

La violencia en el balonmano

SERGIO PETIT.

Profesor de Balonmano. - INEF. Barcelona.

El accidente sufrido por el jugador alemán DECKARM, la muerte de un jugador catalán acaecida en la pista del Sant Cugat (Barcelona) en 1978, son los hechos más recientes que conocemos como consecuencias negativas en la práctica del balonmano.

Actualmente se viene discutiendo mucho sobre si la realidad de nuestro balonmano posee una alta dosis de violencia. Sobre la necesidad de modificar el Reglamento. Algunos opinan que las Reglas de Juego permiten el juego violento... En verdad no es así.

En las encuestas que efectuamos en la clase de balonmano en el I.N.E.F. en el primer curso, la mayoría de alumnos afirma que el Reglamento de balonmano permite el agarrón y el empujón. Esto no es cierto. Pero, ¿qué es lo que mueve a que el gran público crea lo contrario? Creo que la respuesta es sencilla: la observación cotidiana de los encuentros permite deducir que muchas acciones violentas no se sancionan. Existe un divorcio entre la realidad y la legalidad.

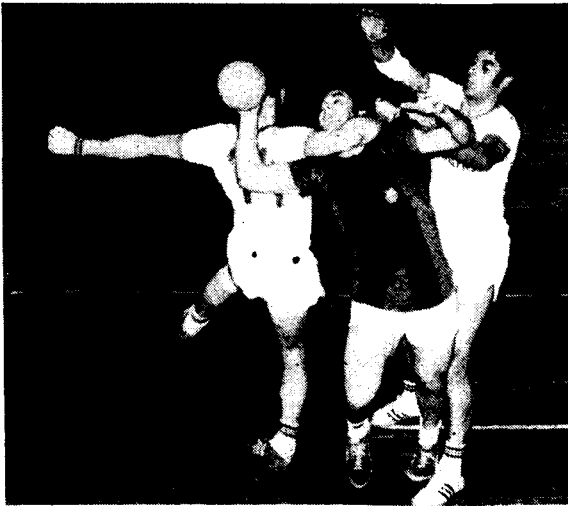
Analizar los motivos que han conducido al actual estado de la cuestión es difícil. Existen unos motivos extrabalonmanísticos que deberían estudiar los sociólogos. En el deporte en general existe una escalada hacia la violencia. Si nos ceñimos a nuestro deporte, existen dos ideas que quiero tratar aquí. Una, es la de que el Reglamento permite el juego sucio. La otra, es la que afirma que el balonmano debe ser un juego duro pero exento de violencia. Tras esta idea se puede esconder —no necesaria-

mente— una puerta abierta a la impotencia, a tratar de contrarrestar el mejor juego del adversario con la práctica sistemática de lo antideportivo. Creo que se trata de dos mitos que hay que desmontar, pese a que algunos mitos contienen un núcleo de verdad. Hay que desvanecer la ambigüedad y precisar lo cierto.

EL REGLAMENTO PERMITE LA VIOLENCIA

Esta afirmación no es cierta. Ruego al lector consulte los cuadros 1, 3 y 4. En ellos vemos las clases de sanciones técnicas y cuándo se aplican, en relación al comportamiento con el contrario. Vemos cómo en el cuadro 3 se castigan minuciosamente todas las conductas irregulares.

Para aquellas acciones que sean antideportivas el Reglamento añade a las sanciones técnicas otras denominadas «disciplinarias» (ver cuadro 2) que intentan disuadir y reprimir la llamada conducta «antideportiva». Desgraciadamente el Reglamento no aborda expresamente cuáles son las conductas antideportivas (excepto irregularidades repetidas intencionalmente en acciones contrarias al espíritu del juego, regla 17:3, y el retraso del juego provocado por acciones intencionadas). Otra laguna del Reglamento consiste en no explicar cuál es el espíritu del juego. Por mi parte, me he permitido confeccionar una aproximación de lo que se debería entender por este concepto (ver cuadro 6).



