



INFORME FINAL DE RESULTADOS

**Diseño de un producto
turístico en torno a la
Pelota Vasca**

**PROYECTO IRUHBI PILOTA (POCTEFA 2021 - 2027)
INTERREG VI - A - ESPAÑA - FRANCIA - ANDORRA**

**Interreg
POCTEFA**



Cofinanciado por
la UNIÓN EUROPEA
Cofinancé par
l'UNION EUROPÉENNE

IRUHBI PILOTA

 **iter**
INVESTIGACIÓN

INFORME FINAL DE RESULTADOS

“DISEÑO DE PRODUCTO TURÍSTICO EN TORNO A LA PELOTA VASCA”

**PROYECTO IRUHBI PILOTA (POCTEFA 2021 – 2027)
INTERREG VI - A – ESPAÑA – FRANCIA - ANDORRA**

CONTROL DE VERSIONES			
Nombre documento:	Informes de Resultados. Parte I. Planteamiento Estratégico del Producto Turístico sobre la Pelota Vasca – Iruhbi Pilota.	Versión:	2
Elaborado por:	Arturo Ferrer Arriazu	Fecha:	19/12/25
Validado por:		Fecha:	
Aprobado por:		Fecha:	

REGISTRO DE CAMBIOS		
VERSIÓN	CAUSA DE LA NUEVA VERSIÓN	FECHA

DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO	
EXPEDIENTE	DISEÑO DE UN PRODUCTO TURÍSTICO EN TORNO A LA PELOTA VASCA.
NOMBRE DEL PROYECTO	PROYECTO IRUHBI – INTERREG VI – A ESPAÑA – FRANCIA – ANDORRA EFA 96/1 IRUHBI PILOTA (POCTEFA 2021-2027).
ACTUACION A LA QUE CORRESPONDE ESTE ENTREGABLE	

Introducción.....	5
Objetivos y metodología	7
PARTE I. Planteamiento estratégico del producto turístico.	8
1. Identificación de la oferta existente en el territorio.....	9
1.1. Pamplona	9
1.1.1. Infraestructuras.....	9
1.1.2. Iniciativas/Eventos	12
1.2. Huarte	19
1.2.1. Infraestructuras.....	19
1.2.2. Iniciativas/Eventos	21
1.3. Biarritz.....	29
1.3.1. Infraestructuras	29
1.3.2. Iniciativas/Eventos	35
2. Otras experiencias y eventos.....	35
2.1. Navarra, País Vasco y Francia	36
2.2. Méjico.....	50
2.3. Argentina.....	51
2.4. Uruguay	52
2.5. Filipinas	53
3. Conclusiones	54
4. Análisis de Perspectiva DAFO.....	58
PARTE II. Diseño de un Producto Turístico.....	60
5. Ejes de la narrativa sobre la pelota vasca en el mundo actual.	61
5.1. El juego-ritual, los valores y el frontón.	63
5.1.1. La pelota vasca, juego y ritual.	64
5.1.2. La transmisión de valores positivos en un mundo en conflicto.	68
5.1.3. Los espacios de la pelota (“el frontón”) y la construcción de ciudades.	70
5.2. Conclusiones en torno a la narrativa de la pelota vasca	72
5.3. Interpretación e información sobre la pelota vasca como recurso turístico en servicios digitales.....	74

5.4.	Diseño del producto turístico.....	80
5.4.1.	Líneas de trabajo para la creación de un producto turístico en torno a la “pelota vasca”.	80
5.4.2.	Implantación de una nueva Oferta Turística “Iruhbi Pilota”.	81
5.4.3.	Pamplona-Iruña: Iruhbi Pilota – Capital Mundial de la Pelota.	84
5.5.	Mercado turístico.....	93
PARTE III. Proyectos Piloto		94
6.	Proyectos Piloto.....	95
6.1.	Planificador digital “Iruhbi Pilota”: Viaje auto-organizado por el mundo de la “pilota vasca”.	97
6.2.	Audioguía Digital, Recorrido Virtual y Píldoras audiovisuales por el mundo de la “pilota vasca”.	104
6.3.	Evento Espectáculo en el Frontón Labrit: “Jai Alai – Fiesta Alegre”. .	107
6.4.	Encuentro transoceánico y transfronterizo Pilota Vasca + Pilotaldia. .	115
6.5.	Oteiza y el frontón: los “agujeros” en la arena.....	119
6.6.	City Break y producto turístico sobre la “Pilota Vasca”.	121
6.7.	Metodología para la creación de una experiencia interpretativa con criterios de museografía experiencial sobre la “pilota vasca”: Iruhbi – Pilota – Pamplona Capital Mundial de la Pelota.	123
6.8.	Frontón “Euskal Jai Berri” de Huarte.....	128
ANEXO. METODOLOGÍA.....		131
ENTREVISTA Nº 1. Ayuntamiento de Pamplona - Iruña		132
ENTREVISTA Nº 2. Ayuntamiento de Huarte		134
ENTREVISTA Nº 3. Santi Lesmes		135
ENTREVISTA Nº 4. Federación Navarra de Pelota		136
ENTREVISTA Nº 5. Fundación Remonte		138

Introducción

El presente informe responde al encargo realizado por el Servicio de Turismo del Ayuntamiento de Pamplona – Iruña relativo a la creación de un producto turístico sobre la pelota vasca en el marco del Proyecto IRUHBI – Pilota (Cooperación Transfronteriza España-Francia - Andorra – POCTEFA 21-27 que, bajo el liderazgo del propio Ayuntamiento de Pamplona, tiene a Biarritz y Huarte como principales socios y un objetivo significativo, desarrollar un proyecto turístico de carácter transfronterizo en torno a la pelota vasca. El trabajo se circunscribe al presente proyecto a partir de un triple objetivo; a. Desarrollar un planteamiento estratégico del producto a partir de la identificación y análisis de determinados recursos relacionados con la pelota vasca; b. Definición de los principales ejes de la narrativa del producto turístico y la creación de nueva oferta; c. Propuesta de acciones piloto.

El primer apartado del informe está dedicado a redactar las conclusiones fundamentales de un benchmarking en el cual se han identificado diferentes infraestructuras (frontones, trinquetes y otros espacios ligados a la pelota vasca) existentes en el territorio Iruhbi Pilota, además de eventos y diferentes acontecimientos sobre la pelota vasca con el fin de configurar una posible oferta de la misma en el territorio. Durante este primer entregable se han realizado diferentes entrevistas técnicas de las cuales también se ha obtenido información sobre la situación de diferentes infraestructuras, servicios y posibles proyectos relacionados con el ámbito de la pelota desde el punto de vista turístico-cultural. Este primer apartado termina con un Análisis de Perspectiva DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades) que nos permita obtener una visión de conjunto de la situación y el posicionamiento del territorio para la creación de un producto turístico.

En la segunda parte del presente informe hemos abordado, a su vez, la definición de una narrativa sobre la pelota vasca como producto turístico y la creación de un “storytelling” con los principales conceptos para su desarrollo en el ámbito del marketing y el posicionamiento del producto turístico. A partir de la definición de una serie de ejes narrativos centrales (la pelota de juego a ritual, valores positivos y el frontón, un espacio único) se ha ido construyendo diferentes argumentos interpretativos además de valorar, siguiendo la información recogida en el primer apartado, los recursos existentes y las posibilidades para la creación de una nueva oferta turística en torno a la pelota vasca tanto en el territorio Iruhbi-Pilota como especialmente en el territorio.

En este sentido, nuestro enfoque propone un proyecto más “interpretativo”, basado en una lectura socio-cultural, fundamental en la evolución histórica del juego como parte de la transformación socio-política de la comunidad en la

medida en que se concibe como una expresión cultural muy significativa del territorio unida tanto a elementos simbólicos e inmateriales (prácticas socio-culturales) como al propio patrimonio material. El hecho interpretativo remite al origen y desarrollo de la pelota vasca como un juego-ritual ligado a la propia comunidad territorial a la cual representa y configura a partir de toda una construcción simbólica de sentido relacionada con el propio juego a diferencia de la evolución de otros juegos de la pelota habidos durante la historia en diferentes territorios. La identificación de ciertos valores sociales relacionados con la pelota, la arquitectura típica (de la plaza al frontón) y el mantenimiento de determinados elementos invariables del juego lo convierte en una actividad única. Con el fin de complementar diferentes servicios digitales relacionados con la pelota vasca hemos elaborado una serie de textos que, en su conjunto, pueden ofrecer una interpretación asociada al desarrollo de ciertos hechos históricos.

Una vez definidos los ejes narrativos que se han recogido en un “storytelling” se han propuesto una serie de líneas de trabajo operativos para la creación de una nueva oferta turística coherente con el territorio Iruhbi-Pilota y los recursos disponibles por el territorio que, en el caso de Pamplona-Iruña, tratamos de integrar en su oferta turística y en la marca – programa sobre la pelota vasca ya presentado “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”. Todo ello se debe enmarcar en una cierta aproximación a la demanda turística habida en el territorio.

El informe termina con un tercer apartado centrado en identificar y definir diversas actuaciones en forma de proyectos pilotos sobre la pelota vasca surgidos al calor del trabajo realizado en el presente informe. Cada uno de los 8 proyectos piloto identificados han sido definidos según su alcance y su consideración dentro del presente proyecto. Por ello, el diseño de estos proyectos responde, en buena medida, a la propia capacidad operativa y organizativa de los tres territorios y especialmente del Ayuntamiento de Pamplona para abordar su estudio y posterior desarrollo partiendo de la existencia de cierta complejidad técnica y funcional inherente al desarrollo de cualquier nuevo proyecto.

Objetivos y metodología

El presente trabajo ha tenido, como objetivo fundamental, avanzar en la definición de diferentes elementos relacionados con la creación de un producto turístico de calidad en el territorio Iruhbi - Pilota en torno a la pelota vasca. Desde el punto de vista metodológico este objetivo se ha abordado a través de un enfoque operativo basado en diferentes objetivos de orden más táctico:

- Identificar y definir aquellas infraestructuras, servicios y eventos más característicos existentes en el territorio sobre la pelota vasca que podrían formar parte de un futuro producto turístico.
- Valorar y analizar de manera integral el ámbito de la pelota vasca en el territorio y sus diferencias con el fin de identificar líneas de trabajo operativas y realistas bajo un relato compartido de la pelota vasca como producto turístico-cultural.
- Elaborar y definir los principales ejes narrativos y un storytelling que deberán configurar una parte fundamental de los servicios y productos turísticos de la pelota vasca como una experiencia cultural de un territorio que a la vez configura una parte significativa de su identidad desde una perspectiva actual.
- Definir y apuntar una diversidad de líneas de trabajo para la valoración y creación de una nueva oferta turística sobre pelota vasca como recurso turístico-cultural de primer nivel.
- Identificar y definir una serie de proyectos piloto y su alcance técnico-funcional sobre la pelota vasca como recurso turístico-cultural.

Objetivos operativos que han guiado el enfoque de nuestro trabajo a la hora de identificar y generar información y de su posterior interpretación y redacción dentro del presente informe:

- Benchmarking para la identificación de una diversidad de servicios, infraestructuras y eventos relacionados con la pelota vasca.
- Análisis de perspectiva DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) del sector.
- Entrevistas personalizadas a diferentes agentes y entidades.
- Análisis 360º de la información generada en cada uno de los apartados del presente trabajo ajustado a los recursos y necesidades del territorio.
- Definición de propuestas y proyectos concretos basados en el relato definido en el presente informe sobre la pelota vasca.



PARTE I

**Planteamiento
estratégico del
producto
turístico.**

1. Identificación de la oferta existente en el territorio.

Dentro de este primer bloque del informe de resultados, nos vamos a centrar en analizar el planteamiento estratégico del producto. Para ello, vamos a proceder a detallar y analizar desde el punto de vistas turístico, las diversas **INFRAESTRUCTURAS**, e **INICIATIVAS/EVENTOS** destinados y vinculados a la práctica y promoción de la pelota vasca en los territorios que conforman el ámbito del proyecto (Pamplona, Huarte y Biarritz).

1.1. Pamplona

1.1.1. Infraestructuras

INFRAESTRUCTURA_1	
Tipo de Recurso	Frontón Labrit
Territorio	Pamplona, Navarra, España
Propiedad	Ayuntamiento de Pamplona pero está gestionado por la Federación Navarra de Pelota
Web / RRSS	https://www.fnpelota.com/pub/contacto.asp?idioma=ca
Ubicación	C. de Juan de Labrit
Coordenadas	42.817986757711616, -1.6391403661906923
Visita	De lunes a viernes de 9:00-14:00, excepto cuando hay eventos
Precio	Gratuita, partidos entre 50 y 25 euros (Depende la fila y si es final o no)
Descripción	Construido en 1952 y reformado en 1986 y 2002. También conocido como La Bombonera. Se destina a cubrir las necesidades de desarrollo de entrenamientos y partidos de pelotaris y clubes pertenecientes a esta Federación. También se desarrollan en el mismo algunos programas deportivos municipales y, en determinadas fechas, actividades culturales (no se suelen autorizar actividades culturales). Frontón de 36 x 13 mts. con iluminación y gradas con capacidad para 1.200 localidades sentadas (el frontón se ha adecuado como sede principal del Campeonato del Mundo de Pelota en el 2002).
Primera edición del Campeonato (También las dos consecutivas) de España de Pelota Adaptada. Se trata de un innovador torneo a nivel estatal en el que han jugado a pala 50 pelotaris en dos categorías: discapacidad física (en silla de ruedas) y discapacidad	

intelectual. Esta posee una accesibilidad adaptada pero no se especifica si tenga asientos adaptados.	
Observaciones	Prácticamente es un símbolo identitario dentro de la cultura Navarra y Vasca, incluso se le apoda "La Bombonera" por la intensidad que se vive en lo partidos, tanto por el público como por los jugadores. Es parte del llamado Corredor sostenible Txantrea-Labrit, lo que implica un intento municipal de conectar el deporte con una planificación urbana más verde, peatonal y accesible

INFRAESTRUCTURA_2	
Tipo de Recurso	Frontón Navarra Arena
Territorio	Pamplona, Navarra, España
Propiedad	Gobierno de Navarra y está gestionado por NICDO (Navarra Impulsa Cultura, Deporte y Ocio, S.L.), una sociedad pública dependiente del gobierno regional
Web / RRSS	https://www.pamplona.es/entidades/navarra-arena https://www.instagram.com/navarrarena/?hl=es https://www.facebook.com/navarrarena/?locale=es_ES https://www.navarrarena.com/es/inicio https://www.youtube.com/@navarraarenainafarroaarena9369 https://x.com/navarrarena
Ubicación	Plaza Aizagerria, 1
Coordenadas	42.796104629721505, -1.635219491957455
Visita	Acceso mediante compra de entradas para partidos oficiales, torneos y eventos especiales
Precio	Depende del evento, partido, asiento, etc.
Descripción	El frontón forma parte del moderno pabellón Navarra Arena, inaugurado el 29 de septiembre de 2018. Cuenta con una pista de 600 m² y un aforo de hasta 3.000 espectadores gracias a entre 2.000 y 3.000 butacas escamoteables que pueden reconfigurarse (gradas telescópicas orientables). Además, se integra acústica optimizada, pantallas LED (6×4 m) y marcador audiovisual adecuado para retransmisión. Dispone de vestuarios completos, zona de calentamiento, sala de prensa, enfermería, taquillas, cafetería y zona VIP
El frontón cuenta con áreas reservadas para personas con movilidad reducida, con acceso sin barreras por la puerta C y plazas de aparcamiento adaptadas. En caso de necesidad especial, se estudian soluciones personalizadas. Además, el recinto dispone de enfermería, personal de apoyo y desfibriladores automáticos.	
Observaciones	El frontón acoge partidos de alto nivel, como finales de competiciones del Cuatro y Medio y el Campeonato

	Manomanista (en 2022, 2024), y se ha utilizado para pruebas previas de Masters Codere. Parte del pabellón construido en terrenos anexos al Estadio El Sadar (obra iniciada en 2009, completada en 2018). Como recinto moderno y alternativa contemporánea al histórico Labrit, se planteó para acoger el deporte de elite y promocionar la pelota vasca desde un espacio versátil y dotado de infraestructura avanzada. Además cuenta con tecnologías sostenibles como geotermia y biomasa están presentes
--	--

INFRAESTRUCTURA_3	
Tipo de Recurso	Frontón de la Mañueta
Territorio	Pamplona, Navarra, España
Propiedad	Ayuntamiento de Pamplona
Web / RRSS	https://www.pamplona.es/entidades/fronton-de-la-manueta
Ubicación	C. Mañueta
Coordenadas	42.819880078474384, -1.643442359376765
Visita	Uso libre solicitando llave en la Casa Consistorial, al policía municipal
Precio	Gratuito (sin entrada ni reservas, ya que no se realizan partidos)
Descripción	Construido en 1985 como frontón cubierto de 15 × 8 m, el edificio es utilizado por la ciudadanía solicitando una llave en el Ayuntamiento. No cuenta con gradas ni vestuarios.
El recinto carece de gradas acondicionadas, no dispone de aseos públicos ni, por tanto, de servicios adaptados. La entrada principal es a ras de suelo y sin barreras aparentes	
Observaciones	El Frontón de la Mañueta mantiene el nombre y la memoria del antiguo “frontón Moderno”, famoso en su época por los llamados desafíos mañueteros: partidos con normas insólitas, como jugar atado, sentado o con desventajas curiosas, que daban lugar a un ambiente festivo y popular. Aunque el frontón actual no organiza partidos oficiales ni tiene actividad deportiva programada, sigue en uso por parte de vecinos y personas aficionadas que lo solicitan mediante llave. No hay entrada, ni gradas, ni servicios, pero el espacio conserva un valor simbólico como lugar vinculado a una tradición pelotazale más informal y cercana.

INFRAESTRUCTURA_4	
Tipo de Recurso	Frontón Jito Alai
Territorio	Pamplona, Navarra, España

Propiedad	Ayuntamiento de Pamplona
Web / RRSS	https://www.pamplona.es/entidades/fronton-jito-alai-0
Ubicación	Plaza Santa María la Real / C/ Juan de Labrit
Coordenadas	42.81818057253573, -1.6392935666030777
Visita	Acceso libre y gratuito de 08:00 a 22:00 h, sin necesidad de reserva
Precio	Gratuito
Descripción	Es una instalación pública al aire libre situada en pleno Casco Antiguo de Pamplona, justo bajo el Baluarte de Labrit, dentro del entorno fortificado de las murallas. Se trata de un frontón de pared única, sin gradas, techado ni equipamiento deportivo adicional. Su uso está destinado a la práctica libre y recreativa de la pelota vasca, sin programación oficial ni competiciones regladas. Fue inaugurado en 1962 como espacio vecinal de deporte y esparcimiento, y mantiene hasta hoy esa función básica. No cuenta con iluminación artificial, vestuarios ni señalización deportiva. La pared del frontis está pintada en tono neutro, sin decoración destacable, aunque en los últimos años se ha utilizado también como escenario de actividades culturales puntuales organizadas por el Ayuntamiento.
El acceso al frontón se realiza a través de un tramo peatonal empedrado, desde la calle Juan de Labrit o desde la cuesta de Santo Domingo. Aunque el terreno es mayoritariamente plano, la pavimentación irregular y la falta de señalización o rampas lo hacen poco accesible para personas con movilidad reducida. No dispone de aseos ni otros elementos adaptados. Al tratarse de un espacio antiguo e integrado en el sistema defensivo histórico de la ciudad, no cumple con los estándares actuales de accesibilidad universal.	
Observaciones	Este representa un ejemplo singular de infraestructura deportiva de uso libre dentro de un entorno patrimonial. Aunque no está pensado para la competición, su valor reside en su continuidad como espacio urbano abierto y su integración en el paisaje histórico del Casco Viejo. Su proximidad al frontón Labrit resalta el contraste entre un recinto profesional y otro informal, más ligado al uso comunitario. Actualmente, además de su función como cancha, acoge ocasionalmente actividades culturales como actuaciones al aire libre o danza contemporánea, especialmente en verano. Su conservación depende de la gestión municipal y del uso cotidiano que le dan vecinos y visitantes.

1.1.2. Iniciativas/Eventos

PROYECTO “PAMPLONA, CAPITAL MUNDIAL DE LA PELOTA”

El proyecto “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” se inscribe dentro de la Agenda Urbana Pamplona 2030, como uno de los proyectos estratégicos con vocación transformadora, orientado a posicionar a la ciudad como núcleo internacional de referencia para la pelota vasca. Su despliegue responde a una planificación estructurada que combina diagnóstico territorial, consulta experta y una estrategia de intervención múltiple.

El desarrollo del proyecto se ha sustentado en un enfoque participativo y de análisis multiescalar. La primera fase consistió en la elaboración del “Mapa de la Pelota”, una cartografía integral de los recursos existentes en la ciudad (licencias, instalaciones, clubes, eventos, financiación, etc.). Esta recopilación fue complementada con entrevistas semiestructuradas a agentes clave del ámbito deportivo, educativo, cultural y turístico, y con dos mesas expertas centradas en el futuro del deporte y en su profesionalización.

El análisis cualitativo y cuantitativo de esta información se organizó en torno a un DAFO-CAME, que permitió la identificación de ejes estratégicos de intervención y el diseño de un conjunto de acciones adaptadas a debilidades y oportunidades específicas del contexto pamplonés.

Las actuaciones se agrupan en torno a nueve líneas estratégicas interrelacionadas.

1. Refuerzo de la formación y base deportiva

Se ha consolidado una red de escuelas de pelota en centros escolares y clubes de la ciudad. Destaca la implementación de unidades didácticas específicas, actividades extraescolares, programas de voluntariado, y un interescolar de pelota similar al modelo aplicado en el fútbol. También se contemplan intercambios internacionales y formación técnica avanzada, en colaboración con la UPNA.

2. Reactivación de modalidades tradicionales y profesionalización del juego actual

Se han programado exhibiciones de modalidades en riesgo (como el Laxoa o el remonte) y se trabaja en la reparación de trinquetes y plazas abiertas. Asimismo, se refuerzan las competiciones profesionales, incluyendo circuitos femeninos, y se prevé el desarrollo de contenidos audiovisuales específicos. El programa “Remonte los viernes en el Labrit” se plantea como eje vertebrador de la programación regular.

3. Adaptación al futuro y nuevas prácticas deportivas

El proyecto apuesta por el desarrollo del frontball como modalidad urbana, con potencial olímpico y mayor capacidad de penetración social. Se proyecta su

incorporación en los frontones públicos y en nuevas infraestructuras. Paralelamente, se trabaja en la incorporación de la pelota a los entornos digitales y videojuegos.

4. Creación de marca territorial y posicionamiento internacional

Uno de los principales proyectos es la futura “Casa Mundial de la Pelota”, que funcionará como centro de interpretación, investigación y promoción. Su diseño está en proceso de concurso. Junto a ella, se prevé una oficina internacional de prensa, un congreso global bienal, y una estrategia de comunicación vinculada al turismo, la diplomacia cultural y la candidatura de la pelota como Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO.

5. Inclusión social y democratización del acceso

Se promueven programas de pelota adaptada, actividades con colectivos migrantes y población gitana, así como el uso de los frontones como espacios de encuentro vecinal. La Escuela de La Majarí (comunidad gitana) y asociaciones de inmigrantes serán reactivadas como agentes vinculados a la pelota.

6. Activación económica y turística

Las propuestas incluyen rutas guiadas sobre patrimonio pelotazale, uso de tecnologías inmersivas (realidad aumentada), vinculación con la hostelería y programación de eventos de fin de semana. Se plantea un programa de internacionalización a través de embajadas, congresos técnicos y talleres con presencia de agentes extranjeros.

7. Transición energética en instalaciones deportivas

Se proyecta la instalación de cubiertas solares en frontones y la creación de comunidades energéticas urbanas. El mapa solar ya existente en colaboración con la UPNA servirá de base para esta línea de trabajo.

8. Articulación territorial con el resto de Navarra

El proyecto excede los límites municipales, con acciones coordinadas en localidades como Huarte (conversión del Euskal Jai Berri en centro de referencia), y campañas de visibilización en toda la comunidad foral. La marca “Pamplona, Capital Mundial” está concebida como elemento tractor para toda Navarra.

9. Activación cultural y resignificación del espacio urbano

Se plantea el uso artístico de frontones (murales, instalaciones efímeras), así como la financiación de intervenciones culturales (fotografía, danza, escritura). El proyecto contempla también la creación de un fondo documental digital, una beca para estudios históricos y la publicación de investigaciones sobre la relación entre pelota y urbanismo.

El proyecto es impulsado por el Ayuntamiento de Pamplona, con el apoyo técnico y económico del Gobierno de Navarra. La ejecución se realiza en colaboración con entidades como la Federación Navarra de Pelota Vasca, Napike, Fundación Remonte, NICDO, UPNA, y diversos clubes y asociaciones locales. La financiación combina recursos municipales, aportaciones autonómicas y potenciales convocatorias europeas.

RUTAS POR LA HISTORIA DE LA PELOTA VASCA EN PAMPLONA

En el marco de la estrategia cultural y patrimonial impulsada por el Ayuntamiento de Pamplona, y en conexión directa con el proyecto “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”, se ha incorporado una ruta turística guiada centrada en la historia de la pelota vasca en el contexto urbano de la ciudad. Esta acción se sitúa en la confluencia de tres objetivos principales: la valorización del patrimonio deportivo local, la diversificación de la oferta turística, y la conexión entre memoria colectiva e identidad urbana.

La ruta, denominada “La historia de la pelota vasca en Pamplona”, forma parte del programa “Atardeceres en la ciudadela y otros paseos”, organizado por el Área de Cultura e Igualdad del Ayuntamiento. Se trata de una visita guiada gratuita, con salida desde el Archivo Real y General de Navarra, que incluye puntos clave del casco histórico vinculados con la práctica tradicional de la pelota.

El itinerario pone en valor diversos enclaves emblemáticos para la historia de este deporte en la ciudad. Entre los principales puntos incluidos en el recorrido destacan:

Frontón de la Mañueta, uno de los espacios más antiguos documentados para la práctica de la pelota, situado junto al portal homónimo de la muralla.

Frontón Labrit, considerado uno de los templos contemporáneos de la pelota vasca en Navarra y sede habitual de competiciones profesionales.

Plaza del Castillo, donde históricamente se celebraron partidos públicos y festividades populares en torno a este deporte.

Archivo de Navarra, lugar de partida de la visita y espacio de contextualización documental, donde se conservan registros históricos que permiten rastrear la evolución de la pelota en el tejido urbano de Pamplona.

La ruta incorpora además una narrativa que combina explicación histórica, referencias documentales y testimonios sobre la evolución social del deporte,

su articulación con el crecimiento de la ciudad y su papel en la vida cotidiana de distintas generaciones.

La campaña pretende sensibilizar al alumnado sobre el papel que han desempeñado los frontones no solo como infraestructuras deportivas, sino también como lugares de socialización, ritualización festiva y expresión cultural. A través del estudio de casos concretos (como el frontón de la Mañueta), se trabaja con una metodología activa centrada en la observación in situ, la interacción con personas expertas y el análisis de documentos y fuentes orales.

Se busca fomentar una comprensión integral del patrimonio inmaterial vinculado a la pelota vasca, propiciando el reconocimiento del deporte como fenómeno cultural, histórico y ciudadano. Asimismo, se incentiva la apropiación simbólica de estos espacios por parte de las generaciones jóvenes, con el objetivo de favorecer su conservación y su integración en el relato urbano contemporáneo.

CENTRO DE INTERPRETACIÓN DE LA PELOTA VASCA

El Ayuntamiento de Pamplona ha puesto en marcha el proceso para diseñar y construir el Centro de Interpretación de la Pelota Vasca, una infraestructura cultural que actuará como núcleo patrimonial y educativo en torno a este deporte tradicional. El proyecto forma parte del plan estratégico “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” y se integrará físicamente junto al frontón Labrit, considerado un símbolo histórico de la pelota en Navarra.

El futuro centro se concibe como un espacio multifuncional que combine exposiciones permanentes e itinerantes, archivo documental, zona de experiencias interactivas, sala de proyecciones y recursos educativos. Su objetivo es recuperar la memoria histórica del deporte, mostrar su evolución técnica y social, y reforzar su valor identitario como elemento cultural vasco-navarro. Además, busca convertirse en un punto de atracción turística, integrando rutas culturales e itinerarios vinculados a frontones, barrios y figuras emblemáticas de la pelota.

El concurso público para su diseño arquitectónico fue lanzado en 2024, con una inversión prevista de 6,5 millones de euros y una ejecución estimada entre 2025 y 2027. El proyecto está alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, tanto en su enfoque inclusivo y educativo como en el uso de materiales sostenibles y eficiencia energética.

FRONTÓN 360

Desde principios de 2025, en el Frontón Labrit de Pamplona se está trabajando en la puesta en marcha del proyecto informalmente llamado Frontón 360, impulsado por la empresa E. Remonte con respaldo institucional de la Fundación Remonte. La propuesta consiste en convertir los jueves en una noche fija de remonte y pala, con partidos profesionales que se repitan semanalmente para atraer tanto a seguidores habituales como a personas que nunca han asistido a una cita pelotazale.

Aunque todavía no hay un calendario público definitivo que confirme la regularidad de los encuentros, ya se han realizado jornadas puntuales de puertas abiertas, como la del jueves 12 de septiembre de 2024, donde decenas de jóvenes y adultos probaron la técnica del remonte acompañados por remontistas profesionales en un ambiente participativo y demostrativo.

El verano de 2025 ha confirmado un aumento de actividad en el Labrit: la Fundación y E. Remonte organizaron el Torneo de Remonte Profesional de San Fermín – G.P. Caja Rural de Navarra, con partidos entre el 9 y el 11 de julio en dos modalidades (Promoción y Primera). Las semifinales se disputaron los miércoles y jueves, y la final el viernes, ofreciendo entradas a precios populares y abonos solidarios cuyos beneficios se destinó a ADANO, la Asociación de Niños con Cáncer de Navarra

Además, la Fundación ha presentado para el resto de 2025 un calendario: el Torneo de Casco Viejo (febrero a abril), seguido del Torneo Primavera, luego el Comunidad Foral (entre julio y octubre, en municipios navarros), el Campeonato de Parejas entre octubre y noviembre, y finalmente el Torneo Individual de Navidad que se prolongará hasta mediados de diciembre. Este calendario muestra una temporada estructurada y con múltiples escenarios dentro y fuera de Pamplona.

En cuanto a la oferta gastronómica, la idea es que las veladas de jueves en el Labrit se conviertan en algo más que deporte. El plan contempla habilitar espacios de degustación y barras temáticas vinculadas a producto local navarro, para que la experiencia sea completa y atraiga también a quienes buscan un plan social y cultural, no solo deportivo. Hasta ahora, no se han publicado detalles concretos sobre proveedores o menús, pero la Fundación y E. Remonte han señalado que esta parte será clave para fidelizar público nuevo.

FESTIVAL PELOTA SAN FERMÍN

El Torneo San Fermín como tal nació en 1975 de la mano de Eskulari. Hasta entonces los festivales de mano durante las fiestas de Pamplona se programaban a la sombra de los del Euskal Jai, donde el remonte ocupaba el horario vespertino.

Se celebra anualmente del 5 al 14 de julio en el Frontón Labrit de Pamplona, coincidiendo con las fiestas patronales, y cuenta con una larga e importante tradición. El torneo incluye partidos de pelota mano profesional de las principales empresas, con finales para las series A y B

El torneo comienza la noche del 5 de julio y concluye el 14 de julio con las finales. Las fiestas de San Fermín se celebran del 6 al 14 de julio. Todos los partidos principales se llevan a cabo en el Frontón Labrit de Pamplona, y algunos suelen ser transmitidos en televisión por directo.

Se disputan partidos en la modalidad de parejas y un desafío entre empresas, culminando en la final del Cuatro y Medio.

El día de San Fermín por la mañana se conserva la costumbre de almorzar con la familia o los amigos y a continuación existe la opción de ir a ver la feria de ganado o la pelota en el Labrit, que comienza a las 11.30.

Eskulari sembró la semilla de una feria que creció no sin dificultades. Hubo años en los que costaba llevar gente al frontón durante las fiestas. Sin embargo, la oferta caló poco a poco y la apuesta por las noches a lo largo de la semana, completada con las tardes de sábados y domingos, acabó triunfando. En las últimas ediciones se suelen agotar las localidades de asiento de las nueve funciones, muchas de ellas nocturnas.

1.2. Huarte

1.2.1. Infraestructuras

INFRAESTRUCTURA_1	
Tipo de Recurso	Frontón Euskal Jai Berri
Territorio	Huarte, Navarra, España
Propiedad	Ayuntamiento de Huarte (anteriormente gestionado por Fundación Euskal Jai Berri)
Web / RRSS	https://huarte.es/noticias/fronton-euskal-jai-berri/
Ubicación	Av. Ugarrandia, 2
Coordenadas	42.830377242591865, -1.5823426797231623
Visita	Instalación municipal incluida en el polideportivo Ugarrandia, disponible mediante reserva o abono
Precio	Precio según cuota municipal. La práctica deportiva está abierta a abonados y grupos deportivos.
Descripción	Es una instalación cubierta y moderna, con una pista de pared izquierda de 54 metros, apta para modalidades de remonte y cesta-punta, que ha sido sede de competiciones de alto nivel como los Campeonatos del Mundo en 1962 y 2002. La estructura forma parte del complejo deportivo de Ugarrandia, que combina frontones, zonas de fitness, piscinas y espacios culturales, conectando deporte y comunidad en una zona verde rehabilitada.
El frontón está ubicado dentro del polideportivo Ugarrandia, accesible desde Avda. Ugarrandia y con infraestructura adaptada al nivel básico: acceso sin barreras arquitectónicas, aseos adaptados y vialidad interna organizada.	
Observaciones	Este ha jugado un papel central en la difusión de modalidades de pelota vasca menos comunes, con su uso tanto profesional (mundiales) como amateur. Tras años gestionado por una fundación, en 2002 volvió a manos del Ayuntamiento. Actualmente está cerrado temporalmente.

INFRAESTRUCTURA_2

Tipo de Recurso	Frontón Ugarrandia
Territorio	Huarte, Navarra, España
Propiedad	Ayuntamiento de Huarte / Instalaciones Deportivas Ugarrandia
Web / RRSS	https://huarte.es/espacios_municipales/instalaciones-deportivas-ugarrandia/
Ubicación	Av. Ugarrandia, 2
Coordenadas	42.8280605628064, -1.5954374272417227
Visita	Acceso libre para la ciudadanía en horario habitual de las instalaciones deportivas. También se puede reservar para uso organizado a través del polideportivo municipal
Precio	Gratuito para uso libre; posible tarifa en caso de reserva específica
Descripción	Este se encuentra integrado en el entorno del polideportivo del mismo nombre, dentro de un área residencial moderna de Huarte. Es un frontón de tipo pared izquierda, descubierto, con una estructura metálica parcial que cubre el lateral derecho del espacio de juego. Se utiliza para prácticas deportivas informales y también para entrenamientos o encuentros de pequeño formato.
Al formar parte de las instalaciones deportivas municipales, puede utilizarse junto con espacios complementarios como vestuarios adaptados, aunque no hay zonas específicas para público con diversidad funcional.	
Observaciones	Este frontón forma parte de la red de infraestructuras deportivas de base de Huarte y cumple una función cotidiana como espacio abierto de práctica deportiva. Su ubicación en una zona residencial lo convierte en un recurso de proximidad de uso intensivo, especialmente en fines de semana o por las tardes. Aunque se encuentra dentro de un equipamiento mayor, el frontón funciona de forma independiente

INFRAESTRUCTURA_3	
Tipo de Recurso	Frontón Toki Alai
Territorio	Huarte, Navarra, España
Propiedad	Ayuntamiento de Huarte
Web / RRSS	
Ubicación	Plaza San Juan, 5
Coordenadas	42.83106666696779, -1.5909180012091295
Visita	Acceso libre y gratuito en determinados horarios; también disponible mediante reserva o abono a través del polideportivo municipal
Precio	Gratuito para uso libre; tarifas municipales en caso de uso programado o de grupo
Descripción	La instalación está equipada con pavimento deportivo, iluminación artificial adecuada para uso nocturno, gradas

	laterales, vestuario colectivo y aseos, incluyendo uno adaptado. A diferencia de otros frontones de carácter más informal, el Toki Alai se ha utilizado también como sede de actividades destacadas, como el festival Joko Berri en 2024, para el que incluso se transformó en un espacio temporalmente cubierto como trinquete.
El frontón cuenta con un aseo adaptado y acceso interior sin escalones	
Observaciones	Este cumple un papel destacado dentro de las infraestructuras deportivas de Huarte, tanto por su uso cotidiano como por su capacidad para acoger actividades deportivas y culturales puntuales de mayor escala. A diferencia de otros frontones urbanos, esta instalación está completamente equipada, iluminada y en uso permanente, lo que facilita su aprovechamiento por parte de clubes, escuelas y ciudadanía en general.
Posibles líneas de trabajo	

1.2.2. Iniciativas/Eventos

CLUB DE PELOTA DE HUARTE

El Club Pelotazale Huarte es una asociación deportiva sin ánimo de lucro creada con el propósito de promover la pelota vasca, especialmente en sus modalidades tradicionales, dentro de la localidad de Huarte. Cuenta con una trayectoria consolidada, que se extiende desde su fundación formal hasta una labor continuada de formación, competición y preservación cultural.

