



Teoría e Historia de la Actividad Física y del Deporte



Manual de Historia de la Actividad Física y del Deporte

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

Tomo I: Historiografía e historia de las actividades físicas y deportivas

Juan Carlos Fernández Truan



MANUAL DE HISTORIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

TOMO I. HISTORIOGRAFÍA E HISTORIA DE LAS ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS

TOMO II. HISTORIA DE LOS SISTEMAS Y ESCUELAS GIMNÁSTICOS

TOMO III. HISTORIA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS MODERNOS

TOMO IV. ORÍGENES DE LOS DEPORTES MODERNOS



Teoría e Historia de la Actividad Física y del Deporte



MANUAL DE HISTORIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

TOMO I. HISTORIOGRAFÍA E HISTORIA DE LAS ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS

Juan Carlos Fernández Truan





Teoría e Historia de la Actividad Física y del Deporte



Edita: Universidad Pablo de Olavide

Autor: Juan Carlos Fernández Truan

Diseño y Maquetación: Manuel Peña Pulido

© De los textos: Los autores.

Los textos e imágenes que se reproducen, se hace de acuerdo con lo previsto en la Ley 2/2019, de 1 de marzo, por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, y por el que se incorporan al ordenamiento jurídico español la Directiva 2014/26/UE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de febrero de 2014, en el que se indica en su artículo 4 lo siguiente: Se añade un nuevo párrafo al apartado 1 del artículo 32 y se modifica el artículo 37, apartado 2, con los siguientes contenidos: Artículo 32 Citas y reseñas e ilustración con fines educativos o de investigación científica. 1. Es lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico o fotográfico figurativo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización solo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada.

ISBN de la obra completa: 978-84-09-15291-9

ISBN del Tomo I: 978-84-09-15701-3





Teoría e Historia de la Actividad Física y del Deporte



Agradecemos su interés en los contenidos de esta obra y le recordamos, que este material cuenta con derechos de propiedad intelectual propios y de otros autores, por lo que queda expresamente prohibida la publicación, reproducción, distribución, venta, edición y cualquier otro uso de los contenidos (incluyendo contenidos, textos, fotografías, logotipos, etc.) sin previa autorización por escrito de los autores, salvo su uso docente privado, siempre que no exista ánimo de lucro, según se indica en el apartado 1 del artículo 32 y en el artículo 37, apartado 2, que modifica la Ley 2/2019, de 1 de marzo, de la Propiedad Intelectual.

Por criterios de simplificación y fluidez en la redacción y lectura de esta obra, se ha utilizado el género masculino y sustantivos genéricos en el uso del lenguaje escrito, tal y como indica la R.A.E., pidiendo disculpas de antemano, si esta decisión pudiera ocasionar molestias a alguien.

*¡La Historia! Sin ella nada
es comprensible ni explicable.*

Pierre de Coubertin

ÍNDICE

	<u>Pags</u>
TEMA I: LA HISTORIA COMO CIENCIA. LAS TEORIAS Y CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE EN EL SISTEMA DE LAS CIENCIAS	8
1.1.- Conocimiento humano, ordinario y científico.	
1.2.- Definición de la teoría, su función y condiciones.	
1.3.- Historia, Historiografía.	
1.4.- Clasificación de las Ciencias.	
TEMA II.- HISTORIA DE LOS ORIGENES DE LA ACTIVIDAD FISICA	11
1. Problemas metodológicos.	
2. Historia de la evolución humana.	
3. Teorías sobre el origen del Deporte.	
TEMA III: SOCIEDADES ARCAICAS	29
1. Prehistoria	
2. Egipto	
3. Mesopotamia	
4. China	
5. India	
6. Creta (Cultura Minoica)	
7. Micenas (Cultura Micénica)	
8. Persia (Irán) y Cultura Otomana (Turquía)	
9. Iberos	
10. Etruscos	
11. Japón	
12. Mongolia y Asia Central	
TEMA IV: CULTURA GRIEGA	139
TEMA V: CULTURA ROMANA	183
TEMA VI: ACTIVIDADES FÍSICAS EN LA EDAD MEDIA	226
1. Feudalismo	
2. Renacimiento	
TEMA VII: JUEGOS PRECOLOMBINOS	315



Teoría e Historia de la Actividad Física y del Deporte



1. Juegos en América del Norte
2. Juegos en Centroamérica
3. Juegos en Sudamérica

TEMA VIII: ACTIVIDADES FÍSICAS EN LA EDAD MODERNA.

LA ILUSTRACIÓN **368**

TEMA IX. LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS EN EL SIGLO XIX.

EL DEPORTE INGLÉS **403**

- a) Deportes Aristocráticos
- b) Deportes Tecnológicos
- c) Deportes Laborales
- d) Deportes de Apuestas

TEMA X. EL DEPORTE EN EL SIGLO XX **427**

1. La politización del deporte
2. El profesionalismo deportivo
3. La tecnología deportiva
4. El dopaje en el deporte
5. Medios de comunicación en el deporte
6. La mujer en el deporte
7. Eventos deportivos mundiales destacados del siglo XX
8. Eventos deportivos destacados en España en el siglo XX
 - a) De inicios del siglo XX hasta la guerra civil (1900-1936)
 - b) De la guerra civil a la democracia (1936-1976)
 - c) De la democracia hasta el siglo XXI (1976-2000)

TEMA XI. EVENTOS DEPORTIVOS DE INICIOS DEL SIGLO XXI **518**

- a) Personajes y eventos mundiales deportivos de inicios del siglo XXI
- b) Personajes y eventos deportivos de España en los inicios del siglo XXI

BIBLIOGRAFÍA **569**

TEMA I: LA HISTORIA COMO CIENCIA. LAS TEORIAS Y CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE EN EL SISTEMA DE LAS CIENCIAS (Casamort i Ayats, 2003).

- 1.1.- Conocimiento humano, ordinario y científico.
- 1.2.- Definición de la teoría, su función y condiciones.
- 1.3.- Historia, Historiografía.
- 1.4.- Clasificación de las Ciencias.

1.1.- Conocimiento humano, ordinario y científico.

a) Se entiende por **conocimiento**:

- acción y efecto de conocer,
- entendimiento, inteligencia, razón natural,
- sentido, dominio de las facultades del hombre.

El instinto del hombre es más pobre que el de otros animales por lo que el hombre tiene que aprender. De ahí la importancia del aprendizaje. El hombre tiene que aprender a buscar sus alimentos, a proteger su espacio vital, a cuidar de sus descendientes, etc.

Posteriormente, el hombre va adquiriendo otros tipos de conocimiento llamados culturales que también tienen que ser aprendidos.

Hasta que el hombre no venció en la lucha por la supervivencia, no apareció la reflexión intelectual. Sólo entonces el mundo natural y humano se convirtió en objeto de reflexión.

Gradualmente el hombre fue creando un cuerpo de creencias, mistificaciones y mitificaciones. Todas ellas se convirtieron en ritos y costumbres a las que se fueron subordinando todos los miembros del grupo.

En las sociedades arcaicas (antiguas), la reflexión intelectual no traspasa los límites de la inmediatez de los modos de comportamiento necesarios para la supervivencia cotidiana.

Las primeras preocupaciones intelectuales escritas del pensamiento occidental datan de los siglos XX-XXI a.C. y aparecen en la región de Jonia, dentro de lo que llamamos la cultura prehelénica.

b) Se entiende por **Ciencia**:

- Conocimiento de las cosas por sus principios y causas.
- Cuerpo de doctrina metódicamente formado y ordenado que constituye una rama particular del saber humano.

1.2.- Tipos de Conocimiento:

a) *Conocimiento Ordinario:*

- Suelen ser generalizaciones de la experiencia que se refieren a acontecimientos de la vida cotidiana.
- Se basa en inducciones, es decir, resúmenes de hechos observados.
- No presupone conocimiento especializado.
- No se somete a contrastación metódica y bajo control.
- Es aislado en su temática, suelto, asistemático y, generalmente, impreciso.
- Es esencialmente incorregible al manejarse como si sus dictados fueran certezas infalibles. Puede caer en el dogmatismo.
- Es permeable a la subjetividad individual y colectiva.

b) *Conocimiento Científico:*

- Rebasaba la experiencia inmediata y cotidiana en cuanto al planteamiento y solución de problemas.
- Se constituye a partir de áreas de conocimiento específicas y especializadas.
- Precede en la solución de problemas conforme a un método (hipotético-deductivo), cuyas etapas son perfectamente identificables.
- Las soluciones, así como el mismo método son sometidos a contrastación metódica.
- Nunca es aislado, sino que forma redes y sistemas con el universo científico.
- Aspira a la precisión, claridad, confiabilidad, orden y coherencia.
- Es esencialmente corregible y dinámico.
- Trata de ser objetivo respecto de la variabilidad de las acciones que lo manipulan.

Hipótesis: Suposición de una cosa (sea posible o imposible) para sacar de ella una consecuencia.

Teoría: Serie de leyes que sirven para relacionar un determinado orden de fenómenos, resultado de una investigación, comprobada empíricamente. Actualmente no sirve la distinción entre disciplinas científicas teóricas o prácticas. De la misma manera que no hay una teoría sin apoyo y referencia en hechos reales, tampoco hay una práctica válida que no esté sustentada en fundamentos teórico-científicos.

1.3.- Historia e Historiografía:

Tradicionalmente, la palabra historia ha designado dos cosas diferentes:

- a) La realidad de los acontecimientos y sucesos que han afectado al hombre a través de los tiempos.

- b) El conocimiento, estudio y registro de estos acontecimientos, es decir, la disciplina científica que estudia el devenir histórico.

Que la misma palabra designe al objeto estudiado y a la ciencia que lo estudia origina dificultades de orden epistemológico.

Actualmente, en el lenguaje propio de la ciencia histórica, historia designaría la realidad histórica e historiografía designaría la tarea de la investigación y de la escritura de la historia.

1.4.- Clasificación de las ciencias.

Las Ciencias de la Actividad Física se pueden clasificar desde cuatro puntos de vista: Físico, Fisiológico, Cultural y Educativo; cada uno de ellos comprenderá a su vez un conjunto de ciencias como son:

- a) El Físico:
- Biomecánica
 - Kinesiología
 - Kinantropología
 - Etc.
- b) El Fisiológico:
- Fisiología
 - Fisiología del ejercicio
 - Etc.
- c) El Cultural:
- Ciencias del Deporte:
 - Sociología del Deporte
 - Antropología del Deporte
 - Psicología del Deporte
 - Historia del Deporte
 - Etc.
 - Ciencias de la Comunicación No Verbal:
 - Kinésica
 - Proxémica
- d) El Educativo: La Educación Física
- 1.- Ciencias Factuales de la Educación Física:
 - Sociología de la Educación Física
 - Historia de la Educación Física
 - Psicología de la Educación Física
 - Filosofía de la Educación Física
 - Biología de la Educación Física
 - Etc.
 - 2.- Ciencias Práxicas de la Educación Física:
 - Didáctica de la Educación Física
 - Pedagogía Social de la Educación Física
 - Pedagogía diferencial de la Educación Física
 - Psicología del aprendizaje motor
 - Etc.

TEMA II.- HISTORIA DE LOS ORIGENES DE LA ACTIVIDAD FISICA

1. Problemas metodológicos.
2. Historia de la evolución humana.
3. Teorías sobre el origen del Deporte.

1. PROBLEMAS METODOLÓGICOS

La historia como ciencia humanística y como ciencia social, se compone de teoría y método. La teoría es la que establece qué es la historia en la experiencia humana y el método es el procedimiento que aplica un orden racional sistemático, para la comprensión del objeto sometido a estudio.

Metodología de la investigación científica (Bunge, 1980).

- Descubrir el problema.
- Planteamiento preciso del problema.
- Búsqueda de conocimientos o instrumentos relevantes al problema (datos empíricos, teorías, aparatos de medición, técnicas de cálculo, etc.).
- Tentativa de solución del problema con ayuda de medios tecnificados.
- Invención de nuevas ideas (hipótesis, teorías o técnicas) o producción de nuevos datos empíricos relevantes.
- Obtención de una solución (exacta o aproximada).
- Investigación de las consecuencias de la solución obtenida (predicciones, nuevos datos, generalizaciones, etc.).
- Contrastación de la solución (confrontación o puesta a prueba).
- Corrección de las hipótesis, teorías, datos, técnicas, etc.

Problemas metodológicos de la historiografía:

- a) **La temporalidad.** La historia pasa una sola vez y no se repite.
- b) **Las dificultades para el estudio de la naturaleza de la condición humana.** Es prácticamente imposible saber cómo piensa cada uno.
- c) **La imposibilidad de construir sus fuentes.** No se pueden reconstruir los hechos.

Fuentes históricas de información:

a) Intencionantes (testimoniales):

- *materiales:* construcciones suntuarias, arte fúnebre, estatuaria conmemorativa.
- *culturales:* inscripciones, crónicas, memorias, epopeya, épica, cronológicas, fuentes orales.

b) No Intencionantes (no testimoniales):

- *materiales*: utillaje, menaje, numismática (monedas, filatelia), arquitectura civil, otros restos materiales.
- *culturales*: documentación estatal (partidas de nacimiento), documentación económica (facturas, nóminas), documentación jurídica, documentación privada (cartas)

2. HISTORIA DE LA EVOLUCIÓN HUMANA

En 1859, Charles Darwin, escribió su obra *El origen de las especies*. Tras sus viajes alrededor del mundo, en esta obra enuncia la teoría de la evolución del hombre. El hombre ha sufrido un proceso de cambio desde hace más de 3000 años. Según Darwin, el desarrollo de la especie humana se produjo como resultado de un proceso evolutivo. A este proceso evolutivo lo denominó como proceso selección natural (los individuos de cada especie mejor adaptados al medio sobreviven y los individuos de cada especie peor adaptados al medio, perecen). Los más fuertes viven más tiempo, procrean y transmiten sus cualidades, es decir, son los elegidos para sobrevivir y reproducirse.

Darwin dice que existe un proceso de mutación (cambio genético que altera las características de algunos individuos de una especie). Si dicha mutación es ventajosa, quienes la posean tenderán a sobrevivir a expensas de quien no las tenga. Los cambios que sufrieron ciertas especies, desproporcionaron capacidades adaptativas superiores. Los primeros ancestros humanos se encontraban entre estas especies con una mayor capacidad adaptativa.

Los mamíferos son los animales con mayor capacidad de aprendizaje por medio de la experiencia, lo cual les ha llevado a obtener la mayor adaptación; su más claro exponente es la especie humana.

La especie humana pertenece al grupo de los mamíferos superiores denominados primates. Los hombres y los simios proceden de especies ancestrales que vivieron hace muchos millones de años (el hombre no procede de los simios).

Hace 5000 años aparecieron los primeros seres humanos con apariencia similar a la nuestra.

Tipos de sociedades humanas:

- Sociedades cazadoras recolectoras.** Fueron los primeros grupos humanos. Eran de entre 20 y 30 personas. Vivían en una zona determinada hasta que los frutos y la caza empezaban a escasear, trasladándose a otro lugar, pero en un radio de extensión muy pequeño. En sus enfrentamientos con otros grupos nunca había muertos. Los ancianos tenían mucho poder de decisión debido a su experiencia.
- Sociedades pastoriles.** Surgen a partir de la domesticación de animales por parte del hombre, que empieza a vivir de la ganadería. Se trata de poblaciones trashumantes, de hasta miles de personas. Algunas eran muy agresivas. Empieza a haber diferencias sociales y aparecen los primeros jefes o líderes.

- c) **Sociedades agrarias.** Aparecen al mismo tiempo que las anteriores. El hombre aprende a cultivar la tierra y a conservar los frutos de ésta. Aparecen los grupos dominantes: aristócratas, sacerdotes y militares.
- d) **Imperios y civilizaciones tradicionales.** El primer gran imperio del mundo occidental es el Imperio Romano. La política controla a la religión, la economía y el ejército. Estos imperios se imponen a otras civilizaciones mediante la fuerza.
- e) **Sociedades industrializadas.** Aparecen a finales del siglo XVIII en Gran Bretaña. Encontramos tres grandes grupos:
- *Economía liberal capitalista.* Son democracias parlamentarias. Es la actual.
 - *Economía planificada.* Como la de los antiguos países comunistas del este de Europa, como la de los regímenes totalitarios (nazismo, fascismo) y como la de los actuales regímenes totalitarios (como los de China y Cuba).
 - *Tercer Mundo.* Son los países no desarrollados o subdesarrollados, cuyo índice de pobreza es muy alto y las diferencias sociales son muy fuertes.

3. TEORÍAS SOBRE EL ORIGEN DEL DEPORTE (Ueberhorst, Horst: "Teorías sobre el origen del deporte". Citius, Altius, Fortius, Tomo IX)

- *"Todo ejercicio físico tuvo un origen cultural"* C. Diem
- *"La actividad deportiva del hombre nace de la vida instintiva"* F. Eppensteiner
- *Los ejercicios corporales han nacido del proceso del trabajo"*, W. Eichel

Estas tres frases son tan sólo una pequeña muestra de las respuestas que se han dado al problema del origen de los ejercicios físicos.

La diferencia fundamental al señalar las fuentes de donde surgió el fenómeno designado unas veces como "ejercicio físico" (Leibesübungen), otras como "deporte" (sport) y otras, finalmente, como "ejercicio corporal" (Körperübungen), demuestra las diferentes posiciones espirituales de las distintas teorías.

Lo que Diem y Popplow entienden por "ejercicios físicos" no coincide con lo que Lukas y Eichel de Alemania oriental, entienden como "ejercicios corporales". El término "deporte" citado al principio, se emplea en sentido muy amplio y genérico, mientras que en Popplow, por ejemplo, se ciñe su significación al movimiento moderno nacido en Inglaterra.

Si no se aclara de antemano el significado del término, con el que se designa a fenómenos diferentes, no podremos responder a la cuestión de donde ha surgido el fenómeno. Y más aún, cuando las posiciones intelectuales o la base ideológica de cada autor difieren mucho de un caso a otro.

No es lo mismo un historiador educado en el materialismo histórico, para quien todos los fenómenos culturales son necesariamente productos de las

relaciones económicas, que un historiador cuya base filosófica consiste en que la libertad del espíritu se considere como la creadora de civilización, como la fuerza específica del hombre. Por último, el biólogo recurrirá, incluso con referencia a los tiempos históricos primitivos, a unas causas diferentes de las del sociólogo, ya que este sólo se interesa por la función que desempeñan los fenómenos culturales dentro de la sociedad.

Un investigador ve en la vida instintiva el origen de toda actividad deportiva, reduciendo todo a un instinto natural de juego y lucha y hasta de un instinto deportivo típico. En cambio, otro investigador recurre a la lucha por la existencia como toda explicación, y un tercero considerará que el deporte nace en el momento en que el hombre se libera de toda necesidad y crea su propio mundo de juego, con unas reglas propias inventadas por el hombre y no impuestas por la Naturaleza.

Por otra parte, la personal cosmovisión inclinará a cada uno a ver y a valorar unas motivaciones concretas para lo que se ha dado en designar como "ejercicio corporal", "ejercicio físico" o "deporte".

Las teorías según las cuales fueron unos estímulos fisiológicos de movimiento y crecimiento los que originaron los ejercicios con vistas a la fortaleza corporal, niegan así toda diferencia entre el hombre y el animal. Pero si el autor sigue la teoría evolucionista darwiniana, entonces no se conforma con negar diferencias, sino que afirma la igualdad fundamental: entre el hombre y el animal no hay más que un paso inclinado.

Ahora bien, si el que teoriza sobre el origen de los ejercicios físicos hace hincapié en la diferencia esencial entre el hombre y el animal, se resistirá a aceptar que la vida instintiva sea el origen del fenómeno.

Otro tanto se puede decir sobre la motivación psíquica del deseo del placer cumplido. Curiosamente, de esta teoría se alejan por igual los historiadores marxistas y los idealistas. Los primeros acentúan el salto cualitativo entre el hombre y el animal y buscan la motivación en el ámbito del trabajo específicamente humano. Dicho con otras palabras: los ejercicios corporales están al servicio de una mejora de la producción.

Para los segundos, los idealistas, el aspecto de la libertad está ausente de las motivaciones, siendo la libertad, en su opinión, el único rasgo verdaderamente esencial y específico del hombre. Por eso buscan el origen allí donde hay una absoluta libertad frente a las necesidades naturales: en el juego, y especialmente en los juegos culturales.

Como es lógico, los científicos marxistas no dan importancia al juego cultural. Simplemente le reconocen la función de aumentar la producción recurriendo a medios mágicos. Es decir, según ellos, el juego cultural queda integrado en el proceso del trabajo.

3.1. Popplow, Ulrich

Los trabajos de este autor ("Aufgabe und Sinn einer Urgeschichte der Leibesübungen" y "Ursprung und anfang der Leibesübung") descansan sobre un rico y profundo estudio de las fuentes. Valiéndose menos de analogías deducibles del comportamiento de pueblos aún existentes que, de la interpretación de numerosos testimonios de la época prehistórica, incluida la

Edad de Piedra, el autor intenta llegar a una solución del problema.

En su teoría, Popplow se interesa por tres cuestiones fundamentales:

- a) ¿Cuándo se dan los primeros ejercicios físicos?
- b) ¿Qué función social cumplían?
- c) ¿Cuál es la fuente interna de la que manan y cuál fue su verdadera motivación espiritual?

Popplow sitúa los comienzos de los ejercicios físicos en el Paleolítico inferior. Según él, la forma más primitiva fue la danza, de la cual se han conservado documentos, en parte de hasta hace 60.000 y 80.000 años, en piedras y cavernas: huellas de pies fijadas en el barro e imágenes de moldes de la mano.

En la danza, y en la danza cultural, es donde primero ve cumplidos Popplow los criterios que adopta para determinar qué sea ejercicio físico. Según dice, en la danza se verifica "por primera vez un movimiento nacido de la unidad vital del hombre y que está en razón de unos fines y objetivos externos (ajenos) al movimiento mismo. Fines cuya presencia da fe de una orientación espiritual. Cuerpo, alma y espíritu manifiestan su unidad en el movimiento corporal".

Desde esta perspectiva, no son, para Popplow, ejercicios físicos aquellos que se supone que se hacían para mejorar el arte de la caza y la guerra, cuya motivación se deduce simplemente por los artefactos de caza y guerra encontrados (en los yacimientos arqueológicos). A estos primeros ejercicios los llama Popplow (igual que los estudiosos de Alemania oriental), ejercicios corporales. En su opinión, constituyen un estadio previo a los ejercicios físicos. "A tales ejercicios -dice- les falta el arraigo en una actitud espiritual y el consiguiente modelado conforme a unos intereses del alma".

Según Popplow, el probar el lanzamiento de una jabalina bastante perfeccionada sería ya una operación de la inteligencia humana, que estimula al cuerpo para realizar tal ejercicio, pero no hay que ver en ello una auténtica actitud espiritual, en el sentido de observar una cierta distancia del entorno al que se contraponen una acción creadora por parte del individuo. Ese brote creador del espíritu -sigue diciendo nuestro autor- no se da hasta que aparece la danza en el Paleolítico inferior. Lo que precede a estos movimientos rítmicos similares a la danza -como es el caso de los primeros lanzamientos de piedra y jabalina- los relega al estadio anterior a los ejercicios físicos.

En este estadio previo, junto a los ejercicios corporales, que pueden sospecharse por los restos de armas y utensilios encontrados, y junto a los

movimientos de ritmo inconsciente que preceden a la danza cultural, supone Popplow, la tercera fuente que en tiempos históricos originarían los ejercicios físicos, la existencia del juego,

Para Popplow también el juego es un fenómeno primitivo expresamente humano. Aunque, en su opinión, el concepto de "juego" se contradice con el de "ejercicio físico" (el juego no tiene finalidad fuera de sí mismo); sin embargo, es uno de los elementos que contribuyen a determinar los ejercicios físicos. Es "el subsuelo que sirve de soporte a todo el movimiento del cuerpo humano debido al placer y al gusto".

Según Popplow, la danza tenía varias funciones. La danza venatoria y la

de fecundidad -de las que se conservan muchas pinturas rupestres" tenían:

- Una utilidad externa: ayudarían al cazador, por ejemplo, con las energías mágicas liberadas en ella, a matar una gran cantidad de reses.
- Además, por el éxtasis en que se sumía el hombre primitivo, adquiriría fuerzas espirituales con las que podía domeñar la existencia, vencer en la lucha por la vida.

El autor resalta expresamente la naturaleza religiosa de estas fuerzas espirituales liberadas por la danza, si bien no cree totalmente exacto hablar de un origen religioso de la danza. El sujeto entregado a la danza vive en el éxtasis una suprarrealidad que se le antoja de naturaleza divina.

La tercera función de la danza del hombre prehistórico fue, según Popplow, de carácter social: en aquella época la danza fue un asunto de la comunidad, y era ésta la que determinaba el lugar y el tiempo de la misma.

En la época más evolucionada de la llamada "sociedad cazadora superior" -en la que se organizan mejor batidas de más amplias dimensiones-, las familias formaron grupos sociales mayores, y hasta es posible que con motivos determinados, como, por ejemplo, admitir a los jóvenes en el círculo de los hombres perfectos, en sus funciones religioso-cazadoras y sexuales, tales grupos sociales organizaran fiestas en las que efectuarían danzas de las irás diversas formas y motivaciones:

- Danzas de naturaleza erótica, como las representadas en el friso de Le Roc o en la cueva de Tuc d'Audoubert.
- Danzas mágicas con vistas a la caza, como las que se conservan (53 representaciones) de hombres bailando y vestidos con pieles de animales.
- Danzas de guerreros y arqueros, tal como aparecen en algunas escenas.

La repentina y simultánea aparición de artes plásticas, danza y música (en el inventario de hallazgos hay un gran número de flautas) al comienzo del Paleolítico medio es, para Popplow, una prueba de que, en ese momento, el homo sapiens entrega por primera vez su cuerpo a formas de movimiento que no obedecen a necesidades utilitarias, sino a la libertad creadora del espíritu. "En unión con el culto, la religión y la música, los ejercicios físicos representan para el hombre la gran vivencia de la libertad". Y estas formas de movimiento son las primaras que Popplow considera como "*ejercicios físicos*".

3.2.- Lukas y Eichel

En Alemania oriental sobresalen los trabajos de Lukas y Eichel, que desarrollan una teoría completamente diferente. Ambos sustituyen el término "ejercicios físicos" por el de "ejercicios corporales". Con ello quieren distanciarse de los historiadores de Alemania federal, que utilizan la palabra "*Leib*" (cuerpo, que nosotros, adjetivándola traducimos por "físicos") en sentido "idealista burgués".

Para esta nueva versión de filosofía helenista, el cuerpo, de materia percedera, no sería más que vasija del alma. Lukas se aparta

deliberadamente de esta concepción idealista-occidental y no habla ya de "Leib" sino de "*Körper*", designando con este término, en sentido monista, la unidad orgánica del hombre, dentro de la cual, de todos modos, el componente espiritual es el que da el impulso para los ejercicios". Como para Popplow, también para Lukas el criterio de ser "una acción sometida a un fin... cuyo objetivo está fuera de la acción misma" pertenece al término de "ejercicios". Y, como segundo distintivo importante, que convierte la acción en ejercicio, añade Lukas el de la repetición.

Si compáranos las definiciones de los historiadores occidentales y orientales, observaremos una coincidencia en la definición esencial de qué es "ejercicio". Lukas es más exacto. Pero ambos grupos acentúan, con base en su definición, el impulso espiritual necesario para que se den los ejercicios físicos o corporales, respectivamente-ambos hablan también, de la unidad vital del hombre.

Mientras que para Lukas, deudor de la filosofía materialista, el "*Körper*" incluye lo espiritual, para Popplow es el "*Leib*" informado por el alma lo que constituye la unidad vital. Pero ninguno aclara la naturaleza de ese "componente espiritual" y de su relación con la totalidad del cuerpo ni tampoco resuelve el problema de lo que convierte el "*Körper*" en "*Leib*". Cada teoría se apoya, pues, en dogmas distintos de cosmovisiones diferentes. Tanto Lukas como Eichel rechazan las ideas de la filosofía helenista sobre el cuerpo, y también de todas aquellas que no establecen una clara línea divisoria entre hombre y animal. Ambos hacen una neta distinción entre "movimientos corporales involuntarios", comunes al hombre y al animal, y los llamados "ejercicios corporales", de los que sólo el hombre es capaz.

La diferencia cualitativa entre animal y hombre se reafirma expresamente en el ámbito de los movimientos corporales. Este punto de vista sería admisible si, al mismo *tiempo*, no afirmaran que el componente espiritual propio del hombre primitivo se manifestó exclusivamente en el trabajo y que, por consiguiente, todos los "ejercicios corporales" proceden del trabajo. Es evidente que ambos autores están determinados por la ideología de Marx y Engels.

Para explicar el origen de los ejercicios utilizan la tesis de que "el trabajo fue la base primera de toda la vida humana. Hasta el punto -afirman- que, en cierto sentido, hay que decir que el trabajo creó al hombre mismo".

Para Eichel, los criterios que caracterizan al trabajo y a los trabajos y a los ejercicios corporales son los mismos: servicio a un fin y utilización de instrumentos, o bien, como dice en otro lugar, consciencia y planificación por una parte y, por otra, uso y creación de medios de producción. En una palabra: los ejercicios corporales tienen su función propia dentro del proceso productivo y sirven para aumentar "el rendimiento en el trabajo"

Lukas no se muestra tan miope y, aunque también admite una estrecha conexión entre el ejercicio corporal y el proceso de producción, no llega a negar que los ejercicios tengan también causas puramente fisiológicas y psicológicas. Así dentro del ámbito fisiológico, menciona el "ansia de movimiento" y el "estímulo de movimiento" como activadoras del crecimiento funcional. Y en el área de la psicología, incluye el placar y el gusto por el movimiento. De esta forma, Lukas rechaza la idea de considerar el trabajo como causa única y exclusiva del nacimiento de los ejercicios corporales.

No obstante, temeroso quizás de desviarse de la ideología que profesa -

según la cual el trabajo es el condicionante último de la vida humana- al final de sus reflexiones Lukas resalta de nuevo la importancia del trabajo atribuyéndole el primer lugar entre todos los factores que intervienen. Marx y Hengels son autoridades ideológicas, por lo que sus tesis tienen que ser válidas a priori. Así pues, los resultados de la investigación marxista no pueden salirse de tales tesis. Y aunque Lukas es más objetivo y más claro que Eichel, y a pesar de que él señala otras posibles causas originarias del ejercicio, al final las conclusiones de uno y otro no se diferencian, como es obligado en buena ortodoxia marxista.

Para Eichel, el sentido del estudio de las actividades deportivas en la época prehistórica radica en que ayuda a comprender como el movimiento deportivo socialista debe estar sometido a unos fines políticos, es decir, despertar en las masas trabajadoras la necesidad social de prepararse para el trabajo y para la defensa mediante los ejercicios corporales.

Veamos sus palabras: "Puesto que el nacimiento y la evolución de los ejercicios corporales ocupan un lugar importante en la primitiva sociedad humana, hace falta una correcta valoración de la sociedad primitiva y de sus ejercicios corporales si queremos asegurar una correcta comprensión de la evolución de la educación corporal y especialmente de los objetivos del movimiento deportivo popular en la República Democrática Alemana".

Desde el punto de vista científico podemos dudar de una empresa cuando las finalidades del estudio quedan marcadas de antemano; cuando, por falta de datos ciertos y documentados, se hacen muchas más especulaciones que sobre otras épocas, y sobre todo, cuando se hacen al servicio de unos objetivos políticos que hay que justificar por encima de todo.

Así, para Eichel, la semejanza entre el instinto de hacer ejercicios corporales en los tiempos primitivos y los actuales se establece de esta manera: "En los tiempos primitivos ese instinto actuaba de forma elemental y espontánea; hoy, entre nosotros, es plenamente consciente y funciona de modo planificado para la construcción del socialismo".

La preparación para la defensa -dice Eichel más adelante es una segunda enseñanza "que nos viene dada por la historia de los ejercicios corporales en la comunidad primitiva".

En cambio, para Popplow, la finalidad y sentido del estudio de las actividades deportivas en la época prehistórica no es política, sino simplemente humana. A esta cuestión responde Popplow con un juicio de Huizinga: "Como sucede con toda profundización de la historia, su sentido está en un gusto por el mundo y en que crezca la comprensión que de él tenemos". Todavía más importante que el gusto por lo que es o por lo que fue, resulta para Popplow ser modesto, resistir a la tentación de supervalorar el presente, de "exagerar la importancia o validez de lo que hoy nos rodea en forma de ejercicios físicos". Mirar a la historia y a la historia primitiva, permite descubrir "la eterna imperfección y la eterna tendencia a lo perfecto", reconocer los límites de la capacidad humana.

Aparte de ello, toda historia primitiva, incluida la de los "ejercicios físicos", queda, para Popplow, "destruida por el soplo de lo que pasa y se olvida, de lo perecedero y de la muerte." Es decir, frente al pensamiento del científico deudor de una ideología política – Eichel y Lukas - para el que la historia ha de ser testigo y fedataria de cambios sociales progresivos y siempre ansiados, tenemos el pensamiento del crítico, del suavemente escéptico, que ve en el

casado un estímulo para reflexionar sobre el presente y lo perezado, limitando y condicionando toda acción humana.

Eichel afirma: En un principio los ejercicios corporales... formaron una unidad natural con el proceso productivo". En la comunidad primitiva, un determinado ejercicio corporal era la práctica de una actividad concreta perteneciente al área del proceso de producción.

En primer lugar, Eichel intenta resolver la cuestión de cuando fueron apareciendo los diferentes ejercicios corporales. De sus consideraciones básicas sobre la naturaleza de tales ejercicios y de una valoración de los datos prehistóricos, Eichel viene a concluir que en los primeros 450.000 años de su historia, la Humanidad no conoció a ningún tipo de ejercicio corporal. La razón de ello: a) ni los picos ni otros instrumentos necesitan, para su manejo, de unos ejercicios previos de tipo corporal» b) Otra razón más decisiva que alega Eichel es que debió de existir un estado de subalimentación y subproducción. Como, en su opinión, los ejercicios corporales de la época primitiva sólo pueden interpretarse como un entrenamiento para aumentar los éxitos en la caza, niega que en aquella época existieran ya tales ejercicios.

Aunque es cierto que Eichel admite la posibilidad de que el hombre de Neandertahl practicara el lanzamiento de piedras (en lo que encontraríamos las raíces últimas del lanzamiento de peso y disco) abandona esta hipótesis" por el bajo nivel de las fuerzas productivas" de entonces.

Según este autor, el primer ejercicio corporal que podemos llamar como tal es el lanzamiento de jabalina, una disciplina que nacería hacia el 70.000 antes de Cristo.

Junto con ella se descubriría el arpón. Para ser bien utilizados siempre con vistas a un aumento del rendimiento en la caza, ambos requerirían unos ejercicios previos. El tiro con jabalina representaría un específico ejercicio corporal humano porque supone una actividad mucho más consciente que, por ejemplo, la carrera, pues con la jabalina sólo es posible alcanzar habilidad tras un entrenamiento prolongado.

Curiosamente, los propios colegas de Eichel-Lukas entre otros discrepan de él en varios puntos. Para estos últimos, antes que la jabalina ya "existieron ejercicios de una total simplicidad (incluso con zapatillas de carreras) y ejercicios de lanzamiento con piedras y picos". La razón que alegan para suponer que hubo ejercicios de carreras y lanzamientos antes que la jabalina, está en que también hay que considerar como proceso productivo las primeras formas de caza. Pese a ello, para Eichel, hasta el lanzamiento de jabalina no hay ningún ejercicio de lanzamiento que pueda caracterizarse como humano.

Según Eichel, los primeros ejercicios corporales documentados con datos (concretamente, huellas de pies y pinturas rupestres) son las danzas relacionadas con hechicería relativa a la caza. Su fin principal sería el de aumentar el botín de la cacería.

La etapa siguiente en la evolución de los ejercicios corporales estaría constituida por el descubrimiento de la flecha y el arco, más o menos unos 24.000 años antes de Cristo, a finales del último período glacial, cuando se extinguieron los animales de la época glacial y apareció en Europa una nueva fauna (alces, venados, corzos, jabalíes, osos, leones, lince). Por ser armas mejores, el arco y la flecha desplazan a la jabalina, aunque ésta, según Eichel, es superior para la formación del cuerpo. De todos modos, dice, la utilización de un arco de hasta tres metros de longitud requiere ejercicio corporal y

entrenamiento.

Más adelante estudia Eichel el proceso económico-social que transformó a las primitivas hordas de cazadores en federaciones tribales. Para la historia de los ejercicios corporales esta nueva civilización social tuvo especial importancia porque, con ocasión de las periódicas asambleas tribales, se organizaban juegos y danzas. O sea, unas manifestaciones que cada vez más, fueron constituyendo una parte fija y festiva del programa de dichas reuniones tribales.

Sólo por la fusión de familias y tribus, aparecería el carácter competitivo de diferentes juegos; especialmente los de pelota con maza (palo), en los que la apuesta por el resultado final debió de ser importante y hasta fue causa de que en los juegos hubiera un aspecto combativo e incluso bélico.

Según Eichel, el sentido y la función de la danza sigue siendo hoy el mismo que en los tiempos de aquellos cazadores: aumentar con sus formas mágicas el "rendimiento en el trabajo". Junto a tales danzas del proceso productivo existían también las guerreras, con las que Eichel establece la segunda función en importancia de todos los ejercicios corporales: la militar. La función de esta danza guerrera consistía, primero, en desarrollar cualidades combativas por medio de la pantomima, y segundo, movilizar y organizar los grupos guerreros.

Para la realización de competiciones, danzas y juegos en la etapa de la primera división del trabajo (agricultores y ganaderos), debió de practicarse por vez primera una educación corporal consciente, de la que se encargaban los varones. Conforme fue creciendo la producción y la división del trabajo, mayor se hizo la necesidad de fuerzas productivas que pudieran hacer frente a un volumen de trabajo cada vez más grande.

Por último, para cubrir el exceso de trabajo se recurrió a los esclavos que proporcionaba la guerra, es decir, los prisioneros de guerra fueron convertidos en esclavos. Para hacer la guerra, mucho más peligrosa que la caza, los jóvenes tuvieron que someterse cada vez más a un rígido entrenamiento militar. Como fuente de ejemplos de lo dicho. Eichel recurre a la *Ilíada* y la *Odisea* de Homero. Pero para ajustar su tesis a los postulados de Marx Y Engels, Eichel afirma al final que en la sociedad primitiva no llegó a existir la explotación del hombre por el hombre. Y no lo hace porque si dijera otra cosa, no podría establecer el paralelismo entre la sociedad primitiva y el socialismo. Y emplea estas frases: "La razón de esta coincidencia está en que en la sociedad primitiva no existía aun la explotación del hombre por el hombre y el socialismo ha dejado de existir... Ahora bien, una vez que la explotación ha sido aniquilada y las masas trabajadoras tienen por delante la construcción del socialismo en su país, entonces la posibilidad de prepararse, mediante los ejercicios corporales para el trabajo y también para la defensa se convierte en una necesidad social".

3.3.- Carl Diem

Al mismo principio de su "Historia de los deportes" pone Carl Diem esta frase apodíctica: "Todo ejercicio físico tuvo un origen cultural". Y para demostrarlo, el autor aduce un crecido número de ejemplos de pueblos de todas las épocas y regiones del mundo, en los que existen o han existido juegos vinculados a fiestas religiosas. Desfilan tanto los indios, aztecas y

chinos como los campesinos de la región austriaca de Pinzgau o las hermandades (Cofradías) de cazadores.

De antemano hemos de dejar bien sentado que la mera existencia de una extraordinaria cantidad de ejemplos -que, por lo demás, constituyen una auténtica mina de datos etnológicos- no basta para demostrar que todos los juegos vinculados con el culto hayan nacido de éste. La yuxtaposición en el tiempo no significa relación causal; no quiere decir que una cosa haya nacido de la otra.

En ese contexto, referirse a "la alta valoración o incluso supervaloración de las proezas corporales como herencia de los tiempos pasados", resulta algo equivoco si se la quiere interpretar como herencia de tiempos emparentados por una civilización común. Asimismo, el hecho de que en los Juegos Olímpicos modernos algún que otro atleta rece antes de la competición, no puede aducirse como prueba de que todos los juegos tienen un origen cultural. Demuestra tan sólo que un hombre, en una situación crítica, como puede serlo una competición deportiva, recurre al auxilio de un poder superior.

La imagen que Diem se hace del hombre primitivo explica que este autor considere a todos los ejercicios físicos como nacidos en el seno de lo cultural. Efectivamente, cuando describe al hombre primitivo, Diem no emplea el lenguaje sobrio y objetivo del científico, sino el entusiasmo poético del hombre inspirado. De esta forma, los hombres de la Edad de Piedra cobran rasgos que sin duda se deben al respeto del autor mismo frente a los poderes superiores. "El hombre era un ser que andaba erguido, con la mirada levantada hacia el cielo, donde se imaginaba poderes mayores que él; poderes que se le revelaban tanto en el desencadenamiento de los elementos, en el trueno y el rayo, en los terremotos e inundaciones, como en el suave susurro del viento y en el rojizo sol del atardecer, en la fuerza revitalizadora e invisible de la lluvia y en la misteriosa luz de la luna...". "Toda la existencia se le antoja un regalo de los dioses".

Sin duda, para un hombre que sienta toda su existencia espiritual y física así, como un regalo de los dioses, los ejercicios con su cuerpo estarán también en conexión con la divinidad.

En un momento determinado, según Diem, el hombre comenzó a superar las acciones estrictamente necesarias para su lucha por la existencia. Comenzó a jugar, y a jugar en un sentido muy amplio, tal como piensa Schiller: superó la conducta meramente utilitaria desde el mismo momento en que talló un adorno o una letra en su arma o instrumento. A partir de ese instante se da, según Diem, la vinculación con el culto de las fuerzas excedentes del hombre. Pero también se vinculan con el culto, además de esas incisiones o dibujos, las formas y movimientos de su cuerpo. El culto lo define el autor así: "Es un sistema ordenado, de base espiritual, de acciones iterables que tienden a atraer el favor de los dioses o a darles las gracias por su ayuda".

Desde los sencillos y repetibles gestos de las manos para expresar imploración o acción de gracias, el sistema evolucionó hacia las vueltas en torno a un fetiche y, más tarde, a danzas de ritmo determinado.

En estas danzas y gestos rítmicos el hombre no sólo expresa la conciencia de hallarse en relación de dependencia con respecto a unos poderes superiores, sino que también manifiesta el deseo de influir en la realidad por una especie de hechizo analógico. De este sentido de las danzas y ejercicios ofrecen ejemplos los pueblos de la tierra desde los tiempos más

primitivos hasta nuestros días. Las poblaciones australianas que aún viven en estado primitivo imitan las danzas del emú y del canguro para atraerse a los animales de caza; otra tribu intenta activar el crecimiento de la espiga dando grandes saltos, o pretende espantar a los malos espíritus mediante juegos a base de ruidos.

La idea del poder del hechizo analógico sólo es posible por la vivencia del que danza o hace el movimiento corporal, pues, según dice Diem, "todo movimiento corporal conlleva el desencadenamiento de una tensión interior, que puede crecer hasta convertirse en exaltación y en un "estado trascendente", como se ve en los ejercicios penitenciales indios, hasta producir el éxtasis de las danzas religiosas". La monótona repetición o intensificación del ritmo de los movimientos estimula y sensibiliza los sentidos, con lo que se cree poder influir en la realidad circundante.

Diem habla de las energías que los movimientos liberan en el alma, "que posibilitan al hombre un conocimiento más profundo, total, y le hacen sensible a todo lo que provenga de los poderes superiores, en el sentido de una iluminación interior debida a acciones y ceremonias misteriosas". Diem agrega que el misterio de los movimientos y juegos culturales, es decir, el misterio constituido por el impulso del movimiento, por su dinámica de tensión, por la alegría de ver plasmadas las fuerzas, por el sentido rítmico, por la inspiración musical y, finalmente, por la mezcla de lo musical con lo vital, continúa aún vivo en el deporte moderno. Pero, además, Diem recurre a rasgos psicológicos elementales para explicar el nacimiento de la danza cuando dice que "ésta es manifestación espontánea de lo festivo" o porque "para el hombre la danza es un placer". Con todo, para Diem el juego y acciones de los miembros son siempre una especie de lenguaje que, en forma no lógica, revela los misterios de un mundo trascendente.

Expone Diem las ocasiones y formas festivas de la época prehistórica y protohistórica, desde las que se basan en el ritmo de las estaciones anuales hasta las organizadas en veneración de los muertos. Donde mejor puede mostrarse el factor religioso de los juegos es en los ritos de fecundidad de las fiestas de primavera. Menciona también Diem celebraciones que, como las familiares y tribales, no tienen carácter religioso, pero, como otro motivo, incluye también el gusto por la aventura y la competición, si bien, para no contradecirse con su primera afirmación, precisa que este tipo de juegos "incluyó casi siempre... un elemento cultural". Según eso, a los dioses no solo se dedicaban danzas, sino también competiciones deportivas y juegos entre bandos o equipos. En su opinión, los hombres primitivos se imaginaban a los dioses como seres "llenos del gusto por el ejercicio físico". De este juicio suyo aduce ejemplos tomados de la mitología griega y de pueblos actuales de otras áreas culturales. Lo mismo se sirve de los héroes de Homero que de los isleños de Célebes, los indios del Caribe o los aztecas.

La última parte de su teoría sobre el origen de los ejercicios físicos la dedica Diem al culto a los muertos, en cuyo ámbito nació una serie característica de juegos y competiciones. Para reforzar esta idea, cita numerosos datos que demuestran la existencia en toda la tierra de poblaciones que han vinculado sus celebraciones funerarias a los juegos y competiciones.

Al intentar explicar por qué se han celebrado competiciones precisamente durante las honrras fúnebres, Diem, recogiendo las ideas de Ortega y Gasset, se apoya en una fase de la evolución humana en la que el hombre primitivo

aparece con rasgos muy diferentes de los antes descritos. Junto con Ortega, supone Diem que la organización de competiciones deportivas durante las celebraciones fúnebres, constituyó el tercer nivel humano de una conducta que, en su primer nivel, consistió en matar a quien se encontraba culpable de asesinato, directamente o por medio de la hechicería. En el segundo nivel ya se daba al culpable la oportunidad de salvar la vida mediante una especie de juicio de Dios, tomando parte en un combate entre dos a vida o muerte.

Diem acepta esos dos niveles o fases previas y añade que Homero recoge en la Ilíada las tres fases citadas, y continúa diciendo que la brutal costumbre de matar a los prisioneros con motivo de fiestas fúnebres llegó hasta la época cristiana.

Como lo inhumano de los dos primeros niveles le alejan de su personal concepción, Diem recurre a una explicación idealista al decir que "las celebraciones fúnebres... cantaban también la vida que continuaba, y las fiestas funerarias de carácter deportivo se convirtieron en confesión de vida, en expresión del deseo de vivir. El joven que luchaba junto al féretro atraía sobre sí, tomaba posesión de las fuerzas del héroe difunto, sentía cómo se introducían en él el valor y el espíritu victorioso de los antepasados, se robustecía con el recuerdo de un muerto glorioso, cuyas proezas se sentía él mismo obligado a realizar en el futuro".

Diem concluye con palabras llenas de entusiasmo hacia la juventud, afirmando que "la idea cultural de todas esas fiestas deportivas puede resumirse en una fórmula única: estaban dedicadas a la eterna juventud".

3.4.- F. Eppensteiner

En su estudio sobre el origen del deporte, Friedrich Eppensteiner ("Der Sport. Wesen und Ursprung, 1964") hace una distinción entre "deporte originario" y "deporte cultural" o, dicho más claramente, entre "el deporte como actividad natural del hombre para el cultivo del cuerpo" y el deporte "como fenómeno cultural de la historia de los pueblos".

Eppensteiner descubre la tendencia natural a realizar prácticas deportivas en la combinación de diferentes instintos marcados por el placer, entre los cuales el instinto motor ocupa el primer lugar, seguido inmediatamente después por los instintos de juego y lucha. En su opinión, estos dos últimos están íntimamente unidos y forman "un impulso específico y singular", al cual denomina "instinto deportivo".

Este instinto deportivo lo detecta el autor cuando observa a dos chicos que, jugando frente a una meta determinada, se retan: ¡A ver quien llega primero allí! Al emprender la carrera para resolver la cuestión, los chicos demuestran cómo ya en la infancia, y por una tendencia espontánea de la naturaleza humana, se da un comportamiento que Eppensteiner considera como deportivo y que encierra en sí el elemento lúdico y el competitivo.

En otro lugar llama al deporte "atributo originario del ser humano". Aunque también reconoce al animal los instintos motor y lúdico (porque, aun cuando sea por breve tiempo, el animal también sigue junto al instinto motor, el de juego), el hombre se diferencia por principio del animal precisamente porque puede hacer deporte también por razones de tipo intelectual. Ciertamente es que el animal puede seguir su instinto motor en forma de juego e incluso sentir placer en ello, pero sólo el hombre -"y ya en los primeros siete años de su vida"- une a

esos dos instintos el deseo de la competición deportiva en la que se puede valorar y mejorar el rendimiento.

Ahora bien, valorar y mejorar el rendimiento presupone un elemento racional, sobre todo si se trata de calcular, comparar y planificar. Eppensteiner señala que, en cuanto los niños son capaces de correr, saltar o lanzar, aparece la tendencia a la competición.

Como esta acción deportiva originaria cumple la función biológica de estimular el desarrollo psico-físico del hombre, las formas de expresión del llamado instinto deportivo serán diferentes según las distintas edades. Mencionemos brevemente dichas fases: en los primeros diez años de vida se yuxtaponen el instinto de lucha y el de juego; a partir del segundo decenio de vida se consume la fusión de ambos instintos: es el momento de las competiciones deportivas comparadas; en el tercer decenio de vida el interés es acaparado por los juegos competitivos de pelota.

A partir de ahí, el adulto irá prefiriendo cada vez más las especialidades deportivas susceptibles de medición. Con la formación y madurez total del cuerpo, se calma el verdadero y propio instinto deportivo, que desaparece del deporte del adulto. Este obedece principalmente a razones de tipo intelectual, en el que intervienen consideraciones materiales sociales, culturales y culturales.

Desde ese mismo momento el "deporte originario" se convierte en "deporte cultural". Para que sea posible este "deporte cultural", Eppensteiner considera como condición previa y necesaria la expansión y consolidación de las comunidades lúdicas -efímeras en la infancia- en los niveles de edad superiores, en las tribus, en las naciones y los grupos de naciones.

A todas las organizaciones "dedicadas al deporte", concebibles espacial e históricamente, las llama Eppensteiner "culturas deportivas", utilizando la palabra cultura en sentido neutro, es decir, sin pronunciarse sobre la mayor o menor elevación de tal cultura.

Según Eppensteiner nos encontramos ante lo que él llama "deporte cultural", cuando en esas comunidades lúdicas se trata de formas de movimiento descubiertas o elegidas según el talante espiritual o anímico del grupo en cuestión, como expresión de la peculiar configuración social de un grupo.

Para este autor, deporte cultural y culturas deportivas han existido en todos los tiempos y en todas las regiones. Cita como ejemplo a Grecia, el Imperio maya. China y las islas Fidji. Y, como causas del nacimiento del llamado "deporte cultural" menciona las tres siguientes, que están atestiguadas por la Historia y la Etnología:

1. Necesidades religiosas, palpables en el culto;
2. Defensa;
3. "Justificación de la existencia y el orgullo ennoblecedor de predominio social" (o sea: necesidades sociales). Eppensteiner resume el resultado de sus reflexiones sobre el deporte cultural en la frase siguiente: "En todas las fases de la evolución de la sociedad humana, las necesidades religiosas, militares, sociales, políticas, materiales y biológicas han ocasionado, junto a la práctica general, cultural, del deporte originario instintivo, el cultivo de otras formas que van desde lo natural y simple hasta lo festivo, alcanzando con frecuencia cotas culturales

considerables".

3.5. Van Dalen, Mitchell y Bennett

En su obra colectiva ("A world history of Physical Education"), los científicos americanos Van Dalen, Mitchell y Bennett desarrollan sus tesis sobre el sentido, los fines y los métodos de la educación física en el hombre prehistórico mediante datos observados en pueblos que todavía hoy viven al nivel cultural de los "primitivos".

A diferencia de los historiadores europeos que ya conocemos, los americanos no señalan un único fin para convertirlo en motivación primera de los ejercicios físicos o corporales. Para ellos, la educación física es parte importante y necesaria de la educación general, a la que toda tribu "primitiva" somete a sus hijos, y tiene los mismos fines que ésta (la educación general): "security and confort".

Como objetivo importante de toda educación física entre los "primitivos" no señalan únicamente el conseguir una buena forma corporal para la supervivencia del individuo o de la familia. La misma importancia, atribuyen de antemano, al desarrollo de una conciencia de grupo ("conformity"). Y, como tercera razón, de no menor importancia, para la práctica de los ejercicios físicos entre los "primitivos", mencionan también la del recreo ("to provide recreation").

El interés que actualmente se presta a este objetivo en América, ha hecho que en el estudio de los "primitivos" centraran su atención en algo semejante. Lo que ellos dicen sobre la consecución de la "physical efficiency" como necesaria para la supervivencia, coincide con lo que recogen otras teorías sobre el origen de los ejercicios físicos acerca de la necesidad de la "fitness" para la lucha por la existencia.

La agilidad, la fuerza y la resistencia corporales no sólo tienen una función en la vida individual, sino que también el grupo, si quiere sobrevivir, ha de procurar no verse amenazado, en lo posible, por niños con debilidades corporales. El grupo tendrá que tomar, por tanto, medidas educativas aptas para aumentar la "physical efficiency" de los adolescentes. "La supervivencia del grupo dependía también de que sus componentes poseyeran cualidades físicas tales como agilidad, fuerza, velocidad y bravura para afrontar batallas".

Del estudio de los "primitivos actuales resulta que tanto los educadores como los educandos buscan desarrollar la "group membership". Pero los autores americanos advierten expresamente que, para crear una conciencia colectiva o de grupo en la educación general, los "primitivos" adoptaron también otros métodos, como la práctica de ritos y ceremonias religiosas con los cuales procurarían excitar la benevolencia de los espíritus y de los dioses para la seguridad del grupo.

"Una vez formado este pastel de costumbres no se permitía a ningún joven desviarse de los rígidos y estrictos caminos señalados por sus mayores como los mejores para asegurarse la benevolencia divina de los espíritus". Entre esas ceremonias incluyen los juegos y danzas, en los que los jóvenes son adiestrados por los jefes de tribu, los hechiceros o los sacerdotes. Según los autores americanos, solo estos juegos y danzas, marcados por lo placentero, crean el clima emocional favorable para el adoctrinamiento de la juventud en el espíritu de la tribu.

Al igual que en el caso de los "primitivos" actuales, concluyen, por

analogía, que también en las tribus prehistóricas los adolescentes, después de una formación espiritual y corporal que duraba meses o años, eran admitidos en el clan como miembros responsables mediante una especie de "rito de iniciación o de pubertad". En tales celebraciones tenían y tienen un papel primordial la fuerza y la habilidad. Se practicaban juegos de bastones y pelota y se organizaban competiciones de carreras, salto, esgrima, lucha, trepa, natación y remo.

Probablemente las danzas debieron seguir teniendo más eficacia en cuanto a la creación de la "conformity" del espíritu de grupo, o dicho en términos más modernos, de su "integración" social. En opinión de los autores, la danza tuvo mayor importancia entre los pueblos primitivos que entre los civilizados, porque, en la danza, el primitivo realiza una especie de comunicación con sus dioses y experimenta a la vez, en su propia carne, los efectos de la distensión y, por tanto, del recreo. En las danzas corales opera de forma especial el factor de socialización. Las formas elementales de danza, saltos, gestos, genuflexiones, pueden convertirse en formas de oración, o también incitar saltos de animales, el movimiento de las olas y otros movimientos de la naturaleza circundante.

Por otra parte, las danzas son expresión de sentimientos elementales: odio, temor, amor o triunfo. Es impresionante la multitud de formas distintas con que las diferentes tribus pueden expresar los mismos elementos emocionales. Casi cada una de las tribus de los actuales "primitivos" muestran formas en sus danzas que, analizadas en detalle, resultan diferentes y además gozan de una larga tradición transmitida de generación en generación.

De todas las danzas, las guerreras debieron sin duda tener una considerable eficacia como factor de socialización. Los autores americanos han observado dos clases de danzas guerreras y admiten que arriba existieron en la época prehistórica: las que precedían y las que seguían a un acto de guerra. Ambas contornan elementos religiosos: implorar de los dioses la victoria o darles las gracias por ella.

En ambos tipos de danza es patente la obra de socialización: tanto los hombres de alta como los de baja posición se adentran más al danzar, en el espíritu de grupo necesario para una empresa bélica. "Las danzas guerreras tendían no tanto a implorar de los dioses la victoria como a crear un frenesí emocional que soldara la unidad de espíritus y diera nuevos impulsos al valor (bravura)". El mismo espíritu de comunidad es el que se pone de manifiesto en las danzas posteriores a la guerra, dentro de la embriaguez producida por la celebración del triunfo.

Por observaciones hechas entre los "primitivos" actuales, los americanos concluyen que también entre los prehistóricos existieron competiciones, juegos y danzas con la finalidad del puro esparcimiento. Aunque sus energías estaban sometidas a dura prueba por la diaria lucha por la existencia, les quedaban aún arrestos suficientes para emplearlos en la danza y en el juego por motivos de mero placer.

Poco dicen los autores sobre el programa y los métodos de esa educación física que, según ellos, debió tener un puesto importante en la educación general del hombre primitivo.

En resumen, los americanos evitan las especulaciones basadas en presupuestos ideológicos. Se limitan a reunir observaciones; de los hechos observados extraen de terminadas leyes generales y la validez de éstas, las

consideran independientes del decurso de los tiempos con tal de que se mantengan las mismas condiciones.

Reconocen que la educación física y los ejercicios tuvieron más de una función en la vida tribal, pero les interesa muy poco averiguar si lo que llamamos "ejercicios físicos" tuvieron su origen en el trabajo o en el culto.

La función principal de ese entrenamiento, a veces duro y a veces unido a un relajamiento placentero, está fundamentada y constituida por la "security" y la "conformity", resaltando en la primera la utilidad de los diferentes movimientos para la lucha por la existencia.

Y, si bien la segunda obedece también a una utilidad, en cuanto actitud espiritual constituye un fin para cuya consecución el clan, la horda o la tribu arbitran a veces otros medios, recurriendo en la danza no sólo a elementos racionales sino también a otros, hijos de la fantasía y lo emotivo.

Resumen de las Teorías sobre el origen del deporte

- a) J. Huizinga. El juego como origen del deporte (*Homo Ludens*)
- b) Orígenes religiosos (C. Diem)
- c) Teorías Marxistas
- d) Teorías románticas del siglo XIX
- e) Teorías sobre el deporte moderno
- f) Otras

a) Johan Huizinga. Si reconocemos que el deporte es esencialmente juego, entonces existe desde el inicio de la humanidad. Como sabemos, el hombre juega desde que nace como cualquier otro animal. Huizinga, autor en 1938 de la obra *Homo Ludens*, afirma que el juego es el origen de algunos de los logros más preciados del hombre, desde este punto de vista, el deporte constituye una de las más importantes creaciones del impulso lúdico del hombre.

b) Orígenes religiosos. No hay que olvidar que las competiciones y juegos deportivos de casi todas las sociedades anteriores a la nuestra eran parte integral y muy cercana a las creencias religiosas y estaban asimiladas a otras actividades como la danza, el teatro, etc. Una descripción histórica del deporte que lo aparte de lo ritual, de la danza, del teatro, está separando artificialmente unos componentes culturales de otros. Este aspecto religioso ha perdido su vigencia en el deporte de hoy en día.

c) Teorías marxistas. Para los historiadores marxistas en general, las actividades culturales y sociales del hombre, dependen en todo momento de sus recursos materiales y de su tecnología. Desde el punto de vista marxista, el deporte es una manifestación cultural, pero no es un juego. El deporte no es más que la preparación para el trabajo y un reflejo de las necesidades de supervivencia y progreso del hombre (ej.: para un historiador marxista, el primer deportista podía ser un cazador y el primer deporte practicado, el lanzamiento de jabalina, ya que para la caza y la subsistencia se exigía una práctica constante y unos grandes reflejos, lo que hacía que el hombre realizara esta actividad como un entrenamiento).

d) Teorías románticas del siglo XIX. Una de las teorías tradicionales del origen del deporte, afirma que éste surgió durante la época dorada de la Grecia clásica, que la práctica constante del atletismo, la lucha, etc., y la devoción que los antiguos griegos tenían por los juegos y por el atletismo, explicarían sus logros en la filosofía, la ciencia, las artes, la educación e incluso las armas. El atleta griego simbolizaba las ideas clásicas y los juegos antiguos, iniciados en el año 776 a.C., su culminación. Estas teorías tuvieron sus máximos adeptos entre los fundadores del Comité Olímpico Internacional (C.O.I.) y de los Juegos Olímpicos modernos.

e) Teorías sobre el deporte moderno. Otro punto de vista o teoría es el que atribuye orígenes relativamente nuevos a nuestros deportes. El deporte de nuestra sociedad no es más que una forma especial, genuina, de adaptación a la vida moderna. Según los seguidores de esta teoría, el deporte puede ser una forma de trabajo disfrazado. Uno de los teóricos más conocidos que comparte esta teoría, Bero Rigaver, cita algunas características del deporte moderno, tales como: disciplina, autoridad, competitividad, búsqueda de resultados, objetivos racionales, organización y burocracia, como pruebas de la dependencia existente entre el deporte y el capitalismo industrial. Para estos historiadores, lo que cuenta es que los aspectos esenciales del deporte, tal y como se practica hoy en día, aparecen en Inglaterra, a la vez que se desarrolla la Revolución Industrial. Los deportes modernos son adaptaciones particulares de la vida política, social y económica de nuestro tiempo.

f) Otras. Otros filósofos del deporte se han centrado en diversos elementos de la naturaleza humana para explicar el origen del deporte, el placer, la necesidad de movimiento corporal, la escalada de posiciones sociales o el ganarse la admiración de sus congéneres. Sobre este último punto, los griegos clásicos utilizaban los términos *agón* (= impulso a competir) y *areté* (= espíritu de sobresalir), para describir las ambiciones personales de los individuos, atletas incluidos.

TEMA III: SOCIEDADES ARCAICAS

En este tema se analizarán las actividades o ejercicios físicos y recreativos que se practicaban en un periodo o civilización muy antigua, o en tiempos o fases que no ha alcanzado todavía su pleno desarrollo. En este sentido estudiaremos además de la Prehistoria, las civilizaciones ya desaparecidas de Egipto, India, China, Mesopotámicas, Iberia y Etruria. Y al mismo tiempo, como no podemos estudiar toda la evolución histórica de todo el mundo y todos los continentes, siendo estas muy diferentes, nos centraremos en la civilización occidental e incluiremos algunas otras culturas, que consideramos interesantes o vinculadas en alguna medida con la occidental, en su periodo más antiguo, como por ejemplo la japonesa, o la persa (actualmente turca).

1. PREHISTORIA (COE)

La prehistoria se divide en cuatro etapas: paleolítico, mesolítico, neolítico y edad de los metales. Es interesante saber que en esa época ya existía la actividad física y saber de ella es importante, puesto que fue el medio de desarrollo que permitió ser lo que somos en la actualidad.

Prehistoria (del griego *πρo* “antes de”, e *ιστρία* “historia”), es el tiempo transcurrido desde la aparición del primer hombre, hace más de 5.000 años en la tierra. La arqueología ha sido el medio para reconstruir los acontecimientos que permiten conocer la prehistoria, ya que se han encontrado restos de materiales utilizados por pueblos de pasado: como los hogares que vivieron, herramientas de trabajo, monumentos y obras de arte.

La prehistoria se divide en cuatro etapas, que son parte de los principios de evolución humana. La más antigua de estas etapas es la paleolítica, los hombres de la etapa mesolítica cuyo inicio se prevé hace 2.500.000 años, la etapa de neolítico y la edad de los metales fue un cambio en varios aspectos, pero en este periodo también se dividían en etapas: edad de cobre, edad de bronce y edad de hierro.

Las actividades del ser humano prehistórico han sido obtenidas por dos métodos:

- a) Por el estudio de la arqueología y la antropología. Las cuales han ayudado a formular conclusiones para conocer la vida social de la población primitiva.
- b) La segunda ha sido por el estudio de las poblaciones modernas primitivas, las cuales tienen un nivel de desarrollo similar al de las prehistóricas, ejemplo: Pueblos de la isla del Pacífico, Pueblos de Australia, Pueblos no culturalizados de África del sur, etc. Basándose en el estudio de los pueblos modernos primitivos, se llega a conocer la actividad física prehistórica.

La actividad física tuvo origen en la prehistoria, en donde se comenzaron a practicar por primera vez la danza, juegos rituales y otras actividades, marcando un antes y un después en la actividad física humana. Estas

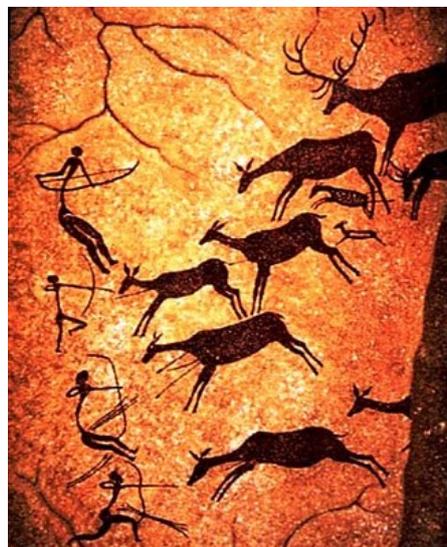
habilidades motrices básicas que empezaron a realizar, están ligadas a la supervivencia de estas poblaciones humanas primitivas, las cuales son:

- **Danza:** esta actividad fue el comienzo de la expresión corporal que permitió a la vez un ejercicio físico, con ritos religiosos al ritmo de sonidos rítmicos provenientes de un instrumento.



Mujeres danzando en la Cueva de Cogull, España

- **El juego:** el juego es esencial en todo ser vivo para el desarrollo activo físico. Siendo un medio para la preparación física de los jóvenes, para su vida adulta.
- **Caza:** para esta actividad física se necesitaba una preparación física extrema, que le permitiera su desarrollo, a fin de garantizar su supervivencia y la de los suyos, cazando grandes animales feroces, con las herramientas utilizadas, que fueron evolucionando en las distintas etapas de la prehistoria.



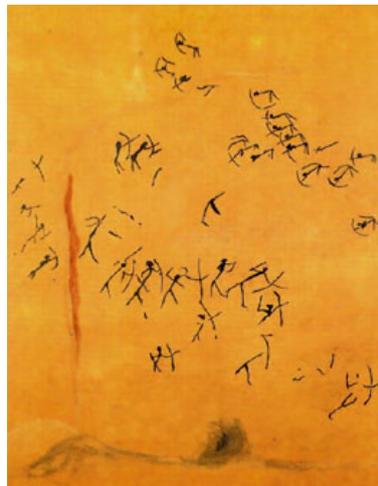
Escena de caza en la Cueva de Altamira, España

- **Nadar:** al inicio los hombres primitivos lo hacían chapoteando por su inexperiencia, pero a con el paso del tiempo, fueron teniendo más contacto con el agua y mejorando su habilidad.



Nadadores rupestres en la Cueva de los nadadores, en Gif Kebir, Egipto.

- **Saltar:** de manera involuntaria por el simple hecho de jugar, o de sentir el movimiento. El hombre primitivo comenzó a realizar saltos instintivos de 1.30 a 2 ms en las propias danzas o juegos, o simplemente por placer o salvar obstáculos que se presentaban en sus desplazamientos.
- **Correr:** esta era un de las actividades más importantes en la prehistoria puesto que era esencial para los largos desplazamientos necesarios realizar en esa época y la lucha por la existencia.
- **Lanzar:** esta actividad permitía someter a sus presas sin tener que arriesgar su vida. Para sus lanzamientos empleaban herramientas que se fueron sofisticando con el tiempo, garantizando su eficacia y seguridad, como: piedras, palos, mazas, jabalinas, arcos y flechas, etc.
- **Lucha:** se utilizó como entrenamiento físico, juego y por puro placer, para demostrar autoridad, fortaleza, masculinidad y adquirir respeto entre las tribus o grupos que convivían.



Pintura rupestre de luchas, Sautuola, Nerpio, Albacete

El aspecto de la capacidad motriz y la posibilidad de movimiento es punto de confluencia de la historia de la actividad física en la prehistoria. El movimiento corporal y actividad física era un acto instintivo, que surgió por las necesidades, que permitió una mejor evolución, estando fundamentado en la supervivencia (alimentación, defensa) y la necesidad de adaptarse al medio (autoridad, respeto, etc.).

- **EGIPTO**

Las primeras civilizaciones que influyeron en el curso de la Historia fueron las desarrolladas en la orilla oriental del Mediterráneo, en los valles inferiores del Nilo y entre los ríos Tigris y Eufrates (Mesopotamia). Estos fértiles valles dieron a sus habitantes abundante trigo, cebada, arroz, dátiles y hortalizas. Abundaba también la caza y la pesca, así como el algodón para hacer tejidos y ropas.

En tan favorables condiciones nacieron densos centros de población y el progreso cultural aumentó gracias a que las formas de vida permitían un tiempo libre, un mayor intercambio de ideas y la necesidad de llevar a cabo empresas comunes.

Entre Egipto y Mesopotamia, a orillas del Mediterráneo oriental, existía una zona, llamada Siria, habitada por muchos pueblos independientes: fenicios, filisteos, hebreos, cananitas, hititas y otros. Tales pueblos nunca se unieron, sino que lucharon continuamente entre sí. A consecuencia de ello acabaron siendo pueblos tributarios de uno u otro de los imperios fronterizos. Al mismo tiempo, por estar situados en la ruta guerrera y comercial de dichos imperios, esta región recibió nuevas ideas y costumbres y contribuyó a difundirlas en otros países limítrofes del Mediterráneo.

A1 examinar las teorías sobre el origen del deporte, se observa que en la Prehistoria de la Humanidad la educación sirvió principalmente para la supervivencia del grupo o la tribu. Ahora, en esta nueva etapa, los pueblos de Egipto y Mesopotamia se aplicaron a conservar y perpetuar las primitivas artes y las enseñanzas de sus antecesores. Al declinar las sociedades prehistóricas, nuevas fuerzas sociales asumieron el dominio y trataron de mantener el pasado, adaptando a su época los antiguos esquemas vitales. Sin embargo, el contacto con la naciente civilización griega provocó un proceso en el que se mezclaron los elementos de las culturas declinantes y los de la nueva, en búsqueda de más conocimientos y más progresos materiales para asegurar el desarrollo y la continuidad de su civilización.

Se considera a Egipto como cuna de la civilización. Hasta hace poco tiempo se sabía muy poco de su historia antigua, salvo por referencias de la Biblia y de algunos escritores griegos. A pesar del descubrimiento de numerosos escritos en papiros, el significado de los jeroglíficos sólo pudo conocerse por la llamada Piedra Rosetta, encontrada por oficiales de Napoleón en 1779 y descifrada por Champollion en 1822, gracias a que la inscripción en lengua jeroglífica tenía también su transcripción a otras dos lenguas, el demótico y el griego.

Los hallazgos arqueológicos demuestran que el hombre vivió a orillas del Nilo antes del año 3200 a. de J.C. Gracias al clima seco se conservan muchísimos monumentos y restos. Los grandes monumentos se debieron al hondo sentido religioso del pueblo egipcio, que construyó templos y tumbas en honor de los dioses y los faraones, enterrando en ellos infinidad de objetos de arte.

Hacia el siglo 1500 a.C. Egipto alcanzó su máxima gloria: conquistó Etiopía, al sur, y llegó al río Eufrates por el este, conociendo así la civilización babilónica. Siguió luego un prolongado período de declive hasta que en el año 671 a. de J.C. fue conquistado por el rey de Asiria, Asarhaddon. Hundido el

imperio asírio, Egipto recuperó su independencia y abrió sus puertas a los extranjeros, comerciando con los griegos, a quienes transfirió sus ideas. Posteriormente fue ocupado y gobernado por los persas en 448 a.C., por Alejandro Magno (332-331 a.C.) y los Tolomeos griegos (330-323) hasta la conquista por Augusto y su conversión en provincia romana en el 30 a.C. Su última reina fue Cleopatra.

La aportación cultural de los egipcios se manifiesta en las ciencias, la construcción, el mobiliario y enseres domésticos, así como en principios de irrigación. Todavía son enigmas sus procedimientos para construir las pirámides, el arte de embalsamar cadáveres, el proceso de tejer el lino y los trabajos en vidrio y oro. Fabricaron el papiro (de donde viene la voz "papel"), inventaron un alfabeto, parte gráfico y parte fonético, hicieron notables progresos en astronomía y crearon el calendario de doce meses. También se distinguieron en matemáticas - agrimensura, y usaron bases científicas en la arquitectura, hidráulica, ingeniería, navegación y medicina.

Gracias a la escritura, organizaron la anotación y el registro de hechos y acontecimientos, así como de canciones e himnos sencillos. Además, comenzaron la pintura y la escultura, aunque carentes de perspectiva y proporciones.

Desde un principio la sociedad egipcia estuvo dividida en clases, bajo una enérgica autoridad central, el Faraón, que gobernaba con poderes absolutos y era adorado por el pueblo como dios. Seguían los nobles, sacerdotes y funcionarios, así como los escribas. Otra clase era la formada por los militares, que tenían menos privilegios, pero recibían tierras sin pagar impuestos. En las ciudades había una clase media de mercaderes y artesanos, con poca influencia social, y otra de trabajadores muy mal pagados. Finalmente, en la base de la estructura social se encontraban los campesinos, grabados con muy fuertes impuestos. Los esclavos no tenían ningún derecho.

El desarrollo de la escritura permitió el nacimiento de una educación organizada, rompiéndose así con los antiguos conceptos, pues saber escribir suponía una especial distinción. A medida que el registro y archivo de los acontecimientos se hace más importante, cuando la sociedad es más compleja, la capacidad de escribir era una función que brindaba prestigio social y poderío. Para un muchacho era la oportunidad de elevarse sobre la clase social paterna. El joven ambicioso y capacitado podía inscribirse en las escuelas de escribas, donde hasta la edad de 12 años estudiaba lectura, escritura y aritmética. Terminados los estudios trabajaba en la oficina de un escriba hasta labrarse su propio porvenir en la primera ocasión.

De esta forma, el objetivo principal de la educación era aprender a leer y escribir. El escriba, gracias a sus estudios, llegaba a conocer directamente los conceptos morales y religiosos de la literatura que copiaba, a la vez que se familiarizaba con la poesía y canciones populares. Más que por el placer del conocimiento en sí o por razones culturales, se buscaba la educación por las ventajas sociales que proporcionaba. Pero los sacerdotes, en su tiempo libre, cultivaban la astronomía y la geometría y dirigían escuelas superiores. Había también centros de preparación para los altos funcionarios. Estos constituían una nobleza hereditaria, eran muchos en número y estaban diseminados por todo el país para administrar justicia, mantener el orden, cobrar impuestos, supervisar proyectos de construcciones y, a veces, sustituir al sacerdote. Su educación era la apropiada para tales fines. En cuanto a las clases inferiores, la

educación era una simple cuestión familiar. La familia preparaba a sus hijos para cumplir con los trabajos de la familia.

La educación física, como tal, no figuraba en el programa escolar. En muchos casos, la naturaleza del trabajo determinaba el ejercicio físico apropiado; por ejemplo, el campesino, el artesano y el soldado realizaban cierta cantidad de ejercicio en el curso de sus trabajos diarios. No se puede hablar de una educación física impuesta por el Estado.

Cuando la vida social tiende a ser más compleja, la educación, por su parte, tiende a ser una función reservada a las clases privilegiadas. Así ocurrió en Egipto, los hijos de los reyes y nobles recibían lecciones de maestros competentes. La enseñanza de la natación solía darla un esclavo de cierta categoría. Una inscripción en la tumba de Cheti, gobernador de Siut, dice así: "Me enseñó a nadar con los niños del rey".

Para el pueblo llano no existía educación. Era, como se ha dicho, una cuestión de familia, que consistía en adiestrar a los niños para el trabajo futuro. Por costumbre, los hijos seguían el mismo trabajo que el padre, y las hijas aprendían las artes domésticas. La educación era, por tanto, muy parecida a la de las sociedades primitivas.

La investigación moderna señala que los egipcios eran un pueblo activo, interesado en muchas formas de ejercicio. Aunque eran religiosos, no eran filósofos y no tenían el misticismo de los Orientales más al Este. Tampoco eran conquistadores, salvo durante un breve período y por la fuerza de las circunstancias. Los egipcios preferían las amables y pacíficas artes del buen vivir, y los deportes figuraban en su concepto de la vida.

La natación era un deporte popular, según lo prueban varios jeroglíficos en los que se ve la doble brazada utilizada entonces. Una escena bélica en la que aparece Ramsés II persiguiendo a los hititas a través del río, muestra a éstos con la brazada empleada y hasta se ve algo de respiración artificial para reanimar a su jefe, extraído del agua. Se han encontrado piscinas en tierras de nobles del periodo tebano, cuando Egipto estaba en la cumbre de su poderío. Las mujeres también se interesaban por la natación, el juego de pelota y cierta clase de gimnasia y acrobacia.

La clase militar complementaba los ejercicios guerreros con juegos y deportes que desarrollaban destrezas útiles para el combate. Los jóvenes eran enviados a cuarteles donde seguían un riguroso entrenamiento en el manejo de las armas y en ejercicios de velocidad, fuerza y agilidad. Practicaban también la lucha y danzas guerreras. Después de la introducción del caballo de Arabia hacia el 2000 a.C., la caza y el combate en carro fueron ocupación corriente de las clases nobles.

Los reyes y nobles cazaban y se vanagloriaban de sus hazañas venatorias. Aunque con fines de subsistir, el pueblo también cazaba utilizando arco, flecha, jabalina y bumerán, así como el arpón para pescar. Los útiles de pesca existían ya en 2000 a.C.

A través de pinturas, relieves, vasos, mosaicos y escritos (algunos de autores griegos), sabemos que los egipcios cultivaban la lucha, la danza y juegos gimnásticos. La lucha era un arte muy desarrollado, usado por los soldados para su perfeccionamiento físico y por los profesionales para el espectáculo. Se inventaron muchas presas y llaves científicas; parece que la posición de lucha era de pie, sin que se permitieran golpes. También se cultivó el pugilato. Una prueba concluyente de la afición de los egipcios a los deportes

es la inclusión de estos en la vida religiosa. La lucha, especialmente, era una parte destacada de las ceremonias festivas del año nuevo, ocasiones que eran compartidas por el pueblo y la nobleza. En tumbas de reyes y nobles, donde hay representaciones de la vida diaria pintadas en paredes o en vasos, hay escenas de guerra, de luchas y de caza. Simbólicamente, los egipcios proyectaban al más allá aquellas actividades que habían sido grata ocupación del difunto en su vida cotidiana.

En las tumbas de Beni-Hasán, del imperio medio, hacia el año 2050 a.C. , hay 400 representaciones de luchadores en cuatro sepulcros, levantadores de pesos en la tumba 15, ejercicios de saltos en la tumba 17 y otros de caza de aves, gacelas, antílopes y toros salvajes por medio de arco y flechas, bumerán y lazo, además de escenas de danza.

Como en los pueblos primitivos, la danza siguió manteniendo el interés popular al nacer el Estado egipcio. La clase real sólo participó en las danzas religiosas, dejando las restantes para el pueblo y alquilando danzarinas profesionales para su propio entretenimiento. Por ello la danza profesional llegó a ser un arte muy estimado, que atraía por igual a hombres y a mujeres. Era acompañada con música de flauta y lira, y el palmeo de castañuelas. También había danzas acrobáticas.

Entre los niños sabemos, por representaciones del arte, que practicaban una gran variedad de ejercicios, corrió ciertas formas gimnásticas y volteretas acrobáticas. Los adultos se ejercitaban también en la esgrima de bastón, que todavía perdura en Egipto, y torneos organizados. Parece que el juego de pelota consistía en lanzarla y escamotearla.

Actividades Físicas en Egipto

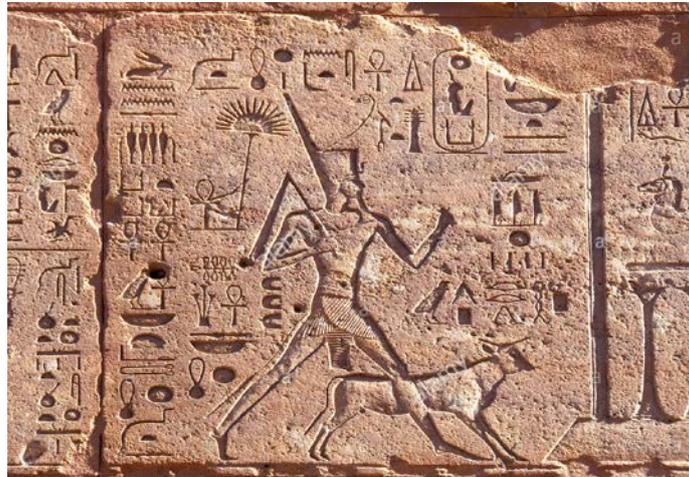
El deporte en el Antiguo Egipto ocupaba una parte importante del ocio de los jóvenes de la antigüedad, quedando reflejado en numerosos testimonios: decoraciones en tumbas, vasijas, ostraca, etc. Aunque algunas actividades (especialmente las artes marciales) estaban preferentemente reservadas a la aristocracia, parece que personas de todas las clases participaba en multitud de deportes. No existía ninguna competición de la importancia de los Juegos Olímpicos, aunque se disputaban competiciones (al menos de alguna disciplina concreta).

Las actividades físicas en la cultura egipcia, estaba diferenciada en función de las clases sociales. La clase trabajadora realizaba los ejercicios propios de sus trabajos diarios, mientras que algunos esclavos se ejercitaban en realizar ejercicios especializados para el entretenimiento o diversión de los nobles y la propia nobleza y faraones se ejercitaban en otro tipo de actividades como la caza, las actividades militares y los juegos de salón

Podemos relacionar algunas de estas actividades deportivas de la época con algunos deportes modernos, aunque a menudo tengan pocas cosas en común:

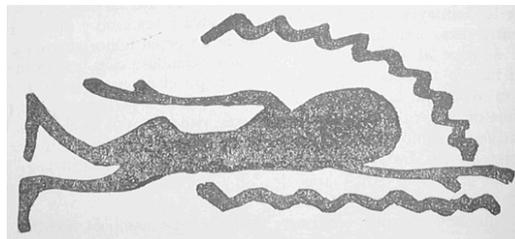
- **Atletismo:** se practicaban carreras a pie. Una carrera de ida y vuelta, de unos 100 kilómetros de distancia, se disputaba entre Menfis y el oasis de El

Fayum durante la dinastía XXV (siglo VII a.C.) Los corredores invertían cerca de 8 horas en realizar el trayecto. También el Faraón realizaba una carrera ritual durante los festivales de Heb Sed.



Carrera de Hatshepsut en el Heb Sed. Tuthmose museo al aire libre de Karnak en Egipto

- **Natación:** No se puede hablar de una educación física impuesta por el Estado. Cuando la vida social tiende a ser más compleja, la educación, por su parte, tiende a ser una función reservada a las clases privilegiadas. Así ocurrió que para la enseñanza de la natación solían tener un esclavo de cierta categoría. Una inscripción en la tumba de Cheti, gobernador de Siut, dice así: "Me enseñó a nadar con los niños del rey".



Jeroglífico egipcio empleado para describir la natación

- **Boxeo:** una representación pictórica, en la tumba de Jeruef, muestra a seis boxeadores en posición de combate.



Bajorelieve de boxeadores en la tumba de Jeruef

- **Lucha:** En el Imperio Medio la lucha se había convertido ya en un deporte de exhibición en todo tipo de actos, tanto religiosos como seculares, junto a la danza o el combate con bastones. La lucha está atestiguada por numerosas representaciones como las pinturas de Beni Hasan, pertenecientes a la época de las dinastías XI y XII (hacia el 2000 a. C.), los relieves de la calzada de la pirámide de Sahura (hacia el año 2500 a. C.), la tumba de Ptahhotep en Saqqara (hacia el 2350 a. C.) y en las tumbas del nomarca Jnumhotep II, de Sesostris II, de Amenemhat, Baqet Ili, Kheti, y Baqet I.



Relieves tumba de Jeruef

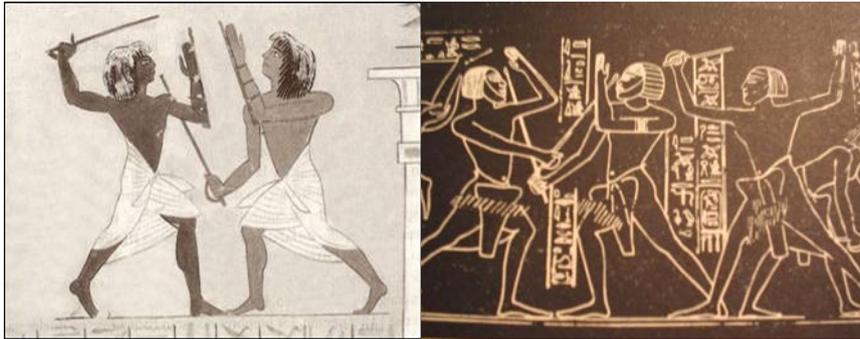


Frescos con un manual de lucha en la tumba de Beni Hassan (dinastías XI y XII, hacia el 2000 a. C.)

Un bloque recuperado en el yacimiento de Amarna muestra a dos extranjeros (casi con toda seguridad nubios) luchando entre sí. Sus faldas están decoradas con círculos y unos pesos que sostienen en equilibrio. Así mismo, aparecen luchadores en la tumba de Meryre II, también en Amarna, en una celebración del doceavo cumpleaños de Akhenaton, conocidos como durbar. Una tumba tebana de Tjanuni muestra a un grupo de luchadores nubios acompañados de una bandera, por lo que podría interpretarse que pertenecen a una élite guerrera de luchadores.



- **Esgrima de bastones (o “Tahtib”)**: Además de la lucha cuerpo a cuerpo, existía un tipo de esgrima en la que se empleaban unos bastones y en el antebrazo del otro brazo, llevaban otro palo a modo de escudo. El nombre árabe completo del Tahtib es “Fann el Nazaha Wal Tahtib”, que significa “el arte (Fann) de la rectitud y la honestidad (Nazaha) mediante el uso de palo”. El término “Tahtib” deriva de “Hatab”, que significa “palo o madera”, “Hatab” se refiere al objeto, mientras que “Tahtib” se refiere al arte. Los orígenes del Tahtib parecen volver a la 2^o milenio aC, algunos de los gestos Tahtib están grabados en las paredes de las tres tumbas, excavadas en el yacimiento de Beni Hasan en la orilla oriental del Nilo, cerca de la ciudad de la Minya. La necrópolis consta de tumbas de los funcionarios (nomarcas) de la XI y XII las dinastías del antiguo Egipto. Como las de la tumba del Sumo Sacerdote Amonios, hacia 1550 a.C. Para su práctica solían llevar también un casco característico. Existe una representación de una escena de esgrima con palos en la hipóstila del templo de Ramsés III en Medinet Habu. Varios de estos bastones se han encontrado en la tumba de Tutankamon.



Esgrima de bastones egipcia

- **Caza**: Los reyes y nobles cazaban y se vanagloriaban de sus hazañas venatorias. Aunque con fines de subsistir, el pueblo también cazaba utilizando arco, flecha, jabalina, así como el arpón para pescar; mientras tanto, los nobles preferían la caza a caballo o desde carros, con el arco o la jabalina. No obstante, la mayor cantidad de escenas encontradas se refieren a la caza de aves acuáticas, como patos y similares, mediante el uso de un boomerang y montados sobre una piragua por el Nilo. Sin embargo, los investigadores recientes consideran que esas escenas aparecen en las tumbas como referencia al paso del muerto.



Los nobles practicaban la caza para divertirse. La más peligrosa era la caza del hipopótamo. El faraón cazaba también leones, toros salvajes, antílopes: unos bajorrelieves de Medinet Habu representa así a Ramsés III, cazando sobre su carro.



Relieve de caza en Medinet Habu, templo funerario de Ramses III.

- **Tiro con arco:** era el deporte por excelencia de la época. Los arqueros recibían lingotes de cobre.



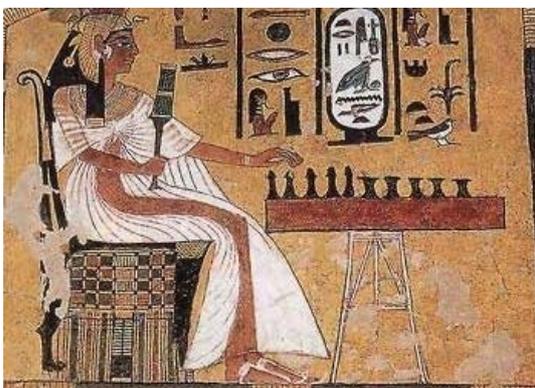
Algunos faraones fueron célebres por sus hazañas deportivas que aumentaban su aura y su dimensión divina, en particular Amenhotep II. En “La civilisation de l’Egypte pharaonique” (Arthaud 1965), se cuenta que un joven príncipe muy atlético, el futuro faraón, era capaz de tensar su arco de tal forma que «las flechas atravesaban totalmente salmones de cobre de seis centímetros de espesor; las puntas sobrepasaban el blanco veinte centímetros». Aficionado a los caballos, también participaba en competiciones de coche de caballos.



Relieve de Amenhotep II, 18th Dynasty, Karnak en el Templo de Luxor

El tiro con arco, era una práctica no solamente militar, sino también ritual y religiosa, ya que había una fiesta desde la época pre-dinástica, llamada “Hed Sed”, que duraba 5 días para regenerar la energía vital del faraón a los 30 años de su reinado, repitiéndose cada década, mediante una carrera ritual del faraón alrededor de un patio de un templo nuevo y finalizaba cuando el sacerdote “sem” (encargado de los rituales funerarios), entregaba al Faraón un arco con cuatro flechas que este lanzaba a los cuatro puntos cardinales, manifestando con ello su dominio y protección sobre todos los dominios del país. La fiesta empezaba el primer día de la estación de la siembra.

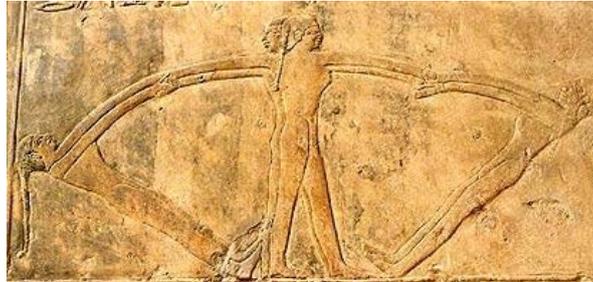
- **Senet:** (Juegos de mesa): Solo los nobles de la corte del Faraón, tenían tiempo libre para tener que buscar entretenimientos, por lo que solo ellos jugaban a diferentes juegos de mesa y azar. Tal vez el más conocido era el “Senet”, parecido al Ajedrez, así como otros juegos originarios de la India.



Pintura de Nefertari jugando al Senet y juego encontrado en su tumba (siglo XIII a. C.)

En cuanto a las actividades físicas practicadas por el pueblo y los esclavos, en su mayoría iban destinadas a entretener al Faraón y a su corte, encontrándonos con actividades como: danzas, acrobacias, malabarismos, etc.

▪ **Acrobacias:**



Acrobacia en grupo, tumba de Ptahotep



Acróbata egipcia XIX Dinastía (hacia 1297-1185 a.C.) Museo Egipcio de Turín (Italia)

- **Malabares:** Igualmente, aparecen muchas representaciones de ejercicios de malabares, que se realizaban con pelotas de diferentes tamaños y materiales, ya que en algunas tumbas se han encontrado bolas de cristal y porcelana. Estos ejercicios se realizaban para entretener al Faraón, a la corte y a visitas ilustres.



Juegos malabares en la tumba de Khety (Beni Hassan)

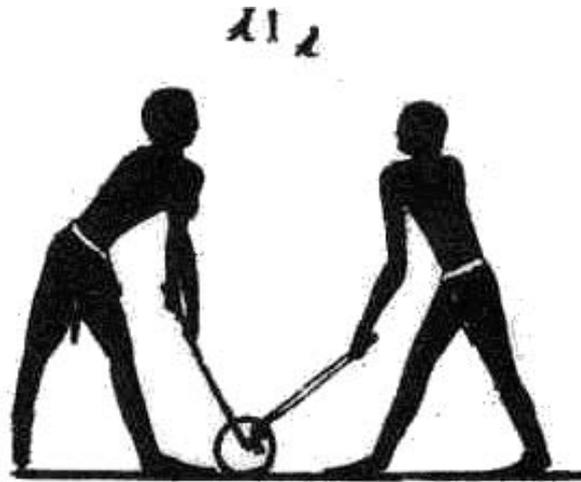
Se han encontrado en numerosas tumbas egipcias diversos tipos de pelotas, lo que demuestra que también debían existir diferentes tipos de juegos. Algunas de las bolas que han aparecido eran de cristal y parece que se usaban para realizar malabares con mayor riesgo. Otras pelotas eran de lino

con cuerdas apretadas en su interior, como la de la siguiente imagen, y otras eran de madera.



Pelotas egipcias de lino (Museo Británico)

- **Hockey:** Entre los juegos colectivos de la época egipcia, encontrados en la tumba 16 de Beni Hassan de hace 2000 años a.C., encontramos el origen de la práctica de un juego similar al Hockey actual, que se practicaba con un aro y cada jugador controlándolo con una especie de stick.



- **Danzas:** Las danzas y bailes las realizaban tanto las mujeres como los hombres y además de servir de entretenimiento a la corte tenían un sentido ritual; sin embargo, era una actividad presenciada por los nobles como meros espectadores y no como practicantes.



Danza acrobática en la mastaba de Kagemni-Memi en Saqqara.
(2321-2290 a.C.; VI Dinastía)

Las actividades físicas en el antiguo Egipto, se diferenciaban en función de la clase social a la que pertenecían, por ello las más frecuentes entre cada una de estos estamentos sociales eran las siguientes.

- a) Nobles y sacerdotes:
 - hípica
 - caza a caballo
 - caza en carro
 - natación
 - luchas rituales
- b) Militares:
 - riguroso entrenamiento bélico de los jóvenes
 - luchas
 - pugilato
 - esgrima de bastón
 - saltos
 - danzas guerreras
 - natación
- c) Mujeres:
 - juegos gimnásticos
 - juegos malabares de pelota
 - acrobacias
 - danzas y bailes
 - natación
- d) Pueblo:
 - natación
 - caza (con arco y flechas, lanza, jabalina y boomerang)
 - pesca (con arpón, o redes)

• MESOPOTAMIA

En Mesopotamia se dieron condiciones geográficas para que aparecieran las primeras grandes ciudades, las primeras grandes sociedades organizadas; el cultivo de regadío gracias a un cierto control sobre las aguas de los ríos y, con todo ello, aparece también la escritura hacia el 3400 a.C. Escritura en tabletas de arcilla llamada cuneiforme (incisiones oblicuas hechas con una caña sobre el barro de las tabletas). Gracias a las tabletas de arcilla, las inscripciones en piedra, algunos bajorrelieves y esculturas, las figurillas de terracota (barro) y de metal, tenemos alguna información (escasa) sobre el deporte de Mesopotamia a lo largo de su extensa historia de tres milenios.

La Cultura Mesopotámica no fue una única cultura sino el conjunto de culturas que se fueron asentando desde el al en los alrededores de los valles formados por los ríos Tigris y Éufrates. En este sentido, algunas de esas culturas han sido:

- Sumerios (2800-2300 a.C.)
- Arcadios (2.250-2.200 a.C.)
- Babilónicos (1830-539 a.C.)
- Asirios (1000-600 a.C.)
- Persas (539-331 a.C.)



Mapa de Oriente Medio

Actividades físicas en Mesopotamia:

Las actividades físicas desarrolladas por los pueblos que compusieron la Cultura Mesopotámica, tuvieron en común una serie de características como fueron:

- Gran importancia del cuerpo, mediante el desarrollo de capacidades físicas básicas, como fuerza y resistencia.

- Valor social. Puede verse en manifestaciones culturales. Arte, literatura. Sin ello, en peligro toda la sociedad y todos los logros culturales.
- Preparación física, adiestramiento especializado y cualificado que proporciona ascenso social e interviene en estructura social.
- Primera vez en la historia en que se considera la función anatómico-funcional para el desarrollo de la actividad física.
- Creación de grupos sociales permanentes en posesión de capacidades físicas.
- Importancia en salvaguardar su cultura y sus secretos.
- La élite busca poseer estos valores corporales.
- Las actividades físicas realizadas, poseen un destacado carácter pseudobélico y no lúdico. Sin función expresiva ni hedonista, ni de comunicación.

El II milenio es especialmente guerrero en esta zona de crueles invasiones y grandes movimientos de gentes. Además de las carreras de carros, nos consta la existencia de otros deportes como el boxeo, la natación, las carreras o la lucha, por inscripciones en bajorrelieves y figurillas. Por ello, la mayoría de estas actividades físicas tenían un carácter bélico, como eran:

- **Hípica:** Lo más destacable en cuanto a su relación con la hípica es un texto encontrado en unas tablillas en las ruinas de Hattusas, que recoge el cuidado y entrenamiento de los caballos para las carreras. Este texto es de mitad del II milenio y corresponde al reino de Mitani, o sea, hurrita, que crearon el reino Hitita (un pueblo del norte, indoeuropeo, que consiguió dominar la región formando un imperio en parte del II milenio a.C.). Es conocido como 'Tratado Kikuli' que al parecer era el intendente de las caballerizas del rey, que lo escribió basándose en su larga experiencia. En él se narra día a día y detalladamente el entrenamiento y cuidado de los caballos en su preparación para las carreras de pista, tirando de un carro. Comienzan, así, en la historia del deporte, las carreras de carros, influenciados por la cercanía de los "pueblos del caballo" (ubicados entre los mares Caspio y negros) y que al parecer fueron los primeros en domesticar a los caballos. Estas carreras de carros no dejarán de celebrarse con pasión, pasando de unas zonas a otras, como tomando el relevo de la historia, hasta la caída de Constantinopla en poder de los turcos en el año 1453 de nuestra era. Fue un deporte paramilitar, relacionado con lo militar. El caballo no se domesticó por el hombre hasta el II milenio a.C. en esas llanuras mesopotámicas, e inmediatamente se le utilizó en la guerra, tirando del carro de combate, mucho antes de que se le utilizara montándolo directamente. Era absolutamente necesario el entrenamiento de los caballos y la utilización del carro en la guerra para poder defenderse frente a los adversarios, esto explica su éxito como deporte.



Caballos cepillados y bebiendo en un relieve del Palacio de Ashurnasirpal (883-859 d. C.)
Museo Británico

- **Caza:** La nobleza era también muy aficionada durante esta época a la caza, especialmente desde los carros con lanzas o tirando con arco, siendo muy numerosas las representaciones en las que observamos esta práctica para la caza de leones, leopardos y toda clase de felinos salvajes.



Relieve Asirio en el palacio de Nínive de Assurbanipal cazando leones. British Museum.
Londres.



Assurbanipal (669-630) cazando un león a caballo, relieve en el palacio de Nínive. British
Museum. Londres.

- **Lucha:** Se han encontrado representaciones de luchadores en las civilizaciones acadia y sumeria. Las primeras informaciones auténticas

sobre la lucha se remontan al tiempo de los sumerios. En el Poema de Gilgamesh, narración acadiana en verso escrita alrededor del 2300 a. C., se hace el relato de competiciones de lucha propias de ese periodo. Del periodo de Babilonia, existen pruebas arqueológicas, como una figurilla de bronce (2600 a. C.), de competiciones de lucha en honor al dios Marduk. Los hititas también la practicaban y conocían la lucha. No había piedad con los vencidos, ensañamiento inhumano. Comienzan en el arte a representarse numerosas escenas de caza, temas guerreros y adelantos en las técnicas de combate, como una forma de jactancia del rey. No fue rey simplemente por herencia, sino por sus condiciones físicas y mejores cualidades que superaban a todos sus "iguales" y hacía alarde de ello con orgullo.



Relieve de pugilato en Mesopotamia, hacia el 5.500 a.C.

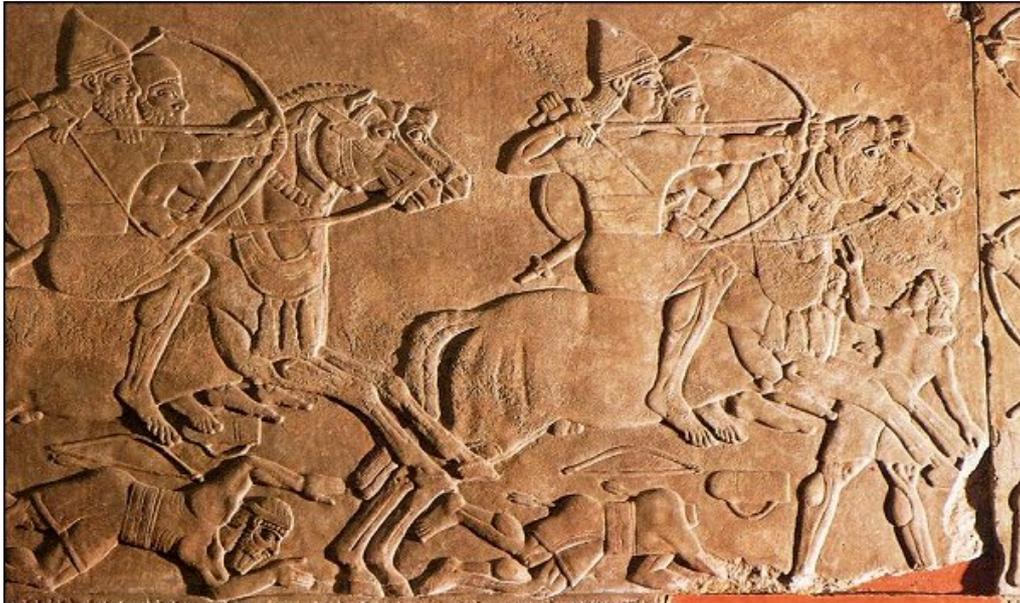
Había también otros tipos de luchas muy pintorescas, como puede ser esta con unos cántaros sobre la cabeza; lo que nos da idea de la afición de todas las culturas mesopotámicas por la lucha, tal vez heredada, o por influencias de los mongoles.



Figurita sumeria de luchadores del 3º milenio a.C.

- **Tiro con arco:** En el tercer imperio asirio (669 - 627 a.C.), Assurnasirpal II creó formaciones de arqueros a distancia en los enfrentamientos bélicos, para contrarrestar a los carros de combate. **Segundo Imperio Babilónico:** Independencia de Babilonia. Alianza con Medos. Nabucodonosor II conquista Assur y Nínive. Se reparten el Imperio. La casta sacerdotal

desplaza la supremacía militar y la paz se mantiene por agotamiento de sometidos hasta el poderío persa.



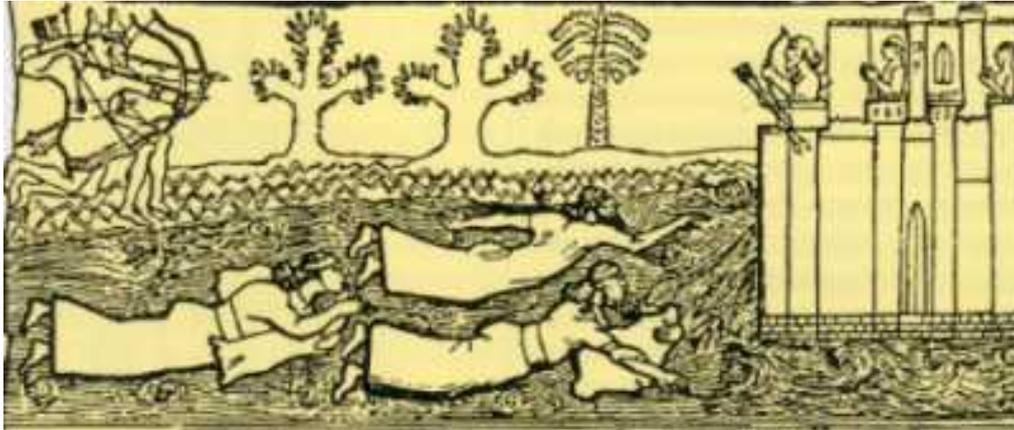
Bajorrelieve asirio con jinetes arqueros, cuyos caballos están sujetos por otros jinetes.

- Natación:** En la epopeya de Gilgamesh, es presentado como un semidiós al que se considera invencible y, por tanto, inmortal. Sin embargo, al morir su mejor amigo, Enkidu (también creado por los dioses) decide ir en busca de Utanapis, a quien los dioses le conceden la inmortalidad por ser el responsable de salvar la vida de una pareja de cada animal, tras el Diluvio Universal enviado por los dioses para castigar a los humanos. En la tablilla XI se narra que Gilgamesh por fin, le encuentra, y le interroga por el secreto de la inmortalidad. Pero Utanapis no la conoce. Sin embargo, le habla de la existencia de la “planta de la juventud” capaz de hacer prolongar la vida (que no de alcanzar la vida eterna). Esta planta “con la raíz semejante a la del falso jazmín y cuyas espinas son como la zarza” se encuentra en el fondo del mar. Gilgamesh demuestra sus dotes como nadador-buceador para encontrarla. De regreso a Uruk, encuentra una balsa de agua fresca en la que decide darse un baño para recuperarse y refrescarse y, en ese momento, una serpiente le roba la planta. Desesperado ante la imposibilidad de recuperarla, regresa a Uruk, aceptando la inexorable mortalidad de los humanos. Por tanto, en dos de los instantes más claves de la obra, el gran héroe Gilgamesh demuestra saber nadar. En una ocasión para lograr un objeto preciado, la planta de la juventud y, posteriormente, por ocio-recreación. Por tanto, se puede hipotetizar que nadar por placer podían ser actividades practicadas en el Período Sumerio.

En el Imperio Babilónico (entre los siglos XXVIII-XXIII a. C.), cabe destacar la “ordalía del río”, esto es, una prueba judicial en la que se arroja al acusado al río (generalmente atado), con la posibilidad de ser considerado inocente si era capaz de llegar a la orilla, cosa muy poco probable. La encontramos en el Código de Hammurabi (hacia 1.760 a. C.), grabado en escritura cuneiforme acadio en piedra de diorita negra pulida.

Del Imperio Asirio (entre los siglos XXIII-VI a. C.) y Persa (entre los siglos VI-III a.C.), destacan los bajorrelieves que muestran soldados

nadando, los únicos instruidos para ello, puesto que como indica Iguarán (1972), por considerarse sagrados los ríos Tigris y Éufrates, “no osaban bañarse”. Los soldados eran los únicos que podían saltarse esta prohibición, pues la habilidad natatoria podía reportar importantes ventajas en el campo de batalla. De esta época conocemos los primeros flotadores, que eran vejigas de animales llenas de aire, que servían a los soldados para poder atravesar los ríos y los fosos de las murallas de las ciudades.



Flotadores utilizados por soldados asirios.

- **CHINA** (Galino, M.A. (1968). Historia de la educación. Edades Antigua y Media. Madrid: Editorial Gredos; Mezcua López, A.J. (2012). Introducción a la historia de los deportes en la China antigua. Materiales para la Historia del Deporte, nº 10)

Se desarrolló en las llanuras bajas que rodean el golfo de Petchill y el mar Amarillo. Durante la última época de la dinastía Chang, también llamada Yin (hacia los siglos XII-XI a.C.)

- El Gran Escriba copiaba las órdenes reales en fibras de bambú y las archivaba.
- Los hijos de los agricultores chinos estudiaban filosofía.
- La erudición estaba conectada a todos los aspectos de la civilización.

A fines del siglo XI, o principios del X, cae la capital de los reyes Yin en manos de hordas semi-bárbaras mandadas por el Conde de Occidente, eliminando a Kuei, último rey de la dinastía Yin, e inaugurando la dinastía Tcheu con el nuevo rey Wu de Cheu. El duque de Tcheu es honrado como fundador de la tradición que Confucio había de restaurar, porque en su época se inaugura una cultura de tipo humanístico; establece un código para la nobleza hereditaria de la aristocracia y otro para el resto de la sociedad, así como la política paternal y la pedagogía de los señores para con sus vasallos. Instituye la tesis del "Maestro Celeste" como teoría de su gobierno.

La actividad física en la China antigua

En contraste con otras civilizaciones, China (2500 antes de Cristo a 1200 después de Cristo) no se consideraba como un pueblo bélico y se caracterizaban por sus creencias espirituales e intelectuales. Su vida se fundamentaba en las prácticas religiosas según las enseñanzas del Taoismo, Confucionismo y Budismo.

Estas actividades religiosas fomentaban una filosofía de vida intelectual, sosegada y sedentaria (falta de ejercicio), donde la familia se consideraba muy respetada y se practicaba la adoración. De hecho, era una sociedad muy aislada, tanto es así que construyeron una muralla (Gran Muralla China) con el fin de evitar las influencias de otras culturas. Debido a este fenómeno, no existía mucho margen para las actividades físicas. No obstante, la necesidad de movimiento y juego que requerían los niños estimuló la práctica de ciertas actividades físicas, tales como juegos de organización sencilla, juegos de persecución, lucha informal, entre otros.

A través de artefactos, retratos, esculturas y otras evidencias se puede especular que China inició el movimiento de la educación física y deportes mediante los juegos y actividades físicas. Se ha señalado que en los siglos iniciales de esta sociedad oriental se practicaba una diversidad de actividades físicas, tales como el baile, lucha, actividades de arco y flecha (arquero), higiene, entre otros (Wen-Chung Wu, 1975). Durante la Dinastía de Chou, se desarrolló una vida cultural muy particular y organizada, dando origen a las leyes, costumbres, organización de la familia y de sistemas, entre otras facetas culturales. Para aquella época, la educación física se caracterizaba por el arte de tirar, fútbol, bailes, boxeo, esgrima, carreras de barcos, lanzamientos de piedras (similar a los eventos de campo del tiro de la bala y el disco), halar sogas (con una longitud de aproximadamente una milla) y carreras de carruajes.

Aproximadamente para el año 2,698 antes de Jesucristo, la sociedad China desarrolló una destreza motora gimnástica dirigida particularmente hacia la prevención de enfermedades y a mantener el cuerpo en buenas condiciones físicas. De este movimiento gimnástico de naturaleza terapéutica surgió lo que conocemos hoy en día como el "Kung Fu".

Se incluían también ejercicios respiratorios. Estas actividades físicas continuaron posterior a la dinastía de Chou, incluyendo otras, tales como polo, volar chiringas y las destrezas de caballería (montar a caballo). En los últimos siglos (el correspondiente a la Edad Media) hasta el presente, se popularizó y especializaron las actividades marciales, tales como el boxeo, lucha y esgrima.

Es posible que un juego similar al "golf" fue practicado en China durante el siglo once (Barrow & Brown, 1988). En adición, existían otros juegos, muchos de los cuales enfatizaban la enseñanza moral, así como el ejercicio del cuerpo. Como todos sabemos, en la actualidad se practican las artes marciales, tanto en el continente americano como en Europa. Estas actividades forman parte de los deportes del presente y del programa de educación física.

Antiguo deporte en China

Muchos de los deportes de China, en su origen, tuvieron mucha relación con las prácticas militares o surgieron directamente de ellas. También resulta curioso señalar cómo muchos deportes de la actualidad como el golf y el fútbol tuvieron versiones parecidas en la China dinástica. Solamente mencionaremos aquí los que nos parecen más representativos e importantes.

Empezaremos hablando del tiro con arco she, deporte que estaba cargado de simbolismo social y político. Según “Libro oculto de Tai Bo” (Taibo yinjing), de la dinastía Tang, la invención del arco se debe a Fu Xi, una figura mitológica a la que se atribuye la creación de varias herramientas civilizadoras. Pero la figura mítica más antigua que se relaciona con el arco es Yi el Arquero, protagonista de, entre otros, el mito fundacional de la dinastía Shang.

Según el mito, había en el mundo diez soles, que solían salir uno a uno cada día; pero, en tiempos del emperador Yao, subieron al firmamento, todos a la vez, poniendo al mundo en peligro de quedar abrasado por el calor y la sequía. El emperador Yao ordenó entonces al famoso arquero Yi que derribara nueve soles. Éste así lo hizo, y logró salvar al mundo.

El **tiro con arco**, y la importancia que tenía en la caza y en la guerra, hizo que se desarrollaran una serie de rituales simbólicos relacionados con el dominio mágico de los enemigos de guerra y las presas de caza; la extrapolación al terreno político se daba al identificar al vencedor sobre animales cazados y enemigos vencidos con el vencedor en el terreno político. El tiro con arco, a lo largo de los siglos, fue evolucionando desde un marcado espíritu violento y competitivo hasta llegar a ser un organizado y complejo ritual en el que todas sus dimensiones estaban marcadas por un protocolo basado en leyes éticas y morales y que tenía como principal meta canalizar esa violencia en un racionalizado orden social. Esta evolución se puede apreciar en la sección “Sobre el tiro con arco” (She jing) del “Libro de los Ritos” (Li ji), donde vemos cómo el ritual del tiro con arco durante la dinastía Zhou estaba dividido en tres secciones: la primera consistía en una demostración de la técnica correcta, la segunda en una especie de entrenamiento y la tercera en la ejecución del ritual propiamente dicho al unísono de la música adecuada. El tiro con arco tenía, pues, una fuerte connotación moral y simbólica que equiparaba la destreza en el tiro con arco con el justo gobierno, tal y como se ve en uno de los poemas Libro de la poesía (Shijing) que, tras describir cómo un hombre acierta siempre en la diana y baila comedidamente, termina diciendo “así será al impedir el desorden”, es decir, al gobernar. Siguiendo esta línea ética y moral, el tiro con arco fue posteriormente institucionalizado dentro de la educación confuciana, pasando a ser una de las destrezas fundamentales del letrado.

En la dinastía Han, tenemos noticias de que circulaban por lo menos siete manuales sobre el tiro con arco según se recoge en el capítulo “Tratado de las artes y las letras” del “Libro de la dinastía Han” (Hanshu yiwenzhi). En esta época y pese al empeño de los letrados confucianos, los rituales del tiro con arco perdieron importancia simbólica, en parte porque su eficacia militar fue sobrepasada por la ballesta, y la actividad se comenzará a desarrollar como práctica deportiva. También hay que decir que el tiro con arco era un arte marcial y, en consecuencia, era considerado una técnica de higiene física y

mental relacionada con el buen fluir del qi por el cuerpo tal y como se puede ver en las descripciones de los capítulos “El Emperador Amarillo” y “Descifrar el mensaje” de Lie Zi, el tercer gran libro del taoísmo (Liezi).

Cuando, en la dinastía Tang, se instauró el sistema de exámenes imperiales para seleccionar a los letrados, el tiro con arco tendrá una gran importancia. Surgió así el primer manual que se conserva.

En torno al tiro con arco durante la dinastía Tang tenemos dos movimientos de intercambios: por un lado, es posible que recibiera influencias de las culturas de Asia Menor con las que hubo enriquecedores intercambios, y, por otro, serán estos estilos los que se exportarán a Japón, país en el que se han conservado hasta nuestros días. En esta dinastía, el tiro con arco no sólo tuvo importancia ritual sino también como deporte y su popularidad hizo que fuera incluso practicado por mujeres.

En la dinastía Song no habrá cambios significativos con respecto a la dinastía Tang. En esta época, los deportes como el tiro con arco o el polo estaban mal vistos por la clase letrada ya que éstos eran señas de identidad de los imperios bárbaros del norte, que tanto hostigaron al imperio Song. El letrado Ouyang Xiu (1007-1072), quizá con ánimo de ridiculizar el tiro con arco, nos habla de un juego que consistía en una competición en la que tenía que beber vino el que realizaba un mejor tiro, así ganaba el que aún podía tenerse en pie y disparar con el arco.

En la dinastía Ming se restablecerá el tiro con arco como una de las prácticas propias del letrado y se revisaron las técnicas de lanzamiento. Existen numerosos manuales. También en esta época se empezaron a hacer manuales ilustrados sobre el tiro con arco y la ballesta, que serán muy utilizados en el entrenamiento militar.

En la dinastía Qing surgirán otros manuales y el tiro con arco seguirá siendo una de los principales temas en los exámenes oficiales. Sin embargo, el progresivo aumento de las armas de fuego hará que el arco quede cada vez más relegado y se convierta en una práctica idealizada del antiguo esplendor de China. Ya en el siglo XX, hubo varios intentos de revivir esta práctica en forma de clubes deportivos, pero las condiciones políticas, económicas e ideológicas no fueron ni han sido muy favorables.

Englobando al tiro con arco tenemos la disciplina más amplia de las **artes marciales, el wushu**, cuyas evidencias históricas más antiguas podrían estar en las inscripciones en huesos de la dinastía Shang, pues algunas podrían remitir a versiones antiguas de ejercicios de artes marciales. No obstante, la escasa documentación no permite ir más allá de la sospecha. Lo que sí parece claro es que sus orígenes van unidos al perfeccionamiento de la lucha ritual y las artes militares. En este sentido, las artes marciales irían ligadas a una estrategia de racionalización de la violencia y su control ritual. Conforme la guerra se fue transformando en enfrentamientos masivos de ejércitos en los Estados Combatientes, las artes marciales pasaron a tener otras funciones que se alejan de los antiguos rituales guerreros de la dinastía Shang y Zhou.

Así, estas fueron utilizadas para el entrenamiento de campesinos para la guerra (recuérdese que el campesinado constituía el grueso del ejército) pero mientras las tropas de élite y los oficiales solían tener una base muy sólida, el entrenamiento de la milicia campesina era mucho más superficial.

En esta época (los Estados Combatientes) las artes marciales recibían el nombre de “bo” y eran muy comunes las competiciones como parte del

entrenamiento militar. A la vez que las técnicas de combate y de guerra fueron avanzando entre los estados Combatientes y la dinastía Han, las artes marciales fueron tendiendo diferentes funciones que iban desde las técnicas de combate con distintas armas como la espada la lanza, la alabarda etc., las técnicas de control e higiene mental utilizado como terapia psicológica, hasta el espectáculo en danzas rituales.

Basándose en el hecho de que en el Libro de Han las artes marciales aparezcan en el apartado de técnicas militares, ha inclinado a algunos historiadores modernos, (junto a otras evidencias) a rebatir la teoría de J. Needham que hacía derivar las artes marciales de los ejercicios de gimnasia psicofísica del taoísmo, dándole un significado puramente militar. Si bien la teoría de Needham se basa en algunos malentendidos y falsas presuposiciones, mi opinión es que desvincular las artes marciales de toda influencia “espiritualista” es un error. En las artes marciales confluyen técnicas militares junto con otras prácticas que tienen que ver con los ejercicios de circulación del qi derivadas de la filosofía del yin yang (no necesariamente tenían porque ser taoístas) que como se puede comprobar en los textos que describen la práctica del tiro con arco (que también era un arte marcial) eran practicados bien con un propósito espiritual o bien con miras a una mayor eficacia en la realización de los movimientos.

En periodos anteriores a las dinastías Ming y Qing, es muy difícil encontrar evidencias sobre artes marciales; la información está muy dispersa y a menudo tapada bajo personajes legendarios y mitos construidos por las sectas y patrocinadores de artes marciales de las dinastías Ming y Qing para auto justificarse. A pesar de todo, sabemos que en la dinastía Tang había monjes del monasterio Shaolin que lucharon junto con las tropas del futuro fundador de la dinastía Tang, Li Shimin (598-649) en la batalla contra Wang Shichong (¿?-621). No obstante, al no mencionarse en ningún texto la práctica de artes marciales en el citado templo, los investigadores son cautos a la hora de afirmar si se practicaba ya en esta época las artes marciales en Shaolin o no. En la dinastía Song, la continua inseguridad de las fronteras del norte hizo que la práctica de artes marciales se diseminara a todas las clases sociales. En las grandes capitales como Kaifeng o Hangzhou se concentraban maestros de artes marciales provenían de todas las clases sociales.

También sabemos que formas arcaicas de lo que hoy se conoce como **Sumo** en Japón fue muy apreciado en la corte de los emperadores de la dinastía Song.

En la dinastía Ming, el general Qi Jiguang (1507-1587) escribió “Libro del boxeo” (Quan jing); dicho autor puso gran empeño en eliminar de las artes marciales lo que él llamaba los “estilos floridos” (hua fa) para defender su eficacia en el combate. De este empeño podemos deducir que las artes marciales tenían otros propósitos fuera del arte castrense. También Meri Shahar ha mostrado cómo en la dinastía Ming se celebraban competiciones de artes marciales y exhibiciones públicas en las que los espectadores pagaban entrada. También está documentado que en la lucha con los piratas japoneses se enviaron algunas unidades de monjes de Shaolin que, pese a ser personas supuestamente consagradas a la no violencia, obraron de una manera igual o más cruel que la de los soldados normales.

Entre finales de la dinastía Ming y principios de la Qing, encontramos un gran aumento de los textos sobre práctica de artes marciales, de los que

merece la pena destacar “Epitafio para Wang Zhengnan” (Wang Zhengnan muzhiming) del general Huang Zongxi (1610-1695), donde se hace una diferenciación entre la escuela externa, es decir, las artes marciales practicadas en Shaolin que tenían que ver con el budismo y consecuentemente con lo que Huang Zongxi consideraba una perniciosa influencia extranjera, y la escuela interna, es decir, las artes marciales practicadas en la montaña Wu Dan que se relacionaban con el taoísmo y, según el autor, con la esencia de lo chino. Aunque muchos historiadores están de acuerdo en que tal división es una construcción que asocia lo extranjero con la invasión manchú, es de admitir que ha marcado la forma de entender las artes marciales hasta nuestros días.

A partir de la dinastía Qing, vamos a asistir a la asociación de sociedades secretas con las artes marciales y los movimientos rebeldes de inspiración místico-religiosa. Será en esta época cuando nazcan los estilos del *taijiquan* (“boxeo supremo”) asociados con un oscuro personaje llamado Wang Zongyue que escribió un texto decisivo en la creación de un estilo de artes marciales típico de los letrados del pueblo Chen en la provincia de Henan.

Inmersas en un aura místico-apocalíptica, las artes marciales fueron filtrándose hacia Occidente y perdiendo todos los vestigios que las relacionaban con su original carácter militar, convirtiéndose en un estandarte que las modernas ideologías tanto de izquierdas como de derechas han utilizado para construir la imagen de oriente espiritual que tanto buscaron los occidentales. No obstante, cabe destacar los esfuerzos del historiador chino Tang Hao (1897-1959) por recolocar a las artes marciales desde los mitos hechos por los patrocinadores de las distintas escuelas a una visión más coherente con el proceso histórico. Muchos intelectuales actuales arremeten contra esta ola de new age que encuentra en el taiji y el qigong el consuelo espiritual de un occidente desencantado, aduciendo que esta forma de entender las artes marciales está completamente desvirtuada de su carácter original. No obstante, mi opinión es que nuevos tiempos traen diferentes significados, y si ahora se interpretan de esta manera es quizá porque es la más práctica y eficaz en una era en donde las luchas de combate cuerpo a cuerpo son cada vez menores (sin embargo, esto no quita que las artes marciales formen parte del entrenamiento básico en muchos ejércitos del mundo). Por otro lado, los estudios científicos que se han realizado acerca del poder terapéutico de estos ejercicios demuestran que la función y el significado que se le dan actualmente no dejan de estar respaldados por una eficacia que desbarata todo intento nostálgico.

Los estilos de artes marciales que han llegado hasta la actualidad se cuentan por cientos y se suelen clasificar en estilos del norte y del sur (beiquan nanquan) o en “escuela interna” (neijiaquan) y “escuela externa” (waijiaquan). Esta segunda clasificación es la que se usa para describir los estilos practicados en el monasterio de Shaolin (escuela externa) en contraposición a los practicados en la montaña Wudang (escuela interna).

Cada estilo suele poner atención en un aspecto; mientras algunos se concentran en el combate y en la exhibición, otros son de corte más meditativo. No obstante, los practicantes de artes marciales suelen combinar estas dos facetas.

Los ejercicios que se practican en las artes marciales reciben el nombre de formas taolun; son movimientos predeterminados en los que se combinan

respiración y movimientos. Muchas de estas formas en su anatomía compositiva suelen estar inspiradas en formas de animales de los que reciben su nombre. Las formas y su estandarización por parte de las distintas escuelas surgieron con el propósito de preservar su conocimiento. Hay una serie de formas comunes a todos los estilos (aunque cada cual le da su propia interpretación) y otras exclusivas a cada uno.

Asimismo, también es muy común en niveles más avanzados el entrenamiento con **armas** (qixie). Existen dieciocho armas fundamentales y las más importantes son la espada recta (jian), la espada curva (dao), la lanza (qiang), la vara o bastón de madera (gun), la alabarda (ji), el mazo (chui) y el hacha de batalla (yue). Se solía iniciar el entrenamiento con armas sólo cuando el alumno ya había adquirido un alto nivel en el combate cuerpo a cuerpo.

Tras la inclusión de las artes marciales en los juegos Olímpicos de Berlín de 1936 las artes marciales en su rama deportiva se han concentrado más en la exhibición y la belleza coreográfica. Sin embargo, esto no quita que en muchos ejércitos actuales las artes marciales sean una parte básica del entrenamiento castrense.

Las acrobacias (zaji), que significa literalmente “habilidades varias”, están relacionadas con las artes marciales. Las primeras referencias se hallan en el periodo de los Reinos Combatientes, en una historia contada en la obra “Tácticas de los reinos combatientes” Zhangguoce en donde el señor Meng Chang (alrededor de 299 a.C.) pudo salir de su cautiverio gracias a las habilidades acrobáticas de las personas a su servicio. El gran historiador Sima Qian (135-90 a.C.) nos describe en “Memorias históricas” (Shiji) las grandes fiestas que celebró el emperador Wudi (141-87 a.C.) de la dinastía Han y en ellas encontramos no sólo acróbatas de China sino de otras partes de Asia menor. Zhang Heng (25–220 d.C.) en el “Poema en prosa de la capital del Oeste” (Xijing fu) describe también numerosas prácticas de acrobacias como ejercicios de cuerda, lanzamientos de cuchillos, juegos de manos o saltos de aros. El nombre que se daba a las acrobacias era “los cien juegos” (baixi), concepto que recogía todo tipo de actividades relacionadas con el entretenimiento y el espectáculo festivo. De aquí que haya numerosas pinturas llamadas Baixi tu (Pinturas de los cien espectáculos), que representan distintos acróbatas; muchas se encuentran dentro de tumbas excavadas recientemente. Gracias a dichas tumbas (por ejemplo, las de Anqiu, Nanyang o Haining), sabemos que no sólo los malabares, los contorsionistas, los forzudos, los encantadores de serpientes y todo tipo de juegos con balancín eran actividades festivas, sino también las peleas de toros o los domadores de animales salvajes, como trataremos más abajo.

En uno de los frescos de las cuevas de Dunhuang (provincia de Gansu), se muestra una escena de un acróbata acompañado de músicos que sostiene un largo palo de madera en el que se encuentra un pequeño niño en equilibrio en su parte alta. Ya en la dinastía Tang, las acrobacias eran muy populares en las fiestas de la corte imperial y muchos poetas componían poemas cantados que se acompañaban de danzas acrobáticas. En la obra “Apuntes de lo que el señor Feng ha visto y oído” (Fengshi jianwen lu) se describen ejercicios de zancudos y pirámides humanas. Como hemos comentado al principio, la relación entre artes marciales y acrobacias también era muy estrecha y a menudo iban implícitas dentro de danzas reales. De la dinastía Tang, se conserva el nombre de una famosa acróbata llamada Shi Huohu, que destacó

por las cualidades artísticas de sus acrobacias y que, al parecer, era capaz de sostener en equilibrio una vara de más o menos treinta y tres metros.

A raíz del desarrollo del nuevo tipo de ciudades propias de la dinastía Song, gran cantidad de acróbatas de todas las partes de China se concentraron en las dos capitales que tuvo la dinastía. A partir de la dinastía Yuan, se comenzará a desarrollar una antigua forma de teatro que combinaba danzas, artes marciales, acrobacias y partes teatrales llamada zaju (que literalmente significa “representaciones varias”). Éste arte anticipa la ópera de Pekín y canalizó un tipo de acrobacias basadas en los **malabarismos** con lanzas espadas y las artes marciales. En la dinastía Ming, las acrobacias seguirán teniendo gran importancia en la corte y así podemos verlo en la pintura titulada “Un paseo feliz” (Xinle tu), donde podemos contemplar numerosas estampas de acróbatas a pie y a caballo, así como personas jugando al balompié, bajo la mirada del emperador Xianzong (1465-1488). En la provincia de Anhui se fundaron muchas compañías de teatro en cuyas piezas presentaban exhibiciones de artes marciales (llamadas literalmente “juegos de combates”, wuxi) mezclados con malabares y otras acrobacias.

En la dinastía Qing, las acrobacias aparecían en los distintos estilos de teatro. Surgieron numerosas compañías de acróbatas errantes. Se puso de moda las acrobacias realizadas en la monta de caballo, prácticas que se remontaban a la dinastía Tang y que cobraron importancia con la influencia manchú. Tras la larga decadencia que vivió China en los siglos XIX y XX, las acrobacias comenzaron a rebrotar los años ochenta del siglo pasado y cabe decir que China es actualmente uno de los países donde las acrobacias y la calidad de sus acróbatas están a la vanguardia mundial. Como ejemplo, podemos recordar que muchos de los espectáculos del mundialmente aclamado Cirque du Soleil están basados en las acrobacias tradicionales chinas y cuentan con acróbatas chinos.

Otro de los deportes de exhibición que se incluyen dentro de las acrobacias es el diábolo, un ejercicio que hoy día es parte fundamental de los espectáculos de las acrobacias en China y que se ha extendido bastante por los países occidentales. Sus nombres eran “la vaca en el callejón” (longniu) en la dinastía Song y “el reloj vacío” (kongzhong) en la Ming. Al parecer, su origen y desarrollo se remonta a ciertos aparatos giroscópicos que se hacían de madera inicialmente y, posteriormente, de bambú. El diábolo nació como un juego popular de niñas y más tarde fue incorporado por las compañías de teatro itinerantes a su repertorio acrobático.

Otro deporte que se sitúa a medio camino entre las acrobacias y las artes marciales es el **patinaje sobre hielo** (huabing). Éste tiene un origen manchú en China y no será hasta la dinastía Qing cuando se establezca como deporte y pasatiempo muy extendido dentro de la corte.

Tenemos un ejemplo interesante en la pintura “Juegos sobre hielo” (Bingxitu), que nos muestra una gran cantidad de soldados realizando acrobáticos ejercicios de tiro con arco patinando sobre hielo y en formación. Como desarrollo natural también se practicó el **hockey sobre hielo** (que se denominaba, literalmente, “pelotahielo”, bingqiu), en competiciones de dos equipos compuesto diez personas cada uno y con uniformes de rojos y amarillos.

Si hasta ahora hemos hablado, en su mayor parte, de actividades que tenían que ver con las artes marciales, nos referiremos ahora de un deporte

que, si bien surgió dentro de un contexto militar, no era un arte marcial en sí; nos referimos al balompié (**Fútbol**), que se decía en chino cuju (es decir, “dar patadas a una pelota”). Las primeras referencias al balompié (Fútbol), aparecen en los textos de la tumba de Mawangdui. Uno de los escritos narra la batalla que el Emperador Amarillo libró contra un personaje llamado Chiyou. Una vez el Emperador Amarillo hubo vencido a Chiyou, del estómago del derrotado hizo una pelota que dio a sus soldados para que jugaran con ella, premiando así a los que habían sido más audaces. Fuentes tardías de la dinastía Qing interpretaron este mito como una manera de entrenamiento, selección y promoción del personal militar; lo cual nos lleva una vez más a la íntima relación que algunos deportes tienen con antiguos ritos y con la canalización de las tendencias agresivas en un espacio manipulable y controlable.

Las primeras noticias que se tienen sobre su práctica datan de la época de los Reinos Combatientes. En la dinastía Han, experimentó un auge considerable, en parte debido a que el emperador Liu Bang (202-195 a.C.) favoreció en gran medida su desarrollo. Se sabe que en la corte se construyeron campos de fútbol en los que jugaban doce jugadores por cada bando que tenían que introducir la pelota en una portería. También de esta época nos ha quedado una obra escrita titulada “Veinticinco capítulos sobre el balompié” (**Cuju** ershi wu bian). Llegados a la dinastía Tang, el juego seguirá desarrollándose, tomando nuevas formas y alcanzando un éxito parecido al que tiene actualmente en nuestro tiempo. En esta época, el balón se hacía con la tripa hinchada de aire de algún animal y envuelta con ocho pedazos de piel bien cosidos. También había varias maneras de jugar; en unas versiones, se colocaban dos porterías (varas de bambú con una red en medio) a la manera que hoy es bien conocida; en otras, la portería se colocaba en medio del campo dividido en dos partes iguales. Resulta cómico imaginar partidos de cien jugadores por cada bando, pero así ocurría en algunos partidos que tenían lugar en la corte. No obstante, el número de participantes era mucho menor en los celebrados en ambientes familiares. De esta época nos han quedado los nombres de algunos jugadores famosos como Wang Qison, Gong Gui o Zhang Fen12. En la dinastía Song, el juego alcanzó tal popularidad que en las grandes ciudades se organizaron clubes en los que sus miembros tenían que pagar cuotas de suscripción por jugar. Había dos maneras fundamentales de jugar: la primera, propia de los grandes eventos de la corte, consistía en una especie de voleibol, pero jugado con los pies, mientras que la segunda era practicada de una manera más teatral y perdía el que menos errores técnicos cometiera. En la dinastía Qing el juego decayó hasta desaparecer en su forma tradicional y, actualmente, el balompié es practicado en su forma moderna.

Otro deporte que también nació como parte del entrenamiento militar de las élites es el polo (maqiu, literalmente: pelota caballo). A lo largo de la historia, ha recibido varios nombres, a saber, “golpear el balón” (jiju) y “golpear la pelota” (jiqui). Nuestras primeras referencias datan de la dinastía Han. En un principio, el juego consistía en golpear con palos de madera y a pie una pelota hueca con ideogramas tallados. Posteriormente, se jugaba a caballo. Esto pudo tener su causa en la necesidad de competir con los jinetes de las estepas y así entrenar a las élites en la monta del caballo que era un elemento fundamental en la guerra. Se extendió mucho en la dinastía Tang, cuando las familias nobles (frente a la clase de los letrados) gustaban de juegos deportivos y de fuerza física. Continuó practicándose hasta finales de la dinastía Qing y,

además, se extendió por toda Asia. Es de resaltar la variante indonesia del polo en la que los jugadores montan elefantes.

Otro juego chino antiguo que guarda semejanza con uno de los más conocidos de la actualidad, el **golf**, es aquel que se llamaba “introducir la pelota” (**chuiwan**). Las primeras menciones documentales sobre este juego datan de la dinastía Song. Se jugaba en un campo delimitado, con pequeños montículos y hondonadas. En este campo había agujeros señalados por banderines pinchados. Como ya habrá deducido el lector, el juego consistía en meter la pelota en los agujeros golpeándola con los palos. Había palos y pelotas, que solían ser de madera, de distinto tipo y tamaño. Se competía bien individualmente, bien por equipos, y éstos podían estar compuestos por un número variable de jugadores. Este deporte, a diferencia de los que hemos mencionado anteriormente, no tiene un origen ritual ni guerrero, ya que comenzó siendo un juego practicado por niños y mujeres, para pasar a ser una actividad de hombres en la corte imperial durante la dinastía Ming.

Un juego parecido a los **bolos** modernos también fue practicado en China. Recibía el nombre de “lanzar la bola de madera” (**musheqiu**). Se comenzó a practicar en la dinastía Tang y constaba de quince piezas de bambú, de las que diez presentaban caracteres dibujados en negro y cinco en rojo. Ganaba el que derribaba las piezas rojas; el que derribaba las negras, perdía.

Para terminar, resta hablar de las **peleas de animales**, que fueron también muy populares y se sitúan a medio camino entre el espectáculo, las apuestas y el deporte. En China existieron las peleas de toros (douniu), las peleas de patos (douya) y las peleas de grillos (dou xishuai). Pero, por encima de todas, la que destacó y alcanzó mayor popularidad fue la pelea de gallos (douji), cuyo origen podría localizarse en India, desde donde habría llegado a China en el siglo VI a.C., época en la que se encuentra la referencia china más antigua. Las reacciones y opiniones que tenemos sobre este deporte van desde la más abierta condena a la más apasionada afición. Las críticas vinieron principalmente de la clase confuciana y el clero budista; mientras aquéllos veían en esta práctica símbolo de decadencia y despilfarro moral, éstos, movidos por la compasión hacia todos los seres vivos, las desaprobaban por su crueldad. Las peleas de gallos fueron practicadas tanto en círculos de la nobleza y la corte como por las clases sociales más bajas y su práctica estuvo asociada con aquella suerte de espadachines que llevaban una vida errante y oportunista, llamados youxia. Las fechas principales para la celebración de peleas de gallos coincidían con la festividad de Qingming, ya que era fiesta asociada con el sol y la fuerza yang al igual que el gallo y las peleas de gallos.

La primera referencia escrita se encuentra en el “Comentario de Zuo” (Zuozhuan) en el 517 a.C. y nos muestra como las peleas de gallos eran utilizadas para resolver conflictos entre clanes y familias rivales y a modo de pasatiempo para las familias nobles. A partir de la dinastía Han, las peleas de gallos levantarán el mismo furor en la corte que el balompié y serán muy criticadas por letrados como Dong Zhongshu (179-193 a.C.) o Sima Qian. Será a partir de esta época cuando adquieran connotaciones morales negativas como símbolo de despilfarro y decadencia moral. En la dinastía Tang, alcanzará, al igual que el balompié, el periodo de máximo esplendor. Su apogeo llegó durante el reinado de Xuanzong (685-762) emperador bajo cuyo reinado era muy común este tipo de espectáculos en la corte. Se sabe que las

peleas de gallos movían importantes sumas de dinero con las apuestas y las personas que se dedicaban a éstas de manera profesional llegaron a alcanzar una posición económica y social importante. En numerosos poetas y narradores de esta dinastía podemos encontrar referencias a las peleas de gallos. Durante la dinastía Song, en las grandes capitales se siguió celebrando multitud de peleas de gallos, a menudo relacionadas con las festividades religiosas. La obra de Zhou Qufei (fines del siglo XII) “Respuestas desde más allá de las Cinco Cumbres” (Ling waydai da) ofrece una profusa y vivida descripción de cómo se realizaban estas peleas. Al parecer, era costumbre rociar a los gallos con mostaza para irritar los ojos del contrincante y proteger a los gallos con pequeñas cotas de malla. En la dinastía Ming Yuan Hongdao (1568-1610) escribió “Evocaciones de las peleas de gallos cuando estuve en las montañas” (Shanju douji ji), otra profunda descripción de las peleas de gallos en la que no faltan las críticas de inspiración budista.

A modo de resumen, podemos dividir las actividades físicas en China en varios periodos:

1º) Tendencia medicinal de la Actividad Física:

- Valor profiláctico de los ejercicios físicos y mejora de la circulación sanguínea por medio de la “Danza giratoria” (Ta-Yuo)
- La Educación comprendía 6 artes (Música, Danza, Aritmética, Literatura, Esgrima y Guía de carros)
- Huang-Ti: Iniciador en China del Fútbol, la caza, el Tiro con arco y la Esgrima)
- La Equitación existe en China desde el siglo II a.C.
- A partir de la dinastía Tschou (1125 – 255 a.C.) el tiro con arco y la equitación eran parte de la cultura y examen de nobleza.

2º) Periodo de influjo de la India: a partir del siglo V a. C.

- En las fiestas populares aparecen espectáculos en procesiones con Acrobacias (sobre carros en barras fijas)
- Los sistemas de gimnasia terapéutica más antiguos de China como rituales religiosos en manos de monjes del Tao.
- Con el emperador Wu Tse-T’ien (finales del siglo VII), se introduce un examen polideportivo obligatorio para obtener el certificado oficial de “Erudito en filosofía y letras” (tiro con arco a pie y a caballo, correr lanzas contra cuatro blancos de madera fijados a unos muñecos sin derribarlos, levantar diez veces una plancha de hierro de 30 k y transportarla veinte pasos)

3º) Periodo de dominio Mongol: Desde finales del siglo XIII d.C. hasta principios del siglo XIV.

- Introdujeron la lucha mongola, las carreras hípcas mongolas, el pedestrisimo tibetano y el patinaje de Manchuria.
- La lucha adquiere importancia social (la corte imperial mantiene equipos de luchadores para combatir con huéspedes mongoles)



Caballo de la dinastía Tang (618-907); Museo Xian, China.

4º) Periodo de influjo occidental: a partir del siglo XX.

- “Gimnasia de la producción” (programas de radio)
- Emblemas “Dispuestos para el trabajo y la defensa” (copia de la URRSS) (100 m lisos, salto de longitud, 3000 m y lanzamiento de peso)
- 1910: I Juegos Nacionales de China.
- 1929: Ley General sobre Deportes (obligatoriedad Educación Física)
- 1952: “Comité Estatal para la Cultura Física”
- 1957: Primer récord mundial chino en salto de altura femenino, con Cheng Feng Yung (con 1'77 m)

▪ SISTEMAS GIMNÁSTICOS CHINOS:

- **Kong-Fu:** Creado por los monjes del Tao. Es el origen de todo sistema de gimnasia; poco aficionado al salto; contiene ejercicios respiratorios y ejercicios de tensión.
- Gimnasia **Siao-Lao:** Fundada por P'ú Ch'u-Kuan para viejos y débiles sin que se fatigasen mucho, basándose en la “vida media” budista y con un masaje posterior (creada antes de la época del monje Bodhidharma)
- **Gimnasia India:** En el siglo 502 d.C., el abad del templo de Shao-Lin, llamado Bodhidharma, introdujo la Gimnasia India en China, con las 18 posiciones o ejercicios llamados “Armats”, que pretendían compensar la vida excesivamente sedentaria de sus monjes. También se le atribuye a este abad otro sistema (en el 520 d.C. bajo la dinastía Liang) llamado “Las doctrinas sobre la mejora de los músculos y tendones”, con 10 ejercicios básicos de extensión muscular.
- Sistema de ejercicios de **los cinco animales:** Fue creado por un médico de la dinastía Han, sobre el 200 d.C., llamado Hua-To, basándose en los movimientos del tigre, el ciervo, el oso, el mono y

las aves. Parecido a la gimnasia hindú, servía para estimular la circulación, despertar el apetito y fortalecer la salud.

- **Amartillamientos del Brocado:** Chio Yüan-Shang Yen, creó un sistema de 72 ejercicios que en 1050 d.C. amplió a 107 ejercicios. El General Yo Fei (1102-1141 d.C.), simplificó el sistema de Yüan con los “Ocho Amartillamientos del brocado”.

(一) 錘身撤



- **El Boxeo Chino:** Es un término que agrupa danzas, luchas, esgrimas y diversos torneos gimnásticos. Su creación se atribuye al emperador Huang-Ti. El Boxeo Tái-Kih fue creado por el emperador Kao-Tsu, que mandó crear una escuela especializada en la danza de armas, en el templo Shao, en la provincia de Honan, dando lugar al boxeo que se conoce como T'ai-Kia, con movimientos breves, rápidos y con fuerza. Se creó una segunda Escuela de Boxeo Chino en el Monasterio de los Wu Tang Shan, en el Monte Hupe, con movimientos más lentos.

Juegos y deportes

- **Cuju (o Tsu'chu) (Fútbol):** En la antigua China, el *Ts'u-Chü* (o *Cuju*), es para muchos el origen del actual Fútbol, situando sus inicios en el distrito de Linzi, Zibo, provincia de Shandong de China. Su origen es atribuido al emperador Huang-Ti, para inculcar a sus soldados “habilidad y espíritu de colaboración”, siendo mencionado ya en el 3º milenio a.C. “Cu” quiere decir patear y “ju” significa pelota. Durante la dinastía Song el juego del cuju fue muy popular tanto en la corte como en la calle. Entre los emperadores de las diferentes épocas destaca Huizong por ser uno de los que le interesaba jugar al fútbol y presenciar los partidos. En sus cumpleaños, después de recibir la felicitación de los funcionarios, solía organizar un partido de fútbol entre los equipos profesionales de la corte. Se premiaba a los ganadores, y se castigaba con el látigo a los perdedores, incluso a veces les pintaban las caras de amarillo y blanco para humillarles.

Más tarde, los partidos de cuju fueron normalizándose. Según los ritos Song, se jugaba a cuju en cada gran festejo de la corte. Según la costumbre, después del sexto brindis, los jugadores empezaban a revelar

sus habilidades. En comparación con las dinastías Han (206 a.n.e.-220) y Tang (618-907), en este momento el deporte era más espectacular y menos competitivo. Por ejemplo, además de la competición normal, había una clase de partido de cuju que consistía en que ambos equipos tenían que meter goles en una sola meta. A veces, ésta no estaba en el suelo, sino en el aire. En el centro de la cancha se ponían dos astas de diez metros de altura, entre las cuales se extendía una red grande con un hoyo de un metro de diámetro en el centro. Los dos equipos atacaban la meta y el equipo que chutaba la pelota y la metía por el hoyo obtenía un gol. De hecho, este deporte de sólo una meta ya apareció en la dinastía Tang, pero era un deporte exclusivo para mujeres. Antes de la dinastía Tang, el cuju de mujeres ya era popular, porque se han encontrado registros similares en la dinastía Han. Se encuentran figuras de futbolistas femeninas también en los ladrillos decorativos de la dinastía Han, en los cuales se aprecian las habilidades personales al jugar al cuju. El club de fútbol más antiguo de China apareció durante la dinastía Song, se llamaba “yuanshe”, y sus miembros eran como los jugadores de hoy, a quienes se permitía transferir a otro club, pero no era fácil, pues ellos tenían que rellenar formularios con sus condiciones básicas, tales como el nombre, el lugar del origen, nombre de su maestro y la carrera previa. Y tenían que pasar exámenes de aptitud. Por ejemplo, se les pedía que patearan la pelota hacia arriba por lo menos 100 veces con cada pie sin que ésta se cayera al suelo.

La dinastía Song fue un período de auge en el desarrollo del cuju, aunque dicho deporte puede remontarse a unos 3.000 años, cuando se originó de un juego infantil que consistía en patear una bolita de piedra. Más tarde, este juego llegó a ser un rito para pedir que lloviera. En la dinastía Han se popularizó el cuju, la pelota estaba hecha de cuero, era maciza y llena de materiales suaves como pelo de animal. El método de juego era más competitivo. Según datos históricos, en la dinastía Han la cancha del cuju estaba rodeada por muros bajos y la meta se parecía a una casita. Cada equipo estaba formado por 12 miembros y tenía seis metas. En la competición había dos árbitros, el principal y un asistente.

Durante la dinastía Han, los estrategas militares tomaron el cuju como un medio para entrenar al ejército, pensaban que con el deporte los soldados podrían mejorar su estado de salud, fortalecer el espíritu de valentía y aumentar la conciencia de ataque y defensa. Huo Qubing, un famoso general de la dinastía Han, envió sus tropas a luchar contra los Xiongnu (hunos, una etnia minoritaria en la China antigua) en el desierto. Aunque las condiciones eran duras, él a menudo organizaba partidos para animar a sus soldados.

La pelota de aire apareció aproximadamente en la dinastía Tang del siglo VIII. En aquel entonces, la pelota se hacía con dos capas. La exterior estaba hecha de ocho pedazos de cuero, dentro de la cual había una capa interior que solía ser de vejiga de animal llena de aire. En la dinastía Song, con la avanzada tecnología de manufactura, el esqueleto estaba formado de 12 pedazos de cuero para hacer más redonda la pelota. Pesaba 430 gramos y se asemejaba a la que se usa en el fútbol moderno.

En las siguientes dinastías Yuan (1206-1368) y Ming (1368-1644), el cuju siguió siendo un deporte muy popular. Hasta que, en la dinastía Qing del siglo XVII, entró en decadencia. La Qing fue establecida por los manchúes,

etnia nómada que alababa sus propios deportes tales como el tiro al arco y lucha a estilo mongol. Esto tiene también algo que ver con que los gobernantes feudales Qing prohibían la asociación pública. Con lo cual, el cuju ya no se veía tanto en la sociedad.



Partida de Ts'ü Chü (o Cuju)

- **Chuiwan (golf):** En la antigua China había otro deporte, en el que se utilizaba un palo para golpear una pelota. Al principio había dos formas para jugar: a caballo o a pie. La primera se parece al polo, deporte tan popular como el cuju en la dinastía Tang. La segunda es como el hockey de hoy día, un concurso muy competitivo que se calcula por el número de goles.