Conducta antirreglamentaria	golpe franco o penalty
» antideportiva leve	amonestación — —> exclusión — —> descalificación
» » grave	exclusión directamente
» » muy grave	expulsión »

De esta forma parece demostrado suficientemente que el Reglamento no permite las acciones violentas y que si el código social del árbitro funciona adecuadamente, tiene suficientes instrumentos disuasores y sancionadores para eliminar de la pista a los responsables del anti-juego.

EL BALONMANO ES UN DEPORTE DURO, PERO NO VIOLENTO

Adjetivos como duro, tenso, viril, son armas de doble filo que nos acercan a la frontera con la violencia. El balonmano, al igual que otros deportes, es un juego de contacto físico entre contendientes. Por ello, el contacto y aun el choque, *con determinados requisitos*, no son antirreglamentarios necesariamente. La dureza únicamente es concebible como consecuencia de una inmejorable condición física y una buena puesta a punto de lo psicológico en factores como la iniciativa, anticipación, decisión, etc., pero exige una total ausencia de intencionalidad antirreglamentaria como el empleo de empujones, agarrones o golpes. La deslealtad, la mala intención, institucionalizan el juego sucio.

A veces, los técnicos de equipos inferiores hablan de juego «duro» a sus jugadores y éstos

Al no citar expresamente en qué consisten las actitudes antideportivas, hay que recurrir al «código social». Es decir, al criterio de lo antideportivo que tenemos los que rodeamos el balonmano. Esta laguna debería ser subsanada. Aun así, queda claro que el Reglamento cita unas conductas antirreglamentarias que se castigan con golpe franco y que cuando son graves o muy graves se sancionan además con exclusión o expulsión (cuadro 2). Asimismo la reincidencia continuada en conducta antirreglamentaria se convierte en conducta antideportiva, mereciendo por tanto sanción disciplinaria: amonestación —> exclusión —> descalificación.

Se podría confeccionar el siguiente criterio:

entienden perfectamente que deben emplearse violentamente.

LA LEY DE LA VENTAJA

Es verdad que en un partido de balonmano vemos empujones y agarrones. Y los árbitros no los sancionan en algunas ocasiones, aun viéndolos. Si tuvieran que sancionar cada vez que hay



una falta el juego se convertiría en un continuo parar y volver a empezar. Además, a menudo perjudicarían al equipo al que se le ha hecho la falta (ver cuadro 5). El árbitro debe procurar que el juego sea espectacular, rápido. Y a su vez, ha de procurar que no se conculque el «espíritu del juego». Por ello ha de conciliar la aplicación de la ley de la ventaja con la observancia del espíritu del juego. En efecto, cuando un defensor está incurriendo frecuentemente en faltas leves que sabe que no se sancionarán para no interferir en la ley de la ventaja, este jugador está violando el espíritu del juego y su actuación es en cierto modo un chantaje al árbitro: si sancionas mis faltas perjudicarás al equipo atacante. Este jugador incurre automáticamente en conducta antideportiva.

Así pues, los árbitros deben aplicar las sanciones disciplinarias correspondientes y siempre observando la ley de la ventaja.

Los árbitros, aplicando justamente (u omitiendo injustamente) las sanciones disciplinarias, son quienes están elaborando el código de la conducta antideportiva en cada encuentro.

Evidentemente, entrenadores y jugadores se adaptarán a este código ya que a ellos lo que les interesa es ganar el partido y por lo tanto eludir exclusiones y expulsiones. Pero intentarán llegar al límite de la permisibilidad arbitral.

No entramos aquí cuando el árbitro no es imparcial, ya que se trata de otro asunto, igualmente que la disparidad de criterios.

En definitiva, no se puede culpar a la ley de la ventaja en ningún caso como causante o coadyuvante de la aparición del juego violento. Al contrario, la ley de la ventaja preserva el espíritu del juego.

