

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE QUITO**

**CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Tesis previa a la obtención del título de LICENCIADO EN  
COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:**

**REVISTA DEPORTIVA CON LAS EXPRESIONES Y EL LENGUAJE QUE  
UTILIZA EL PERIODISMO DEPORTIVO EN EL FÚTBOL ECUATORIANO**

**AUTOR:**

**CARLOS ANDRÉS ESPINOZA RIVADENEIRA**

**DIRECTORA:**

**ALBA CATALINA ÁLVAREZ PALOMEQUE**

**Quito, mayo del 2014**

**DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO  
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de titulación y su reproducción sin fines de lucro.

Además, declaro que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad del autor.

Quito, mayo del 2014

---

Carlos Andrés Espinoza Rivadeneira

C.C.1721395737

## **DEDICATORIA**

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida, para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

Papá, Mamá, Hermano, Tía Liliana y Novia.

Carlos Espinoza

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente me gustaría agradecer a la Universidad Politécnica Salesiana por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

A mi directora de tesis, Dra. Catalina Álvarez por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación, me impulso para terminar mis estudios con éxito.

También agradecer a mis profesores que durante toda mi carrera profesional, aportaron con un granito de arena para mi formación, como persona y ser humano.

De igual manera agradecer a mi profesor de investigación y de tesis de grado, Lic. Hugo Javier Reyes por su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su rectitud en su profesión como docente, por sus consejos, pilar fundamental para concluir con esta etapa de mi vida.

Carlos Espinoza

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>4</b>
<b>COMUNICACIÓN Y FÚTBOL .....</b>	<b>4</b>
1.1. La cultura del fútbol en Ecuador .....	4
1.2. Caracterización del fútbol en el interés del periodismo deportivo .....	5
1.3. Comunicación y fútbol .....	7
1.4. El periodismo deportivo como agenda pública y de medios.....	11
1.5. Periodismo deportivo y conducta en los estadios.....	13
1.6. Las agendas en las teorías de la comunicación social .....	18
1.7. Testimonios sobre el periodismo deportivo en el Ecuador .....	21
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>27</b>
<b>EL LENGUAJE.....</b>	<b>27</b>
2.1. El lenguaje como forma de expresión simbólica.....	27
2.2. La semiótica y el lenguaje .....	29
2.3. El lenguaje y los medios de comunicación .....	32
2.4. Lenguaje y manipulación .....	37
2.5. El léxico deportivo del fútbol.....	39
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>42</b>
<b>LA REVISTA DEPORTIVA .....</b>	<b>42</b>
3.1. Formato de revista .....	45
3.2. La Diagramación .....	48
3.3. Contenido .....	50
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>64</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>65</b>
<b>LISTA DE REFERENCIAS .....</b>	<b>66</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>68</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Categorías.....	16
Tabla2.	Juicios de valor.....	17

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	La Comunicación.....	31
Figura 1.1	Degrade de colores.....	47
Figura 2.	Portada de revista.....	48
Figura 3.	Contenido de la revista.....	49

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.	Términos futbolísticos.....	99
----------	-----------------------------	----



## **RESUMEN**

Investigación que desarrolla una revista deportiva que incluye expresiones y el lenguaje empleado por el periodismo deportivo en el Ecuador, aborda desde una perspectiva teórica el deporte del fútbol como industria económica y social de gran envergadura a nivel mundial. Relaciona a la comunicación de masas a través de un breve análisis del papel de los medios de comunicación en su quehacer periodístico sobre el fútbol y las características de un lenguaje específico para referirse a este deporte.

En este estudio el fútbol se aborda desde la perspectiva semiótica donde se desglosa el significado de una serie de términos pertenecientes a la jerga futbolística, así como detalla las formas de manipulación de los mass media como generadores de un discurso futbolístico de alienación social. Finalmente, elabora un producto comunicacional que se encarga de recopilar más de mil términos traducidos en palabras y frases propias del lenguaje del fútbol.

**PALABRAS CLAVE:** COMUNICACIÓN, FÚTBOL, LENGUAJE, PERIODISMO DEPORTIVO, MASS MEDIA, LÉXICO FUTBOLÍSTICO.

## **ABSTRACT**

Research to develop a sports magazine that includes expressions and language used by the sports journalism in Ecuador, from a theoretical perspective the sport of soccer as an economic and social major industry worldwide. Related to mass communication through a brief analysis of the role of the media in his journalistic work about football and the characteristics of a specific language to refer to the sport.

In this study football is approached from the semiotic perspective where the meaning of a number of terms belonging to the football jargon broken down and detailed forms of manipulation of the mass media as a football speech generators of social alienation. Finally, develops a communications product that is responsible for collecting over a thousand terms translated into words and phrases own language of football.

**KEYWORDS:** COMMUNICATION, SOCCER, LANGUAGE, SPORTS JOURNALISM, MASS MEDIA, FOOTBALL GLOSSARY.

## INTRODUCCIÓN

Con la presente investigación se procuró realizar una relación existente entre la semiótica como ciencia que estudia el significado de los símbolos, la comunicación social como mecanismo de interacción entre los seres humanos en el marco de la sociedad, y el fútbol como espectáculo insertado en la cultura humana, donde ejerce una singular acción catalizadora de voluntades y acciones desde el mismo interior de la conciencia individual y colectiva.

A tales efectos se concibió el tema por el problema de investigación en los términos de: “Revista deportiva con las expresiones y el lenguaje que utiliza el periodismo deportivo en el fútbol ecuatoriano”, con el propósito de desarrollar como variables: el tratamiento del fútbol en el periodismo deportivo, y la elaboración de una revista deportiva con el manejo del lenguaje propio del fútbol en el Ecuador.

La intencionalidad de la investigación giró en torno a evidenciar cómo en el manejo de la comunicación social y particularmente en el caso del periodismo deportivo, el uso de términos y arreglos lingüísticos con marcada carga semántica que caracteriza al quehacer profesional de narradores y redactores de prensa encargados de describir el desarrollo de los encuentros futbolísticos, conformando un estilo típico del género, que es compartido por millones de aficionados en todo el mundo.

Es tan sui géneris esta relación semiótica que se establece entre comunicación y fútbol, que en diversos estudios sociológicos se la califica como un "matrimonio de intereses", donde por un lado está la necesidad del comunicador de transmitir lo más exactamente posible lo que acontece en el terreno de juego y, por otro, existe la intención de rodear la realidad con el misticismo de un mensaje mágico a la vez que hermoso, a fin de contagiar a quien lo recibe con la gran emotividad del espectáculo, tal como lo experimenta quien lo transmite.

Como resultado final, la investigación conduce a la elaboración de una publicación deportiva basada en el manejo del lenguaje propio del fútbol ecuatoriano, empleando como metodología para lograr el corpus lexical contenido en la revista la observación e indagación respecto al quehacer de destacados narradores y redactores dentro del periodismo deportivo nacional en sus coberturas de prensa radial, escrita y televisiva sobre el fútbol. La metodología igualmente se propone identificar los términos nacionales con los propios del léxico futbolístico internacional, a fin de establecer las equivalencias que permitan reconocer la universalidad de esta singular relación semiótico-comunicacional.

El informe final de la investigación se desarrolló mediante tres capítulos, cuyos contenidos se describen a continuación:

En el capítulo I, comunicación y fútbol, se abordan aspectos teóricos y conceptuales sobre la relación existente entre estos dos campos de actividad humana. Así, en este capítulo se realiza una caracterización del fútbol en interés del periodismo deportivo y de la comunicación social en general, se hace un análisis del periodismo deportivo en función de las agendas públicas y de medios derivados de la teoría de -agenda setting- que rige la labor comunicacional de masas, se evalúa cómo el periodismo deportivo puede incidir en la conducta de los aficionados en los estadios en dependencia del manejo del lenguaje y de la intencionalidad expresiva de los narradores y comentaristas deportivos, y finalmente se exponen ciertos testimonios sobre el quehacer de destacados periodistas ecuatorianos que cubren la actividad.

En el capítulo II, el lenguaje, se abordan aspectos referentes al manejo lingüístico como forma expresiva de la comunicación social en la sociedad humana, destacándose su aspecto simbólico regido por los fundamentos de la semiótica como ciencia encargada del estudio de los contenidos comunicacionales. Se expone la relación existente entre lenguaje y medios de comunicación, en lo que se destaca la tipificación derivada de cada soporte mediático (radial, televisivo, impreso...), así como el modo en que el uso del lenguaje en función de la comunicación social es un mecanismo de manipulación de la conciencia individual y colectiva dentro de la

conformación y manejo de la denominada opinión pública, esfera ideológica donde todo tipo de espectáculo (deportivo, cultural, etc.) se convierte en un recurso de primer orden como parte del entretenimiento masivo y popular.

En el capítulo III, revista deportiva del fútbol ecuatoriano, se expone el corpus lexical investigado durante la indagación bibliográfica y de campo, que caracteriza al quehacer de los periodistas deportivos del país en el tratamiento a esta disciplina deportiva, y se establecen los paralelismos con la práctica universal.

# CAPÍTULO I

## COMUNICACIÓN Y FÚTBOL

### 1.1. La cultura del fútbol en Ecuador

A medida que el fútbol fue entendiéndose y ejerciéndose como práctica de competencia varios elementos entraron en juego, la competitividad entre equipos hizo que cada uno de ellos luchara por ser el mejor, pronto se lo tomó como un deporte capaz no solo de generar pasiones sino rentabilidad. Estos antecedentes son las pautas para que en este momento nos atrevamos a sostener que el fútbol es una cultura, sin embargo, sabemos que este término puede ser entendido desde varios puntos de vista, y es por ello nos referimos a la definición que, a su vez, interactúa con lo que entendemos por sociedad, ya que, a decir de (Carrión, 2006, pág. 23) el fútbol es un “fenómeno social.”

Entonces, de entre tantas definiciones que se ha dado a la palabra *cultura*, en el momento nos conviene abordar solamente dos de ellas, sin antes olvidar lo que (Marcuse, 1964, pág. 94) ha dicho en concordancia con Webster: “la cultura como el complejo de creencias, realizaciones, tradiciones, etc., distintivas, que constituyen el "telón de fondo" de una sociedad.” Por lo que, entendemos que la cultura es parte de la sociedad, algo que termina para dar sentido a la semejanza que ciertos autores encuentran entre estas dos palabras. Es decir, la sociedad es el sitio formador de la cultura a través del comportamiento de los individuos que viven en ella, de ahí que en este contexto cobre mayor sentido la idea de que el fútbol, al ser una práctica generalizada de los seres humanos que estando unidos por una misma pasión (su equipo) dentro de un mismo espacio (estadio) se configure como una cultura.

Por otro lado, antes de interiorizar en las páginas siguientes sobre la temática del fútbol en Ecuador, cabe puntualizar primero que el tema del actual trabajo se dirige a investigar la correlación existente entre dos variables de índole cualitativa:

- El tratamiento del fútbol en el periodismo deportivo, como variable independiente.
- La elaboración de una revista deportiva con el manejo del lenguaje propio del fútbol ecuatoriano, como variable dependiente.

Como todo fenómeno de masas en la sociedad de consumo, el fútbol -desde el punto de vista de su tratamiento comunicacional- es considerado más que un deporte o espectáculo deportivo que arrastra el interés de millones de personas en el mundo, sobre todo como una mercancía que se puede publicitar y vender mediante la industria y el comercio mediáticos, de forma tal que hoy es el principal sustento económico para miles de medios de comunicación de masas -escritos, radiales y televisivos- especializados en el tema. Desde este enfoque se orienta la presente investigación.

## 1.2. Caracterización del fútbol en el interés del periodismo deportivo

Es una actividad capaz de congregar a decenas de miles de personas en los escenarios deportivos, y a cientos de millones a través de los modernos medios de comunicación. Cuando ella desata la pasión de las multitudes, muchas otras ocupaciones humanas incluso hasta los conflictos entre naciones- pasan a un segundo plano en la atención de la opinión pública. Es llamado “el deporte de las multitudes”, y tras su aparición en Inglaterra en 1863 ha conquistado a todo el planeta, siendo practicado por 240 millones de personas en 1.5 millones de equipos afiliados a la Federation International the Football Association (FIFA).

El fútbol, es sin duda, el deporte más popular gracias a los millones de aficionados a lo largo y ancho del planeta entero cerca del 4% de la población mundial que participan activamente en este deporte. La influencia que ejerce en las personas alrededor del mundo es evidente: los seguidores se identifican con un equipo dentro

de las ligas internas de cada país, así como de cada selección representativa. Este fanatismo se ve reflejado en los ideales de cada persona, así como en la adopción de colores y símbolos representativos de cada equipo, por tal motivo, los medios de comunicación han sabido aprovechar lo que les ofrece este deporte, una verdadera máquina de hacer dinero.

Es un elemento de identidad cultural que trasciende fronteras, etnias, y lenguajes, penetrando en lo profundo de la conciencia colectiva a través del tiempo y del espacio. El fútbol tiene sus métodos, técnicas e instrumentos, y su práctica ha hecho de continentes, países, pueblos e individualidades, referentes de calidad, a través de la historia de los eventos mundiales, dando forma a lo que se puede definir como “cultura futbolística”.

En todo el mundo se acumula y cuida este producto cultural a través de los mecanismos de la comunicación, conformándose un saber social que se reproduce en los sistemas educativos formales e informales: en cada barrio, escuela, colegio, universidad, ciudad, país y continente se forman equipos, ligas y selecciones, cuya tradición pasa de generación en generación. Paralelamente se genera un universo económico en torno a su práctica masiva, de modo que el fútbol se ha convertido en una de las industrias deportivas más poderosas del mundo, donde el flujo de capital, las estrategias de mercadeo, la gestión del talento humano, y la responsabilidad social corporativa han hecho que los clubes de fútbol se conviertan en casos de estudio, en programas de dirección empresarial.

De tal modo se puede calificar al fútbol como un producto de primera línea dentro de la industria cultural contemporánea. El hecho de haberse convertido en un espectáculo de primer orden lo que permitió al fútbol pasar a ocupar un puesto de preferencia en las costumbres socioculturales de las sociedades actuales. Para su práctica se han edificado miles de estadios en el mundo entero, así como campos de juego y de entrenamiento de diversas dimensiones y complejidades. A su servicio trabajan fábricas de calzado, de producción textil de ropa deportiva, publicidad,



medios de prensa escrita para difundir la información que se genera sobre el fútbol, así como se han dispuesto miles de horas de transmisión radial y televisiva, fomentándose una cultura mediática particular. Por supuesto, que de igual modo se puede hablar sobre sus efectos en las costumbres y hábitos de comportamiento de los millones de aficionados en todo el mundo, con la conformación de clubes y asociaciones de fanáticos, empeñados en hacer valorar sus preferencias por todas las vías posibles, todas ellas contribuyendo a la configuración cultural de poblaciones enteras.

Con semejantes premisas todo estudio sobre este fenómeno cultural, que es el fútbol, tiene necesariamente que ser entendido desde una perspectiva económica, lo cual nos conduce a la necesidad de relacionar al fútbol con la publicidad ejercida por la prensa deportiva especializada; marcando así, el verdadero sentido comercial de lo que comenzó siendo una recreación, y ha culminado con todas las características de una poderosa industria del entretenimiento.

### 1.3. Comunicación y fútbol

La comunicación al ser un elemento inherente del ser humano no, necesariamente requiere de la intervención de medios que la difundan, si se trata solo de enviar un mensaje a un grupo determinado de personas; pero sí los requiere cuando, por el contrario se trata de emitir un mensaje a grandes poblaciones, entonces es cuando el papel de los medios juega un factor determinante.