El libro "Dongxuan lu", escrito por Wei Tai (1050–1100), de la dinastía Song, describe cómo un oficial Tang enseña a su hija cómo cavar hoyos en el suelo y conducir una pelota dentro de ellos.¹ El juego se hizo popular en la época Song, llamándose *chuiwan*. Había dos diferencias principales entre el chuiwan y el juego anterior: primero, no se golpeaba la pelota hacia la meta sino en un hoyo; segundo, la confrontación directa fue cambiada a la confrontación indirecta.

El juego de chuiwan consistía en que dos equipos golpeaban la bola con un palo hacia los hoyos excavados anteriormente en el suelo. Los que golpeaban la bola menos veces para meterla en los hoyos o los que tenían más goles eran los ganadores.

El chuiwan puede jugarse de manera individual o en equipo. La distancia entre el bateador y los hoyos difiere de 10 a 20 metros. Cuando uno golpeaba la bola y la metía en el hoyo escogido en tres golpes, ganaba un punto.

Los palos utilizados en el chuiwan estaban hechos de madera y tenían formas diferentes en la parte inferior según se utilizaban en condiciones y posturas diferentes. Algunos se parecían a un cucharón, y otros eran triangulares. La parte de los palos que golpeaba estaba hecha de madera sólida envuelta con tendones de buey, y el asidero estaba hecho de bambú, duro y elástico. La bola estaba hecha de nudo de árbol, de cuerno de buey, o de ágata, y su tamaño era poco más grande que un huevo.

En 1282, durante el reinado de Zhiyuan de la dinastía Yuan, Ning Zhi escribió un libro acerca del chuiwan, detallando la historia, la cancha, las facilidades, el número de jugadores, los métodos y las reglas. Se pueden ver las similitudes entre el chuiwan y el golf moderno, aunque también hay verdaderas diferencias. Por ejemplo, en el golf, el bateador agarra el palo con las dos manos, mientras que en el chuiwan, sólo utiliza una.



El emperador del Ming, Xuande jugando a chuiwan (1425-1435 d. C.)

- **Sheliu (Tiro con arco):** En la historia china hay un record de tiro que se ha mantenido más de dos mil años. Según registros históricos, Yang Youji, que era sobresaliente en el tiro al arco desde su niñez, y Pan Hu, otro arquero, también bueno en tirar, decidieron competir. El blanco estaba a unos 50 pasos. Las tres flechas de Pan acertaron la diana, lo que provocó aplausos del público. Era el turno de Yang: echó una mirada alrededor y dijo: “El blanco está demasiado cerca y es grande, permítame disparar a la hoja de sauce a cien pasos de distancia.” Para ello, pidió que tiñeran una hoja de sauce de rojo, y con una flecha acertó. Pan Hu sorprendido, no creía lo que había visto. Se acercó al sauce, escogió tres hojas y las tiñó y numeró para que Yang disparara otra vez. Yang Youji tocó con la flecha los objetivos uno por uno, despertando inmensos aplausos. Pan Hu quedó convencido y desde entonces, Yang Youji se convirtió en el primer arquero de la antigua China.

Esta historia es algo legendario, pero al considerarlo tiene algo de lógico. Los arcos y las flechas que servían para la caza en tiempos antiguos fueron utilizados luego como armas en el campo de batalla. Los objetivos se

movían, así que era más útil practicarlos con blancos móviles. Han pasado 2000 años y el nombre de Yang Youji tal vez se haya olvidado, pero la persona de Yang inspira a muchos chinos a mejorar constantemente sus habilidades en su trabajo. Con esta historia surgió en China un deporte, el concurso de tiro al sauce.

Este concurso se practica a caballo. Primero, en ambos lados del camino se colocan dos filas de sauce cada uno con un trozo de 30 cm sin la corteza verde para ser parte eficiente del tiro. Cada arquero ataba un pañuelo en una ramita convirtiéndola en su objetivo. El arquero disparaba una flecha y tenía que romper la rama marcada con el pañuelo. Según la regla, los que rompían la rama y la cogían con la mano, ganaban; los que sólo rompían la rama pero fallaban en cogerla no ganaban completamente; los que fallaban en disparar perdían. Se trataba de una competición aparentemente simple, pero era muy difícil actuar sin habilidades, ya que el caballo corría muy rápido y a veces las ramas oscilaban en la brisa. Este concurso llegó a ser uno de los ejercicios principales de la instrucción militar en la dinastía Song. Después de la segunda mitad de la dinastía Qing (1644-1911), vino desapareciendo gradualmente, lo que tal vez tiene algo que ver con la aparición de las armas de fuego.



Emperador de la dinastía Qing, practicando tiro a caballo.

- **Xiangpu (o Jiaodi) (Lucha china):** En 1979 se descubrió un peine de madera elaborado durante la Dinastía Qin (221 a.n.e -206 a.n.e.), en el que se observa un dibujo que escenifica una competencia de lucha. Al lado derecho de la imagen aparecen dos personas combatiendo, mientras que en el lado izquierdo una persona mira el espectáculo con los brazos cruzados. Los tres personajes tienen la misma vestimenta, usan calzoncillos y están descubiertos de la parte superior del cuerpo. En tiempos antiguos, era un deporte para mostrar el valor del monarca originado en las guerras de la sociedad primitiva con las dos tribus dirigidas por Huangdi y Chiyou respectivamente. Chiyou era feroz y solía llevar dos cuernos de buey en la cabeza para atacar a los enemigos. Aunque no ganó la victoria final, su manera de combatir impresionó a las generaciones posteriores, y en el

norte de China hubo la ópera de Jiadi en que salía Chiyou con dos cuernos en la cabeza.



Certamen de lucha en la dinastía Tang

Otro tipo de lucha era la denominada Kich-Li, que era practicada desde el emperador Huang-Ti (antes del 1125 a.C.), en la que estaban prohibidos los golpes y pisotones, y los luchadores se presentaban con cabezas de animales sobre las suyas. Durante la dinastía Han (alrededor del 200 d.C.) estuvieron prohibidas estas luchas.

- **Jiju (Polo):** El juego de polo que se desarrolló en China se conoce como "jiju", "jiqu", "daqiu", o "Tach'iu", según refieren los libros antiguos de historia. Según la historia de la dinastía Song, este deporte se desarrollaba con un tipo de etiqueta militar. En el Palacio Daming, cada mes de marzo se celebraba una ceremonia para la competición de este juego. El emperador vestía de caballero para ir al campo. Los funcionarios lo recibían y cabalgaban de forma ordenada. Cuando el emperador golpeaba la pelota, se daba la señal para que comenzara a tocar la música y empezaba el encuentro. No obstante, a los funcionarios no se les permitía iniciar el partido hasta que el emperador lanzara con éxito el primer gol. En China, el polo prevaleció durante la Dinastía Tang (618-907). Desde el emperador hasta los príncipes, funcionarios civiles o militares y la mayoría de quienes jugaban, lo hacían como diversión. Es un deporte influencia del Turquestán. Para los nombramientos de generales y ministros, se tenía en cuenta sus condiciones como jugadores de polo, así como para los funcionarios superiores a partir del tercer grado. Durante la dinastía Ming desaparece toda mención de este deporte. Existe un mural en la tumba de Li Xian, quien era un príncipe de Tang, en el cual se muestran más de veinte jinetes corriendo. Los caballeros llevaban un taco (bastón) en la mano y vestían bufandas y botas. Un jinete que montaba un caballo rojo corría al frente, manteniendo en alto el taco. Golpeó la pelota de costado hacia

atrás. Ésta rodaba en el campo mientras varios jinetes iban detrás y con sus caballos disputaban la pelota.



Mural jugando al Jiju en la tumba del príncipe Li Xian



Estatuillas de jugadores de Polo de la dinastía Tang (618-907)

- **Bingxi (sobre hielo):** De acuerdo con la historia, desde los siglos VII y XIII, en el frío norte de la china antigua, las minorías étnicas habían popularizado deportes sobre hielo como patinaje con equipos de madera. En el deporte Bingxi de la Dinastía Qing, que fue una dinastía establecida por los manchúes, los jugadores representaban malabarismos cuando patinaban sobre el hielo para mostrar sus habilidades. Era como el patinaje artístico sobre hielo de hoy. Los ancestros de los manchúes vivían en la Montaña Changbai. La caza fue una de sus fuentes de vida. Por eso, ellos eran fuertes, no sólo en el tiro con arco y la equitación, sino también en el esquí y el patinaje, y utilizaban estas habilidades en las guerras. Feigulie, quien era un general del emperador Nurhaci, venció al ejército enemigo gracias a patinar trescientos cincuenta kilómetros, durante día y noche. Después de ser dueños de China, los manchúes todavía adiestraban a los soldados en la habilidad del patinaje y mantenían una exhibición de patinaje, en el estanque de Taiye, cada año. Pero el clima del interior del país no era muy frío y no se necesitaba el patinaje en las guerras, por eso, en realidad, era una actividad recreativa.



Competición de Bingxi de la Dinastía Qing

- **Bai-da:** El Bai-Da fue una variante del cuju durante la dinastía Song, que se asemejaba al actual Voleibol o Baloncesto, otorgándole mucha importancia al desarrollo de habilidades técnicas personales. El objetivo se volvió obsoleto en este método y el campo de juego estaba cerrado con cuerdas, con jugadores que se turnaban para patear la pelota dentro del espacio de juego. El número de faltas cometidas por los jugadores decidía el ganador. Por ejemplo, si la pelota no se pasaba lo suficientemente lejos como para alcanzar a los otros jugadores, se deducían puntos. Si la pelota era pateada demasiado lejos, se reducían una gran cantidad de puntos. Patear la pelota demasiado bajo o girar en el momento equivocado, también reducía puntos. A su vez, pasar la pelota entre determinados sitios del portal de separación de los equipos, otorgaba puntos, dependiendo del lugar por donde pasara. Los jugadores podían tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo, excepto con sus manos y el número de jugadores oscilaba entre dos y 10. Al final, el jugador con el puntaje más alto ganaba.



Reproducción de un encuentro de Bai-da

- **Pa-ho:** Durante la dinastía Sung (960-1278 d.C.), las competiciones de sogatira entraban con el lanzamiento de pesos en el programa de la Fiesta de Primavera y eran muy populares.
- **Levantamientos de pesos:** Se remontan a épocas muy antiguas. Como pesos se empleaban enormes calderos de cobre.



Piedras chinas para levantamientos

- **Malabares:** Son muy numerosos los elementos empleados en la antigua china para realizar ejercicios de equilibrio, como por ejemplo: los **Platos chinos**, que es la práctica con platos y varillas con las que se mantiene a los platos en equilibrio dando vueltas sobre la varilla; o los **Palos Chinos**, o Palos del diablo, también conocidos como Golo, Devilstick, o Devil's stick; es un juego malabar que consiste en sostener un bastón de medida, peso y forma concretas en el aire, mediante otros dos bastones, estos sí, portados por el malabarista, uno en cada mano. Son una modalidad de malabarismo muy adecuada para utilizarla dentro del campo de juego y del desarrollo de habilidades motrices complejas; los **diábolos**, etc.



Lámina con ejercicios chinos de agilidad con zancos

- **Acrobacias:** Por último, son numerosas las prácticas de ejercicios de acrobacia y equilibrio que se practicaban en la antigua China a partir del siglo V a.C., como resultado de la influencia de la India, en donde durante las fiestas populares, se realizaban procesiones en las que sobre carros, iban unos acróbatas sobre barras fijas, u otro tipo de estructuras, realizando ejercicios de equilibrio y agilidad, así como por ejemplo, dando saltos con zancos. La práctica de este tipo de actividades, ha dado lugar a la gran afición actual de los chinos por todo lo relacionado con el mundo del Circo.

• INDIA

Los orígenes de la Civilización India se remontan al 3000 a.C, en que se desarrolló, en torno al río Indo, una brillante civilización que recibió el nombre de Civilización de Harappa.

Esta cultura neolítica, comparable a la de Mesopotamia, puede considerarse el origen de algunos de los rasgos propios de la India histórica, y es el punto de partida de los cultos dedicados a la diosa madre y de los rituales sexuales y de fertilidad, que darían lugar al shaktismo y al tantra. El verdadero origen de la cultura india propiamente dicha, se fragua, sin embargo, con la fusión de la tradición local neolítica, claramente agraria y matriarcal, con el elemento ganadero y masculino importado por las invasiones arias.

Poco después -y hasta el 600 a.c- el Período Védico contempla el primer gran cruce racial entre los aborígenes y los invasores arios. A finales de este período surgen los cuatro textos sagrados o Vedas. En el período brahmánico, entre el 600-300 a.c. aparecen dos grandes poemas épicos: el Mahabharata y el Ramayana.

Los siglos II-I a.c. están dominados por las dinastías Shunga y Andra, a las que se sumará otro pueblo invasor -los "kushana"- que domina la India hasta el siglo III d.c. En el año 320 d.c. Chandragupta expulsa a los invasores kushanas e instaura una nueva dinastía. Se constituye así el Imperio Gupta. Con su desaparición, en el año 490 d.c. se inicia un proceso hacia el hinduismo. Al mismo tiempo reaparece el brahmanismo basado en cultos ancestrales, con una mitología resumida en el Mahabharata y en el Ramayana. Tras la cultura clásica gupta comienza la época Postgupta (siglos VI-VIII d.c.) que sirve de transición hacia el renacimiento hindú. Junto a esta última evolución, se produce el desarrollo paralelo de otras manifestaciones artísticas: El arte indomusulmán.

La actividad física en la India

La sociedad de la India (2500 antes de Cristo a 500 después de Cristo) es tan antigua como la civilización China. Existía una gran similitud entre las poblaciones de ambas civilizaciones. No obstante, en la India de aquella época, se enfatizaba en la espiritualidad y en sus prácticas religiosas, donde la educación física no se consideraba parte del proceso educativo de sus habitantes.

Se participaba en juegos y actividades físicas, pero la naturaleza general del sistema, junto con el énfasis en la virtud, piedad y religiones místicas, crearon una posición cultural muy particular. Este enfoque de la antigua India fue muy parecido al desarrollado en la Edad Media. Se afirmaba que, para disfrutar de una vida eterna, el ser humano no podía participar en actividades físicas mundanas, ya que éstas podrían apartarlo de su fin espiritual más importante, unirse a Brahman.

Esto era parte de su creencia religiosa, el Hinduismo. Este tipo de práctica religiosa fomentaba la importancia de lo espiritual y rechazaban todo aquello vinculado con la material, tal como era el ejercicio físico. Esta sociedad antigua no permitía la individualidad y expresión personal.

La educación general no contemplaba a la educación física importante, la cual contaba con metas limitadas. La actividad física era, pues, un obstáculo para alcanzar su propósito más importante en la vida, reunirse con Brahman.

La mayor parte de las actividades físicas estaban relacionadas con la religión, tal como el baile. El baile, además de practicarse en ceremonias religiosas, se ejecutaba en bodas y en festivales.

El baile, música y otras actividades formaban parte de la educación integral, particularmente para la clase alta (Sambolin, 1979, p. 3). Como parte de las actividades espirituales y religiosas de la población Hindú, se practicaba con regularidad una serie variada de movimientos corporales coordinados y posturas, conjuntamente con ejercicios de respiración.

Sin embargo, se ha especulado que, similar a la antigua China, es casi imposible pensar que los niños y jóvenes de dicha época no participaban en actividades físicas en la forma de juego. Se cree que esta población infantil y juvenil practicaba juegos de persecución, juegos de organización sencilla, carreras, bailables y lucha (Sambolin, 1979).

La formación física en la India se realiza desde tiempos antiguos mediante los ejercicios del Yoga, pero se completaba también desde hace mucho tiempo con un sistema de ejercicios que aún se conserva hoy un día en algunos lugares del país. Algunas partes de este método se han independizado con vistas a dar respuesta a ciertas finalidades especiales; como por ejemplo los ejercicios de gimnasia respiratoria. Este método de gimnasia India estaba compuesto de:

- **Yoga (Ejercicios libres respiratorios):** Son las prácticas más sencillas y constata de ejercicios de Yoga (Yoga-Asanas), los ejercicios respiratorios (Pranayamas), los ejercicios de la adoración solar (Surya Namaskaras), un sistema de ejercicios para el tronco (Dundahls, o Dand) y otro para los muslos y la pelvis (Bhakis, o Baithaks). El más antiguo registro que existe sobre el Yoga, como sistema independiente de autoconocimiento, es el texto "Yoga Sutras de Patánjali" escrito aproximadamente entre los años 700 o 300 a.C. El sabio yogui Patanjali, recopiló las principales técnicas y teorías entre las diferentes escuelas, comunidades y buscadores ascetas de su época y las condensó en este tratado de 196 proverbios. Este tratado se refería muy poco a las "Ásanas", posturas del Yoga, y sobre lo que hoy se conoce como Hatha Yoga, refiriéndose en su texto más bien al significado y la meta del Yoga, la meditación y los resultados de dicha práctica. Aproximadamente en el año 700 d.C., comenzaron a aparecer otros importantes tratados sobre yoga que explicaban más en detalle los

aspectos técnicos sobre las posturas corporales y las técnicas de respiración, como: “Hatha Yoga Pradipika”, el “Geranta Samitha” y algunos otros. En ninguno de estos primeros manuales aparecen dibujos o imágenes que ilustrasen visualmente las posturas del Yoga, limitándose a descripciones escritas de su técnica, por lo que cada uno de los grandes maestros contemporáneos las han interpretado según sus criterios y experiencias, lo que ha dado lugar a la aparición de numerosas escuelas o métodos. Los primeros rastros verificables de yoga datan de hace más de 5,000 años de la civilización aria en el valle del Indo. Las excavaciones arqueológicas de la región descubrieron numerosos sellos que representan una figura humana sentada en una posición meditativa.



El sabio yogui Patánjali, recopiló las principales técnicas y teorías entre las diferentes escuelas, comunidades y buscadores ascetas de su época y las condensó en este tratado de 196 proverbios. Los ejercicios prácticos del Yoga se conocen como: Asanas y los ejercicios respiratorios: Pranayamas; también hay un sistema de ejercicios para el tronco (Dundahls, o Dand) y otro para los muslos y la pelvis (Bhakis, o Baithaks)



- **Banetti (Ejercicios de habilidad con varillas):** Eran ejercicios de habilidad con unas varillas que terminan en unos botones y también con cuerdas de cuyos extremos cuelgan pesadas bolas. Estos aparatos son agitados a paso de danza hacia delante, hacia los lados y hacia atrás, así como con flexiones del tronco en círculos o en ochos, lo que constituye una prueba continua de habilidad. Es un juego que se trasladó a China para convertirse en los ejercicios de malabarismo que dio lugar al Circo.



Platos chinos para equilibrios

- **Kalaripayatu (ejercicios con armas):** Kalaripayattu es un sistema indio de artes marciales y lucha que se originó en Kerala y practicado por guerreros de Kerala y Tamil Nadu. Hay una mención sobre Tulunadan Kalari en las baladas de Kerala. En Kerala, los guerreros pertenecían a todas las castas y religiones. Es considerado por algunos como el arte marcial más antiguo que existe, y su origen se remonta al siglo III a. C. Son combates rítmicos a modo de danzas con diferentes armas como con pértiga, lanza, sable, puñal, hacha de guerra, cinta de hierro, cuerno de búfalo (madu), espada curva (vita) y lanza atada a una cuerda. También se realizan ejercicios sustituyendo las armas por antorchas, lo que en la oscuridad es de una gran espectacularidad. Existen diversos tipos de combate en función de las armas que emplean:
 - a) Fari Gadka: cuando se empleaban uno o dos bastones con un pequeño escudo.
 - b) Khanda: con una pesada espada de dos filos.
 - c) Khadga Yudra: con espada y escudo.
 - d) También se realizaban danzas con diferentes armas como con pértiga, lanza, sable, puñal, hacha de guerra, cuerno de búfalo (madu), espada curva (vita) y lanza atada a una cuerda. Una parte de los ejercicios se realiza sustituyendo las armas por antorchas, lo que en la oscuridad es de un efecto realmente impresionante.



Combate de Kalaripayatu con escudo y espada

- **Huyen Langlon (arte de la guerra):** Se trata de otras artes marciales indias, propias de la zona de Manipur. El Huyen Langlon consta de dos componentes principales: Thang-ta (combate armado) y Sarit-Sarak (lucha desarmada). Las armas principales que se emplean son thang (espada) y ta (lanza). La lanza se puede usar en su forma no lanzable, o arrojada desde lejos. Otras armas son el escudo y el hacha. El combate desarmado incorpora golpes de mano, patadas y agarre (mukna) Debido a la similitud cultural y la proximidad geográfica de Manipur con Myanmar, el huyen langlon está estrechamente relacionado con el “Bando” birmano y el “Banshay”. El Thang-ta se puede practicar de tres maneras: ritual, demostración y combate. La primera forma está relacionada con las prácticas tántricas y es de naturaleza completamente ritualista. La segunda forma consiste en una actuación espectacular que involucra bailes de espada y lanza. Estas rutinas se pueden convertir en prácticas de combate reales. La tercera forma es la verdaderamente aplicada en el combate.

El Thang-ta tiene cierta conexión con ciertas danzas de guerra, a menudo difuminando la línea entre las coreografías de danza y las formas de combate, como thangkairol (danza de la espada) y khosarol (danza de la lanza). Muchas danzas rituales en Manipur fueron realizadas tradicionalmente por artistas marciales, como la danza de la lanza para los funerales o la danza sagrada thengou. Los movimientos de la espada en la danza están destinados a simbolizar la protección o para alejar a los espíritus malignos. El registro más antiguo encontrado del Huyen Langlon data de comienzos del siglo XVII. Practicado por hombres y mujeres, es visto usualmente a través de demostraciones en programas culturales.



Demostración de Thang-ta



Demostración de Sarit-Sarak

- **El Mallakhamb:** Es la prueba gimnástica básica de los ejercicios. El Mallakhamb es un poste untado de aceite de 3'60 m de longitud, de los que 2'80 m son útiles sobresaliendo del suelo, que está plantado en el suelo o también colgado de un ensamblaje apropiado; la parte inferior es la más gruesa y mide 40 cm de perímetro y en la parte más estrecha mide 25 cm; en la punta hay un segmento más delgado con un sombrerete. En algunos casos se emplea una liana colgante (antar pakad) de 3 m de longitud y 3 cm de grosor, de un bambú especial secado y metida largo tiempo en agua caliente para que adquiera mayor elasticidad. En estos dos aparatos, los hindúes realizan ejercicios de trepa "culebreando" con la cabeza hacia arriba y hacia abajo, agarrándose con las manos y los pies; el cuerpo debe pasar por el hueco que forman los brazos al sujetarse al madero, alzándose y afianzándose con las piernas, luego se levanta el cuerpo para sujetarse en una posición más alta. El ejecutante demuestra al trepar fuerza, agilidad y equilibrio, teniendo que subir girando y colocándose en forma de bandera, y una vez que llega al tope del poste, debe colocarse en equilibrio perpendicular al poste sostenido sobre su ombligo. Se utilizaba mucho este ejercicio como método de entrenamiento para los luchadores por su desarrollo de la fuerza, la agilidad y el equilibrio de forma completa. El Mallakhamb es

originario del siglo XII en el estado de Maharashtra en la India, aunque ya se practicaba antes en la antigua Hyderabad. Al principio, Mallakhamb no era tan famoso, ganó popularidad en el siglo XVIII cuando fue revivido o inventado por Balambhatdada Deodhar, el instructor de fitness de Peshwa Baji Rao II durante el reinado de los Peshwas.



Ejercicio en el Mallakhamb

- **Antar Pakad (o Hangin Mallakhamb):** El Mallakhamb lo practican tanto los hombres como las mujeres actualmente, aunque las mujeres suelen realizar más habitualmente unos ejercicios similares en cuerdas, en lugar del mástil, a los que se denominan "Antar Pakad". Se emplea una cuerda colgante (antar pakad) de 3 m de longitud y 3 cm de grosor, de un bambú especial secado y metida largo tiempo en agua caliente para que adquiera mayor elasticidad. En ella se realizan ejercicios de agilidad, trepa y giros, agarrándose con las manos y los pies.



Ejercicio en trio de Antar Pakad

- **Lucha Kushti (o Pahalwani):** Sobre un suelo de arena humedecido con aceite y suero de mantequilla y mezclada con especias, se enfrentaban con tan solo un minúsculo slip; antiguamente se peleaba hasta que uno de los dos adversarios se

declaraba vencido, pero más tarde se impuso el tocado en el suelo con alguna parte del tronco como medida de eliminación. También se realizan luchas por equipos.

La lucha indígena de la India es una forma de vida. El término Lucha India se traduce directamente de la frase en hindi *Bharatiya kushti*. *Kushti* (genérico de lucha libre) se considera que tiene una única forma en la India. En el norte de la India hay otros dos términos que se usan indistintamente, cuando se refiere a la lucha libre de la India. El más común de ellos es *pahalwani*, que significa dos cosas en el marco amplio de la lucha libre como una forma de vida. Por un lado, *pahalwani* define un concepto particular de uno mismo estructurado en términos de principios somáticos, por otra parte, se articula los valores y la ética de una ideología distinta. Estudiar *pahalwani*, por lo tanto, es entender cómo los luchadores cobran sentido de lo que son, por medio de sus cuerpos.

El segundo término es *mallayuddha*, que puede ser traducido literalmente como "combate de lucha libre." El término *mallayuddha* se utiliza con muy poca frecuencia y es considerado por la mayoría de los luchadores como una denominación arcaica.

Teniendo en cuenta su derivación clásica, es utilizado principalmente por personas educadas en sánscrito. La raíz de la palabra *Malla*, traducida simplemente como "luchador", se utiliza en conjunción con dos términos comunes. *Mallakala* se traduce como el "arte de la lucha libre", y *mallavidya* como el "conocimiento de la lucha libre". Ambos términos se utilizan con más frecuencia que *mallayuddha*, indican que la lucha libre es considerada como un complejo sistema de significados, como algo más que una forma pasiva de ocio recreativo.



Patio para la práctica de la lucha Khusti (o Pahalwani)

Lucha Libre en la India moderna es una síntesis de dos tradiciones diferentes: la forma persa del arte traída al sur de Asia por los mongoles, y una forma hindú, nativa, que data por lo menos de la undécima centuria. Aunque técnicamente los dos tipos de lucha libre son idénticos, la cultura de la lucha libre de los musulmanes es formalmente distinta de la lucha libre Hindú.

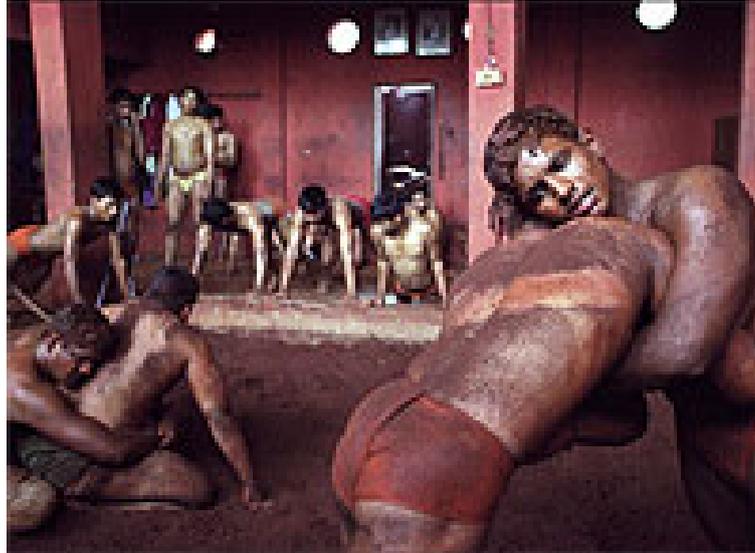
La lucha tiene lugar en akharas (gimnasios). Normalmente, un akhara es una institución ad hoc, en términos de afiliación y gestión. Un akhara puede tener tan sólo cinco o seis miembros o tantos como sesenta o setenta, que varían en edad de ocho hasta sesenta y cinco. A menudo los luchadores en un akhara representan un espectro de grupos de castas altas y bajas. Los miembros de una akhara están afiliados a la institución a través de su lealtad a un gurú. Cada akhara es dirigido por un gurú y un grupo de sus compañeros de edad, guru-bhais, que son conocidos por los miembros más jóvenes como Dadas.

La estructura física de un akhara mínimo, incluye un pozo de tierra, un piso de ejercicio, un pozo de agua, y un templo o santuario que se mantiene gracias a donaciones públicas. Los Akharas no requieren una gran cantidad de apoyo financiero. De vez en cuando un nuevo pabellón debe ser construido o se requiere una soga nueva, un cubo para el agua o alguna pared. El dinero lo recolecta quien asume la responsabilidad, por lo general uno de los miembros de alto rango. A los residentes del barrio y a los comerciantes ricos se les pide que colaboren y se procede a la construcción o reparación cuando el dinero se ha obtenido suficiente.

Los combates suelen durar entre cinco y 10 minutos (más el tiempo que se le añade por preámbulos, ya que cuanto más experto es un luchador, más actos de concentración realiza, como orar en silencio antes de comenzar, o tocar la arena tres veces y después llevarse un poco de ésta a la frente), pero con frecuencia los luchadores pierden el control y se producen agarrones y malas entradas. Para vencer hay que conseguir agarrar al adversario a la altura del estómago, bloquearle las piernas y derribarlo haciendo que toque el suelo con la espalda.

Los gimnasios o Akharas, a menudo se encuentran en un terreno que es propiedad de los comités de gestión del templo-o han sido donados por un benefactor público o por un patrón de lucha libre. Las Akharas tienen el suelo de arena, humedecido con aceite y suero de mantequilla y mezclada con especias, lo que da su color característico y el olor típico. Una vez construido, el akhara suelen considerarse público y la propiedad conceptual, si no es legal, se transfiere en escritura al gurú residente. Un gurú de lucha libre instruye a sus discípulos en el arte de la lucha libre.

El gurú prescribe el régimen individual de cada luchador, define el número y la secuencia de los ejercicios, los tipos y número de movimientos que se practican, el contenido y el volumen de la dieta, y el tiempo y la cantidad de descanso. El 'gurú' es también una fuente de fortaleza y sabiduría, y un luchador debe estar dispuesto y ser capaz de comprometerse totalmente con su gurú con el fin de tener acceso a su fuerza y sabiduría.



Combates de lucha Kushti

Aunque la mayoría de los luchadores suelen ser muy jóvenes, el término *pahalwan* designa e identifica a un luchador de cualquier edad. De hecho, el término *pahalwan* incluye a los hombres que fueron disciplinados luchadores en su juventud y que, como adultos, siguen unidos a los ideales, si no el régimen estricto, de una filosofía de vida de luchador. Estos hombres son empleados, sostén de familia, y son miembros de sus comunidades en todos los sentidos. Sin embargo, toda su identidad se deriva de la disciplina compleja de la lucha libre, con sus ejercicios y valores. La identidad de una lucha, entonces, no se limita al contexto de una *akhara*, es una actitud ante la vida en general. Requiere una gran dedicación y muchas horas de entrenamiento diario hasta el punto de que algunos luchadores viven como internos en los gimnasios, como una forma de salir de la pobreza para muchos jóvenes rurales sin recursos.

- **Mukna:** Se trata de otro tipo de lucha que se practica en la zona de Manipuri, practicado entre dos rivales masculinos para probar su fuerza física y habilidad. Compiten entre combatientes de aproximadamente el mismo peso y edad. Mukna es una lucha muy popular y prestigiosa en la India y antiguamente gozaba del patrocinio real. El juego generalmente se juega el último día del festival *Lai Haraoba* y es una parte intrínseca de las funciones ceremoniales. Los partidos comienzan con los competidores que se sostienen los cinturones llamados *ningri*. El objetivo es derribar al oponente para hacerle tocar el suelo con cualquier parte de su cuerpo, que no sean sus pies. El ganador se llama “yatra”. No se permite agarrar el cuello, el pelo, las orejas o las piernas del oponente con las manos. Los luchadores se emparejan de acuerdo con la clase de peso. La vestimenta tradicional no solo protege los puntos vitales de los jugadores, sino que también ayuda a identificar el “pana”, o el “yek” (equipo) al que pertenece el luchador.



Combate de Mukna

- Polo (o Pulu):** Su origen se remonta a las tribus persas que existían antes del reinado de Darío I “el grande” (521-485 a.C.). Ferdowsi, el poeta e historiador más famoso de Persia, proporciona una serie de registros de torneos reales, en su épica “Shahnameh” del siglo IX, de un juego que denominaban “Pulu” (que significa raíz de sauce). En dicho poema, resalta las habilidades del legendario príncipe persa, Syavoush, para este juego y también menciona que el emperador Sâpour-II, en el siglo IV a.C., aprendió a jugar al Pulu con tan solo siete años de edad. El primer partido oficial del polo moderno, se jugó en el año 600 d.C. entre los turcos y los persas, ganando los turcos. En el siglo XVI, el Rey Shah Abbas el Grande construyó un campo de polo en la capital de Persia, Ispahan, con 300 yardas de longitud.

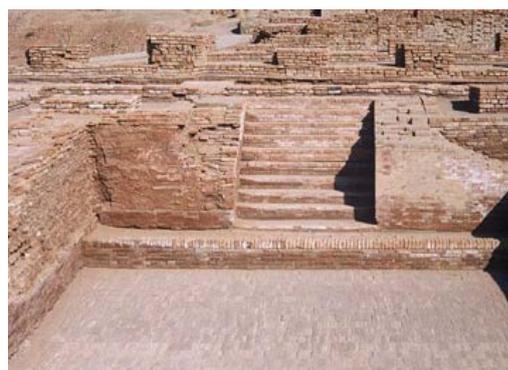
Los responsables de trasladar el juego desde Persia hacia el este fueron los mongoles, y en el siglo XVI ya existía el Polo en la India. Este deporte se extendió por Oriente, con características especiales, y se practicaba en China, el Tíbet y Japón; en este último país, con el nombre de “Dakyu”. Entre las curiosidades y antecedentes históricos de estas prácticas, se hallan pinturas chinas sobre seda que reproducen al Emperador Hsuang-Tung jugando al polo.

En el año 1850, un grupo de británicos residentes en la India, descubrieron el juego en Manipur en la frontera con Bruma y La India. Formaron el primer club de Polo en el mundo en Silchar, al oeste de Manipur. Otros clubes se formaron enseguida y hoy el club más antiguo del mundo es el “Calcuta Polo Club”, fundado en el año 1862.

En el año 1869, Edward Hartopp organizó el primer partido en Houndslow Heath, llamado el juego Hockey a Caballo. El señor Hartopp escribió una corta con las reglas de juego, pero la persona a la que se le acreditan las primeras reglas de juego es a John Watson (1856-1908) cuando estaba destinado en la India en el año 1870. Más tarde fundó el famoso equipo “Freebooters” los cuales ganaron la primera Copa Westchester en el año 1888. Él fue uno de los socios fundadores del “All Ireland Polo Club” en el año 1872.



- Natación:** En las excavaciones de Mohenjo-Daro, una de las más antiguas encontradas hasta la fecha de la Cultura del Indo, se ha encontrado lo que se denomina “El Gran Baño”, espacio que se considera la primera piscina de la que se tiene referencia. Se trata de una construcción de 11,70 m de largo por 6,90 de ancho y 2,40 m en su zona más profunda, a cuyo interior se puede descender por unas escaleras. Las paredes y suelos de la piscina están realizados con ladrillos muy compactos, que llevaban antaño una capa de betún de unos 3 cm de grosor, para conseguir su impermeabilización. El tipo de actividades que se realizaban en él es objeto de discusión; no obstante, todos los expertos están de acuerdo en que no se trataba de un mero depósito de agua.



El Gran Baño de Mohenjo-Daro

- Yubi Lakpi (Rugby de Manipuri-India):** En Manipuri “Yubi Lakpi” significa “robo de coco”. El juego se asocia con las tradiciones propias del hinduismo y comenzó como una recreación ceremonial del arrebato de “la olla de néctar” después del Samundra Manthan. Se jugaba en el césped verde del gran palacio sobre el templo de Bijoy Govinda. Cada equipo tenía 7 jugadores, en un campo que

medía 45 x 18 m, con un área en cada campo con una porción central de la línea de meta. Un coco engrasado era la bola que se empleaba para jugar. Aunque tenga mucho parecido con el rugby actual, se trata de un deporte individual.



Partido de Yubi Lakpi

Antes de comenzar el juego, los jugadores frotan sus cuerpos con aceite de mostaza y agua para hacerlos resbaladizos y se coloca un coco frente al invitado principal de la función que está debidamente empapado en aceite. El jugador debe superar corriendo la línea de gol del equipo contrario, teniendo el coco agarrado con las manos, para conseguir un tanto y no se puede sostener el coco contra el pecho. El coco se ofrece al invitado principal más tarde.

- **Hiyang Tannaba** (Carrera de barcas): Es un deporte tradicional muy famoso organizado en el estado indio de Manipur en Thangapat (Moat). Básicamente es una regata de embarcaciones y es un ingrediente esencial de uno de sus festivales destacados: Lai Haraoba. Se remonta a unos pocos siglos y se celebró originalmente durante el mes lunar Manipuri de Hiyangei Tha o de octubre a noviembre. Y en el último día de Lai Haraoba, el evento de la regata se recrea en la forma de un juego llamado hikaba. Según muchos, el comienzo de esta carrera se remonta al Rey Manipuri Luwang Ningthou Punshiba. Se dice que él fue quien creó el primer bote. Dos artesanos, a saber, Wangmanao Sinmeiba y Nungban Wangmitkhu Khuteiba, solían trabajar para él. Con el tiempo, el "hi" (canoas) se desarrolló lentamente y tomó la forma de "hiyang" (bote largo) y los remos se denominan 'nou'. Los barcos llamados Hiyang Hiren son investidos con poderes espirituales y la competición se asocia a ritos religiosos. Los remeros usan vestidos y sombreros tradicionales. El juego también se celebra durante calamidades naturales. Las leyendas opinan que en el período posterior durante el reinado del rey Hiyangloi Ningthou, se convirtió en un deporte y una fuente de entretenimiento. La fuente de

inspiración fue una cacería exitosa que convocó a una carrera de botes para celebrar su expedición de caza. Este evento condujo al comienzo del deporte que todavía hoy en día se practica.

Solo los hombres pueden participar en este juego de temporada. Por lo general, solo dos barcos participan en el concurso. Sin embargo, a veces también se pueden ver muchos barcos bellamente decorados participando en este deporte. Las dimensiones de la embarcación son variables. El barco puede transportar tantos marineros como quieran, el mínimo es 20. La carrera comienza con una ceremonia ritual para el Señor Sanamahi. Lord Sanamahi es la deidad gobernante de cada hogar Manipuri, que es adorado por su seguridad y protección.

Los equipos tienen un Tengmai Leppa o capitán que se coloca en la proa del barco. También se nombran jueces: uno se coloca en la línea de salida y el otro en la línea de llegada. Los partidarios de ambos equipos están presentes para alentarlos a lo largo de todo el recorrido. Los partidarios de cada equipo, que son la parte intrínseca del juego, se conocen como “hiban chenba”, o “khongban chenba” en idioma manipuri.



Regata de Hiyang Tannaba

- **Siat Kham (Tiro con arco):** Fue una práctica deportiva desarrollada no solamente como entretenimiento y preparación física, sino también con un sentido ritual religioso; hasta el punto de que algunos de sus dioses solían llevar un arco entre sus atributos.



Rama es uno de los dioses más venerados actualmente. La historia de la vida de Rama se contó por primera vez en el Ramayana atribuido a Valmiki y se ha vuelto a contar en todas las lenguas de la India desde el 500 a.C. hasta el día de hoy. Este dios es la imagen de la conducta correcta. La misión de Rama es restablecer la justicia. Rama se casó con Sita y vivió exiliado en el bosque durante 14 años. Un demonio llamado Ravana raptó en el bosque a Sita y se la llevó a la isla de Lanka (actual Sri Lanka). Rama tuvo que rescatarla, pero para ello fue necesario que vencer a otros demonios y para su lucha contó con la ayuda del rey de los monos. Rama rescató a su esposa, mató a Ravana y regresó a su reino. En la actualidad se representa en color azul y con su arco y flechas.



Diosa Rama

El “**Siat Khnam**” es una competición de tiro con arco que practican en la tribu Khasi, que es una etnia que vive mayoritariamente al noreste de la India en el estado de Meghalaya. Es una sociedad matrilineal; es decir, que los familiares principales son los parientes de la madre. En la tribu Khasi el tiro con arco forma parte de su propia cultura, puesto que al nacer un niño se lanzan tres flechas al aire, una por su familia, otra por su tribu y otra por la nación; y cuando muere se vuelven a tirar otras tres flechas.



Competición de Siat Khnam en la tribu Khasi

La competición es un pretexto para realizar apuestas, puesto que colocan un rodillo hecho de fibras vegetales de un metro de alto por medio metro de diámetro, enfrente de los arqueros que forman un semicírculo. A una señal todos empiezan a disparar las flechas pero sentados sin apuntar y muy rápido. A los cinco minutos aproximadamente, se levanta una cuerda que sostiene una tela de saco que oculta el blanco y por lo tanto dejan de disparar. A continuación, van recogiendo las flechas que no han dado en el blanco y cuando finalizan empiezan a arrancar las flechas clavadas en el blanco procediendo a contarlas varias veces, colocándolas en grupos para su revisión. Una vez contadas, las últimas que no forman decenas, se van contando una a una para conocer la terminación. Es decir, si se han clavado trescientas treinta y siete, se contarían en voz alta las últimas siete. Antes de comenzar a disparar, los asistentes pueden apostar a modo de quiniela múltiple, puesto que pueden apostar al último número solamente, a los dos últimos, o a la totalidad, ganando según la cantidad que haya apostado.



Blanco por la competición de Siat Khnam

Igualmente existe otra modalidad de tiro con arco, en la que compiten dos equipos con un número determinado de flechas que deben tirar en blancos mucho más pequeños y a mayor distancia, ganando el que mayor número de aciertos tenga.

- **Carreras de bueyes:** Las carreras de toros o búfalos ("Kala", o "Pothu poottu matsaram") son un deporte agrícola para espectadores que se celebra en Kerala (India), durante miles de años. Consiste en unas carreras de carros tirados por búfalos en los que la competición se desarrolla por eliminación entre dos carros. Además de las carreras de carros de bueyes en tierra, existe la competición de carreras de bueyes de agua, conocida localmente como "Pacu jawi", las carreras de bueyes se celebran en los campos de arroz y son habituales en las remotas regiones montañosas del sur de Sumatra. Se celebran en los arrozales, después de las cosechas y de forma rotativa en varias aldeas durante nuestros meses de otoño e invierno.

El evento sirve además para que los criadores de ganado exhiban a sus mejores reses y los compradores puedan elegir a los bueyes más rápidos y fuertes. Esta competición no se celebra por eliminatorias, sino por tiempos y gana el buey que menos tiempo realice en un mismo recorrido sobre el agua del arrozal. Los jinetes van subidos en un endeble tablero de madera sostenido a los cuernos de dos bueyes, y agarrados con las manos a las colas de los bueyes, que se salen espoleados a gran velocidad por el campo de arroz, convertido en un enorme barrizal.



Carrera de bueyes de agua



Carrera de Carros de Búfalos en tierra

Además de las carreras de carros, también se suelen realizar en indonesia carreras individuales de bueyes.



Carrera individual de bueyes

- **Kabaddi:** El Kabaddi (Kabbadi o Kabadi) es un antiguo juego muy popular en el Sureste Asiático. El juego es muy antiguo. Se han encontrado referencias a él desde hace más de 4.000 años en la India, y allí se sigue practicando, además de en Bangladés, Pakistán y otros lugares de Asia. Los emigrantes de esos países lo han exportado a todo el mundo, incluida España, en donde está inscrito en la Federación de Lucha y en su federación internacional. Han existido campeonatos nacionales de países, pero no fue hasta 1994 que se estableció el campeonato en los Juegos Asiáticos de 1990 como exhibición, y desde ahí en adelante como deporte fijo, siendo las dos máximas potencias Pakistan y la India.

Se juega por dos equipos de siete personas, en una cancha de 12,5 X 10 m. (la mitad de una cancha de Baloncesto). Se trata de dos tiempos de 20 minutos, con un intermedio de cinco, en el cual los equipos cambian de lado. Los equipos se turnan enviando un "explorador" al área contraria, con el fin de "capturar" jugadores del área contraria, antes de volver a la suya.



Encuentro oficial de Kabaddi

Los miembros "capturados" deben salir fuera de la cancha. El atacante no debe respirar durante el ataque, demostrándolo cantando durante sin interrupciones. Mientras esto sucede, los defensores deben formar una cadena (tomándose de las manos, por ejemplo) sin romperla, ya que eso significaría enviar un jugador fuera de la cancha. La función de la cadena es evitar que el atacante regrese a su territorio antes de que deje de cantar. Si esto sucede, el atacante pierde y debe salir del juego. Un jugador puede ser descalificado también por salirse del espacio de juego durante este, o por que alguna parte del cuerpo toque el piso fuera de la zona, salvo que sea por un combate con un contrario. Cada vez que un jugador sale de la cancha, el otro equipo gana un punto. Si todo el equipo contrario es derrotado, esto se llama Lona y significa dos puntos. El equipo con más puntos al final del juego gana. Los equipos se dividen por edad y peso.



Partido de Kabaddi

Participó como deporte de exhibición en los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936. Actualmente la WKF (World Kabaddi Federation) rige el destino del deporte. Jugadores de origen hindú y bengalí han divulgado este deporte por el mundo (Canadá e Inglaterra cuentan con Ligas Profesionales de la versión Circle Kabaddi), siendo Argentina e Italia los dos únicos países en implementar el deporte a nivel escolar. Es el deporte nacional de Bangladesh, aunque se juega también en Japón, Corea y Canadá. Kabaddi significa "canto" en India y Pakistán, hađuđu en Bangladesh, do-do en Nepal, guddo en Sri-Lanka, chado-guddo en Malasia y techib en Indonesia.

- **Chaturanga:** Se trata de un juego de mesa, al que se considera el antecesor del Ajedrez y que era practicado en la India desde tiempos muy antiguos. Chaturanga significa cuatro (chatur) miembros (anga). El término chaturanga se acuñó de chatur (que significa 'cuatro' en sánscrito) y anga (que significa 'miembros'); es decir, los cuatro miembros que integran un ejército: infantería (los

peones), caballería (los caballos), elefantería (torre) y los carros (alfil). Se jugaba entre cuatro jugadores, teniendo cada bando un color distinto (blanco, amarillo, rojo y negro). En su obra El libro de los reyes, el poeta persa Ferdusí. (935-1020) cuenta acerca del origen del chaturanga, donde plantea que el juego se creó debido a una polémica surgida tras una guerra de sucesión al trono entre dos hermanos. Para resolverla, un grupo de sabios decidió reproducir dicha batalla colocando, en un suelo de escaques de buena madera teca oscura y marfil blanco, estatuillas que representaban: dos grupos de infantes en fila, atrás del grupo de infantes se colocaron ordenadamente, el rey, su general, dos elefantes, dos carruajes y dos caballeros con sus respectivos equinos. A cada estatuilla se le atribuyó el papel que habían jugado en la batalla y lo representaron mediante movimientos sobre las casillas así: el general no se podía mantener alejado de su rey más de una casilla, el elefante se desplazaba tres casillas verticalmente, el caballero se desplazaba tres casillas diagonalmente y los soldados de infantería se desplazaban una casilla hacia adelante.



Representación y tablero de Chaturanga

Por lo antiguo de los escritos de Ferdusí, surge la duda si bien fueron basados en hechos reales o no, lo que importa es que hace muchos siglos en la India se manejaba un juego que representaba una guerra en un tablero. El Chaturanga hindú pasó a Persia y se transformó en el Chatrang. Lo fundieron en un solo ejército y el rey sobrante fue convertido en subalterno, el visir o primer ministro. Durante la dinastía de los Sasánidas (siglos III al V después de J.C.) se consolidaron las reglas: apareció el tablero bicolor, desapareció el uso del dado y el rey (Sha), el caballo (Faras) y el peón (Peadah) mantuvieron los mismos movimientos que en el Chaturanga. El caballo es la única pieza que no ha sufrido modificaciones en su movimiento y denominación a lo largo de la historia. Por ello, y por su peculiar movimiento, se ha convertido en la pieza símbolo del Ajedrez.

- **CRETA (CULTURA MINOICA)**

Toda la información que puede extraerse de las fuentes para el estudio de la sociedad cretense nos confirma el alto valor que esta cultura otorgaba al cuerpo, a su desarrollo y sus valores. Se observa en todos los restos de sus construcciones, una gran preocupación por atender las necesidades corporales, por el cuidado del cuerpo, por su limpieza. Así todos estos aspectos fueron el motivo para que los cretenses desarrollaran avances constructivos como gabinetes de aseo con desagües muy bien canalizados; comodidades y estrategias constructivas para el bienestar corporal, como el alcantarillado y las instalaciones sanitarias, la iluminación y la ventilación. Estas circunstancias desde nuestra actual visión pueden quizás no alcanzar la significación que merecen, sino reflexionamos en cuanto que estos sofisticados y refinados logros constructivos tuvieron lugar en torno a los siglos XIX y XVIII antes de Cristo.

Otros muchos aspectos nos hablan de que la cultura cretense tenía en el cuerpo un importante centro de interés y de que se ocupaba cotidianamente de su cuidado, salud y desarrollo. Así, entre los diferentes oficios que esta sociedad había desarrollado, se contaba con mujeres que atendían los baños y así como con fabricantes de ungüentos destinados a la estética o quizás a los rituales en los que la atención al cuerpo y su aspecto tenía un especial valor.

Los Minoicos era un pueblo de comerciantes con gran fama de honrados, que basaban su comercio en los contactos marítimos de su flota, por lo que eran buenos marinos y seguro que practicaban la natación, como habilidad necesaria para subsistir; esa confianza les hizo no defender ni siquiera sus ciudades con murallas. El ancla de las embarcaciones era una pesada piedra perforada y atravesada por una soga.



Embarcaciones minoicas

La vida cretense era lo bastante lujosa como para que existieran orfebres que realizaban numerosas joyas y utensilios sofisticados, de una delicada sensibilidad, destinados al adorno corporal. La gran cantidad de joyas, así como su calidad y los atuendos que las damas parecían lucir junto a ellas reflejan un lujo refinado en torno a la estética del cuerpo y una coquetería basada especialmente en el realce de los atributos corporales. Todo ello y ante la contemplación de las figuras corporales representadas en su arte con todos estos componentes, se muestran a nuestros ojos con un refinamiento y sofisticación que nos parecen increíblemente cercanos a las civilizaciones más modernas de occidente. Su orfebrería, su cerámica y múltiples aspectos que se

derivan del estudio de sus objetos cotidianos arrojan un cuidado interés por la estética corporal y un gusto especial por resaltar sus atributos y valores. El disfrute a través de lo corporal es un aspecto que resalta de forma especial en esta civilización, objetivo de múltiples de sus construcciones, motivo de sus pinturas, de sus estatuillas, de su orfebrería.

Las necesidades primarias de esta sociedad estaban por lo general cubiertas sin el uso de la fuerza. El pan, el aceite y el vino eran bienes habituales. Sabemos de su cría de ovejas y cabras y de su consumo de queso.

Las pinturas al fresco que adornaron los corredores de sus palacios y habitaciones han ofrecido información de sus actividades físico-festivas. Abundan las figuras humanas de ambos sexos en desfiles y fiestas taurinas. Elegantes príncipes y damas vestidas con los más elegantes y ricos atavíos. Sus estatuillas y esculturas representan mujeres vestidas con ricas faldas de amplios y numerosos volantes, chaquetilla "torera" corta y ceñida que deja desnudos los senos. Sus representaciones femeninas son por lo general en conjunto, de gran atrevimiento y refinada coquetería que trasluce, como ya hemos apuntado con anterioridad, un gusto estético por resaltar las características y atributos corporales.

En sus pinturas se observa, como ya se ha citado, una ausencia total de representaciones bélicas y alusiones a temas de fuerza o de conquista, tan habituales en otros pueblos de la antigüedad. La actividad física realizada en la sociedad cretense debía estar únicamente relacionada con el ocio o con los ritos religiosos.



Vestidos femeninos minoicos

Con respecto al valor de lo corporal hay una confluencia y corroboración de todos los datos que podemos extraer a través de sus construcciones, sus pinturas, sus esculturas, su orfebrería...Así podemos afirmar que los valores físicos relativos al cultivo de la fuerza y la resistencia corporal no formaron parte de sus centros de interés. No se observa la existencia de una clase social que cultivase una actividad física en su función anatómico-funcional para uso en la defensa o en la conquista. Su estructura social no parece necesitar el uso de la fuerza ni la violencia, no parece tener ni necesitar una clase militar, que no está presente ni en sus tumbas ni en sus representaciones. El desarrollo de

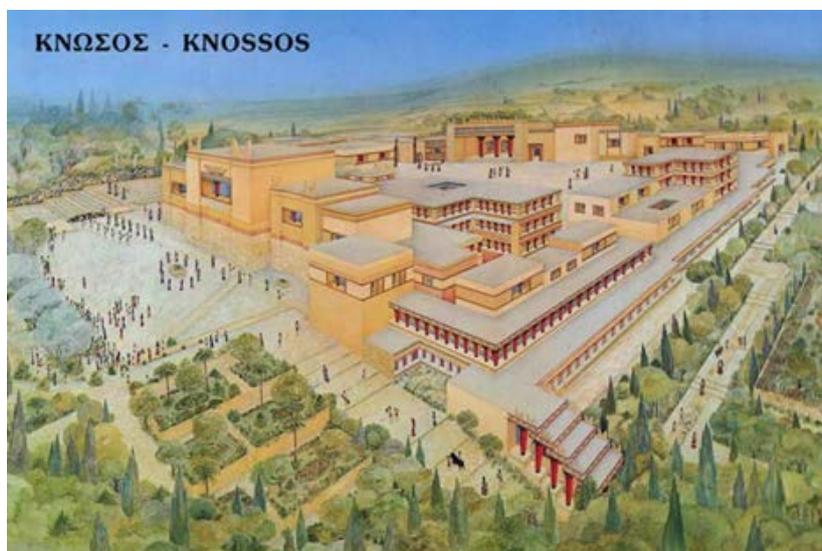
la fuerza corporal no estuvo presente ni valorado, ni formó parte de los intereses corporales que motivaron su cultura física (sus actividades físicas).

Así, cuando el cuerpo del hombre es representado no se acentúan los rasgos de dureza, de agresividad o fortaleza violenta o atemorizante; rasgo muy frecuente en muchas otras culturas entre el tercer y segundo milenio antes de Cristo. En la representación de las figuras humanas hay un equilibrio de proporciones que trasmite una sociedad con los valores de lo corporal bien presentes y con una cultura física desarrollada e importante; pero su escala de valores está más relacionada con la estética, la agilidad y el movimiento que con la fuerza y el desarrollo de la resistencia.

Coincidiendo con nosotros en los mismos aspectos, Petit expresa en estos términos los aspectos que observa del análisis de los cuerpos representados por los artistas cretenses:

"Los individuos son de baja estatura, lampiños, de talle muy fino y de una gran ligereza, lo que les predispone a los deportes de agilidad. Las mujeres cuyo vestido complicado y de líneas modernas, de corpiño escotado, y falta de volantes, afina aún más su talle, son coquetas y van cubiertas de joyas; con los senos descubiertos aparecen sólo en las estatuillas votivas y ello debe tener un valor religioso". (Petit, 1991:59)

La cerámica y las múltiples piezas de orfebrería de esta avanzada civilización, algunas de las cuales reflejan un alto grado de evolución cultural, contienen decoraciones en relieve que reproducen escenas de juegos de toros, conseguidas con un vigor y expresión inimitables. En gran número de piezas, a veces de reducido tamaño y sofisticación, se puede observar el interés que la civilización cretense mostró por el vigor no agresivo, el desarrollo corporal no violento y la habilidad en el movimiento.



Palacio minoico de Knossos en Creta

Actividades físicas cretenses

Además de los juegos taurinos el arte cretense ofrece información amplia de otras actividades físicas presentes en la vida de esta singular cultura. Hay múltiples representaciones que nos llevan a afirmar la práctica de danzas por

parte de los cretenses. Las representaciones que de ella se han encontrado en sus objetos de arte y orfebrería nos llevan a suponer que de forma casi exclusiva debía realizarse por las mujeres y su carácter debía ser ceremonial y religioso. Entre sus testimonios, podemos citar una pintura de Knosos en la que la danza se realiza en un campo de olivos y ante espectadores. Llama nuestra atención por su belleza la representación de una danza calificada como "cúltica sagrada" por Vassilakis, que puede verse en el Museo de Herakleion en una sortija de oro que representa cuatro mujeres que danzan con los brazos extendidos, en un ambiente campestre y que llevan unas largas faldas con múltiples volantes y adornos. Una pequeña escultura de terracota procedente de una tumba de Kamilari representa otra danza en la que cuatro figuras cogidas por los brazos danzan en círculo que se ha relacionado con el culto a los muertos, aunque ya datada en la época postpalatina (1450-1.100 a.C.) (Vassilakis:106).



Fresco minoico con danzas religiosas

En el repertorio de representaciones de actividades físicas en las pinturas se extienden desde los citados juegos acrobáticos a escenas de caza de animales salvajes y aves, así como escenas de pesca.

Mandell (1986:29) señala la existencia entre los cretenses de "ciertos tipos de danzas probablemente de carácter competitivo", así como la práctica de un boxeo poco agresivo, que fundamenta en la pintura al fresco encontrada en Thera, sin apuntar o hacer deducción alguna en cuanto a la función que podían desempeñar esas actividades en el conjunto de la cultura.



Mural de la Taurocatapsia en el Palacio de Knossos

La manifestación cultural de tipo corporal más importante entre los minoicos, es sin lugar la "**Taurocatapsia**", o "Taurokathapsia", que consistía en acrobacias taurinas con un sentido de ritual religioso, en el que demostraban su valor, su agilidad y su destreza. Dado el carácter sagrado que tenía el Toro para la civilización minoica y su condición de símbolo de fortaleza y fecundidad, estos saltos del toro pudieran ser en origen un rito de paso de la adolescencia a la madurez que practicaban los jóvenes cretenses. El rito parece que consistía en saltar a la carrera sobre un toro pasando entre sus cuernos para apoyarse dejándose caer sobre su lomo, voltear y caer nuevamente al suelo.

. Concretamente el fresco más famoso es el mural del palacio de Knossos, en el que aparece una joven delante del toro y otra detrás, mientras un joven (al ser de piel más oscura) realiza el salto sobre el toro; lo que nos da idea de que participaban en la ceremonia tanto mujeres como hombres jóvenes.

Los autores más tradicionales de la Historia del Deporte aceptan la existencia de un pugilato cretense, que tanto Mandell como Diem, y más modernamente en nuestro país, Rodríguez López, califican de "deporte". Como prueba de su práctica se hace alusión como única fuente, al ya citado y famoso fresco encontrado en Thera, en la isla volcánica de Santorín. En él se ha querido ver tradicionalmente representados a dos niños "pugilistas", afirmando que lo que llevan puesto en uno de sus brazos es un guante de boxeo. Se ha interpretado que ello era debido a que sólo podían golpear reglamentariamente con uno de los brazos, mientras que el otro servía para esquivar los golpes. Los chicos no llevan ni casco ni ninguna prenda que proteja ninguna parte de su cuerpo, por lo que claramente no parece que el "enfrentamiento" pudiera causarles la más mínima lesión, ya que la única indumentaria representada sobre sus cuerpos es un ancho cinturón.



Fresco de los niños boxeadores de Akrotiri, Thera, en la isla de Santorini.
(Museo Arqueológico Nacional de Atenas, Grecia)

Hasta ahora nadie ha mencionado que este juego o actividad en la que se enfrentan dos participantes, puede estar igualmente representado y tener relación directa con la misma actividad que se representa en otra serie de siluetas en actitud semejante pertenecientes a la "edad oscura".

La interpretación como "boxeo" del confrontamiento representado en Thera, nos parece una suposición que por sus connotaciones agresivas está en poca consonancia con la realidad cretense. La observación de la representación del "juego" de estos niños no evidencia ningún tipo de agresividad, ni violencia, ni de uso de fuerza en el hipotético combate que mantienen. Ver en ello "boxeo" nos parece una suposición que está en consonancia con unas premisas excesivamente marcadas por nuestra civilización contemporánea. Podríamos aceptar el término "boxeo", tan solo por la falta de otra palabra actual que sirva para designar un juego entre dos, frente a frente, que no implica el menor uso de violencia, para el que sus participantes no precisan la menor protección, ni reflejan la más mínima agresividad en su realización. Quizás habría que analizar el fresco de Thera en conjunto, pero es significativo que el fresco de Thera sea la única representación cretense que se encuentra de este "deporte", en los restos que arroja su arqueología.

No obstante, confirma la práctica del pugilato entre los cretenses, la existencia de otra representación que de él se ha encontrado en una jarra de esteatita conocida como "el ritón de Aghia Triada", en el que se ha querido ver a boxeadores. Sin embargo, esta representación se encuentra sobre un objeto cuya datación no confirma, desde nuestro punto de vista, la práctica del boxeo entre los cretenses, puesto que corresponde al periodo calificado por Vassilakis como postpalatino (1.450-1.100 a.C.) que se inicia después de la destrucción de los llamados "segundos palacios". Esta destrucción de la mayor parte de las grandes construcciones cretenses, se ha relacionado con "un acto de hostilidad" proveniente del continente. Y así, este periodo evidencia en el arte, en las representaciones y en los cambios culturales la presencia micénica. Por tanto, la representación de las actividades de combate que se pueden ver en este ritón (vaso) se debe, desde nuestro punto de vista, sin duda a la influencia

en aquella cultura, de costumbres y formas debidas a necesidades y hábitos diferentes a los originariamente cretenses y provenientes de los griegos continentales. La escena representada en este vaso, no supondría una excepción cretense que hable de actividades físicas relacionadas con la agresividad, la violencia y las penalidades físicas, puesto que su datación y circunstancias son consecuencia de la presencia micénica, donde los valores y premisas originales cretenses ya habían, o estaban siendo trastocados por los valores foráneos de los invasores hablantes de lengua griega y procedentes de la Grecia continental. Por tanto, esta segunda fuente que representa boxeo o lucha, ya no es una base que aporte información sobre las actividades físicas que realizaban los antiguos cretenses.

- Ausencia de representaciones bélicas o de uso de la fuerza.
- No está representada ninguna clase social que cultive actividades físicas en su función anatómico-funcional para uso en defensa, ni para el cultivo y desarrollo de la fuerza.
- No se acentúan en cuerpos los músculos, ni rasgos de dureza, agresividad ni fuerza violeta o atemorizante. Ni fuerza ni resistencia.

En su orfebrería aparecen numerosas danzas muy documentadas en múltiples objetos de arte y orfebrería. Realizada por mujeres ¿Con carácter ceremonial y religioso? Escenas de caza de animales salvajes y aves. Escenas de pesca.

La sociedad minoica era una sociedad culta, que cubría necesidades sin precisar el desarrollo de actividades físicas para el cultivo de la fuerza, la agresividad o violencia corporal. Sus actividades físicas estaban principalmente relacionadas con el ocio, o con ritos religiosos.

- Cultura física en torno a aspectos lúdicos-religiosos que implican flexibilidad, agilidad, movimiento y acrobacia. No precisó el uso de la fuerza ni el acondicionamiento físico para la defensa.
- El cuerpo y sus valores: Importante centro de interés. Muy integrados socialmente. Gran valor de la estética corporal e interés por resaltar sus atributos no violentos, con refinamiento. Cultivo, desarrollo y atención a las capacidades de velocidad y flexibilidad. Se observa el valor en torno al movimiento coordinado, ágil y veloz. No fuerza ni resistencia para adaptarse al medio, dominarlo o defenderse.
- Búsqueda del disfrute y el bienestar corporal: Estética, armonía, ligereza. Los cuerpos cretenses parecen haber desarrollado: Flexibilidad, agilidad y vigor en el movimiento. Cuerpos esbeltos, talles ajustados y miembros proporcionados. Durante más de 500 años: Desarrollo y cultivo de cuerpos armónicos y flexibles. Trabajo corporal de movimiento y expresión.

- **MICENAS (CULTURA MICÉNICA)**

La civilización micénica se desarrolló en el período prehelénico del Heládico reciente; es decir, al final de la Edad del Bronce, entre 1600-1100 a. C. Representa la primera civilización avanzada de la Grecia continental con sus estados palaciegos, organización urbana, obras de arte y sistema de escritura. Fue la época de la guerra de Troya y de los primeros héroes griegos. Entre los centros de poder que surgieron en su seno destacaron Pilos, Troya (estrato VI de Troya), Tirinto y Midea en el Peloponeso; Orcómeno, Tebas y Atenas en la Grecia Central y Yolco en Tesalia. Sin embargo, la ciudad más importante fue Micenas, ubicada en la Argólida, y que da nombre a toda esta civilización. Los asentamientos influidos por Micenas también han aparecido en Epiro, Macedonia, Anatolia, el Levante mediterráneo, Chipre e Italia.

La cultura micénica forma parte de las primitivas civilizaciones egeas, que son denominaciones historiográficas para la designación de un grupo de civilizaciones prehelénicas (es decir, anteriores a la civilización griega) que se desarrollaron en la protohistoria en el espacio en torno al mar Egeo. Además de la micénica están las civilizaciones cicládica (en torno a las islas Cícladas), la minoica (isla de Creta) y también se ha especulado de una cuarta civilización, la luvita.

Los griegos micénicos introdujeron diversas innovaciones en el campo de la ingeniería, la arquitectura y la infraestructura militar, mientras que comerciaron por vastas zonas del Mediterráneo como actividad esencial de su economía. Su sistema de escritura silabario, el Lineal B, ofrece los primeros registros escritos del idioma griego, mientras que la religión micénica ya incluía varias divinidades que luego formarían parte de los dioses olímpicos. La Grecia micénica estuvo dominada por una élite social guerrera y consistía en una red de estados palaciales que desarrollaron unos rígidos sistemas jerárquicos, políticos, sociales y económicos. A la cabeza de su sociedad se encontraba el rey, llamado anax. Frente a la cultura micénica, desprovistas sus ciudades de todo tipo de murallas y defensas, en la cultura micénica ya aparecen sus ciudades rodeadas de fuertes murallas.



Murallas de Micenas

El mundo micénico pereció durante el colapso de la Edad del Bronce Final en el Mediterráneo oriental para ser relevado por la llamada Edad Oscura griega, un período de transición del que poco conocemos y que daría paso a la Época arcaica, en la que ocurrieron giros significantes desde formas de organización socioeconómicas centralizadas en los palacios a descentralizadas y se introdujo el trabajo extensivo del hierro. Sobre el final de esta civilización se han propuesto varias teorías, entre ellas la de la invasión dórica o actividades conectadas con los Pueblos del mar. También se han defendido explicaciones como desastres naturales o cambios climáticos. El período micénico se convirtió en escenario histórico de gran parte de la literatura y la mitología griegas, incluyendo el Ciclo troyano.



Basado en estudios arqueológicos en Micenas y en otros centros de la civilización Egea (utilizando como evidencia edificios desenterrados, alfarería o cacharros y otros artefactos), se puede llegar a la conclusión que esta civilización antigua le otorgaba importancia a la educación física y deportes. El recuerdo transmitido de generación en generación de algunos acontecimientos importantes de la época Micénica, como las luchas de los guerreros de Micenas contra los habitantes de Troya. El periodo de los Aqueos o cultura Micénica, de 1500 a 800 antes de Cristo, era equivalente a la Edad de Homérica. Hacia el 1150 los dorios, guerreros indoeuropeos, invadieron y saquearon las ciudades micénicas imponiendo su cultura y desarrollando nuevas formas políticas.

Además de la guerra, la caza y la piratería, la aristocracia griega de la edad oscura, los Aristoi, dedicaban también su tiempo al juego, al canto y a los banquetes, objeto de este apartado. Las fiestas eran una fuente de prestigio social, sobre todo del Basileus, el cual organizaba grandes banquetes donde estrechaba relaciones sociales y contribuía a los lazos de amistad y hospitalidad. En estos banquetes se consumía gran cantidad de carne, como demuestran las fuentes literarias y arqueológicas, y se contaba con la presencia de poetas y de música. Otro ejemplo son los banquetes funerarios.

Como el relatado en la *Iliada* en el cual Aquiles realiza un funeral en honor a su amigo Patroclo. Más que banquetes, eran fiestas, pudiendo existir competiciones de guerreros y carreras. En los poemas épicos podemos encontrar ejemplos de fiestas funerarias.

Actividades físicas micénicas

Como consecuencia de su propia forma de pensar y actuar, la cultura Micénica sustituyó las refinadas y rituales actividades físicas minoicas, por actividades bélicas de lucha, carreras de carros, pugilato, lanzamiento de jabalina, etc. Siendo el origen de muchas de las competiciones que posteriormente se desarrollarían en la cultura griega.



Anillo micénico de oro con representación de caza, de la tumba IV (Siglo XV-XIII a.C.)

Una de las mayores aportaciones de la Cultura Micénica a la historia de la actividad física fue la introducción del carro de combate, ya que parece ser un elemento que trajeron desde sus regiones del norte y que exportaron a todo el occidente, y a Egipto. Ya se conocía con anterioridad el carro de bueyes para realizar transportes, pero no así el de combate, que se caracterizaba por su ligereza y por ser llevado por caballos (en Creta minoica solo se usó el tiro de caballos para transporte, al ser un pueblo pacífico).



Carro de caballos Micénico

- **CULTURA PERSA (IRÁN) Y OTOMANA (TURQUÍA)**

El Imperio otomano o imperio osmanli, también conocido como Imperio turco otomano (en otomano: Devlet-i Aliyye-i Osmâniyye; y en turco moderno: Osmanlı Devleti o Osmanlı İmparatorluğu), fue un Estado multiétnico y multiconfesional gobernado por la dinastía osmanlí. Era conocido como el Imperio turco o Turquía por sus contemporáneos, aunque los gobernantes osmanlíes jamás utilizaron ese nombre para referirse a su Estado.

Dentro de la mitología turca clásica, se habla del origen del imperio otomano como la descendencia de una loba gris llamada Asena con un joven de una tribu turca que habían masacrado sus enemigos y del que ra el único superviviente.

El Imperio otomano comenzó siendo uno más de los pequeños estados turcos que surgieron en Asia Menor durante la decadencia del Imperio selyúcida. Los turcos otomanos fueron controlando paulatinamente a los demás estados turcos, sobrevivieron a las invasiones mongolas y bajo el reinado de Mehmed II (1451-1481) acabaron con lo que quedaba del Imperio bizantino. La primera fase de la expansión otomana tuvo lugar bajo el gobierno de Osmán I (1288-1326) y siguió en los reinados de Orkhan, Murad I y Beyazid I, a expensas de los territorios del Imperio bizantino, Bulgaria y Serbia. Bursa cayó bajo su dominio en 1326 y Adrianópolis en 1361. Las victorias otomanas en los Balcanes alertaron a Europa occidental sobre el peligro que este Imperio representaba y fueron el motivo central de la organización de la Cruzada de Segismundo de Hungría. El sitio que pusieron los otomanos a Constantinopla fue roto gracias a Tamerlán, caudillo de los mongoles, quien tomó prisionero a Beyazid en 1402, pero el control mongol sobre los otomanos duró muy poco. Finalmente, el Imperio otomano logró conquistar Constantinopla en 1453.

En su máximo esplendor, entre los siglos XVI y XVII se expandió por tres continentes, ya que controlaba una vasta parte del Sureste europeo, el Medio Oriente y el norte de África: limitaba al oeste con el Sultanato de Marruecos, al este con Persia y el mar Caspio, al norte con el Zarato ruso, Dominios de los Habsburgo (Hungría y Sacro Imperio Romano Germánico) y la Mancomunidad de Polonia-Lituania, y al sur con Sudán, Eritrea, Somalia y el Emirato de Diriyah (Arabia). El Imperio otomano poseía 29 provincias, además de Moldavia, Transilvania, Valaquia y Crimea, que eran Estados vasallos.

El Imperio estuvo en el centro de las interacciones entre el Este y el Oeste durante seis siglos. Con Constantinopla como capital y el territorio que se conquistó bajo Solimán el Magnífico (correspondiente a las tierras gobernadas por Justiniano el Grande mil años antes), el Imperio otomano era, en muchos aspectos, el sucesor islámico de los antiguos imperios clásicos. Numerosos rasgos y tradiciones culturales de estos (en campos como la arquitectura, la cocina, el ocio y el gobierno) fueron adoptados por los otomanos, quienes los elaboraron en nuevas formas. Estos rasgos culturales más tarde se mezclaron con las características de los grupos étnicos y religiosos que vivían dentro de los territorios otomanos y crearon una nueva y particular identidad cultural otomana.

Durante el siglo XIX, diversos territorios del Imperio otomano se independizaron, principalmente en Europa. Las sucesivas derrotas en guerras y el auge de los nacionalismos dentro del territorio llevaron al decaimiento del

poder del imperio. Su participación en la Primera Guerra Mundial seguido con la ocupación de Constantinopla y el surgimiento de movimientos revolucionarios dentro de Turquía, le dieron el golpe mortal y resultó la partición del Imperio otomano. El Imperio bajo la dirección de un sultán fue abolido el 1 de noviembre de 1922 y un año después, el califato. Los movimientos revolucionarios que lo habían derrocado se agruparon y fundaron el 23 de octubre de 1923 la República de Turquía.

Las actividades físicas otomanas

Las autoridades turcas organizaron recientemente actividades deportivas que se realizaban en el Imperio otomano para revivir su antigua gloria. Más de 800 atletas participaron en los deportes tradicionales de Anatolia y Asia Central que el Gobierno del presidente turco, Recep Tayyip Erdogan, pretende desarrollar para celebrar los días de gloria del Imperio otomano. Los deportistas compitieron en 11 modalidades distintas, incluyendo lucha, monta o tiro con arco a caballo; hay también música tradicional, artesanía típica y gastronomía.

Además, los participantes practican el **cirit**, que es un tipo de deporte de Asia Central en el que los jinetes lanzan jabalinas de madera. Los deportistas lo califican del rey de los deportes, pues encarna el espíritu turco.

Asimismo, el galope de caballos, los gritos agudos y la arena levantada en nubes marcan el juego del **kökbürü**, un deporte de los jinetes de Asia Central, que es una de las principales atracciones del festival. Esta modalidad deportiva consiste en que dos equipos de jinetes compiten para llevar el cadáver de un cordero a través del campo para tirarlo en el punto de meta.

También hay talleres de manualidades, donde se enseña a fabricar flechas o se muestran herramientas y artes culinarias tradicionales bajo el techo de la yurta, la tienda redonda de fieltro que es el habitáculo de los nómadas de Mongolia y los países vecinos.

- **Yagli Güres:** Es una lucha tradicional y deporte nacional turco. Los sultanes turcos mantuvieron en su corte un equipo de unos 40 luchadores profesionales, los "gouressis", que practicaban una lucha implacable, vestidos solo con un calzón de cuero muy apretado, que llegaba hasta un poco más debajo de la rodilla. Se untaban el cuerpo con aceite para hacer más difícil las presas. Estos luchadores profesionales solo se exhibían por orden del sultán, durante las fiestas y recepciones. Se relaciona con el Kurash uzbeko y el Köräş tataro. Las pinturas más antiguas de lucha se encuentran en el templo de Beni Hasan en Egipto. El deporte de la lucha en aceite data del 2650 a. C. en Egipto y Asiria. En el Imperio otomano, los luchadores aprendían este arte en escuelas especiales llamadas tekke, que no eran centros simplemente atléticos, sino también centros espirituales, similares a los que asisten los luchadores japoneses del sumo, donde se les enseña que el hombre no es sólo materia, sino también espíritu. Porque la competición sin la armonía de la materia y del espíritu es perjudicial para desarrollo del buen carácter, los luchadores embadurnan de aceite al contrario antes del combate como demostración de equilibrio y respeto mutuo. Igualmente, si un hombre más joven derrota a uno más viejo, besa la mano de este último. La lucha engrasada fue introducida a los turcos por

sus vecinos iraníes, que la llaman Pahlavani, que igualmente la recibieron de la India, en donde es conocida por muchos nombres, incluyendo Pehalwani.



Combate de Yagli Güres

Los combates son disputados por todas partes de Turquía durante todo el año, pero al comienzo del verano los luchadores se reúnen en Kirkpinar para disputar el torneo anual de lucha de tres días de duración para determinar quién será el baspehlivan (principal héroe) de Turquía. Cada año, alrededor 1000 luchadores asisten a este torneo. Los cronistas y los escritores otomanos atestiguan que los juegos de Kirkpinar se han llevado a cabo cada año desde 1362, convirtiéndose en la competición más antigua del mundo que se celebra sin interrupción. Solamente alrededor de 70 veces fueron los juegos cancelados. Los combates se han llevado a cabo allí desde 1924, donde fueron trasladados después de la guerra balcánica. El sitio original estaba a unos 35 kilómetros.

Kirkpinar, en las cercanías de Edirne (la segunda capital del imperio otomano hasta la caída de Constantinopla en 1453), fue una vez el lugar donde se encontraba el palacio de caza de verano del sultán otomano.

- **Cirit (o Çavgan):** Desde hace muchos siglos, en Turquía se juega el “çavgan”, una suerte de ceremonia y competencia deportiva originaria del Asia Central que los viajeros llevaron a Anatolia. El protagonista indiscutido de este juego es el caballo, considerado sagrado e indispensable para la vida en la áspera meseta del centro de Turquía. En el siglo XVI fue considerado un juego de guerra, pero a partir del siglo XIX se convirtió en el mayor espectáculo deportivo de Turquía.

Aunque fue prohibido por peligroso a comienzos del siglo XIX continuó practicándose en lugares como Balıkesir, Söğüt, Konya, Kars, Erzurum o Bayburt; en la actualidad, sólo se puede encontrar en Konya y Balıkesir; pero en Irán, Afganistán y otros países asiáticos, se sigue realizando.

Los jóvenes varones de las aldeas adoran este juego que se celebra en ocasiones importantes como bodas y fiestas, y junto con la lucha sigue siendo un concurso de bravura en todos los rincones de Turquía. Los juegos se acompañan con tambores y “zurna”, un instrumento de viento parecido a un oboe. Si llegan a Söğüt el segundo domingo de septiembre, y a Erzurum, Kars o Bayburt en otras ocasiones importantes, seguramente presenciarán un concurso de *çavgan*. Los participantes forman dos equipos de 6, 8 o 12 jugadores en un campo de 70 o 120 metros de longitud. Para la ocasión se visten los trajes tradicionales y los caballos están enjaezados con sus mejores galas.



Enfrentamiento en un encuentro de Cirit

Los jugadores sostienen los “*jereed*” o jabalinas en sus manos; cuando comienza el juego, un miembro de un equipo reta a otro para que entre en el juego; cuando responde, le lanza la jabalina que tiene en la mano derecha y regresa a su fila. El jugador desafiado lanza su propia jabalina y la mecánica del juego determina que los participantes sean perseguidos y desafiados sucesivamente.

Originariamente las jabalinas eran de roble, de casi un metro de largo y dos a tres centímetros de ancho, pero actualmente se hacen de álamo y tienen las puntas redondeadas. El jurado formado por antiguos jugadores determina el equipo vencedor y la fiesta termina con la entrega de premios y una cena para todos.

Este juego se practicó también en Europa desde el siglo XVII, especialmente en países como Francia, Alemania, o España, donde ha adquirido el nombre de “Juego de Cañas”.

Actividades físicas persas

En la zona de la antigua Pérsia (la actual Irán), las prácticas más populares eran las siguientes:

- **Zurkhaneh (o Varzesh-e Pahlavani):** Son los ejercicios realizados en Irán (la antigua Persia) con unas mazas (blazon) muy pesadas (de 5 a 50 k) durante un prolongado espacio de tiempo, con las que se describen rítmicamente unas curvas en forma de ocho, en sentido

paralelo y pendular, por delante y por detrás del cuerpo. Las más pesadas tan solo se manejan mediante oscilaciones pendulares debido a su gran fuerza centrífuga. Los ejercicios se realizan en el Zurkhaneh (“Casa de la fuerza” literalmente), lo que sería el gimnasio tradicional iraní. El origen del zurkhaneh lo encontramos hace más de 2000 años cuando los guerreros eran instruidos para las batallas venideras en un sentimiento de orgullo nacional. Con la invasión de Persia por los árabes sirvió de refugio y lugar de reunión para que los guerreros y caballeros se entrenasen en secreto. Una vez el chiismo se hubo expandido a partir del siglo VIII, elementos religiosos del sufismo se fueron añadiendo al ritual, incorporándose himnos religiosos en el entrenamiento, y Alí (el primer Imán chií) pasó a ser el patrón del zurkhaneh. De hecho, en los más de quinientos zurkhaneh distribuidos por Irán, siempre cuelga un retrato suyo. El zurkhaneh mezcla elementos de entrenamiento físico, artes marciales y también música. La UNESCO lo ha reconocido como el entrenamiento de su estilo que lleva más tiempo, y de forma continuada, practicándose. Une elementos anteriores al islam de la cultura persa, en especial del zoroastrismo, con elementos espirituales del chiismo y del sufismo. Se trata de un ritual gimnástico, en el que mediante los movimientos al ritmo del tambor (*o tombak*) y de los cantos o rezos del morshed, los participantes llegan al climax. La sesión de entrenamiento siempre termina con una oración (*Niāyesh*) dirigida por los entrenadores.

Durante el entrenamiento los participantes utilizan diferentes elementos que les ayudan a perfeccionar y dominar varias modalidades en la lucha. Así realizan movimientos rítmicos circulares con unas pesadas mazas llamadas “*Mil gereftan*” (o “*Blanzom*”) de 2 a 50 k, levantan unas pesadas tablas que harían la función de escudo (“*Sang gereftan*”), y por último, el arco de hierro.



Ejercicios en un Zurkhaneh

Otro de los elementos que más utilizan es el “Arco de hierro” (o “*Kabbadeh*”), que es una carraca de hierro de 30 cm de longitud con forma de cuadrante de circunferencia, con una cuerda que enhebra cascabeles o campanillas. El ruido de los cascabeles en conjunto produce un sonido excitante destinado a vencer la monotonía del ritmo

de dos por cuatro de los movimientos. Los ejercicios son una serie de movimientos rítmicos de los brazos, las piernas y el tronco, que producen una especie de disciplina de conjunto. El programa termina con un número coreográfico en figura de estrella.



Arco de hierro (Kabbadeh)

Los entrenamientos se realizan en unos lugares techados, por lo general sótanos considerados lugares de culto más que lugares para realizar ejercicio, estando el techo a gran altura y con forma de cúpula, como en las mezquitas o en los mausoleos. En el zurkhaneh se produce una elaborada y cuidada puesta en escena de lo tradicional. Se crea una atmósfera única que lo convierte en todo un espectáculo.

- **Pelota encendida:** El juego de la pelota encendida, era practicado por el pueblo persa. Esta actividad se realizaba a manera de ritual en un período agrícola que era de marzo a abril, como un tributo al sol. Consistía en golpear la pelota (una tea ardiente) contra los rivales, teniendo de línea un precipicio. Este juego se realizaba a caballo y lógicamente muchos jinetes morían al caer por el precipicio. Para dar más emoción, jugaban de noche, los premios consistían en caballos y esclavos. Ahora se practica entre dos equipos con 5 jugadores cada uno, cuyo objetivo es hacer llegar la pelota a la meta contraria para lograr una anotación, la línea de saque divide el terreno en dos. El juego ha demostrado que, aunque es una manifestación cultural, religiosa y espiritual milenaria, es perfectamente compatible con lo contemporáneo. Es un juego que también encontramos en las culturas precolombinas.

- **IBEROS**

Los íberos eran las tribus que se asentaron en la Península Ibérica y que ocuparon durante los siglos VI a I a.C., una franja entre Andalucía y el Languedoc, paralelamente al Mediterráneo en el que se centraban entonces las grandes culturas occidentales que influyeron notablemente sobre la cultura ibera, sobretodo griegos, púnicos y fenicios. Los íberos eran un

conjunto de pueblos pertenecientes a una etnia que procedían del centro de Europa y entraron en la Península Ibérica por el sur de Francia. Su diversidad consistía en aspectos tales como su preferencia por los gobiernos monárquicos en el sur (donde a los reyes se les atribuía un origen divino), y de carácter aristocrático-oligárquico en el este (donde las tribus eran comandadas por un caudillo, asistido por un consejo). En cambio su unidad se manifestaba en el carácter sincrético de su religión, donde los diferentes panteones de dioses tienen parecidas características propiciatorias y relaciones con la naturaleza (practicaron el culto al Sol, a la Luna y al Toro); en el ritual funerario de incineración y depósito de los restos en urnas; en la iconografía artística de estos pueblos, de carácter animalista y antropomorfo; en la lengua no indoeuropea que hablaban; en su vocación guerrera y en las relaciones de tipo clientelar, de los que cartagineses y romanos se sirvieron para concertar pactos y enrolar mercenarios como tropas auxiliares. Por todo ello, se puede hablar de un universo cultural común, a pesar de los innumerables matices (Bendala, 2000).

Algunos de los pueblos íberos más destacados eran los turdetanos en el valle del Guadalquivir, herederos de la tradición tartésica; los bastetanos, los oretanos, los mastienos y los deitanos, que ocupaban desde las proximidades de Cádiz hasta el sur de la actual Comunidad Valenciana; los contestanos y los edetanos desde el río Júcar al norte de Castellón; los jacetanos en las zonas pirenaicas y el norte costero de Cataluña; los sordones en el Rosellón, etc.



Dentro de la historia de las actividades físicas rituales y de recreación del pueblo íbero, son pocos los estudios existentes. Ello se debe, muy posiblemente, a la escasez de vestigios al respecto y, sobretudo, a la lengua preindoeuropea propia de esta cultura, la cual aún no se ha logrado descifrar en la actualidad. No obstante, el periodo de apogeo del pueblo íbero coincidió con el esplendor de otros pueblos de gran riqueza en el campo de las actividades físicas de carácter lúdico, como es el caso de los griegos, con los que mantuvieron mucha relación, sobretudo de tipo comercial minero, lo cual dio lugar a un gran intercambio cultural.

Su carácter fue descrito por los griegos, quienes se fascinaron por unos soldados que se lanzaban al combate sin miedo alguno, y que resistían peleando sin retirarse aún con la batalla perdida. La casta guerrera y noble era la que contaba con más prestigio y poder dentro de su sociedad. Aparte de las armas, poseer caballos otorgaba también gran prestigio y reflejaba poder, nobleza, y formar parte de la clase más pudiente. También tenían gran importancia la casta sacerdotal, en la que las mujeres, como se observa en los túmulos funerarios, eran el vínculo de la vida y la muerte. Su arma característica era la espada curva llamada “falcata”.



Falcata Ibera



Figurillas votivas de bronce de soldados iberos, de Collado de los Jardines (Jaén)

Los autores antiguos describen a los guerreros iberos vestidos con túnicas cortas blancas con ribetes de púrpura. Probablemente las túnicas no fueran "blancas", sino del color natural de la lana, al igual que ocurre con las togas romanas, y probablemente la púrpura de los ribetes no fuera tal, sino una franja de color escarlata. Los iberos utilizaban dos tipos de escudos: el céltico, ovalado, y la caetra, que era redondo y más pequeño.



Guerrero Ibero

En este sentido, a través de las esculturas, relieves y los escritos de griegos y romanos en los que hacen referencia a ellos, podemos saber que las actividades físicas propias de estos pueblos eran las siguientes:

- **Equitación:** Los caballos jugaron un papel muy importante en la sociedad íbera, en la economía doméstica, en el ámbito de la religiosidad, en el de la guerra y, por último, como símbolo de estatus social, puesto que era un importante elemento de prestigio, la principal posesión de la aristocracia guerrera. Dentro de esta cultura, se desarrollaron como clase dominante las elites guerreras, surgidas a partir de un ideal heroico proveniente de las influencias mediterráneas, siendo el caballo su principal atributo. Esta característica de la sociedad íbera queda reflejada, por ejemplo, en los relieves monumentales de Osuna (Sevilla) y de Cipo de Jumilla (Murcia); también son destacables los exvotos funerarios, como los del Santuario del Collado de los Jardines (Jaén) y la decoración de los calatos o vasos, que tan frecuentemente aludían a la equitación como práctica aristocrática, como es el caso del de San Miguel de Liria (Valencia) o el de Archena (Murcia).

Desde el siglo VI hasta el III a.C es poco probable que existiera un cuerpo de caballería, puesto que los caballos eran costosos de adquirir y mantener; por lo que, como ya se ha indicado, sólo la clase dominante los poseía. No obstante, a partir de la Segunda Guerra Púnica (219-201 a.C), se desarrolló la caballería íbera, perdiendo paulatinamente el carácter de símbolo aristocrático, pero ganando en eficacia militar. Según Estrabón, los jinetes íberos montaban a caballo de dos en dos y uno de ellos actuaba como peón en el momento de la lucha. Por último, hay que destacar que los jinetes íberos formaban un ejército temible y durante la Segunda Guerra Púnica lucharon como mercenarios tanto del lado romano como del cartaginés.



Estatuilla ibérica de bronce fundido de la Bastida de les Alcusses, Mogente (Valencia)

- **Caza:** Los bosques en Iberia ocupaban en tiempos de los íberos extensas zonas arbóreas, en ellos vivían ciervos, venados, jabalíes, osos, lobos, conejos, liebres aves, etc., muy perseguidas por los cazadores. La caza llegó a ser tan importante dentro de esta cultura que, tras la agricultura, era

la principal fuente de sustento económico. No obstante, esta práctica no sólo se realizaba como medio de subsistencia, puesto que los nobles, sobretodo los jóvenes, se ejercitaban asiduamente en esta actividad, utilizándola como forma de recreo y parte de su formación guerrera. Sirvan como ejemplos el relieve del Museo Arqueológico de Sevilla, en el que se representa a dos jóvenes que junto a su perro se disponen a ir de caza, la fíbula de plata de Chiclana de Segura (Jaén) o las esculturas de cazadores, uno con una liebre como presa y otro con perdices, del yacimiento de Cerrillo Blanco en Porcuna (Jaén). Finalmente hay que resaltar que la presa más valiosa para el íbero era el jabalí, puesto que no se cazaba sólo para conseguir alimento, sino también con un sentido ritual; sus colmillos se utilizaban como talismán en colgantes que tenían una función protectora.



Cazador ibero en el Museo Ibero de Jaén

- **Lanzamiento con honda:** Los iberos baleares fueron muy famosos en la antigüedad y varios son los elogios que hablan de la gran destreza que poseían. Según Estrabón los honderos se presentaban al combate con una jabalina endurecida al fuego, un escudo de cabra y tres hondas de junco negro que variaban su longitud, en función de la distancia de lanzamiento para la que se utilizaban (las más largas para lanzamientos más lejanos). Dicho historiador afirma que, desde niños recibían un adiestramiento concienzudo en la utilización de esta arma, lo cual implicaba una ejercitación diaria.



Honderos Ibicencos

- **Lucha Íbera:** Las elites guerreras de la sociedad íbera practicaban, como parte de su formación y entrenamiento, un tipo de lucha que queda manifiestamente representada en una de las esculturas encontradas en el yacimiento de Cerrillo Blanco. En ella dos oponentes, con pies desnudos, entrelazan sus brazos y cruzan sus piernas. Uno y otro tratan de agarrarse al cinturón del compañero para tirarlo al suelo. Según Olmos (2005) el pueblo íbero practicaba también los combates con armas (lanza, falcata y escudo). Afirma este autor que ello queda reflejado en una escultura hallada en Cerrillo Blanco, en la que un jinete desmontado alancea a un enemigo que yace en el suelo. Sin embargo, no existen otro tipo de hallazgos que justifiquen la existencia de estos combates. Añaden que los guerreros sólo portaban sus armas en público cuando realizaban desfiles o danzas ejemplarizantes para los ciudadanos, en las que exhibían sus habilidades con éstas y el caballo.
- **Ritos iniciáticos:** En época íbera se practicaban en Iberia varios tipos de ritos, como los religiosos, los funerarios y los de iniciación. El objeto de estos últimos, era el comienzo de la actividad guerrera de los jóvenes. En el caso de los pueblos íberos el joven guerrero debía adentrarse en el bosque y dar muerte a un animal de gran tamaño, cuya lengua debía traer como prueba de su hazaña. La heroicidad que acompañaba a esta práctica queda patente en restos arqueológicos como la “Grifomaquia”, del conjunto escultórico de Cerrillo Blanco, en la que un guerrero íbero es representado en plena lucha contra un grifo. La intención que subyace a esta representación es la de ensalzar al joven aristócrata, rodeándolo de un aura de heroicidad al luchar contra un animal mitológico.
- **Ritos taurinos de tipo religioso:** Como se indicó con anterioridad, los íberos practicaban ritos religiosos, dentro de los cuales destacaban los relacionados con el toro. Estrabón escribió de la gran cantidad de toros que habitan en las tierras de Iberia, y desde el siglo VII a.C existen referencias, dentro de la cultura íbera, de rituales encaminados a utilizar el toro como elemento de sacrificio a los dioses por su fuerza y fertilidad. Esta afirmación se constata por las numerosas esculturas de este animal que han llegado hasta hoy día, como es el caso de los toros de Osuna o los berracos de piedra hallados en las provincias de Córdoba, Salamanca y Ávila. También hay que destacar los vasos de Liria, en los que se representan escenas en las que uno o varios hombres se enfrentan a un toro con la ayuda de un escudo. Al respecto hay que añadir que en la muralla de Clunia se encontró el relieve de un toro enfrentado a un hombre armado con escudo y espada, aunque hoy en día haya desaparecido dicha estela. Por tanto, se trataba de una práctica religiosa en la que guerreros íberos se enfrentaban a uno o varios toros, siendo este tipo de combates una ofrenda a los dioses.
- **Danzas:** Las danzas íberas se reflejan con gran detalle en la decoración de las vasijas de cerámica de Liria. Los tipos de danzas que aparecen ilustrados son los siguientes:
 - Danzas guerreras al son de la música, en las que normalmente el choque de los escudos se utilizaba para marcar el ritmo. Estas danzas tenían como objetivo instruir al pueblo sobre la valía del guerrero íbero.

- Danzas fúnebres, que solían realizarse en los entierros de personajes muy destacados dentro de la sociedad íbera (Pellón, 2006).
- Danzas festivas, en las que, según Hernández (2003), destacaron las bailarinas turdetanas. Los bailes que realizaban tenían un carácter festivo aderezado con cierta lascivia, lo que les proporcionó una gran popularidad por todos los pueblos del Mediterráneo.

Los artistas íberos representaban con gran detalle a los danzantes, gracias a ello, es posible determinar que eran danzas en grupos, a diferencia del pueblo celta, en el que primaban las danzas individuales. Los participantes, vestidos con ricos ropajes, se daban la mano y existía una serie de movimientos de pies que quedan claramente detallados en la decoración de las vasijas. Por último, indicar que los instrumentos musicales más usuales, con los que acompañaban a los cánticos, eran la flauta y el oboe; aunque también utilizaban otros como la llamada trompeta larga, o el bastón como instrumento de percusión.



Relieve bastetano de danza íbera

- **ETRUSCOS**

Los etruscos eran los pobladores de Etruria, también llamada Tirrenia, que se asentaban en la zona central de Italia, en las actuales regiones de Toscana, Lacio y Umbría. Existen diferentes hipótesis sobre su origen, puesto que se considera que eran procedentes de Lidia en Asia Menor, o bien una población autóctona de la zona. Era una civilización que reunía a doce ciudades-estado que formaban la Liga Etrusca, o Dodecápolis. Aunque también contaban con colonias y territorios conquistados. Estas ciudades eran independientes política y militarmente y solamente les unía su religión común.

Del siglo IX a.C. al VI a.C. su estructura de poder fue una monarquía absoluta, pero a partir de esa época se convirtió en una dictadura militar, que dio lugar a una República Oligárquica, estructurada mediante un Rey-Sumo Sacerdote (Lucumón), con un Senado, Magistraturas colegiadas, electivas y temporales con poder religioso y político y asambleas populares.

Desde el año 650 a.C. Etruria dominó desde el valle del río Po hasta las colonias griegas del sur de Italia, llegando a conquistar a los primitivos romanos por un siglo, en los que impusieron en la cultura romana una monarquía etrusca, hasta que en el 509 a.C. fue expulsado el último rey etrusco Tarquinio el Soberbio tras una revuelta de la nobleza, estableciéndose la República romana. Con la caída de la ciudad de Veies culmina la historia independiente de Etruria y con ella la civilización etrusca. Ellos han sido los iniciadores de la cultura romana, con sus dioses, supersticiones y alfabeto (que habían tomado del alfabeto griego). Los lazos con Roma se fortalecieron cuando en el siglo I a.C. los etruscos aceptaron la ciudadanía romana. Sin embargo, Lucio Cornelio Sila arrasó ciudades etruscas limitando sus derechos civiles provocando sublevaciones, hasta que en el año 40 a.C. se convirtió en una provincia romana.

El primer texto que nos relata el origen de ciertos juegos etruscos procede de Heródoto. En él se hace referencia a los "ludi sacri", juegos gimnásticos y juegos ecuestres, que parecen una constante en las representaciones etruscas. Se celebraban con ocasión de las asambleas anuales. Esta periodicidad y la elevada profesionalidad lograda por los atletas, hacen suponer, a pesar de la ausencia de restos arquitectónicos, que debió de existir una adecuada infraestructura para la realización de actividades deportivas. Tal hipótesis encuentra su fundamento en el fresco de Tarquinia donde aparecen tribunas cubiertas para espectadores. Una importante serie de pinturas de las tumbas etruscas se refiere a juegos y espectáculos. La influencia griega es patente.

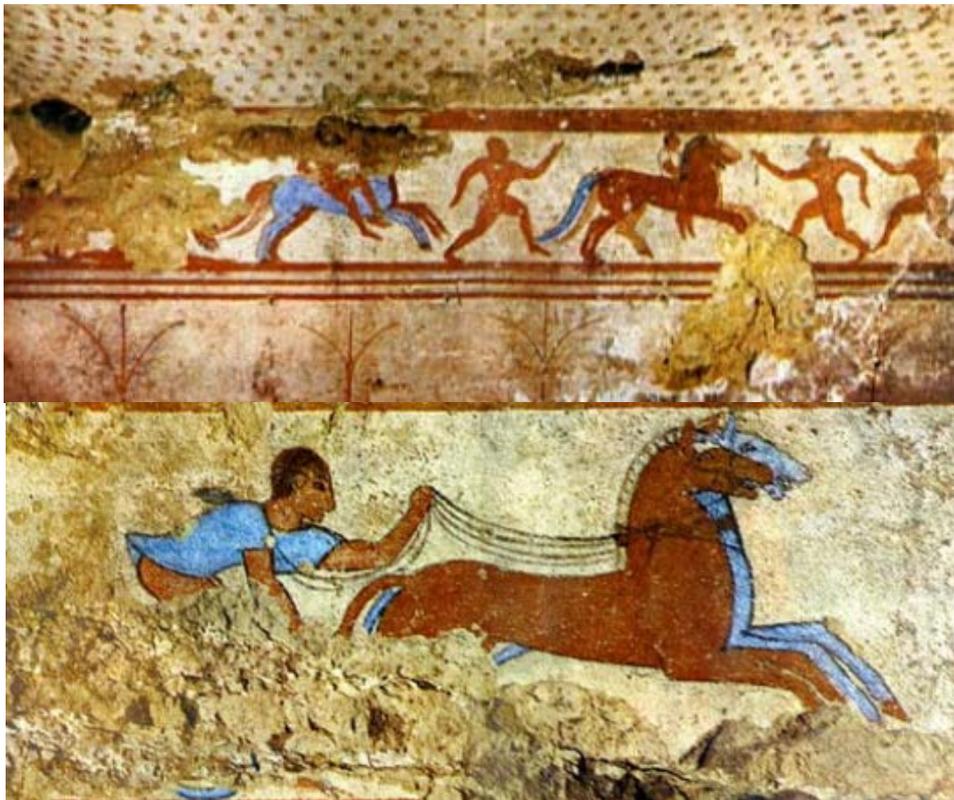
Los etruscos le daban mucha importancia al arreglo personal, usando perfumes y muchos tipos de collares, tanto las mujeres como los hombres, además de broches de oro de marfil.

Los juegos gimnásticos estaban ligados también a los ritos en honor de los difuntos. El ritual funerario etrusco era muy importante. En él encontramos prácticas como la exposición del cadáver, procesiones y banquetes que culminaban con la celebración de unos juegos fúnebres.



Estatiulla ibera de acróbata

Una de las actividades físicas más practicadas por los etruscos era la hípica, llegando a tener gran reputación como jinetes en las guerras con sus pueblos vecinos. Entre los adolescentes de la nobleza se practicaba un juego hípico, al parecer originario de la civilización troyana, que servía para formarles en el carácter bélico de las guerras, que se conocía con el nombre de "Truia", y que con el tiempo daría lugar al "Juego de cañas" en España igual que a otros juegos por todos los pueblos del Mediterráneo.



Pintura etrusca de la tumba del Maestro delle Olimpiadi, 531-520 a.C.
sobre carreras de carros y de caballos.

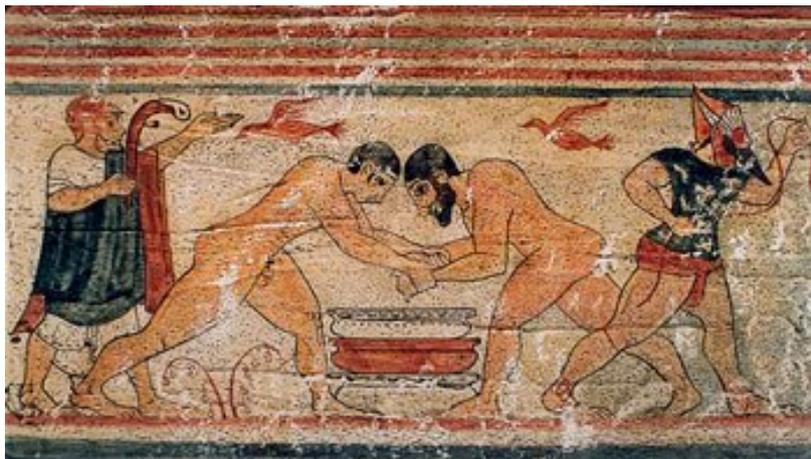
Sus tumbas, el ajuar y la decoración nos informan de unos gustos y costumbres propios de la aristocracia. Resulta singular la representación de

imágenes festivas, tales como danzas o escenas circenses, que curiosamente corresponden a los banquetes funerarios en los que los familiares rendían homenaje a los difuntos. La danza era una de las actividades preferidas de los etruscos en sus ceremonias, tanto civiles como religiosas.



Fresco de la tumba de Triclinio del siglo V a.C.

En las pinturas de la tumba de los Augures en Tarquinia (130 a.C.), se representan escenas de lucha celebrada con ocasión del sepelio del difunto en ella enterrado. El artista abandonó el mundo del mito y se inspiró en escenas tomadas del mundo real.



Detalle de luchadores del fresco de los Augures de Tarquinia, del 530 a.C.

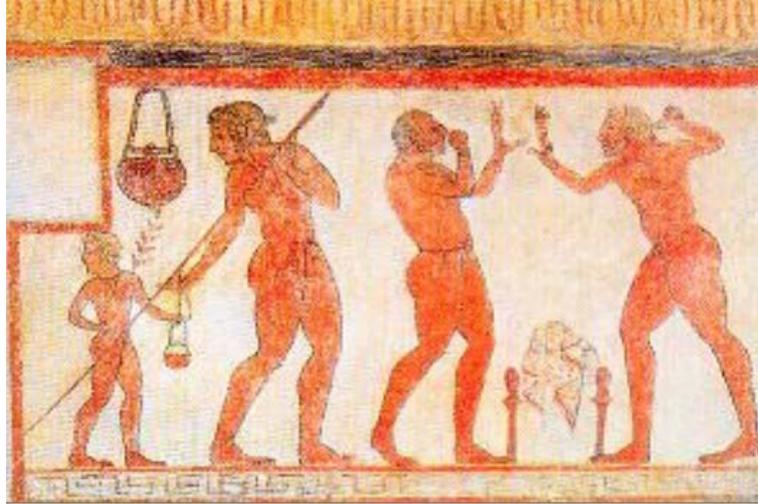
En una escena dos púgiles desnudos y colocados de perfil combaten en lucha libre cogidos por las muñecas, entre tres grandes calderos superpuestos. La técnica empleada es el fresco, pintándose sobre el estuco con dibujos subrayados a punzón. Similares a estos grandes juegos aparecen otros vinculados a las ceremonias funerarias.

La muerte de un miembro de la aristocracia era la ocasión propicia para ofrecer al difunto una serie de actividades que rompían la monotonía de la vida cotidiana. En su honor se celebraban banquetes y se preparaban competiciones deportivas, la carrera, el salto, los lanzamientos, las luchas, la hípica, salto con pértiga, aparecen recogidos en la iconografía sepulcral.

Otra actividad física muy practicada por los etruscos era la lucha, puesto que no podemos olvidar su carácter bélico, no solamente como preparación militar, sino también como entretenimiento. También realizaban luchas como

forma de honrar a sus muertos, en ceremonias funerarias que con el tiempo se convirtieron en las luchas de gladiadores romanas.

También practicaban otras actividades físicas muy propias de los griegos, como el lanzamiento de jabalina.



Y también numeras carreras pedestres al estilo griego.

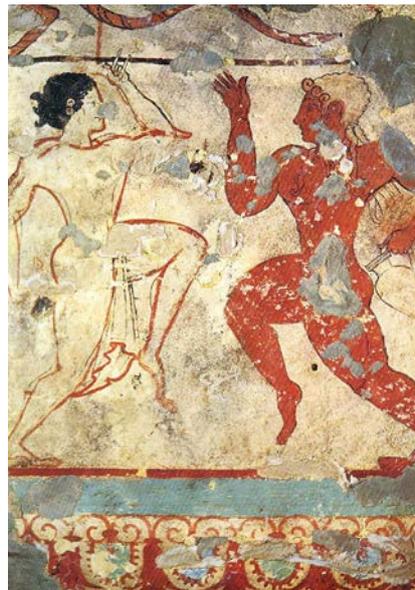


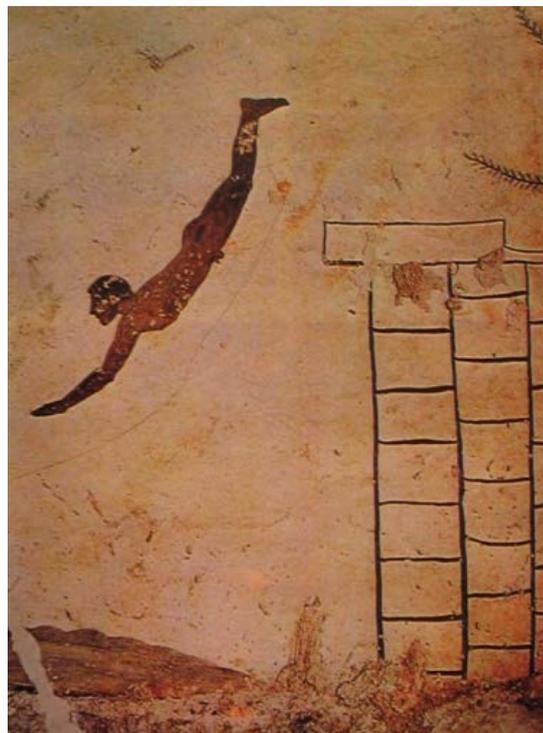
Fig. Fresco de la tumba de los leones en la necrópolis de Tarquinia.

Los etruscos practicaban el remo y la vela como actividad mercantil, por lo que debemos pensar que también servirían como forma de recreación.



Fresco de la tumba de la caza y la pesca (510 a.C.)

Por último, también encontramos en varios frescos etruscos representaciones de saltadores desnudos hacia el mar, que según diversos autores, son evocaciones metafóricas del salto de la vida a la muerte. En este sentido, encontramos frescos como el de la Tumba del Nadador» (hacia el 480 a. C.) en Pestum, o alguna anterior como el de la tumba de la caza y la pesca (510 a.C.).

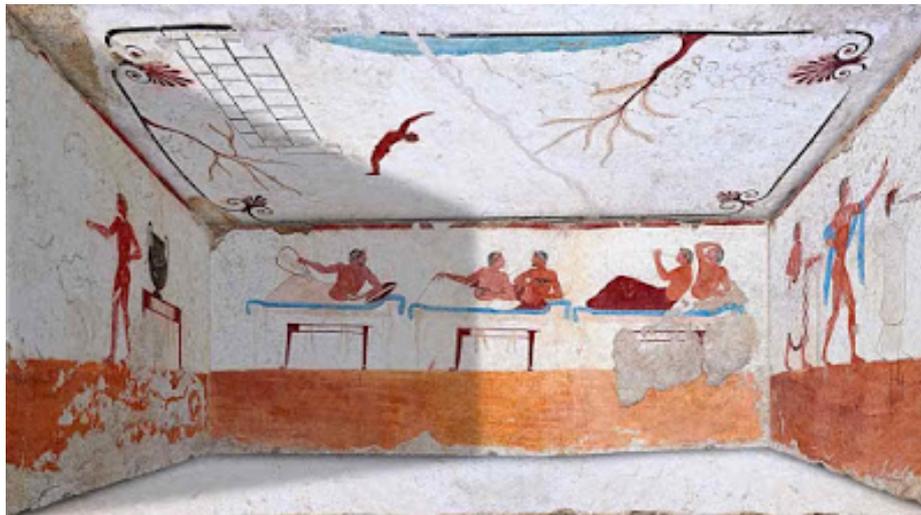


Fresco de la tumba del nadador (hacia el 480 a. C.) en Pestum



Fresco de la tumba de la caza y la pesca (510 a.C.)

La Tumba del nadador es un importante monumento arqueológico hallado por el arqueólogo italiano Mario Napoli el 3 de junio de 1968, cuando excavaba una pequeña necrópolis a unos 1,5 km al sur de la ciudad griega de Paestum en Magna Grecia, en el sur de Italia. En la actualidad, la tumba se exhibe en el museo de Paestum.



Frescos de la Tumba del Nadador. Museo de Paestum

• JAPÓN

Se trata de un pueblo tributario de culturas extranjeras. El pueblo AINU, que hoy ocupa el norte del Japón, se cree que fueron los originarios de este país, que poco a poco fueron desplazados hacia el norte. Es un pueblo de la étnia proto-caucásica, que desde muy antiguo recibió influencias hindúes y chinas. Los dos libros más antiguos que nos dan idea de su carácter primitivo, aunque posteriores o tardíos, son el "Kojiki" y el "Nihongi", que se refieren al nacimiento de los dioses. El Kojiki, acabado en 712 d.C. por un supuesto autor llamado Yasumaro, relata siete generaciones, ninguna de ellas propuesta al culto. Se trata de un mito semejante a las leyendas polinesias de la creación, que termina con la leyenda del dios Izanami y de la diosa Izanagi, de cuyo matrimonio nacieron las islas del Japón. Hasta después de la llegada del budismo, el japonés no llamó "Shinto" a su religión y entonces lo hizo con esta palabra china que significa "las costumbres de los dioses sobrenaturales nativos", para distinguir a su propio culto de la religión importada. El Shinto era una religión bastante desorganizada de los poderes de la naturaleza y de los hombres transformados en dioses. Los japoneses no se preocupan demasiado de aclarar el bien y el mal.

La lengua japonesa carecía en sus orígenes de escritura. Su base para la escritura la toma de los chinos. Los orígenes de su lengua tienen muchas mezclas y están poco definidos, siendo una lengua polisilábica, compuesta de elementos simples, o bien vocales solas. Casi toda su cultura la toma de la china, que se impone sin dominaciones previas, guerras, o imposiciones, sino por su esplendor. El japonés tiene gran poder de asimilación y una gran sensibilidad hacia la belleza, por lo que siempre está abierto a nuevas tendencias o ideas extranjeras.

El primer periodo de la historia de Japón se denomina: la época NARA (capital en donde el emperador Mikado Tenchi (662-671) estableció su sede) y va de 710 a 784 d.C. El príncipe regente Shotoku Taishi (574-621) se le toma como el fundador de la civilización japonesa. En 607 envió una embajada a China para aprovechar sus inventos, su civilización y su cultura, tan florecientes bajo la dinastía LUI. La "Constitución de los 17 artículos" que promulgó, acusa tanto la influencia ética de Confucio como la del idealismo budista. Nara (la casa de la paz), está situada en el antiguo estado de Yamato, en un paisaje rodeado de colinas y ofrece el ejemplo de una pequeña sociedad que incorpora con interés y sistemáticamente los elementos de una cultura distinta, que consigue aproximar gracias a la importación de maestros, profesores y técnicos chinos, y en su defecto coreanos. Así se convirtió, no solo en la capital política del imperio, sino también en su capital religiosa y cultural.

En estos aprendizajes chinos por auspicio de Mikado, apareció el carácter aristocrático de su educación. Los Kataribe (o recitadores), recitaban las "antiguas palabras" delante de Mikado en las ocasiones más solemnes. Desde la más remota antigüedad, los escolares japoneses aprendían que la virtud principal del súbdito es la obediencia dentro del gobierno patriarcal que preside un emperador de genealogía oficialmente divina; mientras que en China, el poder del emperador se asentaba en la virtud. La inteligente asimilación japonesa de la cultura china, se quedó demasiadas veces en los elementos

formales de los contenidos asimilados. El estilo literario que más caló en el espíritu japonés fue la poesía, aunque siendo discreta imitación de la china.

El budismo llegó a Japón a través de China y cargado de huellas del Brahmanismo hindú, del Mazdeísmo iraní, del Neoconfucionismo y Taoísmo chino, hasta recibir un injerto del mismo Shinto japonés; con todo esto, el budismo japonés se convirtió en un exponente del eclecticismo básico de su cultura y de su educación.

En el año 575 un monje chino, Chih Kiai, que había introducido en China las doctrinas del "Sutra del Loto", fundó en el monte Tien Tai un monasterio, que habría de ser célebre por tener anejo una escuela budista en la que probablemente se elaboró la primera síntesis del budismo y del taoísmo, hasta el punto de constituir un paso definitivo para la nacionalización de las doctrinas del "Sakiamuni", en su origen tan distintas del espíritu chino. Era una especie de panteísmo monista para el que cada fenómeno aislado no es más que la manifestación de una misma realidad inmutable.

El monje chino Ganjin, estableció en el año 754, el primer lugar de ordenaciones budistas en Japón, con los escritos del monasterio de Tien Tai. Esta tendencia se reforzó por la obra de Saicho, que volvió a Japón en el año 850 para fundar una nueva secta inspirada también en las enseñanzas de la escuela de Tien Tai. Se le concedió a Saicho a título póstumo el nombre de "Gran Maestro" (o "Daishi"). En japonés la escuela de Tien Tai recibe el nombre de "Tendai".

Las actividades físicas tradicionales en Japón:

No hay un deporte nacional japonés, reconocido oficialmente como tal, pero la lucha Sumo, cuenta como el deporte más representativo del país, siendo sus campeones (yokozuna) considerados como celebridades nacionales; así como las artes marciales tradicionales del Judo y el Kendo. Las diferentes artes marciales son la a portación más relevante de Japón al panorama deportivo. Estos deportes han ido evolucionando desde formas primitivas hasta los deportes actuales, como el Jūjutsu, el Aikido, el Iaido y el Kyudo.

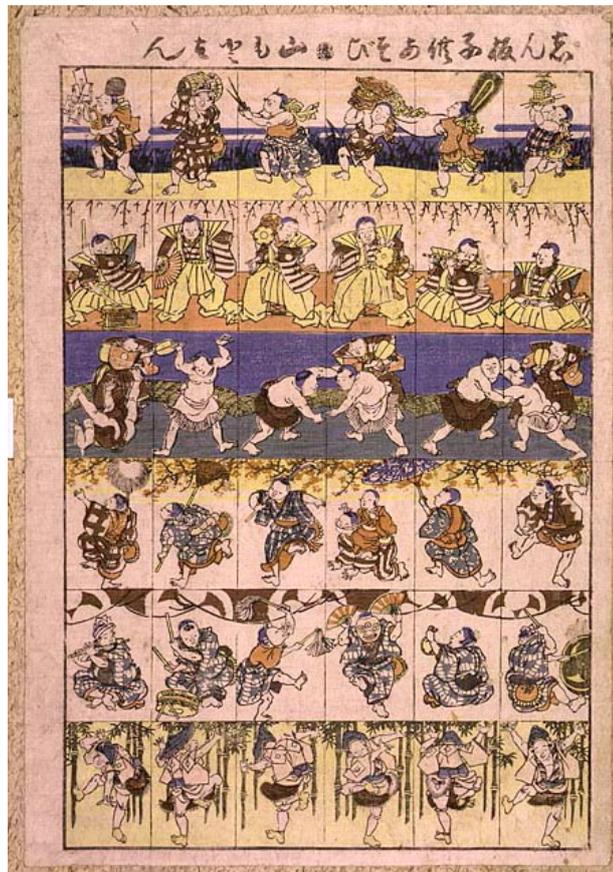
Antes de la era Meiji, el deporte con más expectación del país era la lucha sumo, que además de ser un evento deportivo contaba con rituales relacionados con el sintoísmo. A partir de la era Kamakura, muchas artes marciales tradicionales como el Kyūdō, variante del tiro con arco en que los samuráis se ejercitaban en tiempos de guerra, comenzaron a ser vistos como competiciones.

Los deportes se confirmaron en la era Edo como una forma popular de pasatiempo, tales como el Kyūdō o la caza. Sin embargo, deportes como el sumo se vieron perjudicados por las apuestas deportivas, lo que obligó a las autoridades a perseguir el juego. Durante esa época las artes marciales tradicionales (judo, aikido y la esgrima kendo) también crecieron y aunque por norma general se consideraban como una disciplina para el cuerpo y la mente, existían competiciones entre diferentes escuelas y modalidades. Con la era Meiji, Japón vio la aparición de deportes occidentales y nuevas modalidades.

- **Sistema de Ejercicios Físicos:** En Japón existía un sistema de formación física formado por diferentes tipos de ejercicios, en su mayoría

realizados con fines de preparación militar y que estaba constituido por los siguientes tipos de ejercicios:

- Ej. para la abstracción (Za-Zen) (“Disciplina de la respiración”; Los Samurais lo incorporaron a su sistema doctrinal con el nombre de Kiai)
- Ej. de habilidad (Ej. de velocidad de reacción, de fuerza, agilidad y para divertirse)
- Ej. para distensión de los miembros (Ej. de columna vertebral y tronco)
- Ej. para fortalecer la musculatura.
- Ej. humorísticos (como las luchas tirándose de las narices)



Además, las clases más nobles practicaban dos tipos de ejercicios hípicos, como eran: el “Yabusame” y el “Da-kyu” (polo practicado por los chinos con el nombre de “Tach’iu” o “Jiju”).

- **Yabusame:** Es un tipo de tiro con arco a caballo de tradición japonesa. En esta especialidad un arquero montado en un caballo lanzado al galope dispara sucesivamente tres flechas especiales con "punta en forma de nabo" a tres blancos de madera. Los orígenes de este estilo de arquería se remontan a los comienzos del período Kamakura. Minamoto no Yoritomo se preocupó ante la falta de habilidad en arquería por parte de sus samurais, por lo que organizó el yabusame como una forma de práctica. Actualmente,

los mejores sitios para presenciar la práctica de yabusame son en Tsurugaoka Hachiman-gū en Kamakura y en el Santuario Shimogamo en Kioto. Se practica en Samukawa y en la playa en Zushi, además de otros sitios. se remonta a épocas prehistóricas — en el período Jōmon. El estilo de arco largo y asimétrico con la empuñadura por debajo del centro surge en la cultura Yayoi (300 a. C. – 300 d. C.), los arcos se convirtieron en un símbolo de autoridad y poder. El legendario Emperador Jimmu, quien fuera el primer emperador de Japón, es siempre representado portando un arco. Hasta el siglo IV el arco era utilizado exclusivamente por guerreros a pie, luego los soldados de elite comenzaron a luchar montados a caballo empuñando espadas y arcos. Hacia el siglo X, los samurais realizaban duelos de arquería montados en sus corceles. Ellos cabalgaban uno hacia el otro y trataban de disparar por lo menos tres flechas. No necesariamente estos duelos debían finalizar con la muerte de un contendiente, siempre que el honor hubiera sido salvado.

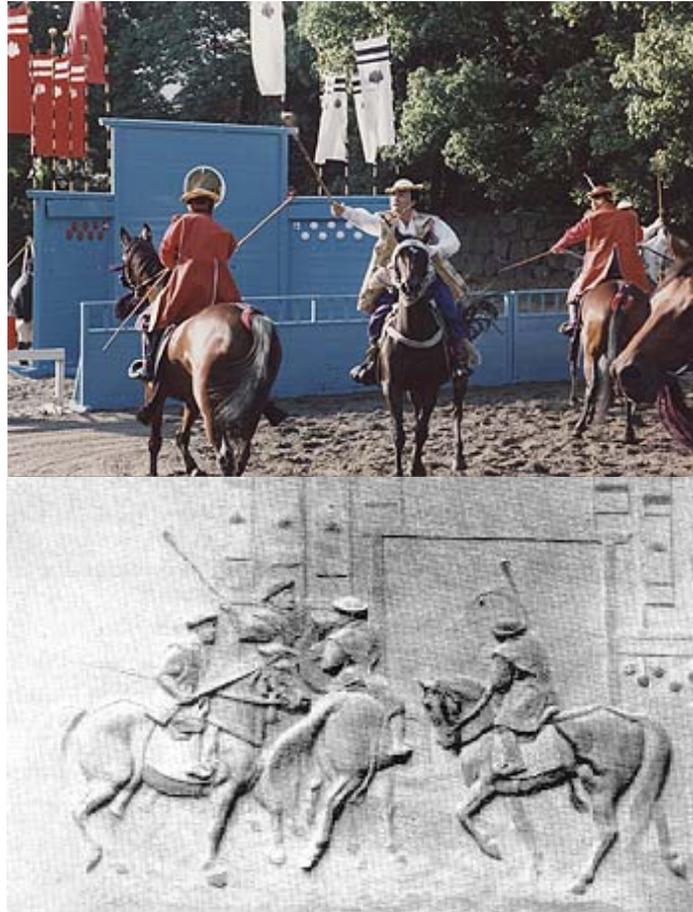


Reconstrucción actual de la práctica de Yabusame

- Da-kyu:** Se dice que el Da-kyu comenzó en Asia Central y viajó al oeste de Europa para convertirse en el juego moderno del polo. Sin embargo, se dice que el mismo juego antiguo también viajó hacia el este a China, donde se convirtió en Dakyu, y finalmente llegó a Japón a través de la península de Corea durante los siglos VIII o IX. Posteriormente, en los períodos de Nara y Heian, Dakyu llegó a ser practicado en el Palacio Imperial en la época del Festival del Niño Tango (5 de mayo). Durante el período de Kamakura, el juego disminuyó, pero en el momento del período Edo, Tokugawa Yoshimune, el octavo gobierno del Shogun de Tokugawa, promovió el juego como una forma de ejercicio para la guerra a caballo y se idearon nuevos métodos de competencia, lo que llevó a su resurgimiento. Desde el período Meiji, las formas tradicionales antiguas de ecuestre se vieron cada vez más en desuso por las formas europeas más prácticas, y el Dakyu una vez más experimentó una transformación y se modernizó un poco, pero en los establos de la Agencia de la Casa Imperial, el Dakyu todavía se practica y se conserva el estilo popular de mediados del período Edo.

El Dakyu se juega en un campo de 20 m por 50 m, en el que cinco jinetes por cada equipo intentan marcar "goles" entre sí. Solo hay una portería de gol, en la que se levantan pancartas (rojo y blanco) cuando un

equipo marca un gol. El juego concluye cuando se han jugado 12 bolas (11 bolas y un gol final).



Partido de Da-kyu

- **Horohiki** (Equitación): En los registros del período Heian, hasta el período Muromachi, se usaron varios caracteres chinos con la misma pronunciación para describir Horohiki . Es probable que los orígenes de la palabra no provengan de una sola fuente, y aunque los orígenes de uso siguen sin estar claros, se supone que en tiempos antiguos, la palabra Horohiki se usaba en referencia al equipo militar y la armadura utilizada para garantizar esa derrota. en batalla podría ser evitado. Eventualmente, durante el período pacífico de mediados de Edo, el término Horohiki llegó a usarse como una descripción de llevar equipo y armadura a caballo, y se convirtió en una especie de forma de arte ecuestre, con varios Daimyo (señor feudal) mostrando la destreza de su tropas a través de esta forma de arte. Horohiki , que se ha transmitido de generación en generación a los establos de la Agencia de la Casa Imperial, tiene su origen en ese período. Los caballos que se usan en las representaciones de Horohiki han sido especialmente entrenados para caminar (deambular), casi como pasos de baile, lo que permite que los banderines que llevan los jinetes fluyan con gracia en el viento.



Ceremonial inicial de Horohiki

- Kyudo** (Tiro con arco): Literalmente significa "camino del arco", es el arte japonés de la arquería. Es un arte marcial japonés tradicional formativo o (gendai budō); no debe confundirse con el Yabusame, que es el tiro con arco a caballo, ni con el Kyūjutsu, que es únicamente la técnica del tiro. Se estima que existen aproximadamente medio millón de practicantes del kyūdō; es practicado por hombres y mujeres de todas las edades. En su forma más pura, el kyūdō es practicado como un arte y busca el desarrollo moral y espiritual del individuo. Muchos arqueros lo ven como deporte, pero la meta que los más devotos practicantes esperan alcanzar es seisha seichu, "tiro correcto es golpe correcto". En el kyūdō, lo deseado es la acción única de expansión (nobiai) que resulta en un tiro liberado naturalmente. Cuando el espíritu y el balance del tiro son correctos, el resultado es que la flecha llega al blanco. Abandonarse a sí mismo completamente en el tiro es el objetivo espiritual. A este respecto, muchos practicantes creen que la competitividad, la examinación y cualquier oportunidad que coloque al arquero en esta situación es importante; por el contrario, hay otros que evitan las competencias y examinaciones de cualquier clase.



Escenas de la práctica de Kyudo actual y antigua

- **Kemari (o “Shukiku”):** El kemari es una variante del juego Chino del Ts’u-Chü, en el que en 1683 se llegaron a dar 5158 toques. Era una competencia entre dos grupos antagónicos efectuada en un espacio de 70 metros cuadrados (7 x 10 m). Los contendientes debían llevar un balón a sendos arcos ubicados en los extremos del jardín. Las cuatro esquinas (o “kakari”) estaban demarcadas con árboles, cada uno de los cuales tenía un significado especial. El balón era una vejiga llena de aire. Los arcos eran de bambú, planta que hasta hoy simboliza lo erecto. En el ángulo noroeste había un pino, en el noreste un arce, en el sureste un sauce y en el suroeste un cerezo. Como se ve, algunos rasgos de este juego eran parecidos a los del fútbol actual.



Lamina con un partido de Kemari

En sus ceremonias y rituales intervenían el fetichismo, el espiritismo, la idolatría, el totemismo y rudimentos del monoteísmo. Esto correspondía al culto que los japoneses rendían al sol, a los truenos, a las montañas, al viento y a otros fenómenos de la naturaleza. En el libro Historia de las religiones, de Carlos Cid y Manuel Riu, se lee: "Podrían multiplicarse los ejemplos relacionados con árboles, flores, frutos y demás bellos y amables seres de la naturaleza, a los que el japonés convirtió antaño en dioses".

Todavía el pueblo japonés rinde culto a la naturaleza, pero ahora lo hace a través de las artes, sobre todo de la poesía. En cuanto a pasatiempos, el fútbol ha desplazado en los últimos años al béisbol (yakyu) como deporte nacional.

En el "kemari" (también llamado "shukiku") no hay ganadores ni perdedores. Lo practican entre ocho y diez futbolistas que se introducen en unos semicírculos vestidos con kimonos, con varias entretelas, y calzados con unos zapatos negros con forma de pico de pato. El principio del juego consiste en no dejar que la pelota o "mari" -rellena de cebada y cubierta de piel de gamo, con un diámetro de 24 cm- toque el suelo. "No hay que inclinar el pecho ni encorvar la espalda y hay que

golpear la pelota levantando apenas el pie hacia adelante", explicó Yamashina, sobre este deporte muy practicado por los cortesanos durante las épocas de Nara (710-794), Heian (794-1185) y Kamakura (1185-1333).

Según este preservador del "kemari", el arte de este deporte estriba en que "se debe golpear el balón con elegancia, sin parar, y hay que hacerlo adoptando una posición (del tronco y la cabeza) determinada. Es un gran placer para los aficionados y muy satisfactorio para los jugadores".



Pelota de Kemari

Oficialmente el fútbol desembarcó en Japón con la Marina inglesa, que a partir de 1873 comenzó a practicarlo regularmente en su Academia Naval en Japón. Este país se afilió a la Federación Internacional de Fútbol (FIFA) en 1929, pero la Liga profesional japonesa no fue creada hasta 1993. En comparación, el "kemari" tiene una tradición mucho más antigua puesto que habría sido importado de China por monjes budistas hace 1.400 años y fue practicado por la corte imperial desde el siglo séptimo. Este deporte fue, en un principio, muy popular entre las castas superiores de monjes o guerreros antes de que se impusiera en las clases bajas. Sin embargo, con relación a su primo hermano, el fútbol, mientras más de 140.000 estudiantes universitarios practican el fútbol, Yamashina señala que apenas hay un centenar de jugadores de "kemari" en todo el país, y, la edad media de quienes lo practican es de 60 años.



Partido ceremonial de Kemari

- **Giccho:** Juego japonés del siglo XIV, muy similar al Hockey hierba actual, al que se denominaba “Giccho” y que se jugaba con una maza corta y curva de madera.



Partido y stic de Giccho

- **Hanetsuki (o Volante):** El Hanetsuki es un juego tradicional japonés, de más de 1.300 años de antigüedad, que se celebraba el día de Año Nuevo y que era practicado sobre todo por las niñas. Se parece mucho al Badminton actual, y se juega con una especie de bate, una paleta rectangular llamada *hagoita*, y una especie de volante de colores brillantes, llamado *hane*, que hay que mantener en el aire durante el mayor tiempo posible. Aunque es un juego antiguo y tradicional, ya no es tan popular como lo fue en épocas pasadas; sin embargo, las palas siguen siendo un coleccionable muy popular. Se decoran con escenas de todo tipo, dibujos manga, escenas teatrales, personajes famosos de todo tipo, desde actores de kabuki o bellas damas a personajes de los deportes. Como todos los juegos, el objetivo es ganar; el que lo consigue se supone que ese año tendrá una protección contra los

mosquitos, mientras que al perdedor se le pinta la cara con tinta. Parece ser un juego originario de Corea o China.



Escena de un juego de Hanetsuki

Dentro del grupo de las **Artes Marciales Japonesas**, nos encontramos una serie de deportes tradicionales que hoy en día se han convertido en deportes de competición, como son:

- **El jiu-jitsu:** Es un arte marcial originario de los monjes budistas de la india, que evolucionó hacia las artes marciales japonesas clásicas, o koryū budō, que abarca una variedad amplia de sistemas de combate modernos basados en la defensa "sin armas" de uno o más agresores tanto armados como desarmados. Su nombre significa "el arte suave" y sus técnicas básicas incluyen principalmente luxaciones articulares, y además golpes, patadas, rodillazos, esquivas, empujones, proyecciones, derribos, y estrangulamientos. Estas técnicas se originan en métodos de batalla de los bushi (guerreros japoneses clásicos), para hacer frente a otros guerreros samurai con armadura y sus diferentes apartados técnicos se han desarrollado a lo largo de cerca de dos milenios. El jiu-jitsu clásico además de la defensa sin armas, admite emplear otros objetos como armas defensivas u ofensivas, como pueden ser el abanico, el parasol, las cuerdas (Hojōjutsu), las monedas y las armas pequeñas de corte y contundentes, como jutte o tridente, tantō, kakushi buki (armas ocultas) e incluso kusarigama, ryofundo kusari o bankokuchoki, que resultan más elaboradas. El jiu-jitsu era parte de sistemas más amplios llamados "bujutsu", que incluía a su vez las principales armas largas del guerrero samurái de entonces: katana o sable, tachi o sable de caballería, yari o lanza, naginata o alabarda, jō o bastón medio y bō o bastón largo, entre muchísimas otras. Estos métodos de combate cuerpo a cuerpo eran parte importante de los distintos sistemas desarrollados para emplear en el campo de batalla y se pueden clasificar como katchu bujutsu o yoroi kumiuchi (combatir con o sin armas, vestido en armadura) de la era Sengoku (1467-1603) o suhada bujutsu de la era Edo (1603-1867) (combatir vistiendo a la usanza de la época, con kimono y hakama).

Estos sistemas de combate "cuerpo a cuerpo", empezaron a conocerse como Nihon koryu jujutsu (jiu-jitsu japonés antiguo), entre otros términos, durante el período Muromachi (1333-1573), de acuerdo con los denso de varias escuelas o ryuha y a registros históricos.

El ju-jitsu probablemente se originó del conocimiento marcial de refugiados chinos que durante los disturbios en China en el siglo XIII huyeron de la dinastía manchú, y llevaron consigo las formas de combate sin armas del kung fu / wu shu o Chuan-fa, así como de técnicas desarrolladas a lo largo del período feudal japonés por diferentes clanes a partir del combate en armadura o Kumiuchi.



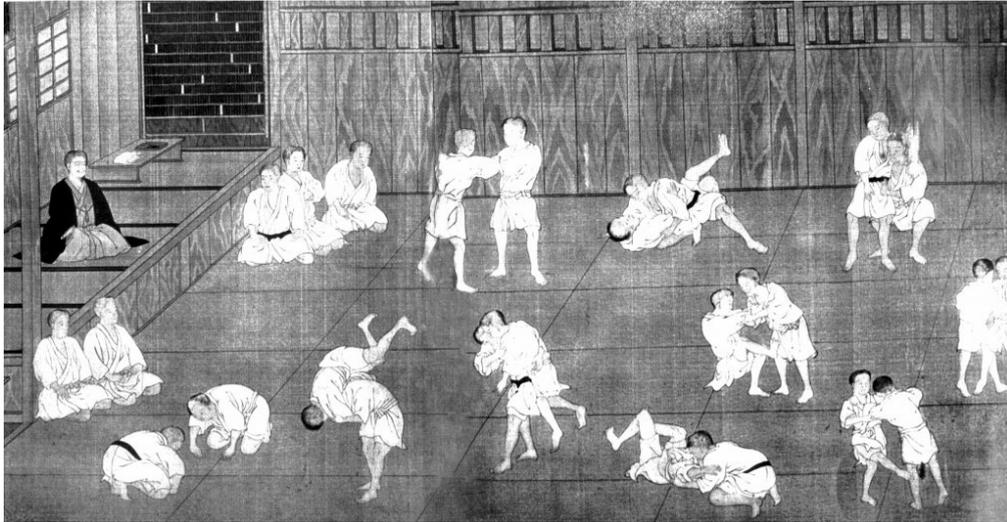
Monges budistas practicando jiu-jitsu

- **Judo** (o "yudo"): Es un arte marcial y deporte de combate derivado del antiguo ju-jitsu. El término japonés puede traducirse como «camino de la flexibilidad», influyendo el desarrollo mental y emocional a través de la práctica. El Judo o camino de la gentileza / flexibilidad, fue creado por el maestro japonés Jigorō Kanō en 1882 conocido en ese entonces como Kano-Ryu-Jujutsu, y enriquecido por el maestro Kyuzo Mifune después de la muerte de Jigoro Kano donde Mifune le dio la mejor técnica y elegancia hasta el día de hoy como se conoce. El maestro Kano recopiló la esencia técnica (lanzamientos, luxaciones, inmovilizaciones, estrangulaciones, desarmes y golpes) y táctica (desplazamientos, posicionamientos, transiciones, métodos de respiración, etc.) de dos de las antiguas escuelas clásicas, de combate cuerpo a cuerpo japonés medievales, adaptándolas a un entrenamiento a tiempo real. Hasta finales del s.XIX estas técnicas eran enseñadas sin entrar en combate activo, pues varias de estas (como las luxaciones a las rodillas, a la cadera o a la columna) se consideraban demasiado peligrosas, para ser incluidas en un formato deportivo. El maestro Kano seleccionó y estructuró las técnicas que podían aplicarse en un combate deportivo sin un alto riesgo de lesiones. Esto otorgó a los judocas una ventaja inigualable frente a otros japoneses que limitaban su entrenamiento a la repetición de las formas o kata.

Las técnicas en las que el maestro Kano se inspiró fueron derivadas de las enseñanzas de los estilos Tenjin Shin'yō-ryū y Kitō-ryū que a su vez están basadas en los métodos de lucha cuerpo a cuerpo practicados por los guerreros medievales en armadura o samurái en el

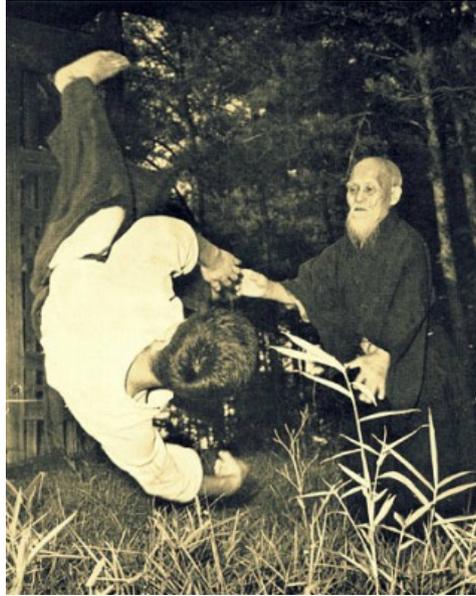
campo de batalla hasta el inicio del siglo xix en Japón. El maestro Kano logró reunir las técnicas en un solo formato, con el nombre de Judo, dentro de su escuela, el Kodokan.

A partir del Judo kodokan se han derivado o desarrollado las actuales formas de jiujitsu europeo, jiujitsu americano, jiujitsu brasileño, sambo ruso, nihon tai jutsu, influenciando al Hapkido coreano y al krav magá israelí. Esto se debe principalmente a que judocas formados en Japón y sus discípulos a lo largo del mundo se han encargado del desarrollo de estas otras formas.



Tatami con judokas practicando

- Aikido:** El aikido significa “el camino de la energía y la armonía”, y es un gendai budō o arte marcial tradicional moderno del Japón. Fue desarrollado inicialmente por el maestro Morihei Ueshiba (1883-1969), aproximadamente entre los años de 1930 y 1960. A partir de varios estilos de artes marciales clásicas y tradicionales del Japón, con armas, y de lucha cuerpo a cuerpo, como el *daitō ryū Aiki jujutsu* (luxaciones, inmovilizaciones y proyecciones con base en los estilos de esgrima: *Itto Ryu kenjutsu* (estilo de esgrima considerado como el directo antecesor del kendo moderno), el *yagyū Shinkage Ryu ryū kenjutsu* (esgrima con sable) y el manejo de la lanza, o *sojutsu*, estilo *hōzōin-ryū*; asimismo ha sido influenciado de forma secundaria por las artes marciales del *Jūkendō* (arte moderno del uso de la bayoneta), y el *Judo* (lanzamientos, estrangulamientos y algunas luxaciones), disciplinas que Ueshiba y varios de sus primeros discípulos también practicaron. La característica fundamental del aikido es la búsqueda de la neutralización del contrario en situaciones de conflicto, dando lugar a la derrota del adversario sin dañarlo, en lugar de destruirlo o humillarlo. El aikido, al estar bajo la influencia del sintoísmo, y en menor medida por el budismo zen, busca formar a sus practicantes como promotores de la paz.



Maestro Morihei Ueshiba practicando una llave de Aikido

- **Kendo:** El kendo es un gendai budō, o arte marcial japonés moderno formativo, que destaca por el uso y manejo del sable de bambú o shinai. El nombre significa "camino del sable" y proviene de los ideogramas ken: sable / espada y dō: camino, sendero, vía. El kendo es considerado el heredero directo de varias de las escuelas de esgrima japonesas conocidas como *ryū*; siendo influido especialmente por la escuela *Ono-ha Ittō-ryū*; en estas escuelas o "*ryū*" se entrenaban los legendarios guerreros medievales japoneses o samurái en el arte clásico de la esgrima con sable o *kenjutsu*. En el kendo se enfrenta al oponente portando una armadura (*bōgu*) y un sable de bambú (o *shinai*); asimismo como en todo arte marcial tradicional hay formas preestablecidas o kata, las cuales son ejecutadas en parejas y con sables de madera o (*bokuto*). Es importante notar que en algunas ocasiones como en exhibiciones, las kata se ejecutan con el sable japonés real o (catana), y que además el kendo, es el arte marcial y deporte de combate que más ha influido junto con el judo; al desarrollo metodológico, pedagógico y, en la terminología, de las artes marciales japonesas modernas desarrolladas en el siglo XX o gendai budō como el karate, y el aikido; debido a que varios de los maestros fundadores y/o difusores de estas disciplinas en Japón y en occidente, lo practicaron como parte de su formación marcial.



Kendo en una escuela rural alrededor de 1920.

- Sumo:** El sumo es un tipo de lucha libre, donde dos luchadores contrincantes o *rikishi* se enfrentan en un área circular. Es de origen japonés y es considerado un arte en su país, que mantiene gran parte de la tradición sintoísta antigua. Es el deporte nacional del Japón. El sumo empezó siendo el arte marcial del sumai y comprendía numerosas técnicas de lanzamiento, luxaciones, estrangulaciones y métodos de golpeo para ser usado en la defensa y el ataque por los guerreros samurái cuando fuese necesario. Pero con los años pasó a ser usado en duelos. Hasta ser reformado en el deporte actual, que enfatiza los lanzamientos y el uso del área de competencia.

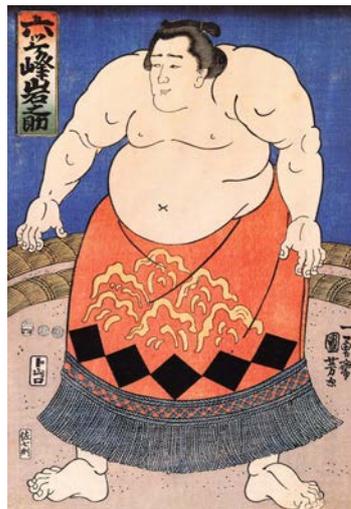
Otro documento sobre el origen del sumo es el *Nihon Shoki* o Crónicas del Japón, escritos en el año 720. El texto relata que el primer combate se realizó el año 23 a.C., bajo el reinado del emperador Suinin. La lucha se realizó por pedido del artesano Nomi no Sukune para combatir contra Taima no Kehaya. La lucha duró un tiempo prolongado, hasta que los golpes mortales de Sukune hirieron mortalmente a su adversario Kehaya. Sukune se convierte así en el gran vencedor y pasó a la posteridad como el "padre del sumo". Es en el año 642, bajo el reino de la Emperatriz Kōgyoku, cuando se encuentra un documento históricamente identificado. La Emperatriz quiso, a través de los combates de sumo, distraer a su invitado, un embajador del reino coreano de Baekje. En el siglo VIII el emperador Shomu mando a reclutar luchadores llamados sumaibito o sumotoris en todo el Japón para que pudiesen luchar en los jardines del Palacio Imperial durante las fiestas llamadas sechie. Estas fiestas eran organizadas el séptimo día del séptimo mes lunar, en agosto según nuestro calendario actual. Así el antiguo combate se convierte en una lucha con costumbres o ritos que lo alejan progresivamente de sus orígenes agrarios. Con el Emperador Kanmu el combate se hizo anual y esto perduró hasta el siglo XII. Hubo, sin embargo, un cambio significativo bajo el reino del Emperador Saga, que le dio al sumo un nivel cercano al de un arte marcial, (esto es al

estructurar las técnicas de luxaciones, lanzamientos, estrangulaciones, derribos, desarmes y golpes) en el siglo XII, y era practicado por la clase guerrera o samurái, junto con las artes marciales del jujutsu (lucha), el kenjutsu (esgrima con sable), y muchas otras con armas.

También se cree que la arena, se convirtió en reglamentaria a partir del siglo XVI, cuando el principal dirigente militar, Oda Nobunaga organizó un torneo. En esta época los luchadores vestían taparrabos, en lugar del rígido *mawashi* usado actualmente. Durante el periodo Edo, se desarrollaron la mayoría de las reglas, sanciones y aspectos del sumo deporte de hoy en día, donde prevalecen las técnicas de los lanzamientos, y los derribos.

El sumo como deporte, inicialmente fue practicado por los guerreros samurái o guerreros sin amo o rōnin, los torneos profesionales comenzaron en el templo del dios de la guerra Hachiman en 1864. Y se han llevado a cabo en el Ryōgoku Kokugikan desde 1909, sin embargo, el Kuramae Kokugikan ha sido usado para realizar los torneos desde la posguerra (1945) hasta 1984.

Los países cercanos al Japón comparten muchas tradiciones culturales, y también poseen estilos de lucha cuerpo a cuerpo, o con cinturón o vestimenta tradicional que son semejantes al sumo. Los ejemplos más notables incluyen la lucha mongola, la lucha china o shuai jiao (摔角), y la lucha sireum de Corea.



Grabado de Kuniyoshi Utagawa.

- **Danzas:** El siguiente pergamino ilustrado a mano, contiene ilustraciones de ocho tipos de danzas folclóricas japonesas: Sumiyoshi Odori, una danza transmitida en el santuario Sumiyoshi, en Osaka; Oise Odori, una danza de la provincia de Ise, donde está el santuario Ise consagrado a Amaterasu, la principal deidad femenina del sintoísmo; Kake Odori, en la que un grupo de personas baila alrededor del perímetro de una aldea o ciudad para exorcizar los espíritus malignos; Kokiriko Odori, en la que los bailarines folclóricos hacen sonar cañas de bambú en cada mano; Komachi Odori, en la que un grupo de muchachas con hermosos ropajes baila al son de tambores en el Festival del Tejedor; Karako Odori, una danza de niños al estilo chino; Hōsai Odori, una danza para recitar

oraciones originada por el sacerdote loco, Hōsai; y Sashimono Odori, una danza con banderas que imitan a las utilizadas en los campos de batalla. Todas las ilustraciones están pintadas en un estilo anterior al ukiyo-e (que se produjo, en su mayoría, a partir de mediados del siglo XVII), y el rollo tiene breves descripciones cómicas en la parte superior. El rollo se dibujó con el estilo de un popular pintor, cuyo nombre se desconoce, y es evidencia histórica de las danzas folclóricas que se realizaban probablemente a comienzos del siglo XVII. Las danzas folclóricas japonesas fueron transformadas en una gimnasia sistemática, que se difundieron a través de programas gimnásticos de radio, antes que en China.



- **MONGOLIA y ASIA CENTRAL**

La mayoría de los juegos y deportes tradicionales que los mongoles realizaban durante la Edad Media, se celebran hoy en día, como forma de conservar su cultura, en una fiesta llamada “Festival Naadam”; es la fiesta nacional y se realiza del 11 al 13 de julio de cada año en la ciudad de Ulan Bator. Se trata de una competición deportiva cuyos orígenes se remontan a la época de Genghis Khan, cuando se usaba para evaluar la destreza de los soldados. Actualmente hay tres competiciones: tiro con arco, lucha y carreras de caballo. Todas las categorías son mixtas menos la lucha, donde las mujeres tienen vetada su participación. Hoy día se celebra por todo el país, aunque en las zonas rurales los festivales son mas reducidos, se concentran en uno o dos días y los mas pequeños no tienen concurso de arco. Pero en contrapartida el ambiente es mas cercano y real.

- **Carreras de caballos:** A diferencia de las carreras de caballos occidentales, que consisten en carreras cortas normalmente de no más de 2 km, las carreras de caballos mongolas que tienen lugar en el Naadam, son un evento campo a través con recorridos de entre 15 y 30 km de largo. La longitud de la carrera viene determinada por la división por edades. Por ejemplo, los caballos de dos años corren durante 10 millas y los caballos de siete años durante 17 millas. Hasta 1000 caballos de cualquier parte de Mongolia pueden ser elegidos para participar. Los jinetes son niños de 5 a 13 años (normalmente no pasan de los 10) que entrenan durante los meses anteriores a las carreras. Aunque los jinetes son una parte importante de las pruebas, el principal propósito de las carreras es probar las habilidades de los caballos.



Carrera de caballos en el Festival de Naadam en Mongolia

Antes de que las carreras comiencen, la audiencia canta canciones tradicionales y los jinetes cantan una canción llamada *Gingo*. Tanto los jinetes como los caballos ganadores, reciben premios y los cinco primeros caballos de cada clase consiguen el título de *airgyn tav*, y los tres primeros reciben medallas de oro, plata y bronce. El jinete ganador también es honrado con el título de *tumny ekh* (líder de diez mil). El caballo que termina último en la carrera *Daaga* (caballos de dos años) recibe el nombre de *bayan khodood* (estómago lleno) y se le canta

una canción deseándole suerte para ser el ganador del próximo año. Es la prueba que causa mayor respeto y admiración entre los mongoles. Son carreras pensadas para valorar al caballo y no al jinete, si se cae el jinete y el caballo cruza primero la línea de meta, es el ganador. Además, los jinetes no superan los 10 años, esto garantiza que se valoren las cualidades del caballo y no las del jinete. Hay seis categorías, dependiendo de la edad del caballo, y recorren una distancia de entre 16 y 30 kilómetros. La carrera se celebra a campo abierto y es guiada por un jeep que precede a los competidores.

