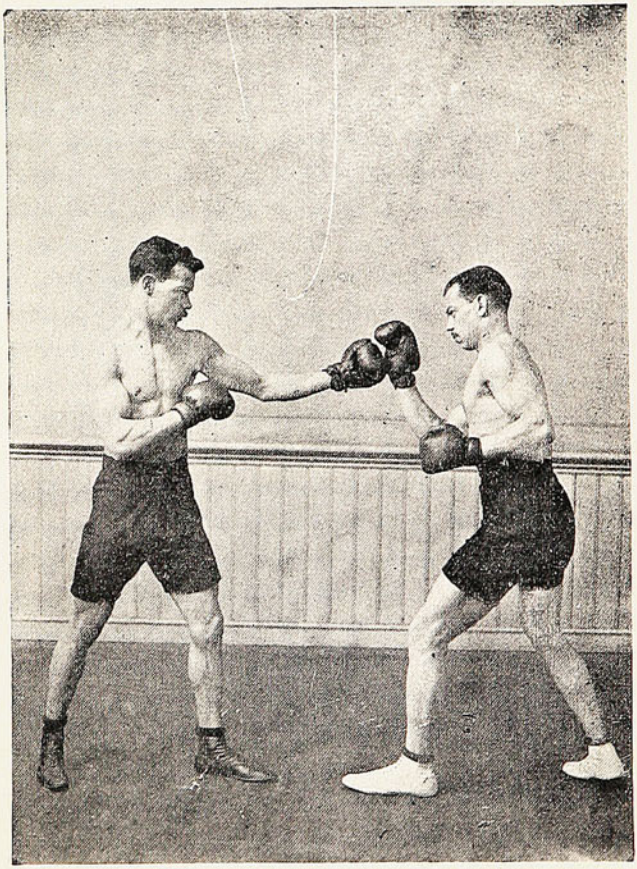


FIG. 4

Modo de obtener un blanco.

El esfuerzo que hai que hacer depende del poder del adversario, porque si tira sus golpes con mucha fuerza es necesario hacer un esfuerzo suficiente para que la parada no sea arrastrada. Todavía se puede aminorar mucho la fuerza del golpe acompañando la parada con un pequeño movimiento del cuerpo. Atento, al hacer esta parada, al blanco que ha dejado descubierto el adversario para hacer la correspondiente contestacion.

El quite llamado slipping consiste en un movimiento del cuerpo o la cabeza a uno u otro lado con el objeto de esquivar el golpe. Naturalmente que el éxito de este quite depende de la rapidez para hacerlo. Se usa especialmente para los golpes izquierdos i derechos a la cabeza, sobretodo cuando son golpes rectos. Para hacer este quite a un golpe recto derecho a la cara, por ejemplo, simultáneamente se inclina el cuerpo adelante i la cabeza se ladea al lado derecho lo necesario para que el golpe pase por encima del hombro izquierdo o caiga sobre la nuca. Este mismo quite a un golpe recto izquierdo a la cara se ejecuta del mismo modo ladeando la cabeza tambien a la derecha.

«Shoving aside» es el nombre de una parada mui importante. Es un empujon que se le dá al brazo que viene con el golpe de manera que se arroja a un lado. Se ejecuta esta parada con la mano o el ante-brazo, empleando el brazo contrario al que usa el antagonista para tirar su golpe. La presion que se hace es sobre la muñeca, el ante-brazo o el codo i muchas veces, sobretodo si se hace sobre el codo, se consigue hacer perder el equilibrio al adversario.

Hai un quite llamado ducking que es parecido al slipping, podria decirse que es una variacion de éste.

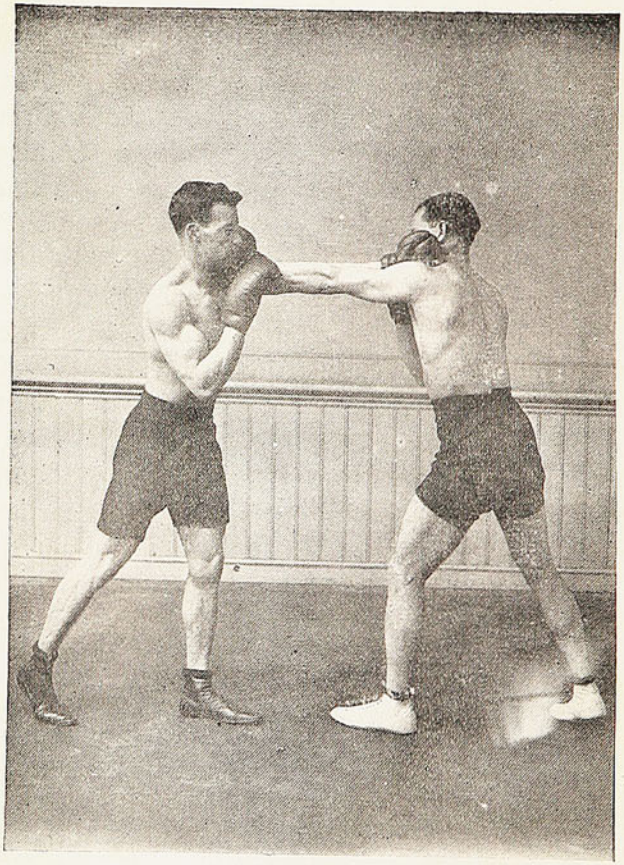


FIG. 8

Quite slipping a un izquierdo a la cara.
(Doble quite slipping)

Se ejecuta agachando el cuerpo de manera que el golpe pase por encima de la cabeza. Se usa contra golpes swings a la cara; en esta circunstancia deja mui buenas oportunidades para hacer contestaciones. Es necesario no descuidar el cubrirse la cara contra posibles golpes uppercut que puede tirar el adversario al ejecutarse este quite; al hacer alguna contestacion la mano libre debe cubrir la cara con el mismo fin.

Cuando el adversario se prepara a tirar un golpe que uno ya conoce cual es, se sale al encuentro de tal golpe con el antebrazo, tirando inmediatamente un golpe con el mismo brazo que paró el del adversario; esto es lo que se llama stopping, jeneralmente se ejecuta con la izquierda, aprovechando los golpes derechos del adversario.

El quite «side-stepping» se usa cuando se tiene al frente a un adversario mui impetuoso que se arroja sobre uno, o cuando se quiere salir de un rincon aprovechando un golpe que tire el adversario para hacérselo. El side-stepping se ejecuta llevando el pié derecho al lado derecho i un poco atras, siguiendo a éste con el izquierdo, de modo que se dá un paso al lado derecho, ámbos pies quedarán vueltos a la derecha. Naturalmente que estos movimientos se ejecutarán, despues de alguna práctica, todos simultáneamente. Despues de hecho el side-stepping debe ponerse en posicion defensiva i vuelto hácia el adversario.

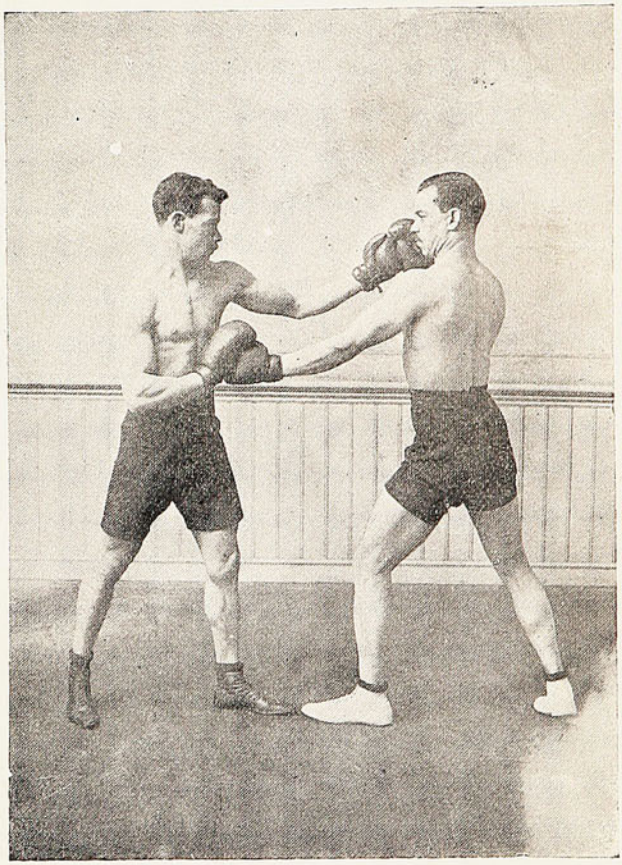


FIG. 9.

Parada blocking a un izquierdo al cuerpo i contestacion de un golpe hook izquierdo a la cara.

La simulacion

(Feniting)

Todo buen boxeador reconoce la importancia que tiene la simulacion. La simulacion es una accion que tiene por objeto sacar al adversario de la posicion de guardia, hacerlo descubrir un blanco i ocultar al adversario el golpe con que realmente se va terminar.

Es lo que predomina en una pelea de boxeadores entendidos como Corbett, Mc Coy, Tommy Ryan, etc. Estos son considerados como los leaders en la simulacion; imposible parece que alguien pueda llegar a la perfeccion de ellos.

El factor mas importante para esto es la rapidez, tanto en las piernas como en los brazos. Nunca se demostrará indecision al simular algun golpe, por el contrario, debe tirarse éste de manera que el adversario tenga que recurrir a la defensa. Seria simulacion, por ejemplo, si un contendor avanza rápidamente tirando un golpe izquierdo a la cara, el adversario irá apresuradamente a parar tal golpe con lo que tendrá que descubrir algun blanco del cuerpo; entónces se recoje el brazo con prontitud i se tira el mismo golpe al blanco descubierto.

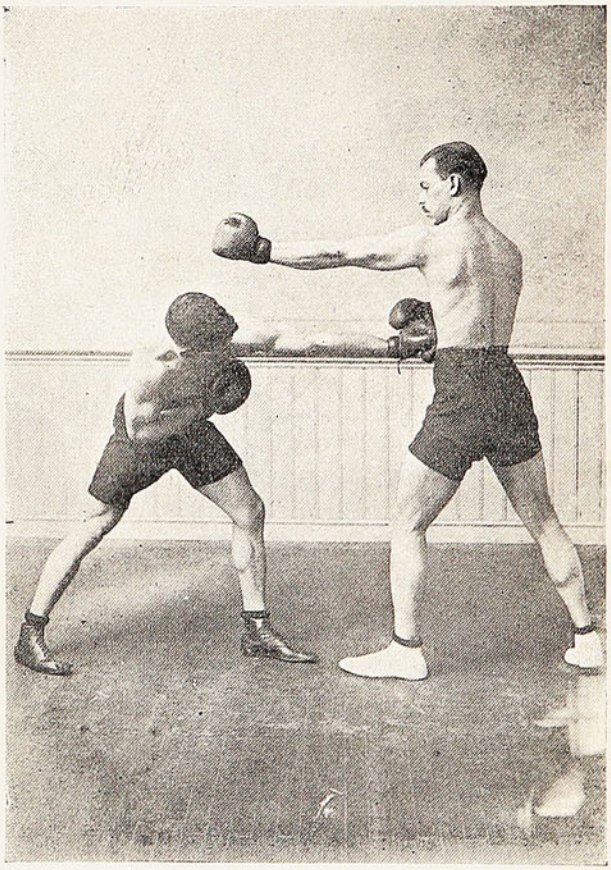


FIG. 10.

Quite crouching a un izquierdo a la cara i contestacion de un izquierdo al estómago.

En la forma descrita se simulan golpes al cuerpo cuando se quiere tirar algun golpe a la cara. Téngase cuidado de cubrirse con la mano que ha quedado libre, pero nunca perder de vista al contrario i dominar todos los movimientos que se ejecuten.

Si se encuentra con un adversario que se somete a la defensa, la simulacion es un recurso precioso para poder atacarlo. Ahora si es un adversario nervioso un jesto cualquiera puede servir como simulacion.

Un movimiento de la cabeza hácia adelante o un pequeño movimiento de los hombros o una pequeña estension de un brazo, ejecutados con cierta espresion, pueden servir mui bien como simulacion de golpes. En suma la simulacion es de lo mas importante i hermoso que hai en el box.

Golpes knockout

GOLPE A LA BARBA

Se denomina knockout el golpe que deja por el suelo sin que se pueda hacer ningun movimiento por diez o mas segundos. Los puntos del cuerpo a donde se dirijen estos golpes son: la boca del estómago o plexo solar; debajo de ámbas orejas; la barba i el corazon.

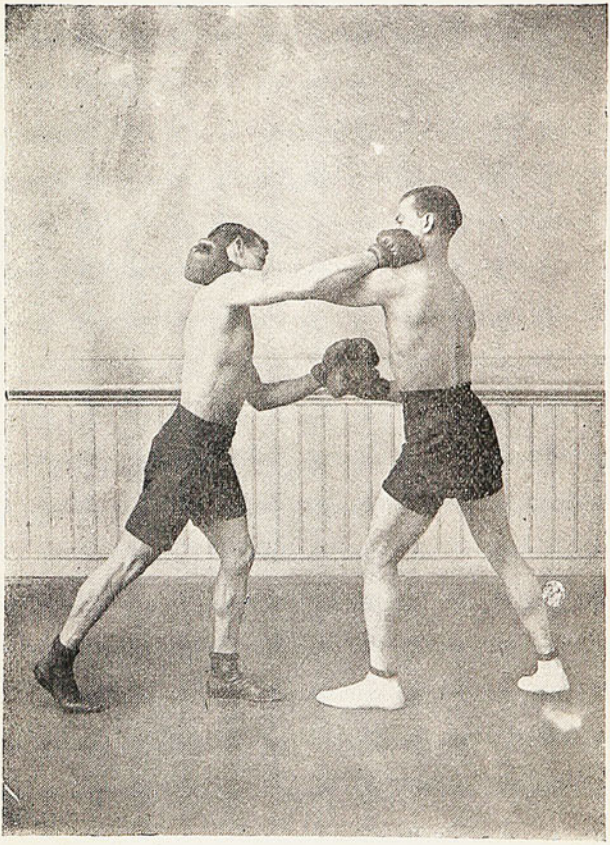


FIG. 11.

Contestacion cross a la cabeza.

Los golpes knockouts mas comunes son a la barba, no precisamente en la misma punta de la barba sino puede ser tambien a ámbos lados de ella. Estos golpes a la barba son mui dolorosos i de efectos duraderos, pero no se dejan sentir mucho porque hacen perder el conocimiento completamente i sirven como anestésicos. Estos golpes dan un violento choque en el cerebro i cuando ya vuelven en sí no esperimentan sufrimiento ninguno.

GOLPE DEBAJO DE LA OREJA

Este golpe knockout no es mui limpio. Hace perder los sentidos enteramente, pero se puede volver en sí en pocos segundos. El que recibe este golpe, empieza a tambalearse hasta que cae desplomado; algunos que tienen poca esperiencia en el ring, apenas recuperan los sentidos, se levantan inmediatamente; esto es, permanecen cuatro o cinco segundos en el suelo pudiendo quedarse hasta el noveno para recobrar bien los sentidos. Los que hacen esta falta se esponen a no distinguir completamente los movimientos del adversario i caer bajo un nuevo golpe knockout.

EL FAMOSO GOLPE PLEXO SOLAR

Este golpe knockout pegado en la boca del estómago donde los médicos llaman plexo solar, es distintamente doloroso. No hace perder los sentidos pero deja el cuerpo inerte acompañado de grandes calambres que imposibilitan todos los mo-

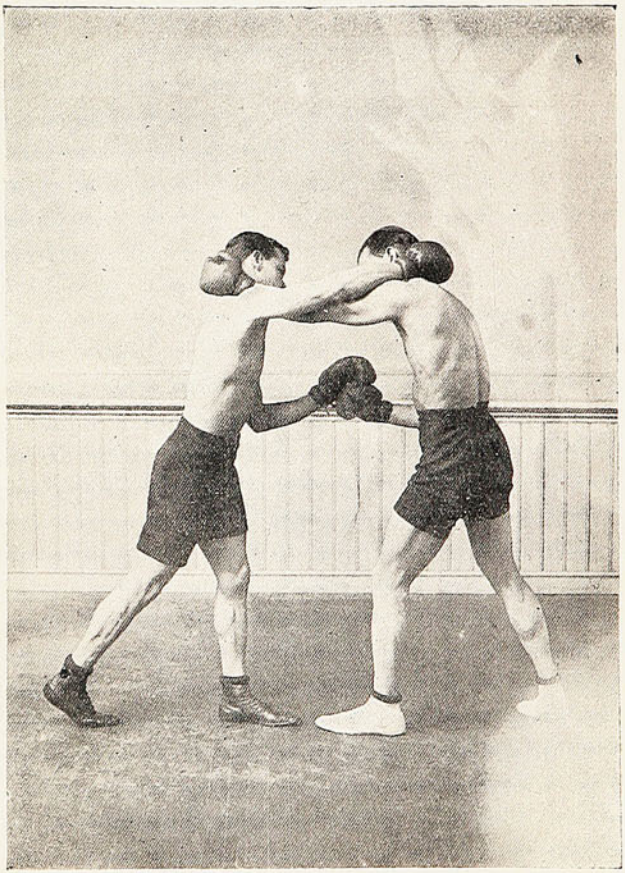


FIG. 12.

Quite slipping a un cross derecho a la cara.

vimientos. Es mui doloroso, i el infortunado que recibe semejante golpe cae sobre las rodillas para despues quedar completamente por el suelo. J. Jeffries, campeon australiano, derrotó al campeon norte-americano J. Corbett con este famoso golpe, en un encuentro que se llevó a cabo en San Francisco de California.

GOLPE AL CORAZON

Este golpe knockout produce un abatimiento terrible, pues paraliza momentáneamente la accion del corazon. El desgraciado que recibe este knockout, tiene que soportar los efectos por varias horas despues.

John L. Sullivan demostró la posibilidad de este knockout.

Muchos de estos golpes famosos han sido introducidos por los famosos boxeadores, como Fitzismmon que introdujo el knockout plexo solar.

EL GOLPE CORKSCREW DE MC COY

Este golpe se debe a Mc Coy i es uno de los golpes decisivos. Se tira el golpe con la mano izquierda i se dirije a la barba. Se ejecuta en la siguiente forma: se estira el brazo al mismo tiempo que se vuelve la palma de la mano hácia abajo,

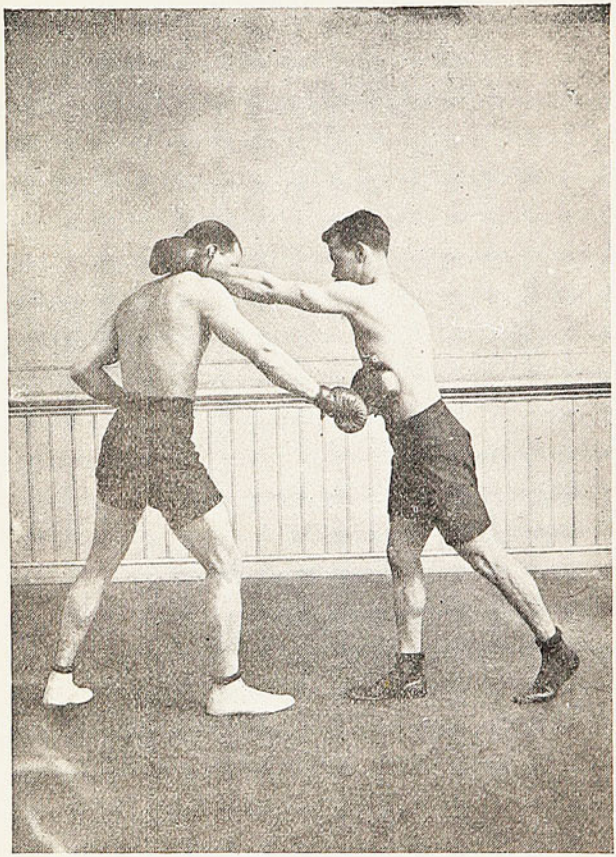


FIG. 13.

Quite slipping a un golpe derecho recto i contestacion de un swing izquierdo al cuerpo.

naturalmente que siendo el golpe dirijido a la barba, tendrá el puño que subir de su posicion primitiva de diez a quince centímetros segun sea la estatura del contrario. El hombro aumenta considerablemente la fuerza en el golpe.

GOLPE KIDNEY

Este golpe hizo famoso a Jorje Dawson, instructor del Club Atlético de Chicago. Se pega este golpe a la rejion de los riñones. Preferentemente se ejecuta cuando se hace un quite ducking a un golpe izquierdo a la cara; el Kidney se tira como un golpe swing.

Por lo jeneral los knockouts son peligrosos, por eso no deben aplicarlos los aficionados; son golpes que se usan solo cuando se quiere decidir un match entre profesionales. Todavía queda un golpe importante que es el Liver.

GOLPE LIVER

Se tira a la rejion del hígado i con la mano izquierda; por ejemplo, cuando el adversario tira un golpe derecho i deja este lado del cuerpo descubierto. El golpe que se tira es un golpe uppercut, que mas adelante trataremos. No es mui peligroso.

