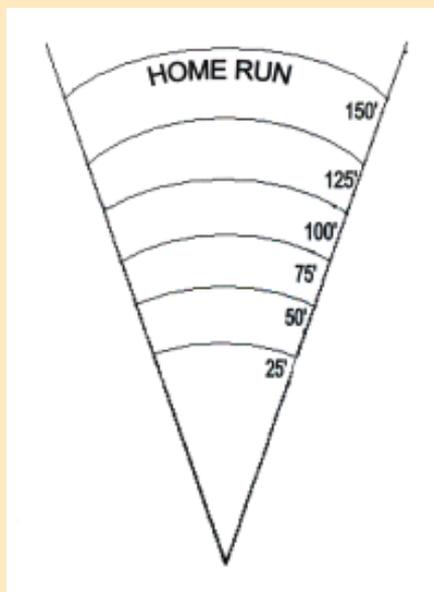


ARCADIO R. FIGUEROA

# El Juego de Biyarda



Es la reedición corregida y  
actualizada del libro "Biyarda"  
publicado en 1843 por  
Atanasio Bengoa, de Lajas, P.R.  
AQNLGQSVAC

EDITORIAL YO SOY LAJAS

**El Juego de Biyarda**

Arcadio R. Figueroa

Esta publicación es  
propiedad intelectual de  
Editorial Yo Soy Lajas.  
Todos los derechos reservados.  
Tiene permiso para citar  
pequeños segmentos,  
siempre y cuando  
ofrezca el crédito  
correspondiente.

© 2012

Primera publicación  
1978  
Segunda Edición  
Diciembre 2012  
Primera Edición Digital  
Diciembre 2012

**Editorial Yo Soy Lajas**  
PO Box 594  
Lajas, Puerto Rico 00667  
<http://www.editorialyosoylajas.org>

---

# El Juego de Biyarda

Arcadio R. Figueroa



---

# Tabla de Contenido

Dedicatoria .....	7
Introducción e historia.....	9
La Biyarda .....	13
Record establecidos .....	23
Medidas del Campo de Juego .....	24



---

# Dedicatoria

A mi hijo Cesar Arcadio  
De quien seguro ya le sopló  
El primer biyardazo el Supremo Hacerdor.



## Introducción e Historia

El juego de biyarda fue inventado el 31 de octubre del año 4378 AC. Sobre esta fecha se ha comprobado que es rigurosamente incierta. Una ligera o exhaustiva revisión y chequeo de todos los libros, inscripciones, papiros, tratados, etc. antiguos y modernos nos demostraron que esta fecha no aparece en ningún sitio. Como tampoco aparece ninguna otra fecha, nos es fácil, aplicando la ley de gusto, llegar a la indiscutible conclusión de que la mencionada fecha es la correcta. Aquel que sabe que sabe, y sabe, sabe. Ese soy yo.

¿Quien fue el inventor de la biyarda? No viene al caso saberlo y no tiene importancia alguna. De los grandes inventos no se sabe el inventor. Nadie sabe quien se inventó la rueda, el ataúd, el chisme, el estornudo, el beso y muchos otros inventos más que son una bendición para la humanidad.

Tampoco sabemos quien fue el primero en jugar biyarda. Pero esto tampoco importa. Nadie sabe quien fue el primero que se tomó un refresco de limón, se comió una serenata de bacalao, se puso una enema o se pasó un buen trozo de lechón asao y fijense que buen uso le damos a todo esto. Igual es con la biyarda.

Hemos hecho un más que exhaustivo estudio de la sagrada Biblia y en ningún sitio se mencionó la biyarda. Pero no es para preocuparse. Pedro el Corto, emperador de la China en los tiempos de los mongoles (esto es muchísimo antes que Mao Tse Sung amarillara a Chiang Kai Sek) y quien leyó una Biblia que le regalara Marco Polo, con el mismo objeto al no encontrar ninguna mención a la biyarda en la Biblia llegó a la preclara conclusión que esta era el onceno mandamiento y que nunca fue aprobado.

Los relatos del diluvio universal y al arca de Noé

son claros y específicos en relación a la biyarda. No la mencionan. Claro está que el relato del arca de Noé es pormenorizado en relación a los animales que se montaron en el área (montaron dos animales de cada clase excepto políticos puertorriqueños que montaron cuatro) pero nada se sabe del material y equipo que se monto en el área. Algún día si apareciera el listado del equipo y material montado (este listado se conoce ahora como Bill of Landing) sabremos si se incluyeron dos biyardas y dos palos. Creemos que si.