- **Tiro con arco:** El tiro con arco mongol es único dado que no tiene un único blanco sino cientos de beads o surs en un enorme muro. En esta competición pueden participar hombres y mujeres. Participan equipos de 10 hombres o mujeres y a cada miembro se le dan cuatro flechas con las que cada equipo tiene que alcanzar 33 "surs". Los hombres disparan sus flechas a 75 metros mientras que las mujeres lo hacen a 65 metros. Cuando el arquero alcanza su objetivo el juez grita uuhai que significa "hurra". Los ganadores de cada prueba o mergen,4 aquellos que alcanzan más objetivos, reciben el título de "tirador nacional" y "tiradora nacional".



Tiro con arco en el Festival de Naadam en Mongolia

Los participantes visten trajes tradicionales y usan arcos contruidos con una combinación de maderas, cortezas y huesos. Las flechas, hechas de ramas de sauce y plumas de buitre, se lanzan contra unos blancos de cuero redondos situados en el suelo, a una distancia de 75 mts para los hombres y 60 mts para las mujeres. Los jueces, situados junto a los blancos, certifican cada diana dando un grito y levantando la mano.

- **Bökh (o “Boke”) (Lucha Mongola):** De 512 o 1024 luchadores se enfrentan en un torneo individual eliminatorio que dura nueve o diez rondas. Es una competición no cronometrada, en la que los luchadores pierden si tocan el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies o las manos. Al elegir oponentes el luchador con más fama tiene el privilegio de elegir a su propio oponente. Los luchadores visten trajes de dos piezas que consisten en un apretado chaleco sobre los hombros

(*zodog*) y pantalones muy cortos y ajustados (*shuudag*), así como las pesadas botas mongolas (*gutuls*). Solo se permite la participación de hombres. Cada luchador cuenta con un animador o heraldo, llamado *zasuul*. El *zasuul* canta una canción de alabanza para el luchador ganador tras las rondas 3, 5 y 7. Los ganadores de la quinta ronda reciben el nombre de halcón, los vencedores en la séptima y octava rondas (depende de si la competición cuenta con 512 o 1024 luchadores) consiguen el título de *zaan*, "elefante" y el ganador absoluto de la novena o décima ronda (según el número de competidores) consigue el título de *arslan* (león). En el enfrentamiento final todos los *zasuuls* se dejan caer al paso de cada luchador mientras estos caminan acercándose entre ellos. Aquellos que son *arslan* dos veces reciben el nombre de *avraga* (gigante).



Lucha Boke en el Festival de Naadam en Mongolia

Los luchadores honran a los jueces y al público con la danza del águila antes de iniciar la ronda de combates, y el ganador de cada combate también la realiza al acabarlo. Los luchadores visten camiseta ajustada que deja ver el torso (*zodog*), calzoncillos cortos ajustados (*shuudag*)



Combate de Boke

Fuera del Festival de Naadam, se practica en toda el Asia Central otro tipo de juegos o deportes, algunos de ellos de gran repercusión, como:

- **Cetrería:** La caza con aves rapaces, o Cetrería, es una tradición de más de 2000 años de antigüedad en países como Kirguistán, Kazajistán o

Mongolia. Se dice que antaño una aldea pequeña dependía de la destreza del *Berkutchi* (maestro cetrero) y su mortífera ave, que eran los encargados de proporcionar pieles y carne a todo el poblado, especialmente en invierno, cuando más difícil se hacía la supervivencia del clan al completo.

La cetrería y el arte de la caza empleando aves rapaces es una práctica muy antigua, que lleva desarrollándose desde tiempos inmemoriales, principalmente en Eurasia, desde Europa Central hasta China.



Pintura de los siglos IX-X. Cetreros mongoles con aves de presa. El que está de frente parece sostener un águila real, mientras los otros portan halcones y aves menores.

En Kazajistán se han hallado petroglifos (dibujos en piedra) con motivos cetreros de al menos el primer milenio de nuestra era, y las historias épicas recogidas en legendarios poemas turcos y mongoles del siglo XIII, han seguido registrando estas actividades que se han perpetuado hasta nuestros días. En 1874 el viajero y general ruso Alexander Kaulbars describió en su cuaderno de campo, durante su visita a las extensas regiones que baña el mítico río Amu Darya como: “un buen número de halcones y alguna que otra águila real son mantenidas dentro de las yurtas (enormes casetas de campaña circulares de las tribus nómadas) entrenadas para la caza”.

El adiestramiento y uso cetrero del águila real es único en esta zona y no se da en ningún otro lugar del mundo. Existe una federación habilitada a tal fin, la denominada Federación *Kyran*, mientras en Kirguistán destaca el *Salburun*, ambas encargadas de tramitar las fichas de los socios, consultas legales y burocráticas, habilitar permisos y certificados veterinarios, así como la organización de los festivales cetreros, que suelen ser anuales y multitudinarios. No obstante, hay una desconexión importante con otras naciones cetreras aledañas, como China, debido principalmente a la diferencia existente en la legislación y la política relacionadas con estas aves y su repercusión cultural a nivel nacional.



Cetrería en Mongolia

- **Kökbürü:** Se trata de un juego por equipos a caballo, originario del Asia Central. Es un juego muy similar al “*buzkashi*” (o “*kokpar*”) afgano, en donde es deporte nacional; aunque se cree que es originario de Uzbekistán. Esta modalidad deportiva consiste en que dos equipos de jinetes compiten en un terreno de juego de dos kilómetros de longitud para llevar el cadáver de un cordero a través del campo para tirarlo en el punto de meta en el centro del campo. Es un juego muy violento, ya que no tiene unas reglas definidas y los jinetes terminan envueltos en verdaderas batallas sangrientas.



Encuentro de Kökbürü

TEMA IV: CULTURA GRIEGA

Las primeras culturas del mar Egeo, alcanzaron el cenit en aspectos tales como la política, el arte, la arquitectura, la literatura, la filosofía y también en la gimnástica, convirtiéndose en lo que hoy conocemos como la Cultura Griega Clásica.

Cualquier referencia a la civilización griega debe de tener en cuenta dos hechos. Primero que los pueblos griegos no constituían una nación única e independiente con un fuerte sentido nacionalista, sino que estaba constituida por un grupo de "polis" o ciudades estado, entre las que destacaban por encima del resto las de Atenas y Esparta, con pautas y maneras de vivir bastante diferentes. Segundo que la sociedad griega era una población estratificada en la que sólo una minoría poseía el rango de ciudadano, el resto eran campesinos, extranjeros y esclavos.

La historia de la Antigua Grecia suele subdividirse en varios períodos según la alfarería y los sucesos políticos, sociales y culturales:

- La Edad oscura (1100 a. C.-750 a. C.) muestra diseños geométricos en la cerámica.
- La Época arcaica (750 a. C.-500 a. C.) mientras que los artistas creaban esculturas en posturas estiradas con la «sonrisa arcaica» onírica. Se suele considerar que termina al derrocar al último tirano de Atenas en el año 510 a. C.
- El período clásico (500 a. C. - 323 a. C.) ofrece un estilo distinto, que después se consideró como ejemplar (es decir, «clásico»); el Partenón se construyó durante esta época.
- El período helenístico (323 a. C.-146 a. C.) es cuando la cultura y el poder de Grecia se expandió en el Oriente Próximo y el Oriente Medio. Este período comienza con la llegada al poder de Alejandro Magno y termina con la conquista romana tras la batalla de Corinto (146 a. C.).

En Esparta los ciudadanos eran educados para la defensa del estado lo que exigía una exaltación de la fuerza y de la robustez física para poder asegurar y garantizar de esta manera sus objetivos. Como consecuencia de ello, la educación espartana sobrevaloró la importancia de la gimnasia, aunque fuera con fines manifiestamente militares.

En Atenas, el hombre no era entendido únicamente como simple defensor de posibles agresiones de pueblos enemigos, sino que, en sus ideales, se contemplaban y valoraban dimensiones personales de índole espiritual, filosófica, musical y artística que configuraban los ejes formativos del ciudadano ateniense. La gimnasia, al margen de connotaciones de tipo militar, contemplaba también propósitos y finalidades de tipo médico e higiénico.

El estado se preocupaba de educar a los individuos para: a) Ser buenos ciudadanos (Atenas), o b) Para ser buenos guerreros (Esparta). Su formación física estaba basada en unos cánones de belleza preestablecidos y unificados. En su formación, trataban de ser los mejores, de sobresalir, intentando obtener el "Areté", que para ellos era la síntesis de: Honor, belleza y virtud. No obstante, la formación era diferente entre Espartas y Atenas.



a) En Esparta:

Cuando los dorios invadieron Grecia (hacia el siglo XII a.C.), algunos grupos se instalaron en el valle de Eurotas, río del Peloponeso, fundando Esparta convirtiendo en esclavos a sus habitantes primitivos y creando un Estado Guerrero. En el siglo VII a.C. Esparta extendió sus dominios dominando Mesenia, al oeste. A los siete años (o a los cinco, según Plutarco) se arrancaba a los niños de su entorno familiar y pasaban a vivir en grupo, bajo el control de un magistrado especial, en condiciones paramilitares. A partir de entonces y hasta los veinte años, la educación se caracterizaba por su extrema dureza, encaminada a crear soldados obedientes, eficaces y apegados al bien de la ciudad, más que a su propio bienestar o a su gloria personal. Los muchachos debían ir descalzos, sólo se les proporcionaba una túnica al año y ningún manto y eran sometidos a una sub-alimentación crónica, forzándoles a buscarse su propio sustento mediante el robo. Se les sugería robar, pero el que se dejaba atrapar era apaleado.

Par hacerse una idea de como era la educación espartana, Jenofonte indicó en sus escritos: “Licurgo ha condenado el calzado, persuadido de que caminando con los pies desnudos serían más ligeros en la carrera, estarían más en condiciones para dar saltos...”; igualmente Plutarco indicaba “cada grupo dormía en la misma sala, sobre jergones hechos con puntas de junco...que ellos mismos debían cortar...sin cuchillo ni instrumento alguno.”

Las disciplinas académicas se centraban en los ejercicios físicos y el atletismo, la música, la danza y los rudimentos de la lectura y escritura. Por lo que a la educación de las niñas se refiere, se encaminaba a crear madres fuertes y sanas, aptas para engendrar hijos vigorosos. Por ello, practicaban ejercicios de entrenamiento, así como la represión sistemática de los sentimientos personales en aras del bien de la ciudad.



En Esparta había tres clases sociales: Los Ilotas, los Iguales y los Periecos.

- Los “Ilotas” eran los campesinos, pero no eran estrictamente esclavos, sino siervos que estaban adscritos a la propiedad que cultivaban; podían casarse y tener hijos y se quedaban con los frutos de su trabajo una vez deducida la renta que correspondía al titular de la hacienda. De modo excepcional, los ilotas podían ser reclutados para el ejército y liberados luego. Mucho más numerosos que los ciudadanos, estaban por completo al margen de la vida social.
- Los “Iguales” (ciudadanos espartanos), que temían la rebelión de los Ilotas, por lo que les declaraban solemnemente la guerra una vez al año, les humillaban, aterrorizaban y mataban, con el objetivo primordial de eliminar a los más levantiscos, reducir su número y proporcionar a los jóvenes un bautismo de sangre que los preparase para su futura vida militar. A estas matanzas se le conocía con el nombre de “Krypteia”.
- También existían los “Periecos” (habitantes de la periferia), el tercer grupo social de Esparta, que eran mantenidos al margen de cualquier derecho político y aunque libres, jamás participan en las decisiones. Poseían el monopolio del comercio y compartían el de la industria y la artesanía con los ilotas. Entre los periecos había también campesinos, reducidos a cultivar los terrenos menos productivos.

A los 18 años, se ejercitaba a los jóvenes iguales para realizar la “cryptia”; es decir, la matanza de ilotas para regular su superpoblación, que pudiese poner en riesgo la dominación de los iguales.

b) En Atenas:

En Atenas, el hombre no era entendido únicamente como simple defensor de posibles agresiones de pueblos enemigos, sino que en sus ideales, se contemplaban y valoraban dimensiones personales de índole espiritual, filosófica, musical y artística que configuraban los ejes formativos del ciudadano ateniense (“Paideia”). La gimnasia, al margen de connotaciones de tipo militar, contemplaba también propósitos y finalidades de tipo médico e higiénico. La danza era considerada como un elemento educativo

complementario. Su formación física estaba basada en unos cánones de belleza preestablecidos y unificados.

En su formación trataban de ser los mejores, de sobresalir intentando obtener la "Areté", que para ellos era la síntesis de: honor, belleza y virtud.

El control de entrenamiento lo realizaban mediante el control del ritmo respiratorio y su alimentación se basaba en grandes cantidades de pan, cereales, higos secos y carne de cerdo. El entrenamiento básico duraba cuatro días y se denominaba "Tetra", consistiendo en: El primer día trabajo suave, el segundo día trabajo intenso, el tercer día ejercicios generales y juegos libianos y el cuarto día ejercicios moderados. La danza era considerada como un elemento educativo complementario.

En cuanto a las instalaciones que utilizaban para la práctica de ejercicios físicos, las más destacadas eran: El Gimnasio, la Palestra, el Estadio y el Hipódromo. En cada ciudad existían varios gimnasios, destacando en Atenas a lo largo de la historia, desde el punto de vista educativo: La "Academia", el "Liceo" y el "Cinosargos".

Las actividades físicas practicadas en esta época con un carácter competitivo, se realizaban como actividades rituales religiosas, concentrándose en eventos a los que denominaban "Juegos". Se celebraban varios Juegos en toda Grecia, pero los más famosos fueron:

- a) Juegos Panhelénicos (Olímpicos, Píticos, Istmicos y Nemeos).
- b) Juegos Panateneos.
- c) Juegos Hereos.
- d) Juegos Iso-Olímpicos.
- e) Otros Juegos menores.

Las competiciones atléticas eran muy abundantes en la Grecia clásica; en Atenas tenían 180 días festivos con los llamados "anthesterios", "lenceanos" y "dionisiacos", mientras que Esparta tenía los "hyacintios", "carneicos" y "gimnopédicos". También se pueden citar los "dyonisia" de Teos, los "apollonia" de Delos, o los "halieia" de Rodas.

Se consideraba un gran honor poder participar en las Olimpiadas, pero para ello, todos los participantes debían cumplir con unos requisitos, como eran:

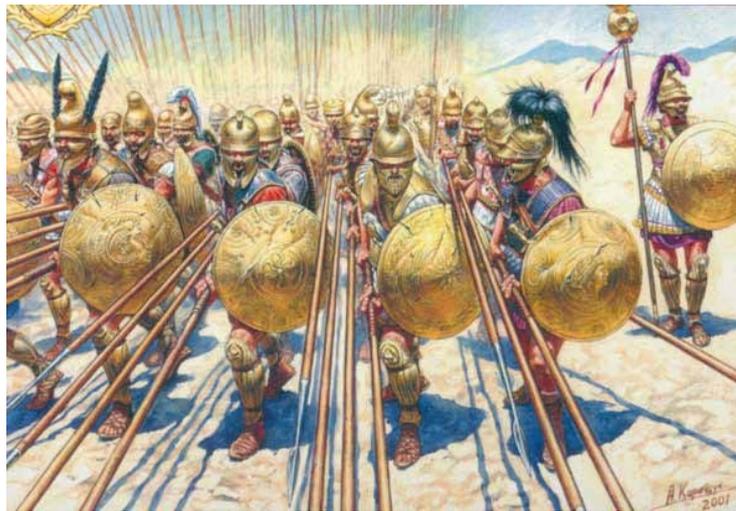
- Ser hombres libres y de origen griego.
- Ser hijos legítimos.
- Demostrar la plena posesión de todos los derechos civiles.
- No haber sido declarados culpables de irreverencia contra la religión.
- No estar en situación de deshonor, por haber cometido delitos de sangre, u cualquier otra clase de delito-
- No haber perturbado la paz de la tregua de la "paz olímpica".
- Haber abonado las multas olímpicas con que se le hubiese sancionado.
- Haberse documentado y asistido a los entrenamientos preliminares de Elis.

Todo esto se declaraba previamente al comienzo de las competiciones, como juramento ante la estatua de Zeus. Todos los participantes debían llegar por lo menos, 30 días antes de las competiciones a los entrenamientos de Elis; aunque el campo se abría 10 meses antes de los juegos. Los entrenamientos tenían lugar bajo la supervisión de los preparadores, que eran asignados por la

organización y que debían someterse, al igual que los jueces, a la misma preparación que los atletas. Se sometían a la misma disciplina, independientemente de su condición social.

Elis estaba situada en una llanura del río Peneios, a unos 300 estadios (57 kilómetros) de Olympia y en ella se realizaban las distintas pruebas de clasificación por edades. Disponía de un campo de carreras, dos gimnasios, un campo amurallado con suelo blando ("malto") para entrenar los efebos, un edificio para las clases teóricas de los participantes y en donde se guardaban los libros y actas y un edificio para los preparadores en el que durante diez meses se les enseñaba el reglamento de manera teórica y práctica. Los participantes eran clasificados en los entrenamientos de Elis en tres categorías: "Andres" (o adultos), Neaniscois (de 18 a 15 años) y "Paides" (o juveniles, menores de 15 años).

Cuando había pasado el período de prueba, se despedía a los atletas con las palabras: "¡Hacia Olympia! ¡Id al estadio y mostraos como hombres capaces de vencer! En cuanto al que no esté preparado, que vaya a donde quiera". Luego partían mediante una gran comitiva ceremonial y por el camino sacrificaban en los altares prescritos las ofrendas del ritual; llegados a Olympia ocupaban unas sencillas tiendas, o chozas de barro y se inscribían para las pruebas, se prestaba juramento y comenzaban las competiciones.



Al principio la fiesta duraba dos días, según el siguiente programa: La ofrenda, el agón o carrera de velocidad, la distribución de premios y el banquete. Posteriormente, tras los entrenamientos en Elis, se realizaba la marcha ceremonial de Elis a Olimpia de dos días, con sacrificios rituales de ofrendas por el camino. El primer día se inscribían en las listas y junto con su preparador y parientes juraban las reglas; el segundo día comenzaban las pruebas eliminatorias de velocidad, lucha y pugilato, así como a partir de la 145ª Olimpiada, el pancracio; el tercer día las carreras hípicas y por la tarde el pentatlón; el cuarto día estaba dedicado a la procesión solemne, seguida de los discursos, cantos, pregones, la ofrenda funeraria en honor de Pélope y luego las ofrendas en los altares durante la mañana y por la noche el banquete de los participantes; el quinto día tenían lugar las eliminatorias y finales individuales que podíamos denominar de atletismo, comenzando por la carrera de fondo, la del estadio, la del doble estadio y por la tarde las pruebas de fuerza, el pancracio, el pugilato y la carrera de los hoplitos (sobre unos 400 metros) llevando los

corredores casco, grebas (piezas que cubrían las piernas desde la rodilla hasta el pie) y escudo; y el sexto día los vencedores se reunían ante la puerta este del templo de Zeus, ante las estatuas de anteriores vencedores, hasta que eran llamados a la antesala del trono de Zeus, en donde delante de una barrera azul con un mesa de oro y marfil en la que estaban las coronas que se imponían a los ganadores, luego tenía lugar la acción de gracias de los triunfadores y huéspedes y por la noche el banquete que reunía a jueces y vencedores; a la mañana siguiente empezaba la salida.

En las primeras olimpiadas y durante la época homérica, los atletas corrían vestidos con una especie de bañador corto y fino, que tan solo cubría la zona genital llamado "perizona", pero a partir de la 25 olimpiada (720 a.C.) al vencedor (según algunos autores fue Akanthos de Esparta y según otros Orrhipoos de Megara), se le cayó esta prenda mientras corría y al finalizar afirmó que de esta manera se corría más cómodo y rápido. Como al vencedor se le consideraba como un héroe con categoría de divinidad, nadie le podía contradecir, pasando desde entonces a correr todos los atletas desnudos; motivo por el cual se prohibió la presencia de mujeres casadas en todas las pruebas, "a fin de evitar comparaciones con sus maridos". Sin embargo, hay autores que consideran que no solo era a las mujeres casadas, sino que estaba prohibida la presencia y participación de todas las mujeres a los juegos.

Otros autores afirman que el origen de correr desnudos se atribuye a Orcipos, quien en los XXXI Juegos Olímpicos, perdió una victoria casi segura, debido a que durante la carrera se le desanudo el taparrabos, entorpeció los movimientos y perdiendo con ello la carrera

Las sacerdotisas que participaban en las Hereas corrían con una túnica corta hasta la rodilla, que se llamaba "Chitón" y dejaba al descubierto el seno derecho.

La ley castigaba a toda mujer que la infringiera lanzándola desde el monte Tipeo, un lugar escarpado cercano a Ceillonte, en Elide. La única mujer a la que se le permitía la entrada, y cuya presencia era habitual, era la gran sacerdotisa de Demeter, que tenía reservado un sitio frente a los jueces supremos de los Juegos. No obstante, hay constancia de la excepción realizada con **Calipatira** (Ferenice según algunos), que según narran muchos historiadores, fue la única mujer que infringió la prohibición de entrar en el estadio Olímpico y no fue asesinada. Era hija de Diágoras, vencedor del Pancracia en el 464 y hermana de varios vencedores olímpicos, por lo que en una prueba en la que participaba su hijo Pisidoro, se vistió de hombre para poder presenciar desde el lugar destinado a los entrenadores, la competición. Su hijo se alzó con el triunfo, ella se lanzó a la arena para abrazarlo y en un descuido se abrió su túnica dejando al descubierto su identidad. Los jueces se reunieron y dada la familia de grandes atletas a la que pertenecía decidieron indultarla. Algunos autores atribuyen esta historia a su hermana Ferenice (396 a. C).

Orígenes de las Olimpiadas

El origen de los diferentes juegos panhelénicos varía según los autores de referencia, encontrándonos los orígenes más frecuentes en:

- Juegos Píticos: Realizados en Delfos en honor de Apolo por haber dado muerte a la serpiente Pitón.
- Juegos Nemeos: Celebrados en Nemea, lugar de la Argólida, en homenaje a Archemoras, hijo del rey de Nemea.
- Juegos Itmicos: Se realizaban en el istmo de Corinto, en honor de Poseidón (Neptuno) y fueron creados por Teseo, el vencedor del monstruo Minotauro.

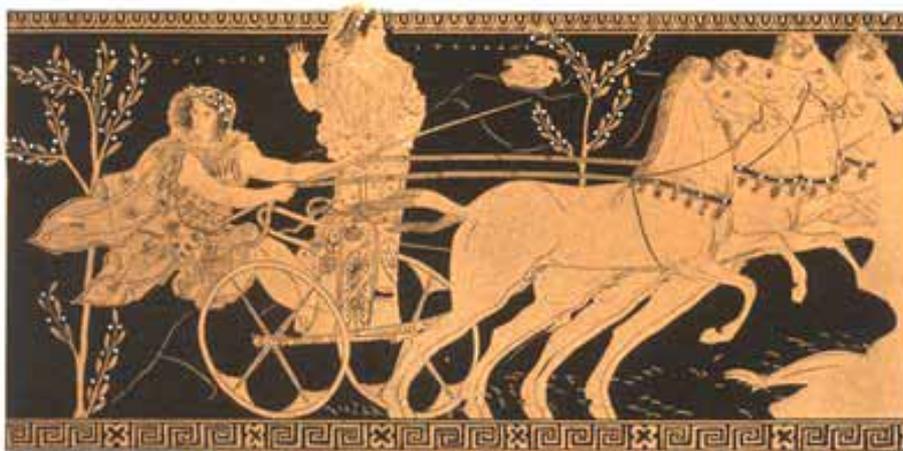
Al tratarse de un origen mitológico, son diversas las causas que se consideran como desencadenantes del inicio de las competiciones y en muchos de los casos, mezclando la realidad con la mitología. Desde ese punto de vista existen diferentes versiones sobre el origen de los Juegos Olímpicos, como son las siguientes:

- a) Zeus: Una primera leyenda considera que el fundador de los Juegos Olímpicos fue Zeus, quien después de su gran victoria sobre los Titanes organizó unas fiestas deportivas, en señal de la victoria de la cultura sobre la fuerza bruta.
- b) Oxilo: Oxilo era un noble aqueo, que tras su victoria en Arcadia lo celebró con unos grandes juegos, que posteriormente mantendría como forma para mantener en forma a sus tropas.
- c) Atlíos: Atlíos era un rey que para poder decidir a quien de sus tres hijos daba la corona, les hizo competir en una carrera, coronando al vencedor. ("Atla" significa competición y de ahí el término "atleta").
- d) Hércules: Otra leyenda considera que su fundador fue Kronos, padre de Zeus, a quien estaba consagrado el Monte Kronion en Olimpia. Su esposa Rhea confió a Zeus recién nacido a los ídeos, que llegaron a Olympia procedentes de Ida de Creta. El mayor de estos, Herakles (Hércules), organizó una carrera en competición con sus hermanos y coronó a los vencedores con ramas de un olivo silvestre. Más tarde, siendo Zeus adulto, compitió en Olympia con su padre Cronos. Aquí se manifiesta claramente la influencia dórica (Creta había sido ocupada por los Dorios).
- e) Pélope: Una generación después, El rey Pélope, hijo de Tántalo, antepasado de Agamenón, quien ocupó el Peloponeso llegando desde Asia Menor, dominando sobre todo la región de Elis. Pélope llegó a Pisa, donde reinaba Enómao, descendiente de Ares, dios de la guerra, quien tenía una hija muy hermosa llamada Hipodamia. Pero el oráculo había predicho a Enómao que moriría a manos de su yerno, por lo que el rey no quería casar a su hija. Para ello, cuando se presentaba un pretendiente, les mataba mediante tretas en una carrera de carros. Sin embargo, enterado Pélope de las trampas de Enómao, sobornó a Mirtilo, el conductor del carro de Enómao, que sabotear el carro real de Enómao, quitándoles las clavijas de las ruedas y sustituyéndolas

por cera, con lo que el rey volvió y se mató. Por su parte, Enómao había colocado a su hija en el carro de Pélope para distraerle y hacerle perder, pero Pélope ganó la carrera y se casó con Hipodamía, convirtiéndose en el nuevo rey de Pisa y estableciendo unos juegos de carreras de carros en recuerdo de su suegro, supuestamente sobre el 884 a.C. Después de haber sido descubierta su tumba en el lugar consignado por Pausanias, parece ser que esta versión es la versión más acorde con los hechos históricos.

Ya en tiempos prehistóricos, Olympia debió ser un santuario en donde se veneraba a las fuerzas de la naturaleza y especialmente en el Monte Kronion, se adoraba a la diosa Gea, diosa de la tierra, que más tarde se convirtió en Hera, la esposa de Zeus. El templo más antiguo de Olympia estaba consagrado a Hera.

La confianza en este origen prehistórico de los juegos estaba tan arraigada incluso entre los antiguos, que hasta conservaban una doble numeración. En este sentido, en las excavaciones de 1879 se descubrió el disco de Poplios Asklepiades, que lleva en el anverso el nombre del vencedor y la fecha en que tuvo lugar el certamen: La 255ª Olimpiada (241 d.c.); pero en el reverso, una autoridad de la época hizo grabar una dedicatoria por vanidad, en la que señala que dicho triunfo se desarrolló durante la 456ª Olimpiada. El atleta comenzaba la numeración a partir del año 776 a.C., mientras que el funcionario lo hacía desde el 1580 a.C. (época de las inmigraciones aqueas). Con lo que parece que el origen de los J.O. debe buscarse en un culto local de los "pelasgos" dedicado en principio a la diosa de la tierra y que, bajo la influencia de las inmigraciones, fundamentalmente cretenses, se convirtió en culto a la diosa Hera, que vendría a ser más tarde la divinidad nacional de los "pisatos"; el culto a Zeus no se introdujo hasta la inmigración de los "eleatas". Por todo lo cual, la fecha del origen de los juegos no puede ser fijada con exactitud.



Enomeo en su carro con Hipodamia para distraerle.

El nombre de Olympia no debió emplearse antes de la consagración de los juegos a Zeus, puesto que se trata de una alusión a su trono (Olimpo), monte de 3.000 metros de altura en la bahía de Salónica.

En el año 776 a.C. se desarrollan los primeros juegos de los que se tiene conocimiento fehaciente, reorganizándose y comenzando a celebrarse con una periodicidad de cuatro años, denominándose "Olimpiada" a este período de

tiempo, que a partir de esta fecha sirve a los griegos como unidad cronológica de la historia. De esta primera olimpiada documentada, se conoce el vencedor olímpico de la carrera del estadio, que fue Koribos de élide (Coroebos, de la ciudad de Elis).

Al principio, los vecinos de Pisa y Elis se turnaban en la organización de los juegos, pero desde Koribos hasta la 34ª Olimpiada, unos 200 años después, se sucedieron diversos periodos de control exclusivo de una sola de estas ciudades al dominar a los restantes pueblos de la zona, hasta el 568 a.C., fecha en la que los eleatas con la ayuda de los espartanos destruyeron Pisa, asegurando la paz en el Peloponeso y controlando la organización de los juegos. Para ello, nombraban a diez altos funcionarios (helanódices) (primero fueron 9, luego doce y finalmente diez), uno de cada una de las doce familias eleatas. Para preparar a estos "helanódices" durante su estancia en Elis, existían los "nomofilaces" que eran los responsables de la conservación de las reglas olímpicas. Esta fue la edad de oro de los juegos, desde el 468 a.C. hasta el 337 a.C.

A partir del 472 a.C. (LXXVII J.O.) ya se habían incorporado todas las pruebas, por lo que los Juegos pasaron a durar cinco días. El primer día coincidía con el decimoprimer día del mes de Hecatombion, que llegaba con la luna nueva, después del solsticio de verano (a finales de julio, o primeros de agosto). Pero mucho antes de esta fecha, unos mensajeros, o "spondroforos" partían de la Elida para anunciar la celebración de los Juegos.

En las últimas listas de vencedores se leen nombres procedentes de: Caria, Lidia, Capadocia, Pamfilia, Bitinia, Licia, Pisidia, Asiria, Tigris, Egipto, Alejandría, Macedonia, Iliria, Tracia, Epiro y de la misma Roma.

No tenemos la seguridad absoluta de que los J.O. se hayan celebrado sin interrupción en todo el tiempo cuya historia nos es conocida, desde 776 a.C. hasta el 393 d.C., o sea 293 veces a lo largo de 1.200 años. Hasta la Olimpiada 264ª del año 277 d.C., conocemos por lo menos un nombre de los vencedores, e incluso muchas veces más. De pronto estas listas se interrumpen totalmente, coincidiendo con la primera invasión de los hérulos, que debió paralizar toda la vida griega. Cualquiera que sea la causa, falta toda anotación durante 84 años, desde la 265ª hasta la 286ª Olimpiada, hasta que se nos cita a Filumenos de Filadelfia como vencedor de la lucha en la 287ª y 288ª Olimpiada (369 y 373 d.C.). El último vencedor conocido es de origen iranio: Varazdates, de la familia real armenia de los arsácidas, que ganó el último pugilato en la 291ª Olimpiada (385 d.C.).

Constantino el Grande, después de eliminar a sus rivales, declaró al cristianismo como religión oficial, ordenando o consintiendo el saqueo de los templos, aunque éstos y las fiestas no fueron prohibidos expresamente; su sobrino: El Emperador Juliano "El Apóstata" (361 d.C.), derogó las prohibiciones e intentó dar una nueva vida a las fiestas paganas, volviéndose a celebrar con todo esplendor los juegos de Delfos, de Argos, de Corinto y de Olympia.

En el 394, un año después de la 293ª Olimpiada, Teodosio el Grande, un fanático español, prohibió todos los juegos paganos y con ellos también los Olímpicos.

El primer campeón olímpico español, del que se tiene noticia, nació en el año 97 en Barcino (Barcelona) y murió el año 150. Se llamaba **Lucius Minicius Natalis Cuadronius Verus**, era un augur y tribuno militar de las legiones: I, XI "Claudia" y XIX "Gémina". En el año 129, siendo senador, participó en la 227ª Olimpiada y ganó en la prueba de carrera de carros. Se le levantaron diversos

monumentos en varios países, de los que se han encontrado restos en: Libia, Bulgaria, Londres, Roma y sobre todo en el Olimpo de Grecia.

Entre las señas de identidad de los Juegos Olímpicos, podemos destacar: La Tregua Sagrada, el desprecio del profesionalismo y la prohibición a las mujeres casadas de acercarse a los lugares en donde se celebraban las competiciones. La "Tregua Sagrada" (La "**Ekecheiria**"): Licurgo en nombre de Esparta y Clestenes como rey de Pisa, la dictaron en el 884 a.C., para garantizar la inviolabilidad de la paz en el territorio de Olimpia y Elis, así como para sus peregrinos. Se encontró inscrita en un disco del templo de Hera, con el siguiente texto: "Olimpia es lugar sagrado, quien ose pisar este suelo con fuerzas armadas será vituperado como hereje." Aún así, esta tregua se violó dos veces por Esparta y una por Macedonia.

No tenemos la seguridad absoluta de que los J.O. se hayan celebrado sin interrupción en todo el tiempo cuya historia nos es conocida, desde el 776 a.C. hasta el 393 d.C., o sea 293 veces a lo largo de 1.200 años.

Sin embargo, la decadencia de los juegos se produjo por una serie de factores:

- La desaparición de la rivalidad entre las ciudades.
- La llegada del mercantilismo. (Profesionalismo)
- La pérdida del valor moral del esfuerzo físico, desarrollándose las habilidades con fines lucrativos (utilitarismo)
- La conquista de Grecia por macedonios y romanos.
- La oficialización del cristianismo (Prohibición de Teodosio en 393 d.C.)

Constantino el Grande, declaró al cristianismo como religión oficial, ordenando o consintiendo el saqueo de los templos, aunque éstos y las fiestas no fueron prohibidos expresamente.

Su sobrino, el Emperador Juliano "El Apóstata" (361 d.C.), derogó las prohibiciones e intentó dar una nueva vida a las fiestas paganas, volviéndose a celebrar con todo esplendor los juegos de Delfos, de Argos, de Corinto y de Olympia.

En el 393, un año después de la 293ª Olimpiada, Teodosio el Grande, prohibió todos los juegos paganos y con ellos también los Olímpicos.

Tipos de Juegos

- **Juegos Panhelénicos:** Eran los juegos más importantes de la cultura griega y eran: los Juegos Olímpicos, los Juegos Píticos, Los Juegos Corintios (o Ítsmicos) y los Juegos Nemeos.
 - Los juegos más importantes que se desarrollaban en Grecia eran los **Juegos Olímpicos**, que se celebraban en Olimpia dedicados a Zeus el primer año de la Olimpiada, los Istmicos que se desarrollaban en el mes de mayo del segundo año, los Nemeos en el mes de Julio del segundo año, y los Píticos que tenían lugar en agosto.
 - **Los Píticos** se celebraban cada dos años en el santuario de Delfos, en la ladera del Parnaso en Fócide y eran los más antiguos después de los Olímpicos, ya que se remontaban al 582 a.C., siendo una

conmemoración funeraria consagrada a la victoria del dios Apolo sobre el dragón Python. Al principio compitieron solo musas, pero desde el 489 a.C. se incluyeron las pruebas físicas del programa olímpico, con excepción de la carrera de armas; en ellos se establecían dos categorías (adultos y jóvenes). Al ganador se le premiaba con una guirnalda de laurel.

- **Los Nemeos** se celebraban cada dos años en Phlius (aunque algún tiempo se trasladaron a la Argólida), en honor del Zeus de Kleonae y fueron instituidos por Adrastos y reorganizados en el 573 a.C.. Se componían de competiciones atléticas (incluida la carrera de 800 m, o "hippios"), hípicas y artísticas, en tres categorías de edades. A los vencedores se les entregaba una guirnalda de hiedra y en algunos casos una corona de apio.
- **Los Istmicos** se basaban en el culto local de tiempos inmemoriales, aunque en los últimos años se consagraban a Poseidón y tenían lugar en Corinto; se celebraban cada dos años, una vez en el verano antes de la Olimpiada y otra en el invierno a continuación de los Juegos Olímpicos. Se desarrollaba en tres categorías con todo el programa de pruebas olímpicas, al que se le añadían algunas pruebas náuticas. A los ganadores se les premiaba con una rama de pino.
- **Las Panateneas:**

Estaban dedicadas a la diosa Atenea y fueron instauradas por Pisístrato en el año 526 a.C. y reformadas por Pericles. Se celebraban cada cuatro años en julio o agosto del tercer año olímpico (el mismo año que los Juegos Píticos). Tenían lugar en la Acrópolis y las carreras hípicas en Echélida, cerca del Pireo y posteriormente se trasladaron a la colina Adretos (orilla izquierda del Ilissos) en un estadio que construyó Herodes Atico y en el que se reanudaron los juegos de la era moderna en 1806.

Las Panateneas eran las fiestas más brillantes y duraban una semana con competiciones artísticas, gimnásticas y ecuestres. A los vencedores se les entregaba unas ánforas con aceite de unos árboles sagrados (las morias).



Friso de la Panateneas realizado por Fidias para el Templo de Partenón en en el siglo V a.C. (460-450 a.C.) (Museo Británico de Londres)

- Las Hereas:** Se trataba de unas competiciones solamente femeninas, que se desarrollaban en Olympia cada cuatro años, en el mes de septiembre, después de los Juegos Olímpicos. Su creación se atribuye a Hipodamia. Era una fiesta religiosa dedicada a la diosa madre Hera, que según la leyenda había sido instaurada por Hipodamia para dar gracias por su boda con Pélope. Las sacerdotisas de Hera eran las encargadas de la organización de la fiesta, los sacrificios y la competición deportiva, que tan solo se limitaba a una carrera de muchachas sobre 160 metros aproximadamente, en la que corrían con el pelo suelto, pero sin ir desnudas como los varones, sino con un chitón que dejaba descubierto el seno derecho y que llegaba hasta la rodilla. Recibían como premio la guirnalda de olivo, una parte de la vaca sacrificada y el derecho de consagrar su retrato, realizado en unas tablillas de arcilla, que era colocado en unas muescas que tenían las columnas del templo de Hera.



Muchacha corredora de una Herea. Siglo VI a.C. (Museo de Olimpia)



Cerámica de mujeres corriendo del siglo IV a.C. (Museo Vaticano)

- Otros juegos:**

Después de la victoria de Augusto en Actium, fundó la ciudad de Nicópolis, en donde instituyó unos juegos cuatrienales como los olímpicos, a los que se les llamó "Iso-Olímpicos". También se celebraron juegos de

este estilo en Italia (En Nápoles, León de Sicilia), en Asia Menor (Nicea, Thyatira, Tralleis, Pérgamo, Esmirna, Efeso, Attalia, Anazarbos, Tarsos), en Siria (Tiro, Antioquía) y en Africa del Norte (Alejandría, Cirene).

Otras fiestas en las que se desarrollaban competiciones deportivas eran: **Las Teseidas** (consistentes en unas carreras de antorchas), Los Epitafios (juegos funerarios en honor de los caídos con carreras de febos, carreras de armas y carreras de relevos con antorchas), **las Soterias** (regata de remo que se celebraba en el puerto del Pireo en conmemoración de la batalla de Salamis), las **Muniquias** (con una carrera de fondo y otra con relevos de antorchas, que se realizaba en la isla de Salamis para conmemorar esa misma batalla), las Herakleas (en Marathón para recordar la batalla del año 490 a.C.), las Osoforias (en Atenas con carreras para los efebos), las **Apolonias** (dedicadas a Apolo y que se celebraban en Delos en febrero o marzo del tercer año olímpico, eran unas fiestas con competiciones gimnásticas pero solamente para los jóvenes que se reunían en esa isla para dicha solemnidad), las **Ayanteia** (dedicadas a Ajax), las Ioleadas (que se celebraban en Tebas en honor del héroe Iolas), las **Dionisias** (en Teos, en la península Lidia, con competiciones humorísticas como el combate a empujones encima de pellejos untados de aceite), y una larga lista de **juegos menores**, o de menor importancia.

Juegos		Dedicados a...	Origen	Sede	Época	Trofeo
Panhelénicos	Olímpicos	Zeus	776 a.c.	Olympia	1º año de la olimpiada, cada 4 años.	corona de olivo
	Píticos	Apolo	582 a.c.	Delfos (fócide)	en mayo del 2º año olímpico, cada 2 años.	guirnalda de olivo
	Itmicos	Poseidón	582 a.C.	Corinto	en julio del 2º año olímpico, cada 2 años.	rama de pino
	Nemeos	Zeus	573 a.c.	Phlius; y Argólida	en agosto cada 2 años	guirnalda de hiedra, y corona de apio
Panateneos		Atenea	526 a.c.	Acrópolis de Atenas y Adrettos	cada 4 años en julio o agosto del 3º año olímpico; el mismo que los j.píticos; duraban una semana.	ánforas de aceite de los árboles sagrados ("morias")
Hereos (femeninos)		Hera		Olympia	solo para sacerdotisas de la diosa hera; cada 4 años.	guirnalda de olivo
Iso-olímpicos			Batalla de Actium	Nicópolis	cada 4 años	
Menores	Teseidas				carreras de antorchas	
	Epitafios	caídos			juegos funerarios	
	Soterias		Batalla de Salamis	Pireo (puerto)	regata de remo	
	Muniquias			Salamis	relevo de antorchas	

	Herakleas		Batalla de Marathón (490 a.c.)	Marathón		
	Osoforias			Athenas	carreras para efebos	
	Apolonias	Apolo		Delos	competiciones gimnásticas solo para efebos; en febrero o marzo del 3º año olímpico	
	Ayanteia		Ajax			
	Ioleadas		Iola	Tebas		
	Dionisias			Teos en lidia	competiciones humorísticas	

Temporalización de los Juegos Panhelénicos

476	475	474	473	472	471	470	469	468
I	O	N	I	P	N	I	O	N
I	P	N	I	O	N	I	P	N
I	O	N	I	O	N	I	P	N

Año	Mes	Juegos
476	Abril	Ístmicos
	Agosto	Olímpicos
475	Julio	Nemeos
474	Abril	Ístmicos
	Agosto	Píticos
473	Julio	Nemeos
472	Abril	Ístmicos
	Agosto	Olímpicos
471	Julio	Nemeos
470	Abril	Ístmicos
	Agosto	Píticos
469	Julio	Nemeos
468	Abril	Ístmicos

Pruebas:

Las pruebas más destacadas que se desarrollaban en los juegos eran:

- **Las carreras (Dromos):**

- Estadio: De 192'27 m, era la distancia que estableció el legendario Hércules al andar 600 pies aguantando la respiración y según otros autores eran 600 veces el pie de Hércules. Su vencedor daba nombre al siguiente periodo olímpico
- Diaulo: carrera de ida y vuelta al estadio: 380 m.
- Dolico: carrera de resistencia (24 veces la carrera de velocidad de 192 m; es decir, de 4'608 Km. Esta prueba se creó para los funcionarios de Arcadi, conocidos como "heraldos", que eran los encargados de transmitir las noticias y a los que se les prohibía emplear los caballos.

- Hippios: Carrera de 800 m
- Hoplitas: Sobre 400 m llevando escudo, casco y grebas. Fue la prueba que cerraba los juegos a partir del 520 a.C. (LXV J.O.). Filostrato indicaba que esta prueba era eminentemente simbólica, puesto que indicaba que la tregua sagrada tocaba a su fin y había que volver a las armas.



Ánfora panatenaica de cerámica ática de figuras negras, con *kuroi* (los jóvenes atletas desnudos corriendo); 530 d.C. (Museo del Louvre)

Inicialment solo se corría la prueba del Estadio en un espacio de 192,27 m, al pie del monte Kronion, al este del bosque sagrado, con lo que se estableció la medida del Estadio como instalación, con forma de U y unas medidas 211 x23 m, donde se corrían las carreras y lanzamientos. A partir de 708 a.C. se corrían tres carreras del Estadio y el Pentathlon. En el 724 a.C. se incorporó la carrera del Diaulo y en el 720 se añadió la carrera de Dólida, que ganó el espartano Acantos. En el 708 a.C. el Pentathlon fue ganado por el Lacedemonio Lampis. Con un estridente toque de trompa, llamada “salpinx”, en forma de cono, y los atletas entraban en el estadio a través de un túnel que salía del bosque sagrado junto al Estadio.

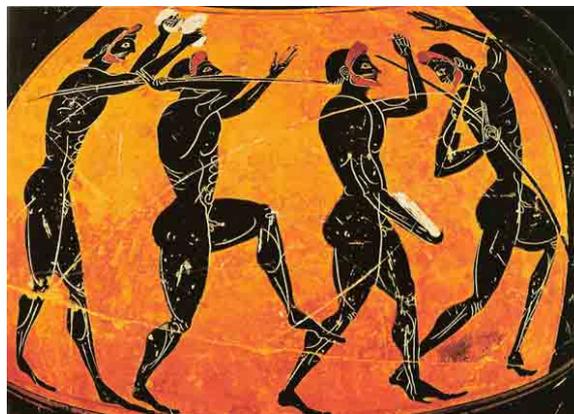
La posición que adoptaban los corredores en las salidas de las carreras, era de pie, con el cuerpo y los dos brazos inclinados hacia adelante y la pierna derecha algo más retrasada que la izquierda. Los corredores partían cuando escuchaban la orden de partida (“ápite”) aunque, como ocurre hoy en día, se producían algunas salidas en falso, adelantándose a la señal auditiva. Los que realizaban estas salidas en falso, eran castigados golpeándoles con una vara, e incluso con castigos mucho más severos. A lo largo de la historia ha habido tres formas de realizar las salidas de las carreras: “grammé”, “balbis”, y “hýsplex”.

- *grammé*: el sistema más antiguo que consistía en un simple trazo en la arena que señalaba tanto el lugar donde debían alinearse los corredores, como la llegada.
- *balbís*: posteriormente se instalaron, a modo de salida y meta, unas lastras fijas de piedra con acanaladuras transversales o agujeros para colocar los pies y con postes de separación.
- *hýsplex*: sistema más complejo del que existen pocos testimonios y que consistiría en un complicado sistema de postes y cuerdas. El mecanismo de salida en las carreras, cononocido como “Hýsplex”, consistía en unos postes colocados de forma vertical sobre la línea de salida (“afesis”), en los que se colocaban otros postes horizontales que eran sujetdos desde atrás por un juez que sostenía todas las cuerdas que sostenían los palos horizontales. A una señal soltaba todas las cuerdas y hacía caer a estos postes horizontales, haciendo un ruido de golpeo, que era la salida



Mecanismo de salidas de las carreras (Dromos)

- **Penthalon:** Disco (Sólos), jabalina (Acontismos), longitud (Halterios), carrera y lucha (Pale). El Pentathlon fue creado por Jasón, el líder de los Argonautas que rescataron el Vello de Oro, disputándose el primer Pentathlon sobre el 1225 a.C., aunque no se tiene constancia cierta de esta fecha. Su mejor guerrero, Peleo, quedó primero en la lucha, pero segundo en todas las restantes pruebas. Telamón le venció en el disco, Linceo con la jabalina, y los hermanos Boreades en carrera y salto. Para proclamarse vencedor la norma decía que había que ganar en al menos tres pruebas, por lo que tuvo que cambiarse para proclamar vencedor a Peleo.



- **Disco (Solos):** El nombre que recibía el disco era el de “Solos” y consistía en lanzar lo más lejos posible un disco, más grueso en el centro que en los bordes, que fue en principio de piedra y más tarde de bronce. Pesaba entre uno y cinco kgs y su diámetro era de 20 a 36 cms. Se lanzaba desde un pequeño trampolín de tierra apisonada, al que llamaban “balbis”.



Disco de bronce, Asklepiadis de Corinto, 241 a.C. (Museo de Olimpia)

- **Jabalina (Acontismos):** El lanzamiento de jabalina se conocía con el nombre de: “Acontismos” y era una lanza de pino, u olivo con el extremo de hierro y una correa un el centro que servía para aumentar el impulso. La jabalina medía aproximadamente 1,80 m de longitud y se propulsaba enrollando un pequeña tira de cuero a su alrededor para mejorar su lanzamiento, en donde metían los dedos, a la que denominaban “sanguina”.



- **Longitud (Halterios):** La prueba de salto de longitud era una de las cinco que formaban parte del Pentathlon; se realizaba desde parados y con la ayuda de una pesa (o “haltería”) en cada mano, que al saltar lanzaban hacia atrás en el aire para ganar más distancia, por lo que a los saltadores de longitud se les llamaba “halteros”.

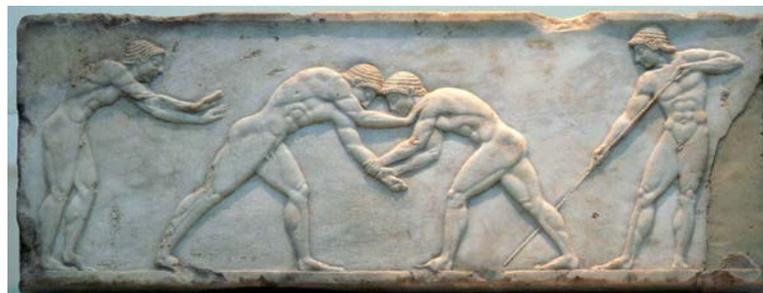


Haltera para salto de longitud griego



Paidotribo golpeando a un saltador de longitud

- **Carrera (Estadio):** Se disputaba una única carrera, que era la de la distancia del Estadio.
- **Lucha (Palé):** Se trataba de una prueba de lucha instituida por Teseo el vencedor del Minotauro, que con el tiempo conoceremos como greco-romana, en la que no estaban permitidos los golpes, con unas técnicas estrictas, que buscaban hacer que el contrincante apoyase su espalda contra el suelo. El vencedor era el que conseguía poner la espalda, las caderas, o los hombros de su contrario en contacto con el suelo por dos veces. Los luchadores desnudos se untaban el cuerpo con aceite para hacer más difícil los garres. Tras el combate o los entrenamientos, se rascaban el cuerpo con un *estrigilo* de bronce y después se bañaban.



Relieve funerario de marmol, con luchadores de Pale (Museo Arqueológico Nacional de Atenas)

- **Pugilato (Pygmaquia):** Antiguo Boxeo aparecido en el 688 a.C. (XXIII J.O.). Inicialmente peleaban sin guantes y más adelante empezaron a ponerse unas tiras de cuero, posteriormente se colocaban en esas tiras unas bolitas de plomo, llamando a estos guantes “cestos” y más adelante emplearon unos guantes forrados llamados “Himantes”. El primer vencedor olímpico del Pugilato fue Onomasto de Esmirna

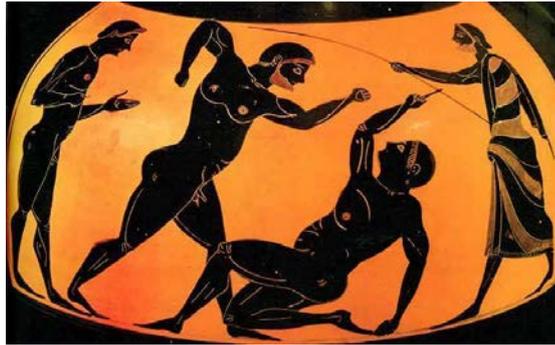


Ánfora griega con pinturas negras de boxeadores (520 d.C.)



Estatua de bronce del escultor Apolonia, del siglo I a.C., de un boxeador griego con sus “himantes” descansando (Palazzo Massimo, Roma)

- **Pancracio:** Un tipo de lucha que se introduce en el 648 a.C, que permitía casi todo excepto meter los dedos en los ojos y en la boca.



Pintura negra en ánfora griega de alrededor de 520 a.C.



Luchadores de Pancracio (Galería Uffizi, Florencia)

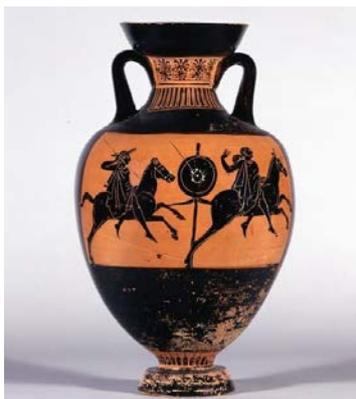
▪ **Carreras hípicas:** Con dos caballos (Biga), o con cuatro (Cuadriga), corrían en una pista que tenía 5 estadios de longitud, pero despues se estableció un sistema de vueltas en el estadio. Las carreras hípicas se realizaban en el Hipódromo, situado en Olympia a las orillas del río Alfeo, con una medida aproximada de 770 m. Las actividades hípicas practicadas por los jóvenes griegos, no solo se limitaban a las carreras de carros, sino que también realizaban carreras de caballos y diferente tipo de ejercicios acrobáticos sobre el caballo. Los eleanos incorporaron las carreras de carros a los juegos en el 680 a.C. y a partir del 648 a.C. otras pruebas hípicas. La palma de la victoria era concedida al propietario de los caballos y no al auriga, motivo por el que aparecen algunos nombres de mujeres como vencedoras olímpicas.



Kleophrades. Ánfora griega. 490-480 a. C.

Otra de las actividades hípicas practicada por los griegos era el lanzamiento de pequeñas jabalinas sobre un escudo colocado como blanco, mientras iban a caballo sin detenerlo. En la Edad Media, en España esta actividad era practicada con el nombre de "Bohordar".

A partir del 632 (XXXVII J.O.) aparecieron dos categorías de competición en la carrera del estadio y la lucha, estableciéndose una para adultos y otra para menores e 18 años.

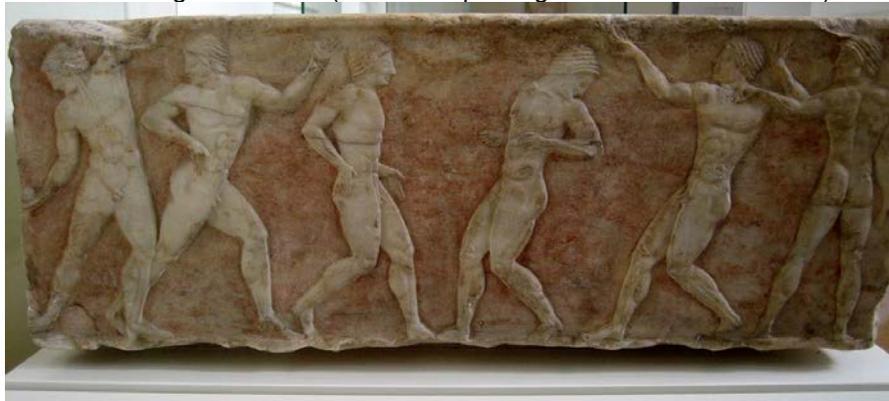


PRUEBAS		CARACTERÍSTICAS
Carreras ("dromos")	Estadio	192'27 m
	Diaulo	380 m; ida y vuelta al Estadio
	Dolico	4.608 m (24 Estadios)
	Hippios	800 m (dos Diaulos)
	Hoplita	400 m con armadura, grebas y escudo
Pygmaquia (Pugilato)		Antiguo boxeo aparecido en el 688 a.C.
Pancracio (Lucha)		Lucha que permitía casi todo, excepto el meter los dedos en los ojos; se introduce en el 648 a.C.
Penthalon	Disco "Solos"	Lanzamiento de disco sin giros
	Jabalina "Acontismos"	Lanzamiento de jabalina
	Longitud "Halterios"	Salto de longitud
	Carrera "Dromos"	Carrera del Estadio
	Lucha "Pale"	Lucha Grecorromana
Carreras hípicas (en pista de 5 estadios longitud)	Con 1 caballo	Carreras con un caballo sin silla
	Con 2 caballos (Biga)	Carreras de carros con 2 caballos
	Con 4 caballos (Cuadriga)	Carreras de carros con 4 caballos

También existía un juego de pelota denominado "**Sphairomakhia**" (Esferomaquia), consistente en un combate con una pelota, que tenía por objeto el control y posesión de la pelota el mayor tiempo posible. Julius Pollux, escrito griego del siglo II, describe este juego de la siguiente manera: "Se traza una línea con tiza entre los dos campos, llamada "Scyra" (piedra). Se trazan entonces dos líneas más, una detrás de cada campo. Unos tiran la pelota por encima de los otros, que deben intentar detenerla y volverla a tirar. El juego acaba cuando la pelota sale fuera de su línea de fondo".



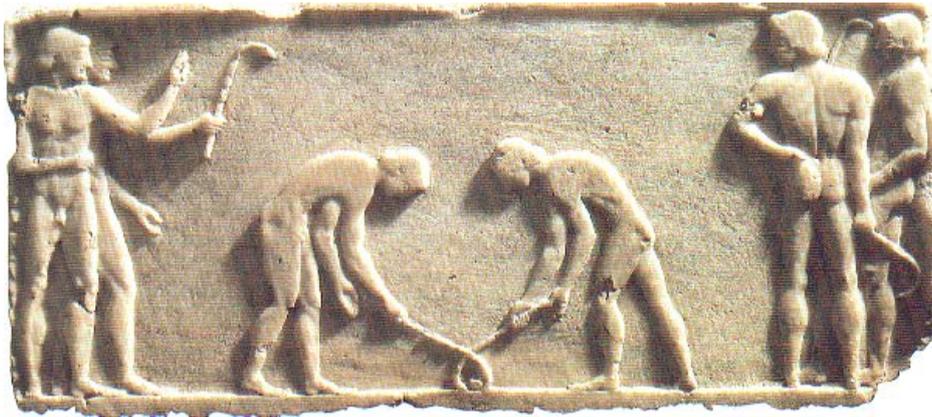
Relieve de Juego de Pelota (Museo Arqueológico Nacional de Atenas)



Relieve funerario de mármol (510-500 a. C.) que representa a jugadores de pelota (Museo Arqueológico Nacional de Atenas)



Otro juego de pelota, similar al actual Hockey, se jugaba con un cayado con la punta curva, que originariamente fue un cuerno, al que denominaban: *Κερητίζειν* (pronunciado Kerytezin).



Relieve de piedra griego con un encuentro de Kerytezin

Otro juego de pleota, que también era muy practicado en Grecia era el “feninde”, que el gramático Ateneo (siglo III) explica así a Antifano en “El banquete de los sabios”: “Cuando cogía la pelota se divertía pasándola a uno, evitando a otro: engañaba a uno, hacía perder el equilibrio a otro, y todo con sonoros gritos. Había también el “aporaxis” (que los romanos convertirían en “harpastum”, que se jugaba con una bola pequeña que se hacía rebotar en el suelo con la palma de la mano y el juego de “Urania”, que se jugaba con una gran cejiga llena de aire.

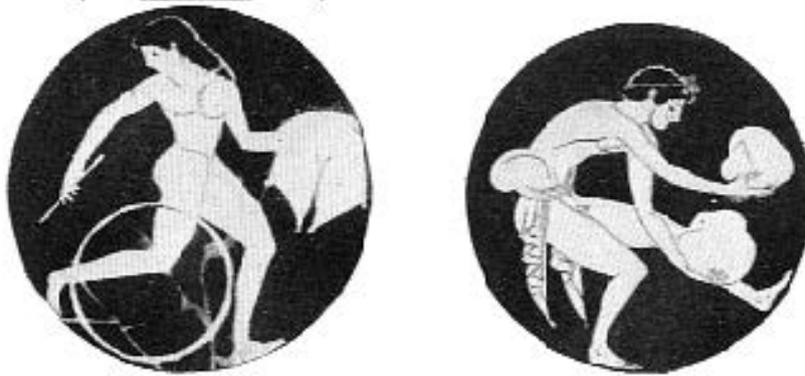
Juegos

Eran numerosos los juegos infantiles existentes, muchos de los cuales se conocen por su continuidad en la época romana.



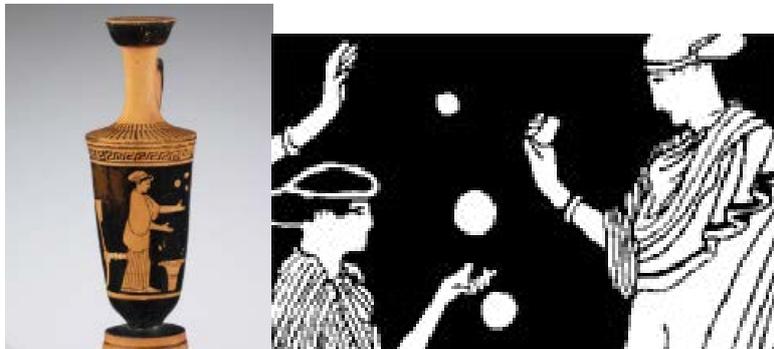
Juegos infantiles griegos

Existían también numerosas formas de preparación física mediante juegos y diversiones, pero sin competición (o agones), como hacer rodar un aro, o levantar piedras.



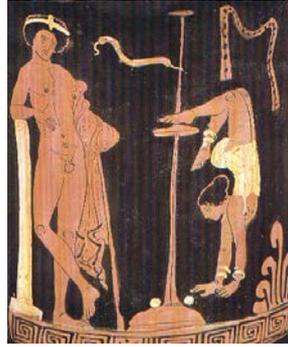
Ganimedes haciendo rodar un aro y llevando un pollo en alto, regalo de amor de Zeus.
(Crátera ática decorada en rojo, 500-490 a.C., Museo del Louvre)

Los juegos de malabares eran practicados sobre todo por las mujeres y parece que eran una influencia de la cultura egipcia.



Un "lekytos" griego de terracota (frasco de aceite), del siglo V a.C. y malabares

También había otras actividades físicas propias de las mujeres, como eran los ejercicios acrobáticos, al estilo de este juego que aparece en una "cratera" (copa) adornada con una muchacha haciendo acrobacias para jugar al "Cótabo".



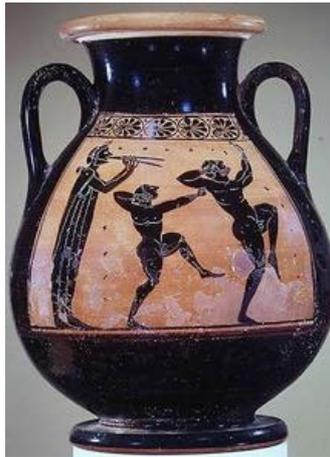
Mujeres griegas jugando al Cótabo
(Museo Arqueológico de Pegli, Génova)



Estatuilla de acróbata griega. Siglo IV a.C. (Colección privada)

- **Danza:** La danza griega es una parte de la cultura griega. Para ellos eran las expresiones de los sentimientos (tristeza, alegría, amor, etc.) Algunos de esos bailes se bailaban en todo el territorio griego como el kalamatianos y el tsamikos. El apogeo de la danza se efectuó durante la edad clásica, en la que más de 200 danzas religiosas, atléticas, dramáticas y populares eran ejecutadas en el teatro, en el estadio y en el templo; siendo cuando Terpsícore, la musa de la danza, era más apreciada y honrada. Cuando Casiopea, reina de Etiopía, ofendió a la diosa Hera, y tuvo que dar a su hija en sacrificio, los habitantes ejecutaron las bellas danzas de Andrómeda a la orilla del mar, en donde se esperaba la llegada del Kráken (titán marino) para devorar a la bella Andrómeda y salvar el reino. Tras la victoria de Perseo sobre este monstruo marino, para rescatar a su amada, el pueblo se llenó de júbilo, ejecutando danzas de alegría.

Las volteretas y saltos peligrosos eran conocidas por los griegos. En la obra “El Banquete” de Jenofonte, Calias obsequia a sus amigos en su casa del Pireo, entre los que se encontraba Sócrates, con la diversión de una danzarina que daba saltos acrobáticos dentro de un círculo de espadas. Los griegos llamaban a estos acróbatas con el nombre de “cubistas”, aunque su práctica por parte de los jóvenes era considerada como una forma de rebajar su categoría social.



Existía un tipo de gimnasia que se practicaba en forma de baile o danza con saltitos, que se denominaba “**Kiristímata**” y que actualmente se sigue practicando como un baile griego tradicional, al que se considera como el origen de la Gimnasia Artística en el suelo y que ya se practica desde antiguo en Chipre.

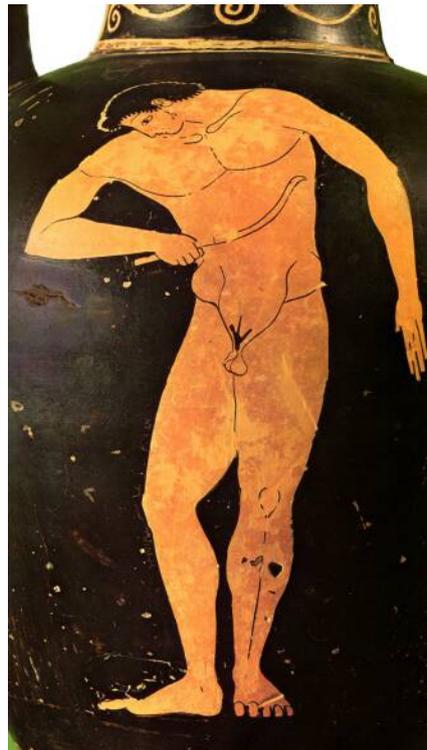


Escenas de Kiristímata

- **Actividades náuticas:** La relación de los antiguos griegos con el agua era muy abundante, desde diversos tipos de actividades. En esa época ya se practicaban los **baños en las Palestras** después de las prácticas de ejercicios físicos, donde también ya se utilizaba el “**strigil**” (hierro curvo en forma de hoz) para limpiarse el barro y el aceite del cuerpo.



Strigilo para los baños



Igualmente, la **natación** era practicada como forma de recreación, tanto de las mujeres como de los hombres.



Vasija de Andócides denominada “mujeres bañándose”, hacia 525-520 a.C. (Museo del Louvre)

Por último, otras actividades náuticas que practicaban, eran todas las relacionadas con la navegación, como **vela**, **remo**, etc. Al tratarse de un pueblo de navegantes, volcado en el comercio marítimo, era necesario que dominaran las técnicas de la navegación a vela y que supieran nadar, lo cual les permitía llegar a lugares muy alejados del mundo conocido. Como podemos comprobar en el vaso François, donde se aprecian a marineros sobre un barco y abajo a su lado, otro hombre nadando. Se trata de una cratera (una copa cerámica destinada para la mezcla de una parte de vino y tres de agua). Fue realizado por el alfarero Ergótimos y decorada por el pintor Clitias alrededor del año 570 a.C. en Ática, está considerado la obra cumbre de la cerámica ática. Recibe el nombre en honor a su descubridor, Alessandro François (1796-1857), que lo halló en una tumba etrusca en la localidad de Chiusi.



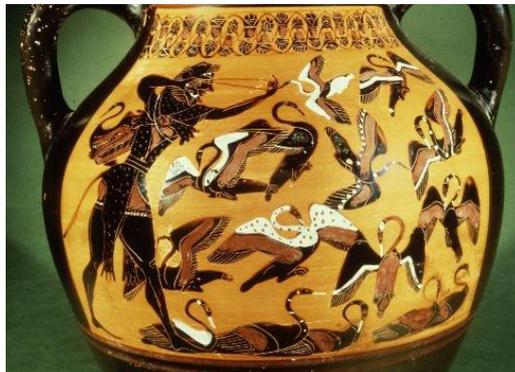
Pintura del vaso François sobre el desembarco de Teseo (Museo Arqueológico de Florencia, Italia)

- **Caza:** La caza gozaba de gran consideración entre los antiguos griegos. Homero y Jenofonte encomiaron sus virtudes: el primero, hablando de Telémaco, alabó sus méritos de cazador; el segundo, autor de Kunegetikos (tratado cinegético), parece haber sido, si no un cazador

consumado, si, en todo caso, un observador atento de la caza. El tratado habla de los perros, de los métodos de caza, de los animales y del comportamiento del hombre frente a éstos, con ingenio y competencia. Dedicó una gran parte de su obra a las ventajas de los ejercicios cinegéticos, y la necesidad que tiene el soldado, y sobre todo el oficial, de practicar ese deporte. Es indudable que en Grecia se practicaba muchísimo la caza; casi todos los héroes de Homero eran cazadores, y entre los más célebres figuran Ulises, Ajax, Telamón, Patroclo y Aquiles. Los espartanos y los atenienses consideraron la caza como un ejercicio deportivo y la introdujeron en sus juegos, donde el hombre y el animal se enfrentaban en igualdad de condiciones. Utilizaban principalmente la jabalina y, algunas veces, la daga o el puñal. Sabemos que Ulises fue herido en el muslo por los colmillos de un viejo jabalí solitario y que, gracias a la cicatriz, le reconoció la fiel Euriclea.



Escena de caza de un jabalí con perros



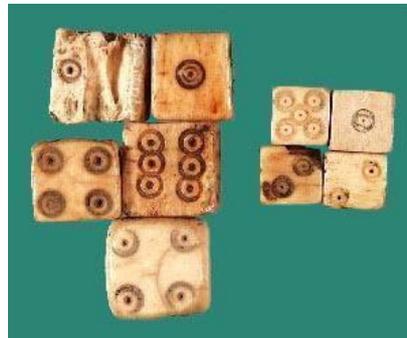
Escena de caza de aves acuáticas con tirachino

- **Juegos de mesa:** Sabemos muy poco acerca de cómo se jugaban los juegos de mesa más antiguos. Las reglas de tales juegos eran tan familiares para las gentes de entonces que no se tomaron la molestia de tener que escribirlas. Sin embargo, se han descubierto muchos tipos de dados y marcadores en yacimientos de la antigua Grecia y Roma que pertenecieron a juegos de mesa muy populares en la época. En la antigua Grecia los jugadores tenían el apoyo de un par de dioses: **Hermes y Pan**. Incluso se decía que los dioses jugaban entre ellos: Zeus, Hades y Poseidón jugaban a “tirar los dados” para dividirse el Universo entre ellos.



Escena en ánfora de Ajax y Aquiles jugando a un juego similar al backgammon, del 520 a. C.
Atribuido al pintor Lysippides.

El origen del póquer se remonta a la civilización minoica, hace más de 3.500 años. En la época antigua griega, el lanzar un doble seis en un juego de dados, era llamado el “lanzamiento de Afrodita” y daba la victoria en la partida.

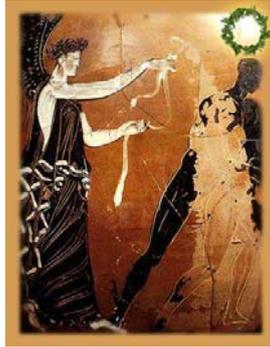


Dados griegos

Premios:

A los vencedores que conseguían ganar por tres veces recibían el nombre de "Triastes" y los que conseguían victorias en los cuatro juegos panhelénicos se denominaban "Periodonikes". Después de cada competición se proclamaba el nombre del vencedor, el de su padre y el de su ciudad natal, luego se cantaba a coro el himno oficial de los vencedores, compuesto por el poeta Aquíloco (muerto hacia el 680 a.C.) y el último día se le hacía entrega de la corona de olivo, del árbol que había sido plantado por Hércules idaico. La corona era distinta para cada uno de los juegos panhelénicos: Los vencedores en los Olímpicos recibían la corona de olivo, en los Píticos una guirnalda de olivo, en los Nemeos una guirnalda de hiedra o una corona de apio, y en los Istmicos una rama de pino.

La victoria olímpica desconocía la envidia, era una victoria de la autodisciplina y se les consideraba como dioses. El que vencía en la prueba de velocidad era el triunfador representativo de los juegos y con su nombre se señalaba el período olímpico. Además, debía ser alimentado por sus conciudadanos durante toda su vida, estaba exento de pagar impuestos y era invitado a todos los festejos y banquetes. En algunas ocasiones y en otros juegos los vencedores también tenían otros premios como dinero, jarras y copas de plata, ganado, e incluso con hermosas jóvenes.

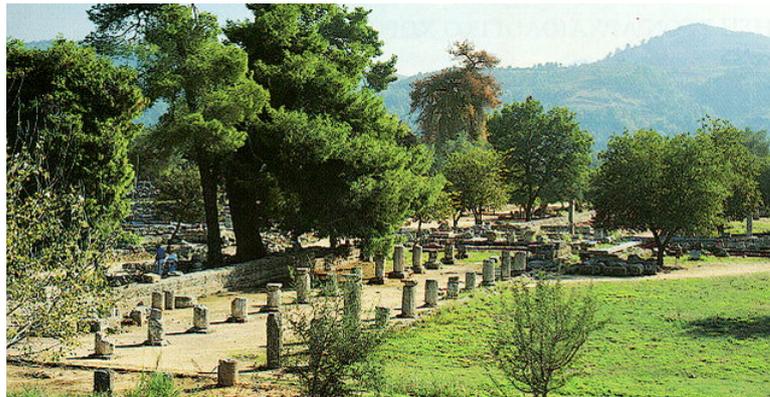


Cinta para coronar a los Campeones Olímpicos

Instalaciones de Olympia:

Las instalaciones más destacadas en las que los griegos desarrollaban sus actividades físicas eran:

- **El Gimnasio:** Edificio rectangular (120 x 220 m) con patio central descubierto y pórticos en los cuatro costados, para la práctica de lanzamientos y carreras. En cada ciudad existían varios gimnasios, destacando en Atenas los de: La "Academia", el "Liceo" y el "Cinosargos".
 - La Academia: Gimnasio situado en el monte Academo de Atenas, en el que Platón enseñaba su filosofía sobre el desprecio del cuerpo en la educación, a fin de que sirva mejor al espíritu virtuoso, para que los individuos no se muestren cobardes.
 - El Liceo (o Peripatos): Gimnasio de Atenas en el que Aristóteles mostraba la distinción entre teoría y práctica de la actividad física, basándose más en la medicina que en la educación.
 - El Cinosargos: Perteneciente a la escuela filosófica "cínica" y consagrado a Hércules.



Ruinas Gimnasio de Olympia

- **La Palestra:** Sala cerrada cuadrangular (66 x 77 m) con patio central y salas cerradas a su alrededor; originariamente se usaba para las luchas y el pugilato, pero pronto se convirtió en el lugar de toda clase de entrenamientos, menos las competiciones de carreras y los lanzamientos, que se realizaban en el Estadio. Casi todos los Gimnasios tenían en su interior una Palestra. Existían salas especializadas que

recibían nombres concretos como: la **Eleotesion** (sala para untar aceites, que les hiciera resbalar) y la **Conisterion** (sala para untar arena para no quemarse).



Ruinas de una Palestra griega

- **El Estadio:** Explanada rectangular de arena batida de 192'27 m de longitud en donde se disputaban las carreras y los lanzamientos.

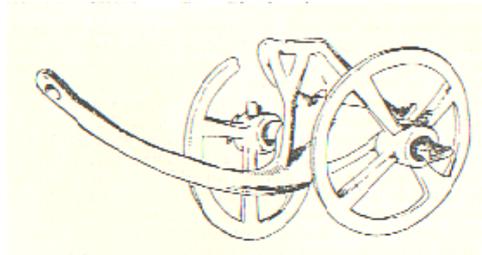


Estadio de Olympia

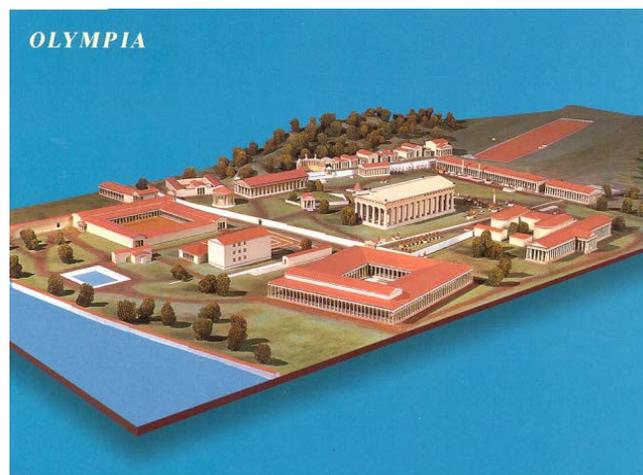


Losa de mármol para las salidas en el Estadio de Olympia

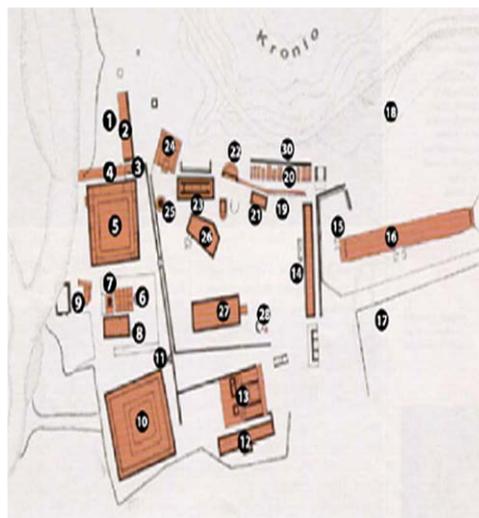
- **El Hipódromo:** Explanada de tierra alisada de 5 estadios de longitud (aproxim. 400 x 200 m) dedicada a las carreras hípcas. Los carros para las carreras hípcas, no era del mismo tipo que los que empleaban como carros de guerra, puesto que era más ligeros y menos estables, además de disponer de menos defensas.



Además de estas cuatro instalaciones para la práctica de actividades físicas durante los juegos, existían en Olympia otras instalaciones con fines específicos, como eran:



Altis (recinto sagrado) de Olympia



- 1.- Gimnasio
- 5.- La Palestra
- 6.- Theokoléon
- 7.- Templo de Hera
- 8.- Iglesia Bizantina (sobre taller de Fidias)
- 9.- Termas
- 10.- Léonidaion
- 13.- Bouleutéron
- 18.- Hipódromo
- 20.- Los tesoros
- 21.- El Metroon
- 23.- Templo de Hera
- 24.- El Prytanée
- 25.- Filopéion

- Templo de Zeus:** El edificio fue diseñado por el arquitecto Libón de Elis y acabado en el 456 a.C. El templo, de casi 27 m de ancho por 64 de largo, esra del tipo llamado hexástico, pues poseía 6 columnas en las fachadas delanteras y trasera. Las fachadas laterales incorporaron 13 columnas. Este número de columnas no era rbitrario, sino que cumplía la fórmula $2n+1$, en la que n es el número de columnas: 2×6 columnas frontales + 1 columna= 13 columnas laterales. Y la medida de cada elemento del edificio se regía por un módulo base: la distancia entre los ejes, o línea central de dos columnas. Sus perfectas proporciones, son el resultado de estos cálculos, por lo que lo convirtieron en el cánon de los templos dóricos. En su interior se ubicaba la estatua de Zeus, del tipo crisoelefantina; es decir, hecha de oro y marfil y con unas medidas superiores a la realidad. En este caso, de 12 m sin contar la base. Su autor fue el escultor Fidias, que la acabó el año 432 a.C. y fue considerada un de las siete maravillas de la antigüedad. La sala en donse alojaba la estatua medía casi 13 m de largo por 29 de ancho y estaba dividida en tres partes, por dos filas de 7 columnas cada una, sobre las cuales se levantaba una segunda fila de columnas.



Reproducción de la Estatua de Zeus en Olimpia



Maqueta del templo de Zeus

- Heraion:** Templo dedicado a la diosa Hera, que era el más antiguo de Olimpia. El templo fue construido aproximadamente en 590 a.C., pero fue destruido por un terremoto a principios del siglo IV d.C. En el período de tiempo griego arcaico, el templo almacenaba elementos importantes de la cultura griega y otras ofrendas de la gente a los dioses. En los tiempos modernos, la antorcha de la llama olímpica se enciende en sus ruinas.



Ruinas del Templo de Hera en Olympia



Encendido de la llama olímpica

- **Bouleuterion:** El bouleuterión era el edificio donde se reunía la boulé, (o consejo de los quinientos), en las ciudades de la Antigua Grecia. En función del nombre específico de esta institución en las diferentes ciudades, podía llevar otro nombre: por ejemplo, sinedrion en Mesene o gerontikón en Nisa. La boulé era una institución básica en las antiguas polis (ciudades-estado) griegas. Estaba compuesta por representantes de los ciudadanos, que se reunían para discutir y decidir sobre los asuntos públicos. La palabra bouleuterión se compone del griego boulé (consejo) y el sufijo terio (lugar para hacer algo). En Olympia consistía en un patio cuadrado con edificios laterales, con la estatua de Zeus Horkio, dedicado a los juramentos rituales de los participantes al llegar desde Elis, donde juraban respetar el reglamento y ser leales durante las pruebas. En este edificio también se alojaban los Hellanódicas.



Bouleuterion de Olympia

- **Leonidaión:** Edificio cuadrangular (78 x 80 m), construido por el mecenas y arquitecto, Leonidas de Naxos, que data del 330 a.C., para alojamiento de huéspedes oficiales. Era el edificio más grande del complejo y tenía habitaciones alrededor de un gran patio.



Ruinas del Leonidaión en Olympia

- **Theocoleón:** Vivienda de los jueces (Theócolos) que cuidaban las instalaciones y se encargaban de los cultos y sacrificios. A su lado se encontraba en taller del escultor Fidias, que posteriormente se convirtió en una iglesia Bizantina; por lo que su estado de conservación ha sido mejor que el resto de los edificios.



Taller de Fídias en Olimpia

- **Filipeo (o Filipeion):** Era un edificio “tholo” (planta circular), que estaba situado a la izquierda, en la salida junto al Pritaneo, en la parte más alta del Altis entre el Pelopio y el Hereo. Era un monumento circular de orden jónico de barro cocido, con columnas a su alrededor. Fue construido por Filipo II después de la Batalla de Queronea (338 a.C.). Albergaba las estatuas de oro y marfil, que Leocares esculpió de Filipo, Alejandro Magno, Amintas y Eurídice. Es la única estructura arquitectónica del Altis dedicada a humanos.



Ruinas templo de Filipeo

- **Metroon:** Templo dedicado primero a la diosa Hera y posteriormente a la diosa Cibeles. Edificio periférico dórico con once columnas en los lados largos. Las columnas, eran de 4,63 m de altura y 0,85 m de diámetro en la base, eran de piedra caliza cubiertas con yeso blanco. El templo estaba dividido en tres secciones: pronaos, celulares y opisthodomos. Era el lugar en el que se custodiaban los archivos de Olimpia.



Ruinas del Metroon en Olympia

- **Pritaneion:** Era donde vivían los pritanos (magistrados encargados de la dirección y administración económicas, así como de la programación de los juegos celebrados en Olimpia); mientras que los sacerdotes de Zeus, vivían en el Teecoleón (*Theokoleon*). Se encuentra al noroeste del templo de Hera, en la esquina noreste del Altis y al pie del monte Cronio. El pritaneo original lo constituía un cuadrado de 32,80 m. El lugar donde estaba el altar de Hestia fue una habitación cuadrada de 6,5 m de lado. Fue sede de una variada serie de funciones administrativas, públicas, litúrgicas y festivas. Su nombre, se debe a la morada habitual de los pritanos. Además de ser su residencia permanente, tenían lugar sus reuniones deliberativas o ejecutivas. En este lugar se mantenía encendido el fuego sagrado durante todas las competiciones, y en él comían los funcionarios y bienhechores de la ciudad.



- **Pelopio:** Era una estructura cerca del antiguo sitio de Olimpia, la presunta tumba de Pélope, héroe de la mitología griega. Era un monumento rodeado de una estructura pentagonal. Fue construido al noreste del Altis y al sur del templo de Hera, con la entrada por el este. La tumba disponía de un altar para los sacrificios de animales en el periodo de la Grecia arcaica. Era un montón de cenizas y tierra batida, sobre el cual se realizaban los sacrificios. Un carnero negro era sacrificado aquí cada año en honor de Pélope. Para llegar a la cima del altar, los sacerdotes tuvieron que excavar pasos en el montículo. Esta

forma de altar de tierra era particularmente antigua. Las investigaciones arqueológicas han desvelado dos fases constructivas del Pelopio, ya que el túmulo con la evolución histórica del santuario de Olimpia tuvo notorias reformas. El Pelopio I consistía en una elevación del terreno cercado por un círculo de piedras con un diámetro de 31 x 34 metros. Los cimientos originarios se hallan puestos sobre una de las casas absidiales levantadas durante la Edad del Bronce, por lo que se ha deducido que fue construido en el periodo postmicénico, datable a finales del segundo milenio a. C. El II Pelopio se ha fechado en el siglo VI a. C. y fue edificado encima del primero. El recinto tenía forma hexagonal, construido con piedra porosa.

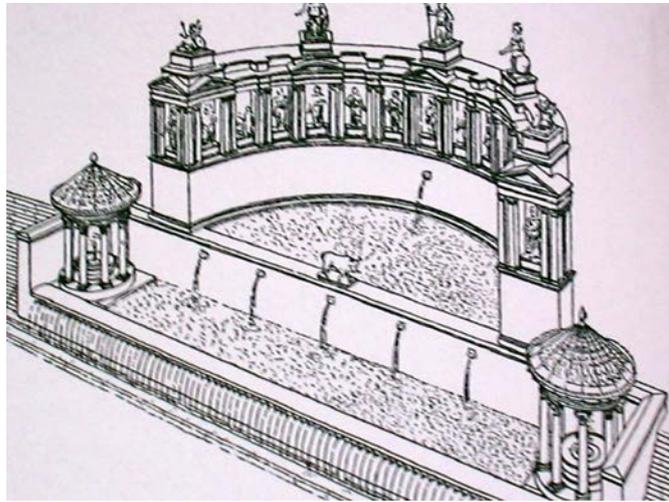


Reconstrucción del Pelopio en Olympia

- **Ninfeo:** Consistía en un receptáculo semicircular de 16,62 m de frente, en donde se depositaba primeramente el agua que fluía de un acueducto que traía el agua desde una fuente cercana situada al este del recinto. De este primer depósito y a través de cinco gárgolas con forma de cabeza de león en mármol, el agua caía a una gran pila rectangular de 3,76 m de fondo por 21,90 de largo, de donde el líquido volvía a fluir a través de otras 83 gárgolas a una primera conducción exterior, que la distribuía por todo el recinto y el Estadio. El Ninfeo fue construido por Herodes Ático hacia el año 153 a.C. en honor de su esposa Regilla, que había sido sacerdotisa de Deméter Chamine en los juegos olímpicos de 153. Se ubicaba en la zona norte de Olimpia, cerca de la falda del monte Cronio, enmarcado entre el Templo de Zeus y la Terraza de los Tesoros. Este Ninfeo, o Exedra, aportaba agua fresca y estaba decorado con nichos ocupados por estatuas de emperadores y del propio Herodes Ático y su esposa. Esta fuente estaba consagrada a las ninfas.



Ruinas del Templo de Hera, junto al Ninfeo en Olympia.



Ruinas del Ninfeo de Olympia

Jueces:

Los juegos eran organizados y controlados por los Teotocolos, sacerdotes que vivían en el Teocoleón que se encargaban de los sacrificios y cultos; por debajo de ellos estaba el Senado como organizador técnico y financiero, de quien dependían los Nomofilaques que vigilaban del cumplimiento de todas las normas y leyes olímpicas por parte de los Hellanodicas, que eran los arbitros y jueces principales de las pruebas, así como de otros preparadores que recibían diferentes nombres según la especialidad de sus tareas, como: Paidotribo (Maestro de la formación física en el Gimnasio), Agonoteta (Jueces de las llegadas y de los castigos), Xistarca (Juez de carreras), Gimnasiarca (Comisario público y rector de los juegos), Agonistarca (Preparadores de los luchadores en la Palestra), etc. También dependían del Senado los Espondoforos, o Heraldos que anunciaban la Tregua Sagrada como embajadores de Olimpia.

JUECES	ACTIVIDAD
Theócolos	Altos sacerdotes encargados de las ceremonias, ritos y sacrificios y de cuidar las instalaciones. Eran 3 elegidos entre las familias más distinguidas de Élide. A mediados del S.VI se construyó para ellos el Theocoleón de planta cuadrada. (Eran ayudados de diversas personas con funciones especializadas, como los "Xileús" que proporcionaban la madera para las piras de los sacrificios.)
Nomofilacos	"Guardianes de las normas"; Supervisores del Senado, responsable de enseñar en Elis los reglamentos y su correcta aplicación a los Hellanódicos.
Espondóforos	Los tres Embajadores del Senado que anunciaban la "Tregua Sagrada" y la fecha de los JJ. OO.; eran generalmente antiguos atletas destacados o famosos por sus logros. Se hacían acompañar de los Theores, notables con los que formaban la "Theoría" (o comitiva olímpica).
Hellanódicas	Jueces Principales que eran nombrados para 10 meses y que vestían túnicas púrpura y coronas de laurel; eran los encargados de entregar los premios a los vencedores, emparejaban a los competidores por niveles y categorías y comprobaban que se llegaba hasta la línea de meta en las carreras de ida y vuelta en el Estadio.
Atloteta	Juez que comprobaba que se llegaba hasta la línea de salida en las carreras de ida y vuelta en el Estadio.
Paidotribo	"Adiestrador de jóvenes" en la Palestra; encargado de la Educación Física durante la educación básica, con su larga vara de punta ahorquillada, insignia de su rango.
Agonistarca	Preparador de los luchadores en la Palestra
Agonotheta	"Organizador de los Juegos"; denominación originaria

	de los Hellanódicas.
Xistarca	Juez de carreras
Kéris	Heraldo de avisos (“speaker”)
Gimnasiarca	Comisario Público que asistido por varios Paidotribas supervisaban los entrenamientos en Elis.
Fedrintas	Encargados de velar por la conservación de la estatua de Zeus.
Alites	Guardia de seguridad en el Estadio; dirigidos por el Alitarca (o Delegado del Orden Público).
Mastigáforo	Encargado de administrar los azotes a los infractores.
Rabdonko	Comité de Disciplina encargado de los castigos corporales
Pritanos	Magistrados técnicos encargados de la administración económica de los Juegos; se alojaban en el “Pritaneion”.
Exégetas (o Exigities)	Guías que explicaban las maravillas del Altis a los visitantes.
Peigetetes	Acompañantes de los visitantes a los Juegos.
Boulé (olimpíke bulé)	Consejo Olímpico encargado de la administración técnica y económica de los juegos y Tribunal Supremo de Apelación del Reglamento Olímpico.

Fraudes deportivos: (García Romero, F. (2014). Combates amañados en la antigua Grecia. Portal Clásico. Disponible en <https://portalclasico.com/combates-amanados-en-la-antigua-grecia-por-fernando-garcia-romero>)

Al pie del monte Kronion, a partir de los XCVII Juegos Olímpicos, el historiador Pausanias nos explica en su obra “Elida”, que había una hilera de estatuas de bronce que representaban a Zeus llamadas “Zanes” y fueron erigidas con el producto de las multas impuestas a los atletas que habían violado las reglas. Las seis primeras fueron levantadas en el 388 a.C. como consecuencia de la trampa realizada por Eupolos de Tesalia, que compró a sus rivales en el pugilato; por lo que no solo Eupolos tuvo que pagar la multa, sino también Agetor de Arcadia, Pritoneo de Cicico y Formión de Halicarnaso, que se dejaron vencer. Pausanias nos ha contado también que en los CXXII Juegos Olímpicos, el ateniense Callipo, sobornó a sus adversarios en Pentathlon y como era insolvente y no pudo pagar, el agravio había sido también de la ciudad que representaba, Atenas que, al no querer pagar tampoco, fue excluida de los siguientes Juegos Olímpicos. La repercusión de los Juegos ya era tan importante, que Atenas se vio obligada a pagar la multa y con su pago se construyeron otras seis estatuas a Zeus.



Estatuas de bronce al pie del Monte Kronion

En su tratado sobre el ejercicio físico y el deporte (περὶ γυμναστικῆς), Filóstrato (II-III d.C.) presentó una versión negativa (quizá exageradamente) del deporte de sus tiempos, que contraponen continuamente con un pasado idealizado, y en concreto en el capítulo 45 afirma lo siguiente: “Una tal relajación de costumbres e inclinación a los placeres se originó entre los atletas por su afán ilícito de dinero y por la práctica de comprar y vender victorias... Una corona de Apolo (Juegos Píticos, por ejemplo) o de Posidón (Juegos Istmicos, por ejemplo), puede ser vendida o comprada impunemente, pero es excepción el olivo de los eleos (el premio en los Juegos Olímpicos), que permanece inviolable, de acuerdo con la antigua tradición. De las competiciones que se celebran en otros lugares, que son muchas, voy a dar un solo ejemplo que vale por todos.

En Istmia, un joven venció en los Juegos Ístmicos en la prueba de la lucha, después de haber acordado la victoria con sus contrincantes por una suma de tres mil monedas. Al día siguiente, fueron al gimnasio y mientras el uno reclamaba el dinero, el otro afirmaba que no le debía nada, ya que había vencido sin la ayuda intencionada del otro. Como no había manera de acabar la discusión, se procedió al juramento: se presentaron en el templo del Istmo y el que había vendido la victoria juró públicamente haber entregado el combate en honor del dios después de aceptar tres mil dracmas”.

Ya antes, hacia 100 d.C., Plutarco comenta en su “Vida de Licurgo” 22.8, un intento frustrado de soborno propuesto a un espartano de la vieja escuela: “y avanzaba el rey [de Esparta] contra los enemigos llevando junto a él a los que habían vencido en una competición por coronas. Y dicen que un espartano al que le fue ofrecida una buena suma de dinero en Olimpia, no la aceptó, sino que, tras haber vencido a su adversario con gran esfuerzo, cuando uno le dijo: ‘espartano, ¿qué más has obtenido de tu victoria?’, él respondió sonriendo: ‘lucharé contra los enemigos formando delante del rey’”.

El primer caso de soborno cuya fecha conocemos con exactitud (Pausanias, 5.21.2 ss., afirma que fue el primer intento de fraude en Olimpia) es el del boxeador tesalio Eupolo, que en 388 a.C. compró a sus adversarios Agétor de Arcadia, Prítanis de Cícico y Formión de Halicarnaso. Pero el engaño

fue descubierto y tanto el sobornador como los sobornados hubieron de pagar fuertes multas, con las que se financiaron seis estatuas de bronce de Zeus, que los eleos llamaban en su dialecto “Zanes” y que estaban colocadas cerca de la entrada del estadio, provistas en sus basas de inscripciones en dísticos elegíacos en las que se advertía que la victoria en Olimpia no se debía conseguir con dinero, sino con la rapidez de los pies y la fuerza del cuerpo.

Añade a continuación Pausanias que en 332 a.C. el pentatleta ateniense Calipo pagó a sus rivales para que se dejaran vencer, pero de nuevo el amaño fue descubierto y Calipo y sus adversarios obligados a pagar una fuerte multa. No obstante (y para que se vea que, como ahora, también en la antigüedad la visceralidad nacionalista a veces primaba sobre la justicia deportiva), los atenienses no aceptaron la decisión de los jueces y enviaron al orador Hiperides para que tratara de convencer a los árbitros de que diesen marcha atrás en su decisión. Éstos se negaron a hacerlo y los atenienses respondieron que la multa no se iba a pagar y boicotearon los juegos. Finalmente, hubo de ser Apolo de Delfos quien solucionase el conflicto, declarando que no daría ningún oráculo a Atenas hasta que la multa fuera satisfecha. La multa fue pagada y con ella se erigieron otros seis Zanes, con inscripciones en las que se recordaba el suceso y se hacían advertencias semejantes a las que contenían los versos inscritos en los Zanes ya existentes. Siguiendo su descripción de los Zanes de Olimpia, Pausanias menciona algunos otros casos de intento de fraude en los Juegos Olímpicos (5.21.8-17).

En estas referencias se pueden observar las primeras prácticas fraudulentas en unas competiciones deportivas, que incluso estaban dedicadas a los dioses.

TEMA V: CULTURA ROMANA

Hay gran diferencia entre los griegos y los romanos con respecto a la actividad deportiva. Para los griegos lo importante es la competición desinteresada en honor de los dioses, era un honor en sí mismo el participar y el vencer; mientras que los romanos concebían el ejercicio físico como juego, diversión, o medio político, lo que imprimía un carácter a su realidad deportiva. En Roma no hay deporte en sentido estricto. Domina el espíritu de espectáculo, más que de competición. Aun así, existe un objetivo: triunfar es sinónimo de destacar, de hacerse notar; mientras que el fundamento del deporte griego era el ejercicio puro como ofrenda a los dioses. La juventud griega participaba en el gimnasio, la palestra, o el estadio; mientras que la juventud romana preferirá divertirse en el circo, o el anfiteatro.

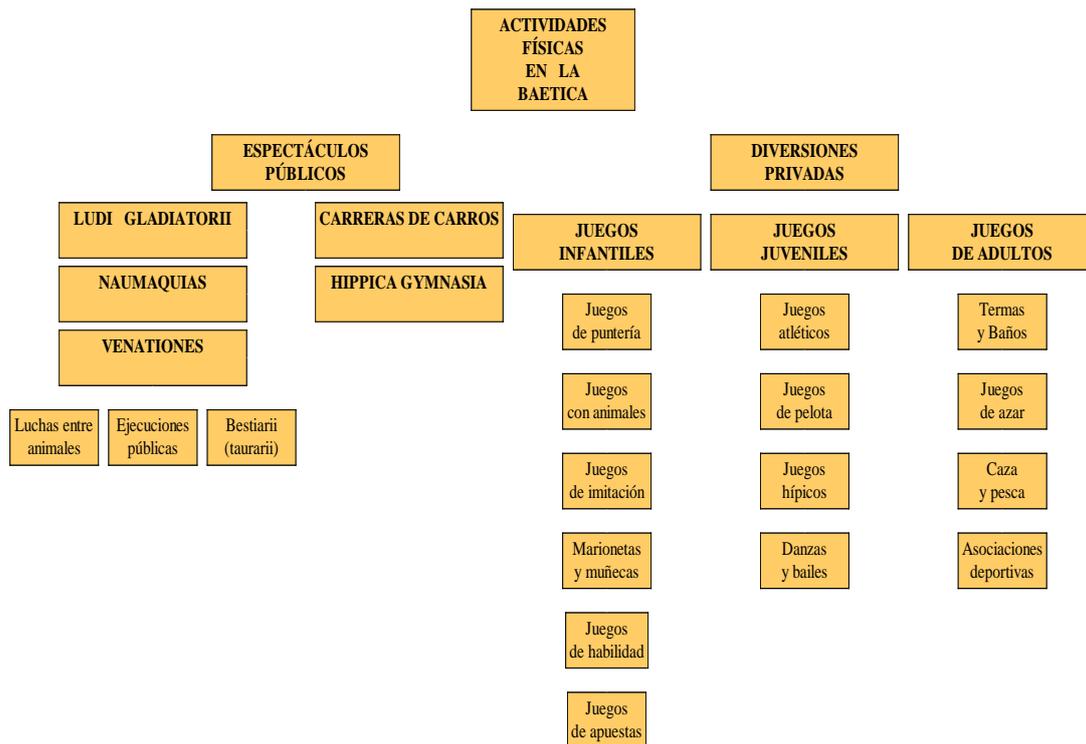
Para unos es la lucha entre dos o más individuos la que está en el centro y es la motivación de la actividad gimnástica o hípica; para otros es el placer y la satisfacción que proporciona la lucha pero no a los atletas mismos, sino a los que miran, a los espectadores. En Roma, lo fundamental era el espectáculo, de ahí el escaso interés por los deportes griegos, que no tenían ese impacto inmediato. Esto explica el enorme desarrollo alcanzado por los combates de gladiadores en detrimento de otros deportes más clásicos, pero menos aptos para satisfacer ciertos gustos de la masa.

La actividad física en la época de la República y el Imperio Romano se caracterizó por:

- Una despreocupación del estado por la formación física integral de los ciudadanos, limitándose tan solo a la formación militar.
- Un desprecio por la vida ajena y una devoción al utilitarismo; lo que traerá como consecuencia el profesionalismo de las habilidades físicas a través de los espectáculos, como actos políticos o religiosos.
- En este período aparecen las diferentes clases sociales, mostrándose gran preocupación por el cuerpo entre los patricios, sobre todo en la época del Imperio, reflejada en la aparición de las "Termas", no solamente como centros de formación física, sino también como centros sociales. Quedando los ejercicios atléticos solamente para los profesionales y los esclavos y los ejercicios higiénicos para los nobles. Estos ejercicios higiénicos se realizaban con un carácter analítico y médico (Galeno).

Los efectos del entrenamiento se controlaban mediante las pulsaciones, también tenía gran importancia los masajes y la alimentación de los competidores se basaba en los higos y el queso.

Como podemos observar en el siguiente cuadro, las actividades físicas en la cultura romana se dividían en dos grandes grupos: los espectáculos públicos y las actividades privadas que se hacían como formación física o como actividades saludables.



Como podemos observar en el siguiente cuadro, las actividades físicas en la cultura romana se dividían en dos grandes grupos: los espectáculos públicos y las actividades privadas que se hacían como formación física o como actividades saludables.

Los espectáculos públicos se desarrollaban con motivo de los festejos oficiales, que en la época romana eran muy numerosos, como conmemoración de actos o acontecimientos destacados para el imperio, o simplemente como actos de agradecimientos políticos, o de congratulación con el pueblo para obtener algún tipo de apoyo.

El poeta romano Ovidio escribió en la madurez de su vida un calendario poético llamado “**Fastos**”, donde describía las diversas fiestas romanas y las leyendas relacionadas con cada una de ellas. Escribió un libro por cada mes del año de los que sólo se conservan los seis primeros. La asistencia a las ceremonias era pública pero no obligatoria. Se interrumpía el comercio, el trabajo y los procesamientos, además de que se debían evitar las pependencias y las peleas de particulares. Los esclavos efectuaban sus labores y también algunos animales, con excepción de los equinos. Las fiestas tenían por lo general un carácter religioso. Se organizaban tumultuosas procesiones, en las que los protagonistas llevaban máscaras que representaban a los genios de la Tierra y la fecundidad. Se cree que estos cortejos dieron origen a las representaciones de teatro. Algunas de estas manifestaciones fueron prohibidas por el Senado Romano a partir del año 186 a. C, como ocurrió con las Bacanales, pero las sectas místicas y el pueblo siguió guardando la tradición hasta bien entrada la época imperial. Las fiestas oficiales romanas (*Ludi Stati*) tenían una periodicidad anual, secular, o votiva y eran el momento escogido para la celebración de los Ludi; aunque también podían celebrarse otros Ludi privados organizados por ciudadanos privados en lugar de por

Magistrados, que no tenían fechas exactas de realización. Los Ludi Stati eran los siguientes:

Juegos		Deidad	Época	Causa
JJ. Seculares			Varias noches del fin de siglo.	Al finalizar los siglos.
JJ. Votivos			Sin fechas fijas.	Por motivos especiales.
JJ. Anuales	Apollinares	Apolo	211 a.C.; del 6 al 12 de julio.	Por la victoria sobre Anibal.
	Cereales	Ceres	Del 12 al 19 de abril, se iniciaba con la suelta por la arena de zorros con antorchas encendidas en sus colas.	Por la infertilidad de la ciudad y los campos; organizados por los Ediles Plebeyos.
	Florales	Flora	Del 28 de abril al 3 de mayo; cacerías de animales; se iniciaban esparciendo cereales por el suelo.	Para las cosechas y con significados eróticos.
	Megalenses	Cibeles	Del 4 al 10 de mayo.	Se inician en un periodo de angustias por las victorias de Anibal.
	Plebii	(Baco)	Del 4 al 17 de noviembre; desde el 220 a.C.	Como sustitución de los festejos en honor del dios Baco (dios del vino); organizados por los Ediles Plebeyos.
	Romani (o Magni)	Liber	Quince días de duración en el mes de septiembre.	Organizados por los Ediles Curules.

- **Instalaciones**

Para la celebración los espectáculos públicos, los romanos construyeron diversas edificaciones. Toda ciudad de cierta importancia acabó por tener un anfiteatro, llegando a aparecer este edificio como uno de los símbolos de la romanización. El Coliseo de Roma es uno de los ejemplos más significativos. El Coliseo fue sede de los juegos desde su inauguración en el año 80 hasta el 523, período en el que el pueblo romano disfrutó con los tipos de competiciones.

Básicamente eran tres las instalaciones en las que los romanos realizaban, bien como participantes, o como meros espectadores, las actividades físicas: El anfiteatro, el Circo, el Estadio y las Termas (o Baños).

- **Anfiteatro**



Un anfiteatro romano es un vasto edificio público de forma elíptica, con pisos graduados, organizado alrededor de una arena donde se daban espectáculos de gladiadores que cazaban animales salvajes, o batallas navales excepcionales. Se le conocen restos muy reconocidos y numerosos.

El anfiteatro se originó como la combinación de dos teatros. Se componía de una arena y alrededor de ella gradas. Los primeros edificios de este tipo fueron construidos en madera, y posteriormente, las construcciones se volvieron inmensas, utilizando ladrillo y piedra. Los más grandes se componían por tres o cuatro pisos (o *Caveas* ("jaulas")), y podían tener alturas considerables (57 metros en el Coliseo de Roma).

Los primeros anfiteatros permanentes de los que se tienen noticias en la Roma antigua, se construyeron en la región de Campania, al sur de Italia y eran espacios aprovechando el relieve natural. El anfiteatro romano de Pompeya, construido hacia el año 70 a.C., es el más antiguo que se ha logrado conservar. Las construcciones de Capoue y Pozzuoli, realizados al final del siglo II, constituyen dos de los ejemplos más antiguos de este monumento que acogía los combates de gladiadores (*munera*) y las fieras (*venationes*).

La costumbre de organizar tales espectáculos no era una novedad. Los combates ya se realizaban desde la antigüedad como

actos funerarios en Etruria y en Campania. En la misma Roma, se disputaron por primera vez en 264 a.C., en el forum Boarium, siendo realizado en varias ocasiones en el mismo lugar. La plaza donde se había excavado sirvió también como arena. Las gradas de madera alrededor recibían a los espectadores. Posteriormente, el anfiteatro ya no era el único lugar donde se realizaban combates de gladiadores. El primer anfiteatro en Roma se construyó en 29 a.C. en el foro romano y fue muy concurrido, por lo que desde entonces, los anfiteatros se multiplicaron. En casi todos los casos, la arena tenía una planta elíptica, que se debía a la favorable percepción del espectáculo que le daba al público. A partir de la época Agustina, se podía encontrar bajo el suelo habitaciones con pasillos conectados con la superficie por medio de pequeños escalones. Los montacargas movían a las bestias hacia la superficie. Una desnivelación alta separaba la arena del público. Como en el teatro, las gradas estaban divididas horizontalmente y verticalmente. En los edificios más viejos, la arena a veces estaba agujerada y la cávea estaba adosada al terreno natural, retenida por un muro en su periferia. El acceso a las gradas se realizaba desde los arcos del exterior y era exclusivo para cada zona, sin poder tener acceso a otras zonas del edificio. Este modo de construcción se siguió hasta los años 60 d.C., y se cambió a la estructura teatral. Los muros formaban arcos y eran la base de sostén para las gradas. Las galerías periféricas y sus escaleras integradas a la cávea conducían a *vomitorios* (o salidas). La fachada del monumento se presentaba como una superposición de uno a tres niveles y un ático.

El anfiteatro está principalmente dedicado a los combates de gladiadores. En la víspera de los combates se organizaba la *cena libera*, un gran banquete gratuito que se compartía con los espectadores que quisiesen ver los combates.

También se celebraban en algunos anfiteatros, reconstrucciones de batallas navales (*naumaquias*), eran aquellos que disponían de acueductos que fueron especialmente construidos para acarrear el agua necesaria a la arena de combate. Estas batallas navales eran muy apreciadas para el público romano por ser muy raras.

Otra de las actividades que se celebraban en los anfiteatros, eran las relacionadas con los animales (*Venationes*) y todas las relacionadas con los condenados a muerte (*noxii*), que se llamaban "*meridiani*" (los de en medio), debido a que este espectáculo se llevaba a cabo en los intermedios del medio día. De igual manera, en Nerón, los cristianos eran quemados vivos. La muerte de los condenados se hacía en el escenario, a veces en forma de cuentos mitológicos.

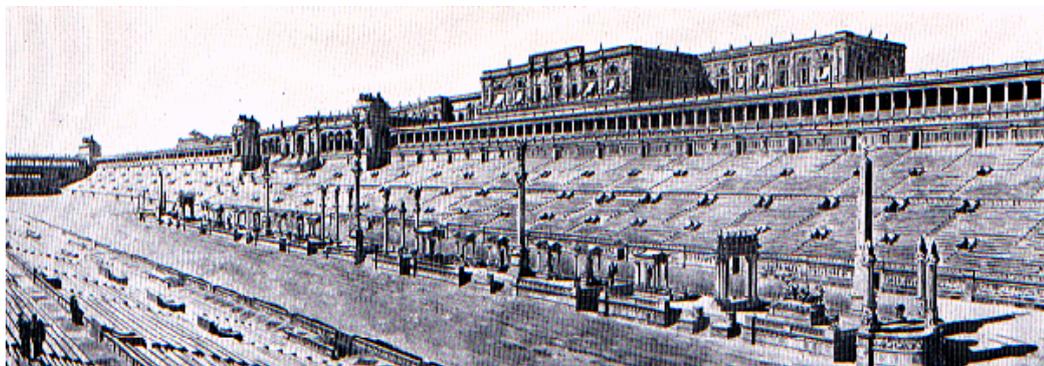
- Circo



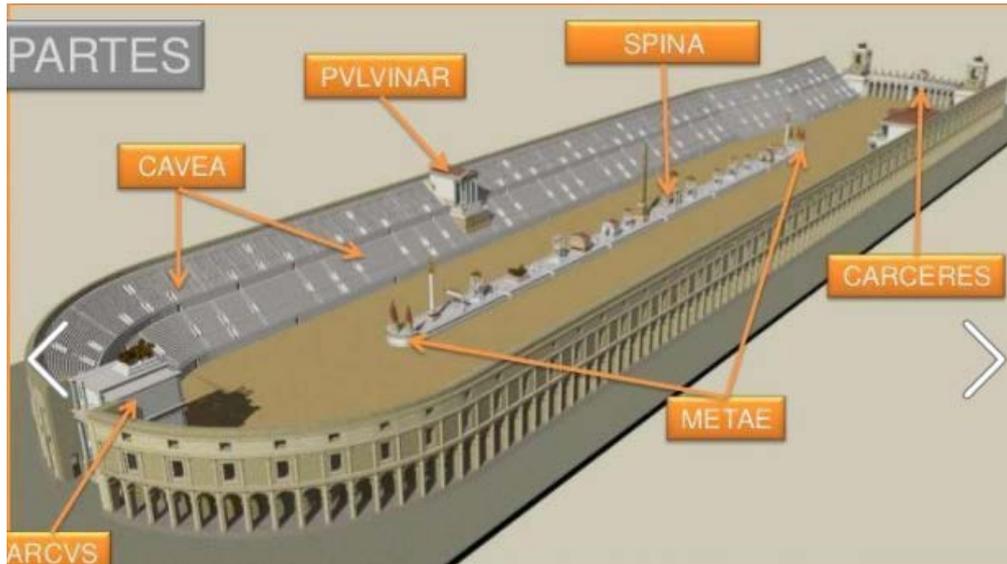
Reconstrucción Circo Máximo de Roma

Era una de las instalaciones más importantes de las ciudades romanas y solo se construía en las ciudades más importantes. Junto con el teatro y el anfiteatro, formaban la trilogía de grandes instalaciones destinadas a divertir al pueblo. Inspirado en los hipódromos y estadios griegos, pero de medidas mucho mayores que estos, el circo romano estaba destinado a carreras, espectáculos, y representaciones, que conmemoraban los acontecimientos del Imperio.

El circo romano era un recinto muy alargado con remates circulares en los extremos, teniendo globalmente una forma oval, más o menos alargada. En el centro, rodeada de gradas generalmente de piedra, estaba la arena (*hārēna*), muy alargada y partida en dos por la espina (*spina*), un muro bajo y aislado coronado de obeliscos, estatuas y otros ornamentos semejantes. La espina dividía la arena en dos partes por donde corrían los carros, dando vueltas alrededor de la spina. En cada uno de los extremos de la espina había un pilar cónico denominado *meta*.



Reproducción del Circo de Constantinopla



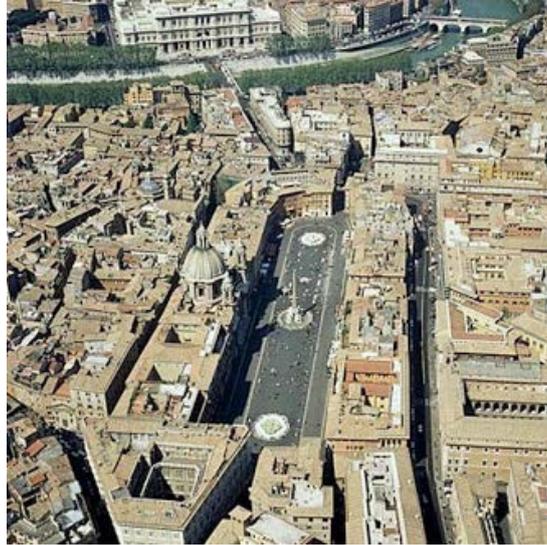
▪ Estadio

La práctica de las pruebas atléticas griegas, nunca estuvieron muy bien vistas por los romanos; primero por ser actividades extranjeras y después por su sentido pagano. Sin embargo, entre los jóvenes y por parte de algunos emperadores, fueron aceptadas y muy potenciadas. Inicialmente se practicaban en el Campo de Marte, que era una explanada a las afueras de Roma, que se empleó en los primeros tiempos para la celebración de los juegos seculares. En él existía un santuario cuyo altar se llamaba "*Taremtum*", que solamente se abría de siglo en siglo. En él se instaló un Estadio.

El estadio más importante en Roma para la práctica de competiciones atléticas, fue el del emperador Domiciano (81-96 d.C.), que constituyó el único ejemplo de estadio con gradas de albañilería hasta ahora conocido fuera de Grecia y del mundo oriental. Esta ausencia de estadios pudo ser debida al poco interés que los juegos atléticos despertaron entre los romanos. En ocasiones excepcionales, cuando se quisieron celebrar este tipo de juegos se edificaron estadios en madera que se desmontaban después de su utilización. La Plaza Navona es un ejemplo excepcional de la supervivencia topográfica del Estadio; las casas se fueron edificando sobre los restos de las *caveas*, conservándose la forna y las dimensiones del antiguo estadio y quedando libre de construcciones, todo el área de la pista. Hubo algunos emperadores que fueron muy aficionados a los ejercicios griegos en el Estadio, como por ejemplo Adriano, que construyó numerosos estadios por todo el imperio.

El emperador Domiciano hizo reconstruir los edificios del Campo de Marte dañados por el gran incendio del año 80 y los mandó reconstruir, entre ellos el gran Estadio al estilo de los estadios griegos, aunque de menor tamaño. Tenía forma rectangular, aunque en uno de los lados cortos, el de las gradas, tenía forma semicircular y el otro lado corto estaba reservado para la salida de los atletas y el inicio de las carreras. En su exterior el estadio estaba organizado con arcos de medio punto en

sus dos alturas, correspondientes cada una de ellas con un sector de las gradas (*ima cavea* y *summa cavea*). El estadio tenía una capacidad para unos 30.000 espectadores. También se celebraron en él luchas de gladiadores, dado su escaso uso para juegos deportivos.



Piazza Navona de Roma

▪ **Termas o Baños**

Eran recintos públicos destinados a baños típicos de la civilización romana. En las antiguas villas romanas los baños se llamaban “Baños” (*Balmes*, o *balneum*), y si eran públicos se denominaban “Termas” (*thermae*, o *therma*). Eran baños públicos con estancias reservadas para actividades gimnásticas y lúdicas. También eran consideradas lugares de reunión y a ellos acudía la gente que no se le permitía tener uno en su casa, como los plebeyos o los esclavos. A veces los emperadores o los patricios concedían baños gratis para el resto de la población.

Los baños, tanto públicos como privados, han estado presentes en muchas de las civilizaciones a lo largo de la historia. Son numerosas las prácticas, religiosas y sociales, que desde la antigüedad se han venido teniendo como acto principal el baño, asociado este a la limpieza, tanto del cuerpo como del alma o espíritu, a la purificación, o a la vida social. La función social, e incluso medicinal, de los baños y termas se ha mantenido durante toda la historia hasta nuestros días. En la civilización romana la institución de los baños, las termas, era fundamental en los servicios que los ciudadanos debían tener. Las termas públicas romanas respondían a una función social y política. Fueron lugares ideales para la conversación relajada, el recreo y la relación social, con todo lo que ello significaba. Se cuidaba el ambiente con una delicada decoración en donde no se escatimaban medios, llenando las estancias de maravillosos frescos, mosaicos y estatuas.

A finales del siglo V a. C. las antiguas estancias de baño asociadas a los gimnasios griegos se perfeccionaron y crecieron en complejidad, convirtiéndose en estancias independientes destinadas

solo al baño. Estas estancias ofrecían baños de vapor y piscinas frías, templadas y calientes. En Roma, siguiendo el ejemplo griego, se construyeron estancias similares que pronto fueron del gusto de la ciudadanía. Ya no solo se realizaban los actos de limpieza y relajación, así como aquellos medicinales, cuando las aguas tenían propiedades curativas, sino que se añadía un cuidado del cuerpo que incluía prácticas deportivas y un ritual de masajes con diferentes sustancias como esencias y aceites especiales.



Baños públicos romanos en Bath (Inglaterra)

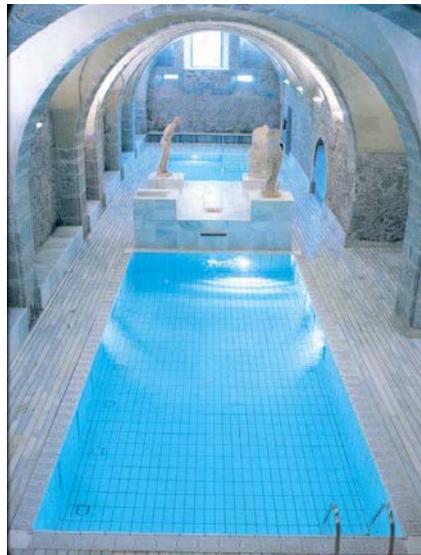
El nombre de termas se aplicó por primera vez en Roma a unos baños construidos por Agripina en el año 25 d. C.. Nerón construyó unas termas en el campo de Marte, que hoy en día prácticamente han desaparecido. Las primeras termas de carácter monumental son las que inició Domiciano e inauguró Trajano, las Termas de Trajano, pero fueron ampliamente superadas por las de Caracalla (con un aforo de 1600 usuarios), cuya inauguración tuvo lugar el año 216. El uso de las termas se generalizó en el mundo romano a partir del siglo I a. C., cuando se descubrió un sistema que permitía calentar y distribuir el aire caliente a través de cámaras por el suelo, gracias al ingeniero Cayo Sergio Orata.

El interior de las estancias y las piscinas de agua caliente se realizaba mediante el sistema de hypocaustum. El sistema está basado en la distribución mediante túneles y tubos de agua caliente y vapor que se extendía por debajo de los suelos de las estancias y piscinas y era alimentado por una serie de hornos que se hallaban en los sótanos. Su uso fue difundido por el Imperio romano a toda Europa. Los restos termales romanos más antiguos de los que hoy tenemos noticias, son las termas de Pompeya datadas en el siglo II a. C.



Restos del hypocaustum de las termas de Vaison-la-Romaine (Francia)

Los baños romanos abrían al mediodía y cerraban al ponerse el Sol. En los lugares destinados al baño había departamentos separados para hombres y mujeres; si no había espacios separados, el establecimiento abría unas horas al día para mujeres y otras para hombres, y solo una vez a la semana las termas eran abiertas al pueblo. En algunas ocasiones, durante el Imperio, se permitió el baño conjunto a hombres y mujeres. Otro uso predominante y que suele aparecer en todo lugar donde acudían las entidades de la ciudad (al igual que el teatro por ejemplo), en las termas también se solía acudir para "socializarse". Era en muchas ocasiones un centro de reuniones informales, perfecto por su relajante aire vaporado y las calientes aguas termales.



Baños reconstruidos en Balneario de Montemayor (Cáceres)

Las estancias termales eran, dentro de la diversidad, similares en todo el Imperio. Normalmente constaban de las siguientes estancias:

- *Palestra*: patio central al que se abrían todas las demás estancias y se podía practicar ejercicios físicos.
- *Tabernae*: tiendas adosadas a las salas de baños donde se vendían bebidas y comida, que los vendedores pregonaban a grandes voces entre los bañistas.

- *Caldarium*: baño de agua caliente, el *alveus*. Era la habitación más luminosa y adornada. En las grandes termas había incluso piscinas donde se podía nadar. En las más pequeñas, el baño se tomaba en bañera o depósitos de agua caliente llamados *labra*.
- *Frigidarium*: sala destinada a los baños de agua fría. En las grandes termas el *frigidarium* estaba descubierto e incluía entre sus instalaciones una gran piscina donde poder practicar la natación (Natatio).
- *Tepidarium*: habitación de temperatura tibia que preparaba al bañista para la de agua caliente y servía de zona de descanso.
- *Apodyterium*: vestuarios. Habitación próxima al pórtico de la entrada donde los bañistas dejaban sus ropas. Había un banco corrido y en la pared unas hornacinas sin puertas, donde se depositaban las ropas y los objetos personales, que quedaban vigilados por un esclavo.
- *Laconicum*: sala para baños de vapor.



Dentro de las Termas existía un circuito para su práctica que era seguido por todos los usuarios:

- 1.- Se llegaba al vestuario y guardarropa (*Apodyterium*)
- 2.- Se realizaban ejercicios en la *Palestra* (en algunos casos con la pelota)
- 3.- Baño en la piscina de agua fría al aire libre (*Natatio* si era una gran piscina para nadar, o *Baptisteria* si era en pequeños tanques de agua)
- 4.- Baño de Vapor en el *Laconicum*, o *Sudatorium*.
- 5.- Sala tibia de Transpiración (*Tepidarium*)
- 6.- Baño en piscina de agua caliente (*Caldarium*)
- 7.- Sala Tibia de Transpiración (*Tepidarium*)
- 8.- Baño en piscina de agua muy fría (*Frigidarium*)

9.- Sala de masaje y depilación (Olaeotherium)

10.- Sala de Conversación (Exedrae)

Al mismo tiempo e igual que en el resto de las instalaciones, disponían de un nutrido grupo de personal especializado en diferentes funciones dentro de las Termas, en su mayoría esclavos, como eran:

- *Balneator*: El propietario
- *Conductor*: El administrador en caso de Termas Públicas
- *Capsarii*: Encargados de custodiar la entrada al recinto y de vigilar a los usuarios.
- *Fornacarii*: Encargados del funcionamiento de las calderas.
- *Alictes*: Masajista y depilador.
- *Unguentarius*: Esclavo encargado de las fricciones del cuerpo con aceites, perfumes y esencias.



Balneario Gellért en Budapest, antigua terma romana.

- **Actividades (Ludi)**

Los ludi (en plural ludus) eran juegos públicos celebrados en beneficio y para el entretenimiento del pueblo romano. Los Ludi se llevaban a cabo como parte de determinadas fiestas religiosas en la antigua Roma, siendo en ocasiones su principal característica. También se presentaban como parte del culto estatal.

Los ludi más antiguos conocidos, son los de carreras de carros en el circo. Las exhibiciones de animales exóticos y salvajes con simulacros de caza (venationes) y las representaciones teatrales (ludi scaenici) también pasaron a formar parte de las fiestas religiosas.

Los días en los que tenían lugar los ludi eran festivos, y ningún negocio podía llevarse a cabo. A mediados del siglo IV a. C., los juegos públicos duraban sólo un día al año, que se fue extendiendo sucesivamente hasta llegar a 17 a finales de la República. En la época imperial alcanzaron los 135 días a finales del siglo II y los 176, según el calendario de Furio Dionisio Filócalo en el siglo IV: 64 de carreras de carros, 102 de representaciones teatrales y sólo diez días en diciembre, para competiciones con gladiadores y venationes.

Los munera (en singular, munus) eran las obras o servicios públicos que determinados ciudadanos ricos de alto estatus ofrecían a favor del pueblo romano. Entre los munera más apreciados se encontraba el combate de gladiadores (munus gladiatorium).

Para que se pudiesen llevar a cabo los Munera, era imprescindible contar con gran cantidad de personas, en su mayoría esclavos, que se especializaban en diferentes labores. En ese sentido estas personas especializadas realizan diversos nombres en función de la labora que desempeñaran:

- *Editor*: Era el personaje que financiaba el espectáculo, bien fuera en función de su cargo público, un personaje político, o por agradecimiento o congratulación hacia el pueblo.
- *Procurator*: Era el responsable de la organización de los munera, encargado por el Editor, para contratar los gladiadores al lanista, o buscar fieras y del pago de todos los servicios contratados.
- *Lanista*: Inicialmente eran los propietarios de las escuelas de gladiadores, pero cuando pasaron a ser propiedad de los emperadores, se convirtieron en los gerentes de las mismas. Solían ser antiguos gladiadores que habían obtenido la “*Rudí*”, o espada de madera que representaba su libertad.
- *Institor armorum*: Responsable y comerciante de armas.
- *Disignator (o Locarius)*: Acomodador.
- *Ostiarius*: Portero, o personal de control de acceso a los anfiteatros.
- *Harenarii*: Areneros, encargados de alisar la arena de los anfiteatros entre combate y combate.
- *Doctor*: Eran los árbitros, o jueces encargados de ir dirigiendo los combates mediante instrucciones a los gladiadores. Había doctores especializados en cada tipo de combate, según el tipo de gladiadores que se enfrentaban.
- *Agaso*: Eran los mozos de las cuadras.

Había dos personajes, que son poco conocidos por desconocimiento de la realidad en las películas, como eran los músicos; puesto que en todos los combates había en la arena unos músicos encargados de amenizar los combates si estos eran amenos y de calidad, o entre combates, a las órdenes del editor; al estilo de los actuales músicos en las corridas de toros (puesto que estas corridas son herederas de aquellos espectáculos romanos). Estos personajes eran:

- *Lyricarius*: Intérprete de poesía lírica.
- *Musicarius*: Músico para los combates.

A estos personajes hay que añadirles otros que se irán explicar a continuación, como: Caronte, Hermes Psicopompa, Libitinarii, etc.

▪ Ludi Gladiatorii

Las primeras fuentes bibliográficas sobre las luchas de gladiadores, pocas veces coinciden sobre el origen de los gladiadores. A finales del siglo I a. C., Nicolás de Damasco consideraba que provenían de la costumbre de los etruscos de celebrar combates a espada entre parejas en los funerales. Una generación más tarde, Tito Livio escribió que se realizaron por primera vez en el año 310 a. C. por los campanios en celebración de su victoria sobre los samnitas. Mucho tiempo después de dejarse de celebrar de los juegos, el erudito San Isidoro de Sevilla, del siglo VII d. C., derivó el término latino *lanista* (gerente de gladiadores) de la palabra etrusca para «carnicero», y el título de *caronte* (asistente vestido como Caronte que comprobaba la muerte del gladiador) venía de Charun, *psicopompo* del submundo etrusco. Esta opinión fue aceptada y repetida en la mayoría de las primeras historias modernas de los juegos.



Estatiulla de Gladiador

Una revisión de los testimonios pictóricos respalda un origen campanio, o al menos un préstamo, de los gladiadores y los juegos. Campania albergó las primeras escuelas de gladiadores conocidas. Frescos en tumbas de la ciudad Campania de Paestum (siglo IV a. C.) muestran parejas de luchadores, con cascos, lanzas y escudos, en un propiciatorio rito de sangre funerario que anticipa los primeros juegos de gladiadores romanos. En comparación con estas imágenes, la prueba de respaldo de las pinturas de tumbas etruscas es dudosa y tardía. Los frescos de Paestum pueden representar la continuación de una tradición mucho más antigua, adquirida o heredada de los colonos griegos del siglo VIII a.C.

Livio situó los primeros juegos de gladiadores romanos (264 a.C.) en la primera etapa de la primera guerra púnica de la República romana contra Cartago, cuando Decimus Iunius Brutus Scaeva hizo que tres parejas de gladiadores lucharan hasta la muerte en el Foro del mercado de animales de Roma (Foro Boario) para honrar a su padre muerto, Brutus Pera. Se describe como un *munus*, un deber memorial que sus descendientes debían a los manes de un antepasado muerto. El desarrollo de los *munus* y sus tipos de gladiadores se vio influenciado en gran medida por el apoyo de Samnio a Aníbal y las subsiguientes expediciones punitivas contra los samnitas por parte de Roma y sus aliados campanos; sus aliados campanos escenifican una cena tras la batalla en la que los gladiadores desempeñaban el papel de los samnitas. Otros grupos y tribus se unirían a la lista de reparto a medida que se expandían los territorios romanos. La mayoría de los gladiadores utilizaban armas y elementos de protección a semejanza de los enemigos de Roma, nunca con el uniforme o armamento de los soldados romanos. El *munus* se convirtió en una forma moralmente instructiva de representación histórica en la que la única opción honorable para el gladiador era luchar bien, o morir bien.

En el año 216 a. C., a la muerte del cónsul y augur Marco Emilio Lépido, fue honrado por sus hijos con tres días de munera gladiatoria en el Foro Romano, en el que participaron veintidós parejas de gladiadores. Diez años más tarde, Escipión el africano ofreció un *munus* conmemorativo en Hispania para su padre y su tío, víctimas de las guerras púnicas. No romanos de alto estatus, y posiblemente también romanos, se ofrecieron como sus gladiadores. En el contexto de las guerras púnicas y la casi desastrosa derrota de Roma en la batalla de Cannas (216 a. C.) vinculan estos primeros juegos con la generosidad, la celebración de la victoria militar y la expiación religiosa de la catástrofe militar; estos munera parecen haber estado al servicio de un programa de levantamiento de la moral, en una época de amenaza y expansión militar. El siguiente *munus* registrado, celebrado con motivo del funeral de Publio Licinio en 183 a.C., fue más extravagante. Fueron de tres días de juegos funerarios, 120 gladiadores y distribución pública de carne (*visceratio data*), una práctica que reflejaba las luchas de gladiadores en los banquetes de Campania descritos por Livio y luego deplorados por Silio Itálico.

La entusiasta adopción de los munera gladiatoria por parte de los aliados ibéricos de Roma muestra con qué facilidad y cuán pronto, la cultura del *munus* gladiatorio caló en lugares lejos de la propia Roma. En el 174 a.C., se celebraron numerosos pequeños munera romanos (privados o públicos), ofrecidos por un editor de relativamente poca importancia, pueden haber sido tan comunes y poco destacables que no se consideraban dignos de ser registrados: como el de Tito Flaminio, que conmemoró la muerte de su padre, que duró cuatro días, y estuvo acompañado por una distribución pública de carnes, un banquete y actuaciones escénicas. El punto culminante del espectáculo, que era grande para la época, fue que en tres días lucharon setenta y cuatro gladiadores. En el año 105 a. C. los cónsules gobernantes ofrecieron a Roma su primera muestra de «combate bárbaro» patrocinado por el

Estado y llevado a cabo por gladiadores de Capua, como parte de un programa de entrenamiento para los militares. Resultó ser inmensamente popular y a partir de entonces, las luchas de gladiadores, antes restringidas a los munera privados, se incluyeron a menudo en los juegos estatales que acompañaban a los principales festivales religiosos. Donde los ludi tradicionales habían sido dedicados a una deidad, como Júpiter, los munera podían dedicarse a un ancestro divino o heroico de un patrocinador aristócrata.

Los juegos de gladiadores ofrecían a sus financiadores oportunidades de autopromoción extravagantemente caras pero efectivas, y ofrecían a sus votantes potenciales, un entretenimiento emocionante a un bajo costo o sin coste alguno para ellos mismos. Los gladiadores se convirtieron en un gran negocio para los entrenadores y propietarios, para los políticos en ciernes y para aquellos que habían llegado a la cima y deseaban mantenerse en ella. Un ciudadano privado políticamente ambicioso, podía posponer el munus de su difunto padre hasta el momento de las elecciones, cuando un buen espectáculo podía captar votos; los que estaban en el poder y los que lo buscaban necesitaban el apoyo de los plebeyos y de sus tribunos, cuyos votos podían obtenerse con la mera promesa de un espectáculo excepcionalmente bueno. Sila, durante su mandato como pretor, con ocasión del funeral de su esposa demostró su habitual perspicacia al quebrantar sus propias leyes suntuarias para ofrecer el munus más lujoso que se había visto hasta entonces en Roma.

Durante los últimos años de inestabilidad política y social de la República romana tardía, cualquier aristócrata propietario de gladiadores contaba con una magnífica arma política a su disposición. En el año 65 a. C., Julio César, recién elegido edil curul, celebró unos juegos que justificó como un munus en honor a su padre, que llevaba muerto 20 años. A pesar de acumular una deuda personal enorme, utilizó 320 parejas de gladiadores con armadura plateada. Disponía de más en Capua, pero el Senado, consciente de la reciente revuelta de Espartaco y temeroso de los cada vez más numerosos ejércitos privados de César y de su creciente popularidad, impuso un límite de 320 parejas como máximo número de gladiadores que cualquier ciudadano podía albergar en Roma. El espectáculo de César no tenía precedentes en cuanto a su magnitud y coste; había organizado un munus como memorial en lugar de un rito funerario, desvirtuado cualquier distinción práctica o significativa entre munus y ludi.

Los juegos gladiatorios, generalmente junto con espectáculos con bestias, se extendieron por toda la República y otros lugares. Las leyes anticorrupción de los años 65 y 63 a. C. intentaron frenar la utilización política de los juegos por parte de sus patrocinadores, pero no lo consiguieron. Tras el asesinato de César y la guerra civil posterior, Augusto asumió la autoridad imperial sobre los juegos, incluidos los munera, y formalizó su organización como un deber cívico y religioso. Su revisión de la ley suntuaria limitó el gasto público y privado en munera, alegando que se trataba de evitar las quiebras que sufrirían las élites romanas, y restringió su aparición a los festivales de Saturnalia y Quinquatria. A partir de ese momento, el coste máximo de un munus

oficial «económico» de un pretor, con un máximo de 120 gladiadores, sería de 25.000 denarios; un ludus imperial «generoso» podría costar nada menos que 180.000 denarios. A lo largo de todo el Imperio, los juegos celebrados más importantes se identificaron con el culto imperial promovido por el Estado y que fomentaba el reconocimiento público, el respeto y la aprobación del numen divino del emperador, de sus leyes y de sus representantes. Entre 108 y 109 d. C., Trajano celebró sus victorias contra los dacios con 10.000 gladiadores y 11.000 animales a lo largo de 123 días. El coste de los gladiadores y los munera siguió creciendo sin control. La legislación de 177 d.C. de Marco Aurelio apenas lo contuvo y fue completamente ignorada por su hijo, Cómodo.

El declive del munus fue un proceso complejo. La crisis del siglo III impuso crecientes exigencias militares a las arcas del Estado, de las que el Imperio romano nunca se recuperó del todo, y los magistrados de menor rango, consideraron que los munera obligatorios eran un gravamen cada vez menos gratificante en relación con los dudosos privilegios de su cargo. Sin embargo, los emperadores continuaron subvencionando los juegos como una cuestión de interés público, que todavía no había disminuido. A principios del siglo III d.C., el escritor y padre de la iglesia cristiana Tertuliano, con reconocida influencia sobre el pueblo cristiano, admitió que los combates eran asesinatos, su actuación era espiritual y moralmente dañina y que el gladiador era un instrumento de sacrificio humano pagano. Un siglo después, Agustín de Hipona deploró la fascinación juvenil de su amigo (y más tarde compañero-converso y obispo) Alipio de Tagaste con el espectáculo de los munera, como algo contrario a la vida cristiana y a la salvación.

En 325 d.C. los combates de gladiadores siguieron siendo populares y los anfiteatros seguían albergando la espectacular administración de la justicia imperial. Ese año, el emperador cristiano Constantino el Grande promulgó un edicto aplicable a las provincias orientales, en el que mostraba su desaprobación de los juegos, que calificó como «espectáculos sangrientos», obligando a que los condenados a la damnatio ad ludum, en su lugar se les condenara a trabajos forzados en las minas (damnatio ad metalla), aunque sin prohibir expresamente los juegos, lo que significaba que ya solo podrían combatir en la arena los que lo hacían por propia voluntad.

Diversos munera en Antioquía y otras ciudades orientales, e incluso algún munus autorizado por el imperio en algún momento de los años 330 sugiere que, una vez más, la legislación imperial no logró frenar por completo los juegos en la zona, entre otras cosas porque el propio Constantino no tenía intención de prohibir los juegos en el resto del Imperio. En el 365 Valentiniano I amenazó con multar a un juez que sentenció a cristianos a la arena e intentó, como la mayoría de sus predecesores, limitar los gastos de los munera.

En el 393, Teodosio I adoptó el cristianismo niceno como religión estatal del Imperio romano y prohibió las fiestas paganas. Los ludi continuaron, desvinculándose poco a poco de su sentido pagano. Honorio las abolió legalmente en el 399 y de nuevo en el 404, al menos en el Imperio romano de Occidente; según Teodoreto de Ciro la prohibición fue motivada por el apedreamiento y muerte de Telémaco

por los espectadores, cuando intentó detener personalmente un munus. Valentiniano III revalidó la prohibición en el año 438, posiblemente de manera efectiva, aunque las *venationes* continuaron más allá del año 536. Para entonces, el interés por los *munera* había disminuido en todo el mundo romano. En el Imperio bizantino, los espectáculos teatrales y las carreras de carros continuaron atrayendo a las multitudes y recibían un generoso subsidio del Imperio.

No se sabe cuántos munera gladiatoria se celebraron durante la época romana. Muchos, si no la mayoría, eran venationes y, durante el Imperio tardío, algunos podían no ser más que eso. En el 165 a.C., se organizó al menos un munus durante las Megalesias de abril. A principios de la era imperial, los munera de Pompeya y de las ciudades vecinas se extendieron de marzo a noviembre. Incluían el munus de cinco días con una treintena de parejas de un magnate provincial, además de la caza de bestias. Una única fuente primaria tardía, el Calendario de Furius Dionysius Philocalus para el año 354, muestra lo poco frecuentes que eran los gladiadores en muchos festivales oficiales. De los 176 días reservados para espectáculos de diversa índole, 102 fueron para representaciones teatrales, 64 para carreras de carros y sólo 10 en diciembre para juegos de gladiadores y venationes. Un siglo antes, el emperador Alejandro Severo pudo haber tenido la intención de hacer una distribución más uniforme de los munera a lo largo del año, pero esto habría estado en contra de lo que se había convertido en la distribución tradicional de los juegos de gladiadores más importantes a finales del año. Como señala el historiador germano-británico Thomas Wiedemann, diciembre también era el mes de las Saturnales, en las que la muerte estaba ligada a la regeneración y los más humildes eran honrados como los más grandes.

Las fases de un *Munus* eran las siguientes:

- 1) *Lusio* (comates incruentos de destreza)
- 2) *Pompa* (desfile)
- 3) *Venationes*
- 4) *Noxii* (ejecución de condenados)
- 5) *Ludii Gladiatorii*

Al empezar el espectáculo, los gladiadores desfilaban dando una vuelta al circo o al anfiteatro, ataviados con sus armas y distintivos, y al llegar a la tribuna del emperador le dirigían el fatídico saludo: "Ave, Caesar, morituri te salutant" (Salve César, los que van a morir te saludan), y dirigiéndose hacia el promotor de las fiestas le presentaban las armas para que las examinase y comprobase su legalidad.



Tipos de Gladiadores:

Existían diferentes tipos de combatientes, divididos según sus armaduras y defensas. Solían agruparse de manera similar, emparejándoles según el tipo de lucha y de armas que portaban. El tipo de gladiador más antiguo y mencionado con mayor frecuencia fue el samnita. Los Gladiadores podían tener cinco orígenes diferentes:

- Esclavos destinados directamente a este tipo de espectáculos.
- Hombres libres condenados a muerte que salían a la arena sin armas (*noxii ad gladium ludi damnati*).
- Hombres libres condenados a trabajos forzados (*ad gladium*). Una vez superado el combate obtenían la libertad.
- Hombres libres que se sometían voluntariamente por deudas.
- Hombres libres, antiguos legionarios que una vez terminado su periodo de servicio no se veían aptos para incorporarse en otra actividad de la sociedad que no fuera la lucha,
- Esclavos alquilados por los propietarios para que actuaran en los munera.

A continuación se enumeran brevemente algunos de los tipos o modalidades de gladiadores que existieron a lo largo de la cultura romana, puesto que no todos coincidieron a la vez y cuando había de un tipo, algunas otras modalidades ya no existían:

- *Samnitas*: Eran los gladiadores más antiguos, iban armados con casco, yelmo, un escudo grande rectangular, espada corta y brazo derecho y pierna izquierda protegidos.
- *Reciario*: Iba armado con una red con contrapesos en los bordes en la mano derecha, un tridente y un puñal. Se protegía con el *galerus*, o protector del cuello por el lado izquierdo. Su táctica de combate era mantener alejado al adversario para capturarlo con la red. Iban sin ningún tipo de armadura y solo vestían con un taparrabos (*subligaculum*) y el brazo izquierdo protegido con una *manica*.
- *Secutor (o contraretiarius)*: Iba armado con una espada corta y se protegía con un casco liso, escudo grande rectangular y protecciones en el brazo y pierna derechos. Era el gladiador mejor protegido con una armadura de hasta 18 kilos de peso, un escudo rectangular y un yelmo esférico, surgieron en el siglo I d.C, el gran peso de su armamento hacia que se cansara rápido.
- *Mirmilo (o Murmillo)*: Armado con una espada corta, iba protegido con un casco adornado con un pez, un pesado escudo de grandes dimensiones y protecciones en el brazo derecho (*manica*) y pierna izquierda (*greba*). Su adversario solía ser el reciario, pero también el tracio, el hoplomaco y el provocator.
- *Traex (o tracio)*: Iba armado con una espada habitualmente curvada (*sica*) y se defendía con un yelmo rematado con un grifo, escudo rectangular pequeño (*parmula*), *grebas* altas y *manica* en la derecha.
- *Hoplomachus*: Derivación etimológica del hoplita griego. Armado con una lanza y un puñal, se defendía con un casco de visera adornado con plumas, *grebas* altas, *manica* y un escudo redondo similar al de los guerreros griegos. El casco era similar al del murmillo. También podía llevar armadura pesada, aunque eso no era muy habitual, pues eso le conferiría demasiada ventaja sobre sus oponentes.
- *Provocator*: Armado con espada, protegía su cabeza con un casco de doble visera, el pecho con un escudo adornado con la efigie de la *Gorgona (cardiophylax)*, escudo rectangular mediano, *grebas* y protector del brazo derecho y una espada corta. Eran el único tipo de gladiador que no se enfrentaba a ninguno que fuera distinto, lo que daba lugar a combates emocionantes al estar equilibrados los luchadores.

- *Equites*: Luchaban a caballo, e iban armados con una espada larga, necesaria para combatir desde el caballo y se defendían con casco, escudo redondo y protección para las piernas.
- *Paegniarius*: Utilizaba como arma un bastón curvo por uno de sus extremos (*pedum*), y vestía túnica y casco abierto.
- *Sagittario*: Utilizaba arco y flechas.
- *Dimachareus*: Iba armado con dos cuchillos. Se protegían tanto los brazos como las piernas ya que no llevaban escudo. Se cree que el famoso esclavo y gladiador Espartaco pertenecía a este tipo de gladiador.
- *Essedari*: Combatía sobre un carro (*essedae*) imitando las maniobras y la pericia de los guerreros bretones. Julio César fue el introductor de estas técnicas en Roma tras su regreso de la Galia.
- *Andabatae*: Eran los obligados a combatir. Llevaban cascos cuyas viseras no tenían agujeros, es decir, que no veían y luchaban a ciegas. Estos gladiadores no habían pasado por ninguna escuela sino que se trataba de condenados a morir en la arena.
- *Gladiatrix*: Durante años se ha pensado que no existían mujeres gladiadoras, pero tras años de investigación, se ha confirmado que sí existieron desde el comienzo de los munera, cuando tenía como fin exclusivo la honra funeraria. A pesar de que no se puede precisar el momento exacto en el que las gladiadoras formaron parte de los juegos hay indicios que desde principios de nuestra era, en una ley del año 11 d.C. se prohibía a las mujeres nacidas libres menores de 20 años aparecer en la arena; ley que fue complementada en el año 19 d.C., extendiéndose la prohibición a hijas, nietas y biznietas de senadores, así como a esposas, hijas y nietas de equites. Juvenal nos cuenta que las mujeres se enfrentaban a muerte en la arena, tras un entrenamiento específico. La gladiadoras fueron un fenómeno al igual que el caso de los hombres, afectó a toda la sociedad en unos casos se practicaba por necesidad y en otros por diversión. A las Gladiatrices se les obligaba a luchar sin casco, para que el público las reconociera como mujeres y sus combates no se celebraban con los de los gladiadores principales, sino en las demostraciones matutinas (*Lusio*).



Relieve de Halicarnaso con glaiadoras. Siglo I d.C. (Museo Británico)

Los combates de gladiadores fueron un componente esencial de la vida romana. Se anunciaban previamente en las paredes de las casas, de los edificios públicos y en los sepulcros que se levantaban a la entrada de las ciudades, indicándose la ocasión del combate, el nombre del patrocinador, los que iban a luchar, el nombre de la ciudad donde se iba a celebrar y la fecha. A estas especificaciones solían añadirse otras como la hora, si se iba a extender el toldo para quitar el sol, o si habría otro tipo de diversiones como "venationes", etc.

Cuando un gladiador perdía un combate, levantaba un dedo el alto en señal de reconocimiento de su derrota y esperaba que fuera el organizador el que determinaba su suerte. Este preguntaba a los asistentes si quería congratularse con ellos, o ser popular y los asistentes mostraban su decisión mediante la colocación de su pulgar y gritando la decisión. Esta podía ser:

- a) "Mitte" (despídele), si decidían que lo salvara, señalando con su pulgar hacia atrás sobre su espalda.



- b) "Júgula" (degüéllalo), si consideraban que debía morir, porque no había demostrado valor, o había dado poco espectáculo y por lo tanto merecía morir, señalando con su pulgar hacia su vena yugular.



Por lo tanto, no era cierto aquello que tantas veces hemos visto en las películas de pulgar hacia arriba o hacia abajo, que por desconocimiento les parecía a los profanos.



Un murmillo victorioso, representado en el cuadro Pollice Verso, por Jean-Léon Gérôme (1872)

Si se acordaba que debía fallecer, se ponía de rodillas y el gladiador vencedor debía clavarle su espada o puñal, por la clavícula, a fin de que llegara con mayor facilidad al corazón y muriera antes. No obstante, al finalizar el combate y para garantizar que había fallecido y no había engaños, salía un hombre disfrazado del dios Mercurio (dios del comercio, heredero del dios griego Hermes, dios mensajero de los que cruzan las fronteras), al que denominaban “Hermes Psicopompa”, que les tocaba con un hierro incandescente en forma de dos serpientes cruzadas, de manera que si reaccionaba al tocarle, era que seguía vivo y para asegurarse su muerte, otro personaje vestido con una careta de Caronte, el barquero del mundo subterráneo, le golpeaba con un enorme mazo en la cabeza, rematándole. El muerto se lo llevaban los “Libitinarii”, mediante un gancho arrastrándolos hasta una sala llamada *spoliarium*, donde eran preparados para su enterramiento, o descuartizados si eran condenados, para servir de comida a las fieras.



Dios Hermes y retirada de gladiadores poco importantes

Los gladiadores solían dedicar a la diosa Némesis (diosa de la venganza o la justicia divina, que era la divinidad preferida de los gladiadores), unos curiosos exvotos consistentes en las huellas de sus pies sobre unas placas de mármol en las que se podía leer el nombre del que hacía el ofrecimiento y también el de la diosa a la que se lo hacía.



Lápida votiva en honor de la diosa Némesis (diosa de la venganza)

Mucha de la información obtenida de los gladiadores, se ha conseguido de sus lápidas, puesto que al no estar permitido el enterramiento de los gladiadores en las necrópolis habituales, los lanistas debían comprar terrenos a las afueras de la ciudad en los que enterrarlos. En sus lápidas suele aparecer sus nombres, quien se la dedicaba, que tipo de gladiador era, el número de “palmas” (victorias) que había obtenido y la fecha.



Lápida funeraria de Germanus, en Córdoba, era un Samnita de Grecia, que murió a los 30 años, después de pelear 14 veces y pertenecía a la Escuela de gladiadores Juliana.

▪ Venaciones

Es el nombre que recibían los espectáculos que se celebraban en el anfiteatro y en el que intervenían animales exóticos y salvajes, dentro de la celebración de los ludi (juegos), que gracias a la extensión del Imperio, podían ir desde tigres o leones, a cocodrilos y avestruces.

