

DEPORTES DE EQUIPO TRANSGRESORES

TRANSGRESSIVE TEAM SPORTS

Juan Pedro Rodríguez Ribas (ESPAÑA)
Doctor en Educación física. Lcdo. en Filosofía
University of Wales (United Kingdom). EADE-Málaga (España)

Fecha recepción: 6-5-15
Fecha aceptación 26-6-15

RESUMEN

Deporte transgresor es aquel que desafía los estándares de la lógica interna de los deportes. Los deportes transgresores son casos excepcionales dentro del universo de los deportes, en base a que su diseño reglamentario (estructura) conlleva situaciones de práctica (dinámica) que se escapan a la norma. La popularidad de los deportes de equipo puede esconder, sin embargo, que no son totalmente homogéneos en cuanto a su lógica interna. A partir de una metodología con diseño lógico-experimental, y mediante el uso de los universales ludomotores y de las dimensiones análisis, se planteó como objetivo del estudio el comparar la lógica interna de los deportes de equipo y la de los deportes de equipo que no se adecúan a esa lógica (deportes de equipo transgresores). Entre los resultados se aprecia que, en general, los deportes de equipo son muy homogéneos y que sus componentes reglamentarios están enormemente estandarizados, aunque sí que se encuentran excepciones que no se adecúan a esa lógica. Son deportes que han estado estructuralmente desajustados, están desubicados en su clasificación o están duplicados en sus objetivos motores. Los deportes transgresores aportan una variedad de experiencias que no es posible desde la rigidez de los deportes, y pueden ser muy útiles para ser aplicados en los programas de Educación física y en los programas de Recreación y Animación deportiva.

PALABRAS CLAVE: lógica interna, estandarización, deportes transgresores, deportes de equipo.

ABSTRACT

A transgressive sport defies the internal logical standards of sports. Transgressive sports are exceptional in that their rule design (structure) produces situations (dynamic) outside the norm. The popularity of team sports has often concealed the fact that they are not totally homogeneous from the perspective of their inner logic. Using a logical-experimental design method and universal play drivers and dimensions of analysis, the internal logic of team sports was compared, to find which were transgressive. Although the results show that, in the main, team sports are largely homogeneous and shares standardised norms, some exceptions were to be found. These are sports that have been structurally maladjusted or that do not fit totally into their classifications or are duplicates in their motor objectives. Transgressive sports offer a variety of experiences outside the strict norms of the sports world per se and may be useful in programmes of PE or in Leisure.

KEY WORDS: internal logic, standardisation, transgressive sports, team sports

INTRODUCCIÓN

La lógica interna de las prácticas físicas (Parlebas, 2001) establece el conjunto de los rasgos pertinentes que identifican a cualquier práctica física. Son rasgos pertinentes aquellos elementos de la estructura (normas de un juego, las exigencias de los ejercicios, las reglas de un deporte) y de la dinámica de la situación (ubicaciones de los participantes en el terreno, velocidad de los móviles, gestualidades realizadas...) que caracterizan a una práctica física, sin tener que recurrir a factores externos del contexto (edad, género, ámbito de intervención, nacionalidad...).

En el recorrido histórico del deporte moderno, desde finales del siglo XVIII, la tendencia ha sido hacia la estandarización de los rasgos pertinentes (Parlebas, 2003). Se han homologado balones y materiales, se han formalizado terrenos y espacios de práctica, se han escogido objetivos motores sencillos, se han unificado las gestualidades permitidas, se han delimitado formas muy simples de interacción entre jugadores y los sistemas de puntuación se han afinado enormemente.

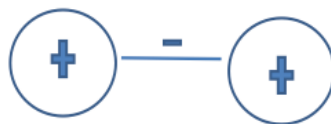
El abanico de deportes ha ido creciendo desde entonces, pero siempre dentro de unas limitaciones que siguen criterios como transparencia, objetividad, simplicidad, organización y medición. No hay que olvidar, sin embargo, que los deportes fueron creados por personas para las personas. Y las personas a veces se equivocan, o a veces no les gusta guiarse por la monotonía de los estándares.

Un deporte transgresor es aquel que presenta excepciones al estándar de la lógica deportiva. Las excepciones afectan al diseño de las reglas (estructura) y a su puesta en práctica (dinámica de la situación y acciones motrices). Hay más casos de deportes transgresores de los que se piensa. El universo de los deportes no es totalmente homogéneo. Pese a las apariencias, nunca existió una completa armonía en el conjunto de los deportes, y es probable que a estas alturas nunca la haya.

