

CARACTERIZACIÓN PRAXIOLÓGICA DEL RUGBY

Autor : Jose David Ruffino – OPD Union de Rugby de Tucuman

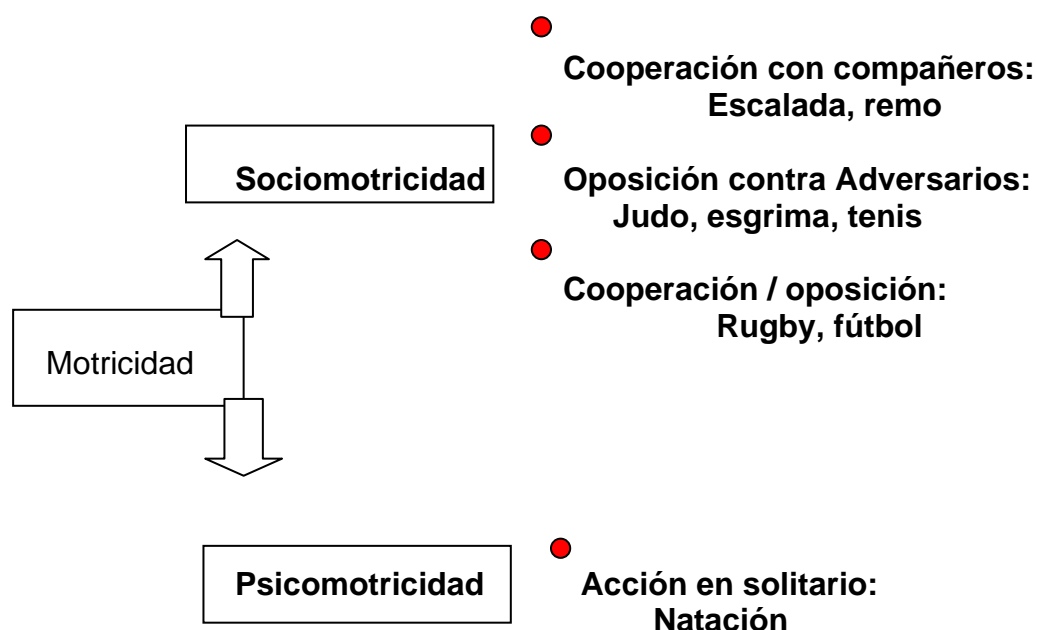
Es preciso destacar las características especiales que tiene el rugby en comparación con otros deportes. Incluso sería interesante ubicarlo dentro de las clasificaciones de Deporte.

"La acción se desarrolla en un espacio común y con participación sobre el móvil (pelota), es en forma simultanea, es decir, que los dos grupos, pueden actuar sobre el balón sin esperar la acción final del adversario desde el momento que tiene su control o no, hasta que alcanzó el objeto final de juego (marcar tanto) o logra recuperar el control de balón arrebatándose al otro equipo"

La clasificación cabe entonces bajo los deportes cooperación/oposición, donde los criterios están dados en considerar a toda situación motriz como un sistema de interacción entre el actuante, el contexto físico y el o los otros participantes. La noción de incertidumbre que plantea esta clasificación, le otorga una dimensión informacional primordial. La incertidumbre puede venir del medio físico o de los otros participantes, siendo este último caso analizado de tres maneras: que el otro participante (de donde proviene la incertidumbre) sea un adversario es decir una relación de oposición, que sea un compañero o sea que hay una relación de cooperación, y por último que existan compañeros y adversarios, es decir que hay una relación de cooperación / oposición.