Al principio estos espectáculos de animales eran objeto de exhibición y fueron una novedad y suscitaban el interés del pueblo. Estos animales protagonizaron las denominadas *Venaciones*, espectáculos crueles en los que las fieras, capturadas en lejanas provincias bajo jurisdicción romana, eran obligadas a enfrentarse con otras fieras, o contra hombres (bestiarios). La captura de estos animales se hacía principalmente por empresas especializadas o asociaciones de cazadores y estos se transportaban en barco hasta los anfiteatros en jaulas de madera.

Las más extravagantes venaciones ocurrieron en la inauguración del Coliseo por Tito, cuando se produjo la “exhibición de cinco mil animales salvajes de todo tipo en un solo día” (Suetonio, Tito, VII.3). Pero hubo otras ocasiones excesivas como los juegos celebrados por Trajano, tras sus victorias sobre los dacios, “en el curso de los cuales unos once mil animales, tanto salvajes como domésticos, fueron muertos, y diez mil gladiadores lucharon” (Dio, LXVIII.15).

Sólo en los Munera (espectáculos patrocinados por el Imperio romano) del año 80 con los que Tito inauguró el Coliseo; fueron sacrificados 5.000 animales. En tiempos de la República, las venaciones venían a ser la segunda parte del programa después de las luchas de gladiadores, pero con el Imperio constituyeron espectáculo aparte. Roma aprovechó la fiereza de estos animales para convertir sus ejecuciones públicas en verdaderos espectáculos y como curiosidad, añadir que la carne de las fieras muertas en las venaciones se repartía entre el público, como alimento al acabar el espectáculo. Lo que ocurrió con estas matanzas fue que los emperadores purgaron a sus provincias del terror de las fieras que las acechaban pero con un alto precio de su exterminio. Gracias a ellos en el siglo IV, ya no quedaban hipopótamos en Nubia, leones en Mesopotamia, tigres en Hircania ni elefantes en África del Norte.

Existían varios tipos de actividades con fieras dentro de las *venaciones*, como eran:

- Presentación de fieras exóticas.
- Luchas entre fieras.
- Luchas de fieras contra hombres (*Bestiarii*).
- Ejecuciones de condenados *ad feras*.





▪ Carreras de carros

Consistían en carreras con carros por equipos que se denominaban "Cuadras" o facciones y se identificaban por sus colores: blanco (albata), rojo (russata), verde (prasina) y azul (veneta). Domiciano introdujo también el oro y el púrpura, pero no tardaron en desaparecer. Los que mayores victorias consiguieron a lo largo de toda la historia, fueron el verde y el azul.

Las carreras de cuadrigas se desarrollaban en el Circo y cada carrera consistía en dar siete vueltas en torno a la espina del circo. La victoria no dependía sólo de la velocidad, sino también de la estratagema de los cocheros, que solían zigzaguear para cortar el paso a los que le seguían. La vuelta trágica era la séptima. El girar sobre la meta lo más rápidamente que se pudiera y el lanzarse luego en el espacio recto hasta la línea del fondo.



Escena de carrera de carros en la película Ben-Hur

La Carrera de carros iba precedida por desfiles de músicos y artistas, y números de habilidad en los que avezados jinetes desafiaban a la suerte saltando entre cabalgaduras al galope, simulando cargas de

caballería o simplemente, intentando coger objetos o pañuelos del cuerpo de esclavos. Pero por lo que se pagaba la entrada era por la carrera de carros; en ella, *bigas* (2 caballos), *trigas* (3), *cuadrigas* (4), o incluso *decumiuges* (10 caballos); este último era prácticamente ingobernable y todos los carros luchaban por imponerse en un escenario irrespirable a causa de la multitud, el polvo y la presión, la posibilidad de una caída en muchos casos era fatal. Cada conductor (*auriga*), pertenecía a una cuadra concreta, que se identificaban con un color representativo y por la que los espectadores tomaban partido inmediatamente, ondeando pañuelos y pañuelos del correspondiente color y coreando, a gritos, tanto el nombre del conductor como el del equipo. Unos y otros llegaban a ser considerados poco menos que dioses reencarnados.



El carro era de madera y muy ligero, al que se uncían dos caballos al tiro que se le denominaban "*introiuges*" y otros dos a los extremos llamados "*funales*" sujetos solo por correas y las bridas.

El organizador de la prueba ("*editor*"), lanzaba al terreno un trozo de tela llamado "*mappa*" y comenzaba la carrera. El vencedor no era el conductor del carro sino el dueño del mismo y los honores se le otorgaban al caballo de la izquierda que era el que corría más cerca de la "*spina*".

En cada carrera habitualmente competían doce carros que tenían que solían dar 7 vueltas al circo. No obstante, el éxito que tuvo en los romanos las carreras de carros, el número de vueltas se fue ampliando y al principio de la época imperial sólo contaban con 12 carreras, bajo el reinado de Calígula se amplió su número a 24 y posteriormente a 48 vueltas bajo el reinado de los Flavios. El número de carreras de una celebración era normalmente de hasta 24 carreras, siendo en casi todos los casos de una gran violencia, por lo choques que se producían entre los carros. Para controlar el número de vueltas se utilizaban como marcadores unas estatuas de delfines insertadas en una barra, que iban girando y en algunos casos también unos huevos de los que iban saliendo estatuas.



Delfines para contar vueltas en las carreras de carros

Los carros eran dirigidos por los “*aurigas*”, que eran quienes conducían los carros tirados por los caballos, que inicialmente eran el medio de transporte de algunos romanos, principalmente de los comandantes militares. Al estar en sus manos la seguridad de su amo, eran seleccionados cuidadosamente entre esclavos dignos de su confianza. Posteriormente se convirtieron en los conductores de los carros de las competiciones en los circos. En la época del Imperio aumentó el gusto por las carreras, y los aurigas se convirtieron en ídolos de la multitud, aunque seguían siendo esclavos y libertos que competían en varias categorías. En el siglo II se denominaron “*miliarios*” a aquellos aurigas que hubiesen acumulado mil victorias; gozando de respeto y fama y acumulando grandes riquezas. Para poder dirigir bien los carros, los aurigas se enrollaban las bridas alrededor de la cintura, pero cuando se producía un “*nafragium*” (es decir un accidente), para evitar que fueran arrastrados por los caballos, se cortaban las bridas rápidamente con un puñal que llevaban a la cintura.

La pasión de los espectadores por su equipo llegaba hasta extremos insospechados. Algunos tiraban jarros, piedras y otros objetos a la pista para hacer que los carros de los equipos contrarios se estrellaran. Unos jóvenes eran los encargados de retirarlos, arriesgando su vida.



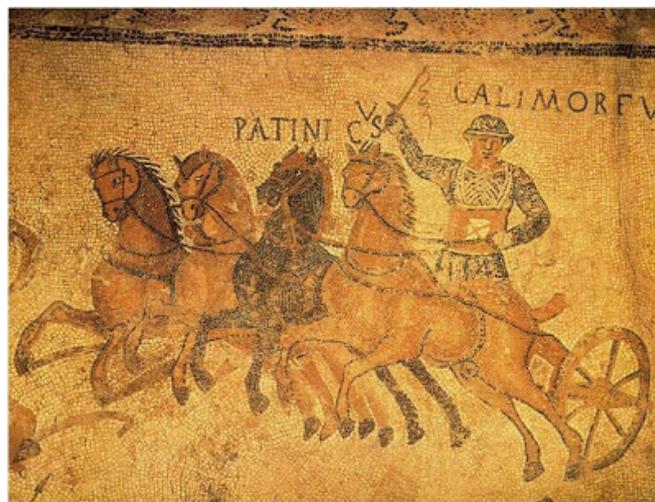
Niños arriesgando sus vidas en el circo para recoger objetivos que arrojaban

El más conocido auriga y que mayor número de carreras ganó en la historia de Roma, fue un hispano-lusitano llamado Cayo Apuleyo

Diocles, (Lusitania, 104 d.C. - Praeneste, después de 146 d.C.), (natural de Emérita Augusta, la actual Mérida, que en aquella época era la capital de la provincia Lusitana), el cual se dedicó a las carreras de caballos durante 24 años. Comenzó a correr a los 18 años por la facción blanca, cambiando a la verde a los 24, y finalmente a la roja a los 27, donde siguió corriendo hasta retirarse a los 42 años. Compitió en 4.257 carreras y obtuvo 1.462 victorias, ganando la impresionante suma de 35.863.120 sestercios, antes de retirarse a los 42 años, instalándose en la ciudad latina de Preneste, donde falleció. En su honor se erigió un monumento cerca del Circo romano.



La última carrera de carros en el circo de Roma, tuvo lugar en el siglo VI, pero en Constantinopla se siguieron disputando ininterrumpidamente hasta, al menos, el siglo X.



- **Naumaquias**

Eran las representaciones de combates navales en miniatura, que se desarrollaban en lagos o espacios de Roma, con las condiciones favorables para desarrollar el espectáculo acuático, de manera que los espectadores pudiesen seguir con cómodamente las peripecias del combate; raramente se organizaron en el mar. Posteriormente se celebraron en los anfiteatros que se inundaban y que estaban

preparados para ello por haber construido acueductos para poder llevar hasta allí el agua. Como los juegos circenses y luchas gladiatorias, revistieron cada vez mayor esplendor, siendo también más admirados por el público. La primera naumaquia conocida, fue la ofrecida por Julio César al pueblo de Roma en el 46 a. C., durante la celebración de su cuádruple triunfo. Tras haber hecho construir una piscina cerca del Tíber, capaz de albergar auténticas birremes, trirremes y cuatrirremes, la representación movilizó a dos mil combatientes y cuatro mil remeros, reclutados entre los prisioneros de guerra. En el 2 a.C., durante la inauguración del templo de Marte Ultor, Augusto ofreció una naumaquia que tomó como modelo la celebrada por César. Como Augusto mismo recuerda en *Res Gestæ* (§ 23), hizo construir en la margen derecha del Tíber una piscina en la que se enfrentaron 3.000 hombres (sin contar los remeros), 30 navíos dotados de espolón y numerosas unidades más pequeñas.

Claudio organizó en el 52 d. C. una naumaquia en una vasta extensión natural de agua, el lago Fucino, para inaugurar los trabajos de drenaje del mismo. Los luchadores eran condenados a muerte. Gracias a Suetonio y a su obra *Vidas de los doce césares* (Claudio, XXI, 1214), sabemos que los *naumachiarii* (los combatientes en las naumaquias), saludaron al emperador antes del combate con una frase que posteriormente se haría famosa: *Morituri te salutant* ('Los que van a morir te saludan'). Aunque una tradición errónea haya hecho considerar que ésta era la fórmula ritual con la que los gladiadores se dirigían al emperador antes del combate, tan sólo se tiene constancia de su empleo durante la celebración de esta naumaquia.



Reconstrucción de una Naumaquia

- **Hippika gimnasia**

Era una competición deportiva romana para la formación de jinetes, que consistía en una lucha simulada entre dos grupos de soldados, que luchaban de forma simulada con jabalinas que llevaban las puntas de madera. La competencia también era una forma de entrenamiento para la maniobrabilidad de las unidades de caballería. El término procede del griego y significaba "ejercicios hípicas".



Escena de Hippika Gimnasia

Los ejercicios se llevaban a cabo en una explanada ubicada fuera de los campamentos. Se solían celebrar estas competiciones los días de paga de las legiones y durante la lucha simulada, se entrenaban maniobras, y el uso de jabalinas y lanzas. Tanto los jinetes como sus monturas estaban fuertemente protegidos para evitar daños. El origen de estas prácticas era el de los juegos troyanos que tras la derrota griega, se desplazaron a la zona de la Magna Grecia en la actual Italia, en donde se siguieron practicando con el nombre de Troia y desde donde las legiones romanas lo fueron esparciendo por todo el Mare Nostrum. De esta actividad proceden los posteriores “Juegos de cañas” en España.



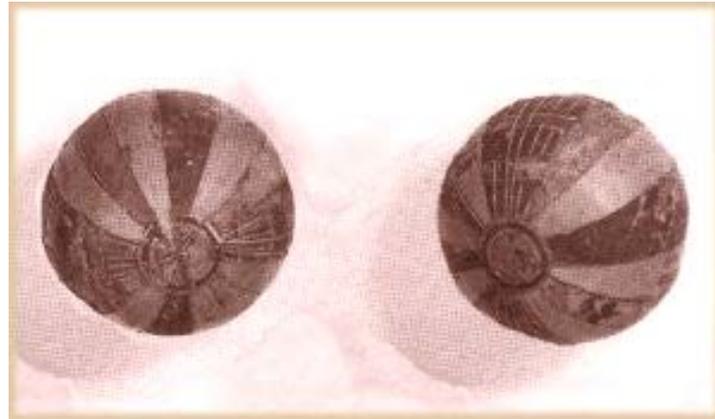
Protectores para jinete y caballo en Hippika Gimnasia

Los soldados tenían cascos especialmente decorados con máscaras que representaban personajes de la mitología. La Hippika gimnasia tenía la intención de mantener la eficiencia del control de los caballos en el combate, solidificar la moral de los jinetes, e influir psicológicamente en las regiones conquistadas y sus habitantes.



▪ Juegos de pelota

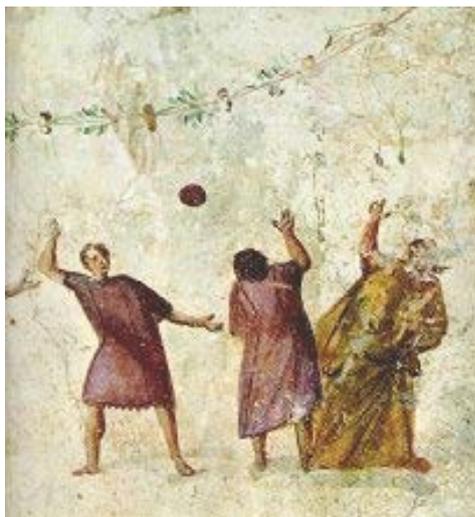
También fueron de gran importancia en la época romana los juegos de pelota, que se realizaban en las termas, o en el Campo de Marte, según el tipo de juego. Se empleaban pelotas de diversos tamaños: La *Pila* (grande y maciza), la *Paganiza* (de tamaño intermedio) y el *Follis* (o *Folliculus*) (grande e inflada con aire).



Paganica

Conocemos que se realizaban varios tipos de juegos en los que se empleaban pelotas: *Datatim Ludere* (lanzarse la pelota alternativamente), *Expulsim Ludere* (golpearla o hacerla botar), *Raptim Ludere* (luchar por la pelota), y *Invicem Dare* (pasársela). También había un juego llamado la "Urania", en el que la pelota se lanzaba muy alta; otro denominado *Trigon* en el que golpeaban la pelota con el puño, el codo, el antebrazo o la palma de la mano, y otro juego en el que se golpeaba la pelota con la pantorrilla llamado *Suran Dare* ("De pueorum ludibus", obra desaparecida de Suetonio). Sin embargo, el juego de pelota que parece que se practicaba con mayor frecuencia, sobre todo entre los legionarios, como forma de diversión y formación, era el *Harpastrum* (también conocido como *Harpastum*), del que ya hace mención San Isidoro de Sevilla en sus "Etimologías". Era un juego muy similar al actual Rugby. Se referían a él como el juego de pelota pequeña y dura, probablemente del tamaño y la solidez de una pelota de Béisbol. La palabra *harpastum* es la latinización del griego *ἄρπαστόν* (*harpaston*), que significaba "apoderarse, arrebatarse". Aparentemente, este juego era una versión romanizada de un juego griego llamado *Phaininda*, o de otro juego griego llamado *Episkyros*. Implicaba considerable velocidad, agilidad y esfuerzo físico. Poco se sabe sobre las reglas exactas del juego, pero las fuentes indican que el juego fue violento y los jugadores a menudo terminaron por el suelo. Se sabe que en Grecia, un espectador una vez se rompió la pierna cuando lo atraparon en el medio del juego.

De casi todos los juegos, no nos han quedado prueba reales de sus reglas de juego, aunque por las representaciones podemos adivinar algunas formas básicas de practicarlos.



Fresco romano del juego del Harpastum

JUEGOS DE PELOTA ROMANOS

JUEGO	CARACTERÍSTICAS
TRIGON	Golpear el balón con el codo, puño o mano.
ARENATA	Marcial afirmaba de este juego: <i>“llámanla “pulverulenta” porque como este juego se hacía entre muchos, sin dejar caer la pelota, y unos procuraban quitársela a otros, era forzoso, al impelerse, caer, y así se ejercitaban donde había arena o polvo... poniéndose los jugadores como dicen, anchos en rueda, y en medio de ellos, el que tenía la pelota hacía señas a uno como que la quería arrojar a él, y así iba engañando y descuidando a todos, hasta que de repente la arrojaba al que más descuidado le parecía, engañando con su disimulación.”</i>
EXPULSIM	Juego consistente en realizar una serie de botes sobre una tarima, a un ritmo determinado, o para pasársela.
RAPTIM	Luchar por coger una pelota.
HARPASTUM	De origen griego; pero muy practicado y difundido por las Legiones Romanas.
URANIA	Alcanzar una pelota al vuelo, lo más alto posible
DATATIM	Lanzar una pelota alternativamente
SURAN DARE	Pasarse la pelota con la pantorrilla.
APORAXIS	Jugar golpeando una pelota contra una pared.
CUBITAL	¿?

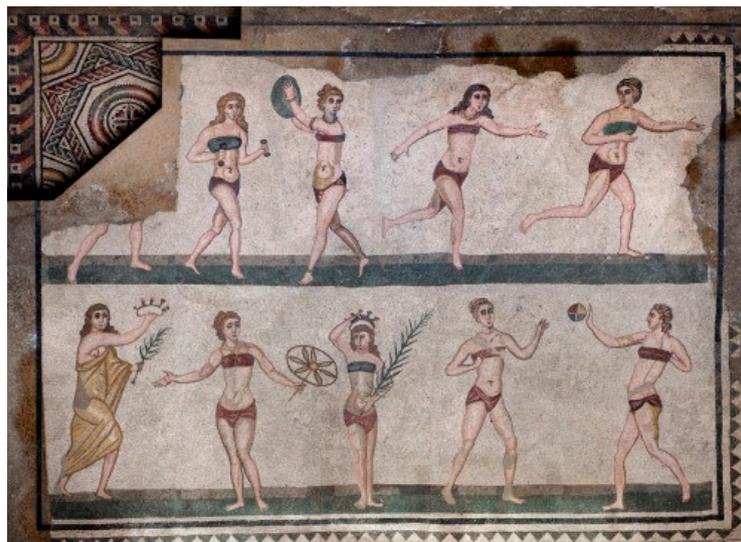
▪ **Juegos de mujeres**

La práctica de la actividad física entre las romanas, no era una actividad muy habitual y en todo caso se desarrollaban como actividades privadas de diversión. Entre las actividades que desarrollaban, destacan los juegos de equilibrio y balanceos, como los que aparecen en la lámina del libro de Mercuriales.



Columpio romano femenino en lámina de Mercurialis

Sin embargo, también se ha encontrado en la Villa Romana de Casale, a pocos kilómetros de la Piazza Armerina, Sicilia, una lujosa residencia de Maximiliano, que gobernó el imperio del 286 al 305 d.C., unos mosaicos de la primera mitad del siglo IV d.C., en los que aparecen unas bañistas vestidas con unos bikinis, practican diferentes actividades de pelota, corriendo, pesas, etc.



Mosaico de las bañistas. Villa Casale, Sicilia.

Sin embargo, las representaciones más frecuentes de las mujeres romanas, suelen ser jugando a juegos de azar; por lo que se considera que eran tan aficionadas a este tipo de juegos como los hombres. En las capas más bajas de la sociedad, las mujeres eran excluidas de cualquier actividad de juegos con hombres, pero en las capas más favorecidas y ricas, las mujeres jugaban en grupos como los hombres.



Mujeres romanas jugando a las Tabas.

▪ Juegos infantiles

Existían numerosos juegos infantiles en la cultura romana a lo largo de toda su historia, siendo la gran mayoría de estos juegos originarios de los griegos. Había juegos que podemos clasificar en:

- a) De puntería y fuerza
- b) De habilidad y destreza
- c) De imitación y acertijos
- d) De azar
- e) De bolas y pelotas
- f) De muñecas y marionetas
- g) De animales

Es curioso que ya en esa época se han encontrado numerosas muñecas de terracota y de madera tallada articuladas, que permitían los movimientos de sus miembros y cabeza. Se sabe que cuando las niñas pasaban a ser mujer, estas muñecas las dedicaban a la diosa.

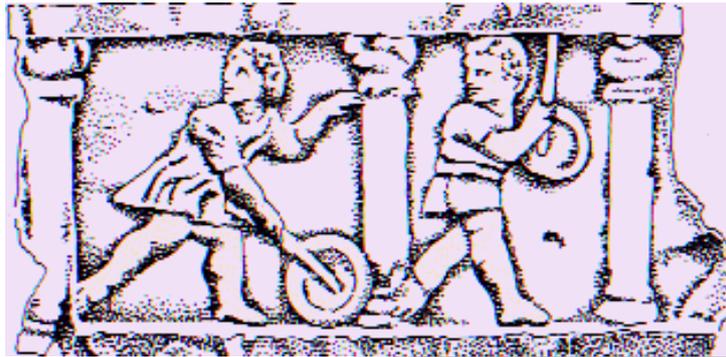


Muñeca de Ivori, siglo III d.C. (Museo Paleocristiano de Tarragona)

Los preferidos tanto de niños como de niñas eran los pequeños animales que podían ser de lo más variopinto, desde insectos como cigarras o grillos, a otros algo más grandes como perritos, corderos, pájaros, conejos, patos, gansos... estas pequeñas mascotas, que alegraban a los pequeños, recibían el nombre de *delicium* o *deliciae* y se les tenía tanta estima que cuando un crío moría, acostumbraban a representar a su mascota en sus sepulcros o al menos a nombrarla.

Entre los juguetes de recién nacidos se encontraban campanillas y biberones con forma de animales. Para los niños más mayores existían peonzas, aros, cometas, carretes (usados como yo-yo) y muñecas. También había juegos en grupo como la mosca ciega y el lanzamiento de nueces y huesecillos de animales.

También había juegos en grupo como el *ephedrismos*, que parece ser que consistía en tratar de golpear con un accesorio un objeto clavado en el suelo y el perdedor debía llevar sobre sus hombros al ganador, tratando de llegar a una meta con los ojos tapados por el compañero, que era quien le iba dirigiendo.



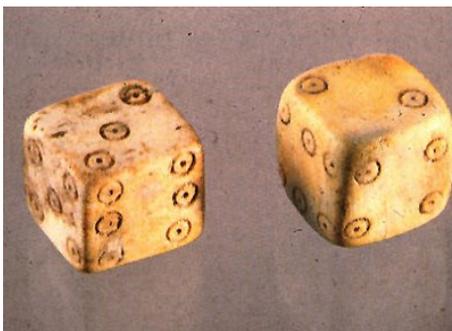
Relieves de juegos infantiles romanos

▪ Juegos de azar

El juego de azar era conocido entre los romanos con el nombre de “Alea”. En la primera etapa del imperio, cuando la moralidad importaba, era utilizado el término “Aleator” (jugador), para describir a la persona despreciable. Se conocen, al menos, tres leyes que prohibieron el juego de azar entre los romanos; la más conocida fue la “Lex Talria”. El emperador Claudio tenía tanta obsesión por los dados que se hizo construir un carro para jugar mientras viajaba.

Los romanos eran muy supersticiosos y jugadores compulsivos, que heredaron la pasión por los juegos de azar de los etruscos, que fueron los primeros en utilizar las loterías e inventaron el juego del Backgammon. Durante la República los juegos estuvieron prohibidos excepto durante las fiestas Saturnales (en honor de Saturno, dios de la agricultura), que se celebraban del 17 al 19 de diciembre.

La gran pasión de los romanos eran los juegos de dados (“*Teseras*”), de los que existían dos tipos: únicamente con los dados y los dados con un tablero. El juego más conocido era llamado “diez”. Acabadas las fiestas Saturnales, a pesar de estar prohibidos, los juegos de azar seguían siendo una actividad diaria para el pueblo. Son numerosas las referencias de historiadores que hablan de las familias romanas que se arruinaban por causa de los juegos de azar. Se han encontrado también numerosos dados trucados, lo que da idea de la existencia de numerosos tahúres que trampa con los dados.



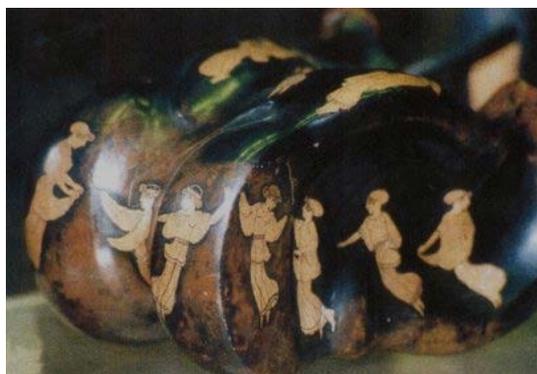
Dados romanos

En los edificios oficiales, mientras que las personas esperaban para realizar sus gestiones (esperaban de pie o sentados en el suelo, no existían bancos), existían en el suelo unas losetas con tableros de juego para que la gente se entretuviese jugando.



Tablero en lápida del suelo en Turquía

Los romanos se entretenían con numerosos juegos de azar como: las tabas (*Tali*), los dados (*Teseras*), un tipo de ajedrez o damas (*Ludus Latrunculorum*), “doce en raya” (*Ludus Duodecim Scriptorum*), “cinco en raya” (*Calculi*), etc. Han aparecido numerosas tabas decoradas con las iniciales de su propietario incrustadas, o con adornos de oro o marfil incrustado.



Taba decorada con ninfas de marfil incrustado



Estatua romana de niña jugando a las tabas (Museo de Berlín)

▪ Caza (Venatio y Aucupium)

La caza en tiempos de la República, se consideraba una actividad indigna de los hombres libres, por lo que estaba dedicada solamente para los esclavos, como forma de suministrar alimento a sus señores. Una prueba de esto la encontramos en la obra de Salustio, “Catilina”, del siglo I a. C., donde en su capítulo IV califica la caza de “trabajo servil”.

Sin embargo, en la época imperial, esta situación cambió y sólo los hombres libres podían cazar, convirtiéndose en un privilegio; aunque seguían necesitando a los esclavos para ello, puesto que eran los que tenían que desplegar las redes y realizar los trabajos peligrosos y engorrosos de la caza. Para ello, estos esclavos se fueron especializando en sus funciones, apareciendo los siguientes tipos de auxiliares de caza:

- *Vestigadores*: los mozos que cuidaban de los perros.
- *Uestigadores*: los mozos que sacaban los animales de sus guaridas.
- *Indagadores*: los encargados de seguir las huellas, las redes y las trampas.
- *Pressores*: los batidores que empujaban la caza, capturaban y remataban las víctimas.
- *Alatores*: los mozos que espantaban a los animales.



Embarque de un elefante para su transporte
(Badisches Landesmuseum Karlsruhe, Baden, Alemania)



Mosaico con escenas de Caza

El ocio (*Otium*) de los romanos, que se oponía al tiempo de ocupación (*negotium*) y se debe entender como un tiempo libre para el esparcimiento, que ocupaban con juegos de azar, placeres y ostentación, cuando estaban en las ciudades y a la caza y juegos de azar cuando se encontraban en sus casas de campo. La diosa de la naturaleza y de los seres vivos que la ocupaban era Diana, a la que los cazadores pedían que les protegiera de los peligros y le prometían ofertarles piezas de caza para ganarse su favor.

La cacería a caballo de venados y jabalíes se realizaba haciendo huir al animal hacia la *fornido*, una cuerda con hojas para engañar a los animales y llevarlos hacia la red, donde quedaban enganchados.



Mosaico de caza (Museo del Bardo, Túnez)

Existían numerosos instrumentos para practicar la caza como: la *clava* (maza), *Lancea* (lanza), *Funda* (honda), *Pedum* (cayado para liebres), *Furca* (arpón en horquilla), *Fuscina* (arpón en tridente), *Hasta* (jabalina para jabalíes), *Laculum* (jabalina para lanzar a distancia), *Harundo* (cuchillo de monte), *Securis* (hacha), *Venabulum* (lanza para clavar en el suelo el otro extremo), *Vareta* (varita de mimbre pegajosa para cazar pájaros).



Mosaico de caza en la Villa romana de la Olmeda (Palencia)

▪ Pesca (Piscatu)

La pesca jugaba un papel importante en la economía romana, tanto como la producción de cereales, vino o aceite, puesto que de esa actividad dependía en gran medida la subsistencia de la población. Fresco, o en conserva, llegaba prácticamente a todas las cocinas; a las de los pudientes, las especies más apreciadas, siendo de consumo habitual entre las clases menos favorecidas. Las salsas de pescado eran otra alternativa de consumo y estaban presentes en la mayoría de las recetas de la época, conociéndose -al menos, cuatro tipos diferentes: *garum*, *hallec*, *muria* y *liquamen*. El primero era el más apreciado, obteniéndose por fermentación natural de las vísceras del pescado, contando con un antiséptico, la sal, que evitaba la putrefacción. Se preparaba con infinidad de variedades, tanto de gran tamaño (caso del atún), como especies más pequeñas, mezclándose con sal, a razón de una parte de sal por ocho de pescado. Luego se dejaba secar al sol durante semanas, removiéndose la pasta diariamente y, finalmente, se colaba repetidas veces hasta obtener una salsa clara que se envasaba en ánforas para su transporte y comercialización.



Mosaico romano de pesca en Trípoli

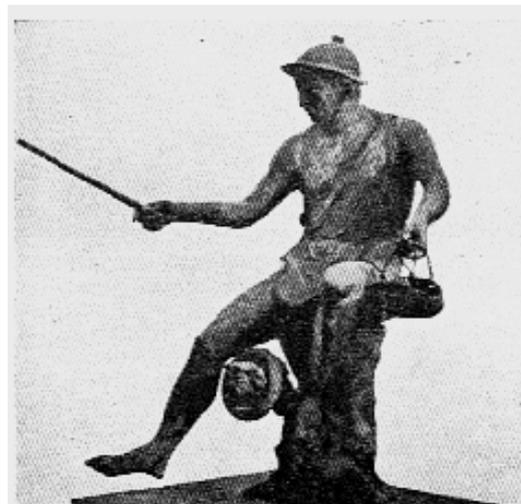
Aunque la introducción de las factorías de salazón en la península ibérica fue iniciativa de los fenicios, es en época romana cuando se extendieron por todos los rincones de la costa.

Existían varios instrumentos y tipos de pesca: Con tridente (*Fuscina*), con arpón (*Furca*), con redes de arrastre, con red pequeña cerrada con cordel (*Laculum*), con sedal (*Linea*), con anzuelo (*Hamus*), con cesta-laberinto (*Nasae*).



Mosaico romano de pesca

Independientemente de los barcos de guerra romanos, tenían varios tipos de embarcaciones mercantes, de pesca y recreo, según su uso y su tonelaje. Los tipos de embarcaciones existentes se denominaban: *Corvita*, *Ponto*, *Hippago*, *Myoparo*, *Celsa*, *Prosumia*, *Actuaria*, etc.

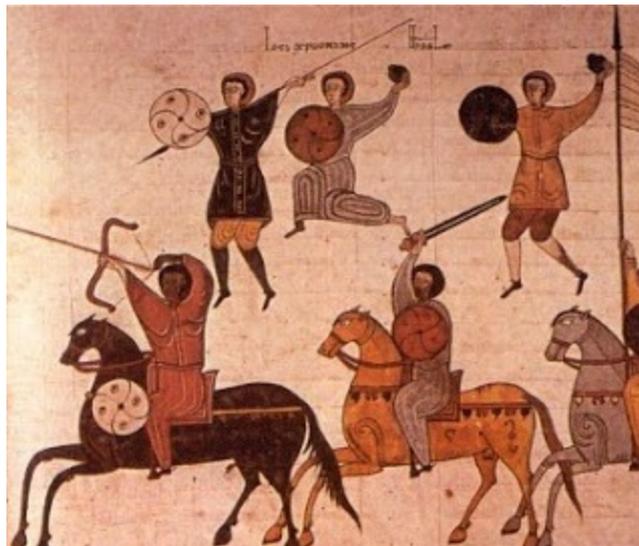


Modalidad romana de pesca

TEMA VI.- LA ACTIVIDAD FÍSICO-DEPORTIVA EN LA EDAD MEDIA

6.1. FEUDALISMO (SIGLOS IX-XIII)

Como resultado de la descentralización del gobierno durante la Edad Media, surge el sistema feudal (siglo IX-XIV). El feudalismo aparece como una necesidad de protección para las personas, ante la descomposición del imperio romano. Este sistema representaba una forma de vida que involucraba los componentes sociales, políticos, económicos y militares de una sociedad. Muchos ciudadanos buscaban la protección de nobles y el clero, que construían castillos, tenían terrenos y eran estables y fuertes. La joven nobleza que no había heredado los títulos al no ser los hijos mayores y los “hijosdalgos” (hijos de la pequeña nobleza), tenían dos caminos a seguir, el sacerdocio o la caballería. El feudalismo era un sistema de arrendamiento de tierras basado en la lealtad y servicio de los señores, los nobles, o al soberano. El señor que era dueño de la tierra, delegaba sus deberes a su subordinado que era conocido como vasallo. A cambio el vasallo era dueño de este arrendamiento y tenía ciertas obligaciones con su señor.



La Edad media se divide en dos grupos: La Alta Edad media (abarca desde la caída del Imperio romano de occidente hasta aproximadamente el siglo XI) y la Baja Edad Media (desde el siglo XI hasta el Renacimiento). Durante el siglo XII d.C. surgen dos tendencias fundamentales:

- a. **El ascetismo:** Se aplicaba para las personas dedicadas a la vida cristiana. Bajo esta postura, se rechazaba los placeres y las cosas mundanas, de manera que se pueda asegurar la vida eterna. Ellos creían que esta vida debería ser utilizada como un medio para prepararse para la vida futura. Se tenía pensado que las actividades físicas eran intereses insensatos, porque estaban diseñados para el mejoramiento del cuerpo. El cuerpo era malo, perverso y debería ser torturado en vez de mejorar su calidad. Los ascéticos usaban cilicios, se sentaban sobre espinas, flagelaban su cuerpo, caminaban sobre brazas ardientes, cargaban cadenas alrededor de sus

piernas, ayunaban y meditaban. Estas prácticas resultaban en un decaimiento de la salud y el quebrantamiento del sistema nervioso.

- b. **El escolasticismo:** Bajo el escolasticismo, lo intelectual era lo más importante. Se creía que los hechos eran los factores más importantes a ser estudiado en la educación. La clave para una vida exitosa, era conociendo los hechos y desarrollando las potencialidades mentales e intelectuales del individuo. La educación general no incluía la educación física ni el ejercicio físico, solo las matemáticas, medicina, teología, literatura, entre otras. Durante esta época surgen las primeras universidades, dominadas bajo el poder eclesiástico y gubernamental. Los profesores universitarios se llamaban escolasticistas.

Durante la época feudal, la actividad física pierde importancia como recreación, debido fundamentalmente a la mentalización social del cristianismo sobre la inutilidad del esfuerzo sin causa moral. Es por ello, que las pocas actividades que se celebraban, lo realizaban bajo ideales de rechazar el esfuerzo a la nada, considerando que la fuerza física era consecuencia de la fuerza moral, lo que representaba el ideal caballeresco en el que se fundamentaba la preparación para las guerras de las Cruzadas.

Estas actividades de preparación para la guerra, eran practicadas tanto por el pueblo como por la nobleza, aunque de distinta manera, puesto que mientras unos se entrenaban como meros guerreros a pie con espadas o picas, los caballeros luchaban a caballo, desarrollando actividades para su entrenamiento como: Los torneos, las justas, los pasos de armas, las cacerías, etc.

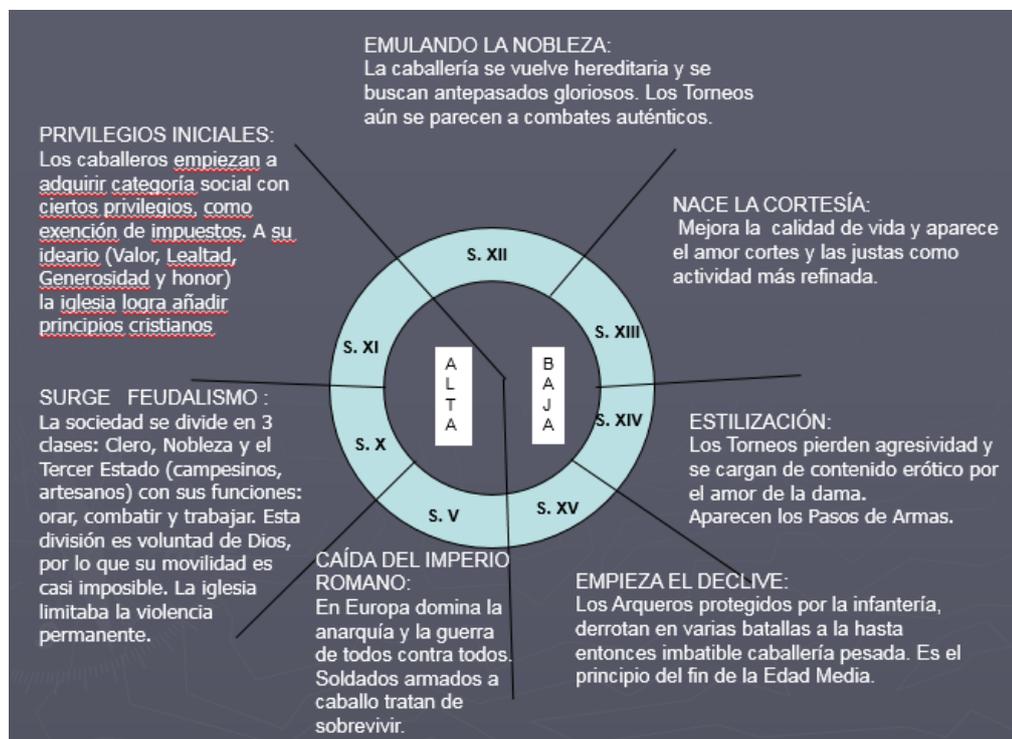
Además de estas actividades bélicas, existían también otras de carácter más recreativo que eran practicadas por los caballeros, las damas, e incluso por el clero, y entre las que destacaban la aparición de ciertos deportes (*Paume*) y los juegos de mesa y sedentarios, como los dados y el ajedrez.

En cuanto a los deportes, comienzan a destacar los de equipos frente a los individuales, contrariamente a lo que había sido habitual en la cultura griega y sobre todo, que su práctica llega a todas las clases sociales, aunque aún con diferencias en su forma de ejecución, superando incluso a veces las diversas prohibiciones sobre su desarrollo. En esa diferenciación, las actividades físicas individuales seguían siendo practicadas por la nobleza, mientras que las de equipo eran las practicadas por el pueblo.

6.2. EL DEPORTE EN LA EDAD MEDIA Y EL RENACIMIENTO

Características del deporte en la Edad Media

- En la Alta Edad Media el ejercicio físico era una actividad exclusiva de la aristocracia y la nobleza.
- Con el apogeo de las ciudades medievales y la aparición de una nueva clase social (la burguesía), el deporte deja de ser una actividad exclusiva de las clases sociales altas.
- A partir de la baja Edad Media (siglo XIV), el deporte se polariza.
- Se comienzan a desarrollar en las ciudades juegos más populares, en los que todo el mundo puede participar, resurgiendo con ello el interés por los deportes de equipo, frente a los individuales más practicados en épocas anteriores y más propias de la aristocracia.
- Con la aparición de los deportes populares surgen también las regulaciones reales y municipales de las ciudades para poder controlarlos y evitar ruidos, lesiones y molestias.
- Comienzan a aparecer numerosas prohibiciones sobre los juegos de azar, al convertirse más en una forma de ganar dinero los tramposos, con apuestas y tretas, frente a su práctica con una finalidad recreativa y de ocupación de largas horas de inactividad de la aristocracia.
- Las actividades militares (torneos, justas, paso de armas, etc.), van perdiendo su interés social, según disminuye la necesidad de disponer permanentemente de ejércitos preparados físicamente, por la aparición de las armas e instrumentos de fuego.

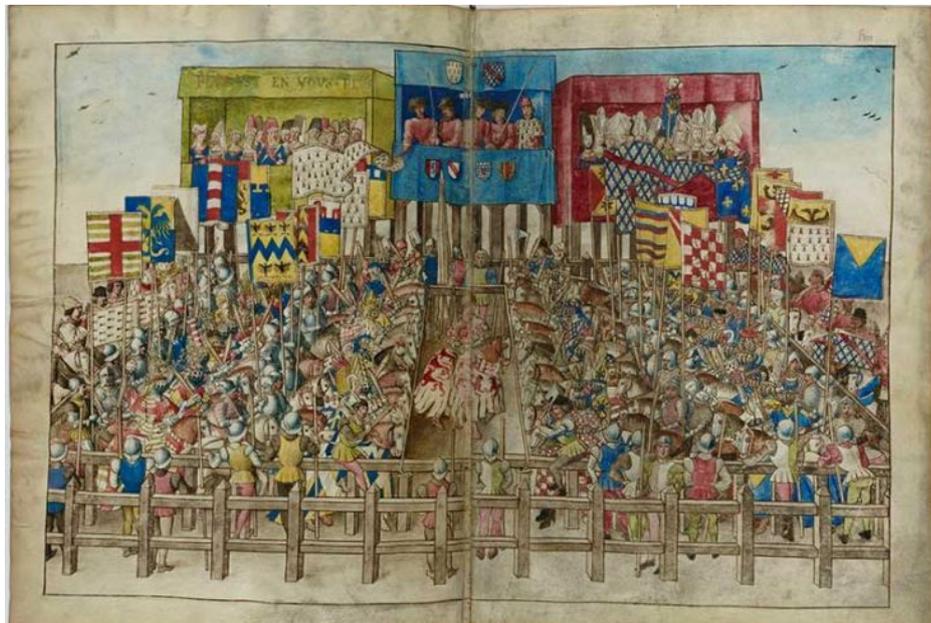


6.2.1. ACTIVIDADES FÍSICAS CABALLERESCAS

Las características de estas actividades físicas practicadas por los caballeros más destacadas en la época fueron:

- **Los Torneos**

Eran luchas entre varios caballeros divididos en dos grupos, aunque a veces peleaban todos contra todos, en una zona delimitada previamente que se intentaba que estuviera lo más accidentada posible. En esta zona existían unos espacios en donde se podía reponer el armamento o el caballo sin ser atacados. Estas luchas se desarrollaban sin ningún tipo de límite de tiempo y ellas solo podían participar los caballeros. Se limitaban a realizarse como representaciones y entrenamiento cuando no había guerras reales, para poder mantener la preparación de las tropas y como espectáculos de entretenimiento.



Tratado de la forma y las reglamentaciones de un torneo, de Renato de Anjou, rey de Nápoles (1460), que recogía las normas entonces al uso en Francia, Alemania, Flandes y Brabante.

El origen de los torneos se atribuye a Godefroy II, Señor de Preville, que murió en el año 1060 (según las Crónicas de Tours); sin embargo, otros señalan que él solo redactó las primeras leyes que las reglamentaban, aunque previamente ya habría algunas normas básicas, puesto que se conoce que en el siglo VI, Enodio de Pavía ya elogiaba a un tal Teodorico por su participación en torneos y en el 920, Enrique I el Pajarero tomó parte en un torneo celebrado con motivo de su coronación.

Sin duda, por estas razones, establecer un origen cierto de los torneos resulta bastante difícil, aunque generalmente se considera a su iniciador de forma reglamentada como juegos militares al citado Godefroy II (997-1069), Duque de la Alta y la Baja Lotharingia, Marqués de Amberes y Conde de Verdun.

A lo largo de la historia, estos Torneos tuvieron diversa forma de organizarse, pudiéndose diferenciar tres etapas:

- 1ª etapa: La más antigua, se caracterizaba por una ausencia total de reglas. El terreno era elegido al azar fuera de las poblaciones. Inicialmente luchaban a caballo, pero si lo perdían podían seguir peleando a pie. No había jueces y luchaban un equipo contra otro. Los siervos, asistían como espectadores y animaban a sus caballeros dispersos por el campo al no existir ningún tipo de tribuna. Los torneos terminaban cuando se iba corriendo la voz de rendición.
- 2º etapa: En esta etapa los contendientes luchan con armas "corteses" (sin punta ni filo) del mismo tipo y tamaño, para evitar muertes. Comienzan a delimitarse los terrenos de lucha y aparecen los palcos para los cortesanos que presenciasen los torneos.
- 3ª etapa: Aparece la reglamentación previa y muy concreta de los combates.

El Papa Inocencio III en su Decreto "Sicut ex literarum" (X, lib. V, tit, XII, cap. XX), prohibió el derramamiento de sangre injustificado, quedando los torneos incorporados a la prohibición general, que ya habían enunciado los Concilio de Letrán II y III (1139 y 1179) sobre los torneos propios de ferias y festividades, «que acostumbra a concertar los caballeros para ostentación de su hombría y su irreflexivo valor, frecuentemente con riesgo de muerte para hombres y animales», y cuya participación acarrea la denegación de sepultura eclesiástica "si hubo ánimo de luchar y matar, aunque no por cobrar una deuda y de manera fortuita se ocasionara la muerte".

Los Torneos estuvieron prohibidos en toda Inglaterra durante el reinado de Enrique II (1154-1189), aunque se siguieron celebrando a escondidas, por lo que tuvieron que buscarse otras alternativas para la distracción que los sustituyeran, como fueron las "Carreras de cintas".

En 1316, Felipe V de Francia pidió a quienes intervenían en torneos, que fuesen más prudentes: "...que nadie se muestre tan osado, so pena de incurrir en nuestra indignación...". El torneo siguió existiendo, pero se humanizó.

▪ **Las Justas**

Eran combates que se celebraban entre dos caballeros a caballo, en un terreno acotado llamado "Liza", que dividía en dos partes el terreno mediante una pequeña valla o muro; aunque en la primera época no existía esta separación, que a veces se decoraba con escudos o banderolas. Cada caballero se colocaba a un lado de la valla montado sobre su caballo y provisto de una lanza, con un peso total aproximado de 15 kilos. Luego se utilizaban las hachas y por último las espadas con las que se propinan feroces mandobles, mientras otros caballeros hacían de padrinos y determinaban el número de los encuentros, dando fin a la lucha cuando lo consideraban, o así lo habían convenido, colocándose en medio de la plaza. Los caballeros marchaban a sus "osadas" para cambiarse y regresar al

festejo con el que se les agasajaba. Después del baile se entregaban los premios. Durante el espectáculo, trompetas y atabales sonaban acompañando con la música la lucha de los caballeros. En el transcurso del torneo, los caballeros realizaban evoluciones vistosas, lazos y círculos y en algunas partes, la mitad moros y la otra mitad cristianos.



Escena de una Justa

Los caballeros iban protegidos con unas mallas y encima una armadura protectora. Las Justas tenían siempre unas leyes que eran cantadas como recordatorio. En la "liza" existían unos palcos para los nobles, mientras que el resto de espectadores se colocaba fuera de la liza. Los "Mantenedores" eran los que patrocinaban las Justas, contratando a un caballero y todo el que quería entraba en la liza para desafiarse y luchar contra él, a fin de conseguir una gran fama. Para retarle bastaba con tocarle en su escudo. El combate se celebraba con armas corrientes, o con "corteses" (con la misma forma y tamaño, pero sin filos ni puntas). La costumbre era terminar las Justas con un Torneo. Existía un sistema de puntuaciones en el que los nobles ejercían de jueces, otorgándose un punto cuando se golpeaba al contrincante en el hombre, dos puntos cuando se hacía en la cabeza y se penalizaba con un punto menos cuando la cabeza o la lanza propia tocaban el muro; siendo descalificado si se tocaba el caballo contrario. Se convocaba la celebración del torneo mediante la publicación de un "cartel de desafío" y aquellos que respondían y acudían al desafío, eran los "aventureros".

En un cartel auténtico convocando a un torneo, firmado por el Almirante de Castilla (Siglo XV), se indicaba: "Yo, don Luis Enríquez, Almirante de Castilla, digo que el primer domingo de cuaresma, con otros dos caballeros mantendremos un torneo a caballo delante del palacio de sus altezas a todos los caballeros que quisiesen venir a combatir con nosotros en las condiciones siguientes: El que perdiese lanza no puede ganar precio sino fuese de galán o de mejor invención. El que cayese del caballo, no cayendo el caballo, no puede ganar precio sino de galán o de invención. Mantendremos una carrera de lanza, y después golpes de hacha hasta que falte a uno de los caballeros, y cuatro golpes de espada. Ha de traer cada caballero o entre dos como se concertasen, una invención, como a cada cual mejor le pareciese. Al que mejor corriese la lanza le darán un diamante, y al que mejor con el hacha combatiese una esmeralda, y al que mejor combatiese con la espada una pluma de oro, y al que mejor en sola lo hiciese unos guantes adobados. Los mantenedores pueden ganar todos los precios. Todos los caballeros que

viniesen a combatir han de traer los escudos de sus armas para que vean quienes son, y los han de entregar para que ellos los manden poner adonde han de estar y los manden correr donde viniesen, no pueden combatir sin mostrar sus espadas a los jueces, y ellos les mandarán dar lanzas y hachas. Suplicamos a los señores Condestable y duque de Escalona y marqués de Denia y marqués de Cuéllar que sean jueces, y porque lo haremos así lo firmamos con nuestros nombres. El Almirante de Castilla, conde de Luna, don Enrique Enríquez de Gúzman” (Enríquez, 1560). Existieron dos clases de Justas: La ordinaria (celebraba en las villas) y la real (organizada por el noble principal y por causas extraordinarias).



Códice de un manuscrito alemán del siglo XIV

Se afirma que el declive de las justas se inició el 30 de junio de 1559, con la muerte del rey Enrique II de Francia, quien falleció en esa fecha como consecuencia de un torneo contra Gabriel, conde de Montgomery, celebrada con motivo de la boda de su hija Isabel de Valois con Felipe II de España. Enrique II había roto tres lanzas contra el duque de Saboya, el duque de Guisa y el Conde Montgomery, señor de Lorges; pero en esta tercera quedó descontento porque la lanza del Conde le había hecho tambalearse, por lo que pidió que volviesen a repetir el enfrentamiento. En éste nuevo enfrentamiento, el Conde se olvidó de soltar el último trozo de la lanza una vez partidas ambas y atravesó la visera del rey, penetrándole por el ojo. Fue atendido por los mejores médicos y cirujanos. Ambroise Paré fue autorizado a reproducir la herida en algunos condenados para investigar cómo y de qué forma curarla, sin obtener resultado alguno. Felipe II envió desde Bruselas al médico Andrea Vesalio, que no llegó a tiempo para tratar de salvar la vida del rey, pues éste ya había muerto a su llegada, falleciendo el 10 de julio entre horribles dolores. Aunque su práctica en Francia a partir de entonces fue muy escasa, en realidad, estos accidentes eran tan frecuentes como en los torneos y siguieron practicándose, aunque en menor número hasta el siglo XVI.

▪ Paso de Armas

Consistían en el juramento de un caballero, de colocarse en un cruce de caminos o puente, del que no se movería hasta haber vencido a un número determinado de caballeros que pasasen por allí; lo que se conocía como "haber roto un número de lanzas".

Eran actividades de tipo esporádico, que podían hacerse individualmente o un grupo de caballeros, anunciándose por todo el pueblo y normalmente buscándole relación con la devoción hacia alguna dama. En el paso de armas se mostraba el valor que distinguía a aquellos valerosos caballeros que se enfrentaban, pero con ciertas normas o reglas establecidas. En este ejercicio, debían enfrentarse contra cuantos pasaban por las inmediaciones del castillo, puente, camino o encrucijada en la que se proponían defender, durante una serie de días, o un número determinado de caballeros.



Paso de armas caballeresco

▪ Estafermo

Del italiano «*stà*» y «*fermo*» ('está firme' o 'está quieto'), a un maniquí con figura de hombre, que se utilizaba durante la Edad Media para entrenamiento de los caballeros y por derivación, también era práctica de juego infantil. El muñeco iba montado sobre un mástil horizontal giratorio asentado sobre una base. Iba armado con un escudo en la mano izquierda y sujetaba con la derecha una correa de la que pendían unas bolas o unos saquillos de arena. El muñeco se colocaba al final de una pista por la que se lanzaban los jinetes con sus caballos simulando una situación real de combate. La destreza consistía en golpear con la lanza el escudo, sin frenar la velocidad del caballo y evitar que el muñeco golpeará al jinete con los saquillos al girarse.



Caballero practicando con el estafermo

- **Sortija (o Juego de Cintas)**

Las carreras de sortijas o cintas, era un juego medieval que consistía en acertar a introducir la punta de la lanza en unos aros metálicos que se colgaban atados por una cinta, en la que en la otra punta se ataba con un falso nudo, para que la cinta se soltase sin dificultad al engancharla con la lanza. Es conocido que los caballeros participantes elegían previamente una dama a la que le ofrecían el triunfo, dicha dama si aceptaba a este caballero anudándole un pañuelo con sus colores distintivos y el caballero debía insertar el aro con la cinta del color distintivo de la dama. Hoy en día se siguen celebrando en numerosos pueblos de España y de muchos países de Iberoamérica, este mismo juego, pero las lanzas de los antiguos caballeros, se han cambiado por picas de madera de unos 20 cm aproximadamente y el aro metálico se ha cambiado por una anilla de unos 2 cm de diámetro, manteniendo así su dificultad inicial, lo que ayuda a que los participantes deban ser tan diestros en la montura como los antiguos caballeros medievales. Igualmente, se disputan en muchas fiestas patronales este juego, con burros o con bicicletas en lugar de caballos.



Juego caballeresco de la sortija, o las cintas

- **Riepto (o Juicio por Combate)**

Era un sistema del derecho germánico para resolver acusaciones en ausencia de testigos o de una confesión, en la que dos partes en conflicto luchaban en combate singular, muchas veces a muerte. El ganador de la pelea era proclamado como poseedor de la verdad. En

esencia, se trataba de un duelo judicialmente sancionador. Se mantuvo en uso durante toda la Edad Media europea, y fue desapareciendo en forma paulatina durante el transcurso del siglo XVI.



Imagen de manuscrito anónimo alemán del siglo XII en Dresdner



Representación de un juicio por combate en Augsburgo
(Paulus Hector Mair, Múnich cod. icon. 393)

▪ Equitación

Era una actividad practicada durante la Edad Media por las clases altas de la sociedad, que eran las que podían comprar y mantener un caballo; además su dominio técnico se convertía en una obligación y una necesidad, puesto que debían mantenerse bien preparados para acudir a las guerras al servicio de sus señores o reyes. Lo practicaban tanto los hombres como las damas.



Numerosos juegos medievales se basaron en el uso del caballo, como los torneos y justas, donde los caballeros cabalgaban sobre sus monturas simulando combates, bien fuera por diversión o para resolver disputas personales. Los caballos eran vestidos con “gualdrapas”, unas telas que los cubrían casi por completo, que cumplían una función decorativa y frecuentemente portaban los colores y escudos del señor o caballero que lo montaba. A mediados del Siglo XIV, también se le incorporaron diversas piezas metálicas para su protección, que cada vez fueron multiplicándose hasta cubrir al corcel casi por completo a finales del Siglo XV.

En muchas ocasiones se crearon leyendas en torno a los caballos particulares, los cuales tenían nombre propio, como el caso del Cid Campeador y su Babieca, Don Quijote de la Mancha y su Rocinante (ficción), el Rey Arturo y sus Llamrei y Hengroen (ficción), y el rey San Ladislao I de Hungría y su corcel Szög.

Por lo general, entre la nobleza y la aristocracia tenían varios caballos, uno para torneos, otros para las batallas, y otros para cazar y pasear.

▪ **Bohordos**

El término “bohordo”, u otras formas que se encuentran en los textos medievales, como “bofordo”, “boffordo”, “bofort”, “bufurdum”, “bufurdo”, etc., sirven para denominar un juego medieval de caballería, e igualmente se aplica al arma empleada en el mismo juego. Jerónimo Blancas en su obra sobre las coronaciones de los reyes de Aragón, al relatarnos la del rey Alfonso IV, el benigno, en el año 1327, habla de la existencia de “bordonadores”, que lanzaban “bofordos” en lugar de lanzas. En los fueros de muchas ciudades castellanas aparecen normas y sanciones sobre el juego de los bohordos, que se afirmaba que no estaban exentos del pago del daño que hiciesen a caballos y jinetes, además de multas por llevar alguna parte de metal (como el fuero de Soria, el de Cuenca y el de Guadalajara).

Era un juego de origen griego, que tuvo mucho éxito durante los siglos XIII y XIV y consistía en el lanzamiento, con el caballo a la carrera, de una

pequeña lanza de madera a un castillete de madera preparado para tal fin, con el objetivo de derribarlo. Inicialmente solo se trataba de clavar el arma en una diana o escudo. A partir del siglo XIV su popularidad se fue perdiendo y aunque no desapareció totalmente, los gustos pasaron más hacia las justas y los torneos. No obstante, la gran relevancia que tuvieron en su época, nos la demuestran su gran presencia en cantares de gesta y libros de caballería.

▪ Juego de Cañas

Los juegos de cañas posiblemente fueron junto a los toros, la manifestación deportiva más popular en España durante el siglo XVII.

Durante la guerra de Troya se incluyen en la *Ilíada* (siglo VIII a.C.), que los jóvenes nobles troyanos realizaban un juego ecuestre usado para fortalecer su espíritu en la batalla y su dominio de los caballos. El historiador griego Jenofonte (360 a.C.), hace referencia a este juego con el nombre de "Djerid", que es el origen del actual "Cirit" que se practica actualmente en Turquía. Posteriormente los legionarios romanos difundieron esta actividad lúdica ecuestre por todo el mar Mediterráneo, que celebraban los días de paga de la tropa, con el nombre de "Hípica gimnasia". En España esta práctica se afianzó en las zonas fronterizas con los dominios musulmanes, como necesidad de formar parte del dominio de los jóvenes para defender las fronteras durante la reconquista de Al-Andalus, por lo que serían las Maestranzas de Caballería, las que se encargarían de mantener viva su práctica hasta el siglo XX, unidas a las celebraciones taurinas, con el nombre de "Juegos de Cañas".

Aunque el origen del juego de cañas sea para algunos autores morisco, como el Padre Mariana, Rodrigo Caro o fray Diego de Arce que en su *Miscelánea* (1606), escribe: "Es propio de los moros el juego que llamamos de cañas, y tan propio que sólo ellos lo usan o algunos pueblos que lo han tomado de ellos".

En el diccionario de Covarrubías nos dice que "En España es muy usado el jugar las cañas, que es un género de pelea de hombres de a caballo. Es llamado juego troyano, y se entiende haberle traído a Italia Julio Ascanio...Primero despejan la plaza de gente, hasta la entrada con sus cuadrillas distintas, acometen, dan vuelta, salen a ellos los contrarios..." Lo que demuestra que ya un juego parecido se practicaba en época romana (Virgilio, I a.C.).



Detalle de Juego de Cañas en Xeres de la Frontera del siglo XVI, pintado por Joris Hoetnagel.

La dinastía omeya afincada en España, heredera de una cultura milenaria de origen por un lado greco-romano y por otro a través de Siria y Egipto, impregnada de la cultura sasánida de Persia y Mesopotamia, practicaron deportes muy populares en esos países y los introdujeron en el-Andalus. Así podemos citar la montería, la cetrería, las carreras ecuestres, el juego de polo, los baños públicos y el juego de cañas. Comprobamos como durante la permanencia de los musulmanes en España hubo un influjo constante de influencias de todo tipo, entre ellos y los reinos cristianos, haciéndose notar en las costumbres como el juego, las diversiones y el pensamiento. El juego de cañas evolucionó a través de estos contactos constantes entre cristianos y moros, sobre todo en las regiones limítrofes entre ambos bandos. Por ejemplo, es digno de señalar la coincidencia del término "tablado" o "tablas", muy utilizado en nuestro país para referirse a los torneos o justas, con un lugar de Granada, conocido actualmente con el nombre de la "puerta de los siete suelos", que era conocido entonces como "la tabla", donde se organizaban torneos y actos solemnes como exhibiciones de la caballería ceneta, que podrían ser muy bien los inicios del juego de cañas (Arié, 1987); o la calle Torneo en Sevilla fuera de las murallas de la antigua ciudad.

Juan Guirao García, citado por Acosta, en su estudio "Ginés Pérez de Hita y las fiestas moriscas de Purchena", recoge la cita que García Arenal, en su libro "Los moriscos" (1996), hace en relación a la "Expulsión justificada de los moriscos españoles y suma de las excelencias cristianas de nuestro rey D. Felipe tercero de este nombre". Los moriscos, nos dice "eran muy amigos de burlerías, cuentos, berlandinas, y sobre todo amicísimos (y así tenían comúnmente gaytas, sonajas, adufes) de baylas, danças solaces, cantarcillos, alvadas, paseos de huerta y fuentes, y de todos los entretenimientos bestiales en que con descompuesto bullicio y gritería, suelen ir los moços villanos, vozinglando por las calles. Vanaglóríanse de baylones, jugadores de pelota y estornija, tiradores de bola y del canto, corredores de toros, y de otros hechos semejantes de gañanes". Nos dice Guirao, que Pérez de Hita (1544–1619), vio en Lorca corridas de toros, peropalo, juegos de cañas, sortijas y alcancías, alardes, comedias, etc. Después el mismo Pérez de Hita, fue organizador de fiestas, solemnes autos, misterios, música y danzas, zancos, gigantes y demonios al son de gaitas y guitarras...

Juan de Mairena en su obra "Del rey y de la Institución Real (1559), libro II, capítulo V, describe el juego de cañas a la manera de los moros: "...digo que han de establecerse para el príncipe todo género de luchas entre iguales, en las que ha de intervenir, no ya sólo como espectador, sino como parte activa, procurando por de contado que sea sin mengua de su dignidad y decoro. Elíjanse jóvenes, ya del mismo palacio, ya del resto de la nobleza, é invéntense simulacros a manera de luchas, donde, ya cuerpo á cuerpo, ya divididos en bandos, combatan entre sí, ora con palos, ora con espadas. Contiendan entre sí sobre quién ha de ser más veloz en la carrera ó más diestro en gobernar un caballo, ora disparándole en línea recta, ora volviéndole y revolviéndole en mil variados giros; ténganse premios para el

vencedor, á fin de encender más el certamen, y peleen á la manera de los moros, según la cual parte de uno de los dos bandos arremete contra el contrario, y después de haber disparado cañas, á manera de dardos, retrocede cediendo al empuje del enemigo, que es recibido por la parte del bando opuesto que quedó como reserva, y se va así repitiendo la lucha hasta que se da á uno de los bandos por vencido. Aprendan á montar además a caballo, poniéndose con ligereza en la silla, bien vayan sin armas, bien cubiertos de hierro, ejercicio que en las derrotas sirvió de mucho, no ya sólo a simples soldados, sino también a príncipes y á grandes capitanes.”

En la región de Jaén, los señores andaluces se entregaban con entusiasmo al juego de cañas. Una embajada granadina ante la corte del rey Juan II, tuvo un notable éxito practicando este tipo de juego. En tiempos de Muhammad VIII, en una carta de origen destinados al rey aragonés, un equipo para el juego de cañas. Los combatientes que se conocían de otras lides, unas veces como compañeros y otras, enfrentados tenían entre sí, muchos de ellos, lazos de parentesco, ya que eran frecuentes los matrimonios mixtos. Además, existía una tácita emulación caballeresca entre cristianos y árabes. Jerónimo Münzer nos ha transmitido una descripción del juego de cañas al que asistió en Granada el 26 de octubre de 1494. El conde de Tendilla, había convocado a los cien jinetes más diestros en una explanada que hay en la Alhambra destinada a estos juegos. "Divididos en dos cuadrillas, comenzaron los unos a acometer a los contrarios con largas cañas, agudas como lanzas; otros simulando una huida, se cubrían la espalda con adargas y broqueles, persiguiendo a otros, a su vez, y todos ellos montados a la jineta en corceles tan vivos, tan veloces, tan dóciles al freno, que no creo que tengan rival" (Courau, 1973). El juego aunque era peligroso servía de entrenamiento y de simulacro de batalla entre los caballeros. "Después con cañas más cortas, a modo de flechas, y a galope de los caballos, hicieron tiros tan certeros como si los dispararan con ballesta o con lombarda". Alonso de Palencia, citado por (Arié, 1996) nos relata la táctica del juego de cañas al evocar una justa disputada en Jerez en honor de los Reyes Católicos. La costumbre medieval de los desafíos lanzados por campeones de ambos bandos para enfrentarse en combates singulares parece ser que ya se practicaba en España a finales del califato omeya, si damos crédito al relato de al-Turtusi. En el transcurso del episodio final de la guerra de Granada, en la campaña de 1491, los jinetes granadinos y los nobles castellanos midieron fuerzas en duelos celebrados al pie de las murallas de las plazas sitiadas (Arié, 1987). De la Alta Edad Media y refiriéndonos a los reinos cristianos es difícil encontrar datos, si exceptuamos a San Isidoro, que atestigüen con nitidez las actividades o manifestaciones lúdicas en esa época. Las sucesivas invasiones asumen todo el protagonismo y crean una gran inestabilidad e incertidumbre en las regiones conquistadas. Seguramente los primeros testimonios surgen a través de los cantares de gesta y del Mester de Clerecía y describen casi siempre hechos de armas que se desarrollan en los límites entre los reinos cristianos y árabes (las marcas).

Dadas las circunstancias, no es de extrañar que las actividades más importantes estuvieran siempre relacionadas con la guerra y que los caballeros artífices de la misma, pasaban todo su tiempo, cuando no guerreaban, con ejercicios y juegos bélicos como las justas y torneos que se

convirtieron con el paso de los siglos en la manifestación deportiva más importante de la Edad Media. Los torneos y justas como actividad se fueron gestando durante la alta Edad Media, pero cuando alcanzan su plenitud fue durante la Baja Edad Media. En los reinos cristianos y árabes se desarrollaron con unas características singulares. Ya desde el principio los torneos solían ser menos violentos, por lo que su práctica no tuvo casi limitaciones. Así cuando los caballeros se exceden en el combate, suelen ser reprendidos, como hemos visto en varios ejemplos. Hasta el nombre dado a las distintas modalidades del torneo son distintas a las usadas en el resto de Europa. Nos encontramos con nombres inusuales en otros ámbitos medievales europeos y que nos indican formas distintas de realización: tablas, tablado, bofordar, alancear o cañas nos indican las formas del torneo donde el objeto principal es romper la caña o lanza en el escudo del contrario o de una tabla, sin que en ningún momento se pretenda herirlo, aunque eso no siempre se consiguiera dado el riesgo que entrañaba la propia actividad. Otra característica que sólo se da en los reinos cristianos y árabes de la Península es que, a partir del siglo XIII, las citas que encontramos relacionadas con los torneos siempre van unidas al juego de alancear los toros, siendo esta última también una actividad propia de caballeros. En la mayoría de las fiestas reales o religiosas, después de tornear los caballeros, alancean un toro a caballo. Esta singularidad única, pues sólo se da en la Península Ibérica, tanto en los reinos cristianos como en los musulmanes y se mantiene no sólo durante toda la Alta Edad Media sino que se siguió practicando hasta finales del siglo XVIII.

En 1144 en León, durante la boda don García de Navarra, con doña Urruca, hija de Alfonso VII, se celebran juegos de cañas y toros y otros juegos de placer. Uno de los primeros autores que trataron el mundo del juego en nuestro país, fue Alfonso X el Sabio (1252-1284) que veía en ellos un don de Dios y fue en su obra “Las Siete Partidas” donde recoge toda la información, para conocer el modo de vida de aquella época, nos relata en uno de sus capítulos, después de recordarnos las bulas dadas por los distintos papas, recomienda el juego de toros, siempre y cuando los toreadores sean hábiles y diestros, tanto los de a pie como lo de a caballo, “sería e tiempo que en esto se gastase entretenido y gustoso”, aunque al final comenta que hay otro tipo de ejercicios más seguros y, por tanto, más recomendables para los caballeros: “A los de a caballo es bien que se les acuerde que hay otros ejercicios de caballeros, como son justas, torneos con palenque o telas, donde no haya peligro, carreras, alardes, ensayos de guerra, y si juego de cañas, que no es fuerza que los haya de despartir el toro, sortijas, máscaras”.



Juego de Cañas en la Plaza de Valladolid en honor a Felipe el Hermoso en 1506.

El juego de cañas juego no sólo no desapareció con el tiempo, sino que a lo largo de los siglos XVI y XVII, alcanzó un auge extraordinario como juego caballeresco, limitado en su práctica solamente a la nobleza, y unido a otros juegos como la cabalgada en sus tres modalidades, la máscara, la encamisada y el estafermo, las corridas de toros, el juego de pelota de los nobles, y la caza en sus dos modalidades de montería y cetrería.

El diccionario de Autoridades describe así el juego de cañas:

“Juego ò fiefta de a caballo, que introduxeron en Epaña los Moros, el qual fe fuele executar por la Nobleza, en ocafiones de alguna celebridad. Fórmafe de diferentes quadrillas, que ordinariamente fon ocho, y cada una confta de quatro, feis ù ocho, Caballéros, fegun la capacidad de la plaza. Caballéros, ván montàdos en fillas de ginéta, y cada quadrilla del colór que le ha tocado por fuerte. En el brazo izquierdo llevan los Caballéros una adarga con la divifa y mote que elige la quadrilla, y en el derecho una manga coftofamente bordada, la qual fe llama Sarracena, y la del brazo izquierdo es ajuftada, porque con la adarga no fe vé. El juego fe executa divindiendofe las ocho quadríllas, quatro de una parte y quatro de otra, y empiezan corriendo paréjas encontradas, y depues con las efpadas en las manos, divididos la mitad de una parte y la mitad de otra, forman una efcaramuza partida, de diferentes lazos y figúras. Fenecida efta, cada quadrilla fe junta aparte, y tomando cañas de la longitud de tres à quatro varas en la mano derecha, unida y cerrada igualmente toda la quadrilla, la que empieza el juégo corre la diftancia de la plaza, tirando las cañas al áire y tomando la vuelta al galópe para donde está otra quadrilla apoftada, la qual la carga á carréra tendída y tira las cañas á los que ván cargados, los quales fe cubren con las adargas, para que golpe de las cañas no les ofenda, y afsi fuccefsivamente fe ván cargando unas quadrillas à otras, haciendo una agradable vifta. Antes de empezar la fiefta entran los Padrinos en la plaza con muchos Lacáyos y ricas libréas, cada uno por diferente, parte y fe encuentran en medio de ella, como que allí fe han citado para defafiarse los unos à los otros, y falliendofe de la plaza vuelven luego à entrar en ella, figuiendoles cantidad de azémilas ricamente enjaezadas, cargadas de cañas cubiertas con repoftéros, y dando vuelta a la plaza, como que reconocen el campo, ocúpan fus pueftos, y facando los pañuelos, como én feñal de que eftá feguro, empieza la fiefta: cuya execucion fe llama

correr ó jugar cañas. Algunas veces fe hace veftidos la mitad de los Caballéros à la Morifca y la otra mitad á la Castellana, y entonces fe llama efa fiefta Moros y Chriftianos.”



Juego de cañas en una Fiesta Real en la Plaza Mayor de Madrid en 1623
(Museo de Historia de Madrid)

En cuanto a los juegos deportivos más populares, hay que decir que exceptuando la danza, cuya práctica se generalizó a toda la sociedad en general, hubo una distinción clara entre los juegos practicados por la nobleza y los practicados por el pueblo llano o los plebeyos. Los juegos de la nobleza más importantes fueron: el juego de cañas, las corridas de toros, las cabalgadas con sus variantes (mascarada, encamisada y estafermo), la caza con sus dos variantes (montería y cetrería), el juego de pelota y la danza. De todas ellas, las que alcanzaron mayor trascendencia social fueron las dos primeras, debido a que también participaba el pueblo aunque fuese como auxiliares de la fiesta o como espectadores.

De hecho, según cuentan los cronistas, cuando se celebraba una fiesta de cañas y toros, pues generalmente iban unidas, toda la ciudad se paralizaba y giraba en torno a este acontecimiento. Especial relevancia tuvieron los festejos que se organizaron en la Plaza Mayor de Madrid, de los que se tienen suficiente información para conocer su desarrollo en sus más mínimos detalles.

Brunel, que estuvo presente en la corrida del 20 de mayo de 1655, escribe: “Se ve reunido a todo Madrid en la Plaza Mayor para la fiesta de toros, que es una solemnidad de la cual se habla con tanto encarecimiento, que se la compara a los más hermosos espectáculos de los antiguos...”.

La Plaza Mayor se preparaba completamente para el espectáculo, armando tablados con asientos para los que no tenían acomodo en los balcones, que por supuesto estaban reservados al monarca y a sus invitados, especialmente la casa de la Panadería y el resto de las localidades libres se sacaban a la venta con unos precios ya estipulados. Se calcula que los espectadores que asistían a las fiestas de toros y cañas en la Plaza Mayor llegaban a los 50.000 en los días más señalados, como por

ejemplo en la fiesta de Santa Ana, celebrada el 16 de agosto de 1632. Reciente aún el incendio que había destruido parte de la plaza, alguien dio un grito de fuego y se produjo tal estampida, aunque fue una falsa alarma, hubo varios muertos y heridos a causa del hecho (Deleito y Piñuela, 1954). Quevedo, en su romance Toros y Cañas que escribió con motivo de las fiestas de toros y cañas que se celebraron el 12 de octubre de 1629, con motivo de la boda de la infanta doña María con el rey de Hungría, nos ofrece una breve descripción de lo que eran estas fiestas. El juego de cañas, dado el costo elevado de esta manifestación deportiva, sólo podían practicarla la nobleza, por lo que poco a poco al decaer ésta, también decayó la fiesta, hasta que desapareció a finales del siglo XVII.

En el juego de cañas, donde solía participar el rey Felipe IV y su valido el Conde-Duque de Olivares formando pareja, participaban lo más relevante de la Nobleza española de aquella época. Algunas fiestas llegaron a participar en el juego más de 100 caballeros a caballo, ricamente vestidos. Realmente, el juego de cañas se convirtió a lo largo del siglo XVII en una especie de ballet ecuestre, donde los caballeros, con el pretexto de atacarse con las cañas, hacían todo tipo de evoluciones y cabriolas con los caballos que, sin lugar a dudas, debió ser un gran espectáculo.

Durante el siglo XVIII, son varios los autores que citan el juego de cañas, quejándose de su desaparición como actividad festiva de la nobleza. Jovellanos, nos cuenta que las Maestranzas pueden ser uno de los entretenimientos más dignos para ocupar el tiempo libre de la nobleza. “Su gobierno, su policía, su enseñanza metódica, sus regocijos y sus fiestas servirían para entretener a los nobles de provincias al tiempo que se recuperaría la varonil y bizarra galantería de los caballeros, de la que apenas había quedado una débil sombra. Y que combinada con las ideas de un siglo culto e ilustrado, fuera más conforme al espíritu y a los deberes de la nobleza. Recuperar sus antiguos manejos: juegos de cañas, de sortija, de estafermo, de cabezas, de alcancías y semejantes” (Deleito y Piñuela, 1954).

▪ El Palio

El Palio de Siena (Palio di Siena) es una de las carreras de caballos más antiguas del mundo, se desarrolla en la plaza central de Siena, la Piazza del Campoes (Plaza del Campo). Enfrenta a las “contradas” o distritos de la ciudad de Siena (Italia). De origen medieval, la competición se desarrolla dos veces al año: el 2 de julio se corre el Palio di Provenzano (en honor a la Virgen de Provenzano) y el 16 de agosto el Palio dell'Assunta (en honor de la Asunción de la Virgen).

En ocasiones excepcionales, como fue la llegada del hombre a la luna, o aniversarios entendidos como relevantes y pertinentes, como el centenario de la Unificación de Italia, la comunidad de Siena puede decidir efectuar un Palio extraordinario, a celebrar entre mayo y septiembre.

La academia de la lengua española da dos definiciones para el término: 'palio': “Paño de seda o tela preciosa, que se ofrecía como premio al vencedor en determinados juegos de carrera”; y la otra “Participar en los juegos de carrera en cuya meta se ponía como premio un palio de seda”.

Según algunas fuentes, fue en recuerdo de la batalla de Montaperti, que ponía fin al peligro florentino, que los sieneses decidieron iniciar el Palio, considerada hoy en día una de las fiestas históricas más importantes de Italia. Sin embargo, para algunos historiadores, sitúan su origen en una época aún más remota. En las ciudades italianas de los siglos XII y XIII era usual organizar carreras de caballos, como espectáculo público o como competición entre las diversas caballerizas de sus ciudadanos. Paralelamente, los nobles de Siena comenzaron a organizar, más o menos espontáneamente, diferentes tipos de competiciones como forma de distracción. Se conoce que a partir del siglo XV, se celebraban: Palios regionales, carreras de búfalos, corridas de toros, una especie de boxeo, Juego de la Elmora, Juegos de San Giorgio, carreras de burros, juegos de pelota. Muchas de estas competiciones eran precedidas por cortejos, representaciones alegóricas o carros triunfales con temas mitológicos griegos.



La carrera del Palio en Siena

La carrera del Palio toma su nombre, no sólo en Siena, del premio: el Palio, del latín *pallium* (mantel de lana), era un tipo de tela muy apreciado, que se usaba en distintos ámbitos. En Siena, en general, era destinado a la iglesia de la contrada (barrio) ganador. Podía ser utilizado como adorno para la misma iglesia, o para otros usos análogos. Un *pallium* quincuacentenario parece haber decorado hasta no hace muchos años el altar de la iglesia de San Giuseppe, de la contrada Capitana dell'Onda. Esto se debía a que las contradas se apoyaban para su unión en las parroquias o en las compañías laicas que sostenían y soportaban los órdenes religiosos. Es comprensible cómo, en caso de victoria, el premio era regalado a la iglesia regional, fuera por reconocimiento, fuera por devoción. Otra posibilidad era la restitución del premio a la comunidad cívica, a cambio de su valor en dinero. En este caso, el importe podía ser usado, por ejemplo, para hacer de dote para las jóvenes con menos recursos de la contrada, o para otros asuntos de utilidad común. Desde el siglo XVIII se afirmó la idea del "Palio-dipinto" (o pintado, siendo el más antiguo, el conservado en el museo de la contrada del Aquila, ganado el 2 de julio de 1719) y sólo después de la Segunda Guerra Mundial, para pintarlo no son sólo llamados los artesanos de Siena sino pintores de fama nacional e internacional. En la actualidad, los vencedores del Palio deben devolverlo al año siguiente,

después de haber inscripto el nombre del barrio y la fecha de la victoria en la parte posterior. Los palios se renuevan cada diez años.

Entre los variados espectáculos y competiciones, en el Siglo XVI, se va lentamente afirmando el “Palio alla tonda”, tal como lo conocemos hoy día. Esto se acentuó después de 1555, año en el que se terminó la guerra de Siena, y la ciudad, destruida, se cerró en sí misma, ahogando el peso de la pérdida de la libertad en los juegos y en las celebraciones en su interior.

El elemento desencadenante del Palio moderno se encuentra probablemente en un episodio ocurrido durante la ocupación florentina y española de la ciudad. Hacia el fin del siglo XVI, cuando una famosa Piedad conservada en un tabernáculo, en la región donde había habitado Provenzano Salvani, que se decía haber sido puesta en su lugar por Santa Catalina tres siglos antes, fue ultrajada por un soldado español. Quizás debido al alcohol, disparó a la estatua, muriendo a causa de la explosión de su propio arcabuz. Era el 2 de julio y, para conmemorar el milagro hecho por la Virgen protectora de Siena en contra de los ocupantes, los ciudadanos comenzaron año tras año a celebrar, siempre con mayor pompa el aniversario. Entre las varias celebraciones, fue natural incluir una carrera del Palio. En el 1611 fue también construida la Basilica di Provenzano que custodia aún hoy, aquello que queda de la imagen sacra ultrajada, la Madonna di Provenzano.

Esta carrera se diferencia de otras, organizadas espontáneamente en otras ocasiones en los siguientes aspectos: Participaban las “contradas” (barrios del pueblo) y no los nobles; y se corría alrededor de la céntrica “Piazza del Campo” y no a lo largo de las calles de la ciudad como hacían las carreras de los nobles. Desde el 1656 la Comuna de Siena (Balìa por entonces) se hizo cargo de la organización del Palio, consolidando esta fiesta. Los costes del Palio estaban a cargo de la aristocracia hasta el 1836. Existen registros contrastados de los vencedores del Palio desde 1659, conociéndose los algunos de los anteriores por documentaciones aisladas conservadas en los barrios.

En el 1701 se comenzó a correr el 16 de agosto, fecha sucesiva al día de la fiesta de la Asunción de la Virgen. Se eligió este día, puesto que los otros días canónicos de las fiestas de agosto, el 14 y el 15, estaban ocupados en Siena, por la “Procesión de los ceri y los censis”, y por la fiesta de la Asunción, que finalizaba con el “Palio alla lunga”. Sin embargo, éste último fue perdiendo poco a poco su importancia, hasta su abolición a inicios del Siglo XIX, como consecuencia de la propagación de las ideas de la Revolución francesa y la pérdida de poder de los nobles.

En 1729, la gobernadora de Siena Violante di Baviera, estableció los confines de las contradas. A causa de incidentes ocurridos en los años precedentes, decretando que a partir de entonces solo podían participar 10 contradas por sorteo de los 17 barrios actuales. Las otras siete participan el año siguiente. Hoy en día es el ayuntamiento de Siena el que organiza las carreras del Palio, que se autofinancia por las contradas.

El Palio es ganado por el caballo, con o sin jinete (“scosso”), después que haya cumplido primero las tres vueltas a la plaza en el sentido horario (la tradición dice siempre y cuando este lleve en la frente la “spennacchiera” (o escarapela con los colores del barrio para el cual está corriendo).

Después del cortejo histórico, por la tarde, los jinetes se acercan a la “mossa”, o línea de salida marcada por una cuerda, donde el juez de la prueba va colocando los caballos según un sorteo secreto que se ha producido unos minutos antes. Solo cuando los primeros nueve caballos estén alineados frente al “canapé” (cuerda), la “rincorsa” (o caballo que entra en último lugar por sorteo), podrá entrar entre las dos “canapi” (cuerdas) cuando lo quiera al galope, dando lugar con ello a la salida de la carrera.



Salida de la carrera del Palio

6.2.2. JUEGOS DE PELOTA

En el Diccionario de antigüedades griegas y romanas (2 volúmenes, Milán 1869), escrito por el noble inglés Anthony Rich (1803-1891), se define el término “Pila” (en italiano “palla”), como: “Pelota para jugar Follis, Harpastum, Paganica y Trigon...Follis: Un globo inflado con aire, y de gran tamaño, que, debido a su ligereza, era particularmente adecuado para el pasatiempo de personas tan jóvenes como viejas porque daba paso a la práctica sin esfuerzo violento, según se obtiene de Marcial, XIV, 47.).

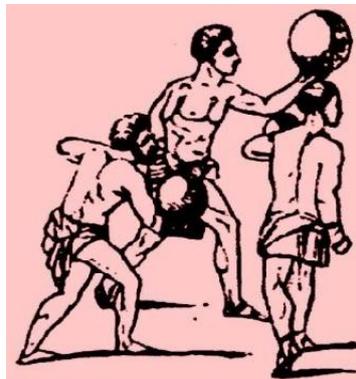


Imagen de una moneda de Gordiano III, emperador romano (238-244 d.C.)

▪ **Juegos de pelota en España**

El libro de Apolonio (alrededor de 1250), perteneciente al Mester de Clerecía, en su parte tercera (el libro está dividido en siete partes), cuenta como al llegar a Pentapolin encuentra como algunos jóvenes de la ciudad jugaban a la pelota y Apolonio se puso a jugar con ellos, haciéndolo bastante bien. Igualmente, narra como el rey Architrastes juega con él a este juego y viendo su destreza, invitó a comer a Apolonio tras el juego.

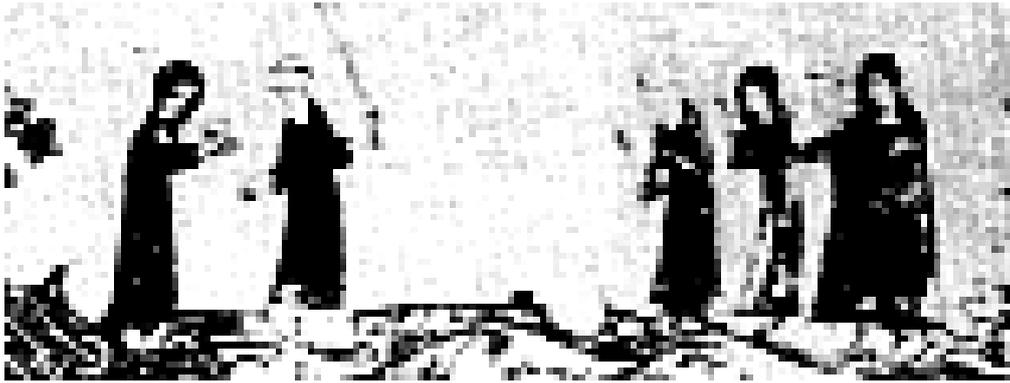
Según cuenta la tradición, el rey Enrique I de Castilla murió en 1217 a consecuencia del agua fría que bebió después de jugar a la pelota. Alfonso X el Sabio, también nos da testimonio de algunos juegos que se practicaban en su época y entre ellos se encontraba el juego de pelota en el “Libro del ajedrez, dados y tablas”. En el código de las Partidas de Alfonso X, de 1265, se menciona el juego de la pelota, prohibiéndose a los clérigos jugar a este extendido juego (Partida 1, Tit. VI).

En una miniatura de las Cántigas de Santa María (entre 1270 y 1282), escrita según algunos, en parte por el trovador gallego Airas Nunes y según otros por el propio rey Alfonso X el sabio, se representa una escena del juego de pelota.



Códice de la Cántigas de Santa María (Siglo XIII)

En este juego se observa un jugador con un palo con el que intenta golpear una pelota que le lanza otro frente a él y un grupo detrás que intenta cogerla en el aire. ¿Beisbol?



Se sabe que por esa época había varios juegos de pelota, aunque no se conozcan sus reglas y en muchos casos, tampoco en que consistían. La mayoría de las referencias las tenemos en las Etimologías de San Isidoro de Sevilla (627-630). Algunos se jugaban con una pelota pequeña rellena y se empleaba la palma de la mano y con posterioridad se la protegían con un guante de piel. Algunos juegos cuando se disputaban bajo techo se denominaban: “Steccato” (cercado, valla) o “Tripudia” (bailar, danzar).



Juegos de pelota medieval

Una modalidad del juego de pelota practicada en España es el Juego de Pelota Valenciana, que ya era muy popular en el reino de Aragón en

el siglo XII, siendo practicado incluso por miembros de la nobleza. El humanista Arnau de Vilanova (1238-1311), recomendó su práctica a Sandra Barceló, la grande, en 1305. La pasión por el juego hizo que las calles se convirtieran en un permanente terreno de juego con los consiguientes problemas de seguridad y orden. No obstante, este éxito fue causa de sus muchas prohibiciones, puesto que para evitar problemas al practicarse en las calles, quedó confinado a recintos cerrados a los que solo podían asistir las clases adineradas. Además, el hecho de que solo en el Reino de Valencia existiera tradición de juego en sala (trinquete), propició su desaparición al prohibirse en los restantes territorios de la Corona de Aragón. Famoso por su trascendencia es el bando del 14 de junio de 1391 que promulgó el Consejo General de la Ciudad de Valencia en el que prohibía su práctica en la calle, lo que provocó bastantes incidentes y alborotos por tales prohibiciones.



“Joc de pilota” (1881) en la modalidad de llargues. Pintura de Josep Bru i Albinyana

- **Juego de Pelota con brazalete (Tenez, o Pallone col Bracciale)**

El juego de pelota con brazalete es un juego muy popular en Italia desde el siglo XVI, y aún hoy en día se sigue practicando en algunas ciudades. Tenía gran fama, siendo practicado por numerosas personas nobles. Los espectadores, eran numerosos, ruidosos y muy fanáticos, sobre todo por las apuestas que en ellos se realizaban. El premio se obtenía según el resultado del juego, los puntos individuales obtenidos y, sobre todo, se apostaba a la "Volata", o fuera del campo. Rechazar la pelota más allá del fondo del campo del oponente valió la pena, porque las probabilidades estaban relacionadas con las habilidades del jugador. La puntuación era similar a la del Tenis actual (15, 30, 40, juego), siempre fue actualizado por "lu chiamari" (la persona que cantaba los puntos. Casi todos los pueblos y ciudades de la región de Las Marcas (Macerata, Ancona y Pesaro) tenían su patio de juego, con una pared alta (que servía como "banco"). Otras veces, la gente jugaba en las plazas, después de haber protegido las ventanas de los edificios que las rodeaban y en algunas ciudades, se había construido unas estructuras especiales para su práctica (sferisterio). Esta práctica se ha mantenido viva en la localidad italiana de Treia, en la provincia de Macerata, de la región de las Marcas.



Parece ser que este juego llegó a Roma con la familia Borgia (Borja de Játiva), que 'italianizaron' su apellido. La tropa valenciana que llegó con los dos papas de la familia en el siglo XV se acomodó en la ciudad e introdujo el juego de la 'pilota', como aún se llama hoy en valenciano. De hecho hay una calle en Roma que se llama así, Via della Pillota, porque en la plaza del mismo nombre, donde hoy se levanta la Universidad Gregoriana, era el lugar en el que se disputaban los partidos.

Un pariente lejano del XVIII, el erudito cardenal Stefano Borgia, también amaba este deporte y según se cuenta eso le llevó a interesarse por unos extraños dibujos del juego de pelota que estaban quemando unos sirvientes. Resultó ser un papiro azteca que de alguna manera había llegado a Roma desde España. Este famoso pergamino, actualmente custodiado en la Biblioteca Vaticana, se conoce como el 'Codice Borgia' y en algunas escenas describe un partido mítico entre las dos personalidades del dios Tezcatlipoca.

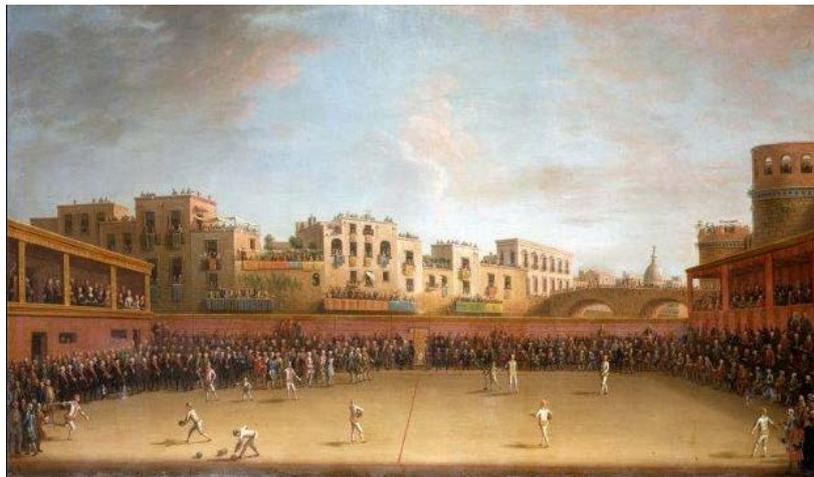
La pelota se hizo muy popular en Roma y despertó pasiones: Caravaggio mató a un rival en una discusión sobre un punto del juego y tuvo que huir de la ciudad. En Italia ya había juegos de pelota, herencias del imperio romano, y una rica tradición ha terminado cuajando en muchas variantes locales. Era un deporte muy popular, pero se ha ido perdiendo, aunque fue en el XIX cuando conoció su momento de mayor auge, sobre todo en Toscana, Piamonte, Liguria y Emilia-Romagna, en centro y norte del país.

La modalidad más conocida es el 'pallapugno' (bola-puño), que da nombre a la actual federación de pelota italiana (FIPAP), con un centenar de sociedades inscritas y 20.000 afiliados. Hay otros derivados locales, como el 'pallone col bracciale', que se juega en Toscana con una pesada protección en la mano que puede llegar a pesar cuatro kilos, y una muy curiosa en la que se utiliza una especie de pandereta a modo de raqueta, la 'palla tamburello'.



Brazalet y pelota para el juego del Pallone col Bracciale

El brazalet es una especie de guante de madera, del que sobresalen cien salientes romos, en el que el jugador mete un brazo y con el que debe golpear la pelota de cuero lanzada por un oponente.



Pintura de Antonio Joli con el Juego de la pelota con brazalet en el área de la actual Vi Foria (1768-1776) (Museo de San Martino, Nápoles)

Este juego, se fue haciendo muy popular por toda Italia, pero también por Alemania, Francia e Inglaterra. Según la Crónica Veneciana, de Donato Valluti, en la batalla de Altopassio (1325), entre las tropas gibelinas de Lucca y los güelfos de Florencia, se cuenta que 500 caballeros franceses mercenarios en el bando florentino, fueron hechos prisioneros y para entretenerse jugaban a lo que denominaban “Tenez” (atención al saque), que sería prácticamente el juego de pelota con brazalet.



Grabado alemán del siglo XV? Con el Juego del balón



Juego de pelota con brazalete

▪ La Paume (La Palma)

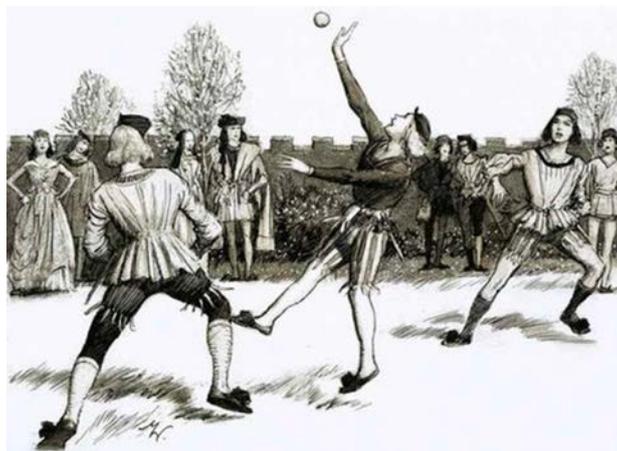
El juego de la Palma (en francés jeu de Paume) es un deporte de raqueta practicado desde hace cerca de mil años. Sus primeras referencias aparecen en la obra de las "Etimologías" de San Isidoro de Sevilla, redactadas en el 630 d.C. Es el antecesor del tenis y en general de todos los deportes de raqueta. Era el deporte rey en Francia entre los años 1250 y 1650, extendiéndose a lo largo del siglo XV por toda Europa.

Básicamente, el terreno de juego se dividía en dos campos de desiguales dimensiones o con distintas dificultades, por lo que uno siempre era más ventajoso que el otro. El equipo que ocupaba el campo más dificultoso no podía cambiarse hasta haber enviado la pelota a un punto determinado, o hasta que el adversario hubiese fallado la recepción de la pelota en ciertas condiciones; por lo que el objetivo del juego, era el de conservar el mejor campo, o en caso de haberlo perdido, recuperarlo. Los dos campos estaban separados inicialmente,

solo por una línea trazada en el suelo y más adelante se colocó una cuerda sobre la que se depositaban telas o mantas.

En un principio, el juego consistía en golpear con la palma de la mano (*paume* en francés, de ahí su nombre), una pelota confeccionada con piel de oveja. Sus practicantes se untaban la mano con aceite y luego con harina para evitar que la pelota resbalara. Las bolas confeccionadas por los artesanos parisinos especializados, *les paumiers*, tenían una fama enorme por su calidad. En 1292, había censados en París 13 artesanos constructores de bolas. Las pelotas de piel de oveja eran un producto muy solicitado hasta el punto de aparecer como botín muy deseado por los piratas. Debido a la fuerte demanda de los jugadores parisinos, los artesanos se tenían que esforzar al máximo para dar abasto, a esto se le unió la estricta prohibición de exportar bolas, ya fueran nuevas o usadas. Por todo ello, era una tarea muy difícil encontrar bolas de paume fuera de París. En el siglo XV, con el descubrimiento del caucho, se pasó a pelotas con un mejor bote.

Luis X el Hutting, rey de Navarra y de Francia, era un buen jugador de “jeu de paume”, que es conocido por ser la primera persona que construyó una pista de tenis en interior al estilo moderno, En junio de 1316, disputó en Vincennes un juego particularmente agotador y al finalizar bebió una gran cantidad de agua (o vino) frío y en consecuencia murió bien de neumonía, o de pleuresía. Igualmente, Francisco I, Delfín de Francia, hermano mayor de Enrique II, estaba jugando una partida de paume en 1536, en el prado de Ainay en Lyon y para apagar su sed, hizo que le trajeran un vaso de agua fría, a consecuencia de la cual murió de una pleuresía.



Dibujo de John Millar Watt sobre el rey jugando a la Paume

Tras la batalla de Azincourt en 1415, el duque de Orleans es capturado y conducido a Inglaterra, donde permaneció veinte años en Wingfield en Norfolk. De esta manera se introdujo el juego en Inglaterra, puesto que el duque lo jugaba casi cotidianamente. Cuatro siglos más tarde, un descendiente del señor de Wingfield, Walter Clopton Wingfield, inventó el tenis, una adaptación al juego de palma sobre hierba.

El profesionalismo ya aparece en la Paume en el año 1480, con los fabricantes de pelotas para el juego, cuando el rey Luis XI, dictó una orden en la que indicaba que “serán deudores todos los maestros de

dicho oficio de hacer buenas pelotas, bien revestidas y bien llenas de buen cuero y de buena borra..." (Guillet, 1971, 47).

Juana de Albret, madre de Enrique IV de Francia (1553-1610), contrató a un profesor de Paume para su hijo, pues ella pensaba que este juego era el "juego más honesto en el que se puede pasar el tiempo. Los últimos años del siglo XVI marcan el apogeo de la Paume, cuando Luis XIII subió al trono de Francia en 1610, a la edad de nueve años, y contrataron a un tal Pierre Gentil para que le enseñara a jugar a la Paume, con una retribución de 500 libras al año.

La afición por el juego de palma, se convirtió casi en locura en Francia, lo que incomodaba a las autoridades, por lo que decidieron crear una normativa que llegara a todo el mundo, desde el rey hasta el más humilde, sin olvidar a las mujeres. El 22 de junio de 1397, el preboste de París prohibió la práctica del juego entre semana, solo se podría jugar los domingos, puesto que el juego hacía que el pueblo olvidase sus obligaciones familiares, laborales y religiosas, afectando al orden público. Pero aun así muchos jugadores no hicieron caso de la prohibición, y los partidos se siguieron jugando todos los días.

En un principio el juego se desarrollaba al aire libre, pero a partir del siglo XIV los terrenos de juego se trasladaron, cuando había mal tiempo, a recintos cerrados de unos 30 x 12 m, naciendo así las salas de juego de palma, también llamadas *tripots*. Se jugaba sin árbitros y los jugadores debían acatar las decisiones de los espectadores. Entre sus normas estaban la prohibición absoluta de enfadarse y existía la obligación de limpiar y cambiarse de camiseta después de cada juego. El juego era inmediatamente detenido si uno de los participantes no estaba apto físicamente.

El juego de la Paume consistía en devolver una bola por encima de una red, a la manera del tenis actual, y se practicaba individual, o en dobles, pero también se jugaba 3 contra 3 y hasta 4 contra 4 y había dos tipos de juego: al aire libre o a cubierto, lo que daba lugar al juego corto o largo. La forma de contar los puntos (15, 30, 40 y juego) es la utilizada habitualmente en el Tenis actual.

En Inglaterra este juego presenta diversas formas de ejecutarlo, con normas bien diferenciadas que nunca llegaron a unificarse: "Fives" (jugado con la mano), "Fives globe" (con un guante protector en la mano), "Club ball" (con una pala), "Stoll ball" (con una pala y un blanco concreto al que debía golpearse con la pelota), y "Criquet".

▪ El Calcio

Otra modalidad de juego de pelota, también descrita por Antonius Scaino, es el juego del **calcio**. La primera referencia sobre este juego, antecedente del actual fútbol, la encontramos en el año 1410, en una poesía de autor desconocido, dedicada a la plaza de San Spirito. Al principio, el calcio era solamente para los aristócratas ricos, quienes jugaban todas las noches entre la epifanía y la cuaresma. En el Vaticano, incluso los papas, como Clemente VII, León XI y Urbano VIII fueron conocidos por jugar.

El 10 de enero de 1490, los florentinos jugaron un encuentro de Calcio sobre las aguas congeladas del río Arno, entre el puente Vecchio y Santa Trinitá, convirtiéndose en un juego muy popular, hasta el punto de que se extendió por casi toda Italia. Se tiene el testimonio, en el siglo XVIII, de Goethe, que nos describe varios encuentros de este juego en Verona, Venecia y Parma. A partir del siglo XVII el Calcio pierde popularidad entre la clase noble y se comienza a jugar entre la burguesía, convirtiéndose en un pasatiempo o mascarada de carnaval. Hacia finales del siglo XIX desapareció y sólo se organizan algunos encuentros como espectáculo histórico tanto en Florencia como en Milán.



Sin embargo, fue en Florencia donde se mantuvo mejor la tradición del juego, llegándose a llamar por este hecho “el calcio florentino” y se diferenciaba del fútbol de carnaval por ser más organizado y menos violento.

La fición de los italianos por los juegos de pelota era muy grande desde épocas muy antiguas, llegando a escribir Paolo Cortese en 1510, en su obra “De Cardinalatu ad Julium Secundum”: “El juego de pelota entre nosotros está actualmente dividido en cuatro: en el primero se tira con el puño, en el segundo con ayuda de un cesto o brazal, en el tercero con trébedes (trípode metálico en forma de aro con patas), y en el cuarto tirándola con el pie, lo cual era llamado “harpastum”, por los antiguos”.

Sin embargo, se afirma que el Calcio Florentino nació como tal el 17 de febrero de 1530, cuando se celebró este juego similar al harpastum en la Plaza de Santa Croce de Florencia, mientras las tropas de Carlos V estaban sitiando la ciudad.

Giovanni de Bardi, conde de Vernio, humanista de la Academia de Florencia, escribió las primeras reglas del Calcio hacia 1580, en su obra “Discurso sopra il giuoco del calcio fiorentino” (Discurso sobre el juego del Calcio Florentino), donde se describen por primera vez con exactitud, las reglas de juego y el cometido táctico de cada jugador:

- Definición del calcio: es un juego público formado por dos equipos de jóvenes, a pie y sin armas, quienes compiten placenteramente por pasar, al vuelo y más allá del extremo opuesto, un balón de aire de tamaño mediano, la finalidad de lo cual es la honra. El campo donde

se juega debe ser la plaza principal de una ciudad, de manera que los nobles y damas y el pueblo puedan verlo mejor, plaza en la que se levantará una valla de 172 brazas de largo, 86 brazas de ancho y 2 brazas de alto.

- Número de jugadores: deben ser 54, divididos en dos equipos de 27 cada uno (igual que el Harpastum romano), iguales en número y valor. De los 27 jugadores 5 son porteros, y el objetivo del juego era sumar más puntos que el equipo rival. Para esto, se colocaba un agujero en cada lado del campo de juego, y se debía introducir la pelota en dichos agujeros, con lo cual se obtenían 2 puntos; en cambio, si se fallaba el tiro, se sumaba medio punto al equipo rival.
- Serán elegidos para el calcio, caballeros entre los 18 y 45 años, armoniosos, esto es agraciados, robustos y valientes y de buena fama y además de esto, en todos los ejercicios, de los cuales se hace mención en el proemio, adiestrados.
- Estación del año para jugar al calcio: ...ya que, siendo este juego de gran esfuerzo, no podría resistirse cómodamente fuera de la estación fría. Desarróllese su curso desde las calendas de enero hasta marzo, y después descánsense, para volver cada año a nosotros como hace el sol en el mismo punto. (recomienda que se juegue en los días de Carnaval).
- Cada encuentro duraba 50 minutos y era supervisado por ocho árbitros: un árbitro principal, seis jueces de línea y un maestro de campo.
- En cuanto a la hora, se señala que debe jugarse por las tardes, a la caída del sol.
- Indumentaria del jugador: las ropas de cada jugador deben ser la más sencillas y desahogadas posible pues no le conviene llevar más que calzones, chaqueta, gorra y zapatos ligeros, porque cuanto menos impedido está, tanto más podrá moverse, valerse de sus miembros y ser ágil en la carrera.
- El calcio según Bardi, precisa de cuatro tipos de jugadores: los delanteros, que pasan la pelota; los defensas, que retienen dichos delanteros cuando corren en pos de la pelota y toman su nombre de la resistencia que les presentan; los medios delanteros, que dan vigorosos y certeros golpes al balón; y los medios traseros que, tras de aquellos, permanecen al contraataque. A la pelota se le golpeaba tanto con el pie como con el puño, intentando ambos equipos introducirla en la portería contraria. El ganador era el equipo con más puntos o "cacce" (Hernández y Arroyo, 2010).

Este deporte dejó de jugarse en el siglo XVIII, pero revivió en el siglo veinte, cuando se organizaron nuevamente unos encuentros en 1930, durante el gobierno de Benito Mussolini, con motivo de la preparación del Campeonato del Mundo de Fútbol de 1934 y actualmente, se juegan tres partidos cada año en la Piazza Santa Croce de Florencia, en la tercera semana de junio. La versión moderna permite tácticas como cabezazos, puñetazos, codazos y la estrangulación, pero prohíbe golpes bajos o desde atrás y patadas en la cabeza. Los equipos que compiten actualmente corresponden a las cuatro zonas de

Florenia: Santa Croce (azules), Santa Maria Novella (rojos), Santo Spirito (blancos) y San Giovanni (verdes). Si bien el calcio florentino no se desarrolló en las Islas Británicas, una de las variantes del fútbol de carnaval se vio influido por el calcio en el año 1561.



Ilustración de un partido de Calcio en la Plaza de Santa Croce de Florencia en 1688.

Es una variante del juego del Calcio, que ya se practicaba en la localidad de Prato a finales del siglo XVI. El torneo Palla Grossa se creó para conmemorar aniversarios extraordinarios o feriados solemnes de la ciudad. Solo los hombres de noble cuna eran admitidos en este juego aristocrático; aunque más tarde, se abrió a todos los jóvenes de probada destreza y habilidad. Los historiadores afirman que el juego se llamaba así porque se jugaba en un campo más corto y con una pelota más grande y pesada que el calcio florentino.

Los jugadores del calcio florentinos, de hecho, jugaban con una pelota más pequeña y también la golpeaban con sus manos. La Palla Grossa en Prato se jugaba en la Piazza Duomo, usando solo los pies para golpear la pelota, dado que el cuadrado no era tan grande como el de Santa Croce en Florencia.



La preparación del torneo estaba marcada por solemnes ceremonias y los jugadores salían en la procesión de la iglesia del barrio para llegar al campo de juego. Se jugaba de las veintidós horas a medianoche y seis jueces eran nombrados para arbitrar el juego, sentados en un asiento elevado.

Los dos equipos estaban compuestos por 54 jugadores, llamados "pateadores". Debían tener entre 18 y 45 años y ser saludables, robustos y de buena reputación. Los roles de juego fueron: corredores (delanteros), excursionistas (defensores), empleadores antes (centrocampistas) y empleadores atrás (porteros). Cuando la pelota pasaba la valla del oponente, era un punto, llamado "correo". El juego duró una hora y ganaba el que tenía más puntos.

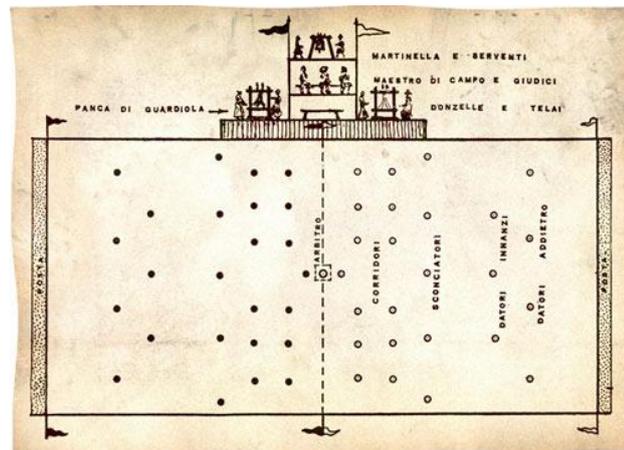


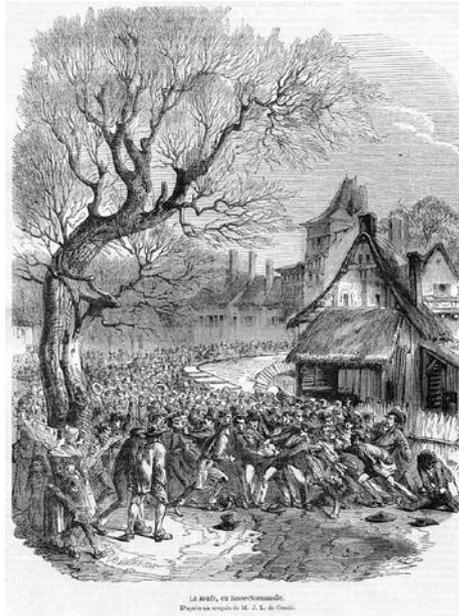
Imagen del campo de juego, tomada de un folleto distribuido por la Municipalidad de Prato para la edición de 1981

La ciudad de Prato estaba delimitada por sus murallas construidas en 1196, con ocho puertas que dividían la ciudad en los ocho distritos: Porta San Giovanni, Porta Tiezi, Porta Capo di Ponte, Porta Corte, Porta Santa Trinita, Porta Fuia, y Porta Gualdimare. Para simplificar la administración, el Municipio decidió combinar las ocho puertas en pares de dos, estableciéndose los cuatro barrios de la ciudad: Porta San Giovanni y Porta al Travaglio (distrito de Santo Stefano); el escudo de armas consistía en un león amarillo sobre un campo rojo; Porta Gualdimare y Porta Fuia (distrito de Santa María); el escudo de armas consistía en un oso negro en un campo amarillo; Porta Santa Trinita y conduce a Corte (distrito de Santa Trinita); el emblema consistía en un águila roja en un campo blanco; Porta Capo di Ponte y Porta Tiezi (distrito de San Marco); El emblema estaba formado por un dragón verde en un campo rojo.

- **Soule**

La soule era un juego de pelota que se practicaba desde el siglo XII, a través de los prados, los bosques, landas y hasta las villas o estanques en las regiones francesas de Normandía y Picardía. El fin era depositar el balón en un lugar indicado, el fogón de una casa por ejemplo. En ciertos casos, hasta había que mojar el soule en una fuente antes de alojarlo en la ceniza. El juego era, pues, solo una galopada inmensa entrecortada de peleas (mêlées) más o menos encarnizadas. El instrumento de juego podía

ser un pato, o una vejiga de cerdo llena de heno y posteriormente una pelota de tela o una bola de madera.



Los estadios no eran necesarios porque era una actividad en plena naturaleza sin terreno delimitado. Las localidades no estaban en condiciones de construir un local o dedicarles un terreno de juego, por lo que se podía jugar por medio de las poblaciones y en cualquier lugar; lo que provocaba grandes destrozos y molestias, por lo que las autoridades siempre estuvieron en contra de su celebración, a pesar de la afición de la población. Las reglas eran muy fluctuantes; no obstante, se pueden señalar puntos comunes, como que la salida se efectuaba de un lugar fijo (el cementerio, una plaza, una ventana, el castillo, un prado). Las fechas de celebración solían ser a inicios del año, antes de la siembra, porque los jugadores «*souleurs*» no respetaban gran cosa.

Lámina de encuentro de Soule en Baja Normandía de 1852

Uno de los documentos más antiguos que conciernen a la Soule es una ordenanza del rey Carlos V de Francia de 3 de abril de 1365, en la que precisa «que no puede figurar entre los juegos que sirven el ejercicio del cuerpo». En 1440, otra interdicción hecha por el obispo de Tréguier precisa que este juego ya se practica desde hace muchísimo tiempo, y amenaza a los jugadores con la excomunión y cien sueldos de multa, lo que prueba que la soule fue muy practicada en aquella época; había que inspirar el miedo para terminar con el juego. Pero esto no interrumpió el encarnizamiento de los souleurs. En Auray, una soule enfrentó a dieciséis parroquias.



Inflado de un balón en la Edad Media

La obra de Pasquier “Recherches sur la France”, que se comienza a publicar en 1560 y finaliza en 1621, resulta necesaria para saber la evolución del juego durante ese tiempo, puesto que el autor vivió los reinados que van de Francisco I a Luis XIII.



Encontramos en las “Memorias” de Gilles Picot, señor de Gouberville y de Mesnil-au-Val, referencias a un partido de Soule que se disputó en la Navidad de 1555: “El día ya citado en que jugamos a la Soule en el cercado Berger, Cantepye me empujó tan fuerte con su puño, cuando corría contra mi, sobre el pecho derecho, que me hizo perder la palabra y con grandes dificultades pudieron llevarme dentro.” El mencionado Cantepye tuvo que pasar la noche en casa de un amigo porque “al querer coger la pelota que había rodado por la playa, se había metido en el agua y se había mojado mucho”. Se trataba de un partido que tradicionalmente se jugaba campo a través y no dentro de un cercado en Saint Maur y del que se menciona que “se disputó durante casi una hora de sol y fue llevado hasta Bretteville, donde Gratián Cabart la cogió y ganó”.

En el siglo XVI existían en Inglaterra dos formas de jugar a la Soule. El escritor Richard Carew, en “Vue générale de la Cornouaille”, escribió en 1602, que en Inglaterra se practicaba el “hurling over country”, análogo a la Soule en campo, y también el “hurling at goales”, que se disputaba entre dos equipos de quince, veinte, o treinta jóvenes cada uno y en un terreno de aproximadamente cien metros de longitud. Éste último tipo de juego, afirma Carew que se parecía a la Soule corta, puesto que el objetivo era meter la pelota en una meta (o “goal”), señalada por dos haces de leña separados entre si unos tres o cuatro metros. No se podía cargar contra el adversario, ni agarrarlo por más arriba de

la cintura. El “hurling at goales” sería el que entraría en los Publics-Schools transformándose con el tiempo en el Rugby y el Fútbol actuales.

6.2.3. OTRAS ACTIVIDADES FÍSICAS

▪ Tauromaquia

Definiendo la Tauromaquia en términos generales, como el arte de lidiar toros, tanto a pie como a caballo, podemos afirmar que desde la Edad de Bronce han existido actividades de este tipo. Su origen en nuestro país se vincula con la cultura ibérica y ya en la época romana existían espectáculos especializados de luchas de bestiarios contra toros, los llamados “Taurarii”.

No obstante, es durante la Edad Media, cuando comienza a popularizarse su práctica. Una de las primeras referencias es la narración de milagros en los que intervinieron los toros, como el narrado por Gonzalo de Berceo, en “Los Milagros de Nuestra Señora” del siglo XIII; en el que un monje se emborrachó y al verse en apuros por la embestida de un toro, se encomendó a la N^a S^a y esta le hizo un “quite” al animal con su manto, salvando al monje. De este tipo existen innumerables ejemplos como los de: San Pedro Regalado (Patrón de los toreros), el Obispo Ataulfo, San Juan de Sahagún, San Francisco Solano, el Cristo de Torrijos, Santa Teresa de Jesús, la Virgen del Toro (patrona de Menorca), el sepulcro de Santiago de Compostela, etc.

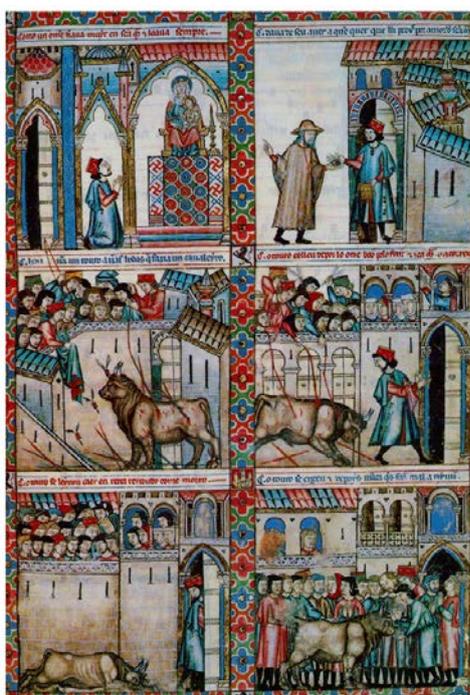


Milagro del Obispo de Compostela Ataulfo II (Siglo IX), en un capitel del refectorio de la Catedral de Pamplona.

Pero tal vez, el relato más famoso fue el del Toro de Plasencia, El Toro de Plasencia, que se conserva en la Biblioteca del Monasterio de El Escorial, en un códice del siglo XIII que recoge e ilustra las Cantigas de Santa María, del rey Alfonso X el Sabio (1221-1284). En la cantiga CXLIV (144) se relata un supuesto milagro ocurrido con ocasión de la celebración del rito del Toro Nupcial. Importante resaltar que es la primera vez que se relata el rito del toro nupcial, tan arraigada durante siglos y extinguida a finales del siglo XIX.

El Rito del Toro Nupcial, se desarrollaba el día de la boda o la víspera, cuando el novio y sus acompañantes cazaban en el monte un toro salvaje y el novio y su cuadrilla conducían al toro por las calles del

pueblo, llevándolo toreando hasta la puerta de la casa de la novia, donde era matado por el novio, generalmente por medio de banderillas acondicionadas para el acontecimiento, adornadas por la novia con telas de colores. Con el toro muerto en la puerta de la prometida, el amante se impregnaba las manos de sangre y a continuación manchaba con ellas el pañuelo de la novia o su vestido nupcial, rito de la fecundación, alegoría a la fuerza genésica del toro y también a la pérdida de la virginidad. La cantiga cuenta que un caballero que debía casarse mandó que le trajesen toros para celebrar su boda, que eligió el más bravo entre todos y ordenó que lo corriesen en la plaza de Plasencia. Un hombre incauto atravesó la plaza y fue sorprendido por el toro que arremetió contra él. Un clérigo viendo el peligro rezó a la Virgen y el hombre consiguió salvarse corriendo, ya que el toro resbaló y cayó en tierra. Cuando se levantó se había convertido en manso.



Códice del Milagro del Toro de Plasencia en las Cántigas de Santa María (S. XIII)

No obstante, la práctica taurina más habitual durante la Edad media era el lanceo de toros a caballo, a la que se sabe eran aficionados numerosos reyes, como Carlomagno, Alfonso X el Sabio y los califas almohades, entre otros. Según crónica de la época, en 1128 "...en que casó Alfonso VII en Saldaña con Doña Berenguela la chica, hija del Conde de Barcelona, entre otras funciones, hubo fiestas de toros".

En 1387, durante el reinado de Juan I, tuvo lugar la primera corrida de toros en Barcelona en la plaza del Rey, según se recoge de forma oficial en el Archivo General de la Corona de Aragón, que se encuentra en Barcelona.

Estos espectáculos se presentaban en plazas públicas y lugares abiertos como parte de celebraciones de victorias bélicas, fiestas patronales y festejos reales, con el consecuente riesgo que esto suponía para los espectadores. En 1215 según las pautas marcadas en el IV

Concilio de Letrán se prohibió la asistencia y participación del clero en estos eventos.

▪ Luchas

A la Edad Media, la lucha sigue siendo popular y se beneficia del patrocinio de numerosas casas reales, especialmente en Inglaterra, Francia y Japón. Es practicada ampliamente por la aristocracia feudal, siendo un parte importante de la educación de los nobles, pero dada su accesibilidad servía igualmente al endurecimiento físico y moral de los campesinos y soldados, que además hacían concursos durante las festividades. Así Alfonso X El Sabio nombra la lucha entre los juegos de la época, en el Libro de los juegos (1283).

Las diversas competiciones de lucha que en cada zona geográfica o localidad se celebraban durante la Edad Media, fueron dando lugar a diferentes tipos de luchas con normas y reglas, que en algunos casos se diferenciaban bien poco, pero que determinaron con su continuidad el origen de algunos de los actuales tipos de luchas regionales por toda Europa; como por ejemplo: la lucha suiza, lucha canaria, lucha leonesa, etc.

Durante la segunda mitad del siglo XV, fueron redactados en Alemania los primeros manuales de lucha. El más antiguo es de fecha de 1443, y por primera vez fue impresa en 1539 de la obra de Fabien Auerswald, "El arte de luchar", en Wittenberg. La lucha se practicaba en los medios aristocráticos y en la educación de sus hijos. Épico fue el combate en 1520 entre el Rey de Inglaterra Enrique VIII y el Rey Francisco I de Francia.



Dibujo de "El arte de luchar" (1539), de Fabien Auerswald en Wittenberg (Alemania)

▪ Esgrima

Antes de la Baja Edad Media no existen apenas escritos conservados sobre el combate con armas y sus técnicas en el entorno mediterráneo y europeo. Destacan dos, los "Papiros de Oxirrinco" en cuyos fragmentos se dan unas menciones a la lucha griega, la actual grecorromana, aunque al ser fragmentos y en un deplorable estado de conservación no se pueden

explotar al nivel de su recuperación práctica. El otro elemento a destacar es "De re militari", traducido del latín "de lo militar". Se trata de un libro de táctica y estrategia, escrito en el siglo IV por Vegetio, en latín tardío. Muchos han intentado recuperar las técnicas de combate en época clásica basándose en estas escasas obras y en las literarias y artísticas pero aun así no surgirá una cultura de transmisión escrita reglamentada de las propias enseñanzas marciales. Habrá algunas menciones en obras de distinto tipo a lo largo de la Alta Edad Media al tema militar, un ejemplo de esto es el famoso "Tapiz de la reina Matilde" que narra entre otros hechos la batalla de Hastings.

Llegó un momento en el que las armaduras dejaron de tener sentido, dando paso a espadas más ligeras, y a esto habría que unir la cultura de la defensa del honor entre otros matices contextuales.

Como deporte, la Esgrima se postula en España que se habría originado en ese país con la espada ropera, arma que forma parte del vestuario o indumento caballeresco, aunque el uso de las armas modernas de esgrima surge a finales del renacimiento simultáneamente en toda Europa. Ingleses, franceses, españoles, italianos y hasta alemanes, se disputan el origen de la esgrima moderna.

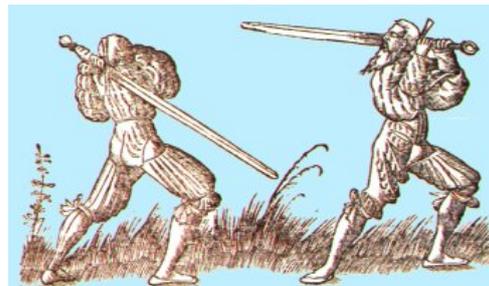


Dibujo del Tratado Ms.I33 (siglo XIII), cuyos combatientes blanden, arma en una mano y el broquel en la otra.

En la zona germánica existen pruebas de finales del siglo XIII, con una obra anónima conocida como Royal Armouries Ms. I.33, un tratado miniado y escrito, explicando guardias y decenas de movimientos con la espada y el broquel, un escudo pequeño muy funcional que se podía acarrear fácilmente consigo mismo. A esta obra le siguieron otros libros de combate ("Fechtbuch"), cuyo máximo representante sería Johannes Liechtenauer.

En Italia el primer tratado conservado, es la obra de Fiore dei Liberi, del año 1409 aproximadamente, manuscrito conocido en español como "Flor de Batallas" (Flos Duellatorum in armis, sine armis, equester, pedestre). También Inglaterra conserva escritos como el Manuscrito Harley, conservado en el British Museum, escrito en torno a 1430, en el que en un texto anónimo rimado, se indica una incipiente escuela inglesa de esgrima de salón. Por su parte, en Francia, la bibliografía se inicia apenas unos años después, a mediados del siglo XV, con "Le Jeu de l'hache d'armes", también anónimo.

En España hombres y mujeres lo practicaban y en el siglo XV aparecen los primeros tratados que establecen las pautas para el ejercicio de esta actividad. Como práctica de combate de armas blancas, se originó en España con la famosa espada ropera; es decir, un arma que formaba parte del vestuario o indumento caballeresco. Hombres y mujeres practicaban la Esgrima y como testimonio, se sabe que la Princesa de Éboli, bella pero tuerta, pudo haber perdido el ojo en un desgraciado accidente causado por su maestro de esgrima. Los primeros tratados de la esgrima se encontraron en España, en la obra "Verdadera Destreza" (1472) de J. Pons, un libro que desarrolla un sistema de esgrima llamado Verdadera Destreza, que es un método global de lucha con armas blancas con un fuerte componente matemático, filosófico y geométrico, fruto de la educación renacentista. Otra obra de esa época conocida en España fue "El manejo de las armas de combate" (1473) de Pedro de la Torre.



Escena de combate con mandoble a dos manos

▪ La Caza

En la práctica de la caza como entretenimiento, es evidente que el cazador no sólo buscaba la diversión, el placer en contacto con la naturaleza, sino también la preparación física necesaria para llevar a cabo con éxito sus compromisos guerreros. Se trataba de una cuestión de higiene corporal, pues el individuo debía estar preparado físicamente para desempeñar las funciones propias de su relevante posición social.



Fresco con escena de caza en la Edad Media

Ciertamente, esa doble finalidad estaba determinada por el tipo de caza que en cada momento se practicara: caza menor, caza mayor o montería y caza con aves o cetrería. La caza menor estaba muy extendida. Los campesinos y otras personas, cazaban animales que eran más bien pequeños. Éstos campesinos lo hacían para ganar dinero y poder completar la comida. La caza mayor era la que más valor tenía, ya que la ejecutaban los reyes y nobles que podían permitirse tiempo, terrenos propios y muchos compañeros y servidores.

Es evidente que la caza como actividad deportiva, exteriorizaba de forma clara la pertenencia al estrato social más alto: en aquella época era impensable, por lo costoso del mantenimiento de hombres y animales, que otros individuos de clases sociales inferiores pudieran practicarla.

En la Edad Media el sentido utilitario de la caza era:

1) Contribuir a la alimentación de los ejércitos que estaban en constantes guerras.

2) Organizar partidas de caza comunales patrocinadas y dirigidas por los señores o autoridades competentes para eliminar los dañinos ataques de los depredadores a las cosechas, al ganado y a las personas.

3) Mediante la caza muchos hogares campesinos, conventos, e incluso palacios obtenían buena parte de su abastecimiento así como algún beneficio económico, porque con este tipo de caza se procuraban alimentación, a la vez que vestimenta.



En 1180 el Rey Sancho VI de Navarra mandó redactar el “Código de Monterías”. En el año 1255 el rey Alfonso X el Sabio, promulga “el fuero real” en cuyos apartados 16 y 17 se ordena “no se tomen los animales salvajes mientras el cazador vaya tras ellos”. Escribió una obra titulada “Código de las Siete Partidas” en la que cabe destacar “la caza es el arte o sabiduría de guerrear y de vencer”. Tanto en el Código como en el Fuero de Soria, la fauna de caza, en terrenos de propiedad privada, pertenecía al dueño de la finca.



- **Cetrería**

El origen de la Cetrería es dudoso, achacando sus inicios en Persia, China o en el extremo Oriente. Los restos iconográficos más antiguos nos trasladan a las planicies de la Turquía asiática del siglo XIII a.C., en un bajorrelieve de las ruinas de Bogazkab, que representa a un personaje que lleva en su mano derecha un ave de presa y que con la mano izquierda sujeta las “pihuelas” (correas que amarran de las patas de las aves al guante o percha para tener el ave controlado).

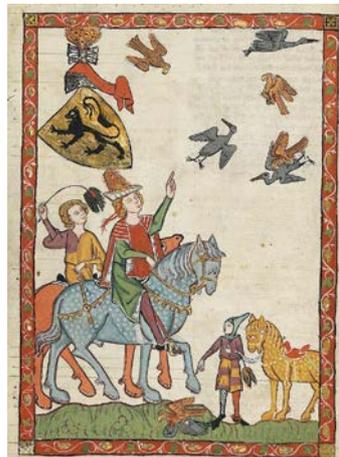
En otra estela hitita de la misma época (Cilicia, siglo XIII a.C.) aparece un escriba de pie, sujetando con su mano izquierda las pihuelas de un ave. Los asirios también nos han dejado pruebas gráficas de cetrería: en un bajorrelieve de la ciudad mesopotámica de Nínive del siglo VIII a.C. (Museo del Louvre, París), se ve a un cazador con un ave de presa aleteando en su mano derecha y dos aves sobrevolándole, una herida con una flecha y otra por debajo, que pudiera ser la presa a la que el cetrero va a lanzar su ave, que aletea.



Escena de Cetrería en el tapiz de Bayeux (1082)

Pero lo que sí es seguro es que los árabes ya conocían el arte de la caza con aves amaestradas; el hecho de que se valieran de léxico persa para nombrar objetos y acciones de esta modalidad de caza ha hecho pensar en un origen persa de la caza con halcón, si bien los sasánidas (persas del siglo III-VII d.C.), podrían haberla aprendido de los pueblos de Asia central y haberla desarrollado hasta introducirla en Europa a través de Al-Ándalus.

En los inicios de la Edad Media la cetrería ya se practicaba de forma generalizada en los distintos pueblos, existiendo hasta legislación al respecto entre los francos, burgundios, vándalos y lombardos, aunque la influencia islámica fue notable durante toda la época medieval en Occidente. Tanto en el islam oriental como en el occidental adquirió gran notoriedad, habiendo incluso una ley que permitía la cetrería. Hay numerosas fuentes escritas y poemas que cantan la cetrería en Al-Ándalus a partir del siglo XI.



Codex Manesse, de Margrave Henry de Meissen (1304)

Los tratados sobre caza, muy en boga a partir del siglo XII en el occidente cristiano, sobre todo en nuestra península y en Francia, presentan gran influencia de libros musulmanes que habían proliferado antes, y se cree que sirvieron de puente entre los primeros tratados orientales y los de Occidente. Entre los tratados sobre la cetrería más importantes en esa época destacan: "De arte venandi cum avibus", del emperador Federico II de Hoenstaufen; "Traité de Fauconnerie" sobre

los privilegios de la tenencia de aves rapaces y sus utensilios; y “El libro de la caza de las aves”, de Pedro López de Ayala (libro en el que se basó Félix Rodríguez de la Fuente para sus programas televisivos).

En los reinos hispano-cristianos la practicaron por influencia islámica, destacando Jaime I y Juan I en la monarquía aragonesa, y los soberanos castellanos a partir del siglo XIII. Tras la conquista de Andalucía, Fernando III introduciría en Castilla la caza con halcón, (hasta entonces se practicaba con azor) y se pondría de moda la caza de acuáticas, como hacían los musulmanes en el Guadalquivir, destacando en ello los reyes Alfonso X y Juan II.



Federico II, emperador del Sacro Imperio (Siglo XIII), en la segunda página del "Manuscrito Manfred" (Biblioteca Vaticana , Pal. Lat 1071)

En función de la clase social cazaban con aves diferentes de alto o bajo vuelo. Los nobles empleaban para su entretenimiento: el Halcón, el Azor, o el Gavilán; mientras que a los plebeyos se les permitía cazar para su subsistencia con Águilas. Los siervos tenían prohibida la caza de Cetrería.

▪ **Ajedrez**

El ajedrez es un juego de origen Indio, que fue introducido en España a través de Al-Ándalus. En el mundo árabe, el ajedrez no se jugaba con tablero, sino con una tela en la cual estaban pintadas o bordadas las sesenta y cuatro casillas. En su paso a Occidente, la tela se sustituyó por una tabla con el mismo número de casillas. Al principio, estas casillas eran todas del mismo color, pero luego se introdujo el tablero bicolor, que podía tener casillas rojas y negras, rojas y blancas o negras y blancas.

El ajedrez árabe (y también el medieval cristiano, en los primeros tiempos) no contaba con la pieza de la reina. En su lugar existía una pieza llamada “firzán” que se movía una sola casilla en diagonal. Cuando un peón llegaba al final del tablero se transformaba en “firzán”. Con el tiempo, en el mundo cristiano el firzán pasó a llamarse “alferza” (así aparece en el manuscrito sobre ajedrez del rey Alfonso X, del siglo XIII) y seguía siendo un personaje masculino. Pero al latinizarse este nombre,

pasó a conocerse la pieza como “fercia”, y en francés se tradujo como “vierge”, o virgen. Como en la cultura medieval, a la Virgen María se la llamaba también Regina (reina), la pieza en cuestión pasó a ser una pieza femenina, con el nombre de Reina. Esta transformación fue acompañada de un aumento de poder para la pieza, que pasó a moverse en todas direcciones a través de todo el tablero.

El alfil también cambió a lo largo de la Edad Media, pasando de ser una pieza que se movía dos casillas en diagonal a moverse tantas casillas como el jugador quisiera. Las torres, el rey y los caballos mantuvieron sus movimientos originales.

El ajedrez se consideraba un juego de guerra, y formaba parte de la educación de todo caballero. Los países europeos en los que más extendido estaba este juego eran España e Italia. Los tableros y las piezas de ajedrez eran bienes valiosos, y muchas veces aparecen en los testamentos como parte destacada de una herencia.



“Libro del axedrez, dados et tablas” (1283)

Alfonso X “el sabio”, mandó recopilar todos los juegos de mesa de su época y con ello en 1283 se editó “El libro del axedrez, dados et tablas”, que nos sirve de reflejo a través de sus imágenes para conocer, como, quien y cuando, se practicaban estos juegos en la España de la Edad Media. El ajedrez se consideraba juego de nobles y se llegó a prohibir su práctica al pueblo.

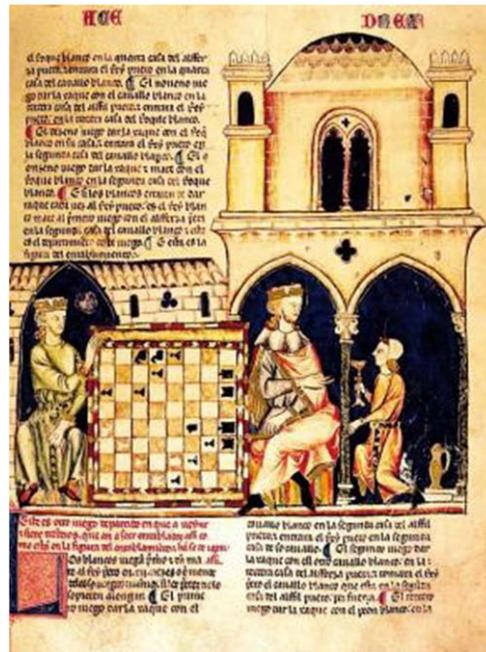
Se convirtió en un juego no exclusivo de los caballeros y nobles, sino que también lo practicaban los musulmanes (de quienes lo habían aprendido), los judíos y hasta las damas.



“Libro del axedrez, dados et tablas” (1283)

En las excavaciones de una sepultura vikinga hallada en la costa sur de Bretaña se encontró un juego de ajedrez, y en la región francesa de los Vosgos se descubrieron unas piezas del siglo X, de origen escandinavo, que respondían al modelo árabe tradicional.

La Iglesia llega a prohibir el ajedrez, porque se solía apostar dinero. En 1212 el concilio de París condena el juego. Esta sentencia es confirmada en Polonia por el rey Casimiro II y en Francia por el rey San Luis (1226-1270). Sin embargo estas prohibiciones caen en saco roto.



▪ **Gioco del Ponte**



Placa ubicada en la Piazza dei Cavalieri de Pisa

El origen de la disputa entre las dos partes de la ciudad de Pisa (norte y sur del río Arno), se remonta hasta épocas pre-cristianas, pero se estableció como juego competitivo con ese nombre desde 1490, cuando el lugar del combate fue cambiado desde la Piazza degli Anziani (actual Piazza del Cavalieri) hasta el actual Ponte di Mezzo. La primera edición del juego de la que se tiene constancia escrita, es del 22 de febrero de 1568 en un manuscrito que se perdió, en el que se mencionaba la victoria de los Caballeros del Mezzogiorno. La primera huella oficial en la historia del Gioco del Ponte está claramente ligada a un tipo de combate en uso en Florencia: “la guerra con piedras”, más tarde prohibida por Francisco I.

Tramontana (la fracción norte del río) y Mezzogiorno (la fracción sur), están representadas por 380 participantes, divididos en los seis barrios que componen la ciudad, diferenciándose con sus colores, escudos y lemas. Cada barrio posee una tropa de guerreros que visten armaduras y yelmos y que desfilan por la ciudad antes de la competición, a lo largo de los “Lungamos” (decorados con banderas y pancartas para la ocasión). Las tropas desfilan con trajes auténticos del siglo XVII, constituyendo así la colección de armas antiguas, más grande de toda Europa. Marchan acompañados por el sonido de las flautas, trompetas y tambores, hasta que llegan al Ponte di Mezzo, rodeados de una gran multitud entusiasmada.

Tras una ceremonia de declaraciones y retos, se procede a las eliminatorias entre los distintos equipos, en los que van subiendo al puente, colocándose en una estructura metálica o carro, de gran peso, que avanza sobre unos railes, en la que tienen que ir colocándose de espaldas al avance de la misma, para con la nuca empujarla hasta llegar al otro lado del puente. Los dos equipos se enfrentan en un ejercicio de fuerza y astucia mediante la coordinación del equipo, dirigido por un jefe del mismo.

Esta prueba de fuerza se repite seis veces, entre los seis equipos que componen cada lado y el ganador es el que obtiene el mayor promedio de victorias. Luego de la proclamación de vencedores, se produce un ruidoso

festejo, mientras los perdedores abandonan la zona resignados hasta el próximo año.



- **Bucintoro**

El Bucintoro era la galera oficial del estado del dux de la República de Venecia, en la que embarcaba una vez al año, el día de la Ascensión, para celebrar la Fiesta de la Sensa que conmemoraba la unión de Venecia con el mar. En esta fiesta, el dux arrojaba su anillo al Adriático como prueba de sus esponsales con él. Se utilizaba para recibir a las embajadas. El nombre proviene del veneciano "buzino d'oro (barca de oro), nombre de una hipotética criatura mitológica similar al centauro pero con cuerpo de bovino. El último fue destruido por Napoleón Bonaparte en 1798 para quedarse con el oro.

Pero la galera no estaba atracada todo el año, sino que servía también para recibir a huéspedes importantes y pasearlos por la ciudad. Era tan famosa que había repartidos por toda Venecia un buen número de estatuas y ornamentos de oro en su honor. En total hubo cuatro, construidas en 1311, 1526, 1606 y 1727 (éste último fue saqueado por los soldados franceses en 1798). Pasado su tiempo de gloria, fue empleado como prisión hasta 1834.

Aprovechando esta festividad, tras un desfile de gran número de embarcaciones, se realizan posteriormente competiciones entre todo tipo de ellas.



El dux en el Bucintoro, Francesco Guardi (1766), Museo del Louvre.

- **Palio dei Cocchi**

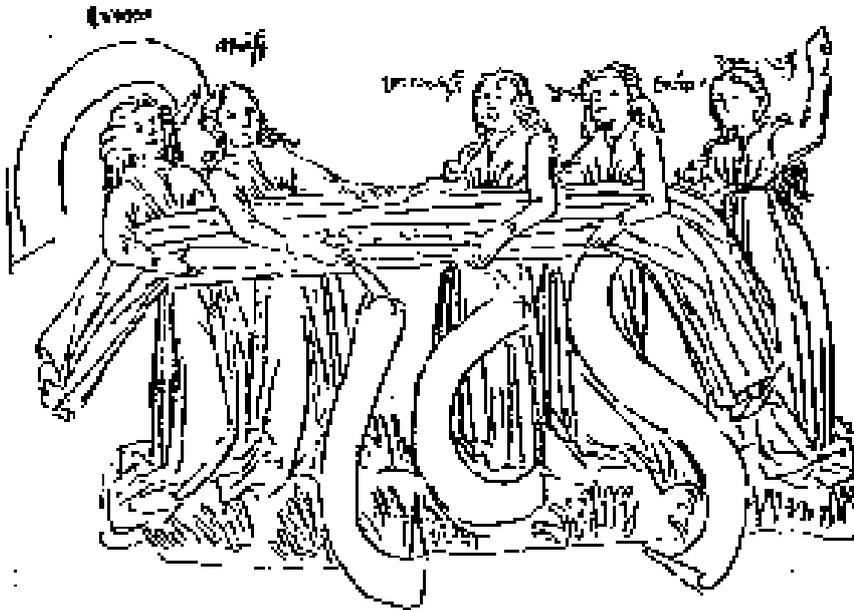
En la Plaza de Santa Maria Novella, de Florencia comenzó a celebrarse una carrera de carros al estilo romano desde 1563 hasta 1858, creada por Cosimo I, a la que denominaban "Palio dei Cocchi". Los carros (o Cocchi) solían correr alrededor de dos estructuras piramidales de madera que en 1608 se reemplazaron por dos obeliscos de mármol, sostenidos por 4 tortugas de bronce. Se solía disputar el 23 de junio, en la víspera de San Juan Bautista, un día antes del Calcio.



Palio dei Cocchi en Piazza de Santa Maria Novella

- **Soga-Tira**

En la Edad Media ya se practicaba el juego de soga-tira por parte de las mujeres en los jardines del interior de los palacios, como forma de entretenimiento palaciego, aunque en lugar de utilizar cuerdas, empleaban sábanas o largas telas, que evitaban lastimar sus manos. Era uno de los numerosos juegos y diversiones de habilidad y entretenimiento en la corte, para sus largos y tediosos días de espera entre combates. Eran las actividades físicas que desarrollaban las mujeres nobles de esa época, (salvo la equitación y la cetrería, que también les estaba permitida, siempre que fueran acompañadas de varones). Estas actividades se desarrollaban normalmente en los jardines o patios interiores de sus castillos y casi siempre acompañadas solo por mujeres o de clérigos.



- **Competiciones laborales**

Durante toda la Edad Media, se celebraron diversas pruebas y competiciones de habilidad y destreza en las tareas cotidianas profesionales, como cortar árboles, carreras a pie, lanzamientos de reja, levantamientos de piedras, o luchas, que se desarrollaban en los días festivos religiosos, o por acontecimientos importantes de los señores feudales, como triunfos en batallas, nacimiento de primogénitos, visitas reales, etc.



Una de estas competiciones laborales en España, es la denominada “lanzamiento de la Barra Española”, o “lanzamiento de reja”, que tiene su origen en el lanzamiento de la reja del arado romano y era un entretenimiento muy practicado en las fiestas rurales, como forma de competición para destacar los labradores en las faenas cotidianas del campo.

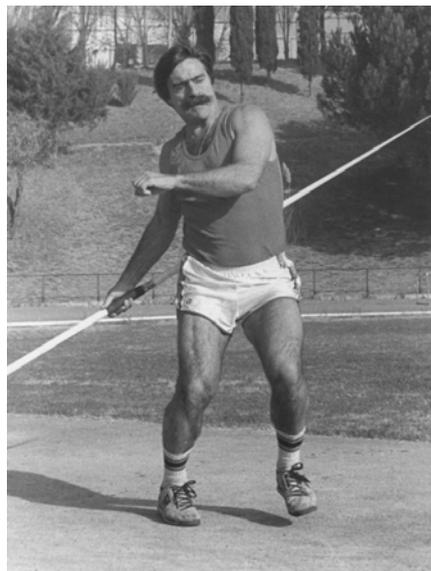
La barra española es un deporte tradicional de España, que agrupa distintas modalidades regionales de lanzamiento de barra, como la barra castellana, la barra vasca y la barra aragonesa. Consiste en el lanzamiento de una barra metálica de longitud que varía según la modalidad de lanzamiento. Formó parte del programa de pruebas del Campeonato de España de Atletismo desde el año 1930 hasta 1963, actualmente se realizan competiciones de barra en algunas provincias y municipios, como parte de los actos culturales de las fiestas mayores. El peso máximo de la barra en la categoría masculina es de 7 Kilos, mientras ue en la categoría femenina es de 4.



Félix Erasquín en una exhibición en Vitoria de Barra Española, el 7 de abril de 1957, donde logró un lanzamiento de 94,50 m.

Históricamente se pueden encontrar múltiples referencias a este deporte a lo largo de la historia. En el siglo XVI, Cristóbal Méndez recomendaba el ejercicio de la barra, junto con el de los bolos, por considerarlos actividades que desarrollan todo el cuerpo y en el siglo XVII, Gaspar Melchor de Jovellanos, nos habla de la barra como una actividad frecuente y prestigiosa. Pero quizá, el más importante dato escrito a la hora de ensalzar este deporte, nos viene de Miguel de Cervantes, que hace referencia a este tipo de lanzamiento.

El atleta español Miguel de la Quadra-Salcedo (más tarde aventurero y reportero) realizó competiciones lanzando la jabalina con una técnica adaptada del lanzamiento de barra vasca por Félix Erausquin, que se denominó estilo español o Erausquin. Sus lanzamientos pulverizaban la plusmarca mundial de esta especialidad. Esta técnica era muy peligrosa, sobre todo realizada por lanzadores inexpertos, pues antes de lanzar la jabalina el atleta realizaba una serie de giros sobre sí mismo para coger impulso y lanzar la jabalina. Ante su peligrosidad y la situación política de nuestro país, la Federación Internacional de Atletismo (IAAF) modificó el reglamento de la prueba anulando esta técnica, por medio de la llamada enmienda Pain indicando que no se podía dar la espalda a la zona de lanzamiento. Erausquin volvió a reinventar la técnica sin dar vueltas y con esta nueva adaptación, De la Quadra lanzó 82,80 m en Madrid el 21 de noviembre de 1956. Sin embargo, Miguel de la Quadra no pudo acudir a los Juegos Olímpicos de Melbourne de 1956, por causa de que España no participó en esos juegos. La IAAF estaba dispuesta a impedir la proliferación de esta técnica, por lo que volvió a modificar el reglamento, indicando de forma específica que la punta de la jabalina siempre tenía que apuntar a la dirección del lanzamiento, invalidando todas las marcas anteriores con la técnica mencionada.



Miguel de la Queadra-Salcedo realizando un lanzamiento de jabalina con la técnica de Barra Española.

- **Tiro con Arco**

La práctica del tiro con arco es una actividad muy antigua, pero nunca llegó a tener tanta relevancia como en la Inglaterra del siglo XIV. Tras los éxitos de Eduardo III de Inglaterra (1312-1377) contra Felipe VI de Francia, en las batallas de Crécy en 1346, que representaría para muchos el fin de la caballería, y al año siguiente en Calais, gracias a la utilización por parte de sus tropas de arqueros con el tipo de arco largo inglés (longbow), el rey Eduardo III publicó un edicto en el que consideraba que gracias a la práctica del tiro con arco, que el pueblo practicaba hasta entonces por placer, se habían ganado las guerras, pero que la juventud de aquella época, lo había abandonado para divertirse tirando piedras, jugando a bolos, a la pelota, con peleas de gallos, o con juegos deshonrosos, por lo que el reino podría quedar desprovisto de buenos arqueros; por lo cual ordenó: “Nos, deseando aplicar un remedio conveniente, ordenamos (a los sheriffs) que hagáis proclamar en las plazas, que en la ciudad todos los hombres sanos de cuerpo, deberán coger arcos, flechas, jabalinas y entrenarse a tirar, todos los días de fiesta...Prohibimos en nuestro nombre, tirar piedras, jugar a los bolos, a la pelota con palas o con el pie, o a cualquier otro juego estúpido como éstos que no son de ninguna utilidad, como también mezclarse a estos juegos, bajo pena de prisión”. Esta ordenanza, permitiría más tarde a Inglaterra, volver a demostrar la eficacia de sus arqueros en la batalla de Agincourt, el 25 de octubre de 1415, durante la Guerra de los Cien Años.



Batalla de Crécy-en-Ponthieu, Francia. Manuscrito “Chronicles” de Jean Froissart's

Carlos V de Francia (1338-1380), hijo de Juan el Bueno, tomando ejemplo de los desastres de Felipe VI de Valois y de su padre, a los cinco años de su reinado, en abril de 1369, dio la orden de “prohibir todos los juegos de dados, de mesa, de paume, de bolos, de soule...a fin de que todos se ejercitasen en el tiro con arco o ballesta, en interés del buen estado, seguridad y defensa del reino”. Sin embargo, parece que su orden no tuvo mucho éxito, pues en 1387, siete años después de su muerte, aparecen constancias de que los habitantes del país de Vulguessin y del

bosque de Lyon, acostumbraban a reunirse cada año para jugar a la Solule, delante de la puerta de la badía de Nuestra Señora de Mortver, el día de Carnaval.

- **Danzas y bailes**

Las danzas medievales son relativamente mal conocidas, habiendo dejado pocas trazas escritas. Si algunas crónicas de la época hablan de ellas, ninguna las describe, de modo que hoy en día es casi imposible saber como eran esas danzas.

A esta dificultad se añade el problema del desciframiento musical: la notación musical se hacía en esa época en un tetragrama de cuatro líneas (y no de 5 como hoy), lo que hace que la interpretación de las frases melódicas sean bastantes aleatorias.

Las primeras descripciones detalladas de baile en Europa datan de 1450 en Italia, después del comienzo del Renacimiento. Sin embargo, se sabe que el baile fue popular en Europa durante la Edad Media, ya que es representado en pinturas y miniaturas, y se describe en los textos.