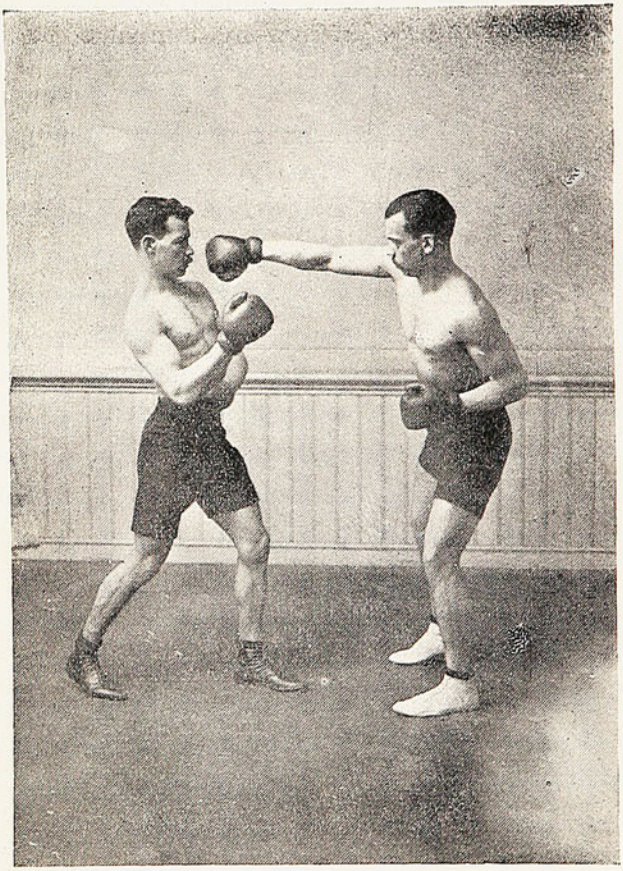


FIG. 14.

Quite drawing away a un swing derecho a la cara
i contestacion de un derecho a la cara.

El arte de Boxear

Es mui conveniente, ántes de entrar en detalles técnicos, dar una idea jeneral del modo de obrar i los puntos principales que hai que observar en un match de box. La mayoría cree que tienen bastante idea en este arte al pensar, que con la cabeza agachada, los ojos cerrados i las manos moviéndolas en todas direcciones como peleando contra una bandada de abejas, es una forma práctica de pelear.

Naturalmente que debe tenerse mucho entusiasmo, pero no hasta parecer un loco. Merece se le compadezca al individuo que, confiado en la casualidad de pegar, se aventure a arrojarse sobre un boxeador o sobre uno que tenga conocimientos del arte. En el box, más que en ningun otro sport, se necesita un trabajo mental indispensable.

La forma correcta es empezar de un modo ordenado por conocer al adversario: tratar de conocer su estilo, su rapidez, su alcance, su poder; descubrir en él su lado débil i su lado fuerte. Sorpren-

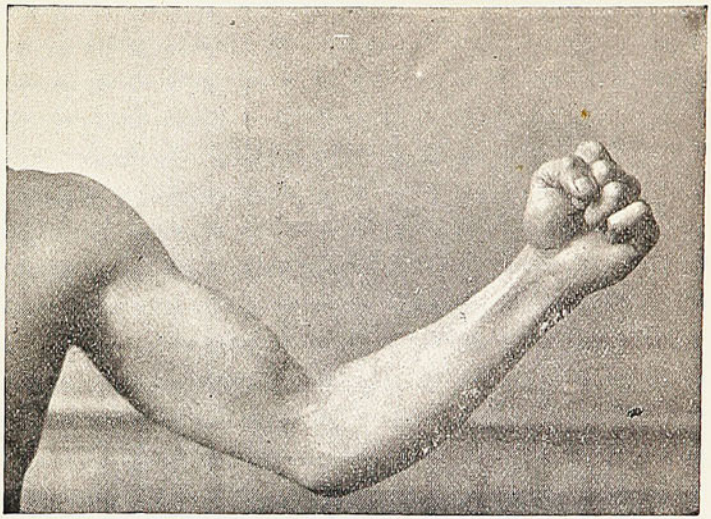


FIG. 15.—Correcta posicion de la mano i brazo en el golpe hook izquierdo a la cara.

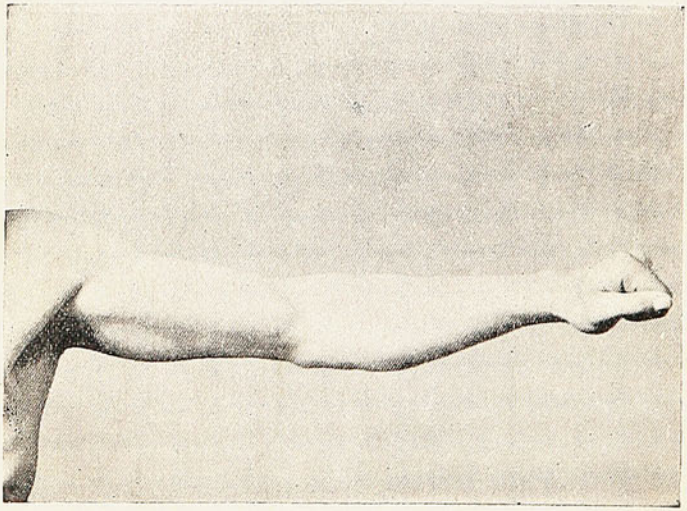


FIG. 16.—Posicion incorrecta de la mano i brazo en el golpe hook izquierdo.

der la táctica que sigue para sus ataques, cuales son sus golpes predilectos, cuales sus quites o paradas; si es nervioso, si es precipitado, etc.

Hecho lo anterior, se forma un plan de ataque ordenado que se irá modificando segun las circunstancias que se presenten.

No hai que perder el tino porque se recibe un golpe, como muchos que se avalanzan en seguida como un ciclon, sin pensar en lo que van haciendo. Ante todo debe conservarse la sangre fria desde el principio hasta el fin.

Modo de obtener un blanco

(Ver fig. 4)

Despues de estar bien ajustados los guantes se avanza rápidamente al encuentro del adversario, se saluda i quedan listos para empezar la pelea.

¿Cómo obtener un blanco? Para esto se necesita de un trabajo indispensable con las piernas. Se avanza, se retrocede, se mueve a un lado o para otro, se simula un golpe a la cara o al cuerpo, hasta que se consiga que el adversario se ponga en movimiento. De repente se avanza con un golpe simulado que el adversario querrá parar, entónces se aprovecha el blanco descubierto i como un rayo se ataca concentrando toda la fuerza posible. Este trabajo es el que se denomina en inglés «Sparring for an opening». En la figura correspondiente hai un pasaje de este trabajo.

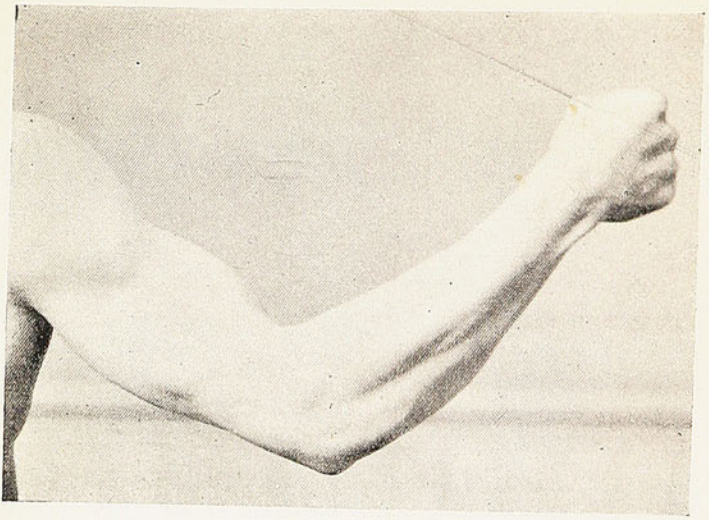


FIG. 17.—Modo correcto del brazo i mano en el golpe hook derecho a la cara.

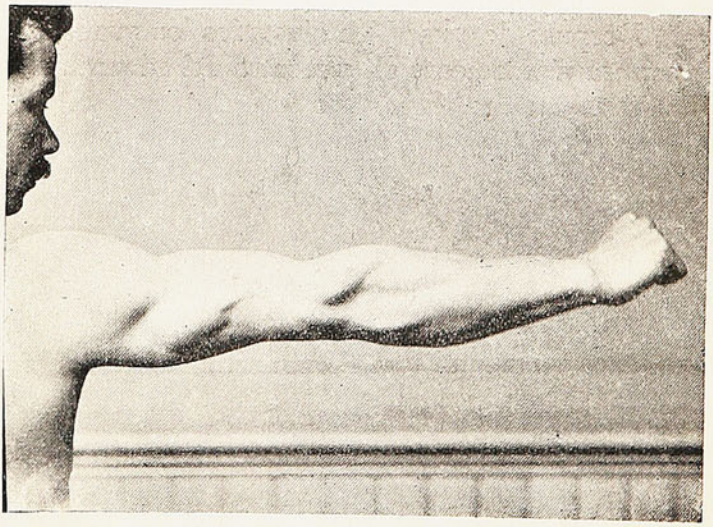


FIG. 18.—Modo incorrecto del brazo i mano en el golpe hook derecho.

Parece demas decir que en ninguna parte de una pelea se deben cerrar los ojos, pues ésta es tendencia involuntaria de algunos que deben tratar de subsanar.

No descuidarse de volver a hacer un saludo dándose la mano al terminar ya sea una pelea cualquiera o un finish. Esta costumbre del saludo es mui antigua i sirve para demostrar, que porque se boxea no pasan a ser enemigos, i tambien para deshacer algun agravio inferido en el ardor de la pelea por algun golpe dado con demasiada fuerza.

Golpe recto izquierdo a la cara

(Ver fig. 5)

Este fundamental golpe se ejecuta estirando el brazo en toda su estension con lo cual se logra obtener del golpe todo el beneficio que se pueda. Los que tengan bastante alcance tendrán una gran ventaja, pero puede subsanarse para los que no la tengan, si al tirar el golpe lo acompañan con un movimiento del hombro hácia adelante; con esto aumentan de seis a diez centímetros el alcance.

Tambien es de suma importancia que el golpe sea simultáneo con los movimientos de las piernas i de los pies: que una cosa no salga despues de la otra.

La barba debe mantenerse siempre contraida sobre la garganta, i nunca debe torcerse la cabeza a uno o a otro lado, porque es esponer la barba.

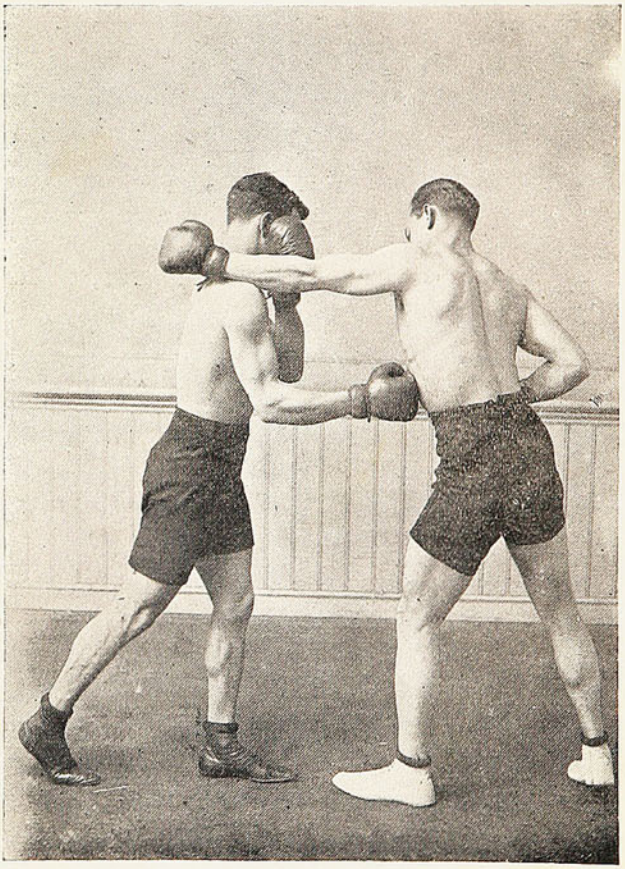


FIG. 19.

Quite shifting a un golpe swing izquierdo recto a la cara contestando un golpe derecho al cuerpo.

Al contraer la barba se logra por ésto defender la garganta i disminuir en mucho los efectos de los golpes a la cabeza.

Pertenece este golpe a los cuatro golpes fundamentales del box, que son: el golpe descrito, el recto izquierdo al cuerpo, el recto derecho a la cara i el recto derecho al cuerpo.

Golpe recto derecho a la cara o al cuerpo

(Ver fig. 6)

Este golpe tirado en debida forma es difícil pararlo. Para pegar con la derecha hai que tener presente las mismas observaciones que se hicieron sobre el brazo, la empuñadura, etc., en el golpe recto izquierdo.

Mas conveniente es tirar este golpe al cuerpo que a la cara, porque en este último blanco es mas fácil que se yerre i ademas queda el cuerpo mui descubierto cuando no se da en blanco.

Al tirar el golpe, el pié derecho avanzará hasta quedar mas adelante que el izquierdo, de modo que se toma en el momento de pegar la guardia inversa. Inmediatamente despues se recupera la otra guardia. No es necesario avanzar el pié derecho cuando se está a una distancia corta.

Al ejercitar éstos golpes que, como se ha dicho, son los fundamentales, conviene volver despues de cada uno a la guardia.

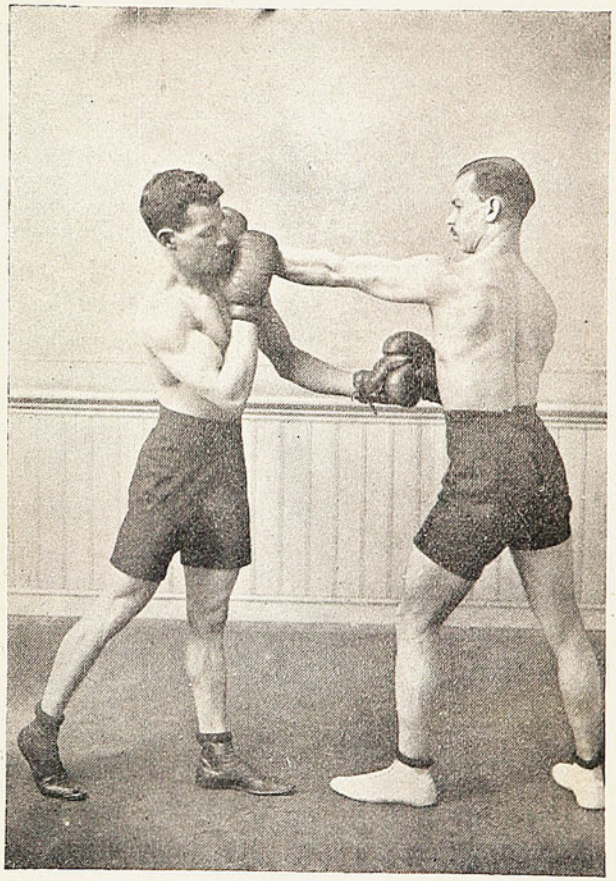


FIG. 20.

Parada shoving aside a un golpe izquierdo a la cabeza
con la derecha
i contestacion de un golpe izquierdo al cuerpo.

Parada blocking a un golpe recto izquierdo a la cara i contestacion de un izquierdo al cuerpo.

(Ver fig. 7)

A tiempo que el adversario tire su golpe izquierdo se levanta el ante-brazo derecho de manera que éste o el puño del mismo brazo desvíe el golpe hácia arriba. Conjuntamente con esta parada se tira el izquierdo al estómago del contrario. Si éste es un poco lijero parará el golpe oponiendo la palma de la mano derecha; convendria volver atras inmediatamente, en posicion defensiva, si el antagonista hace esta parada.

Quite slipping a un golpe recto izquierdo a la cara (doble quite slipping)

(Ver fig. 8)

Si se induce al adversario a que tire un golpe recto izquierdo a la cara, se puede hacer un quite slipping al mismo tiempo que se logra hacer una contestacion con la izquierda.

Al ejecutar el quite, el golpe del contrario se deslizará por encima del hombro izquierdo, i con solo estirar este brazo se dará el golpe en la cara

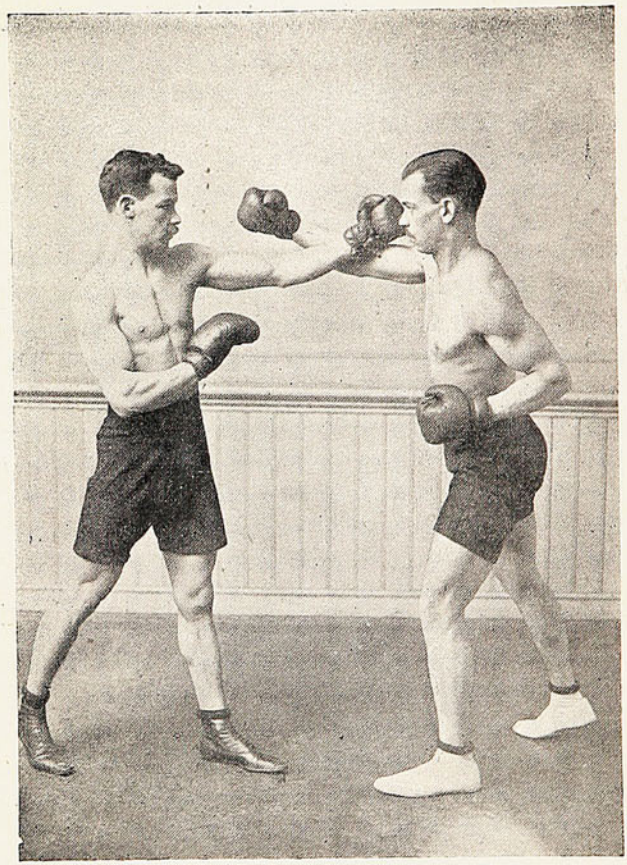


FIG. 21.

Parada stopping a un cross derecho a la cara con el brazo izquierdo i contestacion de un hook con el mismo brazo, a la barba.

del adversario. Este puede a su vez ejecutar el mismo quite a esta contestacion, haciendo entónces el doble slipping. Si el contrario hace su doble slipping, conviene saltar atras rápidamente para no esponerse a recibir un posible golpe derecho al cuerpo.

Para que tenga éxito esta accion, es necesario estar a una medida suficiente para poder alcanzar al contrario con la contestacion.

Parada blocking a un izquierdo al cuerpo i contestacion de un golpe hook a la cara.

(Ver fig. 9)

Se para un golpe al estómago oponiendo la mano al puño del adversario; en este caso se ejecuta la parada con la mano derecha. Parado el golpe al estómago en la forma ya descrita, se vuelve el cuerpo lijeramente a la izquierda i se tira con la mano de este lado un golpe hook a la cara como mas adelante indicaremos. Se aumenta la fuerza del golpe haciendo un pequeño avance con el cuerpo.

La segunda parte de esta accion seria seguir el golpe hook con un derecho recto tambien a la cara; es facil hacer esto porque la mano se ha mantenido cerca del cuerpo, asi es que con solo estirarla se pegará el golpe. Naturalmente que esto seria solo en el caso que el adversario no tuviera la rapidez necesaria para ponerse en guardia despues de recibir el golpe hook.

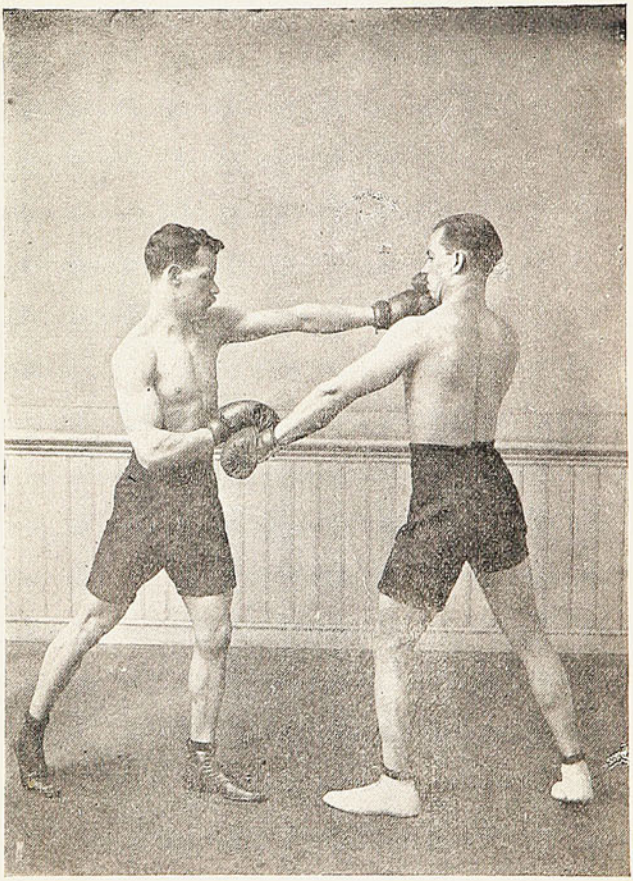


FIG. 22.