Desde su estructura interna, el Club está conformado por al menos dos secciones principales: la sección de pelota a mano, orientada a jóvenes de entre 6 y 30 años, entrenados y acompañados por referentes locales como Francisco Caballero e Imanol Garralda, y la sección de herramienta, que abarca modalidades diversas como paleta goma, paleta cuero, pala corta y, más recientemente, incorporaciones como paleta cuero en trinquete o paleta argentina. Esta organización busca tanto preservar modalidades que están en retroceso como ofrecer una oferta deportiva inclusiva y variada.

Su actividad se articula en eventos de formación y competición. Según publicaciones en redes sociales (Facebook), en noviembre de 2024 se celebraron en el frontón de Huarte las finales de las llamadas Txapelketas 2024, con partidos de alta exigencia competitiva. Además, se ha convertido en pionero en la promoción de la pelota femenina. En 2023, organizó el primer

campeonato femenino de “cuatro y medio” en la localidad, con parejas compuestas exclusivamente por mujeres, un momento señalado como histórico dentro del entorno local.

El club también tiene una presencia relevante en la dinámica de competiciones forales e incluso nacionales. Según un informe de la Federación Internacional de Pelota (FIPV), el Club Pelotazale Huarte logró en 2012 el reconocimiento de subcampeón en torneos interclubes, lo que subraya su capacidad competitiva e integración en circuitos regionales.

Más allá del ámbito puramente deportivo, el Club Pelotazale Huarte forma parte del tejido asociativo local, colaborando con iniciativas municipales y comunitarias. Está incluido en la relación de clubes deportivos del Ayuntamiento de Huarte, lo cual refuerza su función social y su visibilidad entre los vecinos.

No obstante, el Club también enfrenta desafíos comunes en el ámbito deportivo local: garantizar la continuidad de deportes minoritarios, encontrar recursos suficientes para mantener la formación en jóvenes y asegurar espacios adecuados como el frontón Toki Alai. La creciente incorporación de modalidades (paleta argentina, trinquete) y la promoción de la pelota femenina son respuestas a estos retos, buscando aliviar el declive de algunas disciplinas y fomentar la igualdad de género.

La posición del Club adquiere una proyección institucional relevante gracias a su vinculación con Iruhbi Pilota, el proyecto transfronterizo liderado por Pamplona e integrado por Huarte y Biarritz, que ha sido respaldado con 2,3 millones de euros del programa europeo POCTEFA para promover el patrimonio de la pelota como recurso turístico y cultural. Esta cooperación facilitará, por un lado, el refuerzo del frontón Euskal Jai Berri de Huarte (capaz de acoger modalidades como remonte, pala, cesta y mano), y, por otro, la integración del Club en una estrategia más amplia de visibilidad y formación especializada en modalidades valiosas, pero en retroceso.

En términos simbólicos, el club representa un eje de continuidad de la pelota como patrimonio vivo de la comunidad. Tras tres décadas de existencia, su impulso en formación, su capacidad de adaptación (incorporando mujeres, nuevas modalidades, participación en proyectos institucionales) y su rol en competiciones intermunicipales lo sitúan como actor clave en la dinamización deportiva y cultural de Huarte.

ACTIVIDADES DE LOS PROGRAMAS DE FIESTAS RELACIONADAS CON LA PELOTA VASCA EN HUARTE

Las Fiestas de la Hermandad constituyen las celebraciones patronales de Huarte, en honor a la Virgen Blanca, que se desarrollan desde el sábado anterior al tercer lunes de septiembre y se extienden por nueve días. Esta festividad tiene sus raíces en antiguas ferias de ganado que convirtieron a Huarte en un centro comercial regional, consolidando sus funciones de punto de encuentro. El programa incluye actos tradicionales como el chupinazo (lanzamiento del cohete anunciador), la Salve con la Coral Virgen Blanca, procesiones, comidas populares (costillada, calderete, paellada), la Bajadica de San Esteban (recorrido danzado desde el barrio de San Esteban), bailes autóctonos, comparsas, gigantes y actuaciones, entre otros, donde suelen incluirse partidos de pelota como parte del entramado festivo.

Durante las Fiestas de 2024, la pelota vasca tuvo un protagonismo evidente. El martes 17 de septiembre, Día de la Hermandad, entre un programa cargado de actividades culturales y gastronómicas, se inscribieron dos partidos destacados en el Frontón Toki Alai a las 18:00 h: un encuentro de cuatro y medio femenino entre Ane Mendiburu y Aizane Ibarrola, y un partido de mano parejas masculino entre Irribarria–Uriondo y Yoldi–Alduntzin. Estos duelos ofrecieron una perspectiva competitiva de alto nivel, contribuían al entretenimiento del público local y expresaban la continuidad de la pelota como elemento festivo esencial en Huarte.

Además del deporte, el frontón sirvió como escenario social, al acoger una cena autogestionada el viernes 20 de septiembre, organizada por el Ayuntamiento, que reforzó su papel como espacio comunitario dentro del ambiente festivo.

Fuera del calendario oficial festivo, el 10 de mayo de 2024 el Frontón Toki Alai acogió un evento singular y pionero: el primer festival de Joko Berri celebrado en Navarra. Este formato, una fusión entre frontón corto y trinquete, se configuró al adaptar el recinto mediante la instalación de un tejado portátil en la pared izquierda y el rebote, género estructural complejo que requiere una transformación temporal del espacio físico. El festival, denominado “Desafío Joko Berri”, contó con pelotaris destacados, incluyendo a la pentacampeona de paleta goma de trinquete Maritxu Housset, y enfrentamientos mixtos entre Navarra y Francia. La función atrajo a alrededor de cuatrocientas personas, abrió a las 17:30 y tuvo plena ocupación, siendo un hito para la comunidad pelotazale navarra.

Para 2025, el panorama es diferente por el momento. A día de hoy, no se ha publicado el programa detallado de las Fiestas de la Hermandad, por lo que no se dispone de confirmación oficial sobre la inclusión de partidos o eventos pelotazales como sucedió el año anterior.

Durante el Día de Huarte/Uharteko Eguna, celebrado el último domingo de junio, no se incluyeron actividades relacionadas con la pelota vasca en la programación oficial, que se centró en actos culturales, pasacalles y ferias locales.

No obstante, dada la participación de Huarte en el proyecto transfronterizo Iruhbi Pilota —mencionado en el informe general en la sección de Proyección internacional y cooperación transfronteriza— es razonable anticipar que el Frontón Toki Alai mantendrá un papel protagonista en las fiestas, acogiendo partidos o exhibiciones pelotazales. Además, la rehabilitación del frontón Euskal Jai Berri, concebido para albergar modalidades como remonte, pala y cesta-punta, se perfila como parte del reforzamiento institucional de la pelota en la localidad.

PROGRAMACIÓN DE REMONTE EN HUARTE

El municipio de Huarte, situado a escasos kilómetros de Pamplona, mantiene una relación estrecha con el remonte, una de las modalidades más singulares y, al mismo tiempo, más minoritarias de la pelota vasca. El Frontón Euskal Jai Berri es su escenario central. Se trata de un frontón largo de 54 metros que, junto con el Galarreta de Hernani, constituye el único espacio del mundo donde se desarrolla remonte profesional de manera regular, lo que lo convierte en un punto de referencia no solo para la práctica deportiva, sino también para la preservación de esta especialidad que forma parte del patrimonio cultural navarro. Su propia existencia, tras años en los que el remonte parecía perder visibilidad, es ya un elemento de resistencia y continuidad de la tradición.

Durante el año 2025, la actividad de remonte en Huarte se enmarca en un calendario más amplio que combina la competición profesional, los campeonatos forales y las iniciativas formativas y de promoción. Aunque no siempre se anuncian con antelación todas las sedes, la trayectoria reciente del Euskal Jai Berri permite anticipar que acogerá fases importantes de torneos como el Torneo Comunidad Foral de Navarra – Gran Premio Magna, un campeonato itinerante que entre julio y octubre recorre distintas localidades navarras y que, en ediciones anteriores, ha incluido Huarte como sede de eliminatorias o incluso de semifinales. En el plano estrictamente federativo, el Campeonato Navarro de Remonte, que en 2025 se desarrolla entre el 26 de enero y el 30 de marzo, contempla partidos en varios frontones municipales, siendo habitual que el Euskal Jai Berri figure entre ellos por su idoneidad técnica y su aforo. Además, la modalidad también tiene su espacio dentro de los Juegos Deportivos de Navarra, con categoría juvenil, cuyas fases se disputan del 25 de enero al 29 de abril y que cumplen una doble función: dar competición reglada a los jóvenes y mantener viva la cantera local.

Junto a las competiciones oficiales, el remonte en Huarte se integra en la programación cultural y festiva del municipio. En años recientes, durante las Fiestas de la Hermandad, el frontón ha acogido partidos de gran nivel, así como exhibiciones en formatos menos convencionales, con presencia de remontistas profesionales y público de todas las edades. Aunque en 2025 no se ha publicado todavía el programa definitivo de fiestas, la lógica de los últimos años permite pensar que la pelota, y en particular el remonte, seguirá teniendo un hueco destacado. Cabe recordar que en 2024, al margen de las fiestas, el

Toki Alai acogió incluso un evento pionero como el primer festival de Joko Berri en Navarra, lo que refuerza la vocación de innovación de la localidad en materia pelotazale.

El papel del Club Pelotazale Huarte resulta esencial en esta programación. No solo coordina actividades de base, con entrenamientos y escuelas para jóvenes de 6 a 30 años en diversas modalidades, sino que también ha sido pionero en la promoción de la pelota femenina y en la incorporación de nuevas disciplinas para evitar el retroceso de algunas especialidades. En lo que respecta al remonte, la escuela municipal lo incluye como opción para menores de 14 años, en paralelo a otros deportes como el balonmano, el atletismo o la gimnasia, lo que permite que las nuevas generaciones tengan contacto temprano con una modalidad técnicamente exigente y de gran espectacularidad.

En el ámbito profesional, la Fundación Remonte ha presentado para 2025 una oferta estructurada que incluye torneos a lo largo de todo el año, desde el Casco Viejo de Pamplona en febrero y abril, pasando por el Torneo de Primavera, el San Fermín de julio, el Comunidad Foral de Navarra, el Campeonato de Parejas y cerrando con el Individual de Navidad en diciembre. Aunque la mayor parte de estas fases se disputan en frontones como el Labrit o Galarreta, la itinerancia de algunos torneos deja abierta la puerta a que Huarte figure en el calendario oficial como sede, especialmente en fases intermedias o partidos de promoción. En este sentido, el remonte de promoción también tiene una ventana de actividad en el Euskal Jai Berri, siguiendo la línea de los campeonatos Serie B que, en años previos, han disputado sus finales en frontones emblemáticos de la Comunidad Foral.

Más allá de la competición, la programación de remonte en Huarte incluye actividades de carácter divulgativo y participativo. Las jornadas de puertas abiertas, en las que los asistentes pueden probar la cesta bajo la supervisión de profesionales, han demostrado ser una herramienta útil para atraer público nuevo y romper la percepción del remonte como deporte distante. En paralelo, las veladas con componente gastronómico y social, impulsadas por la Fundación Remonte y el Ayuntamiento, buscan convertir las noches de partido en una experiencia más amplia que combine deporte, cultura y convivencia, siguiendo el modelo ya experimentado en Pamplona con las sesiones de los jueves en el Labrit.

PROYECTO DE REHABILITACIÓN DEL FRONTÓN EUSKAL JAI BERRI DE HUARTE

El Frontón Euskal Jai Berri ha sido durante largo tiempo una joya semioculta del municipio de Huarte, más allá de su uso deportivo: es un frontón largo de

54 metros, especializado en modalidades como el remonte y la cesta-punta, que incluso fue sede de los Campeonatos del Mundo de Pelota Vasca en 1962 y 2002. Aunque su estado, hasta hace pocos años, se acercaba a lo semirruinoso, su recuperación ha pasado a ser prioridad municipal y regional para conservar ese legado y ponerlo en valor. La rehabilitación comenzó a tomar forma real cuando el pleno del Ayuntamiento, con el apoyo unánime de los grupos EH Bildu, Geroa Bai, UPN, PSN y PP, aprobó destinar 40.000 € para la redacción del proyecto arquitectónico, un paso previo imprescindible a la obra en sí. Esta primera fase se realizó tras recuperar la gestión municipal en diciembre de 2022, después de décadas de arrendamiento externo.

La intervención se enmarca en el ambicioso programa transfronterizo IRUHBI PILOTA, que promueve actuaciones vinculadas a la pelota vasca en Pamplona, Biarritz y Huarte. Gracias a este proyecto, impulsado dentro del programa POCTEFA 2021–2027 de la Unión Europea, se logró una financiación FEDER del 65 % sobre una inversión total estimada en torno a los 3,6 millones de euros. A Huarte le corresponderían 869.146 €, mientras que el Ayuntamiento asumiría los 468.003 € restantes, para una obra cuya inversión total se estima cerca del millón de euros.

El 19 de noviembre de 2024 se publicó en el Portal de Contratación de Navarra el anuncio de licitación para la redacción del proyecto de rehabilitación y, en su caso, la dirección facultativa de la obra. El precio base de licitación fue de 47.000 € (IVA excluido), con un plazo de ejecución de tan solo dos meses desde la adjudicación, y con al menos seis visitas a la instalación previstas para los licitadores. La presentación de ofertas finalizó el 19 de diciembre de 2024, y el Ayuntamiento organizó una visita previa el 26 de noviembre, para que los interesados conociesen sobre el terreno el frontón.

Finalmente, en enero de 2025 quedó adjudicado el contrato a Ramón Preciado Jiménez – Equipo, por 42.300 €, conforme a los datos que ofrece la Plataforma de Contratación del Estado.

Para el segundo paso, es decir, las obras de rehabilitación propiamente dichas, el Ayuntamiento abrió una licitación el 11 de julio de 2025, con la presentación de ofertas hasta el 7 de agosto de 2025, y un presupuesto base asignado de 975.559,70 € para su ejecución.

Desde una perspectiva turística, esta rehabilitación ofrece una valiosa oportunidad para posicionar Huarte como destino cultural y deportivo. El Euskal Jai Berri, por su singularidad como uno de los pocos frontones de remonte activos, puede convertirse en un atractivo para visitantes interesados por la pelota vasca, su historia y su práctica tradicional. El enfoque sostenible y respetuoso del proyecto, articulado dentro del IRUHBI PILOTA, pretende integrar el espacio en rutas transfronterizas entre Navarra y el País Vasco francés, reforzando su papel como punto de convergencia patrimonial. Además, con mejoras en accesibilidad, iluminación y comunicación externa, el frontón no solo será funcional para campeonatos deportivos, sino también adecuado para eventos culturales, exhibiciones, festivales o incluso turismo pedagógico:

imaginemos, por ejemplo, sesiones explicativas para escolares o grupos turísticos descubriendo la técnica del remonte, complementadas con elementos audiovisuales o experiencias interactivas. La conexión con Pamplona y su red turística, combinada con la cercanía del Cantamañanas Urban Art Festival y otros eventos locales, puede incentivar la visita de un público más amplio, interesado por lo cultural, lo deportivo y lo innovador.

TORNEOS Y ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN PREVIAS A LAS OBRAS DEL EUSKAL JAI BERRI

El Ayuntamiento de Huarte organizó en los primeros meses de 2025 varios partidos de exhibición y sesiones abiertas de entrenamiento en el frontón Euskal Jai Berri. El motivo principal fue que el recinto debía cerrarse por obras de rehabilitación en la segunda mitad del año y se quiso dar a la población una oportunidad de presenciar actividad pelotazale antes de ese paréntesis.

Las partidas se desarrollaron entre marzo y abril con acceso libre. No fueron campeonatos oficiales, sino más bien encuentros divulgativos donde pelotaris profesionales y jóvenes pudieron mostrar la modalidad del remonte. El consistorio asumió la financiación de estos actos y la difusión a través de la agenda cultural municipal, en colaboración con la Fundación Remonte y el club local.

De esta manera, además de mantener viva la actividad del frontón, se reforzó el papel del Euskal Jai Berri como un espacio comunitario, aunque la asistencia fue irregular, en algunas jornadas se llenó casi al completo.

ACTIVIDADES EDUCATIVAS EN TOKI ALAI DURANTE 2025

El polideportivo Toki Alai fue sede durante la primavera de 2025 de sesiones educativas promovidas por el Ayuntamiento de Huarte en coordinación con la Federación Navarra de Pelota. Se trató de actividades dirigidas a escolares de primaria y secundaria que combinaron explicaciones sobre la historia del juego con prácticas de iniciación.

Las modalidades elegidas fueron mano goxua y paleta goma por ser más fáciles de adaptar a los niveles de edad. Los técnicos deportivos del municipio y monitores especializados guiaron a los estudiantes en los talleres.

En total participaron alrededor de un centenar de jóvenes, la cifra aproximada varía según las fuentes municipales, distribuidos en varios turnos entre marzo y mayo. El consistorio financió la actividad como parte del deporte escolar, buscando transmitir no solo el deporte sino valores de respeto, esfuerzo colectivo y de identidad cultural.

PARTIDOS DE PELOTA EN EL MARCO DE LAS FIESTAS LOCALES DE SEPTIEMBRE DE 2025

Las fiestas patronales de septiembre de 2025 incluyeron nuevamente partidos de pelota a mano y también partidas de remonte en el frontón municipal de Huarte. La organización de estos actos fue asumida por el Ayuntamiento como

parte del programa festivo, igual que en años anteriores aunque en 2024 había tenido un enfoque algo más reducido.

Los encuentros se celebraron el primer fin de semana de fiestas con entrada gratuita. Participaron pelotaris locales y también invitados de clubes cercanos. Además se añadió un pequeño torneo juvenil amistoso que contó con bastante asistencia de vecinos y familias.

La programación de pelota dentro de las fiestas refuerza el papel del frontón como espacio central del municipio en las celebraciones colectivas. Se considera una tradición ya consolidada, y aunque no aporta grandes novedades, su continuidad es señal del interés municipal por preservar la práctica.

JUEGOS TRADICIONALES Y VÍNCULO CON LA PELOTA VASCA EN EL “DÍA DE HUARTE” 2025

El 17 de mayo de 2025, el Ayuntamiento de Huarte celebró el Uharteko Eguna o Día de Huarte, una jornada dedicada al euskera y a las tradiciones locales. Dentro de la programación se incluyeron diferentes actividades de carácter cultural, entre ellas exhibiciones y talleres de juegos populares y tradicionales organizados por el grupo Eingo. Se ofrecieron demostraciones de pruebas rurales y dinámicas participativas en la plaza del pueblo, con la intención de acercar a los vecinos la riqueza del patrimonio cultural navarro.

Aunque la actividad principal no fue un torneo de pelota propiamente dicho, la vinculación con este deporte resulta evidente porque la pelota vasca surge históricamente del mismo tronco cultural que esos juegos. La práctica en plazas abiertas, el uso de herramientas artesanales, la importancia de la transmisión oral y festiva son rasgos comunes tanto a la pelota como al resto de juegos tradicionales. Por ello, el Ayuntamiento presentó estas actividades como un complemento que ayuda a comprender mejor el origen de la pelota, destacando que la evolución de los juegos de calle o de frontis derivó en la institucionalización de la pelota en frontones como el Euskal Jai Berri.

En la propia programación municipal se hizo referencia al papel de la pelota como símbolo de identidad de Huarte junto a la lengua y la música popular. Aunque en esta edición no se celebraron partidos específicos, sí se habilitaron espacios informativos y se realizaron menciones al proyecto de rehabilitación del frontón, con lo cual el vínculo fue explícito. La asistencia de familias y escolares dio a la actividad un tono intergeneracional, y se recalcó que los juegos tradicionales, entre ellos la pelota, deben seguir transmitiéndose como parte del patrimonio comunitario.

1.3. Biarritz

1.3.1. Infraestructuras

INFRAESTRUCTURA_1	
Tipo de Recurso	Frontón Plaza Berri
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Ayuntamiento de Biarritz, gestionado por el club Biarritzarrak
Web / RRSS	https://www.destination-biarritz.fr/es/ https://www.instagram.com/biarritzarrak/ https://www.facebook.com/biarritzarrak
Ubicación	42 Av. du Maréchal Foch
Coordenadas	43.47821158707766, -1.5578699924033568
Visita	Abierto 24 horas todos los días
Precio	Acceso libre gratuito; entrada a torneos entre 5 € y 15 €, según categoría y programación
Descripción	Construido en 1931 e inaugurado el 1 de enero de 1932, el frontón Plaza Berri es un “Monumento Deportivo y Cultural” con una cancha de 36 m, gradas de roble y gran valor patrimonial. Centro neurálgico de la pelota vasca en Biarritz, acoge modalidades como pala corta, mano, chistera y especialmente trinquete y muro. Es sede de torneos culturales como el ciclo estival “Les Mardis de Plaza Berri” y eventos federados, incluyendo Campeonatos del Mundo Sub-22 y torneos de alto nivel.
El edificio no dispone de ascensores, plataformas elevadoras, aseos accesibles ni recursos de apoyo auditivo como bucles magnéticos. Durante algunos eventos concretos, la organización habilita espacios temporales en la zona inferior para público con movilidad reducida, aunque estas soluciones no están integradas de forma estructural ni permanente en la infraestructura.	
Observaciones	En 1974, pasó a gestión municipal, asignando su dirección al club Biarritzarrak, que impulsa formación y torneos con arraigo local. Es uno de los frontones con mayor acogida del último Mundial de 2022, evidenciando su capacidad de convocatoria y relevancia internacional.

INFRAESTRUCTURA_2	
Tipo de Recurso	Frontón Jaï Alai
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Ayuntamiento de Biarritz, gestionado por el club Biarritz Jai Alai
Web / RRSS	https://cestabiarritz.fr/
Ubicación	Parc des Sports d'Aguiléra, Rue Cino del Duca

Coordenadas	43.48454978702698, -1.537973879905817
Visita	Acceso mediante entrada durante competiciones y eventos oficiales. Actividad regular en verano y fines de semana.
Precio	Entre 10 € y 25 €, según ubicación y tipo de partido
Descripción	El Frontón Jaï Alaï de Biarritz es una de las instalaciones más reconocidas a nivel internacional para la práctica profesional de cesta punta. Fue inaugurado en 1951 y se encuentra en el recinto deportivo de Aguiléra. Dispone de una cancha de 54 metros, gradas con buena visibilidad y equipamiento técnico adaptado para competiciones de primer nivel, retransmisiones y entrenamientos. Cada verano acoge torneos de referencia como el Gant d'Or y los Masters de Biarritz, con la participación de pelotaris internacionales y gran afluencia de público. Es sede del club Cesta Punta Biarritz, que mantiene una actividad permanente con escuela propia, entrenamientos federados y partidos de exhibición. El espacio combina una estructura clásica con elementos de modernización tecnológica que permiten mantener un alto estándar competitivo. Se ha consolidado como un punto clave del circuito mundial de cesta punta, tanto en su vertiente deportiva como en la proyección turística y mediática de la ciudad.
En el interior, algunas zonas de gradas cuentan con espacios reservados para sillas de ruedas, aunque no todas las áreas están adaptadas. No se ha documentado la presencia de ascensores, aunque el recinto es esencialmente en planta baja. Los aseos son amplios y se han adecuado parcialmente para permitir el uso por personas con diversidad funcional	
Observaciones	Se trata de uno de los frontones más importantes del panorama internacional de cesta punta, tanto por su trayectoria histórica como por su nivel de actividad competitiva y formativa. Su localización en un complejo deportivo mayor permite la interacción con otras disciplinas y mejora la logística para eventos a gran escala.

INFRAESTRUCTURA_3	
Tipo de Recurso	Frontón Errecarte
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Ayuntamiento de Biarritz
Web / RRSS	https://www.biarritz.fr/annuaire/annuaire-des-lieux-publics/lieu-public/fronton-errecarte-2672
Ubicación	2 Rue Darrichon
Coordenadas	43.47055247342687, -1.5602199856260854
Visita	Acceso libre de lunes a domingo entre las 08:00 y las 22:00, salvo en horarios reservados para entrenamientos o actividades programadas

Precio	Gratuito
Descripción	El frontón se utiliza de forma habitual para la práctica de pala y mano viva, tanto por parte de clubes como de deportistas aficionados. También acoge entrenamientos escolares y torneos locales, en especial durante el periodo estival.
La zona de juego está completamente pavimentada, sin obstáculos visuales ni arquitectónicos. No obstante, la tribuna carece de espacios adaptados, y no se dispone de aseos públicos ni señalética accesible en el entorno inmediato.	
Observaciones	Su carácter abierto, gratuito y funcional lo convierte especialmente útil para el aprendizaje y la práctica informal.

INFRAESTRUCTURA_4	
Tipo de Recurso	Frontón Sainte Thérèse
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Ayuntamiento de Biarritz
Web / RRSS	https://www.tourisme64.com/en/already-here/activities/biarritz/LOIAQU064FS000CC-fronton/
Ubicación	3 rue Larréguy
Coordenadas	43.462648340264806, -1.5496043555126775
Visita	Espacio de acceso público permanente, sin horario regulado. Acoge campeonatos y actividades espontáneas, como torneos locales de pala
Precio	Gratuita
Descripción	Es un frontón al aire libre ubicado en la calle Larréguy, junto a la iglesia parroquial de Sainte-Thérèse y en el corazón del barrio de La Négresse. Se trata de una pared de muralla única, dimensionada según los estándares locales de frontón de pared izquierda, consolidada en 1954 como parte de la actividad deportiva promovida por la asociación de la iglesia. Aunque no forma parte de la programación de torneos federados, es escenario frecuente de encuentros vecinales y torneos de pala
El espacio ha sido considerado «accesible handicap moteur» según catastro municipal (un lugar o servicio está adaptado para personas con discapacidad motriz). No obstante, carece de mobiliario adaptado, aseos públicos accesibles, señalética específica o ayudas técnicas para diversidad sensorial.	
Observaciones	Este refleja la tradición pelotazale integrada en la vida de barrio. La ubicación junto a la parroquia y la organización de eventos como el torneo anual de pala lo convierten en un recurso activo

INFRAESTRUCTURA_5	
Tipo de Recurso	Trinquet Saint-Martin
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Asociación Gure Etxea, gestionado por sus miembros y socios deportivos
Web / RRSS	https://www.trinquetsaintmartin.com/ https://www.facebook.com/people/Trinquet-Saint-Martin/100071948761131/
Ubicación	23 avenue Pasteur
Coordenadas	43.47448541384268, -1.5507332172031891
Visita	Abierto todo el año, de 07:00 a 23:00; acceso con reserva previa a través de la web o contacto directo con la asociación
Precio	Reservación única: 32 €/hora. Abono anual disponible para miembros: 1 400 €/año
Descripción	El Trinquet Saint-Martin es una instalación cubierta que ofrece una cancha de trinquet tradicional para la práctica de pala y baline. Operado por la asociación Gure Etxea. Es uno de los principales espacios cubiertos de Biarritz para disciplinas de pala, con uso habitual por parte de aficionados y practicantes avanzados. La asociación organiza reservas individuales, sesiones de entreno, y eventos internos para su comunidad de socios.
El establecimiento es completamente accesible, con entrada nivelada desde la avenida Pasteur y puertas amplias sin escalones, facilitando el acceso a personas con movilidad reducida. El interior tiene espacio suficiente para circulación y se han habilitado baños adaptados en planta baja. No hay plataformas elevadoras ya que la instalación se encuentra en un único nivel sin grada.	
Observaciones	Su régimen asociativo garantiza mantenimiento activo y apertura regular, aunque su modelo de acceso restringido lo hace menos accesible al público ocasional que los frontones municipales. Además esta cuenta con un bar en el interior.

INFRAESTRUCTURA_6	
Tipo de Recurso	Frontón del Parc Mazón
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Ayuntamiento de Biarritz
Web / RRSS	https://www.biarritz.fr/annuaires/annuaire-des-lieux-publics/lieu-public/fronton-parc-mazon-1366
Ubicación	Avenue du Maréchal Joffre, Parc Mazon
Coordenadas	43.47697579229906, -1.561351490332776
Visita	De acceso libre durante todo el año; en verano se programa una agenda específica con actividades deportivas, espectáculos folklóricos, torneos amateurs y exhibiciones de Pelota Basca . Además, se realizaron galas de “force basque” durante la

	temporada estival
Precio	Gratuito (los eventos se organizan en un parque público, sin entrada)
Descripción	Está en el corazón del Parc Mazón, es una instalación frente a un muro que cumple una función deportiva y festiva en el espacio público construido como parte del parque.
El frontón se encuentra sobre una superficie llana y abierta, sin barreras arquitectónicas, accesible desde los senderos del Parc Mazón.	
Observaciones	En él se celebran actividades tradicionales: partidos informales de pelota, torneos amateurs, galas de fuerza vasca y espectáculos de verano. Renovado en 2003 junto al parque, su entorno ajardinado y abierto facilita su uso comunitario. En algunas temporadas, se han celebrado eventos destacados, como sesiones de "Pelote Basque à Grand Chistera" y representaciones folklóricas con fuerza tradicional vasca.

INFRAESTRUCTURA_7	
Tipo de Recurso	Trinquet du Golf
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Propiedad privado de la asociación Trinquet du Golf
Web / RRSS	http://trinquetdugolf.cleasite.fr/#gallery[photos]/3/
Ubicación	7 Bd Sainte-Madeleine
Coordenadas	43.4885730591819, -1.5440466829710926
Visita	Acceso mediante reserva o vinculación a actividades del club o asociaciones colaboradoras. Abierto todo el año, especialmente activo en temporada baja para entrenamientos y prácticas cubiertas.
Precio	Sin información pública Estandarizada
Descripción	El Trinquet du Golf es una instalación deportiva privada y cubierta, adquirida en 1957 por Antoine Inchaurrea, destacado campeón de pelota a mano y paleta de goma. Desde 1989 está gestionado por su hijo Jean-Pierre, con la colaboración de su esposa Rachel. Ambos mantienen vivo el espíritu familiar del espacio, cuidando el funcionamiento diario, la atención a jugadores y la selección del material deportivo. El trinquet ha sido renovado y repintado, desde la cancha hasta los vestuarios, lo que garantiza un entorno cómodo, limpio y funcional. Aunque su tamaño es modesto, está bien mantenido y ofrece condiciones ideales para entrenamientos, iniciación y práctica amateur.
no se dispone de información sobre baños adaptados, señalización accesible o ayudas técnicas específicas. El lugar resulta funcionalmente accesible en lo esencial al ser planta baja.	
Observaciones	

	Este trinquet representa un modelo de gestión familiar exitoso, enraizado en la tradición pelotazale de Biarritz. Su historia y su mantenimiento diario lo convierten en un espacio de referencia para el juego de trinquet a pequeña escala. Más allá del uso competitivo, destaca como un entorno formativo y comunitario, integrado en la vida deportiva cotidiana de la ciudad.
--	---

INFRAESTRUCTURA_8	
Tipo de Recurso	Rue Peyroloubilh
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Ayuntamiento de Biarritz
Web / RRSS	https://www.instagram.com/p/CfvfufNM9TA/
Ubicación	12 Rue Peyroloubilh
Coordenadas	43.48024579364724, -1.564738969642934
Visita	Acceso libre las 24 horas del día, sin necesidad de reserva ni gestión previa. Espacio totalmente abierto.
Precio	Gratuito
Descripción	El frontón situado en la Rue Peyroloubilh es un muro de place libre de carácter claramente urbano, integrado en una pequeña plaza entre edificios residenciales. Este frontón no forma parte de circuitos competitivos ni dispone de programación oficial
No cuenta con nada adaptado	
Observaciones	Una dimensión cotidiana y comunitaria de la pelota vasca en Biarritz. Alejado del espectáculo o la competición oficial.

INFRAESTRUCTURA_9	
Tipo de Recurso	Frontón de Rue Harispe
Territorio	Biarritz, Nueva Aquitania, Francia
Propiedad	Ayuntamiento de Biarritz
Web / RRSS	https://www.instagram.com/p/CeLEufQMYdL/
Ubicación	4 Rue Harispe
Coordenadas	43.47451599410489, -1.5641561303540488
Visita	Acceso libre las 24 h; sin necesidad de reserva o gestión oficial
Precio	Gratuito
Descripción	Este frontón es un muro descubierto de estilo place libre, integrado en una zona residencial tranquila de Biarritz. Su pared de hormigón de unos 6–7 metros de ancho, sin laterales ni gradas, se adentra en un pequeño patio o jardín comunitario.

No dispone de nada.	
Observaciones	no está orientado a torneos ni estructura competitiva.

1.3.2. Iniciativas/Eventos

JORNADAS DE INICIACIÓN DEL CLUB BIARRITZTARRA

El Club Biarritzarrak, uno de los clubes históricos del País Vasco francés, organiza cada verano jornadas abiertas de iniciación a la pelota vasca dirigidas a personas a partir de 7 años. Estas sesiones permiten descubrir modalidades como mano y pala, y están pensadas tanto para residentes locales como para visitantes turísticos, combinando enseñanza práctica con divulgación cultural.

Las jornadas incluyen la explicación de las normas básicas, prácticas en frontones descubiertos y la posibilidad de conocer la historia del club y de la pelota vasca en la ciudad. Esta iniciativa ha contribuido a incrementar la visibilidad del deporte entre públicos no tradicionales y a vincularlo al turismo deportivo y cultural de Biarritz.

CHALLENGE NATIONAL DE GRAND CHISTERA

El Challenge National de Grand Chistera es una de las competiciones emblemáticas de la pelota vasca en Francia, organizada anualmente por la FFPB desde 2017. Se desarrolla principalmente en los frontones de Bayona, Biarritz y Bidart, coincidiendo con la Semana Grande de la Pelota, que integra torneos, exhibiciones y actividades de promoción cultural del deporte.

Esta competición tiene un enfoque amateur, lo que permite fomentar la participación local y crear una cantera de jugadores para futuras competiciones nacionales e internacionales. Además, se ha convertido en una herramienta de visibilidad turística, ya que muchos partidos se disputan en frontones urbanos al aire libre, integrados en las festividades locales.

2. Otras experiencias y eventos

Dentro de este apartado vamos a detallar otra serie de experiencias y eventos identificadas en Navarra, País Vasco y Francia, junto con otras de práctica y promoción de la pelota vasca que se han desarrollado en otras áreas geográficas a nivel global más allá del propio ámbito transfronterizo del

proyecto en países de América Latina e incluso de Asia, debido al impacto del fenómeno social de la migración de la población autóctona hacia otros países.

2.1. Navarra, País Vasco y Francia

PROYECTO “IRUHBI PILOTA”

El proyecto Iruhbi Pilota es una iniciativa estratégica de cooperación transfronteriza centrada en la revalorización de la pelota vasca como elemento patrimonial, cultural, turístico y deportivo. Se ejecuta de manera conjunta entre el Ayuntamiento de Pamplona (jefe de fila), el Ayuntamiento de Huarte, el Ayuntamiento de Biarritz y varias entidades colaboradoras de ambos lados del Pirineo.

Su objetivo principal es construir un producto turístico-cultural sostenible a partir del ecosistema histórico, material e inmaterial de la pelota, fomentando el desarrollo local y el intercambio entre territorios del ámbito vasco-navarro y del País Vasco francés.

El proyecto está directamente vinculado al programa municipal “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”, en tanto que articula parte de sus líneas estratégicas —en especial, internacionalización, infraestructura, turismo, cultura y gobernanza multiactor.

Se ha llevado a cabo un inventario transfronterizo de instalaciones (frontones, trinquetes, plazas abiertas) en Navarra y el Pays Basque. Este diagnóstico permite evaluar el estado de conservación, actividad deportiva y potencial turístico de cada equipamiento.

Se ha iniciado la creación de una red entre entidades locales, federaciones, asociaciones culturales y operadores turísticos de los tres municipios, con el fin de compartir experiencias, coordinar actividades y promover una gobernanza participativa del patrimonio pelotazale.

