

ESTUDI DE LES SITUACIONS D'OPOSICIÓ I COMPETICIÓ. APLICACIÓ DELS UNIVERSALS LUDOMOTORS ALS ESPORTS DE COMBAT: EL JUDO

Josep Ll. Castarlenas i Llorens,
Professor d'aplicació específica esportiva de judo,
INEFC-Lleida.

Resum

La Praxiologia, com a ciència que s'ocupa de l'estudi de les accions amb significació pràctica, necessita treballs i investigacions que aprofundeixin en les diverses pràctiques per tal d'anar configurant un *corpus* de coneixement específic que doni identitat a aquesta disciplina.

Partint d'una anàlisi genèrica de les pràctiques d'oposició pura, aquest article proposa l'aplicació dels Universals Ludomotors (P. Parlebas 1981) al grup d'esports de lluita i, més concretament, al judo. En aquesta aplicació s'intenten posar al descobert algunes de les parts que configuren la lògica interna d'aquestes pràctiques esportives.

En l'aplicació dels universals a les pràctiques lluctatòries, ens adonem que existeixen algunes matisacions a realitzar sobre el concepte "universal" alhora que proposem una sèrie d'incorporacions i ampliacions d'aquest model operatiu d'anàlisi dels jocs i els esports col·lectius.

Paraules clau: praxiologia, esports de lluita, judo, universals, lògica interna, elements estructurals.

Definició de les pràctiques d'oposició i competició

Les pràctiques d'oposició pura són aquelles en les que *un individu s'enfronta*

a un altre i no té la possibilitat d'establir conductes de cooperació amb cap company això implica que constantment un és el responsable únic i directe, un és sempre qui decideix i qui porta a terme les accions sense dependre en cap moment dels seus companys.

Aquestes situacions presenten unes peculiaritats destacables, ja que com a resultat final de la confrontació tant sols pot haver-hi un vencedor, la qual cosa implica una gran responsabilitat tant en el decurs de l'enfrontament com un cop realitzat, per assumir individualment el resultat, el qual no es veurà diluït en un equip, com en els esports col·lectius.

Tant en la classificació del Grup Praxiològic (1992) com en la de P. Parlebas (1987), modalitats tant diverses com el tennis, el badminton, la lluita, el judo, l'esgrima, el kendo, etc. estan classificades dins d'una mateixa família.

Dins la taxonomia del Grup d'Estudi Praxiològic, aquestes pràctiques es cataloguen amb el grup ($\bar{C}$ o Cp), ja que es donen en el marc d'una relació antagònica (O) competitiva (Cp) i sense relacions de col·laboració ($\bar{C}$)

P. Parlebas (1987) agrupa totes aquestes pràctiques dins d'una mateixa família ($\bar{C} A \bar{I}$ = Sense presència de companys " $\bar{C}$ "; sense incertesa en l'entorn, " $\bar{I}$ "; amb presència d'adversari "A").

La seva classificació està estructurada en base als sistemes de comunicació que s'estableixen entre els participants i la informació que prové de l'entorn. En els esports d'adversari, la comunicació motriu és l'expressió que

designa el sistema de relacions que s'estableix entre els participants.

L'objectiu d'aquest estudi radica en posar al descobert la lògica interna d'aquestes pràctiques en base a l'aplicació dels universals ludomotors, i a veure si aquests són la via més adequada per a aquesta finalitat. Abans de tot això, caldria veure si tots aquests esports dels que hem parlat són susceptibles d'ésser analitzats sota els mateixos paràmetres. Hauríem de veure si entre ells es presenta l'afinitat precisa.

A priori, es podria dir que les diferències entre els esports de raqueta i els de lluita són evidents, però on s'amaguen aquestes diferències? Tenim elements que puguin determinar que aquest grup d'esports, que tant el Grup d'Estudi Praxiològic com P. Parlebas situen dins d'una mateixa família, han de ser subdividits a l'hora d'aplicar un sistema d'anàlisi? Per contestar aquestes qüestions sotmetrem aquestes pràctiques a un estudi comparatiu dels diferents factors estructurals: l'espai, el temps, el material, així com els objectius del joc.

Elements estructurals dels esports d'oposició (esports de pala o raqueta-esports de lluita o combat)

L'espai

P. Parlebas (1987), quan parla de l'espai socio-motor en els enfrontaments dels esports de combat, diu que el blanc és el cos de l'altre, "l'espai a aconseguir és un espai humà, dinàmic, dotat d'un

poder d'anticipació, d'evasió, de resposta i de finta, dotat també de sentiments, d'agressivitat o de violència contingudes". En canvi, en els esports de raqueta, l'espai a conquerir és un "espai material, una zona del terreny"; més que espai, en aquest cas s'està parlant dels objectius a conquerir, si estan en relació a l'adversari directament o bé en relació a l'espai que aquest ocupa. Pel que fa a la distància d'enfrontament motor, la defineix com "el valor mitjà de la distància que separa a dos adversaris en el moment del combat". Quan aquesta distància s'analitza en el context de duels entre dos individus parlarem de "distància de guàrdia", com l'espai entre els dos jugadors (lluitadors) un cop l'àrbitre els ha posat en la situació inicial. En funció d'aquest paràmetre, classifica aquestes pràctiques en diferents grups, en funció de la distància, i observa una relació inversament proporcional entre la distància de guàrdia i la violència dels enfrontaments en el sistema dels esports de combat, ja que l'espai possibilita el fet d'agafar impuls per a la percussió posterior. L'espai, en funció de les possibilitats reglamentàries d'ocupació per part dels practicants, pot ser:

- *Antitètic.* És el cas d'aquells participants que no poden accedir al terreny de l'adversari.
- *Comú.* És el cas en que els dos lluitadors comparteixen l'espai per dur a terme el joc.