Parada blocking a un swing izquierdo al cuerpo i contestacion de un swing izquierdo a la cara.

Primero se practicará la contestacion hook solamente i despues que se ejecute en una forma correcta se acompañará con el segundo golpe.

Como al fin de cada accion, en este caso tambien se volverá a la guardia inmediatamente.

Quite Crouching a un izquierdo a la cara i contestacion de un izquierdo al cuerpo.

(Ver fig. 10)

Al tirar el adversario un golpe recto izquierdo, se puede hacer un quite llamado crouching i al mismo tiempo contestar un tremendo golpe. Lo mas práctico de este quite i contestacion, es que deja enteramente salvo contra un nuevo golpe del contrario.

A tiempo que el adversario tire su izquierdo a la cara, se dobla el cuerpo volviéndolo a la derecha i pegando al mismo tiempo el golpe con la izquierda. El puño irá vuelto hácia abajo i la mayor parte del esfuerzo que se emplea es debido al hombro.

La cabeza se doblará lo suficiente para que el golpe caiga sobre la nuca. La mano derecha se mantiene cubriendo la boca del estómago.

Se puede seguir en esta accion la segunda parte, que vendria a ser un golpe derecho recto al cuerpo o a la cara. Naturalmente que al hacer esto, la mano izquierda debe cubrir el cuerpo i la cara contra una posible contestacion derecha del adversario.

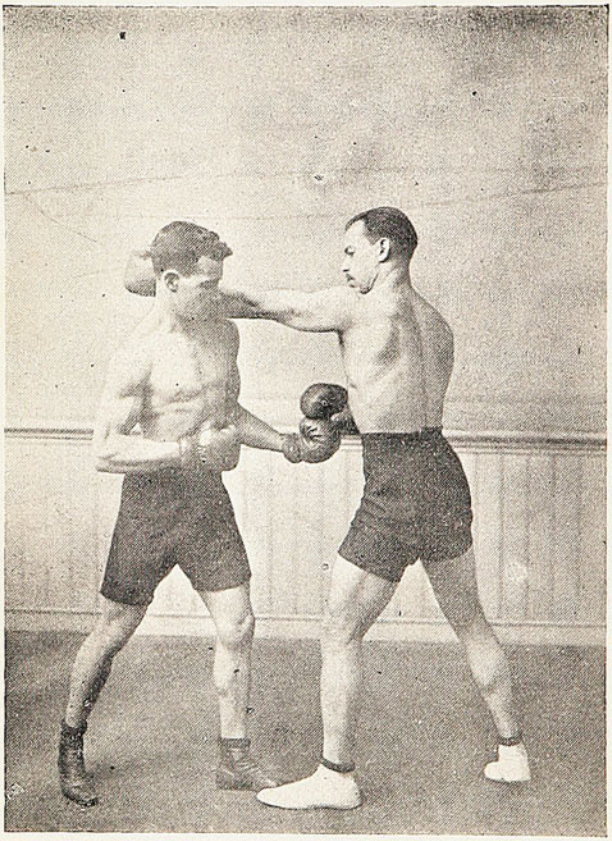


FIG. 23.

Quite slipping a un recto izquierdo i contestacion de un uppercut izquierdo al cuerpo.

Esta accion es una de las combinaciones más terribles en que figura la derecha; en más de una ocasion ha decidido peleas importantes.

Ejecutar primero el golpe izquierdo solo, i no pasar al otro hasta darlo correctamente.

Golpe contestacion cross derecho a la cabeza

(Ver fig. 11)

Se emplea esta contestacion cross, cuando el adversario tira un golpe izquierdo recto a la cara. A tiempo que el antagonista tire su golpe izquierdo, se hace un quite con la cabeza doblándola a la izquierda i avanzando con el cuerpo adelante. Con la derecha, miéntras tanto, se tirará el golpe cross que pasará por encima del brazo izquierdo del contrario. Depende mucho la eficacia del golpe, de la fuerza con que haya tirado su golpe el adversario.

La mano derecha del antagonista ha permanecido desocupada, luego hai que estar mui listo contra un posible golpe, i mejor es obstruirle la accion de esa mano por medio de una accion pinning que más adelante trataremos.

Se puede seguir al cross con un segundo golpe con la misma derecha, pero se dirijirá al cuerpo. Se consigue esto, recojiendo rápidamente el brazo i tirando el golpe con prontitud.

Primero se ejercitará la contestacion cross separada, i cuando ya se haga correctamente, se acompañará con el segundo golpe.

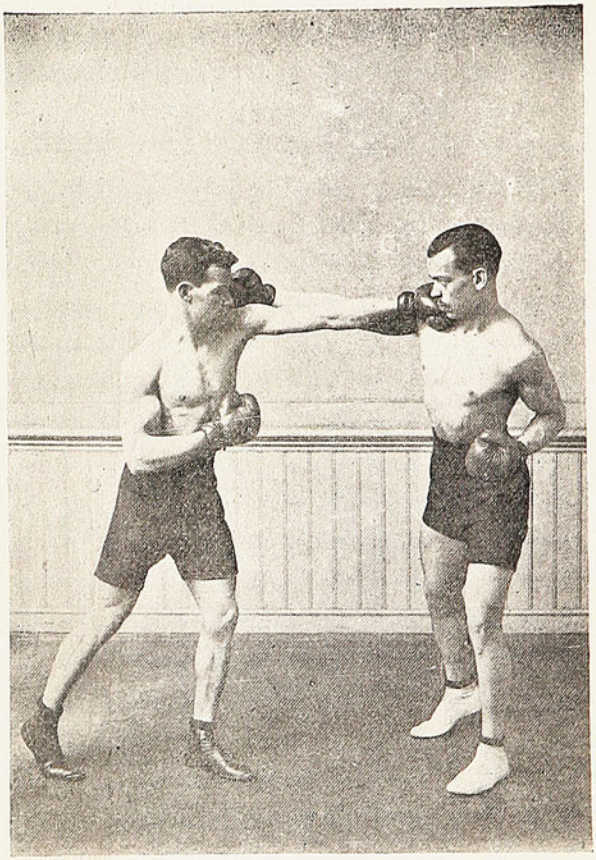


FIG. 24.

El golpe corkscrew.

Quite slipping a un cross derecho a la cara

(Ver fig. 12)

Si el adversario contesta un cross a un golpe izquierdo a la cara, tenemos tres modos de parar este golpe. Primero, hacer un quite slipping; segundo, con una parada blocking con la izquierda; tercero, evitando el golpe con un salto atras.

Se hará el quite slipping cuando se queda demasiado cerca del adversario i mui inclinado hácia adelante. Para hacer este quite se dobla la cabeza al lado derecho i un poco adelante; el golpe, entónces pasará sobre la nuca.

Con una parada blocking con la mano izquierda tambien se puede evitar este golpe; para esto se opone el ante-brazo al ante-brazo del contrario i en seguida se vuelve hácia atras en una posicion defensiva.

El salto atras solo se ejecuta en ciertas circunstancias; cuando no se ha quedado muy cerca del adversario i sobre todo si uno adivina que le pueden hacer la contestacion cross.

Consiguiendo ejecutar correctamente este quite, puede obtenerse que el adversario pierda el equilibrio i entónces fácil es tirar de nuevo el izquierdo sin correr ningun peligro.

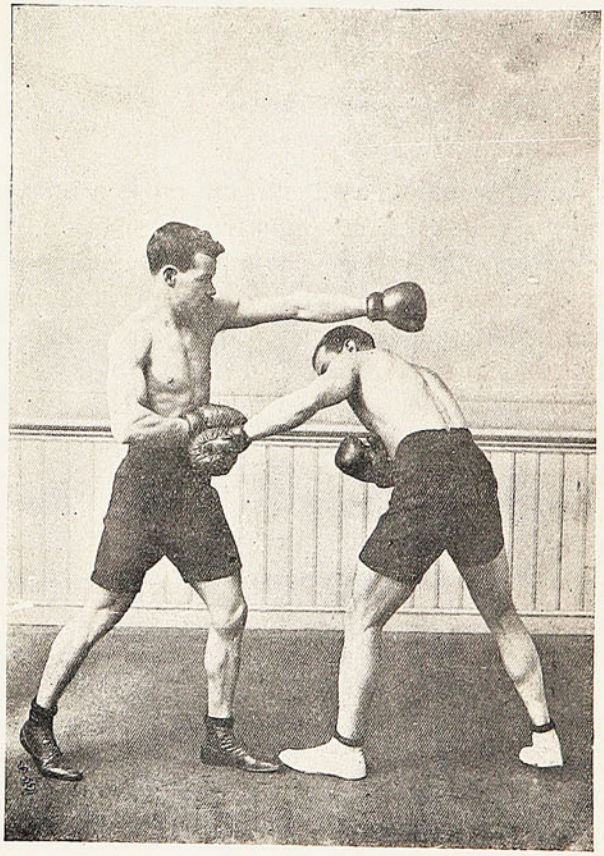


FIG. 25.

Quite ducking a un swing izquierdo a la cara contestando un swing izquierdo al cuerpo.

Quite slipping a un golpe recto derecho a la cabeza i contestacion de un swing izquierdo al cuerpo.

(Ver fig. 13)

Los golpes derechos son mui fuertes i por esto debe ponerse especial cuidado en saber pararlos en debida forma, al mismo tiempo que poder hacer una contestacion.

Con un quite slipping a un golpe derecho recto a la cara, se puede conseguir hacer una contestacion terrible. Esta contestacion es un golpe swing al cuerpo con la izquierda. Cuando el adversario tira su golpe se ejecuta el quite slipping como ya lo hemos descrito i simultáneamente con el quite se tira el golpe swing.

Como el adversario tiene su mano izquierda libre, puede haberse cubierto con ella el cuerpo i en esta forma pararlo.

Este golpe puede seguirse con un derecho recto a la cara porque la derecha se ha mantenido en reserva, i puede fácilmente aprovecharse porque el adversario se ha inclinado demasiado al errar su golpe.

Debe tenerse cuidado de no ejercitar los dos golpes juntos hasta no pegar el primero, que es el swing, en una forma correcta.

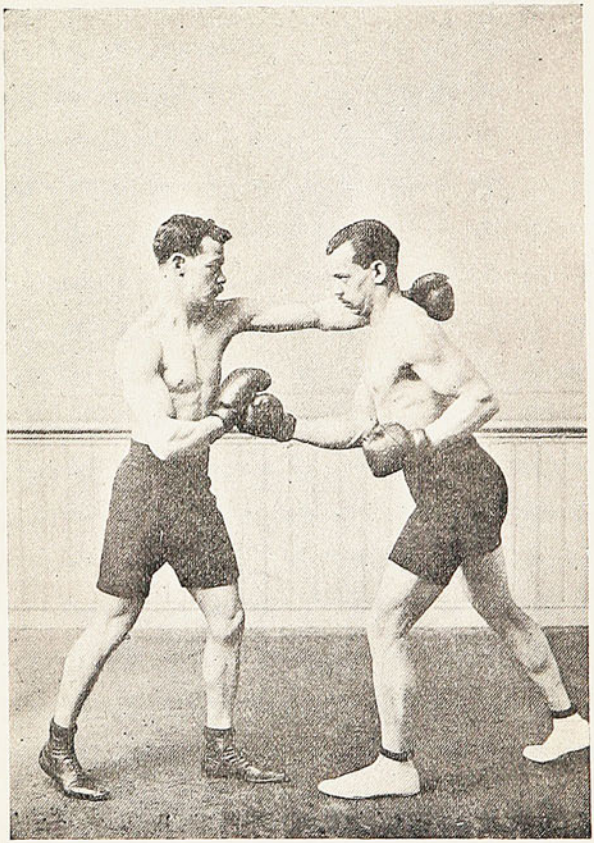


FIG. 26.

Quite slipping a un izquierdo a la cara i contestacion de un derecho al cuerpo.

Quite "drawing away" a un swing derecho a la cara i contestacion de un golpe recto derecho a la cara

(Ver fig. 14)

El quite «drawing away» es un quite que se hace con el cuerpo, para quedar fuera del alcance del adversario. Ademas se puede, al hacer este quite, pegar una buena contestacion.

Cuando el adversario tire su golpe swing, se dobla el cuerpo hácia atrás de modo que el golpe quede corto. La mano izquierda inmediatamente cubre el cuerpo i la derecha se emplea para tirar el golpe a la cara; por supuesto que tendrá que tirarse por encima del brazo del antagonista.

Este golpe desconcierta mucho porque se puede dar con bastante fuerza. No olvidar que la mano izquierda del contrario está desocupada i puede hacer un ataque con ella.

Para poder ejercitar los golpes, se cubriran los blancos amagados; por ejemplo, en este caso, en que se pega con la derecha despues de haber hecho el quite, el contrario debe recibir el golpe en la muñeca o en la mano izquierda.

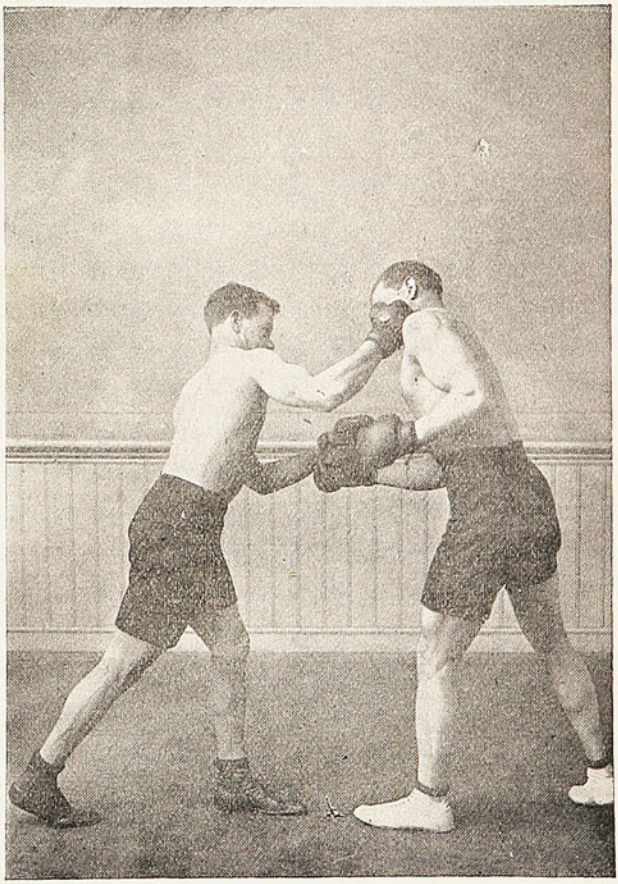


FIG. 27.

Accion pinning sobre la derecha del adversario con la izquierda i tirando un golpe hook derecho a la barba.

De los golpes hooks

GOLPES HOOKS IZQUIERDOS

(Ver figs. 15 i 16)

Los golpes hooks se usan con mucha frecuencia, asi es que hai que saberlos parar i tambien conocer el modo correcto en que se deben tirar.

El hook es un golpe rápido i como su nombre lo indica, es un golpe que se tira con el brazo mas o ménos doblado. El blanco preferido para estos golpes es la cara, i son de tanto efecto que con ellos se puede dar término a una pelea.

Especial cuidado debe tomarse en la colocacion del brazo i la correcta posicion del puño. Son golpes tan violentos que un descuido en la empuñadura puede causar la fractura de algun hueso de la mano.

La colocacion del brazo se consigue doblando el ante-brazo de manera que el puño quede unos diez centímetros mas alto que el codo. El puño quedará vuelto hácia el interior, doblado un poco hácia el cuerpo. Sobre la posicion de los dedos es lo mismo que para los demas golpes.

Muchos tienen la tendencia de tirar estos hooks con el brazo mas bien estirado, con el puño vuelto hácia abajo, i todavía algunos le agregan la mala empuñadura de la mano. Naturalmente que dado el golpe en esta forma no tiene eficacia alguna, i en los mas de los casos hai ruptura o safadura de huesos en la mano.

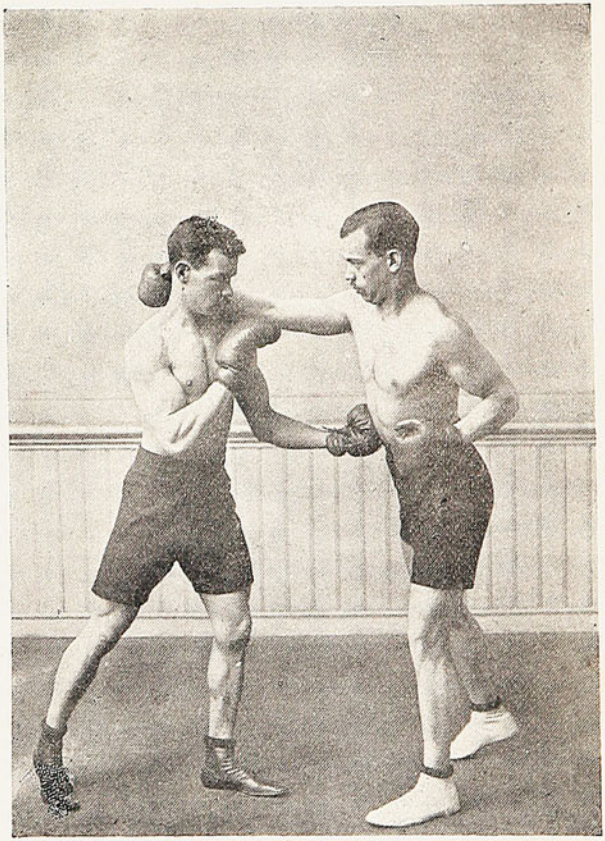


FIG. 22.

El golpe Liver.

Golpes hooks derechos

(Ver figs. 17 i 18)

Se aplica ménos el hook derecho que el izquierdo, apesar de ser mas potente. No repetiremos las observaciones sobre la colocacion del brazo i de la mano, porque son las mismas que para el hook izquierdo; la única diferencia es que uno sale del lado izquierdo del cuerpo i el otro del lado derecho.

En estos golpes entran a jugar a más de los músculos del brazo, los músculos del hombro; tambien la pierna derecha aumenta la fuerza del golpe, si se levanta el talon lo suficiente para poderlo ayudar. Es indispensable que en el momento de pegar, se haga jirar el cuerpo en el mismo sentido, porque este pequeño movimiento es el factor que más contribuye al aumento de la potencia del golpe. Se dirijiran los hooks a la barba o a los ojos.

Quite shifting a un golpe izquierdo recto a la cara contestando un golpe derecho

(Ver fig. 19)

Rapidez del pensamiento i de accion son los factores más preciosos e indispensables para el éxito. Hai un modo de evadir un golpe izquierdo recto a la cara dejando campo para hacer una cer-

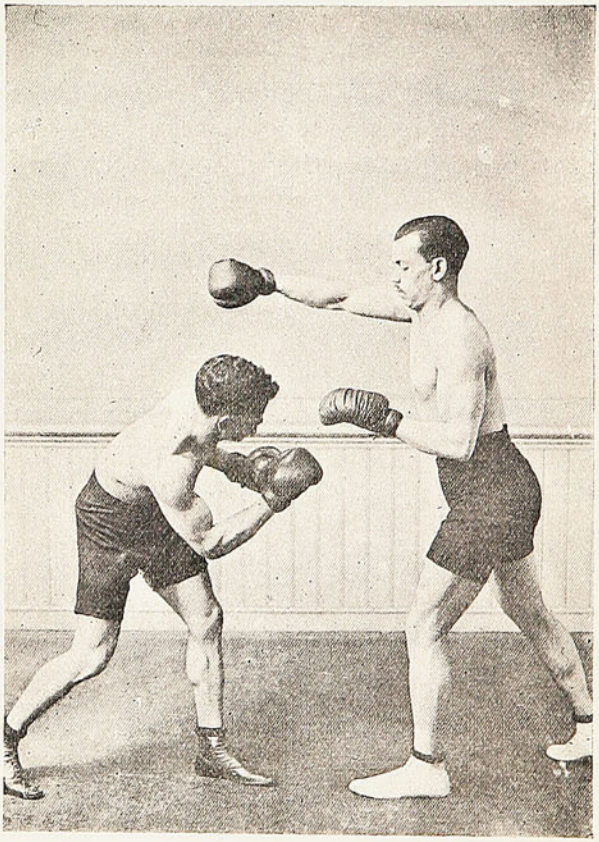


FIG. 29.

Quite ducking a un swing derecho a la cara quedando en posicion para tirar al cuerpo con cada mano.

tera contestacion, pero es necesario tener la rapidez suficiente. En el momento en que tire el golpe el adversario, se avanza con el pié izquierdo unos veinte centímetros a ese lado, cubriendo la cara i el cuerpo con la izquierda, miéntras con la derecha se tira el golpe al cuerpo. El brazo del contrario ha pasado por encima del hombro derecho, asi es que no le es mui fácil cubrirse. Mucha de la fuerza del golpe se debe a que el antagonista se acerca demasiado sobre uno.