¿Cuáles son las consecuencias del juego violento?

EL JUEGO VIOLENTO ROMPE LA ESENCIA DEL JUEGO

El mejor es aquel equipo que goza de una mayor preparación en el orden técnico, táctico, físico, psicológico y que utiliza la estrategia más adecuada. Todos estos factores en conjunto, o uno de ellos, por su calidad excepcional darán la victoria a uno de los contendientes.

La presencia del antijuego rompe la lógica de la supremacía del mejor, atentando al equilibrio justicia - belleza. A menudo, hemos visto perder a un equipo mejor preparado en manos de un adversario inferior pero violento, que ha suplido sus deficiencias con acciones antidepor-



tivas. ¿Cómo ha podido ocurrir? ¿Al público neutral le ha repugnado el espectáculo? ¿Se ha aplicado correctamente el Reglamento?

EL JUEGO VIOLENTO IMPIDE EL PROGRESO DEL BALONMANO

A los directivos que rigen el balonmano debe preocuparles mucho la vigencia del juego violento. Como sea que es más fácil el antijuego, si éste se permite, los equipos se estancarán en su condición físico-técnica-táctica. El juego no mejorará. El aprendizaje no tendrá razón de existir. Vemos muchos equipos infantiles que agarran y empujan sistemáticamente. Otra consecuencia será el abandono del público consciente, la deserción de nuevos practicantes.

EL JUEGO VIOLENTO PROVOCA LESIONES

El balonmano es una actividad que requiere una técnica depurada y una preparación física completa. Las acciones en el aire, con falta de sustentación en el suelo, son continuas. Cualquier violencia sobre un cuerpo en difícil equilibrio puede provocar una caída sin control en el suelo, a menudo de superficie muy dura. Los agarrones sobre un brazo en máxima tensión durante el lanzamiento provocan desgarros y

rupturas fibrilares. Luxaciones y fracturas son consecuencia del juego sucio.

No debe entenderse esta exposición como una visión apocalíptica del balonmano. Los mismos defectos pueden detectarse en otras especialidades deportivas. Quienes tenemos influencia en la educación física y el deporte debemos ser conscientes de nuestra responsabilidad. Creo que debería ser motivo de reflexión para los sociólogos del deporte la progresiva degradación de la deportividad incluso en aquellas especialidades en las que no existe el contacto directo entre adversarios (voleibol, tenis, etc.).

ALTERNATIVAS PARA LA RECUPERACION DEL JUEGO LIMPIO Y PREVENCIÓN DE LESIONES

1. Responsabilidad en directivos, técnicos y árbitros.
2. Codificación de las conductas antideportivas y sanciones inherentes.
3. Conciencia de la mala ejemplaridad que provoca el antijuego en los grandes torneos (Olimpiadas, Campeonatos del Mundo), en los grandes equipos y en las retransmisiones televisadas.
4. Campañas de prensa adecuadas al tema.
5. Conciencia por parte del público y de practicantes de la mala influencia en el deporte de la filosofía del éxito y de la competitividad en la vida social imperante.
6. Exigencia en la construcción de nuevas instalaciones de suelos menos duros y de mayor espacio entre los límites del terreno y vallas o paredes.

CUADRO 1

SANCIONES TÉCNICAS

1. Golpe franco.
2. Penalty.

CUADRO 2

SANCIONES DISCIPLINARIAS

1. *Amonestación*. — Consiste: en apercibir, por medio de una tarjeta amarilla, a un jugador que posteriores infracciones serán sancionadas con mayor severidad.

Se aplica: en ocasión de conductas antideportivas leves.

2. *Exclusión*. — Consiste: en que el jugador sancionado debe abandonar el juego por dos minutos; su equipo queda con un jugador

menos por dos minutos. Varias exclusiones a la vez son compatibles.

Se aplica: por reincidencia si el jugador estaba ya amonestado o sin previa amonestación si la conducta antideportiva es grave.