Cuadro N° 1

Clasificación de las situaciones motrices. P. Parlebas

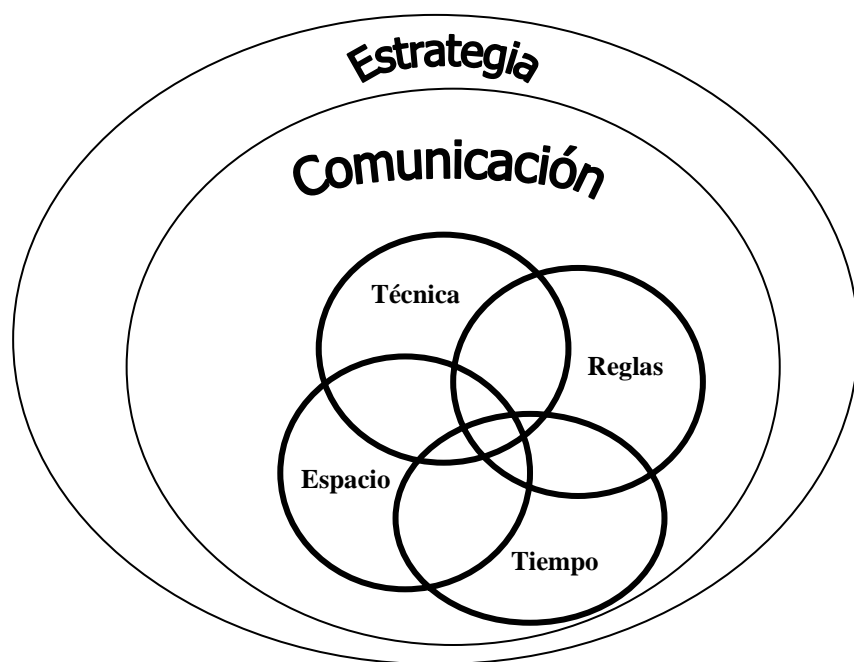


Tomando en cuenta esta clasificación, se agregan dos nuevos elementos que llenan de significación la nueva clasificación: por un lado introducen el concepto *espacio* refiriéndose a la forma de ocupar el terreno que tiene el deporte. Se habla aquí de espacios separados o espacios comunes. Y por otro lado, plantea la *forma de participación*, es decir la acción sobre el elemento: simultánea o alternativa.

Otro nivel de análisis que puede realizarse, para determinar la estructura interna de los deportes, aparte de las clasificaciones ya nombradas, son los elementos que subyacen en esa estructura y que le confieren una lógica que puede entenderse en lo que llamaremos, los elementos configuradores del deporte, que se traduce en este gráfico:

Cuadro N° 2

Relación de los elementos configuradores del juego deportivo



Estos elementos configuradores de la estructura interna de los deportes, son aspectos que siempre han sido estudiados en el deporte, pero que históricamente fueron tratadas en forma aislada. Las reglas y técnicas son tópicos del deporte que se tienen principalmente en cuenta a la hora de enseñar ese deporte. El rugby no escapa a este análisis, la principal preocupación de entrenadores es el hecho de proveer de técnicas sus jugadores y de que estos interpreten las reglas. A la luz de la propuesta del esquema precedente pensar solamente en las técnicas o en las reglas resulta insuficiente para resolver los problemas de un juego como el rugby que pone en el tapete otros elementos que históricamente fueron descuidados o no tenidos en cuenta, tales como el espacio, el tiempo, la comunicación y la estrategia. Por otro lado la propuesta de esta lógica interna

supera el análisis aislado de los elementos que la conforman sino que pretende una relación de todos los elementos tal como sugiere la figura.

La visión de una lógica interna dispuesta de esta manera precisa un cambio de pensamiento respecto a la concepción del juego y su forma de enseñarlo. Por ejemplo pensar en el movimiento general del juego (que el rugby de hoy plantea), no debería aceptar una estructura interna enfocada en solo algunos aspectos, sino por el contrario nos exige pensar en la globalidad de las situaciones del juego, que se apoya en la relación de los elementos configuradores y no en los propios elementos. La misma idea de movimiento general del juego, nos debería hacer transitar otros caminos de enseñanza diferentes a los que tradicionalmente aceptamos. ¿Cómo enseñar el movimiento general del juego parado sobre la teoría de enseñar solamente las técnicas?, si las técnicas del rugby son solamente un aspecto del juego. Este ejemplo nos debe hacer reflexionar sobre nuestro concepto de enseñanza aprendizaje. El jugador no aprende

A continuación se hace un análisis de cada uno de estos elementos:

Reglamento:

Cagigal (1979) dice que el Deporte de nuestra época marcado por la Reglamentación. El reglamento es el factor de codificación e hipercodificación de los deportes. La hipercodificación se refiere a una estructura interna y externa que le da fisonomía y una lógica al juego.

