

## COMPITE Y HAZ COMPITAS

Experiencias de competencia colectiva

Eimi Possamay<sup>1</sup>

Junín de los Andes, Neuquén, Patagonia Argentina

### RESUMEN:

En el siguiente texto<sup>2</sup> busco complejizar algunas miradas que existen en torno a la idea de *competencia* en el mundo lúdico y deportivo. El trabajo surge con la intención de sistematizar reflexiones que se dieron en una charla virtual titulada “Competencia vs. recreación - Repensando nuestras formas de jugar”, organizada por la Red Tercer Tiempo<sup>3</sup>, en la que fui invitada<sup>4</sup> a conversar sobre la competencia en el ámbito del deporte no normativo.

Por un lado, abordaré las diferencias entre la idea de Recreación asociado a lo recreativo y la concebida por el Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación<sup>5</sup> en adelante ISTLyR. Luego, me adentraré en algunas reflexiones en torno a los conceptos de juego y deporte; y de la competencia, la confrontación y el cooperativismo. Y, por último, traeré experiencias concretas en los que se

---

<sup>1</sup> Téc. Superior en Tiempo Libre y Recreación del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación; Guía Universitaria en Turismo de la Universidad Nacional de Avellaneda; Creadore del proyecto lúdico Riego Juegos; [eimi.possamay@gmail.com](mailto:eimi.possamay@gmail.com) - <https://www.instagram.com/riego.juegos>

<sup>2</sup> Para facilitar la lectura se utilizará en el texto el uso de género gramatical femenino como genérico para hacer referencia a las personas humanas indistintamente de su género.

<sup>3</sup> La Red Tercer Tiempo es una red de organizaciones de toda Argentina que activa para que las diversidades puedan acceder al derecho al deporte. Surgió por la necesidad de contar con un espacio deportivo cuidado y libre de violencias. <https://www.instagram.com/redtercertiempo/>

<sup>4</sup> Utilizo aquí la letra *e* para hacer referencia a mi identidad de género fluido no binario.

<sup>5</sup> Institución terciaria pública y gratuita del Ministerio de Educación (GCBA) donde se dictan tres carreras de Nivel Superior con títulos oficiales en la Ciudad de Buenos Aires, Arg.

grafican algunos de los conceptos desarrollados: La experiencia de Poder Kinético, un taller interdisciplinario de juego y movimiento; y la experiencia en el deporte alternativo Ultimate Frisbee<sup>1</sup>.

**PALABRAS CLAVE:** juego, competencia, espíritu guerrero, espíritu de juego

**SUMMARY:** The following text aims to deepen some perspectives on the idea of competition in the playful and sports world. This work stems from the intention to systematize reflections that arose in a virtual talk titled "Competition vs. recreation - Rethinking our ways of playing" organized by the Red Tercer Tiempo, where I was invited to discuss competition in the non-normative sports field. On one hand, I will address the differences between the idea of Recreation associated with recreational activities and that conceived by the Institute of Leisure Time and Recreation and other entities. Then, I will delve into some reflections on the concepts of play and sports; and competition, confrontation, and cooperativism. Lastly, I will bring concrete experiences that illustrate some of the developed concepts: The experience of Kinetic Power, an interdisciplinary workshop of play and movement; and the experience in the alternative sport of Ultimate Frisbee.

**KEYWORDS:** game, competition, warrior spirit, spirit of the game

## 1-Recreación vs. Recreativo

Es muy frecuente en el ámbito del deporte amateur escuchar que lo que allí se juega son deportes *recreativos* haciendo alusión a que son deportes no profesionales ni que buscan profesionalizarse. En otras actividades no deportivas se asocia lo "recreativo" con algo "no tan serio", de menor importancia que las que no llevan tal adjetivo. La palabra trae consigo muchos significantes, por ejemplo, existen lugares al aire libre con señalizaciones que indican que los mismos son "áreas de uso recreativo". ¿Qué cosas se pueden o se invitan a hacer en estos espacios? ¿Cuáles no? Nadie lo sabe muy bien. Pero puedo afirmar que todas ellas poco tienen que ver con la Recreación como

