

ESTUDIO DE LAS SITUACIONES DE OPOSICIÓN Y COMPETICIÓN. APLICACIÓN DE LOS UNIVERSALES LUDOMOTORES A LOS DEPORTES DE COMBATE: EL JUDO

Josep Ll. Castarlenas Llorens
Profesor de Aplicación específica deportiva de
judo, INEFC-Lleida.

Resumen

La Praxiología, como ciencia que se ocupa del estudio de las acciones con significación práctica, necesita trabajos e investigaciones que profundicen en las diversas prácticas, con el fin de ir configurando un *corpus* de conocimiento específico que dé identidad a esta disciplina. Partiendo de un análisis genérico de las prácticas de oposición pura, este artículo propone la aplicación de los Universales Ludomotores (P. Parlebas, 1981) al grupo de deportes de lucha, y más concretamente, al judo. En esta aplicación se intentan poner al descubierto algunas de las partes que configuran la lógica interna de estas prácticas deportivas.

En la aplicación de los universales a las prácticas luctatorias nos damos cuenta de que existen algunas matizaciones a realizar respecto al concepto "universal", al tiempo que proponemos una serie de incorporaciones y ampliaciones de este modelo operatorio de análisis de los juegos y deportes colectivos.

Palabras clave: praxiología, deportes de lucha, judo, universales, lógica interna, elementos estructurales.

Definición de las prácticas de oposición y competición

Las prácticas de oposición pura son aquellas en las que *un individuo se enfrenta a otro y no tiene la posibili-*

dad de establecer conductas de cooperación con ningún compañero. Esto implica que constantemente uno es el responsable único y directo, uno es siempre quien decide y lleva a cabo las acciones sin depender en ningún momento de los compañeros. Estas situaciones presentan unas peculiaridades destacables, ya que como resultado final de la confrontación sólo puede haber un vencedor, lo cual implica una gran responsabilidad tanto en el decurso del enfrentamiento como una vez finalizado, para asumir individualmente el resultado, que no se verá diluido en un equipo como en los deportes colectivos.

Tanto en la clasificación del Grupo Praxiológico (1992) como en la de P. Parlebas (1987), modalidades tan diversas como el tenis, el bádminton, la lucha, el judo, la esgrima, el *kendo*, etc. están clasificadas dentro de una misma familia. Dentro de la taxonomía del Grupo de Estudio Praxiológico, estas prácticas se catalogan en el grupo (C O Cp), ya que se dan en el marco de una relación antagónica (O), competitiva (Cp) y sin relaciones de colaboración (C).

P. Parlebas (1987) agrupa todas estas prácticas dentro de una misma familia (C A I = Sin presencia de compañeros, "C"; sin incertidumbre en el entorno, "I"; con presencia de adversario, "A"). Su clasificación está estructurada en base a los sistemas de comunicación que se establecen entre los participantes y la información que proviene del entorno. En los deportes de adversario, la contracommunicación motriz es

la expresión que designa el sistema de relaciones que se establece entre los participantes.

El objetivo de este estudio radica en poner al descubierto la lógica interna de estas prácticas en base a la aplicación de los universales ludomotores y ver si estos son la vía más adecuada para esta finalidad. Antes de eso, sería necesario ver si todos estos deportes de los que hemos hablado son susceptibles de ser analizados bajo los mismos parámetros. Habremos de ver si entre ellos se presenta la afinidad precisa.

A priori, se podría decir que las diferencias entre los deportes de raqueta y los de lucha son evidentes. Pero, ¿dónde se esconden estas diferencias?, ¿tenemos elementos que puedan determinar que este grupo de deportes, que tanto el Grupo de Estudio Praxiológico como P. Parlebas ubican dentro de una misma familia, ha de ser subdividido en el momento de aplicar un sistema de análisis? Para contestar a estas cuestiones, someteremos estas prácticas a un estudio comparativo de los diferentes factores estructurales: el espacio, el tiempo, el material, así como los objetivos del juego.

Elementos estructurales de los deportes de oposición (deportes de pala o raqueta-deportes de lucha o combate)

El espacio

P. Parlebas (1987), cuando habla del espacio sociomotor en los enfrentamientos de los deportes de combate,

dice que el blanco es el cuerpo del otro. Dice: "El espacio a conseguir es un espacio humano, dinámico, dotado de un poder de anticipación, de evasión, de respuesta y de finta, dotado también de sentimientos, de agresividad o de violencia contenida." En cambio, en los deportes de raqueta, el espacio a conquistar es un "espacio material, una zona del terreno". Más que de espacio, en este caso se está hablando de los objetivos a conquistar, si están en relación con el adversario directamente o bien en relación con el espacio que este ocupa.

En cuanto a la distancia de enfrentamiento motor, la define como "el valor medio de la distancia que separa a dos adversarios en el momento del combate". Cuando esta distancia se analiza en el contexto de duelos entre dos individuos, habla de "distancia de guardia" como el espacio que dista entre los jugadores (luchadores) una vez que el árbitro los ha puesto en la situación inicial. Partiendo de este parámetro, clasifica estas prácticas en diferentes grupos en función de la distancia y observa una relación inversamente proporcional entre la distancia de guardia y la violencia de los enfrentamientos en el sistema de los deportes de combate, ya que el espacio posibilita el hecho de coger impulso para la posterior percusión.

El espacio, en función de las posibilidades reglamentarias de ocupación por parte de los practicantes, puede ser:

- *Antitético*. Es el caso en el que los participantes no pueden acceder al terreno del adversario.
- *Común*. Es el caso en el que el espacio es compartido por los dos enfrentados para llevar a término el juego.