Estos son algunas de las formas en las que se presentan los deportes transgresores:

- Deportes que entran “despistados” en el sistema federativo-competitivo, como el Taichí-chuán (Romaratezabala Aldasoro, 2010), con incontables modalidades y muy escasa homogeneización.
- Deportes que se desregulan y “salen” del sistema federativo, para luego volver a entrar cambiado, como sucedió con el vóley-playa.
- Deportes desajustados estructuralmente, como lo fue la gimnasia rítmica de conjuntos, que pasó de 6 a 5 gimnastas (tapiz de 12x12 metros) para poder inaugurarse en las Olimpiadas de Atlanta.
- Deportes duplicados en cuanto a sus objetivos motores, como los saltos de esquí alpino o el judo.
- Deportes desubicados en su dominio de acción motriz (en las clasificaciones y categorizaciones), como los katas del karate, que se hallan dentro de los deportes de combate.
- Deportes disimétricos (Parlebas, 2003), como el béisbol (el número de participantes en juego y los roles de un equipo son diferentes a los del otro equipo), que se asemejan más a la estructura de los juegos tradicionales que a la de los deportes institucionalizados.

Simetría en los deportes de equipo



Disimetría en el béisbol



Figura 1. Red de comunicación motriz de los deportes de equipo, que es simétrica y la del béisbol que es disimétrica, donde se aprecia que los roles y el número de participantes en juego de un equipo de béisbol son diferentes a los del otro equipo.

¿Y los deportes de equipo? Son de los más practicados y también seguidos a nivel televisivo. Los deportes de equipo, que parecen tener muchas coincidencias en cuanto a su lógica interna, tienen también una gran relevancia. Deportes de equipo son los fútboles, los baloncestos, los balonmanos, los rugbis, los hockeys, los polos...

A nivel social procuran dinero, prestigio, popularidad, votos, espectáculo y más dinero. A nivel personal conlleva la mejora de los distintos aspectos de la conducta motriz (Lagardera y Lavega, 2003), tales como la autoestima, las relaciones con los otros, las capacidades motrices, expresivas y cognitivas... En resumen, no solo se juega mucho a los deportes de equipo, sobre todo hay mucho en juego en los deportes de equipo.

Pese a que los deportes de equipo aparenten ser los reyes de la estandarización, la homogeneización, la estructuración y la organización, puede que también contengan algunas modalidades transgresoras.

Objetivo: comparar la lógica interna de los deportes de equipo y la de los deportes de equipo que no se adecúan a esa lógica (deportes de equipo transgresores).

METODOLOGIA

Diseño: análisis lógico-experimental (Rocher, 1990) comparativo de la lógica interna de la tarea (estructura del reglamento) y de la situación (dinámica de juego).

Procedimientos: Universales ludomotores (Hernández Moreno y Rodríguez Ribas, 2008; Parlebas, 1986) y dimensiones de análisis aplicados a los objetivos motores y a las condiciones del entorno (Hernández Moreno y Rodríguez Ribas, 2004b).

Universo: deportes de equipo, donde deporte es (Hernández Moreno, 1994) aquel conjunto de situaciones motrices de competición reglamentadas, e institucionalizadas a través de organismos federativos. Y deporte de equipo es aquel que presenta un espacio formal de uso común para dos equipos adversarios, que intentan introducir un móvil en meta contraria y evitar que los adversarios introduzcan el móvil en la propia.

Fases:

1. Análisis comparativo de las coincidencias de la lógica interna del conjunto de los deportes de equipo.
2. Análisis comparativo de las diferencias entre la lógica interna de los deportes de equipo y la lógica interna de los deportes de equipo transgresores.

LA LOGICA INTERNA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO

Espacio

Terreno sin incertidumbre ambiental (campo, cancha, piscina), formalizado, bipolar y de uso común. Se evita la incertidumbre del terreno, donde a partir de un límite (mal estado de la superficie, inclemencias climatológicas) no es posible jugar. Presenta una delimitación rectangular y contiene subespacios (formalizado). Dos de los subespacios corresponden a las dos metas ubicadas en los límites opuestos del terreno (porterías, canastas, líneas de meta), tal que cada meta es defendida por un equipo y atacada por el otro (espacio bipolar). El terreno puede ser usado por todos los jugadores (uso común) (deportes de invasión (Devis y Peiró, 1992)), excepto los subespacios prohibidos que tienen limitado su uso para ciertas acciones (p. e. "botella" del baloncesto) o para ciertos jugadores (p. e. el portero de balonmano).



Gestualidad

El móvil es el objeto (balón, pastilla, pelota) que se hace llegar a la meta (objetivo motor) y es de uso simultáneo y contrapuesto. Puede ser lanzado a la meta por uno de los jugadores pero ser parado por otro. Puede ser conducido por alguno de los jugadores (con las manos, con los pies, con el stick) y otro se lo puede quitar. Puede ser transmitido a otro jugador (rodando, por el aire), pero otro lo puede interceptar.

Cualquier forma de desplazamiento está permitida. El uso del cuerpo, extremidades e implemento (stick) tiene limitaciones, básicamente para regular la violencia de la carga (Parlebas, 2001): marcajes, obstrucciones y contactos entre rivales.

Objetivos motores

El objetivo motor principal es lo que permite alcanzar los puntos, y es la esencia del juego, su argumento principal, en torno al cual se desarrollan todas las narraciones. Se define como (Rodríguez Ribas, 2010) "intención de la persona de poner en juego su motricidad".