El temps

La variable temps determina i defineix el tipus d'esforç requerit i, alhora, la seva distribució (temps d'esforç-temps de pausa) ajuda a descobrir part de la lògica interna del joc.

En aquestes pràctiques l'esforç no es produeix d'una manera continuada. Les actuacions dels esportistes moltes vegades van seguides de pauses, durant les quals es tornen a col·locar al lloc d'inici. A partir d'aquí tornen a començar l'enfrontament i així successivament, de tal manera que, per

exemple, un combat de judo que té una durada real de 5 minuts, pot arribar a durar-ne 7 o 8 si tenim en compte el temps de pausa. La quantificació de les constants que puguin aparèixer en els duels, mitjançant mètodes d'observació sistemàtics i seqüencials (R. Bekman - J.M. Gottman, 1989), com ara el nombre de pauses per encontre, la durada d'aquestes pauses, el temps que dura el combat sense aturar-lo...aportarien nous elements de reflexió que contribuirien al coneixement de la seva lògica interna (Josep Ll. Castarlenas i col. 1992).

El temps pot delimitar o no la durada dels enfrontaments. En aquest sentit ens trobem amb dues formes diferents de delimitar els enfrontaments.

- *Amb límit de temps.* Són aquelles modalitats en les quals està prevista una limitació temporal en la qual ha d'acabar obligatòriament la confrontació, tot i que és possible que aquesta acabi abans d'aquest temps determinat. És el cas dels esports de combat.
- *Sense límit de temps.* Aquest és el cas de les pràctiques en les quals s'ha d'arribar necessàriament a un resultat predeterminat per tal que el joc acabi. És el cas dels esports de raqueta.

La utilització del temps en aquestes pràctiques és sempre intervàlica i val la pena destacar que, per tal de descobrir la seva lògica interna, resultarà molt interessant posar al descobert quines són les constants que apareixen en la relació temps-tipus d'esforç, mitjançant estudis d'observació sistemàtica.

El material

Aquest és, de ben segur un dels elements estructurals més importants per diferenciar les modalitats que s'inscriuen dins el grup d'esports d'oposició pura. Classificarem els materials tenint en compte la influència que aquests poden tenir en la interacció motriu entre els participants.

- *Presència o no de mòbil.* És important perquè si existeix un mòbil que mediatitza la interacció, aquesta perdrà immediatament en violència, ja que el cos de l'altre no és l'objectiu que s'ha d'assolir.
- *Presència o no d'instrument extra-corporal.* En aquest sentit cal diferenciar les pales i raquetes de les armes. En el primer cas, hem de diferenciar entre les modalitats on el mòbil és colpejat mitjançant instruments d'aquelles en les quals es colpeja amb el propi cos, fonamentalment amb les mans. En el cas de les armes, cal diferenciar les modalitats que exigeixen la utilització d'espases d'aquelles on l'enfrontament es produeix directament cos a cos.

Els objectius del joc

Pel que fa als objectius de la competició, P. Parlebas diferencia molt clarament les lluites en les que l'objectiu és un "blanc humà", dels esports amb presència de mòbil en els quals l'objectiu és un blanc material, una zona del terreny (vegeu quadre 1).

Com a conseqüència de tot això, hem optat per escollir tant sols el grup d'*esports de combat*, ja que tots utilitzen un espai comú, el temps es distribueix de manera força similar i, alhora, tot i que els objectius s'aconsegueixen en base a accions diferents, sempre tenen com a destí el cos de l'adversari i la demostració d'una superioritat (veure l'apartat "Xarxa d'interaccions de marca").

Els universals aplicats als esports de combat

Els universals ludomotors. Aspectes generals

Els universals ludomotors són una de les grans aportacions de P. Parlebas (1981) i els defineix com "models operatoris, presents en tots els jocs de manera subjacent i que testimonien el funcionament ludomotor. Són identificables

	ESPAI	TEMPS	MATERIAL	OBJECTIUS
ESPORTS DE COMBAT	-Comú	-Delimitat	-Sense material -Amb armes	-El cos de l'altre
ESPORTS DE RAQUETA	-Antitètic -Comú	-En funció	-Mòbil -Amb objectes extracorporals -Sense objectes	-Col·locar el mòbil en un espai inaccessible per l'adversari

Quadre 1: Esports d'oposició pura: diferències entre els esports de combat i els esports amb mòbil, a nivell de les variables estructurals: l'espai, el temps, el material i els objectius

en tots els jocs esportius i reflecteixen una part capital de la intel·ligibilitat del joc". L'aplicació dels universals ludomotors als esports de combat és una tasca de difícil realització, ja que aquests principis universals varen ser concebuts fonamentalment per a l'anàlisi dels jocs i esports col·lectius i per tant no tenen en compte les peculiaritats d'altres grups d'esports. Per analitzar aquests altres grups d'esports, hauríem d'utilitzar uns altres "universals" que tinguessin en compte aspectes específics de la seva lògica interna. F. Lagardera (1990) ja diu que "tot i que es denominin universals, disten molt de ser un model universal per a poder utilitzar-lo operativament en l'anàlisi de tots els esports". Però la probable manca d'aplicació d'aquest model en els esports de combat no ens impedeix intentar-ho i extreure'n algunes conclusions que ens permetin realitzar una nova proposta per a un model d'universals específic adreçat als esports de combat.

El mateix P. Parlebas (1988) admet que la seva aportació es basa més en la creació d'un mètode i no tant en els universals en sí.

Aplicació dels universals als esports de combat

Xarxa de comunicacions motrius

En els esports de combat s'estableix una xarxa de comunicacions motrius totalment antagònica a la qual P. Par-

lebas (1981) anomena xarxa de contracomunicació motriu. La seva representació gràfica es pot observar en el gràfic 1.