No hay que desesperar. Son muchos los documentos importantes para la humanidad que están perdidos. Además del mencionado, tenemos entre otros, la cuenta de la Última Cena, el certificado de matrimonio de Adán y Eva, la carta de mar de Cristóbal Colon en su segundo viaje, el deposito de banco de las 30 monedas de Judas y otros más que no mencionaremos pues se nos olvidaron.

Hay evidencia irrefutable de que la biyarda se jugó en Europa, América, Asia, África, Australia e islas adyacentes desde tiempos inmemoriales. A cualquiera de estos sitios que usted vaya encontrara muchos pedazos de palos regados por todos sitios. Prueba conclusiva de que son biyardas prehistóricas. Imposible sería el que son restos de aviones 747 o de barcos de guerra.

Veamos ahora como llega la biyarda a Puerto Rico. Específicamente sabemos que no llegó con los americanos, ni con el programa de cupones, ni con el ciclón San Ciriaco. Tenemos que asumir, y estamos en lo cierto, que llego con nuestros primeros descubridores, los españoles. Decimos los primeros descubridores pues Puerto Rico ha sido descubierto varias veces. Luego de los españoles nos descubrieron los americanos, los árabes que vendían prendas, los drogueros, los del pescaito, los que venden hipotecas, los vendedores a plazos, los neoyoricans que juegan baloncesto, los recogedores para causas justas, los comités del Congreso (en invierno), los cubanos y finalmente los dominicanos.

También Puerto Rico ha pertenecido a diferentes grupos a saber, españoles, americanos, ingleses (los hicimos salir a base de la diarrea), Luis Muñoz Marín, los prestamista, varios tipos de religiones, etc, etc. Pero nada de esto afectó el juego de la biyarda.

Como dijimos antes la biyarda tiene el honor de haber llegado con los españoles. Prueba al canto de que aquí se jugaba mucho biyarda en los tiempos de la colonización es que Puerto Rico era un país casi todo cubierto de bosques y en la actualidad no quedan casi ninguno. Se tumbaron los arboles para hacer biyardas, asar lechones y hacer macanas para evangelizar al indio y luego al criollo.

Dato curioso es que ninguna de las historias escritas de Puerto Rico mencionan la biyarda. Es muy posible que el criollo no la mencionara aunque la estuviera jugando pues tenia miedo que si la Corona Española se enteraba le imponía una contribución. El gobierno español fue famoso imponiendo contribuciones en sus colonias a todo lo que se moviera y a lo que no se moviera también. Como ejemplo tenemos las contribuciones de congrua, saca y menudeo, alcabola, alcabala del viento, al mojourifazco, medio anato, cuarta anato, papel de sello, real novena, el quinto y no seguimos pues sería la de nunca acabar. A lo único que se sabe que España no le puso contribuciones fue al último suspiro, la piquiña en los pies y le meterse los deos en la nariz.

Viajamos por todo Puerto Rico buscando información sobre la biyarda. Aprovechamos las elecciones del 1972 para hacer nuestras averiguaciones. Era el tiempo en que todo el mundo salía para la isla a contar banderas para saber quien iba a ganar entre los republicanos y populares. Igual hicimos nosotros pero también hicimos la encuesta de la biyarda.

Para darnos importancia creamos *The Biyardus Historical Society Investigating Committee*. Tuvimos la mala suerte de no conseguir exención contributiva.

Aunque no tiene relación con este asunto en nues-

tros viajes por la isla contamos 123,476 banderas republicanas, 93,068 populares, 673 frisas y 1,287 pantaletas. También podemos contar de dos picadas de avispa y 387 jumeras. Con todo y eso perdimos las elecciones. Ferré fue blandito.

En nuestros viajes por la isla, y ahora en relación a la biyarda, tratamos de entrevistar a las personas de más de 300 años de edad ya que estos tienen que tener información de primera mano pero no encontramos a ninguna. Transamos por gente de menor edad.

Tabulamos, verificamos, estudiamos y analizamos la información recopilada. Eliminamos la opinión e información obtenida por políticos (casi todo el mundo en Puerto Rico); y usando como base el libro "Biyarda" escrito en 1843 por Anastasio Bengoa, de Lajas, brindamos ahora nuestro paciente lector el fruto de nuestra obra.

Confiamos que este libro ha de reverdecer viejos recuerdos en nuestros viejos y levantar el interés en nuestros jóvenes por un juego sencillo, entretenido, con su acervo histórico y una gran medio para hacer amigos.