De acuerdo a los reglamentos de los deportes de equipo, el objetivo motor principal es "intentar introducir el móvil en la meta de los contrarios". Pero la bipolaridad de las metas y la contraposición en el uso del móvil permiten que ese objetivo motor pueda ser contrarrestado. Luego, el otro objetivo motor es "evitar que los contrarios introduzcan el móvil en nuestra meta". Este objetivo motor no provoca puntos, aunque si evita que los rivales consigan puntos.

Puesto que se trata de superar una distancia con el móvil, según el objetivo motor los deportes de equipo se clasifican como deportes locomotores (Rodríguez Ribas, 1997). La gestión del espacio y las distancias relativas entre los jugadores y el móvil dentro del terreno condiciona toda la lógica de la dinámica de juego.

De cada objetivo motor surgen los diferentes subobjetivos motores de la situación ("principios de juego", según Bayer (1986)).

Del objetivo motor reglamentario principal "Intentar introducir el balón en portería de los contrarios" se desencadenan tres subobjetivos motores en la situación de juego:

- Intentar mantener la posesión del móvil
- Intentar que el móvil se acerque hacia la meta de los contrarios
- Intentar que el móvil supere la meta de los contrarios

Y del otro objetivo motor "evitar que los contrarios introduzcan el móvil en nuestra meta", y que trata de contrarrestar al objetivo motor principal, surgen subobjetivos opuestos a los de encima:

- Evitar que los contrarios mantengan la posesión del móvil (o sea, intentar robárselo)
- Evitar que los contrarios acerquen el móvil a nuestra meta
- Evitar que los contrarios hagan que el móvil supere nuestra meta

Organizados jerárquicamente los objetivos y subobjetivos motores, resulta el universal denominado "red proposicional":

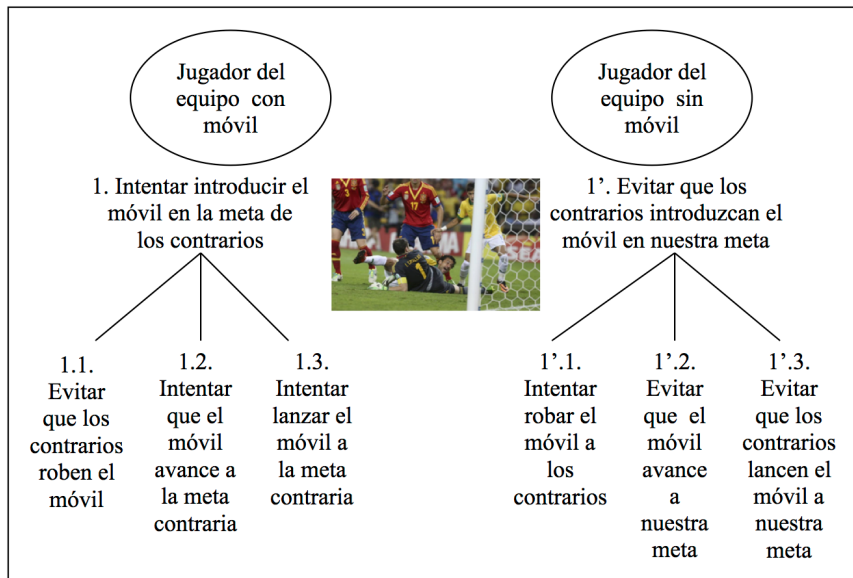


Fig. 2. Red proposicional de los deportes de equipo, donde se definen en el primer nivel los objetivos motores reglamentarios de cada rol y en el segundo nivel los subobjetivos motores de las situaciones de juego.

Comunicación y contra-comunicación motriz

Los deportes de equipo muestran incertidumbre social, interacciones de densidad diversificada y de simbolización semiotriz, y una red 2-exclusiva estable, simétrica de equipos y equilibrada.

La incertidumbre social entre los jugadores de ambos equipos es debida al uso simultáneo pero en contraposición del móvil y al uso común pero bipolar del terreno. En definitiva, es debida a la comunicación entre compañeros (cooperación, colaboración, signo positivo, solidaridad) y la contra-comunicación entre adversarios (oposición, signo negativo, rivalidad).

Todas las interacciones de juego (son deportes praxio-sociales) son distintas (densidad diversificada). En consecuencia, los compañeros de un equipo tratan de ser transparentes en sus interacciones pero, al tiempo, muy opacos en las interacciones frente a los adversarios. En medio de esa enorme diversidad provocadora de incertidumbre social, cada jugador trata de descifrar las interacciones de los otros (símbolos compartidos como proceso semiotriz).