Malgrat que aparentment això pugui semblar així de senzill, l'experimentació i l'observació de diferents formes de lluita ens fan pensar que es podrien produir algunes situacions de comunicació més subtils, ja que segons Paul Watzlavich (1987) "una comunicació no transmet tan sols informació sinó que, al mateix temps, imposa conductes". Precisament, hom parteix d'aquest concepte de comunicació a l'hora d'analitzar la xarxa de comunicacions motrius en els esports de combat, ja que l'anàlisi de P. Parlebas (1988) aplicat en aquest grup d'esports esdevé poc funcional i descuida aspectes determinats. Ell mateix assumeix aquest risc quan diu: queda per les anàlisis posteriors el profunditzar en la diversitat de formes d'interacció pràctica i matitzar els graus d'incertesa segons l'entorn. Tindrem ocasió, per exemple, d'exa-

minar sorprenents subtilitats de la comunicació motriu..."

Les subtilitats no es troben únicament en la comunicació motriu o interacció motriu, sinó en tot el que ell anomena interaccions motrius inessencials, que són aquelles que es porten a terme entre l'entrenador, el públic...

D'altra banda i també com a matisació de la definició de P. Parlebas pel que fa a aquest universal, caldria estudiar més acuradament les comunicacions (no contracomunicacions) que s'estableixen amb l'adversari.

Analitzarem les possibilitats d'aquestes comunicacions:

1. Comunicacions amb l'entrenador.

De la mateixa manera que en els esports d'equip les comunicacions amb els companys condicionen de forma directa les actuacions dels altres jugadors, en els esports d'adversari en general les instruccions de l'entrenador condicionen d'una manera directa les actuacions dels esportistes. En el bàsquet, quan un base marca la jugada que s'ha de realitzar, els companys comencen a fer una sèrie d'accions que busquen una jugada guanyadora. Aquest gest es considera una comunicació directa en els esports de combat, sigui quina sigui la modalitat. És freqüent veure com l'entrenador indica quin ha de ser l'atac, la defensa o bé quina posició ha d'adoptar el lluitador...en aquest cas, l'entrenador no fa les mateixes funcions que el base? (veure el gràfic 2)

Les comunicacions que en aquest cas es podrien considerar inessencials són les que provenen del públic o dels companys, perquè la influència que tenen sobre els lluitadors és de caràcter més



Gràfic 1. Representació gràfica de la xarxa de contracomunicació motriu

psicològic, motivacional o afectiu. Des d'aquest punt de vista, també es pot condicionar la conducta motriu, però no tant directament com si les instruccions van dirigides específicament a aquesta fi. Els efectes de la influència del públic i els companys s'haurien d'estudiar des d'altres ciències, com ara la psicologia, la sociologia... En canvi en el cas de l'entrenador, tenint en compte que les seves verbalitzacions tenen influència directa sobre les conductes motrius dels lluitadors, caldria observar i discutir el seu comportament des de l'àmbit de la praxiologia.

2. *Comunicació amb l'adversari.* Una altra de les situacions o conductes que es podrien considerar comunicatives són les que s'estableixen entre els dos adversaris, però que no arriben a confondre o enganyar l'adversari. D'alguna manera, el concepte de contracomunicació fa referència a l'objectiu final que té tot jugador de cara a l'adversari, és a dir, projectar-lo d'una manera contundent en judo, fer un tocat en esgrima (veure la gràfica 3).

Quan P. Parlebas (1987) parla de situacions de comunicació i contracomunicació motriu, fa referència només a la presència de companys i adversaris i als seus objectius finals: "els intercanvis pràctics entre dos boxadors o entre dos esgrimistes no són de la mateixa naturalesa que les interaccions que es donen entre dos corredors de relleus o entre dos alpinistes encordats en una paret. En el primer cas, l'acció motriu de cada un tracta de confondre l'adversari i abatre'l; en el segon, els actes motrius de l'esportista tendeixen a afavorir el seu company per tal d'assegurar l'èxit comú". Malgrat això, no podem ignorar les comunicacions que s'estableixen entre els contendents perquè tot i que no són l'objectiu que es pretén (l'objectiu és "contracomunicar", aconseguir una interacció de marca), sí que determinen el resultat final. Tant és així, que les diferències que existeixen entre un lluitador experimentat i un de novell es basen en que

el primer emet conductes de contracomunicació poc codificables pel novell, mentre que el segon emetrà conductes comunicatives perfectament codificables per un lluitador experimentat.

Gràfica d'interaccions de marca

Les interaccions de marca segons P. Parlebas (1981), "són comunicacions o contracomunicacions motrius que permeten atendre els objectius codificats d'un joc esportiu i dotats d'un estatus lúdic valoritzat: modificació d'un resultat o canvi d'estatus sòcio-motor... les característiques de la xarxa d'interaccions motrius permeten distingir tres grans categories de jocs esportius:

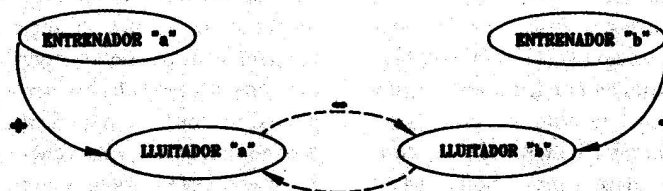
- Jocs en els quals es valoren exclusivament les interaccions de marca *antagòniques*.
- Jocs en els quals es valoren exclusivament les interaccions de marca *cooperatives*.
- Jocs en els quals es valoren ambdós tipus d'interaccions de marca.