Confiamos que si el futuro de nuestros Puerto Rico se convierte en un estado mas de la gran nación de los Estados Unidos de América la carta habilitadora haga constar que la estadidad jíbara incluye la biyarda al igual que el pitorro, la plena, el bacalaíto, y la letrina de una sola boca.

Con ustedes y para ustedes "El Juego de la Biyarda"

# La Biyarda

## **El juego en general**

El juego de biyarda, se juega entre dos personas o entre dos "tines" o equipos. El equipo es una biyarda (pedazo de palo con los extremos en chanfle) que se palea con otro pedazo de palo mas largo con el objetivo de que caiga lo más lejos posible. Desde donde cae la biyarda después de bateada el equipo defensivo trata de eliminar al bateador del equipo ofensivo tirándole la biyarda con la mano tratando de darle al palo largo que se coloca acostado en el mismo sitio donde se paleó la biyarda originalmente. Si se le da al palo largo con la biyarda el bateador se queda fuera y viene a batear el próximo. Si no le dan al palo largo el bateador tiene derecho a batear la biyarda tres veces o más veces corridas tratando siempre de echarla lo más lejos posible del punto inicial del juego. Cuando cae al piso la biyarda después de estas tres bateadas corridas (3 hilvanes) entonces el jugador que batea "pide". Pedir es calcular la distancia del punto inicial hasta donde está la biyarda, medida en línea recta y usando como unidad de medida el palo con el que se bateó. Si lo pedido es igual o menor a la distancia, el bateador y su equipo acumulan ese número de puntos. Si no los hay, el bateador queda fuera o eliminado. Así se continua con todos los jugadores de ambos equipos y el que más puntos acumule, o el primero que llegue a una cantidad predeterminada gana el juego.

## **El sitio de juego**

La biyarda se juega en espacios abiertos, tales como campos atléticos o pastos, donde no haya peligro que al batear la biyarda se puedan romper objetos o cosas como los faroles del alumbrado eléctrico, los cristales de una

casa, los cristales de un vehículo y más importante aun evitar darle un golpe a una persona.

Inmaterial de lo anterior la biyarda se puede jugar en cualquier espacio abierto siempre que se tenga un buen cuidado y se establezcan reglas especiales para limitar el área de juego.

El terreno donde se juega debe ser preferiblemente plano y sin obstrucciones como piedras, caca de vaca, etc. que permita el equipo ofensivo correr tras la biyarda.

### La Biyarda

La biyarda se hace de un pedazo derecho de un gancho de un árbol, o de palo de escoba, o materia similar. Si se hace de árbol de guayaba, guayacán, etc. se le llama biyarda dura. Si se hace de palo de escoba o de árbol de mangle se le llama biyarda monga. La biyarda tiene un largo de 5 a 8 pulgadas. Mientras más pequeña más habilidad se requiere para batearla. El diámetro de la biyarda es alrededor de una pulgada, pero diámetros de  $\frac{1}{2}$ " o  $1\frac{1}{2}$ " son aceptables.

Inmaterial de las dimensiones de largo y diámetro que damos aquí y en otros sitios de este libro, cualquier variación necesaria es aceptable pues hay que recordar que este es un juego inventado cuando no existían reglamentos, ni negociados de pesas y medidas.

En cada extremo de la biyarda se le corta un chanfle como de una pulgada de largo en posición opuesta en cada extremo. Estos se hacen para que al darle con el palo a la biyarda por el extremo que tiene el chanfle al aire, esta se eleve en el aire.

En vez de hacerle un chanfle a la biyarda en cada extremo se puede sacarle una punta como de lápiz a la biyarda en cada extremo (Véase Figura 2). A este tipo de biyarda se llama "boba" pues es fácil batearla.

Cuando la biyarda se hace de gancho de árbol este puede ser verde o seco, pero seco es preferible.

## **El palo**

El palo se usa para batear la biyarda y para medir distancias. Tiene de 12 a 18 pulgadas de largo y normalmente es más grueso que la biyarda. Para la definición de duro y mongo aplica la misma teoría que para la biyarda.