El tiempo

La variable tiempo determina y define el tipo de esfuerzo requerido y, al mismo tiempo, su distribución (tiempo de esfuerzo-tiempo de pausa), ayudando a descubrir parte de la lógica interna del juego.

En estas prácticas, el esfuerzo no se produce de una manera continua. Las actuaciones de los deportistas muchas veces están seguidas de pausas en las que se vuelven a situar en el lugar de inicio. A partir de aquí, vuelven a empezar el enfrentamiento, y así sucesivamente, de tal modo que, por ejemplo, un combate de judo que tiene una duración real de cinco minutos puede llegar a durar siete u ocho, si tenemos en cuenta el tiempo de pausa. La cuantificación de las constantes que puedan aparecer en los duelos mediante métodos de observación sistemáticos y secuenciales (R. Bekman-J.M. Gottman, 1989), tales como el número de pausas por encuentro, la duración de estas pausas, el tiempo que dura el combate sin que sea detenido... aportarían nuevos elementos de reflexión que contribuirían al conocimiento de su lógica interna (J.LI. Castarlenas y colaboradores, 1992).

El tiempo puede delimitar o no la duración de los enfrentamientos. En este sentido, nos encontramos con dos formas distintas de delimitar los enfrentamientos:

- *Con límite de tiempo*. Son aquellas modalidades en las que está prevista una limitación temporal en la que ha de acabar obligatoriamente la confrontación, a pesar de ser posible que esta acabe antes de este tiempo predeterminado. Es el caso de los deportes de combate.
- *Sin límite de tiempo*. Este es el caso de aquellas prácticas en las que necesariamente se ha de llegar a un resultado predeterminado para que el juego se dé por terminado. Es el caso de los deportes de raqueta.

La utilización del tiempo en estas prácticas es siempre a intervalos y cabe resaltar que, para el descubrimiento de su lógica interna, resultará muy interesante poner al descubierto cuáles son las constantes que aparecen en la relación tiempo-tipo de esfuerzo

mediante estudios de observación sistemática.

El material

Este es ciertamente uno de los elementos estructurales más importantes para diferenciar las modalidades que se inscriben dentro del grupo de deportes de oposición pura. Clasificaremos los materiales teniendo en cuenta la influencia que estos pueden tener en la interacción motriz entre los participantes:

- *Presencia o no de móvil*. Es importante en cuanto a que si existe un móvil que mediatisa la interacción, esta inmediatamente pierde en violencia porque el cuerpo del otro no es el objetivo que se ha de conseguir.
- *Presencia o no de instrumento extracorpóral*. En este sentido, se deben diferenciar las palas y raquetas de las armas. En el primer caso, diferenciaremos las modalidades en las que el móvil es golpeado mediante instrumentos de aquellas en las que se golpea con el propio cuerpo, fundamentalmente con las manos. En el caso de las armas, diferenciaremos las modalidades en las que se utilizan espadas de aquellas en las que el enfrentamiento se produce directamente cuerpo a cuerpo.

Los objetivos del juego

En cuanto a los objetivos de la competición, P. Parlebas diferencia muy claramente las luchas en las que el objetivo es un "blanco humano" de los deportes con presencia de móvil, en los que el objetivo es un "blanco material, una zona del terreno" (ver cuadro 1).

Como consecuencia de todo ello, hemos optado por escoger únicamente el grupo de *deportes de combate*, ya que todos tienen la utilización de un espacio común, el tiempo se distribuye de manera bastante similar a la vez que, a pesar de que los objetivos se consiguen

	ESPACIO	TIEMPO	MATERIAL	OBJETIVOS
DEPORTES DE COMBATE	-Común	-Delimitado	-Sin material -Con armas	-El cuerpo del otro
DEPORTES DE RAQUETA	-Antítetico -Común	-En función del juego	-Móvil -Con objetos extracorporales -Sin objetos	-Colocar el móvil en un espacio inaccesible para el adversario

Cuadro 1. Deportes de oposición pura: diferencias entre los deportes de combate y los deportes con móvil, a nivel de las variables estructurales espacio, tiempo, material y objetivos

en base a distintas acciones, siempre tienen como destino el cuerpo del otro y la demostración de una superioridad (ver el apartado “Gráfica de interacciones de marca”).

Los universales aplicados a los deportes de combate

Los universales ludomotores. Aspectos generales

Los universales ludomotores son una de las grandes aportaciones de P. Parlebas (1981), y los define como “modelos operativos, presentes en todos los juegos de manera subyacente que testimonian el funcionamiento ludomotor. Identificables en todos los juegos deportivos, estos modelos reflejan una parte capital de la inteligibilidad del juego.” La aplicación de los universales ludomotores a los deportes de combate es una tarea de difícil realización, ya que estos principios universales fueron fundamentalmente concebidos para el análisis de los juegos y deportes colectivos y, por tanto, no tienen en cuenta las peculiaridades de otros grupos de deportes que, para su análisis, deberían utilizar otros “universales” que tuviesen en consideración aspectos específicos de su lógica interna. F. Lagardea (1990) ya dice que “a pesar de que se denominen universales, distan mucho de ser un modelo universal para poder utilizarlo operativamente en el análisis de

todos los deportes”. Sin embargo, la probable carencia en la aplicación de este modelo a los deportes de combate no nos impide intentarlo y abstraer algunas conclusiones que nos permitan realizar una nueva propuesta de un modelo específico de universales dirigido específicamente a los deportes de combate. El mismo P. Parlebas (1988) ya admite que su aportación se basa más en la creación de un método que en los universales en sí.