Las danzas medievales tuvieron escasa relevancia, debido a la marginación a la que la que fueron sometidas por la Iglesia, que las consideraba un rito pagano. La actitud de la iglesia para con la danza desde el siglo V y durante el resto de la edad media se mantuvo indecisa. Pues dependiendo de la danza que fuera interpretada, la iglesia la apoyaba o la rechazaba, pero en la gran mayoría de casos la danza era rechazada por la iglesia por tener contenido sexual. A nivel eclesiástico, el único vestigio eran las «danzas macabras, o de la muerte» (Siglo XIII), que tenían una finalidad moralizadora.



En las cortes aristocráticas se dieron las «danzas bajas» (siglo XIV), llamadas así porque arrastraban los pies, de las que se tiene poca constancia. Fueron más importantes las danzas populares, de tipo folklórico, como el pasacalle y la farándula, siendo famosas las «danzas moriscas», que llegaron hasta Inglaterra (Morris dances). Las formas de danza en la Edad Media

incluían el “carol” y la “estampie”. El carol consiste en un círculo de bailarines cogidos de la mano, con los bailarines bailando mientras cantaban. Tanto el carol como la estampie son también formas musicales. La navideña carol (como forma musical) sobrevive hasta la época moderna. Otras modalidades fueron: el estampie (siglo XIII), el branle (siglo XIV), el saltarello (siglo XIV), el Tresque (siglo XIV), y la Tarantela (siglo XV)

La danza interpretada en la edad media se valía de voces y una gran variedad de instrumentos. En las interpretaciones escuchadas durante esta época, era posible escuchar arpas, flautas, trompetas y una gran gama de instrumentos de percusión. Todos estos instrumentos juntos creaban gran variedad y espontaneidad. Se consideraba como una parte muy importante de la cultura pero a pesar de esto muchas personas, como los emperadores, se opusieron a esta expresión cultural. A pesar de que hubo una gran cantidad de oposiciones, se continuaba practicando la danza. La iglesia y algunos emperadores de la edad media estaban en contra de la danza porque contenía mucho movimiento sexual. Las danzas medievales son poco conocidas hoy en día porque se han conservado muy pocos escritos sobre ellas, y porque, además, en la época, ellos escribían las notas en un pentagrama de 4 líneas y no de 5, como tenemos actualmente, con lo cual resulta confuso el conocer las melodías. Además no se describen en ninguno de los escritos conservados, por tanto, es casi imposible saber cómo se hacían en la época.



A principios del siglo IX, el emperador Carlomagno prohibió la danza, pero a pesar de la gran autoridad de dicho emperador, la ley dictada no fue respetada. La danza continuó como parte de los ritos religiosos en los pueblos Europeos aunque camuflados con nuevos nombres y nuevos propósitos. Además Carlomagno no sólo prohibió la danza sino que también impuso reglas que prohibían su estudio y su conocimiento y por esto mismo, la edad media fue considerada como una época de oscuridad y la gente sólo debía dedicarse a adorar a Dios y a estudiar.

Hay que diferenciar entre las danzas cortesanas y los bailes folclóricos. Las primeras eran practicadas por caballeros y damas nobles de la corte, como

forma de entretenimiento y diversión tras las cenas. Eran bailes simples, poco dinámicos, pero muy técnicos en cuanto a su desarrollo. En cuanto a los bailes folclóricos, eran practicados por el pueblo como forma de entretenimiento en días festivos religiosos, o solemnidades civiles y casi siempre al aire libre, con ritmos más dinámicos y menos técnicos.

- **Saltimbanquis, volatineros y malabaristas**

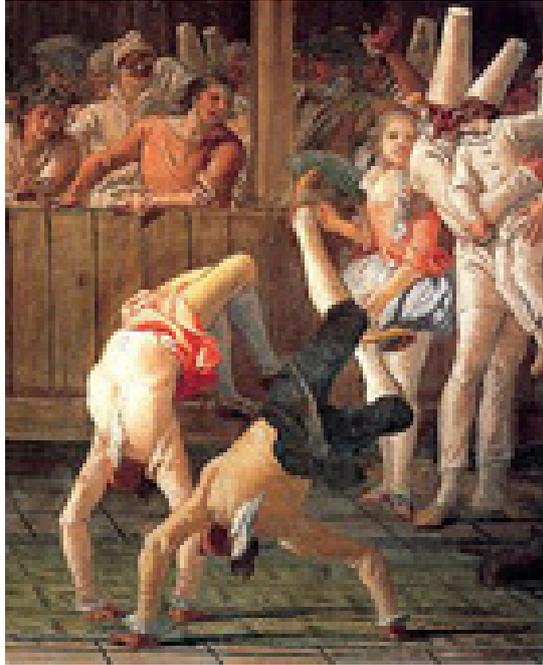
Cabe suponer que en todas las épocas ha habido saltimbanquis. En Egipto la práctica de actividades acrobáticas era constante en la corte del Faraón por parte de esclavos, o gente del pueblo, como forma de entretenimiento de la corte. En Europa se han encontrado unas rocas sacadas de excavaciones arqueológicas, que demuestran que estos ejercicios acrobáticos ya eran conocidos en el sur de Suecia (2,000 a.C.), en un detalle de roca incrustado en un barco, se ve un mortal con el cuerpo extendido. Igualmente, han aparecido ejercicios acrobáticos en excavaciones arqueológicas de los etruscos en el siglo I de nuestra era, con incontables figuras sobre bronce, que representan hombres ejecutando ejercicios acrobáticos, puentes, apoyos invertidos, mortales y otros. En Homero, aparecen acróbatas amenizando un banquete. En China, las acrobacias habían sido una parte de la cultura desde la Dinastía Han, hace unos 2500 años, cuando las acrobacias eran parte de los festivales de la cosecha de los pueblos. Durante la Dinastía Tang, las acrobacias vieron el mismo tipo de desarrollo que las europeas durante la Edad Media, en las cortes entre el Siglo VII y el Siglo X como práctica dominante.

En la Edad Media en Europa, plazas y palacios servían de escenario improvisado para saltimbanquis, histriones, volatineros y prestidigitadores, que mezclados con charlatanes, juglares y titiriteros, mostraban sus acrobacias entre canciones, farsas y otras actividades de muy variada naturaleza para entretener a los señores y el pueblo.

Aunque en un principio el término se aplicó a andar sobre la cuerda floja en forma de arte, posteriormente se fueron incluyendo acróbatas gimnastas, malabaristas y otras prácticas circenses. Eran gente del pueblo, artistas ambulantes encargadas de distraer con sus habilidades y destrezas circenses, las comidas, cenas y celebraciones de los nobles y reyes en la corte, pero también iban de pueblo en pueblo entreteniendo al pueblo en las plazas durante festejos improvisados, o en días de festejos patronales, aunque con mucha frecuencia eran acosados y perseguidos por las autoridades, que velaban por la respetabilidad y la moral.

A principios del siglo XVI, durante el “Siglo de Oro” en España, se fueron creando los “cómicos de la legua”, como grupos o pequeños grupos itinerantes de saltimbanquis y acróbatas, que añadieron pequeñas representaciones teatrales; igualmente, en Italia durante esa misma época, se fueron uniendo y formando compañías profesionales, que crearon la “Comedia del Arte”.

Las mujeres, que ya desde la época griega no podían actuar en el teatro clásico, ya eran admitidas como danzarinas, volatineras, acróbatas, malabaristas o equilibristas ambulantes, función que siguieron realizando durante la Edad Media.



Uno de los elementos más utilizados por los saltimbanquis y volatineros, eran **los zancos**, que tienen su origen en su utilización en tareas de trabajo, bien fueran agrícolas, ganaderas o pesqueras. En unos casos para recolectar fruta y en otros para vigilar el ganado desde lejos, e incluso para andar por la nieve. Se conoce su uso desde antiguo en Malasia, Japón, India, África, etc.

En el museo de Ciampinno (Italia), se encuentra una ánfora griega con varios hombres danzando o caminando sobre zancos. El ánfora data del siglo VI a.C. y demuestra su uso en la época griega. También se sabe que en esa época romana, había unos personajes que montados en zancos iban por las calles alabando a los dioses, a los que se les denominaba "grallae".

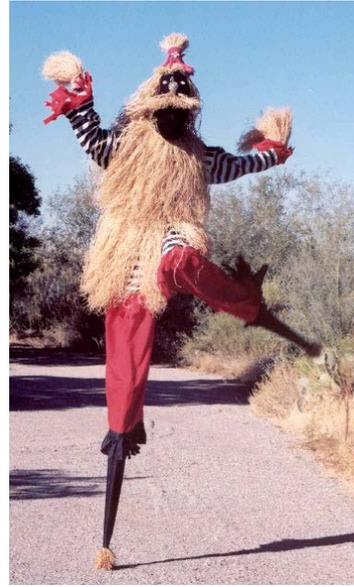




Z. Aztecas



Z. Islas Marquesas (Polinesia francesa) de 1850.



Z. rituales en Guinea y Costa Marfil (Africa Occidental).

Las referencias escritas más antiguos conocidas sobre el uso de los zancos, tratan de 1130 en Poitou (Francia) en donde los viajeros describían una representación de un zancudo sobre el tímpano de la iglesia de Parthenay. En el siglo XVII aparecen los primeros grabados de pastores solitarios vigilando su rebaño y en las Landas Francesas, para franquear las zonas pantanosas.

En Namur (Bélgica), las luchas de caminantes sobre zancos han realizado sus peleas desde 1411, como queda atestiguado en la visita que hizo Felipe II, antes de ser rey, a esa región francesa, siendo agasajado entre otras cosas por un combate entre cincuenta zancudos.



Lucha de zancos en Namur (Bélgica) en 1870

- **Juegos atléticos**

En el siglo VI d.C. se tienen noticias de la existencia de un juego de pelota en Irlanda, que se empujaba con una pala, puesto que en la cronología de Geoffrey Keating, “Foras Feasa ar Éirinn” del siglo XVI, se menciona que el rey supremo de Irlanda Cathair Mor (que reinó solo del 113 al 116), legó a sus descendientes “cincuenta pelotas de cuero y cincuenta lanzapelotas”.

En el siglo VIII ya existían entre los celtas de Irlanda, unas competiciones atléticas, conocidas como los “**Lugnas Games**”, que se celebraban al norte de Dublín durante las fiestas locales desde el año 829, según consta en el antiguo “Libro de Leinster” (manuscrito medieval irlandés, escrito por Áed Ua Crimthainn hacia el año 1160 y conservado actualmente en el Trinity College (Dublín), en el que se describe la historia y tradiciones irlandesas. Posteriormente, cambiaron su nombre en el siglo XVII por el de “**Tailteann Games**”, por celebrarse en Taiti, condado de Meta, hoy Teltown, al noroeste de Dublín. El programa de pruebas atléticas incluía salto de altura, salto con pértiga, lanzamiento de piedra y lanzamiento de jabalina. Se celebraban de manera anual durante el mes de agosto y, aunque fueron perdiendo relevancia una vez que fue avanzando la Edad Media, debido a los cambios culturales y religiosos, sobrevivieron hasta el S. XIV.



Manuscrito de de Leinster (1160)

Cuando los irlandeses de Hibernia (así se llamaba la vieja Irlanda) se establecieron en Caledonia, actual Escocia, después de rechazar hacia el oeste a los Pictos, llevaron a ese país las costumbres atléticas irlandesas.

A partir del S. XII, en las Islas Británicas también comenzaron a celebrarse competiciones atléticas. A las afueras de la ciudad de Londres, eran comunes los retos entre personas de diferentes clases sociales para medir su destreza en pruebas de velocidad, salto y lanzamiento. Por su parte, en Escocia las pruebas de pesos ocupaban un papel muy importante en las fiestas populares, relevancia que ha permanecido intacta hasta la fecha en los llamados “**Highland Games**” (Juegos de las Tierras Altas de Escocia) y dentro de ellos los “**Cowal Highland Gathering**” (Juegos de

Cowal), que se celebran cada mes de agosto en Dunoon (Escocia). Su origen se sitúa según muchos autores, sobre el año 1058, cuando el rey Malcolm III de Escocia, organizó una carrera a pie hasta la cima del Craig Choinnich, desde el que se ve la localidad de Braemar, para encontrar al corredor más rápido y convertirlo en su mensajero real.

Las pruebas que componen estos “Cowal Highland Gathering” son: Lanzamiento de tronco (Caber toss), lanzamiento de martillo escocés (Scottish hammer throw), lanzamiento de piedra (Stone put), lanzamiento de peso, o de bala (Weight throw), lanzamiento sobre listón, o de altura (Weight over the bar), lanzamiento de fardo (Sheaf toss) y Maide Leisg (del gaélico-escocés, “Palo perezoso”).

Cuando los escoceses quisieron celebrar la victoria de Bannockburn (24 de junio de 1314), por la cual lograron su independencia de los ingleses, se crearon los Juegos de Ceres (nombre de una aldea próxima a Edimburgo), donde volvieron a aparecer algunos lanzamientos, como el de martillo de herrero, de la piedra, o del “caber” (tronco de casi 4 m de longitud de aproximadamente 50 k.).

En el siglo XII, Enrique II Plantagenet (1133-1189), bisnieto de Guillermo el Conquistador, al subir al trono de Inglaterra, pidió a todas las grandes ciudades del reino, que pusieran a disposición de los jóvenes espacios suficientes para que pudieran practicar ejercicios de lanzamientos, correr y saltar con seguridad. Estas actividades llevaron a tener tanto éxito, que el propio rey Enrique III (1207-1272), hijo de Juan sin Tierra, fue conocido por sus victorias en 1230 en las pruebas de lanzamientos.



6.3. LAS ACTIVIDADES FÍSICAS EN AL-ANDALUS



La cultura físico-deportiva de Al-Andalus, tiene un componente oriental y comenzó a desarrollarse algo después de la llegada de los musulmanes a la península, tal y como afirma Gamal 'Abd Al-Karin; concretamente a partir de fines del emirato de Abd al-Rahman I, puesto que durante los primeros años de la conquista y, sobre todo durante el emirato dependiente de Damasco (710-755), el ambiente de luchas internas no favorecían el desarrollo de los temas culturales. Las comunidades de cristianos y judíos fueron toleradas a cambio de tributos y la población de al-Andalus resultó una mezcla de razas y religiones, en la que para poder mantener la paz en los territorios tuvieron que recurrir a pactos y alianzas, que provocaron la asimilación de actividades culturales y de entretenimiento entre las tres culturas. El reino nazarí de Granada (1238-1492), última dinastía reinante en España, fundado por Muhammad, también llamado al-Ahmar (el Magnífico), se declaró vasallo y aliado del rey de Castilla, y con ello, Granada consiguió su estabilidad y permanencia; logrando la paz y con ello triplicando la población, y fomentando el comercio, las artes y las ciencias. Comenzó la edificación de la Alhambra, que sus descendientes fueron engrandeciendo y de donde obtenemos la mayoría de la información deportiva de esa época. Se suele destacar la propensión a la fiesta de los andalusíes y la celebración tanto de fiestas islámicas como de algunas cristianas, imitando a los mozárabes, por ejemplo Navidad y Año Nuevo. Sobresalientes eran las fiestas de entrada de la primavera (Nayruz) con desfiles de caballos y regatas en el río Guadalquivir y de entrada del verano (Mahrayan) con hogueras y bailes en los patios, en las que participaban también los mozárabes. Los acontecimientos familiares reales eran frecuentemente ocasión de fiesta general de la población y de celebración de juegos deportivos, tal como acontecía en los reinos cristianos.

Al llegar la cultura Árabe a la península y enfrentarse contra la Cristiana los juegos y deportes de la época cambiaron, aparecen los juegos de caballería y de tablero se impulsa la caza. Los juegos y actividades físico-deportivas que se analizarán a continuación, no corresponden a la cultura árabe sino a la Andalusí.

- **Equitación**

El caballo siempre ha formado parte de la cultura andalusí. El caballo era el medio imprescindible de la vida social, en la guerra, en la paz, en el transporte, en el ocio y en la recreación. Era una pieza importantísima, tanto que su calidad significaba riqueza, nivel social, o poder económico. El arte de **la equitación y las carreras de caballos** en al-Ándalus son posteriores al siglo X, ya en la decadencia omeya. Habrían llegado a la península con los jinetes magrebíes, principalmente de Ifriqiya, experimentarían cierto auge en los reinos de Taifas y sobre todo en el reino y dinastía nazarí que lo convertirán en pasatiempo favorito. Muhammad V es descrito como jinete consumado, muy aficionado a asistir a las carreras de caballos. En la Cántiga nº 43 de Alfonso X, se encuentra una alabanza de esos jinetes benimerines (“cenetes”), en la que indica textualmente: “Después que el cenete espolea su caballo veloz; el coteife se estremece y se desmorona de pavor”.

El arte de la equitación y las carreras de caballos en al-Ándalus son posteriores al siglo X, ya en la decadencia omeya. Habrían llegado a la península con los jinetes magrebíes, principalmente de Ifriqiya, y experimentarían cierto auge en los reinos de Taifas y en el Reino Nazarí que lo convertiría en un pasatiempo favorito de la nobleza. Muhammad V es descrito como jinete consumado, muy aficionado a asistir a las carreras de caballos.



El historiador J. Samsó, ha recogido cinco libros nazaríes sobre “hipología”, que confirman la importancia de la **equitación** entre los granadinos. Los libros²⁷ tratan cuestiones biológicas, arte y aprendizaje de la equitación, torneos y armas de caballeros. Tres de ellos están dedicados a los monarcas nazaríes Muhammad I (“Al-Ahmar”) y Muhammad V. Abderramán III ordenó a los poetas de su corte asistir a las carreras de caballos.

Lisan al-Din ibn al-Jalib de Granada, médico y polígrafo del siglo XIV, recomendaba que: “la práctica de ejercicios físicos se efectuará en justa proporción ya que es muy saludable, efectuando toda clase de movimientos acostumbrados. En la equitación se preferirán los machos, como los potros y los caballos briosos alimentados con heno fresco y cebada.”

- **Juego de la Tabla, o Bohordos**

De la fiesta de circuncisión del hijo de Muhammad V, tenemos noticia de la celebración de uno de los juegos de manejo de armas típicamente medieval, el **juego de la tabla**, consistente en lanzar a galope unos palos al blanco de madera. En la Cántiga profana nº 47, de Alfonso X, unos cien años antes del rey Muhammad V, ya indicaba de la práctica en los reinos cristianos de “lanzar al tablado” y “bafordar”, que parecen ser el juego de la tabla: “Ni tampoco me siento pagado de lanzar al tablado, así Dios me ampare, ni de bafordar, y andar de noche armado lo hago con desagrado y el andar de ronda, pues me pago más del mar que de ser caballero; porque ya fui marinero y me quiero hoy guardar más del alacrán, y a lo que fui primero tornar”.



Juego de la tabla musulman

- **Acoso de fieras y Tauromaquia**

También existieron numerosos juegos de guerra y **acoso de fieras** en al-Andalus, que con casi seguridad procedían del occidente musulmán, en los magrebíes, pues se puede testimoniar un combate entre león y toro (con muerte del león), presenciado por el sultán mariní y el embajador granadino Ibn al-Jatib, en 1351, todavía en el reinado de Yusuf I, padre de Muhammad V. En Granada se imitarían, pero enfrentando **un toro a varios perros**: en una palestra rodeada de empalizada, perros entrenados muerden las orejas del toro, luego salían jinetes que picaban al toro y le daban muerte. De nuevo, Muhamad V era buen aficionado a presenciar estas luchas e incluso intervenir en ellas.

Pero, en realidad, la presencia de las **luchas de toros** como espectáculo y juego popular en el reino de Castilla son muy anteriores a los

relatos musulmanes, pues el Código de la Siete Partidas de Alfonso X (1252-1284) y Fernando IV (1295-1312) ya las mencionan: en la Partida 1, ley 57, título 1, prohíbe a los prelados su asistencia a estos espectáculos y en la Partida 7, la ley 4, coloca entre los “infamados” a los que lidian con las fieras por dinero. Por tanto, en la segunda mitad del siglo XIII ya están desarrollados los juegos populares y espectáculos con toros en los reinos cristianos e incluso existen profesionales, mucho antes del acontecimiento de 1351 presenciado por Ibn al-Jatib en la corte maríní.

Observamos un cierto paralelismo entre reyes cristianos y reyes musulmanes en lo que se refiere a costumbres deportivas. Si Muhammad V intervenía en **luchas de fieras**, también, por esas fechas, del rey de Castilla Enrique III (1390-1406) sabemos que también gustaba de ello; sobre los festejos de recibimiento al rey en Sevilla tras el cerco de Gijón, dice del rey la Crónica de Pedro Nino: “E algunos **corrían toros**, en los cuales no fue ninguno que tanto se esmerase con ellos, así a pie como a caballo, esperándolos, poniéndose a gran peligro con ellos, e haciendo golpes de espada tales, que todos eran maravillados.

- **Torneos y Justas**

El paralelismo entre reyes y culturas se extiende a los **torneos y justas**. Muhammad V, desde adolescente, participaba en estos juegos de armas y los granadinos destacaron en los torneos en campo cerrado. Puede haber existido una permeabilidad de formas mutua, aunque, quizás como excepción, una modalidad caracterizada por ágiles evoluciones en espacio circular cerrado, característica de los musulmanes de Egipto, Siria e Irak no se practicó por los magrebíes ni por los musulmanes españoles. Las fuentes permiten reconstruir bien el escenario de las justas y torneos granadinos y de otros juegos de armas practicados en Granada; se celebraban en plazas públicas y destacaban especialmente tres lugares: la plaza de Bab al-Ramla junto al río Darro (“Bibrrambla”); la de Bab al-Tawwabin (“Bibataubin”, “Puerta de ladrilleros”, hoy Carrera de la Virgen) y la explanada de la Tabla de la misma Alhambra, cerca de la Torre de los Siete Suelos. Éste último escenario parece ser el recogido en pintura sobre un panel de madera conservado en el museo de la Alhambra y encontrado en 1863 en uno de los pasillos que dan al Patio de los Leones. El fondo del panel representa la fachada sur de la Alhambra, desde la Puerta de la Justicia hasta la Torre de Siete Suelos. En la escena se enfrentan dos caballeros cristianos, por la vestimenta de cota de maya. Se ha interpretado que refleja un duelo real de 1414, en el que el sultán granadino se ofreció como mediador. Se sabe de otros duelos entre caballeros cristianos en suelo granadino, y entre castellanos y granadinos en los últimos avatares de la Reconquista.

Las Justas se celebraban en las plazas públicas, en Granada especialmente en la de Bibarrambla, la puerta de los Ladrilleros y en la misma Alhambra, en la explanada llamada de La Tabla, lo que nos hace suponer que también era muy popular esta actividad. Muhammad V, Rey nazarí de Granada (1338-1391), desde su adolescencia, participaba en juegos de armas y torneos en campo cerrado.



Justa entre dos caballeros musulmanes

- **Juegos de Cañas**

Un detallado relato del **juego de cañas** celebrado muy posiblemente en el mismo escenario (entre la Puerta de la Justicia y la Torre de los Siete Suelos), representado en el panel descubierto en 1863, dos años después de conquistada la ciudad, el 26 de octubre de 1494, víspera de la fiesta de San Simón y San Judas. El gobernador de Granada (conde de Tendilla), escogió a cien caballeros: “...en cierta explanada de más de ciento treinta pasos de longitud que hay en la Alhambra, destinada a este género de ejercicios. Divididos en dos cuadrillas comenzaron los unos a acometer a los contrarios con largas cañas, agudas como lanzas; otros, simulando una huida, se cubrían la espalda con adargas y broqueles, persiguiendo a otros a su vez, y todos ellos montados a la jineta en corceles tan vivos, tan veloces, tan dóciles al freno, que no creo que tengan rival. El juego es bastante peligroso, pero con este simulacro de batalla se acostumbran los caballeros a no temer las lanzas de veras en la verdadera guerra. Después con cañas más cortas a modo de flechas, y a todo correr de los caballos, hicieron tiros tan certeros como si las dispararan con ballesta o con bombardas. Nunca vi tan bizarro espectáculo.”

También tenemos noticia de que el **juego de cañas** se practicaba con entusiasmo en Jaén por los andaluces, en el día de San Juan. Algunos datos sugieren que el juego de cañas era bastante emblemático de los nazaríes, aunque no exclusivo: ante el soberano castellano Juan II (1405-1454) una embajada granadina tuvo gran éxito en una demostración del juego de cañas, y entre los regalos que Muhammad VIII hacía a Alfonso V de Aragón (conocidos por una carta de 1418), había un valioso equipo de juego de cañas.

- **Ajedrez**

El Ajedrez era practicado mediante un tablero. Obras como “El libro del ajedrez”, de Al-Adli, “El libro de los problemas del ajedrez”, de Al-Lajlaj, o “Elegancia en el ajedrez”, de Ar-Razi, ponen de manifiesto la importancia que el

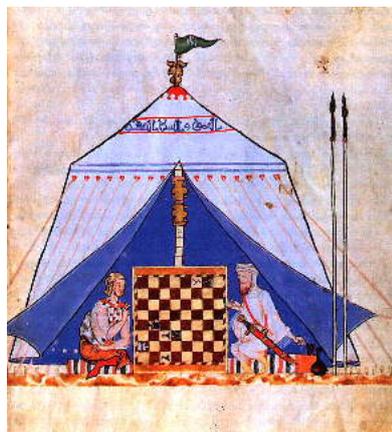
pueblo árabe dio a este juego. Incluso era considerado como una valiosa ayuda pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico.

Poco después, en el año 934, apareció la célebre leyenda árabe de Al-Masudi, que atribuía la paternidad del juego al sabio Sissa Ben Dahir. Cuenta que éste, deseoso de distraer a su soberano, aquejado de un profundo aburrimiento, concibió el ajedrez. El rey quedó absorto con este sutil ejercicio y se curó de su melancolía. Después, queriendo recompensar al sabio, le prometió darle cuanto pidiera. “Me conformo con un grano de trigo en la primera casilla, dos en la segunda, cuatro en la tercera, ocho en la cuarta, y así en las siguientes, doblando el número de granos en cada casilla hasta la última”, respondió modestamente Sissa Ben Dahir. El monarca ordenó que así se hiciera, pero jamás pudo cumplir su palabra. Desconocía que la petición seguía una función exponencial y que el número final correspondía a 18.446.744.073.709.551.615 granos de trigo (es decir, casi 18 trillones y medio), una cantidad descomunal que no se podía conseguir ni con todas las cosechas del mundo en muchísimos años.



“El libro del axedrez, dados et tablas” (1283)

Según la Levy Provenzal, se supone que este juego lo introdujo en Al-Andalus el músico Ziryab en el siglo IX, y en el siglo XII ya encontramos un poema dedicado al ajedrez, del judío toledano Aben Ezra, y era muy conocido “El libro del axedrez, dados et tablas” (1283), mandado publicar por Alfonso X, el sabio. En algunos casos se sabe que sirvieron para decidir disputas y pleitos, pero sobre todo el ajedrez, además de ser una forma de entretenimiento para pasar las largas jornadas de ocio, también era una forma de adiestrarse en las tácticas de guerra.



- **Juegos de pelota**

El Emir Al-Hakem I reinante en Córdoba a comienzos del siglo IX, jugaba a la pelota, aunque no sabemos el tipo de juego que practicaba (Lévi Provençal. 1953, p.189). Podría tratarse del juego del "koura", una actividad similar al hockey que se juega con un palo curvado en la extremidad opuesta al mango y una bola fabricada con fibras de palmera y esparto, que actualmente se sigue practicando en el desierto de Túnez.



Niños jugando al "Koura" en Argelia. Pintura de Maurice Potter (1865-1898)

El Polo era otro juego de pelota muy practicado en todo el mundo islámico, por lo que es de suponer que entre la nobleza andalusí también era practicado, aunque no nos hayan quedado restos ni pruebas de su práctica. Si que se conoce que Al-Hakam I, tercer emir independiente de Córdoba (reinó 796-822), era un experto jugando al Polo.

- **Caza:**

La gran afición, tanto de los reyes como de los nobles, era la caza en Al-Andalus. De su interés, dan cuenta los tratados más importantes sobre la caza de esa época, así como diversas legislaciones que tratan de ordenar la actividad. En todos los fueros de la época, el Fuero de Cuenca e Iznatoraf se hace alusión expresa sobre el tema. Las cacerías reales llevaban toda una corte de especialistas, ayudantes, servicios y apoyos, por lo que eran una actividad de gran impacto económico y social. Los tratados de caza en general alcanzaron gran desarrollo en el ámbito musulmán, mucho antes que en el Occidente cristiano. Obras como la de los famosos Muamin y Gatrif, del libro "Ibn Mangli", o la de "Kitâb al-Bayzara" de Kusáyim, y el "Kitab al-Masāyid wa-l-Matārid" del mismo autor, sirviendo de inspiración y referencia para otros escritos posteriormente del mundo cristiano.



Fueron los musulmanes los que introdujeron esta actividad en la Península Ibérica. En las cortes andalusíes se practicó la caza con aves amaestradas, como nos indican las fuentes iconográficas y escritas. Los Omeyas fueron muy aficionados a la cetrería desde época emiral, y sobre todo cazaban aves acuáticas en las orillas del Guadalquivir. El Calendario de Córdoba del año 961 nos informa de la existencia del Gran Halconero y de su importancia en la corte califal. Asimismo, notifica la adquisición de halcones, las aves más apreciadas y empleadas por la corte, en Lisboa. Cazoría, Levante, Baleares y especialmente Niebla para las cacerías califales.

El arte de la **Cetrería** era muy cuidado, existiendo numerosas aves con las que se practicaba. Las numerosas imágenes cinegéticas que aparecen en el arte en Al-Andaluz, reflejan la afición al placer de la caza en las diferentes cortes andalusíes. Las aves de presa amaestradas llegaron a convertirse en insignias que indicaban el poder y la posición social de sus propietarios.

Asimismo la “taradiyya” (o poesía de tema cinegético), trataba frecuentemente la cetrería desde época preislámica, destacando los poetas abbásíes, en especial Kusáyim. En al-Andalus, destacan algunos poetas que cantaron a la cetrería, al menos a partir del siglo XI, de época almorávide, como son los poemas de Ibn Jafáya, e Ibn al-Qabturnuh, y del período nazarí las “taradiyyas” de Ibn Zamrāk dedicadas a Mudarnmad V.

Dentro de los motivos iconográficos de carácter cinegético que aparecen en el arte de al-Andalus, destaca claramente la cetrería y de manera especial, la practica a caballo, como las dos arquetas de la iglesia de Fitero (Navarra) datadas en el siglo XII; la arqueta almohade de la catedral de Tortosa (Tarragona) de principios del siglo XIII; y numerosas más.



Arqueta almohade de la Catedral de Tortosa (Tarragona)

- **Tiro con arco**

El arco fue considerado en el mundo árabe, como un arma preferente por encima de cualquier otra. El Corán menciona en varios suras textos a favor de esta arma y su consideración: “Gabriel dijo a Adam: Este arco es el poder de Dios. Esta cuerda su majestad. Estas flechas son la cólera y el castigo de Dios infligido a sus enemigos...” y en otra sura afirma: “No tiras cuando tiras, es Dios el que tira”; así mismo, el Profeta da importancia a los arcos y anima a los musulmanes a aprender a usarlo y practicarlo en el Yihad, llegando a ser una orden de determinados califas para los musulmanes, la enseñanza a sus hijos del tiro con arco. En palabras de Mahoma hacia los arqueros musulmanes: “No dejéis vuestro puesto ni aunque veáis que los pájaros comen nuestros cadáveres”.



- **Regatas náuticas**

La cultura árabe en general y la andalusí en particular, contribuyeron mucho al desarrollo naval que se produjo en el Atlántico a finales de la Edad Media, gracias a sus inventos para la orientación, sus observaciones astrológicas y sus avances cartográficos. Sobresalientes eran las fiestas de entrada de la primavera (Nayruz) con desfiles de caballos y regatas en el río

Guadalquivir y de entrada del verano (Mahrayan) con hogueras y bailes en los patios, en las que participaban también los mozárabes.



- **Juegos Moriscos de Aben Humeya (Purchena)**



Estatua de arquero morisco de Aben Humeya en Purchena (Almería)

Los Juegos Moriscos de Abén Humeya son un evento histórico-deportivo celebrado anualmente en el municipio de Purchena (Almería) España desde 1993. Se desarrollan durante el primer fin de semana de agosto y han sido declarados de "Interés Turístico Nacional de Andalucía". Aunque se conocen a través de la obra "Las Guerras Civiles de Granada" (2ª parte), escritas por Ginés Pérez de Hita (1544-1619), que participó en las mismas con 25 años, durante el reinado de Felipe II, de 1568 hasta 1571, por la que los moriscos fueron masacrados y expulsados definitivamente de España. Por ese motivo, estos juegos corresponden al siglo XVI y son más de la Edad Moderna que de la Media; sin embargo, ante la escases de escritos sobre la cultura y la vida en

general del pueblo musulmán en Al-Andalus, debido a la desaparición de todo escrito musulmán o judío, por causa de la inquisición y miedo a ser acusados de mantener dichas culturas, estos juegos son una de nuestras únicas referencias actuales. Además, Aben Humeya pretendió realizar estos juegos al estilo de lo que se practicaba en Al-Andalus con anterioridad, de manera que se conservasen sus antiguas costumbres; por lo que consideramos que lo que allí practicaron era también habitual en toda la Al-Andalus medieval.

Abén Humeya (c.1545-1569) es el modo por el que se conoce en la historiografía española a un noble morisco, que se convirtió al cristianismo tras la caída del reino nazarí de Granada, pasando a ser un converso con el nombre cristiano de Hernando, o Fernando de Valor y Córdoba y de nombre musulmán Muhammad ibn Umayya (que ha pasado al castellano como Abén Humeya), que significa "Hijo de Umayya", haciendo alusión a ser antepasado de los Omeyas. Fue el jefe de la rebelión de las Alpujarras de 1568-1570, que levantó en armas a todos los moriscos que se refugiaron en las Alpujarras, en oposición a la "pragmática sanción" de 1567, que limitaba sus libertades culturales, destrucción de baños, anulación de contratos, etc.

En septiembre de 1569, poco antes de morir asesinado, tras el fallido cerco de la Ciudad de Vera, Abén Humeya se retiró a Purchena, convirtiéndola en la cabeza del Valle del Almanzora, donde convocó unos Juegos Moriscos a la antigua usanza, que incluían pruebas como la lucha, el levantamiento de piedra, sostenimiento de ladrillo, lanzamiento con honda, carreras de velocidad y media legua, salto, concursos de danza y canto, y todo ello para levantar la moral y tener entrenada a la tropa, recuperando sus tradiciones, vestimentas, diversiones, etc.

La rebelión llegó a contar con 25.000 moriscos, por lo que Felipe II, asesorado por los obispos de Granada, mando a D. Juan de Austria, que al frente de sus tropas derrotó a los moriscos realizando grandes matanzas, esclavizando y deportando a los pocos supervivientes. Sin embargo, quiso dar un escarmiento y se decidió expulsar a la totalidad de moriscos de todo el país, aunque no hubiesen participado en la contienda, llegando a expulsarse a más de 200.000 personas.

Este hecho histórico-deportivo original y único, reorganizado desde 1993, es recordado anualmente en el municipio de Purchena (Almería) cada primer fin de semana de agosto. En el 2001 el presidente del Comité Olímpico Internacional, Juan Antonio Samaranch, reconoció a estos juegos como "el eslabón perdido de la cadena entre los Juegos Olímpicos antiguos y los modernos", por lo que desde entonces se celebran bajo la bandera de los Juegos Olímpicos.

Desarrollados en tres jornadas, en la Plaza de Purchena, donde se realiza una escenificación del acontecimiento histórico y posteriormente empiezan las pruebas deportivas, comenzando con la tradicional carrera de cintas a la morisca. Por la noche se suceden las actuaciones musicales y la comida en el mercado medieval. Todas las pruebas admiten la competición de atletas de ambos lados del Mediterráneo, que anhelan ganar la corona de laurel y el premio en metálico que Abén Humeya, entrega a los vencedores tras cada prueba.



6.4. LAS ACTIVIDADES FÍSICAS EN SEFARAD (Fernández Truan, Juan Carlos (2008). Recorde: *Revista de História do Esporte volume 1, número 1*)

Sefarad es una palabra hebrea que aparece una sola vez en la Biblia, en el libro profético de Abadías: “Los deportados, este ejército de los hijos de Israel, poseerán Canaán hasta Sarepta, y los deportados de Jerusalén, que están en Sefarad, poseerán las ciudades del Négueh.

Desde la Edad Media, los judíos han situado a Sefarad en la península ibérica y a los descendientes de los expulsados de España, se les ha denominado tradicionalmente en nuestro país a Sefarad, aplicándose ellos mismos el nombre étnico de “Sefarditas”, como originarios de aquella tierra.

Hemos de tener en cuenta, que el escaso conocimiento de actividades físicas recreativas entre los judíos en Sefarad, se debe fundamentalmente al hecho de que musulmanes y cristianos ocupaban sus días de descanso festivo en entretenimientos activos como torneos, bailes, juegos de pelota, y competiciones en general, mientras que los judíos tenían prohibido realizar ningún tipo de esfuerzo, labor o trabajo (definidas con el término “melajá”) durante su día festivo de descanso (el Sabbath), lo que provocó que tan solo pudieran practicar actividades físicas recreativas durante los días festivos de las otras religiones, el viernes y el domingo, días que para ellos eran laborales y que no podían desaprovechar comercialmente, ya que en esos días, el descanso de los demás les permitía realizar buenos negocios, que el resto de la semana estaban vetados para ellos.

Es de señalar que la Mishna señala treinta y cuatro actividades señaladas como “melajá” (o prohibidas) en Shabbath, entre las que destacan por su relación con la actividad física recreativa: “unir”, “desatar”, “cazar”, “marcar”, etc. y más adelante, como desarrollo de la interpretación de la ley y rabínica, se pueden añadir otras llamadas “toladot”, como: “remar”, “montar un animal”, “viajar”, y más concretamente “realizar ejercicios o actividades atléticas”.

Además, se trató siempre de una cultura tremendamente dirigida por sus normas y tradiciones escritas muy dogmatizadas, que apenas dejaban espacio para nuevas variantes o modificaciones más creativas en su aplicación. Casi todas las fiestas judías en Sefarad se limitaban a las ceremonias rituales

marcadas en su calendario litúrgico, en el que encontramos dos tipos de celebraciones, correspondientes a:

- a) Los ciclos de la vida.- como las de nacimiento, la boda y los entierros.
- b) Los ciclos anuales.- como las marcadas en el calendario litúrgico.

Todo estaba regulado por la Thorá y la Mishnah y especialmente aquellas actividades que se referían al cuerpo humano; por eso resulta evidente, que los judíos que habitaban en Sefarad realizaban tan solo aquellas actividades que venían reflejadas en la Thorá, por haber sido realizadas por los antiguos israelitas, o aquellas que expresamente eran autorizadas por el Talmud. En este sentido, encontramos que las actividades físicas que realizaban los antiguos israelitas, siguieron desarrollándose en todos los lugares de la diáspora hebrea, como medio para conservar las tradiciones y la propia identidad del pueblo judío. Esto hace necesario que para poder conocer las actividades físicas que realizaban los judíos durante el medievo en Sefarad, sea necesario revisar en primer lugar, como fuente primaria, las actividades reflejadas en la Biblia, especialmente en el Pentateuco que forma la Thorá, así como en sus comentarios históricos de la Mishnah y la Guemará, que se agrupan en el Talmud. Posteriormente, se añadirán las escasas referencias escritas de las que disponemos sobre el tema en esa época, especialmente relacionadas con celebraciones litúrgicas como danzas o el tiro con arco y finalmente las recomendaciones que sobre el ejercicio físico y la salud formularon sabios, médicos y filósofos hebreos de ese periodo, especialmente Maimónides, que nos indicarán muy claramente, los hábitos físicos de salud que aplicaba la sociedad sefardí.

Las recomendaciones sobre la práctica de ejercicios físicos entre los judíos, como medio para adquirir mejor calidad de vida, aparecen en la Biblia desde sus orígenes como pueblo, encontrándonos citas muy significativas como las siguientes: “Yo había destruido al amorreo delante de ellos, que era alto como la altura de los cedros y fuerte como las encinas” (Amos, 2:9); “La gloria de los jóvenes es su fuerza... el vigor es la belleza de los jóvenes, las canas el ornato de los viejos” (Proverbios, 20:29); “El varón sabio está fuerte, el hombre de ciencia fortalece su vigor, porque con sabios consejos harás la guerra” (Proverbios, 24:5).

Incluso el filósofo semita Tácitus, al pretender describir al pueblo hebreo lo describía como: “sus varones tienen cuerpos sanos, capaces de hacer frente a las dificultades” (Tacitudo, V.6)

En cuanto a las actividades físicas deportivas más populares de los sefardíes durante el medievo, parecen haber sido los juegos de pelota, los torneos y justas, el tiro con arco, las carreras, y la esgrima; sin embargo, una revisión de las actividades físicas más practicadas por los judíos en la Edad Media, realizada a través de la obra “Vida de los judíos en la Edad Media”, de I. Abrahams¹⁵, nos muestra como los ejercicios físicos que más realizaban fuera de sus días festivos (recordando que el Shabbat no estaba permitido realizar esfuerzos), eran dar paseos, ejercicios de autodefensa, bailes, juegos de azar (especialmente el ajedrez) y juegos de niños.

Durante toda la Edad Media, se aprecia en toda la cultura sefardí una gran preocupación por las actividades físicas higiénicas que aportasen a los ciudadanos un mayor bienestar. Por esa causa, fueron muy numerosas y apreciadas por todas las culturas que cohabitaron en nuestra península, las

recomendaciones sobre hábitos de salud de notables médicos y filósofos judíos que nacieron o habitaron en Al-Andalus, siendo muy difundidas sus ideas por todo el mundo, como: Yehuda Den Samuel Halevi (nacido en Tudela en 1070, que ejerció de médico en las cortes de Córdoba y Granada, siendo conocido entre los árabes con el nombre de Abu I. Hasan ibn Leví); Salomon ben Yehudah ben Gabirol (en las versiones latinas “Avicebrón”, nacido en Málaga en 1021, que ejerció de médico en la corte de Valencia); Abraham ben Meir ibn Ezra “el Admirable” (nacido en Tudela en 1092, que ejerció la medicina en diferentes países europeos como Inglaterra, Francia e Italia, así como en África y Palestina); Haym ha Levi (médico del Arzobispo Pedro Tenorio); Samuel ibn Nagrella (Nacido en Qurtuba (Córdoba) en 993, que ejerció la medicina en Málaga y Granada); Ibn Shaprut (médico en la corte de Abd al Arman III y sobre todo Rabí Moshe ben Maimon “Maimonides”).

Aunque a lo largo de toda la historia de la Edad Media fueron numerosas las prohibiciones de la iglesia Católica contra la práctica de la medicina en enfermos cristianos por parte de médicos judíos, como por ejemplo la bula del Papa Gregorio XI al rey Enrique II de Castilla, del 28 de octubre de 1375, en la que recomendaba al rey que los judíos no tuviesen “dominio alguno sobre los cristianos, según marcaba la doctrina tradicional de la Iglesia”. Sin embargo, estas medidas nunca llegaron a ser cumplidos de manera estricta, como prueban numerosas excepciones, hasta el punto de que en 1379, al ser nombrado D. Pedro Gómez Barroso como Arzobispo de Sevilla, que formaba parte del Consejo del reino de Enrique II de Trastamara y que era sobrino del Obispo de Osma y Cardenal de Santa Praxedis, hombre de gran influencia en la Santa Sede de Gregoria XI en Aviñón; trajo consigo a su médico personal, un judío converso llamado Juan de Aviñón, quien llegó a publicar una de las primeras topografías médicas de Occidente en el libro “Sevillana Medicina”, en el que relata las condiciones de salubridad de nuestra Ciudad.



Hasday ibn Shaprut, judío andalusí, médico personal del califa y embajador en la corte del cordobés Abderramán III. Cuadro de Dionís Baixeras (1885).

Entre estos físicos (médicos) hebreos destacados en la aplicación de la medicina, es de destacar la labor de Abu Joseph ibn Hasday ibn Shaprut, nacido en Jaén en el 915 H., que ejerció la medicina en la corte de Abd al-Rahman III en Córdoba, además de prestarle numerosos servicios como diplomático y negociador; adquirió gran fama como médico por redescubrir la

“tríaca o theríaca”, especie de penicilina de amplio espectro inventada por los romanos y cuya fórmula se había perdido, así como por haber tratado la obesidad del rey de León, Sancho I “el craso”, quien debido a su gordura no podía ni andar, ni montar a caballo sin ayuda, lo cual le representaba un gran problema de confianza ante su pueblo, que llegó al extremo de organizar un motín en el año 958 d.C. para deponerlo y colocar en su lugar al único varón de la familia real, un primo suyo que era jorobado; sin embargo, su abuela Doña Toda, reina de Navarra, solicitó ayuda al Califa de Córdoba: Abd al-Rahman III, quien le envió a su médico particular Hasday ibn Shaprut, para que le tratara. Éste viajó hasta Pamplona, pero acordó con Sancho I, que para poder atenderlo debería ir a Córdoba, puesto que allí tenía los aparatos necesarios para su tratamiento, pero que era necesario que el viaje lo realizase andando. Al llegar a Córdoba, Sancho I y la reina de Navarra fueron recibidos por el Califa con todos los honores, lo que unido al buen hacer del médico provocó las buenas relaciones posteriores entre los dos reinos, ya que recuperado de su obesidad el califa le aportó las tropas suficientes para recuperar su reino, haciéndose famoso en todas las cortes europeas la eficacia del tratamiento de Ibn Shaprut. En pago de sus servicios el califa solicitó diez fortalezas; sin embargo, al poco tiempo Abd al-Rahman murió y al solicitar su sucesor Al Hakem II, el cumplimiento de la deuda tres años después, el rey leonés se negó a su pago lo que provocó la reanudación de los enfrentamientos entre los dos reinos.



Hasday ibn Shaprut (Jaen, 915 – Córdoba, 975)

Entre las obras más importantes referentes al tratamiento corporal, de este hombre que llegó a ser “nasi” (príncipe) de las comunidades judías en Al-Andalus, encontramos la traducción del latín al árabe del tratado “Materiales médicos de Dioscórides”.

Tampoco podemos olvidar que los propios rabinos eran los encargados de hacer cumplir los severos códigos rituales de higiene y limpieza que ya aparecían en el Levítico, e incluso que para la cultura hebrea la enfermedad era un castigo divino por los pecados, de ahí la importancia de mantener el cuerpo sano. Recordemos las afirmaciones al respecto del Éxodo: “Si de veras escuchas la voz de Yahveh, tu Dios, y haces lo que es recto a sus ojos, dando oídos a sus mandatos y guardando todos sus preceptos, no traeré sobre ti

ninguna de las plagas que envié sobre los egipcios; porque yo soy Yahveh, el que sana.” (Exodo, 15:26).

La práctica del ejercicio físico entre las mujeres sefardíes, así como a lo largo de toda la historia de pueblo hebreo, ha sido algo corriente y bastante valorado, como podemos deducir de poemas como el de Eshet Hayil (“La mujer fuerte”) que aparece en el libro de los Proverbios:

- 10.- Una mujer fuerte ¿quién la encontrara? Por encima de las personas se alza su valor.
- 11.- Confía en ella el corazón de su marido y de ganancia no carece...
- 17.- Ciñe vigorosamente sus lomos y fortalece sus brazos.
- 25.- De fuerza y dignidad está revestida y sonrío al día por venir.19

En el Talmud, son muy numerosas las recomendaciones sobre el modo de realizar los ejercicios físicos para que reportasen salud y bienestar a sus practicantes, como los consejos aportados por sabios y estudiosos de la Thorá como:

- Rabí Yohanan: “Estar sentado demasiado, provoca hemorroides: no esté demasiado de pie, es perjudicial; no esté parado demasiado, es injurioso a los ojos.”; por lo que él aconsejaba: “sentarse un tercio, estar parado otro tercio y caminar otro tercio del camino”
- Rabbi Judah: Afirmaba que la gente que vivía en las ciudades con muchas cuestas envejecía prematuramente.

Otra recomendación que encontramos en el Talmud, para después de las comidas era: “Cualquiera que coma y no camine después de eso por lo menos cuatro cúbicos (cubits), el alimento que comió se descompondrá y producirá un olor asqueroso de la boca.”

- Rabbi Hananel: Ya en el siglo XI describía a los judíos como personas que: “la gente practicaba flexiones y extensiones de brazos y piernas, calentándose así y sudando, que era una clase de remedio médico”.



Moshé ben Maimón “Maimónides” (Córdoba, 1135-El Cairo, Egipto-1204)

Sin embargo, las recomendaciones más relevantes sobre el beneficio de los ejercicios físicos, entre los sefardíes del medievo español, fueron las emitidas en el siglo XII por el filósofo, teólogo y médico nacido en Córdoba en 1135: Rabí Moshe ben Maimon: Conocido como Maimónides y entre sus conciudadanos como “Rambam” por las siglas de su nombre. Escribió numerosos libros sobre medicina e higiene corporal, como: “Extractos de Galeno”, “Comentarios sobre los aforismos de Hipócrates”, “Aforismos médicos de Moisés”, “Tratado sobre las hemorroides”, “Tratado sobre las relaciones sexuales”, “Tratado sobre el asma”, “Tratado de los venenos y sus antídotos”, “Régimen de la salud” y sobre sus aplicaciones según la ley “Mishné Thorá”.

Sus enseñanzas médicas basadas en Galeno e Hipócrates eran de carácter racional y combatían duramente el uso de hechizos, encantamientos y amuletos, tan frecuentes hasta entonces. Son numerosas sus recomendaciones sobre la práctica de los ejercicios físicos, repartidas por casi todas sus obras, como en “Aforismos médicos de Moisés”, que se ocupa principalmente de los ejercicios físicos en su capítulo 18, de los 25 que componen la obra con 1500 aforismos basados en la medicina griega; en donde encontramos afirmaciones como:

18.2.- La mejor clase de ejercicio es aquel que cansa el cuerpo mientras que endurece el alma, haciéndola feliz, como por ejemplo la caza, o jugar con la pelota. Tales efectos psicológicos pueden incluso curar enfermedades.

18.4.- El mejor y más acertado ejercicio es el que vacía lo que se acumula profundamente en el cuerpo (¿grasa, humores?).

18.9.- Los ejercicios demasiado violentos endurecen el cuerpo, disminuyen la sensibilidad y la inteligencia. Así los luchadores y los levantadores de peso son de baja inteligencia.

18.13.- El tiempo más conveniente para los ejercicios físicos es después de completar la digestión de la comida de la tarde.

18.11.- Los ancianos necesitan un cierto tipo de ejercicio para calentar su cuerpo. Ninguno de ellos debería permanecer estático ni demasiado activo. Demasiado ejercicio sería causa de su frágil calentamiento enfriándose hasta destruirse.

Otras referencias sobre la importancia de los ejercicios físicos para la salud, las encontramos en su libro “Mishneh Thora”, en donde se puede leer:

“Cualquiera que esté siempre sentado y no haga ejercicio físico – incluso si come solo alimentos sanos y sigue los consejos médicos – estará siempre enfermo y débil. Siempre que un hombre haga algo de ejercicio físico y sea activo físicamente, siempre que no coma excesivamente y sus movimientos intestinales sean fáciles, no estará enfermo y aumentará su fuerza.” (Mishneh Thora, Hilkhoth Deóth, 4:14-15).

También en el mismo libro “Mishneh Thora”, aparecen recomendaciones sobre el modo en que se debía **caminar**:

“Un hombre sabio no debe caminar con una postura orgullosa y con el cuello estirado. Él no debe caminar causando sano gesto al dedo del pie, así como las mujeres y la gente arrogante. Ninguno debe correr

alrededor de la calle como locos. Uno no debe inclinarse mientras camina, pareciendo jorobado, pero mirar hacia abajo gusta entre los jugadores. Su paso en la calle debe ser el de alguien ocupado con sus asuntos. Por la forma de caminar por la calle se puede conocer si se trata de un sabio y pensativo, o un estúpido y absurdo” (Mishneh Thorá. Hilkhoth De’oth, Ch. 4).

En otro orden de cosas, también eran muy practicados en nuestro país durante toda la Edad Media y entre las tres religiones, los masajes corporales; no obstante, parece que siempre fue considerada como una faena algo indigna de los señores, por lo que durante el período de dominación islámica, era considerada una labor más propia de cristianos y judíos; como podemos deducir del testimonio de Ibn `Abdüm, quien afirmaba que determinadas tareas no debían ser realizadas por musulmanes a favor de judíos o cristianos, puesto que se existían una serie de faenas propias de gentes viles, cuya realización suponía una humillación para los musulmanes, como el darles masajes en los baños públicos, tirar sus basuras, limpiar sus letrinas, cuidar sus caballerías, servirles de acemileros y sujetarles los estribos de sus monturas; siendo según el criterio de Ibn `Abdüm más apropiadas para judíos y cristianos.

Más adelante, en el apéndice 153 de sus “Referencias a los protegidos”, vuelve a afirmar que: “Un musulmán no debe dar masaje a un judío ni a un cristiano”. Sin embargo, todo este periodo de esplendor de los médicos judíos entre la población de las tres culturas en Al-Andalus, comenzaría a declinar a partir del Sínodo de Zamora de 1313, en el que se recuperaron las recomendaciones del Concilio de Letrán, que prohibían a los judíos ser médicos de cristianos; así como consecuencia de la difusión de la propaganda antisemita que desde 1348 comenzó a circular inculcando a los judíos como responsables de los estragos de la Peste Negra; y por último por la victoria de Enrique de Trastámara sobre su hermano Pedro I, que trajo graves consecuencias para los judíos castellanos al crear hacia ellos un ambiente de hostilidad que desembocaría en las matanzas de 1391 y posteriormente en la expulsión de 1492.

Con todo ello, comenzaría un declive de las teorías que estos médicos defendían sobre la consecución del bienestar y salud corporal mediante la correcta aplicación de los ejercicios físicos; no obstante, sus enseñanzas continuarían por algún tiempo más entre los países del norte de África y el Oriente Medio.

El deporte Sefardí

Aunque no se han encontrado hasta el momento, referencias concretas a la celebración en nuestro país de competiciones deportivas exclusivas para judíos, parece razonable pensar que al menos en aquellas ciudades con población mayoritaria hebrea, sino en todas por su carácter de población excluida del resto socialmente, se disputaban competiciones populares festivas solo para la población judía, de las que tenemos noticias de su celebración en numerosas ciudades europeas, como las celebradas en 1386 en Wiesenfeld (Alemania), en donde se disputó un torneo de lanza y espada exclusivamente para judíos y ya en el siglo XV en otras ciudades como Augsburg (Alemania), o

en Roma (Italia), en donde se siguieron disputando hasta el siglo XVIII (Dien, 1966).

▪ **Atletismo**

En estas competiciones se celebraban carreras, saltos, lanzamientos, ejercicios gimnásticos y luchas, y se disputaban agrupados por categorías de edades, distribuidas a lo largo de diversos días de la semana: los lunes para la juventud, los martes para los judíos menores de 20 años, los miércoles para los muchachos más viejos, etc. En estas competiciones, el atletismo era una de las actividades físicas deportivas más practicadas por los judíos desde la antigüedad. Con un carácter eminentemente deportivo, han celebrado carreras a pie desde tiempos inmemoriales, teniéndose constancia en la Biblia de que el hijo mayor de Isaac, llamado Nemrod Esaú, era un veloz corredor “que alcanzaba a los ciervos a la carrera para cazarlos”, en donde también encontramos una de las primeras referencias a las formas de caza entre los judíos. La práctica de los corredores postales, estaba bastante difundida en la antigüedad, puesto que incluso en la Biblia encontramos referencias de su práctica. Si importante era para los judíos las carreras de velocidad, no menos lo eran las de resistencia, puesto que desde la antigüedad eran famosos en todo el mundo por ser excelentes escoltas profesionales, que corrían a pie acompañando a los carros reales o de grandes personajes; costumbre muy practicada en Israel desde sus orígenes y de la que se tienen muchas muestras, como la de los cincuenta corredores que acompañaban al carro real de Absalón: “...se hizo con un carro, caballos y 50 hombres que corrían delante de él.” (Samuel, II, 15:1).

Otro ejemplo lo encontramos en el Libro de Samuel, en el párrafo en el que intenta explicar al pueblo que le pide un rey, como actuará dicho monarca: “Tomará vuestros hijos y los destinará a sus carros y a sus caballos y tendrán que correr delante de su carro.” (Samuel, I, 8:11).

O incluso sobre el permiso para excusar la prohibición de no hacer ningún esfuerzo en Sabbath, según nos cuenta C. Diem (1966): “los corredores (de escolta) estaban autorizados a salir con su vestido especial sobre su hombro el día del Sabbath, aunque por lo demás estaba prohibido levantar pesos y practicar los ejercicios; en cambio no lo estaba el ungir y hacer masajes, aunque fuese el día festivo (Diem, I, 1966, 265).

Incluso estaba permitido hacerlo a las personas que no eran corredores profesionales, según podemos observar en: Shabbath 147 a y en Tos. Shabbath V (VI: 11).

▪ **Natación**

En cuanto a la práctica de la natación, son muy abundantes sus referencias en la Biblia y en el Talmud se indican referencias a la obligación de los padres de enseñar a nadar a sus hijos, como medida de prevención para salvarles la vida. Para enseñar a nadar a los niños, los judíos empleaban una clase de barril llamado “havith” (Makkoth, 36 b).

La práctica de la natación fue una actividad muy arraigada en las tres culturas existentes en Al-Andalus desde la época romana, siendo costumbre muy habitual el asistir a los baños públicos, o termas. En éste sentido, son muy

numerosos los restos arqueológicos repartidos por todo el país, en los que podemos encontrar baños públicos que fueron utilizados en todas las épocas, no solo como centro de recreo, higiene y salud, sino también como lugares de diversión, de formación física y de entretenimiento social. Por esa razón, no nos debe extrañar que al iniciarse los primeros enfrentamientos antisemitas en nuestro país, una de las primeras prohibiciones que se establecieron fuera la de compartir los baños con los judíos, como muestra el “Código de las Siete Partidas” de Alfonso X “el sabio”, en el que se prohíbe terminantemente a los judíos que se junten con los cristianos en los baños: “Et aun mandamos que ningún judío sea osado de bañarse en baño en uno con los cristianos”. No obstante, parece que esa norma no llegó a aplicarse de manera muy estricta en todos los lugares, ya que lo habitual era que un mismo edificio de baños sirviera tanto para cristianos como para judíos y mudéjares, regulándose tan solo los días de uso por parte de cada una de las comunidades, así como las diferentes horas para cada sexo, a fin de evitar que coincidieran.



Mikveh, o baño de purificación judío de Ubeda

Incluso en algunas localidades en las que la comunidad hebrea tenía un peso significativo en el conjunto de la población, era frecuente que existieran unos baños únicos para los miembros de las tres culturas religiosas.

Los baños públicos judíos se componían básicamente de: “...una habitación rectangular de unos 9 metros de largo por 4 de ancho, cubierta con una bóveda de medio cañón agudo y de otra de planta análoga de 8’90 por 7’15 metros, con entrada independiente, y que se comunicaba en uno de sus extremos con una pequeña cámara abovedada, de 3 por 2 metros. Tanto los muros como las bóvedas eran de ladrillos”.

Como puede deducirse por estas medidas, la limitación de espacio no permitía muchas posibilidades para la celebración de competiciones de natación, pero al menos si era conveniente el saber nadar como medida de precaución y como medio de diversión y disfrute del baño, ya que en estos baños públicos no era donde se realizaban las ceremonias litúrgicas, sino en otros baños situados anexos a las sinagogas, que hacían las veces de baños rituales para las mujeres.

Entre las mujeres judías, era de obligado cumplimiento después de contraer la impureza como consecuencia de la menstruación, el realizar la ceremonia de la “Tebil Lah”, consistente en un baño ritual en el que debía sumergirse verticalmente todo el cuerpo, incluso la cabeza, completamente desnuda, con el pelo suelto y manteniendo los brazos despegados del cuerpo. Para poder llevar a cabo estos rituales, en las aljamas judías existían uno o varios de estos baños rituales a los que se les llamaba “Mikweh”.

Este tipo de baño ritual también debían realizarlo las mujeres después de los partos, antes de la boda para acceder purificadas al matrimonio, después de mantener relaciones sexuales, al contraer determinadas enfermedades como la lepra, tras la curación de heridas importantes, e incluso las más piadosas antes de cada Shabbat, o fiesta religiosa importante. Además el Mikweh debía emplearse antes del uso de nuevos utensilios de metal destinados a preparar alimentos y del empleo de vidrios como copas, botellas, etc.

El Mikweh solía ser un pequeño estanque de agua en profundidad, al que se descendía por unos escalones y que estaba situado en una pequeña sala aneja a la sinagoga y cubierta por una bóveda.

▪ **Hípica**

Sobre las actividades hípicas que se practicaban entre los judíos sefardíes, aparecen relacionadas con las anteriormente mencionadas celebraciones del ciclo de vida, y más concretamente con las ceremonias nupciales, puesto que en el siglo XIII era costumbre entre los judíos el realizar justas y torneos como parte de las celebraciones de las bodas. Isaac Or Zaru’a comentaba en este sentido que...: “los hombres jóvenes salen montando a caballo a saludar al prometido y se entregan a combates unos con otros y se desgarran sus vestiduras unos a otros o causan lesión al caballo.” (Hil. Sukkot ve-Lulav, 2003, 315).

En el siglo XV conocemos la respuesta formulada por el rabino Israel Bruna, a la cuestión formulada sobre si estaba permitido presenciar competiciones hípicas de no judíos en Sabbath, quien contestó que, estaba permitido, solamente porque así uno podría juzgar la calidad de los caballos y aprender a montar “para escapar de sus enemigos”, pero que sin embargo, dudaba de que estuviera permitido presenciar las competiciones como quien piensa en tomar parte en simples torneos para el placer.

▪ **Lucha**

La lucha también fue una de las actividades físicas practicadas por los judíos sefardíes, aunque no de manera muy frecuente, tanto por falta de interés como por su imposibilidad de aplicarla con conciudadanos de otras creencias religiosas, lo que les hubiese llevado a procesos judiciales, que casi siempre les consideraba culpables; no obstante, lo practicaban entre ellos como preparación para posibles contiendas y como forma de mantenimiento físico, por el valor que entre los judíos se daba a la fuerza física. En este sentido, se tienen noticias de la existencia en 1443 de un famoso luchador profesional judío, del que se dice que “conocía la lucha sin derramamiento de sangre”, lo que hoy denominaríamos Lucha Greco-Romana.

Además, la lucha contaba entre los judíos con el beneplácito divino según la Biblia, puesto que el mismo Jacob la practicó con el ángel, según se narra en el Génesis (32:25-30).

▪ **Esgrima**

En cuanto a la Esgrima, también fue un deporte bastante aceptado y practicado por los judíos en Separad, como lo demuestran los numerosos Maestros de Armas existentes en nuestro país durante el siglo XVI y XVII, entre los que habían numerosos “cristianos nuevos” conversos. Muchos de ellos nos legaron espléndidos manuales técnicos de la esgrima de su tiempo, que fueron editados tanto en nuestro país como en el extranjero, por parte de los que prefirieron salir de nuestro país en la diáspora sefardí.

Una prueba de ello la encontramos en el siglo XVI en las obras de los judíos Andrés Jud y Jacob Lignitzer en Alemania, o del judío-converso Ott en Austria. Según Shevet Yehudá (Crónicas: 8): “los judíos en España durante la Edad Media se distinguieron en el arte de la esgrima”.

▪ **Lanzamiento de Honda**

Otra forma de lucha en la que es conocida la destreza de los hebreos, es el lanzamiento de piedras con honda. De sobra es conocida la habilidad con esta arma de su rey David frente al gigante filisteo Goliat, que aparece en el libro de Samuel. Estos hechos han llegado a convertir la práctica del lanzamiento de honda en una actividad casi de carácter nacional, siendo muy numerosos los honderos judíos que formaron durante la Edad Media en los ejércitos de muchos países.

▪ **Tiro con arco**

En cuanto al Tiro con arco, desde los inicios de la Edad Media, los cuerpos de ballesteros y arqueros estaban muy mal considerados socialmente, a pesar de su contrastada eficacia militar, puesto que basándose en los ideales caballerescos, la lucha debía desarrollarse cuerpo a cuerpo y de igual a igual; por lo que la soldadesca no debía atacar directamente a los caballeros, quienes para ser reconocidos en el fragor de la batalla, se encargaban de ir muy engalanados y con enormes yelmos con plumas que permitieran reconocerlos entre el tumulto. Sin embargo, el objetivo de los cuerpos de ballesteros y arqueros era el de abatir al enemigo sin poder hacer distinciones y a distancia, para evitar conflictos de identificación de niveles sociales. Esto provocaba un rechazo social hacia este tipo de soldado especializado que no respetaba las clases sociales; por eso no es de extrañar, que muchos de sus componentes fueran seleccionados entre las clases más bajas de las poblaciones y en ese sentido, hemos de recordar el permanente rechazo a los judíos en casi todos los lugares. Además, los judíos realizaban competiciones de tiro con arco desde que eran pequeños, en una fiesta ritual conocida como Lag Baomer; lo que hacía que entre sus jóvenes hubiese muchos expertos arqueros.

Las referencias a la pericia de los judíos en el Tiro con arco, ya aparecen en la Biblia, siendo probablemente desde la antigüedad la actividad deportiva más popular entre los judíos, encontrándonos algunas citas como: “El que

maneja el arco no resistirá, no se salvará el de pies ligeros, el que monta a caballo no salvará su vida y el más esforzado entre los bravos huirá desnudo el día aquel” (Amos, II, 14:15).

O la referencia encontrada en el libro primero de las Crónicas: “Los hijos de Ulam fueron esforzados guerreros que manejaban el arco” (Crónicas I, 8:40).

También encontramos que un experto arquero era considerado entre los judíos como símbolo de poder y fuerza, según se menciona en los Salmos:

“La herencia de Yahveh son los hijos,
recompensa el fruto de las entrañas;
como flechas en la mano del héroe,
así los hijos de la juventud.
Dichoso el hombre que ha llenado
De ellas su aljaba;
No quedarán confusos cuando tengan pleito
Con sus enemigos en la puerta” (Salmo 127, 3:5).

Por todo ello, la práctica del Tiro con arco ha estado muy arraigada entre los judíos desde edades muy tempranas y siempre relacionándola con prácticas religiosas; en este sentido hemos de recordar que la propia palabra “pecado” es un término procedente del argot del Tiro con arco, que significa “no dar en la marca”, “no acertar en el blanco”, o “fallar”, porque si tienes pecado has fallado el tiro.

Se conocen también determinados aspectos técnicos de la práctica del Tiro con arco durante la Edad Media, entre los que podemos conocer costumbres y hábitos propios de los arqueros, como el origen del signo de la victoria, con los dos dedos de la mano en forma de “V”:

Gesto que realizaban los arqueros medievales con el dorso de la mano dirigido hacia el enemigo, como estrategia psicológica antes de entrar en la batalla. Cuando el enemigo veía el gesto, comprendía el mensaje: “Cuidado que aún tengo dedos para armar mi arco y disparar mis flechas”. Cuando alguno de estos hombres era hecho prisionero y si la diosa Fortuna lo dejaba ser canjeado por una suma de dinero como rescate, se le amputaban los dedos, índice y corazón, asegurándose de esta forma que nunca más volvería a disparar una flecha.

Por este mismo autor conocemos que el tiempo mínimo para la formación de un arquero durante la Edad Media era de al menos 8 años; de ahí la importancia de su temprana iniciación y la relevancia de poder contar con niños expertos en su práctica.

En este sentido, sabemos que los arqueros medievales formaban una corporación hereditaria en la que ocultaban los secretos de su educación profesional a la gente profana, que eran conocidas entre los árabes con el nombre de “Rammahs”.

También conocemos la costumbre de los arqueros medievales, de llevar sus arcos desmontados y guardar las cuerdas debajo de sus gorros, para evitar que se mojaran con la lluvia y que se mantuvieran flexibles con la grasa del propio cabello, según conocemos por las “Ordenanzas Yeoman del siglo XII.

Otra curiosidad era la cola empleada para pegar las plumas a los astiles de las flechas, que se conocía como “Cola de Moscovia” y se obtenía a partir

de la vejiga natatoria del esturión, con trozos de piel, hueso y espinas del pescado, cocidas hasta obtener una pasta a la que se le añadía un poco de cal viva como aglutinante; aunque para hacer grandes cantidades de flechas se pegaban con resina de abedul, que era más resistente y además no le atacaba la humedad.

▪ **Juegos de pelota**

Conocemos la práctica de determinados juegos de pelota desde la antigüedad entre los judíos, a través del relato de Samuel S. Kotteck:

“Los juegos de pelota eran aparentemente populares en épocas talmúdicas. El Tossefta describe a los que juegan con la bola (“kaddur”) y como la bola escapa a espacios abiertos (“reshuth ha-rabim”) en el día del Sabbath”.

Hay varias referencias a jugadores de pelota en el Midrash, igual que a un juego de pelota entre muchachas.⁵⁴ Aparecen comentarios sobre el juego de pelota en el Midrash Rabbah, en donde se desarrollan las interpretaciones del Eclesiastés, cuando en el punto 1 del comentario del capítulo XII se afirma:

1.- Las palabras del sabio son como agujones (Kadarbonoth) (XII, II); es decir, como la pelota de una niña (kaddur banoth). Al igual que una pelota es lanzada de mano en mano sin que caiga a tierra, así no debe perderse ninguna cosa buena que el Señor haya dicho a la casa de Israel; todo debe ser transmitido (Josh. XXI, 45). Al igual que la mano lanza la pelota sin que caiga, así Moisés recibió la Torá en el Sinaí y la entegó a Josué, Josué a los ancianos, los ancianos a los profetas, y los profetas la entregaron a la Gran Sinagoga.

Igualmente, encontramos en los comentarios a la Mishnah que aparecen en forma de columnas en los márgenes derechos de las páginas del Talmud y que se conocen con el nombre de Tosafot (o Tossefta), realizados durante los siglos XII y XIII por varios sabios rabínicos, una serie de prohibiciones que se diferencian de las prohibiciones explícitas del Talmud llamadas “Melajá”, en que estas son interpretaciones de dichas prohibiciones, a las que se les denomina “Toladot”. Entre ellas encontramos algunas que hacen referencia a las prohibiciones de lanzar objetos como pelotas, señalando lo siguiente:

“Aquel que lance un objeto de un lugar privado a otro privado y en ello intervenga un lugar público (M. Shab 11: 1 B), está exento de culpa si lo lanza a una distancia inferior a los 4 codos, pero si lo lanza a mayor distancia es responsable. Si lo lanza de una explanada más alta a otra más baja, es responsable si lo lanza a más de 4 codos pero si la distancia es menor está exento. Si lo lanza de una explanada a una leñera, un establo, una zona de almacenamiento, o un patio, aunque estén en un valle, será responsable. Si lo lanza desde un almacén a una plaza a través de la galería porticada (stoa) es responsable, pero si lo lanza desde el almacén a la galería porticada, o desde esa galería porticada (stoa) a la plaza, está exento de culpa”.

También durante la Edad Media, encontramos referencias a la práctica de juegos de pelota entre los judíos en la obra de Maimónides “Aforismo

médicos de Moisés”, en donde en su capítulo 18, aforismo 2, se afirma: “La mejor clase de ejercicio es aquel que cansa el cuerpo mientras que endurece el alma, haciéndola feliz, como por ejemplo la caza, o jugar con la pelota.”

Otra mención a este tipo de juegos nos indican que: “Los deportes más populares en la Edad Media, parecen haber sido los juegos de pelota. Aunque el Midrash (Lam. R. 2:4) da como una de las razones de la destrucción del templo el haber practicado juegos de pelota en el Sabbath, Moses Isserles discrepa de José Caro, al considerar que los juegos de pelota estaban permitidos en el Sabbath y en días de fiesta, y que en el siglo XIII era corriente su práctica en esos días (OH 308:45) (ibid 518:2)

Para llegar a esta opinión Isserles se basaba en el Tosafot 58 en el que se indica explícitamente: “encontramos que jugaban con la bola que llamaban pelota.”

También aparecen algunas citas de las que podemos deducir que se jugaba recogiendo la pelota con una especie de cuchara larga y estrecha, como una cesta unida firmemente a la muñeca y lanzada contra la pared. (JQR, 26 (1935/36), 4). Lo cual nos hace pensar con mucha similitud en el actual deporte de la Cesta-punta.

Más recientemente, encontramos otras referencias a la práctica de juegos de pelota por parte de los judíos antiguos en la obra de C. Diem, en donde se afirma que: “Los juegos griegos de pelota se extendieron (entre los judíos); niños, mujeres y hombres los practicaban como juegos de frontón, juegos a dos y juegos de equipo” (Diem, 1966, V1, 266).

▪ **La caza**

Una de las actividades físicas más practicadas en el Al-Andalus medieval, fue sin lugar a dudas la caza, aunque nunca fue una actividad que gozase del entusiasmo de los judíos; posiblemente debido a las normativas existentes en sus leyes talmúdicas sobre la prohibición de consumir la carne producto de la caza, al considerarlos animales impuros (“Trifá”, o “Terefah”) es decir, animales que se habían sacrificado sin haber seguido unas rígidas normas ceremoniales durante su matanza.

Entre los diferentes requisitos que debían cumplir las carnes para poder ser consideradas como alimento lícito o apto para comer (“Kasher”) y que se especificaban detalladamente en el capítulo XI del Levítico y en el XV del Deuteronomio, encontramos que solo se podían consumir las siguientes:

- Los mamíferos con pata unguada con pezuñas hendidas y que fueran rumiantes.
- Que estuvieran perfectamente sanos, sin defectos orgánicos (“Bedikah”) y sin miembros rotos.
- Que fueran degollados con un solo corte en el cuello, con un cuchillo cuya hoja no tuviera ninguna mella.
- Que se hubiesen seguido los ritos y cánticos rabínicos especificados para esa ceremonia en el Talmud, denominados “Shehitat”.

Para llevar a cabo todas estas reglas, existía la figura del “Shohet”, o matarife, que desempeñaba un papel social muy relevante entre toda la

comunidad, así como el “Bodeq” (o “Shoher”, que se encargaba de supervisar el fiel cumplimiento de todos los rituales durante el sacrificio del animal.

Mediante un impuesto o “sisa”, sobre la venta de la carne entre todos los miembros de la aljama, se financiaba a los carniceros sus negocios (“Qassab”), que eran adjudicados anualmente mediante subasta pública.

Cuando comían algún ave, también debían degollarla y a continuación realizar una ceremonia llamada “Qui cui hadam”, consistente en cubrir la sangre del animal con tierra.

A pesar de todas estas complicadas ceremonias, se tienen noticias de la práctica entre los judíos de la caza, especialmente entre los de clases sociales más acomodadas, como afirman algunos destacados historiadores: “...entre los judíos más acomodados, especialmente entre los cortesanos, pudo ser práctica habitual la caza, que en época medieval constituyó una de las distracciones preferidas de los estamentos sociales privilegiados” (Cantera, 1998, 93).

Igualmente, aunque no se tengan noticias concretas hasta el momento, de su realización en nuestro país, es muy probable que algunos de los judíos de Sefarad se dedicasen a la cría y adiestramiento de aves de presa para la práctica de la **Cetrería**, sobre todo por sus frecuentes contactos con el norte de África y por ser puente de unión entre la cultura islámica y la cristiana del sur de Europa. A este respecto, encontramos citas como la siguiente: “...en la Provenza los judíos habían entrenado halcones y cazaban a caballo con halcones”.

▪ **Ajedrez**

Podríamos pensar que los judíos de al-Andalus no jugaban al Ajedrez; pero nada habría menos acertado, puesto que su práctica era una actividad bastante habitual en sus reuniones, como lo demuestran numerosas imágenes del Libro de los Juegos de Alfonso X “el sabio”, en el que se pueden observar a varios individuos con el típico gorro y la vestimenta judía disputando varias partidas contra cristianos y musulmanes; hasta el punto de existir judíos muy estudiosos de sus tácticas, que editaron tratados técnicos sobre avanzados sistemas de juego.

En este sentido, cabe destacar la obra escrita por un judío converso aragonés y publicada en Salamanca en 1497, cuyo apellido refleja su origen andaluz, ya que se llamaba Calisto Lucena. Este trabajo es considerado el tratado más antiguo existente hasta la actualidad, sobre el ajedrez moderno, ya que en él se reflejan las reglas y las piezas que en la actualidad siguen vigentes. El libro se divide en dos partes: La primera se denomina “la repetición de amores” y nada tiene que ver con el ajedrez y la segunda es “el arte del ajedrez”.

Este deporte derivado del “Chatrang” persa y de la “Chaturanga” indú, y tenía reglas diferentes a las actuales, que a partir del siglo VIII comienzan a unificarse y a divulgarse por todo el mundo a partir de los primeros tratados sobre el juego; especialmente a partir de la edición del “Libro de los juegos” mandado recopilar por Alfonso X “el sabio” en 1251, en el que aparecen todos los juegos de mesa conocidos en aquella época en Al-Andalus y sus reglas.

A pesar de la prohibición de su práctica por parte de la iglesia entre los siglos IX y XV, comenzó a ganar gran popularidad en toda Europa y a

escribirse las primeras reglas sobre los movimientos de las piezas a partir del siglo XV. En el libro de Lucena comprobamos como durante la Edad Media, se van a producir los cambios que van a definir el ajedrez moderno; como son que: la alferza que solo podía moverse a cualquiera de las casillas inmediatas en sentido diagonal, se transforma en la dama actual; el alfil que saltaba sobre el “escaque”, o casilla adyacente para colocarse en el siguiente, adquiere la posibilidad de moverse por toda la diagonal y los peones dejan de ser meras piezas de infantería sacrificables para abrir líneas y pueden llegar a transformarse en una dama.

Sobre el ajedrez encontramos numerosas referencias en la poesía sefardí de esa época, especialmente en los versos del poeta Abraham ibn Ezra, que nació en Tudela pero vivió mucho tiempo en Sevilla.

▪ **Juegos de Azar**

Aunque las apuestas en los juegos de azar, así como los juegos de dados, estaban terminantemente prohibidos por las normas talmúdicas, eran muy frecuentes las apuestas en los juegos de azar que realizaban los judíos en la España medieval; con lo que consecuentemente, también eran frecuentes las discusiones y riñas que terminaban en peleas por causa del juego en todas las edades; según deducimos de la siguiente opinión:

“Para evitar las frecuentes discusiones y riñas que tenían su origen en el juego, las autoridades municipales se esforzaron en reglamentarlo de forma minuciosa, prohibiendo con frecuencia el juego fuera de la tahurería. Por lo que respecta a las comunidades judías, las autoridades de las aljamas solían también prohibir el juego en las casas particulares, siendo relativamente frecuente la recaudación de diversas cantidades, en concepto de multas, por el incumplimiento de esta prohibición. Además, jugar por dinero estaba severamente condenado por las autoridades rabínicas, quienes consideraban que el juego arruinaba los hogares y apartaba a los hombres del trabajo, del estudio y de la meditación religiosa. Por este motivo, los rabinos trataban de poner restricciones a la práctica del juego por dinero, que solo alzaban con motivo de la celebración de las festividades más alegres del calendario litúrgico judío, como Hanukkah y Purim, o en los días intermedios de las fiestas de Pesah y de Sukkot; pero incluso en estos días no estaba bien visto jugar por dinero, salvo si las ganancias se dedicaban a obras caritativas (Cantera, 1998, 93).

También se practicaban unos juegos de azar muy populares entre la población desde la época hispano-romana, como: las tabas, el calculi, etc. Por último, es de reseñar la gran cantidad de poesías existentes en la literatura hebrea, en la que se hace mención al tema de los juegos de azar; pero de manera muy especial hemos de reseñar referencia a los versos del poeta Abraham ibn Ezra, sobre los juegos de azar y de mesa.

▪ Juegos Infantiles

La educación de los niños en Sefarad era muy severa y rígida, con bastante disciplina y basada fundamentalmente en el respeto a la autoridad paterna y las leyes divinas. La madre era la encargada de criar a los niños y niñas hasta los tres años de vida y solo en algunos casos de familias muy acomodadas, esa función se delegaba en una nodriza.

Hasta los cinco años, los niños y niñas empleaban la mayor parte de su tiempo en divertirse con juegos infantiles; al cumplir los cinco años su tiempo se dividía entre la escuela (“habrah”), en donde desarrollaba algunos juegos, y la sinagoga, en donde aprendían a recitar las oraciones de cada día en la “Thorá”, con lo que al mismo tiempo, aprendían a leer y escribir mientras conocían los preceptos religiosos.

A la escuela solo enviaban a los niños, ya que las niñas permanecían en sus casas y se formaban con sus madres en los deberes religiosos y domésticos, sin llegar en la mayoría de los casos, a saber leer ni escribir; solo se conocen algunos casos aislados de mujeres que llegaron a ejercer como maestras de niñas de familias acomodadas.

A partir de los 10 años los niños comenzaban a estudiar el “Talmud” a través de la “Mishnah”, para al llegar a los 13 años iniciarse en el estudio de los tratados de la “Gemarah”, con lo cual alcanzaban su mayoría de edad religiosa, ya que la legal la obtenían a los 14 años y la tributaria a los 20. Para celebrarlo, desde la Edad Media se comenzó a realizar una ceremonia sin ningún otro tipo de fiesta, como posteriormente se convertiría en tradición, llamada “bar-mizwah” (hijo del mandamiento), con la que el niño pasaba a ser considerado un miembro más de la comunidad, obligado al cumplimiento de todos los mandamientos religiosos.

Por su parte, las niñas alcanzaban su mayoría de edad religiosa a los 12 años, pero estaba libre del cumplimiento de la mayoría de los mandamientos, como el rezar a unas horas determinadas, participar en la oración del Shabbat, etc.

Si a partir de los 13 años el niño no mostraba aptitudes para el estudio, se le iniciaba en la vida profesional, generalmente como aprendiz del oficio de su padre. Los que seguían estudiando acudían a la “Habrah grande” (Escuela Comunitaria), en donde además de los estudios religiosos también aprendían materias profanas como: gramática, retórica y dialéctica (que formaban el “trivium”) y la aritmética, geometría, música y astronomía (que componían el “quadrivium”).

Para llenar sus tiempos de ocio y diversión, los niños practicaban gran cantidad de juegos, que variaban en función de la edad, su condición social y el momento histórico. El tiempo de ocio se ocupaba, frecuentemente, con diferentes juegos, como el ajedrez, los dados, las tabas, la gresca y, sobre todo desde el siglo XV, juegos de naipes... En otras ocasiones, los judíos ocupaban su tiempo de ocio con la práctica de distintas actividades y juegos deportivos.

Conocemos algunos de estos juegos infantiles, como serían los siguientes:

- a) Festividad de las flechas y los arcos (Lag Baomer):** No se trata de una fiesta litúrgica del calendario judío, sino de una fiesta menor, lo que tradicionalmente denominan “Moed Katán”, que conmemora un hecho

histórico; concretamente recuerda los hechos acontecidos en el siglo II de nuestra era, siendo el líder espiritual judío Rabí Akiba y el emperador romano Adriano, el pueblo hebreo se rebeló contra la dominación romana, liderados por Bar Cojba, quien logró algunas victorias que fueron respondidas por los romanos con la prohibición de la práctica de su religión y el castigo con la muerte para los que se dedicaran a enseñarla y al estudio de la Thorá, llegando incluso a asesinar a diez de sus líderes espirituales para evitar su enseñanza. En ésta situación, el maestro Rabí Simón bar Yojai desafió a los romanos y siguió enseñando; cuando lo descubrieron tuvo que huir con su hijo Rabí Eleazar, ocultándose en una cueva del bosque durante trece años, en donde continuaron enseñando a los jóvenes, que para no ser descubiertos al salir de sus poblados, siempre llevaban sus arcos y flechas simulando que iban de caza. Rabí Simón murió en el día 33 del Omer que contamos desde Pesaj hasta Shavvot (lo que representan las letras hebreas “lamed” y “guimel” que tienen ese valor numérico y forman la palabra “Lag”), fecha en la que se celebra esta fiesta, que cae el día 18 del mes de Iyar.

Antes de morir Rabi Simón le pidió a sus discípulos que su muerte fuera recordada con festejos y no con demostraciones de duelo, por lo que desde entonces, en esta fiesta se levanta el semiduelo de los días de Omer y se celebran las bodas y unas competiciones infantiles de Tiro con arco; todo alrededor de numerosas fogatas que rememoran las que encendían en la cueva, en torno a las cuales recibían sus enseñanzas, como forma de resistencia frente a los romanos.

También es costumbre en esta fecha acudir en peregrinación a la tumba de Rabí Simón en Merón (al norte de Israel).

b) Juegos de Canicas: Eran muy frecuentes entre los niños judíos de Sefarad, los juegos con pequeñas bolas de cristal, barro, madera o metal, que actualmente conocemos con el nombre genérico de “canicas”; lo cual no nos ha de sorprender en el contexto urbano en el que se desarrollaban sus juegos, con calles muy estrechas de tierra y entre casas en las que se aprovechaba cada rincón. En este sentido, conocemos que a las canicas de vidrio se las conocía con el término hebreo antiguo de “Gúlot”, aunque también se denominaban en algunos lugares como “Djúlot” y en otros como “Balórot”. A la canica más fina y preciada se le llamaba “Rasía”, derivado del término árabe “rasíe” (principal), y a la canica que tenía burbujas en su interior se le denominaba “Gazozá” (gaseosa).

c) Juego de la Rayuela: Otro de los juegos infantiles practicados por los sefardíes era el que actualmente conocemos con el nombre de “Rayuela” y que ellos conocían como “Tejo”, nombre de la piedra que se empleaba para el juego. En algunos lugares también le llamaban “Even” (piedra) y en otros “Sháish” (mármol), en alusión al tipo de material de la piedra que empleaban para el desarrollo del juego al empujarla con el pie a través de unos cuadrados determinados y en un orden concreto.

TEMA VII.- JUEGOS PRECOLOMBINOS

Las actividades físico-deportivas de las culturas primitivas americanas, tenían en términos generales un componente religioso y ritual muy diferente, en función de las tribus y la actividad que desarrollasen. Las tribus del ártico realizaban pruebas de fuerza y lucha de diferentes formas, una cogiéndose mutuamente por la nuca y otra agarrando al adversario por los pelos o agarrándoles por el pañuelo al cuello.

Los Timbira del Brasil eran aficionados a las carreras y en los pantanos del Amazona, los aruac compiten en carreras sobre zancos. En la fiesta de los araucanos de Chile, realizaban carreras, lanzamiento de flechas, carreras con pesados troncos al hombro y juegos de pelota.

Los juegos y la actividad física siempre han formado parte de las sociedades en cualquier parte del mundo. Los juegos y actividades recreativas americanos se asimilaban a los de otras civilizaciones. Al llegar a América, los europeos se sorprendieron al ver que sus creencias religiosas eran parte de las disputas en competiciones físicas. Los niños jugaban con figurillas de barro y pequeños juguetes imitando lo que hacían los adultos.

Desde el extremo norte de América hasta la Patagonia, las contiendas de los nativos exigían una gran dosis de fuerza, resistencia y muchas veces que los competidores estuvieran dispuestos a morir. Sufrían infartos por correr más kilómetros de los debidos, recibían un golpe mortal o terminaban ofreciendo su vida para cumplir la voluntad de los dioses. Estas costumbres se unieron con las traídas desde Europa y con el tiempo se fueron haciendo menos crueles. Son ejemplos claros, *la vilorta* (juego con una pelota de madera) que era muy popular en toda la región oriental de Norteamérica y que más tarde fue adoptada por los colonizadores europeos. El *croosse*, deporte original de Canadá y el *chiuca* que practicaban los incas; ambos parecidos al hockey.

7.1. JUEGOS EN AMÉRICA DEL NORTE

- **Lacrosse**

El origen del Lacrosse se encuentra en un juego practicado por muchas tribus indias del Norte de América como los Cherokeees, Hurones, Iroqueses, Mohawk, entre otros. Aparece bajo diferentes nombres: "*Baggataway*" (juego del Creador), "*Tewaarathon*" (pequeño hijo de la guerra), "*Dehuntshigwa'es*" (hombre golpeando con un objeto redondo), "*Da-nah-wah'uwsdi*" (pequeño juego de la guerra). En todos ellos se empleaba un palo con una red en uno de sus extremos con el objeto de recoger, desplazarse y lanzar una pequeña pelota que solía ser de madera recubierta de cuero. El campo de juego no tenía unas dimensiones concretas preestablecidas, pudiéndose llegar a jugar en un terreno de varios kilómetros de extensión. Lo mismo ocurría con el número de jugadores, habiendo datos que apuntan a la participación de miles de

individuos. La duración del juego tampoco estaba delimitada, de forma que podía prolongarse durante varios días completos. En síntesis, se trataba de un juego rudo y de gran dureza física en el que no se empleaba protección alguna.



Su práctica estaba asociada a diversas motivaciones y finalidades: para levantar el ánimo de los individuos; para prevenir e, incluso, sanar las enfermedades; para dar bienestar; como entrenamiento y preparación para la guerra; celebración de ritos religiosos (creían que con su práctica se podían acercar y comunicar con el mundo de los espíritus, rogaban por una buena cosecha...) y, sobre todo, cuando la palabra no lo conseguía, era el medio utilizado para la solución de conflictos que surgían entre familias, clanes o tribus.

Con este juego se encontraron los jesuitas franceses que en los albores del siglo XVII llegaron a estas tierras con el propósito de evangelizar a los nativos. Estos religiosos llamaron al juego "*jeu de la crosse*", ya que el palo con el que jugaban se asemejaba al báculo de los obispos franceses ("*crosse*" en francés). Suponemos que posteriormente el concepto se transformó, por un fenómeno de asimilación de las palabras, en el hoy conocido Lacrosse. En la actualidad es el deporte nacional de Canadá.

Un juego similar al Lacrosse, era la "**Toli**", pero en el que los jugadores portaban un par de bastones. Su propósito era conseguir llegar con la pelota a un espacio determinado del final del campo del equipo contrario.

- **Batú**

El juego de pelota denominado "**Batú**", era practica do por la tribu de los Tainos (tribu procedente de la desembocadura del río Orinoco, que fueron pasando de isla en isla reduciendo o asimilando a las tribus más antiguas, pasando por las Bahamas, las Antillas Mayores y el norte de las Antillas Menores, hasta asentarse en la actual Puerto Rico).

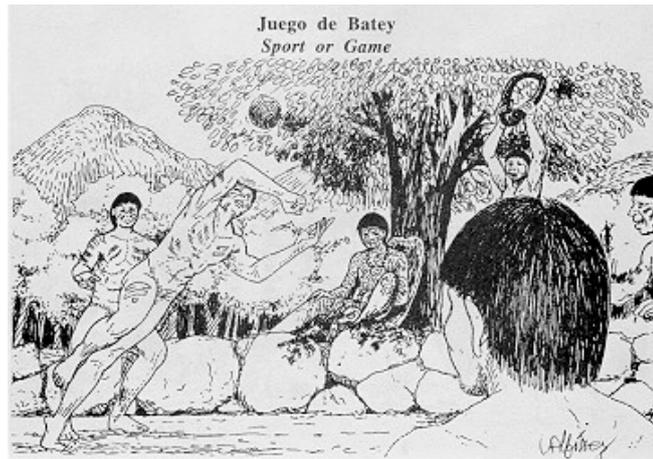
El Padre Fray Bartolomé de las Casas, en 1509 nos dejó constancia de un juego de pelota que practicaban los indios Tainos de las Antillas Mayores

(naturales de la isla Borikén, el actual Puerto Rico) en las plazas principales rectangulares de sus aldeas donde se reunían los miembros de la comunidad a las que llamaban “Batey”; el juego era conocido con el nombre de “Juego de Batos” disputándose entre dos equipos que podían ser de hombres o mujeres, de doce personas cada uno y consistía en pasar una pelota grande entre dos palos. Cada equipo tenía un portero encargado de evitar que la pelota enviada por los oponentes pasase o golpease la pared de piedra que servía para delimitar la línea de fondo de su equipo. Cada equipo intentaba llevar la pelota desde su lado del terreno de juego hasta la línea de fondo del lado contrario, sin que cayese en su lado del campo; el equipo que dejara caer la pelota en el suelo de su terreno de juego perdía un punto. La pelota de goma (hule) empleada para el juego era conocida con el nombre de “Batú” y no podía ser tocado con las manos, sino solamente golpeado con los pies, las caderas, las piernas o los hombros.



Batey de una aldea Taina

El batú también podía rebotar contra las paredes laterales de piedra que delimitaban el terreno de juego a una altura aproximada de un metro. La pelota o batú, también podía ser golpeada haciéndola rebotar sobre un cinturón ceremonial de piedra que se sostenía con las dos manos llamado “yuque” y que llevaban alrededor de sus cinturas. El número mínimo de jugadores permitido era de 24; de ahí en adelante podían disputarse partidos con componentes múltiples de doce. Sus encuentros eran importantes eventos anuales o asambleas sociales entre tribus. Se conoce que existió una confrontación importante entre dos equipos de la isla, uno del este y otro del oeste, así como que miembros de una misma familia podían participar en equipos diferentes.



Era un importante evento social, podía ser inter-tribal, y en ocasiones se jugaba para decidir el futuro de un enemigo capturado o un castigo. Los espectadores se sentaban alrededor de la cancha; los invitados especiales, el cacique y sus ayudantes ocupaban sus duhos (asientos ceremoniales).

Hirviendo raíces y yerbas posiblemente del copey (clusia rosea), formaban una pasta, a la que daban forma para hacer la pelota, que tenía unos 10 cm de diámetro y tenía un buen rebote, que sorprendió a los españoles que desconocían la existencia de la goma.



Pelota de Batú



Yuke

El *yuke* o cinturón ceremonial era de piedra o madera, con decoración de símbolos sagrados, los jugadores intentaban rebotar *el batú* contra él.

▪ **Chunkey**

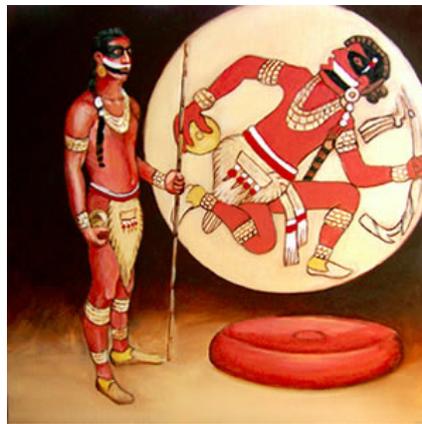
También llamado “Tchung-Kee”, “Chun-Kee”, “Chungke”, o “Chenco”, era un juego muy practicado en numerosas tribus que bordeaban el río Misisipi, en el centro de los actuales Estados Unidos, desembocando sus aguas en el golfo de México.

Era un juego que se desarrollaba en un terreno rectangular, de unos 45 m de largo, sobre un suelo de tierra nivelado. En los bordes se colocaban troncos para mantener la piedra y la jabalina dentro del campo de juego. Alrededor se plantaban arbustos para protegerle del viento.

El juego consistía en enfrentarse dos equipos, en los que cada jugador llevaba una jabalina de unos 3 metros de largo, con manojos de plumas, o tiras de cuero atadas a

intervalos regulares. Uno de ellos llevaba además una piedra circular pulida. Comenzaba el juego con dos hombres corriendo de un extremo del campo hacia el otro con las jabalinas en posición horizontal. Llegado al extremo, el portador de la piedra la lanzaba hacia el otro extremo. Inmediatamente ambos jugadores lanzaban su jabalina intentando detenerla y que cayera sobre ella, o acercarse al punto donde se detendría la piedra. Los puntos otorgados variaban según el acercamiento a la piedra y a las marcas en la jabalina que coincidía. El de mejor puntaje, o el que más acercado su jabalina a la piedra, era el encargado de arrojar la piedra en el siguiente turno.

El público apostaba a veces en forma exagerada, al punto de perder todas sus posesiones y llegar al suicidio. El juego tenía variantes según la región, En una de ellas, luego de hacer rodar la piedra por el suelo, un jugador trataba de acertar con su jabalina a la piedra, mientras que el otro la lanzaba para golpear la del oponente en el aire. Si el primer jugador golpeaba la piedra, recibía un punto, y si el segundo lograba desplazar la jabalina del oponente, dos puntos.



Jugador de Chungke

Las piedras del Chungke eran redondas, pero no esféricas, de unos 20 cm de diámetro y 3 de grosor y estaban confeccionadas con piedras muy duras que pulían hasta darle la forma circular con un acabado liso. El proceso era largo y difícil y una vez terminadas pertenecían al pueblo, pasando a ser utilizadas de generación en generación.



Piedras de Chungke. (Museo del Estado de Tennessee (U.S.A.))



*"Tchung-kee, un juego con anillo y palo", pintura de George Catlin (1833)
(Museo de Arte Americano Smithsonian)*

▪ **Juego de Pelota Apalache**

Era un juego practicado por las tribus Apalaches de Norteamérica, en la actual Florida. El nombre indígena para el juego no se ha conservado. Además, era un acto de culto para apaciguar las deificadas fuerzas de la naturaleza, seguían elaborados rituales para preparar el campo y los elementos para el juego; los tantos obtenidos se dedicaban a Nicogwadca, el dios del trueno.

En el centro de la plaza se colocaba un poste alto rematado por un triángulo que simulaba un pino o un nido, sobre él un águila y algunas conchas de caracol. El juego consistía en golpearlo con una pequeña pelota de arcilla endurecida, cubierta con piel de venado. Pegar con la pelota en el poste significaba un punto, en el triángulo, dos puntos, el equipo que obtenía primero once puntos resultaba ganador. Los espectadores apostaban fuertemente. Juegos similares se reportaron entre sus vecinos Timucua y entre los Coosa de Alabama.

Cada equipo estaba formado por entre 40 y 50 hombres, los mejores jugadores eran apreciados y recibían todo tipo de prebendas de su pueblo para mantenerlos en sus equipos.

Eran un juego de verano. Después que se establecieron las misiones españolas, se desarrollaban los domingos por la tarde, desde el mediodía hasta el anochecer.



Poste exhibido en la Misión San Luis de Talimali

Tenía pocas reglas y era muy violento, los jugadores podían sufrir graves lesiones e incluso morir. El padre franciscano español Juan de Paiva llegó a La Florida en 1662, trabajó en la Misión San Luis de Talimali en la actual Tallahassee, en 1676 describió el juego en un manuscrito. Así relataba las acciones del juego: "Y caen uno encima del otro con todas sus fuerzas. Y los últimos en llegar suben sobre todos sus cuerpos, usándolos como escalera. Y, para entrar, ellos les pisan las caras, las cabezas o las barrigas cuando los encuentran, sin fijarse en ellos y tirando patadas sin preocuparse que sea a la cara o al cuerpo, mientras en otras partes aun otros se tiran de brazos o piernas sin preocuparse si se dislocan o no". Cuando se deshacía la montonera, se encontraban "cuatro o cinco aplanados como el atún", y a otros les faltaba el aire "porque aunque algunos estaban acostumbrados a tragar la pelota, los hacían vomitarla apretándoles la tráquea o pateándoles el estómago. Allá estaban otros con un brazo o una pierna rota".

En 1676 Paiva dispuso abolir el juego que había presenciado durante catorce años, al parecer por las animosidades que por causas del juego habían surgido entre las villas. Argumentó que el juego era bárbaro, repleto de idolatría y supersticiones, y peligroso tanto para el bienestar espiritual como para el corporal de los nativos.

7.2. JUEGOS EN CENTROAMÉRICA

▪ Tlatchti, o Juego de Pelota

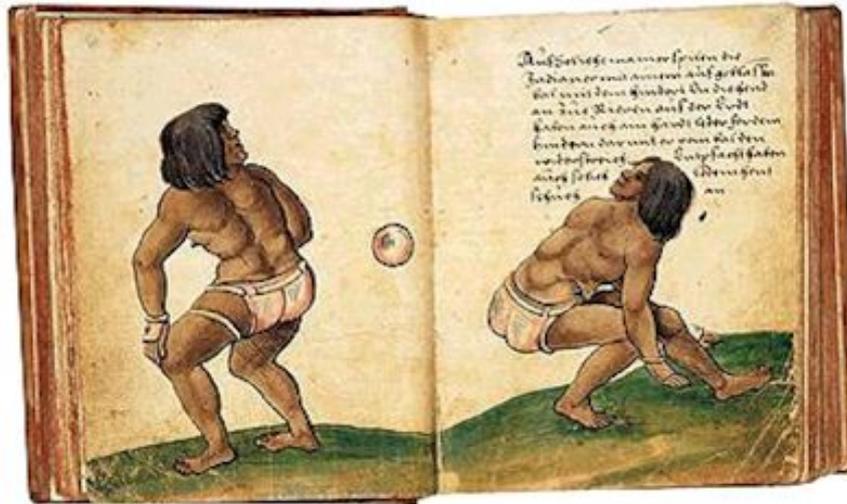
El Tlatchti, o juego de la pelota ya era practicado por los pueblos precolombinos, especialmente mayas y aztecas, desde la Edad Antigua (3.500 a.C.). Su nombre fue cambiando en función de la lengua de la tribu que lo practicaba, de manera que se le conoce como: "Tlachtli" en náhuatl, "Pokyab", o "Pot Ta Pok" en maya y "Taladzi" en zapoteca, siendo practicado en toda la zona de Centroamérica y cargado de simbolismo religioso, que representaba la lucha entre el nacimiento y el ocaso del sol. La palabra azteca *tlaxtli* para designar el juego de pelota, deriva probablemente de la tolteca *teutlachtli* (campo de los dioses). La pelota representaba al sol y su trayectoria la órbita que describía el sol y que nunca debía interrumpirse, por considerarlo un sacrilegio. Algunas veces estos juegos de pelota sirvieron para solucionar los conflictos entre los pueblos. Era un juego practicado solamente por la nobleza, aunque los esclavos también podían presenciarlos.

La pelota empleada en este juego estaba hecha de varias capas de hule presionadas, un caucho macizo, con un diámetro de 12 a 20 cm, según la instalación, y un peso que según algunos autores iba de 1000 a 1200 gr y según otros era de unos 3000 gr, aunque en todos los casos tenía un bote muy vivo. Se fabricaba recogiendo la savia del árbol del *látex* y mezclándola con la planta del *guamol*, y esta mezcla se transformaba en **hule**.



Recolección de la savia del látex.

Los jugadores recibían el nombre de "Ollominias" y su número variaba hasta el máximo de ocho contra ocho, aunque no era obligatorio el competir el mismo número de jugadores en cada equipo, sino que se buscaba un equilibrio de fuerzas compensando en base a la calidad de alguno de los contendientes con el número de jugadores del equipo contrario.



La vestimenta de los jugadores consistía en un taparrabos sujeto por un cinturón ancho de cuero y una cinta en el pelo. También se protegían con unos vendajes las manos, codos, rodillas y tobillos. A juzgar por las representaciones que se conservan en Copán, los jugadores portaban sobre el máztlatl (taparrabo) un cinturón de cuero de venado con prolongaciones para proteger las caderas, así como musleras, rodilleras y un guante en la mano izquierda. En otras versiones aparecen con lujosos atavíos (disco de Chincultik y relieves de la plataforma oriente de Chichén Itzá), cascos (figuras de Tlapacoya) y gruesos cinturones (esculturas de Jaina), lo cual ha hecho pensar a algunos investigadores que se trataba de "yugos", mientras las "palmas" serían la exaltación en piedra de sus suntuosos broches.



Estatuillas de Jugadores de Pelota

El terreno de juego, denominado en lengua nahua "Tlaxtli", era considerado como un templo sagrado y tenía forma de "I" latina, delimitada la zona central por dos muros muy altos, con un pequeño escalón para apoyarse al realizar algún tipo de técnica o acrobacia. En cada uno de estos muros laterales se encontraba a considerable altura y colocado perpendicular al muro, un aro de unos 4 o 5 cm de diámetro, de piedra labrada con dos serpientes entrelazadas que representaba al dios principal azteca: Qetzalcoatl.

En la parte superior también existían unos templos para orar y en donde se realizaban los sacrificios rituales, otros para los jueces y sacerdotes, y otros que servían a los jugadores de zona de calentamiento y vestuario. Su diseño general

ofrece dos variantes: con tlachtamalácatl (anillo por donde había que pasar la pelota y el cual servía también para dividir el campo), usual en Tula y Xochicalco y entre los mexicas y los mayas del periodo Clásico; y sin ese aditamento (mayas tardíos y Monte Albán), en cuyo caso los marcadores eran altares de planta circular (estelas de Chincultik y Piedras Negras, Chis.).



Terreno del Juego de Pelota de Chichén-Itzá

El número de instalaciones de este tipo encontradas es muy numeroso, aunque sus medidas son muy variadas: Copán (Honduras) (14'8 m de longitud x 3'7 m de anchura), Palenque (México) (18'3 x 2'7 m), Becan (México) (32'1 x 9'5 m), Uxmal (México) (34 x 10'2 m), Chichen-Itza (México) (96'9 x 30 m), etc. Las paredes de las canchas del juego de pelota solían ser lisas, aunque en algunas ciudades están inclinadas en talud en lugar de ser verticales. Esto parece señal de antigüedad; porque en las más modernas, las paredes de la cancha están verticales, como en el de Chichen-Itzá; en cambio, en Copán tienen los muros inclinados, como en el de Tula, al tratarse de ciudades más antiguas. Aunque parece que la forma de la cancha del juego de pelota sea una pura curiosidad arqueológica, tiene interés para la historia del arte monumental, porque facilitaría la cronología de algunos lugares donde se presentan las pistas de uno u otro tipo.

En los terrenos de juego los espectadores se colocaban en la parte superior, subiendo por una escalinata, existiendo determinadas zonas de preferencia para los nobles y sacerdotes. En el campo se trazaba una línea longitudinal al suelo, que separaba el campo de ambos equipos.



Ruinas campo del Juego de Pelota en Copán (Honduras)

El juego consistía en mantener la pelota constantemente en el aire, pudiéndose golpear solamente con las caderas, aunque a lo largo del tiempo también se permitió golpearla con otras partes del cuerpo como codos y rodillas, pero nunca con las manos. La pelota tenía que golpear en el muro y botar en el campo contrario, permitiéndose solamente un bote y un golpeo por cada equipo. Se perdía cuando la pelota daba más de un bote, se golpeaba más de una vez,

se golpeaba con alguna parte del cuerpo no autorizada, o la pelota caía fuera del terreno de juego. También se terminaba el partido cuando se conseguía introducir la pelota por el aro vertical del muro, situado a tres metros del suelo, para lo cual los jugadores tenían que realizar muchas acrobacias para conseguir imprimir a la pelota el impulso suficiente para poder introducirla por el aro.



Jugadores y terrenos de pelota. Códice Nuttall, a la izquierda y Códice Vindobonensis a la derecha.

Las reglas y duración del juego no se conocen exactamente, aunque parece que eran consensuadas previamente por los capitanes de cada equipo, obteniéndose como premios: mantas, plumas de pájaros, delantales, reconocimientos sociales, joyas y otros artículos valiosos, pero no dinero; aunque se cruzaban apuestas entre los nobles sobre los vencedores, pero no se permitían al resto del pueblo. El ganador del juego era protegido y apoyado por los dioses, aunque existe una duda sobre si los que ganaban eran sacrificados o lo eran los perdedores, existiendo muchos autores, que determinan que el sacrificio era el del capitán del equipo vencedor, como algo más honorable para los dioses para fecundar la tierra con su sangre. No se trataba de sólo un juego: era un ritual religioso que simbolizaba el que Huitzilopochtli vencía a su hermana la luna para dar lugar al amanecer. Este tipo de sacrificios perduraba aún en el siglo XVI. Las cabezas cortadas se exhibían en la plataforma denominada "Tzompantli".



Aro de la cancha del Juego de Pelota en Uxmal, Yucatán

En los relieves de las banquetas de Chichén Itzá aparecen dos grupos de jugadores rivales separados por un disco que lleva una cabeza de la muerte; el primer jugador de uno de los equipos tiene una rodilla en tierra y acaba de ser decapitado; el opuesto lleva en una mano un cuchillo y en la otra la cabeza del sacrificado; y del cuello de la víctima brota la sangre en forma de serpiente y de un tallo provisto de frutos, todo lo cual sugiere un acto de culto a la fertilidad de la tierra. Otras significaciones igualmente esotéricas constan en el Popol Vuh, libro sagrado de los mayas en que se describe un torneo de ese tipo entre deidades; y en el Códice Borgia, que representa al Tezcatlipoca negro (Yayauhqui) y al Tezcatlipoca rojo (Tlatlahuqui) enfrentados en un juego de pelota. Sin embargo, este deporte era tan popular que se practicaba también para dirimir disputas y problemas de límites, para adivinar la suerte, para correr apuestas y aún por codicia de los jugadores, pues quien lograba hacer pasar la pelota por el anillo podía despojar de todas sus joyas y prendas a los concurrentes. Aunque no nos consta que fueran los toltecas los que dieron al juego de pelota este carácter de consulta, no puede negarse que se aviene notablemente al concepto que tenemos formado de los servidores de Quetzalcoatl. Cada nación o gente tiene una especial manera de adivinar el futuro: los chinos, con las rendijas que se forman al calentar una concha de tortuga; los babilonios, con las manchas de aceite en agua; los etruscos, con la forma del hígado de víctimas; los teutones, con el vuelo de pájaros; los mayas, con la posición de los granos del maíz; los árabes, lanzando dardos al caer; los europeos modernos, con tiradas de cartas... y los toltecas, al parecer con el atlético deporte de la pelota. Su práctica debió estar muy extendida, pues sólo los pueblos de Tlaxtepec y Otatitlán tributaban a Moctezuma 16 mil pelotas de hule.

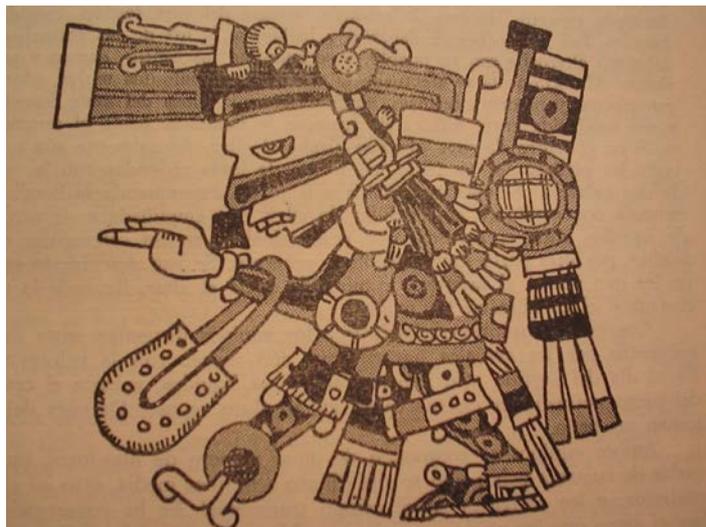
El partido de pelota mejor documentado, es el que disputaron los reyes de México y Texcoco, poco antes de la llegada de los españoles. Ambos reyes tenían profetizado que sus Estados sucumbirían cuando vinieran por mar unos extranjeros. Al ver que se realizaba la profecía, el rey de Texcoco, más filósofo que el de México, era partidario de abandonar el país y regresar ambos al lugar legendario de las Siete Cuevas, de donde sus estirpes procedían. El rey de México, sin desconocer la realidad de la profecía, consideraba que su deber de monarca le obligaba a permanecer en su puesto, participando del destino de toda la nación. Para decidir la norma de conducta que iban a seguir, convinieron en

consultar la suerte en un juego de pelota. La partida era a tres tantos; los dos primeros los ganó el rey de México, pero los tres siguientes se los apuntó el rey de Texcoco. A pesar de la clara manifestación del destino, Moctezuma, el rey de México, no quiso evitar su responsabilidad y se quedó esperando a Cortés; en cambio, el rey de Texcoco se retiró dos meses, para meditar, a uno de sus palacios suburbanos y de allí regresó a la corte sólo para aparentar su defunción. Durán dice que al quemar el supuesto cadáver, todos se dieron cuenta, por el olor y el humo, que aquél no era el funeral de un muerto. Como en el caso de Alejandro I de Rusia, quedó una duda, que nunca se aclaró, del paradero del rey ausente.



Restos arqueológicos del terreno de juego de pelota en Xochicalco

Cuando los jugadores de pelota llevaban su traje ceremonial, adornado con numerosas plumas, son fácilmente reconocidos en los relieves de piedra por llevar colgado del brazo una bolsa en la que llevaban la pelota para que no se deformara, por lo que nunca se colocaba en el suelo, sino siempre se colgaba.



En relación a este juego fray Bernardino de Sahagún escribió lo siguiente:

“Las pelotas eran del tamaño aproximado de las de bolos (unos quince centímetros de diámetro) y eran sólidas hechas con una goma llamada

ulli..., que es muy ligera y rebota como una pelota inflada. Durante el juego los que se hallaban presentes hacían apuestas de oro, turquesas, esclavos, ricas mantas y casas... En otras ocasiones, el señor jugaba pelota por diversión... También con él iban buenos jugadores de pelota, quienes jugaban ante él y otros principales jugaban en el equipo adversario y ganaban oro y chalchigúites y, cuentas de oro y turquesas y ricos mantos y maxtíes y casas, etc... El campo de juego de pelota consistía en dos paredes separadas veinte o treinta pies, que eran hasta de cuarenta o cincuenta pies de longitud; las paredes estaban blanqueadas y medían alrededor de ocho y medio pies de altura y en medio del campo había una línea que era usada en el juego... En el centro de las paredes, en medio del campo, se hallaban las piedras, como muelas de molino ahuecadas, una frente a la otra y cada una tenía un agujero bastante grande para contener la pelota... Y el que hacía pasar la pelota por él ganaba el juego. No jugaban con las manos, sino que golpeaban la pelota con las nalgas; empleaban para jugar guantes en las manos y un cinturón de cuero en las nalgas, para golpear la pelota..."



Códice Borgia

▪ Ulama

El Ulama (o Tlachco por los Aztecas) es la forma en la que se practica aún hoy en día en la región norte de Sinaloa en México, el antiguo Juego de Pelota. Aunque de sus antiguos orígenes, dan fe las más de 700 canchas para juego de pelota precolombino descubiertas en diversas regiones de Mesoamérica, Norteamérica y del Caribe que datan de 1500 a.C., así como figurillas reconocibles como jugadores del mismo que datan del 600 a.C. al 300 d.C.

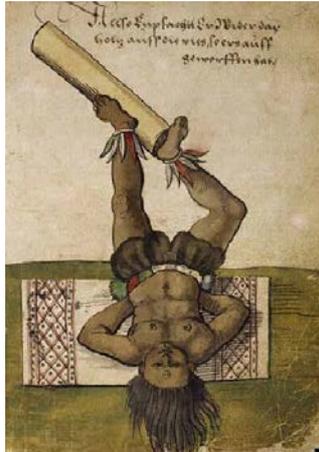
La ejecución del juego parece haber obedecido no sólo a rituales mágico-religiosos (las canchas ubicadas junto a los templos), sino también a fines deportivos y de diversión; si bien los conquistadores españoles al parecer vieron en el juego una práctica pagana y por ellos la prohibieron. En Sinaloa se ha mantenido vivo este juego prehispánico implicando un combate verbal simbólico. Ulama proviene del náhuatl "*Ullamaliztli*" (juego de pelota), una combinación de Ullama (juego con una pelota) y ulli (hule).

Ullamalitzli era el nombre mexicana para el juego de pelota mesoamericano. La forma más común llamada "Ulama de cadera" parece ser la más apegada a su ancestro, con dos equipos de cinco jugadores. También hay una "Ulama de antebrazo" jugada principalmente por mujeres en equipos de tres, y una "Ulama de palo" o "de mazo".



La pelota de caucho pesa aproximadamente cuatro kilos y mide 25 cm de diámetro y es elaborada de manera artesanal a través de un proceso complicado. Las canchas (*taste*) tienen una extensión variable y van desde 35 metros de largo por cuatro de ancho con una línea divisoria en la mitad (*analco*). Gana el equipo que primero anota ocho puntos, no pudiéndose empatar en ningún momento, de manera cuando un equipo logra empatar, el otro disminuye su puntuación. La edad de los deportistas de la actualidad va de los doce hasta los 60 años, pues como juego ritual y tradicional es muy practicado.

▪ El Xocuahpatollin



Malabarista azteca de Trachtenbuch (1529), pintura de Christoph Weiditz (Germanisches Nationalmuseum, Nuremberg, Alemania)

Se trata de un ejercicio de acrobacia practicado por los aztecas. Cuando en 1528 Hernán Cortés regresó a España después de sus conquistas en México, trajo consigo un grupo de indígenas, presentado como un tesoro de la tierra conquistada al Emperador Carlos V de España, así como al Papa Clemente VII. Armando de María y Campos describió el espectáculo que estos indígenas presentaron en ambas cortes de la siguiente manera:

“Un bailarín yacía en el suelo sobre su espalda y levantó las piernas. La gran viga de madera se colocó horizontalmente sobre sus pies. Comenzó a girarlo rápidamente y dejó de girar en un instante. Varias veces, otros bailarines se pararon a los lados de la viga. Una vez más, se hizo girar, y los hombres de pie no se cayeron.

El nombre de este juego se traduce al español como "el juego con madera en los pies". En el Códice Florentino (Sahagun, Troncosco,) se puede ver una escena con esta actuación.



Juego del Xocuahpatollin en el Códice Florentino.

- **Lolomche**

El Lolomche era una actividad que congregaba a centenares de nativos en la península del Yucatán (México). Sus participantes bailaban teniendo a un compañero sobre sus hombros, hacían una rueda o ronda, en cuyo centro se ubicaban dos personas, de las cuales una iba a pie y la otra en cuclillas. Quienes los rodeaban, aplaudían con el fin de que los del centro bailaran al ritmo de la música, al mismo tiempo, quien estaba de pie dentro de la ronda lanzaba un palo, que debía ser esquivado por el jugador que permanecía agachado y si le acertaban, se cambiaba la pareja por ellos.

- **Juego sagrado del perdedor fijo**

Era un juego azteca tan esperado por el pueblo que no podía contener su entusiasmo, llegándose a pagar hasta tres pavos y cien gramos de cacao por los lugares de privilegio para ver el espectáculo. Cuando aparecían los dos más bravos guerreros de los clanes de los Caballeros Cóndor (o Águila) y los Caballeros Jaguar, se hacía el silencio más absoluto, salvo el de los tambores, los cuernos y las matracas. Lo que se pretendía era no perderse ni un solo detalle de la danza de los héroes. Porque sus movimientos iban a permitirles saber quién sería el ganador en el juego, algo muy importante a la hora de cruzar las apuestas.

El Caballero Jaguar iba vestido con la piel de varios de estos feroces animales y cubría su rostro con una máscara de madera, que ofrecía las formas de una bestia con la boca abierta en un rugido. Al Caballero Cóndor (o Águila) le correspondía saltar, igual que si con cada impulso fuese a remontar el vuelo. Ambos eran muy jóvenes y portaban lanzas, rematadas con cortante obsidiana en sus bordes, y con gruesos escudos. El Caballero Cóndor (o Águila) se cubría con un vestido compuesto de plumas del ave que representaba, con su máscara imitando el pico.



Juego del perdedor fijo

A lo largo de unos minutos, los dos valientes siguieron entregados a una especie de danza, en la que parecían estar luchando con las lanzas: simulaban que las arrojaban hasta alcanzar a sus invisibles enemigos;

luego, las desclavaban y, a la vez, daban saltos como si estuvieran esquivando las armas enemigas. Esto formaba parte del ritual guerrero, en el que únicamente podían intervenir los mejores de los clanes. Por eso se les había llevado a la ciudad secreta de Malinalli, donde nunca se podían ver, aunque los dos contaban con patios ideales para el entrenamiento, que les permitía prepararse en las mejores condiciones para intervenir en el juego sagrado.

En un momento muy preciso estudiado, ambos guerreros se detenían frente a una plataforma. Los asistentes lo aprovecharon para cruzarse apuestas con gestos y movimientos, sin hablar y manteniendo los ojos fijos en lo que iba a suceder.

El Caballero Jaguar y el Caballero Cóndor, ya estaban subiendo los escalones que los separaban de la plataforma. Allí se encontraban frente al disco del sol, en cuyo centro surgía una estaca, a la cual se encontraba atada la pierna de un guerrero enemigo. Este nada más que vestía un modesto taparrabos, mientras sujetaba un escudo con la mano derecha y empuñaba una espada con la izquierda. Sin embargo, el arma era completamente inofensiva, al habersele quitado la afilada obsidiana, para convertirla en un simple palo.

El prisionero amarrado a la argolla de la plataforma, solía ser un celebrado jefe de los tlixcaltecas, que eran los enemigos tradicionales de los aztecas. A pesar de sus condiciones, siempre se hallaba dispuesto a pelear por su vida, luchando desesperadamente, parando los ataques de sus dos temibles rivales.

Súbitamente, le llegaba la muerte a través de la espada cubierta de cuchillos de obsidiana, que podían cercenar un brazo o una cabeza de un solo tajo, manejada por uno de los dos caballeros, al mismo tiempo que atronaban los gritos de todos los espectadores que habían apostado por el Caballero que había asestado el golpe mortal al prisionero.

Este juego formaba parte de los sacrificios humanos, que estaban dedicados a los dioses. La muerte del prisionero se les dedicaba a los dioses para que lloviese, el maíz creciese con mayor abundancia, o las mujeres dieran a luz unos hijos más fuertes.

▪ **Palo volador, o Pájaros voladores**

Es un antiguo ritual mesoamericano, que todavía se sigue practicando en días señalados, aunque en forma diferente, en algunos lugares de México y Guatemala. Se cree que se originó con los nahuas, huastecos y otomíes de la Sierra de Puebla y las zonas montañosas de Veracruz en México, y luego se extendieron por la mayor parte de Mesoamérica. El ritual consiste en la escalada de un poste de 30 metros, desde el cual cuatro de los cinco participantes se lanzan atados con cuerdas por los pies para descender al suelo, mientras el quinto permanece en la parte superior del poste, bailando y tocando la flauta y el tambor. Según un mito, el ritual fue creado hace más de 450 años, para pedir a los dioses que pusieran fin a una gran sequía. Aunque el ritual no se originó con el pueblo totonaco, hoy está fuertemente asociado con ellos,

especialmente aquellos en Papantla y sus alrededores en el estado mexicano de Veracruz.

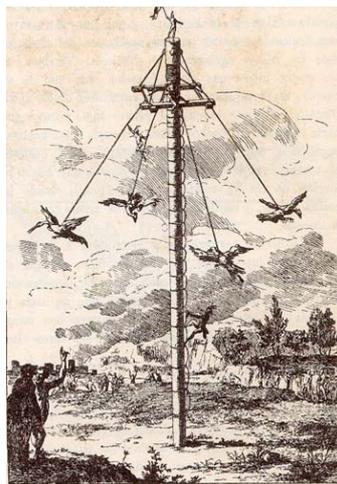
La ceremonia fue nombrada patrimonio cultural inmaterial por la UNESCO para ayudar al ritual a sobrevivir y prosperar en el mundo moderno.

La evidencia del ritual se remonta al menos hasta el período preclásico según la cerámica encontrada en Nayarit. En tiempos prehispánicos, el ritual era mucho más complejo, involucraba tabúes y meditación.



Pintura en biombo con boda india mexicana, con voladores al fondo (1690)

Se pensaba que los participantes se hacían pasar por pájaros y en algunas áreas estaban vestidos como loros, guacamayos, y águilas. Estas aves representaban a los dioses de la tierra, el aire, el fuego y el agua. Para el siglo XVI, el ritual estaba fuertemente asociado con las ceremonias solares, como el equinoccio de primavera. El ritual está estrechamente relacionado con la lluvia y las deidades solares como Xipe, Totec y Tlazotlteotl.



En la mitología maya, la creación del mundo está asociada con una deidad de aves (Itzamna) que reside en el Árbol del Mundo (el centro del mundo). Cinco "hombres pájaro" en la parte superior de un poste representan a las deidades de las aves. El bailarín principal se para en el centro y toca una flauta, que representa el sonido del canto de los pájaros. Los otros cuatro "hombres pájaro" (que representan los

cuatro puntos cardinales) giran alrededor del poste para representar la recreación del mundo (y la regeneración de la vida). Al final, los cuatro hombres con cuerdas atadas alrededor de su cintura, saltan al unísono y descienden girando al caer. A medida que caen las cuerdas se van desenrollando del poste, con lo que provocan el giro de la plataforma. Esto simula el vuelo invertido de los participantes, que están obligados a moverse para desplazar su centro de equilibrio y, a la vez, poder ajustar sus alas, con lo que ofrecían el aspecto de unos pájaros planeando para no caerse. Todo esto se acompañaba al son de la flauta y el tambor, que tocaba el ágil músico subido en la zona más alta del poste. Cada uno da 13 vueltas al poste; es decir, un total de 52 vueltas, el número de años del calendario azteca.



El ritual se perdió parcialmente después de la conquista, y los españoles destruyeron muchos registros al respecto. La Iglesia estaba muy en contra de los rituales paganos como estos después de la conquista, y este y muchos otros rituales fueron silenciados o practicados en secreto. Gran parte de lo que se sabe se debe a la tradición oral y la escritura de los primeros europeos que llegaron a México. Más tarde, se agregarían elementos católicos al ritual, y se convirtió en un espectáculo en el período colonial posterior, que se celebraba el día del Corpus y el de San Francisco. El último fallecido en la realización de esta actividad, fue Jesús Arroyo Cerón en el 2006 en Tajín.

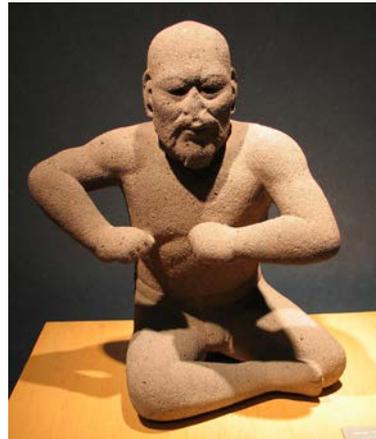
El Poste Volador más antiguo que queda en la actualidad, se encuentra en Tenochtitlán, precisamente en el lugar donde hoy se alza el edificio de la Corte Suprema.



▪ Lucha

Es razonable pensar que los pueblos precolombinos tenían muchas y muy diferentes formas de lucha, como medio de entrenamiento y demostración de fuerza. Sin embargo, son escasas las representaciones que nos han quedado de este tipo de actividad, salvo aquellas vinculadas con ritos religiosos y ceremonias de sacrificio de sus enemigos.

No obstante, tenemos una prueba de la existencia de luchas en algunas de las tribus más antiguas, como por ejemplo la cultura Olmeca (1500 a 100 a.C.), de la que nos queda la escultura conocida como “el Luchador”, procedente de Tabasco (México), que representa en opinión de los especialistas la sublimación artística de un atleta sentado; tallada en piedra, es notable por sus proporciones y naturalidad, aunque hay investigadores, que opinan que no se trata de un luchador, sino de un jugador de pelota en actitud de pegarle a una bola baja, con el hombro o el codo izquierdo. Muestras de la misma índole, aunque en barro, hay entre las figuras del occidente de México, principalmente en Colima.



El Luchador Olmeca procedente de la Venta Basalto.
Periodo preclásico medio. (Museo Nacional de Antropología de México)

Durante ciertos festivales, en particular los dedicados a Huitzilopochtli, también los guerreros organizaban simulacros ante el pueblo para mantenerse entrenados y poner de relieve su habilidad.

La relevancia de esta estatuilla es tal en México, que actualmente se entrega anualmente una réplica de ella, como máximo reconocimiento y galardón nacional, otorgado al deporte federado.

▪ Natación

Hay testimonio de la práctica de juegos o ritos acuáticos en varias zonas, como la Estela 3 de la zona arqueológica de La Venta; en la cerámica de Monte Albán I de Tabasco (México); en los murales teotihuacanos de Tepantitla, que representan el paraíso de Tláloc, lugar

de deleites; en una estela de las ruinas de Izapa, en Chiapas, que muestra el salto de un clavadista; y en los códices Borgia, Vaticano y Telleriano-Remensis, en los cuales aparecen algunos nadadores en corrientes de agua viva, símbolo de la diosa Chalchiuhtlicue, diosa de las aguas vivas, los lagos y los nacimientos.



- **La caza**

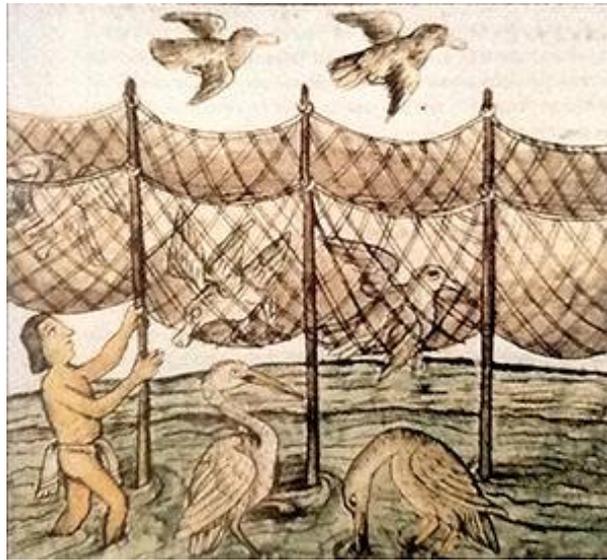
La caza suponía un juego para los aztecas poderosos; sin embargo, en el caso de los más humildes se convertía en la necesidad de alimentación, o conseguir un producto para ofrecer en el mercado. En los grandes jardines de los palacios de México-Tenochtitlán y otras ciudades, había abundancia de aves y venados, que en muchas ocasiones se convertían en el objetivo de los cazadores. Moctezuma y otros gobernantes tenían cotos especiales a los que concurrían con numeroso séquito.



Lámina de Fray Diego Durán "Historia de las Indias de Nueva España" (2ª mitad del siglo XVI)
(Biblioteca Nacional de España)

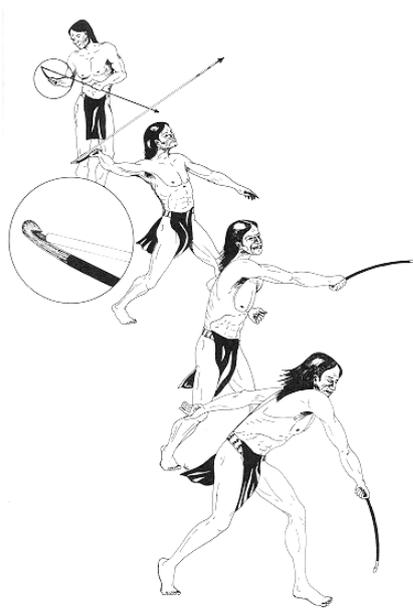
Don Álvaro Tezozómoc contó en su libro «Crónica mexicana» lo siguiente: "Fuese el rey (Moctezuma) a holgar... llevando veinticinco señores principales mexicanos aposentados en su palacio que tenía en Atlacuihuayan (Tacubaya)..., y dijo a los señores que se estuvieran quedos; entró solo en una huerta a caza de pájaros, con una cerbatana mató... a un pájaro..."

Con esta cerbatana que se menciona, era posible disparar unas bolitas de barro cocido. Se venía utilizando en todo México desde hacía muchos siglos, como se puede comprobar en el *Popol Vuh* (la llamada "Biblia" de los mayas). También aparece en un vaso labrado que se pudo encontrar en las proximidades del gran templo de Teotihuacán.



Cazando aves con red. Códice Florentino

A lo largo del cuarto mes azteca, el llamado *Quecholli*, se organizaban grandes batidas de caza, en las que participaban casi todos los guerreros. Una de las zonas preferidas era la montaña de Zacatepetí, donde pasaban las noches en refugios provisionales construidos con ramas de árboles. En el momento que amanecía, todos formaban una larga fila y comenzaban a avanzar muy despacio, pendientes de la aparición de venados, conejos, coyotes liebres y otros animales. Al llegar el atardecer del último día, todos los participantes de la cacería regresaban a la ciudad llevando las cabezas de los animales abatidos. Pero el que había cazado un venado o un coyote sabía que iba a tener el honor de ser premiado por el mismo emperador, luego de celebrar en palacio un banquete con todos sus compañeros de caza, en el que se servían las más exquisitas viandas y un pulque especial (bebida alcohólica elaborada a partir de la fermentación del mucílago), que se preparaba para la mesa de los aztecas más importantes.



Lanzando jabalina con el propulsor ("átlatl")

También utilizaban el "átlatl" en lengua *nahuatl* (propulsor de las jabalinas), arpones y dardos, arcos y flechas, redes y lazos, hondas y cerbatanas, según aparece en los códices Desdre, Nutall y Vindobonensis. Los tigres, jaguares, venados y águilas eran las presas más codiciadas.

▪ Carreras de bolas Tarahumara (o Rarájipari)

Las carreras de bolas (o Rarájipari) de los Tarahumaras, pueblo asentado en el estado de Chihuahua (Méjico), es un juego de pelota muy común entre los tarahumaras y los guarojíos. Es también el acto colectivo más importante que llevan a cabo los hombres tarahumaras.



Consiste en lanzar con el empeine del pie una bola (komakali) hecha de raíces de encino y correr descalzo detrás de ella hasta alcanzarla. Con esta carrera los equipos realizan apuestas, resulta ganador quien llegue a la meta, la cual a veces está a 200 km de distancia. Las carreras pueden durar hasta dos días, toda la comunidad apoya y ayuda a sus competidores: les llevan agua y pinole, iluminan su camino durante la noche con "ocotes" (antorchas) encendidos, les echan "porras" (e incluso corren con ellos a lo largo de toda la ruta). Las mujeres también juegan a lanzar dos pequeñas

bolas entrelazadas, a lo que le llaman “rowena”. Con las carreras representan la razón de ser de su existencia: el correr.



- **Juego del palillo o Ra´chuela**

Es otro de los juegos practicados por la tribu Tarahumara en México. Se juega en equipos, cada equipo es de 5 integrantes, y utilizan los llamados palillos, que se asemejan a una cuchara de un metro de largo. Están hechos de una sola pieza de madera de encino. En la punta miden tres centímetros de ancho y se van ampliando hasta alcanzar unos veinte centímetros donde empieza la cuchara.

Junto a los palillos entierran la pequeña pelota de madera, del tamaño de una de golf. Antes de empezar hacen las apuestas. Puede ser en efectivo o prendas. También el público apuesta. En cuanto gritan que inicia el partido, los diez jugadores agarran su palillo y amontonados buscan la pelota enterrada. El juego consiste en aventar la bola con el palillo para el lado contrario. El equipo que llega primero a la meta gana. Fijan un espacio de aproximadamente un kilómetro a lo largo del arroyo. No hay reglas para quitarse la pelota. Se empujan, se avientan y suben por la ladera en busca de la bola. Después de una reñida competencia, descansan un rato y continúan con el juego de pelota. Participan los mismos integrantes. En este caso la bola es más grande, de unos veinte centímetros de diámetro, y la avientan con el pie. En este juego no disputan el balón. Cada equipo tiene el suyo, gana el que llegue primero a la meta. Deciden dar tres vueltas aproximadamente un kilómetro cada una. Antes de hacer las apuestas, los indígenas se quitan un huarache para pegarle con más facilidad a la pelota. Así continua el juego hasta que el equipo ganador logra llegar a la meta.

- **La Balsería (“Chahuasiña”, o Danza de la Serpiente)**

Anualmente los indios guaymíes, o ngäbe, que habitaban en el occidente de Panamá y Costa Rica, tenían un festival en el que practicaban la Balsería. Era un juego en el que usaban, unas estacas de madera de balsa como arma arrojadiza para vencer al contrario. La balsería es un juego ancestral en el que dos equipos o dos contrincantes, intentan “dar” a los pies del contrario con un palo del árbol de balsa, para inutilizarlo en la lucha.

Es un juego con raíces mucho más profundas en la cultura Ngäbe-Buglé. Es una actividad de reflejos, de resistencia y de agilidad. Su significado es en honor a la Madre Tierra por todos los beneficios que da, puesto que en la mitología Maya la serpiente simboliza la sabiduría. Este juego en forma de danza, se sigue celebrando en la actualidad el 25 de mayo, en la Comunidad de La Casona, (uno de los 5 territorios indígenas Ngäbe que existen en Costa Rica) y se celebra dentro de la “Festividad de la Chiricanidad”, aunque en muchos pueblos de Panamá es una práctica muy habitual. Igualmente, solo dos pueblos Kiches en México, siguen conservando esta festividad: Momostenango y San Bartolo Aguas Calientes en Totonicapán.



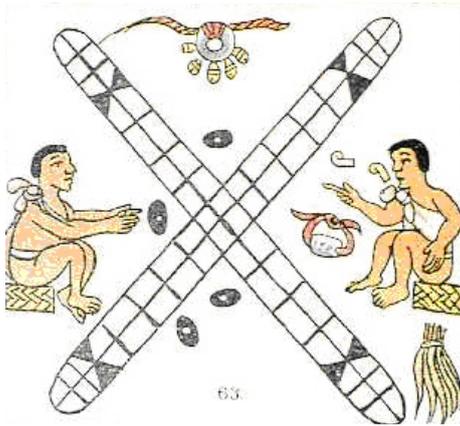
- **Juego de Pucara (o Shitanacuy)**

Este juego procede de la zona cañar del Ecuador y era un rito de la fiesta de Carnaval. Allí los combates eran llamados "el juego de pucara" y consistían en batallas campales que involucraban a varios participantes por lado. Sin embargo, el juego consiste más estrictamente, en una pareja de combatientes, o varias, que se enfrenta entre sí. Se llama "huaraca" al arma usada, pero no se trata de una honda, sino que es más bien una piedra atada a una larga cuerda de lana de alpaca. Los combatientes usan un gran sombrero hecho de cuero sin curtir, llamado "cubijón", que usan como un escudo con el cual desviar los golpes de la huaraca. Ellos se ponen frente a frente y se turnan para golpearse con sus huaracas. Brownrigg (1972: 97) señala que "En el pasado, cuando moría un campeón, su vencedor cortaba su garganta para reclamar la sangre con el fin de sembrar ésta en sus chacras". Con lo que tenemos una nueva conexión en estas tribus, entre la pérdida de sangre en el combate y la fertilidad de la tierra.



- **Patolli**

El Patolli, era un juego de azar religioso que realizaban los Teotihuacanos (200 a.C.-1000 d.C.), Toltecas (750-1000 d.C.), mayas (1100-1300 d.C.) y aztecas (1168-1521 d.C.).



Códice Florentino



Códice Magliabechiano

Era un juego de dados, en el que se utilizaban como dados, frijoles marcados de un cierto nombre de puntos. Se desplazaban sobre el cuadro, de casilla en casilla, con pequeñas piedras coloradas. El que llegue primero a su casilla de partida ganaba y se llevaba las apuestas. Este juego comenzaba quemando incienso y haciéndole promesas al dios del juego. Se jugaba en un tablero de alfombra de paja en forma de cruz diagonal con casillas rojas y azules, las fichas eran piedras de colores; los dados eran frijoles con puntos. El objetivo del juego era llevar todas las fichas hasta el final avanzando de acuerdo con el puntaje de los frijoles. Se jugaba entre 2 a 4 jugadores con 6 fichas cada uno.

Para ganar turnos extra, había que poner las fichas en las casillas de los extremos de la cruz y había 8 casillas. Si se colocaba una ficha en unas casillas triangulares, se debía pagar 2 apuestas al contrincante. Existían 8 casillas en el centro de la cruz que eran las de cruce de caminos, sólo en estas se podían comer fichas del contrincante. Si un jugador se comía una ficha, ganaba 1 punto de la apuesta. También se debía pagar 1 cuando no existían jugadas posibles. A los 6 frijoles que servían como dados, les pintaban un punto blanco en un lado para la puntuación.

- **Juego de la Caña de Maiz (Tájimol la kájbantik Yomixim)**

Este juego únicamente lo realizan los indígenas en el Estado de Chiapas desde mediados del siglo XVI. Se practica desde los 8 años en adelante en ambos sexos. Se inicia el juego cuando una pelota es golpeada y se intenta meterla en un cuadro hecho de caña, el saque se decide con quien dice el mejor verso y existe un juez o Mol (señor de respeto) que lleva la puntuación. Antes de cada evento se tocan los violines hechos de caña de maíz para animar a los jugadores. Se juega con el antebrazo, el dorso y el puño de la mano, no puede tocarse la pelota con las piernas ni con la palma de la mano, deben ser 3 jugadores por equipo: 1 cuidador o defensa y 2 delanteros, el Mol (árbitro) con una mazorca de maíz lleva la puntuación.



El equipo o jugador que diga el mejor verso “saca”, si la bola queda en el suelo se levanta con la boca. Para la puntuación, a la mazorca de maíz se le quitan 1 ó 2 granos cuando se logra meter la pelota en el cuadro y 2 ó 5 si golpea la caña del centro del cuadro, por la tardanza del juego llega a utilizarse la mitad de la mazorca. La cancha es un terreno cuadrado de 15 m por cada lado, que debe ser de tierra compacta, en dos extremos se colocan dos cañas de maíz con un cuadro en la parte media inferior. El cuadro de caña está hecho con caña de maíz y es sostenido con otra caña en la parte posterior como soporte de 2 m aproximadamente, y enterrada en el suelo 50 cms. La Pelota; se fabrica con un olote (corazón de maíz seco) y se forra con hojas secas de maíz, trapo y finalmente hojas de maíz amarradas con hilillos hechos de la misma hoja seca, mide de 8 a 10 cm. de diámetro. El defensa deberá llevar una protección en los brazos y espinillas de caña maíz y los delanteros en los antebrazos. El árbitro es un ancianito que lleva un chal negro, los jugadores portan el vestuario tradicional de Zinacantán. El ganador se convierte en un personaje muy respetado y se lleva todo el maíz desgranado. Se juega durante todo el año, principalmente después de la temporada de lluvias, cuando las cosechas ya se realizaron, en agradecimiento por haber tenido una buena cosecha.



▪ Tejo (o Turmequé)

En Sudamérica se destacaron los Chibchas (de la actual Colombia), por su capacidad para recorrer largos trayectos, pero también le daban mucha importancia al Tejo, "juego original, de nombre Turmequé"; era practicado por habitantes prehispánicos del altiplano cundi-boyacense desde hace más de 500 años, quienes usaban un disco de oro llamado "zepguagoscua", de aproximadamente 680 gramos de peso. Al popularizarse fue sustituido por un disco de piedra y actualmente se usa uno de metal (tejo) del mismo peso.

La idea del juego es lanzar el tejo e introducirlo en un círculo metálico (bosín), en el cual se colocan las "mechas", ganando el juego quien revienta la mayor cantidad de mechas, o quien logre introducir el tejo en el bosín. Se hacen competencias individuales y por equipos.

La puntuación es acordada por los rivales, aunque en la mayoría de lugares se cuantifica de la siguiente manera: todos los jugadores hacen su lanzamiento y el tejo que más se acerque al bosín obtiene un punto (mano) y es el que lanza primero en la siguiente ronda. Tres puntos o "manos", equivalen a un "balazo", que es el nombre que se le da a la quema de una mecha. Los juegos suelen pactarse principalmente a balazos. El introducir el tejo en el bosín equivale a dos balazos. La jugada más cuantiosa se da al reventar una mecha habiendo también introducido el tejo en el bosín (todo en un solo tiro); a esta jugada se le llama "moñona" y equivale a tres balazos.

Los indígenas que habitaban lo que hoy es el departamento de Nariño (Colombia), tenían un juego parecido al tenis en el que se empleaban raquetas hechas con cuero templado.



Embocinada y Mano - Tejo de Colombi



Cancha de Turmequé

7.3. JUEGOS EN SUDAMÉRICA

- Palín (o Chueca)

El Palín es un deporte ancestral Mapuche, o araucanos, que habitaban la zona actual de Chile. Se jugaba con una bola (pali) y un bastón de madera (weño). Dos equipos se colocaban en filas enfrentadas a lo largo de la cancha, cada jugador frente a su “kon” o rival personal. El juego se iniciaba sacando el pali del hoyo del centro de la cancha (“sungul”). Los jugadores, con los pies descalzos, se movían en sentido longitudinal. Se anotaba un punto (“raya”) cuando la bola sobrepasaba la línea de fondo contraria (“tripalwe”), luego se volvía a sacar del centro. Obtenía la victoria el equipo que marcara cuatro puntos seguidos, los partidos podían durar tres y hasta cuatro días.



Lámina de Claudio Gay (Francia, 1800 -1873) naturalista contratado por el Gobierno de Chile en 1830 para registrar la historia natural y social del país.

Los conquistadores españoles llamaron al juego con el nombre de Chueca, por la similitud con un juego peninsular. En esa época el juego era rudo requería una rigurosa preparación física y estaba acompañado por cantos y rituales. Argumentando las apuestas que se realizaban y las lesiones que solían padecer los jugadores las autoridades españolas prohibieron en juego. Sin embargo, el juego nunca se abandonó, el 24 de junio de 2004 el gobierno chileno lo reconoció como deporte nacional, hoy existen en Chile más de un centenar de clubes para su práctica.

El objetivo es llevar esta pelota usando los bastones hacia una meta (*tripalwe*, "salida") que está simbolizada por la línea de fondo del equipo rival obteniendo un punto o *tripal*. Los Lonko paliife (jefes de cada equipo) deben discutir o pelear hasta que uno de ellos logra sacar el Pali del hoyo. Así comienza a ser disputado el juego por los Palife (jugadores), con el objetivo de lanzarlo a la raya contraria, que corresponde a uno de los extremos del paliwe o lineal de la cancha, eso se llama Raya o punto.

Las maniobras consistían en golpear la bola a ras de suelo o en altura (*witrulon*), dominar la bola en el aire (*malkotun*) y el *malkokantun* que consistía en ir dominando la bola en el aire sin dejarla caer hasta pasársela a otro jugador.



Le jeu de la Ciueca, por Giulio Ferrario ca. 1816.

Cada jugador de un equipo tiene una función específica en el juego según su posición en el campo, pero en general reciben el nombre de *palife*, *kudefe* ("jugador") y *kona* ("mocetón"), el jugador que dirige al equipo era conocido como Diñilfe y cumple una función similar a la de capitán del equipo. El jugador con mayores habilidades era denominado como "Chañatufe".

En 1764 durante el sínodo de Santiago de Chile, presidido por el obispo Manuel de Alday, la iglesia denunciaba el Palín como un juego que daba ocasión a la promiscuidad de sexos, pues lo jugaban tanto

hombres como mujeres. Sin embargo, a finales del siglo XIX, se practicaba aún desde Santiago hasta la Isla Grande de Chiloé.

▪ El Kollellaulin

Es un arte marcial de origen mapuche (pueblo indígena precolombino del suroeste de Argentina y sur de Chile), que significa en mapudungun (lengua mapuche), “potencia de hormiga”, refiriéndose a la potencia física de este animal capaz de cargas muy superiores a su propio peso. Otra explicación era el estado en el que quedaba el guerrero luego de someterse a este entrenamiento, espalda ancha con torso musculoso y cintura pequeña como la de una hormiga.

El kollellaullin consistía en un riguroso entrenamiento que se llevaba a cabo durante toda la vida del guerrero mapuche (“Cona”), formándolo en destrezas físicas y gran musculatura. Se podía considerar al *kollellaullin* como al budo japonés, puesto que consistía más que en un sistema cerrado, en un conjunto de prácticas entre las que se podían encontrar: el palin (juego de la chueca); pillman (juego de la pelota de viento); Linao (parecido al rugby); choiquepin (correr sobre una pierna); lazu ó ladu (prácticas de los lazos con cuerda); curantun (lanzamiento de piedras); waikitun (pelea con lanza); Lekaitun (uso de boleadoras); ngurukuram (robarle el huevo al zorro); trentrikan (caminar sobre zancos); Llighkan (esgrima de cañas de colihues “Chusquea chumingii”); Lonkotun (lucha agarrándose del cabello y arrastrando al contrincante hasta que tocara el suelo con la frente); Lefkawellun (carrera a caballo); Lonkoquilquil (ejercicios y combate con maza); Metraturun (lucha cogiéndose de los brazos); Pülkitun (ejercicios con arco y flecha); Reñitun (esgrima de lanzas); Rüllun (ejercicios de saltos en ríos y lagos desde altura); Rünkütun (ejercicios de saltos sobre obstáculos); Wadatun (ejercicios con lanza-anzuelo para derribar jinetes); Weyeltun (ejercicios de natación); Witruwetun (ejercicios con honda autóctona, una banda de lana con ensanchamiento de cuero para el proyectil); boxeo mapuche (se daban golpes de puño en forma alternada sin cubrirse ni defenderse hasta que uno de los combatientes decía basta).



Cada guerrero, después de recibir una formación general en el uso de armas (lanza, arco y flecha, makana, lanza larga, boleadora, etc.), elegía un arma en la que se especializaba durante toda su vida, así luego, los ejércitos se organizaban teniendo en cuenta el arma de especialización del guerrero. Sin duda, el arma en la que más se especializaron fue la makana, una especie de maza que la usaban para destrozarse la armadura de sus oponentes de un solo golpe.