## **Batear o impulsar la Biyarda**

El acto de batear la biyarda es la base del juego de biyarda. La biyarda se batea con el palo en forma que se describe a continuación. La biyarda se pone a lo largo de la dirección en que uno quiere que vuele y con el chanfle al aire en esa dirección. El bateador coge el palo por un extremo y lo aguanta en la mano fuertemente. Con el extremo libre del palo se da un golpe corto y suave a la biyarda en el extremo del chanfle que está en el aire. Esta acción eleva la biyarda al aire pero tiene que ser bajo y corto el vuelo. Cuando la biyarda está en el aire el bateador trata otra vez de pegarle con toda su fuerza para que la biyarda vuele por el aire o se arrastre por el terreno a la distancia más lejos posible. Si al tratar de darle esta segunda vez el bateador falla en darle a la biyarda y esta cae al piso vale igual que si la hubiera bateado.

Cuando el bateador empieza su turno de bateo pone la biyarda como le guste con un chanfle al aire. Cuando el bateador está bateando para "hilvanar" no puede tocar la biyarda y tiene que palearla tal y como está en el terreno.

## **La casita o base**

La casita o base es el sitio de donde se empieza batear cada jugador para iniciar su jugada. Se marca un círculo a la mejor aproximación posible, en el terreno y este círculo tendrá como cinco pies de diámetro. Perpendicular a la línea por donde se va a batear normalmente se le marca una línea de diámetro. Desde esta línea es que se pone la biyarda cuando el bateador va a iniciar su jugada de bateo. Sobre esta

línea también se pone el palo cuando el equipo defensivo va a intentar el "mate".

### **Líneas de guardia**

Para hacer el juego más interesante se marcan o establecen dos líneas de guardia o de "out". Toda biyarda paleada al iniciarse la bateada que caiga fuera de estas líneas de guardia eliminan al bateador y pierde su turno. Estas líneas imaginarias de guardia se establecen antes de empezar el juego y se marcan con piedras para que no haya duda de donde están. Salen de los extremos del diámetro marcado en la base o casita y llegan a los extremos del campo de juego.

### **Los equipos**

El juego de biyarda se juega entre dos equipos o "tines". Cada equipo puede ser de uno o más jugadores y no necesariamente tienen que haber el mismo número de jugadores en cada equipo. El equipo que está bateando es el equipo ofensivo, es ese momento, y el equipo que está sirviendo en el campo de juego es el equipo defensivo. Cuando todos los jugadores del equipo ofensivo han tenido su oportunidad de batear la biyarda se invierten los papeles y el equipo ofensivo pasa a el defensivo y viceversa.

En cada equipo se establece el turno en que han de batear los jugadores y después de establecido no puede cambiarse. Es conveniente poner los mejores jugadores a batear primero.

Para decidir que equipo batea primero se hecha a la suerte.

### **Puntuación del juego**

Normalmente el juego se juega con el objetivo de que un equipo acumule un cierto número de puntos o palos. El primero que lo haga gana el juego. El número de puntos o palos se establece de acuerdo con el tiempo disponible para jugar y la calidad de los jugadores. Con equipos de tres jugadores, buenos y con

dos horas para jugar se puede jugar hasta 2,000 puntos o palos o sea que el primer equipo en hacer 2,000 puntos o palos gana el juego.

También se puede jugar a base de los palos o puntos acumulados dentro de cierto límite de tiempo. Por ejemplo si se decide jugar de 9 a 11 de la mañana el equipo ganador será el que más puntos haya acumulado en ese tiempo.

Otra forma sencilla de puntuación es decidir que el equipo ganador será aquel que haya acumulado más palos o puntos al terminar una, o dos rondas de bateo de cada equipo.

### **Los hilvanes**

Los hilvanes son la acción de batear la biyarda por el jugador ofensivo luego de que el equipo defensivo a fallado en ponerlo fuera. El jugador ofensivo tiene derecho a uno, dos, tres o más hilvanes según se decida antes de comenzar el juego. El jugador ofensivo comienza a batear sus hilvanes luego de la biyarda ha caído en cualquier sitio cuando trataron de ponerlo fuera. La biyarda no se puede tocar con las manos, ni ninguna otra cosa. Hay que batearla tal y como esté. El jugador ofensivo la batea tratando de llevarla lo más lejos posible de la casita o base. Las líneas de guardia no cuentan. El equipo defensivo no puede hacer nada para impedir el vuelo y movimiento de la biyarda.

Desde donde cae la biyarda en el primer bateo de hilván el bateador ejecuta el segundo bateo de hilván. De donde cala la biyarda en el segundo bateo de hilván el bateador ejecuta el tercer bateo de hilván. Donde cae la biyarda en este tercer bateo de hilván es el punto final del viaje de la biyarda y es desde donde se miden los puntos o palos que pide el bateador.