De tal suerte que el fútbol, al ser como lo hemos dicho, un deporte del cual todos hablan se deduce que al no existir medios de comunicación, como vías formales de información, sus audiencias buscarían formas alternativas de comunicarse y así informarse sobre las novedades deportivas, sobre todo del equipo al cual pertenezcan.

En este sentido, el término comunicación tiene su raíz en la palabra latina *communicare*, que significa poner en común, y se le puede definir como un proceso de intercambio de mensajes con significados, entre un emisor y un receptor, a través de determinados canales y mediante códigos comprensibles para ambas partes. (Millán, 2008, pág. 25), refiere que: “La comunicación es un proceso por el que el ser humano transmite sus ideas a través de signos y símbolos, pero para que éstos sean comprendidos por el receptor y el emisor, deben estar inmersos en un mismo contexto.” Esto significa que tanto uno como el otro deben manejar códigos comunes, lo que les pone en capacidad para poder entender el mensaje que se transmite. En múltiples campos de la vida social no basta con que se hable igual lenguaje para poder interpretar los códigos, sino que frecuentemente los hablantes manejan conceptos muy característicos de una determinada actividad, cuya comprensión puede estar vetada para quienes no la compartan, aun cuando se expresen en un mismo idioma.

Este uso de jergas que se da en el terreno de las profesiones y oficios, es igualmente muy común en el campo del deporte, donde para cada disciplina existe una gran variedad de vocablos con que definir los diversos aspectos de la actividad en particular, y cuyo dominio es esencial para comprender lo que está ocurriendo en el terreno de la competición. Tal como podemos observar en estos relatos:

Paraguay defiende ese uno por cero se viene Ayoví cabezazo, balón adentro, gol, gol, el centro de Walter que traía consecuencias y Felipao para concretar de cabeza y estremecer el arco norte del Atahualpa al minuto treinta y ocho. (Relato sobre el partido entre Ecuador y Paraguay en las eliminatorias Brasil 2014)

La alineación estaría conformada por Rolando Ramírez en el arco. En la defensa planteará una línea de cuatro con Víctor Chinga por derecha, Gregory González y Luis Romero en el centro y Édder Fuertes por la banda izquierda. (Diario Hoy, 2014)

Relatos donde encontramos términos usados en general en el ámbito del fútbol y en los cuáles encontramos neologismos como: cabezazo, balón, concretar, alineación,

línea de cuatro, centro y banda izquierda. De manera que volviendo al debate sobre la relación entre comunicación y fútbol, hemos de decir que ésta se da de diferentes maneras, tanto en el interior de las estructuras que potencian y organizan la actividad (asociaciones, clubes directivos, entrenadores, jugadores, árbitros), esencialmente, entre éstos, los espectadores entre ellos. Los medios masivos de comunicación se encargan de reflejar esta relación de significados, hacerla pública y a la vez consolidarla como una práctica común.

Hablar de la relación entre fútbol y comunicación es complicado. Así lo expresa (Villoro, 2006, pág. 38), en su libro "Dios es redondo", cuando señala que "el sistema de referencia del fútbol es muy codificado e involucra de manera eficaz las emociones que contienen en sí mismas su propia épica, su propia tragedia y su propia comedia." En el acto comunicacional sobre el fútbol pueden presentarse varias formas de manifestación, como es el caso del lenguaje de los periodistas y narradores deportivos, cuyas descripciones orales y escritas se orientan generalmente a brindar información, comentarios y opiniones sobre lo que ocurre en el partido: las incidencias, los resultados, las posiciones y comportamientos de jugadores y equipos en el terreno, las jugadas insólitas, y demás hechos que contribuyan a mostrar una visión generalizada del evento deportivo, lo que cada actor comunicacional procurará realizar desde su personal manejo de términos que configuran su modo de comunicarse con el público.

Es tan sui géneris la relación que se establece entre comunicación y fútbol, que (De Moragás, 2010), lo califica como un "matrimonio de intereses", donde por un lado está la necesidad del comunicador de transmitir lo más exactamente posible lo que acontece en el terreno de juego y por otro existe la intención de rodear la realidad con el misticismo de un mensaje mágico y a la vez hermoso, a fin de contagiar a quien lo recibe con la gran emotividad del espectáculo, tal como lo experimenta quien lo transmite.

El fútbol moderno no sólo es un gran espectáculo deportivo, sino que además es un gran negocio para sus promotores y figuras destacadas, que obtienen cuantiosas

ganancias provenientes de diversas fuentes: por un lado, están las recaudaciones en las taquillas de los terrenos de juego, a los que acuden masivamente los fanáticos, pagando bien por un lugar de privilegio; por otro, es destacado el papel de la publicidad asociada a las múltiples formas que emplean los anunciantes para sus campañas a favor de determinados productos; y finalmente, la industria mediática ha convertido al fútbol en una especie de Rey Midas, que convierte en oro todo lo que toca, resultando la vía adecuada para multiplicar los efectos de las otras dos variantes mencionadas, ya que amplifica de manera virtual y sin necesidad de acudir a los estadios el acceso de los aficionados a los partidos, y al mismo tiempo brinda el soporte ideal para una publicidad basada en lo espectacular. Gracias a los medios, el fútbol resultó el entretenimiento por excelencia para millones de personas.

Los medios masivos de comunicación comenzaron a incursionar en este deporte desde las primeras competencias mundiales, tanto a través de la prensa escrita y la radial, como mediante las imágenes cinematográficas, pero fue, sin duda, a partir del surgimiento de la televisión cuando el espectáculo futbolístico se consolidó como un verdadero fenómeno mediático.

Los medios de comunicación desempeñan una importante labor en la sociedad, no sólo informativa, sino también educativa, resultando así efectivos medios de poder mediático, sin embargo, cuando la información deportiva que es transmitida por los medios se centra en la promoción del deporte pensado como espectáculo, potenciando así, intereses económicos y hasta políticos, éste se convierte en un instrumento de alienación. Según (Ayala, 2011, pág. 48): “El fútbol puede ser transmitido por muchos medios, pero lo fundamental es llegar al público de forma en que ellos se sientan satisfechos, para que así el deporte llegue poco a poco a formar parte de sus vidas”. Para comprender cómo una determinada esfera de la vida social puede convertirse en fenómeno mediático hay que conocer cómo funcionan los medios de comunicación respecto al tratamiento informativo, proceso durante el cual los órganos de prensa manejan la realidad desde dos enfoques no siempre coincidentes, pero que la habilidad de sus profesionales tiene la misión de vincular: por un lado lo que el público desea y necesita conocer, y por otro, lo que los propios medios quieren

difundir, a través de lo que se conoce como -agenda setting,- cuyo estudio forma parte de las teorías sobre los medios de comunicación de masas.

#### 1.4. El periodismo deportivo como agenda pública y de medios

Desde que la práctica del deporte dejó de ser una actividad puramente lúdica y se convirtió en lucrativo negocio, pasó de inmediato a formar parte de la agenda pública o de los intereses y necesidades de información de grandes masas de población, y en consecuencia los órganos de prensa la incorporaron a su agenda de medios. Esta necesidad de información sobre deportes, hizo que en los órganos de prensa apareciese la figura del periodismo deportivo, especializado en el tratamiento de este tipo de género. Desde mediados del pasado siglo se manifestó el crecimiento de este tipo de periodismo, así se desarrollaron las primeras agencias de noticias deportivas que utilizaron fotografías sobre los deportes, técnica a la cual denominaron fotoperiodismo deportivo, con foto-reporteros encargados de grabar en imágenes los acontecimientos en los escenarios de competición.

Así, los primeros juegos olímpicos celebrados en Londres en 1908, atrajeron a una gran cantidad de medios de comunicación los cuales enviaron para su cobertura a cientos de periodistas para dicho evento. La Copa Mundial de Fútbol que tuvo lugar en Suecia en 1958, adquirió carácter internacional al ser el primer evento deportivo transmitido a todo el planeta por vía satélite. En 1970 el vínculo entre la televisión y el fútbol colocó a la Copa Mundial de Fútbol celebrada en México, en los primeros planos mundiales, llevando en vivo todas sus incidencias a millones de aparatos receptores en el mundo.

En su accionar práctico, los géneros periodísticos han condicionado las diferentes formas que se emplean en periodismo para contar los hechos. En el campo del deporte, en cualquiera de sus múltiples manifestaciones, se ha procurado la puesta en práctica de un estilo comunicacional capaz de mantener el interés del público o del lector, sobre la base de las emociones encontradas que se generan en torno a la

competición deportiva; por ello, en este ámbito, el estilo que se maneja para contar hechos de tipo deportivo es clave para mantener el interés del receptor del mensaje, teniendo en cuenta que allí es mayor el condicionamiento anímico hacia las reacciones emocionales fuertes, generado por el grado de afición -y hasta de fanatismo- que caracteriza a los intereses de la agenda pública.

Estas exigencias hacen del periodismo deportivo una esfera profesional que requiere de elevada especialización, pues no se desea un reportero limitado a ser un simple recolector de datos estadísticos, incapaz de someter a análisis de causas efectos los acontecimientos que describe. El mayor riesgo que se corre en esta disciplina es acudir solamente a la descripción de lo emocional, sin entender que el deporte va más allá de una actividad física, por lo que su labor ha de ser la interpretación de los hechos, investigar a las organizaciones e instituciones involucradas, la sociología de la afición, el comportamiento de las masas presentes o virtuales, y todo lo que configura la influencia de este deporte.

Del mismo modo que ocurre con todas las otras manifestaciones del periodismo, en el caso del periodista deportivo su misión no será solo la de informar, además tendrá el encargo de formar, sobre todo en cuanto al respeto a la verdad, y no dejarse llevar por la emotividad, la que queda reservada para los aficionados; debe apearse estrictamente a la ética, evitando “ponerse la camiseta” de ciertos equipos, a no tener equilibrio informativo; debe ser un profesional capaz de analizar el deporte más allá que una simple fuente de información, sino verlo desde lo cultural, lo formativo, sociológico, psicológico, ético, político y social.

Un elemento que destaca la labor de este profesional es el manejo de un lenguaje muy particular, basado en la terminología que caracteriza a la descripción de los múltiples aspectos del ámbito deportivo como fenómeno de comunicación de masas, estableciéndose así un estilo que diferencia a este quehacer de otros campos de la labor periodística, principalmente en el abordaje de los temas y en el soporte verbal de la comunicación. De esta manera a su capacidad comunicacional para describir o narrar con precisión, fluidez y emotividad los acontecimientos del deporte, el

periodista deportivo incorpora el manejo de los peculiares términos propios de dichas disciplinas.

Las exigencias profesionales de la especialidad han establecido la conveniencia de que en las facultades universitarias de Comunicación Social se instaure la especialidad de Periodismo Deportivo, con el propósito de que los alumnos sean capaces de evaluar un hecho deportivo, hacer un diagnóstico acertado y comunicarlo objetivamente y en forma eficaz, conociendo el medio en que actúan, el público al que se dirigen, y las condiciones humanas y profesionales de los protagonistas.

#### 1.5. Periodismo deportivo y conducta en los estadios

En los últimos tiempos los escenarios deportivos, en especial, de fútbol se han caracterizado por ser espacios de confrontación masiva entre las hinchadas de los equipos, entre los jugadores o de los jugadores con los jueces, es decir, las disputas pueden ser de distinta índole y nivel de gravedad, lo que se debe al grado de compromiso emocional y desbordamiento de pasiones que provocan los encuentros futbolísticos en todas partes del mundo. Se trata de una situación a la que en numerosas ocasiones contribuyen los narradores deportivos, cuando emplean comentarios que previamente al partido sirven para predisponer los ánimos a favor o en contra de un determinado colectivo, jugador o árbitro.

Los comentaristas deportivos se apoyan en los recursos mediáticos a su alcance, para crear un mundo propio lleno de conceptos y enjuiciamientos, que pueden configurar en el público comportamientos hacia situaciones o personas en particular, ejerciendo de tal modo una fuerza coactiva que condiciona el proceso de comunicación con quienes les escuchan.

(Morales, 2010, pág. 25) relaciona este efecto con la denominada “teoría de la aguja hipodérmica”, relacionada con la comunicación de masas:

La aguja hipodérmica es un planteamiento que dice que los mensajes de los medios afectan a la conducta de las personas en forma directa y medible y que así mismo son capaces de inyectarle ideas a una persona de la misma manera como lo hacen las agujas con sus líquidos. El público en cierta manera adopta ese mensaje que es transmitido, y lo hace parte de su vida sin discernir la viabilidad de este, como su credibilidad, reaccionando uniformemente ante este por medio de un mensaje que es transmitido por un locutor en el momento de estar en un estadio de fútbol.

Los periodistas deportivos, en general, poseen gran parte de la responsabilidad en cuanto el comportamiento de los aficionados en los estadios, por el efecto que sus comentarios puedan ejercer en las respuestas de los hinchas ante las situaciones del juego. En los epígrafes anteriores han sido expuestas las características esenciales del periodismo deportivo, y el tratamiento específico que en él se hace sobre la actividad futbolística, mediante un discurso cuyo contenido es determinante para influir en la conducta de los aficionados en los estadios.

Al analizar el contexto del discurso periodístico deportivo en función de su contenido, (Morales,2010, pág. 41) establece la siguiente clasificación:

- **Frase información.** Es la frase que tiene como contenido una noticia o cualquier tipo de material informativo, generalmente las notas de actualidad van acompañadas con un juicio del periodista. Si la frase contiene una noticia ya sea de seguimiento o de inmediatez, la frase se clasificará bajo el nombre de frase información.
- **Frase insulto.** Este tipo de frase no es fácil de ubicar debido a la tolerancia o intervalo de comprensión que se tenga. Será una frase insulto toda aquella que haga referencia a un personaje específico y que tenga adjetivos despectivos, entendidos como contenido que pueda afectar la imagen del agredido.
- **Frase juicio de valor.** Parten de las emociones y de los contextos, muchos son religiosos, y algunos son éticos o morales. A fin de denotar la evaluación a priori de un comportamiento de cualquier persona, teniendo como límites la idea de lo correcto y lo incorrecto.



- **Frase contextual.** Se trata de frases sueltas que necesitan conectarse de alguna manera con el contexto para tener sentido, y lograr una explicación satisfactoria.
- **Frase análisis de juego.** Se limita a evaluar el desempeño del fútbol como deporte, el desempeño de los jugadores, la actitud del técnico para leer los partidos, las estrategias utilizadas por los equipos, y todas las situaciones que se presentan en el terreno deportivo.
- **Frase histórica.** Se refiere a cualquier dato histórico a que se haga referencia dentro del contenido del discurso periodístico, ya sea como remembranza, dato de efemérides o dato contextual que apoye el tema que se esté tratando.