---

<sup>1</sup> El Ultimate Frisbee es un deporte de equipos (generalmente se juega 5vs5 o 7vs7) sin contacto y autoarbitrado que se juega con un frisbee o disco volador. Se compite en un campo de juego de aproximadamente la misma longitud que un campo de fútbol, pero más estrecho. Para saber más: <https://ultimate.ar/>

disciplina o con el vasto campo de la recreación, que, si bien es amplio y variado, se diferencia de los ejemplos anteriores. Como describen Nebra y Sverdlik (2018)

La recreación es una **intervención sociocultural** que, a través del **juego** y aportes interdisciplinarios propone una transformación social dentro del tiempo libre para ejercer la libertad en el tiempo, buscando superar miradas parciales de la realidad para poder tener un pensamiento crítico sobre la misma. Al ser una actividad educativa dentro del ámbito de la educación no formal, la recreación es **dirigida con intencionalidad** y prestando atención a un **proceso grupal**. (p.2)

Visto de este modo, podemos coincidir en que la recreación es algo serio que merece nuestra atención y diferenciación de otras prácticas con titulaciones similares. Haciendo esta salvedad, introduzcámonos de otro modo en los puntos que vinculan al juego con el deporte.

## 2-Juego vs. Deporte

Muchas personas nos hemos preguntado alguna vez si el deporte es o no un juego. Para profundizar en este debate les invito a ver “*Juicio al Juego: ¿Es el deporte profesional un juego?*”<sup>1</sup> Clase especial dictada en el marco de la asignatura Historias y teorías del Juego, en la carrera de Recreación del ISTLyR. En el juicio se presenta un profundo debate con diferentes argumentos. Francisco Galán Vélez (México) defendiendo al deporte profesional como juego y Ramiro González Gainza (Argentina) planteando que el deporte profesional no es juego. Luego de dos horas, un jurado de expertos en la temática llegó a un veredicto que no les voy a spoiler tan prematuramente.

Más allá de las similitudes y diferencias que acercan o alejan al deporte y al juego, es importante mencionar que mi intención aquí es reflexionar acerca de la *competencia* en los ámbitos de deporte no profesional. Incluso, del deporte crítico y disidente. Y aún más allá del deporte mismo. Es por

---

<sup>1</sup> Clase especial dictada el 24/06/2020 en el marco de la asignatura Historias y teorías del Juego, en la carrera de Recreación, del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación - Argentina. [Juicio al Juego: ¿Es el deporte profesional un juego?](#)

esto que afirmo *a priori* que, en estos ámbitos, **el deporte es un juego**. Y también un lugar de disputa de sentido con el deporte profesional normativo.

Llamaré normativos a los deportes (no sólo profesionales) que, bajo un supuesto criterio de -normalidad-, históricamente han sido promotores de ideas sexistas, misóginas, racistas, xenófobas, cisheteronormativas y capacitistas entre otros modos de exclusión y discriminación.

Son incontables los casos de personas que disfrutaban del deporte y sufrieron exclusión de espacios deportivos por cuestiones de género, orientación sexual, neurodivergencias, dificultades motrices, altura, tamaño o color de piel, entre otras. Desde la infancia, en espacios educativos formales y no formales, hasta en la vida adulta e inclusive, ya jugando profesionalmente. Muchas de estas personas simplemente se retiraron del ámbito deportivo, pero muchas otras buscaron, crearon, gestaron, y encontraron otros modos menos normativos de jugar a los deportes que aman jugar. Armaron equipos, clubes, torneos y algunas se acercaron a otro tipo de deportes alternativos<sup>1</sup>.

Para poder afirmar que este tipo de deportes -además de espacios de contención y generadores de comunidad- son juegos, traigo algunas características que ambos comparten. Roger Caillois (1995) define los juegos a partir de dos elementos fundamentales. La *paidia* y el *ludus*. La *paidia* es aquella manifestación espontánea del instinto de juego, es la turbulencia, la alegría, la improvisación, el alboroto. En palabras mías: la manija, las ganas de jugar porque se me dio la gana. Y el *ludus* como el gusto por la dificultad gratuita, la disciplina, las reglas, la virtud civilizadora. Aquí entran el desarrollo de la habilidad y el entrenamiento. Para jugar un deporte, precisamos de ambas. En efecto, ganas de pegarle a una pelota y límites que establezcan desde dónde, hasta dónde y con qué parte del cuerpo o elemento puedo pegarle a esa pelota. Como dice Bernard Suits (2022) “Jugar un juego es el intento voluntario de vencer obstáculos innecesarios” (p.62). Así lo son también los deportes, pues ¿Qué necesidad real hay de que once personas corran por dos horas detrás de una pelota?.