Se prevén obras de mejora y adecuación en equipamientos clave como el Euskal Jai Berri de Huarte y el Jai Alai de Biarritz, incluyendo su uso mixto como sedes deportivas, culturales y turísticas. Estas acciones forman parte del proceso de musealización y puesta en valor del espacio pelotazale.

Uno de los resultados esperados es la creación de un producto turístico estructurado en torno a la pelota, que incluya rutas guiadas, señalización, eventos itinerantes, visitas patrimoniales y una programación cultural asociada. Este producto se plantea como herramienta de desestacionalización y revalorización de zonas no capitalinas.

El proyecto contempla como elemento clave la construcción de un Centro de Interpretación en Pamplona, que actuará como nodo de investigación,

exhibición, documentación y encuentro internacional en torno al deporte. Esta iniciativa se inscribe también en el eje estratégico del proyecto PE406.

Se han programado actividades intergeneracionales y escolares que conectan la pelota con procesos formativos y de transmisión de la memoria. Además, se celebrará el I Congreso Internacional de la Pelota Vasca, con sede en Pamplona, para integrar el enfoque académico y profesional en el desarrollo del proyecto.

Se ha adjudicado una asistencia técnica específica para desarrollar una imagen visual, web oficial, plan de medios y material promocional común, que permita difundir de forma homogénea las actividades de Iruhbi Pilota a ambos lados de la frontera.

El liderazgo corresponde al Ayuntamiento de Pamplona como jefe de fila. Participan como socios principales los ayuntamientos de Huarte y Biarritz, junto con clubes, federaciones y operadores culturales. El presupuesto total es de 3,6 millones de euros, con un 65 % procedente de fondos FEDER (POCTEFA 2021–2027).

La financiación restante corre a cargo de aportaciones propias de las entidades locales y socios privados. Se aplican principios de cofinanciación, eficiencia y complementariedad con otras líneas de inversión regional y europea.

CAMPAÑA “NAVARRA, GRAN REYNO DE FRONTONES”

La campaña “Navarra, gran Reyno de Frontones”, impulsada en marzo de 2025 por el Departamento de Cultura, Deporte y Turismo del Gobierno de Navarra, constituye una intervención dirigida a visibilizar la densidad patrimonial, histórica y social de los frontones en el territorio foral, especialmente en entornos urbanos y escolares. En esta edición, la iniciativa se concretó en una serie de charlas educativas y encuentros intergeneracionales realizados en centros escolares de Pamplona y otras localidades, orientados a activar la memoria colectiva en torno a estos espacios deportivos.

La acción más destacada tuvo lugar en el Instituto Navarro Villoslada de Pamplona, donde el alumnado de 4.º de ESO participó en una sesión educativa en torno a los usos históricos del frontón de la Mañueta, acompañada de una visita guiada al mismo. La sesión fue dinamizada por personal técnico de patrimonio y contó con la participación del historiador Joaquín Valencia, quien abordó la evolución arquitectónica y social de estos espacios.

TORNEO FEMENINO UDARA CAIXABANK

La pelota mano femenina ha comenzado un proceso de institucionalización, visibilidad y profesionalización especialmente relevante en la última década.

Dentro de este contexto, el club Ados Pilota, con sede operativa en Navarra y actividad extendida en el País Vasco, se ha consolidado como el primer club profesional dedicado exclusivamente a la pelota femenina. Su enfoque ha sido tanto estructural como simbólico: generar circuitos competitivos estables, crear referentes femeninos y consolidar espacios de visibilidad y práctica continua.

Una de sus acciones centrales es la organización del Torneo Udara Caixabank, que en su segunda edición (2025) se celebra como una competición itinerante por 14 sedes navarras y vascas. Este modelo de itinerancia refuerza la descentralización del deporte y activa la presencia territorial del manomanismo femenino.

El campeonato Udara Caixabank reúne a doce pelotaris, organizadas en seis parejas. Las jornadas se reparten durante el verano en diversas localidades que tradicionalmente han tenido relación con la pelota, como Aoiz (sede de la final), Zizur Mayor, Uharte Arakil, Lesaka o Doneztebe.

Los encuentros se disputan en frontones municipales y cuentan con presencia institucional local, lo que permite vincular el campeonato con las festividades locales y el tejido asociativo. Las jornadas se acompañan, en algunos casos, de actividades paralelas de promoción, como partidos de exhibición, talleres infantiles o coloquios con las deportistas.

El campeonato destaca por su cobertura mediática creciente, con presencia en medios regionales como Navarra Televisión, ETB y plataformas digitales. Este factor resulta decisivo en la consolidación de la imagen profesional del circuito.

El modelo de Ados Pilota está generando un cambio estructural en la pelota mano femenina al introducir criterios de profesionalización, garantizando la remuneración de las pelotaris y estableciendo un calendario estable de competición. Esto ha permitido mejorar el rendimiento deportivo y consolidar referentes femeninos en una modalidad históricamente masculina. Además, el carácter itinerante del torneo fortalece el vínculo entre la pelota y el territorio, reactivando frontones locales y promoviendo la colaboración con escuelas y clubes de base. La visibilidad mediática del campeonato ha contribuido a transformar la percepción social del manomanismo femenino.

Otra iniciativa similar a esta es el Torneo Plazandreak, celebrado en Bilbao y enfocado igualmente en la pelota mano femenina, mantiene principios organizativos similares: competición profesional, cobertura televisiva (ETB), representación femenina y participación de deportistas consolidadas y emergentes. Aunque gestionado por otras entidades, es sintomático del momento de transición estructural que vive la pelota femenina en el ámbito vasco-navarro.

SEÑALIZACIÓN TEMÁTICA DE LA PELOTA VASCA EN NAVARRA

En el año 2009, dentro del Plan de Dinamización del Producto Turístico “Pelota Vasca, juego y tradición”, el Gobierno de Navarra llevó a cabo una intervención

de señalización temática centrada en el valor cultural y territorial de la pelota vasca. Esta actuación consistió en la instalación de paneles fijos en 39 municipios, seleccionados por su vinculación histórica con el juego, las modalidades locales y la arquitectura de sus frontones.

Las señales contenían información sobre la historia de la pelota en cada localidad, los tipos de frontones, los personajes relevantes y la tradición oral asociada al juego. El objetivo principal era poner en valor el patrimonio pelotazale, transformando espacios cotidianos en elementos interpretativos accesibles al visitante.

Esta señalización se complementó con un folleto informativo a color, la incorporación de contenidos específicos en la web turística de Navarra y una propuesta de uso educativo y turístico no guiado. Aunque no se diseñó como una ruta formal, el proyecto funciona como una red temática dispersa, articulada territorialmente, que permite recorrer la geografía cultural del juego en Navarra.

TORNEO COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA (TCFN) DE PELOTA FEMENINA

Este torneo se celebra cada año en diferentes localidades de Navarra y está pensado para dar visibilidad a la pelota femenina en modalidades como mano y herramienta. Lo organiza la Federación Navarra de Pelota junto al Instituto Navarro del Deporte, y la inscripción está abierta a jugadoras jóvenes que están empezando y a pelotaris más consolidadas. Durante varias semanas se van disputando partidos en distintos frontones de la comunidad.

MESA DE LA PELOTA

La Mesa de la Pelota reúne al Ayuntamiento de Pamplona, el Gobierno de Navarra y distintos agentes del sector para coordinar proyectos grandes relacionados con este deporte. Entre sus planes están la creación de la Casa Mundial de la Pelota y la organización del primer Congreso Internacional de Pelota Vasca previsto para 2026. El objetivo es reforzar la posición de Navarra como referente internacional y dejar un registro histórico y profesional del mundo de la pelota.

SELECCIÓN VASCA EN LA LIGA DE NACIONES

En diciembre de 2024, la Federación Vasca de Pelota fue incorporada como miembro pleno en la FIPV, tras un proceso impulsado por la nueva Ley del Deporte que permite a federaciones autonómicas competir internacionalmente.

La campaña para posicionar a Euskadi como selección nacional culminó en junio de 2025 con su participación en la primera Liga de Naciones de cesta punta, organizada por la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) en el Frontón Jai Alai de Gernika.

APOYO ECONÓMICO INSTITUCIONAL DEL GOBIERNO VASCO A COMPETICIONES INTERNACIONALES

En 2024, el Gobierno Vasco destinó cerca de 300 000 € a la financiación de actividades incluidas en el Plan Estratégico de la pelota vasca. Entre ellas destacan la organización del Campeonato Mundial de Cesta Punta y el Mundial de Frontón en Estados Unidos, con el objetivo de reforzar la proyección internacional de la pelota vasca y consolidar su visibilidad en eventos de alto nivel.

EXHIBICIONES Y PROYECTO EDUCATIVO IKASPILOTA

Como parte de la misma estrategia, el Gobierno Vasco impulsó exhibiciones de pelota vasca en eventos deportivos internacionales, como el Campeonato Europeo de Handball, para acercar el deporte a públicos no tradicionales. Paralelamente, se desarrolló el proyecto educativo Ikaspilota, orientado a escolares, que combina sesiones prácticas en frontones con contenidos pedagógicos sobre historia y modalidades de la pelota, buscando atraer nuevas generaciones de practicantes y aficionados.

FEDERACIÓN FRANCESA PARA DESARROLLAR LA CESTA PUNTA

En julio de 2024, la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) y la Fédération Française de Pelote Basque (FFPB) firmaron un plan de desarrollo internacional centrado en la revitalización de la modalidad de cesta punta. Esta iniciativa contempla la creación de escuelas específicas en el País Vasco francés, la formación de entrenadores y jueces especializados y la dotación de material deportivo para nuevos practicantes.

El programa no se limita al ámbito local: se ha diseñado como proyecto de proyección internacional, con acciones en Uruguay, Argentina, Perú y Filipinas, países con tradición pelotazale que buscan fortalecer sus estructuras deportivas. El objetivo es aumentar la base de jugadores, garantizar la transmisión técnica y mejorar la visibilidad de la cesta punta en competiciones internacionales.

TORNEO INTERNACIONAL UNIVERSITARIO DE PELOTA VASCA "ZABALKI"

El Torneo Zabalki es una competición universitaria anual de pelota vasca con casi tres décadas de historia, concebida para estrechar lazos entre estudiantes de ambos lados de la frontera pirenaica. En este campeonato participan universidades de Navarra, otras regiones españolas y del sur de Francia,

alternándose la sede entre un centro francés y uno español cada año. Se disputan modalidades oficiales de pelota en frontón corto (30 m), frontón largo (36 m y 54 m) y trinquete, tanto en categoría masculina como femenina. El torneo cuenta con el reconocimiento y apoyo de la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) , reflejando su relevancia en el ámbito pelotazale universitario.

En la edición XXVIII, celebrada en 2024 en Vitoria y organizada por la Universidad del País Vasco, participaron 107 pelotaris de 9 universidades (incluyendo la Universidad Pública de Navarra y la Universidad de Navarra). La UPNA logró imponerse como campeona gracias a dos primeros puestos y dos segundos puestos obtenidos por sus estudiantes (en modalidades de mano parejas, paleta goma, etc.). El objetivo declarado de Zabalki es “favorecer, por medio de la Pelota, encuentros entre las universidades” de distintos países, integrando el deporte tradicional en un contexto cultural y educativo internacional. En 2017 Pamplona fue sede del torneo, disputándose partidos en frontones emblemáticos como el Labrit, el trinquete de Larrabide, y en las propias instalaciones de la Universidad de Navarra y de la UPNA. Aquella edición congregó a más de 100 deportistas de 14 universidades y evidenció el creciente interés por la pelota vasca entre la comunidad universitaria. Zabalki se ha convertido en una tradición deportiva universitaria que, además de lo competitivo, propicia intercambios culturales. Los y las estudiantes forjan lazos con compañeros de otras regiones y países a través de su pasión común por la pelota. Las universidades navarras apoyan activamente la participación: por ejemplo, la UPNA reconoce la dedicación deportiva concediendo 1 crédito ECTS a los alumnos que compiten en Zabalki.

JORNADAS “LA PELOTA VASCA: EL PATRIMONIO QUE NOS UNE” (UNIVERSIDAD DE NAVARRA, 2022)

En junio de 2022, la Universidad de Navarra organizó unas jornadas culturales tituladas “La pelota vasca: el patrimonio que nos une”. Impulsadas por la Cátedra de Lengua y Cultura Vasca de la Facultad de Filosofía y Letras, estas jornadas tenían como objetivo reconocer la pelota vasca como elemento esencial de la cultura navarra y vasca, así como resaltar sus valores sociales, educativos y patrimoniales. El evento, de acceso libre y patrocinado por el Gobierno de Navarra, combinó conferencias académicas, exposiciones y actividades divulgativas.

La inauguración tuvo lugar el 10 de junio de 2022 en CIVICAN (Pamplona) con la presentación de Mari Mar Larraza (directora de la Cátedra). Se ofrecieron ponencias como “La increíble historia de la pelota vasca: del siglo XIII al XXI” a cargo del investigador y escritor Santiago Lesmes, y otra sobre la integración del juego de pelota en la arquitectura de los cascos históricos, impartida por Daniel Carballo (Universidad del País Vasco). Asimismo, el realizador Guillermo Luna presentó la memoria de las raquetistas, las pioneras mujeres pelotaris

profesionales, mediante un documental, destacando la perspectiva de género en la historia de este deporte.

El programa continuó el 12 de junio en la localidad baztanesa de Irurita, con una exhibición del juego de laxoa (modalidad ancestral de pelota) explicada por miembros de la asociación local, seguida de la final de un campeonato tradicional en la plaza del pueblo. También se montó una exposición de paneles informativos y herramientas de juego tradicionales, y se celebró una mesa redonda sobre “La pelota vasca en Navarra hoy” con representantes de un club pelotazale local y de la Comisión Pelota y Mujer de la Federación Navarra de Pelota. La organización fletó un autobús gratuito para facilitar la asistencia de estudiantes y público desde Pamplona, subrayando el afán divulgativo y participativo de la iniciativa.

PRÁCTICA DE LA PELOTA VASCA EN LAS UNIVERSIDADES: FRONTONES Y DEPORTE BASE

Tanto la UPNA como la Universidad de Navarra cuentan con instalaciones deportivas que fomentan la práctica habitual de la pelota entre sus estudiantes. En el campus de la Universidad Pública de Navarra (Arrosadia, Pamplona) existe un frontón cubierto de 36 x 10 m disponible para la comunidad universitaria. El Servicio de Deportes de la UPNA facilita la reserva de esta cancha vía internet y, para incentivar su uso, ofrece gratuidad o bonos a los miembros de la universidad. De hecho, mediante la denominada Tarjeta Deportiva UPNA, los estudiantes pueden utilizar libremente el frontón (y otras pistas) previa reserva, sin coste adicional. Esta política de acceso abierto ha convertido al frontón universitario en un punto de encuentro para pelotaris noveles y veteranos dentro del campus, permitiendo entrenamientos, partidos amistosos e incluso clases prácticas de algunas asignaturas de Ciencias del Deporte.

En la Universidad de Navarra, por su parte, el frontón forma parte de las instalaciones del Polideportivo universitario y se emplea principalmente para la modalidad de frontenis. El frontenis –una de las 15 especialidades de la pelota vasca– se practica en frontón corto con raqueta y pelota de goma, y tiene arraigo entre los alumnos. La universidad ofrece la reserva gratuita del frontón a estudiantes y empleados, integrándolo en sus programas deportivos recreativos. Si bien no existe una competición oficial universitaria exclusiva de pelota dentro del campus, sí se organizan partidos internos y muchos estudiantes de la Universidad de Navarra se unen para representar a su centro en torneos externos como el Zabalki. Por ejemplo, la propia Universidad de Navarra ha figurado regularmente entre las participantes del Torneo Zabalki desde sus inicios, lo que indica la existencia de un grupo activo de pelotaris universitarios.

Cabe destacar que varios alumnos que han brillado en competiciones universitarias cursan estudios relacionados con el deporte. La UPNA imparte el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, cuyos estudiantes han obtenido medallas en pelota vasca a nivel nacional universitario. Esto refleja

una sinergia entre la formación académica deportiva y la práctica de modalidades autóctonas: los futuros profesionales del deporte conocen de primera mano la pelota vasca y algunos incluso la eligen como disciplina competitiva. Del mismo modo, clubes locales y la Federación Navarra de Pelota suelen colaborar con las universidades para promocionar la pelota entre los jóvenes, ya sea prestando material, impartiendo clínicas deportivas o integrando a universitarios en sus equipos amateurs.

CÁTEDRA NAPIKE: RED UNIVERSITARIA INTERNACIONAL SOBRE LA PELOTA

NAPIKE (Nafarroako Pilota Jokoen Elkartea) es la Asociación Cultural Navarra de Pelota Vasca, una entidad que ha tendido puentes entre el mundo académico y la promoción de la pelota como patrimonio cultural. En torno a esta asociación se ha establecido la Cátedra NAPIKE, una innovadora red internacional de universidades y socios dedicada a investigar, salvaguardar y difundir las tradiciones de juegos de pelota como motor de desarrollo local. Esta red interdisciplinar incluye instituciones de Navarra, otras regiones de España y países como México o Cuba, y trabaja en proyectos anuales que combinan creatividad, urbanismo y preservación cultural.

Uno de los ejes de la Cátedra NAPIKE ha sido la organización de talleres internacionales de diseño arquitectónico orientados a la pelota vasca, con fuerte participación estudiantil. Por ejemplo:

2021 – “Pamplona-Iruña Capital Mundial de la Pelota”: taller en el que alumnos de la Escuela de Arquitectura del Tecnológico de Monterrey (México) y de la Universidad de Navarra propusieron la creación de instalaciones emblemáticas, como un Centro de Innovación de la Pelota Vasca y un Centro de Desarrollo Tecnológico de la Pelota. Estos proyectos conceptuales buscaban revalorizar Pamplona como referente internacional de este deporte, imaginando nuevos espacios dedicados a la pelota.

2023 – Diseño del Centro Mundial de Juegos de Pelota: colaboración en modalidad COIL (aprendizaje internacional en línea) entre la Universidad Anáhuac de Puebla (México) y la Cátedra de Patrimonio Inmaterial de Navarra de la UPNA. Estudiantes de ambas instituciones desarrollaron el anteproyecto de un centro mundial que uniese simbólicamente el juego de pelota mesoamericano con la pelota vasca, con sedes duales en Cantona (México) y Doneztebe/Santesteban (Navarra). El resultado fue el diseño de un pabellón integrador de ambas culturas pelotísticas.

2024 – Propuestas para equipamientos pelotazales en cuatro ciudades: en el primer semestre de 2024, la Cátedra NAPIKE coordinó otro COIL multinacional con la participación de la UPNA, el Tecnológico de Monterrey, la Universidad Anáhuac y la Universidad Iberoamericana de Puebla. Equipos mixtos de

estudiantes desarrollaron proyectos de equipamientos culturales y viviendas vinculados al juego de pelota en Ciudad de México, La Habana, Madrid y Pamplona. En el segundo semestre de 2024 se llevó a cabo un cuarto taller enfocado al diseño de una Villa Olímpica y un Centro de Interpretación de la Pelota Vasca en Pamplona, profundizando en la visión de la ciudad como sede de eventos internacionales de pelota.

La red universitaria de NAPIKE engloba actualmente a la Universidad Pública de Navarra (a través del Máster en Historia y Memoria, y su Cátedra de Patrimonio Inmaterial), universidades de prestigio en México (Tec de Monterrey, Universidad Anáhuac, Ibero Puebla) y varias universidades españolas (Sevilla, Valencia, Zaragoza, País Vasco, entre otras). Esta amplia alianza académico-cultural ha facilitado intercambios y sinergias: profesores y estudiantes comparten conocimientos en historia, arquitectura, antropología y deporte para potenciar la cultura pelotazale.

En febrero de 2024, NAPIKE inauguró su nueva sede en Pamplona, un local cedido por el Ayuntamiento por cinco años como apoyo a sus actividades. Durante la apertura, el presidente de NAPIKE, Xabier Martínez, destacó que este espacio funcionará como “núcleo de la casa de la pelota en Navarra, archivo de todo el material histórico” que logren recopilar. Desde allí la asociación mantiene contacto con agentes pelotazales de nivel internacional, incluyendo regiones con gran tradición como Valencia, algunas zonas de Portugal o países latinoamericanos. La visión de NAPIKE es tejer redes globales: conectar la diáspora vasco-navarra relacionada con la pelota y articular una plataforma internacional de asociaciones de juegos de pelota.

La colaboración institucional en torno a NAPIKE es notable. Cuentan con el respaldo del Gobierno de Navarra y, significativamente, de las dos universidades navarras (UPNA y Universidad de Navarra) para impulsar el proyecto de Pamplona como Capital Mundial de la Pelota. Esta convergencia academia-administración refuerza las iniciativas de NAPIKE, aportando tanto soporte intelectual (investigación, difusión cultural) como operativo. La presencia del Ayuntamiento de Pamplona y de la Federación Internacional de Pelota Vasca como socios en proyectos de la Cátedra NAPIKE evidencia además una alianza público-privada-académica singular. En conjunto, la Cátedra NAPIKE ha convertido a Navarra en epicentro de la reflexión sobre la pelota vasca, involucrando a estudiantes universitarios en la creación de ideas para su futuro y reivindicando su legado cultural desde una perspectiva contemporánea y global.

INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y PROYECTOS ACADÉMICOS SOBRE PELOTA VASCA

El ámbito universitario no solo preserva la tradición de la pelota, sino que también la impulsa hacia el futuro mediante la innovación tecnológica y la investigación. Varias iniciativas nacidas en las aulas navarras muestran cómo estudiantes y docentes aplican sus conocimientos para modernizar este

deporte centenario, desde herramientas digitales hasta materiales deportivos avanzados.

Un caso destacado es PilotaScore, una aplicación móvil desarrollada en 2024 por tres estudiantes de último curso de Ingeniería de Telecomunicación de la UPNA. Concebida como proyecto para una asignatura de Proyectos Telemáticos, esta app gratuita para iOS y Android permite seguir fácilmente la actualidad de la pelota vasca: ofrece resultados de partidos, calendarios de competiciones, noticias, estadísticas e incluso información detallada sobre frontones y pelotaris. “Queremos combinar tecnología y tradición para acercar este deporte a una audiencia más amplia”, explican sus creadores. PilotaScore busca ser una herramienta intuitiva y útil tanto para aficionados veteranos como para jóvenes que se inician, contribuyendo a preservar el interés por la pelota vasca en la era digital. El proyecto ha tenido buena recepción y ejemplifica el compromiso de los estudiantes por difundir el patrimonio deportivo mediante la innovación.

Asimismo, en el terreno de la ingeniería deportiva, alumnos de las universidades navarras han abordado algunos retos técnicos de la pelota vasca. En 2015, un estudiante de Ingeniería en Diseño Mecánico de la UPNA dedicó su Trabajo Fin de Grado a idear y fabricar un nuevo modelo de pala para la modalidad de paleta cuero. Su objetivo fue mejorar las prestaciones y solucionar problemas de las palas tradicionales (como roturas frecuentes y variabilidad de calidad), explorando diseños optimizados con ayuda de software 3D y probando materiales más resistentes como la fibra de carbono. El prototipo resultante introdujo innovaciones para aumentar la durabilidad y regularidad de esta herramienta de juego fundamental.

Más recientemente, en 2024, Iñigo García Ranz, egresado de la UPNA, realizó un Trabajo Fin de Máster en Ingeniería de Materiales enfocado en modernizar las emblemáticas cestas empleadas en remonte y cesta punta. Este joven investigador propuso sustituir la clásica madera de castaño de las cestas por materiales compuestos avanzados (resina epoxi reforzada con fibra de aramida). Sus ensayos demostraron que dichos materiales mejoran notablemente la resistencia al impacto y la durabilidad del aro de la cesta, manteniendo una flexibilidad muy similar a la de la madera tradicional. Supervisado por profesores de ingeniería de la UPNA, el proyecto validó mediante simulaciones FEM que una nueva estructura de cesta con fibras sintéticas podría alargar la vida útil de esta herramienta sin alterar la esencia del juego. Los resultados fueron prometedores hasta el punto de vislumbrar, en un futuro, la fabricación de cestas de remonte con estos materiales funcionales de última generación.

Estos ejemplos evidencian la implicación de la universidad en la I+D ligada a la pelota vasca. Tanto el desarrollo de aplicaciones informáticas como la investigación en materiales surgen del talento de estudiantes universitarios que aplican lo aprendido a un ámbito cercano a su cultura. Además, suelen contar con el acompañamiento de catedráticos, departamentos y laboratorios (en la

UPNA, institutos como ISC o INAMAT colaboran en estos estudios), lo que garantiza el rigor científico. La transferencia de conocimiento hacia el deporte tradicional redundará en beneficios concretos: mejora la experiencia de los aficionados, aporta soluciones técnicas a deportistas y artesanos (palistas, cesteros), y en general permite que la pelota vasca evolucione sin perder su identidad. El impacto en la comunidad universitaria es doble: por un lado, los estudiantes se motivan al ver aplicadas sus carreras a un elemento cultural propio; por otro, la pelota gana visibilidad y se reinventa de la mano de las nuevas generaciones formadas.

Colaboraciones y alcance. Todas estas iniciativas, desde los torneos hasta la innovación, han tenido un impacto palpable en la comunidad universitaria navarra. Han surgido colaboraciones con federaciones deportivas (que aportan asesoramiento técnico y oportunidades competitivas), con el Ayuntamiento de Pamplona (cediendo espacios, co-organizando eventos) e incluso con programas europeos de cooperación. Las universidades, como centros de conocimiento, se han convertido en aliadas para salvaguardar la pelota vasca: integran su estudio en currículos (historia, antropología, educación física), ofrecen sus instalaciones y capital humano, y sirven de plataforma para que la juventud se involucre activamente en este legado. En Navarra, cuna de grandes pelotaris, el entorno universitario contribuye a que la pelota siga viva, valorada y en constante renovación, conectando el frontón tradicional con las aulas y laboratorios del siglo XXI.

TORNEOS INTERNOS DE LA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA EN MODALIDADES DE PELOTA

La Universidad Pública de Navarra (UPNA) organiza cada curso académico un torneo interno que incluye distintas modalidades deportivas, entre ellas la pelota vasca. Este campeonato se celebra en los frontones universitarios del campus de Arrosadía y cuenta con la participación exclusiva del alumnado y, en algunos casos, del personal docente y administrativo. El torneo no tiene la dimensión internacional de Zabalki, pero representa una base fundamental para mantener viva la práctica del deporte entre los estudiantes, favoreciendo la convivencia universitaria a través de una competición reglada.

Dentro de este torneo universitario se han consolidado varias modalidades de pelota: mano individual (goxua), frontenis parejas, paleta goma y paleta cuero. En los últimos años también se ha reforzado la presencia femenina con categorías específicas de frontenis femenino y pelota goma por parejas, reflejando el compromiso de la universidad con la igualdad de género en el deporte. El formato de competición suele estructurarse en fases eliminatorias que culminan en finales organizadas en el propio campus, generando un ambiente participativo y cercano donde los estudiantes no solo compiten, sino que también se animan entre sí.

El torneo universitario de la UPNA funciona como cantera de nuevos pelotaris, muchos de los cuales posteriormente se integran en equipos representativos de la universidad para participar en campeonatos interuniversitarios o en el

propio torneo internacional Zabalki. Además, para incentivar la participación, la universidad reconoce esta actividad con créditos académicos optativos en algunos grados y ofrece facilidades como la reserva gratuita de frontones y material deportivo.

VISITA GUIADA A LA UNIVERSIDAD DE LA PELOTA

Al referirnos a Markina-Xemein, implícitamente también estamos hablando de pelota; concretamente, de la cesta-punta, la modalidad más universal de la pelota vasca. En su Frontón Municipal , popularmente conocido como la Universidad de la Pelota, se doctoraron a lo largo de los años muchos pelotaris markineses, de la talla de Narciso Salazar , Claudio , Arnedillo Mayor , Erdotza Menor y Cazalis Menor , todos ellos de principios del s. XX. A mediados de dicho siglo destacaron Andrinua, Muguerza I, Careaga I, Orbea I y Bengoa , entre otros muchos, y ya en tiempos más recientes tenemos los casos de Elorza , Atain , Iru , Recalde y Urkidi .

Pero no solamente se ha jugado en Markina-Xemein a cesta-punta, no, también en las especialidades de mano, pala, remonte y raqueta femenina hay pelotaris markineses de renombre.

En la pelota a mano podemos citar a Julián Baskaran, José Agirre-Elexoste ("El Cura Laba"), "Gaztia", Benito Abaitua ("Sugarri"), los Hnos. Agirresarasua ("Hermanos Pello"), Juan José Azkuna ("Pola"), José Andrés Arrate ("Txandrio"), etc., etc.

En honor a la verdad, no se puede decir que haya habido profusión de practicantes en las otras modalidades, pero como muestra vale un botón, ahí están los ejemplos de Luis Arakistain, en pala; Roberto Bustingorri ("Vega"), en remonte, y Felipa Mallukiza, Cristina Oliver y Ana Rosa Egia, en raqueta femenina.

Cesta-punta

Para hablar de la extensión de la cesta-punta en la geografía mundial hay que tener presente que hay o ha habido frontones donde se juega o se ha jugado a esa especialidad en países tan dispares como: Argentina, Ecuador, Filipinas,

Bélgica, Egipto, Marruecos, Brasil, España, Italia, Colombia, EE.UU., Perú, Cuba, Francia, Uruguay, China, Indonesia y Venezuela.

Frontón Municipal

El frontón de Markina-Xemein, conocido desde sus inicios como Frontón Municipal, y a partir de la década de los años cincuenta -del pasado siglo- como "Universidad de la Pelota", fue construido en 1798 por Martín de Usatorre. Era descubierto, y su cubrición tuvo lugar en 1928.

Después de sucesivas remodelaciones a lo largo de su historia, el recinto actual tiene unas dimensiones de 54,2 m. de largo, por 11 m. de ancho y otros tantos metros de alto. Su aforo es de unas mil localidades de asiento y unas trescientas más, de pie.

Junto al frontis, en la parte de las gradas, un monumento realizado por Ricardo Lñurria nos recuerda la figura de un gran pelotari: Erdoza Menor.

La visita guiada, permite acercarse de primera mano al mundo del Jai Alai, conocido como el deporte más rápido del mundo, y explora la prestigiosa 'Universidad de la Pelota' en Markina-Xemein. Desde el siglo XVIII, este icónico frontón ha sido un centro de aprendizaje para los más destacados pelotaris de cesta punta, atrayendo aficionados y jugadores a nivel mundial.

Se pueden realizar visitas al histórico frontón, abierto para entrenamientos y partidos, y vivir la experiencia de la cesta punta de cerca.

LAIDA PILOTA

Espectáculo representado entre los años 2018 y 2019 en diversas localidades de Navarra, País Vasco y Francia sobre el mundo de la pelota a través de 7 historias vinculadas a los pelotaris.

El espectáculo cuenta con la participación de coro Landarbaso de Errenteria, dirigida por Iñaki Tolaretxipi, la cantante Magali Zubillaga, el grupo de dantzas local Oinkari, la compañía de danza de Zuberoa 'Xateletarrak', dirigida por Johaño Etxebest así como los músicos Joxan Goikoetxea (acordeón), Haritz Ezeiza (txistulari) e Iosune Marin (guitarra) y el bertsolari y comentarista de pelota en ETB, Xabier Euzkitze, el narrador Koldo Amestoy, entre otros, bajo la dirección escénica de Elixabet Jauregi (Amasa) y de Imanol Arabaolaza (Tolosa).

'Laida Pilota', con una duración de una hora y media, asocia el canto la danza y el bertsolarismo con proyecciones de videos, cuentos y versos y que rinde un homenaje a la pelota vasca, y a los grandes campeones que lo han practicado.

EL TXOKO DE IDOATE

El Txoko de Idoate es una creación, Jon y Mikel Idoate, con el objetivo de modernizar la pelota a mano profesional. A través del canal de You Tube del que disponen, ofrecen contenido exclusivo e innovador de la pelota y los pelotaris. A través de las redes sociales, fomentan la interacción, con el fin de generar una comunidad pelotazale, que participe activamente y vaya incrementado la visibilidad y el conocimiento de este deporte, constituyéndose como un espacio virtual de referencia en el ámbito de la pelota a mano profesional.

PILOTA LEGENDS CUP

La Pilota Legends Cup es un torneo de pelota vasca que reúne a figuras históricas y retiradas de este deporte. Inspirado en formatos modernos como la Kings League o la Velada del Año, busca atraer a nuevas generaciones combinando la tradición del frontón con una puesta en escena digital y mediática.

La sede principal del torneo es del Frontón Labrit de Pamplona, tratándose de un proyecto impulsado por los hermanos Mikel y Jon Idoate, contando en su participación con leyendas de este deporte como Oinatz Bengoetxea, Titin III, Mikel Goñi, Xala, Pascual, Ladis Galarza, Mikel Beroiz o Aitor Alduntzin.

ESPECTÁCULO DE MAPPING EN LA INAUGURACIÓN DE LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO DE PELOTA DE 2018: “PELOTA VIVA”

La inauguración de los Campeonatos del Mundo de Pelota Vasca de 2018 tuvo lugar en Barcelona, concretamente en el remodelado Frontón del CEM Vall d'Hebró el 14 de octubre de 2018, marcando un evento importante para el deporte que reunió a una gran cantidad de aficionados y permitió la

participación de pelotaris profesionales por primera vez. Se consideró un impulso definitivo para la pelota vasca, siendo el primer mundial con presencia de profesionales. Este evento fue el pistoletazo de salida para un torneo que se extendió hasta el 20 de octubre, con 172 partidos disputados en total.

Durante la inauguración, se realizó un espectáculo de mapping denominado “Pelota Viva”, caracterizado por contar con la pelota como elemento central estableciendo una analogía como bola de luz vital y vida llena de energía bajo una estética futurista y de carácter minimalista.

De esta forma, todas las escenas y acciones del mapping giraron en torno a la forma circular, sus dinámicas y rebotes atendiendo a la filosofía del claim “balón vivo” en base a la utilización de expresiones propias del mundo de la pelota, pudiendo así lograr una plena integración entre la narrativa y el deporte que protagoniza la pelota como elemento central del espectáculo.

En el siguiente link, se puede visualizar el mapping producido por Alca Films, bajo el guion de Gràcia Pedrosa y Ramon Herrero (Storytala):

<https://www.storytala.com/es/espectacle-de-mapping-en-la-inauguracio-dels-campionats-del-mon-de-pilota-2018/>

2.2. Méjico

PROYECTO “LAUBURU MÉXICO – PELOTA SIN FRONTERAS”

Desde 2022, el club Lauburu México, con sede en Ciudad de México, desarrolla el programa “Pelota sin fronteras” en colaboración con el Consejo Mundial de Pelota Vasca, con el propósito de fomentar la práctica de este deporte en el país y establecer vínculos formativos con Euskal Herria. La iniciativa se basa en la organización de intercambios deportivos y culturales, donde pelotaris vascos se desplazan a México para impartir entrenamientos, realizar clínicas técnicas y participar en partidos de exhibición abiertos al público. Estas actividades permiten la transferencia de conocimientos directamente desde jugadores y entrenadores experimentados hacia la comunidad local, al mismo tiempo que ofrecen una oportunidad de visibilidad para la disciplina en entornos urbanos donde su presencia histórica ha sido limitada.

De forma complementaria, jóvenes pelotaris mexicanos han viajado a Euskadi para participar en campamentos intensivos, convivir con jugadores profesionales y entrenar en frontones de referencia internacional. Este intercambio bidireccional fortalece la preparación técnica y táctica de los deportistas, genera experiencias formativas de alto nivel y facilita la creación de una base sólida de jugadores que puedan competir en torneos nacionales e

internacionales. Paralelamente, el proyecto incorpora actividades de promoción local, como jornadas abiertas de iniciación y exhibiciones en espacios deportivos de Ciudad de México, destinadas a atraer a nuevos practicantes y despertar el interés del público general por modalidades como mano, paleta y frontball.

El impacto de “Pelota sin fronteras” se refleja tanto en el aumento de la base de jugadores en México como en la consolidación de lazos institucionales con el ámbito federativo internacional. Al vincular la formación deportiva con la difusión cultural, la iniciativa ha contribuido a incrementar la visibilidad de la pelota vasca en América Latina y a reforzar su proyección internacional desde un enfoque educativo y competitivo.

2.3. Argentina

INCORPORACIÓN DE LA PELOTA PALETA EN LOS JUEGOS NACIONALES EVITA

En 2016, la Confederación Argentina de Pelota (CAP) y la Secretaría de Deportes de la Nación acordaron la inclusión de la pelota vasca, en su modalidad de paleta, en los Juegos Nacionales Evita, el principal certamen multideportivo juvenil del país. La decisión implicó la realización de eliminatorias provinciales para clasificar a los finalistas que compiten en la ciudad de Mar del Plata, donde se celebra la fase nacional del evento.