Aplicación de los universales a los deportes de combate

Red de comunicaciones motrices

En los deportes de combate se establece una red de comunicaciones motrices totalmente antagónica, a la cual P. Parlebas (1981) denomina red de contracommunicación motriz. Su representación gráfica se puede observar en el gráfico 1.

A pesar de que aparentemente esto pueda parecer así de sencillo, la experimentación y observación de distintas formas

de lucha nos da pie a pensar que se podrían dar algunas situaciones de comunicación más sutiles, ya que, según Paul Watzlavich (1987), “una comunicación no transmite únicamente información, sino que, al mismo tiempo, impone conductas”. Precisamente, a raíz de este concepto de comunicación es de donde se parte cuando se ha de analizar la red de comunicaciones motrices en los deportes de combate, ya que el análisis de P. Parlebas (1988) aplicado a este grupo de deportes se convierte en poco funcional y descuida aspectos determinados. El mismo asume este riesgo cuando dice: “Queda para los análisis posteriores el profundizar en la diversidad de formas de interacción práctica y matizar los grados de incertezas según el entorno. Tendremos ocasión, por ejemplo, de examinar sorprendentes sutilezas de la comunicación motriz...”

Las sutilezas no se encuentran únicamente en la comunicación motriz o interacción motriz, sino en todo lo que él llama interacciones motrices inesenciales, que son aquellas que se llevan a cabo entre el entrenador, el público... Por otra parte, y también como matización de la definición de P. Parlebas respecto a este universal, sería necesario estudiar más cuidadosamente las comunicaciones (no contracommunicaciones) que se establecen con el adversario. Analizaremos las posibilidades de estas comunicaciones:

1. *Comunicaciones con el entrenador.* De la misma manera que en los deportes de equipo las comunicaciones con los compañeros condicionan de forma directa las actuaciones de los otros jugadores, en los deportes de adver-



Gráfico 1. Representación gráfica de la red de contracommunicación motriz

sario, en general, las instrucciones del entrenador condicionan de una manera directa las actuaciones de los deportistas. En el baloncesto, cuando un base marca la jugada que se ha de realizar, los compañeros empiezan a realizar una serie de acciones que buscan una jugada ganadora, considerándose este gesto una comunicación directa. En los deportes de combate, sea cual sea la modalidad, resulta frecuente ver como el entrenador indica cuál ha de ser el ataque, la defensa o bien qué posición ha de adoptar el luchador. En este caso, ¿el entrenador no hace las mismas funciones que el base? (ver gráfico 2).

Las comunicaciones que en este caso se podrían considerar inesenciales son las que provienen del público o de los compañeros, porque la influencia que tienen sobre los luchadores será más a nivel psicológico, motivacional o afectivo y, desde este nivel, también se puede condicionar la conducta motriz, pero no tan directamente como si las instrucciones estuviesen dirigidas directamente a este fin.

Los efectos de la influencia del público y los compañeros serían estudiables desde otras ciencias, como la psicología, la sociología... En cambio, en el caso del entrenador, dado que sus verbalizaciones tienen influencia directa sobre las conductas motrices de los luchadores, serían comportamientos a observar y discutir desde el ámbito de la praxiología.

2. Comunicación con el adversario.

Otra de las situaciones o conductas que se podría considerar comunicativa es la que se establece entre los dos adversarios pero que no llega a confundir o engañar al adversario.

De algún modo, el concepto de contracomunicación hace referencia al objetivo final que todo jugador tiene contra el adversario, es decir, proyectarlo de una manera contundente en judo, hacer un tocado en esgrima (ver gráfico 3).

Cuando P. Parlebas (1987) habla de situaciones de comunicación y con-

tracomunicación motriz, hace referencia solamente a la presencia de compañeros y adversarios y a los objetivos finales que estos buscan: "Los intercambios prácticos entre dos boxeadores o dos esgrimistas no son de la misma naturaleza que las interacciones que se dan entre dos corredores de relevos o entre dos alpinistas encordados en una pared. En el primer caso la acción motriz de cada uno trata de confundir al adversario y abatirlo; en el segundo, los actos motrices de todo actor tienden a favorecer a su compañero, asegurando el éxito común." A pesar de ello, no podemos eludir las comunicaciones que se establecen entre los contendientes porque, aunque no son el objetivo que se pretende (el objetivo es "contracomunicar", conseguir una interacción de marca), sí que determinan el resultado final. Tanto es así que las diferencias que existen entre un luchador experimentado y uno novato se basan en que el primero emite conductas de contracomunicación poco codificables para el novato y, en cambio, el segundo emitirá conductas comunicativas perfec-

tamente codificables para un luchador experimentado.

Gráfica de interacciones de marca

Las interacciones de marca, según P. Parlebas (1981), "son comunicaciones o contracomunicaciones motrices que permiten atender los objetivos codificados de un juego deportivo y dotados de un *status* lúdico valorizado: modificación de un resultado o cambio de *status* sociomotor... Las características de la red de interacciones motrices permiten distinguir tres grandes categorías de juegos deportivos:

- Juegos en los que se valoran exclusivamente las interacciones de marca *antagónicas*.
- Juegos en los que se valoran exclusivamente las interacciones de marca *cooperativas*.
- Juegos en los que se valoran ambos tipos de interacciones de marca."