Red 2-exclusiva estable y simétrica de equipos (Parlebas, 2003) significa que durante todo el juego se enfrentan dos equipos iguales en cuanto efectivos y roles. Es equilibrada en cuanto a la igualdad de oportunidades simultáneas para ambos equipos y no hay ninguna otra opción. Su red de comunicación (la representación gráfica) es la siguiente:

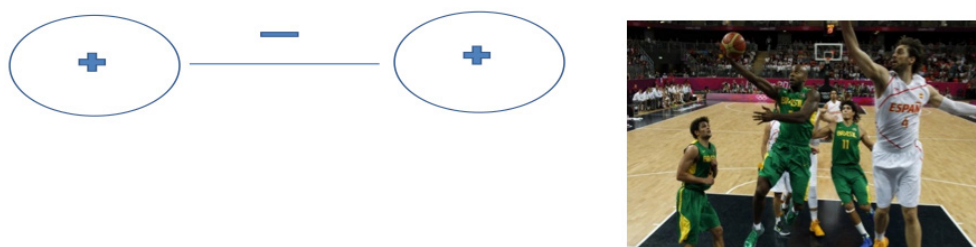


Figura 3. Red de comunicación de los deportes de equipo, donde se observa la comunicación intra-equipo, la contra-comunicación inter-equipo y la simetría en cuanto a número de componentes y de roles de ambos equipos.

En resumen, los deportes de equipo son muy homogéneos, considerando la gran cantidad de rasgos pertinentes en los que coinciden: se contabilizan hasta 29 características comunes. Además, están muy estandarizados, considerando la escasa variedad de opciones que presentan, coincidiendo así con la tesis de P. Parlebas (2003).

TRANSGRESIONES A LA LOGICA INTERNA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO

Deportes divisibles

Los deportes tienden a la simplicidad estructural. La idea es facilitar a los jueces y a los árbitros las decisiones sobre los comportamientos relacionados con el objetivo motor, es decir, poder distinguir con facilidad las acciones motrices que permiten hacer subir los puntos al marcador. Por tanto, cualquier deporte o es locomotor o es isomotor, pero no las dos cosas a la vez. Estas son las dos opciones posibles:

- Los deportes loco-motores (Rodríguez Ribas, 1997) tienen como objetivo motor el intentar superar una distancia, por ejemplo, hacia una meta, hacia otro rival o hacia un móvil. En este dominio de deportes se encuentran los deportes de equipo, los tenis, los voleiboles, todo tipo de carreras, deportes de tiro, deportes de lucha, deportes de combate... Las puntuaciones son cuantitativas: los árbitros anotan si se supera la distancia-objetivo (meter el balón en la portería, llegar a la meta antes que otro corredor, tocar al karateca adversario) o en cuánto se supera (distancia del lanzamiento de jabalina, distancia del salto de altura, distancia de la flecha respecto del centro de la diana...)

- Los deportes iso-motores (Rodríguez Ribas, 1997) tienen como objetivo motor el intentar reproducir criterios motores con la mayor fidelidad posible, por ejemplo, reproduciendo con precisión gestualidades, realizando recorridos previstos e imitando ritmos. En este dominio de deportes se encuentran las gimnasias de competición, natación sincronizada, patinaje artístico, danza deportiva... Las puntuaciones son cualitativas: los jueces registran si el criterio reproducido es suficientemente adecuado (el mortal de gimnasia artística, los desplazamientos del vals competitivo o el ritmo en la natación sincronizada...).

No obstante, se pueden identificar algunos pocos deportes, muy pocos, que transgreden esa tendencia a la simplicidad del deporte. Por ejemplo, los saltos de esquí alpino o algunos deportes procedentes de las artes marciales, como el judo, contienen los dos tipos de objetivos motores.

¿Y en los deportes de equipo? Los deportes de equipo también tienden a la simplicidad; el objetivo motor es claro y sencillo: "intentar introducir el móvil en la meta de los contrarios". El balón entra o no entra en la canasta, y dependiendo desde dónde se lance, subirán al marcador un punto o dos puntos o tres. En fútbol y en balonmano todavía es más sencillo: el balón entra en portería o no entra. Eso es todo.

Pero no, no es todo. En el conjunto de los deportes de equipo el balonmano-playa es un auténtico transgresor: su reglamento señala dos objetivos motores totalmente dispares. El balonmano-playa tiende a la complejidad, porque es a la vez locomotor e isomotor. Los árbitros, además de identificar si el balón se introduce en la portería (un punto cuantitativo), han de identificar si el lanzamiento es realizado con creatividad y espectacularidad (un punto cualitativo extra). El fly, la pirueta en salto o saltos acrobáticos durante el proceso de lanzamiento a portería tienen cabida aquí.



En la aclaración 1 y su comentario, de la regla 9.2 del balonmano-playa se dice que (Real Federación Española de Balonmano, 2010, 101) "Tiene que existir un espacio para los goles "creativos o espectaculares", a los cuales se les concederán dos puntos. Un gol es espectacular si es de un alto nivel técnico, fundamentado en una destreza esencial, y evidentemente no se trata de un "gol de un punto". Una acción final extraordinaria y dramática puede conducir a un gol creativo".

Los deportes con duplicidad en cuanto a los objetivos motores ofrecen un dos por uno: dos competiciones en la misma situación. Mientras los árbitros se afanan por no errar en sus dobles decisiones de puntuación cuantitativa y cualitativa, los espectadores están encantados por el doble espectáculo locomotor e isomotor.