Esta integración permitió que la disciplina tuviera presencia sistemática en el ámbito escolar y juvenil, ofreciendo una estructura competitiva organizada que involucra a miles de estudiantes de nivel secundario. La iniciativa supuso un mecanismo formal de difusión y captación de jugadores, al vincular la práctica deportiva con el calendario nacional educativo y con el sistema federativo.

CAMPEONATO MUNDIAL SUB-23 DE TRINQUETE EN VENADO TUERTO (SANTA FE)

Del 14 al 20 de septiembre de 2025, la ciudad de Venado Tuerto, en la provincia de Santa Fe, será sede del X Campeonato Mundial Sub-23 de Trinquete, organizado por la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) con el apoyo de la Confederación Argentina de Pelota (CAP).

El evento reunirá selecciones internacionales en varias modalidades, incluyendo mano, paleta goma y paleta cuero, tanto en categorías masculinas como femeninas. Además de la competición, se prevén transmisiones deportivas, cobertura mediática regional y la visita de delegaciones extranjeras, lo que contribuye a dar proyección pública a la disciplina en el ámbito local y a consolidar el rol de Argentina como organizador de eventos internacionales de pelota vasca.

ACTA FUNDACIONAL DE LA FIPV EN BUENOS AIRES (1929)

El 19 de mayo de 1929 se firmó en Buenos Aires el acta de fundación de la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV), que estableció formalmente la organización internacional encargada de regular y coordinar la práctica competitiva de la pelota vasca en sus diferentes modalidades.

En mayo de 2025, la FIPV conmemoró su 96º aniversario, destacando que la sede fundacional argentina tuvo un papel central en la institucionalización internacional del deporte. Esta referencia histórica se ha utilizado en las actividades conmemorativas y publicaciones oficiales, aportando visibilidad cultural e histórica tanto para la disciplina como para el rol de Argentina en su desarrollo mundial.

2.4. Uruguay

FORMACIÓN DE FORMADORES DE FRONTBALL

En agosto de 2024, la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) y la Federación Uruguaya de Pelota (FUP) pusieron en marcha la primera jornada oficial de formación de formadores en frontball en Montevideo. Esta actividad reunió a más de treinta docentes y estudiantes de educación física, con un enfoque práctico y teórico que abordó los fundamentos históricos, reglas básicas, modalidades existentes y técnicas adaptadas al frontball, una variante más accesible y moderna de la pelota vasca.

La iniciativa busca unificar criterios metodológicos para que los entrenadores y educadores puedan reproducir los contenidos en centros deportivos y escolares de todo el país. Además, contribuye a profesionalizar la enseñanza de la disciplina, generar una base de practicantes más amplia y crear un puente entre la iniciación deportiva y la competencia federada. Con este programa, la FUP y la FIPV sientan las bases para integrar el frontball al sistema educativo y fomentar su proyección regional.

TORNEO NÉSTOR IROLDI EN MONTEVIDEO

El Torneo Néstor Iroldi, celebrado entre el 12 y el 23 de junio de 2023 en la sede del Montevideo Wanderers, es una de las competiciones más emblemáticas del calendario uruguayo de pelota vasca. Organizado por la FUP con el apoyo de la Intendencia de Montevideo, este evento rinde homenaje al histórico pelotari Néstor Iroldi, cinco veces campeón mundial y referente del deporte en Uruguay.

El torneo contó con la participación de clubes locales y regionales, promoviendo la competencia federada y la difusión del legado histórico del deporte en el país. Además de los encuentros deportivos, la competición incluyó actividades sociales y de reconocimiento, como la tradicional cena de clausura con jugadores, autoridades y aficionados. Su realización anual

mantiene viva la memoria de los grandes pelotaris uruguayos y fortalece la visibilidad pública de la disciplina en la capital.

CAMPEONATOS FEDERADOS ANUALES DE PELOTA VASCA EN URUGUAY

La Federación Uruguaya de Pelota (FUP) organiza campeonatos federados anuales que abarcan modalidades como pelota olímpica, paleta goma y cachas, disputadas en trinquetes y frontones de distintas ciudades del país. Esta estructura competitiva involucra a clubes históricos como Nacional, Peñarol y Wanderers, consolidando una red estable de torneos que asegura la continuidad deportiva durante todo el año.

Estos campeonatos no solo cumplen una función competitiva, sino que también actúan como plataforma de promoción del deporte, ya que facilitan la detección de nuevos talentos, fomentan la integración intergeneracional y mantienen la pelota vasca en la agenda deportiva nacional. La regularidad de estos torneos y su difusión en medios locales han sido fundamentales para sostener la presencia pública de la disciplina y conectar con nuevas audiencias.

2.5. Filipinas

RELANZAMIENTO DE LA CESTA PUNTA EN FILIPINAS POR LA FIPV

En 2025, la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) inició un programa para el relanzamiento de la modalidad de cesta punta en Filipinas, tras una ausencia internacional de más de dos décadas desde su participación en el Mundial Absoluto de México 2002 y el Sub-22 de Acapulco 2015. Esta iniciativa fue posible gracias al trabajo conjunto entre la FIPV y representantes locales, y se traduce en una estrategia de desarrollo integral para restablecer la práctica competitiva y educativa de este deporte en el país.

El plan contempla la creación de escuelas de cesta punta, formación de entrenadores locales y la provisión de equipamiento especializado, incluyendo pelotas y cestas de alta tecnología como modelos de fibra de carbono. Asimismo, está prevista la participación de jugadores filipinos en torneos oficiales internacionales a partir de 2025, integrándose gradualmente en circuitos de Francia y otras regiones con tradición pelotazale. Esta proyección internacional forma parte de un enfoque global por parte de la FIPV, orientado a expandir la práctica de la pelota vasca en países fuera de su ámbito tradicional.

Paralelamente, se trabaja en la constitución de una Confederación Asiática de Pelota Vasca, donde Filipinas será uno de los miembros fundadores junto a países como India, Indonesia, Corea del Sur y China. Este proceso institucional facilitará la difusión del deporte, permitirá intercambio técnico regional y

consolidará la presencia de la pelota vasca en un nuevo continente con amplia población.

Como parte de las acciones inmediatas, la FIPV está realizando misiones técnicas con entrenadores de la Fédération Française de Pelote Basque (FFPB) para apoyar la habilitación de frontones adecuados, capacitar jueces y promover exhibiciones públicas en Filipinas durante 2025.

Todas estas acciones están orientadas a revivir la tradición del jai alai en Asia y garantizar su proyección a largo plazo mediante estructuras formativas, participación en competiciones internacionales y alianzas regionales

3. Conclusiones

Existe, como hemos visto en las páginas anteriores, una diversidad de infraestructuras, servicios y eventos relacionados con el mundo la pelota a partir de los cuales se puede generar diferentes experiencias turístico-culturales que conecten el territorio y la pelota no exentas de atracción, calidad y rigor histórico. Teniendo en cuenta la multiplicidad de actividades nos gustaría proponer una propuesta piloto que nos permitiera conectar a través de una determinada aplicación que genéricamente denominamos “Planificador Ruta Iruhbi Pilota y una audioguía digital” los diferentes territorios al el público interesado pudiera acceder de manera muy sencilla con el fin de organizar su propuesta de viaje en cada uno de los tres núcleos del Proyecto “Iruhbi Pilota”.

Por otra parte, a partir del benchmarking realizado y de la información generada en las entrevistas realizadas, nos gustaría apuntar algunas líneas de trabajo “a modo de hipótesis iniciales” que se deberían corroborar con su lectura. En primer lugar, hemos detectado la necesidad – e incluso la prioridad – de ordenar las diferentes actividades turísticas (y “culturales”) realizadas en torno a la pelota bajo el enfoque “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” puesto que determinados agentes no acaban de comprender el posicionamiento del proyecto “Iruhbi Pilota” dentro del primero. Desde el punto de vista de los agentes, al no tener claro el posicionamiento de “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”, el desarrollo de este “nuevo” proyecto genera una cierta confusión con respecto al primero y a algunas de las actuaciones que ya se han puesto en marcha.

Apreciamos, en este sentido, una cierta oportunidad relativa al hecho de separar y remarcar la actividad turística-cultural de “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” y por extensión del Proyecto Iruhbi de la actividad específicamente más deportiva de la pelota, pues va a permitir remarcar estratégicamente – y operativamente- los límites y el propio posicionamiento del mismo, evitando disgregar o extender demasiado su foco, lo cual también

debe estar unido al propio “relato” o “storytelling” y a los proyectos piloto incluidos en el presente informe. Desde el punto de vista de la actividad deportiva, “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”, como no podía ser de otra manera, puede generar espacios de colaboración, promoción e impulso de la actividad deportiva de la pelota a diferencia de la gestión deportiva más específica la cual ya tiene su líneas de trabajo. Por todo ello, parecería necesario, en este sentido, marcar límites claros - primero, a nivel interno -, sin que ello suponga renunciar a la colaboración, ni mucho menos - entre la actividad turístico-cultural y deportiva con el fin de clarificar ante los agentes y la opinión pública el posicionamiento de ambos proyectos (Pamplona, Capital Mundial de la Pelota e Iruhbi Pilota). La pelota como deporte-juego remite a la propia historia de construcción social y simbólica de la ciudad (por lo menos desde el Siglo XVI) a partir de un ámbito tan singular y característico como el “frontón” (“los frontones) en tanto que depositario de un patrimonio muy significativo. Lugar de encuentro social e identidad colectiva, el juego de la pelota remite a un territorio (y a un ritual) dentro de un mundo cada vez más global y competitivo. Por ello, “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” podría estar presente en eventos, actividades y programas donde exista una mayor simbiosis entre el juego (más como ritual de una comunidad que como deporte) y toda su actividad social y cultural traducida en diferentes propuestas turísticas de calidad a diferencia de otros eventos deportivos más clásicos.

En la misma medida, esta cierta falta de conocimiento de algunas agentes sobre los contenidos - sin entrar a valorar los motivos - (origen del proyecto, actuaciones, funciones, gobernanza, presupuesto, calendario, etc.) de “Pamplona Capital Mundial de la Pelota” puede generar una cierta confusión con la actuaciones incluidas en “Iruhbi Pilota”. Por ello, sería importante tratar de integrar los proyectos piloto y las actuaciones específicas de Iruhbi (cumpliendo con todos y cada una de las condiciones incluidas en el Programa Poctefa 21-27), en la medida de los posible, bajo el paraguas de “Pamplona Capital Mundial de la Pelota” al objeto de no disgregar más las actuaciones.

El ritual de la pelota y las diferentes modalidades de espacios y frontones como los principales elementos físicos y simbólicos de reproducción y encuentro social a través del juego nos van a permitir posicionar o anclar, de manera más específica, “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” en torno a un triple eje más estratégico:

- Pelota **como ritual (juego)** y celebración colectiva intrínsecamente ligada a su marco histórico originario (la edad moderna S XVI con el fortalecimiento de las villas y el decaimiento del conflicto bajomedievales) y que promueve el comunitarismo, la actividad social, el

juego deportivo en un mundo cada vez global, cambiante y llenos de incertidumbres.

- Promueve y desarrolla **valores muy significativos** como la honestidad, la limpieza del juego la sobriedad o la fuerza (no exenta de otras aptitudes como la picardía o la destreza) que permiten construir esta idea de ritual basado en el juego (más allá de la competición) y disipador de conflictos y generador de encuentro social comunitario.
- El desarrollo de **su valor patrimonial en el sentido más amplio del término**) se inscribe en la evolución de las ciudades y – de Pamplona/Iruña, en concreto- a través de sus diversas fases de modernización socio-económica y cultural- dentro del territorio común de construcción/conflicto social vasco-navarro simbolizado en los frontones y otros espacios, en las modalidades del juego de la pelota (con y sin herramienta) y en las historias.

Ejes que entroncan con el diseño de propuestas turístico-culturales sostenibles y socialmente útiles:

- Atractivas, experienciales (en la medida de lo posible) y con rigor estético e histórico.
- Conexión y protagonismo de contenidos para la interpretación histórica y actual de la ciudad y su patrimonio material e inmaterial de la mano de agentes locales.
- Combinación con otros elementos turísticos y culturales de la ciudad: Camino de Santiago, Enogastronomía, City Break, etc.
- Segmentación, en algunos casos, de públicos y mercados y combinación de presencia de ciudadanía local, visitantes y turistas.

Propuestas que en el presente informe se han aplicado en el diseño de proyectos piloto tal y como se podrá comprobar en los contenidos recogidos en el apartado correspondiente.

Previo o de manera paralela, si no se ha realizado ya, sería conveniente elaborar un documento marco con una presentación específica de objetivos, actividades, agentes, gestión, calendarios, etc., que clarificara -inicialmente- el posicionamiento de “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” y del Ayuntamiento de Pamplona-Iruña respecto del resto de agentes (puede existir diferentes tipologías) y la propia consideración del proyecto “Iruhbi Pilota”. Incluso inicialmente podría servir con definir contenidos específicos desarrollando bien los límites de su acción al objeto de conseguir fijar bien los marcos de actuación antes de evitar una mayor disgregación de opiniones.

A la hora de definir los contenidos relacionados con “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” se podrían integrar diferentes actuaciones, algunas de ellas recogidas en el proyecto Iruhbi Pelota, dentro de un programa común:

- **a.** Visita e interpretación de infraestructuras: Frontones o el Centro de Interpretación de la Pelota.
- **b.** Visitas Guiadas específicas basadas en la pelota y en la evolución de sus espacios en la ciudad: oferta de guías y empresas de receptivo.
- **c.** Experiencias turísticas más específicas donde se combinan diferentes actividades enfocadas a diferentes públicos.
- **d.** Eventos más específicos realizados en un momento del tiempo.
- **e.** Proyecto de cooperación transfronteriza (Iruhbi Pelota) y transoceánica.
- **f.** Apoyo y promoción de diferentes actividades deportivas de pelota (con o sin herramienta).

Como ejemplo de lo que estamos apuntando se podría seguir, a la hora de definir una parte del proyecto, el trabajo realizado en el ámbito del “Festival de las Murallas”, pues ha permitido agrupar, bajo un mismo enfoque integral, un conjunto de actividades - es verdad que de naturaleza cultural- que antes se realizaban durante un momento del tiempo (el verano después de los “sanfermines”) pero sin una cierta coherencia programática, más como “actividades culturales” para animar el verano dentro del ámbito de la “muralla y durante los últimos años, una vez creado e identificado bajo un mismo programa, ha pasado a formar parte de la programación de la ciudad.

4. Análisis de Perspectiva DAFO

En este apartado y a modo de síntesis de esta primera parte del informe final de resultados, hemos elaborado un análisis de perspectiva DAFO donde detallamos de forma específica las DEBILIDADES, las AMENAZAS, las FORTALEZAS y las OPORTUNIDADES que en la actualidad caracterizan al enfoque y a la oferta turística vinculada a la práctica deportiva de la pelota vasca en el territorio “Iruhbi Pilota”:

DEBILIDADES	AMENAZAS
No existe un producto turístico definido en torno al deporte de la pelota vasca ante la gran diversidad de infraestructuras, eventos y actividades y la posible confusión con la actividad deportiva del juego.	Alta competencia en un sector turístico donde se incrementa la oferta de servicios, visitas y experiencias personalizadas en función de la demanda en diversos ámbitos
Falta de una visión estratégico de perfil turística conjunta de promoción de la pelota vasca en Navarra, País Vasco y Francia	Demanda turística cada vez más exigente con una mayor oferta personalizada donde poder elegir tanto destino como actividades
Falta de conocimiento en determinado sector de la población del legado cultural, social e histórico de la práctica deportiva de la pelota vasca en el territorio del proyecto	Dificultar para promover de forma coordinada acciones de promoción tanto de la pelota vasca como de actividades y experiencias turísticas vinculadas a dicha práctica deportiva entre los diversos agentes públicos y privados del territorio
Falta de coordinación y estrategia conjunta escasa en la promoción de actividades turísticas vinculadas a la pelota vasca desarrolladas hasta el momento	Alta competencia en la oferta y demanda de la práctica de otro tipo de actividades deportivas
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
Existe una gran afición a la pelota vasca en el ámbito del territorio del proyecto y cuenta además con una fuerza “simbólica” y narrativa (como espectáculo) diferencial en comparación a otros deportes.	Afición e interés en torno a la pelota vasca tanto en el propio territorio del proyecto, como en otros ámbitos geográficos incluso del extranjero
Se cuenta con un número importante de infraestructura destinada a la práctica de la pelota vasca.	Existencia de un importante número infraestructuras, servicios de iniciativas vinculadas a la práctica deportiva de la pelota vasca.
La práctica y promoción de la pelota vasca tiene presencia en otros territorios a nivel internacional Países de América Latina incluso en Filipinas	Legado patrimonial, histórico y social de la práctica deportiva de la pelota vasca

Existencia de diferentes actividades turísticas vinculadas a la pelota vasca en el territorio del proyecto (principalmente en Pamplona)	Demanda creciente de actividades turísticas singulares (de base local e identidad) en el territorio geográfico del proyecto
Amplia oferta turística en Navarra, País Vasco y Francia, vinculada tanto al patrimonio cultural, histórico y natural, como a otros elementos que cuentan con una importante demanda como la enogastronomía o el Camino de Santiago	Incremento de la demanda de actividades turísticas personalizadas basadas en experiencias inmersivas o aplicaciones para la auto-organización de la experiencia.
Importante presencia de la práctica deportiva de la pelota vasca en el ámbito universitario	Organización de un programa integral de actividades turísticos-culturales en cada uno de los enclaves del proyecto.



PARTE II

Diseño de un Producto Turístico

5. Ejes de la narrativa sobre la pelota vasca en el mundo actual.

El diseño de contenidos para el desarrollo de un relato o “storytelling” sobre el proyecto “Iruhbi Pilota” ocurre en un momento histórico específico, dentro de un contexto social globalizado y globalizante, cambiante y lleno de incertidumbres donde el turismo ocupa un lugar cada vez más “crítico” asociado a ciertos efectos socio-económicos (falta de vivienda e incremento del precio del alquiler, condiciones laborales del sector, gentrificación de zonas), ambientales (huella ecológica del destino y del viaje, sostenibilidad ambiental) y culturales (apropiación de espacios, incidencia en la vida local, cambios de hábitos, etc.).

Vivimos en un momento de la historia acelerado por la hiper-conectividad (el desarrollo tecnológico y la IA) y la globalización en el cual comienzan a resquebrajarse ciertos principios ético-políticos del denominado contrato social (sociedades del bienestar - Welfare State – desregulación del empleo – servitización de la actividad económica, desindustrialización europea, etc.) ante la presión de los mercados, las guerras, los desplazamientos masivos de personas y las políticas neoliberales en el marco del nacimiento y desarrollo de una élite hiper-tecnológica. Las aplicaciones tecnológicas están transformando nuestra cotidianeidad y resultan, de hecho, cada vez más incontrolables (redes sociales, por ejemplo), en algunos casos.

Europa asiste a una creciente segregación social (incremento de índices de pobreza relativa y severa en comparación a un colectivo cada vez más enriquecido) asociada a la transformación (y falta de seguridad) de los mercados de trabajo y a la crisis de la vivienda (Europa del Sur) agudizada por la reducción de ciertas políticas públicas (empleo, salud, educación, etc.) que acaba engendrando una competitividad entre personas cada vez más significativa para alcanzar unas condiciones de vida digna. Dentro de este contexto la crisis migratoria global está derivando en un nuevo “conflicto” social en Europa ante la magnitud del fenómeno y las tensiones del sistema para hacer frente a semejante reto. Todo ello no puede entenderse sin la necesidad de reducir la dependencia de las energías fósiles en un contexto de crisis ambiental caracterizada por el calentamiento global, las crisis climáticas y los gases de efecto invernadero. De ello se deduce que el mercado turístico en Europa y en el mundo ocurre en un contexto social vulnerable, cambiante e insostenible a nivel socio-ambiental, si bien no deja de ser una actividad que reporta beneficios económicos y genera intercambio social (e interacción y reconocimiento del otro) entre diferentes colectivos sociales. La calidad de vida de las grandes ciudades viene condicionada por los desplazamientos diarios, el índice de precariedad laboral, el acceso a determinados servicios y el coste de los mismos y un modelo turístico más

global e insostenible en comparación con el “bienestar” de la red de ciudades medias europeas, en la cual se inserta Pamplona-Iruña y el territorio “Iruhbi Pilota”. En definitiva: no es posible entender la pelota, como producto turístico-cultural, sin una apuesta clara por la sostenibilidad social, económica y ambiental existente en nuestro territorio dentro de un mundo cada vez más complejo hiper-tecnológico, globalizando y cambiante.

Una primera diferencia frente al turismo de “masas” sujeto a tendencias más globales (grandes urbes europeas y zonas costeras), es el tipo de demanda turística de una parte de las ciudades medias europeas generada sobre una cierta base patrimonial – material e inmaterial – que conecta, de manera más equilibrada, lo local y lo global a diferencia de los grandes destinos urbanos donde existe una gran variedad de productos y modelos turísticos de masas. Es necesario destacar y valorar el presente escenario de trabajo:

- El Territorio “IRUHBI PILOTA” como parte de la **red de pequeñas y medianas ciudades europeas** donde podemos encontrar a algunas ciudades con una mayor especialización turística, si bien el patrimonio y la conexión con el entorno local son fundamentales.
- La necesidad de desarrollar una oferta turística en torno a “Iruhbi Pilota” como **patrimonio vivo** que conecta interpretación histórica (no sólo historiografía) con la actualidad del territorio en continua transformación de una manera atractiva y coherente con los cambios habidos.
- Conexión más equilibrada entre lo **local-global** en el desarrollo de las experiencias turísticas, en los mercados y en el desarrollo tecnológico (comercialización y marketing).
- Experiencias turísticas que se enmarcan bajo un **turismo sostenible y socialmente útil en** comparación a otro tipo de productos o servicios.

El territorio “Iruhbi Pilota” viene configurado por una cierta conexión geográfica caracterizada por una presencia de tres enclaves urbanos (Pamplona-Huarte-Biarritz) en la cual el turismo tiene una presencia relativa vinculada a la calidad e idiosincrasia de la oferta local, a la calidad de vida y el bienestar, así como a la sostenibilidad y a la identidad territorial siendo la pelota parte constitutiva de la misma

5.1. El juego-ritual, los valores y el frontón.

Los ejes de esta narrativa nos remiten inexorablemente a un territorio histórico formado por tres enclaves urbanos caracterizados por su calidad de vida, bienestar y elementos históricos y culturales comunes (aun con ciertas diferencias), entre ellos la pelota vasca como juego y expresión cultural de la mismo.

La pelota es un deporte/juego del que existen relatos desde el Siglo XVI (si no antes) pero que, conviene remarcar, remite a un momento histórico de transformación social, de ruptura con el régimen más tradicional y decadente de la edad media, en el cual las villas (enclaves urbanos) cada vez tienen una mayor fortaleza en comparación al sistema de linajes y bandos (organización política) en un proceso socio-histórico que dura casi dos siglos (S.XVIII). Quiero esto decir que la pelota es un juego “moderno”, asociado al desarrollo de lo urbano (como sistema político) que comienza a institucionalizarse y a adoptar ciertas reglas durante esta época (SXVI-SXVIII) y adquiere, como expresión socio-cultural, una función social de canalización y/o amortiguación de los conflictos sociales y rol de socialización, de creación y reproducción de vínculos sociales en un contexto histórico – político concreto. Ello nos dirige, en tal caso, al siguiente escenario:

- Un juego con un peso histórico muy significativo (tradición) y diferentes modalidades pero que nace y se desarrolla como deporte (reglas) y juego- ritual en el proceso de transición de la Baja Edad Media a la Modernidad, del sistema feudal a la organización política de las villas y enclaves urbanos. Del poder feudal a la organización política de las ciudades en torno al conflicto social entre clases.
- A nivel territorial, forma parte de la configuración del imaginario cultural de lo “vasco” hasta la actualidad dentro de ese proceso socio-histórico ocurrido, precisamente, desde la transición de la baja Edad Media al desarrollo de una conciencia (un nosotros) “territorial” compartido dentro de los nuevos enclaves urbanos (lengua, tradiciones, creencias, etc.) simbolizados, entre otros rituales, por el juego de la pelota. La pelota es vía de transmisión, como juego, del “comunitarismo” de origen rural al “auzolan” urbano.

A partir de este doble plano, definimos tres ejes narrativos en torno a los cuales proponemos desarrollar y construir un relato común y un “estilo” de trabajo en

el diseño y desarrollo de las diferentes actividades en torno a la pelota vasca bajo el prisma turístico-cultural recogido en el presente proyecto:

- La pelota vasca, juego y ritual.
- La transmisión de valores positivos en un mundo en “conflicto”.
- El frontón, un espacio único.

Diferentes ejes narrativos que nos van a permitir desarrollar una cierta idea sobre la narrativa coherente con la propia interpretación o enfoque más integral de la pelota vasca dentro del territorio de actuación en comparación a otro tipo de visiones o enfoques, pues en la consideración de esta narrativa vamos a poder comprender (y representar a nivel de producto turístico-cultural) la simbiosis social, cultural y arquitectónica de la pelota vasca como representación de un territorio (con sus conflictos) a diferencia de lo que ha ocurrido en otros territorios. Su especificidad precisamente es lo que se debe tratar de desentrañar y enmarcar a nivel histórico.

5.1.1. La pelota vasca, juego y ritual.

Deporte + espectáculo + juego...

De entrada, debemos plantear ciertas consideraciones en torno a esta idea de “juego-ritual” ligado a una práctica deportiva tan específica como uno de los ejes constitutivos del relato. La pelota remite a una función socio-cultural (deporte + espectáculo + juego) característica y presente en los ritos positivos, aquellos que vinculan al individuo con el grupo y a éste con su pasado. Manifiesta y comparte aquellos elementos en los cuales una persona se reconoce como parte de una comunidad, se reconoce en otras “personas” que participan del mismo. Es verdad que la pelota (y la sociedad !!!) desde su origen allá por el S.XVI ha cambiado sustancialmente, pero también es verdad que una parte significativa del juego sigue siendo la misma de ahí su misterio y su contemporaneidad.

El juego de la pelota sigue siendo un potente motor de vínculos dentro de una “comunidad territorial” (abierta y cada más “glocal”) que integra “simbólicamente” las diferencias sociales y permeable a ciertos cambios sociales (hace unos años era un juego masculino, si bien tal realidad ha venido cambiando y existe, además, una presencia significativa de la mujer en la pelota a partir del S.XX, especialmente) dentro de unas condiciones de rivalidad - sujeta a ciertas reglas, por supuesto – en un lugar único - el frontón – dentro del cual se crea una cierta “atmósfera” de encuentro más que de confrontación que acaba

subrogando cualquier comportamiento fanático ante la corresponsabilidad con los protagonistas del juego: los y las pelotaris.

Frente al **fanatismo**, el juego de la pelota genera **una competencia o rivalidad** que se acaba disolviendo en un contexto de entrega, fuerza, lucha y reglas que potencian tales elementos por parte de las personas intervinientes en el juego y consigue, en determinados momentos, representar y religar a los diferentes participantes, pelotaris, público, asistentes, etc. Un **juego alegre y recio** pero a la vez abierto a otras estrategias relacionadas con la habilidad y la astucia, sujeto a ciertas reglas, con un desarrollo histórico “mítico” asociado a la construcción de los “vasco” y que, a diferencia de otros juegos de la pelota, acaba conformándose como un elemento constitutivo (a nivel simbólico) de la sociedad a la cual representa.

Un Juego que surge en un mundo en transformación.

Remite a un pasado significativo, pues desde el siglo XVI existe documentación en torno al juego de la pelota en **diferentes enclaves (calles y plazas)** del territorio, a veces aprovechando las paredes de determinados edificios como Iglesias, Cementerios, Palacios y otros espacios. Su desarrollo histórico en el territorio remite a una cierta peculiaridad, pues adquiere un mayor sentido “comunitario” a medida que van creciendo dentro de villas y núcleos urbanos a diferencia de esa imagen más rural (y mítica) de los juegos de la pelota. La pelota se desarrolla fundamentalmente como **un juego urbano**, con una conexión en su origen con el mundo rural “vasco” más mítico (labradores y curas jugaban en su origen a este juego), durante el inicio de la edad moderna caracterizada por el incremento de la población urbana en Europa durante el siglo XVI y, por tanto, del incremento de la conflictividad social vinculada a la convivencia de diferentes y grupos y clases y que acaba estallando en la Revolución Francesa y en las posteriores revoluciones de 1848. Como apunta Olazt González en su obra sobre la pelota vasca, *“Por aquel entonces los vascos participaban ya, como se ha dicho, de juegos análogos a los practicados en el resto de Europa, con la diferencia de que, en las provincias vascas, estos no se restringían sólo a la clases altas”*¹ A diferencia de otros juegos, reservados para las clases altas o más “pudientes”, la pelota en “nuestro” territorio **es un juego interclasista, donde el estatus** se asocia al juego y no al origen del jugador.

Se trata, por tanto, de un juego que acaba constituyendo una parte significativa de la comunidad “cultural” vasca al calor del desarrollo urbano (del S.XVI – S. XVIII, mientras que el S.XIX, es el de la expansión y el S.XX el de la institucionalización...), practicado cada vez más **por una diversidad de grupos sociales**, y generador de prácticas sociales (la vida en torno al frontón,

¹ Véase O. González Abrisketa (2025): *“Pelota Vasca: Un Ritual, Una Estética”*, Bilbao, pág. 45

las plazas y otros espacios) y urbanísticas concretas en el territorio. Un juego moderno que se expande durante el S.XIX - XX gracias a la institucionalización del mismo (reglas, competiciones, frontones industriales, la profesionalización, etc.) y al surgimiento del pelotari como imagen icónica y como parte de la identidad vasca. Y con éste opera la idea ya apuntada de la importancia de la pelota y de la valía (y calidad) del jugador por encima de su estatus o rango social. El reconocimiento **viene de su juego (no de su origen)** en un espacio tan característico como la plaza o el posterior frontón industrial. Un juego que representa a la **modernidad** (de ruptura con el orden anterior a la Revolución Francesa) y que acaba convirtiéndose en la “*fiesta principal de los vascogandos*”² ya entre el final del SXIX y el inicio del SXX.

Ritual de expresión comunitaria.

La pelota, por tanto, es una mezcla de deporte, juego y espectáculo (representación social) que trasciende ambos ámbitos y forma parte de una comunidad a la que representa a su vez mediante el desarrollo del juego y la actuación de sus participantes; la pelota constituye un ritual que recrea simbólicamente la comunidad a la que pertenece organizado en tres actos que representamos, en este caso, a través de un partido de pelota-; el primero de ellos; el desafío, saludos y lanzamiento de la chapa; el segundo de los actos, el tanteo (el partido) y todo lo que conlleva la parte central del partido y el tercer acto, la finalización del partido, con el último tanto conseguido y la celebración y ofrenda del triunfo.

Primer Acto.

El ritual se divide en tres actos, como hemos dicho, en el primero entran en juego diferentes elementos relacionados con la organización institucional y ritual del juego antes del inicio del tanteo (el juego). A lo largo de su desarrollo histórico el juego ha tratado de reproducir estrategias para definir partidos equilibrados (igualdad) que la profesionalización ha ido reconvirtiendo, partiendo de la aceptación de la autoridad (jueces) y el respeto por el resto de agentes participantes: el público, el rival, los corredores de apuestas, el personal adscrito al frontón, etc. Todo ello conlleva una cierta organización social relacionada con los diferentes participantes según su grado de implicación, entre ellos, el público que se organiza para el día del partido; obtención de entradas, la comida (“comensalidad”), la llegada al frontón, las conversaciones, etc. antes del inicio del partido. Algunas otras cuestiones, durante esta primera fase del ritual, tienen una consideración especial como la colocación de cada agente en la cancha, el inicio de las apuestas, o la tensión del público. La rivalidad no exenta de compañerismo y de respeto por el rival con el cual se comparte vestuario y en algunos casos cierta relación de amistad o conocimiento previo. Durante estos momentos se simboliza la vestimenta del pelotari (azul o rojo; los bandos y linajes), el reconocimiento del rival y de los jueces (el respeto a la norma), el sorteo de las pelotas y el primer saque...

² González, pág. 17.

Segundo acto.

Con el primer saque comienza el partido, el segundo acto de este ritual, en el cual tan importante o más es el desarrollo del mismo (las estrategias y conocimiento de cada pelotari, la lucha entre el “azul” y el “rojo”, la elección anterior de la pelota, el transcurso de cada partido, la apuesta, etc.) como el resultado del partido. Atendiendo a las reglas y la atenta mirada del público y demás personas, el juego transforma el partido en una representación comunitaria en la medida en que el público aprehende e interioriza el “sacrificio” (el tanteo y las estrategias de cada pelotari) de ambos hasta su resolución o finalización.

A diferencia de otros deportes, el juego de la pelota reúne algunas características más singulares relacionadas con el aprendizaje y las estrategias de cada pelotari aprendidas a base de entrenamiento, conocimiento e interacción con otras personas de su entorno dentro de un esquema general de reglas (la vinculación, sin ir más lejos, entre pelotas y pelotaris, la toma de decisiones en cada partido, el conocimiento del rival) menos estandarizado en comparación al de otros deportes. No hay manuales de entrenamiento tan específicos como puedan existir en otros deportes. Es un deporte que todavía mantiene algunas esquemas muy vinculados a su origen y a la comunidad en la cual se desarrolla de manera específica.

Durante el partido, de hecho, existen diferentes estrategias asociadas al conocimiento, intuición y poderío físico de cada pelotari, pero el tanteo del juego revela la necesidad de conocer al otro (de “comprender sus estrategias”) para mantener el partido, el encuentro con el otro (la relación – vínculo social), hasta conseguir desarrollar una estrategia que lo haga vencedor, siempre dentro de las reglas. Durante el partido, el jugador debe tomar ciertas decisiones asociadas al partido, al tanteo, a lo que va aprendiendo e interiorizando con el fin de ir desplegando aquella táctica más efectiva. El segundo acto acaba con el último tanto y el reconocimiento del otro al terminar el partido.

Tercer acto.

Con la finalización del partido (y en su caso de las finales en el caso de la pelota profesional) comienza la celebración tanto del ganador y su entorno como del público que se puede desarrollar y alargar según la vinculación y las circunstancias de cada cual. Esta celebración, una vez reconocido el esfuerzo de los jugadores, ocurre fuera del “frontón” y permite recordar la emoción vivida en el partido y traslada el “ethos” del partido y del frontón a otros lugares típicos del territorio-comunidad: bares, restaurantes, sociedades gastronómicas, peñas, etc.

5.1.2. La transmisión de valores positivos en un mundo en conflicto.

Nuestra mirada responde a la necesidad de plantear elementos para una interpretación adecuada de la pelota como parte de la comunidad territorial a la pertenece y representa de una manera cada vez más abierta, igualitaria y diversa.

Como ya hemos apuntado y resulta fundamental para el relato, la pelota (en general) comienza a extenderse como juego durante ese proceso de transformación - transición (S. XVI – XVIII) de la Baja Edad (sociedad rural) a una sociedad cada vez más urbana, donde la conciencia política (institucionalización de la sociedad burguesa y el gobierno de la ciudad) se va imponiendo al poder de los linajes y bandos anteriores, origen del colores de los jugadores. Se trata de un juego que conecta, en el caso de nuestro territorio, su origen rural (en un paisaje tan característico -baserri, el euskera, la etxeakoandre, etc.- y sus diferentes modalidades) y comunitario con su extensión en las villas y enclaves urbanos. La pelota desarrolla esa idea de juego comunitario que conecta el comunitarismo rural con el urbano en una sociedad en transformación de ahí su importancia como parte de una cultura a la que pertenece y representa de una manera más característica en comparación a otros juegos de la “pelota” y deportes existentes en otros territorios.