---

<sup>1</sup> Para conocer más acerca de estos casos les invito a leer: “Que otros jueguen lo normal. Archivos de militancias y deporte desde una perspectiva transmasculina” de Moyi Schwartzer y “Mareas. Vivencias deportivas desde una perspectiva de géneros” de Espíritu Guerrero Editor.

Además de juegos, los deportes son indefectiblemente un modo de *competencia*. Entran dentro de lo que Caillois engloba como *juegos agonales*. Aquellos en los cuáles las reglas se hacen para que el juego termine. Hay quien gana y quién pierde. Son antitéticos, es decir, hay rivales o contrincantes. Otros puntos de contacto que conectan a algunos juegos y deportes son los resultados inciertos, no se sabe quién va a ganar ni cómo; los momentos de extrema tensión y distensión; la intensidad emocional; la actitud lúdica y; la pasión que nos despierta.

Muchas veces el deporte profesional se ve corrompido<sup>1</sup> por la supremacía del negocio del mercado por encima del juego y sus jugadores. Llámese por corromper a prácticas tales como comprar al árbitro, inventar faltas, especular con las apuestas, ganar sin importar cómo o a qué costo, por nombrar solo algunas. Desafortunadamente muchos espacios deportivos amateurs reproducen estas prácticas miserables. Pero hay otros que son sumamente críticos y trabajan duro para alejarse de estos formatos. Incluso, algunas personalidades del más alto nivel de competición estallan estas prácticas desde adentro del engranaje.

Pongamos el ejemplo de Simone Biles<sup>2</sup>, gimnasta norteamericana. Simone comenzó a entrenar a los siete años, según esta disciplina ya era una edad tardía para comenzar. Sí ¡para el deporte normativo a los 7 años ya era tarde! A los 19 años tenía seis medallas y cuatro de ellas de oro. En los JJOO<sup>3</sup> de Río de Janeiro la vemos sonreír, pero no fue así en los JJOO de Tokio. Es tanta la presión y tan poco el disfrute que decide bajarse de la competencia. Simone falla y declara en una conferencia<sup>4</sup> “*Creo que hay que priorizar la salud mental, porque en caso contrario, no vas a disfrutar del deporte y no vas a tener éxito. No pasa nada por dejar pasar una competición para centrarte en ti mismo. Eso demuestra lo competitivo que eres, en lugar de seguir luchando contra ello. Nunca me había sentido*

---

<sup>1</sup> Ver Corrupción de los juegos en Caillois, Roger. Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. 1958. Dialnet. 1995.

<sup>2</sup> Recomiendo la lectura de la nota periodística “Gracias por fallar Simone” del medio de comunicación Latfem <https://latfem.org/gracias-por-fallar-simone/>

<sup>3</sup> Juegos Olímpicos

<sup>4</sup> La siguiente es una traducción y transcripción de lo dicho en archivos de conferencia durante los Juegos Olímpicos de Tokio [https://www.youtube.com/watch?v=TWPgE5NuTe0&ab\\_channel=ElHuffPost](https://www.youtube.com/watch?v=TWPgE5NuTe0&ab_channel=ElHuffPost) y [https://www.youtube.com/watch?v=G7pdDi3jTws&ab\\_channel=ElHuffPost](https://www.youtube.com/watch?v=G7pdDi3jTws&ab_channel=ElHuffPost)