El mateix autor situa els esports de combat i els col·lectius dins el mateix grup,

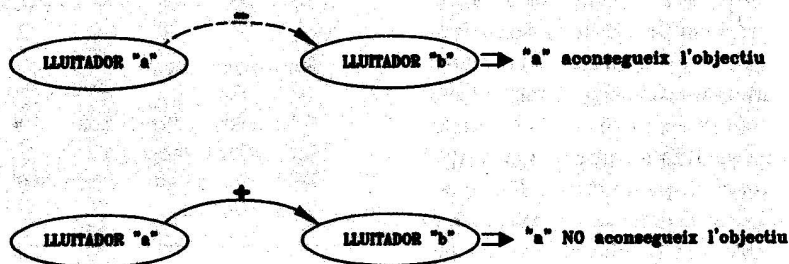
cosa que a priori pot semblar evident. No obstant, caldria fer una colla de matitzacions diferencials entre un grup d'esports i l'altre.

En els esports de lluita, l'enramat de relacions que s'estableix entre els participants no va tant sols dirigit a la consecució de l'objectiu codificat preestablert a nivell ofensiu (tocat, ippon, K.O....), sinó que alhora intenta posar l'adversari en posició defensiva i/o provocar la infracció del reglament. Les interaccions de marca que es produeixen són estrictament antagòniques, però no són només el fruit de la contracomunicació que s'estableix amb l'adversari, sinó que un mateix es pot guanyar una valoració negativa fent una infracció del reglament.

Podríem diferenciar tres tipus d'interaccions de marca, ja que totes elles són maneres de fer variar el marcador. Això no obstant, unes s'anomenen puntuacions i les altres sancions, però a l'hora de determinar el guanyador, ambdues tenen el mateix valor, com veurem amb més detall en l'apartat següent "Sistema de puntuacions".



Gràfic 2. Xarxa de comunicacions inessencials i no motrius que s'estableix en una situació de combat



Gràfic 3. Finalitats que possibiliten les conductes de comunicació i les de contracomunicació

	COPEJAR	MARCAR	TOCAR	PROJECTAR	IMMOB.	LUXAR	ESTRANG.
JIU-JITSU	SÍ	—	—	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
JUDO	—	—	—	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
LLUITA	—	—	—	SÍ	SÍ	—	—
ESGRIMA	—	—	SÍ	—	—	—	—
BOXA	SÍ	—	—	—	—	—	—

Quadre 2. Relació entre els sistemes d'interacció de marca ofensives de cada modalitat

- a) Les que es desprenen de la materialització d'accions *ofensives* i que es donen com a conseqüència de la demostració de superioritat materialitzada en una acció determinada, les quals poden ser molt variables i en funció de la modalitat esportiva poden ser: *projectar, estrangular, luxar, tocar, colpejar i marcar* (veure el quadre 2).
- b) Les que es desprenen d'accions *defensives* que es donen com a conseqüència de la demostració d'inferioritat materialitzada amb actituds i/o posicions defensives. Això va molt lligat a aconseguir fer l'esport més espectacular, a l'estètica del joc. El fet que es penalitzi les actituds defensives facilita que el joc sigui més dinàmic. Si no fos així, els combats serien més lents i bona part del combat s'ocuparia en l'espera de l'atac de l'adversari, com en el cas del sumo. En aquest sentit, el judo ha evolucionat fins a esdevenir un esport cada vegada més dinàmic, sancionant les actituds defensives. Una prova d'això és el fet que en la darrera revisió del reglament (1990) s'introdueixen una colla d'articles que vetllen perquè es mantingui aquesta línia de primar l'atac per sobre de la defensa. Per exemple, es suprimeix l'avís que existia per manca de combativitat per l'aplicació directa de la sanció en cas que

- l'àrbitre observi una actitud defensiva en el lluitador.
- c) Les que es desprenen de les *accions que van en contra del reglament*, i que generalment impliquen perillositat, com seria el cas de colpejar les part baixes en la boxa, o bé en el cas del judo doblegar qualsevol articulació que no sigui el colze o fer perillar la columna vertebral o el coll de l'adversari o d'un mateix amb accions com *uchi mata maki-komi*.

Una altra de les diferències que trobem respecte als esports col·lectius és en l'objectivitat per determinar les interaccions de marca. La consecució d'un gol o d'una cistella és quelcom fàcil de determinar, és una valoració objectiva. Tot al contrari es produeix en els esports

individuals com ara les gimnàstiques, on el resultat depèn del dictamen dels jutges, que han de valorar l'estètica, el ritme... de l'actuació de forma subjectiva.

En els esports de combat es barregen criteris objectius i subjectius a l'hora de determinar l'existència d'accions significatives envers el marcador. Per una banda, i en primer lloc, algunes accions han de ser identificables. Els jutges han de determinar si hi ha hagut projecció, si s'ha colpejat o s'ha tocat... després d'això cal determinar la qualitat d'aquesta acció en base a l'aplicació dels criteris del reglament. Per exemple, en judo, per tal que una projecció es consideri com a bona, s'ha d'efectuar amb velocitat i col·locant l'esquena de l'adversari sobre la màrrega...

VALORACIONS QUALITATIVES —SUBJECTIVES—	VALORACIONS QUANTITATIVES —OBJECTIVES—
Resultat en funció de: – Velocitat de la projecció – Força de la projecció – Fer caure a l'adversari sobre la seva esquena	– Temps d'immobilització – Abandonament de l'adversari – Existència o no de projecció

Quadre 3. Comparació de les valoracions qualitatives i quantitatives en judo respecte a les interaccions de marca estrictament ofensives

Sistema de puntuació

El sistema de puntuació es desprèn de la materialització de les interaccions de marca en un codi desxifrabre, per tal de poder comparar les *scores* dels esportistes i determinar el guanyador. En els esports col·lectius aquest sistema sembla força senzill, ja que el resultat depèn de l'aplicació de x punts a les interaccions de marca exitoses i la suma d'aquests punts esdevé el resultat d'un equip, que comparat amb el de l'altre determina el guanyador.