El autor brinda los siguientes ejemplos prácticos al respecto:

Tabla 1. Categorías

Hay una buena noticia, la FIFA determinó que Cartagena será subsele del mundial sub 20, me alegra por la bella Cartagena	
CATEGORÍA	Información
Yo le tengo otro apodo, a ese le decían el carnicero	
CATEGORÍA	Insulto
Los nuevos árbitros lo hicieron bien	
CATEGORÍA	Juicio de Valor
Gracias a todos lo que escribieron sobre el tema.	
CATEGORÍA	Contextual
Yo lo que diría es que Falcioni tiene su cuento, en el anterior Banfield sacó buenos jugadores, el tipo tiene su cuento como técnico.	
CATEGORÍA	Análisis de Juego
¿Que selecciones han tenido arqueros capitanes? Dino Zoff, de Italia, campeona del mundo.	
CATEGORÍA	Històrica

**Fuente:** *La influencia del discurso del periodismo deportivo en los aficionados al fútbol.* Diego Morales (2010).

**Elaborado por:** Espinoza, Andrés. (2014)

A lo largo del discurso del periodismo deportivo a través de los medios se transita continuamente de uno a otro contenido, y cuando se emiten juicios de valor preconcebidos se insulta a los protagonistas del partido, se contextualiza inadecuadamente lo que está ocurriendo, la información que se brinda es parcializada, las referencias históricas conllevan intenciones personales, o el análisis del juego se aparta de la realidad y se estará influyendo en el comportamiento de los aficionados en el mismo escenario del partido.

Tabla 2. Juicios de valor

<b>Categoría</b>	<b>Información</b>	Emelec superó 3-1 a Liga de Loja y le sacó seis puntos.
<b>Categoría</b>	<b>Insulto</b>	“La sombra Quiñónez” (manera despectiva de dirigirse a un futbolista afroecuatoriano)
<b>Categoría</b>	<b>Juicio de Valor</b>	“Maquiavélicamente necesario” (futbolecuador.com)
<b>Categoría</b>	<b>Contextual</b>	La selección ecuatoriana de fútbol se juntará en los próximos días a realizar un micro ciclo de trabajo sólo con elementos del medio...
<b>Categoría</b>	<b>Análisis de Juego</b>	
<b>Categoría</b>	<b>Histórica</b>	“La tribia mundialista” (preguntas acerca de los mundiales pasados)

**Fuente:** *La influencia del discurso del periodismo deportivo en los aficionados al fútbol.* Diego Morales (2010).

**Elaborado por:** Espinoza, Andrés (2014)

La utilización de los medios de comunicación de masas para influir en el comportamiento de las personas forma parte de los recursos de manipulación que las clases que detentan el poder emplean como parte esencial de los mecanismos ideológicos que actúan sobre las grandes masas, esencialmente cuando estas reaccionan de manera casi automática e irreflexiva ante reclamos publicitarios o vinculados al espectáculo y al entretenimiento.

Todo análisis del tema debe ser consecuente con esta intencionalidad de manipulación de la conciencia social; razón por la cual, en la revista que como propuesta se generará de esta investigación es indispensable tener en cuenta tal circunstancia, a fin de procurar un adecuado manejo del discurso periodístico en el tratamiento del fútbol como espectáculo deportivo, con el fin de ejercer una correcta función de información y orientación de los lectores aficionados, y no de manipulación según preferencias de los editores, como generalmente ocurre.

#### 1.6. Las agendas en las teorías de la comunicación social

La historia de la influencia de los medios masivos de comunicación en el público al que se dirigen, comienza desde que se publicó el primer periódico, donde ya fueron evidentes los propósitos de sus editores para procurar que la sociedad asumiese modos de pensar dictados por dichos intereses, fin que ha justificado desde siempre las inversiones destinadas a convertir la labor periodística en un poderoso negocio con efectos no sólo económicos, sino sobre todo ideológicos y políticos.

Pero es desde principios del siglo XX cuando se exponen los fundamentos y formulaciones teóricas de lo que se denominaría -agenda setting-, por parte de estudiosos de la comunicación social en Estados Unidos, cuando se realizaron estudios dirigidos a medir la influencia de los medios sobre las decisiones de la población en diversas campañas electorales de la época, desde lo cual la manipulación de la opinión pública mediante el manejo de las agendas temáticas por parte de los medios de comunicación, pasó a abarcar todos los campos del quehacer social.

El escritor y periodista estadounidense Walter Lippmann, citado por Rodríguez (2004), consideraba que “la verdad y la noticia no son precisamente sinónimos, ya que mientras para esta la misión es señalar un determinado hecho, para la primera el objetivo es traer a la luz hechos ocultos, relacionarlos con otros y definir un cuadro

de la realidad que permita la actuación certera de los seres humanos”. Así, según su enfoque, la versión de un periodista sobre la verdad es subjetiva y queda limitada al modo como él construye su realidad.

Otro de los precursores de la agenda setting fue el austríaco Paul Lazarsfeld, considerado uno de los fundadores del análisis sociológico norteamericano sobre los medios y, de forma especial, sobre sus efectos en la formación de la opinión pública. Lazarsfeld estudió de forma preferente los mecanismos de influencia social de la radio, mediante un trabajo empírico que le permitió relacionar el nivel de formación de la audiencia con el grado de influencia del medio. Pero también indagó sobre la transición hacia la implantación de la televisión como medio masivo, así como los cambios que ello provocaba en las prácticas comunicativas de las audiencias.

Por su parte, el sociólogo norteamericano Robert Merton, quien compartió ideas y obras con Lazarsfeld, estableció una analogía orgánica apoyada en principios biológicos, a la que añadió un gran número de conceptos esenciales para el desarrollo amplio de las posibilidades del método funcionalista. Muchos de sus aportes constituyen una respuesta superadora de las críticas que se formularon a los planteos iniciales del funcionalismo absoluto.

En cuanto a Bernard Cohen, su más trascendental aportación en el campo de la comunicación social está dada por su popular frase aparecida en el trabajo *“The Press and Foreign Policy”* (*“La prensa y la política exterior”*) en 1963, cuando afirmó que: "La prensa no tiene mucho éxito en decir a la gente qué tiene que pensar, pero sí lo tiene en decir a sus lectores sobre qué tienen que pensar". Esta frase supuso un hito en las investigaciones que se iniciaban en torno a los efectos de los medios de comunicación sobre la audiencia, al establecer una distinción relevante entre el pensamiento como conocimiento (cognición), y como opinión y sentimiento, y abrió la puerta hacia un estudio más profundo sobre los contenidos de las noticias y el orden de prioridad en que ellas son expuestas al público, con el objetivo de influir sobre lo que puede ser considerado como lo más importante por el receptor.

Como aporte a este concepto, (McCombs & Saw, 1985, pág. 176) dirá que:

La gente considera unos temas más destacados (agenda del público) que otros, en proporción directa con la importancia que le den los medios (agenda de los medios), aunque estos no sean quienes decidan por la audiencia cuál será su actitud o decisión sobre esos asuntos que proponen como agenda.

Con Maxwell McCombs y Donald Shaw, el proceso de reconocimiento de la agenda setting alcanzó su culminación. McCombs es conocido como el padre de dicha teoría, sobre todo con el desarrollo de trabajos referidos al impacto que tienen los mensajes de los medios de comunicación sobre las audiencias. Afirmó que la mayor parte de las imágenes que tienen las personas en sus mentes acerca del mundo exterior les llega a través de los medios de comunicación, que serían, por tanto, una especie de “ojos virtuales” mediante los cuales se configura gran parte de la realidad que percibe el individuo.

Por su parte, Donald Shaw teorizó en cuanto a la influencia que los contenidos de los medios ejercen sobre las preocupaciones de los receptores, sobre sus argumentos de debate, sobre la gestión de sus intereses. Señaló que la elaboración de agendas está en la base de la sociología política, y junto a McCombs estudió el papel de los medios en cuando a la selección de las noticias y la credibilidad que pretenden alcanzar sobre el marco de referencias del debate político, advirtiendo que la influencia del medio no radica tanto en su capacidad de convicción, o su influencia real, como en la habilidad para poner en juego los temas que son objeto de debate, los que condicionan la discusión política y la toma de decisiones. Así, los medios no sólo seleccionan las noticias, sino que las jerarquizan y, con ello, valoran el interés de la agenda en sus diversas formas.

De tal suerte que, las formulaciones teóricas coinciden en reconocer que el papel de la agenda- setting es, principalmente, la formación de la opinión pública para

promover el consenso social. Es así que se ha dicho que existen tres tipos de agendas: a) de medios; b) del público; c) política.

La agenda de los medios es una de las variables más destacadas a la hora de generar los contenidos que ocuparán los órganos de prensa durante un periodo de tiempo, el número de noticias que aparecen sobre un tema, las páginas que ocuparán, el tiempo dedicado al mismo y otros, porque supuestamente, la audiencia dará un determinado nivel de relevancia a cada tema en función de la cobertura que haya tenido en los medios de comunicación. Así, se determina lo que en la teoría agenda-setting se conoce como el “problema más importante”, para llegar a determinar qué asuntos son los que las personas consideran dignos de opinión pública y cuáles no, sin embargo, ésta dejó hace ya varios años atrás de ser una tarea de las personas sino de los medios de comunicación que, deliberadamente deciden qué acontecimientos son relevantes colocándolos en las portadas de los periódicos o tratándolos como asuntos de carácter urgente.

La agenda del público normalmente se mide por encuestas realizadas a una parte de la población, orientadas a determinar cuál es el problema más importante al que tiene que hacer frente la sociedad, con cuyos resultados se pretende ver la posición relativa que tiene un tema dentro de los intereses del público, durante un tiempo determinado.

En cuanto a la agenda política, también denominada *institucional*, mide el tipo de acciones que adoptan los gobiernos y las diferentes fuerzas sociales ante temas de interés general, que influirán tanto en los medios como en el público.

#### 1.7. Testimonios sobre el periodismo deportivo en el Ecuador

El deporte del fútbol a nivel mundial genera año tras año cuantiosas sumas de dinero; por lo que indudablemente se trata de un deporte que a la vez es una actividad económica, hoy en día una de las más poderosas. En este sentido, el sociólogo

ecuatoriano Fernando Carrión (2013), manifestó en una entrevista dada a Radio Majestad de Quito que:

En el 2013 la economía del fútbol ecuatoriano creció tres veces que la economía de todo el país, como elemento para evaluar los presupuestos que manejan los equipos, pero que ha tenido tropiezos que se reflejan en los déficit y el no pago de salarios a los jugadores, por sobredimensionar los ingresos. El experto señaló que Emelec, Independiente José Terán y Universidad Católica con los clubes que reflejaron presupuestos más claros a lo largo de la temporada, y que de hecho la tabla de posiciones refleja, como pocas veces ha ocurrido en el pasado, la realidad del torneo de este año: situación económica y manejo en divisiones formativas. (Majestad FM., 2013)

Lo que refleja el gran peso específico de significación que este deporte tiene en los ámbitos sociales y económicos, como parte fundamental en la formación de hábitos de consumo en una sociedad de mercado, en este caso en la esfera del entretenimiento y la recreación. De tal modo, la disciplina forma incuestionablemente parte de las agendas pública y de medios en los órganos de la prensa escrita, radial y televisiva del país, donde el desempeño de los periodistas deportivos tiene mucho que ver con la especialización respecto a la actividad futbolística.

Para brindar una panorámica sobre el recorrido histórico y actual del periodismo deportivo ecuatoriano, tomaremos como referencia al autor del artículo “El periodismo deportivo al descubierto” (Caballero, 2012), quien reseñó lo siguiente, al hablar sobre algunos de los periodistas deportivos, para él, más reconocidos del país:

Se considera un pionero y llegó a ser ubicado entre las tres primeras voces latinoamericanas de la narración deportiva, a Ecuador Martínez Collazo, milagreño de 89 años de edad, quien durante 60 laboró incansablemente frente a los micrófonos. Fue el narrador en la primera transmisión en directo que hubo de un evento deportivo desde otro país, el Sudamericano de Fútbol, en Lima en 1953. Antes de su retiro de la radio y estar recluido en un sanatorio afectado por el alzhéimer. Carlos Efraín Machado fundador de la legendaria *Nueva Emisora Central* de Quito, comentó que Ecuador Martínez Collazo era un relator excepcional. Guillermo Jácome, era un muy buen locutor, al que se lo conocía como “el manco” y los monstruos eran Carlos Rodríguez Col, Fabián Vizcaíno, y José Calero Viteri. (Caballero., 2012)



Para el reconocido narrador y comentarista deportivo, Fabián Gallardo, en cambio, sus tendencias las marcó Ecuador Martínez, por lo cual ha dicho: “Yo me formé escuchándolo a él, le imitaba incluso cuando era niño, pero cada quien debe crear su propio estilo, su propia identidad” (Caballero, 2012).

Carlos Sandoval, Director Nacional de Deportes de la red Sonorama FM, dijo por su parte: “Yo siempre admiré al fallecido Juan Carlos Rodríguez Col, creo que él ha sido el mejor narrador deportivo” (Caballero, 2012). Además, ha agregado que:

Para ser un buen narrador debe tenerse facilidad de palabra, un léxico muy fluido, retención y memorización de los nombres, conocimiento de las reglas de fútbol, de los actores de cada uno de los partidos, estar enterado de las novedades y básicamente hacer con gusto las cosas. Las características de un narrador y comentarista son tener mucha capacidad de investigación y de lectura, capacidad de síntesis, ir al grano, decir directamente lo que al oyente le interesa. (Caballero, 2012).

Por su parte, Carlos Víctor Morales, quien fue figura de CRE y ahora pertenece al elenco de Tropicana 540 AM, manifestó: “Un buen narrador primero debe haber nacido para ser narrador. Después, tener una voz microfónica, saberla cultivar, e imprimir la velocidad para hacer el relato, incluida una que otra frase que tenga chispa” (Caballero, 2012). En este mismo quehacer, Petronio Salazar, dio su visión personal sobre la actividad del periodismo deportivo: “Lo principal es conocer el reglamento, además de ser prolijo en identificar a los jugadores” (Caballero, 2012).

Caballero, en su recolección sobre las vivencias y opiniones de los periodistas que él considera principales dentro del ámbito del periodismo deportivo, recuerda que Roberto Machado, periodista de Mach Deportes, ha dicho que:

Un buen comentarista debe saber de lo que va a opinar, mirar bien el partido, tener conocimientos de los planteamientos tácticos, sin pretender saber más que los técnicos; todo eso lleva a una suma de factores que dan la credibilidad a un comentarista; hay que ser claro, directo, y utilizar el dialecto que usa el aficionado. (Cabellero, 2012)

En cambio, para el periodista, Patricio Jarrín, al preguntársele sobre las cualidades de un narrador o comentarista deportivo, dijo: “Lo que no puede perder nunca, porque eso es como perder la sangre, es la credibilidad. Para tener credibilidad lógicamente se necesita tiempo, pero un tiempo dedicado a hablar con ética, rectitud, verticalidad e identificarse con las cosas que suceden” (Caballero, 2012).

En esta misma perspectiva, Fabián Gallardo, dijo en cambio que:

El narrador de radio debe tener buena dicción. Como me decía el maestro Carlos Rodríguez Col, masticar bien las palabras. Debe tener precisión y grito de ¡gol!, porque eso atrae a los oyentes. Me gusta la narración con buena dicción, con claridad, sin adornarse mucho. Yo no soy muy rebuscado, trato de ser preciso en la radio. En la televisión es diferente y hay que matizarlo con datos, estadísticas, y con comentarios sobre lo táctico (Caballero, 2012).

Caballero, ha incluido también la experiencia de Alfonso Lasso Ayala, periodista de Teleamazonas, ya que éste ha dicho que: “Los periodistas deportivos tenemos una ventaja sobre el resto de los periodistas: podemos hacer crónicas de cualquier cosa, porque estamos acostumbrados, sobre todo en radio, a improvisar” (Caballero, 2012).

Por su parte, Pepe Granizo, en la entrevista de Caballero (2012), éste, al preguntarle a Granizo de las cualidades que debe tener un periodista deportivo, dijo: “que le guste, que tenga vocación. Esta profesión es bastante sacrificada. La vocación es importante, porque si no la tiene, lo hace por novelería y figuración, y viene el fracaso”.