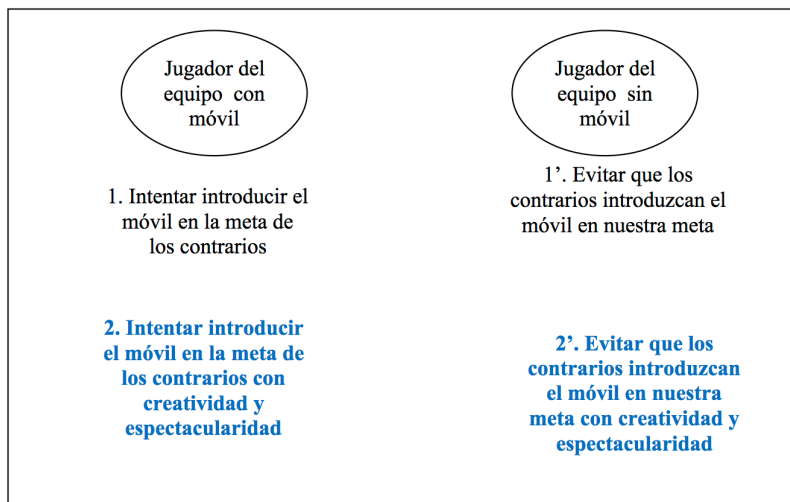


Figura 4. Duplicidad de objetivos motores en el balonmano playa (líneas 1 y 2) en comparación a los objetivos motores de los otros deportes de equipo (solamente línea 1).

Podría llegar un momento en que estos deportes se dividan en dos deportes diferentes más sencillos. Por ejemplo, en los saltos de esquí alpino se podría plantear un concurso de distancia (locomotor) y un concurso de estilo (isomotor).

Y siguiendo con esta lógica de la sencillez, el balonmano-playa también es divisible: por un lado, puede surgir un deporte diseñado al estilo del balonmano clásico (locomotor) y, por otro, una especie de concurso de mates pero de espectaculares lanzamientos a portería (isomotor). No obstante, a lo mejor de lo que se trata no es de dividir, sino precisamente de añadir.

Después de dos siglos y dos décadas del surgimiento del deporte moderno, desde que T. Arnold fomentara entre sus alumnos la estandarización de los juegos tradicionales de equipo a partir de sencillos objetivos motores, ¿se habrá roto esta tendencia porque se están diseñando nuevos deportes duplicados más complejos? ¿Es este caso una excepción a la tesis de P. Parlebas (2003) sobre las limitadas opciones estructurales que presentan los reglamentos deportivos?

Deportes desajustados

Los juegos deportivos tienden a un buen ajuste entre sus elementos estructurales: los objetivos motores, el terreno y su uso, las gestualidades permitidas, los materiales y su uso, las limitaciones temporales y su uso, las interacciones entre participantes, los procesos de cambio de roles, el sistema de puntuación... Un excelente acoplamiento entre los objetivos motores y entre las condiciones del entorno es lo normal, porque permite fluidez en las acciones motrices.

Por ejemplo, en el conjunto de los deportes de equipo, a medida que se reducen las dimensiones del terreno de juego, se reduce el número de jugadores, se dificulta el uso del móvil, y se controla más la violencia del contacto (Bayer, 1986; Parlebas, 2001). Todo parece bien así, aunque, como se puede apreciar, no es oro todo lo que reluce.

Mientras los juegos tradicionales arrastran una larga experiencia de ajustes y, además, ofrecen la opción a los participantes para que efectúen sus propios ajustes, los deportes no dan esa opción. Los deportes son rígidos en sus reglas (para que los participantes puedan jugar en cualquier parte del universo) y además son recientes. En consecuencia, los deportes no siempre están bien ajustados.

En los juegos tradicionales se delimita el terreno en función del número de jugadores que deseen participar en ese momento y de su habilidad, como en el Mate (Brilé, Pelota quemada, Balontiro). La duración del juego no se define o es a puntos, como en los Diez pases. Si los roles de un equipo son diferentes a los del otro, como en Policías-ladrones, entonces se da la opción de revancha.

Por otro lado, hay ciertos condicionantes añadidos que perfilan los diseños reglamentarios de los deportes y que pueden contribuir a ese desajuste, como, por ejemplo, el aprovechar terrenos formalizados de otros deportes, el aprovechar los materiales de otros deportes, el acotar el partido a la duración de un evento deportivo televisivo, la búsqueda de la espectacularidad, el intentar parecerse a otros deportes famosos ya existentes, el intentar mantener la tradición, etc.

Un mal diseño estructural provoca problemas funcionales (Navarro Adelantado, 2002) en la dinámica de juego. Un diseño reglamentario con errores conlleva más interrupciones y faltas de las que serían estrictamente necesarias, provoca que haya poca fluidez en el desarrollo del juego, que los jugadores se molesten demasiado durante sus acciones motrices, que su espacio individual de interacción no sea el suficiente y que los deslices arbitrarios se incrementen...