En els esports de lluita el sistema de puntuació resulta força més complex, ja que no són tant sols les accions ofensives amb èxit les que es tenen en compte en el resultat final, com ja hem dit en l'apartat anterior, sinó que les accions o posicions defensives i les infraccions del reglament són penalitzades de tal manera que en el resultat són equiparades a les accions ofensives, és a dir, que tenen el mateix valor. Per tant, el resultat no sorgeix com a fruit de la comparació de la suma de dos resultats —puntuacions— sinó que sobre les puntuacions positives s'hi ha de restar les valoracions negatives —penalitzacions— (veure la taula 1).

En línies generals, segons P. Parlebas (1982), trobem tres tipus de sistemes de puntuació en els jocs, basats en interaccions de marca:

- Puntuació límit.** Jocs o esports en els quals la limitació del temps no es troba implícita en el reglament sinó que depèn del marcador.
- Temps límit.** Jocs o esports que tenen en el temps l'acotament de la seva durada. Acabat el temps el guanyador s'obté a partir de la comparació del resultat d'ambdós equips.
- Puntuació límit-temps límit.** Són jocs o esports on el final es pot determinar en base a la puntuació o el temps en funció dels paràmetres de rendiment. És a dir, que si un dels dos esportistes demostra, abans de l'acabament del temps, la seva superioritat davant de l'adver-

PUNTUACIONS		PENALITZACIONS
Koka	=	Shido
Yuko	=	Chui
Wazzari	=	Keikoku
Ippon	=	Hansokumake

Taula 1. Sistema d'equivalències entre penalitzacions i puntuacions exitoses en el judo

sari l'enfrontament es pot donar per finalitzat.

Evidentment, el darrer cas és el dels esports de combat, en els quals la finalització de la lluita pot estar determinada pel temps, 5' en el cas del judo, x assalts en el cas de la boxa o bé per un *ippon* o un *K.O.* respectivament.

El sistema de rols

— Identificació dels rols

Segons P. Parlebas (1981), el rol és "l'estatus traduït en actes, és l'estatus dinamitzat i que pren cos. El rol troba la seva pertinença en tres grans sectors de l'acció: la interacció motriu envers l'altre, relacions amb l'espai i relacions amb els objectes mediadors, aquest concepte no defineix els individus sinó els tipus d'acció motriu...". Segons aquesta definició, ens adonem que en aquest grup d'esports la tasca d'identificació de rols resultarà de difícil realització, ja que no existeixen paràmetres objectius com ara la possessió o no de la pilota i l'ocupació d'un espai determinat del camp com en els esports col·lectius. La dificultat cobra més importància si observem que la interacció motriu envers l'altre canvia en mil·lèsimes de segon.

L'espai no és un element que ens pugui determinar clarament un rol, tot i que a vegades, el fet d'estar a prop o dins de la zona de perill (àrea que determina l'espai on es lluita) pot determinar alguna intencionalitat defensiva (1).

Dins del que és el judo, en funció dels tipus d'interacció motriu que s'estableixen amb l'adversari i tenint en compte aspectes que es mencionen

implícitament o explícita en el reglament, podem identificar els rols següents:

- Lluitador en situació d'espera dret.
- Lluitador defensiu o en situació defensiva dret.
- Lluitador atacant o en situació d'atacant dret.
- Lluitador en situació d'espera al terra.
- Lluitador defensiu o en situació defensiva al terra.
- Lluitador atacant o en situació d'atacant al terra.

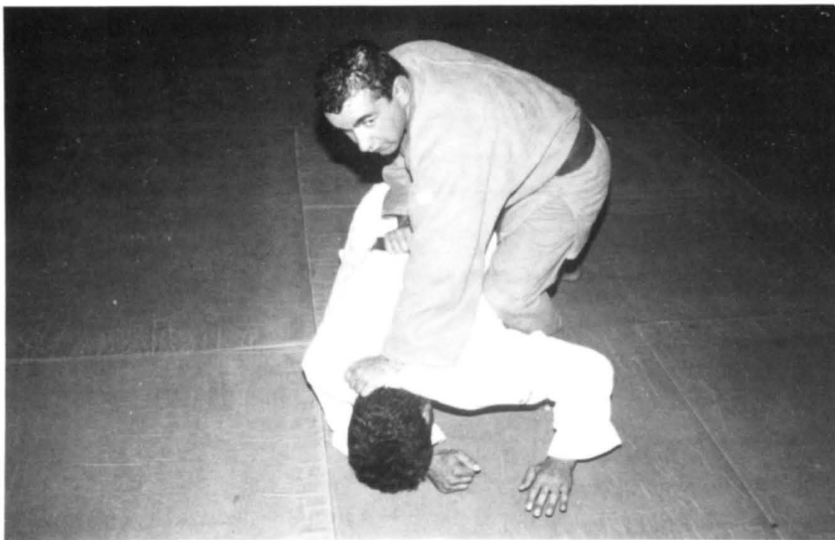
Per a la identificació d'aquests rols caldrà diferenciar entre les accions que tenen lloc en el combat dret —*nage waza*— i les que tenen lloc en el combat al terra —*ne waza*—:

Combat dret (*nage waza*):

• **Lluitador en situació d'espera dret:** Aquest rol està relacionat amb els moments que els lluitadors mantenen unes posicions expectants pel que fa a les accions que pugui realitzar l'adversari. Són els moments inicials, previs a l'agafament, o els primers moments en què els lluitadors romanen agafats. Aquest rol el mantenen els dos lluitadors alhora, no és com els següents, que són excloents. Aquest rol l'assumeixen durant molt de temps els pesos més pesats i, contràriament, els lleugers resten molt poc temps en aquesta situació.