Parada "shoving aside" a un golpe izquierdo a la cara i contestacion de un golpe izquierdo al cuerpo

(Ver fig. 20)

Esta nueva parada nos permite desviar el golpe con mucha facilidad. En el presente caso, cuando el contrario tira su izquierdo con la mano o la muñeca de la misma, se desvía el golpe empujando lijeramente el puño del adversario al lado izquierdo con lo que pasará por encima del hombro sin pegar en ninguna parte. El cuerpo debe mantenerse derecho i la cabeza un poco inclinada hácia adelante. La contestacion se ejecutará simultáneamente con la parada i será tirada con la izquierda.

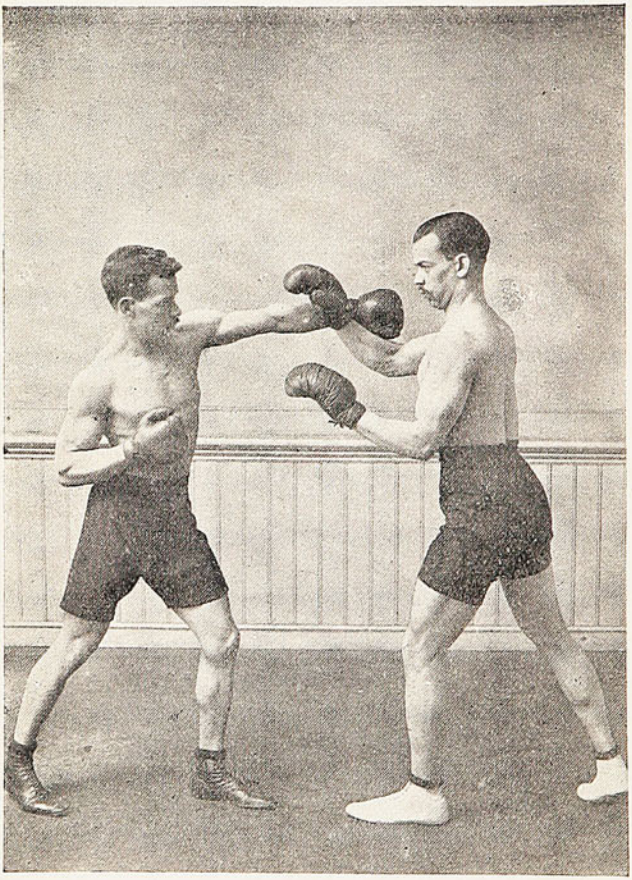


FIG. 30.

Parada blocking de un swing izquierdo a la cara i guardia contra un golpe derecho al cuerpo.

El antagonista puede parar esta contestacion si ha tenido cuidado de cubrirse el cuerpo con la derecha. Si el golpe tuviera éxito, podria seguirse con un segundo golpe derecho al cuerpo, porque esta mano se ha conservado junto a uno; evidentemente que tiene que ser mui rápido el que quiera pegar los dos golpes, i esto se consigue con bastante ejercicio.

La vista debe dominar todos los movimientos tanto de uno como del otro, i cuando se vea que la situacion es más benéfica para el adversario, ponerse en una posicion defensiva.

Parada stopping a un cross derecho a la cara con el brazo izquierdo i contestacion de un hook con el mismo brazo a la barba.

(Ver fig. 21)

Despues de engañar al contrario para que tire un cross derecho a la cara, en el momento mismo en que tira el golpe, se sale al encuentro con el ante-brazo izquierdo cosa de detener el cross, i siguiendo con el brazo en posicion para los hooks se tira éste a la barba. El cuerpo, que cuando se paró el golpe se habia doblado un poco hácia atras, se adelanta con fuerza para que la contestacion sea fuerte.

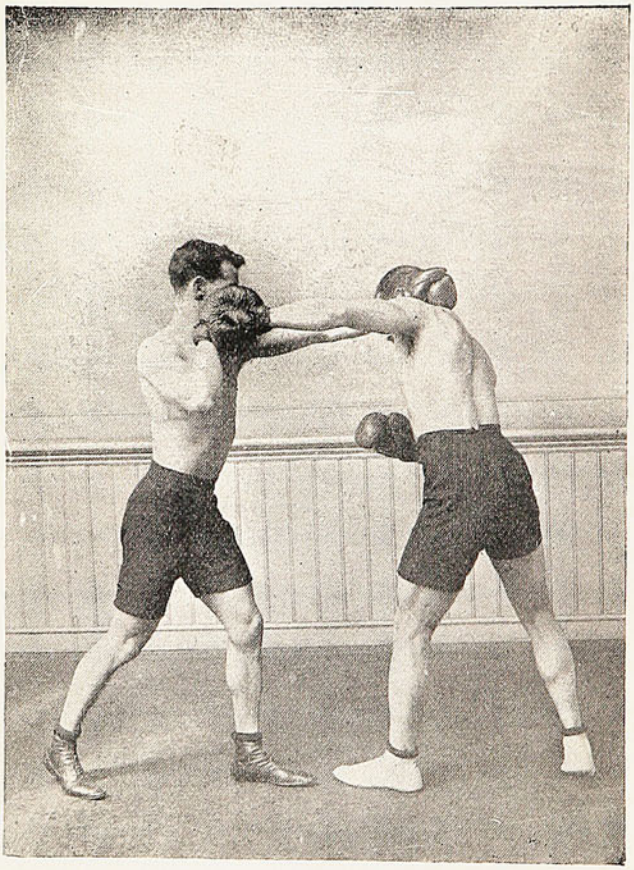


FIG. 31.

Quite dando un paso al lado derecho para evitar un izquierdo recto a la cara i contestacion de un swing izquierdo a la cara.

La mano izquierda del contrario no podrá atacar porque la derecha cubrirá todos los blancos que esten al alcance de esa mano, i sobre todo, el golpe tan repentino, desconcierta lo bastante para que piense solo en volver a una posicion defensiva.

Parada blocking a un swing izquierdo al cuerpo i contestacion de un swing izquierdo a la cara.

(Ver fig. 22)

Se hace aparecer como que el estómago queda descubierto, ya sea simulando golpes derechos a la cara o levantando la guardia lo justo para que se descubra el cuerpo. El antagonista cree llegada la ocasion para tirar un swing izquerdo al cuerpo, el que se recibe en la muñeca o en la mano derecha, i conjuntamente con la parada se tira la contestacion swing a la cara con la otra mano. En muchos casos el contrario piensa que la contestacion puede ser un golpe recto i entónces hace un quite slipping, lo que contribuye a aumentar por si solo la fuerza de la contestacion. Si el adversario tiene cuidado de cubrirse la cara con la derecha, se librará del golpe.

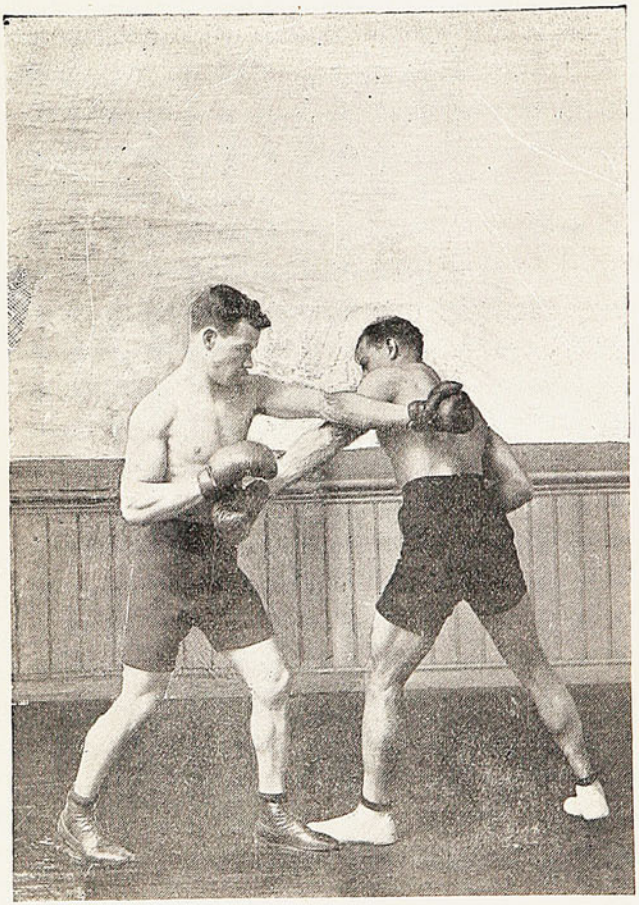


FIG. 32.

Quite dando un paso al lado derecho para esquivar un golpe recto izquierdo al cuerpo.

Semejante golpe decide una pelea dando por tierra al antagonista. Los swings son golpes fuertes i las figuras daran mejor que nada, una idea del modo de tirarlos. Se pegan con el brazo más o ménos estirado, i el puño recorre una linea de abajo para arriba un poco oblícua.

Quite slipping a un golpe recto izquierdo a la cara contestando un golpe uppercut izquierdo al cuerpo.

(Ver fig. 23)

Conocido el adversario, se le puede tender un lazo para hacerle un terrible golpe. Se trata de mostrar que la cara está impensadamente descubierta; inmediatamente tratará el contrario de aprovechar esto tirando un izquierdo. Conseguido lo anterior, rápidamente se hará un quite slipping de modo que el puño pase por encima del hombro. El cuerpo debe adelantarse bastante para que la contestacion, que es el uppercut izquierdo, sea eficaz. El quite debe hacerse en la forma que ya hemos indicado. Los golpes uppercut estan descritos mas adelante; son mui fuertes i se consigue con ellos el desplome del adversario.

Puede pararse esta contestacion al estómago, con la mano derecha, i todavía con un pequeño movimiento del cuerpo hácia atras se atenúa mucho la fuerza del golpe.

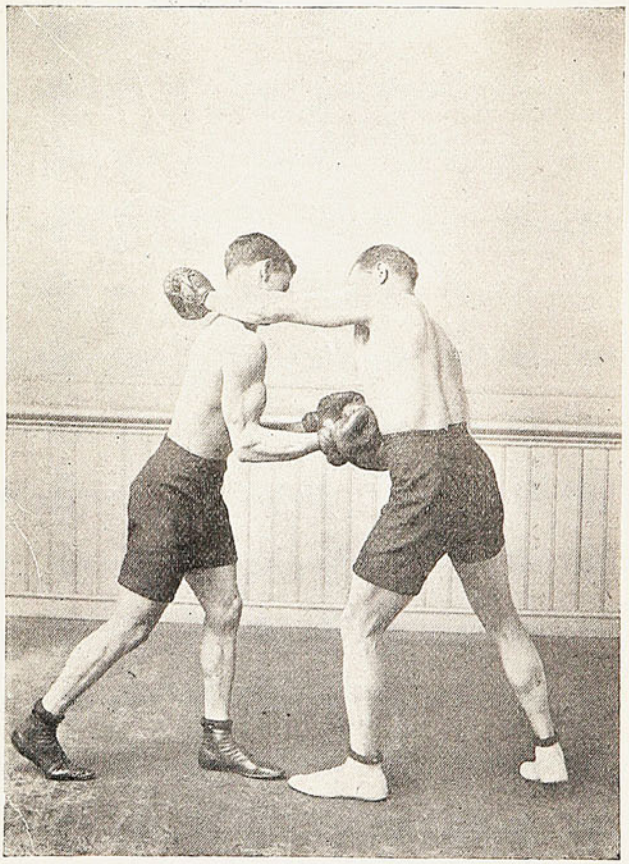


FIG. 33.

Quite "stepping inside" a un swing izquierdo a la cabeza i contestacion de un golpe derecho al cuerpo.

El golpe corkscrew

(Ver fig. 24)

Este golpe, orijinal de Mc Coy, es mui útil cuando el adversario es mui atacador.

En el instante en que avance con un golpe derecho recto a la cara, se estira el brazo izquierdo dándolo vuelta hácia abajo i pegando el golpe en la cara. Al principio tenemos descrita la manera de ejecutar este golpe.

Puede evitarse esta contestacion con un quite crouching a la izquierda, pero mejor es cubrirse la cara con la izquierda para que la mano reciba el golpe.

El corkscrew puede seguirse con un hook izquierdo a la cara; la derecha cubre los blancos espuestos.

Quite ducking a un swing izquierdo a la cara contestando un swing izquierdo al cuerpo.

(Ver fig. 25)

Si nos encontramos con un adversario que se limita a los golpes swings, tenemos ancho campo para hacer contestaciones sumamente fuertes; una de estas es, por ejemplo, cuando tire un swing

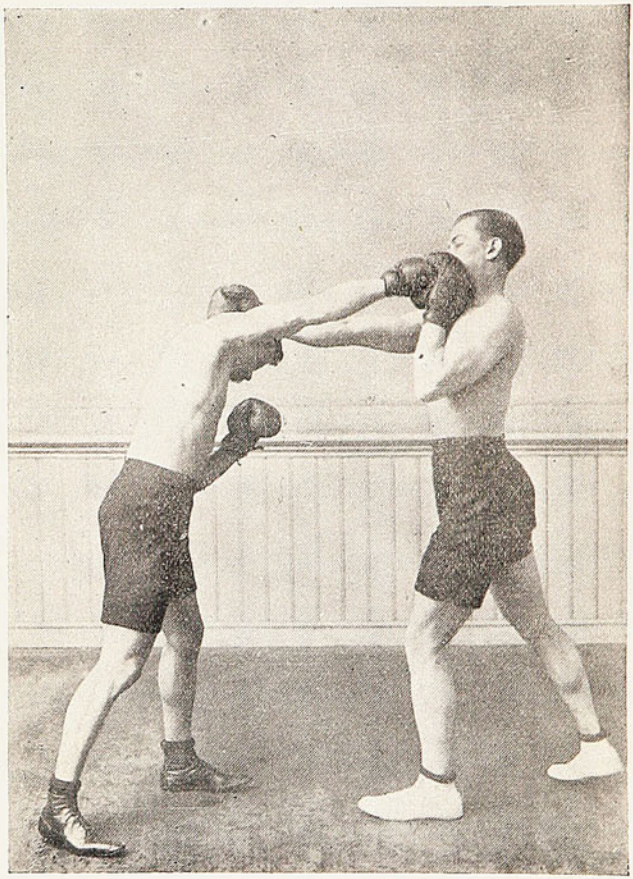


FIG. 34.

Quite dando un paso al lado izquierdo para evitar un golpe derecho recto a la cara i contestacion de un derecho a la cara (chop),

izquierdo a la cara. Se evita el golpe haciendo un quite ducking, que consiste en agachar el cuerpo doblándolo un poco a la derecha i avanzando con el pié izquierdo al mismo lado. El contrario ha descubierto el cuerpo al tirar su golpe, entónces con la izquierda se tira el swing, al mismo tiempo de hacer el quite.

Puede parar este golpe el adversario si se cubre con la derecha el estómago. Muchas veces pierden el equilibrio al errar el golpe, lo que se aprovecha para tirar con las dos manos contestaciones al mejor blanco que se presente.

Quite slipping a un izquierdo a la cara i contestacion de un derecho recto al cuerpo.

(Ver fig. 26)

En el instante en que el adversario avanza tirando su izquierdo, se hace un quite slipping a la izquierda adelantando el cuerpo lo bastante para que la contestacion con la derecha sea certera. Lo principal que hai que recomendar en esta accion es que el slipping debe hacerse correctamente i rápido, i no como en los casos anteriores a la derecha; en este se ladeará la cabeza a la izquierda con el objeto de poder contestar con la derecha.

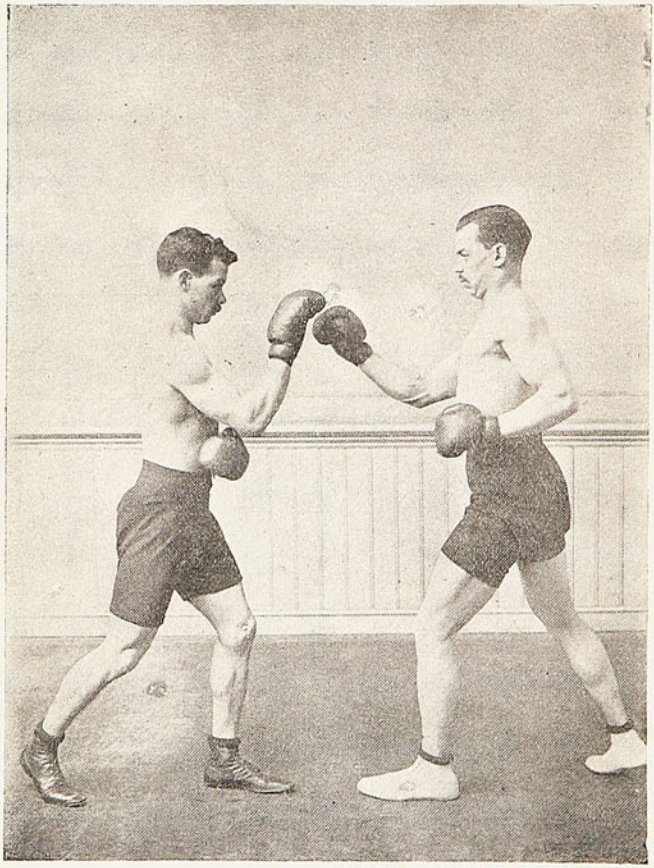


FIG. 35.

El golpe plexo solar.

Descubriendo el blanco para atacar

El contrario puede parar esta contestacion con su mano derecha, i si es lijero, a su vez tambien puede contestar un hook izquierdo a la cara.

Si nos encontramos con un adversario amigo de hacer el quite slipping i su contestacion en la forma antedicha, podemos simular un izquierdo para que ejecute su accion i entónces se recoje el brazo rápidamente i se tira de nuevo a la cara; esta vez le será más difícil parar al contrario.

Accion pinning sobre la derecha del adversario con la izquierda, tirando un hook derecho a la barba.

(Ver fig. 27)

La ocasion para hacer estas acciones se presenta en el momento en que el adversario prepara su derecha para atacar. En el mismo instante se adelanta con la izquierda sujetándole el brazo por el codo, es decir, se coloca la mano izquierda sobre el antebrazo del antagonista de manera que queda imposibilitado para tirar algun golpe con esta mano. Obtenido lo anterior, con la mano derecha se tirará un hook a la barba; el cuerpo debe auxiliar mucho el golpe inclinándolo un poco al lado opuesto.

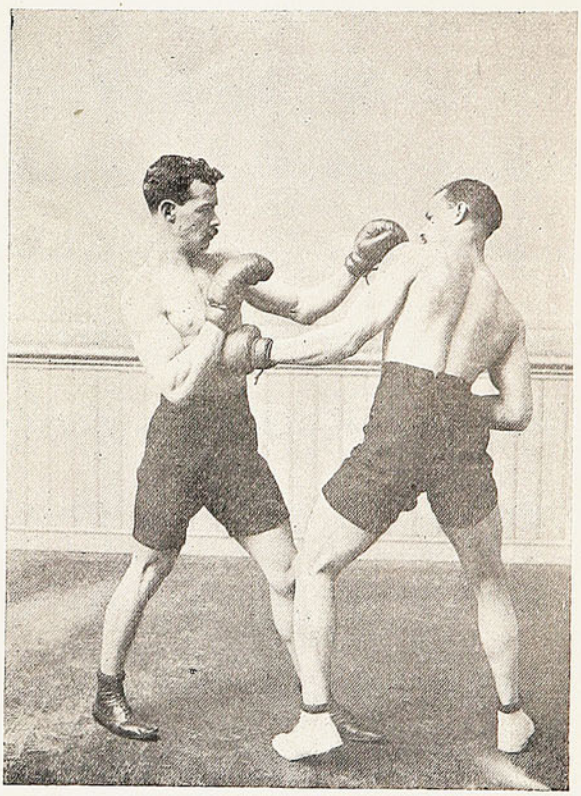


FIG. 36.

Pegando el plexo solar.

La accion pinning, como ya se puede ver, tiene por objeto destruir un ataque del contrario ántes de hecho, i todavía, si se presenta en buenas circunstancias, aprovechar una contestacion. En el caso que acabamos de ver, la cara queda completamente libre de algun golpe de la izquierda del contrario. En caso que el adversario parara el hook, convendria saltar rápidamente atras en una posicion defensiva. Estas acciones tienen mucho uso i es necesario ejecutarlas con mucha lijereza.

El golpe liver

(Ver fig. 28)

Este golpe que se tira a la rejion del hígado, si se pega con bastante fuerza es extremadamente doloroso. Mui buena oportunidad se presenta para tirar este golpe cuando el antagonista ha tirado un swing derecho, porque deja entonces sumamente descubierto el cuerpo. A tiempo que tira el golpe se hace un quite slipping bastante pronunciado para que el swing caiga sobre la nuca. La contestacion es un uppercut izquierdo que como ya se ha dicho debe tirarse a la rejion del hígado, un poco abajo de las costillas falsas del lado derecho.

Mientras tanto el brazo i mano derecha se mantendrán cubriendo el cuerpo i la cara, de modo que se pueda parar cualquier golpe que tire el adversario con la izquierda.