Por ejemplo, 6 participantes en gimnasia rítmica de conjuntos en el tapiz de 12x12 metros clásico de la gimnasia eran demasiadas cuando trabajaban con aparatos (aro, cuerda, pelota y, sobre todo, cinta). En la Olimpiada de Atlanta de 1996 ya se compitió con 5 gimnastas encima del tapiz.

Un deporte que no está bien ajustado estructuralmente es un deporte transgresor porque va en contra de la buena dinámica de juego de los participantes, de las decisiones arbitrales y del espectáculo que el público espera. Los cambios de reglamento en los deportes son lentos; esa es la mala noticia. La buena noticia es que la transgresión al buen ajuste es provisional; tarde o temprano el deporte acabará ajustándose.

¿Ha pasado algo parecido en los deportes de equipo? En 2013 se rebajó a 5 el número de jugadores en juego del hockey sala y se estandarizaron las medidas del terreno a 22x44 metros. Una decisión federativa que duele a los participantes porque tienen menos oportunidades de jugar, pero que, efectivamente, mejora la dinámica de juego.

Será interesante hacer un poco de "Historia praxiomotriz" y analizar cómo se llegó al desajuste, para aprender de los errores en los diseños de los reglamentos deportivos y no volver a repetirlos.

Hacia 1897 ya se jugaba al fútbol 11 en un terreno de 50-100 yardas x 100-130 yardas. Son medidas redondas británicas, y como impulsores del deporte los británicos marcaron pautas. Para otros deportes de equipo como hockey y balonmano 11 también se adoptaron estas medidas. El problema surge cuando estos juegos se "traducen" a terrenos reducidos de 20 metros x 40 metros. Estas son medidas redondas continentales y son las que marcaron las nuevas pautas. El balonmano 11 se transforma en balonmano 7, el hockey 11 se transforma en hockey sala 6 y en el fútbol sala solo juegan 5 jugadores. Muy curiosas estas diferencias.

Llegados a este punto, procede realizar algunas operaciones. Parlebas (2001) define el espacio individual de interacción como el cociente entre la superficie del campo de juego y el número de jugadores máximo en el campo.

El espacio individual de interacción para 22 jugadores en el campo de hierba (haciendo una media de medidas de 75x115 yardas) es de unos 358 metros cuadrados para los tres deportes. Aquí manda más la tradición que el control de las distancias de carga o la violencia de la carga (Parlebas, 2001). Sin embargo, el espacio individual de interacción varía en sala de la siguiente manera: 57 metros cuadrados en el balonmano, 66 mts. cuadrados en hockey sala y 80 en fútbol sala.

Si bien en balonmano es comprensible esta cifra en función de la inviolabilidad del área del portero, la manipulación del móvil con la mano y el pase aéreo, no se entendía que hubiera tal diferencia entre fútbol sala y hockey sala, a pesar de las similitudes de juego en campo grande. El uruguayo Juan Carlos Ceriani, creador del fútbol sala, realizó una buena labor de ajuste en el diseño reglamentario. Por el contrario, los responsables técnicos del reglamento de hockey sala en la Federación Internacional de hockey no han sabido estar a la altura de las circunstancias.



Ya en un estudio cuasi-experimental (Hernández Moreno, Déniz Naranjo, Cruz Cabrera y Gil Sánchez, 1994) donde se compararon varios indicadores de la dinámica de juego entre hockey sala para 6 jugadores y para 5 jugadores, se concluye que el número de faltas se reduce un 42% en el hockey sala para 5, se incrementa un 11% el tiempo efectivo de juego y aumenta un 15% el volumen de lanzamientos a portería. ¿La causa? Pues que el espacio individual de interacción se amplió. Han tenido que pasar casi dos décadas para que la Federación se convenciese de la superioridad de los estudios científicos sobre una tradición conservadora, que no quiso aceptar las evidencias.

Tabla 1. Comparativa del espacio individual de interacción de los tres deportes de equipo jugados en campo que se transformaron para ser jugados en sala.

ESPACIO IND. DE INTERACCION (en metros cuadrados)	Campo (media de 50-100 x 100-130 yardas, 22 jugadores)	Sala (20 x 40 metros)
fútbol	358	80 (10 jugadores)
hockey	358	66 (12 jugadores). Ajustado a 97 en 2013 (10 jugadores y 22x44 mts.)
balonmano	358	57 (14 jugadores)

Con las nuevas reglas del año 2013 (5 jugadores por equipo en 22x44 metros), el espacio individual de interacción de hockey sala aumenta hasta los 97 metros cuadrados, es decir, incluso superior al del fútbol sala. Dentro de los deportes de equipo, el hockey sala ha dejado de ser un deporte estructuralmente transgresor debido a que ya presenta un buen ajuste entre los elementos componentes de las reglas de juego.

Deportes desubicados

Una clasificación es un procedimiento que ubica a algo entre sus iguales, aunque manteniendo sus diferencias. Los dominios de acción motriz (Lagardera y Lavega, 2003) agrupan a las prácticas físicas según criterios homogéneos. Luego, el problema estriba en escoger los criterios de clasificación más adecuados que permitan identificar mejor las categorías de una clasificación.