Algunas prácticas de los guerreros, eran llamadas lawenkura, o katanlipan, y consistían en inyectarse debajo de la piel de hombros, espaldas, piernas, brazos y cuello, polvo fino de roca durísima (Lauenkura) o de huesos de puma para adquirir dureza, fuerza y valentía. Algunos soldados se convertían así en "inmortales" de gran ferocidad en el combate.

Otras prácticas, parte del entrenamiento, eran el bañarse varias veces al día en las frías aguas de cascadas (traitraiko) para purificar el alma y el espíritu, además esto acostumbraba al cuerpo a condiciones extremas y endurecía el carácter para mantenerlos limpios y sanos. El guerrero mapuche iba a la guerra recién bañado y con ropa limpia, pues para él la guerra era algo sagrado, un campo de acciones en el que podían manifestar lo mejor de sí mismos, sus más altas cualidades. Como preparación antes de ir a un combate, ayunaban, mantenían castidad, se hacían sangrar las piernas con piedras afiladas, dormían a la intemperie, practicaban largas caminatas y carreras. Los guerreros mapuches tenían una palabra: "Trepelaimidzuam", que quería decir "vigilarse a sí mismo". Eso fue lo que les permitió mantenerse en estado de guerra durante casi 400 años.

La rigurosa preparación física y destreza en el manejo de las armas, hizo del Mapuche un guerrero digno de ser considerado uno de los mejores en el mundo, por su capacidad física, su alta motivación, su severa disciplina, por un verdadero culto al cuidado y manejo de las armas, por su capacidad de soportar el frío, el calor, el hambre, la sed y el dolor y desprecio por la muerte. Era un guerrero al estilo espartano.

Hoy en día el kollellaullin es practicado como un arte marcial, un método integral de acondicionamiento físico y un tipo de gimnasia.

▪ **El Tinku**

El Tinku es un ritual y una danza folklórica de Bolivia, que se realiza en el norte del departamento de Potosí y el sur del departamento de Oruro. El significado de la palabra, originaria del idioma quechua, es "encuentro"; en aymara significa "ataque físico". Es necesario mencionar que no debe confundirse la "Danza del Tinku", cuya creación es del siglo XX con el "Ritual ceremonial del Tinku", que es de origen pre-inca.

El Tinku es un ritual pre-incaico pero con mezcla de la religión cristiana, que se practica anualmente durante varios días en las comunidades de la región del norte del departamento de Potosí; más concretamente, se celebra cada año en torno al 3 de mayo, la Fiesta de la Cruz en Macha, provincia Chayanta, a 165 kilómetros de Potosí, que recibe a 62 comunidades que se medirán a golpes en el Tinku. El Tinku

es originario de la región en la que habitan los Laymes, los Jukumanis, y los Pampas.

Es practicado como un rito ceremonial mezclándose con la costumbre, filosofía y religión de los pueblos originarios para su devoción mística. Dentro del Tinku también hay música y danza (las comunidades suelen entrar en marcha tocando los ritmos de Jula-Jula y el zapateo al ritmo de las tonadas). Así el Tinku significa pelea en conjunto entre las comunidades, junto con el sacrificio del derramamiento de sangre, tal vez simbólicamente, para traer fertilidad a la tierra y tener una buena cosecha y en ningún momento se basa en ver la comunidad (“ayllu”) que es más fuerte que la otra.

El Tinku es una pelea cuerpo a cuerpo estimulada por el alcohol. Son adiestrados desde niños en esta lucha. Llevan la cabeza cubierta de una vestimenta de cuero llamada “montera”, similar a un casco tan duro como el metal, las manos enguantadas en garras y aristas de bronce. Con increíble destreza física se revuelven, aplicando y replicando duros golpes entre los oponentes, en un combate similar al boxeo, en el que todo vale.



De acuerdo a las tradiciones, el combatiente que ha sido vencido debe derramar su sangre con abundancia como un sacrificio u ofrenda a la Madre Tierra, conocida comúnmente por estas comunidades como “Pachamama”, para que en ese año la cosecha sea abundante. Este rito ceremonial, constituye actualmente un combate entre miembros de las comunidades indígenas y se efectúan entre varones, mujeres “Imilla wawas” (mujeres solteras) y niños de las comunidades. Los enfrentamientos corresponden a un ordenamiento social establecido; es decir, los varones para poder ser escuchados por los demás varones y poder casarse deben haber participado de este rito. Últimamente las peleas están siendo controladas y vigiladas por un árbitro, que son las

autoridades máximas de estas comunidades: el Jilakata y el Alcalde Mayor; a pesar de lo cual siguen siendo luchas muy violentas.

En Bolivia y el sur peruano, las mujeres que asistían al tinku podían ser capturadas por los vencedores y ocasionalmente violadas (Gorbak, Lischetti y Muñoz 1962: 250, 258; Platt 1986: 240). Por lo general, parece que las que asistían eran solteras y en algunos casos, sus captores podían casarse con ellas. Los soldados incas también podían retener a las mujeres que capturaban en combate y los soldados especialmente valientes, recibían por esposas bellas mujeres (“acllas”), que estaban al servicio del emperador (Rowe 1946: 280). Joan Santa Cruz Pachacuti (1928: 192) relata que Túpac Inca regresó de la guerra en Quito trayendo consigo gran cantidad de mujeres para que sirviesen a la “coya” (esposa principal del emperador Inca) y fuesen “acillacuna” (muchachas nobles dedicadas al culto del sol).

▪ **Carreras y luchas Onas**

Los Selknam, o “onas”, eran una tribu ubicada en la zona de Tierra de Fuego, entre Argentina y Chile, que a finales del siglo XIX fueron casi exterminados por un genocidio que buscaba tierras para colonos. Las actividades físicas constituían la principal actividad de jóvenes y adultos de esta tribu, lo que contribuía a su gran agilidad y fortaleza. Practicaban sobre todo las carreras pedestres y la lucha cuerpo a cuerpo, pero también practicaban la caza y el tiro al blanco con arco y flecha, el boxeo, y un juego de pelota, objeto que fabricaban con las membranas natatorias de los pingüinos.



- **Las carreras pedestres:** Las carreras pedestres eran el ejercicio preferido. Existían dos tipos: las de velocidad pura y las de resistencia, a largas distancias, que generalmente consistían en trepar hasta la cumbre vecina y regresar, o correr alrededor de un lago. Para el primer tipo, marcaban una meta o línea de llegada y todos partían de un mismo lugar, o bien los contendientes se ubicaban a ambos extremos de la pista y debían alcanzar un punto central estimado como equidistante de aquellos. Cualquiera que fuera la forma de practicarlas, no había premios establecidos, pues la

reputación que obtenían los vencedores era un motivo más que suficiente para dedicarle el máximo empeño. Además, había carreras para exteriorizar la alegría del encuentro entre dos grupos de amigos, en las que participaban todos los presentes. Por otra parte, este deporte, exclusivo de los hombres, se usaba en ocasiones para dirimir cuestiones enojosas.

- **Lucha cuerpo a cuerpo:** Era una diversión muy importante entre los hombres. Se practicaba con el cuerpo desnudo, el cual, en el caso de eventos formales, se pintaba de rojo. En razón de su interés y por afán de sobresalir, se preparaban desde jóvenes. La forma de luchar era tomarse mutuamente del cuerpo y tratar de derribarse, siendo prohibidas las zancadillas y este procedimiento duraba hasta que uno se declaraba vencido. Además, se usaba cuando trataban de dirimir enojos o discusiones entre componentes de diferentes grupos o tribus; en este caso, se luchaba también por parejas, aunque en forma más violenta, llegando los golpes, a veces, a provocar la muerte de un contendiente.



Foto de un combate en una reserva ona (1982). Foto de Martin Gusinde (Biblioteca Nacional de Chile)



- **Juegos de pueblos indígenas (Brasil)**

La idea de los Juegos nació de los hermanos Marcos y Carlos de la etnia Terena en el inicio de la década de los años 80. Durante 16 años buscaron medidas y apoyo de las instituciones oficiales gubernamentales para la realización de las "Olimpiadas Indígenas". Sus peticiones no fueron atendidas hasta que en el año 1996 con la creación del Ministerio del Deporte en Brasil, la propuesta fue aceptada por el Ministro en vigor, Edson Arantes do Nascimento, Pelé. La primera edición de los Juegos de los Pueblos Indígenas tuvo lugar en Goiânia, en octubre de 1996, con la presencia de 25 grupos étnicos y más de 400 atletas, y contó con la presencia de Pelé, que incluyó el evento en el calendario de la Secretaría Nacional de Deporte. Los II Juegos se llevaron a cabo en la ciudad de Guairá, Paraná, en octubre de 1999, y asistieron 31 grupos étnicos y más de 600 atletas. Posteriormente se disputaron en: Marabá (2000), Campo Grande (2001), Marapani (2002), Palmas (2003), Porto Seguro (2004), Fortaleza (2005), Recife/Olinda (2007), Paragominas (2009) y también han tenido lugar otras tantas ediciones de Juegos Regionales, que tienen diferentes denominaciones como: Fiesta del Indio, Juegos Interculturales, etc. Siguen un modelo semejante a los que se realizan en el ámbito nacional, con mayor o menor enfoque, en cuanto a actividades deportivas o culturales.

Paralelamente a los Juegos, se organizan representaciones, danzas, cánticos, venta de sus productos de artesanía y celebración de un foro social, donde se tratan temas importantes sobre la problemática de las comunidades indígenas. Estos eventos contribuyen a dar a conocer y a difundir la cultura de los indígenas de Brasil.

La organización de los Juegos, la llevan a cabo los propios indígenas con la ayuda de la FUNAI (Fundación Nacional de Ayuda al Indio), del Ministerio del Deporte, de la Secretaría del Deporte Estatal y algunas veces de los propios Ayuntamientos donde se realizan. Los indígenas son los responsables de la intermediación entre las Comunidades y el Estado a través del Comité Intertribal de Ciencia y Memoria Indígena.

Inicialmente se disputaban en 11 modalidades diferentes y actualmente son ya 20 las pruebas que se organizan: Arco y Flecha; Carreras de canoas; Carrera de Tora; Carreras (velocidad y resistencia); Luchas Corporales; Lanzamiento de lanza; Natación; Cabo de Guerra; Cerbatana; Xikunahaty; Ronkrã; Peikrã; Kagôt; Katulaywa; Akô; Jãmparti; Kaipy; Tihimore; Hipipi; y Fútbol. En todos los deportes tradicionales no existe la figura del árbitro. Todos los participantes reciben sus premios y el equipo recibe también un premio de participación. Estas pruebas se dividen en tres grupos:

- a) Juegos incorporados, que no pertenecen al contexto de prácticas sociales indígenas como el fútbol, el cabo de guerra y el atletismo.
- b) Juegos con identidad cultural, representativos de algunas etnias, como la carrera de tora, el arco y flecha y el lanzamiento de lanza.
- c) Juegos demostrativos, que son realizados sólo por algunas etnias, el caso de la cerbatana, y del juego de bola con la cabeza.

- Arco y flecha



Los pueblos indígenas usaron mucho este instrumento como arma de guerra. Actualmente se usa para la caza, la pesca y los rituales, y también se ha convertido en un deporte, se juega entre pueblos e incluso con personas no indígenas. En la mayoría de las tribus indígenas brasileñas, el arco está hecho del tallo de una palma de color oscuro llamada *tucum*, que se encuentra muy cerca de los ríos. El pueblo Gavião de Pará lo hace con la madera roja llamada *aruerinha*. La gente de Xingu usa madera de hierro, *aratazeiro*, *pau d'arco* e *ipe* amarillo. Los indios de la parte superior del Amazonas usan mucho la palma de *durazno*, y las tribus de habla tupí son las únicas que a veces usan madera de palma. El patrón del tamaño del arco obedece a la necesidad de su uso, de acuerdo con la cultura de cada pueblo.



La flecha está hecha de una especie de bambú llamada *taquaral* o *canaia*. La punta está hecha de acuerdo con la tecnología de cada etnia. Hay flechas más largas y puntas en forma de sierra, que se usan mucho para pescar. Otros consejos están hechos con la flecha de madera en sí. Algunas personas ponen huesos e incluso dientes de animales. Hay otras flechas prácticamente sin extremos, pero con una especie de esfera (cocos), utilizada en la caza de aves. El objetivo es sacrificar el ave y evitar heridas en la piel o daños a las plumas y plumas. También hay otro armamento en forma de arco sobre el cual se arroja la piedra, llamado *bodoque*.

La prueba de tiro con arco se celebra en estos juegos solo a nivel masculino individual. Cada delegación indígena debe registrar un máximo de dos atletas. Cada atleta tendrá derecho a tres disparos, y debe traer su propio equipo (arcos y flechas). Si hay un problema con el equipo, el atleta puede reemplazarlo o solicitar tiempo para su reparación. El objetivo es el dibujo de un pez y la distancia es de aproximadamente 30 metros. La puntuación se consigue sumando las dianas en cada área del objetivo, con puntajes variados y previamente definidos por la Comisión Técnica. Habrá una primera ronda de clasificación, que calificará para la segunda. En esta fase, a la que solo acceden los 12 mejores en la primera fase, comienza una nueva puntuación, que definirá la clasificación final.

○ **Cabo de Guerra (o Soga-tira)**



Es una modalidad practicada para medir la fuerza física, el tira y afloja es ampliamente practicada por todos los grupos étnicos que participan en todas las ediciones de los Juegos. Es uno de los eventos más esperados, dada la importancia que le dan a la fuerza en todas las tribus. Se realizan competiciones tanto de hombres como de mujeres.

Cada delegación, puede apuntar un máximo de dos equipos (masculino y femenino), que consta de 10 atletas cada uno y dos reservas. Habrá un sorteo para establecer los enfrentamientos. Todas las eliminatorias serán a una ronda, hasta que se llegue al ganador. Los detalles se definen en la Comisión Técnica.



○ **Piragüismo**



La canoa se ha utilizado desde la antigüedad, como medio de transporte y para la pesca, siendo esencial en la vida de los indios. Por supuesto, cada persona tiene una forma de hacerlo. Los bakairis usan corteza de jatoba. Las canoas Karajá son más angostas que las otras porque están hechas de un tronco más delgado y alcanzan mayor velocidad en aguas difíciles de manejar. Los pueblos amazónicos, como los Mundurucus, usan el fuego para cavar en el tronco del árbol de Itaúba.

Cada delegación debe apuntar en la competición, un equipo de dos personas en una única embarcación. La prueba se realizará en un río o lago abierto, cuya ubicación específica, distancia y curso serán definidos por la Comisión Técnica. A los competidores se les permitirá el reconocimiento previo del curso y las canoas. Solo el primer clasificado de cada serie participará en la ronda final, en la que se determinará el ganador. Cada equipo deberá llevar sus propias palas.

Desde el comienzo de los Juegos, para organizar la competencia de esta prueba, ha habido una gran preocupación, porque cada grupo étnico tiene su propia tecnología para fabricar sus canoas, hechas a mano, pero sin obedecer un estándar exacto de tamaño y peso. El problema se resolvió eligiendo las canoas del Rikbatsa, al norte de Mato Grosso, excelentes piraguas, que son iguales para todos, siendo sorteadas entre los participantes. Por lo tanto, desde los III Juegos en adelante, los competidores comenzaron a usar canoas tradicionales hechas de madera por los indios Rikbatsa.

○ **Atletismo**

La realización de esta prueba ha pasado por varias modificaciones, hasta establecer que la carrera de 100 m (masculina y femenina) es la ideal para estos Juegos. En los primeros Juegos también se disputó el 4x100 m y el salto de longitud y en la segunda edición se incorporó la prueba de resistencia de media distancia por relevos (5.000 m). Cada equipo indígena participó con diez atletas, tomando turnos cada 1,000 m.

El ejercicio físico es parte de la vida diaria de los pueblos indígenas. Tradicionalmente, la tribu Gavião Kiykatêjê practica la Akô (carrera de varita), en la que dos equipos de atletas corren la carrera de

velocidad en un relevo de cuatro, cuyo relevo es una varita de bambú.



Cada delegación indígena puede apuntar un máximo de dos equipos, uno masculino y otro femenino, compuesto por dos atletas. El número de equipos en las eliminatorias iniciales se establece por la Comisión Técnica, según el número de atletas inscritos. Para las series posteriores, solo se clasifican los primeros corredores de cada serie, hasta alcanzar la final.



o **Carrera de Troncos (Tora, o Buriti)**

Los numerosos los pueblos indígenas que practican esta actividad: Krahô, Xerentes y Apinajés do Tocantins, que habitan la región central del estado de Mato Grosso en 11 tierras indígenas, y las tierras indígenas Gavião Parakategê y Kyikatêjê do Pará, Madre María. El Kanela y el Krikati son del estado de Maranhão y los Xavantes. Igualmente recibe varios nombres, como Tora, o Buriti.

En el Kayapó do Pará y Mato Grosso realizan un deporte similar, que consiste en cargar y no correr con los troncos. El *Fulni-ô* de Pernambuco habría practicado este deporte en el pasado, según el estudio del antropólogo Curt Nimuendajú. Entre los Krahô, Xerente y Apinajé, la **Carrera de la Tora** difiere en varios aspectos, obedeciendo

sus ritos tradicionales de significados sociales, religiosos y deportivos. Para la gente Khraô, que vive en una larga franja continua de Cerrado en el estado de Tocantins, está asociada con algún rito y, según este rito, los grupos de corredores varían, así como el curso y el tamaño de los registros. Estas actividades siempre se realizan con dos troncos prácticamente iguales. Los participantes se dividen en dos grupos de corredores "rivales", con un solo atleta de cada grupo llevando el tronco, realizando relevos en la misma carrera. Las carreras tienen lugar fuera del pueblo, nunca dentro, o como mucho, establecen los puntos de inicio y finalización en el patio de una casa llamada *woto*, una especie de hueco preparado para todas las actividades culturales, sociales y políticas.



La Carrera de la Tora siempre se realiza al amanecer y al anochecer. Las carreras externas generalmente tienen lugar en las últimas tardes, cuando los Krahô regresan de alguna actividad colectiva (cazar o desplazarse). Cada equipo está compuesto por un máximo de 15 atletas. En cuanto a la estrategia de carrera, los atletas pueden ir todos juntos para dar el relevo en el momento que crean oportuno, o dividirse a lo largo del recorrido para irse pasando el tronco. Los enfrentamientos se deciden mediante sorteo. Se realizan dos vueltas. Se hace sorteo para elegir los troncos. Se utiliza el sistema de eliminatorias simples en todas las fases hasta llegar a un ganador. En la arena están los cargadores y un orientador con cada equipo. No existe la figura del árbitro. En los IX Juegos, la distancia a recorrer fue de 400 metros aproximadamente y el peso de los troncos fue de unos 80 kg.

Entre las etnias que lo practican están los Xavante (Mato Grosso), Gavião Kyikatêjê/Parakateyê (Pará), Xerente (Tocantins), Krahô (Tocantins), Kanela (Mato Grosso), Krikati (Mato Grosso), Apinaje (Tocantins). La carrera de tora difiere en las distintas etnias obedeciendo a sus ritos tradicionales de significado social, religioso y deportivo. Para el pueblo Krahô está asociada a un determinado rito, que hace que varíen los grupos de corredores, así como el recorrido y el tamaño de las toras. Las carreras se realizan de fuera hacia adentro de la aldea, o

dentro de la misma, en este caso se establece la salida y la llegada en una casada llamada *woto*, que es una especie de oca preparada para todas las actividades culturales y sociales. Siempre es realizada al atardecer o al anochecer. Las corridas que empiezan fuera de la aldea, se realizan generalmente al final de las tardes, cuando los Krahô vuelven de alguna actividad colectiva como la caza o la poda. La carrera de tora se practica en rituales, fiestas y juegos, en esos casos las toras pueden representar símbolos mágicos o religiosos, como durante el ritual de Porkahok, que simboliza el fin del luto de algún miembro de la comunidad. Por la mañana las carreras de toras tienen un sentido de preparación gimnástica para la preparación del cuerpo. Se corre con toras usadas, alrededor de las casas en sentido anti-horario.

Los Xavante realizan la carrera entre dos equipos de 15 o 20 personas. Pintan sus cuerpos, corriendo más de cinco kilómetros, relevándose hasta llegar al centro de la aldea, donde inician una danza llamada Uwede'hõre. En la fiesta de U'pdõwarõ, la fiesta de la comida, también existe la carrera con tora, en ese evento la tora usada es mayor y más pesada.

En todas estas manifestaciones, normalmente hay participación de mujeres. No hay un premio para el vencedor, solamente la demostración de fuerza física y resistencia.



Nativas de la tribu Gavião, compitiendo en la carrera femenina de relevos con troncos.

Generalmente, todos los pueblos que hacen esta actividad, confeccionan las toras con el tronco de una palmera llamada *buriti*, una especie de cocotero, considerado sagrado por los Krahô. Del *buriti*, los indios aprovechan todo, desde su fruto como alimento, hojas para la cobertura de casa y confección de artesanías (cestas, abanicos) y el tronco para rituales y actividades deportivas. En la preparación del corte de la madera, hay un ritual de cantos y danzas. Se derrumba y corta en dos partes en forma de cilindros de igual tamaño. Las toras poseen tamaños variados, de acuerdo con el ritual para el que sea realizado, pesando de 100 a 150 kilos. Muchas toras son “guardadas” dentro de ríos para que absorban agua y pesen más. Se practica en rituales,

fiestas y juegos. En estos casos, los registros pueden representar símbolos mágico-religiosos, como durante el ritual Porkahoks, que simboliza el final del duelo por la muerte de algún miembro de la comunidad. En la mañana, la carrera gana un sentido de gimnasia para la preparación del cuerpo.

Los Gavião Kyikatêjê / Parakatejê, de Pará, también tiene grandes corredores de troncos. Obedecen los mismos rituales que otros pueblos, pero hay una peculiaridad que es Jãmparti (pronunciado lammparti): una carrera con un tronco de más de 100 kg y llevada por dos atletas. Esta carrera siempre se realiza en el período final de las carreras de troncos ordinarias. En todas estas manifestaciones hay participación de mujeres. No hay premio para el ganador, ya que solo se demuestran la fuerza física y la resistencia.

El enfrentamiento entre los diferentes grupos étnicos se realiza previamente por sorteo y se desarrolla mediante un sistema de eliminatoria simple en todas las fases.

○ **Xikunahity (Parasi, o Fútbol de cabeza)**



Se pronuncia Zikunariti en el idioma de Parasi, e Hiara en el idioma de Enawenê Nawê. Es una prueba similar a un encuentro de Fútbol, pero en el que los golpes solo se pueden dar con la cabeza. Es un deporte practicado tradicionalmente por los pueblos Paresis, Salumãs, Irántxes, Mamaidês y Enawenê-Nawês de Mato Grosso. Lo juegan dos equipos compuestos cada uno de ellos por ocho, diez o más atletas y un capitán. Se desarrolla en un campo de tierra, similar a un campo de Fútbol, con una línea de demarcación en el centro, que establece el terreno de cada equipo.

El partido comienza cuando dos jugadores veteranos, uno de cada equipo, van al centro del campo para decidir quién lanzará el balón al otro, quién debe golpearlo. Esto se decide por diálogo y el partido comienza entre esos dos jugadores veteranos, con el primer cabezazo al campo contrario, que será devuelto por uno de los jugadores contrarios también con la cabeza. Después de esto, los dos jugadores abandonan el campo y no realizan ninguna otra actividad durante todo el juego. En la contienda, la pelota no puede tocarse con las manos, los pies u otra parte del cuerpo, pero puede tocar el suelo antes de que sea golpeada por el otro equipo. Los jugadores de Parecis se arrojan y se sumergen boca abajo, cuidando de no tocar con la nariz el suelo, lo que provoca numerosas heridas y demuestra la gran habilidad de los jugadores. El

equipo anota un punto cuando la pelota no es devuelta por los oponentes. Los encuentros pueden durar más de 40 minutos.

La leyenda Pareci cuenta, que el Xikunahity fue creado por la principal entidad mítica de la cultura Pareci, Wazare. Después de cumplir su misión de distribuir a la gente de Pareci por toda la Chapada dos Parecis, Wazare tuvo una gran fiesta de celebración antes de regresar a su mundo. Durante la fiesta, la entidad mítica mostró a todos la importancia de la cabeza, al mando del cuerpo y su capacidad para desarrollar inteligencia y alcanzar la plenitud mental y espiritual. También demostró que la cabeza podía usarse para demostrar su capacidad física, específicamente en su habilidad en el Xikunahity. Fue en esta celebración, la que dio lugar al primer partido de este deporte.

Entre los Pareci, el deporte solo se practica durante ceremonias importantes, como: ofrecer la primera cosecha de los campos, iniciar a jóvenes de ambos sexos, reformar las flautas sagradas, cazar, pescar y recolectar abundantes frutos silvestres y la reincorporación de un espíritu nuevo en pacientes con enfermedades terminales.



La pelota utilizada en el juego es peculiar, porque está hecha por Parecis, savia mangabeira, un tipo de látex. El proceso de preparación tiene dos etapas: en la primera, la savia se cosecha y se coloca sobre una superficie lisa, donde permanece durante un tiempo, hasta que se forma una capa ligeramente gruesa. En la segunda fase se realiza la parte central de la bola (núcleo), que incluye calentar la savia de mangaba en una sartén, lo que da como resultado una película. El látex tiene sus extremos unidos para formar un saco que se inflará con aire a través de una "pajita". Luego, el núcleo adquiere formas redondeadas y recibe sucesivas películas de látex, hasta que forma una bola, se seca y se enfría, obteniendo la consistencia suficiente para saltar. La pelota tiene aproximadamente 30 cm de diámetro.

Desde su inicio, la disputa de Xikunahity involucra apuestas. Las apuestas en el pasado eran de flechas, armas de guerra, mascotas, efectos personales, familiares o colectivos. Los más viejos dicen que, además de los artículos personales, las mujeres también se usaban para apostar. Hoy en día se usan jabones, radios, cajas de fósforos, escopetas, pólvora, y diversos objetos privados. Las apuestas se realizan de forma discreta y sin compromiso explícito, y se acepta la

palabra del apostante. El equipo ganador, además de ganar las apuestas, recibe un trofeo simbólico. Las mujeres y los niños no participan directamente en los equipos que juegan Xikunahity, por considerarlo un juego de hombres. Entre los Nawenê-Nawês, este deporte solo se practica dentro del festival de Yákwai, festival espiritual que se celebra durante seis meses.

La primera presentación pública oficial del Xikunahity tuvo lugar durante los II Juegos de los Pueblos Indígenas, celebrados en Guairá-PR, en octubre de 1999, por Parecis. Hoy es un deporte de demostración en este evento.



- **Katulaiwa (Fútbol)**

Las reglas por las que se rige esta competición en los Juegos Indígenas, son las de la Confederación Brasileña de Fútbol, excepto en el tiempo de juego, que es de 50 minutos, dividido en dos tiempos de 25 minutos cada uno, con un intervalo de 10 minutos.

Según las tradiciones culturales deportivas de los pueblos indígenas en Brasil, hay informes de que los grupos étnicos que desaparecieron practicaban el juego de pelota con los pies. Podemos mencionar a los habitantes indígenas de Alto Xingu-MT, que practican un deporte, llamado Katulaiwa, similar al fútbol, donde la pelota se patea usando solo las rodillas y la regla se parece a la del fútbol, de manera similar, el Pareci, con "fútbol de cabeza", Xikunahity. Por lo tanto, si considera que existe una relación tradicional entre los pueblos indígenas y los deportes de pelota. Quizás esta sea la explicación de la similitud entre brasileños indígenas y no indígenas: la pasión por el fútbol. Uno de los grandes jugadores de fútbol y dos veces campeón mundial de fútbol llamado Manoel Garrincha era descendiente de los indios Fulni-ô de Águas Belas-PE.



La primera competición entre indígenas de diferentes etnias para practicar este deporte, tuvo lugar el 19 de abril de 1979 el Día de los Indios. Se organizó un equipo de fútbol indígena para un partido amistoso contra un equipo del Centro Unificado de Enseñanza de Brasilia (CEUB). Los grupos étnicos que formaron parte del equipo fueron: Karajás, Terenas, Bakairis, Xavantes y Tuxás. De esta experiencia nació un equipo de fútbol y de Fútbol Sala, compuesto por estudiantes indígenas llamado "Kurumim".

Es importante resaltar, que en esta prueba no se resalta al mejor jugador, al máximo goleador, el portero menos goleado, o al defensa más eficaz, sino que solo se destaca el aspecto lúdico del deporte, haciendo realidad el *juego limpio* y el resultado del equipo. Todos los grupos étnicos inscriben equipos en la competencia y, a pesar de la popularidad del deporte, en los Juegos Indígenas no es una prueba que atraiga gran número de espectadores, que prefieren ver deportes tradicionales y eventos culturales.

○ **Lanzamiento de Lanza**

El lanzamiento de lanza, es una prueba individual realizada solo por hombres. En los Juegos Indígenas, el recuento de puntos se realiza de acuerdo con la distancia alcanzada, no a un objetivo; es decir, el que alcanza la distancia más larga gana. Las lanzas son proporcionadas por la Comisión Técnica y se fabrican tradicionalmente con madera rústica. En la tradición indígena, se usa la lanza para cazar, pescar, o para la defensa frente a ataque de animales.



○ **Lucha corporal**



Las peleas corporales son realizadas por hombres y mujeres y se insertan como deporte dentro de las culturas tradicionales de cada tribu; por lo que estas se celebran desde la primera edición de los Juegos Indígenas como deporte de demostración. Existen diferentes tipos de lucha en cada tribu:

- *Aipenkuit*: Practicada solo por los hombres del pueblo Hawks en el estado de Pará.
- Huka-Huka: Practicada por el pueblo Xinguan y el Bakairis, tanto hombres como mujeres.

- *Iwo*: Practicada por el pueblo Xavante del estado de Mato Grosso.
- *Idjassú*: Practicada por el pueblo Karajá de la isla de Bananal.

En el Huka-Huka, comienza el combate cuando los luchadores se arrodillan girando en sentido contrario a las agujas del reloj, hasta que se agarran, tratando de levantar al oponente y tirarlo al suelo. Los Karajá de Tocantins tienen otro estilo, puesto que comienzan la pelea de pie, agarrándose de la cintura, hasta que uno puede derribar al otro. No hay un juez tradicional para este deporte, pero hay un observador, al que denominan “el dueño de la pelea”. Los luchadores deben reconocer de mutuo acuerdo, la derrota, la victoria, o el empate, con respeto a toda la comunidad. No hay premio para el ganador de la pelea en todas las etnias que practican este deporte.

El deseo de celebrar una única competencia de lucha libre en los Juegos Indígenas es grande, pero es muy poco probable debido a la gran diversidad de estilos y técnicas de lucha existentes.



○ **Natación**

Este deporte se introdujo desde los I Juegos en Goiania, en 1996. Hay dos modalidades, la que se lleva a cabo en la piscina para probar la velocidad de los atletas indígenas, y otra más larga, la resistencia, en aguas abiertas. Actualmente, ambas modalidades se disputan a nivel femenino y masculino.

La relación de vida de los pueblos indígenas, siempre estará asociada con el agua. La primera hora de la vida de un bebé indígena comienza con su primera inmersión en un río o lago junto a su madre. Gran parte de la diversión infantil se realiza en ríos, preparándose para ser grandes cazadores de peces. Uno de los rituales realizados por los Xavantes de Mato Grosso, dentro de un río, es cuando se prepara a los adolescentes para la perforación del oído, que es el “oxoxoxo”, en el que un grupo permanece sumergido hasta la altura del pecho y, en ese momento, simultáneamente golpea los brazos, realizando una

coreografía acuática. Creer que esto suavizará el lóbulo de la oreja, lo que facilitará la perforación.



- **Cerbatana**



Es una prueba de demostración individual, realizada por los grupos étnicos Matis y Kokamas. En la presentación, a 20 o 30 m del punto de lanzamiento, se coloca un objetivo consistente en una sandía colgando de una cuerda. La prueba es alcanzar el objetivo tantas veces como sea posible mediante el empleo de una cerbatana, o *Zarabatana*, un arma artesanal de aproximadamente 2,5 m de largo, hecha de madera, con un agujero por el que introduce una pequeña flecha, de aproximadamente 15 cm. Es un arma ampliamente utilizada por los indios amazónicos para cazar animales y aves, porque es silenciosa y precisa. Las tribus que la usan suelen ser: Matís, Zuruahas y Kokamas.

Los Matis y Zuruahas tienen poco contacto con los no indios, y el primer contacto que tuvieron fue hace menos de 20 años. Habitan en la región del Valle de Javari, limítrofe con Perú y Colombia, en la Amazonía, siendo conocidos también con el nombre de "Caras de Jaguar", por usar accesorios faciales inspirados en este animal.

○ Rōkrã



Se trata de un deporte colectivo, disputado tradicionalmente por el pueblo Kayapó del Estado de Pará y practicado en un campo de tamaño similar a uno de Fútbol. Se desarrolla entre dos equipos de 10 o más jugadores por cada lado, donde todos usan una especie de palo (*bate*), cuyo objetivo es hacer rebotar una pelota pequeña (*coco*), que al pasar la línea inferior del oponente, gana un punto. En las últimas ediciones de los Juegos Indígenas, este deporte ya no se practica debido a su violencia, que causó lesiones graves a los competidores. Este deporte se parece mucho al deporte nacional de Canadá: el Lacrosse.

○ Kagot:

Practicado por la tribu Xicrin, los participantes se dividen en dos grupos con el mismo número de jugadores, lo cual no es fijo. La modalidad comienza con bailes y canciones de ambos grupos que gradualmente se acercan a la confrontación. Durante el baile, disparan flechas preparadas (sin punta) cuando se cruzan, cuyo objetivo es disparar a algún miembro del equipo contrario. Al recibir la "flecha", el jugador se elimina y el equipo contrario recibe puntos. Es una forma de fraternización entre los grupos.



○ **Peikrån (Jogo de peteca, o Kopü-Kopü)**

Juego tradicional y colectivo, en el que utilizan un volante hecho de paja de maíz. Dispuestos en un círculo, los jugadores lanzan el volante con la palma de la mano. El objetivo es mantener el volante en el aire pasándose de un jugador a otro. Si uno de ellos deja caer el volante, los demás lo persiguen hasta que lo alcanzan y lo derriban para demostrarle su error y el juego comienza de nuevo.



TEMA VIII. LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS EN LA EDAD MODERNA. LA ILUSTRACIÓN (Hernández y Arroyo, 2010)

La mayoría de las actividades físicas que se desarrollaban en la Edad Moderna (S. XV-XVIII), han sido representadas en pinturas de prestigiosos autores como Francisco de Goya, o los pintores flamencos, lo que nos ayuda a imaginarnos como eran y reflejan su gran repercusión en la sociedad de la época. Hemos podido observar que algunos hechos históricos como descubrimientos e invenciones y el ambiente donde hacían sus vidas marcaron la práctica de las actividades físicas. Destacar que algunas de estas actividades son antecedentes de deportes que conocemos hoy en día, incluso expertos de la materia señalan algunas de ellas como precursoras de deportes actuales. La mayoría de las actividades físicas de aquella época, tenían como finalidad prioritaria la preparación militar, las actividades utilitarias y de ocio.



Pintura sobre el juego de la Paume. Anónimo 1570-80

- **El Pedestrarismo**

Los “running-footman” (criados de a pie, encargados de preceder a las sillas de mano o a la carroza de un noble para anunciar su paso), no fueron una invención inglesa. Ya en el siglo XV, el Gran Turco mantenía a un centenar de lacayos-corredores llamados “peihs”. Iban de Constantinopla a Andrinópolis (40 leguas) en 24 horas.

Los “running-footman” iban vestidos con una casaca de jockey, pantalón blanco y una gorra de seda. Según un manuscrito de 1780, el “footman” en algunas ocasiones recurría tres veces distancias de 20 millas en un solo día, o sea un promedio de siete millas por hora. También el rey de Sajonia, en el siglo XVIII, tenía sus lacayos-corredores.

Durante algunas de las fiestas y Ferias que se celebraban en Francia durante los siglos XVII y XVIII, se organizaban habitualmente carreras pedestres, en las

que se realizaban apuestas. Algunas fueron incluso organizadas por el rey. A finales del siglo XVIII y cerca de Corbeil, se organizó una carrera de 365 toises (730 m), que fue ganada por un tal Lagrange, con lo que obtuvo diez luises de oro y una escudilla (tazón o copa) de plata.

En 1768, un pasante de notario inglés, llamado Foster Powell convertido en profesional de carreras a pie, realizó unas demostraciones en Francia y apostó por que emplearía menos de una hora en ir de un sitio a otro.

Mientras en la Francia del siglo XVIII los burgueses chocan con los privilegios de los aristócratas, en la Inglaterra de esa misma época, como monarquía constitucional, la burguesía y la aristocracia legislaban juntas sin ninguna preocupación, convirtiéndose en una potencia mundial. Eso permitió que, en 1788 todo el mundo acudiera al hipódromo de Newmarket para ver como un corredor llamado Evans intentaba batir el récord de una hora de carrera pedestre que estaba en poder de Thomas Carlisle desde 1740, con una distancia de 17.300 km. Se llegaron a apostar hasta 10.000 libras a favor de Evans, quien al correr 14.400 m logró batirlo y por lo tanto embolsarse la décima parte de la apuesta.

También se corría en carretera y en ese sentido aparece Foster Powell, de Horseforth, cerca de Leeds, quien con 30 años en 1764 corrió por una apuesta, en menos de siete horas, la distancia de 50 millas, entre la Bath Road que une Londres y Bristol.

Las pruebas pedestres de larga distancia también eran muy frecuentes en esta época. Se conoce que, en 1787 un hombre llamado Walpole, logró correr una milla (1.609 metros) en 4 minutos y 30 segundos. La mayoría de estos corredores eran semiprofesionales, puesto que las apuestas no eran tan altas y tenían otro oficio complementario.

A finales del siglo XVIII los nobles y burgueses, pero sobre todo los militares, comenzaron a aficionarse por la práctica de las carreras a pie, aunque nunca se mezclaban con los semiprofesionales ni profesionales. En 1791, cuatro gentlemen: lord Paget, el capitán Grosvenor, el honorable Mr. Lamb y lord Barrymore, apostaron cien guineas en una carrera en los jardines de Kensington. Por esta época, un capitán escocés llamado Barclay Allardyce, realizó la proeza, de la que se hizo eco la prensa, de correr un cuarto de milla (402 metros) en 56 segundos, alcanzando con ello gran celebridad en los círculos militares.

- **Juegos de pelota**
 - **Juego de Pelota en Italia**



Estampa anónima del siglo XVII "Giuoco ala palla col tamburello" (Juego de la Pelota con tamburelo), al fondo también jugando al aro y al ajedrez.

El primer libro de pelota, "El trattato del giuco della palla" (1555), escrito por Antonio Scaino (1524-1612), sacerdote y doctor en Teología. Describió una modalidad parecida al juego de pelota francés, que se jugaba entre dos equipos, separados por una red, usando una pelota hueca de gran tamaño que se golpeaba con los puños o bien con el antebrazo, que iba protegido con una superficie de madera. También se jugaba con una pelota pequeña rellena de lana, golpeándose en este caso con la palma de la mano o con una raqueta o pala. Scaino dedicó su libro a Alfonso D'Este (1533-1593), quien contaba entre sus ascendientes a Luis XII de Francia y a Lucrecia Borgia.

En 1580 se publicó en Florencia una obra titulada: "Las declaraciones de las dos dudas que se hallan al tener en cuenta el juego de pelota".

El que en Ferrara se utilizaran los reglamentos franceses del juego es posible que se deba a esta circunstancia. Scaino distinguió dos tipos de pelota: la pelota maciza y la pelota de viento. Según sea la pelota y la forma de golpearla, Scaino señaló ocho posibles modalidades de juego: con pelota maciza, con pelota de viento, a mano abierta, a puño cerrado, sin instrumento alguno, empuñando algún objeto, al largo, y con cuerda. Sin embargo, el mismo Scaino nos dice que realmente son sólo seis las modalidades de juego de pelota que se practican: dos con la pelota de viento y cuatro con la pelota maciza. Entre las primeras, una se llama juego de balón o de puño, tanto porque esta pelota suele aventajar de tamaño a las demás, como también porque se golpea con el puño enguantado; el otro se llama juego de la pelota de scanno. Entre los de la pelota maciza hay uno llamado juego de la pelota de mano al largo; otro denominado juego de la pelota de raqueta al largo; el tercero es el juego de mano con cuerda; y el cuarto el de raqueta con cuerda. Scaino también nos cuenta las diferencias entre los dos tipos de pelota: la pelota maciza, más pequeña, se rellenaba de borra de lana, mientras que la pelota de viento, generalmente más grande, se llenaba de aire con un fuelle, a través de un orificio, evitando que este se saliese por una lengüeta o membrana que, colocada de una determinada forma, deja entrar el aire e

impide que salga por la propia presión del mismo sobre ella (Hernández y Arroyo, 2010).

- **El juego de pelota en Francia. La Paume (a partir del siglo XV)**

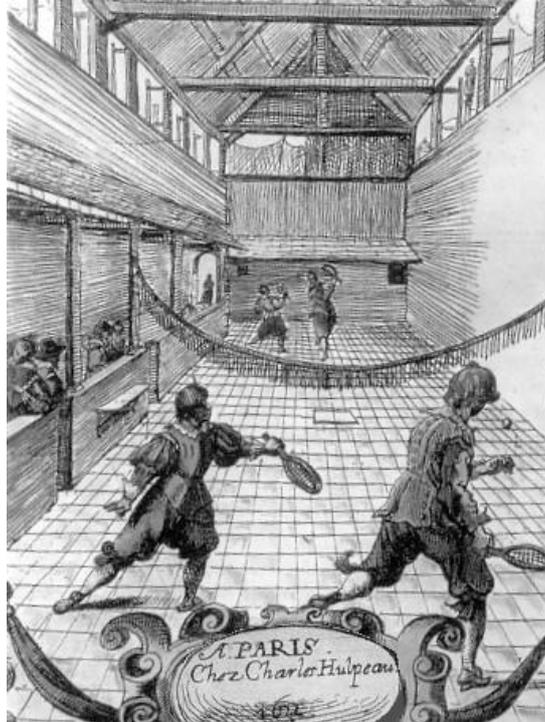


Lámina del Juego de la Paume en París (1632), de Charles Hulpeau.

También encontramos en el siglo XV a los primeros jugadores profesionales del juego de la Paume, que se reunieron en una “cofradía”, obteniendo cédula de Francisco I en 1537 y siendo aprobados sus estatutos en 1571 por Carlos IX, por causa, como argumenta el propio rey, de que “este juego real se practicaba más que ninguno otro en todas las buenas ciudades de nuestro reino (Francia)”.

A partir de siglo XVIII, se empezó a usar un guante para proteger la mano al golpear la pelota y más tarde después emplearon palas recubiertas de pergamino y más tarde, hacia el año 1500, comenzaron a utilizar raquetas encordadas de tripa.

La primera mención a la raqueta para jugar aparece en el año 1505. Anteriormente, se llegó a jugar con una pala de madera. La raqueta estaba formada por un cordaje de cáñamo y tripas. En el siglo XVI, a partir de esta innovación, es cuando el juego de la Paume alcanzó su edad de oro en Francia. La práctica a mano desnuda perduró y se siguieron jugando partidos en los que convivieron las dos modalidades: mano desnuda y mano enguantada con pala o raqueta.

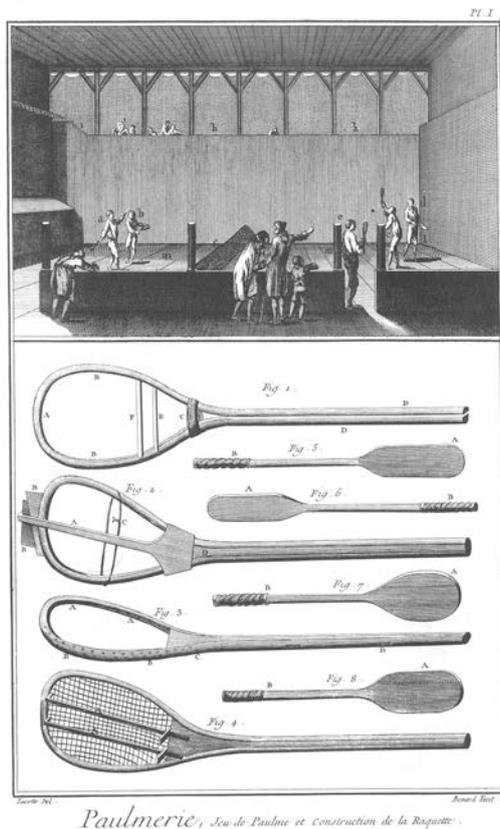


Lámina del "Jeu de paume craftsman" en la Enciclopedia de Diderot y d'Alembert (París, 1771)

En un documento de fecha 9 de noviembre de 1527, el rey de Francia, Francisco I, profesionalizaba los juegos, en particular el juego de Paume, equipando las ganancias de un jugador de Paume con los frutos del trabajo. Años después, las apuestas en el juego se convirtieron también en una manera de ganarse la vida para muchos.

Las mujeres practicaron también este deporte; entre ellas cabe destacar a Margot la Hennuyère, que aparece en un texto de 1427, en el que se indica: "llegó a París una llamada Margot, de 28 años, ue era de Hainault, la cual jugaba a la paume como nadie había visto nunca y tiraba con mucha fuerza tanto con la palma como con el envés de la mano...jugaba en la Rue Grénier-Saint Lazare, que se llamaba el pequeño templo, y causó sensación en París imponiéndose a los mejores especialistas del momento.

Al día siguiente de su entrada en París el año 1594, el rey Enrique IV disputó un partido de paume, lo cual hizo que el nuevo rey ganara popularidad entre el pueblo parisino. En 1596 se estimaba que había en París 250 salas de juego de palma, y que eran unas 7.000 personas las que vivían directa o indirectamente del juego. También en otras provincias el juego alcanzaba popularidad, en Orleans, por ejemplo, se contaban 40 salas.

Sir Robert Dallington (1561-1637) publicó en el año 1604 en Inglaterra, un artículo titulado "La vida en Francia", en el que con un tono muy crítico decía, entre otras cosas, que los franceses nacían con una raqueta en la mano y que había en Francia más salas de juego de palma que iglesias.

Debido al alto número de practicantes en París, surgió la posibilidad de alquilar teatros por un bajo coste para su práctica y a partir de 1640, cuando

comenzó a ser bien visto como para que lo frecuentaran también mujeres, estas ocuparon los palcos y graderías de los teatros.



Lámina del Juego de la Paume en los Campos Eliseos de Paris

Según un informe de una embajada italiana de 1596, ya había en París unos 250 campos de juegos de pelota, que utilizaban alrededor de siete mil personas. En otro informe, de una embajada holandesa de 1657, señala que había 117 campos. Vives, en su época de estudios en París, nos cuenta que la Universidad mantenía 30 gimnasios, refiriéndose posiblemente a salas de juego de pelota y esgrima en las que se entrenaban estudiantes de todos los países. El pedagogo inglés sir Robert Dallington, quien viajó en 1598 a Francia, describe que “se juega más a la pelota en Francia que en todo el resto de la cristiandad. El país está sembrado de campos de juego, que son más numerosas que las iglesias. Los franceses nacen con una raqueta en la mano: las mujeres juegan, los niños juegan, los artesanos juegan a pesar de todas las prohibiciones y pierden en un solo día, todo su crecido semanal”. Termina diciendo para dar mayor realce a su aseveración “que había en Francia más jugadores de pelota que borrachos en Inglaterra”.

En Orleans tenía 40 campos de juego, Rouen 30, Poitou 47, 19 en Bordeaux y 22 sólo en la Universidad de Poitiers. En 1657 había reconocidas en París 114 salas. El juego de Paume siguió siendo el deporte rey, pero ya estaba en claro retroceso durante el reinado de Luis XIII. Con Luis XIV, se abandonó casi totalmente esta práctica; no obstante, se mandó construir en su palacio de Versalles una sala de juego de palma, más por formalidad que por pasión. A partir del siglo XVII el juego comienza a decaer, aunque la mayoría de las grandes ciudades mantenían sus campos de juego, que empiezan a ser utilizados para representaciones teatrales. En 1780 ya solo quedaban en París 10 salas de Paume. La disminución de las salas de Juego de Paume, trajo consigo la reducción de los buenos jugadores; sin embargo, de 1740 a 1755, hubo algunos jugadores que gozaron de gran popularidad como: Clergé, el mayor de los hermanos Farolaire, La Fosse, Barcellon y Barnéou. A finales del siglo aparecen también: Masson, Bergeron, Charrier, los hermanos Barcellon y Mareschio. La Paume era su oficio, pero también había algunos amateurs, sobre todo burgueses, que destacaron, como: Desjobert, alumno de Masson.

Poco a poco, la nobleza abandonó el juego de la Paume por su excesiva violencia, y dedicarse a otras actividades como el Billar, en el que no había temor a descomponer sus pelucas, o a desordenar los pliegues de sus chorreras.

En el transcurso del tiempo fueron definiéndose dos modalidades de juego de pelota: “corto y largo”. El juego corto, al ser de dimensiones más reducidas, se solía jugar en salas cubiertas; Francisco I hizo construir dos tripots descubiertos en 1530 y su sucesor Enrique II cubrió uno de los dos. Este rey tenía fama de ser un gran jugador al igual que Enrique IV (1589-1610). La división del campo en dos mitades, que al principio se hacía con una cuerda, terminó haciéndose con una red. En cuanto al tipo de golpeo, debido a que en los campos al aire libre la distancia a devolver era larga, poco a poco se fueron imponiendo las palas y posteriormente las raquetas y, ya en 1450 los fabricantes de palas se agruparon en un gremio. El tanteo en los juegos era similar al del tenis actual: 15, 30, 45 y juego. La dimensión del campo de juego debía guardar la relación de 3:1, siendo consideradas como las más adecuadas las de 30X10 mts.

En cuanto a la técnica, que con el tiempo se fue perfeccionando, los buenos jugadores llegaron a dominar los golpes cortados y con efecto tanto de derechas como de revés. El juego de pelota estuvo siempre muy unido a las apuestas y mucho del ambiente y tensión que se creaba en los campos de pelota se debía a este hecho. En la época de mayor esplendor del juego de pelota, todo en la ciudad giraba en torno a la celebración de los encuentros. La sala de juego se convertía en el centro de la ciudad y en muchas de ellas las calles o plazas se les conocía por el nombre que hacía referencia al campo de pelota. El Diccionario de las ciencias del Deporte nos describe el juego de la palma que se practica con la mano abierta contra un muro. Más tarde se practicará este juego en un espacio rodeado por cuatro muros y sin techo (tripot). Le sigue una casa de juego de la palma, edificio cubierto con un gran espacio de juego (10x30 hasta 14x40 mts), separado en el centro por una red, cuya altura varía desde la altura de las rodillas hasta la cadera y que sube ligeramente del centro a los lados. Se practica en ellos a un juego de devolución, parecido al tenis actual, con una pelota pequeña y blanda.

A partir de mediados del siglo XV se utiliza de forma generalizada la raqueta. Durante los siglos XVI y XVII, el juego se extiende por toda Europa, sobre todo entre los nobles y los burgueses. En el caso de Inglaterra, es el juego precursor del tenis⁶¹. De 1521 a 1533, Francisco I ordenó la construcción en el Havre del navío Grande Française, de cinco mástiles, cuya tripulación debía ascender a 1500 hombres, con capilla, juego de pelota, forja, horno y molino de viento. Esta ciudad flotante no pudo navegar jamás.

En España encontramos a Sebastián de Covarrubias Orozco, quien en su “Tesoro de la Lengua Castellana” (1611), se refiere a los textos antiguos sobre el juego de pelota, donde menciona juegos como: los trinquetes, la palma y la chueca. El texto dice así sobre la pelota: “Instrumento conocido con que se juega. Hay muchas diferencias de pelotas, pero la ordinaria es la que está embutida con pelos, de donde toma el nombre. Tiene figura redonda y está hecha de cuartos. Con ésta se juega en los trinquetes, y por esta razón se llamó trigonal, pelota chica de cuerda. Esta era la pelota cortesana que se jugaba con la palma a mano abierta. Era a propósito para los mozos, por la destreza y ligereza que requiere. Otra era de viento, que llamaron follis, esta se jugaba en lugares espaciosos, así en la calle como en corredores largos. La tercera se llamó pagánica, porque la usaban los villanos en sus aldeas; era embutida de pluma. A la cuarta la llamaron harpasso o harpasto. Esta se jugaba casi como ahora la chueca, porque se ponían tantos a tantos, dividiendo

el campo, y el que por entre las dos del contrario pasaba el harpasto ganaba, y el que la arrebatava, e iba corriendo con ella, el contrario acudía a detenerle hasta venir a la lucha”.

Cuando el juego cayó en desuso en Francia en el siglo XVIII, encontró refugio en Inglaterra, Dinamarca y Estados Unidos, y a través de ellos en los países asiáticos. El juego de Paume fue el primer deporte en atribuirse un título de Campeón del Mundo en 1740 sin interrupción hasta la actualidad.

La sala del Juego de Paume en París, situada en la Plaza de la Concorde de París, al inicio de los Jardines de la Tullerías, tiene su importancia no solamente para la historia del deporte, sino también para la historia de toda la humanidad, puesto que hay que recordar que en ella se reunieron el 20 de junio de 1789, los 577 diputados del tercer estado, prometiendo no salir de allí hasta aprobar una Constitución para Francia, frente a las presiones de Luis XVI, que con el pretexto de unas reparaciones en la sala del "Hôtel des Menus Plaisirs", en la que se estaban celebrando las sesiones de los Estados Generales de Francia, la guardia impidió que los diputados del tercer estado pudieran acceder.

Finalmente, el texto fue leído por Jean Sylvain Bailly, y aprobado por unanimidad de los asistentes, excepto por Martin d'Auch. La Asamblea Nacional se declaró Constituyente y significó el inicio de la Revolución Francesa.



Pintura de “La promesa del Juego de la Paume” (1793),
de Jacques-Louis David

A finales del siglo XVI, había en Francia 250 salas de pelota, llamadas “tripots”, del verbo triper, que significa rebotar; de las cuales 40 estaban en Orleáns y 22 en Poitiers. En 1596 permitían vivir más o menos bien del juego de la paume en París a más de 7.000 personas, entre fabricantes de pelotas, de raquetas, guardianes de pistas y marcadres (“naquets”) y jugadores profesionales.

De las canchas de pelota de origen francés, los tripots franceses ya desaparecidos, se fueron adaptando al aire típicamente vasco, surgiendo la pelota vasca, tal como la conocemos actualmente con todas sus variantes y modalidades.

Este juego fue deporte oficial en el programa de competición de los Juegos Olímpicos de Londres 1908, siendo los únicos Juegos Olímpicos en donde se otorgaron medallas en esta disciplina

▪ El Juego de Pelota en España



Cartón para tapiz de Goya, sobre el Juego de la Pelota a pala (1779), realizado para el dormitorio de los Príncipes de Asturias en el Palacio del Pardo.

Aunque ya se conocen juegos de pelota en España desde la época romana, durante los siglos XVI y XVII, tuvieron una gran por toda Europa, incluida España. Juan Luis Vives, ya durante el Renacimiento, fue uno de los primeros en dedicar una pequeña parte de su obra al juego de pelota, dando unas normas, a las que había que ceñirse para conseguir que el juego fuese alegre y divertido y no surgiese ningún problema.

Cristóbal Méndez, en su libro sobre “El ejercicio corporal y de sus provechos...” trata en varios capítulos de su obra, sobre el juego de pelota, y en el capítulo IV muestra cuan fácil sea el ejercicio del juego de la pelota, comparado a todos los ejercicios comunes. Así nos dice: “Sólo el juego de pelota no pide nada de estas cosas, porque para ejercitaros con ella en un rincón de vuestra casa, sin que nadie esté con vos, lo podéis hacer botándola de una pared en otra todo el tiempo que quisieseis. Y si habéis de ir fuera de casa, basta con llevar una pelota y aún bien chica, en la mano, o manga o faltriquera”. En el capítulo V, no habla de cuán solícito ha de ser el buen jugador de la pelota y las condiciones que ha de tener y como el buen capitán ha de tener lo mismo. En esta parte del libro, Méndez describe algo inusual en todos los autores tratados: explica a su manera, los distintos golpes técnicos que un buen jugador de pelota debe conocer para que su juego sea eficaz: “Aunque los movimientos que en ella se hacen son ocasionales, ha de tener muchas cosas de gran aviso y cuidado el que la jugare, porque si el que espera la pelota, después que la sirvió no mira con atención si viene recia o flaca, o donde ha de parar, y no está advertido a si le a de dar de bote o de botivoleo, o de revés o con entrambas manos, o con la izquierda, o echarla sobre cabeza o por debajo del brazo o, si es para botarla, guardarse que no le toque porque no sea falta, darlo por perdido, ha de tener mucha viveza, muy gran atención y

solicitud, pues el que está en el puesto y la bota, después de servida, que aviso ha de tener en mirar si hay chanza, si le ha de dar recio o quedito, y ha de ver el contrario donde está para que así la arroje. Y también, cuando la tornare a botar, aunque a entrambos toca que no dé a la cuerda ni pase por debajo de ella, que buen corredor ha de ser y que bien ha de saltar a todas partes, pues que certero. Y si hay en el juego alguna parte donde pueda hacer falta, trabajar por echarla allí, o no echarla si le daña, y hacer que dé al compañero del contrario.”

Aquí, Méndez explica con cierto detalle los tipos de golpes más usuales en el juego, al tiempo que señala que el jugador debe estar siempre atento y observar si la pelota viene lenta o rápida y, por tanto, donde tiene que desplazarse y parar para golpear la pelota correctamente. Después nos cuenta como hay que devolver, dando un golpe fuerte o flojo, según sea la situación del contrario en el campo. Incluso se permite dar un consejo táctico, diciendo que hay que echar la pelota allí donde el contrario sea más débil. Y decía que el buen jugador de pelota no debía de ser muy alto de cuerpo, y que tenía que estar flaco y tener las manos largas, para poder llegar mejor a la pelota, además de tener “la cintura delgada”, para poder “doblegar” y ser en todo “muy ligero, buen corredor, y saltador y sobre todo, gran certero, avisado, diligente, de gran entendimiento para poder dañar y defenderse del daño”.

Sin lugar a dudas, el juego que describe Méndez es el juego de la palma o alguno similar, donde se colocaba una cuerda en medio del campo y a la pelota había que golpearla con la palma de la mano para que pasara por encima de ella, sin tocarla.

Otro autor que analiza con cierta amplitud el juego de pelota es Rodrigo Caro, que en su Diálogo IV, hace un análisis histórico comparando los juegos antiguos con los que él veía jugar a los niños por las calles. Al final del diálogo nos describe un juego de pelota que practicaban los muchachos de la siguiente manera: “el que tiene la pelota la tira contra la pared, y cada vez que la tira va diciendo, uno, dos, tres Martín Cortés, en la cabeza me des; y cuando acaba de decir esto tiene que golpear la pelota con la cabeza; si no la recoge o se le cae antes al suelo, se pone de asno, la cabeza baja y llegada a la pared; el que ganó se pone de él, y otro muchacho toma la pelota y se repite de nuevo la jugada. También juegan a contar todos los saltos que da la pelota, rechazándola la pared, y a este juego lo llaman “las bonitas”: al que pierde le dan palmadas o azotes”. Otro género de pelota nos dice Caro que lo llaman “pilamaleo” y que en España permanece este juego llamándolo “el mallo”, en el cual con mazos de madera también golpean una bola a quien más puede, con gran fuerza, y también le llaman “la chueca”.

Generalmente, las pelotas españolas eran más grandes y estaban rellenas de lana, de color negro para contrarrestar con las paredes blancas. Se jugaba siempre con apuestas, siendo la cuenta como en Francia de 15, 30, 45 y juego, diferenciando entre tanto y juego.

Durante el siglo XVI se cambió la raqueta por la pala de madera. Un gran aficionado al juego de pelota fue Felipe III (1598-1621). Su campo de pelota particular estaba unido al Alcázar por un pasadizo cubierto (existe un plano de Madrid, de esas fechas, donde aparece este campo de pelota);

Deleito y Piñuela, en el “Rey se divierte” (1988), hace mención de éste hecho cuando, describe los jardines del antiguo Alcázar: “El palacio estaba rodeado de jardines: al Este, el llamado de la Priora, que tenía su entrada por

el lugar donde modernamente estuvieron las caballerizas y ocupaba gran parte de la actual plaza de Oriente. Allí había árboles frutales, fuentes y varios recreos rústicos, entre ellos un juego de pelota... La otra parte llamada Campo del Moro, era famosa por sus duelos y aventuras”. También en el mismo libro de Deleito y Piñuela, se da el dato de otro campo de pelota, que existía en el Parque del Buen Retiro. El real sitio, con sus palacetes, lagos, parques y bosquecillos se construyó por el Conde-Duque, como centro de diversiones de Felipe IV y su Corte; tenía una vez acabado, más de veinte edificios, cinco grandes plazas, un estanque grande y otros más pequeños, ocho ermitas, dos teatros, una construcción especial para saraos y bailes, un juego de pelota y el famoso gallinero. La entrada principal hallábase frente a la carrera de San Jerónimo, dando acceso a una plaza cuadrada llamada entonces de la pelota por estar allí el local destinado a este juego.

Un hecho que tiene un cierto interés es el juego de la pelota vasca. Conocida la popularidad de este juego en el País Vasco, la duda está en saber cuando se inicia esta manifestación tan característica del folclore vasco. En principio decir que, en la mayoría de los pueblos antiguos, se jugó a algún juego de pelota y por tanto es presumible que entre el pueblo vasco sucediese lo mismo. Ahora bien, está confirmado con datos que los juegos que a partir del siglo XIV comienzan a difundirse por toda Europa y mantienen su popularidad hasta finales del siglo XVIII proceden del juego francés de la paume. Muchos de los juegos deportivos actuales, como por ejemplo el tenis, tienen su origen en esta modalidad deportiva, que llenó de campos de pelota todo el continente.

- **Juego de pelota: El Mallo**

Desde la época romana ya encontramos en los frescos de las termas de Caracalla, un juego muy similar al Mallo, que existe como tal desde el siglo XV en Holanda, y consiste en impulsar una bola de madera con un mazo por un recorrido de unos 500 m, efectuando el menor número de golpes y contactando con el mayor número de bolas.

El nombre inglés y francés vendría originalmente del juego italiano “pallamaglio”, que a su vez derivaba de las palabras latinas palla (‘bola’) y malleus (‘martillo’). En español quedó solo con el segundo formante, “malleus” (mallo).

El juego del mallo era un juego de alta sociedad, que aparece en España y Flandes a principios del siglo XIII, desde variantes muy similares jugados en Italia, Francia, e Inglaterra (llamados: “pallamaglio”, “paille-maille” y “pall-mall” respectivamente). Es muy similar al croquet inglés actual, del que se diferencia porque se gana haciendo el recorrido en el menor número de golpes, no en el menor tiempo.

Se jugaba con una pelota de madera o tela gruesa y una especie de raqueta o pala ancha, con la que el jugador tenía que golpear a la pelota y realizar con ella el recorrido estipulado, desde el jalón de salida al de llegada pasando por debajo de ocho a diez arcos colocados en el campo de juego, en el sentido que se hubiera estipulado. Solían jugar ocho jugadores a la vez, cada uno con su propia bola, aunque también se podía jugar en dos equipos de cuatro. Se pueden mencionar los siguientes lances singulares del juego: “Enrocar”, que es golpear con la bola propia a la del otro, lo que permite “croquear”, que es realizar un nuevo golpe, desde el punto donde se detenía la

bola sobre la que se enroca. Se colocaba la bola propia en cualquier punto de contacto con la contraria y se golpea desde él, impidiendo el movimiento de la bola ajena pisándola al golpear la propia.



Instalación y jugador del Mallo

En el siglo XVII el juego del Mallo se practicaba en Londres, exactamente en el lugar donde hoy se encuentra el Pall-Mall. Pero los ingleses nunca fueron muy aficionados a este deporte, mientras que en Francia, cada ciudad o aldea del sur de Francia tenía su Mallo y en 1668 el grupo de jugadores de Montpellier ya tenía sus estatutos.

- **Zancos**

El empleo de los zancos de forma recreativa, se fue convirtiendo a partir del siglo XV, en uno de los ejercicios más típicos circenses. En España también fueron una actividad festiva muy frecuente, como lo demuestra el óleo en cartón para un tapiz de la Real Fábrica de Tapices de Santa Bárbara, realizado por Goya en 1792.



"Los Zancos", óleo para tapices de Goya (1792)

Y la celebración de los zancos de Anguiano (La Rioja) en la que ocho jóvenes del pueblo, provistos de zancos de 50 centímetros de altura y amplios faldones, se lanzan por una cuesta empedrada girando sobre sí mismos en honor de Santa María Magdalena, presentan un baile sobre zancos en el que

los bailarines bajan por una calle escalonada mientras giran. La primera referencia escrita es un documento municipal de mayo de 1603.

- **La Esgrima:**

- **Esgrima en Italia**

En cuanto a la práctica de otras actividades deportivas, se debe destacar en primer lugar a la esgrima, de forma que a principios del siglo XVI la escuela de esgrima italiana sobresalía sobre todas las demás, siendo frecuentada por numerosos extranjeros. Achille Marozzo publica un gran manual de la esgrima, reeditado varias veces y en el que se desarrolla un sistema a través de cinco tomos con un total de 273 capítulos. En él se habla también del manual de Saint Didier de la escuela francesa. Marozzo, es el primero que desarrolla una sistemática en la esgrima, distinguiendo 12 guardias, tajos y estocadas.

Camilo Agrippa, arquitecto y matemático, publica en 1553 otro manual de esgrima, siendo el autor de la clasificación de las posiciones para denominar las guardias, del puño en prima, seconda y terza. En 1570 se publica el librito de Angelo Viggiani del Montone y también el más conocido de Giacomo Grassi de Módena, donde Nicoletto Giganti comienza lo que se conoce como la esgrima racional (1606); introduce la estocada a fondo, la técnica de ligar la espada del adversario, las fintas y otros movimientos, así como la parada a la contra. Sin embargo, fue Salvatori Fabris quien prestigió por toda Europa la esgrima italiana a través de su libro publicado en Copenhague, también en 1606, donde introduce en su método cuatro guardias principales y tres bastardas. Hubo una época en que no existía ciudad importante que no tuviese un maestro de esgrima italiano, siendo famosa la academia de esgrima de Bologna, donde enseñaron Marozzo, Viggiani y Agochi.



Grabado "Academie de l'espee", por Girad Thibault de 1628

- **Esgrima en Francia**

En Francia, una de las primeras referencias a la Esgrima fue la de Herni de Saint Didier quien escribió en 1573 un libro sobre la esgrima, que al propio tiempo es un diccionario de los tecnicismos franceses de la esgrima. A partir de

Didier se puede hablar de una escuela francesa y durante el reinado de Carlos IX, se creó la Academia de Esgrima, primer centro francés en formar maestros de esgrima, confirmado posteriormente por los siguientes monarcas: Enrique III, Enrique IV, Luis XIII y Luis XIV. A través de la Academia se elaboraron las reglas para cada arma: el mandoble, la espada larga y la corta, la daga, la maza, la lanza, la pica, la alabarda y el escudo. Basándose en conocimientos anatómicos y geométricos, se fijaron unos reglamentos exactos para la esgrima de espada y escudo, con dos espadas, con el mandoble, y se fijaron las posiciones defensivas.

“En el reinado de Luis XIII, se desenvainaba por cualquier tontería y era de buen tono llevar siempre la espada en el costado, dispuesta a ser utilizada ante cualquier tipo de ofensa o desacuerdo. De este modo apareció la esgrima moderna a fines del siglo XVII. La espada de doble filo fue sustituida poco a poco por el estoque, de lámina larga y muy delgada, que no servía más que para pinchar. La esgrima se convirtió en un juego de piernas, un arte que se enseñó en las salas de armas. Con la espada pequeña, unas veces se paraban los ataques y en otras se atacaba. Solo los gentileshombres podían llevar espada propiamente, pero los prebostes (monitores de las salas de armas), daban lecciones clandestinamente a jóvenes buirgueses, que así se sentían más seguros para atreverse a pasar por las calles desiertas de noche. La esgrima francesa era muy renombrada entonces. El caballero de Saint-Georges, alumno del maestro La Boessière, inventor de la careta, fue un incomparable esgrimista de finales del siglo XVIII. Este hijo de un hacendado antillano, batió en 1766 a Giuseppe Faldone, que entonces se decía campeón de Italia, y fue a Londres, donde derrotó a los mejores espadachines ingleses.” (Le Floc’hmoan, 1962).

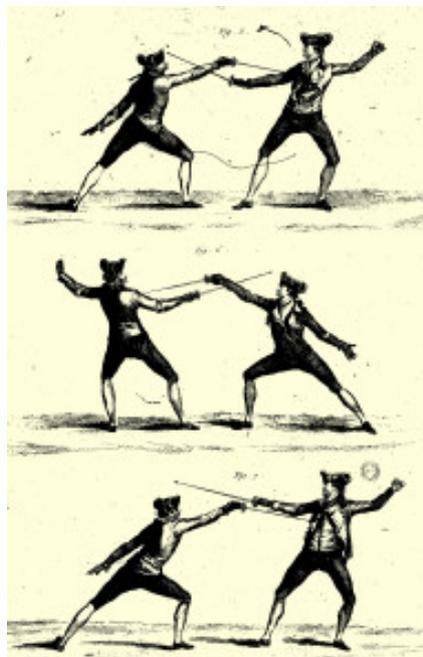


Lámina de la Enciclopedia sobre las posturas de esgrima (S. XVIII)

Durante el reinado de Carlos IX (1561-1574), el escritor Henry Saint-Didier, que realizó la obra “*Epée Seule*” y posteriormente en 1573, publicó en París la obra titulada: “*Traicté que contiene los secretos del primer libro sobre*

la única esperanza, madre de todas las armas, que se espera daga, cappe, targue, escudo, arandela, La esperanza de dos manos y dos esperanzas, con sus recortes, con los brazos en la mano para defender y al mismo tiempo para ofrecer los golpes que se pueden disparar, tanto sembrando como defendiendo, muy útil y rentable para adex nobleza y postulados de Marte: escritos por arte, orden y práctica”. Que marcó el fin de una evolución y el punro de partida de la esgrima para los duelos.

Fue seguido por otros dos libros, escritos por maestros franceses, “La lucha con espada o el uso de armas”, escrita por François Dancie y publicada en 1623, y otra obra escrita por el maestro de armas Charles Besnard, publicada en 1653. Sin embargo, la obra más importante de esgrima escrita en Francia fue la de Girard Thibaust quien trabajó en la elaboración del libro durante quince años, y que a su muerte en 1629 aún no se había publicado. Con el título la “Académie de l’Espée “, contiene cuarenta y seis grandes grabados realizados por el holandés Van Bolswert, además de muchos círculos y figuras geométricas. El discípulo más célebre de Thibaust, fue el filósofo René Descartes quien estudió su obra precisamente por la relación de la misma con las matemáticas. Un poco después, Charles Besnard, publica un libro, centrando su atención en el florete; con el título: “La théorie de l’art et exercise de l’espée seule ou fleuret“(1653), y creó la “parade riposte” que enadelante sería una de las características de la esgrima francesa.

En 1670 se publicó el método de Philibert de la Touche “Les vrays principes de l’espée seule”, libro discutido, pero de indudable éxito. En una de sus ilustraciones y en una escena de esgrima, se reproduce en un rincón de la derecha un potro de madera. La Perche du Coudray edita en París, en 1676, el libro titulado “L’exercise des armes ou la maniement du fleuret”. Besnard, La touche y La Perche están considerados como los padres de la esgrima de florete (Hernández y Arroyo, 2010).

▪ **Esgrima en España**

Tras la obra de Jaime Pons de Perpiñán, publicada en 1472 con el título “La verdadera esgrima y el arte de esgrimir” en el que se establecen las pautas para el ejercicio de esta actividad. Posteriormente, en 1473 se publicó “El manejo de las armas de combate” de Pedro de la Torre. En 1532, Francisco Román, un conocido Maestro de Armas desde 1526, publicó su “Tratado de la esgrima” con figuras, que tampoco ha llegado hasta nosotros, pero que por referencias parece ser el fundamento sobre el que se asienta lo que será la llamada Destreza Española, aunque no se puede demostrar. Posteriormente se publicó la obra “Tratado de la esgrima” de Francisco Roman en Sevilla, en el año 1532.

El primer tratado español de combate que se conserva en su estado original es la “Doctrina del arte de la caballería”, del maestro don Juan Quijada de Reayo (Medina del Campo, 1548), que trata la esgrima con un enfoque militar, estudia el equipo del caballero (silla, arnés, lanza, armadura) y las circunstancias en el que se usaba. El que parece ser el primer libro sobre la Verdadera Destreza Española, con un método matemático y filosófico conocido, es el de don Jerónimo Sánchez de Carranza, titulado “De la filosofía de las armas y de su Destreza y la aggression y defensa cristiana”, escrito hacia 1569 y publicado en Sanlúcar de Barrameda en 1582. El segundo

gran libro sobre la Verdadera Destreza, también con profundas bases teóricas y filosóficas, sería el de don Luis Pacheco de Narváez, “Libro de las grandezas de la espada”, editado en 1600 y en el que se declaran muchos secretos del que compuso Geronimo de Carrançá.

La Verdadera Destreza tuvo su época de máximo desarrollo en el siglo XVII, en manuales que llevaron el estudio de este sistema hasta 1862. Del mismo modo, geográficamente, se extendió por todos los territorios españoles del Nuevo Mundo, dando lugar a variantes como la Destreza Indiana. Sin embargo, la llegada de los Borbones a la corona española supuso un enorme aumento de la influencia cultural francesa, incluida su tradición de esgrima que, poco a poco, fue desplazando a la española.

En el siglo XVIII en Francia se había desarrollado el espadín, que, rápidamente, sustituyó a la espada de cazoleta (la variante más tardía de ropera), al tiempo que, como simulador de sala, aparecería en ese país, el florete y la careta protectora; así comenzaron a forjarse los diferentes estilos de esgrima clásica de duelo y de salón de tradición diferente a la española, que desembocarían en la esgrima deportiva.

▪ **Equitación**

Con el tiempo, el empleo del caballo en torneos pasó de ser una actividad de preparación militar a convertirse en una actividad de entretenimiento social. La primera escuela de equitación fue fundada por el conde de Cesar Fiaschi (1523-1592) en el año 1539 en la ciudad italiana de Ferrara. Tenía como fieles alumnos a Federico Grisone y Juan B. Pignatelli, que le sucedieron en sus teorías y en sus prácticas, y más tarde en la dirección de su escuela que trasladaron a Nápoles, que publicaron sus primeras reglas ecuestres en 1550 y traducidas al francés, español y alemán. Los juegos ecuestres generaron a lo largo de los siglos XVI y XVII, una numerosa literatura especializada, donde se explicaban las modalidades existentes y las técnicas y artes de la equitación, como por ejemplo: la publicación de Grisone “Gli ordini di Cavalcare” (1539), el “Tratado de la caballería de la jineta” Sevilla (1551), de Fernando Chacón; el “Tratado de caballería a la jineta” de Pedro de Aguilar (Sevilla, 1572), el “Libro de la jineta en España”, editado en Sevilla (1599), de Pedro Fernández de Andrada; “Ejercicios de la jineta” Gregorio Tapia Salcedo (Madrid, 1643); Andrés Dávila y Heredia con su obra “Palestra particular de los ejercicios del cavallo” (1674), etc.

Se crearon los picaderos-escuelas, convirtiéndose en una actividad obligada y reservada para los nobles, a la que acudían los hijos de las mejores familias francesas y alemanas. El francés Pluvinel de la Baume (1555-1620), alumno de Fiaschi, se unió a ésta corriente y fue uno de los primeros en dejar huella en el panorama hípico europeo. Para Pluvinel el jinete debía tratar de entender la psicología del caballo desde el primer momento, afín de obtener el máximo rendimiento del mismo. Esta fue la base de la creación de otras escuelas en dichos países, en especial la francesa de La Broue y La Baume, creándose los picaderos-escuelas de Versalles y las Tullerías. Cada escuela publicaba libros en los que aunque exponían realidades técnicas extranjeras, mantenían sus propios conceptos y defendían sus convicciones clásicas.

En España surgió una escuela que hizo historia y que se mantiene en nuestros días: la clásica “Alta Escuela Española de Viena”, que fue creada en

el año 1572. Fue en esta época el momento en que más se escribió sobre la hípica y la equitación. En España la “escuela de monta a la gineta”, mantuvo su pujanza hasta bien entrado el S-XVII, como puede demostrarse por los numerosos tratados que a tal efecto se publicaron en nuestra península. No será hasta 1780, con la apertura de la Academia y Real picadero de Ocaña (1780-1790), cuando se intente unificar los principios y métodos de enseñanza de la equitación. Tanto este Centro, como la “Real academia de equitación de Cádiz” que en 1811 fue dirigida por el Coronel de Caballería D. Francisco de la Iglesia Darrac (1771-1852), no tuvieron continuidad en el tiempo.



En esta época se producen las primeras carreras de caballos organizadas, lo que se denomina “Turf”. Su origen se sitúa en 1660, cuando el rey Carlos II de Inglaterra estableció en la ciudad de Newmarket, las primeras carreras oficiales de caballos; aunque ya en tiempos de Eduardo III, a mediados del siglo XIV, sus cortesanos habían fundado en las llanuras de Curragh una colonia hípica, que podemos considerar como el primer hipódromo. Con posterioridad, surgieron los hipódromos de Epsom, Ascot, Doncaster y Saint Albano.



Primeras carreras de caballos en Newmarket con Carlos II de Inglaterra

En 1790 la sociedad que manejaba las competencias de caballos se reunió en Newmarket para fundar el Jockey Club, que sigue ejerciendo el completo control sobre las carreras de caballos en Inglaterra, hasta el día de hoy.

El primer hipódromo en las colonias americanas, se estableció en las grandes llanuras de Hempstead en la primavera de 1665, por orden del nuevo gobernador inglés, Richard Nicholls. El trofeo más antiguo disputado fue la copa de plata de 1668 que actualmente está en posesión de la Universidad de Yale.

Otra modalidad hípica que surge en esa época, fue la de las carreras hípicas de obstáculos, que se comenzaron a organizar en Gran Bretaña como derivación de las partidas de caza del zorro, con el nombre de “steepchasing” porque los jinetes competían hacia una iglesia cuyo campanario (“steeple”) era visible durante toda la carrera. La primera carrera de obstáculos registrada se celebró en Country Cork (Irlanda) en 1752.



Carrera hípica de steepchasing

▪ Torneos, Escaramuzas, Cañas y Adargas

Una de las actividades que aún subsistían en el siglo XVII, aunque ya en franca decadencia, fueron los torneos y escaramuzas de adargas, variantes de los torneos, aunque en algunas partes se siguieron celebrando los torneos, a principios de la Edad Moderna, tal y como se desarrollaban en la Edad Media, pero ya estaban en plena decadencia, siendo sustituidos por el juego de cañas más acorde con el tipo de vida social de esa época. Se llamaba a esta forma de tornear, escaramuzas de adargas, debido a que se utilizaba un escudo de cuero con forma ovalada de ese nombre. “Para las fiestas, ha de ser la lanza de pino y el hierro de Mojarra y la medida de 16 a 17 palmos con gallardetes..., Los cuales en la escaramuza se atan porque suelen revolverse con los de la lanza contraria. Los gallardetes se ponen de dos colores, cada punta el suyo, y en cada una su borla, y otra en medio, donde se juntan las dos puntas. Los cordones han de ser de una vara, y en el fin sus borlas... Suele un jinete armarse de peto y espaldar y gola con falda, que esté abierta por detrás, y por delante mangas de malla con manoplas y unos quijotes, y capacete de pico de gorrión; lanza y adarga, espada y daga o puñal; si bien hay opiniones de que es mejor”.

En todos ellos se observa con claridad el cambio producido en estos juegos que pasan de ser torneos en campo abierto a juegos urbanos, como la quintana, o la sortija; el enemigo ya no es un guerrero sino un maniquí o un anillo que atravesar.

El juego de cañas, unido a los toros, fue la actividad festiva más importante, sobre todo, durante el reinado de Felipe IV. Fiesta popular entre caballeros y nobles, donde incluso solía participar el propio rey, que venía a ser en su versión moderna, una evolución de los torneos, consistente en una carrera entre varias cuadrillas de jinetes que se asaeteaban unos a otros con lanzas. El caballero más hábil del juego era que conseguía librarse de los golpes y a su vez golpear a sus contendientes con sus lanzamientos, teniendo cuidado de que no caigan sobre las ventanas donde las damas miran el juego (Salas, 1978).

Según Tapia Salcedo, las adargas que se usan en el juego “han de ser de ocho tercias de largo al menos, lisas y derechas”, rígidas en su mitad superior y flexibles en la inferior, para que pudieran doblarse sobre el anca del caballo. En su parte central llevaban una embrazadora, “dos brazales, una manija y un fiador, que venga desde el hombro, como tahalí, con su hebilla para acortar y alargar... Doran las adargas y las platean por de dentro; parece mejor de fuera blancas: suelen poner en ellas bandas, motes, cifras y empresas muy curiosas...Llevaban también las cañas en medio un palillo atravesado, para arrojarlas con más fuerza, y el nudo postrero cortado, liso, sin punta, porque lo contrario se reputa a superchería. Existe también un tipo de cañas, llamadas bohordos, que tienen canutos pesados llenos de arena o yeso. El amianto con que se han de tirar ha de ser delgado y de hasta palmo y medio de largo; pónese en la caña con una vuelta sola, y ha de quedar muy apretado y tirante: hanse de llevar en la mano, asido en el dedo, de en medio o muñeca de la mano derecha, muy iguales y tanteados, porque al tiempo de despedirlos no salgan altos ni bajos, de manera que vayan rompiendo con igualdad el aire... A veces en el encuentro se enfrentaban uno contra uno, otras de dos en dos y en ocasiones, una cuadrilla contra la otra, luchando todos contra todos sin orden ni

concierto. El caballero que lanzaba la caña, lo debía hacer con toda la fuerza posible, ayudándose con el amianto que quedaba asido en el dedo o en la muñeca” (Deleito y Piñuela, 1954).

La entrada a la plaza era en parejas, unas tras otras, hanse de ver a un tiempo tres parejas en ella, corriendo en esta forma: la que va a parar o salir; otra, que ha de estar entonces en el medio, y otra entrando, que hace muy apacible a la vista. De esta forma iban de un lado a otro de la plaza, unas veces de frente y otras cruzándose y todo ello a toda velocidad de sus caballos. La contienda empezaba con una cuadrilla que comenzaba a desfilarse por toda la plaza, mientras que las otras apostadas, esperaban el momento oportuno para atacar, hecho que se producía, lanzando los caballos a galope y lanzando las cañas o bohordos con la intención de golpear a alguno de los contendientes. Tapia nos relata que los contendientes “han de tener cuidado a que no se cautive alguno (que es, por correr más el caballo, meterse entre los contrarios), y no han de tirar las cañas hasta el postrer tercio, lo cual así hecho, toman la vuelta sobre la mano derecha, y, adargados, pasan por la frente de los enemigos hasta la puerta, donde, en la forma dicha, dan la vuelta, mudan las riendas y se adargan. Y esto mismo repitiéndolo hasta que hayan corrido todas las cuadrillas sus cañas. Las cuadrillas realizaban cruces y evoluciones combinadas de un efecto muy vistoso aunque de gran peligro de choque. Para que los encuentros fueran limpios, según la ley del juego, se habían de hacer de frente, tirándose las cañas rostro a rostro o de lado. El dicho “las cañas se vuelven lanzas”, se refiere a las veces en que el juego crecía en violencia provocando verdaderas peleas, en cuyo caso las cañas se sustituían por venablos o espadas. Cuando todas las cuadrillas han corrido sus cañas, los padrinos se meten en medio y ponen fin a la escaramuza. Entonces suelen cerrar las puertas y soltar un toro o más... y los caballeros que quieren pueden tomar rejones con lo cual acaba la fiesta (Delito y Piñuela, 1954).

Las personas de la casa real, cuando asistían a la fiesta en la Plaza Mayor, ocupaban el balcón central de la Casa de la Panadería. Si el rey participaba en el juego, formaba pareja con el caballero mayor (Salas, 1978). El juego de cañas que había decaído en la segunda mitad del siglo XVI, volvió a recuperarse gracias al rey Felipe IV, del que era un gran aficionado, tomando parte en él con frecuencia. Al ser el juego de origen moro, en muchas fiestas, sobre todo de las antiguas, las cuadrillas se disfrazaban la mitad de moros y la otra mitad de cristianos. La costumbre se mantuvo en la época de Felipe IV, en muchas de las cuadrillas caballerescas o en simples mascaradas. Quevedo en la conocida epístola al Conde Duque, se quejaba de la pérdida en parte del decaimiento del juego de cañas, diciéndonos (Delito y Piñuela, 1954).

▪ **El Kolf**

En invierno, cuando los canales holandeses se helaban, una gran multitud de ciudadanos de todas las edades y clases sociales acudían a estas heladas aguas para patinar de forma recreativa.

En grupos de patinadores se divertían con la práctica de esta actividad. De esta manera apareció el kolf, antecesor del hockey sobre hielo, moderno, que consistía en darle a una bola mediante una especie de stick, para introducirla en un pequeño agujero en el hielo. Jugaban todos contra todos.



Pintura de Barent Avercamp: Escena de patinaje, del siglo XVII

- **Golf**

En época de María Estuardo (reina de Escocia de 1542 a 1547), el Golf ya era muy practicado en Escocia, por lo que cuando su hijo se convirtió en el rey Jacobo I de Inglaterra, uniendo las dos partes de las Islas Británica, introdujo este deporte en el sur del país. En 1608 algunos de sus cortesanos fundaron el Club de Blackeheat en el condado de Kent y diez años más tarde, el rey concedió a dos escoceses el derecho exclusivo de fabricar pelotas de golf y de importarlas de Holanda, país que para muchos fue el verdadero origen de este deporte.

A partir del siglo XVIII nacieron en Escocia muchas sociedades de Golf, como el Edimburgh Burgess Golfing Society (1735), o como el Club de Saint Andrews (1742), que por un Decreto de Guillermo IV en 1834 pasó a denominarse "The Royal and Ancient Golf Club of Saint Andrews".



Cuadro de 1668 donde se observa la práctica del "het kolven", antecedente del Golf.

▪ La Caza

A lo largo de la historia la caza ha pasado de ser un medio de conseguir alimento a una necesidad primaria y posteriormente a ser una diversión de casi todas las clases sociales, dependiendo de la época, la zona y el tipo de caza. En la Edad Moderna se fueron perdiendo gradualmente algunas modalidades tradicionales de caza, por el hecho de empezar a legalizarse para proteger los derechos de las clases privilegiadas y por el peligro que representaba que el pueblo dispusiese de armas de fuego. Estas legislaciones restringían el derecho de cazar y pescar a los grupos aristocráticos cada vez más concretos y reducidos.

Durante la Edad Media surgieron los primeros tratados sobre la caza o montería, entre los que habría que destacar en España los siguientes: el “Libro de la Montería”, de Gonzalo Argote de Molina (Sevilla, 1582); o el “Arte de ballestería y montería”, de Alonso Martínez de Espinar, obra editada en Madrid (1644).

En la Edad Moderna surge la legislación de la caza en sentido estricto, con una serie de medidas reguladoras dictadas en sus orígenes sólo para los Reales Sitios, especialmente para el monte de El Pardo en Madrid. Empezó con la Real Cédula de 29 de julio de 1715 que imponía la aplicación de otra disposición de 24 de septiembre de 1705 sobre caza y pesca en los Reales Sitios, que estaba vedado y acotado para la recreación real. Posteriormente se publicó la Real Cédula para Aranjuez de 1721, y más tarde surgieron las leyes de 1735, dos de 1747, el importante texto de 1752 y la medida fechada en 1781, una vez más relativos a El Pardo.

La Orden Circular emitida en Madrid el 16 de enero de 1761 por el Consejo de su Majestad, daba directrices sobre caza y pesca a las autoridades de toda España. Carlos III se mostraba interesado en que las vedas anuales preservaran caza y pesca de los vicios y extralimitaciones que conllevaban por la existencia de individuos sin escrúpulos.



“Partida de Caza” de Goya en el Museo del Prado

Durante la primera mitad del setecientos, la caza se reguló para prohibirla en los Reales Sitios; solamente en 1752 aparecieron las

primeras medidas de alcance general, dirigidas a imponer una normativa común a toda la Península, dando así origen a varios e interesantes conflictos de jurisdicción y soberanía, entre los que se pueden destacar como ejemplo los Capítulos de los procuradores de Álava de 22 y 26 de abril de 1753 para retocar la Real Orden de 14 de septiembre de 1752, y a los que bien pronto seguirían la *Aprobación de diferentes Capítulos aumentados a la Real Provisión de veda de Caza y Pesca* para la ciudad de Calahorra de 18/VII/1754 y de Tembleque del mismo año, resueltos siempre a favor de la norma general. Los únicos particularismos admitidos eran los fundados en especificidades de la biodiversidad geográfica pero nunca en usos o derechos tradicionales; antes al contrario algunas leyes anulaban costumbres locales bien arraigadas, como por ejemplo en 1775 cuando la Villa de Lucena suplicaba, sobre que se declarase que las ordenanzas que estaban establecidas para la diversión, titulada de *Palomas Laudivinas* en dicha ciudad, no se opusiesen a la Real Orden de veda de caza y pesca, y en consecuencia se les permitiera continuar con esa diversión. Pretendían poder seguir disparando escopetas en las fiestas, pero el Consejo no permitió la «diversión palomítica» porque ocurría en tiempos prohibidos, en mayo y septiembre, como estipulaba la Real Cédula de 1772.

En su conjunto, estas medidas tenían varios puntos en común, el primero era reglamentar la caza en los territorios a los que se referían, organizando esa normativa mediante un minuciosísimo articulado. Cazar era ocupación sólo de nobles, o a lo sumo de las capas superiores de la sociedad porque presuponía en quienes la practicaban tiempo libre, capacidad económica y valor físico, cualidades que se negaban al plebeyo.



Inicio de los cotos de caza palaciegos

El deseo de evitar que las escopetas estuvieran en manos de trabajadores se encuentra en la Real Cédula de 16 de enero de 1772, artículo 4. También estaban severamente prohibidos los perros de caza por las normas de Aranjuez de 1721, en las mismas zonas de prohibición de los arcabuces, en 1781 para El Pardo; a propósito de perros, se especificaba que los dueños o arrendadores de tierras de labranza en los límites de la zona de caza real, podían tener “dos perros

podencos registrados y los “Guzcos” permitidos, con tres hombres en mano limitadamente para ahuyentar la caza mayor y menor pero no matarla” (Guzcos, o guzcos eran los perros de pequeño tamaño, que eran molestos, por ser muy ladrones)”.

La demarcación clasista ahora se hizo, porque quienes podían tener perros, eran los propietarios de tierras, pero sólo para espantar los venados. También se prohibió tajantemente el uso de hurones para la caza desde 1721, pero entre 1760 y 1763 se solicitaban licencias para usarlos, y el Consejo las concedía habitualmente a quienes justificaban el hecho de ser propietarios o arrendadores de cotos de caza de conejos; por lo que se trataba de una medida claramente en pro de los labradores ricos, que discriminaba a los jornaleros (Caro, 2006).



“Cacería en honor de Carlos V en el castillo de Torgau”, de Lucas Cranach

▪ Juegos Infantiles

En la Edad Moderna surgió una nueva concepción del juego infantil, como un nuevo elemento educativo de aprendizaje en el siglo XVII. Los juegos más habituales en esa etapa, se pueden conocer a través del cuadro de Pieter Bruegel “el viejo” de 1570, que a pesar de ser un cuadro flamenco, no podemos olvidar que eran parte del imperio español, por lo que eran juegos que se practicaban en todas partes del imperio. A través de este cuadro se pueden conocer muchas de las costumbres y aficiones de la época; entre ellas especialmente para nuestra materia, los juegos infantiles. La característica fundamental de los juegos es que los propios niños y niñas los solían construir y casi siempre con madera.



“Juegos de niños” (1560), óleo de Pieter Bruegel el Viejo
(Kunsthistorisches Museum, Viena)

▪ Festejos Reales

Todas las manifestaciones lúdicas descritas hasta el momento se desarrollaron a lo largo del siglo XVI y XVII, y de ello hay suficientes testimonios. Sin embargo, nada fue comparable a las promovidas en los primeros veinte años del reinado de Felipe IV, donde se sucedieron sin interrupción mascaradas, cacerías, torneos, corridas de toros, luchas de fieras, juegos de cañas, estafermos, bailes y cabalgatas. De todas ellas las más brillantes y fastuosas eran las fiestas organizadas por alguna conmemoración de la Casa Real o aquellas que se celebraban en diversas poblaciones por donde pasó la comitiva real.

Una de las fiestas que en este sentido alcanzaron más brillo fueron las que se hicieron en 1623; empezaron con una mascarada el domingo de Carnestolendas, en la que tomaron parte noventa caballeros, entre ellos el propio rey y el Conde-Duque de Olivares; todos sobre magníficos caballos andaluces y ya en la Plaza del Palacio, los jinetes distribuidos en parejas, cada una de las cuales llevaba distintos colores y atributos, hicieron ejercicios de equitación, cabalgando, veloces como el viento, ante los balcones del Alcázar. Desde aquel lugar marcharon sucesivamente a las plazas de las Descalzas, Plaza Mayor y Puerta de Guadalajara, donde repitieron las caballerescas evoluciones (Delito y Piñuela, 1954).

Con motivo de la llegada y estancia en Madrid del príncipe de Gales Carlos Estuardo (después Carlos I de Inglaterra, que fue ejecutado posteriormente por la justicia popular), se celebraron continuos festejos, aunque los más celebrados fueron los de la llegada; hubo corridas de toros, juegos de cañas, comedias, conciertos iluminaciones y juegos artificiales. El domingo de Pascua, 16 de abril se celebró un torneo con mascarada festiva, convirtiéndose en palenque las Plaza Mayor, de las Descalzas y la de Palacio, cerrándolas con vallas. A fines de 1632, se llevó a cabo la inauguración oficial del Buen Retiro, organizándose un juego de cañas en el que corrió y ganó el propio Felipe IV, acompañado por el Conde-Duque de Olivares. Para correr las

cañas se había construido una espaciosa plaza circular, cuyas gradas ocupaban las damas de la corte. Se corrieron en los siguientes días toros, lanzas y sortijas y los premios consistieron en bandejas de plata. En diciembre de 1633, se celebraron dos fiestas de toros y cañas, y así continuaron los festejos hasta 1637, donde según los cronistas de la época se superaron todas las fiestas anteriores. Se empezó por construir una gran plaza de madera, en el mismo lugar donde se hizo después otra de fábrica, que se llamó plaza de la pelota. Ya en el Palenque, las 16 cuadrillas, formadas a su vez por 13 caballeros, hicieron sus caracoles (evoluciones giratorias con el caballo), y movimientos representando la imagen de batallas y escaramuzas. Finalmente, el rey y algunos caballeros corrieron el estafermo. Los siguientes días se celebraron mojigangas, danzas al estilo aragonés, castellano y morisco, cucañas y diversos juegos de carnestolendas, apedreándose las damas con huevos de olor y alcancías (cañas con las que los caballeros tiraban huevos y se defendían con escudos de madera (Delito y Piñuela, 1954).

En aquel mismo año, dos compañías de jinetes de Andalucía, con rumbo a Navarra, hicieron ante el rey un simulacro de combate, y después una fiesta de sortija y estafermo. El seis de diciembre, en honor a María Rohan-Montbazon, duquesa de Chevreuse, hubo juegos de cañas y sortijas, toros, máscaras, y diversiones acuáticas en el Retiro y monterías en el Pardo. Otro momento señalado por los cronistas como de gran espectáculo, fue con motivo de la llegada a Madrid de la nueva reina, Mariana de Austria, el 15 de noviembre de 1649. Siguieron ocho días de juegos artificiales, luminarias, una máscara o encamisada, dispuesta por Felipe IV y formada por ocho cuadrillas de doce caballeros cada una, dirigidas todas por el rey en persona y que dio varias carreras en los lugares acostumbrados. Poco después, el 21 de diciembre, para celebrar el natalicio de la reina se organizó una fiesta de toros y cañas.

En 1651, con motivo del nacimiento de la princesa Margarita, hubo juegos de cañas y dos grandes corridas de toros. En septiembre de 1657 se organizaron las fiestas con mascarada del 12 de enero, las cañas del 28 y los toros del 11 y 26 de febrero, corridos respectivamente en la Plaza Mayor y en el Buen Retiro (Delito y Piñuela, 1954).

Dignos de resaltar son también los festejos que se celebraban en diversas poblaciones por donde pasaba la comitiva Real con motivo de los viajes del rey. El primero de esos viajes, fuera de Valladolid y Madrid, fue para visitar Andalucía. Las paradas y los festejos donde se celebraron juegos de cañas fueron los siguientes: El pueblo de Carpio tuvo en su plaza, las más sazonadas fiestas de toros y cañas que se puedan imaginar. Córdoba tuvo la ciudad toros y cañas, rejones y lanzadas. Los que las corrieron fueron 42 caballeros. Hubo por la noche una alegre mascarada, acompañada de todos los caballeros cordobeses y al día siguiente estaba previsto cañas y toros, pero se suspendieron al coincidir con la Cuaresma. En Sevilla hubo una mascarada en la que participaron 200 caballeros con hachas blancas, efectuando su primera carrera en el patio principal del Alcázar y después corrieron por las calles de la ciudad. En el Coto de Doñana, dominios del duque de Medina Sidonia, que constituía un espacio riquísimo de caza, el duque ofreció a Felipe IV unas jornadas de cacería, donde cazaban jabalíes; hubo toros los dos primeros días y el rey a escopetazos mató tres de ellos. En Granada, el día de Pascua se celebró en honor del soberano una brillante mascarada. En el viaje

a Aragón y Cataluña, realizado en 1626 con el fin de jurar los fueros de estos reinos y el de Valencia, hubo los siguientes festejos: Valladolid: se festejaron corridas de toros, cañas, mascaradas, comedias, mojigangas y un despeñamiento de reses bravas en el Pisuegra, a través de una rampa de madera que descendía hasta el río. Al día siguiente, asistió el soberano en la Plaza Mayor, a una fiesta de toros y cañas. Asimismo, se celebró una mascarada dispuesta por los gremios; después rejonearon en la Plaza Mayor, nobles y caballeros principales, en presencia del monarca (Hernández y Arroyo, 2010).

▪ Natación

En cuanto a la natación, que había decaído en las postrimerías de la Baja Edad Media, se fue recuperando de nuevo como costumbre popular a partir del siglo XVI a través de la influencia que ejercieron entre otros Vittorino di Feltre, Elliot, Rabelais y sobre todo el humanista Jahannes Sturn.

Los baños fueron una tradición greco-romana muy afincada en la península Ibérica durante la dominación romana y posteriormente la España musulmana, aunque en la España cristiana se fue perdiendo su uso, e incluso mal visto por la Iglesia. En la Edad Moderna, la costumbre había desaparecido totalmente y además la gran mayoría de las casas carecían de cuartos de baños y retretes, lo que hacía que la higiene dejara mucho que desear. San Pacomio, varios siglos atrás en sus reglas, prohibió que los religiosos se bañasen, salvo en caso de enfermedad y con orden expresa de sus superiores. San Jerónimo censuraba el baño como contrario a la salvación.



Lámina "Sirenas en Brighton", de William Heath (1829) con casetas de baño para mujeres en el siglo XVIII

A falta de retretes, los portales cumplían esa función. Para evitarlo, algunos pintan cruces en las paredes con la intención de que el símbolo cristiano desistiese a la gente, pero la falta de cualquier otra alternativa hizo que su práctica perdure en el tiempo. La gente en general, tenía por costumbre

arrojar todos los excrementos y basuras por los balcones y ventanas a la calle gritando para visar a los viandantes: “agua va”.

Algún médico se atrevió a recomendar el baño terapéutico, pero con ciertas precauciones como, por ejemplo, cubrirse totalmente la piel con grasa y aceite para impedir así el contacto con el agua. A lo largo de todo el siglo XVI, fue raro que algún médico recetara el baño para evitar posibles problemas con la Inquisición. En esa época muchísimas personas no tomaron un baño en toda su vida, ya que se asociaba con hábitos moriscos, y eso era algo peligroso de practicar con la inquisición.

Por otro lado, el siglo XVI fue el de la aparición de los primeros tratados deportivos especializados. Publicado en 1538 en Augsburgo, *Colymbetes, sive de arte natandi: dialogus et festivus et iucundus lectu* (Colymbetes, o La Habilidad de nadar) del pedagogo humanista suizo Nikolaus Wynmann (1510-1550) es el primer tratado de natación de la historia. Cuarenta años más tarde, en 1587, el teólogo y profesor inglés Everard Digby (1550-?) publicó otro tratado de natación, *De Arte natandi* (Del arte de nadar, 1587), ilustrado de enigmáticas láminas. Estos dos manuales le servirán de inspiración al francés Melchisédech Thévenot (1620-1692) para componer su *L'Art de nager démontré par figures, avec des avis pour se baigner utilement* (El Arte de nadar demostrado por figuras, con consejos para bañarse útilmente, 1696), que popularizó el estilo pecho en Europa y fue leído por Benjamin Franklin, gran nadador e inventor de las aletas (además del pararrayos, entre otras cosas).



Everard Digby. De Arte natandi (1587)



Melchisédech Thévenot. L'Art de nager démontré par figures (1696)

En 1699, se publicó en Londres “The Art of Swimming”, escrito por Melchisedec Thevenor (1620-1692), sobre los estilos y la enseñanza de la natación.



Everard Digby autor del libro "De Arte natandi"

También de Inglaterra, nos llegó *Toxophilus* (1545), primer manual escrito en inglés sobre el tiro con arco, del pedagogo y entusiasta arquero Roger Ascham (1515-1568). Y respecto a la pesca, el primer tratado sobre la pesca con caña se escribió en 1653, por Izaak Walton (1593-1683), con el título: "The complete angler".



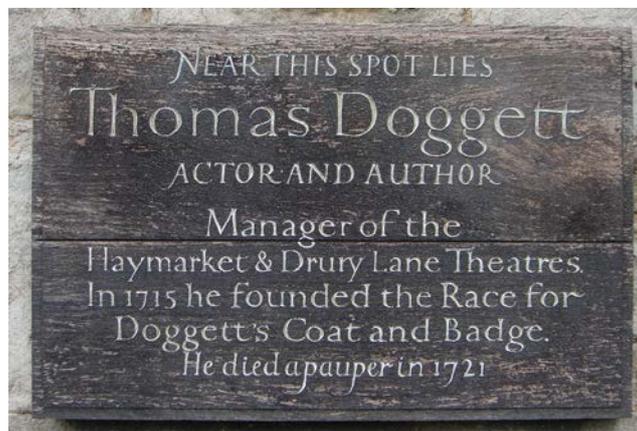
Tom Walter, autor del primer libro de atletismo

▪ Remo

Uno de los deportes que surgieron a finales del siglo XVIII fueron las regatas de remo que, aunque no se trataba de una nueva actividad, puesto que desde la época del antiguo Egipto o micénica ya competían en embarcaciones de remo, las primeras regatas competitivas de carácter deportivo que se tienen noticias, surgieron en Inglaterra en el siglo XVIII. Se trata de la "Doggett's Coat and Badge" y es la carrera de remo más antigua que se conoce. Su origen se sitúa en la época en que los caminos en Londres eran de tierra y en muy malas condiciones, por lo que cuando llovía se llenaban de barro y las personas se manchaban al andar. Ante esta situación, se comenzaron a desplazar en canoas por el Támesis, que eran llevadas por los "whatermen", a modo de taxistas profesionales, que competían entre ellos por ser los más veloces.



Una noche, el actor humorista irlandés Thomas Doggett, que usaba con frecuencia este servicio por vivir en Chelsea y tener que ir a trabajar a South Bank, al salir tarde de su trabajo y con mal tiempo, cogió una de estas embarcaciones pero se cayó al río, siendo rescatado por el barquero y como agradecimiento estableció en 1715 una carrera de unos 7,4 km de largo, desde el puente de Londres hasta Chelsea, pasando bajo 11 puentes, llegando a ser una prueba de gran popularidad. En la carrera luchaban 6 embarcaciones para conseguir ser la más rápida. La regata se sigue celebrando en julio y los participantes reman a favor de la marea, no en contra. Thomas Doggett llegó a ser administrador de los teatros Haymarket y Drury Lane, pero murió en la miseria en 1721.



El ganador, se viste con un traje de color rojo con una placa dorada con un caballo, el escudo de Hannover, en honor a Jorge I de Inglaterra, que accedió al trono en aquellos tiempos.



▪ **Boxeo**

El boxeo es una actividad física de las más antiguas, puesto que ya en la época griega, egipcia y micénica se encuentran muestras de su práctica. Sin embargo, considerándolo como una actividad deportiva, se origina en el siglo XVIII, cuando se convierte en una actividad deportiva de gran difusión en Gran Bretaña y sus colonias. Durante dos siglos los combates se realizaron sin guantes y sin límite de tiempo, para organizar espectáculos muy violentos con apuestas. Los espectadores formaban un anillo (ring) alrededor de los combatientes, que solían ser varones, aunque también hubo peleas de mujeres.



En las primeras décadas del siglo XVIII, aparecieron en Londres personas que se autotitulaban Maestros de Defensa. Eran muy numerosas las salas de armas en toda Inglaterra y sobre todo Londres. Los combates entre los mejores tiradores de espada, como John Parkes, de Coventry, o Thomas Hesgate, del Condado de Bark, reunían a gran cantidad de espectadores

que, además de pagar sus entradas realizaban grandes apuestas. De esa manera, los vencedores conseguían fuertes sumas de dinero. Uno de esos espadachines fue James Figg, pero dejó los combates de espada para dedicarse a los combates sin armas con los puños desnudos, con lo que convirtió su sala de armas en una escuela de pugilismo. que construyó en la Posada Greyhound, de Thame, en Oxfordshire, donde retó a cualquier persona blanca a vencerlo. Posteriormente, creó otra escuela de pugilato en Londres, concretamente en Tottenham Court Road. Se estima que entre 1719 y 1734 Figg realizó 270 peleas, ganando todas menos una, que le hizo abandonar los combates. Figg fue proclamado el primer campeón de boxeo en 1719 con 25 años y conoció la gloria hasta su muerte en 1734.

A la muerte de Figg un periódico londinense escribió que Jack Broughton era el sucesor de Figg; en 1741 venció a George Stevenson en un combate de 35 minutos, a resultas del cual Stevenson murió pocos días después, por lo que Broughton abandonó la práctica del boxeo. Los combates de boxeo se celebraban en las trastiendas de las salas de diversiones, o en medio de prados y sin ningún tipo de reglamento, por lo que un grupo de caballeros ingleses afeitados, convencidos de que eran necesarias unas reglas para evitar que los pugiles sufrieran daños irreversibles, se reunieron el 16 de agosto de 1743, en casa del profesor y campeón de boxeo del momento, Jack Broughton y establecieron unas reglas básicas, que serían las primeras reglas del boxeo moderno, como: "...ningún combatiente será declarado vencido si no queda en el suelo un tiempo convenido, o si su cuidador no le declara vencido...con el fin de prevenir cualquier disputa, en cada combate principal, los contrincantes al llegar al ring deben escoger entre los espectadores dos árbitros, que solucionarán todo conflicto de una manera absoluta...Nadie debe golpear al adversario cuando esté en el suelo, ni cogerle por las corvas, ni por las nalgas, ni por ningún otro sitio más debajo de la cintura...En los combates secundarios, el ganador debe recibir dos tercios de la caja, que será fraccionada públicamente sobre el ring, a menos que se opongán por motivos privados".

Este Jack Broughton había sido remero del Támesis y se exhibía en combates organizados en barracas a las afueras de Londres, hasta que logró fundar una escuela de pugilismo y sala de espectáculos en Hanway Yard, en el Oxford Street de Londres. En 1747 inventó unos guantes para que sus alumnos no se lastimasen los puños en los entrenamientos. Era protegido del duque de Cumberland, uno de los mayores apostadores en el boxeo de la época. Broughton acabó su carrera de boxeador en 1750, a los 46 años, al perder un combate frente a Jack Slack, aunque murió a los 84 años.



Combate de Boxeo entre Gully y Gregson en el siglo XVIII

Las 7 reglas de Broughton establecían el deber de retirarse a su propio lado del ring ante una caída del oponente; la cuenta de medio minuto luego de una caída para ubicarse en el centro del ring y recomenzar el combate o ser considerado hombre vencido; que sólo los púgiles y sus segundos podían subir al ring; la prohibición de arreglos privados entre los púgiles sobre el reparto del dinero; la elección de “umpires” (árbitros) para resolver disputas entre los boxeadores; la prohibición de golpear al adversario cuando se encuentre caído, y la admisión de las llaves solo por encima de la cintura. Broughton también creó los cuadriláteros de boxeo elevados y el uso de guantes en los entrenamientos y demostraciones. Estas Reglas estuvieron vigentes, con algunas modificaciones, hasta 1838, cuando fueron reemplazadas por las Reglas del London Prize Ring Rules, aunque estas reglas no fueron reconocidas en toda Inglaterra.



Combate entre Jack Broughton (izquierda) contra George Stevenson (derecho), pintado por John Hamilton Mortimer (1743)

▪ Volatineros

Carlos IX de Francia (1550-1574), tuvo un criado llamado Archange Tuccaro, o Tuccarro, nacido en la provincia de L'Aquila (Italia) en 1535 y fallecido en 1602, o 1616. Fue un gran acróbata y equilibrista, que estuvo al servicio del emperador Maximiliano II de Habsburgo y del rey Carlos IX de Francia.

Por mandato del emperador Maximiliano II, Tuccaro participó en el séquito de su hija la archiduquesa Isabel, que marchó a Francia para casarse con el rey Carlos IX quien, tras verlo actuar en Mezières, quiso mantenerlo a su lado, le concedió el título de “saltarin du roi” (saltarín del rey) y le nombró su instructor en ejercicios acrobáticos.

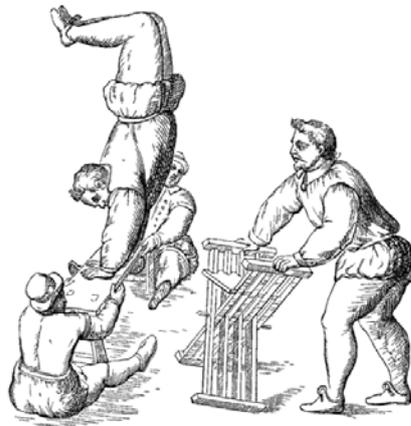


Imagen del libro de Tuccaro (1599)

Tuccaro escribió en 1599 un libro sobre acrobacias publicado en París y titulado “Dialogues de l'exercice de sauter et voltiger en l'aire, avec les figures qui servent a la parfaite demonstration et intelligence du dit art” (Diálogos sobre el ejercicio de saltar y voltear en el aire, con las ilustraciones que sirven para la perfecta demostración y entendimiento de dicho arte). Escribió el libro en forma de diálogo y se publicó con 88 grabados, que ilustraban más de 50 ejercicios acrobáticos. Está considerado por algunos como el primer método de gimnasia del mundo y se piensa que Tuccaro lo escribió para la instrucción del rey Carlos IX, aunque se publicó en tiempos de Enrique IV (rey de Navarra y de Francia (1553-1610).

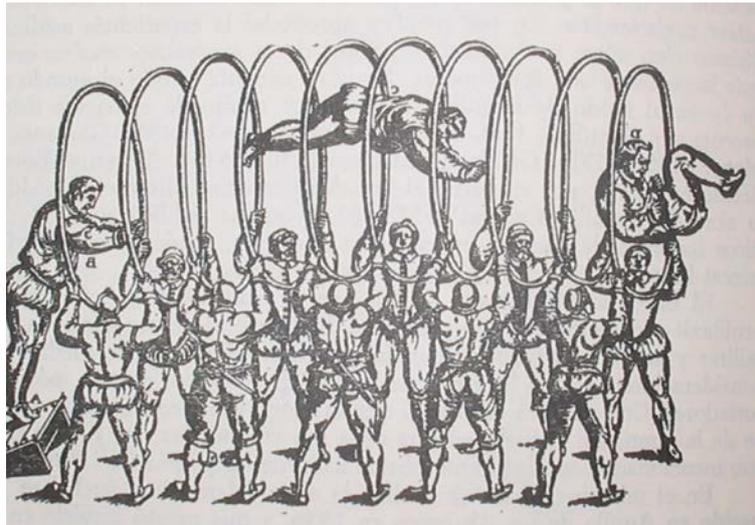


Imagen del libro de Tuccaro (1599)

En su libro, Tuccaro cuenta que a Carlos IX solo pensaba en cazar, correr detrás de una pelota, justar, jugar a la paume y medirse con los luchadores más fuertes. Dice que el rey era “maravillosamente ágil para dar volteretas por encima de un potro y practicaba toda clase de saltos”.

En los siglos XVII y XVIII, fue muy común la celebración de Ferias y Fiestas, en las que se disputaban carreras pedestres y se reunían los más célebres saltimbanquis del momento. En Francia una de esas fiestas, quizás una de las más famosas, fue la de Saint-Germain, donde a partir de 1742 actuaba el más célebre acróbata de la época en Francia, el iatliano Grimaldi, al que llamaban “piernas de hierro”.

M. Strutt escribió en su obra “The Sports and Pastimes of the People of England”: “...el saltador más extraordinario que recuerdo, es uno llamado Ireland, del Condado de York, que vi en 1799. Tenía 18 años y seis pies de altura... saltaba por encima de nueve caballos puestos el uno al lado del otro y también por encima del hombre que montaba el caballo del centro”. Durante mucho tiempo, los saltos fueron considerados más un espectáculo de ferias que una prueba atlética, por lo que tuvo muchas dificultades para incorporarse a los juegos atléticos de aficionados.

TEMA IX. LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS EN EL SIGLO XIX. EL DEPORTE INGLÉS

Hasta el siglo XIX la práctica de actividades físicas recreativas era una necesidad relativa, sólo relacionada con el estatus social de las elites ociosas occidentales. Les servía para expresar su separación social respecto a la masa trabajadora. También hacían gala de un gasto físico que no era productivo sino recreativo.



Posteriormente, la burguesía opulenta emulaba las prácticas de los juegos de la aristocracia decadente, con la que comparaban sus formas y estilos. Con el tiempo, aquellos juegos se racionalizaron, reconvirtiéndolos en deportes reglamentados.

El deporte se construyó históricamente como una práctica educativa, que tenía como objeto el control social de los alumnos en los selectos Public Schools ingleses, que tradicionalmente dedicaban su tiempo libre, como excepción dentro de la recta disciplina burguesa, a la practica de juegos populares y rurales, sin apenas reglas, que empezaron a ser un problema por las salvajadas y el número de heridos que producían. El objetivo era impedir la violencia y para ello, los educadores de estos colegios remodelaron o simplemente inventaron el llamado deporte moderno, reglamentándolos y normalizándolos, haciendo coincidir con ello, la calificación de “gentleman” con la de “sportman”.



En los juegos preindustriales existían ciertas reglas, a veces minuciosas, pero no conformaban un sistema universal de reglas, consensuado y

claramente imparcial. Los juegos folklóricos se deportizaron y el deporte se insertó como una condición social restringida sólo a aquellos que disfrutaban de ocio, entendido como un consumo materialmente selecto del tiempo libre. De hecho, el obligado amateurismo del deporte olímpico, aprobado por el barón Pierre de Couberten, venía a dar el mensaje de que sólo aquellos que dispusieran de un generoso tiempo libre, aquellos que no tuvieran necesidad de trabajar para vivir, sólo las clases elitistas y ociosas, podrían participar en el deporte olímpico.

La formalización del tiempo libre está en la base del nacimiento del deporte. El fair play era un nuevo valor, un contrato entre nobles, tan aplicable al comercio como al deporte. El proceso de civilización evitó la guerra continua entre caballeros. Esa misma racionalización es la que acontece en la evolución de los juegos tradicionales que se transforman en deportes modernos mediante instrumentos burocráticos como las federaciones, árbitros y reglas.



Los juegos primarios, las apuestas y el alcohol fueron suprimidos en la socialización de los jóvenes, gracias también a los primeros periódicos de la época victoriana, que apoyaron la destitución de esas prácticas insanas. El pánico moral que conllevaba el desorden de las revoluciones burguesas del XIX, fue una preocupación inherente a los primeros analistas de lo social. Esa preocupación moral era la que latía en los educadores europeos que amoldaron las maneras tradicionales de divertirse, estériles y arbitrarias, hacia otras coordinadas que empezaban a ser productivas y métricas. Se impuso la competición y la clasificación, en un proceso similar al de la economía que implantaba el récord como medida. El deporte se hizo productivo y se basó en rankings.

La Revolución Industrial convirtió al trabajo en un valor social dominante. Tanto Karl Marx como Emile Durkheim y Max Weber acusaron al ocio pasivo de ser un mal social. El ocio se entendió peyorativamente, y sólo adquirió valores positivos cuando la vagancia dio paso al recreo organizado como una reposición necesaria para el trabajo. Con ello, aparecen dos formas de entender el deporte:

a) Por un lado la continuidad de determinadas prácticas deportivas continuadoras de los entretenimientos físicos no productivos y diferenciadoras de elites ociosas (como el Tenis, el Golf, la Hípica, el Polo, etc.); en su mayoría deportes individuales.

b) Por otro, la aparición de deportes reglamentados, en su mayoría colectivos, que aportasen valores positivos a la ocupación del tiempo de ocio de la clase trabajadora, tanto a sus practicantes como para sus espectadores (como el Football, el Rugby, etc.)

El problema para la modernidad industrial era la holgazanería o el no hacer nada. El ejercicio físico suponía una idónea manera para controlar el tiempo, mediante una disciplina lúdica e higiénica, que se extendió por todo occidente.

En esa evolución de la racionalidad, las clases trabajadoras, siguiendo la estela de las clases altas, asumieron las prácticas deportivas como ejercicios de autodomínio social, en contra de otros modos vulgares de distracción como la ebriedad, las mancebías o la cita de vaquillas. “Los juegos reservados hacia 1880 a la juventud burguesa han pasado al pueblo como virtudes educativas” (Dumazedier.1971, 28).

El ocio deportivo, en su doble variante de práctica y espectáculo, se instaura en las grandes empresas occidentales, fomentando la competición bajo un modelo de inspiración anglosajona, en lo que fue un proceso evolutivo y geográficamente lento. Proporcionalmente, los espectadores aumentaron más que los practicantes. A la larga, el espectáculo deportivo alcanzó a legitimarse como ocupación en los domingos, sustituyendo a las erráticas y tradicionales maneras de pasar el tiempo.



Espectadores en un hipódromo inglés del siglo XIX

El deporte llegaba como un ingrediente de la modernidad, presentado como una reconocida manera de ocupar el día de ocio. Los distintos gobiernos consensuaron el acuerdo de fomentar la exhibición deportiva para fomentar la ética moderna. La competición y la salud física eran dos pilares para una nueva era de progreso lineal. La institucionalización del deporte como modo de ocupación del tiempo libre obedecía a la funcionalidad de los hechos: el espectáculo congregaba identidades comunes, sentimientos de adhesión que

se representaban en lo que Zurcher (1982) llamó la “orquestración de las emociones”.



Combate de Boxeo en hipódromo de Tourcoing

Con la instauración del tiempo de ocio obrero, las clases trabajadoras crean sus clubes apoyados por la patronal en sus fábricas. El Sevilla FC fue fundado en 1905 al amparo y en el lugar de la fábrica de vidrios La Trinidad. Muchos de los clubes españoles que aparecieron a principios del siglo XX (Recreativo de Huelva, Athletic de Bilbao, Atlético de Madrid, etc.), tuvieron sus raíces en la afición de propietarios industriales que extendieron a las prácticas de sus empleados. La ocupación inerte del tiempo libre fue sustituida por el tiempo controlado mediante el deporte. Además, se aseguraba extender el énfasis en la competición, que desde el trabajo industrial se trasladó fuera del horario laboral a los campos de juego, donde las empresas seguían compitiendo de otra manera a través de los trabajadores-futbolistas.

En cierto sentido, la domesticación deportiva pretendía evitar las emociones negativas, especialmente las que se expresaban agresivamente. Por eso, uno de los análisis más comunes sobre el deporte es aquel que lo identifica como liberador de tensiones, como una escapada respecto al estrés de la actividad cotidiana. Las tareas laborales crean suficientes tensiones como para que el sujeto experimente libremente una actividad física, también como espectador, y así olvidarse de los problemas diarios. Pero esta supuesta funcionalidad del deporte está cargada de ciertos malentendidos comunes. El deporte, tanto de práctica como de espectáculo, también genera tensiones, tantas o más que las laborales o familiares, e impiden el relajamiento y la necesaria abstracción. Este razonamiento ilustra la idea de que las emociones dominantes en cada sociedad son las mismas para el negocio que para el ocio.

A principios del siglo XX, en las fábricas pesadas, la cadena de montaje al estilo de la Ford facilitó la reducción del horario laboral, gracias al aumento de la productividad por desplazarse mecánicamente los materiales; ello contribuyó a abaratar costes de producción, lo que finalmente permitió aumentar los salarios para frenar las abundantes rotaciones ante un trabajo rutinario y fatigoso. La norma salarial -Five dollars day- impuesta por Henry Ford, era una norma ética en tanto que pretendía impulsar el consumo a través del salario. Es lo que Coriat (1993) denominó “la norma de consumo”.

Se solicitaba a los trabajadores que los valores en el tiempo libre fueran los mismos del tiempo de trabajo. Así, la moral fabril rechazaba a los empleados que gastaban su tiempo libre en beber alcohol o en juegos de azar y no empleaban su salario en, por ejemplo, comprarse un coche, llevando una vida familiar decorosa y deportiva. La norma salarial era una norma de consumo y era también una norma de ocio. El control del tiempo de los sujetos se convirtió en una necesidad productiva. El deporte actuó como un instrumento adecuado para ejercer ese control extra-laboral.



Partido de Football de la Societé Anonyme de Pèrenchies (al norte de Francia)

En el estadio de fútbol actual se observa un consumo distinto según los espectadores, según los distintos modos de uso segmentado ante el mismo servicio de entretenimiento. De hecho, cualquier historia del deporte puede interpretarse como una evolución de los valores dominantes en cada sociedad. El trabajo y el juego son, a fin de cuentas, representaciones socialmente afines, modos de relación legítima que no se pueden contradecir, sino que se reproducen mutuamente. El trabajo y el deporte son ejercicios sociales que se desenvuelven bajo las mismas coordenadas culturales. La especialización de los trabajadores ha hecho también que se hayan especializado los aficionados.

Actualmente asistimos a una proliferación de prácticas deportivas organizadas por empresas para sus directivos altos y medios; prácticas normalmente relacionadas con actividades físico-deportivas en la naturaleza, en juegos de riesgo más o menos controlados, donde se simulan capacidades ejecutivas que se aplican al trabajo de oficina.

▪ JUEGOS OLÍMPICOS MODERNOS

El acontecimiento deportivo más importante del siglo XIX, fue sin lugar a dudas, la restauración de los Juegos Olímpicos por el barón Pierre de Coubertin, que en 1896 celebró su primera edición de la era moderna en el estadio de Atenas y la creación del Comité Olímpico Internacional.



Comité Organizador de los primeros Juegos Olímpicos de Atenas.

▪ TIPOS DE DEPORTES

Con la aparición del deporte anglosajón, empiezan a aparecer una gran diversidad de deportes que podemos aglutinar en diversos grupos, en función de su interés y su organización:

a) Deportes aristocráticos (Tenis, Golf, Remo, Rugby): Eran los deportes que seguían sirviendo como diferenciación de la ocupación del tiempo libre de las clases sociales.

- **Tenis:** Mientras que la Paume corta perdía adeptos en Francia, continuó siendo una de las distracciones favoritas de los gentlemen ingleses. Entre 1859 y 1865, Harry Gem y su amigo Augurio Perera desarrollaron un juego que combinaba elementos de la raqueta (que ya se conocía en Inglaterra en tiempos de Enrique V, en el siglo XV. En 1872, ambos se mudaron a Leamington Spa y en 1884, junto con dos médicos locales, fundaron el primer club de tenis, el Leamington Tennis Club.

En diciembre de 1873, el Mayor Walter Wingfield Clopton diseñó y patentó un juego similar al que se había practicado en China más de 2000 años atrás y sobre la base de algunas reglas del juego de Badminton, al que llamó Sphairistikè, que en griego antiguo significa "habilidad para jugar a la pelota", aunque pronto fue conocido simplemente como "pegajoso" y que servía para la diversión de sus invitados en las fiestas en su hacienda de Nantclwyd, en Llanellidan, Gales. Parece que se basó en las reglas de un juego francés existente, conocido Tenis real.

En 1874 María Ewing Outerbridge, de la alta sociedad de los Estados Unidos, viajó a las Bermudas donde conoció a uno de los hombres del mayor Wingfield, que había llevado el juego y el equipamiento hasta ese lugar. De regreso en su casa, colocó una pista de tenis en el Club de Cricket de Staten Island en New Brighton, Nueva York. La ubicación exacta del club era en la actual terminal de Ferry de Staten Island. En 1880 se jugó allí el primer Torneo Nacional Estadounidense. Un inglés llamado O.E. Woodhouse ganó el partido de individuales. También hubo un partido de dobles que fue ganado por una pareja local. Había reglas diferentes en cada club. La pelota en Boston era más grande que la que normalmente se utilizaba en Nueva York. El 21 de mayo de 1881, la United States National Lawn Tennis Association (ahora la United States Tennis Association) fue creada para estandarizar las normas y organizar competiciones. El U.S. National Men's Singles Championship, ahora el Abierto de Estados Unidos, se celebró por primera vez en 1881 en Newport, Rhode Island. El U.S. National Women's Singles Championship, es decir, el campeonato de mujeres, se celebró por primera vez en 1887.



Pistas de Tenis en el Club de Cricket de Staten Island en New Brighton, Nueva York

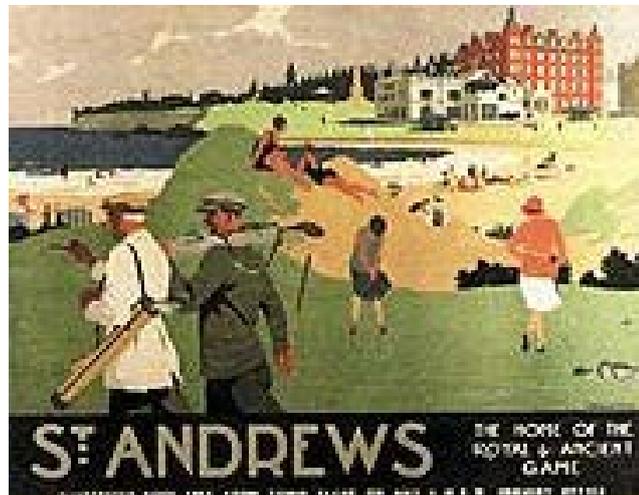
A fines del S. XIX, las colonias británicas rápidamente fueron incorporando el tenis a sus actividades deportivas. El Open Francés comenzó a jugarse en 1891, aunque no fue reconocido como un torneo del Grand Slam hasta que fue abierto a participantes de todas las nacionalidades en 1925.

En 1875, J.M. Heathcote y C.G. Lyttleton, del Marylebone Club y campeones de Paume corta, redactaron unas reglas que modificaban las del All England and Croquet Club, como por ejemplo la de usar la misma puntuación de la Paume (15, 30, 40, juego), pues hasta ese momento se contaban sencillamente 15 puntos seguidos en cada juego.

La primera vez que se jugó el torneo de Tenis de Wimbledon, fue organizado por "All England Lawn Tennis and Croquet Club" en 1877 en una cancha cerca de Worple Road; los únicos partidos jugados fueron singles masculinos, siendo el primer vencedor Spencer Gore. En 1884 se agregaron los singles femeninos y dobles masculinos. Los dobles femeninos y los dobles mixtos fueron incorporados en

1913. El campeonato se trasladó a la actual localidad, a una cancha cercana a Church Road, en 1922.

- **Golf:** Los deportes en los que siempre se habían reconocido profesionales y en los que el vencedor podía ser aficionado o profesional, estos deportes no tuvieron muchos problemas, como el boxeo y sobre todo el golf. En 1860 se organizó en Escocia el primer campeonato "open" de Golf, cuyas inscripciones estaban abiertas a todos los participantes. Esta primera edición fue ganada por Willie Park; aunque entre las grandes figuras de la época figuran: Tom Morris Padre que lo ganó en 1862, 1864 y 1867, y sobre todo su hijo, Young Tom Morris, que venció en el torneo en cuatro ocasiones consecutivas desde 1869. Otros ilustres ganadores fueron J.H. Taylor en 1894 y Harry Vardon in 1896, que junto con James Braid, fueron conocidos como el Gran Triunvirato.



Cartel anunciador del Club de Golf de St. Andrews

Este campeonato se disputó hasta 1871 en Prestwick, en el condado de Ayrshire y no tenía como premio más que un cinturón. En 1874 los dirigentes del club escocés de Saint Andrews, decidieron trasladar la celebración del campeonato a Sandwich, en el condado de Kent, Inglaterra. Salvo raras excepciones, siempre eran los profesionales los que ganaban los torneos. La primera de estas excepciones fue en 1890, cuando el aficionado John Ball hijo se proclamó vencedor. El primer campeonato reservado solamente para aficionados nació en Saint Andrews en 1866; es decir, 26 años después del "open".

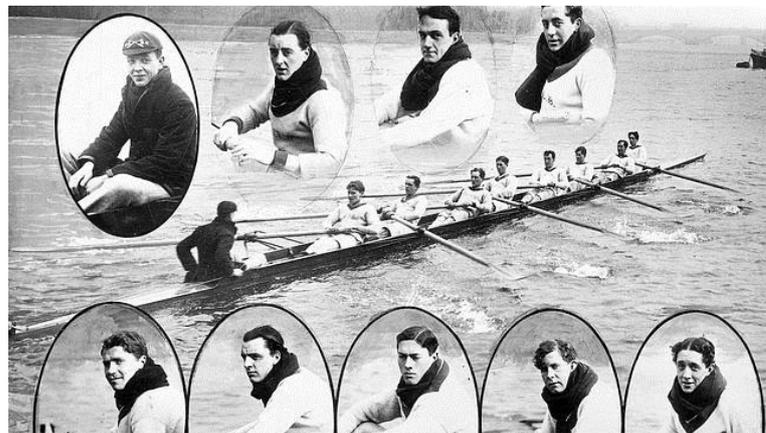
A finales del siglo XIX llegaron los avances tecnológicos al Golf. En 1880 la cabeza del palo se hizo más corta y más ancha; se añadió un peso suplementario en el punto de contacto del palo y la bola, aumentando con ello la fuerza de los golpes. Las primeras pelotas estaban hechas de cuero y rellenas con plumas, pero posteriormente empezaron a fabricarse de gutapercha, sustancia gomosa flexible pero poco elástica. Las primeras pelotas con el interior de caucho no llegaron hasta principios del siglo XX, que

fueron patentadas por el americano Haskell, logrando con ello que los tiros fueran más largos.

- **Remo:** Aunque las competiciones de remo ya se realizaban en el Támesis desde el siglo XVII, un importante paso para el desarrollo de este deporte se dio en 1793, cuando el Colegio Eton inauguró sus "cursos de remo". La Universidad de Oxford siguió su ejemplo en 1815. Con esto fueron surgiendo las primeras competiciones escolares y universitarias. El 10 de junio de 1829 se disputó por primera vez, en aguas del Támesis, la prueba "The boath race", un encuentro universitario de remo que sería el origen de la regata entre Oxford y Cambridge, entre los puentes de Putney y Mortlake en Londres, ante más de 20.000 espectadores.

En 1839 se iniciaron las "Thams Royal Regattas", o regatas de Henley, que durante mucho tiempo se consideraron como los Campeonatos del Mundo, que se disputaban en las pruebas tradicionales de: Gran Challenge Cup (8), Steward's Challenge Cup /4), Silver Goblets (doble sculls) y el Diamond Challenge Sculls (skiffs). Los clubes de remo solo estaban abiertos a los que pertenecían a la aristocracia y la alta burguesía. En 1843 se fundó el primer Boatclub en Yale y al año siguiente en Harvard. El éxito de esta regata provocó que desde 1851 esta prueba se conozca con el nombre de Henley Royal Regatta.

Al surgir el profesionalismo, algunos deportes, como el Remo, adoptaron posturas extremas de amateurismo; en 1835 el periódico "Bell's Life" afirmaba que "ningún barquero o quien remase para ganarse la vida, podría ser considerado como amateur en ese deporte".



Componentes de uno de los primeros equipos de remo de Oxford

En 1866 el Amateur Athletic Club, llegó más lejos en su reglamento del Comité de Regatas de Henley, al excluir de la competición amateur, "a todo aquel que sea mecánico, artesano u obrero, o que esté empleado en el servicio doméstico". Sin embargo,

- **Rugby / Football:** En la Inglaterra del siglo XVI, ya existía un juego que en escritor Richard Carew en su obra "Vue générale de la

Cornouaille”, escrito en 1602, explica que era un juego conocido como “Hurling over country” (lanzamiento en el campo), muy parecido a la Soule en campo y otro con el nombre de “Hurling at goales” (lanzamiento a porterías), que se disputaba entre dos equipos de 15, 20 o 30 jugadores, en un terreno de aproximadamente 100 m de largo. Este juego, consistía en hacer entrar un balón en el “goal”, señalado por dos haces de leña distantes entre sí unos tres o cuatro metros. Era un juego muy viril, puesto que Jacobo I (rey de Gran Bretaña desde 1603 hasta 1625), recomendó a su hijo Enrique que practicara el salto, la equitación, la paume y cualquier otro ejercicio, menos el juego de pelota, porque era donde había más posibilidades de hacerse daño, que de fortalecerse.



Escuela de Rugby en 1859 de Tom Wills

A principios del siglo XVIII, la burguesía inglesa comenzó el desarrollo de las Publics-Schools, con sus patios de césped, en los que practicaban el “Hurling at goales” con reglas muy diversas, en terrenos muy amplios o muy reducidos, sobre césped, sobre tierra, o sobre terreno pavimentado, como en Charterhouse. Las refriegas eran muy confusas y las clavículas rotas muy numerosas, por lo que dependiendo del terreno en el que jugaran, el juego se diferenció en uno más viril para el césped, que se practicaba en Rugby y Malborough, y otro menos rudo para terrenos más duros, que se practica en colegios como Charterhouse, Harrow, Eton y Westminster, al que comenzaron a llamar “Dribbling game”. En este juego estaban prohibidos los empujones y los choques brutales. En este “Dribbling game” (juego de regates), no se podía avanzar por el campo contrario más que empujando la pelota con el pie.

Ante la falta de unificación de reglas, un alumno de la escuela del Warwickshire, llamado William Webb Ellis, disputaba sus partidos en el campo de Bigside. En las reglas aplicadas se indicaba que se podía parar el balón con la mano, pero no se podía avanzar por el campo

contrario si no se empujaba con el pie. Por tanto, después de coger la pelota, era mucho mejor tirarla enseguida de una patada, lo más lejos posible hacia el campo contrario, en donde los jugadores se aglomeraban en donde debía caer la pelota, dando lugar a terribles refriegas. En una tarde de otoño de 1823, Ellis disputaba un encuentro en Rugby, cuando salió corriendo con la pelota debajo del brazo hacia la meta del adversario. Era una falta y fue sancionada, pero hizo pensar a muchos. Ellis siguió en Rugby otros dos años antes de seguir sus estudios de teología en Oxford, y posteriormente se convirtió en el pastor de Saint Clement Danes de Londres. Ellis nunca llegó a conocer a Thomas Arnold puesto que abandonó Rugby en 1925, tres años antes de la llegada de Thomas Arnold a Rugby.



Estatua de William Webb Ellis, en la Escuela de Rugby, Warwickshire, Inglaterra.

Hasta 1841 no se admitió en Bigside la reforma de Ellis y en adelante, se podría correr con la pelota debajo del brazo y el adversario podría detener al que corría por medio de una zancadilla o un agarrón, pero estaría prohibido pasarse el balón con las manos.

En 1839, un antiguo alumno de Rugby, Albert Pell, fundó el Club de Cambridge y en parte de estudiantes de la Guy's Hospital, con lo cual los juegos de los colegios comenzaron a pasar a las universidades. Los de Harrow fundaron el Old Harrowians, que posteriormente se convirtió en el Forest Club, todos ellos practicaban el "Dribbling game" que había aprendido en sus colegios y que se fue imponiendo por el norte del país, donde también daba sus primeros pasos en 1858, el Club Blackheath de Sheffield; sin embargo, seguían sin tener un reglamento común, salvo las 37 reglas que en 1846 se habían aprobado en Rugby.

En 1857, el antiguo alumno de Rugby desde 1834 hasta 1842, Thomas Hughes, escribió la obra "Tom Brown School Days" y más adelante en 1861 "Tom Brown à Oxford", que fueron todo un éxito y en las que narraban sus vivencias en Rugby y las prácticas allí.

realizadas. Él fue el verdadero iniciador de la Escuela Inglesa al difundir su parecer sobre las ideas de Thomas Arnold.

En 1861, para celebrar el 250 aniversario de Charterhouse, los alumnos redactaron unas reglas para el “Dribbling game” y en 1863, seis Publics-Schools se reunieron para intentar armonizar los diferentes puntos de vista que tenía cada uno sobre el juego. Estos colegios eran: Rugby, Marlborough, Harrow, Eton, Shrewsbury y Westminster, pero fue imposible que se pusieran de acuerdo. Se volvió a intentar el 26 de octubre de 1863, reuniéndose en la Freemason’s Tavern, pero en esta ocasión se les unieron los clubs privados. El Club Forest estaba de parte del “Dribbling”, mientras el Blackheat Football Clubb era partidario de las reglas de Rugby. En esta ocasión, si que llegaron a un acuerdo, creándose la Football Association, formada por siete clubes (Barnes, Blackheath, Forest, Crystal Palace, War Office, The Crusaders y N’N’S’Kilburn), que aprobaron unas reglas que no duraron mucho, puesto que el 24 de noviembre, fue admitido el Club Universitario de Cambridge, que era partidario del juego simple, lo que dio ánimos a los partidarios del “Dribbling”, que pidieron una nueva votación, a pesar de la oposición del Blackheath, en la que los partidarios de las reglas de Rugby perdieron.

El día 8 de diciembre, el Club Blackheath abandonó la Football Association, pero no sería hasta ocho años más tarde, cuando el 26 de enero de 1871 se fundara la Rugby Football Unión en el Restaurante Old Pall Mall de Londres, con veinte clubs que formaron esa primera Federación de Rugby (Blackheath, Richmond, Wellington College, Guys’Hospital, Harlequins, Kin’s College, Saint Paul’s, Civil Service, Marlborough Nomads, Queen’s House, West Kent, Wimbledon Hornets, Gipsies, Clapham Rovers, Flamingoes, Law, Lausanne, Addison, Mohicans y Belsize Park).

El mismo año se celebró el primer partido internacional de Rugby, el 27 de marzo de 1871, entre los equipos de Inglaterra y Escocia, que se disputó en Reaburn Place de Edimburgo, y en el que ganaron los escoceses por un ensayo y un tanto frente a un ensayo. En aquel partido jugaron 20 jugadores (13 delanteros, 3 medios, 1 tres-cuartos y 3 defensas); seis años más tarde se redujeron a 15 jugadores (9 delanteros, 2 medios, 2 tres-cuartos y 2 defensas).

Por su parte, la Football Association formaba sus equipos en 1866 con 11 jugadores (8 delanteros, 2 defensas y 1 guardameta). El guardameta no podía tocar la pelota con las manos hasta cinco años más tarde, que se incorporó esa posibilidad y se estableció el fuera de juego con tres jugadores, que no pasaron a ser dos hasta 1925.

Se dice que las primeras pelotas con cámara de caucho aparecieron en 1870 y algunos consideran que el innovador fue Richard Lindon, un habitante de Rugby.



Equipo de Rugby del Nelson College de 1876.

En 1893, los Clubes de Rugby formados por obreros, pidieron a la Rugby Football Union, que reconociera la posibilidad de reembolsar los gastos de desplazamientos a sus jugadores, pero los clubes universitarios del sur de Inglaterra se negaron, por lo que a clubes como Yorkshire, Lancashire y Cumberland, en unión de otros 19 clubes, no les quedó más remedio que abandonar la Rugby Football Unión, creando la Northern Rugby Union, que en 1902 se convirtió en la Rugby Football League, reduciendo a 13 el número de jugadores.

La Football Association, menos intransigente al no estar formada por clubes universitarios, aceptó reconocer el profesionalismo en 1885. Tres años después, doce clubes del norte de Inglaterra quisieron formar un campeonato creando la Football League, como apéndice de la F.A., redactando los estatutos del jugador de oficio y sugiriendo a los clubes que se convirtieran en Sociedades Anónimas. En 1891 el club de los obreros de Londres, el Arsenal, se unió a esta liga, que al año siguiente ya estaba formada por 28 sociedades que competían en dos categorías.

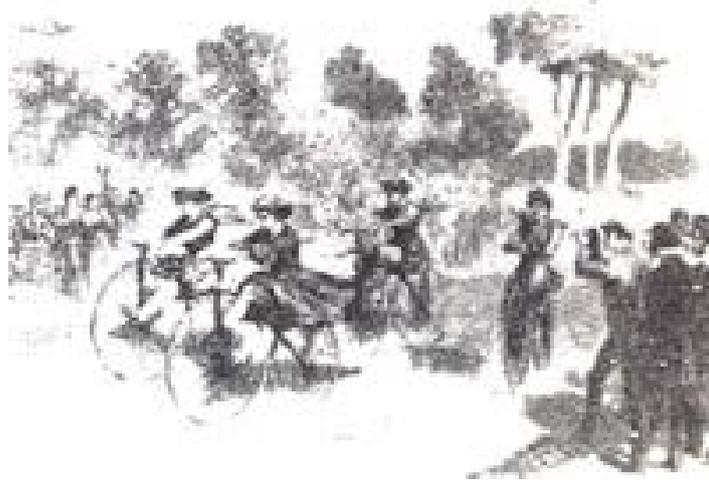
b) Deportes tecnológicos (Automovilismo, Motociclismo, Aeronáutica, Globos aerostáticos, Ciclismo): Se trata de aquellos deportes que surgieron como consecuencia de la aparición de diversos inventos, que necesitaron de una constante competición para poner a prueba sus avances y mejoras. Son aquellos deportes que en un principio se les reconocía con la frase de "aquellos locos con sus locos cacharros". Muchos de estos deportes, se fueron convirtiendo después en medios de comunicación, pero por entonces, comenzaron con una constante competición para demostrar quien era el más rápido, el más resistente, el que llegaba más lejos, etc. Muchas de las competiciones de estos deportes, fueron creadas por medios de comunicación escrita, que buscaban ganar lectores fieles y especializarse en diversos sectores de interés.

- **Primera Carrera Automovilística:** El 22 de julio de 1894, 21 hombres se colocaron en la salida de la primera carrera de autos de la historia (tras una convocatoria del diario Le Petit Journal). Los autos, no tirados por caballos, seguros, maniobrables y económicos según las exigencias del reglamento. El reto, cubrir los 126 kilómetros que separa la capital francesa París, con Rouen. 10 de los 17 coches que culminaron la prueba que duró más de 6 horas fueron impulsados por gasolina, pero el ganador fue uno con motor de vapor: El marqués de Dion y su mecánico Georges Bouton inscribieron sus nombres como los primeros ganadores, con una media de velocidad de casi 19 km/h; aunque después éstos fueron descalificados por motivos inexplicables. Esto no mermó en nada la nueva competencia; al contrario, fue el centro de los comentarios de todo el público. El éxito de la competencia obligó a los organizadores a repetir el plato el año siguiente.



- **Primeras carreras ciclistas:** Los hermanos Olivier, asociados con los Michaux en la fabricación de velocípedos, deciden organizar una carrera a fin de popularizar sus máquinas. La competición, que será la primera de la historia, tiene lugar en el Parque de Sint Cloud, de París, el día 31 de mayo de 1868. El recorrido, establecido en las avenidas del parque, se fijó en 1.200 metros, siendo el vencedor el inglés James Moore, que adelantó a sus seis oponentes. Ante el éxito de esta competición se crearon otras nuevas. Una de ellas se celebró el 1 de noviembre del mismo año en el Parque Bordelés de la capital de Bordeaux y la carrera fue reservada para damas. Un total de cuatro tomaron la salida y optaron a la adjudicación del premio a la primera clasificada, que constaba de un reloj de oro.

El 7 de noviembre de 1869, se celebró la prueba en ruta de París-Rouen, que reunió en la salida a 200 participantes, de los 323 inscritos, entre los que se encontraban varias damas. El triunfo en la prueba se lo anotaría el corredor inglés James Moore, que invirtió en el recorrido un total de 10 horas y 23 minutos, alcanzando el promedio de 12,480 kilómetros-hora. En el puesto 29 quedaría clasificada Miss América, una de las damas participantes.



c) **Deportes laborales** (Cortar troncos, Atletismo, etc.): Son aquellos deportes que surgieron por el afán de competir para ver quienes eran los mejores en sus faenas laborales.

- **Atletismo (Highlands Games):** El origen de estas reuniones (clan gatherings), trata de 1820 y se celebran por toda Escocia, siendo una continuidad de los antiguos juegos celtas denominados “Lugnas Games” que habían perdurado hasta el siglo XIV. Realizaban unas competiciones musicales y otras deportivas y tenían por objetivo el seleccionar a los mejores hombres para trabajar al servicio de los jefes de los clanes en que estaba dividida la antigua sociedad escocesa; como guardaespaldas, los más fuertes, o como entretenedores, los mejores músicos. Quienes participan en las actividades deportivas realizan las distintas pruebas, que consisten en lanzar martillos, piedras o troncos de árbol y tirar de la cuerda. Justo esta última, llamada “caber”, es la prueba más espectacular: El tirador sujetaba por la base un poste de unos 50 kilos y lo lanzaba de una forma precisa para darle completamente la vuelta en el aire y conseguir que caiga en un ángulo perfecto. Parece ser que este ejercicio era muy útil a la hora de lanzar los troncos justo al centro del río para que los arrastrase la corriente hasta los aserraderos; si la caída no era precisa, el tronco podía quedarse detenido en la orilla. La utilidad ya no es la misma, pero los postes siguen siendo de un pino con las ramas cortadas, así como el martillo que lanzan en otra prueba es del tipo que usaban antiguamente los herreros.



Aunque ya se venían celebrando carreras de pedestrismo en Inglaterra desde el siglo XVII y los Juegos Highland en Escocia desde el siglo XIII, los primeros Campeonatos de Atletismo ligero, celebrados de acuerdo con reglas fijas se realizaron en 1845 en Eton; aunque una competición parecida se había llevado a cabo en la Universidad de Dublín.

Las primeras carreras pedestres inglesas, organizadas al estilo de las hípicas, se desarrollaron entre los sirvientes, o lacayos llamados "footman" especializados en ir corriendo en torno de los carruajes de los señores, para evitar que se ladearan peligrosamente y para guiar a las caballerizas en los malos caminos de entonces. En tiempos de Isabel I, un irlandés llamado Langhan corrió 148 millas en 42 horas, incluyendo las paradas para descansar, para recoger una medicina que necesitaba su señora, recibiendo como premio un vestuario nuevo.



En 1863 el corredor más famoso era un indio canadiense de la tribu de los sénécas, a orillas de lago Ontario, llamado Louis Bennett, aunque era conocido como "Deerfoot" (pie de Gamo). En seis meses había logrado mejorar el récord de la hora en tres ocasiones, en ese año lo había batido en la pista de Brompton, con una distancia de 18,589 km. Llegó a ser tan famoso, que el príncipe de Gales, futuro Eduardo VII quiso verle, para lo cual le organizaron una exhibición en la verde pista de Fenner's en Cambridge.

El primer récord de la hora que se tiene noticias, había sido batido por Carlisle en 1740 (17,300 km) y posteriormente había sido mejorado por: Evans en 1788 (17,400 km); Wood en 1806 (17,450 km); Beal en 1809 (17,580); Jackson en 1826 (17,740 km); Maxfield en 1845 (17,800 km); y Howitt en 1852 (18,112 km). A finales del siglo XVIII las carreras de larga distancia estaban de moda y se apostaba mucho en ellas, pero ya empezaban a aparecer los corredores de medio fondo, con la prueba de la milla (1609 metros). En 1803 se tienen noticias de que un escocés llamado John Todd, había corrido la milla desde Hyde Park hasta Uxbridge en 4 minutos y 20 segundos. Se corría en las pistas de los hipódromos, como el de Newmarket, en donde el profesional W. Lang, el 30 de octubre de 1863, corrió la milla en un tiempo de 4 minutos y 2 segundos. También se corría en los campos de Cricket, como el de Christchurch de Oxford, en el que se disputaron las primeras carreras universitarias.