Como decimos, a diferencia de otros juegos de la pelota reservados para las clases pudientes, la pelota vasca -su diversas modalidades- ya es practicada por una gran diversidad de personas de diferentes orígenes sociales en el contexto del desarrollo de villas y enclaves urbanos dentro de plazas, espacios y ya después frontones. Asume de manera implícita valores y prácticas sociales (representa a la comunidad) relacionadas con este comunitarismo y con el propio juego, pues frente al fanatismo de otros deportes reproduce comportamientos generados por la competencia y la rivalidad desde el respeto con las reglas y el entendimiento y conocimiento del contrincante, en aras al refuerzo del vínculo social. Toda la organización social e institucional relacionada con la pelota genera diferentes interacciones que acaban reproduciéndose durante el partido donde entran en juego elementos tan significativos como el respeto por el juego, el contrincante y el público; todo el sistema social de la pelota, en definitiva, se apoya en diferentes valores y aprendizajes relacionados en el conocimiento del juego y la búsqueda de estrategias durante el partido, el esfuerzo, la habilidad y la destreza para abordar determinadas situaciones de partido, en comparación a otros deportes y juegos dominados casi exclusivamente por la táctica, el entrenamiento y la reglamentación y desvinculados de su comunidad de origen. El juego de la pelota refuerza el entendimiento con el contrincante para superarlo durante el partido en un contexto en el cual la superioridad responde a la habilidad para hacer frente a cada situación. Por ello, el aprendizaje durante el desarrollo del

partido y no sólo el entrenamiento y la fuerza física son fundamentales para conseguir alcanzar la victoria que una vez celebrada te devuelve a la vida cotidiana de la comunidad.

La presencia de la mujer en el mundo de la pelota ha ido ganado terreno, si bien en su evolución ha tenido, es justo reconocerlo, una presencia más limitada por el propio proceso de dominación masculina que progresivamente se ha ido quebrando. Hoy en día la incorporación de la mujer en la pelota es significativa de igual modo a lo ocurrido en otros deportes. La existencia de mujeres pelotaris en el ámbito “amateur” y raquetistas en el ámbito más profesional, durante la década de 1930-1940, alcanzó una presencia significativa hasta su desaparición de la cual, en este último caso, el trabajo de diferentes analistas ha permitido conservar y analizar su testimonio.

Algunos testimonios como el ya citado de la antropóloga Olatz González³ integran la presencia de la mujer dentro del imaginario de la identidad “vasca” asociado a ciertas habilidades, destrezas y actitudes inherentes al mismo, además de hacer un cierto repaso de la presencia de la mujer en el ámbito de la pelota. La pelota, además de fuerza física, demanda otro tipo de “cualidades” como la destreza o la honestidad, pero también la astucia, el conocimiento del rival, o cierta maña e incluso la adaptación a los diferentes momentos del partido que se asocian a determinados atributos femeninos y ocupan un lugar importante en el juego. Se trata de cualidades que permitan explotar otros fundamentos del juego y de la propia existencia complementarios al de la mera fuerza física, también presente en muchos deportes.

Un elemento importante del juego es la apuesta que en el caso de la pelota resulta muy significativa ya sea económica (“partidos profesionales”) o de otra índole, especialmente en partidos “amateurs” protagonizados por pelotaris “anónimos”. La apuesta tiene la capacidad de reducir el fanatismo y la identificación “total” con uno de los jugadores ya que permite precisamente cambiar el “resultado” de la misma en relación con la evolución del partido a diferencia de la identificación con un determinado jugador. La apuesta, el juego, el azar reducen la identificación total con uno de los rivales y permite participar del partido desde un punto de vista más imparcial.

A diferencia de otros deportes, de hecho, uno de los conocimientos fundamentales del aprendizaje del pelotari es conocer qué tipo de pelota (su fabricación sigue teniendo, en algunos casos, un procedimiento manual) se ajusta más a sus cualidades con el fin de avanzar en su proceso de mejora y entrenamiento. El dominio de la pelota es diferente al de otros deportes de pelota donde se utiliza una misma pelota más estándar, independiente de quién juegue no pudiendo elegir el material. Como se cita en la obra ya apuntada, *“La pelota, como el resto de juegos, es un ámbito privilegiado donde descubrir nítidamente ese proceso dialéctico que es la experiencia y que constituye el vivir para el ser humano. Pero es sobre todo en la pelota, elemento mediador que da nombre al juego, donde encontramos uno de los símbolos más*

³ González, pág. 298.

reveladores de lo que es la cultura: la propia posibilidad de encuentro y apertura a lo otro, de experiencia..."⁴. Pelota que da sentido al juego dentro de las diferentes fases del ritual ya apuntadas y de la cual debemos destacar, dentro del presente relato, la necesidad inherente al propio de juego a la hora de "domar" la pelota hasta obtener de ella uno de sus principales dones la "nobleza", es decir, que más allá del dominio de cada pelotari permita desarrollar el juego con limpieza, con nobleza como la capacidad de reconocer el juego del otro (su capacidad individual) dentro del respeto de las normas socialmente reconocidas en el frontón (plaza). El desarrollo del juego de la pelota remite también, de manera característica, al golpeo de cada pelotari, resultado de diferentes habilidades y actitudes ante el juego y ante la vida dentro de su comunidad. La pelota recoge diferentes elementos de la comunidad como la nobleza, el orden y su desarrollo en un espacio tan característico como el del frontón.

La pelota hace ruido, golpea la chapa, bota, se escurre, va de un lado a otro según el tipo de partido y acaba provocando, en los momentos más significativos del juego, un ambiente cada vez más emocionante entre el público que también participa del juego en el cual se produce una comunión (emoción) difícil de obtener en otros juegos-deportes, precisamente por su vinculación social con la comunidad a diferencia de otros ámbitos deportivos más globalizados y sujetos, fundamentalmente, a reglas diseñadas en torno al espectáculo y al "show".

Esta comunidad genera momentos emocionantes en un espacio tan característico como el frontón donde la interacción generada con el público acaba convirtiendo el partido en un evento simbólicamente transformador por su capacidad de atracción y comunión.

5.1.3. Los espacios de la pelota ("el frontón") y la construcción de ciudades.

La pelota ya era un juego practicado por la comunidad vasca desde el S. XVI y sigue creciendo como parte de la comunidad (a la cual representa como práctica cultural) durante los siguientes siglos al ritmo de los diferentes acontecimientos socio-políticos en torno a la configuración de una "identidad política" característica generada con el desarrollo de los enclaves urbanos (y el resquebrajamiento progresiva de la sociedad feudal y los linajes frente a la institucionalización de la hidalguía y la igualdad jurídica, proceso que dura dos siglos) y que conecta el comunitarismo típico de la sociedad rural vasca con el *auzolan* de orden más urbano. Como ritual, en evidencia, responde a una práctica cultural inaprensible pero muy presente en el territorio que conecta la ambivalencia del espacio público (la plaza y los espacios públicos en la actualidad) de la comunidad.

⁴ González, pág. 323.

En esencia: la plaza representa el espacio central de un determinado enclave donde el juego de la pelota recogía tanto el origen comunitario del lugar de celebración de la comunidad (comensalidad, el baile, el encuentro distendido, ocupaciones espontáneas, etc.) e institucional en cuanto a espacio de organización y orden social.

El respeto a la norma, a las reglas en el juego, evoca precisamente el poder público de la plaza y de control ejercido por el propio público que, progresivamente, acaba en manos del “juez” en el frontón, pero siempre bajo la supervisión del público. La “plaza” viene a representar el lugar de comunión social que el juego de la pelota reproduce “simbólicamente” en el espacio público de pertenencia y participación de una determinada realidad cultural y que el “frontón industrial” viene a reproducir, con ciertas diferencias, como es evidente.

De este origen emana el consenso en torno al juego (y a sus reglas no escritas...) que va evolucionando a medida de su proceso de industrialización/profesionalización (de las diferentes modalidades y sus reglamentos) con la construcción de frontones bajo un mismo estándar, si bien a lo largo de la historia en cada plaza y frontón se premiaba la adaptación al mismo y a las “normas” no escritas del juego. Cada frontón, en la actualidad (entre los más reconocidos), parece tener un estilo propio resultado de su ubicación y de las tradiciones sociales y culturales del mismo al cual el pelotari tiene que adaptarse.

Por ello, el frontón, según Oteiza, *es un lugar de protección* “espiritual” donde la sociedad (el “pueblo vasco”) encuentra un espacio que trasciende la vida cotidiana y encuentra sentido como representación cultural.

- De la plaza del pueblo y de otros espacios donde se jugaba al juego de la pelota (como “arkupes”, paredes de diferentes edificios públicos y privados) surge el “frontón” que, pese a ser un espacio cerrado, refleja una libertad de movimiento (reglas y espacios delimitados) próximos a su origen, al espacio público. Se vive como un espacio público vinculado al juego y al ritual, más allá de su propiedad y arquitectura, que como espacio cerrado y privado.
- El frontón es, ante todo, un lugar de celebración colectiva (eventos, acontecimientos, celebraciones, competiciones, ferias, etc.) relacionada con el origen de la comunidad mediante el reforzamiento del vínculo social y lugar actual del juego de la pelota en el cual siempre está presente ese carácter ambivalente: campa, plaza, calle, frontón y viceversa.
- Lugar de encuentro entre el pasado (tradición y la reivindicación de la comunidad) y su reinención en el presente donde se “comparte” una

visión sobre el mundo (y el territorio...un relato) dentro de un espacio (frontón) de socialización (encuentro, de afectos, aprendizaje, etc.) más allá del juego de la pelota.

- Espacio abierto y socializante donde la reinvención de la comunidad caracterizada por la piedra conlleva, en ciertos momentos, niveles sociales de “emotividad” significativos en determinados momentos del juego-ritual, difíciles de obtener en otros espacios.
- Afectividad y confraternización permiten integrar e incorporar las diferentes visiones del mundo (y del territorio...) como lugar de memoria que conecta el tiempo social (principales acontecimientos pasados y presentes) en el espacio público, lugar de expresión e integración del conflicto social constitutivo del orden social dentro de una “fiesta alegre” (Jai Alai).
- Se trata, por tanto, de un espacio “sagrado” precisamente por esta representación de lo público (y de la comunidad) que, durante el juego de la pelota como ritual, te re-conecta con un lugar en un mundo cada vez más complejo y cambiante.
- El frontón, en definitiva, dentro de este relato, es un espacio social, pese a la industrialización y modernización del juego de la pelota, central de la comunidad que la ordena y representa a través del propio ritual (pelota) conectando su pasado con el presente
- En los diferentes enclaves urbanos y ciudades el frontón es un espacio seguro (“espacio de transición”) como lugar de socialización y de encuentro en comparación a otros espacios más cerrados, más allá de su consideración física.

5.2. Conclusiones en torno a la narrativa de la pelota vasca

Como ya hemos ido apuntado la construcción de la “pelota” como producto turístico-cultural, hito patrimonial significativo a nivel material e inmaterial del territorio (como comunidad histórica), remite fundamentalmente a su capacidad ritual para reconocer y reproducir determinados valores socio-culturales (define y representa a una comunidad), enraizados en el territorio, a través de diferentes elementos característicos del juego que se deberán presentar, en la definición de eventos, experiencias y estrategias comunicativas, desde una perspectiva actual combinando los diferentes ejes recogidos en los apartados anteriores:

- La pelota: juego y ritual.
- La pelota como transmisor de valores positivos.
- De la plaza al frontón: un lugar único.

Dentro de estos ejes, a la hora de desarrollar diferentes productos y experiencias, se deberá situar y encuadrar los hechos históricos (e historiográficos) relacionados con la evolución de la pelota como parte de un proceso socio-histórico de desarrollo y transformación de un territorio donde el juego adquiere un valor ritual fundamental (como parte de la cultura, de lo que define y es definido por una comunidad), además de deportivo. Evidentemente, según el tipo de actividad turística, se podrá desarrollar algunos de estos ejes haciendo más hincapié en la historiografía con el fin de conectarlos con ciertos acontecimientos más locales o específicos de la “historia menuda” de la pelota. En definitiva, esta es la fuerza del relato en un contexto social cada vez más global e hipertecnologizado que tiende a “triturar” cualquier mensaje. Será necesario mostrar el enfoque planteado a partir de una diversidad de experiencias y productos (algunos de los proyectos piloto así se plantean) utilizando, cuando sea posible, diferentes elementos digitales y audiovisuales de última generación.

- El **juego de la pelota** se debe entender como una narración “mitológica” que, en su origen, se populariza como práctica social y deportiva (ritual) durante la expansión de villas y enclaves urbanos en mundo en conflicto y forma parte (simbiosis) del origen y evolución de la “identidad vasca” (especialmente a través de la lengua, del euskera).
- Como **representación ritual** del origen de la comunidad el juego de la pelota refleja la rivalidad del mismo (joko), la lucha por ganar, y su ambivalencia, recogida en el jolas, más abierto al reconocimiento del rival y al propio misterio del juego y del devenir del partido.
- El **juego de la pelota**, a diferencia de otras prácticas deportivas más estandarizadas y mercantilizadas, huye de rivalidades **fanáticas**, tan presentes en la actualidad, mediante la participación-implicación colectiva del público en el frontón y la propia organización del juego (tres actos del ritual).
- El **juego de la pelota**, como expresión de una comunidad territorial, representa, a diferencia de otras actividades deportivas, ciertos valores sociales inherentes a la comunidad durante el desarrollo del juego-ritual: honestidad, esfuerzo, nobleza, astucia, imaginación e

improvisación.

- **El juego de la pelota**, pese a los cambios habidos (profesionalización, frontón industrial, la televisión, etc.) sigue congregando a un colectivo significativo de aficionados/as en torno a su origen (la pelota, la pared, los jugadores, el partido, la apuesta,) como aglutinante comunitario basado en la confraternización, en la emotividad e incluso en la “magia” del momento en comparación a otros deportes o juegos centrados en la profesionalización, el fanatismo, la táctica o el marketing.
- **El juego de la pelota** congrega en el frontón, espacio único, la continuidad de la plaza como espacio público originario del juego y toda su ambivalencia como lugar de reunión y celebración de la comunidad y del poder público.

A diferencia de otros juegos deportivos, la pelota es una experiencia que permite seguir interpelando a una determinada comunidad su origen y evolución mientras la mano del pelotari (honestidad) golpea la pelota (una pelota “única”) contra la piedra.

5.3. Interpretación e información sobre la pelota vasca como recurso turístico en servicios digitales.

En el presente apartado se apuntan 9 elementos interpretativos que forman en su conjunto un relato específico sobre el origen y evolución de la pelota vasca en el territorio y que se pueden conjugar con información de naturaleza más historiográfica para la elaboración de diferentes contenidos narrativos en audioguías u otros servicios digitales.

1. Origen del juego de la pelota.

Son varias las modalidades relacionadas con el juego de la pelota vasca, si bien su origen como juego comunitario “vasco” nos remite al *laxoa o guante* el cual se jugaba sin la intermediación de una pared o muro y al rebote. Se trataba de un juego donde los y las jugadores se lanzaban la pelota alternativamente. Juegos parecidos se han practicado en Europa y en América. De hecho, existen documentos del Siglo VII en las *Etimologías de San Isidoro de Sevilla* haciendo referencia a los “juegos de palma” o “jeu de paume” francés, o ya más entrada la Edad Media en las *Cantigas de Alfonso X* aparece la prohibición del juego de la pelota entre los clérigos o la existencia de peloteros (*paunniers*) en el París del siglo XIII. En Navarra existe referencias en la corte de Felipe III “El Noble” (1306-1343) sobre su afición a este juego. Hoy existen diferentes modalidades del juego (con o sin herramienta - pala, remonte o cesta punta -) derivadas de la manera de golpear la pelota en diferentes

zonas. Es importante comprender que mientras en otras zonas (Francia y Castilla, fundamentalmente) los juegos de pelota comienzan a decaer, en el territorio histórico de lo que hoy conocemos como Euskadi, Navarra y algunas zonas del Sur de Francia (“Iparralde”) resurge gracias a la existencia de materiales más adecuados que adaptan la “dureza” de las pelotas, a su práctica en plazas y espacios centrales por su ubicación y simbolismo para la comunidad (el “origen del frontón”) y a la fuerza, pasión y destreza con la que comienza a jugarse. Históricamente hay dos elementos fundamentales en la evolución del juego en el territorio en comparación a otros juegos de la pelota; su práctica se populariza entre todo tipo de personas independientemente de su condición social y comienza a surgir la figura del “jugador”, del “pelotari” como fiel reflejo de la comunidad que admira su juego y no su condición social.

2. Un juego urbano, un juego moderno.

El juego de la pelota se desarrolla de tal manera en el territorio durante los Siglos XVI al XVIII donde ya no hay villa o pueblo vasco en el cual no se haga referencia a este. Se juega en campas y otras zonas abiertas y luego pasa a jugarse en diferentes paredes de Iglesias y edificios públicos (como cementerios, espacios institucionales, etc.) buscando el rebote lo cual va delimitando progresivamente los espacios del juego, origen del popular “frontón”, en la medida en que la organización y planificación urbana asigna un espacio específico para su práctica. A medida que va creciendo la población en los enclaves urbanos del territorio, el juego adquiere un carácter cada vez más comunitario, donde los diferentes grupos sociales lo practican a la vez que negocian las normas y el respeto a las mismas dentro del espacio público: las campas y plazas de las ciudades vascas. El juego de la pelota acaba configurando una parte del espacio urbano de la ciudad en plazas u otros espacios centrales en un contexto social cada vez más diverso donde se convierte en una práctica social significativa de la vida urbana en un nuevo marco político (hidalguía e igualdad jurídica) en detrimento del progresivo resquebrajamiento del poder de bandos y linajes del Bajomedievo. Los Siglos XIX y XX suponen la expansión e institucionalización del juego con el incremento de jugadores, la creación de clubes y federaciones, la profesionalización o la construcción de frontones y la cada vez mayor consideración socio-económica, deportiva y cultural de la figura del “pelotari”. Como ejemplo, de hecho, en Madrid durante 1917 se inaugura el primer frontón para el juego de la raqueta desarrollado por mujeres (las populares “raquetistas”) que contaba ya con más de 300 profesionales en todo el mundo. Como curiosidad, un pelotari durante la década de los años treinta del Siglo XX podía llegar a ganar, fuera del comunidad vasca, hasta 4.000 dólares mensuales.

3. Disciplina deportiva, juego, espectáculo...y ritual.

Como juego acaba constituyendo una práctica social y deportiva característica de la comunidad vasca al ritmo del crecimiento de la urbanización y el surgimiento de la imagen icónica del pelotari como el “héroe” de la comunidad que, por encima de cualquier diferencia social, obtiene su poder a través del dominio del juego y el respeto de sus reglas, resultado del origen del juego (en plazas y espacios públicos) y su desarrollo como práctica deportiva cada vez más organizada. Se trata de un juego a través del cual podemos comprender la evolución del territorio hacia un nuevo orden social, instituido a partir de la Revolución Francesa, convirtiéndose en una de las fiestas más representativas de la comunidad. Es una combinación de deporte, juego y espectáculo que trasciende la actividad deportiva y acaba generando, a través de los diversos actos del juego, momentos de emoción y participación colectiva de gran emotividad, comunión y trascendencia una vez incluso finalizado el partido. Frente al fenómeno del fanatismo asociado a otros deportes (“identificación con un equipo hasta sus últimas consecuencias”), en el juego de la pelota existe una relación más equilibrada entre la competencia, la rivalidad y el respeto al contrincante, así como a las reglas, emanadas de la comunidad y del espacio público. Alterar las reglas o su manipulación suponen una traición al origen. A diferencia de otros deportes caracterizados por la reglamentación y el entrenamiento técnico y táctico y por una presencia cada vez más “invasiva” de la tecnología, en el juego de la pelota, además de estos elementos, es necesario establecer un vínculo con el contrincante a través del juego (conocimiento del rival, de su origen, del tipo de pelotas elegidas, etc.) para tratar de superarlo. El juego exige momentos de adaptación al mismo muy diferentes al de otros deportes asociados a ciertas cualidades innatas a su desarrollo como la astucia, la habilidad, la imaginación, el origen del rival, etc.

4. Un partido de pelota, tres actos.

La profesionalización de la pelota conlleva la existencia de un calendario anual organizado en torno a las ferias y fiestas de determinados localidades y a las diferentes modalidades: a mano, pala, remonte, cesta, etc. En el caso de la pelota a mano profesional los campeonatos se organizan en torno a tres ámbitos; parejas, individual y el “cuatro y medio”. La organización de los partidos responde a un mismo esquema, pues durante un mismo día se suelen programar tres partidos; un primer partido denominado de “segunda”, el partido más importante o estelar (de “primera”) y un último partido de “tercera”. El partido “estelar” siempre se juega entre ambos partidos, independientemente de cual se juegue el primero o el último. Una vez seleccionados los rivales comienza la fiesta de la pelota vasca. El partido se divide en tres actos. El primero de ellos representa idealmente el origen comunitario del juego o lo que es lo mismo, la representación de la igualdad y el respeto al rival. La llegada de los pelotaris, el saludo con el público presente en los aledaños, precede la entrada al vestuario compartido con rivales, los saludos pertinentes y donde

terminan de vestirse (de azul o rojo) y de colocarse las protecciones en las manos para la realización del calentamiento, una vez acabado el primero de los partidos. Es el momento de la elección del material (“de las pelotas”) y de su prueba antes de la llamada del juez para el saludo entre rivales y el saludo de cara al público para mostrar su respeto (la plaza pública), junto a los propios jueces. Con el lanzamiento de la chapa se decide quién sacará primero en el momento del inicio del partido, del “tanteo”, que sólo mantendrá esta preferencia (“el saque”) como resultado de la obtención de cada tanto a diferencia de lo que ocurre en otros deportes. Con la obtención del tanto se obtiene el saque y la elección de la pelota con la que se jugará, cuestión fundamental en el juego. Comienza el partido o tanteo, el segundo acto, con el primer saque, la pelota vuela hacia la pared o “frontis”. El partido responde a la intensidad del juego y a la capacidad de adaptación del pelotari al rival, a las pelotas y al frontón. De su conocimiento previo, aprendizaje y adaptación a las situaciones de partido (debilidades, fortalezas, momentos específicos, la situación física, etc.) dependerá una buena parte del resultado. Por esta misma razón, entre la afición a la pelota se establecen diferentes “tipologías” de pelotaris, a algunos se les asocia con la imagen del “león”, por su fuerza y la potencia física y a otros, con el “zorro”, por su astucia y dominio del juego, si bien será el partido, siempre incierto, quién dirima el resultado. Con el último saque y el tanto 22 se acaba el partido y el ganador comparte victoria (saludos y abrazo) con el perdedor y comienza el último de los actos, la celebración que, según la importancia del partido, conlleva una reunión del ganador con algunos de los seguidores en torno a una comida.

5. La pelota, extensión de la mano del pelotari.

A diferencia de otros juego de pelota donde esta es siempre igual, en la pelota vasca cada pelota es diferente, única (comparten peso y dimensiones), y cada pelotari elige la que mejor se ajusta a sus condiciones. Naturaleza que responde a su fabricación artesanal en el caso de la “pelota profesional” en comparación a la producción en serie. Uno de los principales actos en los partidos profesionales de “pelota a mano” es precisamente la selección de las pelotas donde intervienen diferentes figuras: el pelotero, las empresas que organizan las competiciones profesionales y los pelotaris, los cuales valoran tanto las condiciones propias como las del rival y el frontón a la hora de elegir el “material” (las “pelotas”). La pelota vasca es dura de ahí la dificultad del juego, mezcla consistente de cuero, goma, lana y de su interior, denominado “potro”, elaborado con plástico. Precisamente en su interior está la diferencia respecto a otras pelotas similares dentro de este juego, pues demanda una vinculación específica con el pelotari, hasta conseguir el dominio de la misma, el control de su bote, su sonido contra la pared del frontón y el golpeo con la mano hasta controlar su dureza, hasta conseguir “domarla”. La pelota se “clava” en la mano del pelotari. Pero además de por su dureza, la pelota profesional se define por su diámetro y por lo que otorga sentido al juego: el bote. De ahí la dificultad del juego y del dominio de la pelota. Hay pelotas más “vivas”, de bote “más muerto” o incluso de “medio bote”. Condición que exige al pelotari una adaptación continua al rival y a la pelota que, pese a compartir

peso y mismos materiales, esconde esa relación más subjetiva de cada pelotari con la pelota. Existe pelotas más blandas (“goxua” en euskera) elaboradas en cuero utilizadas para la práctica no profesional. La pelota es, como metáfora de la cultura del territorio, la depositaria de los diferentes elementos presentes en la comunidad durante el juego: la nobleza, la fortaleza, el respeto, la emoción, las relaciones sociales, los afectos, etc. Durante el desarrollo del partido, del “tanteo”, la pelota hace “ruido” (el golpeo contra la pared), bota, resuena contra la chapa, se escurre, va de un lado a otro, y acaba provocando, en los momentos más sublimes del juego, una ambiente único, lleno de emotividad y comunión, difícil de generar en otros deportes más mediatizados por las reglas y el negocio.

6. El pelotari, el apodo y la vestimenta.

En el circuito profesional cada pelotari es reconocido por un nombre profesional que, durante el siglo pasado, podía asociar con su lugar de origen o profesión y en la actualidad al apellido paterno junto a un número que sirve para identificar específicamente a cada pelotari. La denominación específica acompañada del estilo de juego e incluso al dominio del juego singularizan la imagen y conocimiento de cada pelotari por parte de la afición. Las reglas, entre las cuales la vestimenta es fundamental, otorgan ese carácter de igualdad y respeto del juego y del rival. Vestimenta que está compuesta de unos determinados colores (rojo o azul) y el “guerriko” o “faja” siempre blanca. La oposición de colores refleja, por una parte, la rivalidad y la lucha inherente al juego por parte de ambos pelotaris, y por otra parte, recoge una herencia cultural que ambos colores poseen en la cultura vasca. El rojo y el azul han marcado las diferencias entre bandos y linajes del bajomedievo reflejados en escudos y heráldicas. En la actualidad el rojo corresponde al profesional con mayor número de años de experiencia frente al rival que vestirá de azul.

7. La apuesta.

Un elemento importante del juego es la apuesta que en el caso de los partidos profesionales de pelota forma parte del juego (“partidos profesionales”) y puede diferenciarse entre la realizada antes del partido (preliminar) y durante el partido, lo cual permite al aficionado cambiar el sentido de la misma en relación con la evolución del encuentro. Estos posibles cambios o rectificaciones reflejan este carácter más abierto de la apuesta a expensas del partido y de la interacción con el público y tiene una cierta capacidad de reducir el fanatismo (el “forofismo”) y la identificación “total” con un determinado jugador. El hincha o forofo de otros deportes no cambiará su apuesta ante la traición a su equipo. En cambio en la pelota, el aficionado deposita su confianza en uno u otro jugador, a merced del tanteo (del partido), lo cual le permite concentrarse más en el partido antes que el seguimiento de su pelotari preferido.

8. El frontón.

El frontón moderno espacio de 36 metros de longitud en su pared izquierda organizada en torno a 10 cuadrados de 3,5 metros cada uno, numerados del 1 al 10 según su ubicación en cuanto al frontis (pared central) y el rebote. La “cancha”, lugar donde se celebra el juego, está organizada en torno al frontis, la pared izquierda, el propio suelo y el rebote, la pared contraria al frontis. Lugar central de la cultura vasca que recoge el origen del juego de la pelota vasca: el espacio público. El frontón es el resultado histórico delimitación y reglamentación del juego de la pelota y reflejo del origen comunitario del juego en plazas y campos. Aunque el frontón moderno es un espacio cerrado y delimitado no ha dejado de ser una referencia o emblema de la cultura vasca como lugar de celebración colectiva en multitud de enclaves del territorio. Emblema de la cultura vasca que se resume en su carácter público, pues se concibe como una plaza abierta, origen del juego, donde la comunidad puede reunirse espontáneamente o de manera organizada. Durante los días de partido, de hecho, los espectadores y las espectadoras se mueven libremente por los diferentes espacios del frontón respetando los límites y los tiempos del partido en comparación al control social (tiempos, espacios, vigilancia, separación de aficiones, forofismo, etc.) existente en otros recintos deportivos. Afición y profesionales comparten la idea de que, a pesar de la transformación del juego, cada frontón tiene sus diferencias específicas (el bote de la pelota, el frontis, etc.) como parte de la esencia del juego. Esencia que todavía se mantiene pese a la lógica transformación habida en el juego de la pelota (canchas, materiales, modalidades, etc.) reunida en torno a dos rivales (o parejas) y al tanteo de la pelota contra el frontis hasta conseguir el fallo del otro.

9. Algunos aprendizajes en torno al juego de la pelota.

Vivimos en una sociedad compleja, llena de incertidumbres, acelerada y cambiante en la cual la tecnología ha acabado por modificar y transformar muchos de los ámbitos cotidianos de nuestra existencia, por eso creemos que el juego de la pelota, como actividad turístico-cultural, nos permite comprender una cultura concreta a partir de ciertos valores sociales positivos inherentes a este juego. Juego que, desde su origen moderno, ya es practicado por personas de diferente condición social e incluso por grupos sociales excluidos que encuentran a través del juego un cierto reconocimiento a su habilidad independientemente de su origen. Frente al fanatismo de otros deportes refleja actitudes relacionadas con el esfuerzo, la competencia y la rivalidad siempre desde el respeto a las reglas y al entendimiento del rival como esencia del juego, de su origen comunitario. A diferencia de otros deportes dominados casi exclusivamente por la táctica, el entrenamiento y la reglamentación, en la vida de los y las pelotaris sigue estando muy presente el entorno local (entrenamiento, los conocimientos heredados de la comunidad, la oralidad, etc.) y el conocimiento de este y de su rival que le permitirá hacer frente a las

diferentes situaciones de cada partido desde el entendimiento de sus habilidades y resistencias y no exclusivamente desde la competencia. Se trata de una rivalidad que une a través del juego en un contexto de celebración colectiva del mismo por parte de un público que participante expectante y emocionado, en algunos momentos del partido. Las rivalidades fanáticas tan presentes en la actualidad no forman parte del juego y tienen una presencia minoritaria en el frontón que recibe incluso la desaprobación del resto del público. El juego representa los valores de la comunidad reunidos en torno a la figura del pelotari, a su mano y al golpeo de la pelota: honestidad, esfuerzo, respeto a las reglas, pero también astucia, imaginación e improvisación.

5.4. Diseño del producto turístico.

El primer apartado de este informe ha estado dedicado a identificar y describir aquellas infraestructuras y servicios relacionados con la “pelota” en los tres territorios a partir de los cuales se ha venido a ratificar el importante patrimonio material e inmaterial existente en el mismo (con ciertas diferencias) vinculado a la pelota vasca. Teniendo en cuenta el origen común del juego y la existencia de una cierta diversidad del mismo en el ámbito de actuación hemos planteado también un primer proyecto piloto integral con el fin de incluir los recursos identificados a través de un Plataforma que incluya un “Planificador Inteligente” que permita al turista – visitante obtener planes recomendados en el territorio Iruhbi Pilota en comparación al diseño de rutas más tradicionales. Siguiendo el trabajo realizado en este primer apartado abordamos a continuación la descripción de las principales líneas de actuación para la creación de un producto turístico, siempre desde la consideración de la “pelota vasca” como un elemento muy especial y característico del territorio centrado en el análisis de algunos ejes narrativos que, no cabe duda, configuran el diseño y desarrollo de las diferentes experiencias turísticas.

5.4.1. Líneas de trabajo para la creación de un producto turístico en torno a la “pelota vasca”.

Iruhbi Pilota es un proyecto de cooperación transfronteriza sobre la creación de valor turístico-cultural y deportivo basado en el juego de la pelota vasca que, desde la consideración del presente informe, representa un hecho socio-cultural fundamental de la comunidad territorial entre la cual se incluye el territorio formado por Iruhbi Pilota. Por otra parte, el proyecto se enmarca en el trabajo que ya viene realizando el Ayuntamiento de Pamplona bajo el paraguas “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”, así como en los ejes narrativos que deberán formar parte de la pelota vasca como producto turístico – cultural que también se han venido trabajando en el presente proyecto. La creación de un producto turístico permitiría seguir estructurado el ámbito de la pelota vasca en tanto que actividad socio-cultural ligado al juego más que a una disciplina

deportiva, pues la pelota refleja mucho más que una práctica deportiva enraizada en la comunidad, bien es verdad. Este trabajo conlleva la necesidad de aunar el relato histórico de la pelota y su desarrollo dentro de un contexto en el cual la pelota vasca representa un elemento cultural indisociable de la comunidad a la cual representa y reproduce simbólicamente identificada en elementos materiales e inmateriales, por supuesto.

Un producto turístico recoge diferentes servicios específicos prestados por un destino concreto caracterizado por un nivel de calidad coherente con la dimensión socio-cultural y deportiva de la pelota vasca, en este caso. A la hora de definir diferentes servicios debemos incluir experiencias específicas relacionadas con el ámbito de la pelota (visita a frontones, rutas guiadas específicas, eventos concretos, etc.) y otros argumentos estructurales del destino (gastronomía, patrimonio, alojamiento, otras actividades), además de otros elementos que también juegan un papel significativo en la imagen turística como la calidad de vida, seguridad, la oferta cultural o la seguridad.

El producto turístico permite estructurar en torno un recurso específico (pelota vasca) diferentes servicios que cada territorio podría incluir en su oferta turística y que, desde un punto de vista general, hemos tratado de integrar a través del diseño de una Plataforma y Planificador Digital con el fin de recoger el mayor número de infraestructuras y eventos vinculados a la pelota y a cada uno de los destinos.

La implantación de una nueva **Oferta Turística integral** relacionada con el territorio “Iruhbi Pilota” deberá tener en cuenta, por un lado, la capacidad técnico- funcional e institucional de cada uno de los destinos del proyecto para el diseño de una oferta conjunta (Plataforma y Planificador Digital “Iruhbi Pilota”) y su mantenimiento y, por otro lado, la implicación específica de cada destino a la hora de definir una oferta más estratégica y organizada relacionada con la pelota vasca.

5.4.2. Implantación de una nueva Oferta Turística “Iruhbi Pilota”.

La implantación de una nueva oferta turística no se puede disociar de cada contexto institucional presente en el territorio Iruhbi-Pilota y de las estrategias e intereses de cada uno de los destinos. Esta nueva oferta, en la mayoría de los casos, también responde a la colaboración con otros agentes del territorio como profesionales y otras instituciones.

En aras a la operatividad del proyecto proponemos la creación de una Experiencia Turística específica que permita integrar la oferta material e inmaterial descrita en el primer apartado del presente informe sin que ello suponga la generación de una excesiva carga de trabajo posterior relacionada

con su gestión, una vez finalizado el proyecto Iruhbi - Pilota (Poctefa 2021 – 2027).

El diseño de esta primera experiencia transfronteriza permitirá mantener un cierto nexo de colaboración en el territorio a partir del cual diseñar nuevos servicios:

- Recurso común que integra el trabajo recopilado por Iruhbi-Pelota a partir de un Plataforma-Planificador digital que permite conectar planes en el territorio utilizando los recursos incluidos en la misma y conectados a cada una de las plataformas turísticas de cada destino
- Análisis y trabajo más específico vinculado a cada recurso con el fin de valorar su integración (criterios de obligado cumplimiento) en el nuevo recurso turístico y el desarrollo de nuevas experiencias turísticas.
- Seguir desarrollando líneas de colaboración para la promoción del destino y la atracción de nuevos recursos.
- Creación de sinergias para el desarrollo de nuevas experiencias turísticas a partir del funcionamiento de este primer recurso conjunto.
- Formación y asesoramiento específico en el territorio Iruhbi Pilota para la mejora de la pelota vasca como experiencia turística.
- Mayor capacidad de promoción y comunicación partiendo de una experiencia concreta.

La implantación de una nueva y primera oferta integral permitirá identificar a los agentes del territorio el proyecto Iruhbi-Pilota con una propuesta operativa y realista de trabajo que conectará los tres territorios y en el cual algunos de ellos se pueden ver reflejados. Esta primera oferta se basa, tal y como describimos en el Proyecto Piloto N° 1 (tercer apartado del presente informe), en el diseño y creación de un PLANIFICADOR DIGITAL IRUHBI-PILOTA. Se trata de crear un buscador inteligente que permita generar al visitante/turística diferentes planes en el territorio relacionados con la pelota vasca. Los planes se generarán a partir de la infraestructura y eventos específicos relacionados con la pelota (criterios mínimos) en conexión con otra oferta complementaria asociada a territorio. Lo fundamental de esta oferta concreta no es la tecnología, sino la visión de producto turístico a medida del proyecto y del territorio, aprovechando ciertas soluciones tecnológicas ofrecidas por el sector privado que actuaría como plataforma de colaboración en el territorio.