Los llamados deportes de equipo se identifican dentro del global de los deportes porque presentan características comunes entre ellos y diferentes respecto a los demás deportes. Estos dominios sirven para poder analizar los deportes, para poderlos enseñar, para poder intervenir mediante los deportes en los ámbitos educativos, recreativos, terapéuticos y de rendimiento, e, incluso, para diseñar actividades físicas parecidas a los deportes o a partir de ellos.

Anteriormente han sido analizados los deportes de equipo, considerando algunos de los criterios procedentes de los dos grandes componentes de la lógica interna de las prácticas motrices: los objetivos motores y las condiciones del entorno. Se han empleado en este análisis criterios referidos al espacio y los materiales, a la gestualidad y a la comunicación motriz.

Si todo fuese así de claro, no habría problemas. El caso es que no todos los analistas lo tienen claro. En los ejemplos límite es donde se establece la bondad de una clasificación. Si se resuelven los casos dudosos, la clasificación ha superado su prueba de utilidad. Si no se resuelven los casos dudosos más vale optar por otros criterios que discriminen mejor los deportes que se desean clasificar.

Un deporte mal ubicado en una clasificación es un deporte transgresor. Es un deporte transgresor porque rompe la armonía de la clasificación, desorganiza las categorías, invalida los criterios y desorienta a quien utiliza la clasificación.

Ejemplos de deportes desubicados son, por ejemplo, la competición de katas de karate dentro de las categorías de deportes de combate, o el teatralizado pressing catch dentro de los deportes de lucha y combate.

¿Y en los deportes de equipo? Un caso claro de deporte transgresor es el concurso de triples o el concurso de mates del baloncesto, que se tienden a situar dentro de las categorías de los deportes de equipo. Definitivamente no son ni baloncesto ni deportes de equipo.

En 1895 William Morgan, profesor de la YMCA inventó el Mintonette, el precedente del voleibol, según parece inspirándose en el tenis y en el balonmano. Los actuales apasionados del voleibol, los profesores y entrenadores, los planes de estudios y hasta los expertos investigadores, lo ubican donde el balonmano, es decir, dentro del conjunto de los deportes de equipo (Bayer, 1986; Fusté

Masuet, 2004; García Eiroá, 2000; Martín-Albo Lucas, 2000; Parlebas, 2003). Podrían haberlo categorizado dentro del grupo de los tenis, pero parece que esa opción no entusiasma demasiado (hay excepciones, clasificando al voleibol como deporte de cancha separada; Devis y Peiró, 1992; Hernández Moreno, 1994).



Un análisis comparativo a tres bandas podría dilucidar la cuestión. Primeramente, será oportuno identificar y comparar los rasgos pertinentes diferenciadores de los deportes de equipo y de los deportes de los tenis (tenis, pádel, bádminton, tenis de mesa...). Y, a continuación, habrá que comparar el voleibol en relación a esos rasgos diferenciadores, señalando las similitudes respecto a un tipo de deportes o a otro.

Tabla 2. Comparativa entre los deportes de equipo y los tenis, en la que se indican las diferencias entre ambos grupos de deportes. Se señala con una X dónde se ubica el voleibol.

DEPORTES DE EQUIPO	LOS TENIS
Objetivo motor: intentar introducir el móvil en la meta de los contrarios	Objetivo motor: evitar que los contrarios introduzcan el móvil en nuestro terreno X
Móvil: conducción ilimitada	Móvil: golpes limitados X
Móvil: uso simultáneo	Móvil: uso alternativo X
Móvil: pases X	Móvil: no pases
Terreno común	Terreno separado X
Tiempo límite	Puntuación límite X

Observando los resultados de la comparativa, de los 6 rasgos escogidos de la lógica interna, el grupo de los tenis gana por 1 a 5. Definitivamente William Morgan se fijó más en el tenis que en cualquiera de los deportes de equipo. El actual voleibol es un deporte transgresor dentro de los deportes de equipo.

Es de una lógica aplastante, pese a quien le pese, que dentro de los planes de estudio, en la iniciación deportiva y para los procesos de transferencia, al voleibol hay que apearlo del conjunto de los deportes de equipo y hay que buscarle otro lugar. De acuerdo que tampoco encaja del todo en el grupo de los tenis, pero es que no encaja casi nada como deporte de equipo. Dadas sus peculiaridades, hay que proponer una clasificación específica para los voleiboles (voleibol clásico, volei-playa, fut-volei...).

CONCLUSIONES

Respecto del objetivo del estudio

El objetivo de este estudio fue el comparar la lógica interna de los deportes de equipo y la de los deportes de equipo que no se adecúan a esa lógica (deportes de equipo transgresores).