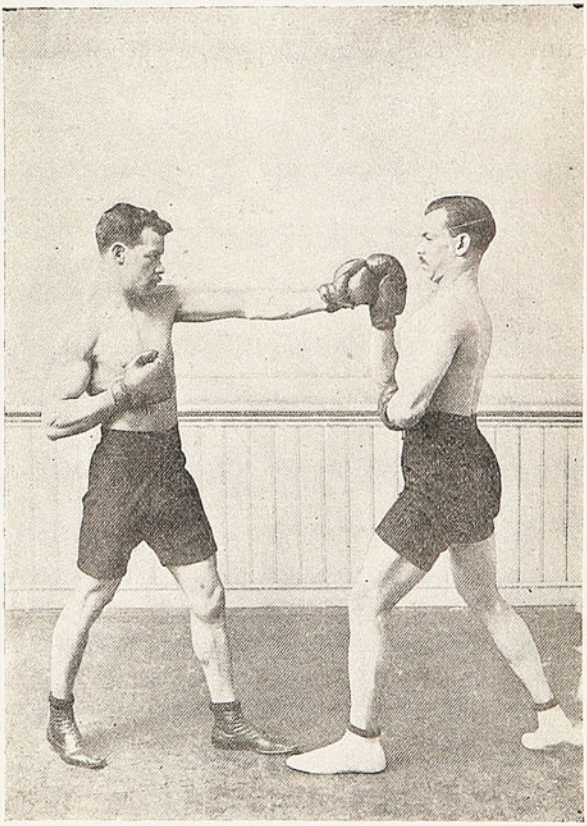


FIG. 37.

Quite de medida a un izquierdo a la cara quedando listo para tirar con las dos manos golpes a la cara o al cuerpo.

Quite dando un paso al lado derecho para evitar un izquierdo recto a la cara i contestacion de un swing izquierdo a la cara.

(Ver fig. 31)

Para hacer este quite hai que tener mui buena vista i ser rápido en el movimiento. Se ejecuta poniendo el pié izquierdo al otro lado del pié del adversario, como lo indica la figura, siguiendo al mismo tiempo este movimiento con el pié derecho. Tambien debe inclinarse la cabeza un poco a la derecha, con el objeto de librarse enteramente del golpe. Simultaneamente con el quite se tirará la contestacion, que es un swing izquierdo a la cara.

El golpe contestado es mui fuerte i convenientemente secundado por el hombro i las piernas, puede ser decisivo. Como ya lo hemos indicado, al pegar, la mano debe quedar vuelta hácia abajo i todos los músculos del brazo bien contraidos

El adversario puede detener este golpe por medio de una parada blocking con su derecha, para lo cual se recoje entonces el brazo izquierdo rápidamente i se vuelve a tirar el swing, pero al estómago. Este nuevo golpe debe ayudarse con un pequeño movimiento del cuerpo.

Se puede hacer simulada la contestacion a la cara i terminar al cuerpo con el swing; pero hai que estar confiado para esto de la rapidez con que se pueda disponer. Terminada la accion se toma la posicion en guardia.

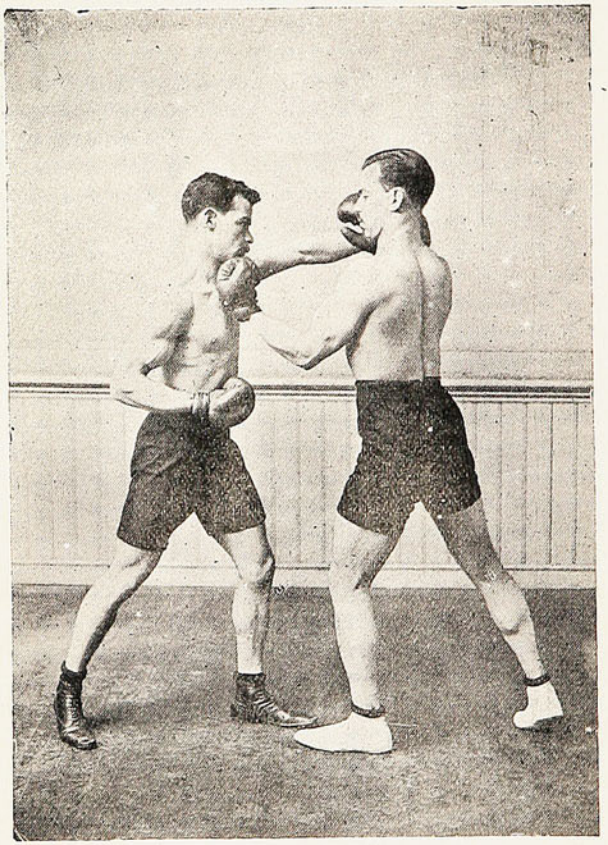


FIG. 41.

Parada blocking a un swing izquierdo a la cara contestando un uppercut izquierdo a la barba.

Quite dando un paso al lado derecho para esquivar un golpe recto izquierdo al corazon contestando un swing izquierdo al cuerpo.

(Ver fig. 32)

En la misma forma que el anterior se hará este quite cuando el adversario tire un golpe izquierdo al corazon. Pero la contestacion ahora es un swing izquierdo al cuerpo, prefiriendo la boca del estómago o el corazon. Hecho el quite a tiempo es de buenos efectos. En seguida se retrocederá para tomar la guardia.

Quite "stepping inside" a un swing izquierdo a la cabeza i contestacion de un golpe derecho al cuerpo.

(Ver fig. 33)

El quite «stepping inside» es un modo de evadir un golpe avanzando lo conveniente para que el swing del contrario caiga sobre la nuca.

Se induce de un modo o de otro a que el adversario tire un swing izquierdo a la cara; en ese mismo instante se avanza dando un paso hácia el

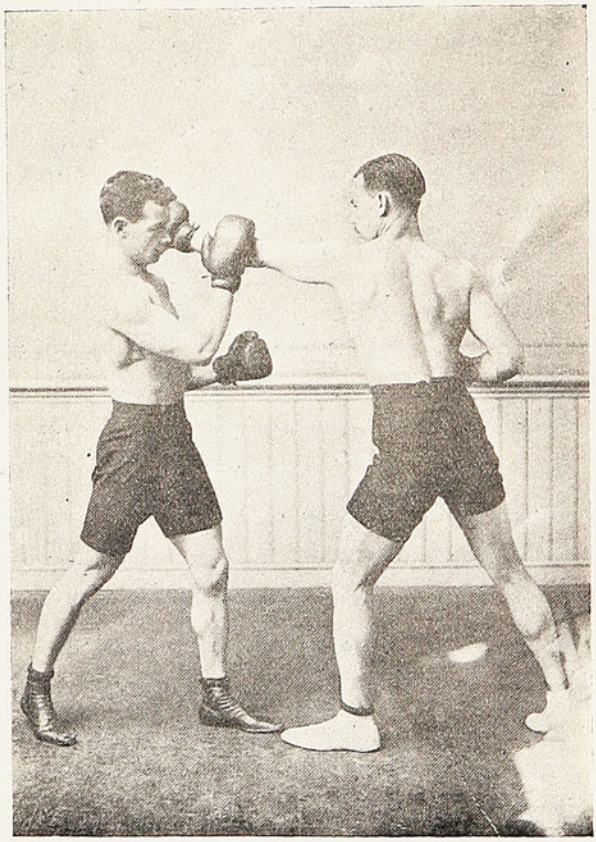


FIG. 42.

Parada shoving aside a un swing izquierdo a la cara dejando al contrario fuera de equilibrio i en situacion para contestar con cada mano al cuerpo o a la cara.

adversario, teniendo cuidado de doblar un poco el cuerpo i la cabeza a la izquierda, con todo lo cual el golpe caerá a lo más sobre la nuca.

La contestacion que puede ejecutarse, al hacer este quite, es un derecho al cuerpo, cuidándose de obstuirle la derecha al contrario por medio de una accion pinning con la izquierda, para librarse de algun ataque de esa mano.

Si se tiene rapidez, i el antagonista es un poco despacioso para volver a la guardia, se podría repetir el golpe derecho al cuerpo, recojiendo el brazo con prontitud i pegando en el mismo blanco.

Quite dando un paso al lado izquierdo para evitar un golpe derecho recto a la cara i contestacion de un derecho a la cara. (Chop.)

(Ver fig. 34)

La contestacion dada con la derecha, en este caso, no es un golpe recto sino un chop, que se tira con el puño vuelto hácia abajo. El contrario ataca con un derecho a la cara, entonces con el pié izquiedo se dá un paso a ese mismo lado, i un poco adelante, inclinando el cuerpo i la cabeza lo necesario para que el puño del adversario pase sobre el hombro derecho. El izquierdo mientras tanto cubrirá la cara i el cuerpo; el otro brazo es el encargado de tirar la contestacion.

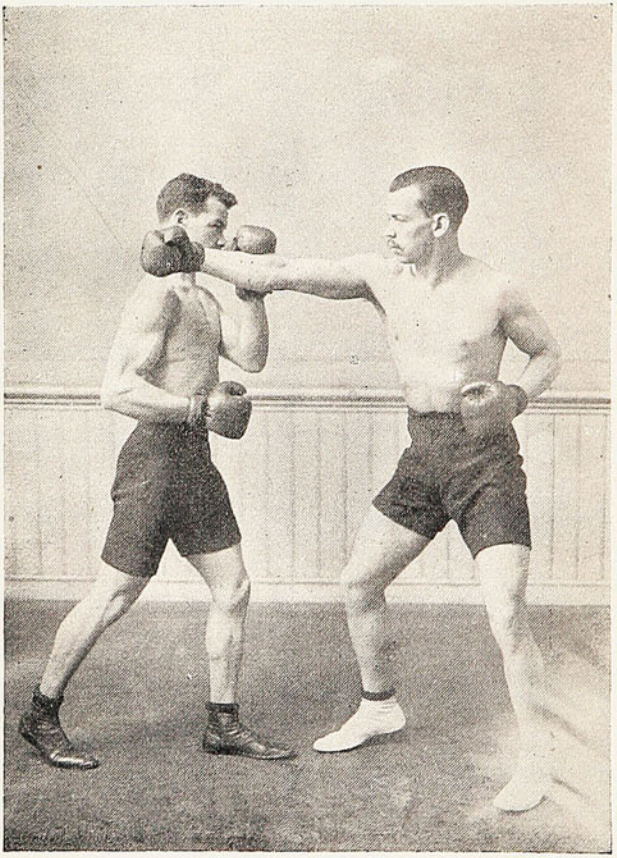


FIG. 48.

Parada shoving aside a un recto derecho a la cara, dejando al adversario fuera de equilibrio, i en esta situacion, de poder contestar con cada mano al cuerpo o a la cara.

Es un golpe mui eficaz, sobretodo si el adversario es un principiante, porque éstos descuidan mucho de protejerse la cara cuando atacan con algun golpe. De todos modos, no es recomendable el uso frecuente de los chops, preferibles son los rectos.

El golpe plexo solar

(Ver figs. 35 i 36)

Moviéndose con ajilidad ante el adversario, finjiendo golpes a la cara, avanzando o retrocediendo se obtendrá al fin ponerlo nervioso. Despues de un momento se simula un ataque rápido con la derecha, de tal manera que crea sea el golpe final. Naturalmente que se apresurará a pararlo, para lo que tendrá que descubrir el cuerpo; este es el momento oportuno para tirar el golpe deseado.

Se avanza con toda rapidez, pegando con la izquierda sobre la boca del estómago, ayudando la accion del brazo con una lijera inclinacion del cuerpo a la derecha, i tambien con una pequeña elevacion del talon izquierdo; el pié derecho descansará sobre toda la planta. Enseguida de pegado el golpe se salta atras con ajilidad.

En la figura, el adversario ha querido parar con la izquierda el golpe simulado, lo que se aprovechó para tirarle el plexo solar.

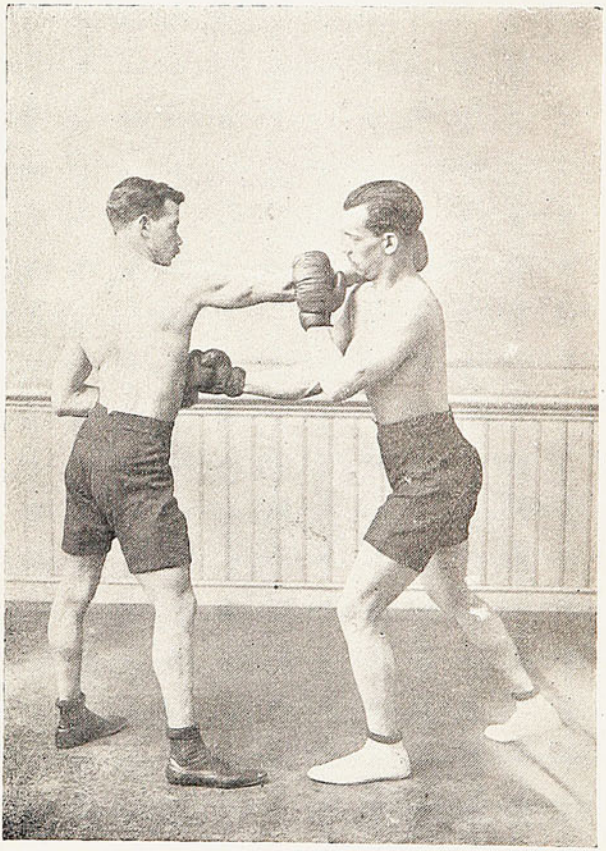


FIG. 44.

Quite dando un paso al lado izquierdo i contestando un derecho al cuerpo.

Quite de medida a un golpe recto izquierdo a la cara quedando en situacion para tirar golpes con cada mano a la cara o al cuerpo.

(Ver fig. 37)

Se trata de una accion que todos pueden usar con ventaja, i de la que el campeon Corbett sabe aprovecharse con frecuencia. Este movimiento sirve para engañar al antagonista. Cuando tire un izquierdo se dobla lijeramente el cuerpo hácia atras. La izquierda proteje el estómago i la derecha cubre la cara. Despues que haya tirado su golpe el antagonista, se le ataca con la izquierda o la derecha; pues, le será bastante difícil cubrirse por la colocacion en que quedó al errar su golpe. La contestacion puede dirijirse tanto a la cara como al cuerpo; pero, fijándose en la mano derecha del contrario que no ha entrado en accion.

La vista juega un papel mui importante en esto, para alcanzar a ejecutar a debido tiempo el quite i darse cuenta en el acto de los blancos mas descubiertos. El salto atras se hará despues que se haya dado la contestacion i el contrario haya tomado ya la posicion en guardia.

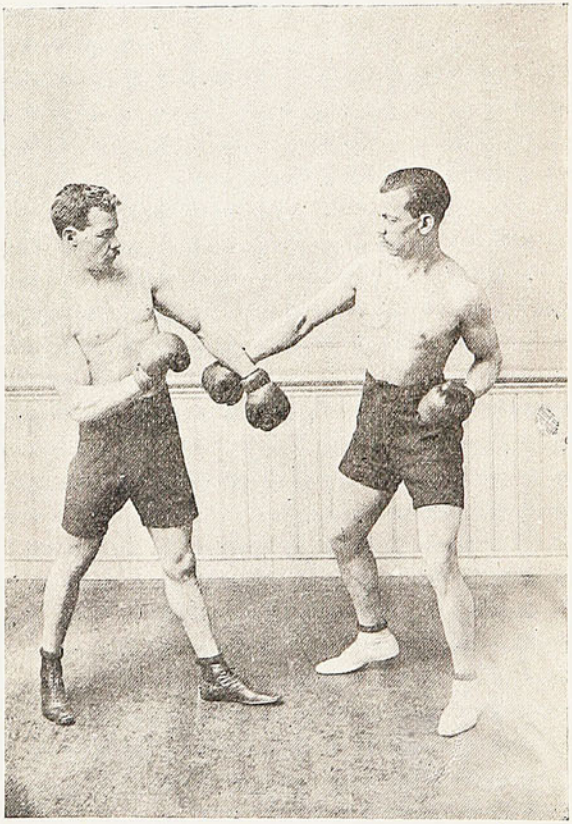


FIG. 45.

Parada de un swing derecho al estómago i en situacion de parar un golpe izquierdo recto a la cara o al cuerpo.

Golpes uppercuts

(Ver fig. 38)

Sabida la buena forma para empuñar la mano, no necesitamos tratar sino solo de la colocacion de la mano i del brazo para pegar los golpes uppercut de un modo correcto.

Con el puño vuelto hácia arriba se dobla el ante-brazo, de modo que se recoja mas o ménos un tercio de la estension total, si el brazo estuviera estendido. El puño a su vez tambien se doblará sobre la muñeca una pequeña cosa.

El uppercut izquierdo es un golpe mui fuerte; se tira con más frecuencia a la barba, sin perjuicio que tambien se usa mucho al cuerpo.

El brazo debe ir sólido, como que es una sola pieza, para que así sea una verdadera palanca de los músculos más fuertes del hombro.

GOLPE UPPERCUT DERECHO

(Ver fig. 39)

En iguales condiciones debe colocarse el brazo i la mano para el uppercut derecho. Los músculos del brazo bien contraidos para darle la mayor solidez posible.

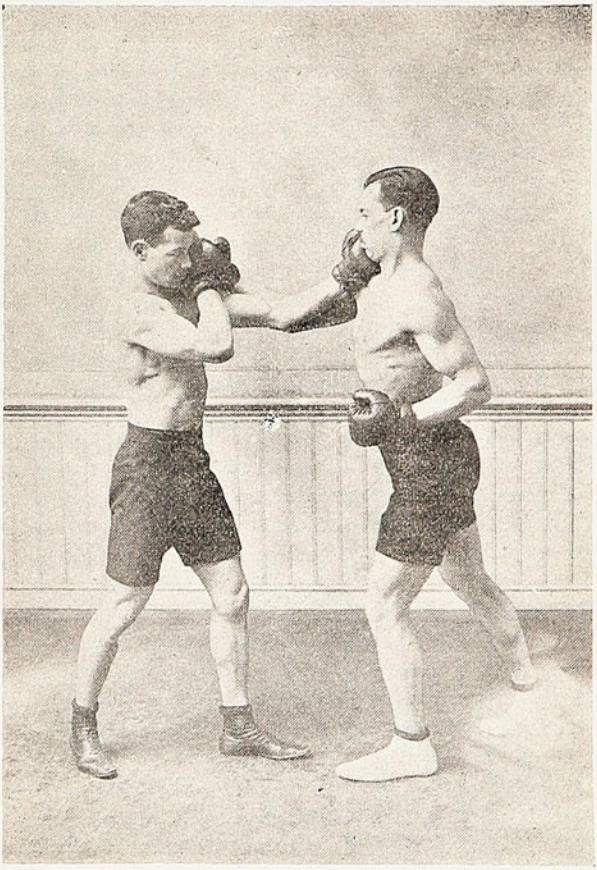


FIG. 46.

Parada blocking a un golpe hook derecho a la cara contestando un hook izquierdo a la barba.

El cuerpo secunda en gran parte este golpe por medio de una pequeña elevacion del lado de donde sale el uppercut.

Estos golpes son jeneralmente decisivos; pero hai que prcticarlos bastante para poder darlos en buena forma.

Parada blocking a un golpe swing derecho i contestacion de un uppercut derecho a la barba.

(Ver fig. 40)

Esta es una de las ocasiones para aprovechar los terribles golpes uppercut, en este caso el derecho. El adversario tira un swing derecho a la cara, se le destruirá su golpe por medio de una parada blocking con la izquierda, de la manera que ya hemos muchas veces indicado. La derecha se ocupará entónces de tirar una contestacion uppercut a la barba, teniendo cuidado de ceñirse a todas las observaciones que hemos hecho sobre la forma de pegar estos golpes.

El contrario puede seguir su golpe swing con un izquierdo, el que se parará con la derecha despues de haber hecho la contestacion. Si esto sucediera, se recojería rápidamente el brazo izquierdo

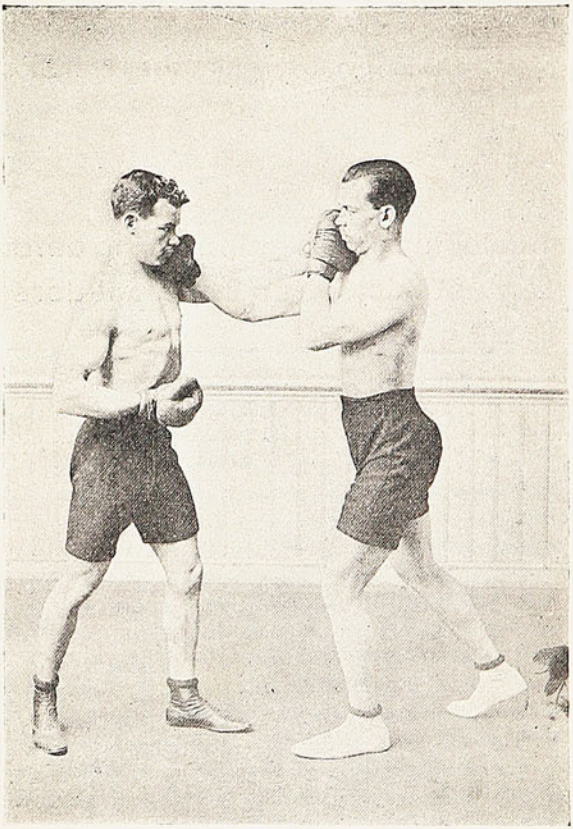


FIG. 47.