El Rugby ha sufrido muchas modificaciones reglamentarias que han cambiado su fisonomía dándole una mayor dinámica al juego. Las modificaciones reglamentarias producidas en general responden a dos hilos conductores, uno es el concepto de *seguridad*, y otro es la *dinámica del juego*.

Técnica:

Durante muchos años y aún ahora el Rugby y su aprendizaje pasaron por una cuestión técnica o de modelos de ejecución. Muchos autores reafirman el concepto. Sin embargo hay discrepancia a la hora de definir la influencia de lo técnico en el juego en general, hay quienes lo consideran el gesto biomecánico como el parámetro fundamental del desarrollo de la acción, y para otros autores cobra importancia cuando este gesto tiene significación y puede ser interpretado por otros.

En el Rugby mucho tiempo la técnica fue considerada en función de la primera acepción, es decir, con una preponderancia de lo biomecánico. Esta tesis pretende hacer un análisis de la segunda forma de interpretar las técnicas.

Con una visión enfocada en la técnica se desarrollaron programas de entrenamientos y propuestas de evaluaciones. Por tal motivo los registros de observaciones se refirieron, por lo general, a valores netos observables de las acciones técnicas durante los partidos. Numerosos estudios han puesto su lupa en la realización de la técnica, la frecuencia en que se presenta en un partido y la posibilidad de análisis para una posterior implementación didáctica en los entrenamientos.

Esta perspectiva y los datos obtenidos, han sido de gran valor en el desarrollo del rugby y continúan siéndolo. Lo que ocurre es que ha nacido una necesidad de otro análisis que construya un equilibrio entre la visión biomecánica de la técnica y el enfoque técnico desde la significación del movimiento. Se citan algunos datos que ejemplifican la postura técnica biomecánica:

Un texto clásico de la literatura rugbística que enfoca el problema de la técnica del rugby es el libro de Ray Williams, "Rugby actual". En el mismo se describe paso a paso la ejecución correcta de las diferentes técnicas del rugby.

Espacio:

El espacio del Rugby hoy se caracteriza de acuerdo a su clasificación de deporte cooperación/oposición y a decir de Parlebas en un "espacio en el que el individuo actúa en interacción con los demás", o espacio sociomotor. Aquí se coincide en la línea de pensamiento que el espacio cobra valor en función de la comunicación de cooperación/oposición del juego de Rugby.

En la actualidad, la tendencia de juego y metodología de la enseñanza está orientada a generar los espacios necesarios por donde el juego circula con mayor fluidez. Encontrar esos espacios presupone un alto grado de cooperación entre compañeros y la generación de incertidumbre a la oposición. El espacio, en este caso, no el juego, se presenta como multiforme y cambiante en función de la generación del equipo portador y de la acción del equipo que no porta.