Este planificador tiene una función esencial, pues permite conocer los recursos “pelotazales” existentes en el territorio, enmarcados en un temática-relato específico, generando experiencias a medida de cada persona y estará conectado a cada una de las plataformas institucionales de cada destino. Ello

exigirá en el momento de la integración de la oferta de cada territorio establecer una serie de criterios mínimos (calendario, precio, oferta, horario, etc.) de cada recurso específico (pelota) o más generalista. Su integración dentro de cada una de las plataformas existentes permitirá además aprovechar toda la estrategia de comunicación online desarrollada por cada destino, así como la posibilidad de realizar alguna campaña específica. En cuanto al recurso a desarrollar se abordarán cuestiones estratégicas relacionadas con la pelota como producto turístico Iruhbi-Pilota:

- Unificar aquella oferta vinculada a la pelota vasca identificada en el proyecto (previo control) bajo un modelo común de gestión de contenidos y un relato turístico al cual podría unirse más servicios y destinos en un futuro.
- Ofrecer un relato coherente, actual y atractivo sobre la pelota vasca como producto turístico-cultural representativo de la diversidad territorial presente en el proyecto.
- Vincular los recursos pelotazales con otros recursos del territorio para fomentar la creación de planes a medida que permitan organizar rutas a medida de cada turista-visitante.
- Fomentar la auto - creación de planes específicos que pueden suponer un incremento de la estancia y gasto en el destino.

La creación e implantación de este nuevo recurso que permita visibilizar y organizar la oferta existente (ahora no es posible) en torno a la pelota vasca en el territorio debe concretarse en torno a las siguientes líneas de trabajo:

- Decisión para la creación del Planificador Iruhbi-Pilota con objeto de integrar toda la oferta de la pelota como producto turístico-cultural en el territorio de una organizada e integrada en los recursos turísticos de cada destino y bajo un mismo relato.
- Análisis de mercado y planificación y organización de los recursos para su desarrollo.
- Elaboración del correspondiente concurso público para la selección de un proveedor específico para el diseño coordinada de la solución.

En este sentido, nos parecería más adecuado y coherente en aras al avance del proyecto la creación de este recurso al objeto de integrar la oferta existente

en la medida también de que es necesario conjugar ciertas diferencias existentes entre los tres destinos a la hora de la caracterización de la oferta, de su tamaño y de los recursos disponibles:

- Pamplona – Iruña. Destino principal del proyecto que cuenta con mayores recursos para impulsar la pelota como producto turístico en diferentes mercados.
- Huarte. Municipio ubicado en la Comarca de Pamplona y muy próximo al término municipal a Pamplona cuenta con una cierta tradición pelotazale y la existencia de clubes e infraestructuras significativas, si bien apenas tiene medios técnicos y económicos para el desarrollo de servicios específicos pues no se configura como un destino turístico. Por ello se propone integrar la oferta en el Planificador y diseñar un proyecto específico más a medida del municipio vinculado con la futura rehabilitación del Euskal Jai Berri.
- Biarritz. Uno de los principales enclaves turísticos de la costa de Iparralde poblada por no más de 26.000 habitantes y con una tradición turística ligada a sus playas, calidad de vida, sostenibilidad y gastronomía. En cuanto a la pelota, a diferencia de lo ha podido ocurrir en la parte vasco- navarra, el juego de la pelota y los propios espacios no han sufrido (como en el caso de Biarritz) el proceso de transformación urbana e industrialización que acabo modificando tanto el juego (profesionalización, nuevos frontones) como el desarrollo urbanístico, y se han mantenido ciertos juegos más tradicionales y algunos elementos patrimoniales (frontones o trinquetes) como reliquias urbanas.

Teniendo en cuenta lo apuntado pasamos a continuación a describir, de manera más específica, la implantación de una nueva oferta turística sobre la pelota vasca en Pamplona-Iruña “IRUHBI-PILOTA”, dentro de la línea de trabajo del Ayuntamiento de Pamplona-Iruña ya denominada como “Capital Mundial de la Pelota”, una vez definida la nueva oferta “Iruhbi – Pilota”.

5.4.3. Pamplona-Iruña: Iruhbi Pilota – Capital Mundial de la Pelota.

En el presente apartado tratamos de integrar el trabajo realizado en torno a la creación de producto turístico sobre la pelota vasca “Iruhbi Pilota” dentro del proyecto “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” con el fin de ordenar y

cohesionar la actividad existente en ambos. Desde el punto de vista del destino turístico, el Ayuntamiento de Pamplona – Iruña ya ha realizado diferentes presentaciones sobre “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” donde se han tratado temas como la creación de una “Mesa de la Pelota” o diferentes actuaciones en torno a la creación de un Centro de Interpretación de la Pelota Vasca (la “Casa de la Pelota”), además de otras actividades de promoción de eventos deportivos específicos sobre pelota y sus diversas modalidades. En tal caso, se trata de un proyecto en construcción que, de una u otra manera, ya ha adquirido un cierto nivel de conocimiento público tanto del sector de la pelota como de la ciudadanía.

En este sentido, la creación de una nueva oferta turística incluiría el desarrollo de diferentes experiencias turísticas, dentro del presente proyecto, algunas ya realizadas por el Ayuntamiento de Pamplona-Iruña y otras de nueva creación dirigidas tanto a un público más generalista como a mercados específicos.

1. Diseño de Audioguía Digital “Iruhbi – Pilota: Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”.

El objetivo es diseñar una audioguía digital que el turista o visitante e incluso el residente pueda descargarse a través de un QR y de otros elementos digitales a sus diferentes dispositivos móviles y que incluya un relato específico con diferentes ubicaciones sobre la pelota vasca en Pamplona. El objetivo es unir relato y ciudad combinando elementos de la narrativa (juego-ritual, los frontones, los diversos momentos del juego, etc.) con elementos históricos que remitan a diferentes ubicaciones de la ciudad: calles, plazas, frontones, etc.

- Disponible en el dispositivo móvil del cliente sin descarga de una APP.
- Contenido accesible sin necesidad de conexión continua a wifi o datos.
- Selección de idioma como primer paso y disponible la opción de cambiarlo de manera visual y sencilla en todo momento.
- Selección de dos idiomas, castellano, euskera, francés e inglés.
- Los contenidos incluirán audios (tracks) así como la posibilidad de descarga de imágenes relacionadas con cada uno de los espacios turísticos.
- Accesible desde cualquier navegador escaneando un código QR o similar.
- Adaptable a todos los terminales móviles y a las dimensiones de sus pantallas.
- Visualización de contenido instantánea.
- El máximo de concurrencia debe permitir la descarga o reproducción del contenido de al menos un 10 % de una afluencia pico.
- Cumplimiento de las normativas y legislaciones aplicables. Garantías de seguridad al cliente mediante el uso de certificado digital emitido por una autoridad certificadora pública compatible con dispositivos

- Android y Apple (IOS). (URL certificada y segura).
- Alta usabilidad por el usuario final.
- Diseño atractivo, respetando el estilo e imagen corporativa de Turismo Pamplona-Iruña (<https://visitpamplonairuna.com>), el cual podrá solicitar la modificación del diseño de la interfaz que visualizará el usuario final para que se cumpla el diseño e imagen corporativa.
- Descarga integrada en todos aquellos soportes específicos de Turismo Pamplona-Iruña.
- Interfaz personalizable en todo momento con la identidad corporativa, logotipos e imagen gráfica de Turismo Pamplona.
- Contenidos adaptados a los estándares de Accesibilidad Universal A++ y las normas UNE 178503:2022 y UNE 178505:20222.
- Cumplimiento de la Ley de protección de datos y el Esquema Nacional de Seguridad nivel medio.

Desde el punto de vista del contenido se proponen – inicialmente – los siguientes “track” con el fin de poder situar al visitante y/o turista recién llegado a la ciudad:

1. Track 1. Bienvenida: Iruhbi Pilota – Capital Mundial de la Pelota.
2. Track 2. Juego y ritual en la ciudad.
3. Track 3. Pamplona de verdad: pelota y valores sociales.
4. Track 4. Pamplona: Plazas y Frontones.
5. Track 5. Despedida: Una ciudad única.

La audioguía debe ser un vehículo transmisor del relato para aquellas personas interesadas en conocer el origen y evolución del juego de la pelota como parte de la cultura de un territorio específico (y de una ciudad), pero abierta al reconocimiento de otras identidades y territorios y a la consideración de ciertos valores sociales en un mundo cada vez más globalizado, hipertecnológico y deshumanizado. Por ello debería incluir diferentes registros y voces y poder acceder a pequeños vídeos e historias relacionadas con la pelota y la ciudad.

Se trata de una oferta de nueva creación para lo cual el Servicio de Turismo del Ayuntamiento de Pamplona deberá contar con determinados recursos y colaboradores para su creación.

2. Diseño de información específica acerca de la oferta turística sobre la Pelota – Vasca en www.visitpamplonairuna.com.

Además de la información recogida en “Descubre Pamplona”, donde existe una “pestaña” específica denominada “Pelota Vasca en Pamplona, una historia compartida”, se podría añadir en el futuro dentro de algún otro espacio de la web “visitpamplonairuna.com” información específica sobre la nueva oferta, una vez estructurada y ordenada en torno al proyecto Iruhbi-Pilota – Capital Mundial

de la Pelota. Una vez definida una parte de la oferta se podría incluir un enlace dentro de “Qué ver y hacer” o un botón específico “Capital Mundial de la Pelota” con la oferta estructurada y el acceso a la misma. En este sentido se ha apreciado también un cierto desfase entre la información recogida en “www.visitpamplonairuna.com”, más actualizada en torno al concepto “Pamplona-Iruña/bizi-bizirik - muy viva” (www.visitpamplona.es) y la aparecida en la web de Turismo de Navarra www.visitnavarra.es centrada en un posicionamiento turístico más tradicional.

3. Visita a Infraestructuras.

Nos gustaría diferenciar entre los recursos existentes (frontones) y la posible construcción de un futuro Centro de Interpretación dedicado a la Pelota Vasca tal y como se ha venido anunciando.

- **Frontones.**

La existencia del posible planificador inteligente y/o de la audioguía e incluso la existencia de visitas guiadas (tal y como se vienen realizando en la actualidad) fomentarán sin duda la identificación de los principales espacios y frontones de la ciudad con un nivel de atracción turística superior.

- **Frontón Labrit.** El principal hito o infraestructura pelotazale existente en la ciudad, construido en 1952, sujeto a diferentes reformas, y más conocido como “La Bombera”, se trata de uno de los frontones míticos del escenario pelotazale. Su visita como recurso turístico se puede compaginar con otras actividades, fundamentalmente con entrenamientos de diferentes clubes deportivos de pelota, así como con la creación de nuevos eventos.
- **Frontón de la Mañueta.** Frontón en el cual reposa una parte de la historia y del relato de la pelota por su particular forma de adaptar las reglas a la idiosincrasia de su ubicación y de la identidad local. Los partidos “mañueteros” representa la figura del pelotari “zorro”, aquel que desarrollar diferentes estrategias relacionadas con la habilidad, la estrategia, el conocimiento del rival, etc. y que han estado muy presentes en la vida de este frontón popular más próximo a una plaza que a un espacio cerrado.
- **Frontón Jito Alai.** Ubicado en pleno baluarte del Labrit se trata de un frontón al aire libre (espacio público abierto) de pared única que, a diferencia del Labrit, representa esa tensión entre el juego y su rivalidad (*jokas*) y el *jolas* como juego abierto a la socialización y al vínculo social donde además de la competencia se aprende otros valores asociados a la comunidad.

- **Antiguo Frontón Euskal Jai.** Recuerdo a la memoria de este antiguo frontón depositario de una parte importante de la historia pelotazale de la ciudad.

La existencia de estos cuatro frontones representa la esencia del origen y evolución del frontón como lugar central de la comunidad donde la pelota pasa de juego a ritual y configura prácticas sociales y espacios urbanos concretos.

- Responde la evolución del frontón como espacio abierto a su configuración actual, pero con esa condición de apertura por la propia tradición del juego.
- Refleja la importancia del frontón como parte de la vida de la comunidad y lugar de celebración colectiva donde se mantienen y forjan los vínculos sociales.
- Celebración de encuentros e historias de la pelota que alcanzando momentos de alta “emotividad” y de confraternización relacionados con el juego de la pelota.
- Refleja la transformación del juego en la actualidad y su industrialización en combinación con el mantenimiento del mismo como ritual caracterizado por diferentes momentos que se puede asociar a los diferentes campeonatos existentes en el Labrit.
- Importancia del juego en la ciudad y de las diferentes modalidades como el remonte, por ejemplo.

- **Centro de Interpretación de la Pelota / Casa de La Pelota.**

Se trata de un proyecto del cual se ha presentado una primera aproximación arquitectónica, a través de la realización de un concurso internacional de arquitectura, y que se ubicará en el antiguo solar de los “bomberos”, próximo a la Plaza de Toros y conectado con el Frontón Labrit y el Jito Alaia a través de la pasarela que une ambos espacios de la Calle Labrit. Las presentaciones realizadas, hasta ahora, han definido de manera abierta diferentes usos: centro de interpretación, centro de investigación, lugar de ubicación de la Federación Internacional de Pelota, archivo, etc. Desde el Servicio de Turismo del Ayuntamiento de Pamplona se está trabajando en la actualidad en el diseño de un plan de viabilidad y de diferentes contenidos para su musealización.

Sin ánimo de exhaustividad, desde el presente trabajo nos gustaría apuntar algunas claves, a partir de los ejes del relato sobre la pelota vasca planteados, con el fin de diseñar y crear una experiencia basada en una museografía

experiencial única teniendo en cuenta la especificidad de la pelota vasca como juego-ritual de carácter territorial

- La consideración del espacio interpretativo para un público regional, estatal e internacional (europeo y transoceánico) teniendo en cuenta la extensión de la pelota vasca a otras zonas y su consideración como elemento patrimonial único del territorio. Se debe considerar la existencia de una diversidad de públicos “glo-cal” y, por tanto, el proyecto museográfico debería conectar la historia local (Pamplona y la pelota) dentro de un relato integral de la pelota vasca siguiendo los ejes definidos. En este sentido, se propone pensar este espacio como hito “global” de la configuración de la pelota vasca (deporte + juego + ritual + espectáculo), integrando el relato y su vinculación con la ciudad.
- La creación de un espacio interpretativo con una identidad global, conectado a la ciudad, diseñado a partir de una museografía experiencial donde los recursos tecnológicos y audiovisuales potencien un relato integral y una experiencia atractiva y estimulante sobre la pelota vasca. Una experiencia única, en definitiva, donde lo interpretativo pueda conectar con lo informativo con el fin de hacer lo más atractiva posible la visita. Para ello, también es posible generar y conjugar elementos museográficos de carácter más informativo e histórico sobre el juego de la pelota vasca que permitan al público más interesado consultar información específica sobre diferentes ámbitos de la pelota vasca sin que la capacidad interpretativa del relato se vea subsumida por esta capacidad de ofrecer información.

Para ello sería necesario unificar la visión y el relato a exponer en el futuro Centro de Interpretación y la definición de un proyecto museográfico atractivo y riguroso que combine interpretación e información en conexión con el entorno local.

- Análisis de la posible Musealización del Frontón Labrit”

Como alternativa a la construcción del Centro de Interpretación de la Pelota – Casa de la Pelota se podría valorar la creación de una experiencia museográfica en el frontón Labrit aprovechando las diferentes zonas del mismo, previo análisis de algunos espacios para su rehabilitación y diseño de una visita con recursos museográficos actuales y atractivos. La visita podría incluir, durante aquellos momentos en los cuales la actividad lo permitiera (incluso compaginar ambas funciones – en el caso de los “entrenamientos”), una recorrido por los diferentes espacios del frontón (cancha, gradas, frontis, vestuarios, etc.) y la creación de diferentes elementos museográficos en otras zonas del Frontón hasta terminar con una experiencia inversiva sobre el frontón y el juego de la pelota. En buena medida, se debería conjugar inicialmente tres líneas de trabajo con el fin de conseguir obtener un proyecto único.

- Usos y gestión del Frontón Labrit.
- Rehabilitación de algunos espacios e infraestructuras del actual frontón Labrit.
- El diseño de una experiencia museográfica actual y atractiva que aprovechara los diferentes espacios del frontón.

Para ello sería necesario en primer lugar valorar la idoneidad de la presente propuesta y la coordinación de los diferentes elementos a desarrollar para su transformación en Centro de Interpretación – Frontón.

- **4. Visitas Guiadas sobre Pelota Vasca.**

En cuanto a las visitas guiadas, en la propia agenda incluida en www.visitpamplonairuna.com existe ya una experiencia organizada por el propio Ayuntamiento de Pamplona denominada “Ruta por la Historia de la Pelota Vasca en Pamplona” que se oferta durante algunos días del mes de mayo, junio, agosto, septiembre, octubre, noviembre y diciembre. Se trata de un recorrido por algunos de los lugares históricos de la pelota vasca en la ciudad que incluye una exhibición de diferentes modalidades como pelota a mano, pala o remonte. Esta visita tiene un contenido histórico y permite conocer y recorrer de la mano de un guía experto/a la importancia de la pelota como actividad deportiva y cultural en la vida de la ciudad de la mano del conocimiento de sus espacios fundamentales y de algunas de sus historias.

- **“Ruta por la historia de la pelota vasca en Pamplona”**

Se propone mantener esta visita debido a su calidad y aceptación y valorar la posibilidad de proponer algún contenido más interpretativo de la mano de alguna persona experta en este tema. Para ello sería necesario reescribir la misma y realizar alguna experiencia piloto durante alguna jornada. También se podría valorar la posibilidad de hacer descuentos o regalar la visita a cambio de la reserva de una noche de hotel durante algunos días concretos del año como “gancho” de compra y vía para fomentar el conocimiento de la pelota.

Sería necesario para ello plantear una visita que combine la visión histórica e interpretativa, tal y como hemos planteado en los ejes de la narrativa.

- **“El frontón un espacio sagrado desde la cosmovisión del artista Jorge Oteiza”.**

Dada la vinculación de Jorge Oteiza con Pamplona y su Cuenca, pues una parte fundamental de su vida residió en el municipio de Alzuza, lugar donde se construyó el Museo dedicado a su figura y la reciente creación por parte de la

Fundación Jorge Oteiza de la comunidad DANOK OTEIZA se propone la posibilidad de valorar el diseño de una visita turística en torno el frontón, como espacio sagrado del pueblo vasco, desde la figura y obra de Oteiza. Ello conllevaría un recorrido mixto por algunas de sus obras y frontones de la ciudad e incluso una visita al Museo y la creación de alguna otra posible propuesta con su obra “Frontón” ubicada en Azotea. Existe una oportunidad significativa para la creación de una visita guiada uniendo la obra e interpretación del frontón, como parte de la cosmología del pueblo vasco y de la comunidad, de la mano de unos de los grandes referentes artísticos del territorio.

Sería necesario diseñar la visita y sus contenidos y al igual que en el caso anterior se podría valorar su vinculación comercial con la reserva de habitaciones en hoteles específicos durante algunos días del año.

Experiencias turísticas más específicas.

En el diseño de los proyectos piloto realizados se planteaban valorar dos líneas de trabajo específicas al objeto de posicionar este recurso turístico como algo diferencial de la ciudad en comparación a otras ciudades del entorno. Para ello, se había valorado explorar dos líneas de trabajo específicas; incidir en la creación de algunas experiencias de marketing combinado, ligando al city break durante algunos fines de semana y festivos del año (desestacionalizar); crear un producto específico en colaboración con profesionales y tour-operadores especializados en el mercado alemán de grupo que ya viene a otras zonas del norte fundamentalmente para conocer el Camino Santiago, el territorio y la gastronomía.

- City Break.

Se debería valorar reforzar la venta de alojamientos de la mano de incentivos para la obtención de tickets para visitas guiadas sobre la pelota u otros eventos caso de poder realizar alguno específico en el propio Frontón Labrit, tal y como planteamos a continuación. Al tratarse de una experiencia auténtica y diferente al resto de competidores la pelota vasca puede ser un recurso turístico-cultural para conocer la ciudad de manera diferente a través de la participación en una visita y/o evento.

Se deberá estudiar un sistema de incentivos, una vez organizada la oferta, vinculada – por ejemplo – a la reserva de un habitación de hotel o a la compra de entradas para conciertos específicos.

- Mercado alemán.

La zona norte de la península tiene un especial atractivo dentro del mercado alemán debido a la combinación de recursos turísticos como el Camino de

Santiago, la eno-gastronomía, el capital natural y los recursos culturales, si bien Navarra y en algunos casos Pamplona-Iruña tiene una presencia menos significativa en los viajes organizados en comparación a Bilbao (puerta de entrada) o Logroño (enología) o San Sebastián. Para ello, se plantea la creación

de un producto turístico para el mercado alemán de grupos con dos noches de alojamiento que incluya diferentes actividades relacionadas con la pelota, la gastronomía y el Camino de Santiago.

Sería necesario, en este sentido, valorar en primer lugar la capacidad y el nivel de exigencia logística del mismo, el coste de su creación y su desarrollo comercial por parte de “touroperadores” alemanes especializados en este mercado.

- **5. Eventos Específicos.**

Una de las experiencias turísticas que se podrían desarrollar sin necesidad de realizar una reforma previa o la construcción de un determinado equipamiento es la creación de un evento especial en el frontón Labrit para su programación durante una serie de días al año. Evento que se debería coordinar con la Federación Navarra de pelota y la Fundación Remonte y que también planeamos como proyecto piloto.

- **Jai Alai “Labrit”.**

Este evento que denominamos inicial “Jai Alai - Fiesta Alegre” se plantea, como proyecto piloto, debido a su capacidad de atracción tanto de residentes como de visitantes y turistas. Como objetivo fundamental, este evento debería contar y trasladar los principales ejes del relato recogidos en el presente trabajo, una vez diseñados en forma de espectáculo que se podría realizar durante determinadas fechas. Los contenidos fundamentales del evento podrían caracterizarse, dentro de un programa común, sobre tres ejes; 1. Creación de una experiencia inmersiva aprovechando diferentes elementos del frontón para la proyección de un audiovisual envolvente e innovador basado en el relato. 2. Exhibiciones deportivas de diferentes modalidades y escuelas. 3. Zona Gastronómica con presentación de diferentes bodegas de Navarra y productos locales. 4. Ambientación específica durante la celebración del evento (grandes fotografías y otros elementos). El evento podría tener una duración de dos horas en torno al siguiente programa. 1. Breve Presentación por parte de un “speaker”. 2. Experiencia inmersiva (20-25 minutos). 3. Exhibiciones deportivas y Zona Gastronómica. El diseño y creación de este evento

Para ello será necesario valorar, en primer lugar, las exigencias logísticas para la creación de una experiencia inmersiva en el Labrit, y una vez valoradas estas, analizar los diferentes costes y modelo de gestión de tal evento

5.5. Mercado turístico.

La creación de una narrativa remite al refuerzo del posicionamiento (imagen turística) dentro de un determinado mercado, caracterizado por la presencia y competencia de diferentes destinos (de interior), con el fin de acceder a público específico, actual y potencial.

La caracterización del público actual y la definición de públicos potenciales nos va a ayudar, sin duda, a definir mejor algunos de los ejes de la narrativa y el desarrollo de posibles proyectos piloto que, en su conjunto, formarán parte de un futuro producto turístico.

En este sentido, dada la idiosincrasia del ámbito de la pelota vasca como experiencia turística, pensamos que puede generar atracción turística tanto en público generalista como en públicos más específicos.

La demanda actual en el caso de Pamplona es de origen estatal (70%) y un 30% viene caracterizada por personas extranjeras según el Plan Estratégico de Turismo Pamplona – Iruña 2023-2029, en el caso de las primeras, la Comunidad de Madrid (18,94%), Cataluña (18,50%), Comunidad Valenciana (10,99%) o el País Vasco (8,65%) concentran la demanda estatal, en las cuales, además, el juego de la pelota en diversas modalidades y momentos de la historia ha podido tener cierto protagonismo. Y en el caso de la demanda internacional, dos mercados destacan: Francia (38,24%) y Alemania (11,19%). El 55% de la demanda pernocta (5% peregrinos/as) y un 45% responde a la categoría de excursionista.

En el caso del turismo de interior existen diferentes variantes que pasamos a definir teniendo en cuenta el posicionamiento del destino “Pamplona”; los viajes se organizan en familia (33,46%), en pareja (32,25%) y, en menor medida, en grupos organizados (9,96%) y menos, en grupos de amigos y amigos (9,96%).

En el caso del público extranjero se mantiene una tendencia similar con ciertas diferencias gracias a un cierto aumento de la presencia de los grupos organizados y de las personas solas. Desde un punto de vista general, los recursos culturales (patrimonio material e inmaterial) y artísticos son un elemento decisonal significativo a la hora de elegir el destino.

En este sentido, el producto turístico relacionado con la pelota “Iruhi - Pelota”, dentro de la narrativa de destino (Pamplona es mucho más) pueden aportar, como hemos venido argumentando, una oferta diferencial (más genuina y específica) que, en algunos casos, podría desarrollarse en combinación con otros recursos del destino como la gastronomía o el Camino de Santiago.



PARTE III

Proyectos Piloto

6. Proyectos Piloto.

En este último apartado, tal y como ya hemos apuntado en la introducción del presente informe, nos queda recoger y definir un cierto alcance - hasta dónde sea posible en cada, aquellos proyectos piloto sobre el ámbito de la pelota vasca identificados para su valoración por parte de las entidades ligadas al proyecto Iruhbi - Pilota y especialmente por el Ayuntamiento de Pamplona-Iruña, entidad encargada de coordinar tal estudio. Para ello, hemos identificado 8 proyectos piloto sobre aquellos ámbitos y líneas de trabajo desarrollados en los diferentes apartados del informe que, según su propia naturaleza, se han podido definir en mayor medida su alcance.

Los dos primeros proyectos pilotos pretenden desarrollar en el territorio del Proyecto Iruhbi diferentes servicios tecnológicos sobre la pelota vasca aunando información y un contenido interpretativo del juego como una expresión cultural central del territorio y de la comunidad que reproduce la misma a través de la propia estructura del juego. Por ello, los dos primeros proyectos se dedican a configurar el territorio a través de la creación de un Planificador Digital “Iruhbi Pilota” a partir del cual se configura un buscador inteligente que permitirá planificar rutas y descubrir recursos culturales y deportivos a través de experiencias personalizadas en un entorno accesible y conectado con los portales institucionales de cada destino. El segundo proyecto piloto complementa, en cierta medida el anterior, y sirve para definir una audioguía digital con información sobre diferentes espacios turísticos relacionados con la pelota existentes en el territorio junto a un recorrido virtual y “píldoras audiovisuales” que puedan complementar lo escuchado a través de la audioguía.

Los siguientes 6 proyectos se circunscriben de manera más específica al ámbito de la ciudad de Pamplona-Iruña, si bien en algunos casos se pueden aplicar al resto del territorio. Se propone la creación de un evento especial en el Labrit denominado inicialmente “Jai Alai-Fiesta Alegre” centrado en el diseño y creación de un espectáculo audiovisual inmersivo impactante y muy actual sobre el relato generado en torno a la pelota vasca junto a alguna exhibición deportiva, cata de vinos locales y otros eventos culturales. Se plantea incluso imágenes gráficas relativas a la propia configuración del espectáculo audiovisual. El siguiente proyecto piloto se denomina “Encuentro Transoceánico y Transfronterizo Pilota Vasca + Pilotaldia: Pamplona Capital Mundial de la Pelota” y consiste en la definición de un programa – evento de cinco días de duración con el objetivo de aunar reflexión teórico-práctica sobre la situación de la pelota vasca y su eclosión como producto turístico, con un programa cultural y deportivo significativo y otras posibles actividades que configuren un programa completo e impactante para la ciudad. A continuación,

proponemos otro proyecto piloto denominado “Oteiza y el frontón: los “agujeros” en la arena, con el cual se pretende crear una visita específica uniendo una parte escultórica de la obra de Oteiza sobre el espacio existente en la ciudad y una interpretación de los frontones. Otro de los proyectos piloto “City Break y producto turístico sobre la “Pilota Vasca” y una metodología específica para la creación de una experiencia interpretativa con criterios de museografía experiencial sobre la pelota vasca y, por último, hemos tratado de sintetizar en el último de los proyectos piloto una idea para dinamizar el futuro Frontón “Euskal Jai Berri” de Huarte, pendiente de su rehabilitación, fomentado la pelota y el remonte entre el público joven y estudiante.

6.1. Planificador digital “Iruhbi Pilota”: Viaje auto-organizado por el mundo de la “pilota vasca”.

PROYECTO PILOTO 1. PLANIFICADOR DIGITAL IRUHBI PILOTA	
Proyecto	ORGANIZA UNA RUTA A TU MEDIDA “IRUBHI PILOTA”
Territorio	Pamplona – Huarte – Biarritz
Propiedad	Proyecto IRUHBI PILOTA
Objetivo	Diseño de un buscador inteligente que permita generar al visitante/turista diferentes planes relacionados con el proyecto IRUHBI PILOTA: PLANIFICADOR DIGITAL.
Descripción	El objetivo de esta propuesta piloto es evitar el diseño de una ruta turística al uso, basada fundamentalmente en la colocación de señalización (teniendo en cuenta las posibilidades ligadas al territorio transfronterizo), mediante el diseño de una aplicación inteligente (un buscador desde un punto de vista más técnico) que permita al visitante – turista organizar una ruta turística vinculada al proyecto IRUHBI PILOTA en las tres ciudades (Pamplona – Huarte – Biarritz) desde una perspectiva más abierta en la cual se puede incluir espacios más ligados al ámbito pelotazale junto a otros servicios/infraestructuras turísticas (ya identificadas, si bien hasta un número limitado, pues el eje fundamental en torno al cual se nuclea el buscador es la “pelota” y el proyecto “IRUHBI PILOTA”, ello redundaría en la creación de posibles rutas específicas en cada destino que el propio visitante o turista a partir del uso del buscador puede definir libremente. Esta propuesta piloto integra una visión tecnológica y cultural (enfocada al turismo) donde la innovación digital se pone al servicio de la identidad común de los tres territorios dentro del proyecto IRUHBI PILOTA. Este sistema permitirá Planificar Rutas descubrir recursos culturales y deportivos, y generar experiencias personalizadas en un entorno accesible y conectado con los portales institucionales de cada destino. Para ello, proponemos una solución técnica basada en una arquitectura modular alojada en infraestructura AWS, con servicios API REST, gestión centralizada de contenidos, analítica avanzada y cumplimiento normativo en materia de accesibilidad y protección de datos. Se deberá combinar el rigor técnico y la sensibilidad territorial con el fin de generar un modelo replicable relacionado con la pelota como producto turístico. Con ello pretendemos, en primer lugar, seguir consolidando un ecosistema informativo y tecnológico que fomente la cooperación institucional y la creación de un producto turístico conjunto, moderno, accesible y transfronterizo. Se garantizará la interoperabilidad lingüística, técnica y cultural. El sistema permitirá compartir información y contenidos bajo un modelo de gobernanza distribuida, donde cada municipio gestiona sus recursos, pero contribuye a una base común de conocimiento.

Como estamos ya comprobando, los destinos deben ofrecer herramientas interactivas que faciliten al visitante la planificación y el descubrimiento del territorio y puede convertirse en un proyecto piloto, basado en el patrimonio cultural-deportivo (la pelota vasca) innovador.

Se trata, por tanto, de una propuesta de innovación aplicada, pues vamos a poner la tecnología al servicio del patrimonio material e inmaterial, dentro del ámbito de la cooperación del territorio Iruhbi Pilota; accesibilidad y sostenibilidad y gestión compartida del conocimiento y participación activa en los tres territorios.

De manera específica, la creación de un Planificador Digital IRUHBI PILOTA nos va a permitir abordar los siguientes objetivos:

- Unificar digitalmente la oferta vinculada a la pelota vasca mediante un sistema común de gestión de contenidos.
- Facilitar la planificación personalizada de itinerarios y actividades en función de los intereses de las personas visitantes.
- Promover la identidad compartida de los tres territorios a través de una narrativa digital coherente.
- Garantizar la accesibilidad y el trilingüismo facilitando contenidos en diferentes idiomas: castellano, euskera y francés.
- Incorporar herramientas analíticas que permitan la evaluación del uso y el impacto del proyecto.
- Favorecer la interoperabilidad tecnológica entre sistemas municipales y regionales.
- Asegurar la sostenibilidad técnica y económica del sistema mediante un modelo escalable y modular.

Para ello, podríamos generar el siguiente producto digital de cara al visitante - turista:

- Plataforma web operativa, sencilla y accesible desde los tres portales institucionales presentes en el proyecto: Pamplona-Iruña, Huarte y Biarritz, si bien, podríamos ser escalable a otros destinos.
- Se incluirá un mínimo de recursos y eventos lo suficientemente significativo para la definición de planes (50-75 fichas).
- Sistema de planificación activo con filtros temáticos y geográficos.
- Agenda dinámica de eventos conectada con fuentes municipales.
- Panel de indicadores de uso y estadísticas compartidas entre las entidades.
- Incremento de la visibilidad y cohesión del proyecto IRUHBI PILOTA.

IRUHBI PILOTA podría desarrollar todo un producto turístico, destino a conocer e interpretar la pelota vasca en el territorio, a través de un lenguaje digital común, permitiendo explorar sus escenarios, protagonistas y manifestaciones a través de una interfaz moderna y participativa. De hecho, se propondría un sistema que no se limitaría a mostrar información, sino que desarrollaría un cierto “discurso

interpretativo". Cada recurso se podría integrar en una estructura narrativa que guía al visitante por una experiencia coherente. Contaría, para ello, con el planificador, la agenda y el CMS como componentes de un ecosistema digital interconectado, donde el contenido, la tecnología y la identidad forman un todo desde el punto de vista de la presente propuesta.

La identidad visual y verbal de IRUHBI PILOTA transmitiría innovación y tradición aplicando un diseño claro y tipografía neutra, combinando colores y elementos gráficos inspirados en los materiales y simbología del juego tradicional. La coherencia visual entre los tres portales permitirá mantener una percepción de unidad, respetando al mismo tiempo la identidad de cada municipio.

Los contenidos se organizarán según una jerarquía funcional clara:

- Introducción general del proyecto.
- Presentaciones locales de cada municipio.
- Recursos turísticos y deportivos.
- Agenda cultural y eventos.
- Itinerarios sugeridos.
- Experiencias y testimonios.

El sistema permitiría realizar un control de versiones y la trazabilidad de revisiones, así como el proceso editorial incluirá revisión técnica, validación institucional y publicación supervisada por el coordinador transfronterizo del proyecto.

La función principal del **Planificador IRUHBI PILOTA**: generar itinerarios personalizados en función de los intereses, ubicación o duración de la estancia de la posible persona usuaria (visitante o turista). El usuario/a podrá configurar su recorrido a través de una interfaz intuitiva, visualizar los resultados sobre mapa y descargar la ruta en formato digital.

Podemos destacar algunas funcionalidades que incorporaría tal sistema:

- Filtro por categorías: deporte, cultura, gastronomía, ocio, servicios.
- Búsqueda contextual: por palabras clave, ubicación o fechas de evento.
- Visualización de resultados: en formato lista y mapa.
- Cálculo automático de distancias y tiempos.
- Descarga de itinerario: en PDF o formato calendario (ICS).
- Agenda integrada: con eventos actualizados y sincronizados.

El sistema dispondrá de un motor de recomendación basado en parámetros configurables (proximidad, temática, duración, accesibilidad), generando itinerarios lógicos y atractivos.

La experiencia de **usuario y accesibilidad** deberá priorizar un diseño donde la usabilidad y la accesibilidad universal, cumpliendo la norma WCAG 2.2 nivel AA. La interfaz será responsive y multilingüe,

con navegación clara y contraste adecuado. Cada itinerario podrá modificarse, guardarse o compartirse fácilmente.

Como ya hemos dicho, el **PLANIFICADOR IRUHBI PILOTA** se podría integrar en los tres portales mediante API REST segura o script embebido, garantizando la sincronización automática de datos con el CMS central.

En cuanto a la **GESTIÓN DE CONTENIDOS Y ADMINISTRACIÓN**:

El proyecto dispondrá de un gestor de contenidos propio, desarrollado bajo arquitectura modular.

Permitirá administrar todos los recursos desde un único entorno, con control de permisos y edición diferenciada por municipio.

El CMS incluirá:

- Edición y validación de fichas de recursos.
- Traducción paralela castellano/euskera.
- Control de flujos de publicación.
- Carga masiva de contenidos.
- Gestión de menús y destacados.

ROLES Y PERMISOS:

El sistema contemplará diferentes perfiles:

- Administrador global: coordinación y control del conjunto.
- Editor municipal: creación y actualización de recursos locales.
- Revisor: validación antes de la publicación.
- Consultor técnico: soporte y mantenimiento.

Cada acción quedará registrada con trazabilidad total.

De hecho, las Publicaciones seguirán un proceso estructurado:

Las publicaciones seguirán un proceso estructurado:

borrador → revisión → validación → publicación.

El CMS mantendrá un historial de cambios y permitirá restaurar versiones anteriores.