Parada blocking a un hook izquierdo i contestacion de un hook derecho a la barba.

para tirar un golpe recto a la cara. De la vista depende todo, pues hai que ejecutar a tiempo los movimientos i la rapidez del pensamiento i de accion deben tenerse mui presente.

Se ejercitará esta accion lo bastante para poder adquirir mucha rapidez i fuerza en el golpe que se contesta.

Parada blocking a un swing izquierdo a la cara contestando un uppercut izquierdo a la barba.

(Ver fig. 41)

De un modo análogo al anterior se ejecutará la parada blocking con la derecha para detener el golpe swing del adversario, i en la misma forma se contestará el uppercut izquierdo a la barba.

En este caso tambien puede tirarse un segundo golpe que seria ahora con la derecha: se recoje el brazo rápidamente despues de haber ejecutado la parada i la contestacion, i se tira un golpe recto a la cara.

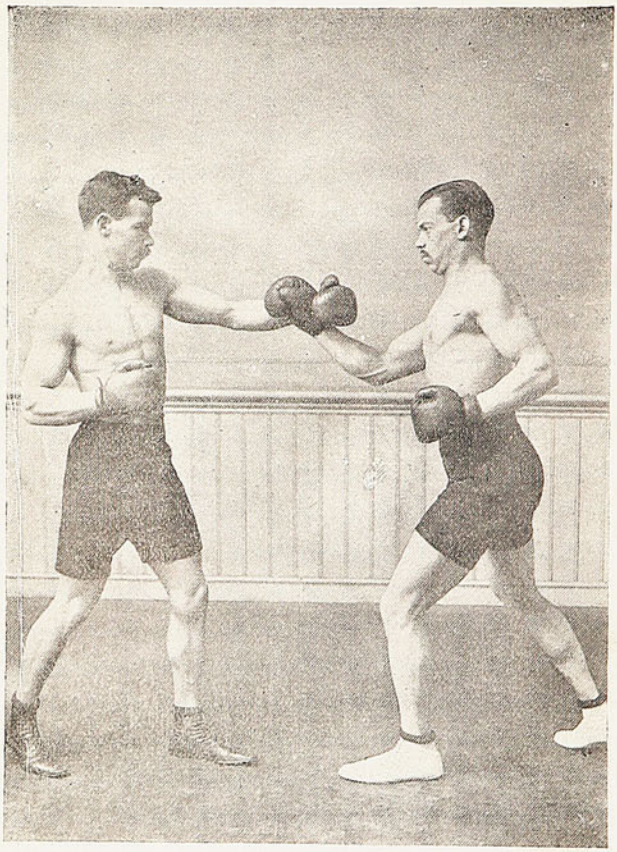


FIG. 48.

Modo de obtener un blanco haciendo una accion pull sobre una de las manos que cubria el cuerpo del adversario.

Parada shoving aside a un recto izquierdo a la cara dejando al contrario fuera de equilibrio, i en situacion para contestar con cada mano al cuerpo o a la cara.

(Ver fig. 42)

La parada shoving aside tiene la ventaja de hacer perder el equilibrio al antagonista si se ejecuta del modo que pasaremos a tratar.

Ya hemos dicho anteriormente que esta parada es un esfuerzo que se hace en el brazo del adversario cuando éste tira un golpe recto a la cara, arrojándole el puño hácia un lado. I tambien hemos dicho que si se ejecuta empujando el brazo por el codo, se obtiene que el adversario pierda el equilibriio.

Ahora nos toca hablar sobre este quite ejecutado del último modo, para destruir un recto izquierdo a la cara. En el instante en que el antagonista avance con su golpe se detiene pegando con el puño derecho o la mano, sobre el codo del brazo del contrario. Indudablemente que si se ejecuta este golpe con un poco de esfuerzo, hará perder el equilibrio al adversario i entónces se aprovechará esta situacion falsa para contestar con la izquierda sobre el mejor blanco que se presente, pudiéndose tambien seguir este golpe con otro derecho a la cara o al cuerpo.

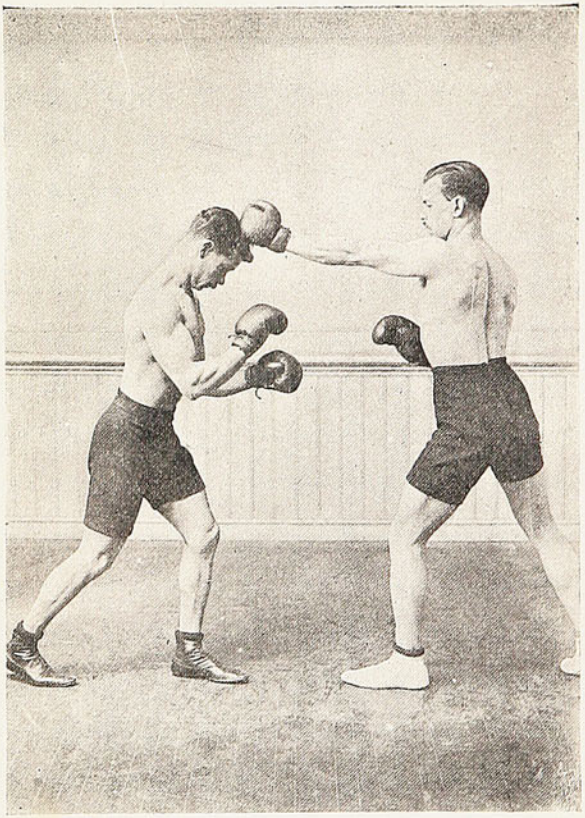


FIG. 49.

Quite de cabeza, inclinándola hácia adelante para detener un golpe izquierdo recto a la cara, quedando en situacion de tirar con cada mano una contestacion al cuerpo.

Parada shoving aside a un recto derecho a la cara, dejando al adversario fuera de equilibrio i en situacion de poder contestar con cada mano al cuerpo o a la cara.

(Ver fig. 43)

Si atacara con un derecho, se podria ejecutar la misma parada, solo que seria en este caso con la mano izquierda. Haciéndolo en la misma forma que en la anterior, se obtiene dejar al contrario vacilante, lo que se aprovecha contestando con la derecha un golpe a la cara o al cuerpo. Tambien es posible, segun la rapidez, que se pueda seguir con un segundo golpe.

Solo despues de mucho ejercicio se logrará ejecutar estas acciones en una forma correcta.

Los principales campeones del mundo saben aprovechar estas paradas con éxito i entre ellos sobresale el campeon Fitzsimmons.

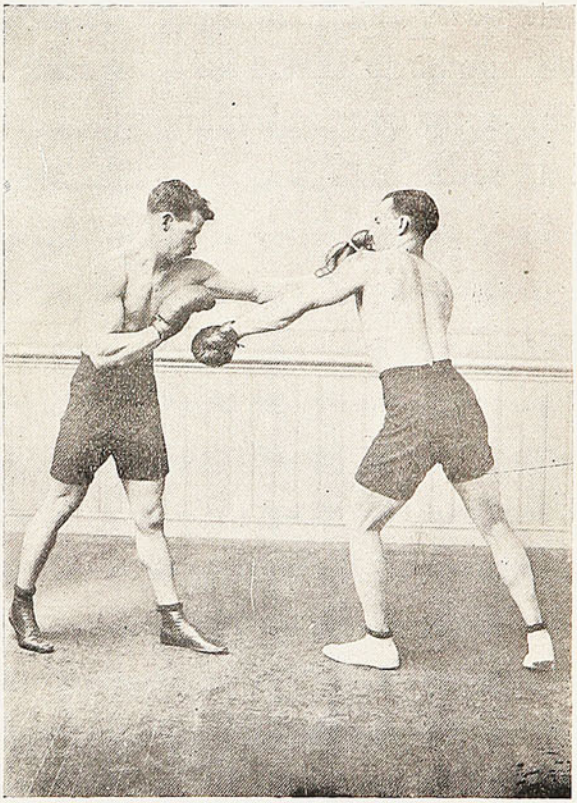


FIG. 50.

Quite de medida a un swing izquierdo al cuerpo contestando un hook izquierdo a la barba.

Quite dando un paso al lado izquierdo para evitar un derecho recto a la cara i contestando un golpe derecho al cuerpo.

(Ver fig. 44)

En el momento en que el adversario tire un derecho a la cara, se da un paso a la izquierda empujando lijeramente el brazo que atacó, con la mano izquierda, para que el golpe caiga sobre el hombro derecho. El cuerpo del antagonista ha quedado mui descubierto, lo que se aprovecha, para con la derecha tirar un golpe a la boca del estómago. Pero puede suceder que con la izquierda detenga la contestacion por medio de una parada blocking; entónces se recojerá rápidamente la mano i se tirará el golpe a la cara, siéndole ahora mas difícil de pararlo.

La mano i brazo desocupados deben siempre cubrir los blancos mas espuestos a la accion del adversario; asi, en este caso, la mano izquierda debe protejer el cuerpo despues que ayudó a ejecutar la parada.

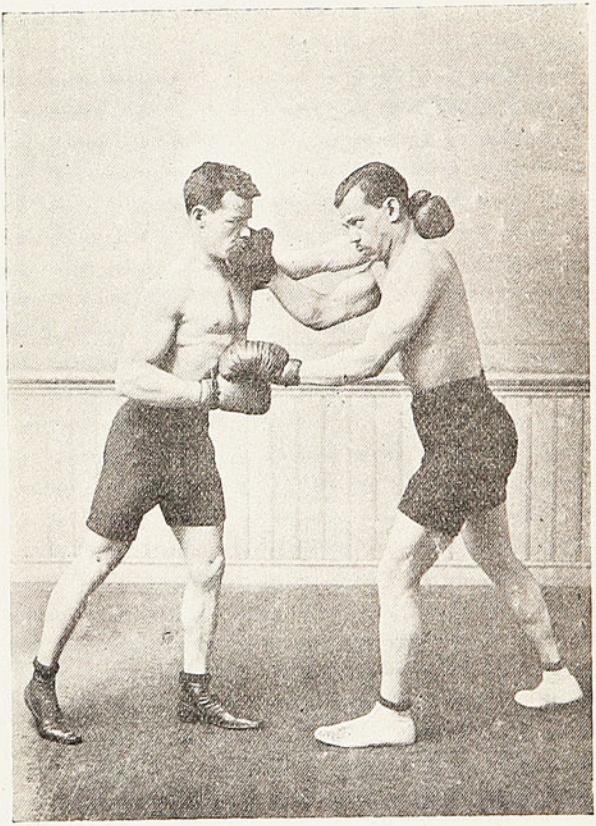


FIG. 51.

Quite stepping inside a un izquierdo recto a la cara contestando un derecho a la barba.

Parada de un swing derecho al estómago i en situacion de parar un golpe izquierdo recto a la cara o al cuerpo

(Ver fig. 45)

A menudo se encuentran adversarios que usan combinaciones de golpes, como por ejemplo: suelen tirar un swing derecho al cuerpo seguido con un izquierdo recto al cuerpo o a la cara. Para salvar esta situacion, se debe estudiar el modo de poder parar semejantes combinaciones de golpes, siendo cierto que cuando se para i se contesta como un rayo, no hai necesidad de prepararse para detener el segundo golpe.

Pero en el caso citado, el swing se detendrá por medio de una parada blocking con el antebrazo izquierdo, que se ejecutará como lo indica la figura 45. La mano derecha se adelantará un poco de manera que con levantarla o bajarla un poco, pare el izquierdo a la cara o al cuerpo. La resistencia que hai que oponer a los dos golpes es bastante grande, luego hai que sostenerse mui bien para que no lo hagan saltar léjos con el choque.

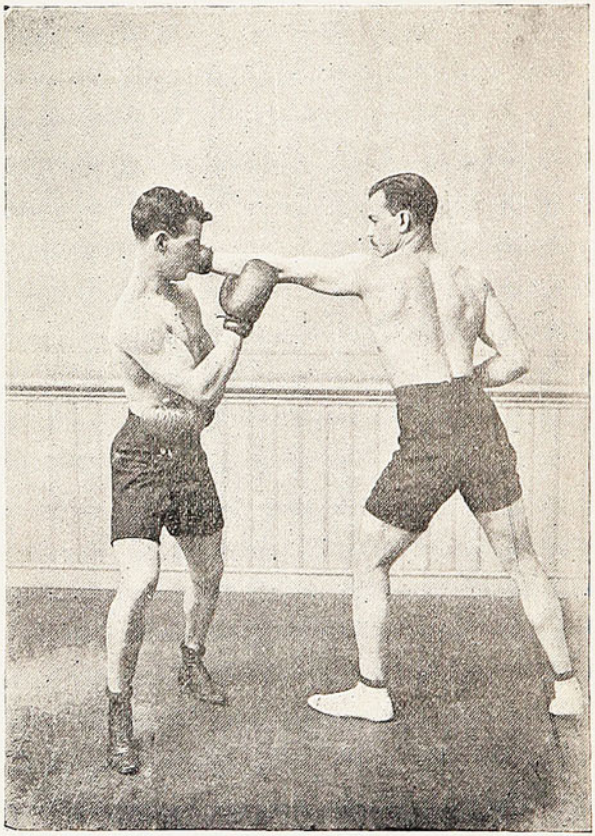


FIG. 52.

El side step.

Parada blocking a un golpe hook derecho a la cara contestando un hook izquierdo a la barba.

(Ver fig. 46)

El blanco preferido para los hooks es la barba, por lo tanto debe tenerse cuidado de saber el modo como parar estos golpes al mismo tiempo que hacer una contestacion.

Si el adversario tira un hook derecho a la barba, se podrá fácilmente detenerlo haciendo una parada blocking, que se ejecuta oponiendo la palma de la mano derecha al golpe. La contestacion se desprende cómodamente si con la mano izquierda se tira un hook a la barba del contrario·

Mucho cuidado hai que observar con la izquierda del adversario que la ha mantenido en reserva, i si quisiera aprovecharla, habria que inmediatamente cubrirse el cuerpo bajando la derecha para protejerse.

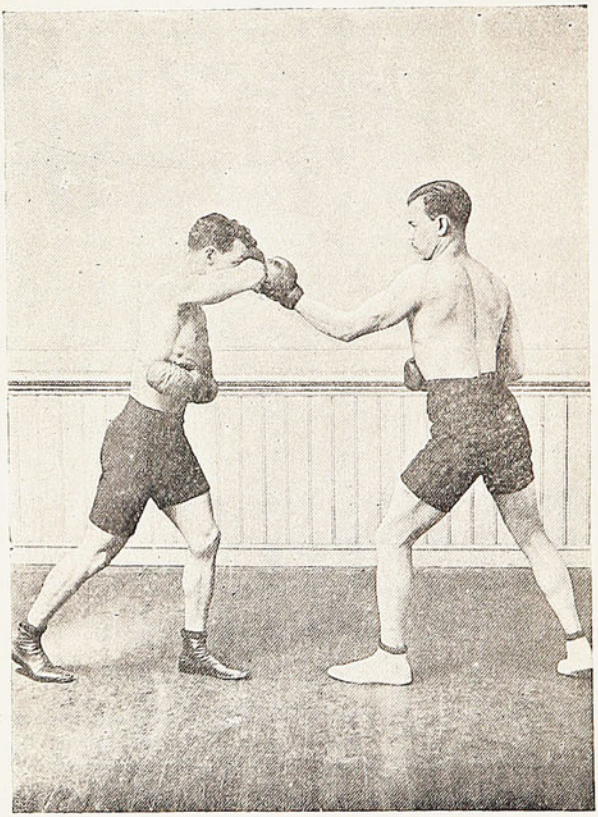


FIG. 53.

Parada safety.

Parada blocking a un hook izquierdo i contestacion de un hook derecho a la barba.

(Ver fig. 47)

Se ejecuta la parada blocking con la mano izquierda en la forma que indica la figura i con la derecha se contesta un hook a la barba.

La cabeza debe conservarse levantada para poder observar bien todos los movimientos del adversario. Las mismas observaciones que para el anterior deben tenerse presente.

Modo de obtener un blanco haciendo una accion pull sobre una de las manos que cubria el cuerpo del adversario.

(Ver fig. 48)

Pulling down es el nombre de una accion que se ejecuta con el objeto de descubrir un blanco del adversario, por fuerza. Consiste en quitar de la guardia una de las manos que cubre el blanco que se quiere aprovechar, arrastrándola hácia abajo

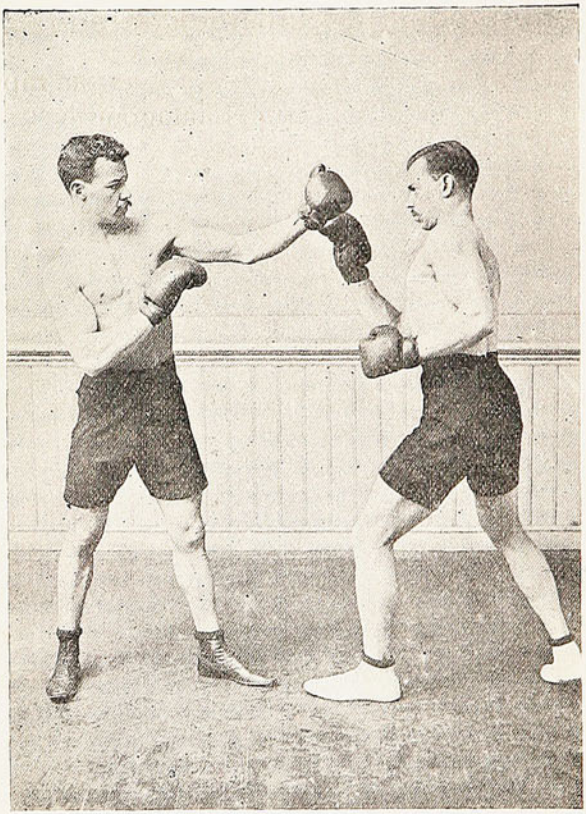


FIG. 54.

Errando el hook.

por medio de una de las manos que asirá el puño del adversario para poder ejecutar la maniobra con bastante fuerza. Es indudable que este movimiento de tomarle la mano al adversario i darle el tiron para descubrirle el blanco, tiene que ser tan rápido como el rayo, de lo contrario el antagonista tendrá suficiente tiempo para cubrirse de nuevo.

Con preferencia se usa la mano izquierda en esta maniobra. Cuando en un momento dado se encuentre el contrario con la mano derecha levantada i la izquierda abajo, se cojerá del puño dándole el tiron, al mismo tiempo que con la derecha se pegará el golpe al cuerpo o a la cara. Inmediatamente de conseguido lo que se deseaba, debe saltarse atras en una posicion defensiva para aguardar el ataque del antagonista.

Quite de cabeza, inclinándola hácia adelante para detener un golpe izquierdo recto a la cara, quedando en situacion de tirar con cada mano una contestacion al cuerpo.

(Ver fig. 49)

El golpe izquierdo se recibirá en la cabeza si se inclina hácia adelante, precisamente en el momento en que el adversario tira el golpe. La parte que recibe el izquierdo es sumamente fuerte i si el antagonista emplea mucha fuerza, puede fácilmente fracturarse la mano.

FIG. 55.

Pegando el golpe de retorno.

Por otra parte, el brazo queda mui levantado, lo que hace descubrir mucho blanco, el que se aprovecha tirando con la derecha al cuerpo, i mejor todavía, la izquierda debe obstruir la derecha del contrario por medio de una accion pinning, para que obre con mas libertad i seguridad.

Quite de medida a un swing izquierdo al cuerpo contestando un hook izquierdo a la barba.

(Ver fig. 50)

De gran valor son los quites de medida, es decir, aquellos que dejan los golpes cortos sin que altere la colocacion de los pies. Vamos a tratar el caso en que se puede hacer un quite semejante.

Se aprovecha el momento en que el adversario tire un swing izquierdo al estómago; este se contrae hácia adentro de modo que el golpe no pueda alcanzar el blanco, i todavía los hombros se adelantan un poco para tener mayor facilidad al hacer la contestacion. Un hook izquierdo a la barba es el golpe mas apropiado en este caso para contestar. La contestacion i el quite tienen que ejecutarse simultáneamente para poder sorprender al adversario.