*así en una competición. He intentado salir a pasármelo bien [...]pero cuando salí a la pista he visto que mentalmente no estaba preparada [...]Normalmente no digo este tipo de cosas porque lucho contra ello y sigo adelante porque no quiere costarle la medalla al equipo. Pero mis compañeras vieron que iba en serio y me apoyaron. Tenía a la gente apropiada a mi alrededor para poder hacer algo así [...]Creo que estamos demasiado estresados. Deberíamos salir a pasarlo bien pero no siempre es así[...]creo que el tema de la salud mental se debería tratar mucho más sobre todo en el caso de los atletas porque muchos pasamos por lo mismo y siempre nos dicen que lo superemos y sigamos, pero ya somos mayores y podemos hablar por nosotros mismos. No somos solo entretenimiento, somos personas y hay cosas que pasan detrás de las cámaras que también nos afectan. y tenemos que lidiar con ello además de con el deporte”. Una vez fuera de la competencia la cámara la enfoca: Simone aplaude a sus compañeras, las alienta y vuelve a sonreír.*

Me gratifica rescatar momentos disruptivos de los deportes profesionales normativos como este porque nos acercan un poco a la mortalidad, a la noción básica de que todas las personas sufrimos, fallamos, erramos, y seguimos jugando. Momentos como en el fútbol masculino donde el Dibu Martínez revela públicamente que va al psicólogo, hace terapia y lo llama durante los partidos del mundial. O el de Messi y Neymar siendo rivales, uno derrotado y otro ganador, fundiéndose en un largo abrazo y llorando luego de que Argentina gane la final contra Brasil en la copa América. O César Luis Menotti, ex DT de la selección de fútbol argentina, diciendo que el éxito es como llegar al borde del abismo, un paso más y desaparecemos. *“Si damos un paso atrás, podemos aspirar a la gloria. Entonces nosotros tenemos que dar un paso para atrás, nos creímos que el éxito nos iba a salvar y nadie lo garantiza. El éxito nuestro tiene que ser encontrar un equipo que salga la gente enojadísima y que diga -cómo perdimos este partido- y que el amigo le diga -bueno, pero jugamos bien. Yo no conozco a nadie que no juegue para ganar un partido”*<sup>1</sup>.

Como en todo, en el deporte profesional también hay puntos de fuga. Creo que romper con la idea del exitismo, nos puede acercar a una práctica y a una mirada menos malévola sobre la competencia.

---

<sup>1</sup> Transcripción del video [https://www.youtube.com/shorts/43f\\_m35ixFA](https://www.youtube.com/shorts/43f_m35ixFA)

### 3-Competencia/confrontación vs. Cooperación

En esta instancia, la *competencia* se encuentra en un estado de tensión moral entre el bien y el mal. Voy a presentar una serie de ejemplos que reflejan dicho conflicto.

Como mencioné, en cierto modo es vista como negativa por la presión que genera sobre quienes compiten y por la búsqueda del exitismo sin importar qué. Vale aclarar que hay muchas formas de competencia que NO son juego ni son deportes. Y NO son para nada deseables, como la guerra misma.

En las prácticas “recreativas/no competitivas” (si es que un deporte puede no serlo) a quienes juegan en equipos disidentes, no normativos y críticos se les presentan algunos conflictos respecto a la *forma de competir*. Por consiguiente, para no ser lo “normal” y exitista, aparecen propuestas simplificadoras como no llevar los puntos en los partidos o no contar los goles.

Por otro lado, tenemos una mirada pseudo-positiva de la competencia que tiene que ver con la hegemonía de lo masculino. En este caso voy a realizar un parafraseo de Julieta Nebra y Lucía Sverdlik (2018) en “Reforzar o disputar la hegemonía de lo masculino a partir del juego y la recreación. Reflexiones a partir de una propuesta pedagógica”<sup>1</sup>.

La hegemonía (en tanto la dominación o supremacía de un grupo sobre otro) de lo masculino está vinculada con la jerarquización de valores. Siendo así superiores lo universal, lo racional, lo público, lo literal, el ocupar mucho espacio y el jugar fuerte. En detrimento de lo subjetivo, lo emocional, lo privado, ocupar poco espacio y el jugar suave y tranquilo. No solo son jerarquizados, sino que además son valores socialmente sexualizados. Las primeras representan lo que nuestra cultura reconoce como masculino y las segundas son asociadas a lo femenino, generando de este modo dicotomías que promueven estereotipos y condicionamientos por ejemplo a la hora de jugar juegos y deportes. Reproducen la jerarquía social en la cual lo masculino es lo hegemónico.