Dicho autor ubica los deportes de combate y los colectivos dentro del mismo grupo, cosa que a priori puede parecer evidente. No obstante, sería necesario

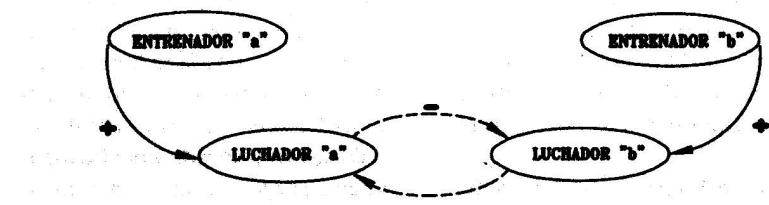


Gráfico 2. Red de comunicaciones inesenciales y no motrices que se establece en una situación de combate

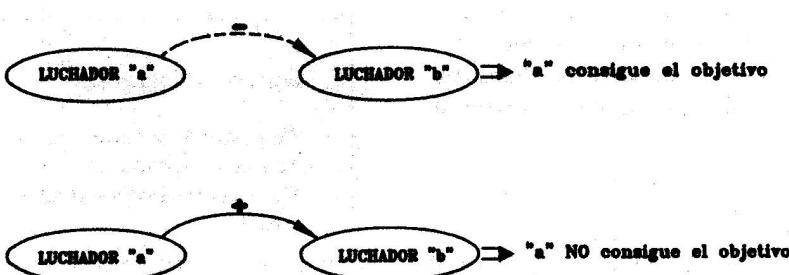


Gráfico 3. Finalidades que posibilitan las conductas de comunicación y las de contracomunicación

	GOLPEAR	MARCAR	TOCAR	PROYECTAR	INMOV.	LUXAR	ESTRANG.
JIU-JITSU	SÍ	—	—	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
JUDO	—	—	—	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
LUCHA	—	—	—	SÍ	SÍ	—	—
ESGRIMA	—	—	SÍ	—	—	—	—
BOXEO	SÍ	—	—	—	—	—	—

Cuadro 2. Relación entre los sistemas de interacción de marca ofensivas de cada modalidad

hacer una serie de matizaciones diferenciales entre un grupo de deportes y el otro.

En los deportes de lucha, el entramado de relaciones que se establece entre los participantes no va únicamente dirigido a la consecución del objetivo codificado preestablecido a nivel ofensivo (tocado, *ippon*, *K.O.*....), sino que, al mismo tiempo, busca el colocar al adversario en situación defensiva y/o provocar la infracción del reglamento. Las interacciones de marca que se producen son estrictamente antagónicas, pero no son sólo fruto de la contracomunicación que se establece con el adversario, sino que uno mismo puede ganarse una valoración negativa haciendo una infracción del reglamento.

Se podrían diferenciar tres tipos de interacciones de marca, ya que todas ellas son maneras de hacer variar el marcador. Aunque unas se denominan puntuaciones y las otras, sanciones, cuando se ha de determinar el ganador, ambas tienen el mismo valor, como ya veremos más detalladamente en el siguiente apartado "Sistema de tanteo".

a) Las que se desprenden de la materialización de acciones *ofensivas* y que se dan como consecuencia de la demostración de superioridad materializada en una acción determina-

da. Estas pueden ser muy variadas y, en función de la modalidad deportiva, serán: *proyectar, estrangular, luxar, tocar, golpear y marcar* (ver cuadro 2).

b) Las que se desprenden de acciones *defensivas* que se dan a consecuencia de la demostración de inferioridad materializada con actitudes y/o posiciones defensivas. Ello está muy ligado a conseguir hacer el deporte más espectacular en su estética. El hecho de que penalicen las actitudes defensivas facilita que este sea más dinámico. Si no fuese así, los combates serían más lentos y buena parte del combate se ocuparía en la espera del ataque del adversario, como en el caso del *sumo*. En este sentido, el *judo* ha evolucionado, convirtiéndose en un deporte cada vez más diná-

mico, al sancionar las actitudes defensivas. Prueba de ello es que en la última revisión del reglamento (1990) se introducen una serie de artículos que velan para que se mantenga esta línea de primar el ataque por encima de la defensa. Por ejemplo, se suprime el aviso que existía por falta de combatividad por la aplicación directa de la sanción, en el caso de que el árbitro observe una actitud defensiva en un luchador.

c) Las que se desprenden de las *acciones que van en contra del reglamento* y que, generalmente, implican peligrosidad, como sería, en el caso del boxeo, golpear partes bajas, o, en *judo*, doblar cualquier articulación que no sea la del codo o bien hacer peligrar la columna vertebral o el cuello del adversario o de uno

VALORACIONES CUALITATIVAS —SUBJETIVAS—	VALORACIONES CUANTITATIVAS —OBJETIVAS—
<p>Resultado en función de:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Velocidad de la proyección – Fuerza de la proyección – Hacer caer al adversario sobre su espalda 	<ul style="list-style-type: none"> – Tiempo de inmovilización – Abandono del adversario – Existencia o no de proyección

Cuadro 3. Comparación de las valoraciones cualitativas y cuantitativas en *judo* respecto a las interacciones de marca estrictamente ofensivas

misma haciendo acciones como *uchi mata makikomi*.

Otra de las diferencias que se presenta respecto a los deportes colectivos radica en la objetividad al determinar las interacciones de marca. La consecución de un gol o de una canasta es algo fácil de determinar, es una valoración objetiva. En los deportes individuales, como la gimnasia, sucede todo lo contrario, ya que en ellos el resultado está a expensas del dictamen de los jueces, que han de valorar la estética, el ritmo... de la actuación de forma subjetiva.