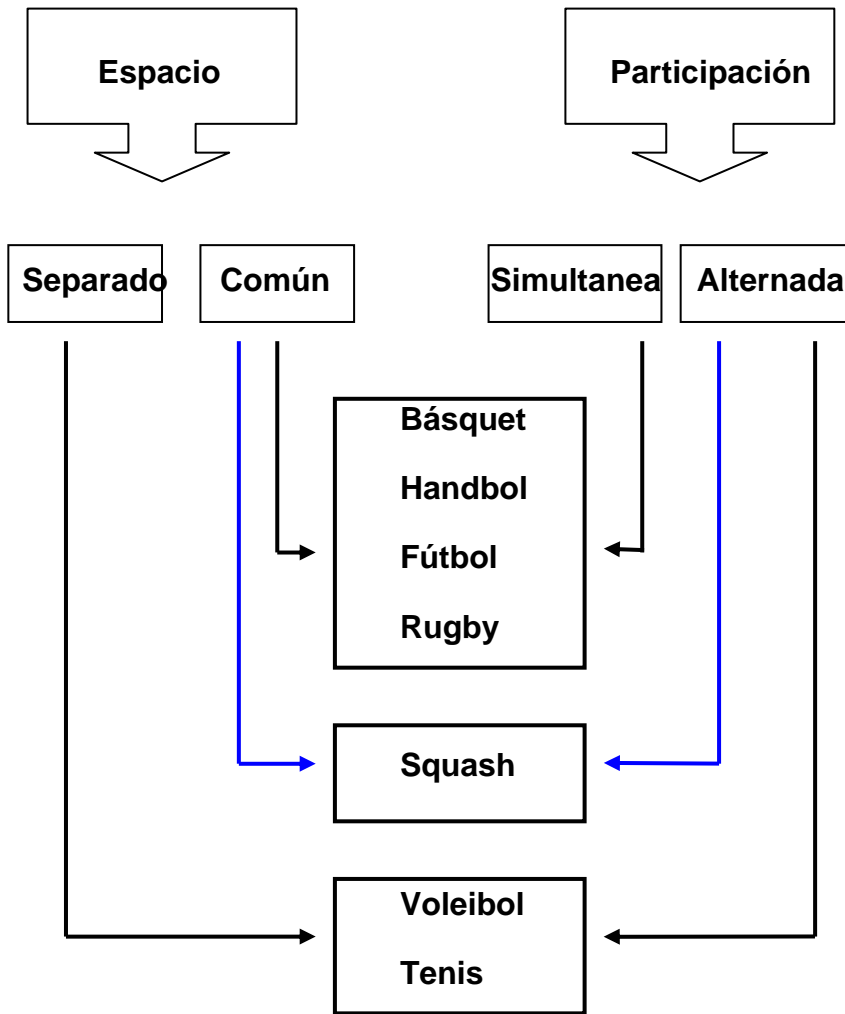
Este aspecto espacial marca una diferencia en la forma de clasificar los deportes, expresadas anteriormente, donde se ubica al rugby como un deporte de cooperación/oposición. Bajo nuevas perspectivas taxonómicas Blazquez Sánchez y Hernández Moreno (1993), agregan los conceptos de *uso del espacio y forma de participación* como criterios de clasificación para los deportes de equipo que se juegan en espacios estandarizados como lo son los deportes de cooperación oposición.

Al respecto el cuadro que sigue muestra los alcances de este criterio y ubica al rugby dentro de los deportes que usan el espacio en forma común con los adversarios y tienen una participación en el juego en forma simultánea.

Cuadro N° 4

Clasificación de los deportes cooperación/oposición

Blázquez Sánchez y Hernández Moreno (1983)



Tiempo:

Existe un tiempo de juego que en el caso del Rugby está determinado por el Reglamento.

También se habla aquí de los manejos de temporales de los *recursos* motrices, y la forma en que en el Rugby se definen las secuencias de juego así como también las pausas. Dentro del parámetro tiempo se podría hablar del concepto de “timing” como un componente importante en la realización de una tarea motriz un gesto técnico o una interacción motriz. Este concepto se refiere a los momentos adecuados para la

participación y/o ejecución de un movimiento y en un espacio determinando, que permita que esa acción sea eficiente. Se desprende de este concepto, el control de velocidad, que se refiere a la forma en que el jugador debe regular la velocidad de sus movimientos en función de su posible y más eficiente participación. Como ejemplo se podría citar el control de velocidad que se plantea en el trabajo defensivo en el rugby, donde la variación va de *rápido – lento – explosivo*. Rápido para la acción de quitar espacios al contrario, lento para leer la acción del adversario y explosivo para la ejecución del tackle.

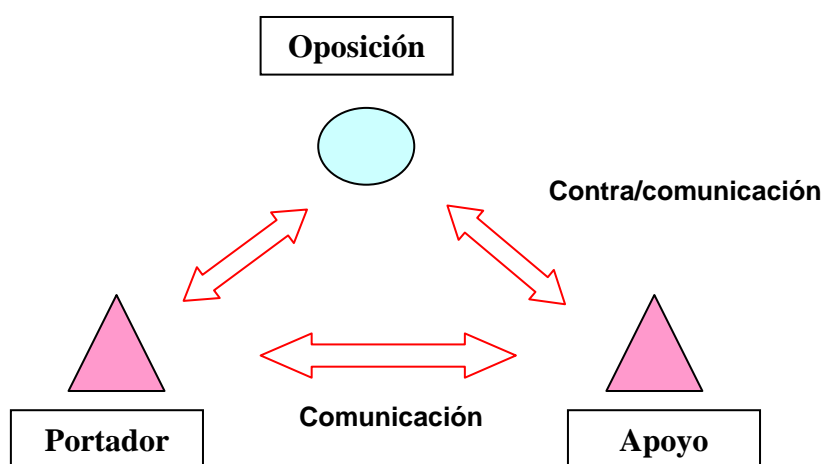
Comunicación:

El Rugby Francés y el australiano hicieron significativos aportes a la introducción del concepto de Comunicación Motriz en la dinámica general del juego y fundamentalmente en los métodos de entrenamientos. En otras épocas los entrenadores solicitaban a sus jugadores no hablar, con el comienzo de esta tendencia la solicitud ahora es hablar, comunicarse, establecer códigos, que se estima son una transición al *no hablar*, nuevamente, introduciendo aquí el concepto de Comunicación Motriz, es decir no necesitan de la palabra, bastaría con *leer* los gestos y acciones de los compañeros y contrarios y analizar el contexto a partir de ello.

Las redes de comunicación motriz que se plantea en un juego son definidas por Parlebas como *"las estructuras subyacentes de los juegos deportivos, que, representado en un gráfico en el que los vértices serían los jugadores y los arcos simbolizan la comunicación y/o contracomunicación"*

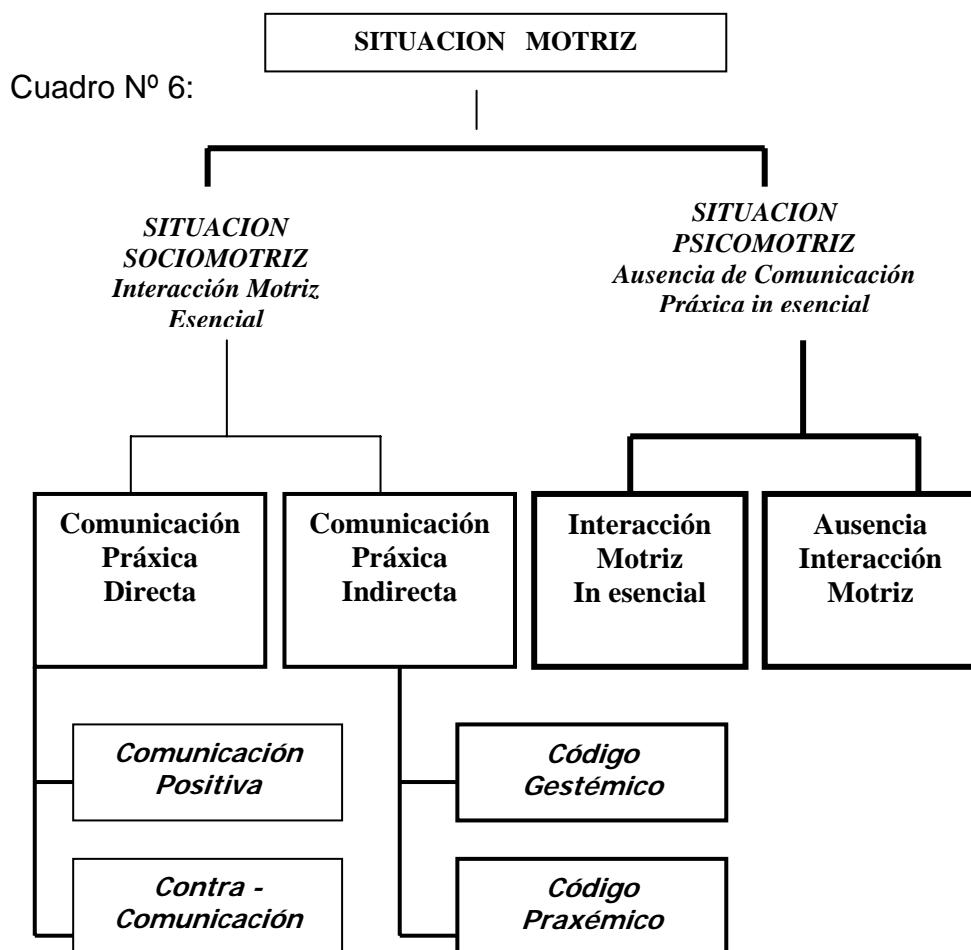
Cuadro Nº 5

Redes de Comunicación en el Deporte.