Las conclusiones del estudio indican lo siguiente:

- Los deportes de equipo son considerablemente homogéneos entre sí, a tenor del análisis de su lógica interna que se ha realizado.
- Los deportes de equipo presentan un alto grado de estandarización de los objetivos motores y de las condiciones del entorno (espaciales, temporales, gestuales y relacionales), según se aprecia en el análisis de su lógica interna.
- Hay deportes de equipo que han sido transgresores provisionalmente en base a su desajuste estructural (hockey-sala) y que ya no lo son. Hay deportes de equipo que son permanentemente transgresores (voleibol) porque su lógica interna apenas coincide con la común de los deportes de equipo. Por último, hay deportes de equipo transgresores en función de la complejidad de su doble objetivo motor (balonmano-playa), de los cuales no se puede prever la evolución futura de su lógica interna.

Aplicaciones

Los deportes de equipo transgresores, y, en general, los deportes transgresores, dan un respiro a la pesada carga de la lógica institucional homogénea y estandarizada de la reglamentación deportiva (Serrabona, 2001), siempre bien ajustada, regulada, simétrica, y simple en su esencia.

Los juegos tradicionales otorgan mucha diversidad de experiencias, tan necesarias en la educación y en la recreación, porque sus lógicas también son muy variadas (Parlebas, 2003). Pero la popularidad de los juegos tradicionales está en declive (Lantigua Hernández, Lantigua Segovia y López Carreira, 2007; Méndez Giménez y Fernández-Río, 2010).



Los deportes transgresores cumplen en la actualidad un papel semejante al de los juegos tradicionales que antes eran tan practicados: permiten variedad y riqueza de situaciones que no se podrán encontrar en los rígidos deportes más estandarizados. Tómese ello en cuenta para los programas de Educación física y los programas de Recreación y Animación deportiva.

REFERENCIAS

- Bayer, C. (1986). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona: Hispano Europea.
- Devis, J. y Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: INDE.
- Fusté Masuet, X. (2004). Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Barcelona: Paidotribo.
- García Eiroá, J. (2000). Deportes de equipo. Barcelona: INDE.
- Hernández Moreno, J., Déniz Naranjo, O., Cruz Cabrera, H. y Gil Sánchez, G. (1994). Hockey 5, una apuesta de futuro. En Actas del 1º Congreso de las Ciencias del deporte y la Educación física. (pp. 133-141). Lleida: INEFC-Lleida.
- Hernández Moreno, J. (1994). Análisis de las estructuras de los juegos deportivos. Fundamentos del deporte. Barcelona: INDE.

Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J. P. (2004a). La Praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones. Barcelona: INDE.

Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J. P. (2004b). Investigando en Praxiología Motriz: la metodología en acción. En F. Lagardera y P. Lavega (Eds.) La Ciencia de la Acción Motriz (pp. 77-99). Lleida: Universidad de Lleida.

Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J. P. (2008). Hacia la calidad en la formación del profesional de las prácticas motrices. Algunos procedimientos para conocerlas mejor: las redes. En N. C. Estrada Marcén y G. Rovira Bahillo (coord.) XI Seminario Internacional de Praxiología Motriz. Educación Física y Valores. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Lagardera, F. y Lavega, P. (2003) Introducción a la Praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.

Lantigua Hernández, J., Lantigua Segovia, N. y López Carreira, M. (2007). Estudio acerca del deterioro de los juegos populares tradicionales infantiles en las ciudades de Matanzas, Cárdenas y Varadero. Lecturas de Educación física, 113. URL <http://www.efdeportes.com/efd113/deterioro-de-los-juegos-populares-tradicionales-infantiles.htm>

Martín-Albo Lucas, J. (2000). La motivación en los deportes de equipo: análisis de las motivaciones de inicio, mantenimiento, cambio y abandono. Un programa piloto de intervención. Lecturas de Educación física, 24. URL www.efdeportes.com/efd24/tj.htm

Méndez Giménez, A y Fernández-Río, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. Tándem. Didáctica de la Educación Física, 33, 67-76.

Navarro Adelantado, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: INDE.

Parlebas, P. (1986). Activités physiques et éducation motrice. Paris: EPS. Dossiers nº 4. (1ª edición de 1977).

Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.

Parlebas, P. (2003). Elementos de Sociología del deporte. Málaga: IAD.

Rocher, G. (1990). Introducción a la sociología general. Barcelona: Herder.

Real Federación Española de Balonmano (2010). Reglas de juego. Balonmano playa. Madrid: Real Federación Española de Balonmano.

Rodríguez Ribas, J. P. (1997). Las grandes categorías de las prácticas físicas desde sus objetivos motores. Revista de Educación Física (REF), 62, 5-9.

Rodríguez Ribas, J. P. (2010). Desde el principio. ¿Qué es 'Actividad Física y Deportiva'? Lecturas de Educación física, 146. URL <http://www.efdeportes.com/efd146/que-es-actividad-fisica-y-deportiva.htm>

Romaratezabala Aldasoro, E. (2010). La deportificación del Taichi-chuan. Acción motriz, 5, 33-42. URL http://www.accionmotriz.com/revistas/5/5_4.pdf

Serrabona, M. (2001). El juego popular tradicional. Una opción actual al pensamiento único del deporte. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, 2, 29-40.