Esta serie de relatos recopilados por Alberto Caballero, nos ha permitido identificar a priori el tipo de rol que éstos desempeñan, su trabajo con la palabra es de vital importancia, debido a que los oyentes de los radios o programas en los que éstos trabajan son diversos, como lo observaremos en el siguiente comentario los periodistas deportivos, comúnmente esconden una intención que puede ir desde sus

pasiones más personales a las más generales. A continuación el relato de Roberto Bonafont:

Pienso como comentarista y trato de ser un poco lírico y táctico. Soy un comunicador, doy mensajes de alegría. Después de una nota trato que la gente se ponga a pensar y sienta algo. Intento apegarme siempre a las reglas del idioma, y le digo a todos aquellos que critican a los periodistas, que los pueblos están primero que las academias. No le voy a pedir al pueblo que hable como los académicos de la lengua. (Caballero, 2012).

En este contexto, Caballero, ha citado a uno de los periodistas más controversiales en el ámbito del deporte, Óscar Portilla, éste nos cuenta su historia de la siguiente manera:

Nacido en Tulcán, de madre caleña y padre carchense, Oscar Portilla es un hombre de televisión que posteriormente pasó a la radio, convirtiéndose en un innovador por sus arriesgadas propuestas, y prácticamente ha estructurado las principales estaciones radiales de la capital del país en cuanto a deportes.

El cual opina que:

La calidad del periodismo ecuatoriano está creciendo. Aunque en este país tenemos varias limitantes. La primera es la inmediatez; aquí no hacemos periodismo investigativo, no analizamos o profundizamos, para que nuestra participación sea más crítica, esclarecedora de hechos y cause beneficios. La segunda limitante es económica. (Caballero, 2012).

La suma de estos relatos y comentarios sobre su pasión por el fútbol, de quienes se considera, en general, son los periodistas deportivos más reconocidos del país, denota por una parte que algunos de ellos prefieren elaborar sus comentarios utilizando un lenguaje sin tecnicismos, tal como Roberto Fonafont dice: “intento apegarme siempre a las reglas del idioma...” (Caballero, 2012) lo que quiere decir que los periodistas deportivos al momento de emitir su criterio sobre determinado tema (jugada o marcador de un partido) prefieren hacerlo a través del uso de un

lenguaje común y sencillo; de tal manera que sus comentarios pueden provocar consecuencias de doble sentido.

Sin embargo, para Óscar Portilla, esto se debe a que los periodistas deportivos no cuentan con el tiempo necesario para profundizar y analizar adecuadamente la información que emiten; encontrando así, sentido a las diversas críticas que la mayoría de éstos han recibido. Y es que el fútbol al ser un tema que mueve pasiones, quizás no pueda ser entablado o analizado desde un lenguaje más serio, ya que su naturaleza es generar polémicas y debates dentro y fuera de cancha, no obstante, el periodista, al ser una persona que trabaja con la palabra debería desarrollar sus opiniones siempre y cuando tenga conocimiento pleno de lo que está hablando, tal como lo dice Roberto Machado: “sin pretender saber más que los técnicos” (Caballero, 2012), es decir desde el conocimiento y no desde su sentido común.

## **CAPÍTULO II**

### **EL LENGUAJE**

#### 2.1. El lenguaje como forma de expresión simbólica

El desarrollo del lenguaje marca la diferencia sustancial entre la especie humana y los otros animales que emplean también formas variadas de comunicación entre sí y con el entorno. Si bien en todas las especies animales existen mecanismos para intercambiar información, a través de movimientos, cambios de coloración, sonidos de diversa índole. sólo con el lenguaje humano tales acciones comunicacionales emplean símbolos generados por la relación entre la intencionalidad de transmitir un significado que está en la mente, y un recurso simbólico para expresarlo, símbolo que al ser igualmente compartido por los receptores del mensaje, pueda ser comprendido, con lo cual queda establecida la comunicación.

Pero a la vez que el uso del símbolo contribuye a enriquecer la diversidad expresiva, también limita su alcance de manera global, pues hace indispensable compartir su significado para comprenderlo. Esto es evidente en los usos del lenguaje oral y del gestual. Mientras que el primero está regido por la necesidad de compartir códigos comunes, lo que impone la necesidad de hablar un mismo idioma, en el segundo la intencionalidad expresiva es universal y permite superar las barreras idiomáticas, por lo que se acude a él para expresar ideas elementales.

Así por ejemplo, los perros de todo el mundo comprenden el significado de gruñidos, gestos y ladridos que intercambian entre sí, empleando formas expresivas que son comprendidas incluso por animales de otras especies, pues sus significados son directos y absolutamente limitados a expresar estados anímicos elementales (miedo o amenaza).

De este modo que se puede afirmar que tanto el ser humano como las otras especies animales emplean formas de lenguaje características de sus capacidades para transmitir información mediante símbolos, signos y/o señales. El ser humano emplea un lenguaje complejo, con secuencias sonoras y signos gráficos dotados de simbolismo conceptual, mientras que los miembros de las otras especies animales se comunican a través de signos sonoros y corporales.

El estudio de la capacidad del ser humano para expresarse a través del lenguaje corresponde al campo de la lingüística, cuyo objetivo es la construcción de una teoría general sobre la estructura de las lenguas naturales y del sistema cognitivo que hace posible esta capacidad expresiva humana. Fue con la publicación del curso de lingüística general en 1916, texto compuesto con apuntes tomados por alumnos en clases dictadas por el suizo Ferdinand de Saussure, que esta disciplina se convierte en una ciencia dentro del campo de los estudios psicológicos.

Hizo aportes significativos en cuanto al signo lingüístico humano, al que considera dotado de significado. “Los significados y significantes que constituyen signos configuran el lenguaje, el cual tiene dos ejes: el paradigmático o metafórico y el sintagmático o metonímico, uno es el eje del habla o sincrónico y otro se corresponde a la lengua o diacrónico.” (Saussure, 1915, pág. 25). Cuando se habla de lenguaje se hace referencia a la capacidad del ser humano para expresar sus pensamientos y comunicarse con los demás. La comunicación es un proceso presente en muchas especies animales, a través de distintas formas, que en general son muy limitadas y sólo adecuadas para comunicarse de forma elemental. En el ser humano, sin embargo, existe la capacidad de poder comunicarse mediante distintos sistemas, siendo el lenguaje oral (con signos vocales), el que le permite comunicarse de forma más libre y abarcadora.

El lenguaje es el recurso que disponen los seres humanos para hacer posible la formulación de preguntas y respuestas en que se basa el desarrollo cultural y científico técnico de la humanidad. Así, se sabe que la estructura del conocimiento, de la conciencia, y del razonamiento, es lingüística. El mundo, tal como el ser humano lo concibe y se lo explica a sí mismo, tiene un fundamento lingüístico, por lo

que esta capacidad posee la dimensión de permitir explicar la realidad con toda su complejidad.

Las argumentaciones científicas han procurado respuestas al surgimiento del lenguaje como forma de expresión simbólica absolutamente antropológica. El paleoantropólogo alemán H. Weinert (1932) lo expuso como sigue:

El surgimiento del lenguaje es una consecuencia del desarrollo del cerebro y la mano y del dominio del fuego. El hombre surgió de una familia de primates que ya desde el terciario se vio forzada, por la influencia de circunstancias catastróficas, a un cambio violento de vida que produjo transformaciones funcionales de las partes del cuerpo y del psiquismo. (...) El ancestro del hombre logró salvarse por el desarrollo del cerebro y la mano; el desarrollo del cerebro y la mano permitió la conquista del fuego; la posesión del fuego aumentó las necesidades de comunicación; sobre las premisas anatómicas, la necesidad de comunicación engendró el lenguaje; el lenguaje impuso al cerebro esfuerzos nuevos, contribuyendo así a su mayor desarrollo y al nacimiento consecuente de la razón; la razón influyó a su vez sobre el desarrollo del lenguaje (Weinert, 1932).

De modo que el proceso que llevó a la aparición del lenguaje como medio de expresión individual y de interacción social fue consecuencia de una cadena de circunstancias dictadas por la necesidad de sobrevivencia y adaptación a condiciones cambiantes en el entorno. Se evidencia así que la relación causa-efecto en el desarrollo social establece un vínculo indispensable con el desarrollo natural, de modo que tanto la naturaleza como la sociedad son los dos componentes esenciales de la existencia de los seres vivos e inteligentes en el planeta.

## 2.2. La semiótica y el lenguaje

El estudio del lenguaje humano tiene un componente fundamental en cuanto a su interpretación como sistema de símbolos con significado, lo que es terreno de estudio de la semiótica, o semiología, ambos términos se refieren al mismo campo de las ciencias sociales, como disciplina que se ocupa del estudio de la comunicación a través de los signos.

Una de las primeras definiciones al respecto fue formulada por John Locke en 1690, cuando afirmó que: “El asunto de esta ciencia consiste en considerar la naturaleza de los signos de que se vale la mente para entender las cosas, o para comunicar sus conocimientos a los otros”. En el desarrollo de la historia de la semiótica como ciencia hay que considerar a diversos autores, como Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, Umberto Eco, Paolo Fabbri y Peeter Torop, quienes han establecido un proceso histórico con etapas como las siguientes:

1. La etapa de los precursores. A fines del siglo XIX, con las obras de Saussure y Peirce, en que aparecen las primeras reflexiones sobre esta disciplina y sobre su lugar en las ciencias sociales, así como respecto a su objetivo epistemológico.
2. La etapa presemiótica. Con aportaciones a partir del estudio del lenguaje en las primeras décadas del siglo XX, debidas a los trabajos del denominado Círculo de Praga, del Círculo de Moscú, etc., donde se perfilan metodologías aplicadas básicamente al estudio de obras literarias.
3. La etapa translingüística. Desde la segunda mitad del siglo XX con la formación en Europa de grupos de trabajo en torno a escuelas y publicaciones, donde se manifiesta la dependencia de la teoría lingüística respecto a la doctrina sociológica estructuralista, y donde se acelera el proceso mediante el cual dicha teoría construye sus propios instrumentos de investigación.
4. La etapa semiótica propiamente dicha. A partir de la década de los 80 del pasado siglo, en que ya se comprueba la consolidación de los postulados semióticos desde la madurez de sus herramientas metodológicas así como de la institucionalización académica de la disciplina.

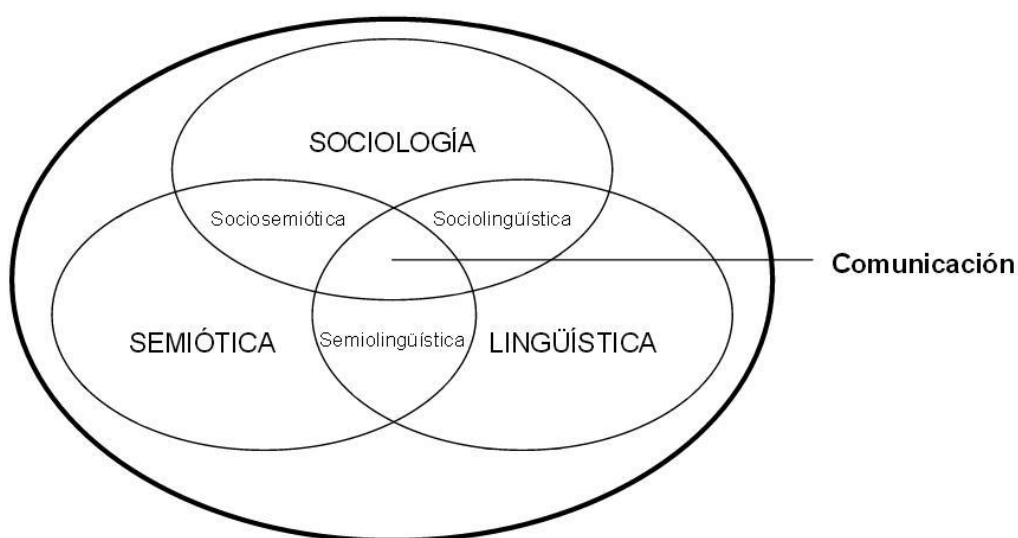
Este proceso evolutivo permitió a uno de los más destacados investigadores de la materia en la actualidad, Umberto Eco, afirmar que el comportamiento del tema involucra a diversas áreas disciplinarias que se desarrollan en espacios comunes, como ciencias sociales que se intersecan a través de su propia epistemología y con la



existencia de instrumentos metodológicos coincidentes. De modo que, desde una perspectiva estructuralista, se ha desarrollado una rama sumamente activa, conocida como Sociolingüística.

La siguiente figura muestra las zonas de intersección mencionadas, dentro del abanico de las ciencias sociales:

Figura 1. La Comunicación



**Fuente:** Semiótica y semiología. Disponible en: [imagenycultura.mx.tripod.com/cid.pdf](http://imagenycultura.mx.tripod.com/cid.pdf)

**Elaborado por:** Espinoza, Andrés.

En la actualidad, los estudios sobre la comunicación social han contribuido a aportar nuevas reflexiones sobre el modo cómo las herramientas semióticas participan en la construcción del lenguaje humano. Así, el proceso de “textualización” resulta el punto de partida de todo análisis, por cuanto se debe focalizar en el significado de todo texto, como base del proceso comunicativo. La focalización en el texto permite, por un lado, la aplicación de los mecanismos internos para la construcción del sentido, y por otro lado, identificar los nexos que se construyen entre diversos textos que intervienen en la comunicación.

Hoy se concluye que la semiótica se ocupa de la comunicación a través del manejo simbólico del lenguaje humano, contribuyendo a la construcción cultural mediante el estudio cuidadoso de las formas en que se manifiesta dicho lenguaje, así como analizando, además, la relación que se establece entre un emisor de significados en un texto y un receptor que los traduce. De esta manera interviene la semiótica en los procesos de estudio de la cultura, para cuya construcción es el lenguaje humano la principal herramienta.

El manejo de una terminología específica para el discurso periodístico de carácter deportivo puede ser considerado como un aporte semiótico para los diferentes idiomas, a través de la incorporación de nuevos vocablos con significados puntuales dentro del acervo cultural de los pueblos. De tal modo que, en términos de la comunicación social se produce una simbiosis entre actividad deportiva y formación sociocultural, de ahí que ésta pueda entenderse como una contribución del discurso periodístico al campo lingüístico.

### 2.3. El lenguaje y los medios de comunicación

El lenguaje es la herramienta fundamental en el acto de los seres humanos para comunicarse entre sí desde los inicios de la civilización. De hecho, cuando dos individuos coincidieron históricamente en un mismo espacio y tiempo por primera vez, lo primero que hicieron fue intercambiar gestos y expresiones, tal vez hostiles, tal vez inquisidoras. La necesidad de perfeccionar este intercambio para lograr una mejor comprensión provocó el surgimiento de formas de expresiones comunes y mutuamente comprensibles, lo que determinó la aparición del lenguaje y los diferentes idiomas, algo que resultó significativo para el desarrollo humano.

La comunicación mediante el lenguaje posee diversas formas, en dependencia de los procedimientos que se empleen de forma individual y colectiva. La escritura, la lectura, el habla y el escuchar, conforman un conjunto de habilidades intelectuales, esenciales para el ejercicio de la comunicación humana mediante el lenguaje.

Los símbolos que se utilizan en el lenguaje, tanto oral como escrito, son las palabras, siendo indispensable que el emisor y receptor manejen los mismos símbolos, lo que exige que empleen el mismo idioma y por tanto conozcan las mismas palabras. El lenguaje oral es la forma más rápida de comunicación, teniendo la ventaja de recibir una retroalimentación de forma inmediata y directa, lo cual facilita notablemente el acto comunicacional.