Para lograr un mejor acercamiento a las cuestiones comunicativas en el ámbito de la actividad física y los deportes en especial, es necesario analizar la clasificación de comunicación motriz, partiendo de los conceptos anteriormente expresados.

Clasificación de Comunicación Motriz



Estos aspectos relacionados al Rugby, estarían encuadrados en las *interacciones prácticas esenciales de tipo directa* donde pueden incluirse todas las interacciones motrices, operatoria que participa de manera constitutiva en la realización de la tarea, que está explícitamente contenida en las reglas del juego, y que definen las características técnicas de relaciones de oposición/cooperación que se dan entre los participantes. Se trata de conductas claramente observables e identificables, que corresponde a las acciones que desarrollan el juego como ser los pases, tackles, corridas, patadas, saltos, lanzamientos.

Estas características de interacciones (esenciales directas) se dividen en redes de *comunicación* y *contracomunicación* definiéndose la primera como las interacciones que ocurren entre los jugadores de un mismo equipo (cooperación). La contracomunicación, por el contrario, implica las acciones en las que interactúan jugadores con sus adversarios (oposición). Aquí cabe de apuntar una doble dimensión en la Contracomunicación entendiendo por la información que envía el jugador con la pelota a sus compañeros y la lectura que hace el adversario.

La comunicación motriz no se reduce a este tipo de interacciones, sino que pueden hallarse un gran número de códigos que en el campo de juego circulan para establecer relaciones eficientes y hacer fluir el juego o interferir el juego del adversario. Se analizan en este sentido las *interacciones práxicas esenciales de tipo indirectas* que son los códigos definidos en los Universales de Parlebas como los *códigos praxémicos y gestémicos*.

Códigos Praxémicos y Gestémicos

Este tipo de interacciones indirectas preparan o favorecen la realización de las interacciones directas. Es decir, dan información previa a los acontecimientos para que estos ocurran.

El juego del Rugby exige que los jugadores conozcan de antemano que situación ocurrirá dentro del campo de juego. Esto les obliga a estar permanentemente adecuando sus conductas con respecto a sus compañeros y adversarios. Estos ajustes requieren de una doble intervención comunicativa para poder estar siempre anticipado a las situaciones de juego. Por un lado el jugador deberá *pre-ver* o sea captar la información del contexto para poder tomar una decisión de actuar en uno u otro sentido y por otro lado deberá *pre-decir* su acción de forma tal que también bajo una doble dimensión puede comunicar a su compañero lo que realmente hará y confundir al adversario respecto a su acción.

En la primera dimensión descrita, las solicitudes del juego requieren del jugador un importante grado de percepción para poder discriminar y seleccionar del conjunto de la situación de juego, la información (que el caso del Rugby y sus características) suele ser ambigua y masiva.

La decodificación de la información debe hacerse en términos de acciones futuras, es decir, debe percibir y descifrar lo que ocurrirá luego. Todo comportamiento de un jugador dentro del campo de juego implica una interpretación respecto a lo que puede ocurrir luego, así un pase, un desplazamiento, el ocupar el espacio de una u otra manera, deban ser descifrados como una prefiguración de la acción que seguirá a continuación.

Toda acción dentro del campo de juego se convierte en portadora de significación socio motriz, por lo tanto los procesos de producción y de codificación del significado de esas acciones son de suma importancia en el desencadenamiento del juego.

Por lo general, y de acuerdo a estudios preliminares (J. Ruffino, 2001), de esta tesis, en el Rugby en el Rugby en general se usan "Códigos Preestablecidos" que solucionan en inicio los problemas de doble dimensión del significado de la acción. Comúnmente llamadas "Jugadas", estos códigos son preestablecidos, prevén la situación contextual y predicen la acción futura al compañero, tratando de engañar al adversario. A nivel de Códigos Preestablecidos se pueden apreciar códigos para diferentes situaciones de juego, diferentes formaciones y diferentes lugares del campo, así como también para movimientos realizados con los forwards, y movimientos realizados por los 3/4. El estudio da cuenta de códigos más elaborados usados, por ejemplo por Los Pumas y otros combinados provinciales, donde bajo un mismo código se proyectan dos o tres fases de juego y la distribución espacial de los jugadores.