En los deportes de combate se mezclan criterios objetivos y subjetivos en el momento de determinar la existencia de acciones significativas respecto al marcador, por un lado, y, en primer lugar, algunas acciones necesitan ser identificadas y los jueces han de determinar si ha habido proyección, si se ha golpeado o se ha tocado... Después de esto, se ha de determinar la calidad de esta acción en base a la aplicación de los criterios del reglamento; por ejemplo, en judo, para que una proyección sea considerada como buena, ha de realizarse con velocidad y colocando la espalda del adversario sobre la colchoneta... (ver cuadro 3).

Sistema de tanteo

El sistema de tanteo se desprende de la materialización de las interacciones de marca en un código indescifrable con la intención de poder comparar los *scores* de los deportistas y determinar un ganador.

En los deportes colectivos este sistema parece bastante sencillo, ya que el resultado proviene de la aplicación de x puntos a las interacciones de marca exitosas y el sumatorio de estos puntos se convierte en el resultado de un equipo y, comparado con el del otro, determina el ganador.

En los deportes de lucha el sistema de tanteo resulta bastante más complejo, ya que no son únicamente las acciones ofensivas con éxito las que se consideran en el resultado final, tal como hemos

PUNTUACIONES		PENALIZACIONES
Koka	=	Shido
Yuko	=	Chui
Wazzari	=	Keikoku
Ippon	=	Hansokumake

Tabla 1. Sistema de equivalencias entre penalizaciones y puntuaciones exitosas en el judo

dicho en el apartado anterior, sino que las acciones o posiciones defensivas y las infracciones del reglamento son penalizadas de tal modo que en el resultado son equiparadas a las acciones ofensivas, es decir, tienen el mismo valor. Por tanto, el resultado no surge como fruto de la comparación del sumatorio de dos resultados —puntuaciones—, sino que, sobre las puntuaciones positivas, se han de restar las valoraciones negativas —penalizaciones— (ver tabla 1).

En líneas generales, según P. Parlebas (1982), encontramos tres tipos de sistemas de tanteo en los juegos basados en interacciones de marca:

- Puntuación límite.* Juegos o deportes en los que la limitación del tiempo no viene implícita en el reglamento, sino que está a expensas del marcador.
- Tiempo límite.* Juegos o deportes que tienen en el tiempo el acotamiento de su duración y, acabado dicho tiempo, el ganador se obtiene de la comparación del resultado de ambos equipos.
- Puntuación límite-tiempo límite.* Son juegos o deportes en los que el final se puede determinar en base a la puntuación o el tiempo, en función de parámetros de rendimiento; o sea, que si uno de los dos deportistas demuestra antes del final del tiempo su superioridad respecto al otro, el enfrentamiento se puede dar por finalizado.

Evidentemente, el último caso es el de los deportes de combate, en los que la

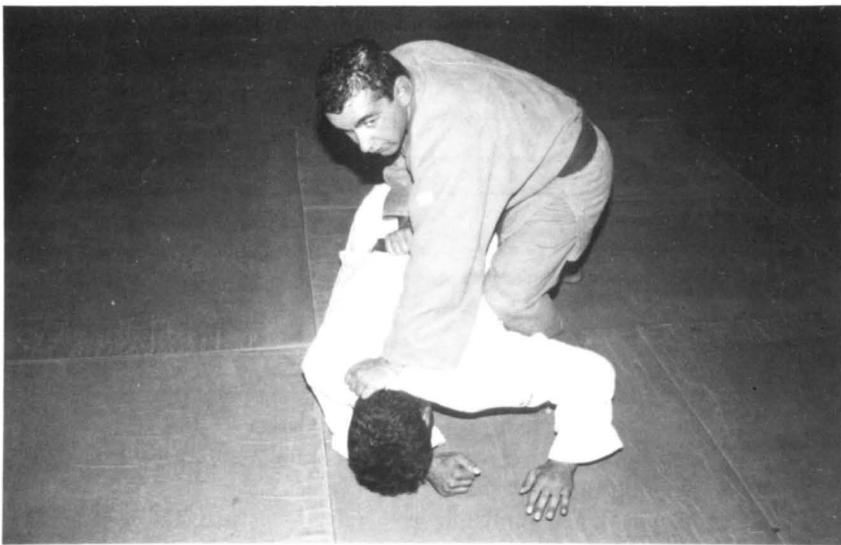
finalización de la lucha puede venir determinada por el tiempo (5' en el caso del judo o x asaltos en el boxeo, o bien por un *ippon* o un *K.O.*, respectivamente).

El sistema de roles

— Identificación de los roles
Según P. Parlebas (1981), el rol es “el *status* traducido en actos, es el *status* dinamizado y que toma cuerpo. El rol encuentra su pertenencia en tres grandes sectores de la acción: la interacción motriz respecto al otro, relaciones con el espacio y relaciones con los objetos mediadores. Este concepto no define a los individuos, sino a los tipos de acción motriz...” Atendiendo a esta definición, nos damos cuenta de que en este grupo de deportes la tarea de identificación de los roles resultará de difícil realización, ya que no existen parámetros objetivos como la posesión o no de la pelota y la ocupación de un espacio determinado del campo, como en los deportes colectivos. La dificultad cobra más importancia si observamos que la interacción motriz respecto al otro cambia en milésimas de segundo.

El espacio no es un elemento que nos pueda determinar claramente un rol, a pesar de que a veces el hecho de estar cerca o dentro de la zona de peligro (área que delimita el espacio donde se lucha), puede determinar alguna intencionalidad defensiva (1).