El más destacado corredor de su época fue el Capitán Barclay Allardice (1779-1854), un noble escocés que se hizo famoso por andar una milla por hora durante 1000 horas consecutivas en julio de 1809 en Haymarket. En esa época era más valorada la resistencia de los corredores que la velocidad; no obstante, Barclay también tenía el récord del cuarto de milla en 56 segundos.

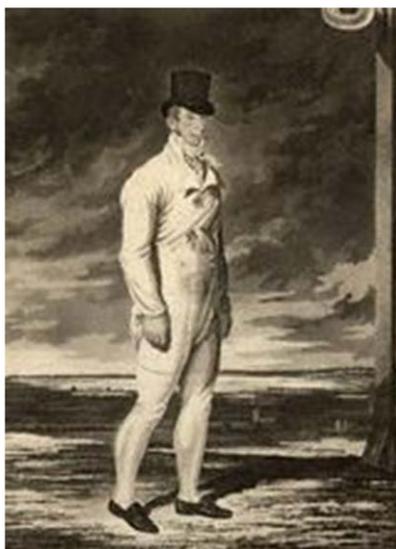


Ilustración del Capitán Barclay

Pero sin lugar a dudas, el lugar de Inglaterra en donde despertaban más pasiones las carreras pedestres era Manchester, en donde en 1865 se celebró una carrera que despertó gran interés, entre los dos grandes campeones del momento en la prueba de la milla, Lang y Richard, que llegaron al unísono a la meta con un tiempo de 4'17".

En 1850 se fundó la Asociación Atlética del Colegio de Exeter de la Universidad de Oxford, con el propósito de organizar pruebas atléticas de carreras y lanzamientos. Posteriormente se crearía una asociación similar en Lincoln y en 1855 se creó un club atlético en el

Saint John's College de la universidad de Cambridge. En 1857 comenzaron los primeros juegos atléticos entre las universidades de Oxford y Cambridge.

Paralelamente se iba desarrollando también lo que denominaron atletismo civil, que nació gracias a la sociedad de remo de West London Rowing Club y estaba formado por jóvenes de la aristocracia, que organizaron sus primeras pruebas atléticas en 1861. Los delegados de las distintas asociaciones atléticas no profesionales, se pusieron de acuerdo para organizar unos campeonatos nacionales conjuntos el 23 de marzo de 1866 y el organismo que crearon para su organización se denominó Amateur Athletic Club.

En Rugby se organizaba una carrera campo a través sobre 12 km desde 1837, a la que denominaban "The Crick Run". La carrera de campo a través llamada "Tom Brown Schooldays", era conocida como "hare and hounds" (la liebre y los perros de caza) y al principio era solo un juego que se disputaba sobre 18 km, aunque posteriormente se redujo a 15,5 km en 1900. En 1868 el Rowing Club del Támesis organizó una carrera campo a través que fue el origen de la sección atlética llamada Thames Hare and Hounds.

En el colegio de Exeter se empezó a organizar una carrera pedestre de obstáculos llamada "steeple-chase".

En el programa de la competición atlética entre Oxford y Cambridge de 1864, ya aparecía una carrera de 120 yardas con vallas de 1,07 metros de altura.

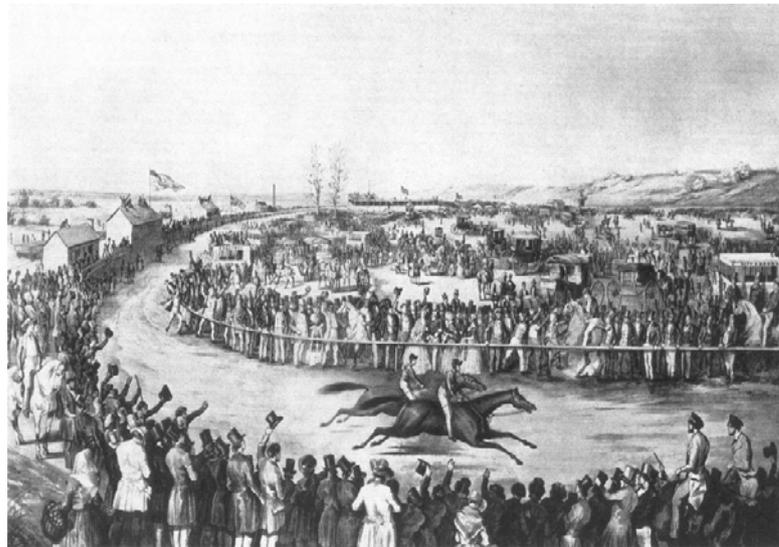
En Dublín, se había fundado un club atlético en 1857 en el que se estableció que el lanzamiento de peso se debería realizar con una bola esférica de 16 libras (7,257 k). Este peso se confirmó durante la organización del segundo enfrentamiento entre Oxford y Cambridge de 1865. Igualmente se codificó el lanzamiento de martillo con mango rígido, cuya cabeza del martillo debía tener también 16 libras.

Los saltos también empezaron a formar parte de las pruebas atléticas desde finales del siglo XVIII. M. Strutt escribió en su obra "The Sports and Pastimes of the People of England": "...el saltador más extraordinario que recuerdo, es uno llamado Ireland, del Condado de York, que vi en 1799. Tenía 18 años y seis pies de altura... saltaba por encima de nueve caballos puestos el uno al lado del otro y también por encima del hombre que montaba el caballo del centro", Durante mucho tiempo, los saltos fueron considerados más un espectáculo de ferias que una prueba atlética, por lo que tuvo muchas dificultades para incorporarse a los juegos atléticos de aficionados.

Con todo esto, empezó a tomar forma el atletismo moderno.

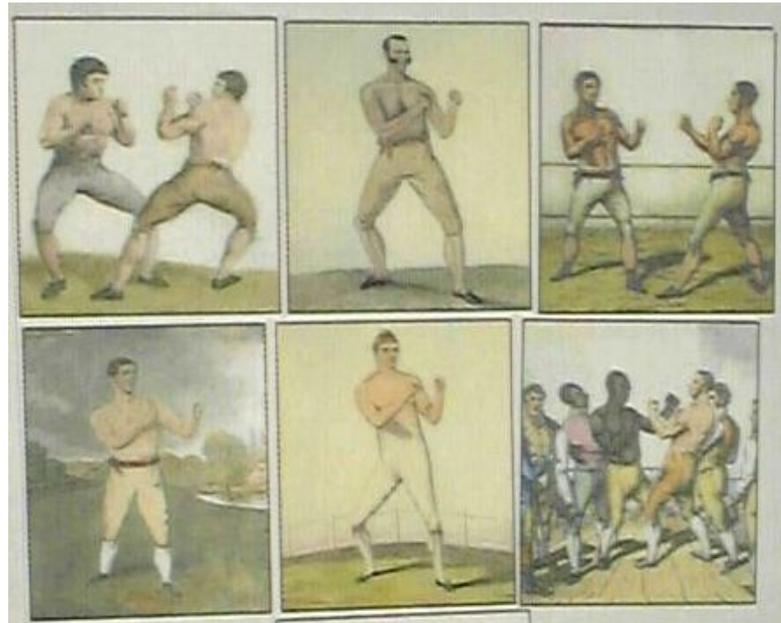
- d) Deportes de Apuestas** (Boxeo, Turf, etc.): Son aquellos deportes que surgieron como pretexto para que las personas adineradas pudieran realizar apuestas, en su mayoría aristócratas y la alta burguesía, que eran los que organizaban los eventos o los propietarios de los caballos, aunque los practicantes de estas actividades siempre fueron gente del pueblo.

- **Turf (Carreras de Caballos):** El “turf” es un término común en diversos países americanos para designar a las carreras de caballos en las que el público puede apostar. Debido a que las carreras de caballos tuvieron su origen en las campiñas de Inglaterra, recibieron el nombre popular de turf («césped», en inglés). Las carreras de caballos se convirtieron en un deporte profesional durante el reinado de la Reina Anne (1702-1714), durante este período las competencias de caballos involucraban varios caballos y los espectadores podían apostar a su favorito. En Inglaterra empezaron abrir sus puertas muchas pistas de caballos donde se ofrecían premios más atractivos para atraer a los dueños de los mejores caballos; esto hizo que la crianza de caballos se convirtiera en un negocio de muchas ganancias. Con la rápida expansión del deporte nació la necesidad de crear una autoridad gubernamental que supervisara la actividad. En 1790 la sociedad que manejaba las competencias de caballos se reúne en Newmarket para fundar el Jockey Club, que sigue ejerciendo el completo control sobre las carreras de caballos en Inglaterra, hasta el día de hoy.

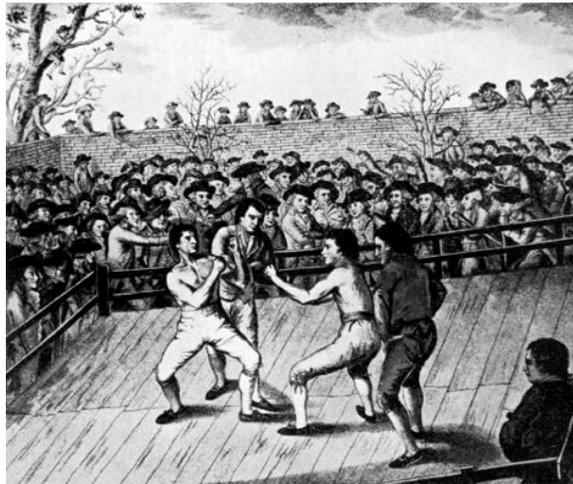


- **Boxeo:** (Bohun Lynch (2018). Nudillos y guantes. Londres: W. Collins Sons & Co. Ltd.).

Desde el siglo XVII, como alternativa a los duelos y a las apuestas absurdas de los aristócratas, se comenzaron a organizar apuestas en improvisados combates entre púgiles (“Prizefighters”), en los que se les gratificaba a los vencedores con algo de dinero. El primer combate de boxeo profesional se organizó en 1681 en Inglaterra, por el Duque de Albermale, entre su mayordomo y su carnicero, invitando a numerosos aficionados y a los primeros apostadores deportivos. En la gaceta conservadora “The Protestant Mercury”, ya se comentaban en 1681, las “escandalosas luchas a puños descubiertos”.



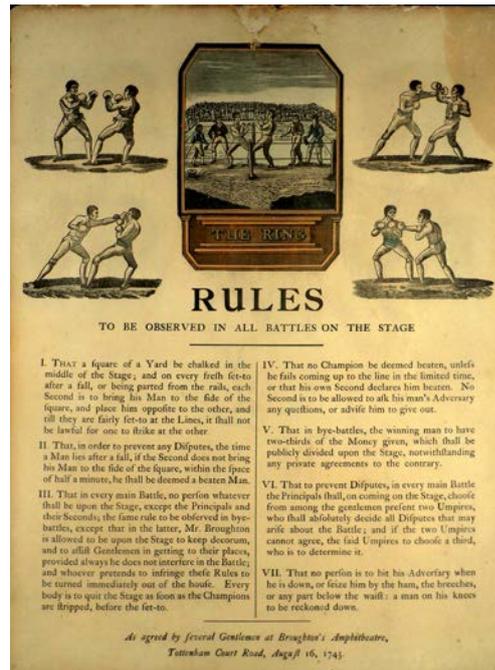
La palabra "boxing" ya era utilizada en Inglaterra en el Siglo XVI para referirse a una riña de puños. Pero la primera constancia de un combate de boxeo, como justa deportiva, es de 1681, mientras que el primer uso de la palabra "boxing" para referirse al deporte, data de 1711. En las primeras décadas del siglo XVIII, aparecieron en Londres personas que se autotitulaban Maestros de Defensa. En 1719, uno de estos maestros, el británico James Figg, se proclamó campeón de Inglaterra y retó a cualquier persona blanca a vencerlo, en el ring del anfiteatro que él mismo construyó en la Posada Greyhound, en Thame, Oxfordshire y luego también en Londres. Se estima que entre 1719 y 1730 o 1734 Figg realizó 270 combates, ganando todos menos uno. Figg murió en 1734 y tras su fallecimiento, su sucesor fue Jack Broughton, quien introdujo un enfoque técnico y metódico para la práctica del deporte, optimizando los golpes y desplazamientos. En 1741 venció a George Stevenson en un combate de 35 minutos, a resultas del cual Stevenson murió pocos días después. Inicialmente Broughton abandonó la práctica del boxeo, pero luego se convenció de que este deporte precisaba de reglas pensadas con el fin de evitar que los pugilistas sufrieran daños irreversibles. De ese modo, el 16 de agosto de 1743, Jack Broughton dio a conocer en su anfiteatro de Tottenham Court Road, las primeras reglas del boxeo moderno, que serían conocidas por su nombre y que le valdrían el reconocimiento como padre del boxeo inglés.



Combate de boxeo entre Richard Humphreys y Daniel Mendoza el 9 de enero de 1788.

Las Reglas de Broughton estaban integradas por siete reglas, que eran obligatorias para los pugilistas que aceptaran boxear en su anfiteatro. Las reglas establecían el deber de retirarse a su propio lado del ring ante una caída del oponente; la cuenta de medio minuto luego de una caída para ubicarse en el centro del ring y recomenzar el combate o ser considerado hombre vencido; que sólo los púgiles y sus segundos podían subir al ring; la prohibición de arreglos privados entre los púgiles sobre el reparto del dinero; la elección de jueces para resolver disputas entre los boxeadores; la prohibición de golpear al adversario cuando se encontrase caído, y la admisión de agarres solo por encima de la cintura.

Broughton también creó los cuadriláteros de boxeo elevados y el uso de guantes en los entrenamientos y demostraciones, para acolchar los golpes. Las Reglas de Broughton se mantendrían en vigencia, con algunas modificaciones, hasta 1838, cuando fueron reemplazadas por las Reglas del London Prize Ring. En este período se introdujo el boxeo en América. El primer boxeador americano de que se tiene noticias fue Bill Richmond (1763–1829), un afroamericano nacido esclavo, conocido como el Terror Negro, quien sólo perdió una pelea en 1805, cuando con 41 años combatió contra el entonces campeón mundial Tom Cribb, para ser derrotado en el round 60. También se destacó por entonces Tom Molineaux (1784-1818), un esclavo de Virginia que compró su libertad con sus ganancias en el boxeo y que también perdió con Cribb en 1811. El boxeador estadounidense John L. Sullivan (1858-1918) es considerado el último campeón mundial de boxeo a puño limpio y el primero del boxeo con guantes.



Reglas de Broughton

En 1838 la Asociación Británica para la Protección de los Púgiles (British Pugilists' Protective Association) estableció unas nuevas reglas para el boxeo, que se difundieron rápidamente por Gran Bretaña y Estados Unidos. Las nuevas disposiciones tomaron como base las reglas de Broughton, y fueron conocidas como Reglas del London Prize Ring (Reglas del Boxeo por Dinero de Londres). Las Reglas del London Prize Ring de 1838 estaban integradas por 23 reglas. Las mismas establecían un estándar para la construcción de los rings de 24 pies (7,3 m) de lado, los asistentes de los púgiles y sus funciones para atenderlos, los árbitros, la reglamentación de los rincones, los 30 segundos del púgil caído para volver al centro de ring listo para reiniciar la pelea, y diversas prohibiciones como la de ingresar al ring durante el progreso del round, la de los asistentes de dirigirse o agredir al púgil adversario, de golpear con la cabeza, de golpear al adversario caído o con una rodilla en la lona, de golpear bajo la cintura, de utilizar los dedos o uñas para dañar al contrincante, de patear, etc.

Las Reglas de London Prize Ring mantuvieron el boxeo a puño limpio, pero introdujeron la posibilidad de que cada boxeador pudiera apoyar una rodilla en la lona para detener la lucha durante la cuenta de 30 segundos, con el fin de permitirle una mejor recuperación. En 1853 las reglas del London Prize Ring fueron ampliadas, y en 1866 se establecieron las Reglas Nuevas sancionadas por la recién creada Pugilistic Benevolent Society.

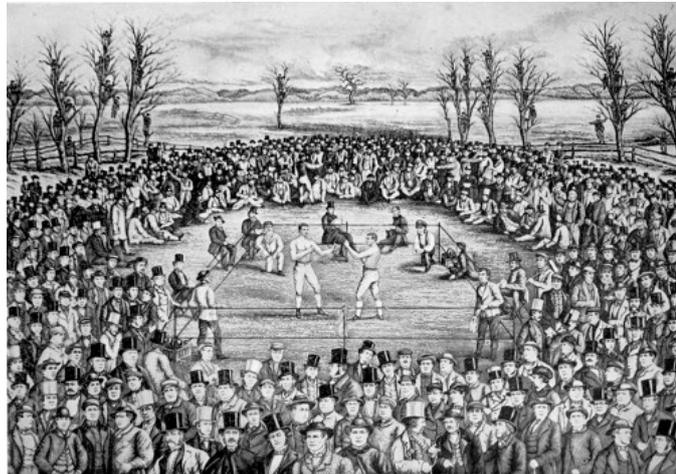
Durante la era del pugilismo a puño descubierto no existió el boxeo aficionado. Los combates se realizaban siempre por el premio en dinero que se ponía en juego -de allí el término prize-ring-, y los espectadores realizaban apuestas que se pagaban en el acto. La actividad siempre había sido ilegal, pero había sobrevivido porque tuvo gran apoyo popular y porque lo habían apoyado muchos hombres influyentes. Tampoco había variedad de categorías según el peso de los púgiles. Había sólo

un campeón, que solía ser uno de los más pesados. El término peso ligero comenzó utilizarse a principios del siglo XIX y a veces se organizaban combates entre los hombres más ligeros, pero no había un campeonato específico para ellos.

El boxeo a puño limpio por el premio se limitó a los países anglosajones y si bien en el siglo XVIII los principales boxeadores fueron británicos, en el curso del siglo XIX Estados Unidos fue desplazando a Inglaterra, tanto como lugar principal de los combates como por el origen de los boxeadores más destacados.

Hacia mediados del siglo XIX, la decadencia del boxeo a puño descubierto era evidente y en la mitad del siglo XIX la lucha por premio (prize fighting) sufrió, por una variedad de razones internas, una brusca declinación en adhesión. La lucha por premio, que siempre tuvo una dudosa asociación con el bajomundo criminal, se había convertido ahora claramente en vehículo de los intereses de las apuestas: los combates eran arreglados, los luchadores y referees comprados, con el ideal de una pelea limpia dando paso a la presunción de corrupción. De ese modo el pugilismo a puño limpio fue desapareciendo lentamente. En 1882 los tribunales ingleses decidieron, en el caso R c. Coney, que una pelea a puño limpio constituía un asalto criminal causante de lesiones, sin importar que hubiera existido consentimiento de los participantes.

El 8 de julio de 1889 se realizó la pelea Sullivan-Kilrain, considerada la última pelea de campeonato a puño descubierto, con el triunfo del primero. Precisamente el estadounidense John L. Sullivan es considerado un puente entre el boxeo a puño limpio y el boxeo con guantes, siendo el último campeón mundial de aquel y el primero de éste.



Combate entre John Camel Heenan (USA) y Tom Sayers (RU) en 1860.

En 1867 se inauguró en Londres el centro polideportivo Lillie Bridge Grounds. Allí, por iniciativa de John Graham Chambers, estableció su sede el Amateur Athletic Club, organización que decidió ese año organizar los primeros campeonatos de boxeo amateur de la historia, estableciendo también por primera vez tres categorías según el peso de los púgiles: peso ligero, peso mediano y peso pesado. El torneo fue patrocinado por John Douglas, 9º Marqués de Queensberry, y utilizó un

set de doce reglas que Chambers había escrito dos años antes, y que serían publicadas en ese momento con el nombre de reglas de Queensberry para el deporte del boxeo, o como son universalmente conocidas, Reglas de Queensberry, que originaron el boxeo moderno.



Marqués de Queensberry

Allí se estableció que los boxeadores debían usar guantes, que los rounds debían durar tres minutos con un minuto de descanso entre ellos, la cuenta de diez segundos al boxeador caído y la prohibición de tomar, empujar o abrazar al contrincante. El primer púgil en ganar un título mundial según estas reglas fue el estadounidense Jim Corbett, que derrotó a John L. Sullivan en 1892 en el Club Atlético El Pelicano de Nueva Orleans, Estados Unidos. Con la aceptación gradual de las reglas del Marqués de Queensberry, surgieron dos ramas claramente diferenciadas del boxeo: el profesional y el aficionado. Cada una de ellas ha producido sus propios organismos reguladores locales, nacionales e internacionales, con sus propias variaciones de las reglas.

TEMA X. EL DEPORTE EN EL SIGLO XX

El siglo XX ha sido sin lugar a dudas el siglo del deporte, como el fenómeno más mediático y aunque las actividades físicas de competición se remontan mucho antes de la Grecia antigua, es precisamente en el siglo XX cuando se recuperan como medio educativo y a través del ideario olímpico de Coubertin.

Durante el siglo XX el deporte se ha convertido en un universo cultural, que se ha extendido por todas partes, convirtiéndose en un fenómeno de masas, con un crecimiento del movimiento olímpico, que lo ha convertido en el organismo internacional con mayor número de países.

Lamentablemente, con su transformación en el mayor fenómeno de masas, también ha venido de la mano su conversión en foco de gran interés y repercusión y por lo tanto se ha situado en numerosas ocasiones al servicio de intereses políticos, económicos y todo tipo de conflictos, encontrando en el deporte el elemento más efectivo para dar a conocer el problema o los intereses, en muchas ocasiones encubiertos por publicidades engañosas, o intereses nacionales. De todas maneras, es preferible que se recuerde en la historia del siglo XX al deporte como el aspecto más identificativo, que no por las guerras, que sería su otra señal de identidad.

El deporte entró en la cultura moderna con una clara vocación pedagógica, porque tal y como lo comenzaron a utilizar los educadores ingleses en el siglo XIX, frente a su práctica en las épocas anteriores, tenía una función educativa que se quiso universalizar. En este sentido, desde el primer momento, el deporte se convirtió en un programa de regeneración social y un antídoto para combatir las plagas sociales de la época (alcoholismo, enfermedades venéreas, juegos de azar, etc.) que, en las postrimerías del siglo XIX, afectaban a la juventud.

La aparición y proliferación de los medios de comunicación, así como su profesionalización, facilitó la divulgación de las competiciones deportivas como soporte en muchos casos de las apuestas, o simplemente como forma de vender más medios, lo que también produjo la profesionalización de técnicos periodistas y dirigentes deportivos frente al deporte amateur como señal de identidad de diferenciación de clases sociales.

Todo este cúmulo de circunstancias generó un proceso histórico que determinó el tránsito de la gimnasia, como ejercicio físico típico del siglo XIX, al deporte del siglo XX, que fue presentado por las vanguardias culturales y sociales como un elemento innovador y de progreso. El deporte en la época de entreguerras (1919-1939), se identificó con la innovación, la modernidad y el progreso, o lo que es lo mismo, con una sociedad que deseaba romper los lazos con el estado de cosas anterior a 1914, percibidas como rancias y desfasadas. Estos antecedentes confirman el proceso de institucionalización del deporte, que logra llegar de las clases elitistas a todas las capas sociales. Los acontecimientos políticos del siglo XX (el militarismo de los diferentes regímenes políticos autoritarios, el proceso de colonización de África y Asia que exigía una mejor preparación física, las campañas pseudocientíficas a favor de la desigualdad racial, la revolución soviética de 1917, la manipulación ideológica del deporte por el totalitarismo dictatorial, la guerra fría, etc; han afectado a la evolución del deporte que se ha convertido

en un gran espectáculo controlado por las empresas mediáticas. De hecho, la televisión domina actualmente el mundo del deporte al imponer incluso cambios de reglas (limitación de la duración de los partidos de tenis o la obligatoriedad de los tiempos muertos en el baloncesto), por razones de programación y exigencias publicitarias.

Algunos de los elementos que han favorecido la difusión del deporte durante el siglo XX para convertirlo en un fenómeno de masas han sido:

- Aparición de la luz eléctrica.
- Aumento de los medios de comunicación de masas.
- Difusión de las líneas telefónicas.
- Mejora de los transportes de viajeros.
- Los espectáculos reemplazaron a los festivales comunales y celebraciones religiosas.
- El profesionalismo

Todo ello, ha dado lugar a motivado que determinados aspectos hayan provocado estos cambios del deporte hasta convertirse en este fenómeno de masas en que se ha convertido hoy en día. Estos aspectos son:

1. La Politización del deporte:
 - Violencia y utilización política
 - Deporte de Estado
 - "Sporthilfe": Ayudas a países del 3^o mundo (en material, equipamientos, instalaciones y técnicos deportivos creando situaciones de dependencia)
2. El Profesionalismo del deporte:
 - Premios a vencedores
 - Apuestas
 - Profesionalismo
 - Amateurismo Marrón:
 - Puestos en Ejército (URRS)
 - Becas en Universidades (USA)
3. El Mercantilismo del deporte (como producto de consumo):
 - Construcción de instalaciones
 - Tecnología de materiales y equipamientos
 - Industria textil
 - Imagen corporal (gimnasios, cosméticos, etc.)
 - Espectáculos de masas
 - Turismo activo
4. La especialización de los Medios de Comunicación de Masas (Prensa, Radio, TV) (audiencias)
5. La aparición del Doping (ganar a toda costa)
6. La incorporación de la mujer al deporte de forma activa

Al mismo tiempo, se han producido una serie de acontecimientos o eventos tecnológicos vinculados con el deporte, que han ido creando nuevas modalidades deportivas como han sido:

- Primer Vuelo Hermanos Wright (1901)
- Primero en cruzar en avión el Canal de La Mancha (Louis Blériot) (1909)
- Primeras zapatillas de deporte con suela de goma, creadas por Samuel Plimsoll (1916)
- Récord de altura en aviación por el aviador Roland Rohlfs (1919)
- El hidroavión español “Plus Ultra”, fue el primer vuelo en atravesar el Atlántico, desde La Rábida, con los tripulantes Ramón Franco, Ruiz de Alda, Juan Manuel Durán y Pablo Rada. (1926)
- Charles Lindbergh, piloto estadounidense que fue el primero en atravesar el Atlántico sin escalas en solitario, con el avión “Espíritu de San Luis” (1927)
- Malcolm Campbell alcanzó el récord de velocidad en tierra automovilístico, con su vehículo “Bluebird” (1927)
- Primera Bicicleta de Montaña inventada por Ignaz Schwinn: la “Schwinn Excelsior” (1933)

Todo ello, ha dado lugar a la aparición de numerosos espectáculos deportivos que han ido captando el interés de numerosos espectadores y de los medios de comunicación de masas, como pueden ser:

- Primera Copa Davis de Tenis (1900)
- Tour de France de Ciclismo (1903)
- Primera competición de Globos Aerostáticos, en Paris (1906)
- Primer Grand Prix de Le Mans (Francia) de Automovilismo (1906)
- Primer circuito de carreras automovilísticas, se inauguró en Brooklands, Inglaterra (1907)
- George Horine, primer saltador de altura en Atletismo, en superar los dos metros (1912)
- Suzanne Lenglen, tenista francesa que se proclamó vencedora del Torneo de Wimbledon por quinta vez consecutiva. (1923)
- Primera edición de la Copa del Mundo de Fútbol disputada en Uruguay, que sería su primer vencedor. (1930)
- Primera retransmisión televisiva a todo el mundo de unos Juegos Olímpicos, en Tokyo (1964)
- Primera edición del Campeonato entre los vencedores de las dos grandes ligas de U.S.A. de Fútbol Americano en Los Ángeles (1967)

1. LA POLITIZACIÓN

Una de las primeras consecuencias de la utilización política del deporte, es la aparición de la violencia. En este sentido son numerosos los ejemplos de eventos deportivos en los que la violencia ha estado presente durante el siglo XX.

- **La Guerra del Fútbol (1969)**

Se señala que la tensión existente entre los dos países estalló durante la segunda eliminatoria para la Copa Mundial de Fútbol de 1970. El 6 de junio de 1969 en la primera eliminatoria El Salvador-Honduras el resultado fue de 0-1, mientras que en la segunda eliminatoria el 15 de junio de 1969 el partido El Salvador-Honduras finalizó con un marcador de 3-0; por lo que se tuvo que disputar un partido de desempate en México, el 27 de junio de 1969 que finalizó con el resultado de El Salvador (3)-Honduras (2).

Las ambulancias se llevan muertos y heridos de las tribunas, mientras que los hinchas continúan en la calle las grescas del estadio. En seguida rompen relaciones los dos países. En Tegucigalpa, los parabrisas de los autos lucen calcomanías que aconsejan: “Hondureño toma un leño, mata un salvadoreño”. En San Salvador, los diarios exhortan al ejército a invadir Honduras para “propinar una lección a los bárbaros”.

El 14 de julio de 1969, el ejército salvadoreño lanzó un ataque contra Honduras. La Organización de Estados Americanos negoció un alto el fuego que entró en efecto el 20 de julio; las tropas salvadoreñas se retiraron a principios de agosto y las dos naciones firmaron un tratado de paz el 30 de octubre de 1980 por el cual la disputa fronteriza se resolvería en la Corte Internacional de Justicia.

Consecuencias de la Guerra del Fútbol:

- La muerte de aproximadamente 2.000 personas.
- La finalización del esfuerzo de integración regional conocido como Mercado Común Centroamericano (MCE), diseñado por EEUU como una contrapartida económica regional a los efectos de la Revolución Socialista en Cuba.
- El refuerzo del papel político de los militares en ambos países. En El Salvador, en las elecciones legislativas que siguieron, la mayoría de candidatos del Partido de Conciliación Nacional (PCN) de El Salvador, en esa fecha ejerciendo el gobierno, fueron extraídos de las filas militares, haciendo una enorme apología de su papel en el conflicto y por consiguiente resultando victoriosos en las elecciones de diputados y alcaldes.
- El agravamiento de la situación social en El Salvador, producto de las deportaciones desde Honduras, ya que el gobierno tuvo que facilitar a estas personas la reinserción económica que no se logró satisfacer adecuadamente, aumentando con ello la presión social, que marcaría el antecedente de la guerra civil que vivirá el país centroamericano.

- **Tragedias de la violencia en el Fútbol**

Son muy numerosos los partidos de Fútbol en los que la violencia y los muertos han estado presentes, pero no se trata de un fenómeno antiguo, sino que lamentablemente, hoy en día siendo una noticia de plena actualidad por todo el mundo. Algunos de estos ejemplos, a modo de resumen, desde 1902 hasta 1996. Por desgracia, desde entonces la lista se ha visto incrementada notoriamente.

Fecha	Estadio	Ciudad	País	Causa	Víctimas
5/04/1902	Ibrox Park	Glasgow	Escocia	Hundimiento de una tribuna	26 muertos, 587 heridos
9/3/1946	Burnden Park	Bolton	Inglaterra	Hundimiento (85.000 espectadores para 65.500 plazas)	33 muertos, 400 heridos
24/5/1964	Estadio Nacional de Perú	Lima	Perú	pánico	320 muertos, 800 heridos
18/9/1967	Kayseri Atatürk Stadium	Kayseri	Turquía	pánico	40 muertos, 600 heridos
Junio 1968	Estadio Antonio Vespucio Libertí (o Monumental de River Plate)	Buenos Aires	Argentina	pánico	80 muertos, 150 heridos
2/1/1971	Ibrox Park	Glasgow	Escocia		66 muertos, >200 heridos
17/2/1974	Estadio Internacional	El Cairo	Egipto	pánico consecuencia del hundimiento de un muro	49 muertos, 47 heridos
20/10/1982	Estadio de Loujniki	Moscú	Rusia	pánico	61 muertos (oficial 1982) 340 muertos (cifra revelada en 1989)
11/5/1985	Estadio de Valley Parade	Bradford	Inglaterra	Incendio (Tragedia de Valley Parade)	56 muertos
29/5/1985	Estadio de Heysel	Bruselas	Bélgica	Vandalismo hinchas inglesas	39 muertos, 600 heridos

15/4/1989	Estadio Hillsborough	Sheffield	Inglaterra	Pánico	96 muertos
5/5/1992	Stade Armand Césari	Furiani	Francia	Hundimiento de una tribuna	17 muertos, 2857 heridos
16/10/1996	Estadio Mateo Flores	Ciudad de Guatemala	Guatemala	pánico	84 muertos

Algunas de estas tragedias fueron con más detalle las siguientes:

- **Tragedia de Heysel (1985):**

Los sucesos acaecidos el 29 de mayo de 1985 en el Estadio de Heysel de Bruselas, en Bélgica, provocaron que murieran 39 aficionados (34 italianos, 2 belgas, 2 franceses y 1 británico) a causa de una avalancha de aficionados en los prolegómenos de la final de la Copa de Europa de fútbol entre el Liverpool FC y la Juventus FC de Turín. Los sucesos provocaron 39 muertos y 600 heridos. El partido se jugó al final con el triunfo de la Juventus por 1-0, con un gol del francés Michel Platini de penalti.



La UEFA sancionó a los clubes ingleses sin poder disputar competiciones europeas durante cinco años, y les conminó a tomar severas medidas para frenar la violencia de sus aficionados radicales, denominados "hooligans". La sanción se debió a que la tragedia de Heysel no fue considerada un hecho aislado, sino el punto culminante a varios años en los que los hinchas ingleses habían protagonizado episodios de violencia en los estadios, especialmente cuando se desplazaban a animar a sus equipos a competiciones internacionales, fuera de las Islas Británicas. El Liverpool FC fue sancionado con 10 años

sin poder participar en competiciones europeas, aunque posteriormente le fue rebajada la sanción a seis años.

- **Tragedia de Hillsborough (1989):**

Ocurrido el 15 de abril de 1989 en el estadio de Hillsborough, en Sheffield (Inglaterra), en el que fallecieron 96 personas aplastadas contra las vallas del estadio a causa de una avalancha. El suceso tuvo lugar durante el transcurso del partido de fútbol entre el Liverpool FC y el Nottingham Forest, correspondiente a las semifinales de la Copa de la Asociación de Inglaterra. Las 96 personas fallecidas eran aficionadas del Liverpool FC. La investigación posterior concluyó que las causas no habían tenido que ver con ninguna acción violenta por parte de los aficionados, sino a causa del exceso de aforo y el mal estado del estadio, que no cumplía los requisitos de seguridad necesarios.

Las dos mayores tragedias en estadios de fútbol que ha habido fueron:

- **Estadio Nacional de Lima, en Lima (Perú) (1964):** Fallecieron 320 aficionados cuando la multitud se agolpó sobre las puertas cerradas del recinto, huyendo de una carga policial. Se celebraba el partido internacional entre las selecciones de Perú y Argentina.
- **Estadio Lenin de Moscú, en Rusia (1982):** Fallecieron 340 aficionados a causa de una avalancha de aficionados en el transcurso del partido entre el Spartak de Moscú y el Haarlem neerlandés, correspondiente a la Copa de la UEFA.

Consecuencias para el Fútbol Inglés:

- Se cortó en seco el dominio inglés del fútbol europeo, que desde 1976 a 1984 habían ganado siete de las ocho Copas de Europa disputadas.
- Perjudicó económicamente a los clubs, que perdieron ingresos tanto por venta de entradas como por publicidad, patrocinio y derechos televisivos.
- La Liga inglesa perdió potencial ya que los mejores jugadores británicos y entrenadores emigraron al continente europeo para poder jugar competiciones europeas.
- A pesar de todo ello, el gobierno inglés no tomó severas medidas hasta cuatro años más tarde. Tuvo que suceder la Tragedia de Hillsborough en 1989, en el que fallecieron 96 aficionados ingleses para que el gobierno de Margaret Thatcher se decidiese a actuar con contundencia y dictara la "Football Spectators Act" y el "Informe Taylor" para erradicar el fenómeno del "hooliganismo" y mejorar la seguridad en los estadios.

Consecuencias para el Fútbol en general:

- Se eliminaron de todos los estadios las zonas de a pie, obligando a que todas las localidades fuesen de asiento.

- Se eliminaron las vallas "protectoras", o se sustituyeron por vallas abatibles o provistas de salidas en casos de emergencia.
 - Se establecieron criterios para evaluar el nivel de seguridad y confort de los estadios y la FIFA procedió a hacer inspecciones. Se decidió que, en adelante, sólo acogieran grandes finales europeas los estadios catalogados como de "cinco estrellas".
 - Se establecieron criterios para evaluar el riesgo de los partidos de fútbol y se incluyeron medidas de prevención (como un mayor número de agentes de seguridad y de sanidad) en función de si los partidos eran de alto riesgo.
 - Se establecieron medidas para que las aficiones de los dos equipos estuvieran separadas por cordones de seguridad, de manera que no pudiesen coincidir ni antes, ni durante, ni después de los partidos.
 - Se prohibió la entrada a los estadios de banderas provistas de mástiles, y de todo tipo de elementos rígidos, o susceptibles de ser utilizados como armas arrojadas.
 - Se incrementaron las medidas de seguridad en el acceso a los estadios, incluyendo cacheos.
 - Se prohibió la venta de bebidas alcohólicas en el interior de los estadios.
 - Se prohibió el acceso de botellas de vidrio al interior de los estadios.
 - Se prohibió la exhibición en los estadios de banderas y símbolos nazis, así como de pancartas que pudieran incitar a la violencia.
 - Se instalaron cámaras de video para vigilancia en el interior de los estadios.
 - Se conminó a los clubes a que dejaran de colaborar, e incluso de financiar, a los grupos ultras más violentos, como en muchos casos había venido sucediendo.
- **La patada de Boban - La Guerra de Croacia:**

Fue un hecho de violencia étnica, sucedido el 13 de mayo de 1990, en el estadio de fútbol Maksimir de la ciudad de Zagreb, capital de Croacia, que enfrentó a los equipos del Dinamo de Zagreb (Croacia) y el Estrella Roja (Serbia), a pocas semanas de celebrarse las primeras elecciones independentistas que acabaron con el triunfo de la Unión Democrática Croata (HDZ) de Franjo Tuđman (primer presidente Croata) y con la disolución de la antigua Yugoslavia, que desde 1945 había unificado las cinco repúblicas bajo el régimen comunista de Tito. Los seguidores de ambos equipos, convirtieron los alborotos en revindicaciones mucho más que deportivas, que dejaron 70 personas heridas de apuñalamientos, o por gases lacrimógenos. La policía se ensañó con mucha violencia contra los seguidores croatas, por lo que el jugador Zvonimir Boban, el capitán de Dinamo, atacó a un oficial de policía que atacaba a un seguidor del Dinamo con una patada voladora. Los seguidores del Bad Blue Boys (BBB, grupo ultra del Dinamo Zagreb) salieron en su defensa, siendo considerado este jugador como un símbolo de la resistencia en Croacia. Este alboroto fue considerado como la antesala de la Guerra Croata de independencia que comenzaría

en marzo del año siguiente (1991-1995), finalizando con 25.000 muertos.



- **Juegos Vaticanos, 1905:**

Tras una entrevista de Pierre de Coubertin con el Papa Pío X, celebrada en el Vaticano en 1905, en ese año se celebraron unos Juegos Deportivos entre las asociaciones católicas, que buscaban potenciar las reivindicaciones pontificias de aumentar sus territorios, lo cual no consiguió del recién creado estado italiano. Como consecuencia de aquella política deportiva, se creó la FISEC, una Asociación de Organizaciones Privadas Escolares Católicas de una serie de países europeos, entre los que se encuentran: Austria, Bélgica, Francia, Inglaterra, Italia, Holanda, Portugal y España. Esta organización celebra anualmente sus Juegos Escolares de la Federación Internacional Deportiva de Enseñanza Católica (Federación Internationale Sportive des Etudiants Catholiques), más conocidos como Juegos de la FISEC.



Audiencia del Papa Pio XII al C.O.I. en los Juegos Olímpicos de Roma (1960)

- **Juegos Nórdicos:**

Los países del norte de Europa y América, organizaron competiciones internacionales de esquí en Escandinavia en los años 1910, 1914, 1917 y retornando tras la Guerra Mundial en 1922 y 1926; a estas competiciones las denominaron como “Juegos Nórdicos”.

A comienzo de la década de los años 20 se celebró cerca de Oslo, la Semana anual de Holmenkollen, presentada como los Juegos Olímpicos de la Nieve. El C.O.I. vio un peligro potencial en estos juegos y aunque ya había introducido en sus JJ.OO. Algunas competiciones de invierno como el patinaje artístico sobre hielo en Londres (1908) y las pruebas de patinaje de velocidad y Hockey sobre hielo en Amberes (1920), se apresuró a homologar como los Primeros Juegos Olímpicos de Invierno, unas competiciones celebradas en 1924 y 1926 en Chamonix (Francia) con el nombre de Semana Internacional de Deportes de Invierno. La segunda edición debía celebrarse en Amsterdam en 1928, pero como no disponían de instalaciones para sus pruebas se trasladó a Saint Moritz (Suiza).



- **Juegos Interaliados (1919):**

Tras finalizar la Primera Guerra Mundial, los países aliados disputaron en 1919 unas competiciones deportivas entre los países aliados, con el nombre de Juegos Interaliados, que se disputaron en el “Stade Pershing” de París, que los americanos habían construido ex profeso para estos Juegos, teniendo un considerable éxito y sirvieron de prueba para que el C.I.O. volviera a organizar los Juegos Olímpicos de Amberes en 1920.



El requisito para poder participar en estos juegos fue el haber llevado o llevar todavía el uniforme militar de alguna de las naciones aliadas. América venció prácticamente en todas las pruebas, aunque para ello, tuvo que volver a llevar a Francia a soldados que ya había enviado a sus casas, o traer a otros que no había estado en Europa durante los dos años en los que había intervenido en la guerra EE.UU. Además, estos juegos se convocaron con solo dos meses de anticipación, con lo que la preparación de los deportistas fue muy apresurada.



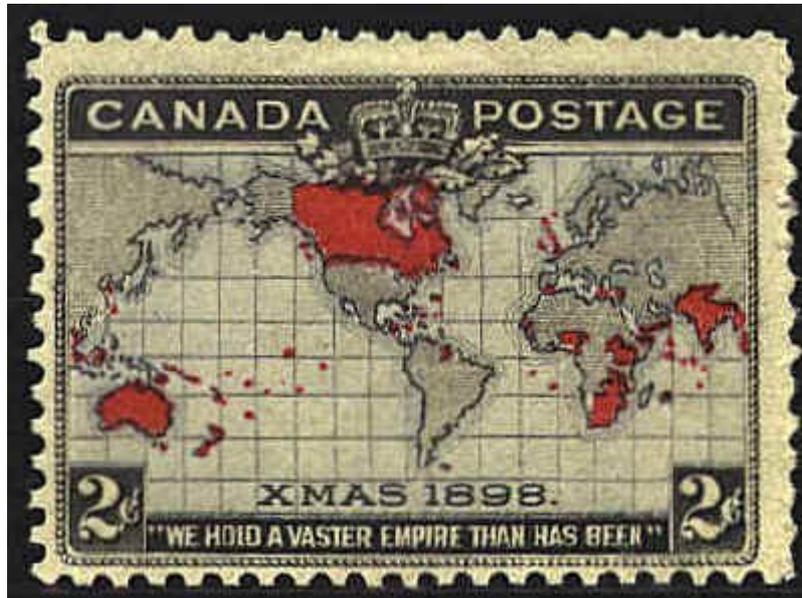
El General Pershing presidiendo las competiciones.

- **Empire Games (Juegos de la Commonwealth):**

Con motivo de la coronación del rey Jorge V en 1911, se celebraron varias competiciones deportivas con el nombre de "Empire Championship" (boxeo, natación, lucha y atletismo); 17 años después, coincidiendo con la celebración de los Juegos Olímpicos en Amsterdam (1928), el capitán del equipo canadiense, M.M. Robinson, propuso la idea de celebrar unos Juegos del Imperio bajo el modelo olímpico, sugiriendo que debían ser "una fiesta familiar con alegría, sentido del humor y buena camaradería"; creándose en 1930, la primera edición de los "British Empire and Commonwealth

Games” que se celebraron en Ontario, con la participación de 400 deportistas de 11 países.

Se tomó la decisión de repetirlos cada 4 años y para organizarlos se creó la “British Games Federation”, al frente de la cual se colocó al coronel Hunter. Las siguientes ediciones se disputaron en: Londres (1934), Australia (1938), Auckland (nueva Zelanda) (1950), Vancouver (Canadá) (1954), Cardiff (Gales) (1958),



- **Olimpiadas Obreras:**

Fueron competiciones deportivas de los trabajadores, celebradas entre los años 1925 y 1937. Surgieron como reacción de organizaciones de izquierda a las elitistas competiciones deportivas federadas de la época y a la politización del C.O.I. Pretendían evitar las rivalidades nacionales enalteciendo la solidaridad y el compañerismo en el deporte. El único himno era La Internacional y la única bandera la roja de la Internacional Deportiva Obrera Socialista (SWSI, en inglés), que era el organismo organizador del evento. Se competía en juegos tradicionales, aunque también en algunos deportes como: fútbol, gimnasia, ciclismo y atletismo.



La primera competición se celebró en Praga del 26 al 29 de junio de 1921. No fue auspiciada por ninguna Internacional Obrera, por lo que no suele ser computada. La primera edición oficial de una Olimpiada Obrera se desarrolló en Fráncfort (Alemania) del 24 al 28 de julio de 1925; la segunda en Moscú (URSS) en 1928, que recibió el nombre de “Espartaquiada”; la tercera en Viena (Austria) del 19 al 26 de julio de 1931; la cuarta debía celebrarse en Barcelona del 19 al 24 de julio de 1936, pero por estallar en ese mismo día la Guerra Civil Española no pudo celebrarse, por lo que la cuarta edición se celebró en Amberes (Bélgica), del 25 de julio al 1 de agosto de 1937; la quinta edición estaba previsto realizarse en Helsinki (Finlandia) en 1943, pero no se llevó a cabo.



- **La Olimpiada Popular de Barcelona (1936):**

La Olimpiada Popular de Barcelona, prevista para celebrar del 19 al 26 de julio de 1936 y organizada por el movimiento de deporte popular catalán, con el apoyo de la Generalitat y de múltiples instituciones deportivas internacionales, tenía como objetivo fundamental devolver el verdadero espíritu olímpico bajo el signo de la paz

y la solidaridad de las naciones, que en aquellos momentos se estaba cuestionando en la preparación de los Juegos Olímpicos de Berlín por parte del régimen nazi y con la conformidad del CIO.



Se inscribieron para participar 23 delegaciones, entre las que destacaban Estados Unidos, Francia, Suiza, Inglaterra y representaciones de atletas judíos emigrados; así como también equipos de Alsacia, Euskadi, Galicia y Cataluña. El total de atletas inscritos fue de 6.000 siendo la delegación extranjera más numerosa la de Francia con 1500 atletas; de Suiza participaron 200 atletas, de Bélgica, Holanda e Inglaterra 50, de Canadá 6, etc. Se establecieron tres categorías: nacional, regional y local. Referente a las modalidades deportivas se establecieron un total de 16 modalidades deportivas, como fútbol, tenis, baloncesto, boxeo, atletismo, lucha, pelota vasca, ajedrez, etc. El alzamiento militar que se inició en Barcelona el mismo día que se preveía para la inauguración de la Olimpiada Popular, frustró el proyecto de Barcelona'36, justo unas horas antes de iniciarse.



- **Spartaquiadas:**

La Espartaquiada (en ruso спартакиада) era el nombre de una serie de eventos multideportivos organizados o planificados por la Komintern (Internacional Comunista) entre 1928 y 1934, como a través de la Red Sports International (IRS), organismo que funcionó desde 1921 hasta 1937. Posteriormente se extendió a todos los

eventos multideportivos realizados en la URSS y después de 1945 en Europa del Este, como Espartaquiadas de los Pueblos (Polonia, RDA, Hungría, Checoslovaquia, Bulgaria, Rumania, Albania, Yugoslavia y hasta Cuba en 1977). También había una Espartaquiada de la Juventud, así como la Espartaquiada de los Sindicatos (Спартакиада профсоюзов).

Esta serie de eventos fueron organizados por la Sportintern como una forma de competir por la hegemonía del movimiento deportivo obrero que tenía la Internacional Deportiva Obrero Socialista y que organizaba las Olimpiadas Obreras. Se realizaron dos ediciones: Moscú (URSS), agosto de 1928 y en Berlín (Alemania), 1931. La "Espartaquiada mundial" de 1934 que se habría de realizar en Moscú fue suspendida, lo cual no impidió que la URSS emitiera sellos postales conmemorativos de dicho evento. En su lugar, tuvo lugar el "Rassemblement international des sportifs contre le fascisme et la guerre impérialiste" en Paris.

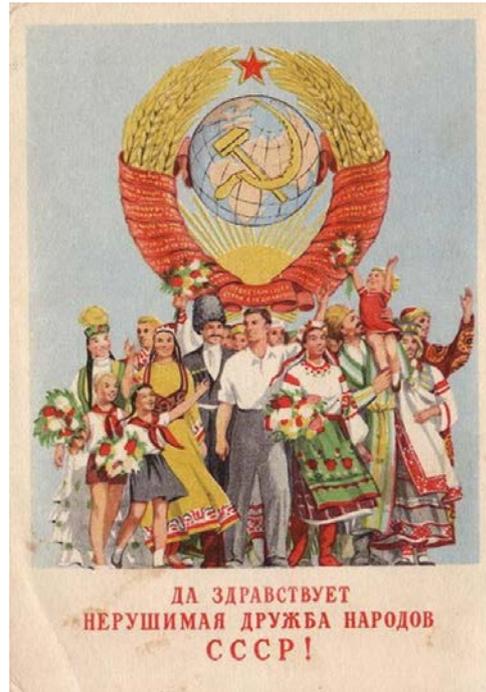
La disolución de la Sportintern (1937) y la participación de la URSS en los Juegos Olímpicos de Helsinki en 1952, dio lugar a la desaparición de las Espartaquiadas internacionales. Se les dio ese nombre en recuerdo del gladiador Espartaco, líder de los esclavos que se rebelaron contra el poder romano y pretendían ser una oposición a la idea del deporte burgués del Comité Olímpico.



Las Espartaquiadas fueron extendiéndose durante la década de los años 30 por todas las repúblicas socialista soviéticas, por todas las "Oblast" (regiones) y ciudades, celebrándose jornadas deportivas específicas de los Sindicatos, en deportes antiguos populares, etc. Entre estos sindicatos encontramos: Lokomotiv (Sindicato de trabajadores eléctricos); Dinamo (Sindicato de la Policía y la KGB); CSKA (Agrupación de miembros del Ejército); Zenit (Sindicato de trabajadores de armas

y municiones); Spartak (Agrupación de empleados del comercio, la educación, la salud y otros).

Para conmemorar el 10º Aniversario del movimiento deportivo soviético (Sportintern), coincidiendo con la 2ª Olimpiada Obrera, se organizó del 12 al 27 de agosto de 1928 en el estadio "Dinamo" de Moscú, la primera Espartaquiada estatal en 21 modalidades deportivas diferentes. Posteriormente hubo otras dos Espartaquiadas internacionales en 1931 en Berlín y 1937 en Amberes, pero desde 1928 se siguieron celebrando en la URSS cada cuatro años, hasta 1956.



En 1952 la URSS participó por primera vez en unos Juegos Olímpicos, en los de Helsinki. A partir de 1956, se organizaron los primeros Juegos de los Pueblos Soviéticos, como preparación para los Juegos Olímpicos, en los que participaron 25 millones de deportistas de todas las Repúblicas Soviéticas.

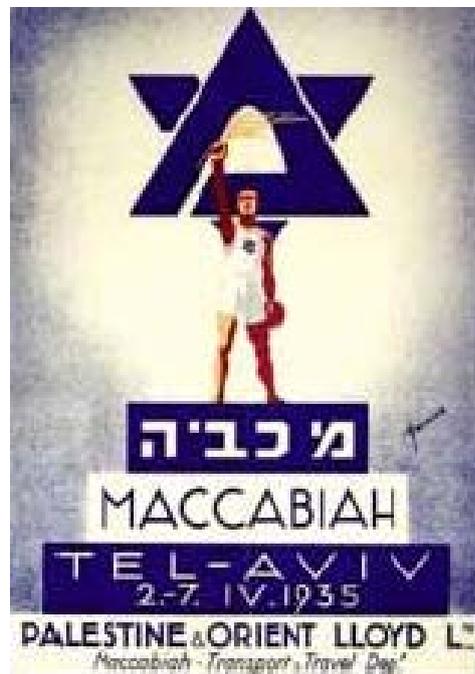
En 1959 se celebró la segunda edición de los Juegos de los Pueblos Soviéticos, con la participación de 40 millones de deportistas. Aunque las Espartaquiadas de la Juventud se han seguido celebrando, se realizan como Campeonatos de la Unión Soviética, para la selección de los deportistas de cara a los Juegos Olímpicos.



- **Juegos Macabeos:**

En 1929, en el Congreso Mundial Maccabi realizado en Checoslovaquia, Joseph Yenkitieli trazó las líneas de un proyecto que tenía como objetivo generar la reunión de atletas judíos, tanto de Israel como de toda la “diáspora”.

Las primeras Macabeadas, se realizaron en Tel Aviv en 1932 y son llamados de esta manera en honor a Yahuda Hamaccabi, quien luchó contra los antiguos griegos; desde entonces se siguen celebrando en ese mismo país (antes Palestina) cada cuatro años.



- **El Partido de la Muerte:**

El 9 de agosto de 1942, se desarrolló un partido de fútbol en la ciudad de Kiev (Ucrania), ocupada por el ejército nazi, (como

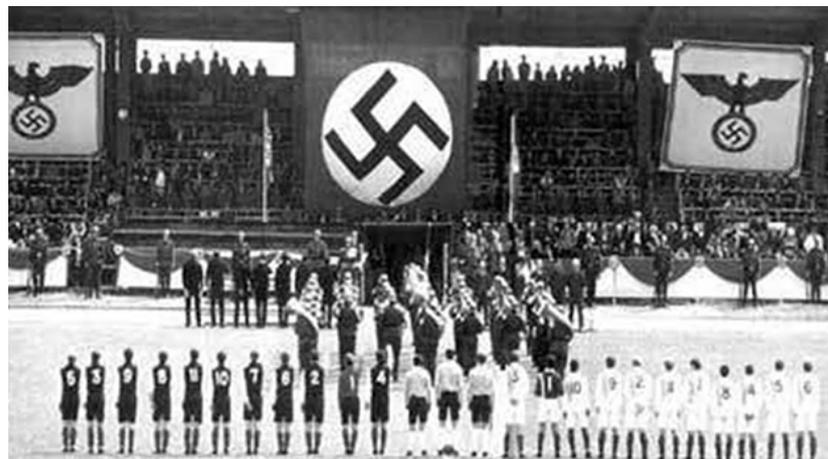
forma de dar sensación de normalidad en la invasión y de la supremacía alemana), entre un equipo de antiguos jugadores del Dinamo de Kiev, al que denominaron "Start" y el "Flakelf", constituido por los mejores hombres de las unidades antiaéreas alemanas de la zona.



En el descanso del partido, el equipo ucraniano vencía por 3 a 1, cuando entró en los vestuarios del Start un oficial de las SS, que les comunicó que si no se dejaban ganar el público podría alborotarse y podría ser peligroso para ellos.

El partido finalizó con el triunfo de los ucranianos por 5 a 3 y según la leyenda, siendo conducidos los 17 jugadores a una colina cercana, y fusilados; sin embargo, actualmente se sabe que fueron llevados a campos de concentración en donde la mayoría murió por los malos tratos y los asesinatos aleatorios.

Solo sobrevivieron Fedir Tyutchev, Mikhail Sviridovskiy y Makar Goncharenko, que no estaban con el resto de sus compañeros en el momento de su detención y que fueron los que pudieron contar los hechos.





Supervivientes del partido de la muerte delante de la estatua del Estadio del Dinamo

- **La tragedia de los Juegos Olímpicos de Munich 1972**

En septiembre de 1972, durante los Juegos Olímpicos de Munich un comando palestino denominado "Septiembre Negro", secuestra a 11 atletas de Israel en la Villa Olímpica (en la llamada Operación Ikrit y Biraam), realizó un atentado terrorista durante los Juegos Olímpicos de 1972 en Múnich. Era una facción de la Organización para la Liberación de Palestina, entonces liderada por Yasir Arafat. Poco después los miembros del comando demandaron la liberación de 234 prisioneros alojados en cárceles israelíes, así como también la liberación de los fundadores de la Fracción del Ejército Rojo, Andreas Baader y Ulrike Meinhof, encarcelados en Alemania.



Estado del Helicóptero después de la explosión en el aeropuerto de Munich

Los atacantes asesinaron a once atletas y entrenadores israelíes y a un oficial de la policía de Alemania Occidental. Cinco de los ocho miembros de Septiembre Negro resultaron muertos por la policía durante el fallido intento de rescate de los rehenes. Los tres secuestradores que sobrevivieron fueron detenidos, pero liberados tan solo 53 días después, tras el secuestro de un avión de Lufthansa. Israel respondió a los asesinatos organizando las

operaciones: Primavera de Juventud y Cólera de Dios, con el objetivo de castigar colectivamente a todos los responsables de la masacre.

- **Final de la Guerra de Costa de Marfil**

En 2005 Costa de Marfil se encontraba en plena guerra civil, que había comenzado 4 años antes, con un golpe de estado que no llegó a concretarse, pero sí controló diversas ciudades, dejando así el país dividido, después de 4.000 muertos. El sur, regentado por el gobierno y el norte, dominado por los rebeldes. En octubre de 2005 el equipo nacional del país lograría un hecho histórico: clasificarse por primera vez para un Mundial. Lo hizo tras imponerse a Sudán por 3-1, en un partido seguido por toda Costa de Marfil a través de la televisión nacional. Al finalizar, el jugador Didier Drogba, rodeado por todos los jugadores de diversas etnias de la selección, se dirigió a la cámara de TV y mandó su mensaje convirtiéndose en un héroe: "Ciudadanos de Costa de Marfil, del norte, sur, este y oeste, os pedimos de rodillas que os perdonéis los unos a los otros. Perdonad. Perdonad. Un gran país como el nuestro no puede rendirse al caos. Dejad vuestras armas y organizad unas elecciones libres". Una semana después de aquél gesto, los dos bandos acordaron un cese al fuego y el fin de la guerra.



El jugador de Costa de Marfil, Didier Drogba

- **Boicot al Apartheid de Sudáfrica:**

Apartheid, que significa "separación" en afrikaans y neerlandés, fue un sistema social, político y económico racista impuesto por el gobierno de Sudáfrica desde 1948 hasta.

En 1960 después de la masacre de Sharpeville, el Primer Ministro llevó a cabo un referéndum, pidiendo al pueblo blanco que se pronunciara a favor o en contra de la unión con la Gran Bretaña. El 52% votaron en contra y Sudáfrica se independizó de la Gran Bretaña, pero permaneció en la Commonwealth. Su

permanencia en esta organización se hizo cada vez más difícil pues los estados africanos y asiáticos intensificaron su presión para expulsar a Sudáfrica que finalmente se retiró de la Commonwealth en 1961, fecha en que se declaró como república.

La política de apartheid promovió el aislamiento de Sudáfrica en el plano internacional, el cual afectó severamente la economía y la estabilidad del país. El 10 de diciembre de 1985, la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, aprobó la resolución 40/64G en la Convención Internacional contra el Apartheid en los deportes, por la que entre otras medidas, los estados acordaron “adoptar todas las medidas posibles para impedir los contactos deportivos con los países que practiquen el apartheid y asegurarán que se disponga de medios eficaces para lograr la observancia de esas medidas”; a todos los deportistas sudafricanos se les impedía participar en competiciones deportivas internacionales, así como también se sancionaba a aquellos países que no cumplieran con estas medidas.



Separación de aficionados en un encuentro por el apartheid en Sudáfrica

- **Universiadas:**

Los Juegos Universitarios o “Universiadas” son los eventos deportivos internacionales que reúnen a los atletas universitarios de todo el planeta. Las Universiadas son organizadas por la Federación Internacional de Deportes Universitarios (FISU). Las competiciones se celebran cada dos años y se organizan Universiadas de invierno y de verano. La primera edición de los deportes de verano se celebró en Turin (Italia) en 1959 y de los de invierno en Chamonix (Francia) en 1960. Desde 1981 coinciden en el mismo año las de invierno y verano. En 2007 se disputarán en Turin y Bangkok y en el 2009 en Belgrado. Los deportes que se practican en los Juegos Universitarios de verano son: fútbol, atletismo, baloncesto, balonmano, gimnasia, esgrima, lucha, tiro, waterpolo, taekwondo, tenis, voleibol, vela y natación; por su parte, en las Universiadas de invierno se practican: esquí alpino, cross-country, salto de esquís, combinada nórdica, biatlón,

snowboard, patinaje artístico, patinaje de velocidad y hockey sobre hielo.



- **Juegos de la Amistad**

Los Juegos de la Amistad, fueron una competición alternativa a los Juegos Olímpicos que se disputó en Olomouc, Checoslovaquia, y donde participaron deportistas de los países que no acudieron a Los Ángeles (1984). Actualmente también se conocen como “Juegos de la Amistad” a las competiciones deportivas de los Juegos de la Commonwealth.



El corredor cubano Alberto Juantorena

- **Goodwill Games (Juegos de la Buena Voluntad):**

Robert Edward Turner, magnate de los medios de comunicación y propietario de la cadena de televisión CNN, fue el patrocinador y fundador de los Goodwill Games (Juegos de la Amistad soviético-norteamericanos), que se celebraron por primera vez en Moscú en 1986, desarrollándose sus ediciones posteriores en Seattle (Washington) (1990), San Petersburgo (1994), New York (1998) y Brisbane (Australia) (2001); en los últimos años también se han comenzado a organizar unas ediciones de invierno, siendo sus primeras sedes: Lake Placid (New York) (2000), Calgary (Canadá) (2005...).



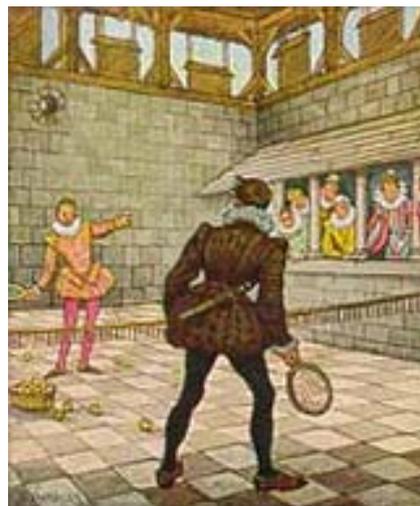
2. EL PROFESIONALISMO

En los antiguos Juegos Olímpicos griegos, los vencedores fueron deportistas muy bien valorados y premiados por sus victorias. Por las escrituras de Platón, se puede calcular que el premio que recibían era equivalente a casi medio millón de dólares actuales, en alimentos, casas, exenciones de impuestos y el dejar de pagar el servicio armado.

En la época romana, ya existían gladiadores y luchadores que peleaban a sueldo para los espectáculos, tanto públicos como privados; pudiendo considerar que los gladiadores libertos fueron los primeros profesionales del deporte.



El profesionalismo ya aparece en el deporte en el año 1480 con los fabricantes de pelotas para el juego de la Paume, cuando el rey Luis XI, dictó una orden en la que indicaba que “serán deudores todos los maestros de dicho oficio de hacer buenas pelotas, bien revestidas y bien llenas de buen cuero y de buena borra...”. (Guillet, 1971, 47)



También encontramos en el siglo XV a los primeros jugadores profesionales del juego de la Paume, que se reunieron en una “cofradía”, obteniendo cédula

de Francisco I en 1537 y siendo aprobados sus estatutos en 1571 por Carlos IX.

Apuestas:

Los egipcios ya apostaban sobre juegos de tablero y Homero cuenta las angustias de los nobles apostantes en carreras de carros del siglo V a.C. en Atenas; mientras que los romanos apostaban en toda clase de juegos y espectáculos. Durante la Edad Media ya aparecen profesionales del deporte, cuando pagaban a un buen combatiente para defender su razón en algún “Juicio de Dios”.

El paso de los premios al pago de un salario en el profesionalismo, se produce con los primeros espectáculos de algunos deportes y las apuestas.

Al surgir el profesionalismo, algunos deportes, como el Remo, adoptaron posturas extremas de amateurismo; en 1835 el periódico “Bell’s Life” afirmaba que “ningún barquero o quien remase para ganarse la vida, podría ser considerado como amateur en ese deporte”.

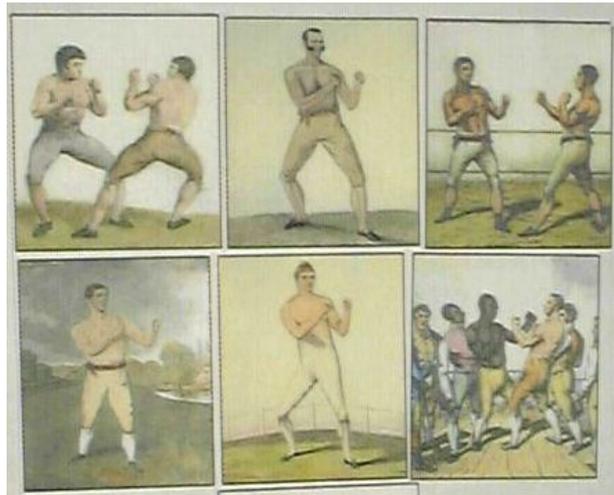
En 1866 el Amateur Athletic Club llegó más lejos en su reglamento del Comité de Regatas de Henley, al excluir de la competición amateur, “a todo aquel que sea mecánico, artesano u obrero, o que esté empleado en el servicio doméstico”.



En Wimbledon, los tenistas profesionales no pudieron jugar hasta 1968. En cuanto al Boxeo, desde el siglo XVII, como alternativa a los duelos y a las apuestas absurdas de los aristócratas, se comenzaron a organizar apuestas en improvisados combates entre púgiles (“Prizefighters”), en los que se les gratificaba a los vencedores con algo de dinero.

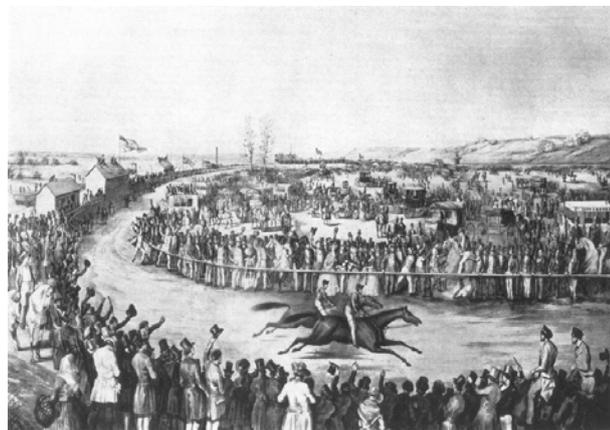
El primer combate de boxeo profesional se organizó en 1681 en Inglaterra, por el Duque de Albermale, entre su mayordomo y su carnicero, invitando a numerosos aficionados y a los primeros apostadores deportivos.

En la gaceta conservadora “The Protestant Mercury”, ya se comentaban en 1681, las “escandalosas luchas a puños descubiertos”.



Las carreras de caballos se convirtieron en un deporte profesional durante el reinado de la Reina Anne (1702-1714), durante este período las competencias de caballos involucraban varios caballos y los espectadores podían apostar a su favorito. En Inglaterra empezaron abrir sus puertas muchas pistas de caballos donde se ofrecían premios más atractivos para atraer a los dueños de los mejores caballos; esto hizo que la crianza de caballos se convirtiera en un negocio de muchas ganancias.

Con la rápida expansión del deporte nació la necesidad de crear una autoridad gubernamental que supervisara la actividad. En 1790 la sociedad que manejaba las competencias de caballos se reúne en Newmarket para fundar el Jockey Club, que sigue ejerciendo el completo control sobre las carreras de caballos en Inglaterra, hasta el día de hoy.



En 1882, la "Football Association" prohibió expresamente la retribución de los jugadores, "salvo el reembolso de gastos y los salarios perdidos por la práctica del Football". El primer jugador que recibió dinero por jugar al Football americano fue William "Pudge" Hellefinger en 1892, recibiendo la cantidad de 500 dólares por jugar un partido para el Allegheny Athletic Association. En 1894, se instituyó un campeonato específico para equipos no profesionales que se mantuvo durante 80 años. En 1897 se organizó el equipo "Latrobe", el primer equipo de Football americano totalmente profesional.



En 1893 el equipo de Baloncesto de Utica (Nueva York), exigió el pago de sus gastos de desplazamiento para jugar un partido en Herkimer, siendo considerado el primer equipo profesional del Baloncesto americano. La Liga Nacional de Baloncesto en U.S.A. de equipos profesionales se creó en 1898 con 6 equipos, aunque solo duró una temporada por culpa de los sobornos y apostadores que provocaron su desaparición.



En la década de los 40, el mayor espectáculo deportivo norteamericano era el Hockey sobre hielo y para poder seguir llenando las instalaciones durante el descanso invernal de este deporte, se pensó en realizar una liga profesional de Baloncesto. El editor de deportes del New York Journal-American, Max Kase, pensó en la posibilidad de una liga profesional de mayores y le llevó la idea al propietario de la National Hockey League, Walter Brown, y éste a su vez se la dio a Ned Irish.

En junio de 1946 se realizó la primera reunión de la Basketball Association of America (BAA), nombre que recibió la recién formada liga. Sólo tres equipos de los once iniciales, han tenido la capacidad de sobrevivir hasta nuestros días. Estos son los Boston Celtics, los Knicks de Nueva York y los Golden State Warriors

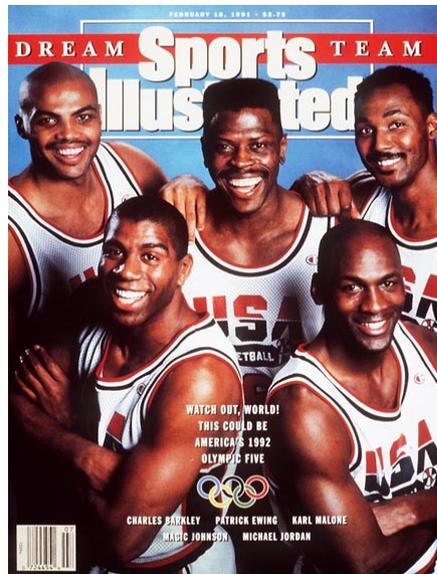
Existían varias ligas profesionales de baloncesto y la NBL era una de ellas, aunque acaparaba a la mayoría de los grandes jugadores, pero en 1950

la BAA y la NBL se unieron formando lo que hoy se conoce como la National Basketball Association (NBA), con Maurice Podoloff como su primer comisionado.

En 1981 el Congreso del C.O.I. celebrado en el balneario de Baden-Baden y presidido por J.A. Samaranch, puso fin al hipócrita amateurismo olímpico, dando paso a la participación de profesionales en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles en 1984, siempre que no hubiesen participado en un Campeonato Mundial de su especialidad.

Solo la esgrima había permitido la participación de profesionales desde la primera olimpiada moderna.

No sería hasta los JJ.OO. de Barcelona en 1992, cuando se lograría la total integración de los profesionales con su participación en Baloncesto, con un equipo de USA formado por los mejores jugadores de la N.B.A., formando parte del llamado "Dream Team", con jugadores como Magic Johnson, Michael Jordan, Larry Bird y Charles Barkley.



3. TECNOLOGÍA DEPORTIVA

Antiguamente, solo necesitábamos nuestros propios cuerpos para hacer deporte, pero hoy en día, resulta impensable la práctica de cualquier deporte, sin contar en mayor o menor medida con la tecnología.

Tanto a nivel profesional como a nivel aficionado, el deporte ha sufrido numerosos cambios, algunos de los cuales se han debido al avance de la tecnología. Por desgracia, al igual que se usa la tecnología en el deporte para bien, también se hace para hacer trampas. En ese sentido, el dopaje se sirve de los avances tecnológicos para ir un paso por delante de la legalidad, adulterando los resultados de las competiciones.

No hay deporte que no haya sufrido avances tecnológicos, de una forma u otra, pero nadie escapa a los tentáculos de la nueva tecnología.

La tecnología ya forma parte de cualquier ámbito de la sociedad moderna. No solo el ocio, la gastronomía o la automoción se han aprovechado de sus

múltiples ventajas, también la industria del deporte. Incluso los propios atletas se han convertido en el principal sostén de una relación muy bien avenida. Y es que la tecnología deportiva va más allá de los típicos avances aplicados a la vestimenta, o el material que usan los jugadores a diario. Su impacto se extiende hasta las plataformas de entrenamiento personal, los programas de estadísticas, las cámaras deportivas, o recientemente con el VAR, la comprobación de las jugadas para tomar las decisiones arbitrales. Y esto es solo el principio. La tecnología ha irrumpido en el deporte en distintos ámbitos, desde el calzado deportivo al traje de baño, pasando por la raqueta de tenis y el balón de fútbol, la tecnología del deporte ha dedicado ingenio, creatividad y conocimientos para concebir material más seguro y cada vez más eficaz, en aras de la excelencia deportiva. Eso se ha traducido en un mejor rendimiento, en un equipo mejor, más seguro y más eficaz para la práctica del deporte, una medición precisa del rendimiento y una multiplicidad de formas para vivir los eventos deportivos desde todos los lugares y en todo momento. Pero esto tuvo un principio que vino de la mano de la aparición de los primeros deportes tecnológicos, en los que cada práctica se convertía en una verdadera hazaña de “aquellos locos con sus locos cacharros”.

Entre los muchos avances tecnológicos actuales en el deporte hay algunos más sofisticados que otros, y hoy algunos puede que los más habituales sean algunos como: los tacos de salida; las pértigas de fibra de vidrio o de carbono; las zapatillas deportivas especializadas; los bañadores de poliuretano; las aplicaciones del GPS en múltiples deportes; los wearables, como por ejemplo los petos inteligentes, o los relojes deportivos de triatletas, atletas o nadadores; los banderines electrónicos; el Big data; los desfibriladores; el “ojo de halcón” en el Tenis, o recientemente el V.A.R. en el Fútbol.

Esta tecnología ha venido de la mano de la aparición de nuevos inventos que crearon nuevos deportes como:

▪ **Aviación**

A principios del siglo XX la práctica de la aviación se consideraba más una actividad deportiva de locos, que una actividad comercial o industrial; por eso que los primeros practicantes fueran tenidos como verdaderos deportistas, entre los que hay que destacar:

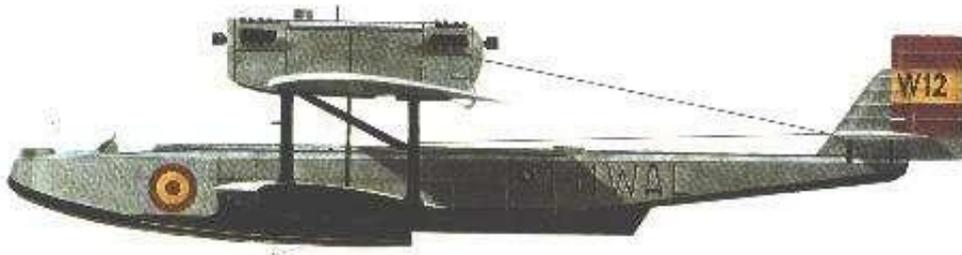
En 1901 los hermanos Wright, que en la playa de Kitty Hawk en Carolina del Norte, realizaron su primer vuelo de 59 segundos, en el que recorrieron 260 m en un Flyer.



Louis Blériot, aviador francés que en 1909 fue el primero en cruzar el Canal de la Mancha.

El 18 de septiembre de 1919, el aviador Roland Rohlfs estableció un nuevo record de altura con 10.550 m, a bordo de un Curtis Wasp.

El 22 de enero de 1926, un hidroavión Dornier Wal, bautizado Plus Ultra, sería el primer vuelo en atravesar el Atlántico, despegando de La Rábida (Huelva), para después de recorrer 10.270 km empleando 59 horas y 39 minutos llegar a Buenos Aires (Argentina). Los cuatro tripulantes son el comandante Ramón Franco, el capitán Ruíz de Alda, el teniente de navío Juan Manuel Duran y el mecánico Pablo Rada. La noticia del despegue se leería en las páginas de todos los periódicos del mundo.



El piloto estadounidense Charles Lindbergh, llegó a Le Bourget, cerca de París, el 21 de mayo de 1927, tras atravesar en solitario el Atlántico sin escalas, después de salir de New York en su aparato "Espíritu de San Luis", considerándosele como un héroe nacional.



Lindbergh con su mujer y siendo aclamado en Nueva York

▪ Automovilismo

El 27 de junio de 1906 se disputó el primer Gran Prix de le Mans, organizado por el Automóvil Club de Francia, sobre 1250 km de distancia en dos días recorriéndose en un tiempo de 12 horas y 14 minutos, a una velocidad media de 100 Km/hora, resultando vencedor el piloto húngaro Ferenc Szisz, con un Renault 13 de 90 cv.



El primer circuito de carreras automovilísticas se inauguró el 6 de julio de 1907 en Brooklands, al sur de Inglaterra. La pista ovalada de 4'45 km, al estilo de los hipódromos, tenía peraltes en los extremos y estaba recubierta de una fina capa de hormigón. El vencedor de la carrera inaugural fue el piloto británico J.E. Hitton, al volante de un coche Mercedes.



En febrero de 1927, el piloto Malcolm Campbell alcanzó el récord de velocidad en tierra, con una marca de 281'439 km/h en su vehículo "Bluebird"; aun que le duró poco, puesto que seis semanas después se lo arrebató el piloto británico Henry Segrave, con 328'041 km/h en su Sunbeam "Mystery"; no obstante, Campbell volvería a recuperar el récord más adelante con una marca de 444'7 km/h, aunque en 1967 se mataría al intentar batir un nuevo récord en el lago District de Inglaterra.



Coche Bluebird de Campbell

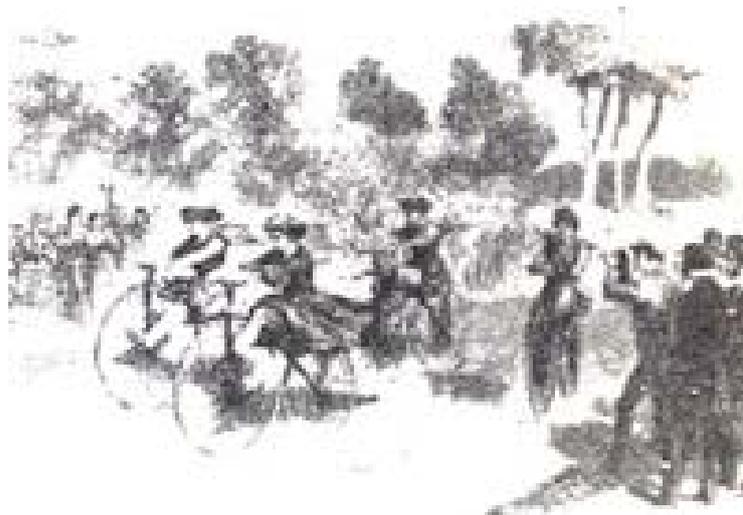
- **Ciclismo**

Los hermanos Olivier, asociados con los Michaux en la fabricación de velocípedos, deciden organizar una carrera a fin de popularizar sus máquinas. La competición, que será la primera de la historia, tiene lugar en el Parque de Sint Cloud, de París, el día 31 de mayo de 1868. El recorrido, establecido en las avenidas del parque, se fijó en 1.200 metros, siendo el vencedor el inglés James Moore, que adelantó a sus seis oponentes.

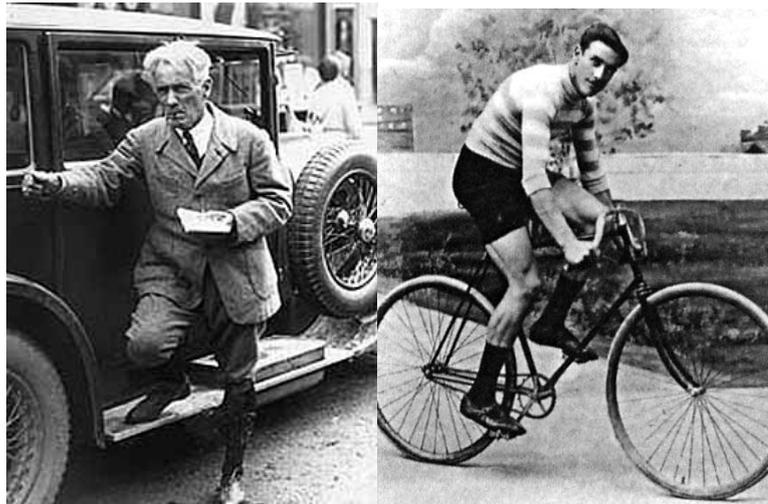
Ante el éxito de esta competición se crearon otras nuevas. Una de ellas se celebró el 1 de noviembre del mismo año en el Parque Bordelés de la capital de Bordeaux y la carrera fue reservada para damas. Un total de cuatro tomaron la salida y optaron a la adjudicación del premio a la primera clasificada, que constaba de un reloj de oro.

El 7 de noviembre de 1869, se celebró la prueba en ruta de París-Rouen, que reunió en la salida a 200 participantes, de los 323 inscritos, entre los que se encontraban varias damas.

El triunfo en la prueba se lo anotaría el corredor inglés James Moore, que invirtió en el recorrido un total de 10 horas y 23 minutos, alcanzando el promedio de 12,480 kilómetros-hora. En el puesto 29 quedaría clasificada Miss América, una de las damas participantes.



El 19 de julio de 1903, tras 19 días agotadores, el deshollinador Maurice Garin se convertía en el primer vencedor de la prueba ciclista del Tour de France. Esta prueba fue creada a iniciativa del periodista Henri Desgrange de la revista *Le Vélo*. De los 60 corredores que empezaron la carrera solo la terminaron 21.



Henri Desgrange creador del Tour de France y su primer vencedor Garin

En 1933, Ignaz Schwinn ideó una bicicleta muy robusta que pronto se hizo popular en USA gracias a los repartidores de periódicos: la "Schwinn Excelsior", considerada como la precursora de la **Bicicleta de Montaña**. A principios de los 70 surgieron varios grupos que comenzaron a realizar carreras en tierra en las montañas "Tamalpais" de California, entre ellos el grupo "The Canyon Gang", con Joe Breeze, Charlie Kelly, Gary Fisher y Tom Ritchey, a quienes se les ocurrió poner llantas anchas a sus viejas bicicletas Excelsior, creándose la primera Bicicleta de Montaña y organizando en 1976 la carrera de los 3 millas de "Cascade fire", la considerada primera prueba de Mountain Bike.



▪ Zapatillas de Deportes ("Sneakers")

Lo más parecido a lo que hoy conocemos como zapatillas aparece a finales del siglo XVIII. Los fabricantes de caucho para ruedas de bicicletas, y más tarde para coches, necesitaban deshacerse del exceso de producto, al que se encontró otros usos como este.

A comienzos del siglo XIX en Inglaterra, Samuel Plimsoll introduce la suela de goma en los calzados y eso fue el inicio de las primeras zapatillas de deporte. En 1892 en Estados Unidos, la U.S. Rubber Company diseñó unas zapatillas más cómodas, llamadas popularmente sneakers, puesto que al andar no se hacía ruido y así permitían acercarse sigilosamente a

alguien. Se pusieron de moda rápido, porque permitían moverse con agilidad, eran cómodas para correr, saltar o caminar durante muchas horas y por eso se usaron en un principio para tareas del campo; aunque pronto se extendieron a las ciudades y en especial a la práctica deportiva.



Con la invención del caucho vulcanizado, patentado por la empresa Good Year en 1839, las zapatillas deportivas también evolucionaron. El primer precedente de las zapatillas deportivas fueron unos zapatos para jugar al croquet que fueron creados en 1876 por la New Liverpool Rubber Company y que sólo lucían personas adineradas.

Las primeras zapatillas deportivas que se comercializaron de manera masiva fueron las Keds, en 1916. Un año más tarde, Marquis Converse, fundador de la empresa Converse Rubber Shoe Company (hoy propiedad de Nike), sacó al mercado las primeras zapatillas específicas para jugar al baloncesto, las Converse All Stars.



En 1922, Montgomery Ward sacó a la venta las primeras con tres tiras a modo de refuerzo y rápidamente se convirtieron en las favoritas de los deportistas. Había un solo modelo, muy finas y las llamaban las “tennis”, porque se habían fabricado exclusivamente para la práctica de ese deporte.

En 1923 las Converse All Stars pasaron a llamarse Chuck Taylor All Stars, nombre del jugador estrella del equipo de Indiana de Baloncesto. Este jugador recorrería el país, primero como jugador y luego como vendedor, para dar a conocer el baloncesto y las Converse a millones de americanos. Con ellas también nacía el mítico parche redondo que representaría la hegemonía de Converse en el mercado de las zapatillas de baloncesto hasta finales de la década de los 60.

Por otro lado, la marca P.F. Flyer, creada por B.F. Goodrich, patentó en 1933 la tecnología de la plantilla Posture Foundation, que supuso una innovación en comodidad y rendimiento para correr. De esta compañía

fueron originalmente las zapatillas Jack Purcell, en honor al famoso jugador de Bádminton.

En 1935, Paul Sperry lanzó la primera zapatilla sin costuras en la parte superior y con suela ondulada, semejante en su perfil a las ruedas de un tractor.

El calzado Goodrich se hizo conocido sencillamente como P.F. (Posture Foundation) en 1937. Las tendencias de la moda en los 40 y 50 vieron cómo las P.F. Flyers escapaban de los gimnasios y canchas para convertirse en un calzado de calle.

Durante los años 50, las zapatillas se asociaron con el mercado emergente relacionado con los adolescentes. Eran un tipo de calzado barato y duradero, idóneo para hacer deporte. Las chicas preferían las keds, mientras que los chicos solían llevar las chucks. Estrellas de la música como Elvis o Lennon fueron fotografiados con ellas, e incluso Mick Jagger se casó llevando un par.

Paralela a esta historia general de las zapatillas deportivas habría que establecer una evolución de las zapatillas en cada uno de los deportes y modalidades, puesto que la evolución de la tecnología, ha ido perfeccionando las zapatillas deportivas para cada actividad, existiendo hoy en día zapatillas para atletismo dependiendo de la prueba, del tipo de pista o la época del año, así como en todos los demás deportes, que tienen en la actualidad su calzado específico.



Hoy en día, la idolatría de futbolistas y la fiebre del running siguen haciendo de este calzado un objeto de culto por el que algunos, pagan precios desorbitados.

4. EL DOPAJE EN EL DEPORTE (Texto propio y modificado de Rodríguez Buena, Cecilia (2008). Historia del Dopaje. Consejo Superior de Deportes. Serie ICd, nº 52. Madrid: CSD).

En 1879 la palabra "dope" es introducida en el diccionario de la lengua inglesa y representaba una mezcla de opio y narcóticos para mejorar el rendimiento en las carreras de caballos. La voz inglesa deriva de una palabra kaffir -tribu sudafricana-"dop", adoptada después al boer y luego al inglés. Primitivamente hacía mención a un licor fuerte utilizado por los kafires en el culto a sus ídolos.

Cuando la Organización Mundial de la Salud, se refiere a la droga y al deporte, considera que está claramente probado y ampliamente aceptado que

el hombre ha participado en distintas actividades deportivas desde épocas antiguas, sobre todo en la Grecia clásica y en el Imperio Romano, utilizando ayudas complementarias de diversos tipos. Sin embargo, no hay demasiadas referencias a posibles casos de dopaje en ambas civilizaciones. Quizás porque en las culturas clásicas se consideraban los estimulantes como un regalo de los dioses, o quizás porque las narraciones de los autores griegos y romanos daban poca importancia a la práctica de una sustancia, que apenas podían afectar a los resultados y que casi siempre eran secretos.

Es incuestionable que el dopaje aparece en la historia a partir de los antiguos Juegos de Grecia. Pero lo que no se conoce con exactitud, es el momento en el que comienza el deporte competitivo, ya que en el origen de los Juegos de Olimpia la historia se confunde con el mito y la leyenda.

A lo largo de los siglos VIII, VII e incluso VI a.C, los Juegos de Olimpia se mantuvieron dentro de unas admirables cotas de pureza competitiva, sin que en esa época haya constancia de casos similares al dopaje. Las primeras menciones al uso de sustancias como ayudas para mejorar el rendimiento deportivo, demuestran que no se trataban de verdaderos casos de dopaje, sino de actividades específicas que se ejercían con mayor o menor fundamento. Diversos autores corroboran esta afirmación, al ponerse de acuerdo para transcribir testimonios escritos por Milón de Crotona en el siglo VI a.C, según los cuales los deportistas tomaban brebajes y pócimas para mejorar la forma y aumentar el rendimiento, y devoraban grandes cantidades de carne cuya procedencia no debía ser aleatoria, sino que debía elegirse en función de las características técnicas de la disciplina deportiva practicada, para tratar de obtener en cada caso, los efectos deseados. Así, por ejemplo, los saltadores debían comer carne de cabra, los boxeadores y lanzadores carne de toro y carne grasa de cerdo los luchadores de categorías pesadas. El objetivo era el mismo que el buscado con el dopaje, pero evidentemente los medios no eran los idóneos para alcanzarlo.

También se sabe que los deportistas competían desnudos sobre tierra, con la intención y resultado consecuente, que el sudor formara una costra sobre el cuerpo. La costra del vencedor luego era vendida a otros deportistas ofreciendo ventajas específicas que difícilmente podrían traspasarse.

Existen otras referencias de la época de Hipócrates, en el siglo V a.C, según las cuales los corredores de entonces, ingerían antes de la carrera diversas plantas, que hallaban fácilmente en la naturaleza, generalmente de hongos alucinógenos, lo que completaban con la ingesta de semillas de sésamo para incrementar el rendimiento.

Asimismo, parece ser que estos atletas se cauterizaban con hierros al rojo y se aplicaban cataplasmas de hongos desecados y calientes, principalmente de equisetos, *Equisetum arvense*, que contiene ácido acotínico o equisético con propiedades astringentes y hemostáticas. E incluso legaban a métodos tan cruentos como la extirpación del bazo, cuando éste, inflamado, representaba un obstáculo para la rapidez de la carrera.

Galo, en el siglo III a.C, describe toda suerte de sustancias empleadas como estimulantes por los atletas para alcanzar la victoria. En el siglo I, Plinio proporciona un nuevo dato sobre los antecedentes del dopaje en los antiguos Juegos Olímpicos de Grecia, al relatar cómo los corredores prevenían la posible congestión del bazo, perjudicial para la carrera como ya se conocía de

siglos atrás, ingiriendo plantas como la "cola de caballo" o "herba equiseti" (*Equisetum arvense* L.).

Confirmando lo que parecía ser la mayor preocupación de los atletas, o por lo menos la que más llama la atención a los historiadores, Filostrato, fisiólogo griego de la tercera centuria, expuso cómo "un bazo congestionado, duro y dolorido podía representar el mayor obstáculo a la agilidad y la velocidad. Y según describe Gordon, nos relata cómo en las olimpiadas en las que fue testigo, era reconocido que la ingesta de pan impregnado en opio podía influir en alcanzar mayores hazañas deportivas. De esta época, no queda constancia de que se impusieran sanciones por prácticas similares al dopaje, pero se conoce que a la entrada de los estadios griegos se personaba un sacerdote que trataba de averiguar si los jóvenes que iban a competir habían ingerido alcohol o drogas, tal vez para controlar su utilización y actuar en consecuencia.

Al igual que en la Grecia clásica, en la época imperial de Roma, se conocían prácticas que podían asimilarse al actual dopaje. Se ha constatado que, por ejemplo, los atletas romanos intentaban mejorar sus resultados no sólo mediante el uso de termas o de la gimnasia, sino también ingiriendo drogas tónicas, a veces nocivas, y por otra parte, trataban de que a sus adversarios se les suministraran drogas que redujeran su capacidad competitiva. Era el signo externo de la lucha por la vida, por la supremacía, sin importar lo que ello costara a cambio, ni a sí mismo ni al contrincante, lo que de hecho representaba el deporte de competición en esta época, donde sólo valía ser superior, ser el vencedor.

Los romanos, ya en los siglos anteriores a Cristo, además de utilizar determinadas sustancias para sí mismos, drogaban a los caballos de cuadrigas, tratando con ello de incrementar su velocidad y resistencia. Con el objetivo de aprovechar los efectos estimulantes del alcohol etílico que se formaba al cabo de unos días de preparada, les suministraban una mixtura secreta que al parecer tenía como componente principal la hidromiel o aguamiel, que es una solución acuosa de miel fermentada. Los principios activos finales de la mezcla producían violencia, además de estimulación, o como consecuencia directa de la misma. Esta violencia era tan extrema que la cuadriga del emperador Calígula era conocida como "el equipo escarlata", por el color rojo que le proporcionaba la sangre derramada como consecuencia de su agresividad.

Por otra parte, está descrito que el emperador Cómodo, actuando como gladiador, también recurría en los combates en los que intervenía a prácticas y sustancias similares a lo que se conoce como dopaje, pero en este caso como dopaje negativo, empleándolo en sus rivales para derrotarlos con mayor facilidad. Además, también es conocido que los gladiadores del Circo Máximo utilizaban estimulantes mezclados con alcohol para superar el cansancio y atenuar el dolor de las lesiones. Con respecto a las posibles sanciones consecuentes del dopaje en esta época, el conocimiento de su existencia conducía a un castigo de los culpables de la misma. Por ejemplo, el emperador Tiberio confiscó las propiedades de un ciudadano romano que había protagonizado un caso de dopaje, y posteriormente lo desterró. Con el tiempo, en el Imperio Romano el dopaje llegó incluso a sancionarse con la crucifixión.

En el año 395, un decreto de Teodosio el Grande abolió los Juegos Olímpicos al considerarlos como una manifestación pagana, prototipo de

trampas, de atentados contra la dignidad humana y de dopaje. A partir de entonces en la historia de los antecedentes del dopaje se abre un paréntesis que abarca desde las culturas clásicas hasta el siglo XIX, cuando nace el deporte moderno y resurge la figura del vencedor de las competiciones deportivas entre los profesionales y con las apuestas.

Esta situación originó la renovación de las tentativas para descubrir fórmulas que, fuera del marco del entrenamiento, mejorasen la forma física del deportista y contribuyeran a su victoria. Una mayor incidencia de los acontecimientos deportivos en este siglo, condujo paralelamente a un rápido incremento del uso de sustancias para mejorar el rendimiento. Es en este siglo cuando la farmacología comienza a sustituir los misteriosos brebajes y las complicadas fórmulas de antaño por drogas que en general resultan fácilmente asequibles, que se descubren y sintetizan en principio para mejorar la calidad de vida del hombre moderno. Pero este uso válido, legal, práctico, saludable y aconsejable se convierte con harta frecuencia en abuso, resultando ser el deporte, por una casual y extraña conjunción de diversos factores, uno de los campos mejor abonados para sembrar este empleo abusivo en el deporte, tras su uso en carreras de caballos, peleas de perros y gallos.

A partir de 1800, comienzan a estar disponibles sustancias tales como las anfetaminas, las efedrinas y la estricnina, y Eduardo de Rose asegura que en 1996, es cuando también se inició en el ciclismo el consumo extendido de la cocaína, obtenida a partir de las hojas de coca, y efectivamente se encuentran bibliografías que describen que durante el decenio 1860-69 los ciclistas utilizaban las denominadas "bolas de velocidad", mezclas de heroína y cocaína con las que ayudaban a superar el agotamiento de la competición. Pero no sólo se producían estas situaciones en el ciclismo. Prokop transcribe, en un relato de Pini, fechado en 1865, el que posiblemente sea el primer caso conocido de dopaje de la época moderna, que se dio entre nadadores que atravesaron los canales de Ámsterdam.

Un relato orientador de la situación en este siglo, es el que describe cómo en las famosas carreras ciclistas de los Seis Días, que se organizaron por primera vez en 1879, y que constituyen un ejemplo de lo que era el ciclismo en aquella época, los corredores que participaban, uno sólo por cada equipo, no podían descansar y recurrían a pequeños trucos o remedios que les ayudaban a luchar contra la fatiga y a mejorar sus posibilidades físicas. Los franceses utilizaban mezclas a base de cafeína, los belgas preferían terrones de azúcar embebidos en éter, otros ciclistas optaban por el alcohol y los velocistas recurrían a la trinitrina. La mezcla de efedrina, cocaína y estricnina constituía el "vino Mariani", muy conocido en el deporte y la mezcla de cocaína y heroína, utilizada para aumentar la resistencia, constituía el "speedball".

Es en los años finales del siglo XIX, cuando comienzan a reseñarse casos individuales de lo que hoy día se clasifica como dopaje. En 1879 aparecen casos en atletismo, y en 1886 ocurre el primer escándalo con el primer caso de muerte consecuente con el dopaje, que acaeció en la persona del ciclista gales Artur Linton, quien falleció a causa de sobredosis de opio y otros estupefacientes suministrados por su entrenador en la carrera de Burdeos a París, de 600 kilómetros de recorrido.

En los comienzos del siglo XX se detecta en el boxeo el uso de píldoras de estricnina, que los pugilistas ingerían junto con mezclas de coñac y cocaína. Aparecen referencias a la composición de la mezcla utilizada por Linart entre

1906 y 1933, compuesta por estroscina, digitalis, nuez eméica y otras plantas. También entre 1908 y 1910 se reseñan los primeros casos en fútbol. Y hay referencias que describen incluso procesos judiciales, condenando los tribunales, ya en 1959, a preparadores que distribuían tabletas y comprimidos entre los ciclistas, preparadores que se defendían diciendo "Todos los preparadores hacen actualmente lo mismo. Si hoy día no se tiene una farmacia bien abastecida, se es un mal preparador" (Seeger, 1962, 1).

Este dopaje llamado "empírico", se basaba en la utilización de pociones o pildoras prescritas como tónicos en medicina. En el decenio 1930-39, entre las drogas o fármacos elegidos para mejorar el rendimiento figuraban la estroscina, la cafeína, el alcohol, la trinitrina, la digital, la cocaína, el éter, el opio, la heroína, el trimetileno, el ácido crómico y derivados del arsénico. Del uso de estos últimos se sabe que, si bien terapéuticamente se administraban en forma de sales (licores de Fowler y Pearson) a pequeñas dosis, los ciclistas los ingerían a mayores dosis, a pesar del peligro latente que su uso conlleva. A este tipo de dopaje le siguieron otros. Primero el denominado "sintomatológico", que se inició al comenzar a experimentarse en el deporte aquellos productos cuyos efectos interesaban de manera especial a los deportistas, como por ejemplo tónicos cardíacos, anfetaminas y extractos tiroideos. Después surgió el dopaje "hormonal" o "etiológico", que se inició con los esteroides anabolizantes que, aunque anteriormente ya eran utilizados, se introducen posteriormente en el deporte de manera espectacular, siendo utilizados por aquellos deportistas interesados en conseguir un aumento integral de la fuerza muscular o en reforzar específicamente uno o varios grupos musculares. En este tipo de dopaje se integraron posteriormente nuevas hormonas, como las peptídicas y la cortisona, por sus efectos dinámógenos o energéticos. En definitiva, con la producción sintética de anfetaminas en los años 30 del siglo XX, y la consecuente experiencia de sus efectos, sobre todo en la Segunda Guerra Mundial, surgió una nueva era de utilización de fármacos en el deporte.

Los rumores del uso de sustancias específicas en el fútbol, el boxeo y el ciclismo abundaron en los pasados años 40 y 50, resultando ser los estimulantes las drogas de elección, aunque la testosterona ya se había aislado y sintetizado en 1939, por lo que ya entonces la Sociedad de Naciones, en un estudio sobre el dopaje recogido por la OMS, consideraba que los deportistas empezaban a utilizar esteroides para participar en competiciones, como consecuencia de la obsesión por batir récords y por el deseo de satisfacer a un público exigente, anteponiendo estos objetivos a conservar la salud.

En 1904, el Jockey Club penalizó el dar estimulantes o depresores a los caballos de carreras. En 1909, la Asociación de Atletismo Amateur (AAA) desaconsejó los experimentos de administración de oxígeno a los corredores momentos previos a las carreras.

El "dopaje" no tardó demasiado en hacer su aparición en los Juegos Olímpicos. En los primeros Juegos Olímpicos de Atenas en 1896, existen referencias de como ya se utilizaban sustancias como la cafeína, el alcohol, la cocaína, la estroscina y la heroína. Por lo que no es de extrañar que, en consecuencia, en los Juegos de Saint Louis (USA) de 1904, el entrenador del norteamericano Thomas Hicks, vencedor de la carrera de maratón en 3 horas y 28 minutos, le inyectara estroscina dos veces durante la competición, además

de ingerir continuamente coñac. Coubertin declaró que "se truca una forma física cuando se dopa al atleta como a un caballo".

La sombra del dopaje planeó nuevamente sobre los siguientes Juegos Olímpicos, cuando en su edición de Londres en 1908, el inicialmente vencedor de la maratón, el italiano Dorando Pietri, protagonizó un sonado escándalo, al alternar en la carrera de maratón primeras posiciones con desfallecimientos, en los que incluso tuvieron que alledarme para entrar en la meta, habiendo referencias a un posible dopaje, por lo que posteriormente fue descalificado por haber recibido aquellas ayudas.



Jueces ayudando a Dorando Pietri en los JJ.OO. de Londres en 1908

En 1932, en los Juegos de Los Angeles, se encontró en los vestuarios de los nadadores japoneses, que habían dominado absolutamente las pruebas de natación, unas plantas en cuya composición intervenía la trinitrina. En los Juegos Olímpicos de Berlín celebrados en 1936 el alemán Harbig protagonizó una victoria utilizando anfetaminas. Años después, en los Juegos Olímpicos de Helsinki de 1952, y quizá porque se sospechaba de una posible existencia de dopaje, el médico Dr. Prokop alertó al Comité Olímpico Internacional sobre la detección de signos evidentes de una loca utilización de sustancias y medicamentos y de síntomas más que preocupantes en algunos deportistas. Lo que originó que forma oficial, se inspeccionara el vestuario y los alimentos de los deportistas olímpicos, pero estas primeras medidas finalizaron sin éxito.

En 1956 durante los Juegos Olímpicos de Melbourne, el Dr. Dirix, otro médico que luego fue secretario de la Comisión Médica del Comité Olímpico Internacional desde su fundación en 1967 hasta 1994, corroboró las sospechas del Dr. Prokop, relatando que surgieron problemas al contemplarse la posibilidad de utilización de sustancias estimulantes durante las competiciones. Por otra parte, en los deportistas surgieron trastornos médicos que difícilmente podrían diagnosticarse como normales, incluso al aparecer tras una seria competición.

En la 57ª sesión celebrada en 1960 en San Francisco, Brundage llamó la atención de los miembros del Comité Olímpico Internacional sobre el uso extendido de píldoras de sulfato de anfetamina, sobre todo en algunas especialidades deportivas, e insistió sobre la gravedad del problema. Como consecuencia, en la 59ª sesión celebrada en Atenas el siguiente año se creó una Comisión Médica.

Pero fueron los Juegos Olímpicos de Roma, celebrados en 1960, los que marcaron un importante punto inicio en la lucha contra el dopaje, cuando surgió

la muerte del ciclista danés Knud Enemar Jensen, que falleció tras un colapso irreversible, cuando participaba en la prueba de los 100 kilómetros contrarreloj por equipos. Según los resultados de la autopsia, la muerte se debió a las dosis masivas de anfetaminas y de estimulantes de la circulación sanguínea que había utilizado y que su preparador confesó haber suministrado no sólo a él, sino también a sus compañeros de equipo, dos de los cuales fueron hospitalizados en graves condiciones, aunque no llegó a producirse el fatal desenlace. Fue la señal definitiva que alertó a los responsables deportivos de la existencia de un problema que había que controlar, instaurando medidas disuasorias y efectivas, pero controladoras y sancionadoras.



El ciclista danés Knud Enemar Jensen, ayudado por sus compañeros en los JJ.OO. de 1960

A esta muerte, siguió la del boxeador Billy Belto en 1963, por sobredosis de heroína, lo que fue otra justificación para qué en 1964, en los Juegos Olímpicos de Tokio, aun sin controles antidopaje específicos, el Comité Olímpico Internacional intentara, con la colaboración de la Unión Ciclista Internacional, que los médicos Dirix y Dumas realizaran inspecciones, para impedir o descubrir posibles casos de dopaje. Aunque las primeras actuaciones culminaron con éxito, después se tuvo que suspender ante el boicot que las mismas ocasionaron. Como consecuencia de esta situación, y para discutir el problema y encontrar soluciones, el príncipe Alexandre de Merode, desde entonces Presidente de la Comisión Médica del Comité Olímpico Internacional, concertó una reunión con Avery Brundage, presidente entonces de este organismo, que también se reunió para tratar este tema con los doctores Dirix, Dumas y Shirai. Simultáneamente numerosos médicos de comités olímpicos nacionales y de las delegaciones nacionales firmaron una declaración en la que expresaban su unánime oposición y condena al dopaje, acordando el Movimiento Olímpico el compromiso de luchar contra el dopaje en todas las disciplinas.

En 1965, en la 64ª sesión del Comité Olímpico Internacional celebrada en Madrid, el príncipe de Merode, tras la experiencia de las reuniones celebradas el año anterior en Tokio, con ocasión de los Juegos Olímpicos, presentó un informe preparado en colaboración con el Dr. Albert Dirix sobre "Los problemas del dopaje en los Juegos Olímpicos", el cual constituyó el inicio de la lucha contra el dopaje emprendida desde entonces por el Comité Olímpico Internacional y su Comisión Médica.

Todavía se produjo otra muerte dramática, cuando ante las cámaras de la televisión y en consecuencia a los ojos de multitud de televidentes Tony

Simpson, murió en el Monte Ventoux cuando corría el Tour de Francia de 1967. Fue el detonante de alerta ante las proporciones que empezaba a adquirir el problema que se estaba expandiendo en el deporte. Se iniciaba el dopaje actual, aunque consecuentemente también la lucha contra esta práctica antidportiva. Con estos antecedentes se activó la preparación de las actuaciones antidopaje, y se introdujeron los controles en México'68, aunque no fueron verdaderamente efectivos hasta Munich'72, cuando el Profesor Manfred Donike, Director del Laboratorio antidopaje de Colonia de la RFA, se hizo cargo de los análisis de las muestras que se recogieron en esos Juegos.

En 1971, un informe del Comité Patón sobre el Plan para la supresión del dopaje, puso de relieve que era imposible eliminar por completo el dopaje de los caballos de carreras.

En 1985 los americanos se escandalizaron al conocer por la prensa el consumo de drogas entre las grandes figuras del Baloncesto; pero el escándalo llegó con la muerte al año siguiente de dos deportistas de 20 y 21 años; uno jugador de Baloncesto de la Universidad de Maryland y el otro jugador de Rugby del Cleveland Browns.

La década de los sesenta del siglo XX, conoció el inicio del triste auge del dopaje, pero también de forma paralela y consecuente se iniciaron las acciones dirigidas contra esta práctica, con el objetivo de erradicarla del deporte. En 1963 el Consejo de Europa unificó las voluntades de varias naciones que acordaron luchar contra esta práctica, y en 1968 se iniciaron los primeros controles oficiales en unos Juegos Olímpicos. Diversas federaciones internacionales, como las de atletismo y ciclismo, también iniciaron los controles antidopaje en estas fechas.

Tal vez el deporte que más ha sufrido la duda del dopaje ha sido el ciclismo, con casos muy mediáticos y conocidos. En 1969, ya Eddy Merckx pasó por el martirio del doping, cuando era líder del Giro y debió dejar el maillot rosa a Felice Gimondi después de que se le detectara un estimulante. Angel Arroyo, fue desposeído de la Vuelta a España de 1982 por dar positivo por Lidepran. En 1988 Pedro Delgado, pocos días antes de inscribir su nombre como ganador del Tour, se le detectó probenecid, un diurético aceptado entonces por la U.C.I. pero prohibido por el C.I.O. Delgado estaba dentro de la ley del ciclismo y todo quedó en un susto. Marco Pantani fue expulsado del Giro en 1999 un día antes de finalizar la carrera cuando era líder. La historia se repitió después con Stefano Garzelli (2002) también en la ronda italiana y con Roberto Heras cuando fue desposeído de su victoria en la Vuelta a España en el 2005.

Pero sin lugar a dudas, el caso que más ha dado que hablar en las últimas décadas sobre el doping en el deporte, fue el del atleta canadiense Ben Johnson, que después de haber batido el récord del mundo de 100 m lisos y ganado la medalla de oro en la misma prueba de los Juegos Olímpicos de Seul (Corea) en 1988, se le descalificó retirándole todos las medallas y récords.

No obstante, el Tour de 1998 fue el más polémico de la historia del dopaje, cuando Willy Voet, masajista del equipo Festina, fue detenido y encarcelado en Dublín, tres días antes del inicio del Tour de Francia. Ello desencadenó una auténtica persecución policial y judicial contra el equipo que provocó la detención en pleno Tour, de su director, Bruno Roussel y de su médico Eric Rijckaert, así como la expulsión del equipo del Tour. La investigación del juez francés Patrick Keil fue un auténtico terremoto en el

mundo del ciclismo e implicó a Brochard, Moreau, Zülle, Dufaix y al mismísimo Richard Virenque, que prestó declaración casi un año más tarde.

Sin embargo, en mayo de 2006, volvió a aparecer el doping en el ciclismo, cuando la Guardia Civil Española detuvo en Madrid a Manolo Saiz (director deportivo del equipo Liberty Seguros), con 60.000 euros, intentando comprar anabolizantes a Eufemiano Fuentes y José Luis Merino Bartres, médicos que portaban bolsas con sustancias dopantes, que implicaban a ciclistas de muchos otros deportes, lo que provocó que en el Tour no participasen ese año la mayoría de las grandes figuras de este deporte.

La historia del dopaje no ha finalizado aún y cada día siguen apareciendo nuevos casos, provocados en cierta manera por el ánsia y la necesidad de ganar a toda costa en este ámbito del deporte profesional falto de la ética deportiva propia del espíritu olímpico. La evolución de las sustancias dopantes detectadas a lo largo de la historia del dopaje ha sido y es cada vez más larga, pasando desde sustancias simples de estimulación hasta las cada vez más sofisticadas y difíciles de detectar. Todo vale con tal de triunfar, pero por suerte, la lucha por descubrir y eliminar a los tramposos de las competiciones deportivas, también se ha iniciado y empieza a disponer de los medios necesarios para luchar contra él.

5. MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN EL DEPORTE

Gracias a la gran evolución de los medios de comunicación y su rápida difusión de noticias los acontecimientos deportivos se han visto beneficiados. Debido a esta afinidad recíproca entre deporte y medios de comunicación, se consiguió una gran evolución en estos últimos con la creación de nuevas secciones, la profesionalización de especialistas y con la creación de héroes en el deporte. La mayor unión de esta relación coincidió con la aparición de la televisión comercial en los años 50. En los años siguientes, con el gran boom de la televisión, empezó a comercializarse el deporte a través de la publicidad. Además de aparecer grandes beneficios televisivos para gestores de clubes, federaciones deportivas, e incluso los propios deportistas, comercializando con los derechos de las transmisiones deportivas.

En la actualidad, sería difícil pensar para la masa popular, que la televisión no incluyese en su programación la retransmisión de partidos, campeonatos, exhibiciones deportivas, de igual manera que no cabe pensar en la oportunidad universal que ha alcanzado el deporte sin la contribución de la televisión.

Con el paso de los años, el deporte no solo a encontrado importancia en la televisión, sino la radio, la prensa escrita y hasta las redes informáticas, se han fortalecido y mantienen grandes niveles de audiencia gracias al deporte.

5.1. La Prensa Escrita

Uno de los primeros relatos conocidos de actividad deportiva es la descripción que hace Homero de los juegos funerarios en La Iliada y la Odisea. Después, el escritor Pausanías hace descripciones de los Juegos Olímpicos en al antigua Grecia.

La primera mención al deporte de forma impresa aparece en un libro del italiano Virgilius Polydoris, en 1537.



Uno de los primeros periódicos en el que aparecieron artículos sobre temas deportivos fue el Illustrated Newspaper de Frank Leslie en New York, que en la segunda mitad del siglo XIX publicó por primera vez un artículo sobre el Baseball.

En 1870 el New York Clipper publicó por primera vez una columna deportiva titulada “Metrópolis”, que contribuyó que el resto de los periódicos de la época se ocuparan del deporte y las excursiones que comenzaban a programarse como actividades recreativas y de ocio.

En 1892, la Western Unión pagó a 50 telegrafistas para enviar 208.000 palabras describiendo la pelea de boxeo entre Sullivan y Kilrain.

La tradición de hacer reportajes deportivos atrajo a los mejores escritores del periodismo para cubrir esta área durante la Inglaterra victoriana en donde numerosos deportes contemporáneos como el fútbol, el cricket, el atletismo y el rugby fueron organizados en una forma muy similar a la actual.

Un ejemplo claro del periodismo deportivo inglés es el cricket, posiblemente por su gran estima en la sociedad, lo cual ha atraído con frecuencia a los más destacados escritores. El Manchester Guardian, durante la primera mitad del siglo XX, empleó a Neville Cardus como el corresponsal del cricket. Cardus recibió el título de Caballero Real (Sir), por sus servicios como periodista deportivo. Uno de sus sucesores fue John Arlott, quien después fue mundialmente conocido por sus comentarios en la BBC y por sus poesías.

Ya con la restauración de los Juegos Olímpicos modernos, comienza a percibirse el deporte como actividad de masas. La primera cita olímpica (Atenas, 1896) es cubierta por enviados especiales de Le Figaro y The Times.

Las primeras publicaciones deportivas aparecen en Europa a mediados del siglo XIX: Sportsman (Reino Unido) y Le Sport y Journal des Haras (Francia). A finales del siglo XIX aparece el primer diario deportivo francés (Le Veló) y el New York Journal amplía a nuevos deportes el espacio que dedicaba a la hípica.

Los primeros Juegos Olímpicos de Londres de 1908 atrajeron a una gran variedad de medios de comunicación, los cuales asignaron sus mejores periodistas a dicho evento. El Daily Mail, por ejemplo, tenía a Sir Arthur Conan Doyle en el White City Stadium para cubrir las finales de la primera maratón. Tal fue el drama de la competición en la cual Dorando Pietri colapsó justo en la línea final, que Conan Doyle lideró una campaña pública para que el italiano, a quien le fue negada la medalla de oro al descalificarlo, recibiera una copa especial de plata la cual fue entregada por la reina Alejandra.

Otro evento importante es la competencia de Londres, llamada la Maratón Politécnica, creada en 1908 sobre la ruta de las olimpiadas, a las afueras de la casa real del Castillo de Windsor hasta White City. Fue inicialmente patrocinada por la revista Sporting Life que buscaba cubrir todos los eventos deportivos más que presentar las carreras de caballos, objetivo que logró luego de la II Guerra Mundial.

Por otra parte, en Francia la revista L'Auto, predecesora de L'Equipe, jugó un gran papel en la construcción del interés deportivo de la sociedad cuando anunció en 1903 que organizaría una competencia de ciclismo a nivel nacional. Fue así como nació el Tour de France y los periodistas jugaron un papel definitivo en su conformación y fundación, lo que en la actualidad continúa y se refleja en el coche amarillo en donde se lee L'Auto. Como una versión similar nació posteriormente el Giro d'Italia esta vez dirigido por un coche rosado con el título La Gazzetta.

En España, las primeras publicaciones deportivas están relacionadas con la caza y la colombofilia: El Cazador (Barcelona, 1856), La Ilustración Venatoria (Madrid, 1878), El Colombaire (Valencia, 1886). Otras publicaciones de la época son Los Deportes, Crónica del Sport, El Sport Española, etc.

A comienzos del siglo XX se inició un espectacular auge del deporte y con él, de la prensa deportiva. En 1824 nació el primer diario deportivo español: El Excelsior (Bilbao), editado por Javier Cortázar. Dos años después, el Mundo Deportivo (que había nacido como semanal en 1906) pasó a hacerse también diario. También surgió una prensa satírica relacionada con los deportes, como "La Barrila Deportiva", o "Xut!".

El periódico "AS" nació en 1932, lo saca la editorial Estampa (actualmente PRISA). No fue hasta 1967 cuando se convirtió en diario.

El "Marca" nació como semanario en San Sebastián, en plena Guerra Civil (1938). Pronto se vió interrumpido y luego reeditado en formato diario como parte de la Prensa del Movimiento. En 1984 adquirió la propiedad del diario el grupo Espacio Editorial (actualmente Recoletos).

En 1979 nació en Cataluña el diario "Sport". Hasta mediados de los 80, la prensa no salía los lunes por descanso dominical. Lo único que se editaba era "La Hoja del Lunes" (las hacía la Asociación de la Prensa de cada ciudad) en las que el tema central era la jornada futbolística.

En 1989 se fundó en Barcelona la asociación European Sports Magazines, que agrupaba a las principales publicaciones del sector como Don Balón, Kicher (Alemania), Guerin Sportivo (Italia).

Los diarios de información general también prestaban atención especial a las noticias deportivas. Los lunes solían sacar un cuadernillo especial dedicado a la jornada de fútbol. Uno de los primeros diarios españoles en crear una sección con noticias solo deportivas fue "ABC" en 1905.

La información taurina siempre tuvo gran tradición en España; la primera crónica apareció en el “Diario de Madrid” de 1793. La revista “La Lidia” apareció en 1882.

La prensa deportiva ha promocionado el ejercicio de determinados deportes. Así en el ámbito ciclista, L’Equipe (antes L’Auto) creó el Tour de Francia, La Gazzeta dello sport el Giro de Italia, e Informaciones la Vuelta a España (1835).

La prensa deportiva especializada en España es muy amplia, encontrándose publicaciones como: “Gigantes del Superbasket” (inicialmente eran dos revistas), “Coche actual”, “Bicisport”, “Marathon”, etc. Entre la prensa internacional destacan A Bola (Lisboa), La Gazzeta dello Sport (Milán), Corriere dello Sport (Roma), L’Equipe (París), Meridiano (Caracas) y Olé (Buenos Aires).



5.2. La Radio

El comentarista deportivo surge a finales de la década de los 20 con el invento de la radio en 1920. A partir de 1926, los servicios telegráficos podían retransmitir casi instantáneamente por radio, las imágenes de una carrera, o de un gol.

El deporte es objeto de especial tratamiento en la radio: Carrusel Deportivo, Tablero deportivo, Super García y en la televisión: Estudio Estado, El día después, etc.

En cuanto a las agencias, en 1939 se fundó Alfil, como sección especializada en deportes de Efe. En 1978 se creó la agencia de noticias Mencheta, especializada en Deportes y en 1985 la sección de deportes de la agencia “OTR.de sports”.

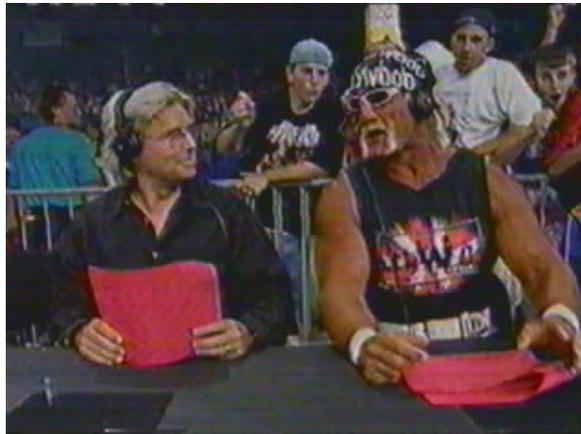
Las primeras retransmisiones en España, independientemente de las taurinas, fueron las de boxeo, a las que le siguieron en la temporada 1927-1928, las de Fútbol, con el inicio del Campeonato Nacional de Liga. A principios de los años cincuenta, aparecen los grandes programas deportivos radiofónicos, que han formado parte de la memoria colectiva de varias generaciones de españoles. En octubre de 1952 se inició en la SER el programa “Carrusel deportivo” (inicialmente llamado “Carrusel Deportivo Terry”), creado por Vicente Marco a iniciativa de Bobby Deglané, con larga duración y llamado a convertirse en el programa radiofónico más seguido por

los españoles los domingos. De inmediato en RNE se creó el programa “Tablero deportivo”, dirigido en principio por Juan Pablo Salinas y renovado en los años sesenta por Adolfo Parra, “Parrita”, con mucha menor duración y horario posterior y sin el despliegue de corresponsales del programa de la SER, esas voces locales que de un “Gilera” a un “Juan Tribuna” pronto se hicieron tan familiares a los oyentes españoles. Al inicio de la temporada 1955-1956 asoma un tercer programa dominical, “Domingo deportivo español”, en la Red de Emisoras del Movimiento, REM, con Juan Martín Navas a su frente.

En la primavera de 1953, se inicia en RNE ‘Radiogaceta de los deportes’, que dirige inicialmente Manuel Gil y que aún se mantiene; con él aparece el primer programa deportivo diario en cadena de la radio española.

En 1972 se inicia en la SER el primer programa deportivo nocturno, ocupando e incluso de madrugada, “Hora 25”, que convierte en ídolo deportivo a un comentarista, José María García, que posteriormente fue pasando por diversas cadenas hasta 2002. El hueco dejado por él en la Ser lo ocupó en 1989 el programa nocturno de “El Larguero”, dirigido por José Ramón de La Morena, que apoyado en la densa red de emisoras generalistas del grupo Prisa, se alzó a mediados de los noventa con el liderazgo en la audiencia de la radio deportiva nocturna.

El número de emisoras de radio en Internet dedicadas a emitir programas deportivos, bien en exclusiva bien como contenido dominante en la programación, no deja de incrementarse. En EE UU son ya más de 50. En éste ámbito, aparece pronto en Internet la especialización deportiva, así en el 2001 surgió en México RPM Stereo, dedicada en exclusiva al mundo del automovilismo.



5.3. La Televisión

En 1982 se retransmitió por primera vez un encuentro de Baseball por una red de televisión.

En 1992 había 1.000 millones de TV y en 1996 ya había 1.300 millones. Para hacer una comparación en millones de espectadores, entre las audiencias deportivas y otros eventos relevantes de su época, podemos ver como: la llegada del hombre a la luna (1969) con 500 millones; el Campeonato del Mundo de Fútbol de Italia (1990) con 1060 millones; y los Juegos Olímpicos de Barcelona (1992) con 3500 millones.

Televisión y deporte se necesitan mutuamente. El desarrollo de uno coincide con la evolución del otro y la parafernalia que rodea a uno, no sería posible sin la sofisticación imparable e imprevisible de la otra. Desde mitad del siglo XX, cada edición de los Juegos Olímpicos ha marcado un paso más en la evolución tecnológica traducido en récords de audiencias:

- Melbourne 1956: Primera retransmisión de TV a la ciudad sede.
- Roma 1960: Emisión en diferido con cintas enviadas por avión, con 20 horas de programación en la CBS.
- Tokio 1964: Primera retransmisión de televisión por satélite en diferido, por los desfases horarios.
- Mexico 1968: Primera retransmisiones en directo.
- Munich 1972: Consolidación de la TV en color y uso del video.
- Montreal 1976: Intervienen cuatro satélites Intelsat.
- Los Ángeles 1984: La cadena ABC fue el principal patrocinador de los JJ.OO.
- Seul 1988: Retransmisión en alta definición
- Barcelona 1992: Consolidación de la fibra óptica.



El primer gran acontecimiento deportivo emitido en las pantallas españolas fue la retransmisión de un partido de fútbol. El encuentro, que fue filmado y emitido con posterioridad, tuvo como protagonistas al Real Madrid C.F. y el Racing de Santander con solo tres cámaras. Aunque no se trataba de un evento televisivo en directo, el partido celebrado el 24 de octubre de 1954 fue la retransmisión experimental que marcaría el inicio de las sucesivas retransmisiones futbolísticas. Dos años después, el 28 de octubre de 1956, se iniciaban en la cadena estatal, las emisiones regulares de partidos de fútbol, aunque todavía en diferido. Ya en abril de 1958, tuvo lugar la primera retransmisión en directo de un partido de fútbol. En el encuentro se enfrentaban el At. Madrid y el R. Madrid y a pesar del retraso existente si se comparaba España con otros países, fue todo un avance.

El 5 de junio de 1960 tuvo lugar la primera retransmisión deportiva en directo de un deporte diferente al fútbol y fue la final del Trofeo de Tenis, entre Gimeno y el italiano Giuseppe Merlo.

6. LA MUJER EN EL DEPORTE

Según Pausanias, historiador griego, en la base de un monumento de Olympia se podía leer: “Yo Cyniska, descendiente de los reyes de Esparta, coloqué esta piedra para recordar la carrera que gané con mis rápidos pies, siendo la única mujer de toda Grecia en ganar.”

En la Edad Media se tienen referencias de la participación de mujeres en las competiciones deportivas populares; aunque a final de esta época es cuando se impuso el ideal de amor caballeresco y cortesano, que creó el estereotipo de mujer delicada; además el comienzo del uso del corsé limitaba sus posibilidades motrices.

En el siglo XIX, al desarrollarse el deporte moderno en la Inglaterra dominada por el ideal victoriano, de mujeres modestas y sumisas, se contribuyó a mantener alejadas a las mujeres de la práctica deportiva, que se desaconsejaba por considerar que las masculinizaba, deformaba físicamente y era poco femenino.



El 4 de junio de 1913, la sufragista Emily Davison, irrumpió en la pista de carreras del hipódromo mientras se disputaba el derby de Epsom, agarrándose a las riendas del caballo Anmer, propiedad del rey, haciendo caer a caballo y jinete, al tiempo que era arrollada, lo que le provocaría la muerte, convirtiéndose con ello en una de las primeras mártires en defensa de los derechos de la mujer.

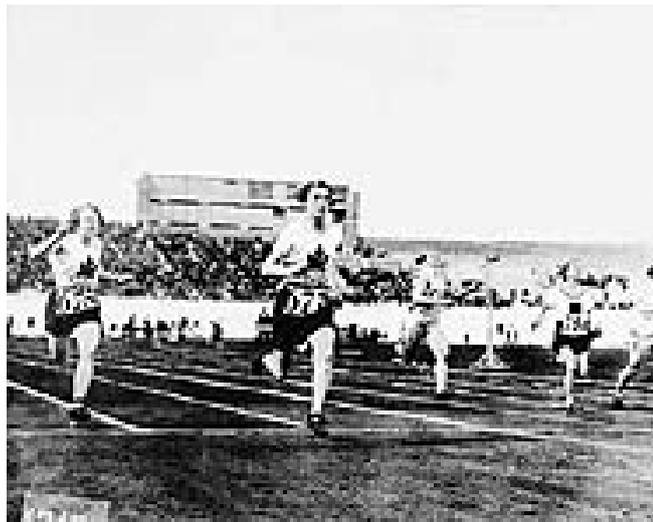


La sufragista Emily Davison fallecida en el derby de Epsom en 1913

A partir de las luchas “feministas” de los años 20, comenzaría un acercamiento de la mujer hacia la práctica deportiva. En 1917 la francesa Alice Melliat, funda la Federación de Sociedades Femeninas de Francia (FFSF) y en 1921 organiza en Mónaco la “Olimpiada Femenina” con la participación de 5 países (Gran Bretaña, Suiza, Italia, Noruega y Francia).

En 1921 se funda la Federación Internacional Deportiva Femenina (FSFI), que al año siguiente volvería a organizar la 2ª edición de la Olimpiada Femenina, celebrándose a partir de entonces cada 4 años hasta 1934.

Al no incluir la Federación Internacional de Atletismo, pruebas femeninas en los Campeonatos Mundiales, la FSFI organizó el 20 de abril de 1922 en el estadio Pershing de París, los Juegos Mundiales Femeninos, la segunda edición se celebró en 1926 en Gotemburgo (Suecia), después en Amsterdam en 1928, en Praga en 1930 y en Londres en 1934; disolviéndose la FSFI en 1938.



La tenista francesa Suzanne Lenglen se proclamó en 1923 por quinta vez consecutiva vencedora del torneo de Wimbledon, pasando a la historia no solo por sus triunfos deportivos, sino también por haber sentado un cambio en la moda del vestir de las tenistas.



La tenista francesa Suzanne Lenglen

La primera mujer en correr una Marathón, fue Kathrine Switzer (estadounidense nacida en Alemania), que en 1967 desafió las normas cuando se inscribió en la Maratón de Boston como Kv. Switzer, con el dorsal 261. Sin embargo, a mitad de la prueba el comisario Jock Semple se dio cuenta e intentó detenerla, pero el resto de corredores se lo impidió y la “escortaron” para que pudiera terminar la carrera, con un tiempo de 4 horas y 20 minutos.



Kathrine Switzer en la Maratón de boston de 1967

La Participación de la mujer en los Juegos Olímpicos

La primera participación femenina en unos Juegos Olímpicos fue en Paris en 1900, en las pruebas de golf y tenis; en San Louis (1904) se añadió el tiro con arco y en Londres (1908) también participaron en vela y patinaje artístico.

La primera vencedora en unos Juegos Olímpicos modernos, fue la tenista británica Charlotte Cooper, aunque para algunos historiadores el honor de ser la primera vencedora en una prueba olímpica le correspondió a la estadounidense Helen Pourtalés, quien en los Juegos Olímpicos de Paris en 1900, formaba parte de la tripulación de la embarcación de remo de su esposo, el conde suizo Alexander de Pourtalés, que vencieron en la clase de 1-2 toneladas y lograron el triunfo 48 días antes que la tenista británica.



Charlotte Cooper



Helen Pourtalés

La mujer que más veces ha competido en unos Juegos Olímpicos, es la tiradora de esgrima sueca: Kerstin Palm, en siete ediciones consecutivas de 1964 a 1988.

La primera mujer en acceder a un cargo directivo del C.O.I. fue la francesa Anita L. DeFrantz en 1981, como Vicepresidenta del C.O.I. y Presidenta del Grupo de trabajos de Mujer y Deporte.

Las primeras mujeres en incorporarse como miembros de la Asamblea del COI, fueron la venezolana Flor Isava Fonseca y la finlandesa Pirjo Haggman en 1981.

La mejicana Enriqueta Basilio Sotelo, corredora de vallas, se convirtió en 1968 en la primera mujer en portar y encender la llama olímpica en el estadio.

La 1ª Maratón olímpica femenina en unos Juegos Olímpicos se disputó en 1984 en Los Ángeles, siendo ganada por la estadounidense Joan Benoit con un tiempo de 2:24:52.

En toda la historia de los Juegos Olímpicos modernos, la participación femenina ha representado de 1900 a 1996, un 17'55% en los juegos de verano y un 21'85% en los de invierno.

En Sydney (2000) participaron 4.504 mujeres (43%) de un total de 10.382 deportistas; compitiendo en 25 de los 28 deportes del programa.



Joan Benoit, Primera vencedora olímpica de Maratón.

Josefa Idem: Es la mujer con mayor número de participaciones en unos JJ.OO. Campeona olímpica y mundial en la especialidad de K1 (kayak individual). Comenzó su carrera deportiva en su Alemania natal, pero desde 1990 vive y compete internacionalmente por Italia. En sus veinte años de

carrera ha ganado 38 medallas en Juegos Olímpicos, Mundiales y Europeos. Ha participado en ocho ediciones de los JJ.OO., de forma continua desde la edición de 1984 en Los Ángeles hasta Londres 2012. En las dos primeras Olimpiadas con la RFA y con Italia el resto. En el 2013 fue nombrada Ministra de Igualdad de Oportunidades, Deporte y Políticas de Juventud en el gobierno italiano.



La palista alemana Josefa Idem

7. EVENTOS DEPORTIVOS MUNDIALES DESTACADOS DEL SIGLO XX

- **Tenis**

- **Copa Davis:**

El 10 de agosto de 1900 se disputó en Boston el primer torneo por equipos nacionales de Tenis, la Copa Davis; organizada por el estadounidense Dwight F. Davis, que en 1901 había sido finalista en Wimbledon y campeón americano de dobles desde 1899 hasta 1905; además había sido Ministro de la guerra y gobernador de Filipinas. Desde 1900 hasta 1903 se trató de un torneo entre USA y el Reino Unido, pero a partir de esa fecha se convirtió en un torneo abierto. En la primera edición resultó vencedor el equipo de USA por 3-0, aunque no se pudo terminar el torneo por culpa de la lluvia.



Trofeo de la Copa Davis de Tenis

- **Beisbol**

- **Series Mundiales**

El 13 de octubre de 1903 se enfrentaron por primera vez los ganadores de las dos ligas de Beisbol existentes en USA, en la primera

final de las series mundiales entre los equipos de Pittsburgh y Boston, venciendo este último por 5 a 3.

- **El Juego perfecto**

El 5º partido de los mundiales de Beisbol en 1956, pasó a la historia de este deporte. Don Larsen, que lanzaba para los New York Yankees contra los Brooklyn Dodgers, realizó un juego perfecto que pasó a la historia, impidiendo a todos los bateadores contrarios alcanzar la primera base.

- **Atletismo**

- **Récord de la Milla**

El atleta estadounidense Roger Bannister superó por primera vez en Oxford, la barrera de los 4 minutos en la prueba de la Milla en 1954, con un tiempo de 3'59"4.



El atleta estadounidense Roger Bannister

- **Dos metros de altura**

El estadounidense George Horine se convirtió en el primer saltador en superar los dos metros en la prueba de salto de altura, según reconoció al constituirse en 1912 la Federación Internacional de Atletismo; esta marca la había logrado mediante la técnica por él inventada del "western roll" (que consistía en saltar a horcajadas sobre el listón, de ahí que también recibiera el nombre de método de "rodillo ventral"). Posteriormente, Horine lograría la medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Estocolmo en ese mismo año.

- **Fútbol**

- **Copa del Mundo de Fútbol**

Es con los Juegos Olímpicos, el espectáculo deportivo que mayor número de espectadores e interés despierta actualmente. La primera edición se disputó en 1930 en Uruguay, que fue también su primer vencedor y celebrándose cada cuatro años, excepto en 1942 y 1946 por causa de la Guerra Mundial. En las 21 ediciones (hasta 2020), solo 8

equipos han logrado proclamarse campeones: Brasil (5), Italia (4), Alemania (4), Argentina (2), Uruguay (2), Francia (2), Inglaterra (1) y España (1). El trofeo inicial era la Copa Jules Rimet, que fue donada a Brasil cuando se coronó campeón por tercera vez en 1970, esta copa fue robada y probablemente fundida en 1983.



Copa Jules Rimet de Fútbol

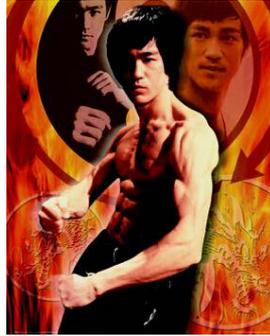
- **Football Americano**
 - **Liga nacional NFL**

El 15 de enero de 1967 se jugó en el estadio de Los Ángeles, el primer campeonato de Football Americano, entre los vencedores de las dos grandes ligas de EE.UU., el Green Bay de la Liga Nacional y el Kansas City de la Liga Americana, venciendo el primero de ellos por 35-10.



- **Artes Marciales**
 - **Fallecimiento de Bruce Lig**

El 20 de julio de 1973, a la edad de 32 años, falleció Bruce Lee a causa de un edema cerebral, el experto en Kung-fu y artes marciales en general, además de estrella cinematográfica.



El especialista en Kung-Fu Bruce Lee

- **Gimnasia**

- **La perfección gimnástica**

La gimnasta rumana **Nadia Comanecchi**, ganadora de 5 medallas de oro, 3 de plata y 1 de bronce olímpicas, además de varios Campeonatos de Europa y Mundiales; fue la primera en lograr de los jueces la puntuación perfecta (10) en una competición olímpica, en los Juegos Olímpicos de Montreal en 1976, alcanzando una teórica perfección en sus ejercicios. Fue la primera mujer que realizó el difícilísimo doble mortal de espaldas en la salida de su ejercicio de asimétricas.

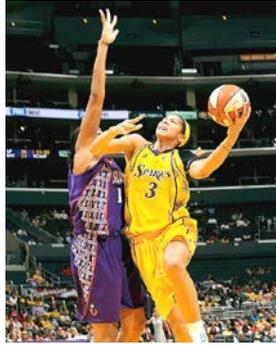


La gimnasta rumana Nadia Comanecchi

- **Baloncesto**

- **Profesionalismo del Baloncesto Femenino**

Algo parecido ha sucedido en el profesionalismo deportivo femenino con la liga profesional de la Asociación Nacional de Baloncesto Femenina, o WNBA, en U.S.A.; aunque en este caso siguen existiendo notables diferencias de salarios entre las jugadoras y los jugadores. Esta liga se inició el 21 de junio de 1997, tras aprobar la NBA la creación de la WNBA, que no fue la primera liga profesional de baloncesto femenino estadounidense, ya que con anterioridad se disputaba la WBL (1978), pero sí que es la primera que cuenta con el amparo de la NBA.



Encuentro de la WNBA en U.S.A.

- **Juegos Extremos**

La historia de estas particulares olimpiadas se remonta a 1990, cuando un grupo de amigos, aficionados a diversas modalidades deportivas, decidieron organizar un acto que recogiera todas sus disciplinas favoritas. El 12 de abril de 1993, la cadena de televisión norteamericana ESPN, anunció en una rueda de prensa celebrada en el Hollywood Planet de New York, la celebración en junio de 1995 de la primera edición de los Juegos Extremos, que se desarrolló del 24 de junio al 1 de julio de 1995 en Newport, Providence y Middletown, en 9 deportes diferentes de los denominados de riesgo y aventura, o californianos. En 1997 se celebra por primera vez una edición de deportes de invierno y otra de verano.



En 1998 se celebran por primera vez pruebas clasificatorias internacionales en los X Games Asiáticos de Phuket (Tailandia), ya que hasta entonces era exclusivamente para americanos y canadiense. En el 2002 se disputa por primera vez la competición global por equipos de países con los seis mejores equipos. El número de espectadores de las diferentes ediciones ha oscilado entre los 198.000 de la primera edición de 1995 hasta los 412.673 que a través de las diferentes retransmisiones de televisión pudieron observarlos en el 2003, aunque en los últimos años esta cantidad ha sido ampliamente superada. Los deportes en los que se compite varían en cada edición aunque hay unos cuantos que suelen ser fijos como: Bungy Jumping, Mountain Bike, Patinaje en línea, Skateboarding, Skysurfing, Street Luge, Snowboard, Wakeboard, etc.

- **Eternal Running**

La Fisherman's Friend Eternal Running, es una carrera que se realiza en una distancia de 10 Km. aprox., que se desarrolla en su totalidad por parajes no habituales en los que los participantes deben superar mientras corren los diferentes obstáculos que se encontrarán cada 700 metros, con valentía y humor. La organizó por primera vez Thunar Esports en Barcelona en 2002, ahora se ha convertido en un Circuito Mundial.

Cada carrera es diferente, pero todas se caracterizan por su dureza, ya que en todas hay diversos obstáculos, aparte de la distancia y, sobre todo, el frío, como son balas de paja, ríos, "piscinas" de fango, circuitos de alambres, etc. La carrera ha tenido varios patrocinadores según ha ganado en popularidad, en el 2013 la organizó la empresa Thunar Esports, aunque en ediciones anteriores fue patrocinada por de Buff, Kelme y Asics.



Un obstáculo de la prueba Eternal Running

8. EVENTOS DEPORTIVOS DESTACADOS EN ESPAÑA EN EL SIGLO XX

El llamado “sport” del siglo XIX fue un fenómeno que podemos considerar como pintoresco y que era mirado con desconfianza en un país como España, que históricamente era reticente hacia todo lo que venía de fuera. Sin embargo, su práctica por la aristocracia y su creación en los ámbitos anglosajones, considerados los modelos a seguir para alcanzar la modernidad, así como la dedicación de Alfonso XIII a disciplinas como la hípica, el tiro y el automovilismo, impulsaron que se fuera incrementando su práctica en las clases altas de la sociedad. Como deporte de masas, el fútbol impulsado por empresas y trabajadores extranjeros, comenzaron a adquirir interés popular, así como los combates de boxeo, en muchos casos vinculados con el interés por las apuestas, y sobre todo, a partir de la aparición de Paulino Uzcudun.

El deporte en España comenzó a estructurarse de forma contundente en los umbrales del siglo XX, surgiendo los primeros campeonatos y federaciones deportivas; iniciándose los primeros campeonatos de Tenis en 1910 y la creación de las primeras federaciones, como la Federación Española de Natación fundada en 1920 y la Federación Española de Atletismo, que se creó en 1918.

Aunque con suma lentitud en su desarrollo, en los primeros treinta años de nuestro siglo, el deporte español se equiparó al del resto de las naciones avanzadas, pese al nulo apoyo oficial.

El Ciclismo fue otro de los deportes que comenzaron a alcanzar gran popularidad en España desde el comienzo del ciclo. En parte, debido a los éxitos de muchos corredores españoles en el Tour de Francia (como Tresserras, Lacasa o Luis del Campo); muchos de los cuales se iniciaban en este deporte para poder subsistir y no por el placer de la práctica deportiva. Ya en 1911 se organizó la primera Volta a Catalunya y en 1927 la Vuelta al País Vasco, con gran éxito popular.

El resto de los deportes continuarían siendo elitistas y minoritarios, aunque algunas de sus figuras llegaron a gozar de cierta fama, como la tenista Lili Álvarez, que alcanzó las finales en Wimbledon durante tres años consecutivos (1926, 1927 y 1928).

La gimnasia será una de las escasas modalidades deportivas reivindicadas por el falangismo, como medio de conseguir una juventud sana y disciplinada. Sin embargo, la práctica deportiva en general, que había empezado a surgir en España durante la República, chocará durante el periodo franquista con su consideración morbosa por parte de las autoridades eclesiásticas, que lo veían como actividades pecaminosas y con atuendos poco morales, especialmente entre las mujeres.

Tras la finalización de la Guerra Civil Española, el régimen franquista estructuró todo el deporte español bajo el control político de la Delegación Nacional de Deportes. Su evolución fue la siguiente:

La Dictadura de Primo de Ribera, había creado el Comité Nacional de Cultura Física, que en 1935 el gobierno de la segunda República sustituyó por la Junta Nacional de Educación Física.

Por Decreto 22 de febrero de 1941 se creó la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes de la Falange Tradicionalista y de las J.O.N.S..

A partir del 17 mayo de 1956, pasó a denominarse Delegación Nacional de Educación Física y Deportes y se adscribió a la Secretaría General del Movimiento. Tras la reorganización de la estructura de dicha Secretaría, por el Decreto de 20 de julio de 1957, surgen las Juntas Provinciales de Educación Física y Deportes como órganos colaboradores de la Delegación Nacional.

Las Delegaciones Provinciales de Educación Física y Deportes se crean por el Decreto 2485/1970 para sustituir a las anteriores Juntas y su organización, funciones y competencias se regularon por una Orden Ministerial 21 de junio de 1974.

El Real Decreto-Ley 596/1977, 1 de abril, pone fin a todas las dependencias del Movimiento y las Delegaciones Provinciales de Educación Física y Deportes pasan a denominarse Delegaciones Provinciales de Deportes y a depender orgánicamente, del Ministerio de Cultura y, funcionalmente, del Consejo Superior de Deportes (creado por R.D. 2258/1977, 27 de agosto).

La estructura orgánica y funcional de las Delegaciones Provinciales de Deportes se modifica, por última vez, mediante el Real Decreto 2083/1978 de 15 de julio.

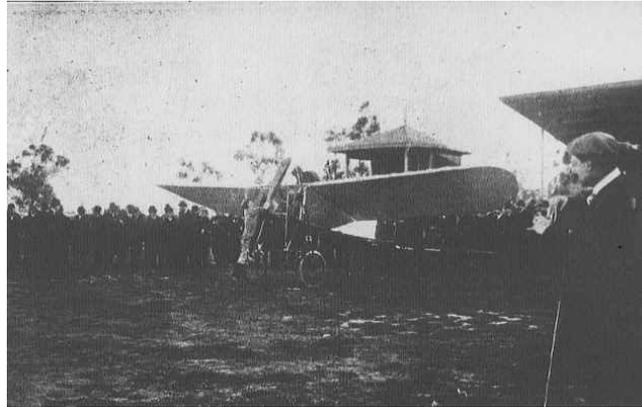
En 1982, se transfieren a las Comunidades Autónomas las competencias en materia de Deportes.

En cuanto a la participación en campeonatos internacionales, es importante resaltar el regreso de deportistas españoles en 1948, tras el boicot como consecuencia de la mundial al régimen franquista, a los XIV Juegos Olímpicos de Londres.

A) DE INICIOS DEL SIGLO XX HASTA LA GUERRA CIVIL (1900-1936)

- **Aeronáutica**

El francés Julien Mamet realizó el primer vuelo en avión sobre España el 11 de febrero de 1910, teniendo una larga lista de continuadores en la pequeña historia de los años locos de la aviación.



El 21 de mayo de 1935, el piloto santanderino Ignacio Pombo logró atravesar en solitario el Atlántico desde Bathurs en África hasta Netal en Brasil.

- **Automovilismo**

El 16 de abril de 1914 sale a la calle el primer automóvil marca “Elizalde” de fabricación nacional, comenzando así la popularidad del automovilismo en España. A primeros de junio de ese mismo año se celebró el primer concurso automovilístico de Navacerrada, presidido por el rey Alfonso XIII.

En 1916 se disputó la primera edición de la vuelta a Cataluña de automovilismo, siendo su primer vencedor un auto, marca Elizalde mod. 20 pilotado por Marc L' Huiller.



Rafael Vierna consiguió en 1922 un gran récord al realizar el trayecto Bilbao-Madrid en 5 horas y 20 minutos, pilotando un coche Hispano-Suiza.

- **Atletismo:**

El primer Campeonato de España de Atletismo que se llevó a cabo, fue el de Campo a Través en la categoría absoluta masculina, que se celebró el 6 de febrero de 1916 en el Paseo de la Castellana de Madrid; hasta 1965 no se disputaría en la categoría femenina, celebrándose en Palencia.

El Campeonato de España Absoluto al Aire Libre se disputó en la instalación de Atocha en San Sebastián, el 8 de septiembre de 1917 y el de Pista Cubierta se celebró en Madrid el 27 de febrero de 1965.

El Campeonato de España de Clubes se disputó por primera vez en 1958 para la categoría masculina, siendo el primer vencedor el F.C. Barcelona.



Carlos Blanco en el Campeonato de 1930.

- **Boxeo**

El 30 de octubre de 1925, el púgil Antonio Ruiz logró ser el primer español en obtener el título de Campeón de Europa, lográndolo en el peso pluma.

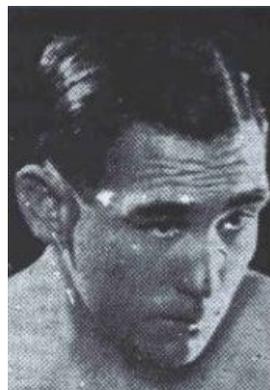


Foto del boxeador Antonio Ruiz

El boxeador guipuzcuano Paulino Uzcudun, se proclama en dos ocasiones Campeón de Europa de los pesos pesados, la primera vez en Barcelona ante el italiano Erminio Spalla en 1926 y en Madrid ante Pierre Charles en 1933. Disputó el título mundial de los pesos pesados en Roma, el 22 de octubre de 1933 ante el campeón Primo Carnera, perdiendo escasamente a los puntos. Ante Joe Louis Barrow (el “Bombardero de Detroit”) sufrió su única derrota por KO, en el Madison Squaren Garden neoyorquino el 13 de diciembre de 1935.



El boxeador Paulino Uzcudum

- **Ciclismo**

El primer campeonato de España de Ciclismo fue el de la modalidad de velocidad, creado en 1883 y ganado por N. Echague en sus dos primeras ediciones. El campeonato nacional de fondo en carretera se creó en 1897. La Unión Velocípeda Española, precursora de la Federación Nacional, se fundó en 1895.



Desde 1911 se celebraba en España la Vuelta a Cataluña, a falta de una gran vuelta que abarcara todo el país. A comienzos de 1935, y en menos de dos meses, por iniciativa de Clemente López Doriga, con el apoyo del diario Informaciones y de su director Juan Pujol, se organizó lo que sería la primera Vuelta a España. La Vuelta saldría de Madrid y allí regresaría, luego de recorrer 3425 km. en 14 etapas. El vencedor fue el belga Gustavo Delcor vistiendo un maillot naranja y las clasificaciones se harían por tiempo. Diez de las catorce etapas de la prueba, superaban los 250 km.



Bernardo Ruiz, vencedor de la Vuelta de 1948

El 9 de noviembre de 1915 se celebra en Barcelona una manifestación de ciclistas para pedir al Ayuntamiento la rebaja del impuesto municipal que debían pagar por el uso de ese medio de locomoción.



- **Fútbol:**

En 1878 se creó el que seguramente fuera el primer club español de Football, el Rio Tinto Foot-Ball Club, aunque esta sociedad no fue inscrita en ningún registro, por lo que no ha quedado constancia legal de su existencia.