---

<sup>1</sup> Para profundizar en esto recomiendo su lectura completa.

Me tomo la libertad de sumar a estas características la categoría de la competencia en la primera lista y a lo cooperativo en la segunda. Siendo, bajo estos parámetros estereotipantes, la práctica competitiva destinada a aquellos que “se la bancan” y la práctica cooperativa para “los débiles”. Teniendo en cuenta estos criterios que priman en nuestras sociedades pareciera tener sentido que quienes queremos jugar deportes no-normativos pensemos que “no llevar los puntos en el juego” es similar a igualarse y posicionarse distinto frente a una competencia viril. Pero ¿es así realmente? ¿Son posibles otras aristas y conjugaciones?



En otros ámbitos, como en los educativos, se presenta a los juegos cooperativos como positivos y deseados y a los competitivos como malos y excluyentes. Tal es el ejemplo del brasileño Fábio Otuzi Brotto (1999), quien basándose en las ideas de Terry Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos y realiza el siguiente cuadro<sup>1</sup>:

---

<sup>1</sup> Cuadro extraído de Callado Velázquez, Carlos. Las actividades físicas cooperativas Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica 2004

<i>Juegos competitivos</i>	<i>Juegos cooperativos</i>
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

**Cuadro 1. Juegos competitivos/Juegos cooperativos**

Considero que los juegos cooperativos tienen mucha potencia pero me llama la atención que para darles valor -que ya tienen por sí mismos- tengan que hacerlo en detrimento de los juegos competitivos, como vemos en el cuadro. Si bien es cierto que la utilización de juegos de competencia por ciertos docentes con determinadas formaciones puede llegar a generar varias de estas experiencias no deseadas, me sorprende que tan fácilmente y sin cuestionárnoslo caigamos en una trampa que demoniza a la competencia limitándola a un *único modo* de ser y acentuando exclusivamente sus características negativas.

¿La competencia es sólo esto? ¿La única salida de esta encrucijada son los juegos cooperativos?

Para graficar otras formas de entender y practicar la competencia voy a introducir una de las primeras experiencias mencionadas al principio de este texto.

## Poder Kinético

Poder Kinético es un taller transdisciplinario que cruza el juego y el movimiento y que nace de la mano de Ana Echeverría una gran amiga y hacedora cultural. La primera edición fue realizada en el marco de la *Somateca* un seminario de transdisciplinación en danza. Para luego multiplicarse y realizarse en dos ediciones de las Jornadas de Tiempo Libre y Recreación<sup>1</sup>, en los campamentos Zumerland<sup>2</sup> en Patagonia, en las V Jornadas Interdisciplinarias del Programa de Residencias Interdisciplinarias (PRIn) de Lanús, en las XXVII Jornadas Metropolitanas de Residentes de Salud Mental, entre muchas otras repeticiones y mutaciones.

El taller tiene como objetivos entrenar el tono de la atención y el compromiso con todos los sentidos; entrenar el uso estratégico de la fuerza para el movimiento; habilitar procesos de reconocimiento y regulación de la fuerza y las habilidades corporales; ejercitar la agresividad como impulso vital para permitir desplegar nuestra voluntad, accionar nuestros deseos, defender ideas y sentires; desplegar la agresividad a través del juego para entenderla y transformarla en contextos creativos.

Para llevar adelante este taller nos apoyamos en un marco teórico basado en conceptos similares al de competencia como es el de *confrontación* en el juego corporal<sup>3</sup>. Según la Asociación Civil La Vereda (2018)

La confrontación es parte de un camino de identidad, donde todos los involucrados disfrutan de ese despliegue poniendo en juego el ejercicio de medir y regular la fuerza y las habilidades corporales [...]no tiene un sentido único como resultado de ese encuentro, no hay una sola conclusión posible, sino múltiples, variadas, singulares. Los juegos de confrontación son necesarios; en ellos los niños se miden, se conocen,