El lenguaje escrito, por su parte, es la forma en que el emisor expresa gráficamente sus ideas, mediante el uso de símbolos denominados grafemas, que la lingüística define como la unidad mínima en la escritura de una lengua, incluyendo letras, números y otros signos. Una de sus desventajas es que la respuesta no se recibe de manera inmediata. Otra es la claridad que deben tener los mensajes escritos, para adaptarse a las necesidades y posibilidades de cada receptor en particular.

En cuanto al lenguaje no verbal, puede ser de diferentes tipos, principalmente: mímico, gráfico y fonético. La mímica se emplea acompañando al ejercicio del habla, a fin de complementar la comunicación, aclararla y enfatizarla. En el lenguaje gráfico los mensajes se transmiten a través de ilustraciones, siendo muy efectivo para ahorrar esfuerzos comunicacionales, pues es frecuente que una buena imagen diga más que mil palabras. Por su parte, el lenguaje fonético no verbal se apoya en la transmisión de ideas a través de sonidos, como en las instituciones y colectivos sociales se emplean sirenas, timbres o campanas para indicar tiempos de entrada, descanso o salida, alertas en estados de emergencia, o bien para informar cuando una máquina requiere de materia prima o mantenimiento.

Con el desarrollo creciente de la tecnología, la ancestral práctica de la comunicación humana en sus diversas formas se ha visto definitivamente influida por el uso de recursos tecnológicos que permiten su masificación, incrementan su alcance y elevan su grado de efectividad e influencia social. Se trata de los llamados medios masivos de comunicación.

Los medios de comunicación son instrumentos en constante evolución. Muy probablemente la primera forma de comunicarse entre humanos fue la de los signos y señales empleados en la prehistoria, cuyo reflejo en la cultura material son las distintas manifestaciones del arte prehistórico. La aparición de la escritura se toma como hito de inicio de la historia. A partir de ese momento, los cambios económicos y sociales fueron impulsando el nacimiento y desarrollo de distintos medios de comunicación, desde los vinculados a la escritura y su mecanización (la invención de la imprenta, en el siglo XV), hasta los medios audiovisuales ligados a la era de la electricidad (en la primera mitad del siglo XX) y a la revolución de la informática y las telecomunicaciones (la revolución científico técnica o tercera revolución industrial, desde la segunda mitad del siglo XX), cada uno de ellos esenciales para las distintas fases del denominado proceso de globalización.

Hoy es poco concebible un mundo sin televisión, televisión por cable, internet, radio, prensa y cine, mientras que un siglo atrás si era posible prescindir de los medios, ya que la comunicación interpersonal (tertulias familiares, interacción en el mercado del barrio, los juegos de salón, los clubes sociales, y los comités políticos) era la manera formal y única de comunicación, no obstante, hoy los medios de comunicación han producido una revolución en el receptor, prolongando su presencia en los distintos espacios de la vida social, acompañando y redefiniendo los procesos de sociabilización, ofreciendo fuentes de conocimiento muy importantes, como imágenes del mundo exterior y sobre personajes remotos en el tiempo y el espacio.

La existencia de los medios masivos de comunicación se justifica solamente por el deber de cumplir con su esencial misión: comunicar. Para eso disponen de una indispensable y única arma: el lenguaje, cuyo adecuado uso por los medios es tema controvertido. Lo cual según (Casado, 1992, pág. 25):

Desde un punto de vista global, el lenguaje del periodismo se está convirtiendo en "una lengua especial", es decir, en un islole en el seno de la lengua general, al cual caracterizan rasgos no compartidos por la comunidad hablante, y que son sólo distintivos de un grupo, en este caso el de los periodistas, quienes los adoptan como marcas diferenciales de su oficio. Con ello, los medios de comunicación oral y escrita alzan barreras más o menos altas ante el lector u oyente, porque se le obliga a compartir esa lengua profesional, que muchos emplean, consciente o inconscientemente,

convencidos de que eso deben hacer, en su calidad de informadores. (Casado., 1922, p. 5)

Casado (1992) igualmente se refiere a aspectos de contenido del mensaje periodístico, cuando se vulnera la imparcialidad que debe caracterizar al ejercicio de la profesión, lo que en ocasiones se compromete tanto por las palabras y construcciones gramaticales usadas, como por los tonos con que se las expresa. Al respecto afirma:

En la misma línea se dirigen las recomendaciones de los libros de estilo de periódicos, así como los manuales de redacción periodística. Para el tipo de texto o género periodístico denominado *información* o *noticia* se establece, por ejemplo, que debe comunicar hechos, no ideas, por lo que los redactores tendrán que ser "cuidadosos en la utilización de adjetivos calificativos y huir por lo regular de ellos en las informaciones". El periodista debería limitarse, por tanto, a transmitir hechos, absteniéndose de manifestar sus ideas personales sobre esos hechos. El tono general de su escritura será la "neutralidad". De ahí la recomendación de evitar el uso de "palabras valorativas" ("value words"), ya que tales palabras refieren simultáneamente un hecho y un juicio de valor ("a fact and a judgment"). Debieran, pues, evitarse en los textos informativos palabras como *prostituta*, *robo*, *suicidio*, *aborto*, *terrible*, *hermoso*, *asesinato*, etc., y usar sólo palabras "neutras" ("neutral words"). Un buen periodista no debe recurrir a palabras valorativas. En la misma orientación de las anteriores recomendaciones se encuentra la norma según la cual los géneros "información" y "comentario" deben ir nítidamente separados en los espacios hemerográficos. El axioma profesional, tantas veces invocado, de que "los hechos son sagrados y los comentarios, libres" plasma de forma resumida las rutinas profesionales a que me vengo refiriendo. (Casado, 1992, p.18).

No caben dudas de que a través del manejo del lenguaje, los medios de comunicación influyen en la opinión pública y constituyen vías no formales de educación y formación sociocultural de la población, con la promoción de determinados valores, la difusión de estereotipos, estableciendo modas, guiando masivamente opiniones y voluntades.

En ese cotidiano accionar los medios ejercen una gran influencia en la configuración de formas específicas de uso del lenguaje, y así son responsables, por ejemplo, de la

difusión de extranjerismos, lo cual es notablemente marcado en el quehacer deportivo, donde es común escuchar play off por eliminatoria, break por rotura de servicio, tie break por desempate, pressing por presión... Sin los medios de comunicación no se hubieran incorporado al español términos como fútbol, penalti, corner, pivot, surf... y otros que son muy característicos del periodismo deportivo.

Los medios de comunicación social son un importantísimo vehículo de cultura y de formación lingüística, ejerciendo una mayor influencia social que la acción escolar. Sobre su efecto en la difusión de extranjerismos, (Urrutia, 2001, pág. 162):

El préstamo extranjero tiene su causa en la ausencia de un significante para designar un nuevo significado. Cuando conscientemente se recurre a él y se le incorpora a la estructura de nuestro idioma, es un enriquecimiento cultural. El problema surge cuando por esnobismo o incompetencia en la lengua propia se prefiere el extranjerismo que fácilmente podría ser sustituido por una expresión castellana.

En la comunicación cotidiana y en los medios de comunicación, la sobriedad y sencillez no son enemigos de la matización y riqueza léxicas. Pero muchas veces lo anterior se sustituye por el vocablo pedante y pretencioso, reflejo acríptico del lenguaje jergal de algunos políticos y funcionarios. Así, se escucha y lee: contabilizar por contar; obstruccionar por obstruir; coyuntura por situación; especular por sospechar; inicializar por iniciar; establecimiento bancario por banco; clarificar por aclarar; concretizar por concretar; influenciar por influir; medidas sancionadoras por sanciones, etc.

Con el desarrollo de la prensa deportiva, la aplicación de los conceptos ya vistos sufre una evidente transformación en el manejo del nuevo estilo. Refiriéndose al uso del lenguaje dentro del estilo comunicacional de la prensa deportiva, Hitchcock (1993) en el blog (Comunicación y tesis, 2013) expresa que:

El redactor deportivo dispone de una relativa libertad para la elección de su vocabulario y el uso de figuras literarias o metáforas. Pero su obligación es dejarse entender por sus lectores, como cualquier buen periodista. El público siempre preferiría aquello que pueda leer de buen gusto, pero de una manera fácil, rápida y comprensible, sin llegar a la vulgaridad. Claro que hay expresiones en la jerga deportiva que ya forman parte del vocabulario popular como bombear un balón, arrojarse en carretilla, lanzar un directo, rematar en chalaca, hacer la bicicleta, descolgar la pelota, regatear, etc.

Así, Narval en el blog (Diarios de Fútbol, 2007) aporta un enfoque ético al manejo de la acción comunicacional por parte de la prensa deportiva.

Los periódicos deportivos, que hacen del tratamiento del deporte su razón de ser, no dudan en tildar de “timo” a todo el conjunto cuando las cosas no van por donde querrían. El fútbol es el mayor ejemplo de esto. Si las cosas van bien para sus equipos el fútbol es un espectáculo maravilloso... si van mal, es un mundo podrido, algo que apesta. Claro está, la corrupción sólo afecta al juego cuando pierde el equipo cercano al periódico. Cuando gana, sin embargo, todo está en regla.

(...) Uno tiene la sensación de que la prensa deportiva trata a su público objetivo poco menos que como si fuera un idiota. No hay generalmente lugar en ella para las gamas de grises, para la recapitación, para el pensamiento, ni siquiera para la duda. Las ideas son siempre claras y nítidas. Al lector se le da bien mascado lo que tiene que pensar en cada momento: esto es bueno, esto es malo, esto hay que aplaudir, esto hay que silbar. Los titulares, en este sentido, son explícitos: “Equipo campeón”, “Desastre total”, “Estrellas”, “Estrellados”. Este modo de tratar la información busca una reacción del lector: aplauso o silbido, adoración o repulsión, que no se deja a su elección, sino que lo dicta el periódico.

Esta práctica habitual en el manejo del discurso de la prensa deportiva es consecuencia de dos factores, que han sido tratados con anterioridad en la presente exposición: influencia de la conciencia social a través del poder mediático, y el uso de las agendas públicas y mediáticas para definir qué tratar en las publicaciones y cómo hacerlo en función de los intereses que se persigue en cada caso.

#### 2.4. Lenguaje y manipulación

El lenguaje no sólo es un recurso vital del ejercicio de la comunicación entre los seres humanos dentro de la sociedad en que viven, sino que es la principal herramienta para influir unos sobre otros y determinar la configuración de determinadas formas de la conciencia social. De tal modo, el manejo de formas expresivas, según sus intenciones y contenidos, resultan sobre todo, efectivas armas para la manipulación de los seres humanos dentro de la sociedad, lo cual es una de

las intenciones que mueven a los círculos del poder mediático, sobre todo cuando responde a intereses de tipo ideológico, político o económico.

El comunicólogo español Vicente Romano (2005) expresa al respecto que: “si los seres humanos desarrollaron el lenguaje para entenderse entre sí y cooperar unos con otros en beneficio de todos, el capitalismo de hoy día lo utiliza para confundirlos”. Es evidente que en la manipulación de la conciencia el uso de determinados medios de comunicación aporta más efectividad que otros, de tal modo, los medios audiovisuales, como la radio y sobre todo la televisión, son mucho más efectivos que los impresos, pues es obvio que las personas prefieren escuchar más.

También influye en la efectividad del mensaje el contexto en que este se enmascare, de forma que ejerza un efecto subliminar en las personas, que en la mayoría de los casos no alcanzan a percatarse de las verdaderas intenciones del discurso lingüístico que reciben.

Así, las diversas formas del entretenimiento se convierten en eficientes mecanismos para la manipulación de la conciencia social a través de los medios de comunicación.

(Romano, 200, pág. 4) señala al respecto:

Entretener significa compensar durante un rato las debilidades y carencias emotivas y sentimentales. El entretenimiento apela a los déficits emocionales que todos tenemos de vez en vez. Como juego lucrativo con las emociones de los demás, el entretenimiento es en realidad una cuestión política, determinados por los medios utilizados. El entretenimiento y la diversión de las grandes masas de la población, la organización interesada de su tiempo libre, se ha convertido en una de las industrias más lucrativas y prósperas de nuestros días. Ahora esta industria utiliza todas las formas de cultura popular: historietas, dibujos animados, discos y cintas magnéticas, videojuegos, programas de radio y televisión, cine, revistas ilustradas, acontecimientos deportivos.

Así, el discurso periodístico como herramienta de los medios de comunicación, se convierte en mecanismo de manipulación de la conciencia social con el ropaje de las



grandes ofertas del entretenimiento, dentro de lo cual, el espectáculo deportivo ocupa un lugar preponderante.

## 2.5. El léxico deportivo del fútbol

El fútbol es una de las actividades deportivas que ha generado un mayor número de formas expresivas sui géneris, conformando un lenguaje común que se inicia en las jergas periodísticas (comentarios, debates, conversaciones, discusiones, entre otros) y se difunden hacia los espectadores de los programas deportivos, configurándose un estilo de comunicación particular que es compartido por reporteros, narradores y público en general. Por ejemplo, al decir de Hitchcock (1993) en el blog (Comunicación y tesis, 2013):

El lenguaje deportivo permite abreviar el uso de las frases y obtener completa claridad. Por ejemplo, es mejor escribir "*Pele empalmó de izquierda abriéndose el marcador*" que decir "*Pelé tocó la de cuero con la pierna izquierda, lanzándola tan bien que el golero no pudo evitar que entrara en la portería*". [sic]. El primer caso obtiene un efecto más concreto y emocionante.

En consecuencia, lo que más conforma la identidad personal de un narrador o periodista deportivo, es su capacidad creativa para usar y establecer vocablos y formas lingüísticas con que referirse a las particularidades de un partido de fútbol, y es a través de esas prácticas como se le identifica y reconoce por el público aficionado. En los últimos tiempos el léxico periodístico del deporte ha tenido que afrontar la incorporación de múltiples neologismos, que se vuelven necesarios e inevitables como consecuencia de la internacionalización de la actividad deportiva, lo que se manifiesta en mayor medida según la masividad y popularidad de la disciplina en cuestión, por lo que es comprensible que en el universal fútbol el número de términos de esa naturaleza sea muy grande.

Los periodistas para presentar sus trabajos utilizan básicamente el lenguaje escrito (revistas y periódicos); pero, con anterioridad han usado muchas posibilidades surgidas del lenguaje oral (radio, televisión), además de las posibilidades que brinda

la comunicación no verbal; por lo tanto, ha existido una integración de varios códigos, y lo escrito trata de ser una aproximación a todo lo generado en el proceso de la comunicación.

No se puede olvidar que las actividades humanas, parten de la premisa de ser esencialmente manifestaciones culturales, configurándose como la necesidad del ser humano de comunicarse con los demás, por esa razón, en esta actividad se hace presente todas las influencias que se ejercen mediante la cultura, a fin de establecer un tipo de comunicación resulta ser entendible para quienes la comparten. Lo que determina la presencia de un determinado léxico deportivo en el caso específico del fútbol. Se trata de códigos que rebasan lo convencionalmente establecido por las nacionalidades o las tradiciones, para erigirse en prácticas universales de los aficionados del fútbol en cualquier parte del mundo.

En este terreno, los lenguajes figurados son utilizados para dar variedad y enriquecer los códigos comunicacionales entre los participantes en una misma actividad, como fanáticos envueltos en un mismo ritual mágico, que en este caso se ejecuta alrededor del partido de fútbol, tendiendo a eliminar la terminología técnica de los deportes para dar paso a una seducción simbólica que favorece la fiesta social. Su presencia está relacionada con la libertad literaria y sentido del humor en la descripción de acontecimientos.