Dentro de lo que es el judo, en función de los tipos de interacción motriz que se establecen con el adversario y teniendo en cuenta aspectos que se mencionan implícita o explícitamente en el



Los luchadores están en situación de espera en el suelo, pero el que está de pie es quien tiene opción de atacar

reglamento, podemos identificar los siguientes roles:

- Luchador en situación de espera de pie.
- Luchador defensivo o en situación defensiva de pie.
- Luchador atacando o en situación de atacante de pie
- Luchador en situación de espera en el suelo.
- Luchador defensivo o en situación defensiva en el suelo.
- Luchador atacante o en situación de atacante en el suelo.

Para la identificación de estos roles, será necesario diferenciar entre las acciones que tienen lugar en el combate derecho —*nage waza*— y las que tienen lugar en el combate en el suelo —*ne waza*—:

Combate derecho (*nage waza*):

- *Luchador en situación de espera de pie*:

Este rol está relacionado con los momentos en los que los luchadores únicamente mantienen unas posiciones expectantes respecto a las acciones que pueda realizar el adversario. Son los momentos iniciales, previos al agarra-

miento o los primeros momentos en los que los luchadores permanecen cogidos.

Este rol lo mantienen los dos luchadores al mismo tiempo, no es como los siguientes, que son excluyentes. Este rol lo asumen durante mucho tiempo los pesos más pesados y, contrariamente, los ligeros permanecen muy pocos momentos en esta situación.

• *Luchador defensivo de pie*:

La identificación de este rol nos viene determinada por la descripción directa que hace el reglamento de deportes de combate, en el que se refleja que todo luchador que tome una actitud defensiva ha de ser sancionado con una penalización.

Hay varias conductas que pueden facilitar la detección de un rol defensivo en un luchador, como por ejemplo:

- No dejarse coger.
- Tener una guardia cerrada.
- Tener el cuerpo encorvado y apartado del adversario.
- Llevar los brazos rígidos con la única intención de impedir o rechazar los ataques del adversario
- ...

Estratégicamente, el rol defensivo puede significar:

- Que se está ganando el combate y que interesa tomar responsabilidades ofensivas para evitar el contraataque.
- Que el adversario ha podido conseguir un rol atacante, gracias a una mayor condición física y/o una mejor disponibilidad técnica.
- ...

• *Luchador atacante de pie*:

El rol de atacante no se puede determinar en base a descripciones reglamentarias como el anterior, sino que se puede observar en una actitud de superioridad, de ganas de volver a vencer, lo cual se traduce prácticamente en las siguientes conductas:

- Dominio de la guardia.
- Posición errecta.
- Dominio de la dirección del desplazamiento del adversario.

Estas conductas nos permitirían intuir el principio de un ataque. No obstante, que un luchador inicie el ataque no significa que lo tenga que acabar. En estos deportes, la posibilidad del contraataque es bastante elevada, lo cual hace que el luchador que en un principio estaba en un rol defensivo acabe realizando el ataque.

Por tanto, no se puede determinar con exactitud lo que ha sucedido hasta que han acabado todas las acciones (ver gráfico 4).

Combate en el suelo (*ne waza*):

- *Luchador en situación de espera en el suelo*:

En el combate en el suelo, el rol de luchador en situación de espera está asociado al del luchador en posición superior o posición inferior. Casi nunca hay una situación de espera como en el combate de pie, en el que, al principio, ambos luchadores tienen las mismas opciones para atacar.

Secuencialmente, el combate en el suelo es una continuación del combate de pie. Una vez que los luchadores

llegan al suelo, normalmente, hay uno que ha quedado en una posición superior al otro (ver subroles), tal como muestra la foto 1. Sin embargo, puede haber momentos en los que el luchador que está en situación superior puede escoger entre aprovechar esta posición o no (el reglamento le permite este derecho).

• *Luchador defensivo en el suelo:*

Las posiciones que se dan en el suelo y en las que se puede determinar que un luchador está alcanzando el rol defensivo son identificables en base a las siguientes conductas:

- No ataca, adopta una postura en la que defiende las partes que el adversario le puede vulnerar. Por tanto, está boca abajo y se protege el cuello y los brazos.
- Mantiene la pierna del adversario entre las suyas (*ashi garami*). En este caso, el luchador defensivo no puede tomar ninguna iniciativa de ataque, ya que si deja en libertad la pierna del adversario, automáticamente caerá inmovilizado y, por tanto, empezaría a perder (foto 2).
- Sale de la zona de competición.
- ...



Gráfico 4. Estructura del cambio de roles

• *Luchador atacante en el suelo:*

Las conductas que nos permiten determinar que un luchador está en el rol de atacante son las siguientes:

- Está trabajando para conseguir algo positivo de la situación defensiva de la que anteriormente hablábamos, busca una estrangulación, una luxación o volcar para inmovilizar.
- Está trabajando para sacar la pierna de entre las piernas del adversario, para así pasar a la inmovilización.
- Lleva al adversario hacia dentro de la zona de competición cuando el otro intenta salir.

— Red de cambio de roles.

El primer rol que asume un luchador

en el momento del inicio del combate es el de luchador en espera. Inmediatamente después de este rol se asume uno de los dos roles descritos anteriormente, teniendo en cuenta que siempre uno excluye al otro, es decir, si un luchador está en ataque, el otro está en defensa (ver gráfico 4).

Los roles pueden ir cambiando de una forma constante y con gran rapidez, de tal manera que un luchador con rol defensivo puede pasar al ataque en una milésima de segundo y viceversa. En muchas ocasiones el hecho de tener el rol de atacante no supone consolidar una interacción de marca positiva, ya que hay auténticos especialistas en el contraataque.

Sistema de subroles

— Identificación de los subroles.