### **Punto o palos**

De donde está la biyarda en el terreno hasta el centro de la casita o base, en línea recta hay una distancia que se mide con el palo que se usa para batear la biyarda. El

bateador tiene que decidir a ojo cuantos palos hay en esta distancia y "pedírselo" al equipo contrario. Si el equipo contrario cree que la distancia mide igual o mas palos que los palos pedidos se los concede al bateador y esos puntos se le acreditan al equipo del bateador. Si el equipo contrario cree que en la distancia no hay el número de palos pedidos entonces se procede a medir con el palo y sobre el terreno el número de palos que hay en la distancia. Si no hay el número de palos el bateador queda fuera y a su equipo no se le acreditan ningunos puntos. Si al medir se encuentra que habían igual o más de los palos pedidos en la distancia entonces se le acreditan al equipo del bateador los palos o puntos que se pidiera.

### **Midiendo distancia**

La distancia entre el centro de la casita o base y el punto donde descansa la biyarda después de haberse paleado el último hilván se mide en línea recta entre estos dos puntos y sobre el terreno. Se usa el palo de batear como unidad de medida. El palo hay que ponerlo sobre el terreno para cada medida. Mide un jugador del equipo defensivo, observando de cerca por el bateador del equipo ofensivo. El que mide tiene que ir contando en voz alta los números de palos que va midiendo. Si mientras se va midiendo el equipo defensivo concluye que va a haber el número de palos pedidos o más puede suspender la medida y cancelar al equipo ofensivo los palos pedidos.

La biyarda no se mueve de sitio hasta que no se haya tornado la decisión final sobre los palos o puntos pedidos.

### **"Matar" o eliminar al bateador**

Cuando el bateador inicia su jugada batea la biyarda desde el centro de la casita o base. Cuando la biyarda sale disparada al aire el equipo defensivo tiene las siguientes alterativas para "matar" o eliminar al bateador.

- 1- Capturar la biyarda bateada en el aire y esto "mata" o elimina al bateador de batear los hilvanes y no se puede acumular puntos en ese turno.
- 2- Si la biyarda cae al terreno pero está en movimiento, rodando o dando saltos, batearla con la mano en dirección a la casita o base para acortar la distancia desde la cual se va a intentar el "mate de tirada". Este bateo de mano se puede hacer una sola vez por jugada.
- 3- Cuando la biyarda bateada por el jugador ofensivo cae en el terreno y termina de rodar y está "muerta" entonces el equipo defensivo intenta el "mate de tirada". Para esto el jugador ofensivo que estaba bateando pone el palo en el centro de la casita o base a lo largo de la línea de diámetro ya establecido. El jugador defensivo coge la biyarda en su mano de lanzar y se para en el sitio donde coge la biyarda. Tira la biyarda en dirección a la casita o base tratando de darle al palo con la biyarda. Si le da el bateador ofensivo queda fuera y no puede batear sus hilvanes. Si no le da el bateador ofensivo procede a batear sus hilvanes.

### **El juego en detalle**

Al comenzar el juego el equipo defensivo se distribuye en el campo de juego dentro de las líneas de guardia. No hay sitio específico para pararse los jugadores defensivos y pueden estos cambiarse de sitio y moverse durante el transcurso del juego. La distancia a que se paran los jugadores depende de su conocimiento de la habilidad de bateo del jugador contrario.

El equipo ofensivo se mantiene detrás y alejado de la base o la casita y el primer jugador en turno batea la biyarda. Si no lo matan procede a batear sus hilvanes y pedir. Si se los conceden o los obtiene por medio de estos puntos se acumulan para su equipo. Si por medida, falla, queda fuera y su equipo no acumu-

la puntos. Acumula o no puntos termina su turno como bateador y viene a batear el próximo jugador en turno. Así sucesivamente batean todos los jugadores del equipo ofensivo y terminan lo que se llama la "tarea".

Entonces el equipo ofensivo pasa a la defensiva y el equipo defensivo pasa a ofensivo y se repite lo explicado en el párrafo anterior. El equipo ofensivo termina su "tarea" y vuelven a revertirse los papeles de los equipos sucesivamente hasta que uno de ellos alcanza el número de puntos o palos previamente establecidos para el ganador.