Respecto al léxico deportivo, Narval en el blog (Diarios de fútbol, 2007) se detiene en mencionar problemas comunes al ejercicio de la labor periodística en esta esfera, vinculados con el manejo del lenguaje:

Una última cuestión es la relativa a la calidad literaria de la prensa deportiva. No nos referimos solo a la abundancia de faltas de ortografía o gramaticales, que es algo comprensible cuando se trabaja con plazos inmediatos. Son cuestiones más profundas. En primer lugar nos referimos a la absoluta dejadez con la que la mayoría de los periodistas deportivos tratan a su única herramienta de comunicación: la palabra. Tópicos, expresiones y palabras

más propias de la barra de un bar que de una columna escrita, citas de escritores a los que nunca leyeron, etc., son elementos habituales tanto en noticias como, sobre todo, en columnas de opinión. Por otro lado, está el modo de abordar los temas, con frases directas que no dejan resquicio a la interpretación del lector, quien se convierte en un mero receptor de ideas mascadas, que poco o nada puede aportar, desde su experiencia, a lo dicho. La misma extensión de los textos, que en la mayoría de las ocasiones están subdivididos en párrafos de dos o tres líneas, impide al periodista dar un enfoque medianamente elaborado del tema que trata. Parece como si el periódico no quiere dar “demasiado que leer” a su lector, como si la lectura fuera algo accesorio, no lo imprescindible cuando de periodismo hablamos (Narval, 2007).

De cualquier modo, cada periodista debe procurar caracterizarse por tener su propio estilo, y lo que puede ser común para muchos no lo será particularmente para él. De su capacidad para establecer un estilo comunicacional que le identifique dependerá que se le reconozca por parte del público, lo cual será un indudable sello de profesionalidad.

## **CAPÍTULO III**

### **LA REVISTA DEPORTIVA**

La revista fue diseñada con datos y testimonios de un conjunto de periodistas deportivos catalogados por Caballero, de trascendencia profesional en el ámbito de los deportes, especialmente, el fútbol. Los cuales manejan su propio vocabulario que para mucha gente no es entendible, no sabe qué significa cada una de las palabras o frases que se resalta en cada partido de fútbol.

El vocabulario consta de las siguientes características: informar el significado de cada una de las palabras, describir y redactar el concepto de frases y el léxico para dar a conocer el significado de ellas, para que el espectador del fútbol se encuentre familiarizado con el vocabulario del periodismo deportivo. Este glosario sirve como apoyo explicativo para los simpatizantes que acuden a las canchas, la cual va a ser útil y de vital importancia para todo el público relacionado con el fútbol y que le gusta saber más allá de lo que escucha, lee y mira, porque muchas veces el fanático e hincha se queda con la duda del porqué y para qué dijo esa frase y/o palabra y no entiende el significado.

La investigación fue basada principalmente en el argumento deportivo que define la actualidad de los hechos y sensaciones que el futbolista causa al espectador, los cuales, por jugadas muy vistosas o goles que no son comunes ver, los periodistas sacan frases o palabras nuevas para los espectadores, por ejemplo, "Chanfle", "El rincón donde duermen las arañas". Frases que pueden llegar a ser entendidas, pero que sin embargo, el espectador no pueda llegar a comprender.

De tal manera que se trata de elaborar un producto deportivo con un lenguaje sencillo y preciso para que pueda ser observado por todo el público, con el fin de entender las locuciones de los periodistas deportivos, no tener la duda del significado de cada una de las frases o palabras mencionadas anteriormente. Además

este magazine tiene como finalidad de llegar al público futbolístico, ya sean: niños, adultos, hombres y mujeres. Para mejorar el vocabulario en el ámbito futbolístico e insertar en las conversaciones de las personas nuevos términos al momento de hablar de fútbol. Así, la revista “pasión palabra y gol” cumple con varios objetivos:

1. Fomentar un conocimiento constructivo de las palabras y frases en los espectadores que cada fin de semana acuden a las canchas, miran, leen o escuchan el fútbol.
2. Provocar una discusión abierta sobre temas y análisis de los partidos de fútbol, que el propio periodista deportivo causa en el concurrente que mira, lee y escucha el fútbol con atención.
3. Su orientación temática está dirigida a los aficionados con los mensajes de nuestros escritores, redactores, y reporteros, los mismos que proporcionan una información veraz en el campo deportivo.

### **Justificación**

La revista “Pasión palabra y gol” está orientada a dar a conocer algunos aspectos generales y característicos del fútbol ecuatoriano, especialmente; información, frases y expresiones que se usan comúnmente en este entorno. La revista recoge este argot futbolero, para ponerlo en conocimiento y discusión de los lectores.

El magazine “Pasión palabra y gol” al constar de esta gama de términos y frases del periodismo deportivo ecuatoriano, en cierta forma, brinda la posibilidad de generar un sentido de pertenencia e identidad entre quienes se identifican con el ámbito deportivo, en este contexto; la revista no es otra cosa que un medio visual que conjuga todos estos aspectos en función de que los seguidores y apasionados del fútbol tengan un medio impreso que les permita, informarse por un lado, opinar y participar por otro.

Parte del acervo cultural en el Ecuador está vinculado con el fútbol y aquello que gira en su entorno: (equipos, hinchadas, selección, etc.) existen medios impresos, visuales, radiales y colectivos que abordan estos temas, sin embargo, poco o nada se ha investigado sobre los diferentes usos del lenguaje, así como los términos que se usan en la cotidianidad deportiva, principalmente en el periodismo acerca de fútbol. En este sentido, “Pasión palabra y gol” no sólo es una revista sobre fútbol, sino un estudio del lenguaje y la comunicación sobre su terminología, para el investigador es un aporte académico, comunicacional, social y deportivo, para el lector es un opción diferente en cuánto a fútbol se refiere.

Una revista deportiva que integre los aspectos generales del fútbol, pero sobre todo, que contenga esta serie de aspectos que ya se han determinado (terminologías, frases, uso del lenguaje) es un valor agregado a la revista, esto la hace particular y por lo tanto atractiva, ya que cuando el locutor sentado en la cabina de radio exclama ¡¡jueguen muchachos!, es dentro de un contexto cultural, social y político que forma parte del acervo cultural propio del Ecuador, en ese contexto, cada uno de estos momentos emotivos de una u otra forma influyen y causan un impacto en los espectadores. Para informar, profundizar, entretener y poner en discusión cada uno de estos aspectos está hecha la revista “Pasión palabra y gol”.

Todo lo que se dice dentro de la revista, es un vocabulario que nos lleva a entender, analizar e interpretar este mundo del deporte. Es una revista hecha en forma de diccionario en donde el público encontrará palabras como: abuchear, pena máxima, arco, palo y otros. Son términos que cada día están en la práctica del periodista deportivo y la mayoría de personas no saben el significado del vocabulario que ocupan los periodistas deportivos.

### 3.1. Formato de revista

Especificación revista:

La revista recibe en inglés el nombre de magazine; una revista, si nos fijamos, es una colección de diversos elementos que pueden ser entre artículos y fotografías que juntas forman un todo y llegan a captar la atención del lector.

Es importante conocer que para el diseño de una revista se debe aportar expresión y personalidad a los distintos elementos que la componen, por ejemplo: portada, lomo, contraportada y contenido, entre otras, para que se los reconozca como un todo coherente, para atraer al lector y conseguir su lealtad; y así disponiéndolos de manera ordenada el lector pueda encontrar lo que le interesa.

El diseño de la portada compite por la atención del lector con todo lo que le rodea, debe crear una impresión a largo plazo y para ello se utilizó colores neutros que no marcan ninguna tendencia hacia un equipo determinado ya que los colores influyen en el conocimiento de una manera muy profunda, puesto que depende de esta forma en que vemos el mundo.

Si se utiliza rojo, por ejemplo, se puede relacionar de manera consciente o inconsciente en nuestro cerebro con algún equipo cuya camiseta sea ese color y esto sucede en una sociedad en donde el color es muy importante y rápidamente se lo relaciona con un objeto o producto en cuestión.

Lo que tampoco se quiere lograr es marcar una tendencia hacia determinado equipo ya que la revista habla del fútbol en general y para ello se utilizaron los siguientes colores:

**Blanco:** En la mayoría de los casos el blanco se considera como un fondo neutro de color, incluso cuando se utiliza en menor proporción, son los colores que transmiten

la mayoría del significado en un diseño. Se usa el color blanco para significar la pureza o la limpieza o la suavidad.

**Negro:** El color negro es conservador, va bien con cualquier color excepto los muy oscuros, al igual que el blanco el negro es un color puro el cual representa elegancia, sofisticación y misterio.

La cabecera es la firma de la revista. Se utilizó un diseño fijo, donde se pueden cambiar los colores, el tamaño, pero la forma de la tipografía será siempre la misma.

Para la imagen de la portada se utilizó una imagen simple e icónica (representación de la apariencia visual de un objeto real), de un objeto, que representa de una manera global el contenido de la revista, se entiende a la primera y se aprecia de lejos.

La mayoría de las revistas se realizan en el formato convencional (A4), tamaño carta o media carta dado el abaratamiento de costos que ello implica, sin embargo las revistas que se alejan de esta medida también pueden aprovecharse para que se destaque en medio de las otras. En el diseño de pasión palabra y gol, se utilizará el formato convencional.

La distribución del texto es alfabéticamente ya que de acuerdo a la cantidad de palabras que tenga cada letra se buscará y utilizara tres columnas de texto que funcionan de izquierda a derecha, marcando un equilibrio constante en la revista.

La revista fue diagramada de acuerdo a una gama cromática, polícroma que son aquellas gamas de variaciones de dos o más colores para generar dinamismo y evitar que el usuario detenga su lectura por cansancio y por tener mucho ruido visual, dichos colores se aplicarán en todas las páginas izquierdas de la revista.



Figura 1. Degradé de colores



**Fuente:** Libro electrónico. Semiótica y semiología. **Disponible en:** <http://imagenes.artelista.com>, 2013.

**Elaborado por:** Adriana Coronel

Para el diseño de la revista se utilizó únicamente imágenes sencillas y que ocupan un espacio prudente dentro de cada hoja, es importante mencionar que no se utilizarán ilustraciones.

### 3.2. La Diagramación

Portada, cabecera e imagen de portada Página interna: Diseño de página interna.

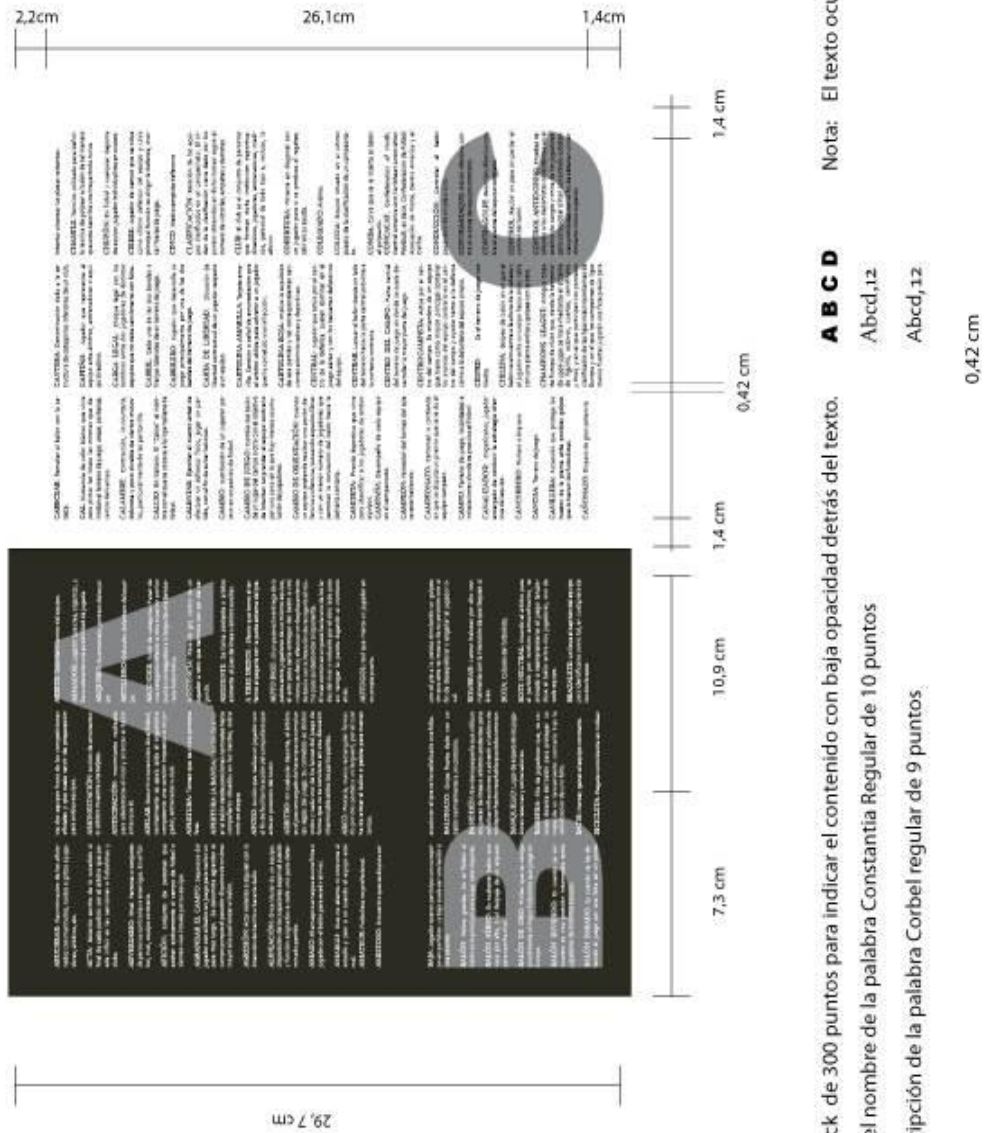
Figura 2. Portada de revista



**Fuente:** Libro electrónico. Semiótica y semiología. **Disponible en:**  
<http://www.campodecriptana.info/> 2013.

**Elaborado por:** Adriana Coronel

Figura 3. Contenido de revista



Elaborado por: Adriana Coronel

### 3.3. Contenido

En la revista hay varios insumos que pueden ser utilizados en la jerga del deporte, especialmente, sobre fútbol, y el manejo de su lenguaje, ya que el fútbol es el deporte favorito de los ecuatorianos.

El relato de los comentaristas, espontáneo e imaginativo, lo hace más atractivo, llama la atención además, el léxico usado por los periodistas deportivos a las posiciones de los jugadores relacionadas con el ambiente bélico, como: “artillero”, “capitán” “defensa”; a jugadas en relación con un objeto: “carretilla”, “tijereta”, “sombbrero”; con un animal: “lanzarse de palomita”, “ese equipo perdió por ser un manso cordero”; o con un comportamiento, como el famoso “pase del desprecio”.

Asimismo, el uso de extranjerismos también es bastante peculiar, a pesar de que algunos presentan un equivalente en español o ya han sido castellanizados, como “off side” (fuera de lugar o posición adelantada), “goal” (gol, anotación), “football” (fútbol, balompié), “penalty” (penalti, penal), “corner” (tiro de esquina), entre otras.

Estos términos futbolísticos han llegado a tener una gran vigencia y uso en los medios de comunicación.