Los códigos gestémicos:

Son definidos como interacciones motrices indirectas, o gestos dentro del juego sustitutivo de la palabra que predicen una acción futura (Rodríguez Rivas y Sosa Also, 1994).

Al respecto se puede disentir de la definición en el sentido de que en el Rugby y los equipos que esta tesis estudia, los códigos gestémicos que coinciden con lo que anteriormente se definían como códigos preestablecidos, pueden ser producidos también mediante la palabra, estableciendo aquí una diferencia con la definición de estos autores.

Estos códigos verbalizados cumplen la misma función que los códigos gestémicos que definen estos autores en función a los estudios de Parlebas.

Con respecto a estos códigos gestémicos, en estudios preliminares (Ruffino, J.) se ha determinado la utilización de códigos por parte de equipos del NOA para las diferentes situaciones de juego en un total de 45 códigos preestablecidos. De estos códigos más de un 80% son verbalizaciones y solo el resto son gestos. La gran mayoría de los códigos verbalizados expresan situaciones que no tienen que ver con lo que se desea que ocurra, esto es para confundir al contrario. Solo un pequeño porcentaje (9%) dice lo que va a ocurrir realmente.

Por ejemplo el código "Larga" significa un pase largo. En este sentido jugador y técnico han visto la necesidad de ir modificando el significado del código de forma tal que no se parezca a su significado y de esa forma confundir al contrario. Este estudio previo determinará también que los equipos tucumanos en general utilizan códigos gestémicos como los que enunciábamos antes, con esa función; pero que expresan tanto mediante la palabra, ademanes, mímica del rostro y posturas. Es decir que lo gestémico en este caso extiende a más allá del gesto, pero cumple con una misión idéntica.

Los antecedentes citados dan cuenta también, de quienes son los jugadores con más frecuencia e iniciación de códigos gestémicos, en tal caso en la mayoría de los casos estudiados el 1/2 scrum y el apertura son los mayores productores de gestemas (entendidos como se explicaron precedentemente) seguidos por jugadores como el octavo, el hooker y los centros. Como subproducto de esta investigación queda como discusión e interrogante, saber cuál es el porcentaje de eficiencia de los códigos preestablecidos, es decir, la frecuencia de éxito de estos códigos. En datos más actuales de este mismo estudio, Los Pumas producen unos 15 códigos preestablecidos desde plataformas fijas de lanzamiento. La diferencia en números radica en que los códigos del equipo nacional engloban movimientos de juego de dos y hasta tres fases, luego de lo cual se estructura el juego en la dinámica pretendida en la estrategia general.

Los códigos praxémicos:

Definidos como interacciones motrices indirectas praxémicas o comportamiento no gestual ni verbal, que anticipa el desarrollo de su acción (Rodríguez, Riva, Sosa Also).

Siempre el código praxémico se presenta como una acción o comportamiento motor por parte del jugador, en el caso de análisis de la presente tesis, quien produce el código y quien lo decodifica será quien tome la pelota en algunos casos y en otro lo hace el jugador que no porta la pelota del equipo que posee la pelota (apoyo).

Esta situación desarrolla la posibilidad, de multiplicar las emisiones productoras de praxemas. Se podría ejemplificar la situación con la siguiente acción: el pase a través del tackle genera una praxemia que lo produce el portador eligiendo un espacio al lado del defensor, la interpretación del apoyo sobreviene de la lectura de lo corporal que realice, es decir, que de acuerdo a cómo ubique el cuerpo el jugador que porta la pelota, con respecto a su tackleador podrá jugar para el otro lado. El apoyo deberá interpretar los mensajes del cuerpo de su compañero e ir a la continuidad del juego de acuerdo con esa lectura.