3. *Descalificación*. — Consiste: en que un jugador debe abandonar el terreno de juego y el banco de reservas. El equipo puede sustituir al jugador descalificado.

Se aplica: por acumulación de tres exclusiones al mismo jugador o automáticamente por conducta antideportiva grave o muy grave si el jugador está en el banco de reservas.

4. *Expulsión*. — Consiste: en que un jugador debe abandonar el terreno de juego por el resto del partido y su equipo no puede sustituir al jugador expulsado.

Se aplica: por conducta antideportiva muy grave, dentro del terreno de juego. No es necesario que haya sido amonestado o excluido anteriormente.

SE SANCIONA CON GOLPE FRANCO

CUADRO 3

1. Emplear el puño para quitar el balón al adversario.
2. Lanzar intencionadamente el balón contra el adversario o amenazarle con el balón con una finta peligrosa.
3. Obstruir el paso al contrario con los brazos, manos o piernas (está permitido hacerlo con el tronco).
4. Retener al adversario, abrazar, molestar con las manos, golpear, empujar.
5. Lanzarse contra el adversario corriendo o en salto.
6. Zancadillear y lanzarse delante del adversario.
7. Comportarse de cualquier forma peligrosa.
8. Empujar o cargar al adversario, haciéndole entrar en el área de portería.

CUADRO 4

SE SANCIONA CON PENALTY

1. En caso de falta grave cometida por un jugador en su mitad defensiva del terreno de juego.

2. Se impide conseguir un gol al adversario en cualquier lugar del terreno de juego incurriendo en cualquiera de los casos de golpe franco.

3. Otros casos no relacionados con el comportamiento hacia el adversario.

CUADRO 5

LEY DE VENTAJA

Los árbitros no deben decretar una sanción técnica cuando con ello benefician al equipo infractor.

Si el jugador del equipo atacante fuera perjudicado por una infracción de las Reglas de tal forma que su equipo pierda el balón o una clara oportunidad de conseguir un gol, los árbitros decretarán golpe franco o penalty, respectivamente. Si a pesar de la infracción del Reglamento el jugador del equipo atacante continúa controlando perfectamente el balón y su propia estabilidad corporal no deberá señalarse sanción alguna.

En el caso de que la infracción merezca además una sanción disciplinaria, los árbitros, en aplicación de la ley de la ventaja, pospondrán el señalarla hasta que la jugada haya terminado.

CUADRO 6

CONCEPTO DEL «ESPIRITU DEL JUEGO»

El espíritu del juego trata de preservar la equidad para los dos equipos a través del «juego limpio» (fair play) permitiendo de esta manera que gane el mejor de los dos. A la vez, el espíritu del juego procura el mantenimiento de la lealtad, la belleza, la espectacularidad y la velocidad. Asimismo, vela por la integridad de los jugadores y la satisfacción de los espectadores.

Sobreesfuerzo físico

SUPERTONIC

SOLUCION

12

VIALES BEBIBLES

Indicaciones:

Bioenergizante orgánico en la práctica del deporte, así como en anorexias, astenias, convalecencias, etc.

Presentación y composición:

Viales bebibles de 10 c.c. Caja de 12 (P.V.P. 265.- Ptas.)
Cada vial que constituye una dosis.

contiene en el tapón: Coenzima B₁₂ 1.000 Gamma+ y l-glutamina 100 mg; en la solución: Carnitina Clorh. 500 mg. l-lisina 400 mg.; aspartato de arginina 100 mg. y fosforilserina 50 mg.

Contraindicaciones y efectos secundarios. No tiene.

Posología: 1 dosis diaria o a días alternos.

Por su agradable sabor a frambuesa puede tomarse tal como se presenta o bien disuelta en zumo de frutas, leche, etc.



IFESA

INDUSTRIAL FARMACEUTICA ESPAÑOLA, S. A.