El texto que se muestra a continuación es el reflejo del léxico utilizado por la mayoría del público vinculado con el fútbol, el mismo que concierne a hinchas, aficionados, árbitros, jugadores y periodistas.

Estas palabras son el reflejo de la investigación de campo realizada durante el periodo del campeonato nacional de fútbol ecuatoriano 2013

<b>JUGADAS</b>	Apoyo	Auto pase
Agrandar el campo	Armador	Balón aéreo
Amago, amague	Asistencia	Balón dividido
Anticipación	A tres dedos	Balón parado

Bicicleta	Jugada	Ficha federativa
Bombear	Jugada ensayada	F.I.F.A.
Cambio de juego	Jugar al ollazo	Infracción
Cambio de orientación	Jugar en zona	Juez de línea
Canalizador	Jugador número doce	Jugar al fuera de juego
Chilena	Laguna defensiva	Ley de la
Chanfle	Pase por la banda	compensación
Cobertura	Pase al hueco	Ley de la ventaja
Comba	Pase corto	Nueve metros
Contraataque	Pase de la muerte	Obstrucción
Contragolpe	Pase en profundidad	off side
Desasistido	Pase largo	Once metros
Desbordar	Pase raso	Pena máxima
Desequilibrar	Tiro libre directo	Prolongación
Desplazamiento de balón	Tiro libre indirecto	Prórroga
Diagonal	<b>SANCIONES</b>	Punto de penalty
Dinámica de juego	<b>Y</b>	Réferi
Distribuir	<b>ARBITRAJE</b>	Reglamento
Doble cinco	Amateur	Reglamento interno
Doble pivote	Amonestación	Suspensión
Driblar	Apelar	Tanda de penaltis
Eje	Árbitro	Tarjeta
Encarar	Asistente	Tarjeta amarilla
Enganche	Banderín	Tarjeta roja
Esquema	Brazalete	<b>HINCHADA</b>
Finta	Canillera	Abuchar
Gambetear o gambeta	Carga legal	Adversario
Globo	Cartulina amarilla	Afición
Juego aéreo	Cartulina roja	Aficionado
Juego limpio o fair play	Colegiado	Camiseta
Juego peligroso	Control antidoping	Encuentro
Juego sucio	Cuarto árbitro	Hincha
	Federación	Hinchada
	Federado	Público
	F.E.F.	

Rivalidad	Calentar	Dar leña
Santiguarse	Cambio	Debutar
Seguidor	Campaña	Dedicar
Silbidos	Campeón	Defensa
Simpatizante	Campeonato	Defensa adelantada
Socio	Campo	Defensa en línea
Telespectador	Canalizador	Defensa individual
<b>PERIODISTA</b>	Cancerbero	Defensa zonal
Acta	Cancha	Definición
Agresión	Cañonazo	Dejarse caer
Alineación	Cantera:	Delantera
Amistoso	Capitán	Delantero
Anticipación	Carril	Derechazo
Apertura	Carrilero	Derecho al hueso
Apoyo	Carta de libertad	Derrota
Arco	Central	Descanso
Ariete	Centrar	Descender
Armador	Centro del campo	Descuento
Arquero	Centrocampista	Desmarcar
Artillero	Césped	Desmarque
Ascender	Chupón	Despejar
Asistente técnico	Cierre	Desplazamiento
Autogol	Cinco	Desplazamiento de
Baja	Clasificación	balón
Balón	Club	Destitución
Balonazo	Cobertura	Desviar
Banquillo	Colista	Detener
Barrera	Control	Diagonal
Batir	Convocar	Diana
Bota	Córner	Diestro
Bote neutral	Crack	Directiva
Cabecear	Cuero	Dirigente
Cal	Cuerpo técnico	Disparar
Calambre	Dar descanso	Disputa

División de honor	Fair play	Incursión
Doblegar	Fase de ascenso	Individualista
Doblete	Fichar	Infiltrar
Dopaje	Final	Interceptar
Dorsal	Finalista	Intermediario
Efectividad	Frontal del área	Internacional
Efecto	Fuera de banda	Invicto
Eficacia goleadora	Fuera de juego	Izquierdazo
Eliminar	Fuera de juego	Jornada
Eliminatoria:	Posicional	Ladrillo
Empatar	Fundamentos	Lamer el poste
Empeine	Fusilar	Lanzador de faltas
Encajar	Fútbol	Lanzamiento de
Encarrilar	Fútbol sala	esquina
Encerrarse	Ganar	Larguero
Encontronazo	Ganar la espalda	Leña
Entrada	Gol	Lateral
Entrega	Gol anulado	Lesión
Entrenador	Gol de la sentencia	Líbero
Entrenamiento	Gol de oro	Libre directo
Entrenamiento a puerta	Gol del honor	Libre indirecto
cerrada	Gol en propia puerta	Líder
Equipo	Gol olímpico	Línea de gol
Equipo filial	Goleador	Local
Equipo modesto	Golear	Luminoso
Equipo titular	Guardameta	Mala racha
Escudo	Globo	Mallas
Esférico	Hachazo	Mánager
Espuela	Hat-Trick	Mano de dios
Estadio	Hierva	Marcador
Estrategia	Hueco	Marcaje
Expulsar	Imbatibilidad	Marcaje al hombre
Extremo	Imparable	Marcar
Falta	Incorporación	Matar el balón

Máxima categoría	Paliza	Pretemporada
Máximo goleador	Palo	Prima
Medialuna	Palomita	Primer palo
Media punta	Pancarta	Primera división
Medias	Pantalón	Primera línea
Medio	Paquete	Primera vuelta
Mediocampo	Parada	Profesional
Medular	Pared	Provocar
Mercado	Pareja atacante	Puerta
Mercenario	Parte	Puerta grande
Meta	Partido	Punta
Misil	Partido amistoso	Puntapié
Mito	Partido de alto riesgo	Puntería
Mixto	Partido de ida	Punto
Moral	Partido de vuelta	Punto de penalty
Mundial	Pase	Quiebre
Mundialito	Pase en profundidad	Rabona
Nacionalizado	Pase largo	Racha goleadora
Negociar	Pase raso	Reaccionar
Nueve	Pasabolas	Rebote
Ocasión	Patada	Recepción
Octavos de final	Patrocinador	Rechazo
Oferta	Pechito	Recibir
Off side	Pedrada	Recopa
Ofrecerse	Pegada	Rectángulo de juego
Ofrecimiento	Peinar	Retroceder
Olfato goleador	Pelota	Recuperación
Once ideal	Pelota parada	Réferi
Once metros	Pórtico	Refuerzo
Oportunidad	Portería	Regatear
Organizador	Presentación	Rematar
Oriundo	Presidente	Remate de cabeza
Oyente	Presión o pressing	Remate de cuchara
Palco	Presupuesto	Remontada



Remontar	Segunda línea	Técnica
Renovar	Segunda vuelta	Técnico
Repartir	Segundo portero	Telespectador
Replegarse	Selección nacional	Temple
Representante	Seleccionador	Temporada
Reserva	Semifinal	Tener lagunas
Resistencia	Sentenciar	Tener llegada
Resultado	Servicios técnicos	Tercer portero
Retención del balón	Sesión matutina	Terreno de juego
Retrasar posiciones	Sesión vespertina	Testarazo
Revalidar un título	Siete	Testimonial
Reventa	Simular	Tetracampeón
Rifarla	Sistema de juego	Tiempo
Ritmo de balón	Sobrecarga muscular	Tiempo añadido
Rival	Soccer	Tiempo muerto
Rival directo	Sombrero	Tijera
Robo	Sorteo	Tijereta
Robo de balón	Sotana	Tirarse a la piscina
Romper la cintura	Sponsor	Tirarse en plancha
Rotación	Subcampeón	Titular
Rotura	Subir	Título
Rueda de prensa	Sujetar	Tobillera
Red o malla	Sumar	Tocado
Sacar la pelota	Superioridad	Tocar
Sala de prensa	Suplente	Toque
Sala de trofeos	Tabla	Toques
Sala vip	Tablas	Torcedura
Salvación	Tackle	Torneo
Sanción económica	Tacos	Torneo de verano
Saque	Táctica	Torre
Saque de banda	Talento	Traje oficial
Saque de honor	Tanto:	Transfer
Saque de puerta	Taponar:	Transferible
Saque lateral	Teatro	Transferir

Transformar	Túnel	Vicepresidente
Transición	Túnel de vestuario	Victoria
Traspasar	Uniforme	Visión de juego
Travesaño	Uno contra uno	Visitante
Triangular	Uñazo	Volante
Tribuna	Utilero	Volea
Tricampeón	Variante	Volear
Tripleta arbitral	Vaselina	Zaga
Triplete	Velocidad	Zaguero
Trofeo al máximo goleador	Vencer	Zancadilla
Trofeo al portero menos goleado	Vendaje	Zapatazo
Trueque	Vértice del área	Zona ancha
	Vestuario	Zurdazo
	Veterano	Zurdo

## **APODOS EQUIPOS DEL FÚTBOL ECUATORIANO**

**Emelec:** La Boca del Pozo, Los Azules, El Bombillo, Los Eléctricos, El Ballet Azul, El Equipo Millonario.

**Universidad Católica:** Los Camaratas, Los Celestes, Chatoleí, La Católica, Los Santos, El trencito Azul.

**Independiente del Valle:** El Equipo del Pueblo, El Equipo Patrimonial, El Negriazul, Los Rayados, Ínter Ecuatoriano.

**El Nacional:** Los Puros Criollos, El Bi-Tri, El Equipo Militar, El Nacho, El 13 Veces Glorioso, La Máquina Gris, La Trituradora Roja, La Gloria del Fútbol Ecuatoriano.

**Deportivo Quito:** El Equipo de la Plaza del Teatro, La Academia, Los Chullas Quiteños, El Equipo de la Ciudad, Los Azulgranas, La Noble Institución, El Equipo del Nombre Divino.

**Barcelona S.C:** Los Toreros, El Ídolo del Ecuador, Los Canarios, El Ídolo, El Ídolo del Astillero, Amarillos.

**LDU de Loja:** La Garra del Oso, Los Albos del Sur, La U, Sureños, La Centinela del Sur.

**Manta F.C:** El Equipo Manabita, Celestes, Atuneros, Tiburones, Pesqueros.

**LDU de Quito:** Azucenas, La Bordadora, Los Albos, Los Merengues, La U, Rey de Copas del Ecuador, Centrales, Universitarios.

**Deportivo Cuenca:** Expreso Austral, Equipo Morlaco, Camisetas Coloradas, Cuenquita, El Rojo, El León, Franela Roja, El Ídolo Azuayo, Escuadrón Rojo.

**Deportivo Quevedo:** El Ídolo de Los Ríos, El Ídolo Fluminense, El Super Depor, Los Rojiazules.

**Macará:** El Cuadro Celeste, La Celeste, Guaytambos, El Ídolo Ambateño, Celeste, Celestes.

## FRASES

**“Cualquier resultado sirve, aunque ganemos con ½ gol ”**= Un equipo está mal en la tabla de posiciones del torneo de media tabla para abajo no les importa ganar a un que sea con un gol.

**"El fantasma del descenso lo sigue a ese equipo"**=Equipo que esta de media tabla para abajo y no gana los partidos claves para salvar la categoría.

**"Clásicos son clásicos"**= Dos equipos van a jugar la punta del torneo y coincide que es el rival de siempre ese clásico no se puede perder.

**“El clásico lo vamos a jugar a muerte cueste lo que cueste”**=Dos equipos con gran historia que son rivales de toda una vida, no quieren perder ese partido ya que es un clásico y se juegan muchas cosas como es premios y la felicidad de la hinchada que es lo principal.

**“Los clásicos no se juegan, se ganan en la cancha”**=El jugador de un equipo es entrevistado y los señores periodistas le preguntan del partido que está por llegar y el responde con la frase dicha.

**“El clásico hay que ganarlo como sea”**=Dos equipos populares que se juegan un clásico y están mal en el campeonato, quieren dejar todo atrás ganando el clásico.

**“Los clásicos son partidos especiales para las hinchadas y los jugadores”**=Estos partidos no les gusta perder a ninguno de los dos equipos y salen con todo a la cancha.

**“El insigne goleador del equipo”**=Jugador con racha de goles y da ánimos a sus compañeros casi siempre el capitán, muy querido por la hinchada.

**“El balón se va a las piolas”**= En un partido de fútbol hay una anotación.

**“Ellos son fuertes como equipo y como grupo”**=Un equipo está pasando por un mal momento, los jugadores están unidos y juegan bien.

**"Bajo los tres palos"**=El arquero está bajo el arco esperando un tiro penal o una bola parada.

**"Cambió el remate por un gol "**=Un tiro de pelota parada o en movimiento que no tiene muchas posibilidades de anotar lo hace de fuera del área.

**"Después de la expulsión 10 fueron más que 11"**=Un equipo está jugando mal y surge una expulsión, el equipo comienza a jugar mejor y gana el partido.

**"Después de un partido duro emparejó las acciones"**=Dos equipos están jugando parejo y el uno se adelanta por un gol y al final del partido empata el contrario.

**"Dos cabezazos en el área es gol seguro"**=Disparo realizado de una esquina o de un desborde por la banda.

**“Donde las arañas tejen su nido”**=Disparo realizado de afuera a un ángulo del arco donde es imposible para el arquero atrapar el balón.

**"El rincón donde duermen las arañas"**=Disparo realizado de afuera a un ángulo del arco donde es imposible para el arquero atrapar el balón.

**"El 2 a 0 es el peor resultado en un partido que falta mucho por jugar"**=Equipo que comienza ganando a los primeros minutos del partido y a la final le empatan.

**"El delantero hizo lo lógico"** =El jugador hace una jugada o pase gol cuando está rodeado de contrarios.

**"El más popular de los deportes es el fútbol"**=Comentarista deportivo antes de relatar un partido de fútbol dice esta frase o también “Lo más importante de los menos importante que es el fútbol”.

**"El paladar negro del hincha que no alienta"**=El hincha que solo va al fútbol a quejarse de su equipo y no apoya.

**"El palo le dijo que no al jugador en todo el partido"**=Jugador que esta con mala racha para meter goles y no le entra el gol.

**"El rival de todas las horas son sus deudas"**=Equipo que está pasando un mal momento económico y no sabe cómo levantar ese momento, sus jugadores se quejan en todos los medios posibles.

**"Empató de atrás de tanto gol errado"**=Durante todo el partido un equipo no puede convertir el tanto del empate y al final logra y empatan con las justas.

**"Faltó volumen de juego y un buen armador"**=Equipo que tiene un mal partido y su número 10 o armador no pudo entregar una buena jugada o un pase gol.

**"Ganó por la mínima diferencia, 1 a 0"**=Partido de fútbol que no fue tan emocionante y solo hay un gol.

**"Gol de visitante vale doble para ir a la final"**=Equipo que anota un gol en el estadio, ciudad o país del equipo con el que está disputando la final.

**"Goles errados son goles en contra"**=Equipo que todo el partido perdió sus oportunidades de gol y al final el equipo contrario le gana por un tanto o varios.

**"Los goles no se merecen, se hacen"**=Un equipo que está esperando anotar pero no hacen nada para poder hacerlo y el equipo contrario gana.

**"Un gol de otro partido"**=Jugada elegante que termina con un gol que no se ve comúnmente en los partidos de fútbol.

**"Un gol desde el minuto 0 es gol de vestuario"**=Apenas empezado el partido antes que se cumpla el minuto de juego anota un gol cualquiera de los dos equipos.

**"Un gol psicológico para el otro equipo"**=Gol marcado antes de los 15 minutos del primer tiempo lo conocen como gol psicológico.