• Lluitador defensiu dret:

La identificació d'aquest rol està determinada per la descripció directa que fa



Els lluitadors estan en situació d'espera a terra, però el que està dret és qui té les opcions d'atacar

el reglament d'esports de combat en la qual es reflecteix que tot lluitador que prengui una actitud defensiva ha de ser sancionat amb una penalització. Hi ha diverses conductes que poden facilitar la detecció d'un rol defensiu en un lluitador, com ara:

- No deixar-se agafar.
- Tenir una guàrdia tancada.
- Tenir el cos encorbat i apartat de l'adversari.
- Tenir els braços rígids amb l'única intenció d'impedir o rebutjar els atacs de l'adversari.
- ...

Estratègicament, el rol defensiu pot voler dir:

- Que s'està guanyant el combat i que interessa perdre responsabilitats ofensives per tal d'evitar el contra-atac.
- Que l'adversari ha pogut assolir un rol atacant, gràcies a unes condicions físiques millors i/o una disponibilitat tècnica millor.
- ...

• *Lluitador atacant dret:*

El rol d'atacant no es pot determinar en

base a descripcions reglamentàries, com en el cas anterior. Es pot observar una actitud de superioritat, de ganes de voler vèncer, la qual cosa es tradueix en les conductes següents:

- Domini de la guàrdia.
- Posició erecta.
- Domini de la direcció del desplaçament de l'adversari.

Aquestes conductes ens permetrien intuir el començament d'un atac. Això no obstant, que el lluitador iniciï un atac no significa que hagi d'acabar-lo. En aquests esports, la possibilitat del contraatac és força elevada, la qual cosa fa que el lluitador que en un principi adoptava un rol defensiu, acabi realitzant l'atac.

Per tant, només es pot avaluar amb exactitud el que ha succeït un cop han acabat totes les accions (veure el gràfic 4).

Combat a terra (*ne waza*):

• *Lluitador en situació d'espera al terra:*

En el combat a terra, el rol de lluitador en situació d'espera va associat al de lluitador en posició superior o posició inferior. No hi ha gairebé mai una situació d'espera com en el combat dret, on

al principi ambdós lluitadors tenen les mateixes opcions per atacar.

Seqüencialment, el combat a terra és una continuació del combat dret, una vegada els lluitadors arriben a terra, normalment sempre n'hi ha un que ha quedat en una posició superior a l'altre (veure sotsrols, foto 1). Això no obstant, poden haver-hi alguns moments en què el lluitador que està en posició superior pot triar entre aprofitar-la o no (el reglament li concedeix aquest dret).

• *Lluitador defensiu al terra:*

Les posicions que es donen a terra i en les que es pot determinar que un lluitador està assolint el rol defensiu, són identificables en base a les conductes següents:

- No ataca, adopta una postura en la qual es defensa les parts que l'adversari li pot atacar, per tant està de panxa a terra i es protegeix el coll i els braços.
- Manté la cama de l'adversari entre les seves (*ashi garami*). En aquest cas el lluitador defensiu no pot prendre cap iniciativa d'atac, ja que si deixés anar la cama de l'adversari immediatament quedaria immobilitzat i, per tant, començaria a perdre (foto 2).
- Surt de la zona de competició.
- ...

• *Lluitador atacant al terra:*

Les conductes que ens permeten determinar que un lluitador adopta el rol d'atacant són les següents:

- Està treballant per aconseguir quelcom positiu de la situació defensiva de la que parlàvem anteriorment, busca una estrangulació, una luxació o volcar per immobilitzar.
- Està treballant per treure la cama d'entre les cames de l'adversari per passar així a la immobilització.
- Porta a l'adversari cap a dins de la zona de competició quan l'altre intenta sortir-ne.

— Xarxa de canvi de rols

El primer rol que assumeix un lluitador en el moment de l'inici del combat és el de lluitador en espera, immediatament després d'aquest rol, assumeix un dels dos rols descrits anteriorment, és a dir, si un lluitador està en atac, l'altre està en defensa (vegeu gràfic 4).

Els rols poden anar canviant d'una forma constant i amb una gran rapidesa, de tal manera que un lluitador amb rol defensiu pot passar a l'atac en una mil·lèsima de segon i viceversa. En moltes ocasions, el fet de tenir el rol d'atacant no suposa consolidar una interacció de marca positiva, ja que hi ha autèntics especialistes en el contraatac.

Sistema de sotsrols

— Identificació dels sotsrols.

"Cada sotsrol representa una acció motriu mínima perquè tingui sentit des del punt de vista de l'observador i de l'analista" (P. Parlebas, 1981). Són una descripció de les accions no tant genèriques com els rols i no tant específiques com les modalitats d'execució. Els sotsrols ens donen la possibilitat d'entendre amb claredat la lògica interna d'aquests esports, ja que parlarem de les accions motrius que tenen significat. Això no obstant, s'ha d'aclarir

una vegada més que el factor temps juga en contra de la identificació clara dels sotsrols, i que la manera de treballar en la seva observació és mitjançant la càmera lenta del vídeo.

• Judo dret (quadre 4):

— Definició dels diferents sotsrols del judo dret.

Sotsrols associats al rol de lluitador en espera dret:

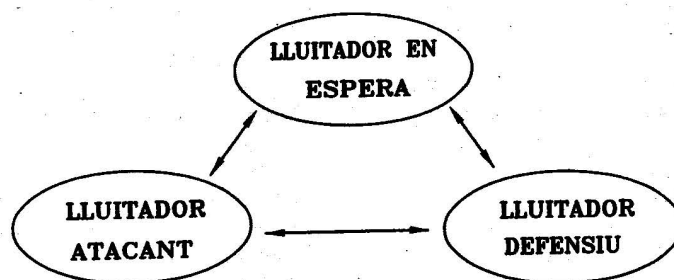
- *Treballant pel kumikata.* Situació en la qual ambdós lluitadors treballen per aconseguir agafar el *kumikata* que els resulti més favorable, per després poder aplicar el seu sistema d'atac.
- *Kumikata estable.* Situació en la qual ambdós lluitadors es troben còmodes

amb la guàrdia que tenen. No s'observa voluntat de variació de l'agafada per part de cap dels dos lluitadors.