“Cada subrol representa una acción motriz mínima para que tenga sentido desde el punto de vista del observador y del analista” (P. Parlebas, 1981). Son una descripción de las acciones no tan genéricas como los roles y no tan específicas como las modalidades de ejecución. Los subroles nos dan la posibilidad de entender con claridad la lógica interna de estos deportes, ya que hablaremos de las acciones motrices que tienen significado. No obstante, se ha de aclarar una vez más que el factor tiempo juega en contra de la identificación clara de los subroles y que la manera de trabajar en su observación es mediante la cámara lenta del vídeo.



Esta es una posición de *ashi garami*, en la cual el luchador que tiene la espalda contra el suelo mantiene cogida la pierna del otro para que no empiece a contar el tiempo de inmovilización

LUCHADOR EN ESPERA	<ul style="list-style-type: none"> – Trabajar por el Kumikata (agarre) – Kumikata estable
LUCHADOR ATACANTE	<ul style="list-style-type: none"> – Dominar el Kumikata – Ataque directo – Combinar o Encadenar – “Condicionar”
LUCHADOR DEFENSIVO	<ul style="list-style-type: none"> – Kumikata inferior (dominado) – Esquivar – Afrontar – Contraatacar

Cuadro 4. Relación entre los diferentes roles y subroles en el judo de pie

• *Judo de pie* (ver cuadro 4):

— *Definición de los distintos subroles del judo de pie.*

Subroles asociados al rol de luchador en espera de pie:

- *Trabajando para el kumikata.* Situación en la que ambos luchadores trabajan para conseguir coger el *kumikata* que les resulte más favorable, para después poder aplicar su sistema de ataque.
- *Kumikata estable.* Situación en la que ambos jugadores están cómodos con la guardia que tienen. No se observa voluntad de variación del agarramiento por parte de ninguno de los dos luchadores.

Subroles asociados al rol de luchador atacante de pie:

- *Dominar el kumikata:* Se produce cuando un luchador posee un agarramiento que objetivamente le permite realizar un ataque. Normalmente va asociado con el dominio de la dirección del desplazamiento.
- *Ataque directo.* Uno de los luchadores, aprovechando un dominio en el *kumikata* y/o un desplazamiento, lanza un ataque que pretende ser definitivo; es decir, proyectar al adversario.
- *Combinar o encadenar.* Esta acción deriva de la primera y está relacionada con las posibles reacciones del adversario. En caso de que el ataque

directo no hubiese conseguido el objetivo que pretendía —proyectar—, el adversario habrá tenido que reaccionar de alguna manera para evitarlo. Precisamente, esta reacción es lo que se aprovecha para lanzar un nuevo ataque.

- *Condicionar.* Esta acción pretende, mediante la ejecución de diferentes ataques directos en la misma dirección, crear un condicionamiento en las respuestas del adversario.

El condicionamiento facilita la ejecución de un ataque directo en la dirección contraria en la que se ha creado el condicionamiento de la resistencia del adversario. Más que un subrol sería una estrategia, ya que el observador vería el subrol de ataque directo reiterado; sin embargo, el objetivo sería distinto.

Subroles asociados al rol de luchador defensivo de pie:

- *Kumikata inferior.* Es todo lo contrario que el dominio del *kumikata*. Por tanto, este subrol se produce como consecuencia de la observación de que un luchador está en rol de atacante dominando el *kumikata*.
- *Esquivar.* Es consecuencia de un ataque directo del adversario. Esquivar es hacer la acción de apartarse de la dirección del ataque.
- *Afrontar* (Kolichkine, 1989). También se da como consecuencia del ataque del adversario. Afrontar consiste en evitar la proyección bajando al centro de gravedad o interponiendo fuerza en contra de la dirección en la que se quiere proyectar al adversario.
- *Contraatacar.* Este rol se da como consecuencia de los dos anteriores; es decir, después de un ataque directo del luchador atacante, el defensor esquiva o afronta y después tiene la posibilidad de iniciar el contraataque.

• *Judo suelo* (ver cuadro 5):

— *Definición de los distintos subroles del judo suelo.*

Subroles asociados al rol de luchador en espera en el suelo:

Tal vez estos subroles no tendrían que ser considerados como tales, ya que no designan acciones, sino situaciones en las que cada luchador ostenta una posición, la cual determina las posibilida-

LUCHADOR EN ESPERA	<ul style="list-style-type: none"> – En posición superior – En posición inferior
LUCHADOR ATACANTE	<ul style="list-style-type: none"> – Ataque directo – Combinar o encadenar – Flotar
LUCHADOR DEFENSIVO	<ul style="list-style-type: none"> – Esquivar – Afrontar – Contraatacar – Intentar salir de una inmovilización

Cuadro 5. Relación entre los distintos roles y subroles en judo suelo



des de ataque-defensa de cada uno, pero sí que nos aclaran de manera importante la significación del combate y, por tanto, consideramos importante identificar estas situaciones antes de describir lo que sucederá posteriormente.

- *Posición superior.* Estar en una situación que nos da más posibilidades de atacar que de defendernos. Por ejemplo, tener al adversario entre las piernas o tenerlo en posición boca abajo defensivo.
- *Posición inferior.* Sería la posición contraria a la que hemos descrito anteriormente. Desde esta posición tenemos menos posibilidades de ataque y, por eso, la denominamos posición inferior. Pero ello no significa que las posibilidades de ataque desde esta posición sean nulas.

Subroles asociados al rol de luchador atacante:

- *Ataque directo.* Este subrol es el que toma un luchador desde alguna de las dos posiciones anteriores o bien viene facilitado como consecuencia de un ataque de judo de pie. Un ataque directo tiene la intencionalidad de buscar la victoria por una vía rápida, como estrangular o luxar, o por una vía más lenta, como inmovilizar.