---

<sup>1</sup> Las Jornadas de Tiempo Libre y Recreación son un evento anual organizado por estudiantes y graduados de la Tecnicatura Superior en Tiempo Libre y Recreación donde capacitarse e intercambiar saberes. Para esto, se busca reflexionar en torno a la Recreación, el Tiempo Libre, la Educación y el Juego a partir de charlas, talleres, cursos, debates, juegos masivos y eventos festivos. Para saber más: <https://jornadasderecreacion.wixsite.com/jornadasderecreacion>

<sup>2</sup> Zumerland es la colonia de vacaciones pionera en actividades de recreación educativa en Argentina. Para saber más: <https://sholem.org.ar/recreacion-campazum.html>

<sup>3</sup> Sugiero conocer la investigación que realiza la Asociación civil La Vereda al respecto de este tema [https://www.instagram.com/la\\_vereda\\_juego\\_corporal](https://www.instagram.com/la_vereda_juego_corporal)

se afirman, se aseguran, comparten fuerzas, calculan riesgos, prueban la propia capacidad de ataque y de defensa, descubren estrategias, buscan alianzas y comparten esfuerzos. En estos juegos surge la agresividad, y a la que entendemos como la posibilidad de ir hacia...pensamos que la agresividad es parte del ser humano, y que es necesario darle un espacio para evitar que se convierta en violencia. (p.34)

Agrego que esto no sucede únicamente con las infancias, también ocurre con las adolescencias y las personas adultas. Todas las personas necesitamos ejercitar nuestra agresividad, ella nos conecta con un impulso vital que Graciela Scheines (1998) describe como un auténtico *Espíritu guerrero*. Este espíritu está relacionado no con el odio, sino con el orgullo. Es el coraje que necesitamos para defender lo justo y pelear contra los abusos. Me pregunto ¿Cómo es posible que a las personas que fuimos socializadas como feminidades no nos hayan enseñado a defendernos? “Censurar sistemáticamente la violencia y la competencia de los juegos y las experiencias infantiles implica la represión del impulso natural y noble de la especie humana por los ideales[...]El noble espíritu guerrero le da a la vida una dimensión heroica, un sentido, una razón de ser” (p. 89).

Agresividad no es igual a violencia y confrontación/competencia no es igual a destrucción. En la agresividad reside una potencia que nos impulsa a defender lo nuestro, el territorio, nuestro cuerpo, las ideas. A desplegar nuestra voluntad, a no dejarnos avasallar. En la confrontación, y sólo en la confrontación con otras personas, podemos medir nuestra propia fuerza en interrelación con otra. **Son prácticas donde los límites, los acuerdos, las decisiones son herramientas fundamentales para desplegar todo nuestro potencial.** Nuestra atención aumenta, la percepción y los sentidos se afinan, el tono muscular está disponible y la posibilidad de reacción se expande.

Algunas personas que participaron del taller tuvieron las siguientes reflexiones: “*Es la primera vez que uso mi fuerza así. Mi fuerza puesta en juego no por necesidad ni por defensa, usar la fuerza, la agresividad para pasarla bomba*”; “*Saber que yo te voy a poder enmarcar mi limite*”; “*Llevar esto a la vida, exponer los límites*”; “*Me quede sorprendida de la fuerza que sí tengo*”; “*Es posible cagarse a piñas con ternura*”; “*Uso anteojos y no tenerlos me da mucha inseguridad. Y con todo lo*

*previo, me di cuenta que se podía sin anteojos. Mi cuerpo re podía, solamente no lo tengo habilitado”.*

Habilitarnos la confrontación y la competencia “sana” -por ponerle un adjetivo que saque al concepto de las otras caracterizaciones demonizantes y reduccionistas- no se da por arte de magia. Requiere poner límites y tener espacio para reconocerlos -los propios y los externos- y manifestarlos verbal y corporalmente. Requiere generar espacios de confianza, de consentimiento y de acuerdos explícitos e implícitos. Considero imprescindible generar terrenos fértiles donde poder pronunciarse antes, durante y después de cada encuentro.

Para aproximarnos a un deporte para todas las personas, lúdico, competitivo y libre de violencias creo que es menester **unir** el desarrollo del **Espíritu guerrero** con el **Espíritu de juego**.