ARQUITECTURA DEL SISTEMA:

Estructura general

La solución técnica se construirá sobre una arquitectura n-capa, dividida en:

- Capa de presentación: interfaz web responsive, accesible y bilingüe.
- Capa lógica de negocio: servicios API REST para gestión de datos, planificación y control editorial.
- Capa de datos: base relacional optimizada para consultas geográficas y multilingües.
- Capa de integración y analítica: microservicios de conexión con portales y registro de métricas.

Componentes técnicos principales

- Frontend: desarrollado sobre frameworks modernos compatibles con HTML5, con carga dinámica y optimización

SEO.

- Backend: orientado a servicios RESTful, con autenticación basada en tokens y gestión de usuarios.
- Base de datos: sistema relacional con almacenamiento estructurado y capacidad de escalado vertical y horizontal.
- Repositorio multimedia: almacenamiento en nube (AWS S3) con versiones adaptadas a distintos dispositivos.
- Módulo de analítica: panel con indicadores de uso y comportamiento.

Infraestructura cloud AWS

El sistema se podría desplegar en infraestructura Amazon Web Services (AWS) bajo las siguientes premisas:

- Instancias escalables EC2 con balanceo de carga.
- Base de datos administrada con redundancia geográfica.
- Almacenamiento S3 para medios digitales y CDN para distribución rápida.
- Entornos separados de desarrollo, preproducción y producción.
- Copias de seguridad automáticas y plan de recuperación.

Esta configuración garantiza alta disponibilidad, seguridad y cumplimiento del RGPD.

Seguridad y protección de datos

Se implementarán medidas de seguridad según el Esquema Nacional de Seguridad (ENS) y el Reglamento General de Protección de Datos (UE 2016/679):

- Cifrado TLS 1.3 en todas las comunicaciones.
- Control de roles y autenticación reforzada.
- Copias de seguridad diarias y control de versiones.
- Auditorías periódicas y registro de actividad.
- Políticas de privacidad adaptadas al contexto transfronterizo.

Interoperabilidad y sostenibilidad

El sistema soportará formatos de intercambio abiertos (JSON, XML, GeoJSON) y dispondrá de una API documentada para futuras integraciones.

Su diseño modular permitirá incorporar nuevos municipios o extensiones temáticas sin alterar la estructura base.

En este sentido es fundamental la INTEGRACIÓN DIGITAL EN LOS PORTALES DE LOS TRES DESTINOS: PAMPLONA-IRUÑA, HUARTE Y BIARRITZ.

Cada destino mantendrá su independencia técnica y visual, pero compartirá el núcleo central de datos, garantizando coherencia y sincronización.

La integración podrá realizarse mediante:

- Iframe embebido, en portales con CMS propietarios o entornos estáticos.

- Script modular o componente dinámico, para gestores modernos como Drupal, Angular o React.
- Enlace profundo (deeplink) hacia la versión central alojada en el entorno AWS, con retorno automático al dominio de origen.

Adaptación visual e identidad institucional.

El sistema aplicará una hoja de estilos adaptable que permitirá personalizar la apariencia según el diseño gráfico de cada web municipal, respetando los colores, tipografías y logotipos institucionales.

De esta manera, el visitante percibirá una experiencia coherente, integrada y homogénea, aunque el contenido provenga de un mismo backend común.

Flujo de información y sincronización.

La comunicación entre el planificador y los portales se gestionará mediante API REST con protocolos de autenticación segura.

Cualquier actualización realizada desde el CMS central se propagará automáticamente a las versiones locales de los portales conectados.

Esto elimina duplicidades, garantiza la integridad de la información y permite el mantenimiento coordinado entre las tres entidades.

Gobernanza Digital Compartida.

Cada municipio dispondrá de un acceso administrativo propio dentro del sistema, con permisos de edición sobre sus recursos y visibilidad compartida sobre las métricas globales.

Se podría establecer un comité técnico intermunicipal muy sencillo responsable de la validación de contenidos comunes, la coordinación de mejoras y la definición de campañas conjuntas.

La elaboración del Planificador IRUHBI PILOTA conllevaría SEIS FASES SECUENCIALES:

Fase 1 – Análisis y recopilación de los contenidos existentes ya realizado en la primera parte del presente proyecto donde encontramos un inventario de recursos pelotazales, patrimoniales y turísticos. Normalización de formatos, revisión de materiales existentes y definición de estructura de datos.

Fase 2 – Definición del relato y arquitectura funcional. Aplicación de los ejes narrativos ya definidos, redacción del guion editorial y definición funcional del planificador y del CMS.

Fase 3 – Desarrollo técnico. Programación del backend, API, CMS y planificador; configuración del entorno AWS; desarrollo de la interfaz responsive y pruebas internas.

Fase 4 – Carga de contenidos y pruebas piloto. Carga inicial de recursos, validación institucional y test funcional por parte de los tres municipios.

	Fase 5 – Integración en portales y formación. Implementación de módulos en los portales oficiales, formación de los equipos locales y ajustes de interoperabilidad. Fase 6 – Despliegue y puesta en marcha. Publicación definitiva, activación de la analítica, control de calidad final y documentación técnica de cierre. En este sentido, como proyecto piloto, tendrá un determinado impacto turístico, socio-cultural y tecnológico: - Se generará un producto turístico transfronterizo innovador, posicionando a Pamplona, Huarte y Biarritz como referentes en la digitalización del patrimonio cultural deportivo. - Aumento de la visibilidad digital conjunta. - Mejora de la experiencia del visitante mediante itinerarios personalizados. - Diversificación de la oferta y desestacionalización. - Generación de sinergias entre agentes públicos y privados. - Reforzar la presencia de la pelota como hecho social y turístico transfronterizo. - Fomentar el turismo cultural socialmente útil y la comprensión de la pelota como juego y ritual dentro de una comunidad específica y de su espacio de práctica fundamental, el frontón. - Dotará al proyecto de un sistema multisitio en la nube AWS. - CMS interoperable con capacidades multilingües. - Planificador con motor de recomendación adaptable. - Panel de analítica y seguimiento. - Posible de ser escalable a nivel transfronterizo y transoceánico (incluso). El PLANIFICADOR DIGITAL IRUHBI PILOTA dotará de una solución innovadora integrando la visión cultural (conocimiento e interpretación de la pelota vasco como juego – ritual de una comunidad territorial específica), turística (mejorando la experiencia y la competitividad del territorio) y tecnológica (sistema interoperable, seguro y escalable basado en estándares internacionales).
Observaciones	

6.2. Audioguía Digital, Recorrido Virtual y Píldoras audiovisuales por el mundo de la “pilota vasca”.

PROYECTO PILOTO 2. AUDIOGUÍA DIGITAL, RECORRIDO VIRUTAL Y PÍLDORAS AUDIOVISUALES “IRUHBI PILOTA”	
Proyecto	Audioguía Digital y Recorrido Virtual “Iruhbi Pilota”
Territorio	Pamplona – Iruña / Huarte / Biarritz (se puede comenzar realizando una primera experiencia para el caso de Pamplona-Iruña)
Propiedad	Proyecto IRUHBI PILOTA
Objetivo	Crear una audioguía digital, un recorrido virtual por la historia de la pelota y por diferentes partes del territorio Iruhbi Pilota y algunas píldoras audiovisuales.
Descripción	Como alternativa al caso anterior del Planificador Inteligente, o como complemento - incluso -, se propone la creación de una audioguía digital y un recorrido virtual a través de un modelado 3D con diferentes momentos históricos de la pelota. La audioguía se puede realizar sobre un territorio con información general de Iruhbi Pilota, o comenzar en un territorio – incluso, y luego continuar añadiendo tracks con información de los otros territorios y de otros nuevos que se pudieran incorporar en el futuro. Esta audioguía si se centra en el caso de Pamplona podría incorporar la siguiente información: - 1. Presentación y Proyecto Iruhbi-Pilota. - 2. Presentación de la Ciudad y de su vinculación con la pelota vasca (“Pamplona Capital Mundial de la Pelota”). - 3. Descripción 1. Origen de la pelota. - 4. Descripción 2. Evolución de la pelota. - 5. Descripción 3. Actualidad de la pelota. - 6. Descripción 4. Historias de la pelota. - 7. Despedida. En el caso de que se centrará, de manera específica, en el territorio se podría organizar en bloques temáticos: - 1. Presentación y Proyecto Iruhbi Pilota. - 2. Pamplona-Iruña. - 3. Huarte. - 4. Biarritz. En la medida de lo posible, en las diferentes descripciones la audioguía digital deberá incorporar diferentes elementos narrativos relacionados con el relato realizado en el marco del presente proyecto. A nivel técnico, esta audioguía digital deberá incorporar las siguientes funcionalidades: • Disponible en el dispositivo móvil del cliente sin descarga de una APP. • Contenido accesible sin necesidad de conexión continua a wifi

o datos.

- Selección de idioma como primer paso y disponible la opción de cambiarlo de manera visual y sencilla en todo momento.
- Selección de dos idiomas, castellano, euskera, francés e inglés.
- Los contenidos incluirán audios (tracks) así como la posibilidad de descarga de imágenes relacionadas con cada uno de los espacios turísticos.
- Accesible desde cualquier navegador escaneando un código QR o similar.
- Adaptable a todos los terminales móviles y a las dimensiones de sus pantallas.
- Visualización de contenido instantánea.
- El máximo de concurrencia debe permitir la descarga o reproducción del contenido de al menos un 10 % de una afluencia pico.
- Cumplimiento de las normativas y legislaciones aplicables. Garantías de seguridad al cliente mediante el uso de certificado digital emitido por una autoridad certificadora pública compatible con dispositivos
- Android y Apple (IOS). (URL certificada y segura).
- Alta usabilidad por el usuario final.
- Diseño atractivo, respetando el estilo e imagen corporativa de Turismo Pamplona-Iruña (<https://visitpamplonairuna.com>), el cual podrá solicitar la modificación del diseño de la interfaz que visualizará el usuario final para que se cumpla el diseño e imagen corporativa.
- Descarga integrada en todos aquellos soportes específicos de Turismo Pamplona-Iruña.
- Interfaz personalizable en todo momento con la identidad corporativa, logotipos e imagen gráfica de Turismo Pamplona.
- Contenidos adaptados a los estándares de Accesibilidad Universal A++ y las normas UNE 178503:2022 y UNE 178505:2022.
- Cumplimiento de la Ley de protección de datos y el Esquema Nacional de Seguridad nivel medio.

Con objeto de completar la audioguía se puede incorporar diferentes elementos audiovisuales para hacer más atractiva la visita al territorio.

- Modelados 3D de **tres frontones del territorio Iruñbi-Pilota** y permitirá al visitante visualizar y conocer a través del modelado el devenir histórico-constructivo de los diferentes elementos patrimoniales a través de la obtención de un modelo actual de alto detalle (3D) que permitirá analizar el estado constructivo actual. El modelo histórico de cada recreación en 3D estará basado en un rigor científico irrenunciable y se deberá asegurar la fiabilidad de la información aportada.

Se podrán recoger recreaciones basadas en una ambientación específica basada en la documentación histórica, de manera que permita desarrollar una reconstrucción arquitectónica del cada FRONTÓN acorde a la situación socio-histórica de cada época superponiendo los elementos virtuales de cada momento. Estas recreaciones pueden en 3D pueden tener una duración

	De entre 8 y 12 minutos en la cual se incluirán elementos desaparecidos, una recreación física de cada espacio y su evolución en diferentes épocas superponiendo las reconstrucciones virtuales. Con el fin de contextualizar el devenir histórico, basado en el rigor histórico y en el relato, deberá estar basada en una “storyboard” (objetivos, contenidos, investigación y análisis historiográfico, etc.) donde podrán aparecer personajes, animaciones, iluminación y otros elementos que permitirán una interpretación atractiva del patrimonio: • Permitirá crear recorridos 3D interactivos que permita al visitante explorar espacios patrimoniales a distancia. • Se podrán exportar a diferentes formatos (RRSS, vídeo, VR/AR, etc.). A partir de las recreaciones en 3D de cada uno de los frontones se propone también la creación de pequeñas píldoras audiovisuales que permitan promocionar el territorio Iruhbi-Pilota. Se deberán incluir los siguientes trabajos: • Grabación, edición y grafismo de diferentes piezas audiovisuales de 1,30 - 1,50 minutos. • Los vídeos, además de imágenes generadas a través de escáner, incluirán entrevistas con responsables y/o expertos en el patrimonio. Los vídeos deberán tener un uso promocional para RRSS.
Observaciones	

6.3. Evento Espectáculo en el Frontón Labrit: “Jai Alai – Fiesta Alegre”.

PROYECTO PILOTO 3. LOS VIERNES DEL LABRIT	
Proyecto	Frontón Labrit: Evento Jai Alai o Fiesta Alegre
Territorio	Pamplona – Iruña
Agentes	Ayuntamiento de Pamplona, Federación Navarra de Pelota y Fundación Remonte.
Objetivo	Proponer un evento impactante en el Labrit que combine proyección audiovisual inmersiva, exhibición deportiva y gastronomía
Descripción	Este proyecto piloto tiene, como objetivo fundamental la creación de un evento impactante en el Labrit, denominado inicialmente “Jai Alai – Fiesta Alegre” organizado en torno a las siguientes actividades: • Diseño, producción y exhibición de un audiovisual inmersivo basado en un guión original sobre diferentes ejes narrativos y otros posibles elementos relacionados con la pelota vasca y la ciudad. • Exhibición deportiva de diferentes modalidades y clubes. • Zona Gastronómica local con presentación de Bodegas DO Navarra. • Ambientación del Frontón con cartelería específica. • Creación y comercialización del evento. A. Diseño, producción y exhibición de un audiovisual inmersivo basado en un guión original sobre la Pelota Vasca. El diseño y creación de un audiovisual impactante en el Labrit demanda, en primer lugar, una solución integral, combinando proyección de gran formato y sistemas láser profesionales. El objetivo es narrar una historia de la pelota vasca y su vinculación con el propio Labrit mediante una experiencia inmersiva y contemporánea, diseñada para un público amplio y para posicionar al frontón como un espacio de referencia en eventos culturales y tecnológicos. La creación del guión conllevará la creación de un storyboard animática y producción de imágenes reales, etc. 1. <u>Diseño de un Guión.</u> Antes de pasar a describir y mostrar otros elementos se deberá elaborar un guión audiovisual que combine la creación de imágenes (a través de diversas soluciones) y textos relacionados con los ejes de la narrativa diseñada (la pelota como juego-ritual de unión y representación de la comunidad, los valores positivos y el frontón – en este caso, el Labrit), como espacio fundamental de este juego a los cuales se puede añadir otros elementos más específicos ligados con la historia pelotazale de la ciudad. El guión deberá ser el punto de partida a partir del cual plantear un desarrollo técnico y funcional coherente con lo que queremos contar.

2. Visionado general del Proyecto

Teniendo en cuenta su estructura arquitectónica, sus dimensiones y su histórica lo convierten en un escenario ideal para un espectáculo audiovisual que combine narrativa, tradición e innovación tecnológica. El objetivo principal es transformar temporalmente el Labrit en un escenario visual, donde la proyección y el láser actúen de forma coordinada para reforzar el relato y sorprender al público. El show tendrá una duración de entre 15 y 20 minutos, con un tono emocional, documentado y dinámico.

3. Condiciones del espacio y consideraciones técnicas.

El frontón cuenta con superficies amplias de color verde, lo que afecta la reflectancia del material. Para lograr una visualización óptima, se utilizará un sistema que combine:

- Proyector láser de alta luminosidad para cubrir la pared principal.
- Sistemas láser RGB para generar efectos vectoriales de alta precisión.

La luz ambiente será completamente controlable y se solicitará tapar el ventanal superior si el show se realiza de día. Esto permite maximizar el contraste y la percepción de brillo tanto de los proyectores como de los láseres.

Figura 1



4. Diseño del sistema de Proyección – Pared Principal.

La pared principal del Labrit tiene aproximadamente 36 m de ancho y cerca de 10 m de altura. Sin embargo, para garantizar la máxima calidad visual, se propone concentrar la acción proyectada en una superficie de aproximadamente 25 m de ancho, lo que permite:

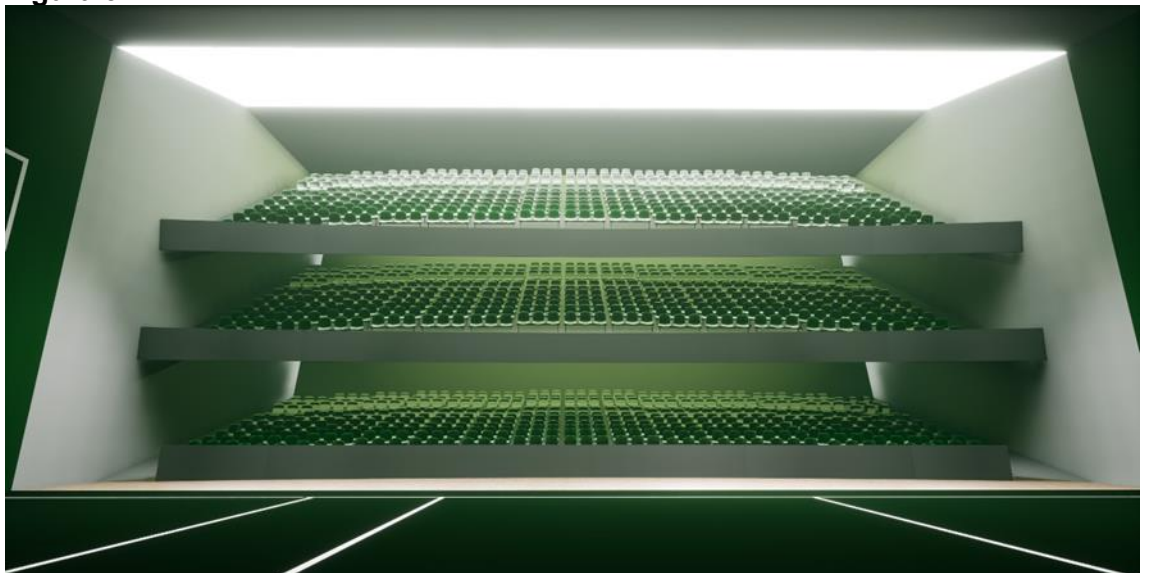
- Optimizar la potencia de los proyectores.
- Conseguir mayor nitidez y mejor contraste.
- Sincronizar los efectos láser sin competir visualmente.

Se instalarán dos proyectores láser de 20.000 lúmenes cada uno, ubicados a una distancia de 20–22 metros. Mediante blinding horizontal, ambos proyectores cubrirán una superficie total de unos 25 metros de ancho, con una luminosidad efectiva de alrededor de 160 lux en un entorno completamente oscurecido, más que suficiente para la narrativa prevista en vídeo, fotografía y motion graphics.

Figura 2



Figura 3



5. Diseño del sistema láser y pared principal y frontis

Se instalarán dos láseres RGB profesionales, uno dedicado a la pared principal y otro al frontis.

- El láser para la pared principal reforzará la proyección mediante siluetas, líneas de energía, figuras geométricas y efectos vectoriales sincronizados con el contenido narrativo.
- El láser del frontis actuará como segunda pantalla lumínica, ampliando la profundidad visual del espacio.

Gracias a un ángulo de escaneo aproximado de 60°, los láseres pueden cubrir entre 25 m y más de 40 m de ancho dependiendo de la distancia de instalación, que será de 20–22 m para la pared principal y hasta 36 m para el frontis.

Figura 4



Figura 5



6. Audio – Integración con Sistema Existente

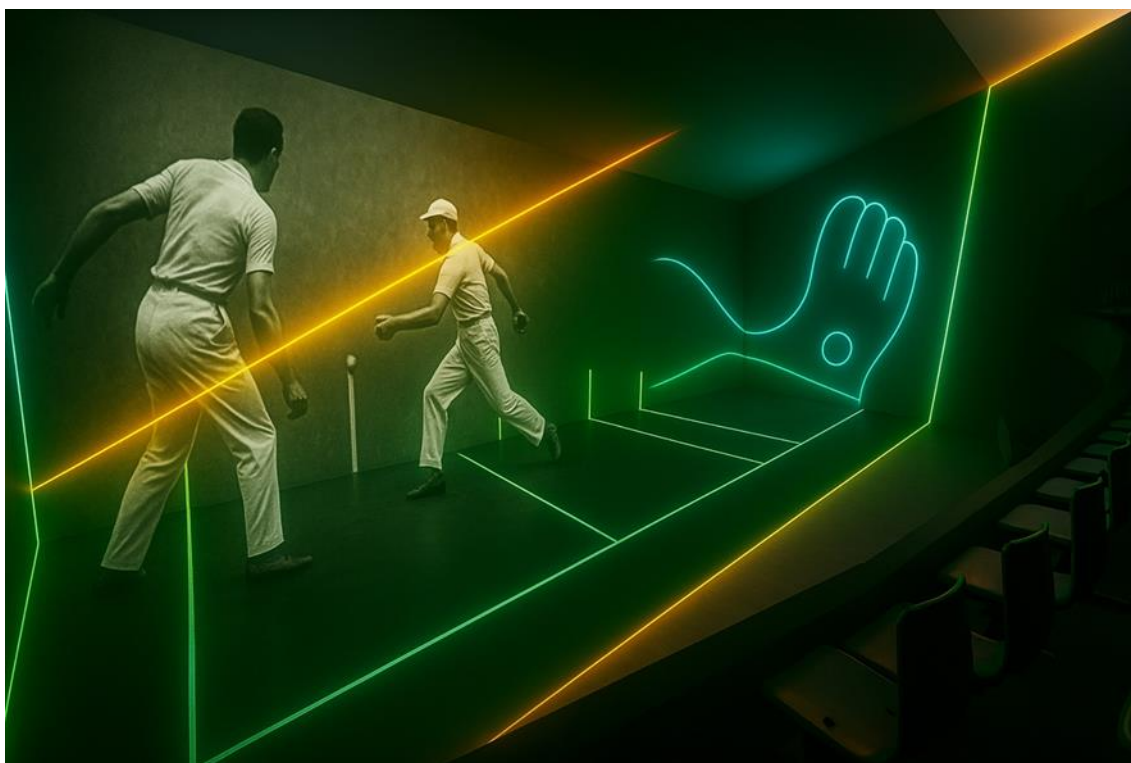
El Frontón Labrit cuenta con refuerzo de sonido actualizado desde 2023.

Aun así, para garantizar un resultado óptimo en un espectáculo narrativo, se recomienda incorporar:

- Refuerzo PA en alquiler (subgraves, cajas frontales, control).
- Técnico de sonido especializado para mezcla en directo.

Esta intervención asegura una experiencia envolvente tanto a nivel visual como auditivo.

Figura 6.



7. Contenidos audiovisuales

El espectáculo requiere una pieza audiovisual original de 15–20 minutos con motion graphics, imagen real, grafismos vectoriales, diseño sonoro y sincronización con láser con el fin de otorgar al guión toda la fuerza gráfica e inmersiva posible consiguiendo un resultado impactante y muy atractivo.

Figura 7



8. Diferentes alternativas.

A partir de la creación y producción del audiovisual se podría valorar diferentes sistemas:

- Compra e instalación de un sistema para su exhibición (se puede ir renovando el audiovisual) durante diferentes días y momentos del año en el Frontón Labrit.
- Alquiler del equipo para diferentes eventos durante el año.

En este sentido, como conclusión, la combinación de proyección de gran formato y láser RGB permite crear una experiencia única y potente en el Frontón Labrit a partir de la creación de un relato central:

- Equilibrio entre potencia visual y relato.
- Diseño modular y escalable.
- Alta calidad narrativa y técnica.
- Montaje técnicamente viable en el espacio.

El objetivo es la creación de un espectáculo memorable que combine innovación social, tradición y tecnología en un espacio único de la pelota vasca: el Frontón Labrit. Se trata de garantizar que el despliegue tecnológico está al servicio de una experiencia audiovisual, basada en una narrativa coherente, emocionante y respetuosa con el marco de actuación obteniendo una experiencia inmersiva de alto nivel artístico y técnico.

Figura 8



Algunas cuestiones técnicas:

- Se pueden recomendar técnicas específicas para proyectores, láseres, control y software e infraestructura.
- Desarrollo técnico-funcional y flujos de trabajo de todo el proceso hasta su creación final.

B. Exhibiciones deportivas.

El evento podría contar con una parte de exhibición de diferentes juegos de la pelota y desafíos y con la participación de diversos clubes y/o de antiguos profesionales u otros pelotaris y otras pelotaris que despiertan el interés del público. La exhibición deportiva tiene que formar parte del espectáculo más allá de la competición por el resultado. Se podría fomentar la participación de diferentes clubes deportivos.

C. Zona Gastronómica.

Se propone contar con una zona gastronómica vinculada al producto local y a la DO. Navarra aprovechando los espacios hosteleros existentes en el frontón. Sería interesante fomentar la comercialización de diferentes productos durante la celebración de cada evento.

D. Ambientación del frontón.

En la medida de lo posible se podría crear alguna exposición temporal y colocar diferentes elementos relacionados con la pelota con el fin de crear un atmósfera vinculada al espectáculo.

Observaciones	
---------------	--

6.4. Encuentro transoceánico y transfronterizo Pilota Vasca + Pilotaldia.

PROYECTO PILOTO 4. PROPUESTA ENCUESTRO TRANSOCÉANICO Y TRANSFRONTERIZO + PILOTALDIA	
Proyecto	Encuentro Transoceánico y Transfronterizo + Pilotaldia: “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”.
Territorio	Pamplona – Iruña
Propiedad	Proyecto IRUHBI PILOTA
Objetivo	Aterrizar algunas posibles líneas de trabajo para diseñar y desarrollar un posible Evento 2025 o 2026 “Pamplona Capital Mundial de la Pelota”: Pilotaldia (Federación Navarra de Pelota) + Encuentro Transoceánico y Transfronterizo.
Descripción	El objetivo de esta propuesta es aunar una cierta reflexión técnica y OPERATIVA (PRAXIS) sobre algunos aspectos fundamentales de la pelota como “hecho socio-cultural y turístico” en el contexto “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”, mediante eventos lúdico-culturales, no exentos de rigor “científico”, así como la organización y realización de un festival internacional de pelota integrado por diferentes actividades y espacios de la ciudad. Programa: 5 días (martes-domingo) - Destinos invitados: Biarritz, Pau y se podría invitar a algún destino transoceánico. - Empresas de receptivo de Navarra. - Touropereadores y receptivo Alemania. - 0. Inauguración: ▪ Recibimiento de participantes. ▪ “Jito Alai”. Intervenciones. “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota” - Ayuntamiento de Pamplona-Iruña. Federación Navarra de Pelota. ▪ Música. ▪ Productos “Artesanos de Navarra” - 1. Actividades Deportivas: ▪ Festival de Pelota Vasca (Torneo Internacional juvenil de paleta) con presencia de 300 jugadores y jugadoras de entre 10 y 19 años + Personal Técnico + Familias. ▪ Partidos entre 5 - 10 Frontones. ▪ Desafíos entre pelotaris profesionales y jugadores/as jóvenes ▪ Demostraciones de diferentes modalidades: “remonte”, “guante laxoa”, “pashaka”, etc. - 2. Otras actividades:

- Encuentros con los jugadores/as después de los partidos y pasacalles con charangas hasta el “Jito” - “Labrit” durante el campeonato.
- Visitas Ruta Histórica de Pamplona y la Pelota “Iruhbi Pelota”.
- “Vídeo-Mapping” Jito – Alai.
- Presentación Audiovisual “La Bombonera: El Labrit”

- 3. Talleres Teórico Prácticos (Frontón “Labrit”):

Taller nº 1: Capital Mundial de la Pelota.

Frontón Labrit

- Pamplona: Capital Mundial de la Pelota y el Proyecto Iruhbi Pilota. Presentación. **Ayuntamiento de Pamplona-Iruña.**
- Juegos y especialidades de la pelota vasca. Ponente: **Federación Navarra de Pelota.**
- Audiovisual Labrit.
- Productos de Navarra (Artesanos, Reyno Gourmet, etc.) en el Bar del Frontón.

Taller nº 2: La pelota un proyecto transfronterizo y transocenánico.

Frontón Labrit

- La diáspora vasca y la pelota a nivel transoceánico: Méjico, Uruguay, Argentina, Estados Unidos, etc. **Ponente:**
- Los diversos juegos de la pelota en Iparralde. Ponente: Rafael Zulaika. **Ponente:**
- Audiovisual Labrit.
- Productos de Navarra (Artesanos, Reyno Gourmet, etc.) en el Bar del Frontón.

Taller nº 3: La pelota, una experiencia turística socialmente útil y sostenible.

- Los conflictos en torno al turismo de masas y la pelota como una experiencia turística socialmente útil. **Ponente:**
- Evolución de la demanda turística y mercados preferentes para la creación de experiencias turísticas en torno a la pelota: **Ponente:**

Taller nº 4: La pelota y los frontones: espacios físicos y culturales.

Frontón Labrit

- Pamplona – Iruña: plazas, frontones y murallas como espacios culturales ligados a la pelota. Ponente: **Arquitectos de Pamplona.** / Daniel Carballo. Arquitecto UPV Donostia-San Sebastián.
- La pelota, el frontón y la construcción de un imaginario cultural

	propio. Ponente: Olatz González Abrisketa. Antropóloga UPV – Donostia-San Sebastián. ▪ Audiovisual Labrit. ▪ Productos de Navarra (Artesanos, Reyno Gourmet, etc.) en el Bar del Frontón. <u>Taller nº 5: El futuro de la pelota y Conclusiones Operativas.</u> Frontón Labrit ▪ El futuro de la pelota: amenazas y oportunidades. Federación Navarra de Pelota. ▪ La pelota vasca como Patrimonio Material e Inmaterial de la Unesco. Ponente: Cátedra UNESCO. ▪ Conclusiones. (Ayuntamiento de Pamplona). ▪ Productos de Navarra (Artesanos, Reyno Gourmet, etc.) en el Bar del Frontón. - Redacción Documento TÉCNICO “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”: ▪ Ponencias Talleres. ▪ Conclusiones operativas. - 4. Degustaciones DO NAVARRA. Temáticas Frontones: Breve explicación de cada espacio y su historia (10 – 15 minutos) ▪ Labrit: “La Bombonera”. ▪ Mañueta: “El Mañuetero”. ▪ Frontón López “El Bunker”. ▪ Jito Alai “Frontón Único”. - 6. Reportaje Audiovisual: ▪ Elaboración de vídeos y fotografías de todas las actividades y eventos. ▪ RRSS. ▪ Exposición posterior “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”. ▪ Edición de audiovisual. - 7. Festival de Música Electrónica – Labrit: ▪ Festival de Música Electrónica y Frontón. - 8. Clausura Evento. - Cláusula oficial. - Fiesta.
Observaciones	

	- Diseño y producción del evento. - Duración. - Fechas específicas. - Coste. - Etcétera.
--	--

6.5. Oteiza y el frontón: los “agujeros” en la arena.

PROYECTO PILOTO 5. OTEIZA EL FRONTÓN: LA SOLUCION METAFÍSICA DEL PUEBLO VASCO	
Proyecto	El frontón de Oteiza: los “agujeros” en la arena.
Territorio	Pamplona – Iruña
Agentes	Ayuntamiento de Pamplona y Fundación Oteiza
Objetivo	Definir una visita turística en torno a las disertaciones sobre la esencia del vacío y el frontón como equivalente comunitario.
Descripción	Una parte significativa de la obra metafísica y escultórica de Oteiza se centra en analizar, captar y representar la esencia del vacío y lo equipara con el descubrimiento del “frontón” como el “equivalente comunitario de esos agujeros en la arena que, de niño, en la playa de Orio, le aislaban del mundo”, tal y como señala Olatz González Abrisketa en su obra “Pelota Vasca. Un Ritual, Un Estética”; según esta autora, Oteiza encuentra en el frontón la solución metafísica del pueblo vasco, y lo asemeja al propósito espiritual del escultor prehistórico y las construcciones megalíticas como el cromlech. Existe, de hecho, una obra inspirada por el propio Jorge Oteiza en su villa adoptiva “Azkoitia” denominada “frontón” que consta de siete frontones que simbolizan los siete territorios históricos de Euskal Herria y las diferentes modalidades del juego de la pelota. A través de este proyecto proponemos crear una visita turística a modo de los “agujeros en la arena” que simboliza Oteiza en el frontón a través de su búsqueda del vacío mediante un recorrido urbano interpretativo por escultura y frontones: • Identificación de aquellas esculturas de la ciudad que representan el vacío y su vinculación con los frontones tal y como lo venía representar Oteiza • Visita a dos / tres frontones de la ciudad para reinterpretar la obras de Oteiza a partir de la visita a las esculturas en relación a los valores “culturales” atribuidos por parte del escultor al juego de la pelota y al frontón. • Explicación de algunos contenidos del propio Museo Oteiza ubicado en Alzuza. Se propone, en primer lugar, identificar a una persona experta en la obra de Oteiza y que haya podido tener una cierta experiencia relacionada con la interpretación de la obra del escultor en diferentes eventos y formatos con un doble objetivo: • Diseñar una visita turística específica para conocer e interpretar “in situ” la obra de Oteiza relacionada con esa búsqueda del vacío y el frontón como solución metafísica del pueblo vasco.

	• Conocimiento de la vida de Oteiza y de la vinculación vital de su infancia en Orio (“los agujeros en la arena”) con su obra posterior vinculada al origen de los escultores prehistóricos. • Recorrido de aquellas obras en la ciudad que desarrollan esta idea del vacío y la visita a algunos de los frontones específicos con el fin de establecer un recorrido urbano interpretativo. El objetivo es conseguir diseñar una visita por la ciudad que realce, precisamente, la vinculación entre la obra de Oteiza presente en el entorno urbano relacionada con el “espacio y el vacío” y el frontón como construcción significativamente vinculada a este territorio de manera simbólica en comparación a la presencia de frontones en otros territorios como La Rioja o Castilla donde no es posible una “secesión simbólica”. Esta experiencia tiene por objeto seguir vinculado la imagen del escultor Jorge Oteiza a la ciudad y al propio Museo Oteiza ubicado en Alzuza en el contexto de la nueva comunidad DANOK OTEIZA creada por la Fundación Museo Jorge Oteiza para seguir promocionando la figura del creador en la cual colabora el Ayuntamiento de Pamplona – Iruña. En este sentido, se propone, por tanto, los siguientes pasos: • Diseño de una visita turística con las directrices apuntadas sobre la obra de Oteiza relacionada con el vacío y el frontón a partir de un relato coherente y adecuado orientado a un público diverso que permita descubrir la obra de este escultor desde el punto de vista del frontón y del juego de la pelota vasca. • La realización de dos “visitas piloto” dentro del proyecto Iruhbi Pilota una vez diseñada la misma.
Observaciones	

6.6. City Break y producto turístico sobre la “Pilota Vasca”.

PROYECTO PILOTO 6. PAMPLONA-IRUÑA: “CITY BREAK”	
Proyecto	Capital Mundial de la Pelota y City Break
Territorio	Pamplona – Iruña
Agentes	Ayuntamiento de Pamplona, Hoteles, Operadores Turísticos, etc.
Objetivo	Diseño y creación de una oferta turística que combine pelota y enogastronomía durante el fin de semana a través del producto City Break y la colaboración de las empresas de receptivo y otras agentes de Navarra.
Descripción	El City Break permite desestacionalizar y generar una demanda durante fines de semana y festivos donde el motivo fundamental del viaje es el patrimonio, la cultura y la gastronomía por parte de turistas de mercados próximos (estancias cortas). Como describe el Plan Estratégico de Turismo (pág. 239) “los productos gastronómicos y culturales serán los principales reclamos para este público, por lo que la puesta en valor del producto City break”. El objetivo es fortalecer la oferta de fin de semana con nuevas experiencias relacionadas con la pelota y la gastronomía en combinación con la agenda de eventos (fundamentalmente, musicales) con el fin de fomentar un mayor gasto en destino a través del acceso a experiencias diferenciales. Se trata de fomentar la creación de una oferta específica por parte de las empresas de receptivo y de otros agentes locales (la comercialización sería a través de la mismas) y apoyar su creación, fortalecimiento, marketing y comercialización. En algunos casos se valoraría la creación de posibles descuentos combinados: • Tickets de Conciertos. • Descuentos para visitas guiadas y otras experiencias relacionadas con la gastronomía y el enoturismo para aquellas personas que reserven habitaciones en determinados hoteles durante algunos días específicos. Para ello, en un primer momento, se debería valorar el calendario y los eventos existentes: • Calendario de conciertos y otros eventos deportivos para valorar posibles sinergias. • Selección de la época (fines de semana, festivos, etc.) en los cuales se debería proponer esta oferta. En un segundo momento, una vez creada una oferta específica, vincular algunos eventos específicos a aquellos momentos relacionados con el city break como estrategia • Visitas sobre la historia de la pelota en Pamplona • Visitas guías sobre Oteiza y el frontón. • Evento específico en el Frontón Labrit. • Entrada y visita guiada al Centro de Interpretación del Labrit.