En relación al concepto de técnica y comunicación, la interpretación Praxiológica que llena de significado las acciones de juego se justifican a partir que la eficiencia que se logra si la comunicación entre los participantes del juego es positiva (con respecto a los compañeros) y negativa (con respecto al adversario).

Pareciera ser que el éxito de la comunicación es más importante, hasta determinado punto, que lo técnico mismo. Por ejemplo, es clave para el éxito de un pase, que el jugador de apoyo se encuentre en ese espacio hacia donde va el pase. Eso como mínimo paso para el logro de la eficiencia en el juego. En segundo lugar, sería conveniente que si el jugador de apoyo se encuentra en el espacio hacia donde va el pase, éste sea bien realizado (técnica) y/o bien recibido.

Visto de esta forma las acciones motrices con su ribete comunicativo (valga la redundancia) cobran trascendental importancia dentro del juego.

Es quizás el código praxémico el que permite al jugador expresar todo su potencial de "jugador", es a partir de donde puede generar "juego" para él, para sus compañeros, para su equipo. El código praxémico no se ciñe a lo reglamentario, sino que permite la coactividad de los jugadores, le otorga libertad y facilita amplio margen para creación de nuevos códigos donde la fantasía se puede hacer presente.

Es importante destacar que la comunicación, como elemento configurador, es a la vez el factor integrador de los elementos técnicos, de espacio, tiempo y reglamentario. En el desarrollo de un juego como lo es el rugby, la comunicación cobra relevancia a la hora de encontrar las relaciones de todos los demás elementos del juego.

Estrategia:

La estrategia se presenta como el elemento contenedor de los demás elementos descriptos, por considerarla como la expresión final de las intenciones y desarrollo de la técnica, el espacio, el tiempo, el reglamento y la comunicación.

Si bien pareciera estar claro el concepto de estrategia deportiva, se debe aclarar que al menos presenta diversas perspectivas, que sin dudas se corresponden a las diferentes corrientes de pensamientos que da cuenta la historia de la humanidad.

Se podría nombrar principalmente cuatro perspectivas de análisis de la estrategia motriz en los deportes, presentadas por Menaut A. (1982), citado por Hernández Moreno:

1. Perspectiva de la Estrategia Motriz en los deportes centrada en el aspecto dualista: centrada en las concepciones mecanicistas del cuerpo humano. Quizás el aporte más riguroso bajo esta perspectiva, es aquel que considera la acción estratégica del participante de un deporte, bajo tres fases principales: A. Percepción y análisis de la situación de juego. B. Solución mental del problema. C. Solución Motriz del Problema. Estas tres fases se presentan en forma relacionada.

2. Perspectiva de los problemas de comunicación entre los jugadores de un equipo. Ubica a la comunicación entre los jugadores como el eje central de la estrategia motriz en los deportes. Irlinguer, P. proclama la importancia de la comunicación en todos los aspectos de la vida y referencia lo importante y necesario de un análisis comunicativo en los estudios relacionados al deporte. La comunicación se presenta como el elemento común entre los jugadores de un equipo y el desarrollo estratégico del mismo.

3. Perspectiva de Síntesis entre la visión dualista y comunicación: con una intención integradora, Menaut (1982), sitúa la importancia de la estrategia motriz de los deportes de equipo en la interacción juego – jugador. Establece como unidad de estudio estratégico el 2x2 como forma de estructurar todas las superficies de análisis posibles en la relación de las decisiones individuales y del juego.

4. Perspectiva estructural sistémica: hace referencia a la estructura interna de los deportes como definidores de las acciones estratégicas de los jugadores. A diferencia de las anteriores perspectivas que centralizan la importancia de la acción estratégica en la decisión del individuo, en la comunicación entre ellos y en la relación entre el jugador y el juego. En esta última perspectiva Parlebas presenta los Universales de los Juegos deportivos, que son *“modelos operativos que representan las estructuras básicas de funcionamiento de todo juego deportivo y que son portadores de su lógica interna”*.

Todas las visiones presentadas anteriormente dan el marco general de estudio de la estrategia motriz en los deportes. Esta tesis encuentra especial afinidad con los aportes de la perspectiva estructural sistémica, por considerar que presenta los fundamentos adecuados para el análisis del rugby en forma contextualizada.