- *Combinar o encadenar.* Esta acción en el judo suelo cobra un significado distinto que en el judo de pie, ya que entendemos que previamente a un ataque directo, como la inmovilización, ha de darse toda una serie de acciones previas (volcar, girar) que coloquen al adversario en situación de espalda contra el suelo. Estas acciones se van desencadenando una detrás de la otra hasta llegar al final, que es conseguir inmovilizar, estrangular o luxar.
- *Flotar.* Una vez se ha conseguido la inmovilización, esta se ha de mantener durante 30" para conseguir la victoria. Todos los gestos que realiza el adversario para salir de la situación de inmovilidad se han de contrarrestar con acciones que los neutralicen. A estas acciones neutralizadoras las llamamos "flotaciones".

Subroles asociados al rol de luchador defensivo:

- *Esquivar.* Se trata de un desplazamiento o una acción que evite la consolidación de una acción atacante.
- *Afrontar.* Esta acción hace referencia al mantenimiento de una posición cerrada que no permite la evolución del ataque (2). Estratégicamente, busca la paralización del combate en

el suelo para volver a comenzarlo de pie o bien evitar la continuación de un ataque directo del adversario, como *juji gatame*.

- *Intentar salir de una inmovilización.* Se produce cuando un *judoka* que está inmovilizado realiza una serie de acciones para intentar acabar con esta situación para él negativa.
- *Contraatacar.* Esta acción, al igual que en el judo de pie, se da como consecuencia directa de los subroles anteriores, ya que después de rechazar o salir de una posición desventajosa, el luchador puede quedar en una nueva situación que le posibilite un ataque.

— *Red de cambio de subroles.*

El cambio de subrol se puede observar en un solo luchador o en el conjunto del combate.

En referencia a la primera posibilidad, los subroles siempre se excluyen uno al otro; un luchador no puede tener nunca dos subroles a la vez, pero, generalmente, un subrol nos permite llegar a conseguir el siguiente, es decir, secuencialmente uno es consecuencia del otro. Por ejemplo, la combinación es consecuencia del ataque directo y, a su vez, el ataque directo es posible gracias a un agarramiento dominante.

La observación de la globalidad del combate nos permite darnos cuenta de que un subrol de un luchador es consecuencia de un subrol del adversario y de que el entramado del combate es la contraposición de los subroles alcanzados por cada uno de los luchadores.

Código praxémico y código gestémico

Estos dos universales están muy relacionados con el primero (red de comunicación motriz) y su estudio ofrece un nivel importante de complejidad basado en ciencias como la semiótica, lo cual resulta demasiado extenso para que sea abordado en estas líneas. No obstante, pienso que en esta línea podrían surgir investigaciones de un gran valor de cara a entender mejor la lógica interna de estos deportes.

Conclusiones

Los universales ludomotores están fundamentalmente concebidos para ser aplicados a sistemas de juegos o deportes colectivos. Su aplicación a otros sistemas de prácticas descuida aspectos que podrían ser interesantes para el descubrimiento de su lógica interna. En el caso concreto de las prácticas luctatorias, la aplicación de los universales necesita unas variaciones y matizaciones para que la interpretación del juego sea total y no se descuiden aspectos esenciales. Los aspectos a matizar serían los siguientes:

— De la *red de comunicaciones motrices*, se debería ampliar el concepto de comunicación motriz o interacción motriz, una idea más genérica de comunicación en la que entrase el tipo de comunicación no motriz (gestual y verbal). También sería necesario restringir el término “contracomunicación” a las interacciones de marca exitosas y estudiar todas aquellas comunicaciones que se establecen entre luchadores durante el decurso de los combates.

— La *interacción de marca* no es sólo una forma de conseguir una puntuación

positiva, sino algo que afecta directamente al sistema de puntuaciones. Por tanto, se deberían estudiar, dentro de este universal, aspectos como las violaciones del reglamento, actitudes defensivas... — Dentro de la *red de roles y subroles*, es necesario hacer una interpretación más extensiva de estos conceptos y, teniendo en cuenta la secuencialización de las acciones, la consecución de un rol-subrol por parte de un luchador comporta la aparición de otro rol-subrol en el otro, y así sucesivamente a lo largo del combate.

Bibliografía

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*, núm. 23, 1990.

CASTARLENAS, J. LL. Y COL. *Anàlisi de la distribució del temps en el combat de judo. Campionat del món 1991*, INEFC-Lleida, 1992. Trabajo de investigación inédito.

CECCHINI ESTRADA, J. A. *El judo y su razón kinan-tropométrica*, GH Editores, Gijón, 1989.

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

HERNÁNDEZ, J. *Ánalisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universidad de Barcelona, 1987. Tesis doctoral.

LAGARDERA, F. *Apuntes de la asignatura: Teoría de la actividad física*, INEFC-Lleida, 1989. Trabajo no editado.

PARLEBAS, P. *Thèse pour le doctorat d'etat en lettres et sciences humaines. Psychologie social et théorie des jeux. Etude de certains jeux sportifs*, París, 1987.

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

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

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

WATZLAWICK, P. Y OTROS. *Teoría de la comunicación humana*, Herder, Barcelona, 1987.

VIAL P. Y COL. *Le judo: evolution de la competition*, Ed. Vigot, París, 1978.

Fotos: Maurici Casasayas

Notas

(1) Si un luchador va ganando puede utilizar como estrategia defensiva situarse cerca de la zona de peligro, y hacer un falso ataque saliendo de la zona de combate. Esto le permitiría hacer pasar unos segundos.