	1. Posibles líneas de trabajo. Se propone centrar el esfuerzo en la creación y/o transformación de una oferta específica para City Break, en la búsqueda de sinergias y una búsqueda de posibles líneas de trabajo con otros eventos (pj. Conciertos con descuentos: • Realizar una estrategia de marketing combinado para vincular las experiencias relacionadas con la pelota con el posible incremento de la estancia a dos noches vinculada a la existencia a conciertos. • Fomentar la reserva de una segunda noche de habitación a partir de la oferta de tickets para visitas guiadas u otros eventos relacionados con la pelota vasca. 2. Oferta de colaboración con el sector hotelero. • Diseño y lanzamiento de una oferta piloto en colaboración con el sector de una reserva para una segunda noche de hotel asociada a la obtención de un ticket para una visita guiada sobre la pelota vasca o el acceso a un evento específico o al futuro Centro de Interpretación.
Observaciones	

6.7. Metodología para la creación de una experiencia interpretativa con criterios de museografía experiencial sobre la “pilota vasca”: Iruhbi – Pilota – Pamplona Capital Mundial de la Pelota.

PROYECTO PILOTO 7. METODOLOGÍA EXPERIENCIA INTERPRETATIVA	
Proyecto	Metodología Experiencia Interpretativa
Territorio	Pamplona – Iruña
Propiedad	Proyecto IRUHBI PILOTA
Objetivo	Definir una metodología de trabajo para diseñar una experiencia interpretativa sobre la pelota vasca en Pamplona con criterios de museografía experiencial.
Observaciones	La finalidad específica de este proyecto piloto es tratar de abordar, de manera ordenada y operativa, la creación de una experiencia interpretativa con criterios de museografía experiencial que pueda vincularse a algunos de los espacios de interpretación que se han recogido en el proyecto (pj. Frontón Labrit) o el propio Centro de Interpretación de la Pelota. Desde el punto de vista del posicionamiento turístico es ESTRATÉGICO ofrecer una visión interpretación global de la pelota vasco como expresión ritual (juego) a partir de la cual comprendemos e identificamos un territorio y lo aprehendemos culturalmente a la par que mostramos una serie de valores y prácticas sociales vinculadas al mundo de la pelota indisolubles con la evolución histórica del territorio. Por ello, nos parece importante para el presente proyecto definir bien los conceptos y una metodología de trabajo. 1. PELOTA VASCA PATRIMONIO VIVO: -1. La pelota vasca como patrimonio VIVO tiene valor en sí mismo, pero su función social y cultural se refuerza mediante su interpretación. Por eso, pensamos que las pelotas, los frontones o determinados espacios pelotazales hablan, si las hacemos hablar. Se debe mantener el rigor en la creación de una experiencia pero debemos provocar, precisamente, en las personas visitantes una curiosidad vivencial de conocerlo. Y por ello, existen diferentes elementos narrativos combinados con una viaje por la evolución de la pelota. Se debe conseguir generar una experiencia sobre la pelota vasca que genere una conexión emocional con las personas visitantes utilizando, en la medida de lo posible, dentro de un proyecto integral, lenguajes y herramientas inmersivas e interactivas que nos permitan convertir al público en el protagonista del descubrimiento del espacio que visita, y de los sentidos que se irán mostrando a través de la narración, los efectos visuales, la iluminación, proyecciones, etc. Actualizar el relato a través de la integración de patrimonio y tecnología en un espacio concreto es parte del relato, especialmente, de aquella tecnología QUE NO SE VE, pero es la que hace posible generar efectos y elementos relevantes dentro del proyecto. La tecnología tiene que ser prácticamente imperceptible con el objetivo de no alterar la esencia y

conservar el estado y espíritu original del monumento. Se deberá generar una experiencia para todos los públicos (edad), origen social y cultural.

- El proyecto museográfico experiencial debe organizar una visita donde a través de diferentes soluciones tecnológicas las personas visitantes de forma autónoma, de manera individual o en grupos, pueda realizar un recorrido pautado en torno a una temática específica generada a partir de un estilo narrativo atractivo y emocionante que genere una historia “vívida” y rigurosa sobre la pelota vasca. Esta organización temática de la visita deberá estar asociada a determinados recursos museográficos y espacios, siempre desde el rigor interpretativo.

2. PELOTA VASCA: EN BUSCA DE UN RELATO.

Debemos partir de algunos elementos interpretativos **ESTRATÉGICOS** que permitan crear una experiencia única y actual, vivencial y atractiva, cautivadora e hipnótica, adaptada a todos los públicos, con criterios de accesibilidad universal, y rigurosa en sus contenidos.

- 2.1. La pelota vasca es una narración mitológica sobre un territorio único. Un juego ritual, antes que una actividad deportiva, que te permite encontrar un lugar en el mundo, asociado a valores positivos que mejoran la vida de la personas y que se desarrolla en un espacio social único, el frontón, heredero de la tradición pública del juego en plazas y otros lugares de celebración de la comunidad. El juego de la pelota es una ritual de afirmación positiva de un territorio en un contexto de rivalidad deportiva, caracterizada por unas reglas que combinan tradición y modernidad, y aúnan afectividad, confraternización, emotividad, etc. a través el juego y su elemento ritual simbolizado en un partido de pelota; los tres actos del ritual .

- 2.2. Los valores sociales del juego de la pelota forman parte de la constitución cultural (conjunto de reglas y saberes de un territorio) desde su origen y evolución histórica que se ha ido generando en diferentes fases de cambio social (modernidad con el “reconocimiento de ciudad y villas en el territorio”). Ha permitido forjar vínculos sociales como juego comunitario en el cual han venido participando diferentes grupos sociales, más allá de su condición social, a diferencia de otros juegos. Refuerza a la comunidad y la imagen del jugador y de sus condiciones “meritocráticas” y no de su origen social. Sus reglas recogen la esencia de su evolución teniendo en cuenta la profesionalización actual de la pelota con el “frontón industrial”, donde el entrenamiento, la fortaleza física, el respeto a las reglas y a las personas rivales se combinan con cierta astucia, táctica y aprendizaje. Las mujeres han una presencia cada vez significativa a partir del siglo XX en diferentes espacios y modalidades. Como juego huye de fanatismo e identifica “atávicas” y genera un “ambiente” inigualable de emoción, comunión y emotividad en algunos momentos del partido que fortalece los vínculos sociales en un mundo cada vez más complejo y competitivo.

- 2.3. Frontón. Oteiza lo califica común lugar de protección “espiritual” único en el pueblo vasco similar al que otros pueblos han encontrado en otro tipo de elementos arquitectónicos. El frontón es lugar de celebración del juego de la pelota como rito de afirmación positiva de la comunidad. Surge de la plaza del pueblo y refleja este origen social aún como espacio cerrado característico del actual “frontón industrial”. Es un lugar de celebración colectiva relacionado con la comunidad que refuerza la misma a través no sólo de juegos de la pelotas sino de otros eventos. Lugar de memoria colectiva entre la evolución del juego y su modernidad, de reivindicación política y de afectividad y confraternización que genera prácticas sociales y urbanística concretas en diferentes ciudades y pueblos del territorio.

- 2.4. De la misma manera será importante descifrar una visión histórica-interpretativa sobre los juegos de la pelota como elemento de integración socio-cultural y la especificidad histórica de la pelota vasca. Las modalidades existente en la misma y su evolución, su vinculación transoceánica e internacional, la figura del pelotari (la mano, el frontón y la pelota), la estructura del mundo de la pelota o las manifestaciones artísticas en torno a la pelota.

- 2.5. La identidad local de la pelota vasca en Pamplona-Iruña y su configuración como parte de la constitución socio-urbanística de la ciudad. Identificación de historias de la pelota, de sus pelotaris, de la evolución del juego y de la transformación de la ciudad.

3. PROYECTO MUSEOGRÁFICO.

A partir de la definición específica de los contenidos narrativos es el momento de la definición de un PLAN MUESOLÓGICO a partir del cual conferir la identidad del nuevo espacio interpretativo, el porqué de su existencia. Durante esta etapa es imprescindible definir las líneas programáticas y prioritarias.

Para conseguirlo es necesario realizar un planteamiento conceptual. Es el punto de partida para desarrollar el plan. Su principal meta es establecer los objetivos y necesidades, la misión, la visión y los valores del espacio interpretativo. Para ello se debe delimitar qué tipo de institución queremos, reflexionando sobre su finalidad, alcance, perfil...

En este punto se llevará a cabo un análisis exhaustivo sobre la realidad actual de la pelota vasca: su historia, la colección, las características arquitectónicas del espacio, los recursos de que se dispone, qué actividades se llevan a cabo... El análisis será complementado con otros inputs obtenidos a partir de trabajo de campo muy específico, con personas expertas y con la ciudadanía y diferentes colectivos. Esto conformará la base para detectar las necesidades principales, reflejadas en una evaluación final.

Con ello debemos conseguir avanzar hacia el siguiente escenario:

- Las bases del relato de la nueva visita: un relato que sea riguroso y a la vez transformador y que refuerce mensajes y conceptos como el de la sostenibilidad o las problemáticas ambientales.
- El plan de usos y funciones del espacio: herramienta que determinará y regulará qué funciones tendrán los diversos espacios del equipamiento.
- El plan de circulaciones: determinará cuál es el recorrido que realizarán los usuarios a través de los diversos espacios del equipamiento (de este plan ofreceremos ya una primera versión en este mismo documento).

- 3.1. Redacción de los guiones generales y de los guiones de los audiovisuales y los de los interactivos. Esto nos permitirá comenzar con el diseño del interior del espacio, que incluye el mobiliario, así como diseñar todo el apartado de los recursos museográficos y de tecnología que se utilizarán.

A partir de la documentación visual y los requerimientos de guiones, el equipo de diseño gráfico y de realización audiovisual trazarán la línea de estilo que será la base del tratamiento de paneles y carcelería específico, pero sobre todo de los audiovisuales y de los otros elementos museográficos o escenográficos. Esta misma pauta de estilo debería servir como base para realizar una propuesta de tratamiento de los diversos lenguajes visuales para integrarlos en un discurso unificado visual. En base al guion expositivo se definirán necesidades técnicas y se levantarán las planimetrías de ingeniería necesarias para conformar un proyecto.

- 3.2. Una vez definido los guiones generales y unificado la imagen pasaremos a definir el Plan Museológico como una de las fases más importantes donde se deberá revisar toda la información facilitada por el cliente con la finalidad de empezar a trazar la línea discursiva de los contenidos del museo. Una vez valorada toda la información disponible se procederá a elaborar un pre guión de los contenidos.

Es fundamental una documentación cuidadosa y rigurosa para asegurar la calidad del proyecto: esta fase de análisis y de ideación es clave para asegurar que los contenidos se desarrollan según un relato riguroso y en armonía con el resto de los ámbitos del servicio, compenetrándose y marcando un tronco narrativo y un corpus informativo común para todos. A continuación, se definirá el funcionamiento de la visita y los ejes temáticos, el tratamiento y los recursos museográficos a implantar, así como soportes y mobiliario.

Como resultado final se deberá contar con un documento técnico con todas las soluciones museográficas propuestas desde un punto de vista técnico:

Proyecto de contenidos: recoge el contenido de los guiones generales.

Proyecto del espacio: recoge el diseño del espacio, de los soportes, del mobiliario, etc.

Proyecto de la imagen gráfica: recoge la definición de la imagen gráfica del espacio (paneles, cartelas...), de los audiovisuales y de los interactivos.

Proyecto de contenidos de los audiovisuales y multimedia: se definirán los guiones básicos del conjunto de los audiovisuales y los de los interactivos.

Proyecto de tecnología:

- Proyecto de instalaciones de la tecnología audiovisual: se definirá la lista y tipología de proyectores y monitores necesarios para la visita y su planimetría de instalación.
- Proyecto de instalación del sistema de sonido: se hará un estudio de la sonorización interna de los espacios y se definirá la lista de equipamientos necesarios para la visita y su planimetría de instalación.
- Proyecto de instalación del sistema de iluminación: se hará un diseño básico de la iluminación de la experiencia, determinando tipo de focos, cableados y efectos. Se generarán las planimetrías necesarias indicando puntos de instalación y mediciones de las luminancias.
- Proyecto de programación tecnológica de la experiencia: se diseñará todo el sistema de control necesario para controlar y programar los equipamientos audiovisuales de la visita. Se definirá cuál es el sistema de control más adecuado y se preverá su instalación. Siempre pensando en un control unificado que permita encender y apagar el sistema desde una sola pantalla de control.
- Datasheets.

6.8. Frontón “Euskal Jai Berri” de Huarte.

PROYECTO PILOTO 8. EUSKA JAI BERRI – HUARTE: FOMENTAR LA PRÁCTICA DE LA PELOTA Y EL REMONTE	
Proyecto	Euskal Jai Berri y el Remonte
Territorio	Pamplona – Iruña
Propiedad	Proyecto IRUHBI PILOTA
Objetivo	Fomentar el uso de este frontón, una vez rehabilitado, por parte del Ayuntamiento de Huarte.
Descripción	El frontón EUSKAL JAI BERRI, propiedad del Ayuntamiento de Huarte, se trata de una instalación municipal cubierta con una pista de pared izquierda de 54 metros, apta para modalidades de remonte y cesta-punta, que ha sido sede de competiciones de alto nivel como los Campeonatos del Mundo en 1962 y 2002. En la actualidad, el frontón se encuentra cerrado mientras se intenta poner en marcha un proceso de obras de rehabilitación del frontón (cuya licitación se ha iniciado en varias ocasiones, la última entre el 15 y el 30 de octubre de 2025, https://hacienda.navarra.es/sicportal/mtoAnunciosModalidad.aspx?Cod=251015102230551DA436), atendiendo al proyecto técnico elaborado por los arquitectos Ramón Preciado Jiménez, Gotzon Olarte Gorosabel, Miriam Larumbe Vinuesa (arquitectura técnica), junto a los ingenieros Juan José Visus Fandos y Óscar Jesús Campion Mezquiriz (ENVÉS Ingeniería). La estrategia del nuevo proyecto se centra en realizar una reforma del edificio para poder acondicionarlo a las nuevas necesidades y poder abrirlo al público y realizar las actividades convenientes con mayor seguridad. Inicialmente no está previsto realizar grandes cambios en la organización espacial ni en la volumetría del edificio, dado que se mantendrán la mayoría de salas y usos tal y como se encuentran en la actualidad. La mayor transformación prevista radica en la construcción de un ascensor y de una entrada accesible, situación que conllevará la modificación de algunas estancias en las cuales se integrarán ambas nuevas construcciones. No se prevé la rehabilitación de la zona de restauración que podría configurar un espacio de atracción del frontón en según qué momentos y eventos. Es importante tener en cuenta, que las instalaciones del frontón EUSKAL JAI BERRI se procedieron a acondicionar con motivo de los Mundiales de Pelota de 1962 y 2002 para poder albergar las modalidades de Remonte y Cesta Punta, y hasta hoy en día, ha seguido acogiendo actividades deportivas de carácter municipal. Más allá de la obra de rehabilitación prevista, que pretende hacer frente a ciertas deficiencias derivadas del desgaste temporal, de la alta ocupación y utilización, así como de las nuevas necesidades sociales y de carácter normativo, en el presente proyecto piloto pretendemos dar una nueva orientación a la promoción del acceso, uso y utilización de dichas instalaciones desde una nueva perspectiva vinculada al fomento de la práctica deportiva de la pelota vasca y sus diversas modalidades (cesta punta, remonte o

pala) vinculada las nuevas demandas de ocio y práctica deportiva por parte de los diversos colectivos sociales que conforman la población de Huarte y su entorno geográfico más próximo.

Desde un punto de partida, planteamos un proyecto piloto de gestión de la actividad del frontón EUSKAL JAI BERRI estructurada en torno a tres ámbitos de actuación diferenciados pero a la vez interrelacionados entre sí, dado que todos ellos están orientados a la promoción de la práctica deportiva de la pelota vasca desde diversos ámbitos y colectivos como experiencia social, deportiva, turística y de ocio y tiempo libre:

1. PROMOCIÓN DE LA PRÁCTICA DEPORTIVA DE LA PELOTA ENTRE LA POBLACIÓN MÁS JOVEN:

La población joven en la actualidad se caracteriza por la amplia adopción de hábitos de vida saludables, entre los que se encuentra la práctica deportiva. Por este motivo, es fundamental fomentar entre los mismos un mayor conocimiento y práctica deportiva de la pelota vasca y todas sus modalidades a través de diversos eventos que se pueden desarrollar en las instalaciones del frontón tras su futura reapertura:

- Jornadas de demostración, prestando especial atención a la difusión y el conocimiento de las distintas modalidades que conforman la práctica deportiva de la pelota vasca y su importancia en el ámbito social y cultural del territorio (pelota a mano, cesta punta, pala corta, paleta goma, paleta cuero, frontenis, xare, etc.)
- Organización de torneos dirigidos a la población escolar
- Organización de torneos dirigidos a la comunidad universitaria
- Invitación a torneos de competiciones ya programadas de pelota vasca y cualquiera de sus modalidades

Mediante la celebración de este tipo de eventos y actividades, se lograría no solo seguir fomentando la adopción de dichos hábitos saludables a través de la actividad deportiva, sino fomentar el conocimiento y práctica de la pelota vasca en un contexto donde dicha práctica promueve una intensa relación socio-cultural con su entorno geográfico más próximo, contribuyendo al mismo tiempo a la defensa y protección del patrimonio material e inmaterial de la ciudad.

2. CENTRO RECEPTOR DE VISITAS Y EXPERIENCIAS TURÍSTICAS:

El frontón EUSKAL JAI BERRI, tras su futura reapertura, debe de constituirse como uno de los centros de visitas y experiencias turísticas de las visitas y rutas guiadas sobre la pelota vasca que se organizan en la zona, y que se tienen previsto intensificar durante los próximos años, siendo necesario incluso establecer vínculos de actividad en materia turística con el futuro Centro de Interpretación de la Pelota Vasca que se tiene previsto construir en la actualidad. Acercar en un primer plano la práctica deportiva de la pelota vasca a los turistas y visitantes, en el marco del contexto social y cultural

	donde se cultiva todo lo vinculado a dicha práctica deportiva, es esencial para transmitir el patrimonio inmaterial que supone la actividad deportiva en cuestión, pudiendo no solo realizar visitas al frontón, sino además pequeñas actividades de carácter participativo orientadas a practicar la pelota vasca o cualquiera de sus modalidades en un entorno demostrativo dirigido a los visitantes y turistas que acudan al frontón dentro de las rutas planificadas. 3. FOMENTO DEL ACCESO A LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS DEL FRONTÓN DIRIGIDAS AL CONJUNTO DE LA POBLACIÓN: En tercer lugar, el proyecto piloto se centra en promover no solo la práctica deportiva, sino también el acceso a las competiciones programadas al conjunto de la población de Huarte una vez tenga lugar la futura reapertura del frontón. Por este motivo, es fundamental realizar jornadas específicas de promoción de la pelota vasca, donde se integren tanto las competiciones previamente programadas, junto con otra serie de eventos o actividades de difusión y dinamización socio cultural gratuitas o de bajo coste sobre dicha práctica deportiva dirigida a los habitantes del entorno geográfico más próximo con el fin de garantizar e intensificar la protección de la herencia social y cultural que constituye la pelota vasca para dicho territorio.
Observaciones	

ANEXO. METODOLOGÍA.

ENTREVISTA Nº 1. Ayuntamiento de Pamplona - Iruña

PROYECTO IRUHBI - PILOTA - PRODUCTO TURÍSTICO	
Asunto	Presentación del Proyecto.
Objetivo	Reunión Presentación del Proyecto
Día/hora	Viernes 18 de julio de 2026 - 10:30 Horas
Lugar	Plataforma Zoom https://us02web.zoom.us/j/87581789693?pwd=DFk0A25iNZiyLat83fD1g8gTfeQlxx.1
Asistentes	- Arturo Ferrer Arriazu. Director Técnico Iter Investigación S.L. - María Bezunartea. Jefa de Servicio de Turismo del Ayuntamiento de Pamplona-Iruña. - Amaya Gurbindo Izco. Servicio de Turismo del Ayuntamiento de Pamplona.
Temas tratados	Enfoque y objetivos del proyecto e información específica para iniciar la actividad.
<u>Servicio de Turismo del Ayuntamiento de Pamplona:</u> - En primer lugar, por parte del Servicio de Turismo del Ayuntamiento de Pamplona se hace una breve presentación del proyecto Iruhbi Pilota en el cual se enmarca este trabajo con objeto de valorar específicamente el contexto institucional del mismo y las actuaciones incluidas en el proyecto desde el punto de vista de su desarrollo transfronterizo (POCTEFA 21 – 27 Iruhbi Pelota) como producto turístico. Los principales socios del proyecto son el Ayuntamiento de Pamplona-Iruña, el Ayuntamiento de Huarte y Biarritz. - Se hace hincapié en la necesidad de obtener un producto (informe) operativo que permita al Servicio de Turismo tomar decisiones en torno a algunas de las líneas de trabajo presentes en la actualidad relativas a la creación de experiencias y otros elementos tecnológicos relacionados con el desarrollo de la pelota vasca. - El Ayuntamiento de Pamplona-Iruña manifiesta su interés por desarrollar una nueva oferta específica en torno a la pelota vasca que incluya alguna experiencia ligada a la interpretación de este juego como un elemento de representación cultural del territorio actualizando los enfoques y las formas de contarlo. Destacan, en este sentido, la posibilidad de combinar la parte informativa e histórica con la parte interpretativa del juego de la pelota, como representación de la identidad cultural del territorio, al objeto de conseguir generar un mayor nivel de adhesión y recuerdo del destino con el juego de la pelota. - Se hace un repaso de los tres ejes estratégicos del enfoque del proyecto; en el primer apartado, es necesario incluir una identificación y análisis de infraestructuras relacionadas con la pelota, como frontones, trinquetes y otros espacios dentro del territorio de actuación, así como la identificación de eventos y otros acontecimientos en torno a la pelota vasca desarrollados en cualquier parte del mundo dado su carácter global a fin de obtener algunas conclusiones estratégicas en torno a las líneas de trabajo vinculadas al producto turístico de la pelota y al proyecto “Pamplona, Capital Mundial de la Pelota”; el segundo apartado, a su vez, deberá recoger, de manera organizada, la descripción de un diseño de una nueva oferta de servicios y experiencias turísticas, reunidas en torno a un producto turístico, y una descripción interpretativa del juego de la pelota como representación cultural del territorio diferencial y única apoyada en un storytelling. El tercer apartado está dedicado a identificar y describir posibles proyectos piloto, apoyados en diferentes elementos narrativos y soluciones	

tecnológicas, en torno a la creación de nuevos proyectos y experiencias turísticas. Dentro de este ámbito cabe la identificación de enfoques y propuestas de diferente tipo relacionadas con los diversos recursos existente en torno a la pelota en el territorio Iruhbi-Pelota.

Iter Investigación SL:

- Proponen ampliar el marco de identificación de recursos, infraestructuras y eventos en torno a la pelota vasca a nivel transfronterizo dada la expansión del juego generada en América Latina, Estados Unidos en incluso el Sudeste Asiática durante el final del Siglo XIX y principios del Siglo XX.
- Se solicitan información acerca de aquellos eventos, experiencias y personas relacionadas con el ámbito de la pelota con las cuales es necesario contactar y/o conocer.

Compromisos

- Listado de contactos y experiencias relacionadas con la pelota vasca que el Ayuntamiento de Pamplona enviará a Iter Investigación SL.

ENTREVISTA Nº 2. Ayuntamiento de Huarte

PROYECTO IRUHBI - PILOTA - PRODUCTO TURÍSTICO	
Asunto	Presentación e inicio del Proyecto.
Objetivo	Planificación del Proyecto
Día/hora	Lunes 4 de agosto de 2026 - 9:30 Horas
Lugar	Plataforma Zoom https://us02web.zoom.us/j/85481461652?pwd=DtAjsnqPEjbLXz2APxjfCKJsADpDYF.1
Asistentes	▪ Inge Zelaia: Secretaría Uharteko Udala Ayuntamiento de Huarte ▪ Arturo Ferrer: Director Técnico Iter Investigación S.L. ▪ Juan Carlos Hernández García: Jefe de Proyectos Iter Investigación S.L.
Temas tratados	Planteamiento del proyecto en el Ayuntamiento de Huarte.
	▪ Analizar durante el desarrollo del proyecto el proceso de renovación del frontón Euskal Jai Berri, siendo importante vincular su renovación a la proyección del Remonte, Cesta Punta y Pala y a la posibilidad de valorar algún espacio interpretativo. ▪ Se apunta también que el proyecto de rehabilitación del Euskal Jai Berri no incluye el restaurante ubicado en el propio frontón. ▪ Existe una vinculación socio-cultural muy fuerte del pueblo con el ámbito pelotazale tal y como se demuestra en el uso del frontón municipal. Durante las fiestas, de hecho, se programan partidos de pelota en el frontón de la Plaza que tienen una capacidad significativa. ▪ Durante este se organizaron unas jornadas sobre pelota en el mes mayo que se quieren volver a realizar durante el año próximo y podrían generar cierta demanda. ▪ Existe un cierto posicionamiento de Huarte como territorio pelotazale, especialmente en la Cuenca de Pamplona, Zona Norte e Iparralde. ▪ Se valora la posibilidad de plantear estrategias de colaboración entre la actividad del frontón Euskal Jai Berri y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Pública de Navarra (UPNA), con el fin de fomentar todo lo relacionado con el deporte de la pelota vasca en diversos ámbitos. ▪ Analizar e identificar a lo largo del proyecto un modelo/estrategia de promoción social, cultural y turística de la pelota vasca y sus diferentes modalidades en torno a las infraestructuras deportivas de Huarte destinadas a dichas prácticas deportivas.
Compromisos	Envío de la siguiente documentación/información al equipo técnico de Iter Investigación S.L. con el fin de seguir avanzando en el desarrollo del proyecto: • Información sobre las jornadas realizadas en el mes de mayo en Huarte • Programa de fiestas relacionados con la Pelota • Club de Pelota de Huarte • Proyecto de rehabilitación del frontón Euskal Jai Berri de Huarte

ENTREVISTA Nº 3. Santi Lesmes

PROYECTO IRUHBI - PILOTA - PRODUCTO TURÍSTICO	
Asunto	Ruta Turística por la Historia de la Pelota.
Objetivo	Ruta Histórica de la pelota.
Día/hora	Lunes 4 de agosto de 2026 - 9:30 Horas
Lugar	Plataforma Zoom https://us02web.zoom.us/j/83210570815?pwd=tj279Hhgq3cFw4tQZWfY5cdwz7vcwI.1
Asistentes	▪ Santi Lesmes: Visita Guiada “Ruta por la historia de la pelota vasca en Pamplona”. ▪ Arturo Ferrer: Director Técnico Iter Investigación S.L. ▪ Juan Carlos Hernández García: Jefe de Proyectos Iter Investigación S.L.
Temas tratados	Conocimiento Ruta Turística por la Historia de la Pelota en Pamplona-Iruña.
▪ Se indica el contenido de la ruta turística diseñada por el entrevistado que incluye una exhibición de diferentes modalidades con pelotaris. ▪ Se apunta una percepción positiva y gratificante - incluso – entre aquellos visitantes y turistas que realizan la ruta turística de la Pelota donde además pueden asistir a una exhibición. ▪ Se describe la formación realizada con guías locales sobre pelota con el fin de impulsar el desarrollo de contenidos pelotazales en las visitas realizadas en la ciudad por estas guías. Dentro de esta formación se identificaron algunas ideas interesantes por parte de ciertas personas participantes que se recogerán en el presente proyecto. ▪ Incide en la necesidad de seguir impulsando una experiencia turística diferenciada en torno a la pelota vasca y a los frontones. ▪ Es importante enriquecer las rutas con experiencias para obtener un producto turístico más diverso e interesante. ▪ La creación del Centro de Interpretación de la pelota generaría un impulso importante de la pelota como parte del patrimonio material e inmaterial de la ciudad – del destino – desde un punto de vista diferencial, aunando una diversidad de elementos patrimoniales como la arquitectura, historia, cultura de la ciudad, sus espacios urbanos (frontones), el Labrit, la gastronomía, etc.	
Compromisos	

ENTREVISTA Nº 4. Federación Navarra de Pelota

PROYECTO IRUHBI - PILOTA - PRODUCTO TURÍSTICO	
Asunto	Presentación de proyecto y análisis de posibles proyectos relacionados con la pelota vasca
Objetivo	Valorar con la FNP diferentes ideas y líneas de trabajo.
Día/hora	Lunes 19 de agosto de 2026 - 9:30 Horas
Lugar	Federación Navarra de Pelota.
Asistentes	▪ Arturo Ferrer: Director Técnico Iter Investigación S.L. ▪ Javier Marculeta: Federación Navarra de Pelota (FNP).
Temas tratados	Presentación del Proyecto e identificación de posibles ideas por parte de la FNP
- Iter investigación SL hace un planteamiento del Proyecto Iruhbi Pilota (POCTEFA 21-27) y del trabajo a realizar dentro del mismo con el objetivo de identificar posibles líneas e intereses conjuntos con la Federación Navarra de Pelota a la hora de definir una nueva oferta turística. En este sentido, la reunión técnica pretende, por un lado, dar a conocer el proyecto y los trabajos concretos a realizar en la identificación de las infraestructuras, servicios y eventos relacionados con la pelota vasca, la identificación de una nueva oferta y del posicionamiento de la ciudad en torno a este producto turístico-cultural y la identificación de algún proyecto piloto sobre la pelota vasca en Pamplona-Iruña. - En primer lugar, se propone realizar una breve presentación sobre el enfoque de la Federación Navarra de Pelota en torno a la creación de diferentes eventos turísticos relacionados con la pelota vasca como vehículo de promoción de la ciudad y de la propia disciplina deportiva, puesto que el proyecto turístico está más enfocado en diseñar eventos y experiencias turísticas antes que actividades más específicamente deportivas. <u>Federación Navarra de Pelota:</u> - Desde la Federación Navarra de Pelota muestran su disposición a colaborar con el Ayuntamiento de Pamplona-Iruña en el diseño y puesta en marcha de nuevas actividades relacionadas con la pelota vasca tanto a partir del proyecto "Pamplona Capital Mundial de la Pelota", el cual ya conocen, como desde "Iruhbi Pilota" que, tras la presentación realizada, identifican como proyecto transfronterizo. Además se trata de la entidad que gestiona el Labrit - Explican que existe una nueva Junta Directiva en la FNP con ilusión por impulsar un nuevo proyecto debido a los retos sociales, deportivos e institucionales a los cuales se enfrentan la pelota. A nivel de base, existen toda una red de clubes, pero es necesario seguir impulsando esta actividad ante la presencia de otras disciplinas deportivas con más tirón entre la población joven. Por tanto, la promoción del juego desde la base es uno de los ejes a desarrollar durante los próximos años, junto a la formación de monitores y entrenadores debido a la dificultad para encontrar a personas, dada las propias características más especiales del juego de la pelota a mano, que puedan desempeñar una actividad formativa desde la base, además de los cambios sociales y culturales habidos en el territorio donde la pelota ha pasado a ocupar un lugar menos significativo entre las prácticas deportivas de la comunidad.	

- Se apunta la posibilidad de impulsar el proyecto denominado “pilotaldia” el cual consiste en el diseño y realización de un evento con diferentes actividades; Festival de Pelota Vasca (Torneo Internacional Juvenil de paleta) en la cual se puede reunir a diferentes clubes deportivos de Navarra, Euskadi e Iparralde, junto al personal técnico y las familias. Los partidos se podrían desarrollar en 5 frontones y hacer otras actividades como desafíos entre pelotaris profesionales y jugadores jóvenes y demostraciones de diferentes modalidades (“remonte”, “guante laxoa”, “pashaka”, etc.) a los cuales se podría añadir otros eventos culturales como música en la calle, por ejemplo, y actividades con los clubes deportivos. En este sentido nos gustaría contar con la colaboración del Ayuntamiento para poder llevar adelante esta propuesta.

Compromisos

- Plantear una propuesta específica con diferentes actividades para poder valorarla con el Ayuntamiento de Pamplona.

ENTREVISTA Nº 5. Fundación Remonte

PROYECTO IRUHBI - PILOTA - PRODUCTO TURÍSTICO	
Asunto	Presentación de proyecto y análisis de posibles proyectos relacionados con la pelota vasca
Objetivo	Valorar con la Fundación Remonte su posible aportación al proyecto
Día/hora	M de agosto de 2026 - 9:30 Horas
Lugar	Federación Navarra de Pelota.
Asistentes	▪ Arturo Ferrer: Director Técnico Iter Investigación S.L. ▪ Javier Aguirre: Gerente Fundación Remonte (FNP).
Temas tratados	Presentación del Proyecto e identificación de posibles ideas por parte de la FNP
- Iter investigación SL hace un planteamiento del Proyecto Iruhbi Pilota (POCTEFA 21-27) y del trabajo a realizar dentro del mismo con el objetivo de identificar posibles líneas e intereses conjuntos con la Fundación Remonte a la hora de definir una nueva oferta turística. En este sentido, la reunión técnica pretende, por un lado, dar a conocer el proyecto y los trabajos concretos a realizar en la identificación de las infraestructuras, servicios y eventos relacionados con la pelota vasca, la identificación de una nueva oferta y del posicionamiento de la ciudad en torno a este producto turístico-cultural y la identificación de algún proyecto piloto sobre la pelota vasca en Pamplona-Iruña. - Se propone a Javier Aguirre, Gerente de la Fundación Remonte, realizar una presentación inicial de la Fundación y de sus objetivos como paso previo a la valoración de algún proyecto relacionado con el Remonte. Fundación Remonte: - Como sabes el remonte como disciplina deportiva nace en Pamplona a principios del Siglo XX y progresivamente va alcanzando un estatus significativo entre jugadores y personas aficionadas al ámbito de la pelota. Se trata de un juego con herramienta (cesta) a partir de la cual se consigue golpear la pelota contra la pared del frontón. El origen de la Fundación se remonta a 2004 y tiene el objetivo de seguir impulsando el remonte mediante la creación de escuelas y la promoción de festivales, así como la recuperación del frontón Euskal Jai Berri-Reyno de Navarra, propiedad del Ayuntamiento de Huarte, también socio del proyecto Iruhbi. Este frontón acogió durante 1962 y 2002 la modalidad de cesta-punta en los Campeonatos del Mundo de la Pelota Vasca y en la actualidad está siendo rehabilitado con fondos procedentes del proyecto Iruhbi. - La Fundación está participada por cuenta con varios miembros y patrocinadores de Navarra y una empresa convenida, denominada E-REMONTE – Beti Euskal Jai. - Tienen experiencia en la gestión de frontones y la celebración de festivales de remonte en diversos municipios de Navarra durante la época estival, otra de las principales actividades con el fin de seguir manteniendo aficionados y aficionadas. El descenso del remonte como modalidad con herramienta dentro del ámbito de la pelota a mano ha sido muy significativo desde los años 80 del siglo pasado durante los cuales ya se dejaron de realizar campeonatos específicos debido a la falta de público. En la actualidad el remonte se trata de revitalizar a través de escuelas y promoción de partidos durante festivales estivales gracias al trabajo realizado por la Fundación. - Al tratarse de una modalidad tan ligada a Navarra y a Pamplona existe un interés manifiesto por tratar de impulsar esta disciplina, si bien también deben abordar ciertas	

	dificultades como la falta de aficionados y de agentes económicos para la programación de partidos con mayor asiduidad. - Esperan poder utilizar el Euskal Jai, una vez rehabilitado, para seguir impulsando el remonte en Navarra desde la participación de clubes y escuelas. - Muestran su compromiso con el Ayuntamiento de Pamplona y con otras entidades, como la Federación Navarra de Pelota, para valorar el diseño y pilota de algún evento específico en el frontón Labrit que se podría orientar, en una parte, al sector turístico. Dentro de este evento se podría incluir un apartado de exhibiciones deportivas donde el remonte podría tener un hueco. Por su actividad están acostumbrados a colaborar con otras entidades (como la Federación Navarra de Pelota, uno de sus patronos (al igual que el Ayuntamiento de Pamplona o el de Huarte, entre otros), e instituciones.
Compromisos	- La posibilidad de valorar junto a la Federación Navarra de Pelota la creación de un evento sobre la pelota vasca para realizar en el Labrit durante algunos días del año.

Interreg
POCTEFA



Cofinanciado por
la UNIÓN EUROPEA
Cofinancé par
l'UNION EUROPÉENNE

IRUHBI PILOTA


INVESTIGACIÓN