Sotsrols associats al rol de lluitador atacant dret:

- *Dominar el Kumikata.* Quan un lluitador posseeix un agafament que objectivament li permet realitzar un atac. Normalment va associat amb el domini de la direcció del desplaçament.
- *Atac directe.* Un dels lluitadors, aprofitant un domini en el *kumikata* i/o un desplaçament. Llença un atac que pretén ser definitiu, és a dir, a projectar l'adversari.
- *Combinar o encadenar.* Aquesta acció deriva de la primera i està relacionada amb les possibles reaccions de l'adversari, en el cas que l'atac directe no hagués aconseguit l'objectiu que pretenia —projectar—, l'adversari haurà hagut de reaccionar d'alguna manera per evitar-ho. Precisament, aquesta reacció és el que s'aprofita per tal de llançar un nou atac.
- *Condicionar.* Aquesta acció pretén, mitjançant l'execució de diferents atacs directes en la mateixa direcció, crear un condicionament en les respostes de l'adversari.

El condicionament facilita l'execució d'un atac directe en la direcció contrària a la que s'ha creat el condicionament de la resistència de l'adversari. Més que un sotsrol seria una estratègia, ja que l'observador veuria el sotsrol d'atac directe reiterat, això no obstant, l'objectiu seria diferent.



Gràfic 4. Estructura del canvi de rols



Aquesta és una posició d'ashi garami on el lluitador que té l'esquena contra el terra manté agafada la cama de l'altre per tal que no comenci a complir el temps d'immobilització

LLUITADOR EN ESPERA	- Treballar pel Kumikata (agafament) - Kumikata estable
LLUITADOR ATACANT	- Dominar el Kumikata - Atac directe - Combinar o Encadenar - "Condicionar"
LLUITADOR DEFENSIU	- Kumikata inferior (dominat) - Esquivar - Afrontar - Contraatacar

Quadre 4. Relació entre els diferents rols i sotsrols en el judo dret

Sotsrols associats al rol de lluitador defensiu dret:

- *Kumikata inferior*. És tot el contrari del domini del *kumikata*. Per tant, aquest sotsrol es produeix com a conseqüència de l'observació que un lluitador adopta un rol d'atacant dominant el *kumikata*.

- *Esquivar*. És conseqüència d'un atac directe de l'adversari. Esquivar és fer l'acció d'apartar-se de la direcció de l'atac.

- *Afrontar*. (Koliczkine, 1989). També es dona com a conseqüència de l'atac de l'adversari. Afrontar consisteix en evitar la projecció baixant el centre de gravetat o interposant força en contra de la direcció on ens vol projectar l'adversari.

- *Contraatacar*. Aquest rol es dona com a conseqüència dels dos anteriors, és a dir, després d'un atac directe del lluitador atacant el defensor esquivar o afronta i després té la possibilitat d'iniciar un contraatac.

Aquest concepte està a cavall entre la defensa i l'atac, ja que si d'una banda seqüencialment prové d'una situació defensiva, conceptualment és una forma d'atacar.

* *Judo al terra* (quadre 5):

— *Definició dels diferents sotsrols del judo al terra*.

Sotsrols associats al rol de lluitador en espera al terra:

Potser aquests sotsrols no haurien de considerar-se com a tals, ja que no designen accions sinó situacions en les quals cada lluitador ostenta una posició, la qual determina les possibilitats d'atac-defensa de cadascú. Tot i així sí que ens aclareixen de manera important la significació del combat i, per tant, considerem important identificar aquestes situacions abans de descriure el que succeirà posteriorment.

- *Posició superior*. Estar en una situació que ens dona més possibilitats d'atacar que de defensar-nos, per exemple tenir a l'adversari entre cames o tenir-lo en posició bocaterrosa defensiva.

- *Posició inferior*. Seria la posició contrària a la que hem descrit abans. Des d'aquesta posició tenim menys possibilitats d'atac i per això l'anomenem

posició inferior. Però això no significa que les possibilitats d'atac des d'aquesta posició siguin nul·les.

Sotsrols associats al rol de lluitador atacant:

- *Atac directe*. Aquest sotsrol és el que pren un lluitador des d'alguna de les dues posicions anteriors o bé ve facilitat com a conseqüència d'un atac de judo dret. Un atac directe té la intencionalitat de buscar la victòria per una via ràpida, com ara estrangular o luxar, o per una via més lenta, immobilitzar.

- *Combinar o encadenar*. Aquesta acció en el judo al terra té un significat diferent que en el judo dret, ja que entenem que prèviament a un atac directe com ara la immobilització, hi ha d'haver tot un seguit d'accions prèvies (volcar, girar) que col·loquin a l'adversari en situació d'esquena a terra. Aquestes accions es van encadenant l'una darrera l'altra fins arribar al final: aconseguir immobilitzar, estrangular o luxar.

- *Flotar*. Un cop s'ha aconseguit la immobilització, aquesta s'ha de mantenir durant 30" per tal d'aconseguir la victòria. Tots els gests que realitza l'adversari per sortir de la situació d'immobilitzat s'han de contrarestar amb accions que els neutralitzin. A aquestes accions neutralitzadores les anomenem "flotacions".

Sotsrols associats al rol de lluitador defensiu:

- *Esquivar*. Es tracta d'un desplaçament

LLUITADOR EN ESPERA	- En posició superior - En posició inferior
LLUITADOR ATACANT	- Atac directe - Combinar o Encadenar - Flotar
LLUITADOR DEFENSIU	- Esquivar - Afrontar - Contraatacar - Intentar sortir

Quadre 5. Relació entre els diferents rols i sotsrols en el judo terra



o una acció que eviti la consolidació d'una acció atacant.