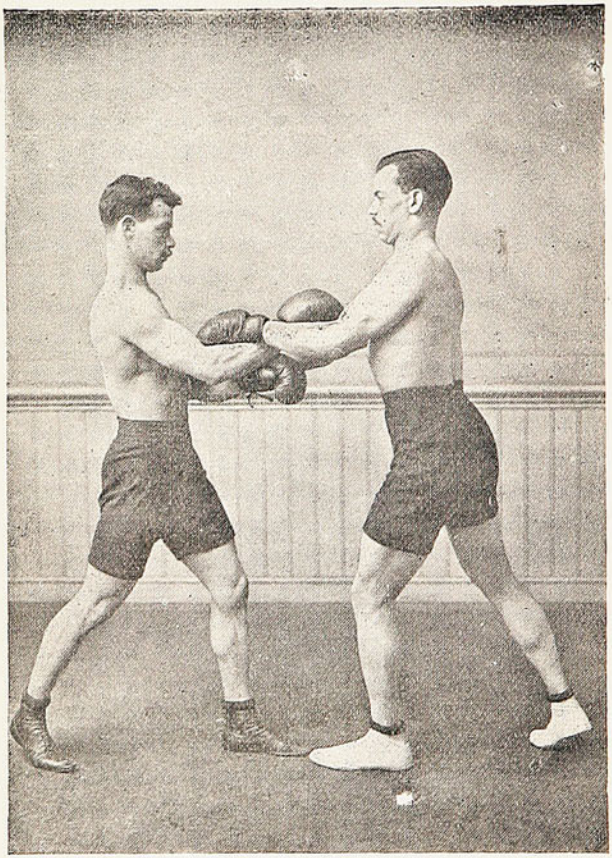


FIG. 56.

El Clinching.

Quite "stepping inside" a un recto izquierdo a la cara contestando un golpe derecho a la barba.

(Ver fig. 51)

Es un hermoso quite que evita un recto a la cara i al mismo tiempo deja contestar un buen golpe. En el instante en que tire el izquierdo el adversario, se avanza hácia él inclinando un poco la cabeza para que el golpe caiga sobre la nuca. Se contesta un hook a la cara con la derecha o un recto derecho, pero no descuidando de hacer un pinning con la izquerda sobre la derecha del contrario para mayor seguridad.

El side-step

(Ver fig. 52)

En el capítulo «Elementos de defensa» ya hemos tratado detalladamente este quite; aquí trataremos solamente de la conducta que hai que observar contra los adversarios que lo emplean frecuentemente.

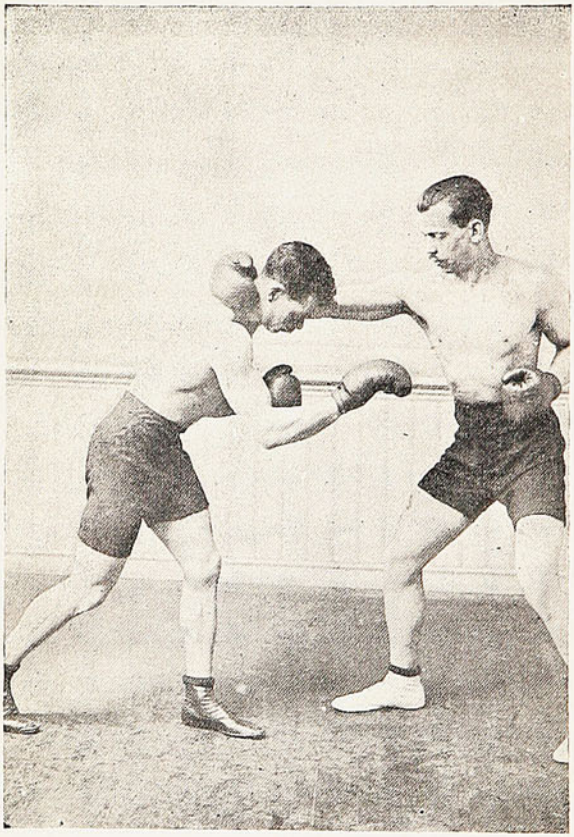


FIG. 57.

Modo de protejerse contra un izquierdo cuando el adversario sujeta la cabeza con la mano derecha.
(Chancery hold).

La velocidad es el primer factor para ejecutarlo en buena forma, por eso es necesario tambien velocidad para contrarestar sus beneficios. Cuando el adversario ejecute el side-step, se vuelve hácia él atacándolo con la derecha sobre la cara o el cuerpo, dedicando la izquierda para protejerse. Naturalmente que en mui pocos casos se podrá hacer lo precedente, pero conociendo el juego del antagonista se le puede tender un lazo; este seria simularle un izquierdo, en situacion que pueda hacer el quite side-step i entónces atacarlo a sabienda, con lo que se ganará el tiempo porque será sorprendido.

La parada safety

(Ver fig. 53)

Esta parada ocupa ámbas manos en cubrirse i de tal modo que deja, como el nombre lo indica, en seguridad. Se usa cuando se quiere salir de una posicion falsa, de un rincon o cuando se está atracado contra los cordeles i es necesario cambiar de situacion con prontitud.

Se colocará el brazo derecho en frente de la cara de modo que el codo cubra la nariz i la barba. La cabeza debe inclinerse un poco i la barba bien contraida. El brazo izquierdo cubre el cuerpo en esta forma: el brazo propiamente dicho, cubre el

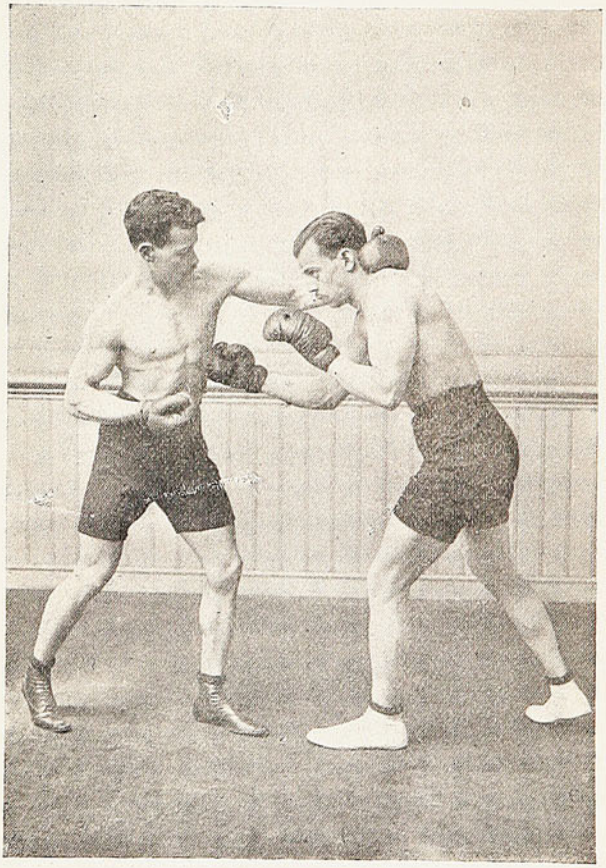


FIG. 58.

Golpe derecho al cuerpo cuando la cabeza está en un "Chancery hold" por la izquierda del adversario.

corazon i las costillas falsas del mismo lado; el ante-brazo proteje la boca del estómago (plexo solar); la mano estendida se mantiene sobre las costillas falsas del lado derecho. Los músculos del estómago se mantendran contraidos.

Conseguida la colocacion correcta, se podrá mover inpunemente hácia el lado donde se quiera, sin esponer ningun blanco de vital importancia. El antagonista atacará primero, pero al ver su trabajo perdido dejará obrar libremente.

Errar un hook intencionalmente para pegar el golpe de retorno

(Ver figs. 54 i 55)

Esta es una accion mui bonita que desconcierta un tanto al antagonista Se tira un hook izquierdo aparentando que se yerra; el adversario aprovechará esto para contestar un golpe al estómago, el que se parará con la derecha. Al mismo tiempo de hacer la parada, se pega con la mano con que se tiró el hook un golpe de retorno en la cara. Esto no es solamente el provecho que se puede sacar de la accion, sino que con la mano derecha se logra el pequeño desconcierto del advdrsario tirando un golpe al cuerpo o a la cara. De la velocidad con que se ejecute la accion dependen los efectos.

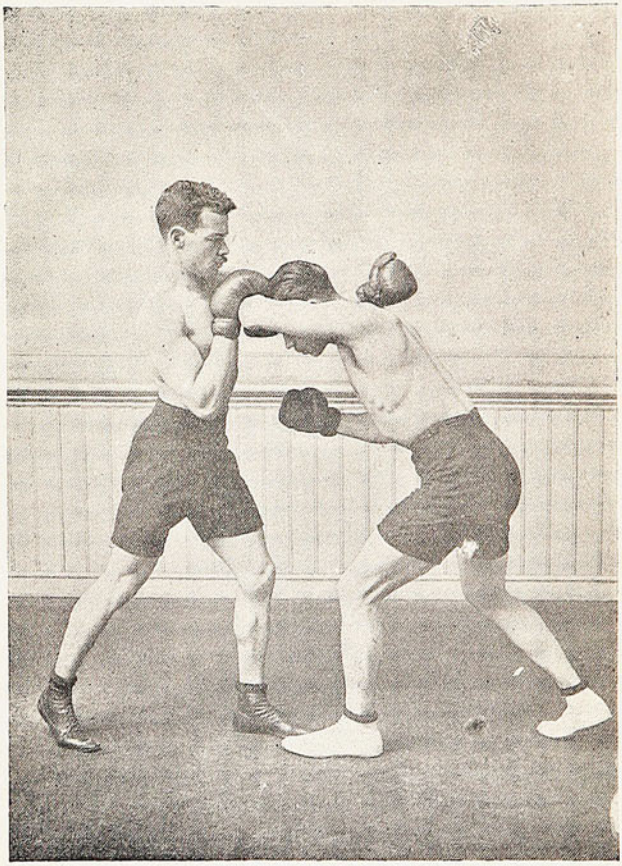


FIG. 59.

(Infighting)
Quite ducking a un golpe izquierdo a la cara ejecutando
al mismo tiempo un pinning con el ante-brazo
izquierdo sobre la derecha del adversario
i contestando un golpe derecho
al cuerpo.

El clinching

(Ver fig. 56)

Clinching es el nombre de una accion que se ejecuta con el objeto de librarse del adversario, cuándo al errarse un golpe, se queda mui cerca i en mala situacion. Esta accion consiste en obstruir por medio de pinnings, los brazos que van a atacar. Se sujetan ámbos por el ante-brazo, cerca del codo, i para ponerse en guardia, se van estirando los propios brazos poco a poco, hasta quedar a una distancia en que se pueda, sin peligro, tomar la posicion deseada.

Es un elemento auxiliar poderoso que libra de las situaciones bastante críticas. El modo típico de hacer el clinching está representado en la figura 56, en que con ámbos brazos se imposibilita al antagonista para el ataque.

Debe tratarse de eliminar todo lo que se pueda el recurso del clinching, porque hace perder mucho el interes de un match.

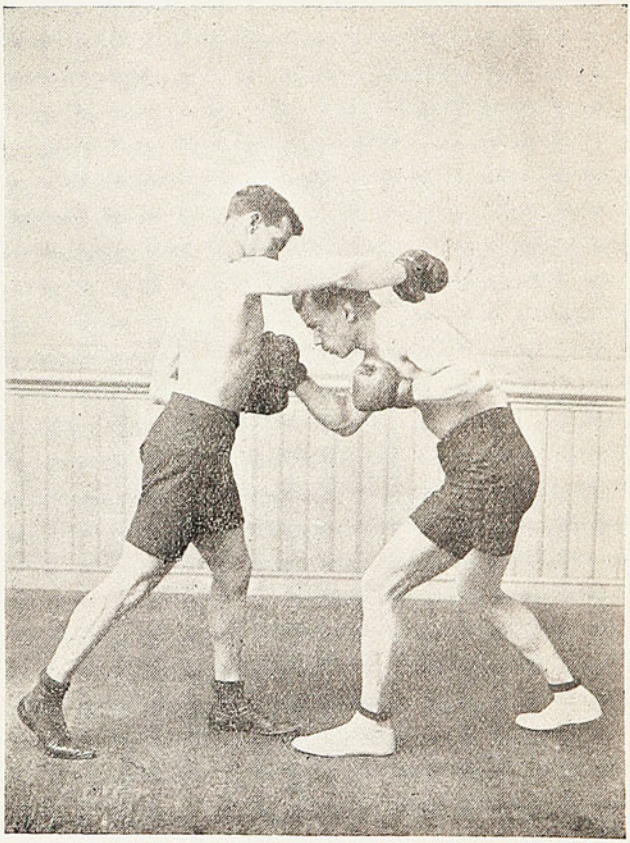


FIG. 60.

Quite ducking a un swing derecho a la cara en un infighting, haciendo la contestacion con la derecha al cuerpo.

Modo de protejerse contra un izquierdo cuando el adversario sujeta la cabeza con la mano derecha (chancery hold).

(Ver fig. 57)

En muchos casos el adversario al errar un golpe, i cuando su mano queda sobre la nuca, aprovecha esta posicion para sujetar a su antagonista de la cabeza tirándole con la mano libre un terrible golpe. La cabeza queda de ese modo en un «chancery hold.»

El modo de librarse de esta accion, es que en el momento en que se sienta la cabeza sujeta, se conducen ámbas manos adelante de modo que la derecha proteja el cuerpo i la izquierda la cara. La figura dará una idea clara del modo como se ejecuta tanto el «chancery hold» como la parada correspondiente.

Es un poco peligroso usar esta accion porque deja el cuerpo demasiado descubierto, lo que un adversario listo puede aprovechar. Todavía puede safarse de esta situacion haciendo un brusco movimiento de la cabeza hácia adelante i abajo, i en seguida saltar atras en defensa.

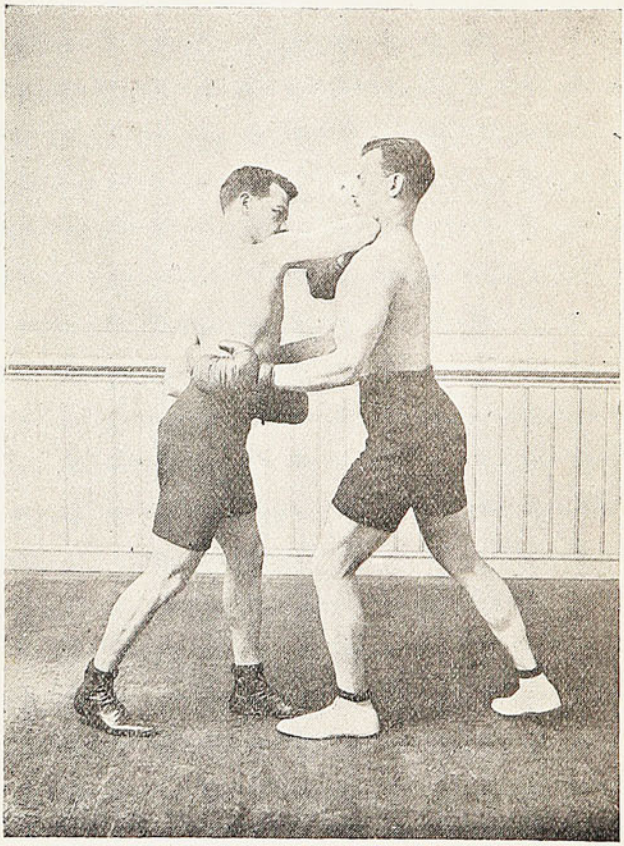


FIG. 61.

Mal empleo de los codos.

Golpe derecho al cuerpo cuando la cabeza está en un "chancery hold" por la izquierda del adversario.

(Ver fig. 58)

Jeneralmente, cuando no dan en blanco con un swing dirijido a la cara, ejecutan la accion en que dejan la cabeza en un «chancery hold». Suponiendo que haya sido ejecutado esto con la izquierda, en el instante mismo en que ejecute el antagonista la presion sobre la nuca para sostenerlo de la cabeza, se tira con la derecha un golpe al cuerpo, miéntras que con la izquierda se cubre, de modo que aunque tire algun golpe se pueda parar con dicha mano. Si todavía insistiera el adversario en mantener la cabeza en un «chancery hold» se libertará en la forma que ya hemos descrito.

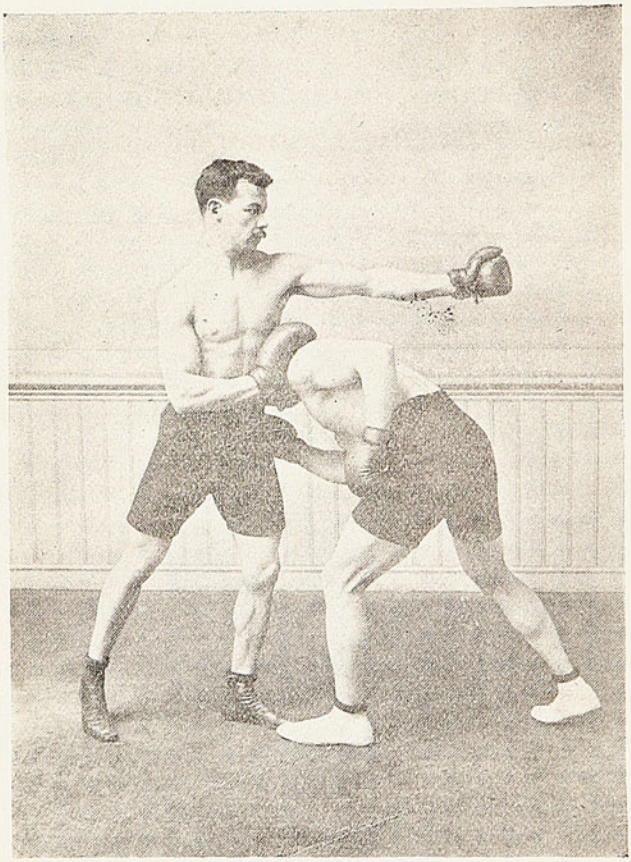


FIG. 62.

Foul ocasionado por el empleo del hombro.

Quite ducking a un golpe izquierdo a la cara ejecutando al mismo tiempo un pinning con el ante-brazo sobre la derecha del adversario i contestando un golpe derecho al cuerpo. (Infighting).

(Ver fig. 59)

Infighting es un término que quiere decir que los contendores están a una medida mui estrecha, en la que es mui difícil esquivar los golpes rectos. Ante todo debe evitarse caer en un infighting, es decir, en estrecha medida.

Apesar de lo espuesto que es el permanecer a una medida estrecha, se puede aprovechar esto para hacer una accion que puede tener mucho éxito; esta es la siguiente: cuando el contrario tire un golpe izquierdo recto a la cara, se evita este por medio de un quite ducking, agachando el cuerpo lo suficiente para que el golpe pase por encima de la cabeza o del hombro derecho. Al mismo tiempo con el ante-brazo izquierdo apoyándolo sobre la cabeza, como se puede ver claramente en la figura correspondiente, se ejecutará una accion pinning sobre la derecha del contrario para quedar libre por este lado. Estos dos movimientos se reducen solo a la parte defensiva las cuales se terminarán acompañándolos de un golpe derecho dirijido al cuerpo del adversario.

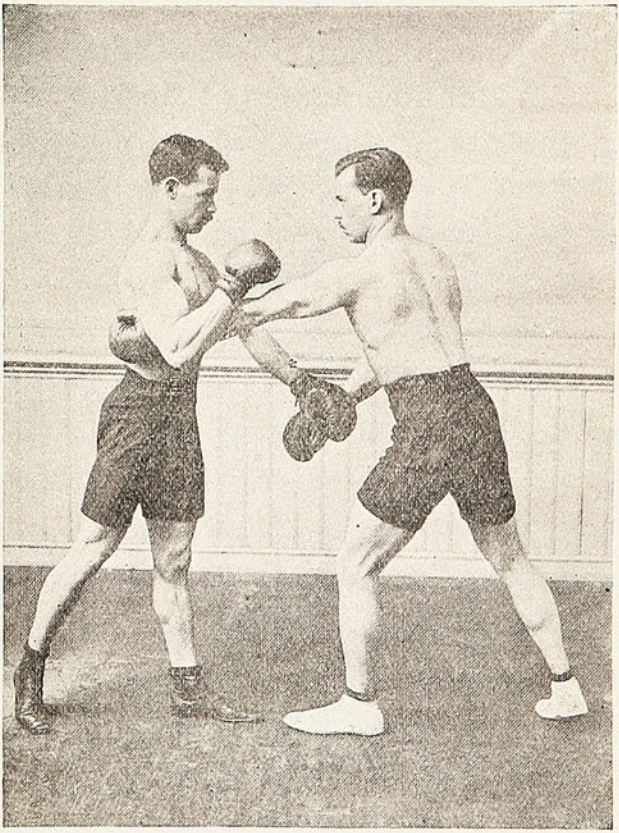


FIG. 63.

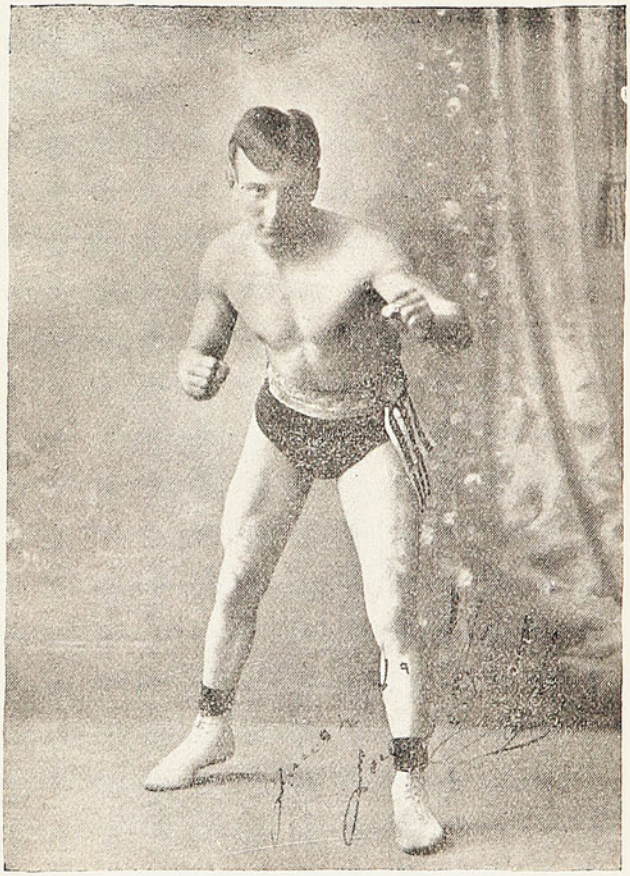
Foul ocasionado por sujetar la mano del adversario con el codo en el momento en que hace un ataque.