Para introducirnos en este siguiente concepto voy a traer a colación la segunda experiencia a desarrollar.

## ESPÍRITU GUERRERO + ESPÍRITU DE JUEGO



## Ultimate Frisbee

El Ultimate<sup>1</sup> va ganando mayor lugar en la escena del deporte alternativo nacional. De hecho, en 2024 la selección mixta Argentina viajará a Australia para participar por primera vez del Mundial. El Ultimate un deporte autorregulado, esto quiere decir que no existe la figura de árbitro ni hay sanciones severas (no hay tarjeta roja ni amarilla, ni una autoridad que diga luego de un conflicto cómo proceder) porque se asume, desde las bases del juego, que todas las personas jugarán con honestidad y conocerán las reglas de juego<sup>2</sup>. Cada jugadora es a su vez árbitra. Así se desarrollan deportistas críticas de su propio accionar y se amplía la escucha y la comunicación dentro del espacio de juego. Esto funciona así hasta en las competencias de más alto nivel.

El Espíritu de juego se espera de toda persona que juega. Es común y razonable considerar el Espíritu como similar al Juego Limpio (Fair Play) y a la Deportividad (Sportsmanship). La gran diferencia es que mientras el Juego Limpio y la Deportividad son cualidades deseables, el Espíritu de Juego<sup>3</sup> es una cualidad *esperada y requerida* de cada jugadora, sin importar el nivel de juego o de cómo se comportan sus oponentes.

Mientras que en algunos deportes se consideran las faltas intencionales como parte del juego (el típico buscar la falta para sacar ventaja), el Espíritu impone la expectativa de que ninguna regla será torcida o incumplida a propósito. Va más allá de la simple comprensión y aplicación de las reglas en un partido, hace énfasis en la comunicación entre quienes participan en la cancha y en la cooperación entre los equipos para resolver situaciones que podrían disminuir la oportunidad de excelencia en el juego. Además, brinda un marco para mostrar reconocimiento al buen juego y nos empuja a crear interacciones positivas.

---

<sup>1</sup> Para conocer más sobre el Ultimate en Argentina recomiendo seguir su cuenta oficial de ig <https://www.instagram.com/ultimateargentina/>

<sup>2</sup> Para conocer más sobre las reglas oficiales del Ultimate Frisbee recomiendo indagar en [Reglamentos 2021 - 2024](#)

<sup>3</sup> Para conocer más sobre el Espíritu de Juego recomiendo indagar en los archivos oficiales de ADDVRA (Asoc. de Deportes de Disco Volador de la Rep. Arg) con información clara y precisa [2. Espíritu de Juego](#)

Este comportamiento deliberado y consciente no es algo que sólo debe aparecer en momentos de potencial conflicto, sino que demanda esfuerzo desde los entrenamientos hasta las celebraciones post-partido.

Se considera que las mejores jugadoras también suelen ser las que juegan con más Espíritu en sus equipos. Personas mentalmente templadas y preparadas, a las que les toma menos tiempo desprenderse de la energía negativa, lo que se traduce en mejores decisiones en la cancha.

Pero ¿cómo se calcula cuánto Espíritu de juego tienen o no los equipos? El Espíritu se dimensiona a través de una *Ronda de espíritu*. Luego de cada partido ambos equipos se reúnen. En primera instancia internamente para conversar sobre lo que sucedió durante el partido, cómo se sintieron, qué paso, cómo se resolvieron los eventuales conflictos. A partir de la reflexión y repaso de lo acontecido se evalúa el accionar del equipo rival con un sistema de puntuación. El Espíritu se puntúa a partir de cinco pilares que son usados tanto para autoevaluaciones como para evaluar al oponente durante torneos oficiales. Los cinco puntos que suelen medirse son: Conocimiento y uso de las reglas; evitar las faltas y el contacto físico; juego justo; actitud positiva y autocontrol y; comunicación. Al final de un torneo se premia tanto al campeón por partidos ganados como al campeón de Espíritu, aquel equipo que fue el mejor puntuado en las rondas de Espíritu.