- *Afrontar*. Aquesta acció fa referència al manteniment d'una posició tancada que no permet l'evolució de l'atac (2). Estratègicament busca l'aturada del combat al terra per tornar a començar-lo dret, o bé evitar la continuació d'un atac directe de l'adversari, com ara *juji gatame*.

- *Intentar sortir de la immobilització*. Quan un judoka que està immobilitzat realitza una sèrie d'accions per intentar acabar amb aquesta situació negativa per ell.

- *Contraatacar*. Aquesta acció, com en el judo dret, es dona com a conseqüència directa dels sotsrols anteriors, ja que després de rebutjar o sortir-se d'una posició desavantatjosa, el lluitador pot quedar en una nova situació que li permeti de fer un atac.

— *Xarxa de canvi de sotsrols*.

El canvi de sotsrol es pot observar en un sol lluitador o en el conjunt del combat.

En referència a la primera possibilitat, els sotsrols sempre s'exclouen l'un a l'altre. Un lluitador no pot tenir mai dos sotsrols alhora, però generalment un sotsrol ens permet arribar a aconseguir el següent. És a dir, seqüencialment l'un

és conseqüència de l'altre. Per exemple, la combinació és conseqüència de l'atac directe i, alhora, l'atac directe és possible gràcies a un agafament dominant.

L'observació de la globalitat del combat ens permet adonar-nos que un sotsrol d'un lluitador és conseqüència d'un sotsrol de l'adversari i que l'entramat del combat és la contraposició dels sotsrols assolits per cadascun dels lluitadors.

Codi praxèmic i codi gestèmic

Aquests dos universals estan molt relacionats amb el primer (xarxa de comunicació motriu) i el seu estudi ofereix un nivell important de complexitat, basat en ciències com ara la semiòtica, tema que resulta massa extens per abordar-lo en aquestes línies. Això no obstant, penso que en aquesta línia podrien sorgir investigacions d'un gran valor de cara a entendre millor la lògica interna d'aquests esports.

Conclusions

Els universals ludomotors són concebuts fonamentalment per ésser aplicats a sistemes de jocs o esports còl·lectius. La seva aplicació a d'altres sistemes de

pràctiques descuida aspectes que podrien ser interessants pel descobriment de la seva lògica interna.

En el cas concret de les pràctiques lluctatòries, l'aplicació dels universals necessita d'unes variacions i matitzacions per tal que la interpretació del joc sigui total i no es descuidin aspectes essencials. Els aspectes a matitzar serien els següents:

— De la *xarxa de comunicacions motrius* caldria ampliar el concepte de comunicació motriu o interacció motriu, una idea més genèrica de comunicació on hi entrés el tipus de comunicació no motriu (gestual i verbal). També caldria restringir el tema "contracomunicació" a les interaccions de marca exitoses i estudiar totes aquelles comunicacions que s'estableixen entre lluitadors durant el decurs dels combats.

— La *interacció de marca* no és només una forma d'aconseguir una puntuació positiva, sinó quelcom que afecta directament al sistema de puntuacions. Per tant, caldria estudiar dins d'aquest universal aspectes com ara les violacions del reglament, les actituds defensives...

— Dins la *xarxa de rols i sotsrols* cal fer una interpretació més extensiva d'aquests conceptes. Tenint en compte la seqüencialització de les accions, l'assoliment d'un rol-sotsrol per part d'un lluitador comporta l'aparició d'un altre rol-sotsrol en l'altre lluitador, i així successivament al llarg del combat.

Bibliografia

- BAKEMAN, R.; GOTTMAN, J.M. *Observación de la interacción: Introducción al análisis secuencial*, Editores Morata, Madrid, 1989.
- CASTARLENAS, J. LL.; GARCÍA-FOJEDA, A. "Del juego luctatorio a los deportes de combate", capítulo V: Deportes individuales, de *Programas y contenidos de la educación física en BUP y FP*, Paidotribo, Barcelona, 1988.
- CASTARLENAS, J. LL. "Esports de combat i lluita: aproximació conceptual i pedagògica", *Apunts d'Educació Física i Esports*, núm. 23, 1990.

CASTARLENAS, J. LL. I COL.LAB. *Anàlisi de la distribució del temps en el combat de judo. Campionat del món 1991*, INEFC-Lleida, 1992. Treball de recerca inèdit.

CECCHINIESTRADA, J. A. *El judo y su razón kinantropométrica*, GH Editores, Gijón, 1989.

KOLICHKINE, A. *Judo: nueva didáctica*, Paidotribo, Barcelona, 1989.

HERNÁNDEZ, J. *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universitat de Barcelona, 1987. Tesi doctoral.

LAGARDERA, F. *Apuntes de la asignatura: Teoría de la actividad física*, INEFC-Lleida, 1989.

Treball no editat.

PARLEBAS, P. *Thèse pour le doctorat d'état en lettres et sciences humaines. Psychologie sociale et théorie des jeux. Étude de certains jeux sportifs*, Paris, 1987.

PARLEBAS, P. *Contribution a un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, Paris, 1981.

PARLEBAS, P. *Perspectivas para una educación física moderna*, UNISPORT, Màlaga, 1987.

PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, UNISPORT, Màlaga, 1988.

WATZLAWICK, P. i ALTRES. *Teoría de la comunicación humana*, Herder, Barcelona, 1987.

VIAL P. i COL.LAB. *Le judo: evolution de la competition*, Ed. Vigot, Paris, 1978.

Fotos: Maurici Casasayas

Nota

(1) Si un lluitador va guanyant, pot utilitzar com a estratègia defensiva situar-se prop de la zona de perill, i fer un fals atac sortint de la zona de combat. Això li permetria fer passar uns segons.