Cuando al hacer el quite en la forma antedicha solo se consigue evitar el golpe, la accion queda terminada con la contestacion, para volver en seguida rápidamente a la guardia; pero cuando se logra hacer perder el equilibrio al antagonista no solo se puede pegar un golpe de contestacion con la derecha sino tambien puede seguirse éste con un izquierdo al cuerpo o a la cara.

Quite ducking a un swing derecho a la cara en un infighting haciendo la contestacion con la derecha al cuerpo.

(Ver fig. 60)

A menudo en un infighting se ven golpes swings. El modo mas práctico para evitarlos es por medio de quites duckings que dejan, ademas, en situacion de poder contestar un fuerte golpe. Se procede de la siguiente manera: evitamos el golpe swing derecho (en el caso que hayan tirado con la derecha) agachando el cuerpo, i adelantándolo al mismo tiempo un poco, con lo que el golpe pasará por sobre la cabeza; al mismo tiempo de hacer el quite, se tirará con la derecha un golpe al cuerpo, pero mejor seria todavia que con la derecha se hiciera un pinning sobre la izquierda del adversario miéntras con la izquierda se contesta un golpe al cuerpo. Si el antagonista es un poco despacioso se puede repetir el golpe izquierdo una o dos veces, con lo que se logra muchas veces el desconcierto, para entónces aplicar un golpe knockout.



Joe. DALY

CAMPEON SUD-AMERICANO, (PESO PLUMA)

Golpes prohibidos

(FOULS)

Son varios los golpes que son prohibidos i por lo tanto descalifican inmediatamente al que comete la deslealtad de usarlos en alguna situacion crítica.

Como son estos golpes tan conocidos, es mui difícil que un buen referee pueda descuidarse al estremo que uno de los contendores se aproveche de estos golpes impunemente.

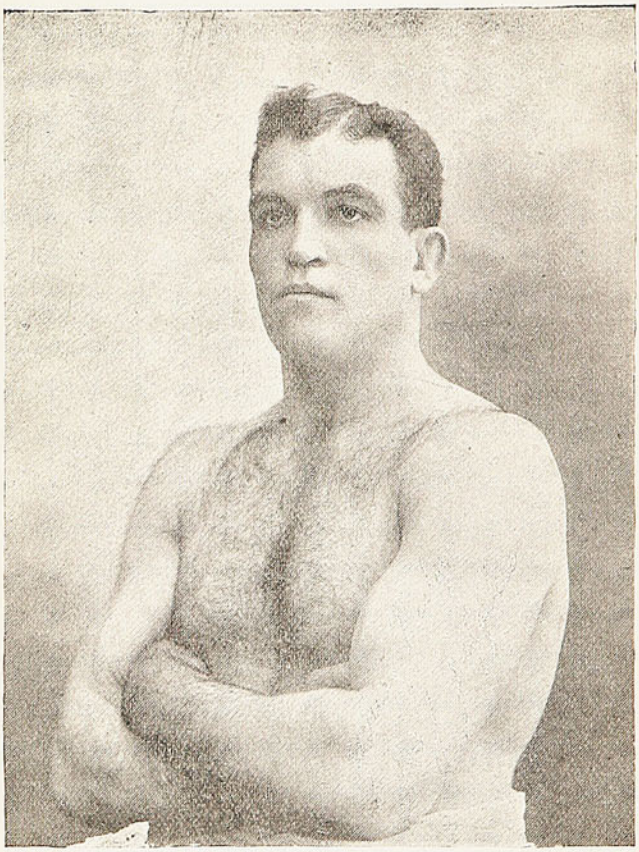
El que sea limpio en su modo de boxear, jamas tiene el recurso de los fouls para aventajar a su adversario.

Los fouls mas comunes son los golpes tirados mas abajo de la cintura.

Mal empleo de los codos

(Ver fig. 61)

El empleo de los codos en el box debe eliminarse, porque puede resultar un golpe foul. Algunos boxeadores aprovechan cuando no dan en blanco algun golpe hook o swing dirijido a la cara, para doblar el ante-brazo i pegar el golpe con el codo; naturalmente que esto es un golpe foul.



J. J. JEFFRIES

POR LARGO TIEMPO CAMPEON DEL MUNDO

En el caso dicho puede evitarse este golpe foul, que puede ser de malas consecuencias para el que lo recibe, si se tira en el mismo instante un golpe al cuerpo con el brazo contrario al que emplea el antagonista para el foul. La contestacion a tiempo evita que el golpe llegue al cuerpo.

Como ya lo hemos dicho este foul como cualquiera otro merece que deje descalificado al contendor que lo use.

Foul ocasionado por el empleo del hombro

(Ver fig. 62)

El empleo del hombro puede dejenerar en un foul. Si al hacer un quite ducking se aprovecha de esta posicion para avanzar con el cuerpo i pegar con el hombro sobre las costillas o el estómago, se considerará como foul. Este golpe puede ser mui fuerte, por lo tanto conviene tener conocimiento del modo de librarse de él.

Cuando se vea que el adversario ataque con semejante golpe se le esperará recibiéndole el hombro con la mano derecha, con esto se destruirá completamente la accion del golpe foul.

Foul ocasionado por sujetar la mano del adversario con el codo en el momento en que hace un ataque.

(Ver fig. 63)

Tienen la costumbre algunos de sujetar las manos que no han dado en el blanco aprisionándolas entre el codo i el cuerpo. Esta accion se considera foul i puede ser desventajosa para el que lo usa, porque con la mano libre se puede tirar un golpe a la cara.

Hai que tener mucho cuidado con los boxeadores que con frecuencia usan golpes fouls, pues algunos los ejecutan con tanta rapidez que es mui difícil verlos. Por otra parte, los que tienen poca práctica en el ring, cuando reciben un golpe foul abandonan la guardia ántes que el referee ordene detener la pelea, esto es mui peligroso por que el adversario puede atacarlo en ese momento con algun golpe knockout, lo que decidirá la pelea. Miéntras el referee no ordene no se debe abandonar la posicion defensiva.

Esto ha sucedido en peleas importantes por lo que se han orijinado grandes disputas.

Sobre la Leccion

Como en todo, en el arte de boxear la constancia lleva al mas alto grado de perfeccion. De aquí que el que espere ser un buen aficionado tendrá que tener un poco de paciencia para practicar las lecciones con constancia.

Los golpes deben practicarse uno por uno hasta aprenderlos i dominarlos todos. Naturalmente que esto no se conseguirá en un dia ni dos, pero segun sea el gusto de cada uno verá el fruto de su trabajo mas o ménos pronto.

El modo de aprender los diversos golpes i paradas que forman en conjunto cada uno su respectiva accion, será practicando primero los movimientos pausadamente para darse cuenta de cada uno de éllos, i enseguida unirlos todos para ejercitar cada accion hasta hacerla con toda la velocidad, limpieza i elegancia que se pueda.

Daremos una pequeña lista de los primeros ejercicios que deben empezar por ejecutar. Primero, puesto en la posicion correcta en guardia se avanzará i se retrocederá hasta que se vea que se permanece con facilidad.

Despues de conseguida la buena posicion i poder avanzar o retroceder sin perder la correccion, se practicarán los golpes en el siguiente órden, siendo

una vez uno el que tira el golpe i despues el otro, teniendo cuidado para recibir el golpe de cubrirse con la mano, como se puede ver en las figuras, los blancos amagados para que el compañero pueda pegar con seguridad su golpe.

1.° Golpe izquierdo recto a la cara (volviendo a la guardia).

2.° Golpe izquierdo recto al cuerpo (volviendo a la guardia).

3.° Golpe derecho recto a la cara (volviendo a la guardia).

4.° Golpe derecho recto al cuerpo (volviendo a la guardia).

Despues se empezará con las acciones, como por ejemplo:

La parada blocking a un izquierdo a la cara cara contestando un izquierdo al cuerpo. Primero tirará uno el golpe, para que el otro haga su parada i su contestacion, i despues tirará el otro el golpe izquierdo para que el primero haga tambien la parada i la contestacion.

En esta forma se continuarán todos; pero no conviene empezar a aprender sino solo unas tres o cuatro acciones de éstas, hasta ejecutarlas mas o ménos bien, para agregarle despues otras pocas, i así enseguida.

El asalto no se empezará sino despues de tener perfecto conocimiento de buen número de acciones. Debe eliminarse en absoluto el asalto al principio del aprendizaje, porque puede tener malas consecuencias i no dá ningun beneficio.

De la preparacion

(TRAINING)

En jeneral, como regla para la buena salud, debe tenerse cierto órden i regularidad en las costumbres. Ahora, con mayor razon, la persona que se dedique a algun sport, debe someterse a esta regularidad en su modo de vivir.

El que siempre ha llevado una vida desordenada le será fácil ordenar sus costumbres, si tiene bastante fuerza de voluntad para sobreponerse a esa tendencia natural. Despues de algun tiempo se ha conseguido asimilarse al método para comer, dormir i hacer ejercicio diario.

El cambio es mui grande para que pase inapercibido; con esta nueva vida se siente con cierta fuerza o poder que era ántes desconocido.

El ejercicio, para que sea de provecho, debe hacerse en un ambiente de aire puro, pues, en una atmósfera de aire viciado el ejercicio que se haga no servirá de nada.

Respecto a la alimentacion habria mucho que decir; pero en este pequeño espacio es imposible que podamos detallar; pero advertiremos, en jeneral, que los alimentos deben ser sanos, i jamas en exceso, privándose de ser un Lúculo en la comida.

Hai un punto mui importante, que es el de la respiracion. Jeneralmente se acostumbra a respirar con flojera, es decir a medias, i se dice a medias porque pocos son los que hacen trabajar sus pulmones como es debido. Evidente que el que no respira bien hace que los órganos respectivos se atrofien, lo que es peligroso.

Un ejercicio bueno para el desarrollo de los pulmones es el siguiente: Cuando se hace una inspiracion se levantan los brazos estendidos por los lados del cuerpo hasta que se toquen las manos sobre la cabeza, al ejecutar la espiracion se bajan a su posicion primitiva; hecho esto unas cuantas veces al dia se consigue aumentar la capacidad toráxica i por lo tanto se aumenta la resistencia. El movimiento de los brazos hácia arriba facilita la entrada del aire a los pulmones para que éstos queden llenos, el movimiento inverso ayuda a la espulsion del aire ya viciado que es necesario arrojar fuera.

Hemos tratado los puntos jenerales del buen método de las costumbres, ahora pasaremos a dar una reseña de los puntos principales a que debe

adaptarse el boxeador que se prepara para un match, porque es peligroso que vaya sin una preparacion especial.

Son muchos i mui complicados los buenos métodos que existen sobre el training a que debe someterse el que va a entrar a una prueba semejante, pero aquí daremos el mas sencillo i el que puede hacerlo cualquiera.

Debe levantarse a las seis de la mañana e inmediatamente hacer el ejercicio de respiracion, i si es posible, teniendo en las manos unas palanquetas lijeras. En seguida saldrá a caminar un poco donde encuentre aire fresco i puro, para volver una hora mas tarde a tomar un baño frio, el que debe ser corto i acompañado de una friccion hecha con una toalla cualquiera.

Despues de hecho su desayuno volverá a salir a caballo o como se pueda, hasta la hora de almuerzo que será mas o ménos a las doce. El almuerzo debe ser sano i no acompañado con licores alcohólicos, pero puede en cambio beberse cerveza en moderacion. Tratará de no fumar o fumar lo ménos posible.

A las dos i media empezará para él la tarea mas ruda. Esta consistirá en hacer un poco de ejercicio con palanquetas lijeras para despues tirar unos cuantos rounds. Tambien puede hacer un

round simulado manteniendo pequeñas palanquetas en las manos. Este ejercicio lo practica con mucho éxito el campeon Corbett.

La hora de recojerse debe ser a las nueve de la noche i nada debe perturbar su sueño que durará unas ocho horas.

El tiempo a que debe someterse a esta preparacion depende naturalmente de la prueba a que va a someterse i de las disposiciones físicas de cada uno. Volvemos a repetir que es peligroso que vaya sin preparacion ninguna.

REGLAS

DEL

MARQUÉS DE QUEENSBERRY

Regla 1.ª—El ring será de 24 pies.

Regla 2.ª—Es prohibido luchar o tomarse.

Regla 3.ª—Los rounds son de tres minutos con uno de descanso.

Regla 4.ª—Si cae uno de los contendores debe quedar sin asistencia hasta pasados diez segundos. El otro miéntras tanto vuelve a su lado hasta que el caído se levante para proseguir el round. Si el caído se dirije a su lado, el referee podrá decidir en favor del otro.

Regla 5.ª—El que caiga, pendiendo de los cordeles con los pies levantados, se considera como en el suelo.

Regla 6.ª—Ni los Segundos de cada contendor ni nadie, permanecerá dentro del ring durante el round.

Regla 7.ª—El referee podrá decidir como él lo crea conveniente si hai alguna intervencion inevitable.

Regla 8.ª—Los guantes serán de tamaño apropiado, de buena calidad i nuevos.

Regla 9.ª—El contendor que caiga sobre las rodillas se considerará como en el suelo.

Regla 10.ª—Los zapatos sin estaquillas i lijeros.

Regla 11.ª—Las otras consideraciones serán rejidas por las reglas del Prize-Ring.

REGLAS

DEL

PRIZE RING DE LONDRES

REGLA 1.

El ring será instalado en un espacio apropiado de veinticuatro pies por lado. Será formado por ocho postes con dos líneas de cordeles, de las cuales la de mas abajo debe estar a dos pies del suelo i la de mas arriba, que la formará un doble cordel, estará a cuatro pies del suelo. En el centro se hará un señal que se llamará «Scratch.»

REGLA 2.

Cada contendor será atendido en el ring por dos «Segundos» i un asistente (bottle - holder). Los Segundos echarán a la suerte el rincon que el ganador elejirá, tomando el opuesto el otro. Este se elejirá segun las condiciones del sol o del viento.

REGLA 3.

Cada contendor irá provisto de un pañuelo del color que desee, el cual lo colocarán los Segundos sobre uno de los postes intermedios. Estos pañuelos se llamarán «Colors» i el ganador de la pelea tomará posesion de ellos como el trofeo de la victoria.

REGLA 4.

Dos árbitros serán elejidos por los Segundos para que vijilen el cumplimiento de las reglas. Un «referee» será elejido por estos árbitros, si no se acuerda elejirlo de otro modo, a quien corresponde decidir toda disputa; la decision del referee, cualquiera que ella sea, será la final, aunque ella sea aun la conclusion de la pelea. Los árbitros tendrán sus respectivos relojes a propósito para que uno de ellos sea el encargado de dar la voz de «time», solamente este árbitro podrá hacer esto, escepto el referee que puede, cuando él quiera intervenir, dar la voz de «time». El referee no oirá reclamo ninguno que no sea de los árbitros, i éstos aceptarán su decision sin ninguna disputa.

REGLA 5.

Los Segundos examinarán el vestuario de los contendores, i si hai algo que contravenga a las reglas, los árbitros, de acuerdo con el referee, ordenarán los cambios posibles.

REGLA 6.

Los zapatos seran preferibles sin estaquillas ni clavos i en último caso deben estar en número mui limitado.

REGLA 7.

Estando ámbos contendores listos, cada uno será conducido al lado junto a su rincon préviamente elejido i los Segundos a un lado, los que despues del saludo deben abandonar el ring hasta el final del round, i no podrán acercarse al contendor sin permiso del referee. La pena para el que infrinja esta regla será la pérdida de la pelea.

REGLA 8.

A la conclusion del round, cuando uno o ámbos contendores estén en el suelo, los Segundos entrarán en el ring para conducir al caído a su rincon i darle los cuidados necesarios, sin que nadie mas pueda intervenir en esto.

REGLA 9.

A los treinta segundos de descanso, el árbitro encargado gritará time, para que se preparen i se vaya cada uno a su respectivo lado del Scratch. Inmediatamente los Segundos dejarán el ring; si alguno de los Segundos permanece mas de ocho segundos despues, tendrá la pena de hacer perder la pelea a su peleador.

REGLA 10.

Nadie podrá ser permitido en el ring durante la pelea, escepto los Segundos i el referee; en el caso de un golpe prohibido o que se destruyan los cordeles o los postes, es deber del referee dar la victoria al que en su concepto leal haya llevado la mejor parte en la pelea.

REGLA 11.

Los Segundos no tendrán nada que hacerle o decirle al competidor de su peleador, ni ménos emplear palabras ofensivas contra él; su deber es conducirse con decoro.

REGLA 12.

Si los Segundos al recojer a su peleador dañan en algo al contrario, conseguirán con esto la pérdida de la pelea.

REGLA 13.

Si cae uno de los contendores al suelo en un alto, haya habido o no cambio de golpes, perderá la pelea. Esta regla no se aplicará al caso en que haya dado un resbalon al hacer un quite o por cualquier otro accidente que se vea claro.

REGLA 14.

Los golpes dados con la cabeza se considerarán «fouls». El que usara de esta práctica perderá la pelea.

REGLA 15.

El golpe dado sobre el contendor que haya sido derribado o esté en el suelo se considerará foul. El que esté con una rodilla i una mano en el suelo o con ámbas rodillas en el suelo, se considerará en el suelo; el golpe dado en estas circunstancias se considerará foul. El que esté en las situaciones antedichas no podrá tirar ni intentar tirar ningun golpe.

REGLA 16.

El golpe pegado mas abajo de la cintura se considerará foul, i si se toman de los muslos o de otra parte mas abajo de la cintura, se considerará foul.

REGLA 17.

Toda tentativa de rasguño con los dedos o uñas, o mordedura, es considerada foul.

REGLA 18.

Puntapies o caidas sobre el antagonista cuando está en el suelo, de modo que se dañe con las rodillas u otra parte, se considerará foul cuando se vea que es hecha voluntariamente.

REGLA 19.

Las apuestas i el premio no se pagarán sino despues que la victoria se haya adjudicado.

REGLA 20.

Los árbitros i el referee tomarán colocacion frente a los postes intermedios al lado afuera de los cordeles.

REGLA 21.

La persona encargada designará el dia i el lugar en que se dará el premio de acuerdo con el referee.

REGLA 22.

En el caso de una intervencion o de falta de luz, por lo que se vea obligado a suspenderse un match, el referee designará el dia i el lugar donde se continuará el match, si es posible el mismo dia o lo ménos tarde que se pueda. El lugar será el mas cerca posible i preferible seria el mismo.

REGLA 23.

La persona encargada para guardar el premio, lo conservará hasta que se decida la pelea, o en caso de prórroga, uno de los contendores falta, podrá adjudicar el premio al otro.

REGLA 24.

Ningun contendor abandonará el ring voluntariamente. Con la correspondiente decision del referee, el que lo haga se considerará como el perdedor.

REGLA 25.

Si los árbitros o Segundos hacen alguna objecion, los contendores deben retirarse a sus rincones respectivos hasta que la decision se haya obtenido. Si se pronuncia un foul, la pelea se ha terminado; si a la voz de time, dada por la persona autorizada, pasan los ocho segundos de espera i no llega uno de los competidores a su posicion, será considerado como el perdedor. Las decisiones deben ser prontas i son irrevocables, para lo cual los árbitros i el referee deben permanecer reunidos.

REGLA 26.

Si uno de los contendores sale del ring por evitar algun golpe u otra cosa sin permiso del referee, a ménos que sea involuntariamente, si es que algun golpe lo haya arrojado fuera, será considerado como el perdedor.

REGLA 27.

Es prohibido el uso de sustancias duras, como piedras, maderas o resinas, en las manos durante la pelea, i si infrinjen esta regla se considerará foul, i al exámen de los Segundos el acusado debe abrir las manos para su revision por el referee.

REGLA 28.

Tomarse de los cordeles es foul. Si un competidor cae sobre los postes o cordeles afirmando el pescuezo, se considerará en el suelo i toda intervencion con él es foul. Si uno de los contendores usa los cordeles o los postes para oprimir a su adversario, será considerado el perdedor de la pelea; si uno de los contendores alcanza el suelo con las rodillas en un «infighting» el adversario debe dejarlo inmediatamente o pierde la pelea.

REGLA 29.

Los guantes para la pelea deben estar conformes con las precedentes reglas.