

La "Bolsa del Fútbol" en Santander

Un hombre, que ya es popular en Santander y en toda la provincia, don Francisco Peral, inteligente contable de una casa de comercio, ha inventado un juego que se ha convertido en la Bolsa del fútbol español.

Todas las semanas, desde el martes, en que se otorga el importe total de las quinielas a los miles de participantes que en ellas juegan, hasta el día del próximo partido, hay un desfile de miles de personas pertenecientes a todas las clases sociales, por la "Bolsa del Fútbol", que, en este caso, es una humilde taberna de la calle de Menéndez de Luearca, próxima a la Fábrica de Tabacos.

Se titula ésta "La Callealtera", por estar enclavada a cien metros de la supuesta casa que Sotileza, la heroína de Pereda, habitaba en la calle Alta, y a ella acuden a diario, con su papeleta todos los aficionados de la ciudad que, a la vez, juegan por sus amigos de la provincia.

Consiste el juego en acertar, lo más aproximadamente, el resultado de los partidos de la primera Liga que se celebran todos los domingos, y, para dar a los lectores de ESTAMPA una idea de lo difícil que eso es, diremos que todavía no se ha dado el caso de que, uno sólo, entre los miles de personas que juegan, haya previsto el resultado exacto.

Para que los lectores puedan tener una explicación detallada del funcionamiento de la "Bolsa del Fútbol", conviene oír a don Francisco Peral.

Estamos en "La Callealtera", ante una mesa que tiene encima las dos mil y pico quinielas que se han jugado para los partidos del domingo, 22 de febrero. Al autor de la idea y a nosotros nos rodea una multitud de muchachos de oficio, estudiantes, señoritos y botones de los cafés y hoteles que han venido a jugarse su peseta a favor de un resultado que se les ha ocurrido.

—¿Cómo nació esto?

—Hace dos años, siete amigos nos jugábamos el café de los domingos haciendo "a priori" un cálculo de los equipos vencedores de la primera



Es tarde de sábado. En la "Bolsa del Fútbol", hay un desfile de miles de aficionados, que van entregando la papeleta en que han anotado su pronóstico sobre el resultado del próximo partido.

Liga. Después, el grupo de jugadores se fué ensanchando y, poco a poco, llegamos a treinta. Entonces pensamos en jugar cada uno una peseta y entregar el total al que acertase o se aproximase más al resultado definitivo. La cosa tenía sus dificultades y el escrutinio se hacía muy penoso, sobre todo cuando fueron aumentando los jugadores, que llegaron a cien al terminar el Campeonato de Liga de 1929. Y me eché a pensar, a buscar por medio de puntos, como se hace en las oposiciones, el modo de escrutar más fácilmente las papeletas y de dar cumplida satisfacción a los jugadores para que no pudiesen pensar en ninguna trampa.

—¿Y cómo dió usted con ello?

—Al comenzar la Liga de esta temporada tenía yo la solución en un pequeño reglamento escrito a máquina. El primer domingo, conformes todos en que las quinielas no podían ofrecer la menor

sospecha de falsedad, jugaron ciento cincuenta. Al domingo siguiente, 352; al otro, 549, y así, sucesivamente, hasta el correspondiente al 15 de febrero en que los jugadores llegaron a 2.690, ganando la quiniela el aficionado don Eladio Costa, que había presentado la papeleta siguiente:

	Puntos a favor	Puntos a favor
Racing...	3	0
Barcelona...	2	0
Arenas...	1	15
R. Sociedad...	2	9
R. Madrid...	3	15
D. Español...	0	0
Europa...	2	3
Alavés...	1	1
Athletic...	0	0
R. Unión...	0	0

El resultado verdadero de los partidos fué este otro:

	Goals	Goals
Barcelona...	0	2
Arenas...	1	1
R. Sociedad...	1	0
Racing...	4	0
R. Madrid...	3	0
Europa...	2	2
Alavés...	1	1
Athletic...	0	0
Español...	0	0
R. Unión...	0	0

—Y entonces, ¿cómo pudo ganar?

—Por los puntos otorgados a su papeleta con arreglo a mi invento, que es como sigue:

Regla 1.—Al que acierte el resultado exacto de un partido... 15 puntos

2.—Al que acierte medio resultado y ganador, entendiéndose por medio resultado lo "goals" de uno de los dos equipos... 10 puntos.

MENOS un punto por cada "goal" que haya de diferencia entre los puestos en la papeleta correspondiente al otro equipo y el resultado, no pudiendo ser nunca esta resta mayor de cinco puntos.

3.—Al que, pronosticando un empate, no acierte el número exacto de tantos a que se ha verificado, ganará... 12 puntos.

MENOS dos puntos por cada "goal" que haya de diferencia en dicho empate, no pudiendo ser nunca esta resta mayor de seis puntos.

4.—Al que acierte solamente al ganador del partido... 5 puntos.

5.—Al que acierte la diferencia exacta de un partido, se le aplicarán los mismos puntos y descuentos que en la tabla tercera.

6.—Al que invierta el orden del ganador se le restarán... 6 puntos

7.—Al que pronostique un empate y no lo haya, se le restarán... 3 puntos



El organizador de la "Bolsa del Fútbol", don Francisco Peral, haciendo el escrutinio de las quinielas en presencia de algunos jugadores.