Equipo de Rio Tinto (Huelva) de 1878

El 23 de diciembre de 1889, reunida en el Hotel Colón de Huelva, la Compañía minera Riotinto Company Ltd., constituyó legalmente el **Huelva Recreation Club**, que había propuesto el alemán afincado en Huelva: Wilhelm Sundheim. Su primer partido oficial lo disputó el 8 de marzo de 1890 en Sevilla, frente a un equipo de británicos que vivían en la capital hispalense.



Retrato de Wilhelm Sundheim

En 1902 se creó la primera competición a nivel nacional de Football, la Copa de la Coronación, en Madrid, como parte de las celebraciones de la llegada al trono por su mayoría de edad, del rey Alfonso XIII. Se proclamó vencedor el equipo Vizcaya de Bilbao. Al año siguiente se decidió seguir celebrando el torneo de forma anual con el nombre de Campeonato de España de Fútbol.



Copa de la Coronación en el Museo del Athletic.

En 1931 el Campeonato de España de Fútbol se convirtió en la Copa de España y de 1933 a 1936 se denominó Copa Presidente de la República. A partir de la temporada 1938/39 se denominó Copa del Generalísimo, siendo su primer vencedor el Sevilla F.C. y a partir de la temporada 1976/77 se denomina Copa del Rey, siendo su primer vencedor el Real Betis Balompié.



Real Betis, 1940

En 1926 los clubes aprueban el Primer Reglamento del Fútbol Profesional Español y el 10 de febrero de 1929 se disputó la primera jornada de de la primera Liga Española de Clubs de Fútbol, con 10 equipos, de los que resultó Campeón el F.C. Barcelona.



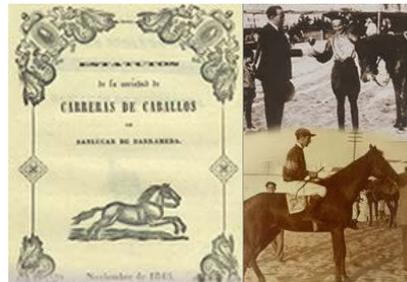
- **Hípica:**

En 1818 se creó la Sociedad de Fomento Caballar y en 1835 el Duque de Osuna organizó la primera carrera de caballos en la Alameda de Osuna, cerca de Madrid, en donde tenía una yeguada con sus cuadras.



Retrato del Duque de Osuna

El 31 de agosto de 1845 se celebraron las primeras Carreras de Caballos en la Playa de Sanlúcar de Barrameda. Se cree que su origen está en los caballos que transportaban el pescado desde el Puerto de Bajo de Guía a los mercados locales y las poblaciones cercanas. El 20 de septiembre de 1945 se creó la Sociedad de Carreras de Caballos de Sanlúcar de Barrameda, la más veterana de cuantas se celebran en España.



- **Tenis**

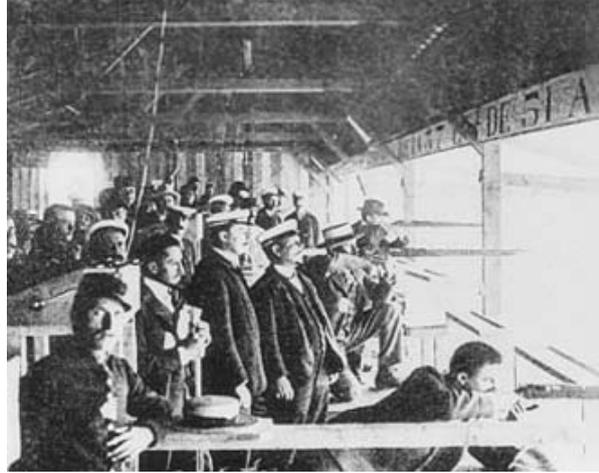
La tenista española, aunque nacida en Roma en 1905, Lili Álvarez (Elia María González-Álvarez y López-Chicheri), condesa de Valdene, llegó en 1926 a la final del torneo de Wimbledon, perdiendo frente a la francesa Susana Lenglen. Esta tenista volvería a jugar la final de ese mismo torneo en otras dos ocasiones (1927 y 1928), igual que la de Roland Garros en otras tres ocasiones (1930, 1931 y 1936).



La tenista española Lily Álvarez

- **Tiro**

En 1900 se constituyó en España una asociación denominada “Tiro Nacional”, que en 1958 se transformó en la “Federación de Tiro Nacional” y en 1968 pasó a denominarse “Federación Nacional de Tiro Olímpico”.



Galería de Tiro de la Asociación de Tiro Nacional

B) DE LA GUERRA CIVIL A LA DEMOCRACIA (1936-1976)

- **Ley de Educación Física. Creación del INEF**

La Ley 77/61 sobre Educación Física, 23 de diciembre de 1961, crea el Instituto Nacional de Educación Física en Madrid, bajo la dependencia de la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes; incorporándose la primera promoción, tras las obras de construcción de instalaciones deportivas, aulario y residencias del alumnado en 1963.



Edificio del INEF de Madrid en 1963

- **Ajedrez:**

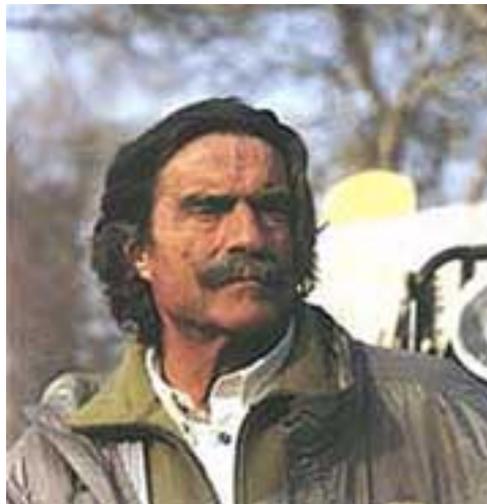
En 1946, Arturo Pomar con solo 14 años, logró en Londres su primera victoria internacional en un torneo de ajedrez, llegando a ganar el Campeonato de España en siete ocasiones.



El joven ajedrecista español Arturo Pomar

- **Atletismo:**

El atleta Miguel de la Quadra Salcedo, batió en 1956 el récord del mundo de lanzamiento de jabalina con una marca de 112 metros, que no fueron homologados por la técnica de giro empleada en su lanzamiento; lo que provocó la modificación del reglamento de la Federación Internacional de Atletismo.



El reportero y deportista Miguel de la Quadra Salcedo

- **Automovilismo y Motociclismo**

El 1 de julio de 1967, a las siete de la tarde, Franco llegó al chalet social del RACE, ubicado en los terrenos de San Sebastián de los Reyes comprados por el club unos años antes, acompañado del por entonces príncipe Juan Carlos, para inaugurar el Circuito de Velocidad del Jarama, a 20 km de Madrid y con una longitud de 3.232'10 metros, construido por el Real Automóvil Club de España (RACE). Hasta entonces, todas las carreras se habían llevado a cabo en trazados temporales y, a excepción del proyecto fallido de Terramar (Barcelona)

en los años 20, pocos se habían atrevido a insinuar poner en marcha una instalación de estas características. Su construcción fue un empeño personal de Jesús Saiz y de Guillermo Gil de Reboleño.



Circuito inicial del Jarama

El ingeniero de Caminos que se encargó de la obra fue Sandro Rocci y su diseño se encomendó a John Hugenholtz, un holandés que por aquel entonces era el director del circuito de Zandvoort (Países Bajos) y que ya había dibujado dos trazados automovilísticos, como el Suzuka en Japón (1962) y el de Zolder en Bélgica (1963). El príncipe don Juan Carlos dio la vuelta inaugural del circuito al volante de un Lamborghini Jarama. El primer gran premio (no puntuable para el mundial) se celebró el mismo año de su inauguración, en noviembre. Jim Clark fue el vencedor por delante de Graham Hill y Jack Brabham.

- **Baloncesto**

El equipo de Baloncesto del Real Madrid, se proclamó por primera vez el 13 abril de 1964, Campeón de Europa de Baloncesto, al vencer en la final al Spartak Brno de Checoslovaquia por 110 a 99. El Real Madrid ya había sido subcampeón en los dos años anteriores y sería Campeón en otras 7 ocasiones (1965, 1967, 1968, 1974, 1978 y 1980 y 1995), además de un total de 7 veces como subcampeón.



Equipo del Real Madrid, Campeón de Europa de Baloncesto

Antonio Díaz Miguel, seleccionador nacional de Baloncesto durante 27 años entre 1965 y 1992, con la que logró la medalla de plata en los Juegos Olímpicos de 1984, 2 de plata en el Eurobasket (1973 y

1983) y una de bronce en esa misma competición (1991) y una de plata en los Juegos del Mediterraneo (1987)



Antonio Díaz Miguel, Selecciónador Nacional de Baloncesto

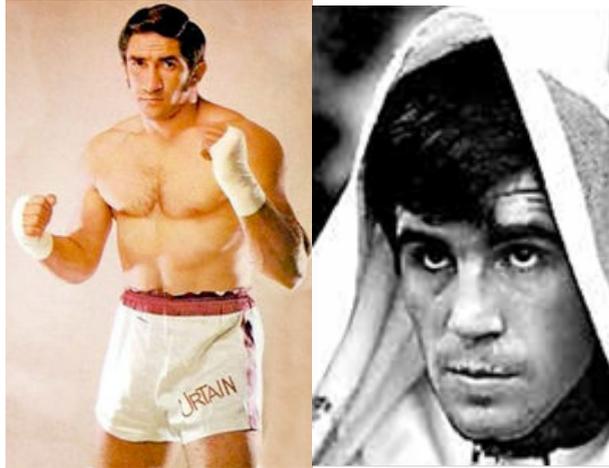
- **Boxeo**

El boxeador español Pedro Carrasco, logró el 30 de junio de 1967 el título de Campeón de Europa de los pesos ligeros, al vencer por K.O. al danés Boerge Krogh en el octavo asalto y el 5 de noviembre de 1971 el título mundial ante el mexicano nacionalizado norteamericano Mando Ramos por descalificación en el décimo segundo asalto por decisión arbitral, que poco después fue anulada por el Consejo Mundial de Boxeo, enfrentándose de nuevo a Ramos en Los Ángeles, Estados Unidos, el 18 de febrero de 1972, perdiendo Carrasco por puntos.



Boxeador Pedro Carrasco

José Manuel Ibar Azpiazu "Urtain", se proclamó el 3 de abril de 1970, Campeón de Europa de los pesos pesados, al derribar en el 7º asalto al alemán Peter Weiland, en un combate celebrado en el Palacio de los Deportes de Madrid.



Retratos de los boxeadores Urtain y José Durán

El púgil aragonés Perico Fernández, logró en 1974 el título de Campeón del Mundo de los pesos superligeros, al vencer a los puntos al japonés Lion Furuyama. El 26 de junio de 1974 se había proclamado Campeón de Europa del peso ligero.

El 18 de mayo de 1976, el púgil José Durán logró el título de Campeón del Mundo del peso superwelter en Tokyo, al vencer por K.O. en el decimocuarto asalto a Wajima. El 7 de mayo de 1974 se había proclamado Campeón de Europa del mismo peso.

- **Ciclismo**

En 1955 el ciclista mallorquín Guillermo Timoner, se proclamó por primera vez Campeón del Mundo en pista tras moto, en el velódromo de Vigorelli (París) y recibió el título de Mejor Deportista del año; posteriormente también conseguiría otros 5 campeonatos del mundo (1959, 1960, 1962, 1964 y 1965).



Ciclista Guillermo Timoner

El 18 de julio de 1959, por primera vez un ciclista español gana la prueba ciclista más importante del mundo, el Tour de Francia, siendo el vencedor Federico Martín Bahamontes.



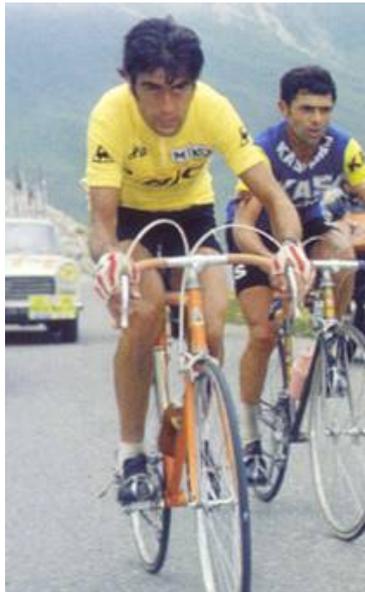
Federico Martín Bahamontes en pleno Tour de France

El ciclista Luís Ocaña debió abandonar el Tour de Francia de 1971 cuando vestía el maillot amarillo de líder y aventajaba en casi siete minutos y medio al segundo clasificado, Eddy Merckx, por causa de una grave caída en el descenso del Col de Mente; dos años después se desquitaría.



Caída de Luis Ocaña en el Tour de 1971

El ciclista Luís Ocaña se proclamó el 22 de julio de 1973, vencedor del Tour de Francia, que ya había estado a punto de conseguir en 1971, cuando una inoportuna caída se lo impidió cuando iba de líder. Ese mismo año logró la medalla de bronce en el Campeonato del Mundo de Ciclismo celebrado en Barcelona.



Luis Ocaña en el Tour de 1973

- **Esquí**

El esquiador madrileño Francisco Fernández Ochoa “Paquito”, consiguió el 13 de febrero de 1972, la medalla de oro en la prueba de Slalom especial de los Juegos Olímpicos de Invierno en Sapporo (Japón)



El esquiador Francisco Fernández Ochoa

- **Fútbol**

En 1940 se celebró la primera edición de la Copa de Oro Argentina, donada por el embajador de ese país en España, que se disputaba entre el campeón de la Liga Española de Fútbol y el vencedor de la Copa del Generalísimo, resultando vencedor el F.C. Barcelona, que derrotó en la final al Athletic Club de Bilbao por 5 a 4, volviéndose a repetir este torneo a partir de 1945 hasta 1952, con el nombre de Copa Eva Duarte de Perón, que era la que donaba el torneo hasta su muerte en ese mismo año.



Perón y Eva Perón en su visita a España

El 12 de abril de 1946 se crea el Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas y el 22 de septiembre saldría la primera quiniela de apuestas de fútbol, con 7 partidos. El 26 de mayo de 1947, la quiniela rellena a nombre de Francisco Franco obtendría un premio de un millón de pesetas.

(LUGAR DESTINADO PARA EL SELLO)

JORNADA **28** 30-3-69

PATRONATO DE APUESTAS MUTUAS

Escriba los pronósticos con claridad. Una errata o signo dudoso le hará perder su premio.

28

UN CONSEJO: Si juega varios Boletos, utilice el ingreso de 4 apuestas. Rellenando un solo cuerpo es más fácil evitar errores. En el establecimiento receptor le informarán.

JORNADA **28** 30-3-69

RESGUARDO (1)				(2) CONTROL					
1.ª y 2.ª DIVISION		1.ª	2.ª	3.ª	4.ª	1.ª	2.ª	3.ª	4.ª
1	At. Bilbao-At. Madrid					1			
2	Coruña-Pontevedra					2			
3	R. Madrid-Zaragoza					3			
4	Málaga-Elche					4			
<hr/>									
5	Sabadell-R. Sociedad					5			
6	Córdoba-Bercelon					6			
7	Español-Granada					7			
8	Valladolid-Ferrol					8			
<hr/>									
9	Mestalla-Betis					9			
10	Indaicho-Oviedo					10			
11	Alcoyano-Rayo Valle					11			
<hr/>									
12	Jerez Ind.-Orteniente					12			
13	Mallorca-Murcia					13			
14	Sevilla-Burgos					14			
<hr/>									
RESERVAS				28					
1	Calvo Sotelo-Cádiz					1			
2	Gijón-Bilcano					2			

Jornada 28 de 30-3-69

DOBLESE por la línea que señalan las flechas

¡ATENCIÓN!
Si después de celebrada la jornada se considera con derecho a un premio, no olvide leer el dorso del resguardo.

Existe a disposición del público en todos los Receptores el boleto de 8 apuestas; solicítelo, así como el folleto donde gráficamente se explica la forma de consignar pronósticos en dicho boleto.

En lugar de suscribir varios boletos de cuatro apuestas, decídase por utilizar el de 8. Ahorre tiempo y evitara confusiones al tener que rellenar un solo cuerpo.

Comprobe sus datos personales en el boleto. Si no fueren, se podrá justificar su premio en caso de extraña del resguardo.

Nombre y apellidos.....
Domicilio.....

Locidad:.....
Provincia:.....

EL DEPORTE ES ESCUELA DE VALORES HUMANOS
!!!VIVE DEPORTIVAMENTE!!!

Modelo de quiniela de 1940

La selección española de fútbol venció a la de Inglaterra en el Mundial de Brasil de 1950, con un gol de Zarra que pasó a la historia de nuestro fútbol; aunque después sería eliminado en semifinales al perder con Brasil por 6 a 0 y perdiendo la tercera plaza a favor de Suecia que nos venció 3 a 1, quedando finalmente en la 4ª plaza (nuestra mejor clasificación) hasta la consecución del Campeonato del Mundo en 2010.



Gol de Zarra ante Inglaterra

El Real Madrid conquistó en 1956 por primera vez la Copa de Europa, al vencer al Stade Reims por 4 goles a 3, en el campo del Parque de los Príncipes, con una alineación formada por: Alonso, Atienza, Marquitos, Lesmes, Muñoz, Zárraga, Joseito, Marsal, Di Stéfano, Rial y Gento.



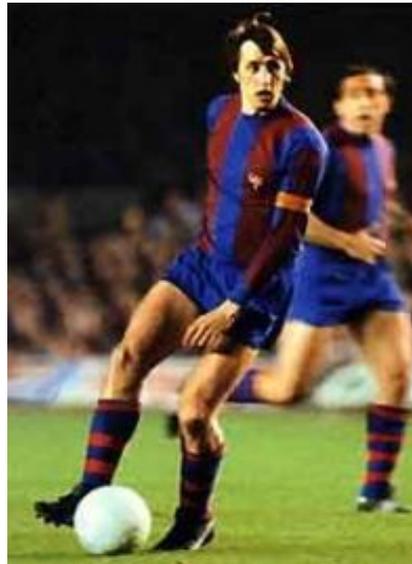
Equipo del Real Madrid de 1956

El jugador del Real Madrid, Alfredo Di Stéfano, apodado “la saeta rubia”, nacido en Buenos Aires (Argentina), se convierte en el primer jugador español (se había nacionalizado español un año antes) que es elegido por la prestigiosa revista “France Football”, como el “Futbolista del año” en 1957.



Alfredo Di Stéfano en el Real Madrid

La Real Federación Española de Fútbol, aprobó en 1973 la autorización para que los equipos pudieran fichar jugadores extranjeros, con un límite de dos por equipo; gracias a esta medida el F.C. Barcelona pudo fichar al holandés Johan Cruyff, procedente del Ajax de Amsterdam.



Johan Cruyff en el Barcelona

- **Gimnasia:**

El gimnasta catalán Joaquín Blume Carreras, hijo de un profesor de gimnasia de origen alemán, que emigró a Alemania con su familia durante la Guerra Civil, volviendo al finalizar. En 1949 se proclamó Campeón de España absoluto, título que retuvo durante 10 años. Participó en los Juegos Olímpicos de Helsinki (1952) y en los Juegos del Mediterráneo de Barcelona (1955). En los Campeonatos de Europa de París se proclamó vencedor en el concurso individual, además de en cuatro aparatos. Murió en 1959, cuando el avión en el que viajaba sufrió un accidente en la cordillera de Cuenca, en el que además de él también murieron su novia y los demás miembros del equipo español. A título póstumo, el C.O.I. le honró el nombramiento de “mejor atleta del mundo”.



El gimnasta Joaquín Blume

- **Gimnasia Rítmica**

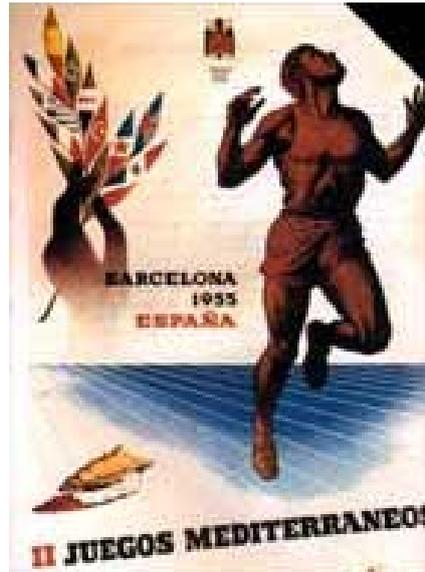
La primera vez que se disputó un Campeonato del Mundo de Gimnasia Rítmica en nuestro país, fue en Madrid el 7º Campeonato del Mundo en el año 1975. Diez años más tarde, en 1985, se volvió a celebrar en Valladolid la 12ª edición de esta misma competición mundial; en Sevilla se disputó posteriormente en 1998 y más recientemente se volvió a disputar en Madrid en 2001.



Sellos conmemorativos del Campeonato del Mundo de Gimnasia Rítmica de 1975

- **Juegos Mediterráneos**

La segunda edición de los Juegos Mediterráneos, se desarrolló en el estadio de Monjuic de Barcelona en 1955, con la participación de 900 deportistas; España logró la tercera posición en el medallero, detrás de Francia e Italia, con un total de 45 medallas (12 de oro, 15 de plata y 18 de bronce). Fue la primera competición deportiva internacional de relevancia disputada en nuestro país.



Cartel anunciador de los II Juegos Mediterráneos de 1955 en Barcelona

- **Motociclismo**

El piloto zamorano Angel Nieto logró el 14 de septiembre de 1969, en el circuito yugoslavo de Opatija, su primer Campeonato Mundial de Motociclismo, sobre una Derbi de 50 cc., al llegar en segundo lugar tras el holandés Paul Lodewijk. A lo largo de su carrera deportiva llegó a conseguir 12 títulos mundiales (5 en 50 cc y 7 en 125 cc.)



Angel Nieto en plena competición

- **Natación**

La primera medalla de natación para España en unos Juegos Olímpicos, la consiguió David López-Zubero en Moscú (1980) en 100 m. mariposa (bronce), a la que siguieron las de bronce de Sergio López en 200 m braza (Seul-1988), la de oro en 200 m espalda de Martín López-Zubero en Barcelona (1992) y la de bronce en 100 m espalda de Nina Zhivanevskaya en Sydney (2000).



El nadador español Martín López Zubero

- **Tenis**

El tenista Manuel Martínez Santana, que había empezado de recogerpelotas en el Club Velazquez de Madrid, se proclamó en 1965 vencedor en el torneo de "Forest Hill" y un año más tarde en "Wimbledon", hasta un total de 37 torneos, 5 de ellos del Gran Slam: 2 veces en Roland Garros (1961 y 1964) y en dobles de este mismo torneo en 1963; una en U.S. Open (1965); una en Wimbledon (1966). En 1965 y 1966 fue el número uno mundial. Fue subcampeón de la Copa Davis en 2 ocasiones (1965 y 1967).



Foto del triunfo de Santana en Wimbledon

La participación española en torneo de Tenis más antiguo del Gran Slam, el torneo de Wimbledon, ha sido bastante discreta históricamente. Tan sólo un español, Manolo Santana, uno de los pioneros del tenis español, consiguió acariciar la copa de campeón en 1966, hasta la llegada del gran Rafael Nadal en el siglo XXI.



Manuel Santana recibiendo el trofeo de la Duquesa de Kent

C) DE LA DEMOCRACIA HASTA EL SIGLO XXI (1976-2000)

- **Ley de Cultura Física. INEF de Barcelona**

El 31 de marzo de 1980 el gobierno de UCD aprobaba la Ley 13, General de la Cultura Física y del Deporte, que sustituía a la ley de 1961 y que contemplaba la regulación orgánica y docente de los INEF existentes (Madrid y Barcelona) y su adscripción al Ministerio de Educación y Ciencia. Precepto que fue incumplido durante la vigencia de la Ley.



Fachada principal del INEF de Catalunya

- **Ley del Deporte**

En 1990 se promulga la Ley 10, 15 de octubre, Ley del Deporte, donde en su Disposición Transitoria Cuarta, se autoriza al Gobierno para adecuar las enseñanzas de Educación Física, a lo establecido en la Ley de Reforma Universitaria (LRU). Con posterioridad y algunas antes, las diferentes comunidades autónomas irían aprobando sus respectivas Leyes del Deporte; la Ley del Deporte de Andalucía se aprobó el 14 de diciembre de 1998 (Ley 6).

- **Olimpismo:**

Juan Antonio Samaranch Torelló fue elegido el 16 de julio de 1980, Presidente del Comité Olímpico Internacional, sustituyendo a Lord Killanin; cargo que ocuparía hasta 2001. Samaranch fue jugador y seleccionador nacional de Hockey Patines; en 1967 fue designado Delegado Nacional de Deportes, y en 1977 embajador de España en Moscú. Fallecido en abril de 2010.



Juan Antonio Samaranch

- **Juegos Olímpicos**

En los Juegos Olímpicos de Los Ángeles de 1984, Luis Doreste y Roberto Molina lograron la medalla de oro en la clase 470 de Vela; así como la medalla de plata lograda por el equipo de Baloncesto masculino que es derrotado en la final por el equipo de Estados Unidos. El total de las medallas obtenidas por la delegación española fue de 5 (1 de oro, 2 de plata y 2 de bronce), ocupando el puesto 21ª de la clasificación del medallero general.



Los XXV Juegos Olímpicos de verano de la era moderna se celebraron en Barcelona, entre el 25 de julio y el 9 de agosto de 1992. Participaron 9.364 atletas (6.657 hombres y 2.707 mujeres) de 169 países, compitiendo en 24 deportes y 257 especialidades. Antes de 1992, Barcelona había sido candidata a sede de los Juegos de 1924, 1936 y 1972.



Cartel y mascota ("Cobi") de los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992

España consiguió en estos Juegos de 1992, 22 medallas quedando en 6º lugar de la clasificación general (13 de oro, 7 de plata y 2 de bronce). Uno de los acontecimientos más destacados fue la participación por primera vez de jugadores profesionales de la NBA en el equipo estadounidense de Baloncesto, formando el llamado "Dream Team". La mascota de los Juegos fue "COBI", creada por Mariscal.

- **Juegos Olímpicos de Invierno**

La esquiadora Blanca Fernández Ochoa, logró la medalla de bronce en la prueba de slalom gigante de los Juegos Olímpicos de Invierno disputados en la localidad francesa de Albertville en 1992, veinte después de la medalla lograda por su hermano en Sapporo; convirtiéndose en la primera medalla olímpica lograda por una deportista femenina española; posteriormente ganaría en 4 pruebas de la Copa del Mundo (Vail (EEUU) en 1985, donde se adjudicó un gigante; y en eslalon: Sestriere'88 (Italia), Morzine'91 (Francia) y Lech'91 (Austria)).

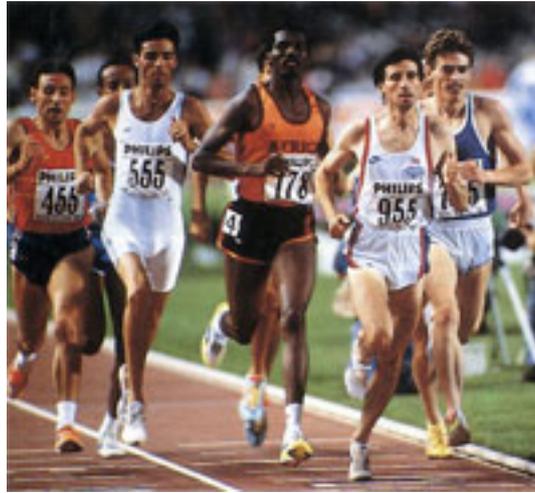


La esquiadora medallista en los Juegos Olímpicos de Invierno, Blanca Fernández Ochoa

- **Atletismo**

La V Copa del Mundo de Atletismo se disputó en Barcelona en 1989, sirviendo de reinauguración del Estadio de Montjuic y como preparación para los Juegos Olímpicos de 1992. En esta competición que se celebra cada 4 años, participan los 8 mejores equipos del mundo: una selección

de cada continente (5), U.S.A. y los dos mejores clasificados en la Superliga Europea.



El 3º Campeonato del Mundo de Atletismo en Pista Cubierta de categoría absoluta se disputó en el Pabellón Municipal de San Pablo en Sevilla, del 8 al 10 de marzo de 1991; esta misma competición se volvería a disputar en nuestro país en Barcelona en 1995 y en Valencia en 2008.



Pista Cubierta de Atletismo en Sevilla en el Pabellón de San Pablo de Sevilla en 1991

El VII Campeonato del Mundo de Atletismo se disputó en Sevilla del 20 al 29 de agosto de 1999, en el estadio de la Isla de la Cartuja ante 52.000 espectadores, convirtiéndose en el último gran acontecimiento deportivo del milenio.



Mascota y cartel del VII Campeonato del Mundo de Atletismo al aire libre en Sevilla de 1999

- **Automovilismo**

El 18 de octubre de 1990, el piloto Carlos Sainz con su copiloto Luis Moya, conquistaron el Campeonato del Mundo de "rallies" con un Toyota Celica GT4; campeonato que volvería a ganar en 1992.



El piloto Carlos Sainz

- **Baloncesto**

La selección española de Baloncesto entrenada por Antonio Díaz Miguel, logró la medalla de plata en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles en 1984, al ser derrotados en la final con U.S.A. por 96 a 65.



Final Olímpica entre Estados Unidos y España de 1994

Fernando Martín Espina, jugador del Estudiantes y del Real Madrid de Baloncesto, se convirtió en el verano de 1986 en el primer jugador español y segundo europeo en jugar en la NBA, con el equipo del Portland Trail Blazers. Posteriormente todo el baloncesto lloraría su muerte en trágico accidente de automovilismo el 3 de diciembre de 1989.



Fernando Martín, jugador de la Selección Española

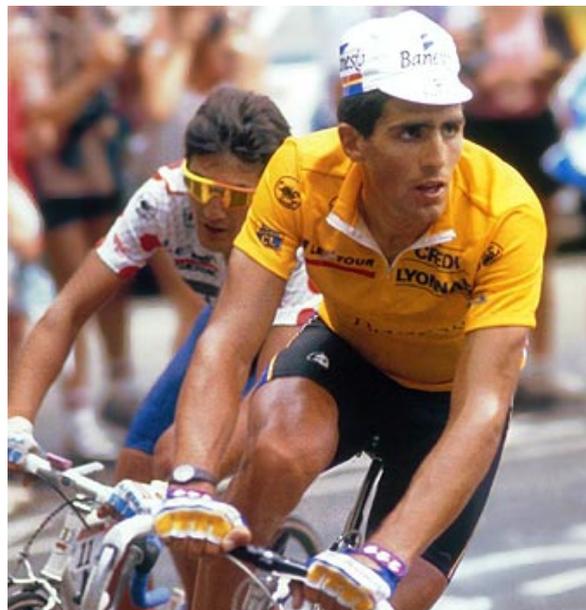
- **Ciclismo**

El 24 de julio de 1988, el ciclista Pedro Delgado (“Perico”) logra ganar el Tour de Francia, aunque a punto está de ser sancionado con 10 minutos de penalización por ingerir durante la prueba un producto llamado “probenicida”, aunque al no estar reconocido como sustancia dopante por la Unión Ciclista Internacional, no se le castiga y sube a lo más alto del podio en los Campos Elíseos. En 1985 y 1989 también ganaría la Vuelta a España.



El ciclista Pedro Delgado

El 16 de julio de 1991, el ciclista navarro Miguel Indurain Larraya logró proclamarse vencedor del Tour de Francia por primera vez con el equipo Banesto; triunfo que repetiría un total de 5 veces consecutivas (1991 a 1995). También venció en el Giro en dos ocasiones (1992 y 1993); en los Campeonatos del Mundo de Ciclismo logró la medalla de oro en la prueba contrarreloj (1995), dos medallas de plata (1993 y 1995) en la prueba de fondo en carretera y una medalla de bronce en esa misma especialidad (1991); en los Juegos Olímpicos de Atlanta en 1996 consiguió la medalla de oro en la prueba contrarreloj. El 2 de septiembre de 1994 batiría el récord de la hora.



El gran ciclista Miguel Indurain

- Fútbol

En 1981, fue secuestrado durante 24 días el jugador del F.C. Barcelona, Enrique Castro Quini, siendo liberado por la policía en Zaragoza, deteniendo a sus captores, que eran tres electricistas aragoneses menores de 30 años, en contra de las primeras opiniones que hablaban de terrorismo político.



Liberación de Quini tras su secuestro, con el presidente Nuñez del Barcelona

La Copa del Mundo de Fútbol de 1982 tuvo lugar en España, del 13 de junio al 11 de julio de ese año y tuvo como mascota a "Naranjito". Italia ganó su tercer mundial al derrotar a Alemania federal por 3-1 en la final y España quedó eliminada en segunda ronda al perder con Alemania por 2 a 1 y empatar a 0 con Inglaterra.



Mascota "Naranjito" del Mundial de Futbol en España

Los partidos de la Copa del Mundo de Fútbol en España se disputaron en los estadios de: Santiago Bernabeu y Vicente Calderón de Madrid, Camp Nou de Barcelona, Sarriá del Español, Balaídos de Vigo, Nuevo Estadio de Elche, Riazor de Coruña, Molinón de Gijón, Carlos Tartier de Oviedo, José Rico Pérez de Alicante, San Mamés de Bilbao,

José Zorilla de Valladolid, Luis Casnova de Valencia, La Romareda de Zaragoza, Sánchez Pizjuán y Benito Villamarín de Sevilla, y la Rosaleda de Málaga.

- **Golf**

El 21 de julio de 1979, Severiano Ballesteros se adjudicó el Open Británico de Golf. En seis ocasiones ha conseguido el triunfo en la Orden del Mérito; ha logrado 54 victorias en el circuito europeo incluyendo tres Open Británicos (1979, 84 y 88) y ha jugado la Ryder Cup en 8 ocasiones; a lo que hay que sumar sus victorias en el circuito americano, entre los que figuran dos Masters de Augusta siendo además el primer europeo que consigue vencer dos veces dicha prueba. En 1997 fue el primer capitán no británico del equipo europeo de la Ryder Cup, al que condujo con éxito a la victoria sobre los estadounidenses.



El golfista español Severiano Ballesteros con la Ryder Cup

En las instalaciones del Club de Golf Valderrama de Sotogrande, en San Roque (Cádiz), se disputó del 23 al 28 de septiembre de 1997, la Ryder Cup, la primera y hasta la fecha única vez que ha tenido lugar esta competición en la Europa continental. Europa venció a Estados Unidos por 14'5 a 13'5, siendo el capitán del equipo europeo Severiano Ballesteros.

El Volvo Master Golf, torneo estrella del Tour Europeo, que ya se había disputado en el Club de Golf Valderrama, de Sotogrande, en San Roque (Cádiz) desde 1986 hasta 1989, volvió a disputarse en esas mismas instalaciones a partir de noviembre del 2002.



Pin de la Ryder Cup de 1997 en Valderrama

- **Natación**

La primera medalla de oro para nuestro país, en unos Campeonatos del Mundo de Natación, la logró Martín López-Zubero en Perth (Australia) en 1991, en la prueba de 200 espalda con un tiempo de 1:59.52; posteriormente él mismo obtendría otra de oro en Roma (1994) y diversos nadadores/as representando a España obtendrían un total de 14 medallas en mundiales.



El nadador español Martín López-Zubero

- **Tenis**

El último tercio del siglo XX en el Tenis español fue un periodo de grandes éxitos, con jugadores que dieron lugar en los medios de comunicación a la denominada “escuadra española” que tantos tenistas de élite daría y que serían los precursores de los grandes triunfos del Tenis español en los inicios del siglo XX. Entre estos tenistas estaban los vencedores en alguna edición de Roland Garros, como: Andrés Gimeno (1972), Sergui Bruguera (1993 y 1994 y plata en los Juegos Olímpicos de 1996), Carlos Moya (1998 y número 1 de la ATP en 1992 durante unas semanas), hasta llegar a Rafael Nadal.

En el cuadro femenino hay que destacar a Arantxa Sánchez-Vicario, tenista barcelonesa que sacudió el mundo del tenis cuando en 1989, como una virtual desconocida de 17 años, derrotó a la jugadora número 1 del mundo, Steffi Graf en la final de Roland Garros, para convertirse en la ganadora, por entonces, más joven de un abierto de

singles damas. Fue finalista en singles en todos los cuatro Grand Slams por lo menos dos veces. Durante su carrera, ganó cuatro títulos Grand Slam en singles, seis Grand Slam en dobles y cuatro de Grand Slam en dobles mixtos. Fue número 1 del mundo de la WTA en 1995, tanto en individuales como en dobles. Vencedora en Wimbledon en 1995, ganadora del Roland Garros en 1989, 1994 y 1998, y en el Abierto de Estados Unidos en 1984, medalla de plata en los Juegos Olímpicos de 1996 en individuales y en 1992 en dobles y de bronce en los de 1992 en individuales y en 1996 en dobles.



La tenista Aránxa Sánchez Vicario

Igualmente, Conchita Martínez Bernat firmó el capítulo más brillante de su carrera deportiva, al ganar un Campeonato de Wimbledon en la edición de 1994, en la que se impuso a la mítica Martina Navratilova, logró además tres medallas en tres Juegos Olímpicos en la modalidad de dobles, la de plata en los Juegos de 1992 y 2004 y la de bronce en 1996.



La tenista Conchita Martínez

- **Universiada**

Los Juegos Deportivos de los Universitarios de todo el mundo, se denominan “Universiada” y sus ediciones de invierno 10ª (1981) y 17ª (1995) se celebraron en Jaca (Huesca).



Los Reyes de España en la inauguración de la Universiada de Jaca en 1995

Igualmente, la Universiada de los deportes de verano se disputó en su 20ª edición en Palma de Mallorca, del 3 al 13 de julio de 1999, con competiciones de 14 deportes de verano. La mascota elegida para este evento se denominó “Siulo” y representaba un Siurell (pieza de arcilla tradicional mallorquina)



Mascota y cartel de la Universiada de Palma de Mallorca en 1999

- **Vela**

En la Bahía de Cádiz, se disputó en las dos últimas décadas innumerable cantidad de grandes eventos deportivos de vela a nivel internacional, como el Campeonato del Mundo de Vela de 1992.



Anagrama de los Campeonatos del Mundo de Vela de 1992 en Cádiz

TEMA XI. EVENTOS DEPORTIVOS EN LA ESPAÑA DEL SIGLO XXI

Con el profesionalismo deportivo, ha llegado al deporte una constante preocupación por llegar cada vez más lejos, más alto, más rápido y más fuerte de lo que anteriormente se había conseguido. El objetivo es el mismo que el "citius, altius, fortius" del barón de Coubertín en el siglo XX, pero los métodos y las herramientas son en el siglo XXI muy distintas. El deporte se ha convertido en una industria, una fuente de riqueza económica, en la que en muchos casos todo es válido con tal de llegar al triunfo. La profesionalización del deporte ha hecho que vaya adquiriendo las mismas características que rigen en el mundo laboral. La gran revolución de estos primeros veinte años del siglo XXI es la manera en la que se consume el deporte. Internet ha convertido en cotidiano y cercano lo que hace no mucho tiempo estaba a miles de kilómetros. Las nuevas tecnologías, la alta definición, las redes, etc., han convertido los eventos deportivos en espectáculos que persiguen al futbolista, al nadador o al atleta allá donde esté y con mayor exactitud que tenían los antiguos aficionados en los terrenos de juego. Nada se perdona, nada se queda al azar, porque el dinero que se invierte en el espectáculo es ahora muy superior.

En el siglo XX las instituciones se interesaron por el deporte como un elemento de instrumentalización política, debido a la gran importancia social y mediática que había alcanzado y en el siglo XXI, aunque su uso político ha perdido relevancia, sigue manteniéndose de forma algo más encubierta pero más intensa. Los deportistas se convierten en instrumentos del Estado y las instituciones públicas se aseguran de formar campeones para poder reivindicar la supremacía política, identificándola con la deportiva, como si el triunfo deportivo fuera un reflejo de la sociedad que se extrapola por su poder mediático, al ámbito político y económico internacional,

El deporte crea adicción a cientos de millones de personas en todo el mundo, por lo que muchos en muchos países, sus gobiernos lo utilizan no solo como elemento de unificación y prestigio nacional, sino que incluso muchas empresas lo emplean a los héroes deportivos como boletín de enganche para el consumismo más aférrimo hacia los practicantes deportivos, incluso con un interés meramente recreativo o formativo.

Si el deporte recreativo sigue las pautas del deporte profesional, como está ocurriendo actualmente, el deporte perderá su carácter lúdico, perdiendo el ser humano su mejor elemento de utilización y disfrute del tiempo de ocio.

Sin embargo, el deporte del siglo XXI ha traído consigo una serie de beneficios y logros para la sociedad en general, como han sido la masificación del uso de las nuevas tecnologías en el deporte y especialmente el empoderamiento de la mujer en todos los niveles deportivos, en situación de plena igualdad. De todo ello, veremos ejemplos a continuación.

A) PERSONAJES Y EVENTOS MUNDIALES DEPORTIVOS DE INICIOS DEL SIGLO XXI

• Atletismo

- **Hicham El Guerrouj** atleta marroquí nacido en 1974, especialista en pruebas de mediofondo, que posee las actuales plusmarcas del mundo de 1500 metros (3.26.00), de 2000 metros (4:44,79) y de la milla (3.43.13) y fue campeón olímpico en Atenas 2004 en 1500 y 5000 metros, único atleta que lo conseguía desde 1924 con el finlandés Pavo Nurmi. Consiguió cuatro medallas de oro en los Campeonatos Mundiales, en la prueba de 1500 m desde 1997 hasta 2003, así como la de plata en 1995 en esa misma prueba y la de plata en 5000 m en 2003.



Atleta marroquí Hicham El Guerrouj

- **Usain St. Leo Bolt** atleta jamaicano nacido en 1986, que ostenta once títulos mundiales y ocho olímpicos de velocidad, además de doce récords mundiales de los 100 y 200 m lisos, y la carrera de relevos 4x100 con el equipo jamaicano. Es uno de los siete atletas que a lo largo de la historia han ganado títulos en las categorías juvenil, júnior y absoluta. Se le conoce como "Lightning Bolt" (en inglés, "relámpago"). En su palmarés cuenta con ocho medallas de oro olímpicas (3 en 100 m, 3 en 200 m y 2 en 4 x 100 m.); además de once medallas de oro en los Campeonatos Mundiales (3 en 100 m, 4 en 200 m y 4 en 4 x 100 m), además de dos de plata (1 en 200 m y otra en 4 x 100 m) y una de bronce en 100 m). A esto hay que unirle dos medallas de oro en 200 m lisos en los Campeonatos Mundiales Junior y Juvenil.

Después de su retirada como atleta intentó forjarse una carrera en el mundo del fútbol. En agosto de 2018 estuvo a prueba en el equipo reserva de los Central Coast Mariners de la liga australiana, pero no llegó a un acuerdo sobre el contrato y seis meses después anunció su retirada.



El atleta jamaicano Usain St. Leo Bolt

Cristophe Lemaitre, atleta francés que se convirtió en el primer atleta de raza blanca en bajar de los diez segundos en los 100 metros, al correr la distancia en 9,98 segundos, dos centésimas en los campeonatos nacionales franceses distados en 2010 en Valence sur- Rhone. Es el primer caucásico que gana el Campeonato Europeo del hectómetro en los últimos 28 años, en Barcelona (2010) y Helsinki (2012).



El velocista francés Cristophe Lemaitre

- **Baloncesto**

Se produjo al inicio del siglo XXI un cambio importante en cuanto al liderazgo de los países que controlaban las competiciones masculinas, puesto que al poderío indiscutible de Estados Unidos y los Países del Este, con el nuevo siglo apreciaron otros países con equipos de gran nivel. En este sentido surgieron especialmente España, Argentina y Grecia. En los Juegos Olímpicos de Atenas en 2004, la medalla de oro fue para Argentina, la de plata para Italia y la de bronce para Estados Unidos; en los Juegos Olímpicos de Pekín en 2008, la medalla de oro fue para los Estados Unidos, la de plata para España y la de bronce para Argentina. Igualmente, en la Copa del Mundo de 2019 la medalla de oro fue para España y la de plata para Argentina.



Encuentro entre Argentina y España en el Mundial de 2019

- **Ciclismo**

- **Lance Edward Armstrong:** El inicio del ciclismo en el siglo XXI comenzó con los triunfos del norteamericano Lance Armstrong, al que en 1996 se le detectó un cáncer de testículo, del cual se recuperó, volviendo a la competición dos años después, aunque teniendo que tomar algunas medicaciones que posteriormente fueron su perdición. Logró siete triunfos consecutivos del Tour de Francia entre 1999 y 2005, así como una medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Sidney 2000. Sin embargo, el 13 de junio de 2012 fue acusado de dopaje sistemático por la Agencia Antidopaje de Estados Unidos (USADA). El 23 de agosto de 2012 la USADA decidió finalmente retirarle las siete victorias por dopaje, además de suspenderlo de por vida. El 22 de octubre de 2012 la UCI ratificó la decisión de la USADA, y anuló su palmarés ciclista a partir de 1998. Armstrong admitió haber usado EPO, testosterona y transfusiones de sangre para mejorar el rendimiento durante su carrera de ciclismo.



El ciclista norteamericano Lance Armstrong

- Christopher Clive Froome “**Chris Froome**”: Ciclista británico nacido en Nairobi (Kenia). Es ciclista profesional desde 2007 y actual miembro del equipo británico Team INEOS, de categoría UCI ProTeam. Durante su carrera profesional ha corrido también en los equipos Team Konica Minolta y Barloworld. Considerado uno de los grandes corredores del mundo en carreras por etapas. Ha obtenido dos medallas de bronce en

la prueba de contrarreloj de los Juegos Olímpicos de Londres 2012 y Río de Janeiro 2016. En su palmarés tiene más de 60 victorias como profesional, como: 4 Tours de Francia (2013, 2015, 2016 y 2017), dos Vueltas a España (2011 y 2017), y un Giro de Italia (2018), además de 14 victorias de etapa en grandes vueltas (2 etapas en el Giro de Italia, 7 etapas en el Tour de Francia y 5 etapas en la Vuelta a España), así como algunas prestigiosas vueltas por etapas tales como el Tour de Omán (2013 y 2014), el Critérium Internacional (2013), el Tour de Romandía (2013 y 2014) y 3 Critérium del Dauphiné (2013, 2015 y 2016). Además, cuenta también con otros cuatro podios en grandes vueltas sin victoria final: un 2º puesto en el Tour de Francia (2012), dos veces 2º en la Vuelta España (2014 y 2016) y un 3er puesto en el Tour de Francia (2018). En 2013, 2015 y 2017 fue galardonado con la Bicicleta de Oro como el mejor ciclista del año y en 2016 obtuvo el segundo puesto.



El ciclista Chris Froome con su actual equipo Ineos

- **Fútbol**

- **Champions League:** La Copa de Campeones de Europa 1955-56 fue la primera edición de la Copa de Clubes Campeones Europeos de fútbol, mejor conocida como Copa de Europa, organizada por la Unión de Asociaciones Europeas de Fútbol (UEFA), denominada así hasta 1992, cuando la competición fue reestructurada pasando a denominarse como Champions League. La competición surgió por una iniciativa del diario francés L'Équipe. El equipo vencedor de su primera edición fue el Real Madrid C. F. tras vencer al Stade de Reims francés en el Stade Parc des Princes de París por cuatro goles a tres. El palmarés de la competición, después de 63 ediciones (37 de Copa de Europa y 26 de Champions League) lo domina el **Real Madrid** con 13 títulos (6+7), seguido del Milan con siete (4+3) y tres equipos con cinco: Bayern Múnich (3+2), FC **Barcelona** (1+4) y Liverpool (4+1).
- **La Liga Europa de la UEFA:** Originariamente denominada Copa de la UEFA, es una competición continental de clubes organizada por la Unión de Asociaciones Europeas de Fútbol (UEFA), considerada la segunda más prestigiosa de Europa, tras la Liga de Campeones. Fue inaugurada en la temporada 1971-72, sustituyendo a la Copa de Ferias, competición preexistente y ajena al organismo continental. La temporada 1999-2000 absorbió a la Recopa de Europa, que disputaban los campeones nacionales de copa, fusionándose ambas competiciones. Diez años

después, la temporada 2009-10, tomó su actual denominación tras integrar a la Copa Intertoto, que era un torneo estival, clasificatorio para esta competición. Desde 2015, su campeón obtiene plaza para disputar la siguiente edición de la Liga de Campeones. El equipo europeo que mayor cantidad de veces ha conseguido esta competición ha sido el **Sevilla F.C.**, con cinco triunfos (2006, 2007, 2014, 2015, 2016).

- **Eurocopa:** Competición que enfrenta las selecciones nacionales de Fútbol cada cuatro años y que se disputa desde 1960, ha visto como los vencedores en el siglo XXI han sido: Francia (2000), Grecia (2004), España (2008 y 2012), y Portugal (2016). España ha conseguido tres Eurocopas, con la lograda en 1964.
- **Campeonatos del Mundo de Fútbol:** Los equipos que se han logrado proclamar Campeones del Mundo durante el siglo XXI han sido: Brasil (2002), Italia (2006), España (2010), Alemania (2014) y Francia (2018).
- **Juegos Olímpicos:** Las selecciones nacionales de los países que han logrado la medalla de oro en unos Juegos Olímpicos durante el siglo XXI han sido: Camerún (2000), Argentina (2004 y 2008), México (2012) y Brasil (2016).
- **Jugadores ídolos:** En el siglo XXI han existido dos jugadores profesionales de Fútbol que han sido considerados como los dos mejores del mundo en su época y ambos han alcanzado su gloria en equipos españoles: el portugués Cristiano Ronaldo y el argentino Messi.
- **Cristiano Ronaldo dos Santos Aveiro:** Nacido en Madeira en 1985, comenzó su carrera profesional con 17 años en el Sporting C.P. en 2002, aunque se consagró como futbolista de élite en su etapa en el Manchester United Football Club, donde tras conquistar tres Premier League, dos EFL Cup, una FA Cup, dos Community Shield, una Liga de Campeones y una Copa Mundial de Clubes, fue galardonado con el Balón de Oro, el FIFA World Player, y la Bota de Oro, trofeos que le acreditaban como mejor futbolista del mundo en 2008, cuando fue fichado por el Real Madrid, equipo con el que alcanzó sus máximos triunfos, siendo el máximo goleador de su historia con 450 goles en las nueve temporadas que jugó en este club. Además, según los portales expertos en estadísticas históricas de Rec. Sport. Soccer Statistics Foundation y Federación Internacional de Historia y Estadística de Fútbol (IFFHS), es el cuarto máximo goleador en los campeonatos de Primera División de Europa, con 424 goles. A lo largo de su carrera profesional, ha conseguido batir diversos récords. Entre ellos, se destacan ser el primer jugador que consiguió ganar cuatro Botas de Oro, ser uno de los dos futbolistas en la historia que más veces han ganado el Balón de Oro (con cinco) (tres Balones de Oro y dos FIFA Balones de Oro), ser el primero en ganar el premio The Best de la FIFA al mejor jugador del mundo y el que más lo ha logrado con dos, ser el máximo goleador histórico de la selección portuguesa (95), el máximo goleador a nivel de selecciones en Europa y segundo a nivel mundial, y ser el

máximo goleador histórico de la Liga de Campeones (128), competición en la que también posee las marcas de más goles en una edición del torneo (17 goles en 11 partidos), de más goles en una fase de grupos del torneo (11 goles en seis partidos), y de más veces máximo goleador del torneo en seis ediciones. Es, además, el madridista que menos partidos necesitó (92) para alcanzar los cien goles en el campeonato nacional de Liga, el primer futbolista en la historia de la competición que consiguió marcarle a todos los equipos a los que se enfrentó en una temporada, el único futbolista capaz de marcar en seis Clásicos consecutivos. Con el Real Madrid logró dos Copas del Rey, dos Ligas, y dos Supercopas de España, completando así la triple corona española, más cuatro Ligas de Campeones, tres Supercopas de Europa y tres Copas Mundiales de Clubes. Sus actuaciones le llevaron a conquistar otros cuatro Balones de Oro (2013, 2014, 2016 y 2017) y otras dos Botas de oro (2014 y 2015) y a situarse entre los tres mejores jugadores del mundo durante ocho temporadas. Es el jugador que más veces ha ganado el Premio UEFA al Mejor Jugador en Europa, con tres títulos.



Cristiano Ronaldo Capitán de la Selección Portuguesa de Fútbol

Internacional absoluto con la selección portuguesa desde 2003, ha disputado cuatro Eurocopas, cuatro Mundiales, una Copa Confederaciones y una Liga de las Naciones, en donde sus máximos logros fueron las conquistas de los títulos en la Eurocopa de 2016 y en la Liga de las Naciones 2018-19. En cuanto a la Copa Mundial y a la Copa Confederaciones, un cuarto lugar en Alemania 2006 y un tercer lugar en Rusia 2017 respectivamente, fueron sus mejores actuaciones. Es uno de los jugadores miembro del FIFA Century Club, formado por aquellos futbolistas con más de cien internacionalidades con su selección. Sus 162 partidos le colocan decimocuarto en el listado a fecha de 2019, el que más ha disputado de la historia de Portugal y quinto a nivel UEFA. Desde 2014, es Gran Oficial de la Orden del Infante Don Enrique, uno de los máximos reconocimientos otorgados en Portugal, por su prestación de servicios relevantes otorgados a su país, así como su expansión cultural, histórica y de valores.

En 2018 fue traspasado al Juventus F.C. italiano, equipo con el que compete actualmente.

- **Leo Messi:** Lionel Andrés Messi Cuccittini, nació en Rosario, Santa Fe, Argentina en 1987. Ha desarrollado toda su carrera en el F.C. Barcelona en España desde los 13 años y en la selección argentina, equipos de los

que es capitán. Considerado con frecuencia como el mejor jugador del mundo y uno de los mejores de todos los tiempos. Es el primer futbolista en la historia que ha ganado, entre otras distinciones, cinco veces el Balón de Oro (un Balón de Oro y cuatro FIFA Balones de Oro), obteniendo los cuatro primeros de forma consecutiva; además de recibir seis Botas de Oro, una FIFA World Player1 y un The Best FIFA. Con el Barcelona ha ganado 34 títulos, entre ellos, diez de La Liga y cuatro de la Liga de Campeones de la UEFA, así como seis títulos de la Copa del Rey.



Jugador argentino Lionel Messi

Gran goleador, ostenta, entre otros, los récords de más goles en una temporada de La Liga (2021), de la Supercopa de España, de la Supercopa de Europa, y jugador no europeo con más goles en la Liga de Campeones de la UEFA, además de máximo goleador del F.C. Barcelona y de la selección argentina. Es uno de los futbolistas con más asistencias, desde que se tienen registros, en partidos oficiales.

Hizo su debut oficial con el primer equipo del Barcelona F.C. a los 17 años en 2004. A los 22 años ganó su primer Balón de Oro, y el premio al Jugador Mundial de la FIFA del año. Durante la temporada 2014/2015 superó los registros de máximo goleador absoluto en La Liga y la Liga de Campeones y conquistó con el Barcelona un histórico segundo triplete, además de su quinto Balón de Oro.

Como internacional argentino, Messi ha representado a su país en ocho torneos mayores. A nivel juvenil, ganó junto con la selección sub-20 la Copa Mundial de Fútbol Sub-20 de 2005, torneo en el que finalizó como mejor jugador y máximo goleador, y una medalla de oro en los Juegos Olímpicos de 2008, con la sub-23. En 2007 jugó la final de la Copa América, donde fue nombrado mejor jugador joven del torneo. Como capitán desde agosto de 2011, consiguió con la selección argentina, llegar a las finales del Mundial de Brasil 2014, de la Copa América 2015, certámenes en los que fue elegido mejor jugador del torneo, y de la Copa América Centenario.

- **Gimnasia**

En las dos primeras décadas del siglo XXI, hay una figura indiscutible de la Gimnasia Artística, como es Simone Biles, considerada la mejor gimnasta de su época con el récord de medallas en unos campeonatos mundiales,

de 25 oros, frente al anterior récord de Scherbo con 23 oros en unos mundiales.

- **Simone Arianne Biles**, es una gimnasta estadounidense nacida en Ohio en 1997). En la competencia general individual, Biles es seis veces campeona nacional (2013, 2014, 2015, 2016, 2018 y 2019), Campeona Olímpica en Río (2016) y cinco veces Campeona del Mundo, siendo la única gimnasta que lo ha conseguido tres veces de forma consecutiva (2013, 2014, 2015, 2018 y 2019). Por aparatos, ha sido cinco veces campeona mundial en suelo (2013, 2014, 2015, 2018 y 2019), tres veces en viga de equilibrio (2014, 2015 y 2019) y dos veces en salto de caballo (2018 y 2019). Es miembro del equipo nacional de los Estados Unidos, campeón en el mundial de Nanning 2014, Glasgow 2015 Doha 2018 y Stuttgart 2019. Con 19 títulos de campeona mundial y 25 medallas ganadas en campeonatos mundiales, Biles, es la gimnasta más laureada de todos los tiempos, tanto en la categoría masculina como en la femenina. La historia personal de esta gimnasta es un ejemplo para cualquier persona, puesto que fue criada en una familia desestructurada en la que su madre era adicta a la droga; a los 15 años fue adoptada por su abuelo y la mujer de este, comenzando a practicar la gimnasia, abandonando la escuela pública y estudiando en su casa para poder tener más tiempo para entrenar.



La gimnasta estadounidense Simone Biles

- **Golf**

- **Eldrick Tont "Tiger" Woods**: Golfista estadounidense nacido en 1975, considerado por muchos como el mejor golfista del mundo en toda la historia. Es considerado uno de los golfistas más importantes de todos los tiempos, junto a Jack Nicklaus y Arnold Palmer. Actualmente cuenta con 15 majors, convirtiéndose así en el segundo jugador con más majors ganados en la historia del golf, a tres de Jack Nicklaus. Ha ganado cinco títulos en el Masters de Augusta (1997, 2001, 2002, 2005 y 2019), tres en el Abierto de los Estados Unidos (2000, 2002 y 2008), tres en el Abierto Británico (2000, 2005 y 2006), y cuatro en el Campeonato de la PGA (1999, 2000, 2006 y 2007). Además, logró ocho victorias en el WGC-Bridgestone Invitational, siete en el WGC-Campeonato Cadillac, tres en el WGC Match Play, y tres en el Tour Championship. También es el único jugador que ha conseguido ganar en dos ocasiones la FedEx

Cup (2007 y 2009). Woods ha ganado 82 torneos del PGA Tour y cosechado 184 top 10. Lideró la lista de ganancias en el circuito estadounidense en diez ocasiones (1997, 1999, 2000, 2001, 2002, 2005, 2006, 2007, 2009 y 2013), y se ubicó segundo en 2003, 2008 y 2012. También se destacó dentro del European Tour, donde ha obtenido 40 victorias y 90 top 10. En 2009 se retiró temporal de la competición tras problemas familiares por sus múltiples infidelidades. Volvió en el Máster de Augusta de 2010 y en 2012 ganó tres torneos, el Arnold Palmer Invitational, Memorial Tournament y el AT&T National. Tras varias lesiones volvió nuevamente a la élite mundial en 2018, ganando el Masteres de Augusta en 2019.



Golfista estadounidense Tiger Woods

- **Motociclismo**

- **Valentino Rossi** piloto de motos italiano nacido en 1979, apodado “El Doctor”, que ha ganado nueve títulos mundiales en cuatro categorías: 125 cc (1997), 250 cc (1999), 500 cc (2001) y es hexacampeón de la categoría MotoGP (2002-2005 y 2008-2009). En 2001 se proclamó por primera vez Campeón del Mundo en la categoría reina y desde entonces ha participado en la máxima categoría, con los tres grandes equipos de motociclismo de su época: Honda, Yamaha y Ducati, siendo desde 2013, piloto del Movistar Yamaha MotoGP y estando activo en la actualidad, siendo el piloto con más podios (229) en la historia del Mundial de Motociclismo, y habiendo conseguido el mayor número de victorias (89), podios (196) y vueltas rápidas (75) en MotoGP.



El piloto italiano Valentino Rossi

- **Natación**

- **Michael Fred Phelps** nadador estadounidense nacido en 1985, que posee el título actualmente, de ser el deportista olímpico con mayor número de medallas olímpicas de todos los tiempos, con un total de 28 medallas olímpicas (23 de oro, 3 de plata y 1 de bronce), la mayoría de ellas en pruebas de estilos, relevos y de mariposa, desde 2004 a 2016. Además ha obtenido 26 medallas de oro en los Campeonatos Mundiales, 6 de plata y 1 de bronce. Ganó un total de 73 medallas en las grandes competiciones mundiales en piscina larga: 59 oros, 11 platas y 3 bronces, en lo que incluye Juegos Olímpicos, Campeonato Mundial y el Campeonato Pan-Pacífico. Es considerado el mejor nadador de todos los tiempos y en 2010 fue elegido mejor deportista FINA de la década en la disciplina de natación masculina.



El nadador estadounidense Michael Phelps

- **Bañadores de Poliuretano:** La Federación Internacional de Natación prohibió en 2010 los bañadores de poliuretano, después de la catarata de récords de años anteriores. Después del bañador de piel de tiburón con el que el australiano Ian Thorpe batió numerosos registros en Sidney 2000, llegó el Poliuretano. El Poliuretano, compuesto de miles de pequeñas células cerradas con aire, menos denso que el agua, en su interior, permitía mayor flotabilidad y menor resistencia al agua. La resistencia de una persona en el agua, es 780 veces mayor que la que experimentaría si nadase en el aire. Por lo tanto, cuanto menor fuera la superficie sumergida, mayor sería la ventaja. Un sólo milímetro hace una gran diferencia. De hecho, el nuevo traje proporcionaba 54 centésimas de ventaja respecto a otros. No tenían costuras, permitían prolongar un 24% más la velocidad punta y estaban realizados en el material más liviano hasta el momento: 99 gramos por metros cuadrado. Tan avanzado resultaba este traje, que los nadadores tardaban unos 45 minutos en ponérselo.

El ingeniero encargado de marketing y exportación de Joluvi, David Garrido, explica el secreto: «La prenda es de Poliuretano; un material impermeable. Esto hace que se formen pequeñas burbujas de aire que ofrecen mayor flotabilidad». Además, al ser muy ajustada, «imprime una presión sobre el cuerpo, suficiente como para que al

nadador le sea más fácil estar en posición horizontal y mantener el cuerpo en posición hidrodinámica». El problema surgió, según Garrido, cuando la Federación Internacional de Natación (FINA) homologó los primeros bañadores Speedo con paneles de este material. Fue la cerilla que encendió la mecha y la Federación Internacional de Natación prohibió los bañadores de poliuretano después de la catarata de récords que se produjeron.



Prueba con mayoría de nadadoras con traje de baño de poliuretano

- **Tenis**

En las primeras décadas del siglo XXI, han existido tres tenistas que son considerados como los mejores de la historia del tenis: el suizo Roger Federer, el serbio Novak Djokovic y el español Rafael Nadal.

- **Roger Federer** tenista suizo nacido en Basilea en 1981. Sigue en activo, pero hasta 2020 ha sido vencedor de 20 títulos individuales en torneos de Grand Slam, el mayor número de toda la historia en tenis masculino y ha mantenido el puesto número 1 en el ranking de la ATP por un tiempo récord de 310 semanas, 237 consecutivas. Permaneció entre los diez mejores tenistas desde 2002 hasta 2016; regresó a este selecto grupo después de su victoria en el Abierto de Australia 2017 y sigue en la actualidad. Ha logrado ocho títulos del Campeonato de Wimbledon, seis del Abierto de Australia y cinco del Abierto de Estados Unidos, así como un título del Torneo de Roland Garros. En los Juegos Olímpicos ha obtenido una medalla de plata en individuales (2012) y otra de oro en dobles (2008). Es uno de los ocho tenistas que ha logrado vencer en los cuatro torneos del Grand Slam. También ostenta el mejor registro en el número de finales de Grand Slam jugadas (31), diez de estas consecutivas, entre la final de Wimbledon 2005 y el Abierto de Estados Unidos 2007. Así mismo, ha logrado un registro imbatido de seis ATP World Tour Finals, 28 Masters 1000, récord de 24 títulos ATP World Tour 500 y 25 ATP World Tour 250. Ha sido galardonado trece veces con el Premio a la Deportividad y ha sido nombrado Jugador del Año por la ATP y Campeón Mundial por la ITF en cinco ocasiones, mismo número de veces en que se la ha concedido el Premio Laureus a Deportista del Año, cuatro de ellos consecutivos. Se le considera el mejor tenista de la historia.



Tenista suizo Roger Federer

- **Novak Djoković**, tenista serbio nacido en 1987, que aún sigue en activo. Ha ganado hasta el 2020, 16 torneos de Grand Slam, cifra que lo ubica en el tercer lugar de máximos ganadores de todos los tiempos, por detrás de Roger Federer, con 20, y Rafael Nadal con 19. Además, cuenta con 5 ATP World Tour Finals, y actualmente ocupa el número 1 en el Ranking ATP individual. Sus títulos de Grand Slam ganados son: Abierto de Australia en siete ocasiones, (2008, 2011, 2012, 2013, 2015, 2016 y 2019); Campeonato de Wimbledon en cinco ocasiones (2011, 2014, 2015, 2018 y 2019); Abierto de Estados Unidos en tres ocasiones (2011, 2015 y 2018); Torneo de Roland Garros en 2016. Llegó a seis finales de Grand Slam de forma consecutiva, ganando en cinco de ellas (desde el Australian Open 2015 hasta Roland Garros 2016). Djokovic ha participado en 24 finales y 33 semifinales de Grand Slam. Culminando con su victoria en Roland Garros en 2016, Đoković ganó los cuatro torneos del Grand Slam en forma consecutiva (aunque no el mismo año natural), algo que solo habían logrado con anterioridad Don Budge y Rod Laver. De esta manera, se une al selecto grupo de 8 jugadores que han completado el Grand Slam, con Fred Perry, Don Budge, Rod Laver, Roy Emerson, Andre Agassi, Roger Federer y Rafael Nadal. Ha obtenido 33 títulos en torneos ATP Masters 1000, (49 finales en total) con lo que se ubica segundo, por detrás de Rafael Nadal. También ha ganado el ATP World Tour Finals cinco veces (2008, 2012, 2013, 2014 y 2015), siendo el primer jugador en ganar este certamen cuatro veces seguidas 2012-2015 y el cuarto en llegar a cinco títulos, solo superado por Roger Federer con seis.



Tenista serbio Novak Djoković

Es el primer y único jugador en la historia, en ganar todos los Masters 1000 al menos una vez (Indian Wells, Miami, Madrid, Montecarlo, Roma, Canadá, Cincinnati, Shanghai y París). Ha ganado los 14 torneos de élite que otorgan puntos para el ranking ATP: los 4 Grand Slam, la Copa de Maestros y los 9 Masters 1000 (no se contabilizan los Juegos Olímpicos, ya que no otorgan puntos ATP).

Con la selección de Serbia logró la Copa Davis en 2010, siendo la primera para su país, y en 2013 logró el subcampeonato en esta competición. Ganó la medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Pekín 2008. Ha finalizado cinco temporadas como número uno del ranking ATP, (2011, 2012, 2014, 2015 y 2018), y es el cuarto tenista en la historia que termina 10 temporadas entre los tres primeros del ranking ATP, en su caso además en temporadas consecutivas. Además, ocupa el tercer lugar con más semanas como número uno del mundo (275+), y el cuarto en semanas consecutivas (122). Asimismo, fue nombrado como el Tenista del Año por la Federación Internacional de Tenis en cinco temporadas consecutivas durante 2011 a 2015, y una sexta vez en 2018.

- **El partido más largo de la historia del tenis** tuvo lugar entre el 22 y el 24 de junio de 2010, en la primera ronda del campeonato de Wimbledon 2010 de individuales masculino, entre el tenista estadounidense John Isner y el francés Nicolas Mahut, con un tiempo de 11 horas, 6 minutos y 23 segundos, y 183 juegos disputados (también record en un partido). John Isner se impuso con un marcador de 6–4, 3–6, 6–7(7), 7–6(3), 70–68.

B) PERSONAJES Y EVENTOS DEPORTIVOS DE ESPAÑA EN LOS INICIOS DEL SIGLO XXI

Tanto a nivel individual como de equipo, se han conseguido alcanzar todos los hitos más relevantes y exigentes en el deporte español durante el inicio del siglo XXI y especialmente en el deporte femenino, donde ha pasado de ser mera excepción a mayoría aplastante. Prueba de ello, es que en los tres últimos Juegos Olímpicos las mujeres han conseguido mayor número de medallas olímpicas que los hombres. Salvo en deportes minoritarios como atletismo, ciclismo, tenis, etc., nuestro país jamás había conquistado la cima en las especialidades de equipo más populares; sin embargo, el siglo XXI ha glorificado a una nueva potencia en el deporte mundial: España.

- **Atletismo**

La IX edición de la Copa del Mundo de Atletismo se disputó en Madrid los días 20 y 21 de septiembre de 2002 en el Estadio de la Comunidad. El equipo ganador en los hombres fue África y en las mujeres Rusia. España quedó en 5ª posición en hombres y en 7ª en mujeres. Esta competición con las 9 mejores selecciones del mundo, ya se había celebrado en nuestro país en Barcelona en 1989.



Antonio Reina, atleta de Osuna vencedor en 800 m en la Copa del Mundo de 2002

- **Temporada de récords:** La temporada de atletismo del 2017/2018 en España es recordada como la de los récords y especialmente femeninos, con nada menos que 104 de las 186 plusmarcas batidas entre todas las categorías, correspondientes a la categoría femenina. De estos récords 55 han sido los que se han batido en la categoría absoluta, tanto en pista cubierta como al aire libre (29 femeninos y 26 masculinos). Entre los más notables, está el triunfo de **Paquillo Fernández**, que logró la medalla de plata en los Juegos Olímpicos de Atenas (2004), tres veces segundo en los Campeonatos del Mundo (París 2003, Helsinki 2005 y Osaka 2007), dos veces Campeón de Europa (Múnich 2002 y Gotemburgo 2006) y Campeón de España de 20 km marcha desde 1998 a 2004 así como en 2007 y 2011.

En el resto de categorías destaca la Sub20, una de las grandes protagonistas del año, donde se han batido 51 (31 en hombres y 20 en mujeres). En Sub23 han sido 30 las plusmarcas conseguidas, 26 en categoría Sub18, 19 en Sub16 y 5 en Sub14. No se incluyen en este repaso las plusmarcas en categoría máster, que han sido este curso, innumerables al contar con el aliciente de la disputa en España de las tres grandes competiciones internacionales: el Mundial al aire libre de Málaga, el Europeo en pista cubierta de Madrid y el Europeo en ruta de Alicante.



Cuatro de las mejores atletas de esta época

- **Automovilismo**

- **Fernando Alonso** Diaz: Piloto deportivo automovilístico español, nacido en Oviedo en 1981. Fue campeón de España en 1993 y 1994 como júnior, lo que le permitió competir en el Campeonato del Mundo al año siguiente, becado por la Real Federación Española de Automovilismo. En dicho campeonato quedó tercero. En 1996 se proclamó campeón de España, del Trofeo Estival de Italia, del Marlboro Grand Prix y del Campeonato del Mundo Júnior. Al año siguiente, venció en los campeonatos de España, Italia y Europa en la categoría Internacional A. En 1998 volvió a ganar el campeonato de España, el Trofeo París-Bercy, el campeonato Industria de Italia y el Open Ford. En 1999 entró en escena el expiloto de Minardi, Adrián Campos, que se convertiría en su mánager, fichándolo como sustituto de Marc Gené en el Euro Open by Nissan, en la que Alonso logró 6 poles, 5 vueltas rápidas y 6 victorias, que a la postre le otorgaron el campeonato Euro Open Movistar de ese año. De la Fórmula Nissan pasó a la Fórmula 3000 en el equipo Team Astromega. Alonso obtuvo la pole y ganó en la carrera de Bélgica y quedó segundo en la de Hungría. Por tanto, se ubicó cuarto en la clasificación general en el año de su debut, quedando por detrás de Bruno Junqueira, Nicolas Minassian y Mark Webber.

Ha ganado dos veces el Campeonato Mundial de Pilotos de Fórmula 1 (2005 y 2006) con la escudería Renault, una vez el

Campeonato Mundial de Resistencia de la FIA (2019), dos veces las 24 Horas de Le Mans (2018 y 2019) y las 24 Horas de Daytona (2019). También resultó subcampeón de Fórmula 1 en tres ocasiones (2010, 2012 y 2013), y obtuvo un tercer puesto en 2007. En Fórmula 1, ha competido para los equipos Minardi (2001), Renault (2003-2006 y 2008-2009), McLaren (2007 y 2015-2018) y Ferrari (2010-2014). Además de competir en estos equipos, Alonso ha pilotado en las 500 Millas de Indianápolis (2017) para McLaren-Honda-Andretti, en las 24 Horas de Daytona (2018) para United Autosports, en las 24 Horas de Daytona (2019) para Konica Minolta Cadillac y en el Campeonato Mundial de Resistencia de la FIA 2018-19 para Toyota Gazoo Racing.

Alonso es el sexto piloto con mayor cantidad de victorias en la historia de la Fórmula 1 con 32 grandes premios ganados y el cuarto piloto con más podios: 97. Entre sus triunfos se cuentan tres en el Gran Premio de Malasia, tres en el Gran Premio de Alemania, tres en el Gran Premio de Europa (uno de ellos en España), dos en el Gran Premio de Mónaco, dos en el Gran Premio de Gran Bretaña, dos en el Gran Premio de Italia, dos en el Gran Premio de Japón, y otros dos en el Gran Premio de España. El 4 de diciembre de 2017, fue incluido en el Salón de la Fama de la FIA. Junto a Alfonso de Portago, Pedro de la Rosa, Alonso es uno de los cuatro españoles que ha alcanzado el podio en esta competición, siendo el único que ha logrado victorias. Además, es uno de los cuatro pilotos que han debutado en Ferrari con victoria en la primera carrera (junto con Mario Andretti, Nigel Mansell y Kimi Räikkönen). Se ha retirado de la Fórmula 1 en 2018, aunque sigue corriendo en otras modalidades automovilísticas.



Fernando Alonso como vencedor de la Fórmula 1 en 2005

- **Carlos Sáinz** Vázquez de Castro: Piloto automovilístico nacido en Madrid en 1994. Hijo del doble Campeón Mundial de Rally Carlos Sainz. Ha sido como continuador de Fernando Alonso el otro piloto español destacado en el siglo XXI. En 2014 ganó el campeonato de Formula Renault 3.5 Series. Actualmente, en 2019, es piloto de la escudería McLaren de Fórmula 1. En el 2010, a la edad de 15 años, Sainz saltó a la Fórmula BMW Europa, con el equipo EuroInternational, ganando el trofeo al mejor piloto novato del año, terminando en cuarta posición en el campeonato. De manera simultánea participó en la Fórmula BMW Asia-Pacífico, en donde no era elegible a puntos, pero obtuvo tres victorias, incluyendo la del legendario circuito de Macao, tras conseguir la pole y

liderar toda la carrera. En 2011 disputó la temporada completa de la Eurocopa de Fórmula Renault 2.0 con Koiranen Bros. Motorsport. Terminó segundo en el campeonato con 200 puntos, obteniendo como resultados más destacados dos victorias y un total de diez podios en catorce carreras. De igual manera participó en la Fórmula Renault 2.0 Norte-Europea con el mismo equipo, donde quedó campeón con 3 carreras por disputarse, convirtiéndose en el piloto más joven en conquistar el campeonato con 10 victorias y 17 podios.

Debutó en la F3 Euroseries en la temporada 2011 como piloto invitado con el equipo Signature para la última ronda en Hockenheim, donde obtuvo un quinto puesto y dos abandonos. Para el año 2012, regresó a la F3 Euroseries, donde terminó 9º en el campeonato con solo 2 podios. En el mismo año, también participó en la Fórmula 3 Británica, donde termina 6º, y en la Fórmula 3 Europea, donde con 6 podios se llevó la 5ª posición general. Además de los campeonatos completos, en el 2012 Sainz participó en el Masters de Fórmula 3 (4º) y en el Gran Premio de Macao (7º).

Sainz firmó con MW Arden en el 2013 para una temporada en la GP3; sin embargo, no corrió con mucha suerte y tras solo dos podios, terminó en la décima posición del campeonato. Al mismo tiempo, participó en eventos selectos de la Formula Renault 3.5 con Zeta Corse. Dichas pruebas fueron indicadoras para que DAMS lo fichara para la temporada 2014; 7 victorias fueron suficientes para que se coronara campeón al finalizar el año en Jerez, con 39 puntos de ventaja.



El piloto español Carlos Sainz

En 2013 participó en los test de jóvenes pilotos de la Fórmula 1, que se disputaron en el mes de julio en el circuito de Silverstone. Sainz debutó con el monoplaza de Toro Rosso, marcando el segundo mejor tiempo durante la segunda sesión, a tan solo 44 milésimas del Daniel Ricciardo. En la tercera y última sesión rodó con un Red Bull con el que dio 35 vueltas, logrando el cuarto mejor crono de toda la sesión, incluso por delante de pilotos habituales de la F1, como Felipe Massa, Jean-Éric

Vergne o Giedo van der Garde. En 2014 la escudería Toro Rosso anunció oficialmente que Sainz Jr. sería piloto oficial en la temporada 2015 de Fórmula 1, junto al neerlandés Max Verstappen, con la estuvo de 2015 a 2017, quedando al finalizar las temporadas en las posiciones 15ª, 12ª y no terminó la última. En 2018 compitió con Renault, quedando en la 10ª posición y desde 2019 compete con la escudería McLaren, con la que quedó en 7ª posición en el 2019.

- **Carlos Sainz** Cenamor: El mejor piloto de rallys de la historia, es madrileño nacido en 1962. Aunque su carrera de éxitos la inició a finales del siglo XX, cuando se proclamó bicampeón del mundo de rally en 1990 y 1992 con Toyota, así como otros cuatro subcampeonatos y cinco terceros puestos, en el siglo XXI siguió logrando éxitos. Es conocido en el Mundial de Rallyes con el apodo de El Matador, por su fuerte personalidad y como el Rey entre los medios de comunicación españoles. Fue el primer piloto no nórdico en ganar el Rally de los 1000 Lagos, en Finlandia, cosa que no había ocurrido en los 40 años de existencia de dicha prueba. Entre sus victorias se cuentan tres en el Rally de Montecarlo, tres en el Rally Acrópolis y una en el Rally Safari. Junto a Chus Puras y Dani Sordo, es uno de los tres pilotos españoles que ha ganado algún rally en el Campeonato Mundial de Rally. Por otra parte, ha disputado doce ediciones del Rally Dakar, finalizando primero en 2010 y 2018 y tercero en 2011, acumulando 31 victorias de etapa.



El piloto español de Rallyes Carlos Sainz

- **Badminton**

El deporte del bádminton ha sido uno de los de menor implantación en nuestro país y de los menos practicados, hasta la aparición de la jugadora Carolina Marín, que ha convertido su nombre en referencia mundial de nuestro país en este deporte.

- **Carolina Marín Martín**, jugadora nacida en Huelva en 1993 que ha llegado a ser considerada como la mejor del mundo, logrando ser número uno del ranking mundial de la BWF. Ha sido Campeona

Olímpica en Río de Janeiro (2016), tres veces Campeona Mundial (2014, 2015 y 2018), y cuatro veces Campeona de Europa (2014, 2016, 2017 y 2018). Ha sido Campeona de España desde 2009 hasta 2014. Además, ha logrado cuatro Super Series Premier, el All England y el Abierto de Malasia (2015), y dos Abiertos de China (2018 y 2019). Fue galardonada con el Premio Nacional del Deporte a la mejor deportista española del año 2014, y distinguida con la Medalla de Bronce de la Real Orden del Mérito Deportivo (2014) y la Medalla de Oro de la Real Orden del Mérito Deportivo (2016). En diciembre de 2016 el Palacio de Deportes de Huelva fue renombrado como "Palacio de Deportes Carolina Marín" en su honor. En febrero de 2018 se le otorgó la Medalla de Andalucía.



La gran Campeona Mundial Carolina Marín

- **Baloncesto**

- **Pau Gasol Sáez:** Jugador español de baloncesto que actualmente juega en los Portland Trail Blazers de la NBA y fue el segundo español en jugar en la NBA tras Fernando Martín, siendo el primero en ser elegido para jugar un All-Star Game de la NBA (Houston 2006), en clasificarse para los playoffs (con Memphis Grizzlies en 2003-04), y en conseguir el anillo de campeón de la NBA (en dos ocasiones con Los Angeles Lakers en 2008-09 y 2009-10).

Fue seleccionado en la tercera posición del Draft de la NBA de 2001 por Atlanta Hawks, pero sus derechos fueron traspasados a Memphis Grizzlies, donde jugó seis temporadas y media. Al abandonar los Grizzlies poseía los récords de franquicia de más puntos anotados en total, partidos jugados, minutos jugados, tiros de campo anotados e intentados, tiros libres anotados e intentados, rebotes defensivos, rebotes ofensivos, rebotes totales, tapones y pérdidas. En 2008 fue traspasado a Los Angeles Lakers por Kwame Brown (número 1 del draft de 2001), Javaris Crittenton y Aaron McKie, dos primeras rondas de los drafts de 2008 y 2010 y los derechos que los Lakers tenían sobre su hermano Marc Gasol. En 2009 fue elegido por primera vez en su carrera, en un quinteto ideal de la NBA, concretamente en el tercero. En

2010 fue elegido por segunda vez para esta denominación, y en 2011 y 2015 fue escogido en el segundo quinteto.

Es uno de los cuatro únicos jugadores de la historia de la NBA con al menos 20.000 puntos, 11.000 rebotes, 3.500 asistencias y 1.900 tapones acumulados durante la temporada regular, junto a Kareem Abdul-Jabbar, Tim Duncan y Kevin Garnett.

En la temporada 2014-15 Pau rompió otro récord junto a su hermano Marc, siendo los primeros hermanos en ser titulares en un All-Star. Pau sumaba así su quinta participación en el partido de las estrellas de la NBA. En septiembre de 2017 se convirtió en el máximo anotador de la historia del Eurobasket, tras lograr un triple en el segundo cuarto de su partido del Eurobasket 2017 ante Hungría, superando el récord anterior de 1.104 puntos que hasta ese momento tenía el francés Tony Parker. En 1999 fue Campeón del Mundo Junior con la selección española y en 2006 Campeón del Mundo absoluto con el equipo español.

- **Selección Española de Baloncesto:** La selección nacional de Baloncesto, entrenada por “Pepu” José Vicente Hernández y capitaneada por Pau Gasol, se proclamó el 3 de agosto de 2006, Campeona del Mundo, al vencer en la final a Grecia por 70 a 47.



Equipo de Baloncesto Masculino Campeón del Mundo de 2006 con el Presidente del Gobierno

En el **Campeonato del Mundo** de Indianapolis en 2002, Yugoslavia logró el oro ante Argentina y aunque España solo consiguió el quinto puesto en la clasificación final, fue la primera vez en su historia en la que venció al equipo de Estados Unidos en la disputa por el 5º y 6º puesto, por un tanteo de 81 a 75. Con posterioridad, el equipo nacional lograría proclamarse Campeón del Mundo en dos ocasiones, en Japón (2006) y en China (2019). A nivel femenino, las medallas obtenidas por el equipo nacional han sido una de plata (2014) y dos de bronce (2010 y 2018).

En los **Juegos Olímpicos** la Selección Española de Baloncesto masculino ha logrado tres medallas olímpicas de plata en Los Ángeles (1984), Pekín (2008) y Londres (2012), y la de bronce en Río de Janeiro

(2016); por su parte, la selección nacional femenina ha obtenido una medalla de plata en Río de Janeiro (2016).

Además, en el Eurobasket, o **Campeonato de Europa de Baloncesto**, el equipo nacional ha obtenido hasta la actualidad un total de 13 medallas en categoría masculina: tres de oro (2009, 2011, 2015), seis de plata (1935, 1973, 1983, 1999, 2003 y 2007), y cuatro de bronce (1991 y 2001, 2013 y 2017). En la categoría femenina han conseguido: cuatro de oro (1993, 2013, 2017 y 2019), una de plata (2007) y cinco de bronce (2001, 2003, 2005, 2009 y 2015).



Equipo nacional femenino de Baloncesto, medalla de oro en el Eurobasquet del 2019

o **Competiciones por clubes:**

- **La Copa de Europa de Baloncesto**, es una competición por clubes fue creada en 1958, que a partir de 2000 se pasó a denominar **Euroliga**. El equipo que más títulos ha obtenido en esta competición de toda Europa es el Real Madrid con 10 títulos (1963/64, 1964/65, 1966/67, 1967/68, 1973/74, 1977/78, 1979/80, 1994/95, 2014/15 y 2017/18) y 14 subcampeonatos. Otros equipos españoles con éxitos en esta competición han sido: el F.C. Barcelona con dos títulos (2003 y 2010) y 5 subcampeonatos; el Joventut de Badalona con un título (1994) y un subcampeonato; y el Saski Baskonia de Vitoria con dos subcampeonatos (2001, 2005).
- **Euroliga femenina:** A nivel femenino, la Euroliga es la máxima competición de clubs femeninos de Baloncesto de Europa. La competición es organizada por la FIBA Europa. El equipo español con más triunfos en esta competición es el Dorna Godella de Getafe con dos títulos (1991/92, 1992/93) y dos subcampeonatos (1993/94 y 1994/95); seguido del Ros Casares Valencia (continuador del Dorna Godella) (vencedor en una ocasión (2011/12) y una vez subcampeón (2006/07 y 2009/10); el Halcón Avenida Salamanca con un título (2010/11) y un subcampeonato (2008/09); el Pool Getafe en una ocasión subcampeón (1997/98); y el Rivas Ecópolis madrileño con un subcampeonato (2011/12).



Equipo Dorna Godella

- **Copa Europea Femenina de la FIBA** (oficialmente llamada FIBA

EuroCup Women) es una competición europea de Baloncesto organizada por la FIBA, en la que participan los mejores equipos femeninos de las federaciones nacionales que no se han clasificado para la Euroliga. El campeonato nace en 2003, en sustitución de la Copa Ronchetti. Ningún equipo español ha conseguido hasta el momento este título, aunque el equipo C.B. Islas Canarias logró el subcampeonato en su primera edición de la temporada 2002/03; así como el equipo Avenida de Salamanca logró la tercera posición (2005/06).

• **Balonmano**

- **Selección Nacional Masculina:** A los éxitos deportivos españoles en el inicio del siglo XXI, hay que añadirle los de la Selección Nacional de Balonmano, que logró el título de Campeona del Mundo en los años 2005 y 2013, así como tercera en el 2011; a los que hay que añadir las medallas de plata en los Campeonatos de Europa de 1996, 1998, y 2006, y la de bronce en el 2000. En cuanto a los JJ.OO. ha obtenido tres medallas de bronce en 1996, 2000 y 2008.
- **Selección Nacional Femenina:** A los éxitos del equipo masculino, hay que añadirle en la primera y segunda décadas del siglo XXI, los triunfos del equipo femenino, con el que España se ha logrado entre otros éxitos, los de subcampeona mundial en Japón 2019, y tercera del mundo en 2011, doble subcampeona continental en Macedonia 2008 y Croacia-Hungría 2014, y bronce olímpico en Londres 2012.



Equipo español Campeón del Mundo de Balonmano 2005

- **Competiciones por clubes:**
 - **Liga de Campeones:** Los equipos del Balonmano español han adquirido un prestigio internacional desde finales del siglo XX. En la Liga de Campeones de la EHF (Federación Europea de Balonmano), el equipo con mayor parlamrés en toda Europa en el F.C. Barcelona, campeón en nueve ocasiones (1991, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2005, 2011, 2015) y subcampeón en otras cuatro (1990, 2001, 2010, 2013); en cuarta posición se encuentra el B.M. Ciudad Real con tres títulos (2006, 2008 y 2009) y dos subcampeonatos (2005 y 2011); a los que le siguen otros equipos españoles con menor cantidad de triunfos como: el Portland San Antonio de Pamplona con un título (2001) y dos subcampeonatos (2003 y 2006); el Teka Santander con un título (1994) y un subcampeonato (1992); el Elgorriaga Bidasoa de Irún, con un título (1995) y un subcampeonato (1996) y el Atlético de Madrid con dos subcampeonatos (1985 y 2012).
 - **Campeonato Mundial de Clubes:** En esta competición creada en 1997 los triunfos españoles han sido más numerosos desde sus comienzos y especialmente en el siglo XXI, con equipos como: el F.C. Barcelona, campeón en cinco ocasiones (2013, 2014, 2017, 2018, 2019) siendo el club más laureado del mundo en Balonmano; B.M. Ciudad Real con dos títulos (2007 y 2010) y un subcampeonato (2011); C.B. Cantabria con un título (1997); y C.B. Atlético de Madrid con un título (2012).



Equipo del F.C.Barcelona como club Campeón del Mundo de Balonmano de 2019

- **Ciclismo**

El ciclismo es uno de los pocos deportes que ha visto como en el siglo XXI se ha reducido el número de éxitos de los corredores españoles, antes en la élite internacional y ahora ocupando un papel testimonial con respecto al siglo anterior. En parte por el descrédito producido por los casos de dopaje y en cierta medida también por la falta de apoyos empresariales. Tal vez los dos ciclistas españoles más destacados en esta época hayan sido: Óscar Freire y Alberto Contador.

- **Óscar Freire Gómez**, ciclista nacido en Torrelavega, Cantabria en 1976. Posee el récord de victorias en el Mundial de ciclismo de fondo en carretera (3) junto con Alfredo Binda, Eddy Merckx, Rik Van Steenbergen y Peter Sagan. También poseyó el récord Ruban Jaune (2010). Es considerado uno de los mejores esprinteros de la década, centrándose principalmente en etapas y clásicas. Ha sido tricampeón mundial (1999, 2001 y 2004) y tres veces ganador de la Milán-San Remo (2004, 2007 y 2010), ha conseguido triunfos nunca antes logrados por corredores españoles: el Giro de la Provincia de Lucca (2003), la Flecha Brabanzona (2005, 2006, 2007), la Vattenfall Cyclassics (2006), la Gante-Wevelgem (2008), el maillot verde del Tour de Francia (2008) y la París-Tours (2010); también fue el único en hacer pódium en la E3 Prijs Vlaanderen-Harelbeke (2012). Además, es el único español de toda la historia en hacer pódium en la ya desaparecida Copa del Mundo (2004) y el español con más grandes clásicas (12), seis de las cuales logró en pruebas diferentes (incluyendo el Mundial de Ciclismo en ruta). Participó en tres ediciones de los Juegos Olímpicos: Sídney 2000, Atenas 2004 y Pekín 2008. Se retiró del ciclismo tras disputar el mundial de Valkenburg (2012).



Oscar Freire en su victoria del 2004

- Otro de los ciclistas destacados en esa época fue **Óscar Pereiro Sío**, gallego nacido en 1977, que fue profesional entre 2000 y 2010, cuyo mayor éxito fue la victoria en el Tour de Francia 2006, aunque el vencedor inicial fue estadounidense Floyd Landis y a los tres días de subir al podio de los Campos Elíseos, la UCI comunicó el dopaje positivo por testosterona del vencedor, por lo que se reconoció meses después como vencedor al segundo clasificado, Óscar Pereiro.
- Otra herida profunda para este deporte, se produjo en 2006 cuando como consecuencia de una investigación policial contra la droga en el deporte de élite en España denominada "**Operación Puerto**". Este proceso permitió desarticular una red liderada por el doctor Eufemiano Fuentes. Dicho entramado ofrecía diversas prácticas ilícitas para mejorar el rendimiento de sus clientes deportistas, casi todos ellos ciclistas. Todos estos éxitos se vieron manchados por algunos casos de dopaje sonados, el principal el de Roberto Heras en la Vuelta a España.

Pero sin lugar a dudas el ciclista español más destacado en estas dos primeras décadas del siglo XXI fue Alberto Contador.

- **D. Alberto Contador Velasco**, ciclista nacido en Madrid en 1982. Fue profesional desde 2003 y 2017. Durante su carrera profesional, ha corrido en los equipos ONCE/Liberty Seguros, Discovery Channel, Astana, Saxo Bank Sungard/Tinkoff y Trek-Segafredo. Es considerado como uno de los grandes vultómanos de la historia del ciclismo. Destacaba como escalador, terreno donde era un especialista, y como contrarrelojista, consiguiendo 9 victorias de etapa, un cuarto puesto en la contrarreloj de los Juegos Olímpicos de Pekín (2008) y el Campeonato de España de Ciclismo en Ruta de Contrarreloj (2009). En su palmarés cuenta con un total de 69 victorias; además, fue ganador del UCI World Ranking (2009) y entre sus victorias más importantes se encuentran 7 Grandes Vueltas: Giro de Italia (2008 y 2015), Tour de Francia (2007 y 2009) y Vuelta España (2008, 2012 y 2014); así como 9 victorias de etapa en las mismas (3 etapas en el Tour de Francia y 6 etapas en la Vuelta a España), la París-Niza (2007 y 2010), la Vuelta al País Vasco

(2008, 2009, 2014 y 2016), la Milán-Turín (2012), la Tirreno-Adriático (2014) y la Vuelta a Burgos (2016). Es uno de los siete ciclistas que ha conseguido ganar las tres Grandes Vueltas por etapas (Giro de Italia, Tour de Francia y Vuelta a España), y es el segundo ciclista en lograr múltiples victorias en todas ellas.

El 6 de febrero de 2012, el Tribunal de Arbitraje Deportivo (TAS) le impuso una sanción de 2 años por el positivo de 50 picogramos por mililitro de clenbuterol en la muestra de orina obtenida el 21 de julio de 2010, durante la segunda jornada de descanso del Tour de Francia, no pudiendo volver a competir hasta el 6 de agosto de 2012; por lo que fue desposeído del Tour de Francia (2010), la Volta a Cataluña (2011), el Giro de Italia (2011), la medalla de bronce en el Campeonato de España de Ciclismo en Ruta de Contrarreloj (2011) y la medalla de plata en el Campeonato de España de Ciclismo en Ruta (2011). Tras cumplir su sanción y estando seis meses sin poder competir, Contador participó en el Eneco Tour (2012), quedando en cuarto lugar. En 2007, 2008, 2009 y 2014 fue galardonado con la Bicicleta de Oro como el mejor ciclista del año.



Alberto Contador como Campeón de la Vuelta a España

- **Esquí Alpino**

La esquiadora española más destacada en esta época fue la granadina M^a José Rienda Contreras, nacida en 1975. Su especialidad fue el Eslalon Gigante. Es la esquiadora española con más victorias en la Copa del Mundo (6) y ha sido cinco veces olímpica. En su palmarés desde el año 2003 hasta 2006, ha logrado en la prueba de Slalom Gigante de la Copa del Mundo, un total de 5 victorias, un segundo puesto y 5 bronce, lo que le colocó como 3^a clasificada de la general de la prueba de slalom en 2005 y como Subcampeona de esa misma prueba en 2006. En los mundiales su mejor resultado fue la 9^a posición en el Eslalon Gigante de Sestriere (1997) y en Bormio (2005).

Desde el 26 de junio de 2018 es presidenta del Consejo Superior de Deportes (la primera mujer al frente de este organismo) y Secretaria de Estado para el Deporte del Gobierno de España liderado por Pedro Sánchez. De julio de 2015 hasta su nombramiento en 2018 fue Directora General de Actividad y Promoción del Deporte de la Junta de Andalucía.



La esquiadora Mª José Rienda

- **Fútbol**

El Fútbol español ha vivido un periodo de éxitos internacionales desde el comienzo del siglo XXI. En ese sentido, los triunfos han venido tanto de la mano de la Selección Nacional como de los clubes nacionales.

- **Competiciones de Clubes:** A nivel de clubes, los triunfos en Europa han sido muy numerosos, hasta un total de 26. En la Champions League los equipos españoles vencedores han sido: Real Madrid (2000, 2002, 2014, 2016, 2017 y 2018), F.C. Barcelona (1992, 2006, 2009, 2011 y 2015); en la Europa League los equipos españoles vencedores en este siglo han sido: Sevilla (2006, 2007, 2014, 2015 y 2016), Valencia (2004), Atlético de Madrid (2010, 2012, 2018); y en la Supercopa de Europa los triunfos han sido los conseguidos por: Real Madrid (2002, 2014, 2016, 2017), Barcelona (2009, 2011, 2015), Atlético de Madrid (2010, 2012, 2018), Valencia (2004) y Sevilla (2006 y 4 sub títulos).
- **Copa del Mundo:** A nivel de Selecciones nacionales, el equipo español ha logrado en el siglo XXI los siguientes triunfos: El triunfo más importante fue la victoria de España en la Copa del Mundo de Fútbol disputada en 2010 en Sudáfrica, en la que venció en la final a Países Bajos por 1 a 0; gol marcado por Iniesta en el minuto 116 del partido, siendo entrenados por Vicente del Bosque.
- **Eurocopa:** En el Campeonato de Europa, o Eurocopa, la selección española logró durante las dos primeras décadas del siglo XXI, dos triunfos consecutivos (en 2008 entrenados por Luís Aragonés y en 2012 entrenados por Vicente del Bosque), que unidos al triunfo logrado en 1964 dan un total de tres títulos y un sub título (1984).



Selección Nacional de Fútbol Campeona del Mundo en 2010

- **Juegos Olímpicos:** A la medalla de plata conseguida en los Juegos Olímpicos de Amberes en 1920, España añadió la de oros en los Juegos de Barcelona en 1992, pero sin embargo en esta competición, aún no han llegado los triunfos españoles durante el siglo XXI.
- **Fútbol Sala**

La selección española de Fútbol Sala, disputó su primer partido el 2 de abril de 1982 frente a la selección italiana, en el primer partido correspondiente al «I Torneo 4 Naciones» celebrado en los Países Bajos, donde España se impuso por 2 a 4. Con posterioridad, el equipo nacional ha ido alcanzando un reconocimiento mundial, al proclamarse bicampeona mundial y heptacampeona europea, y es considerada, junto con la selección brasileña, la más exitosa de la historia del fútbol sala. A nivel de competiciones FIFA, el combinado español ha participado en las siete ediciones disputadas de la Copa del Mundo, siendo la anfitriona en la edición de 1996, disputada en el Palau Sant Jordi de Barcelona. Se ha proclamado Campeona Mundial (2000 y 2004), y tres veces subcampeona (1996, 2008 y 2012). A nivel continental de competiciones UEFA, ha participado en las once ediciones disputadas de la Eurocopa, de las que fue organizadora en las dos primeras (1996 y 1999) y ha sido Campeona de Europa en siete ocasiones (1996, 2001, 2005, 2007, 2010, 2012 y 2016), siendo subcampeona en otras dos (1999 y 2018); no alcanzando la final únicamente en dos ediciones (2003 y 2014), donde fue eliminada en semifinales. Este palmarés, convierte a nuestro país en la primera potencia del fútbol sala europeo.



Selección Española de Fútbol sala campeona de Europa en 2016

- **Golf**

Tras la época gloriosa del Golf español con Severiano Ballesteros, a finales del siglo XX apareció otra figura internacional que elevó nuestro golf a las más altas cotas de éxitos, como fue Sergio García, que sigue en activo. Con él y otros jugadores como José María Olazábal y Miguel Ángel Jiménez, comenzó un periodo de incremento de la práctica de este deporte en nuestro país.

Del 18 al 21 de noviembre de 2004 se disputó en el Real Club de Golf de Sevilla, la **Copa del Mundo de Golf**, siendo la primera vez que se celebraba esta competición en Europa, desde que en 2000 cambió su formato y entró a formar parte de los Campeonatos del Mundo (WGC), puesto que desde 1953 hasta 1999, su organización la asumía la Asociación Internacional de Golf (IGA). Anteriormente el torneo se había disputado en Europa 12 veces y 5 de ellas en España (Club de Campo de Madrid en 1965; Las Brisas, Nueva Andalucía, Marbella, en 1973 y en 1989; y La Moraleja II, en Madrid, en 1992). La Federación Internacional de Circuitos PGA la componen: Asian PGA Tour, PGA Tour of Australasia, PGA European Tour, Japan Golf Tour, Southern Africa PGA Tour y US PGA Tour.



- **Sergio García Fernández**, es un golfista profesional nacido en Borriol, Castellón en 1980. Es apodado "El Niño" por su comienzo en los circuitos profesionales en edades muy tempranas. Ha sido el número 2 de la clasificación mundial durante 18 semanas, 17 semanas el número 3, 118 semanas entre los cinco primeros y

353 semanas entre los diez primeros. Fue cuarto en la lista de ganancias del PGA Tour de 2008 y sexto en 2001, así como tercero en el European Tour de 1999, cuarto en 2017 y sexto en 2002 y 2005. García ha logrado un Major, el Masters de Augusta (2017), además de nueve victorias en el PGA Tour, entre las que se destacan el The Players Championship (2008), el Campeonato Byron Nelson (2004), el Westchester Classic (2004) y el Booz Allen Classic (2005). También ha logrado 15 victorias en el European Tour, destacándose el HSBC Champions (2009), el Masters de Andalucía (2011) y el Dubai Desert Classic (2017). Ha participado en nueve ediciones de la Copa Ryder con la selección europea. Ostenta una marca de 22 victorias, 7 empates y 12 derrotas, y ha contribuido al triunfo del equipo europeo en los años 2002, 2004, 2006, 2012, 2014 y 2018. En la Ryder de 2018, jugada en Le Golf National, en París, Sergio García se convirtió en el jugador con más puntos ganados en la competición, con 25'5 puntos, superando por 0'5 puntos a Nick Faldo, que ostentaba el récord desde 1997.



El golfista español Sergio García

En los últimos años de la segunda década del siglo XXI, ha surgido otro golfista español de nivel internacional, como es John Rahm.

- **Jon Rahm** Rodríguez, jugador español profesional de golf, nacido en Barrica, Vizcaya en 1994. jugó en golf universitario para Arizona State Sun Devils, donde ganó once torneos universitarios.⁶ Ha ganado dos veces el premio Ben Hogan.⁷ Además, Rahm fue el golfista número uno en el Ranking Mundial Amateur durante 50 semanas y recibió la medalla Mark H. McCormack en 2015. Fue el ganador individual en 2014 del Trofeo Eisenhower. En el Abierto de Estados Unidos de 2016, el golfista resultó 23º como mejor amateur. Es su trayectoria como amateur ha conseguido numerosos triunfos como: La Copa Baleares y el Campeonato de Madrid Absoluto (2011); Campeonato de España Junior, Campeonato Absoluto País Vasco y el Bill Cullum Invitational (2012); ASU Thunderbird Invitational, Campeonato de España Absoluto y Bill Cullum Invitational (2014); Duck Invitational, ASU Thunderbird Invitational, NCAA San Diego Regional, Campeonato de España Absoluto y Tavistock Collegiate Invitational (2015); ASU Thunderbird

Invitational, Pac-12 Campeonatos y NCAA Albuquerque Regional (2016).

Tras el Abierto de Estados Unidos de 2016, Rahm pasó a la competición profesional, lo que le hizo perder su cupo en el Abierto Británico de 2016. Fue número uno en el World Amateur Golf Ranking, actualmente tiene el récord absoluto con 60 semanas siendo número 1 en dicho ranking. En 2017 se proclamó campeón del Abierto de San Diego, el Abierto de Irlanda y el Campeonato Mundial de Dubái.



Golfista español Jon Rahm

- **Hípica**

Del 11 al 22 de septiembre de 2002, se celebró en varias instalaciones de Jerez de la Frontera (Cádiz), la 3ª edición de los **Juegos Mundiales Ecuestres**, que contó con la asistencia de 551 jinetes de 48 países afiliados a la FEI, en sus siete modalidades: saltos de obstáculos, doma clásica, enganches, concurso completo, volteo, raid y raining.



Competición de Doma Clásica en el Estadio de Chapín de los Juegos Mundiales Ecuestres de 2002

España consiguió dos medallas, una de plata en Doma clásica individual con Beatriz Ferrer-Salat y otra de bronce en Doma por equipos con: Ignacio Rambla Algarín, Beatriz Ferrer-Salat, Juan Antonio Jiménez, y Rafael Soto Andrade.



Beatriz Ferrer Salat con su caballo "Beauvalais", medalla de plata en doma clásica

- **Juegos del Mediterráneo**

La XV edición de los Juegos del Mediterráneo se celebraron en Almería, del 24 de junio al 3 de julio de 2005. La mascota seleccionada se denominó "Indalete". La representación española logró el 3º puesto en la clasificación final del medallero con un total de 152 medallas (45 de oro, 59 de plata y 48 de bronce).



Cartel y mascota de los Juegos Mediterráneos de 2005

- **Kitesurf**

La barcelonesa **Gisela Pulido** nacida en 1994, aunque desde hace mucho tiempo reside en la provincia de Cádiz, especialmente en Tarifa, se proclamó por primera vez Campeona del Mundo de Kitesurf en noviembre de 2004, con tan solo 10 años de edad. Tras este éxito deportivo, fue galardonada con el premio Guinness World Records, que la acredita como la campeona mundial de Kitesurf más joven de la historia. Un año más tarde, en octubre de 2005, consiguió la medalla de oro modalidad Kitesurf en los Gravity Games H2O de Perth en Australia y un mes después, en noviembre de 2005 revalidó su título de Campeona del Mundo de Kitesurf en Numea, Nueva Caledonia. En noviembre de 2006, y con tan solo 12 años de edad, se proclamó Campeona del Mundo de Kitesurf por tercera vez consecutiva. En febrero de 2007, Gisela Pulido se convirtió en la nominada más joven a los premios Laureus.

Se proclamó Campeona del Mundo de kitesurf por cuarta vez consecutiva, al ganar la prueba disputada en Alemania en agosto de 2007 y en octubre de 2008 se proclamó Campeona del Mundo por quinta vez consecutiva, tras ganar la prueba de Chile en la localidad de Matanzas, décima prueba del circuito PKRA (Professional Kiteboarding Riders Association). En noviembre de 2010, se volvió a proclamar Campeona del Mundo en Noumea (Nueva Caledonia), en la penúltima prueba del Campeonato (2010 es el primer año con un único Campeonato oficial, según la según Federación Internacional de Vela (ISAF) y el Comité Olímpico Internacional (COI)), repitiendo en 2011 título mundial en la localidad alemana de Sankt Peter-Ording tras arrebatarse el triunfo a la polaca Karolina Winkowska.

Como resumen de su palmarés se puede resumir en: Campeona de Europa Júnior (2003), Campeona del Mundo KPWT freestyle (2004, 2005, 2006, 2009), Campeona Wave Máster (2005), Medalla de oro Gravity Games (2005), Campeona de España (2006, 2007, 2008), Campeona del Mundo PKRA freestyle (2007, 2008, 2010, 2011, 2013), Campeona del Mundo PKRA waves (2010), 3ª clasificada PKRA freestyle (2012), 2ª clasificada PKRA freestyle (2014) y Campeona del Mundo VKWC freestyle (2015).



La campeona de Kitesurf española Gisela Pulido

- **Motociclismo**

El motociclismo ha sido uno de los primeros deportes que aportó éxitos internacionales a nuestro país en la década de los sesenta del siglo XX y desde entonces hasta hoy en día no ha dejado de aportarnos títulos internacionales (más de 200 títulos) y pilotos de prestigio mundial en todas sus modalidades.

- **Velocidad**

El Campeonato del Mundo de Motociclismo de velocidad ha tenido como protagonistas destacados a numerosos pilotos españoles en todas las categorías, desde los 13 títulos mundiales conseguidos por el zamorano Angel Nieto en la década de los setenta del siglo XX. Angel Nieto llegó a ser el segundo piloto con más títulos mundiales.

En el siglo XXI, en tres ocasiones todos los títulos en disputa durante una misma temporada del Campeonato del Mundo de Motociclismo fueron conseguidos por pilotos españoles, logro nunca

alcanzado por ningún otro país: En 2010: MotoGP (Jorge Lorenzo), Moto2 (Toni Elías) y 125 cc (Marc Márquez); en 2013: MotoGP (Marc Márquez), Moto2 (Pol Espargaró) y Moto3 (Maverick Viñales) y en 2014: MotoGP (Marc Márquez), Moto2 (Esteve «Tito» Rabat) y Moto3 (Álex Márquez).

El primer piloto español que obtuvo un Campeonato del Mundo de Motociclismo de la máxima categoría (500cc, ahora MotoGP) fue el barcelonés Álex Crivillé en 1999. El piloto español con más títulos mundiales en categorías diferentes es el ilerdense Marc Márquez, con 3 (125cc en 2010, Moto2 en 2012 y MotoGP en 2013), y junto a Mike Hailwood, Phil Read y Valentino Rossi son los únicos cuatro pilotos en conseguir títulos en tres categorías diferentes. Además, Marc Márquez es el piloto más joven en conseguir con 20 años y 266 días el campeonato de la máxima categoría, el más joven en lograrlo en dos ocasiones (con 21 años y 237 días), y el más joven en lograrlo en tres, cuatro, cinco y seis ocasiones. Marc Márquez (en 2013) es junto al estadounidense Freddie Spencer (en 1983) los dos únicos pilotos que han logrado el título de 500 cc/MotoGP como debutantes (además del primer ganador del campeonato de 500 cc, Leslie Graham, en 1949). Marc Márquez también ostenta el mayor número de victorias en grandes premios en la máxima categoría en una misma temporada, con 13.

Después de **Ángel Nieto** con 13 títulos mundiales, le sigue **Marc Márquez** con 8 (2010 en 125cc; 2012 en Moto2; y 2013, 2014, 2016, 2017, 2018 y 2019 en MotoGP). A estos dos les siguen: **Jorge Lorenzo** (2006, 2007 en 250 cc; 2010, 2012 y 2015 en MotoGP); **Jorge Martínez “Aspar”** (1986, 1987, 1988 en 80 cc; y 1988 en 125 cc); **Dani Pedrosa** (2003 en 125 cc, 2004 y 2005 en 250 cc); Álex Crivillé (1989 en 125 cc y 1999 en 500 cc); Sito Pons (1988 y 1989 en 250 cc); Ricardo Tormo (1978 y 1981 en 50 cc); Álex Márquez (2014 en Moto3 y 2019 en Moto2); Toni Elías (2010 en Moto2); Pol Espargaró (2013 en Moto2); Esteve “Tito” Rabat (2014 en Moto2); Emilio Alzamora (1999 en 125 cc); Álvaro Bautista (2006 en 125 cc); Jorge Martín (2018 en Moto3); Joan Mir (2017 en Moto3); Julián Simón (2009 en 125 cc); Nico Terol (2011 en 125 cc); Maverick Viñales (2013 en Moto3); Manuel “Chanpi” Herreros (1989 en 80 cc). Lo que da un total de 52 títulos para pilotos españoles, de los que 27 se han logrado en el siglo XXI.



Tres de los grandes pilotos motociclistas españoles Campeones en el 2010:
Toni Elias (Moto2), Jorge Lorenzo (Moto GP) y Marc Márquez (125 cc)

o Enduro

- **Iván Cervantes Montero**, piloto catalán de Enduro, nacido en 1982, que ha obtenido cuatro títulos mundiales, dos en Enduro 1 (2005 y 2006) y otros dos en Enduro 3 (2007 y 2009), además de tres segundos puestos en el Campeonato del Mundo de Enduro (2008, 2010, con más de 50 triunfos en pruebas y todos ellos en la escudería KTM. Proviene del Motocross, en donde conquistó cinco títulos nacionales.
- En Enduro femenino, la piloto española más destacada en el siglo XXI ha sido **Laia Sanz i Pla-Giribert**, catalana nacida en 1985, que además de sus 13 títulos mundiales de Trial logró el título de Campeona del Mundo de Enduro en cinco ocasiones (2012, 2013, 2014, 2015 y 2016). Además, en Rally ha ganado el Rally Dakar en categoría femenina en siete ocasiones (2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, y 2017). En 2006 se le concedió el Premio Nacional del Deporte a la mejor deportista española del año y en 2013 la medalla de oro de la Real Orden del Mérito Deportivo.



La piloto española de Enduro, Trial y Rally, Laia Sanz

○ **Motocross**

En esta especialidad, es en la que menos títulos se ha obtenido en el motociclismo español. El primer título lo logró **Carlos Campano Jiménez** (nacido en Dos Hermanas, Sevilla en 1985). Fue Campeón del Mundo en la categoría MX3 de 125 cc en 2010. Se trata del único español que ha ganado un campeonato del mundo en esta disciplina.

Posteriormente, **Jorge Prado García**, nacido en Lugo en 2001, ganó su primera carrera con siete años y su familia se fue a vivir a Lommel (Bélgica) en 2012, por motivos de competición. En 2016 debutó en la categoría MX2, en el Gran Premio de Bélgica. En 2017 fue el primer español en ganar una prueba de motocross MX2 del Campeonato Mundial de Motocross, en Pietramurata (Italia), resultando campeón del mundo en esa categoría al año siguiente. En su palmarés cuenta con

Campeón del Mundo en 2011, de motos de 65 cc (con la edad de diez años y ocho meses, siendo el campeón más joven de la categoría); Campeón de Europa de 125 c.c., en 2015 (con catorce años, siendo igualmente el campeón más joven de la categoría); en 2018 se proclamó campeón del mundo de motocross MX2, título que revalidó en 2019.



El piloto español de Motocross Jorge Prado

○ **Trial**

En la modalidad de Trial han sido muy numerosos también los pilotos españoles que han conseguido triunfos y en este caso también en la modalidad femenina. La gran figura del siglo XX en esta especialidad fue **Jordi Tarrés Sánchez**, piloto catalán nacido en 1966 que llegó a conseguir los títulos de Campeón del Mundo de Trial en siete ocasiones (1987, 1989, 1990, 1991, 1993, 1994 y 1995), además de otras dos veces, subcampeón mundial (1988 y 1992) y una en tercera posición (1996). Además, logró los títulos por equipos del Campeonato del Mundo del Trial de Las Naciones en 8 ocasiones (1989, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996 y 1997), además de un subcampeonato (1990).

A Jordi Tarrés le sucedieron otros pilotos españoles como Campeones del Mundo, como **Marc Colomer** en 1996, **Adam Raga** en 2005, y 2006, y en 2003, 2004, 2005, 2006 el Mundial Indoor.

Hasta la llegada del catalán nacido en 1986, **Toni Bou Mena**, probablemente el más grande piloto español de Trial de la historia y uno

de los más grandes del mundo, que cuenta en su palmarés con los siguientes títulos: 13 Mundiales de Trial (2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019); 13 Mundiales de Trial Indoor (2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019); 11 Campeonatos de España de Trial (2006, 2009, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019); 11 Campeonatos de España de Trial Indoor (2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018); 15 Trial de Las Naciones (2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019); 14 Trial de Las Naciones Indoor (2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019); y 1 Campeonato de Europa de Trial (2003). Se le concedió la medalla de oro de la Real Orden del Mérito Deportivo en 2013.



Toni Bou en el Gran Premio de Japón de 2019

En 2002 **Albert Cabestany** logró el título de Campeón del Mundo de Trial Indoor, además de los numerosos títulos del Trial de Las Naciones que ha obtenido por equipos. En la categoría femenina de Trial también surgió una campeona indiscutible, como fue **Laia Sanz**, que logró el título de Campeona del Mundo de Trial en ocho ocasiones (2005, 2006, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013), así como el mundial por equipo del Trial de Las Naciones en cinco ocasiones (2008, 2009, 2010, 2011 y 2012)

○ **Cross Country Rallyes**

- **Marc Coma Camps**, piloto catalán nacido en 1976 de la especialidad de rallies en categoría Open. Fue ganador del Rally Dakar, en la categoría de motos en cinco ocasiones (2006, 2009, 2011, 2014 y 2015), del Rally de los Faraones en otras cinco ocasiones (2005, 2006, 2007, 2010 y 2011), el Rally Raid de Cerdeña en seis (2005, 2006, 2007, 2011, 2012 y 2013), el Rally por las Pampas en tres (2005, 2006 y 2007), el UAE Desert Challenge (ahora llamado Rally de Abu Dhabi) en ocho (2006, 2007, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013 y 2015), el Rally de Marruecos en tres (2006, 2009 y 2014) y el Rally de Qatar en dos ocasiones (2014 y 2015). Asimismo, obtuvo el Campeonato Mundial de Rallies Cross-Country en seis años (2005, 2006, 2007, 2010, 2012 y 2014). En 2010 obtuvo el título con victorias en las cinco carreras del campeonato. En

2015 se retiró de la competición como piloto para ser director deportivo del Rally Dakar, cargo al cual renunció en 2018. Está considerado como el mejor piloto español de la historia en la modalidad de Raid y uno de los mejores del mundo junto con Stéphane Peterhansel y Cyril Despres.



Marc Coma en el Rally Rais-Dakar

- **Natación**

- El **Campeonato del Mundo de Natación** se celebró en Barcelona del 13 al 27 de julio de 2003; las competiciones se desarrollaron en las piscinas del Palau San Jordi, Picornell, Montjuic, Club Natació Barcelona y Port Vell. El medallero lo encabezó U.S.A. con 31 medallas, mientras que España ocupó la 13ª posición con 6 medallas (1 de oro, 2 de plata y 3 de bronce). La única victoria la consiguió Nina Jivanevskaja en la prueba de 50 m. espalda con un tiempo de 28.48



Cartel anunciador del Campeonato del Mundo de Natación 2003

- En el siglo XXI la natación española elevó mucho su nivel de competición internacional, pero especialmente en la categoría femenina en donde se finalizó el siglo XX y se inició el XXI con la nadadora rusa, nacionalizada española **Nina Zhivanevskaya**, que logró una medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992 con el llamado Equipo Unificado en la prueba de 4 x 100 m estilos y otra medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Sídney 2000 con España en la prueba de 100 m espalda. También logró tres medallas de oro en los Campeonatos de Europa de Helsinki (2000) y otra en los de Berlín (2002), y una medalla de oro en el Campeonato del Mundo de Barcelona (2003) en la prueba de 50 m espalda.

Además de ella, también han surgido otros nadadores que lograron triunfos importantes como: la brazista Jessica Vall Montero, Melani Costa, Duane da Rocha, Lydia Morant Varó, Erika Villaécija, Judit Ignacio Sorribes, pero sin lugar a dudas, la más destacada de todas ellas a nivel internacional ha sido Mireia Belmonte.

- **Mireia Belmonte García**, nadadora nacida en Sabadell en 1990. Campeona olímpica, mundial y europea, que compite en las categorías de estilos, mariposa y libre. Ha participado en tres Juegos Olímpicos. Debutó en la competición olímpica con 17 años, en Pekín (2008). Su segunda participación fue en Londres (2012), en los que estrenó su medallero olímpico con dos platas en 200 m mariposa y en 800 m libres, rebajando en cuatro segundos el récord de España. En los más recientes de Río (2016), se proclamó campeona olímpica de 200 m mariposa, prueba en la que se ha proclamado además, en campeona mundial y europea, y logró la medalla de bronce en 400 m estilos. En Campeonatos Mundiales, logró seis medallas entre los años 2013 y 2017, y diez medallas en los Mundiales en Piscina Corta entre los años 2008 y 2014.5 A nivel europeo, consiguió trece medallas en el Campeonato Europeo de Natación entre los años 2008 y 2016, y once medallas en el Campeonato Europeo de Natación en Piscina Corta entre los años 2007 y 2013.

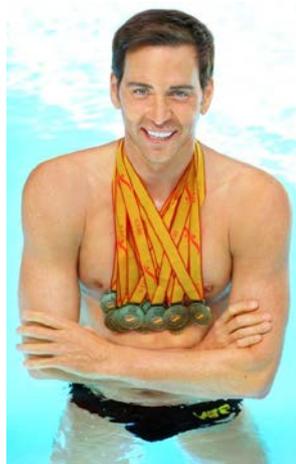


Mireia Belmonte en los Juegos Mediterráneos de 2019

En la categoría masculina han destacado durante las dos primeras décadas del siglo XXI dos nadadores: Rafael Muñoz y David Meca.

- **Rafael Muñoz Pérez** (Córdoba, 3 de marzo de 1988) es un nadador español, especialista en el estilo mariposa. Fue plusmarquista mundial de los 50 m mariposa en piscina larga, y también tiene la tercera mejor marca de todos los tiempos en los 100 m mariposa. En 2010 se proclamó campeón de Europa de los 50 m mariposa en Budapest, revalidándolo dos años después en Debrecen.

- **David Meca Medina**, nadador catalán líder indiscutible de larga distancia en aguas abiertas, nacido en 1974. Está considerado uno de los mejores nadadores de la historia de su modalidad. Ha sido dos veces Campeón del Mundo FINA, en la distancia de 10 km en el Campeonato Mundial de Natación en Aguas Abiertas de Honolulu (2000) y en la distancia de 25 km en Montreal (2005) así como Campeón Absoluto del Circuito de Copa del Mundo (1998). Cuenta, además, con otras nueve medallas entre Mundiales y Europeos oficiales.



El nadador español David Meca

- **Natación Sincronizada**

Los éxitos de la Natación Sincronizada en España se iniciaron con el comienzo del siglo XXI y de la mano de su entrenadora **Ana Tarrés**, nadadora catalana que comenzó a practicar la Natación Sincronizada en 1979 hasta 1988 en que se retiró como deportista de competición. Desde 1994 hasta 1997 estuvo colaborando con la Federación Española de Natación y en 1997 se hizo cargo de la Selección Nacional de Natación Sincronizada hasta 2012 en que fue destituida. Desde noviembre de 2015, dirige al equipo ucraniano de este deporte y en 2018 se incorporó a la política, formando parte del Parlamento de Cataluña. Bajo su dirección, como seleccionadora nacional, se lograron cuatro medallas olímpicas y cincuenta y dos medallas en total entre las tres grandes competiciones (Juegos Olímpicos, Mundiales y Europeos), situando a España entre las potencias mundiales de esta disciplina. Las dos nadadoras más destacadas en este deporte durante el siglo XXI han sido las capitanas del equipo nacional: Gemma Mengual y Ona Carbonel.

- **Gemma Mengual Civil**, es una nadadora catalana nacida en 1977, que comenzó la natación a los ocho años de edad. Se incorporó a la selección nacional de Natación Sincronizada en 1992, en la que estuvo hasta su retirada de alta competición en febrero de 2012, poco antes de los Juegos Olímpicos de 2012. En 1994 ya fue Subcampeona de Europa Juvenil. Es la única nadadora del mundo que ha conseguido cuatro medallas de oro en unos campeonatos europeos. En el europeo de

Helsinki (2000) logró la medalla de plata en dúo y la de bronce en solo; en la Copa de Europa de 2001 la medalla de bronce en solo; en el Europeo de Berlín (2002) las de plata en equipo y duo y la de bronce en solo; en el Mundial disputado en Barcelona (2003) logró la medalla de plata en combo, las de bronce en solo y dúo y la 4ª posición por equipos; en el Europeo de Madrid (2003) consiguió el oro en combo, la plata en dúo y equipo, y la de bronce en solo; en el Mundial de Montreal (2005) logró la medalla de plata en dúo y tres de bronce en solo, equipo y combo; en el Europeo de Budapest (2006) se alzó con cuatro medallas de plata en combo, equipo, dúo y solo; en el Mundial de Melbourne (2007), consiguió cuatro medallas de plata en solo-técnico, dúo-técnico, dúo-libre y equipo-libre, y dos de bronce en solo-libre y equipo-técnico; en la Copa de Europa de 2007, logró la medalla de oro en solo y las de plata en dúo y equipo; en el Europeo de Eindhoven (Países Bajos) (2008) consiguió cuatro medallas de oro, en solo, dúo, combo y equipo; y en el Mundial de Roma (2009) logró una medalla de oro en combo y seis de plata en solo-técnico, dúo-técnico, solo-libre, dúo-libre, equipo-libre y equipo-técnico.

Ha participado en tres Juegos Olímpicos, en los de Sydney (2000) donde quedó octava en dúo, en los de Atenas (2004), donde ocupó con el equipo español la cuarta posición en el modalidad de equipos y el cuarto puesto en la modalidad de dúo, y en los de Pekín (2008) donde consiguió dos medallas de plata, en Dúo y en Equipo.

En su palmarés destacan 17 medallas de oro, 18 de plata y 12 de bronce, entre campeonatos del Mundo, Europeos y Juegos Olímpicos. Es una de las deportistas españolas más laureadas de la historia. En 2005 se le concedió el Premio Nacional del Deporte a la mejor deportista española del año, y en 2007 la medalla de oro de la Real Orden del Mérito Deportivo.



La nadadora Gemma Mengual

- **Ona Carbonel Ballester**, es otra de las grandes nadadoras de la selección nacional de Natación Sincronizada y digna continuadora de Gemma Mengual como capitana del equipo nacional. Nació en Barcelona en 1990, donde practicó la Gimnasia Rítmica antes de pasar a la Natación Sincronizada. En su palmarés cuenta con los siguientes triunfos: medalla de bronce en el Campeonato del Mundo (2019) en la modalidad de rutina especial, dos medallas de plata en el Campeonato del Mundo (2019) en la modalidad de solo-técnico y solo-libre, dos medallas de plata en el Campeonato del Mundo (2017) en la modalidad

de solo-técnico y solo-libre, medalla de bronce en el Campeonato del Mundo (2015) en la modalidad de solo-libre, medalla de plata en el Campeonato del Mundo 2015 en la modalidad de solo técnico, dos medallas de plata en el Campeonato Europeo (2014) en solo y combo, dos medallas de bronce en el Campeonato Europeo (2014) en dúo y en equipo, tres medallas de plata en el Campeonato Mundial (2013), en rutina técnica, en rutina libre por equipos y en combinado libre, cuatro medallas de bronce en el Campeonato Mundial (2013), en solo y dúo (técnico y rutina libre), medalla de plata en los Juegos Olímpicos de Londres 2012, en la modalidad dúo (con Andrea Fuentes), medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Londres 2012, en la modalidad por equipos, dos medallas de oro en el Campeonato Europeo de 2012 en equipo y combo, medalla de plata en el Campeonato Europeo de 2012 en dúo, cuatro medallas de bronce en el Campeonato del Mundo 2011 en equipos (técnica y libre) y dúo (técnica y libre), tres medallas de plata en el Campeonato Europeo de 2010 en dúo, equipo y combo, medalla de oro en Campeonato del Mundo 2009 en combo libre, 2 medallas de plata en el Campeonato del Mundo 2009 en equipos técnico y libre, dos medallas de oro en el Campeonato Europeo de 2008 en equipos y combo, medalla de plata en el Campeonato del Mundo 2007 en equipos (rutina libre), medalla de bronce en el Campeonato del Mundo 2007 en equipos (rutina técnica). Hasta 2019 ha conseguido en categoría absoluta un total de 37 medallas, de las que una de plata y una de bronce han sido en Juegos Olímpicos; una de oro, once de plata y once de bronce en Campeonatos Mundiales; cuatro de oro, seis de plata y dos de bronce en Campeonatos de Europa.



Ona Carbonel capitana del equipo nacional de Natación Sincronizada

- **Remo y Piragua**

Del 13 al 22 de septiembre de 2002 se disputó en las instalaciones del Centro de Alto Rendimiento de La cartuja en Sevilla, el **32º Campeonato del Mundo de Remo**, compitiendo en aguas del Guadalquivir, 947 remeros de 43 países. En esas mismas instalaciones de Sevilla, se disputó la **32ª edición del Campeonato Mundial de Piragüismo**, del 28 al 31 de agosto de 2002. España logró en remo la medalla de plata en Cuatro scull ligero LM4X, con José Antonio Martín, Juan Luis Aguirre, Carlos Lorient y Alberto Domínguez; y en femeninas, las de bronce en Scull individual ligero LW1X, con María Teresa Mas de Xaxars y en Dos sin timonel ligero LW2, con María Almuedo y Beatriz Casanueva. Mientras que en piragüismo, lograron en masculinos las medallas de: oro en K4 200 m, con Manuel Muñoz

Arestoy, Jaime Acuña Iglesias, Aike González Comesaña y Oier Aizpurua Aranzadi; y la de bronce en K4 500 m, con Manuel Muñoz Arestoy, Jaime Acuña Iglesias, Aike González Comesaña, Oier Aizpurua Aranzadi; mientras que en féminas las de: oro en K1 200 m, con María Teresa Portela; oro en K2 200 m, con Sonia Molanes Costa y Beatriz Manchón Portillo; plata en K4 200 m, con María Teresa Portela, Sonia Molanes Costa, Beatriz Manchón Portillo y María Isabel García; bronce en K2 500 m, con Sonia Molanes Costa y Beatriz Manchón Portillo y la de bronce en K4 500 m, con María Teresa Portela, Sonia Molanes Costa, Beatriz Manchón Portillo y María Isabel García; ocupando la quinta posición en el medallero final con 7 medallas.



Salida de una prueba del 32º Campeonato del Mundo de Piragüismo de 2002

- **Tenis**

- **Copa Davis:** El 10 de diciembre de 2000, en el Palau San Jordi de Barcelona, el equipo español de tenis formado por Juan Carlos Ferrero, Albert Costa, Alex Corretja y Joan Balcells, lograba por primera vez proclamarse Campeón de la Copa Davis, al vencer en la final a Australia por 3 a 1; posteriormente volverían a ganarla el 5 de diciembre de 2004 en el Estadio de La Cartuja de Sevilla, con un equipo formado por Juan Carlos Ferrero, Tommy Robredo, Rafael Nadal y Carlos Moyá, que venció a U.S.A. por 3 a 2. Con posterioridad volverían a ganarla en el 2008, 2009, 2011 y 2019, También habían sido subcampeones en 1965 y 1967 (Santana y Arilla) y en 2003 y 2012.



Equipo español vencedor de la Copa Davis de 2012 en Sevilla

España es el sexto país con más títulos de Copa Davis y el tercero desde la creación en 1981 del actual sistema de competición, con cinco campeonatos (2000, 2004, 2008, 2009, 2011 y 2019) y cuatro subcampeonatos (1965, 1967, 2003 y 2012).

- **Otros tenistas de la “Escuadra española”**
 - **David Ferrer** Ern, alicantino nacido en 1982, cuya mejor clasificación en el ranking ATP fue un tercer puesto en julio de 2013, y posteriormente desde octubre de 2013 hasta enero de 2014, además, fue parte de los 10 mejores tenistas del mundo durante 7 temporadas. Cuenta con un título de categoría Masters 1000 en París (2012), diez títulos en torneos ATP 500 y dieciséis en torneos ATP 250. Además alcanzó la final de Roland Garros en 2013 y del Torneo de Maestros de 2007.
 - **Carlos Moyá** Llompart, nacido en Palma de Mallorca en 1976. Alcanzó el número 1 del ranking de la ATP durante 2 semanas en marzo de 1999. Durante su carrera, ganó el Roland Garros de 1998 y fue finalista en otro grand slam, el Abierto de Australia 1997 y en el ATP World Tour Finals 1998. Además logró tres Masters Series; Montecarlo 1998, Cincinnati 2002 y Roma 2004, tres títulos de la serie ATP 500, y trece de la serie ATP 250. Como internacional, formó parte del equipo de la segunda Copa Davis lograda por España, logrando el punto de la victoria en la final.
 - **Fernando Verdasco** Carmona, madrileño nacido en 1983, cuyo mejor puesto en el ranking ATP fue el nº 7 durante el año 2009.
 - **Tommy Robredo** Garcés, natural de Gerona y nacido en 1982. Su mejor puesto fue el nº 5 alcanzado en 2006. Entre sus grandes logros se destaca haber ganado el Masters de Hamburgo de 2006.
 - **Feliciano López** Díaz-Guerra, nacido en Toledo en 1981. Ha logrado un total de siete títulos ATP en individuales, 3 ATP 500 y 4 ATP 250, sumados a 2 ATP Challenger, y ha conseguido llegar a once finales, 3 ATP 500 y 8 ATP 250. En dobles ha logrado cinco títulos y ha sido finalista en once ocasiones. Actualmente ocupa el puesto nº 70 de la clasificación individual, habiendo alcanzado el nº 12 en 2015 y habiendo finalizado catorce temporadas entre los Top 50 del ranking ATP, tres de las cuales las finalizó entre los Top 20 (2011, 2014 y 2015).
 - **Juan Carlos Ferrero** Donat, nacido en Ontinyent, Valencia en 1980. Logró ser número 1 del mundo del ranking ATP durante 8 semanas en 2003. Durante esa temporada ganó el Torneo de Roland Garros 2003, después de haber perdido la final del año 2002 frente al también español Albert Costa. Alcanzó su tercera final de Grand Slam en el Abierto de Estados Unidos de 2003. Entre sus principales logros destacan también la final del ATP World Tour Finals 2002, además de 4 títulos Masters 1000 y 2 finales. Durante su carrera ganó un total de 16 títulos de la ATP, sumándole 2 ATP 500 y 9 ATP 250 a los anteriormente señalados. Finalizó 13 temporadas consecutivas entre los Top 55 del ranking; 8 de ellas entre los Top

25, y 3 de ellas en los Top 5, lo que lo convierte en uno de los tenistas españoles más importantes de la historia.

Pero sin lugar a dudas, el mejor tenista español y probablemente del mundo sea Rafa Nadal.

- **Rafael Nadal Parera:** Tenista nacido en Manacor (Islas Baleares, España) en 1986. Conocido como Rafa Nadal, es un tenista profesional español que ocupa actualmente la segunda posición del ranking ATP. Está considerado como uno de los mejores tenistas de la historia y el mejor de todos los tiempos en pistas de tierra batida. Hasta la fecha ha sido campeón de 19 torneos de Grand Slam, lo que le coloca como el segundo jugador profesional con más títulos "grandes" en la historia del tenis, sólo por detrás del suizo Roger Federer (20 títulos). Ha conseguido el Torneo de Roland Garros en doce ediciones, siendo el tenista que más veces lo ha ganado (2005, 2006, 2007, 2008, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2017, 2018 y 2019), el Campeonato de Wimbledon en dos ocasiones (2008 y 2010, y finalista en 2006, 2007 y 2011), el Abierto de Australia en una ocasión (2009 y finalista en 2012, 2014, 2017 y 2019) y el Abierto de Estados Unidos en cuatro ocasiones (2010, 2013, 2017 y 2019, y finalista en 2011). También ha logrado con España la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Pekín 2008 en modalidad individual y la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro 2016 en modalidad de dobles junto a Marc López. Asimismo, forma parte como jugador internacional del Equipo de Copa Davis de España desde 2004, habiéndose alzado con el triunfo en cinco ocasiones: 2004, 2008 (aunque no pudo jugar la final por lesión), 2009, 2011 y 2019. En cinco ocasiones ha terminado el año siendo el tenista número 1 del mundo en el ranking ATP (2008, 2010, 2013, 2017 y 2019); además finalizó seis temporadas como número dos, una como número tres, una como número cuatro y una como número cinco. Ha obtenido el Golden Slam en su carrera (que incluye los cuatro Grand Slam y la medalla de oro de los Juegos Olímpicos no obtenidos en el mismo año) y es el tenista masculino más joven de la historia en conseguirlo a los 24 años y 103 días, mientras Agassi lo consiguió a los 29 años y 38 días. Es el único tenista masculino en la Era Abierta que ha ganado en un mismo año (2010) tres Grand Slam en tres superficies distintas; el tenista que más veces ha ganado desde el comienzo de la Era Abierta un mismo torneo de Grand Slam y Masters 1000: Roland Garros y Montecarlo (el primero en doce ocasiones y el segundo en once), y el primero en ganar, al menos, un título de Grand Slam durante diez temporadas consecutivas (desde 2005 hasta 2014). Se encuentra en primera posición en títulos de Masters 1000 en modalidad individual, con 35 (además de tres en modalidad de dobles), aventajando a otros ilustres jugadores como Novak Djokovic (33), Roger Federer (28), Ivan Lendl (22), John McEnroe (19), Jimmy Connors (17) o Andre Agassi (17). En 2010 se convirtió en el único tenista de la historia en ganar el Clay Slam o Slam de Tierra Batida, que consiste en ganar en el mismo año los tres Masters 1000 sobre tierra batida: Montecarlo, Roma y Madrid, y el Grand Slam de Roland Garros, que también se

disputa en tierra batida. Posee el récord de más victorias consecutivas sobre una misma superficie: 81 (en tierra batida). Es el jugador que más veces ha ganado el doblete Montecarlo - Roma (siete veces). En 2013 se convirtió en el tercer jugador de la historia, tras Patrick Rafter (1998) y Andy Roddick (2003), en conseguir el Summer Slam, o lo que es lo mismo: ganar en una misma temporada los dos Masters 1000 disputados en Montreal y Cincinnati además del Abierto de Estados Unidos, consiguiendo por ello un montante económico de 3.600.000 \$, el premio más alto de la historia del tenis masculino. En 2018 se convirtió en el primer tenista de la historia en conseguir vencer en once ocasiones el mismo Masters 1000: Montecarlo (desde 2005 hasta 2012 consecutivamente, 2016, 2017 y 2018). Ocupa la cuarta posición en la lista de jugadores con más títulos ATP con 84, sólo por detrás del norteamericano Jimmy Connors (109), del suizo Roger Federer (102) y del checo Ivan Lendl (94). Adicionalmente, se encuentra en segunda posición como jugador con más títulos ATP World Tour 500 ganados, con 20 títulos, solo por detrás del suizo Roger Federer con 23.

Únicamente frente a dos jugadores posee un récord negativo habiéndose enfrentado un mínimo de 5 veces entre ellos: el serbio Novak Djokovic (26-28) y el ruso Nikolái Davydenko (5-6, este último ya retirado). Además, es el cuarto tenista por mayor cantidad de victorias en toda la historia, con 967, y cuenta actualmente con el mejor rendimiento de la historia con un 83,14% de victorias, habiendo incluso alcanzado un pico de 83,84% después de Roland Garros 2014 (récord histórico).

Es el tenista español con el mayor número de títulos individuales (84, superando a Manuel Orantes y a Conchita Martínez, con 33), más títulos de Grand Slam (19, superando a Manolo Santana y a Arantxa Sánchez Vicario, con 4), más títulos de Masters 1000 (35, superando a Conchita Martínez, con 9) y con más semanas como número 1 del ranking mundial de la ATP, con 197 semanas.



El gran tenista español Rafa Nadal

En 2006 recibió la Medalla de Oro de la Real Orden del Mérito Deportivo y el Premio Laureus World Sports a la Mejor Promesa Mundial del Año. En 2008 recibió el Premio Príncipe de Asturias de los Deportes,

el Marca Leyenda, y el Observatorio Astronómico de Mallorca anunció que nombraba “Rafael Nadal” a un asteroide descubierto en 2003. En 2009 recibió el Gran Premio de la Academia del Deporte Francesa a la Mayor Gesta Deportiva del Mundo en el año 2008. En 2010 recibió el Premio As del deporte, otorgado por el Diario As como Mejor Deportista del Año y el título Campeón de Campeones, premio entregado por el diario deportivo francés L'Equipe como mejor deportista del mundo. En 2011 fue galardonado con el Premio Laureus World Sports como Mejor Deportista Masculino Internacional del Año por los méritos contraídos durante el año anterior. El 26 de noviembre de 2013 recibió el premio Marca Leyenda al Mejor Deportista Español de la Historia, en el 75º Aniversario del diario deportivo Marca. También, tras ser nombrado número 1 al final de temporada por tercera vez en su carrera, recibió el Comeback Player of the Year, galardón otorgado por la ATP como mejor regreso del año tras la lesión sufrida en 2012 y su posterior recuperación. En 2014 fue nombrado Mejor Deportista Español por el diario Mundo Deportivo y recibió el Premio Laureus World Sports a la Mejor Reparación del Año (2013). El 1 de mayo de 2015 recibió la Medalla de Oro al Mérito en el Trabajo, aprobada en 2014, por su conducta ejemplar, su esfuerzo y su dedicación. Esta condecoración premia y destaca el mérito de una conducta socialmente útil y ejemplar en el desempeño de los deberes que impone el ejercicio de cualquier trabajo, profesión o servicio. En 2016 fue elegido como abanderado de la delegación española para los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro, circunstancia que se dio de nuevo tras haber sido elegido abanderado cuatro años antes para los Juegos Olímpicos de Londres en 2012, donde no pudo acudir debido a una lesión en la rodilla. En diciembre de 2017 recibe el Premio As 50 Aniversario al Mejor Deportista Masculino, otorgado por el diario deportivo Diario As, y el premio Campeón de Campeones, otorgado por el prestigioso diario deportivo francés L'Equipe y que compartió con el suizo Roger Federer, reconociendo a ambos como los dos mejores deportistas del mundo en 2017.

En el ámbito femenino las dos tenistas españolas más destacadas durante el siglo XXI, herederas de Aránxa Sánchez-Vicario y Conchita Martínez, han sido Carla Suarez y Garbiñe Muguruza.

- **Carla Suárez Navarro**, tenista profesional canaria nacida en 1988, que ha logrado vencer en varios torneos del circuito ITF, seis en individuales y dos en dobles. Fue Campeona de España infantil (2002), Subcampeona de Europa sub-16 (2004), y Campeona de España junior y Campeona de Europa junior (2006). Su debut en un Grand Slam se produjo en Roland Garros de 2008, donde alcanzó los cuartos de final. En 2009 alcanzó los cuartos de final en el Open de Australia. En 2010 llegó a tercera ronda del Abierto de Australia. En 2011 alcanzó la cuarta ronda del Abierto de Estados Unidos. En 2012 alcanzó la final del torneo de Estoril.
- **Garbiñe Muguruza Blanco**, tenista profesional nacida en Caracas (Venezuela) en 1993, hija de un emigrante español que a los seis años

vino a Barcelona, en donde se formó como tenista y posteriormente se nacionalizó también española. Es internacional con España en la Copa Federación desde 2015. Fue número 1 del mundo de la WTA, durante un mes en 2017. Tiene como logros más destacados en individuales, dos campeonatos de Grand Slam, (Roland Garros 2016 y Wimbledon 2017), un subcampeonato (Wimbledon 2015), además de cinco torneos de la WTA. En 2017, su mejor año hasta el momento y en el que alcanzó el número 1 mundial, fue nombrada «Jugadora del Año» por WTA e ITF y fue nominada a «Deportista del Año» en los Premios Laureus.



Las jugadoras Carla Suarez y Garbiñe Muguruza

- **Vela**

- **Campeonato del Mundo de Vela:** En la Bahía de Cádiz, tras el Campeonato del Mundo de Vela de 1992, se volvieron a disputar grandes eventos internacionales a inicios del siglo XXI, como el Campeonato del Mundo de Vela Olímpica en septiembre de 2003 y el II Campeonato del Mundo de Vela IMS 670, del 27 al 28 de agosto de 2006.



Cartel anunciador de los II Campeonatos del Mundo de Vela IMS 670, de Cádiz en 2006.

- **Copa de América:** En 1851 miembros del Yatch Club de Nueva York a bordo de la goleta América se enfrentaron contra 14 barcos del Royal Yatch Squadron de Londres, creándose con ello la denominada “COPA AMÉRICA”. En el 2003 fue vencedor el barco suizo Alinghi, que al no tener mar, eligieron como campo de regatas para su desafío de 2007 en la 32ª edición de esta América’s Cup, las aguas de Valencia.

El vencedor de la prueba volvió a ser la Sociedad Náutica de Ginebra (Suiza), con el yate Alinghi, patroneado por Brad Butterworth, que venció al yate Team New Zealand, patroneado por Dean Barker, del Real Escuadrón de Yates de Nueva Zelanda, por 5 a 2.

En el 2010 se volvió a disputar esta prueba en Valencia, siendo el vencedor el barco USA17 del Club de Yates Golden Gate de San Francisco.



- **Waterpolo**

España es actualmente una de las grandes potencias del waterpolo internacional y una de las selecciones más laureadas, habiéndose **bicampeona del mundo** consecutivamente en Perth (1998) y Fukuoka (2001), además de subcampeona en Perth (1991), Roma (1994), Roma (2009) y Gwangju (2019), y bronce en Melbourne (2007); mientras que la selección nacional femenina ha logrado proclamarse Campeona del Mundo en Barcelona (2013). En la Copa Mundial de Waterpolo FINA, el segundo torneo mundial más importante del Waterpolo mundial, España ha logrado cinco medallas de bronce (1985, 1991, 1999, 2006 y 2010); mientras que en la **Copa femenina** ha obtenido una medalla de oro (2014), otra de plata (2008) y una de bronce (2018). En los **Campeonatos de Europa** masculinos, nuestro país ha conseguido dos medallas de plata (1991 y 2018) y tres de bronce (1983, 1993 y 2006). En los **Juegos Olímpicos**, la selección nacional masculina ha obtenidos dos medallas, una de oro en Atlanta (1996) y otra de plata en Barcelona (1992), mientras que con el equipo femenino han obtenido una medalla de plata en Londres (2012).



Selección Española Masculina de Waterpolo de 2018



Selección Nacional Femenina de Waterpolo, plata en los juegos Olímpicos de Londres 2012

A todos estos triunfos hay que añadirles los de las categorías inferiores, tanto femeninas como masculinas, donde España en el siglo XXI se ha convertido en el rival a batir con títulos de Campeones del Mundo en casi todos los deportes y categorías.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez del Palacio, E. (1999). La Educación Física en la pedagogía humanista italiana e inglesa de los siglos XV y XVI. *Apunts de Educació Física y Deportes*, nº 58: 14-24.
- Álvarez del Palacio, E. (2005). El humanismo médico español: Cristóbal Méndez, 1553. *Materiales para la Historia del deporte en Andalucía nº 3*, 67-104.
- Bohun Lynch (2018). Nudillos y guantes. Londres: W. Collins Sons & Co. Ltd.
- Caro López, C. (2006). La caza en el siglo XVIII: Sociedad de clase, mentalidad reglamentista. *Hispania. Revista Española de Historia*, 2006, vol. LXVI, nº 224, pp. 997-1018.
- Casamort i Ayats, J. (2003). Apuntes de Teoría i Història de l'Esport. Barcelona: INEF de Catalunya.
- Christine Sétrin (2019). ¡Preparados, listos, ya! Antología de la literatura de deportes desde la Antigüedad hasta el siglo XX. Tesoros Digitales. Disponible en: <https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/deportes/>
- Diem, C. (1966). *Historia de los Deportes*, 2 T., Barcelona: Caralt.
- Diem, C. (1975). "Orígenes rituales". *Citius Altius Fortius*, Tomo XV, 203-258.
- Eichel, Wolfgang (1975). "El desarrollo de los ejercicios corporales en la sociedad primitiva". *Citius Altius Fortius*, Tomo XV, 95-134.
- Fernández Truan, J.C. (2004). Las actividades físico-deportivas en la Bética Romana. En J.M. Zapico Garcia, *Materiales para la Historia del Deporte II*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte, pp. 19-85. Disponible en http://www.juntadeandalucia.es/turismoydeporte/export/sites/ctc/areas/deporte/iad/galleries/galeria-de-archivos-del-IAD/galeria-de-archivos-de-documentacion/Materiales_II.pdf
- Fernández Truan, J. C. (2008). *Recorde: Revista de História do Esporte volume 1*, número 1. *El deporte en Sefarad durante la Edad Media*.
- Galino, M.A. (1968). *Historia de la educación. Edades Antigua y Media*. Madrid: Ed. Gredos.
- Globo Esporte.com (2015). Conheça as 16 modalidades dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Disponible en <http://globoesporte.globo.com/to/noticia/2015/10/conheca-16-modalidades-dos-jogos-mundiais-dos-povos-indigenas.html>
- Guillet, B. (1971). *Historia del Deporte*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Gutiérrez Salgado, C. (1975) Apuntes de Sistemática del ejercicio físico en el INEF de Madrid. Madrid: INEF.
- Hernández Vázquez, M. y Arroyo Parra, M. (2010). El juego deportivo en la Edad Moderna (Siglos XVI y XVII). *Museo del juego*. Disponible en: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000001382_docu1.pdf
- Le Floc'hmoan, J. (1962). *La Genèse des Sports*. París: Payot.
- Lukas, Gerhard (1973). "La educación corporal y los ejercicios corporales en la sociedad prehistórica". *Citius Altius Fortius*, Tomo XV, 273-324.
- Mezcua López, A.J. (2012). Introducción a la historia de los deportes en la China antigua. *Materiales para la Historia del Deporte*, nº 10.

- Popplow, Ulrich (1973). "Origen y comienzos de los ejercicios físicos". Citius *Altius Fortius*, Tomo XV, 135-154.
- Rodríguez Buena, Cecilia (2008). *Historia del Dopaje*. Consejo Superior de Deportes. Serie ICd, nº 52. Madrid: CSD.
- Rodríguez López, J. (1995). *Deporte y Ciencia. Teoría de la actividad física*. Zaragoza: INDE.
- Segerer, M. (1962). *Le doping*. Lyon: INSA.
- Ueberhorst, Horst (1972). *Teorías sobre el origen del deporte*- En Citius, Altius, Fortius, Tomo IX; y en Berlín: Bartels y Wernitz.
- Universidad Europea de Madrid (2003). *Apuntes de Teoría e Historia del Deporte*. Madrid: Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
- Universidad de Guadalajara (México). *Deportes Prehispánicos*. Disponible en <http://webdemexico.com.mx/arte/deportes/index.html>
- Vicente Pedraz, M. (1988). *Teoría Pedagógica de la Actividad Física. Bases Epistemológicas*. Madrid: Gymnos.