### **Reglas del juego**

Antes de empezar un juego los equipos tienen que decidir lo siguiente:

- 1- Orden de bateo de los equipos. Normalmente se tira a la suerte.
- 2- Orden de turno de bateo dentro de cada equipo.
- 3- Como se decide el ganador, si el primero que llegue a cierto número de puntos o el que más puntos haya hecho dentro de cierto tiempo preconvenido.
- 4- Quien del equipo ofensivo va a "pedir" puntos o palos, si el bateador o un jugador seleccionado para todas las situaciones.
- 5- Quien del equipo defensivo va a cancelar o no los palos o puntos pedidos y quien va a medir.
- 6- Establecer las líneas de guardia si fuera necesario.
- 7- Decidir si en el transcurso del juego se pueden sustituir o no los jugadores o añadir nuevos jugadores.

- 8- Número de hilvanes a batearse en cada turno.
- 9- Decidir si se juega con "quite" o no. Quite aplica al comenzar a batear los hilvanes. Si al tratar de "matar" el equipo defensivo o al batear un hilván la biyarda cae en un sitio donde es muy difícil o imposible batearlo, como en una zanja con agua o debajo de una raíz o dentro de un matorral, el paleador puede pedir "quite". Si se lo conceden el saca la biyarda del sitio y lo pone en un sitio cerca de allí donde pueda batear el próximo hilván. Esta acción de coger la biyarda y moverla a un sitio conveniente y aceptada por el equipo defensivo cuenta como un hilván consumido por el bateador.
- 10- Decidir si se juega con "muñeca" o no. Muñeca aplica cuando se están bateando los hilvanes. Si un equipo tiene uno o más bateadores flojos se puede decidir que el mejor jugador del equipo ofensivo batee el último hilván por este jugador flojo.

### **Regla especial de bateo**

Como explicáramos anteriormente el bateo consiste de la acción de batear suavemente la biyarda desde su posición en el terreno para que se eleve en el aire y luego tratar de darle otra vez con todas las fuerzas mientras esté en el aire para que vaya lo más lejos posible. Si en ese segundo intento de conectar la biyarda con el palo se falla, aplica lo siguiente:

- 1- Si es en la bateada original, iniciando la jugada si la biyarda cae fuera de la casita o base se cuenta como una bateada completa y el equipo defensivo intenta el mate pero en una forma especial llamada "uso". Para hacer el mate el

jugador del equipo defensivo que lo intenta tiene que agarrarse al pantalón a la altura de la rodilla con la mano que va a tirar la biyarda.

- 2- Si es en la bateada original, iniciando jugada, si la biyarda cae dentro de la casita o base el bateador pierde su turno y queda fuera.

Si es cuando se están bateando los hilvanes cuenta como un hilván completamente efectuado.

### **Variaciones del juego**

El juego de biyarda tiene muchas variaciones y todas son interesantes. Siguiendo las reglas básicas explicadas anteriormente se puede jugar la biyarda en diferentes formas ajustada al sitio disponible, el número de jugadores presentes, el tiempo que hay para jugar y la habilidad de los jugadores. Algunas variaciones son las siguientes:

#### **Juego de distancia**

Por equipos o individual. Con hilvanes o no. Si es individual todos los jugadores excepto el bateador forma una unidad defensiva. El jugador ofensivo batea y se marca donde cae la biyarda en el bateo inicial o después de batear los hilvanes si los hubiere. El que más lejos llegue de la casita base es el ganador.

#### **Juego de latón**

Por equipos o individual. Con hilvanes o no. Acción defensiva igual que arriba. Se pone un latón a cierta distancia preconvenida de la casita o base y el individuo o equipo que logre meter la biyarda primero con un número preconvenido de veces dentro del latón es el ganador. Si no hay un latón se puede sustituir por un cuadro marcado en el terreno.

---

## Records Establecidos

No tenemos evidencia bien reconocida sobre records establecidos en Puerto Rico en relación a distancia y tiempo de juego. Nuestra exhaustiva investigación nos permite dar crédito a los siguientes récords.

- 1- Allá para el 1896 en Patillas se celebró un juego que duró desde temprano en la mañana hasta que se puso el sol.
- 2- En Guayama allá para el 1906 se celebró un campeonato de biyarda como parte de la fiestas patronales.
- 3- En Naguabo, allá para el 1936 en un juego entre los jóvenes de la familia Castillo y los Fuentes se paleó un biyardazo de casi 350 pies de largo, el más largo que se recuerda en esa región.
- 4- En Lajas, el biyardazo más largo que se recuerda fue paleado alrededor del 1932 por el aquel entonces joven Lupercio Lluch Figueroa. Se dice que fue un billardazo de 400 pies de largo con la brisa en contra. Esto nos lo contó Gandil Quiñones el mejor jugador de billar que ha tenido Lajas y todo Puerto Rico

# Medidas del Campo de Juego