El Espíritu de juego es contagioso, ampliamente aplicable y a menudo extiende su influencia más allá del comportamiento en la cancha llegando a aspectos no deportivos de la vida. Esta herramienta simple pero potente no suena tan compleja de reproducir y multiplicar en otras prácticas deportivas. Cuando competimos ¿Cómo percibimos a nuestros rivales? Es interesante rescatar que la palabra rival proviene del río y de rivera. La rivalidad equivale a paridad la cual se fortalece entre pares o iguales, como menciona Graciela Scheines (2018)

No hay interacción posible entre rivales sin el respeto a leyes comunes que rigen por igual sobre de los de éste y los del otro lado del río. Un auténtico juego competitivo es aquel donde los contendientes son rivales y no enemigos y donde las reglas de juego son respetadas parejamente por los bandos contrarios. En el juego no hay enemigos, si hay rivales. (p.59).

## 5- A modo de cierre

Hace tiempo me viene apareciendo en las redes sociales una tierna ilustración con la frase “No compitas, haz compitas”. A pesar de su actitud bien intencionada, nuevamente se entrevé esta idea simplista que presume que si competimos no construimos compañerismo sino enemistad. Rehusándome a ser partícipe de su carácter excluyente de que *o es una o es la otra*, se me ocurrió titular este escrito con una frase que la mejore sin perder su calidad de rima creativa y propositiva. En consecuencia: “*Compite y haz compitas*”.

Hay pequeñas prácticas que pueden pecar de naif, pero aplicarlas sencillamente puede mejorar nuestra actitud competitiva y mejorar la calidad y disfrute del juego de competencia. Acciones simples como no minimizar a mi rival; considerarlo un par más allá del nivel; celebrar sus goles y sus buenas jugadas; resaltar la belleza del juego por encima del resultado -los partidos a veces se ganan y a veces se pierden, pero las jugadas épicas son lo verdaderamente memorable-; contemplar el bienestar físico, psíquico y espiritual propio y de las personas involucradas; generar comunidad, identidad y pertenencia; felicitar al otro equipo al terminar la competencia y durante la misma.

¿Aguante competir? ¡Sí! pero siempre sabiendo que no hay competencia sin acuerdos, sin consentimiento, sin posibilidad de expresarse y sin un manejo colectivo de las emociones intensas. No perder de vista todas las tensiones y contradicciones que se alojan dentro de la práctica competitiva y prestar atención a los márgenes de elección que tenemos allí y los que podemos amplificar si somos conscientes y críticas de sus influencias. Como invita Vir Cano (2021) “Jugar, para ver si allí en el contratiempo de lo lúdico, somos capaces de fantasear, sentir y practicar otros juegos, incluso de habitar la posibilidad de inventar otras reglas” y dejar que otros jueguen lo normal. (p.38).

## Referencias:

- Caillois, Roger. Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. 1958. Dialnet. 1995.
- Callado Velázquez, Carlos. Las actividades físicas cooperativas Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica 2004
- Cano, Vir. Borrador para un abecedario del desacato, 2021.
- Compilación Espíritu Guerrero Editor. Mareas. Vivencias deportivas desde una perspectiva de géneros, 2021.
- La Vereda, Asociación civil. Entre el detalle y la desmesura. Juego, arte, literatura y derechos. Relatos de la experiencia en La Vereda.2018
- Nebra, M. Julieta; Sverdlik, Lucia (2018); Reforzar o disputar la hegemonía de “lo masculino” a partir del juego y la recreación. Reflexiones a partir de una propuesta pedagógica; en <http://quadernsanimacio.net>; no 28; Julio de 2018; ISSN: 1698-4404
- Scheines, Graciela (1998) Juegos inocentes, juegos terribles. Espíritu Guerrero Editor, 2017.
- Schwartzer, Moyi. Que otros jueguen lo normal. Archivos de militancias y deporte desde una perspectiva transmasculina, 2020.
- Suits, Bernard, La Cigarra. Los juegos, la vida y la utopía, Espíritu Guerrero Editor, 2022.

**COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Possamay, Eimi (2024); Compíte y haz compítas. Experiencias de competencia colectiva; En: <http://quadernsanimacio.net> n° 40; Julio de 2024; ISSN: 1698-4404**