**"Jugar en el llano se funde rápido"**=Es de un jugador de sierra va jugar en un lugar caluroso como son Colombia y Venezuela.

**"La lotería de los penales"**=Equipos que empatan después del tiempo reglamentario y del tiempo extra pasa más cuando son semifinales de algún torneo internacional.

**"La oncena titular"**=Equipo titular que va jugar el partido del día.

**"La pena máxima"**=Jugador que le cometen una falta dentro del área.

**"Le costó meterse en el partido al jugar no fue el mismo del partido anterior"**=Jugador que tiene altas y bajas su rendimiento no es el mismo en todos los partidos.

**"Le pegó con pierna cambiada"**=Jugador que centra con la pierna que el jamás utiliza o da un pase gol.

**"Le pegó desde los once pasos donde arde el balón"**=Jugador designado para patear un penal.

**"Lleno total"**=Estadio que está a reventar de hinchas.

**"Los mal denominados hinchas que le hacen daño al fútbol"**=Aficionados por lo general de las barras bravas que en vez de ir apoyar al equipo de fútbol van a causar desmanes.

**"Los mal llamados equipos menores, están arriba de los favoritos"**=Los equipos recién ascendidos que están en la parte alta de la tabla mejor que los equipos llamados grandes.

**"Más puntero que nunca"**=Equipo que no afloja la punta por tener un excelente juego colectivo o individual de cada uno de sus jugadores está en lo máximo de la tabla y no baja.

**"No gravita el medio campo del equipo"**=Jugadores como el número 10 y 5 que son los principales del medio no arman y no contienen la marca del contrario.

**"Partidos horribles son partidos para no recordar"**=Dos equipos que han jugado y ninguno de los dos presento un bonito juego o estrategia para ver un fútbol elegante.

**"Pasó lamiendo el palo"**=Golpe de pelota de un jugador que pasa por a lado del poste o arco.

**"Penal es gol seguro"**=Falta cometida dentro del área es un 99.9% de gol a favor.

**"Se movió el tanteador"**=Cuando un equipo anotado el primer gol del partido.

**"Tal equipo es la sombra negra del puntero"**=El segundo equipo mejor del campeonato que no le deja tomar la punta solo al equipo puntero.

**"Tal jugador va desde el principio del partido"**=Jugador que es titular de principio a final del juego.

**"Tubo muchas Opciones de gol"**=Jugador que no anoto los pases gol que tuvo oportunidad de anotar.

**"Un clásico moderno con buen fútbol"**=Equipos que presentan un fútbol vistoso y de ida y vuelta.

**"Cada clásico es una historia distinta que hay que vivirla"**=Todos los clásicos son diferentes ya que están con diferentes jugadores, los equipos no son los mismos en el momento no están pasando por una posición económica diferente o tiene algún problema como institución.

**"Cuesta ir al trabajo el lunes si pierdes un clásico"**=Esta denominación se les da a los hinchas de un equipo que ha perdido el clásico del fin de semana.

**"Desde pequeño te enseñan que este es un partido que no se puede perder"**=Se les denomina a los clásicos partidos que ninguna de las dos hinchas o jugadores de los dos equipos quieren perder por lo que está en juego muchas cosas.

**"El clásico puede ser un partido de muerte"**=Denominación a un partido que se disputa puntos importantes y juegan los dos equipos más populares del país.

**“El combinado vino tinto”**=Denominación que le dan a la selección de Venezuela por los colores de su uniforme.

**“El pentacampeón”**=Denominación que se le da a la selección de Brasil por los campeonatos ganados o los títulos obtenidos.

“El que ande mejor ese día, se queda con el clásico”

“El que cometa menos errores se quedará con el clásico y los 3 puntos”

“El que haga mejor las cosas, se queda con el clásico o con un punto cada uno”

**“El rey de los deportes es el fútbol”**=Se le dice así al fútbol ya que mueve masas y es el deporte que más espectadores tiene.

**“Ellos son los favoritos” – “Ellos vienen mejor”**=Denominación que se le da a la mayoría de equipos que juegan de visitante o que está mejor en el torneo local.

**“Ellos vienen mejor, pero trataremos de no cometer errores y aprovechar las oportunidades que nos del rival”**=Equipo que no está también en el torneo y va a jugar con uno que se encuentra en mejor posición que ellos.

“En los clásicos, jugar bien no es lo más importante si no ganar”

**“Es el sueño de todo jugador jugar un clásico”**=Denominación que se les da a los jugadores que van a jugar por primera vez un clásico y ha sido el sueño del jugador.

**“Esperamos que este sea un clásico limpio sin juego brusco”**=Se dice esto para que sea un partido limpio y sin mucho juego sucio o brusco.

**“Esperamos que sea un lindo espectáculo para todos los aficionados”**=Se dice cuando quieren que los dos equipos jueguen un partido de ida y vuelta y con un bonito juego o trato al balón.

**“Estos partidos se definen por detalles de los técnicos”**=Denominación cuando el partido está muy cerrado y solo una buena estrategia del técnico puede cambiar el rumbo del partido.

**“Figuras de la talla de tal jugador son los que ponen la diferencia”**=Se les dice la mayoría de veces a los jugadores extranjeros que son los que hacen la diferencia para que su equipo este bien.

**“Fútbol, pasión de multitudes”**=Esta denominación es por lo que del 100% de la población de un país el 90% es fanático del fútbol.

**“Ganar el clásico es un tanque de oxígeno para el equipo”**=A los equipos que están mal en el campeonato y les toca jugar un clásico y lo ganan es para ellos como una esperanza para recuperarse en el torneo.

**“Ganar el clásico puede ser una inyección anímica importante de cara al resto del torneo por sus dificultades”**=Son los equipos que están mal económicamente y esperan el clásico para recuperarse en el factor anímico, económico y futbolístico.

“Hay que tener cuidado con tal jugador, si está encendido puede ser determinante en el clásico”

**“La albiceleste”**= Denominación que se le dan a la selección de argentina por los colores de la camiseta.

**“La garra charrúa “**=Denominación que se le da a la selección de Uruguay y a los jugadores Uruguayos por la entrega en el campo de juego.

**“La gente me lo dice en la calle... que ganemos el domingo y no podemos fallarles”**=Son las declaraciones de los futbolistas cuando los hinchas están exigiendo el triunfo a los jugadores.

“La semana del clásico es una semana distinta se vive con tensión y angustia”=

**“Las estadísticas no juegan se juega en la cancha”**=Se le dice una semana antes del partido a jugar cuando sacan las estadísticas para ver qué equipo llega con más posibilidades de ganarlo.

**“La mando a dormir donde duermen los recuerdos”**=Disparo de un jugador que manda a la tribuna o afuera de la cancha de juego.

**“La mando al cementerio”**=Disparo que se va fuera del estadio y ya nadie va a ver el balón.

“Lo afrontaremos el clásico de la misma forma en que hemos jugado todos los partidos”

“Los clásicos de ida y vuelta son partidos de 6 puntos donde no se puede perder ni medio punto”

“Los clásicos son para ganarlos no para perderlos”

“Los clásicos son para vivirlos a mil por hora”

**“Los inadaptados de siempre se saltaron al campo de juego”**=Denominación a los hinchas que no respetan las reglas ni a la policía y cometen desmanes.

**“Mucho se ha hablado en la semana de tal jugador”**=Jugador que parece que no va llegar al partido por problemas físicos o también a los jugadores que se espera que den mucho en ese partido.

**“No hay mala defensa si no un buen ataque”**=Denominación a la delantera de un equipo de fútbol que no dejó que la defensa del contrario brillara por su excelente juego.



“No importa cómo se llegue a un clásico”

“No importa el puesto en la tabla, los clásicos son partidos aparte”

**“Ojalá el árbitro no sea protagonista por sus malas actuaciones”**=Denominación a los jueces o árbitros que no pitan o dirigen bien el cotejo siempre tienen quejas de los directivos y los aficionados de los equipos.

**“Ojalá que sea una fiesta dentro y fuera de la cancha”**=Partido que es un clásico ya que las hinchadas llevan todo para recibir a su equipo y se espera un fútbol de ida y vuelta.

**“Ojalá sea un lindo partido sin disturbios”**=Cuando se enfrentan dos equipos que tienen dos hinchadas que tienen muchos problemas entre sí.

**“Paso de imprevisto por el área el balón”**=Denominación cuando el balón pasa por el área de un equipo y nadie la puede meter en el arco.

“Queremos ganar el clásico por nuestra gente y por nosotros”

“Sería lindo ganar el clásico este domingo”

**“Si (Nombre del jugador) tiene una buena tarde, lo gana (Nombre del Equipo)”**=Cuando un equipo depende mucho de su jugador estrella para ganar los encuentros.

**“Siempre es bonito hacerle un gol al archirrival mucho más cuando empieza el partido”**=Jugador que sueña hacer un gol en el clásico y lo quiere hacer apenas comienza el encuentro.

**“Siempre les hacía goles con tal equipo ojalá mantenga la racha con mi nuevo equipo”**=Jugador que se cambia de institución y quiere seguir siendo goleador en el nuevo equipo que va jugar.

“Tenemos que ganar el clásico por nuestra gente, por nuestras familias”

“Trabajaremos en la semana para quedarnos con el clásico ya que no podemos perder”

“Un clásico es un clásico”

**“Una victoria puede ser un paso grande de cara a lo que queda del campeonato”**=Cuando un equipo está bajo de puntos y no quiere perder más partidos para recuperarse en la tabla de posiciones.

**“Una victoria puede ser un paso grande para llegar a la final”**=Equipo que con solo una victoria se pone a un paso de la final.

## CONCLUSIONES

El fútbol, como espectáculo deportivo que arrastra el interés de millones de personas en el mundo, resulta sobre todo una mercancía que se puede vender mediante la industria y el comercio mediáticos.

La relación entre comunicación y fútbol se da tanto en el interior de las estructuras que organizan la actividad como hacia los espectadores. Los medios masivos de comunicación se encargan de reflejar esta relación de significados, y a la vez consolidarla como una práctica común.

La comunicación y el fútbol se caracterizan por la formación de un repertorio verbal basado en la desviación de la norma de la lengua común y en la acogida masiva de préstamos lingüísticos. La lengua del periodismo escrito de fútbol busca una norma estándar capaz de crear un sistema lingüístico mediador para elaborar mensajes que susciten el interés del público. Esto incorpora rasgos del lenguaje hablado, suprime diferencias culturales y busca una intensificación del hecho comunicativo.

Los géneros periodísticos en el campo del deporte han procurado un estilo comunicacional sobre la base de las emociones que se generan en la competición deportiva, por lo que la manera como se narran los hechos es clave para mantener el interés del receptor del mensaje.

La semiótica se ocupa de la comunicación a través del manejo simbólico del lenguaje humano, contribuyendo a la construcción cultural mediante el estudio cuidadoso de las formas en que se manifiesta dicho lenguaje, así como analizando, además, la relación que se establece entre un emisor de significados y un receptor que los traduce.

El fútbol es una de las actividades deportivas que ha generado un mayor número de formas semióticas, conformando un lenguaje que comparten periodistas deportivos y aficionados, configurándose un particular estilo de comunicación que es empleado por reporteros, narradores y público.

La comunicación es parte de este deporte aficionado que mezcla géneros periodísticos que han influido a las multitudes a seguir y ver este deporte que llama

la atención de los medios, de la cultura y de lo social, caracterizando los usos verbales de la comunidad lingüística.

## **RECOMENDACIONES**

Promover un desempeño periodístico en torno al fútbol por parte de narradores y redactores de medios de comunicación social que no estimule la violencia en los estadios, ni acuda a calificaciones ofensivas sobre jugadores o árbitros, que atenten contra la dignidad humana en interés del sensacionalismo mercantilista del espectáculo deportivo.

Difundir la labor de los más destacados representantes del periodismo deportivo ecuatoriano en el ejercicio de una narración y descripción futbolísticas basadas en el respeto, la ética, la contextualización de hechos, la contratación de fuentes, y todos los preceptos legales sobre el ejercicio periodístico, con el propósito de que se conviertan en paradigmas de la profesión para quienes se inicien en ella.

Editar una revista deportiva que difunda las expresiones y el lenguaje empleados por el periodismo deportivo en el fútbol ecuatoriano, a fin de contextualizar la actividad en el marco de una relación semiótica-comunicacional y establecer sus puntos de relación con la práctica universal en este aspecto.

## LISTA DE REFERENCIAS

1. Ayala, A. (2011). *Los medios de comunicación en el fútbol*. Recuperado el 07 de febrero de 2014. Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Influencia-De-Los-Medios-De/3191559.html>
2. Blog Comunicación y tesis. (2013). Recuperado el 10 de marzo de 2014. Obtenido de <http://stacionradial111.blogspot.com/>
3. Blog El Siete Blanco (2004-2007). *El léxico deportivo: jerga futbolística*. Obtenido de <http://elsieteblanco.wordpress.com/2007/04/20/el-lexico-deportivo-jerga-futbolistica/>
4. Blog Isabel Cristens (2010). *La comunicación interna en el fútbol*. Obtenido de <http://isabelcristen.wordpress.com/2010/04/28/1-3-la-comunicacion-interna-en-el-futbol/>
5. Blog Portal de relaciones públicas (2001-2014). *Mediatización del fútbol*. Obtenido de <http://www.rppnet.com.ar/futbolymediosdecomunicacion.htm>
1. Briceño, J. (1966). *El origen del lenguaje*. Caracas: Arte.
6. Caballero, A. (2012). *El periodismo deportivo al descubierto*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4233/1/TESIS.pdf>
7. Cano, G. (2005). *El deporte en los medios de comunicación*. Obtebido de [http://sportsworld.metroblog.com/el\\_deporte\\_en\\_los\\_medios\\_de\\_comunicacion](http://sportsworld.metroblog.com/el_deporte_en_los_medios_de_comunicacion), citado el 7 de enero del 2013
2. Carrión, F. (2006). *El jugador número 12. Futbol y sociedad*. Quito: Flacso.
3. Casado, M. (1992). *Aspectos del lenguaje en los medios de comunicación social*. México D.F.: Universidad de Navarra.
8. Castañón, J. (2006). *El léxico del deporte: las palabras en juego*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd101/lexico.htm>
9. De Moragás, M. (2010). *Deporte y medios de comunicación. Sinergias crecientes*. Recuperado el 05 de febrero de 2014, de Blog Telos: [http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/anteriores/num\\_038/cuaderno\\_central7.html](http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/anteriores/num_038/cuaderno_central7.html)
4. Marcuse, H. (1987). *Ensayos sobre política y cultura*. Buenos Aires:Ariel S.A.
10. Martínez, G. (2002). *Caracterización del fútbol*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd127/caracterizacion-del-futbol.htm>

5. Mattelart, A. (1997). *Historia de las teorías de comunicación*. Madrid: Paidós.
6. McCombs, M. (1985). *La comunicación de masas en las campañas políticas: información, gratificación y persuasión*. . Barcelona: Gustavo Gili.
7. Millán, M. (2008). *Modelos y teorías de la comunicación*. . Londres: Universidad de Londres.
11. Mora. P. (2009). *Fútbol, industria cultural*. Obtenido de <http://www.eltiempo.com.ec/noticias-opinion/1237-fa-tbol-industria-cultural/>
8. Morales, D. (2010). *La influencia del discurso del periodismo deportivo en los aficionados al fútbol*. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda.
12. Narval, D. (2007). *Diarios de fútbol*. Obtenido de <http://www.diariosdefutbol.com/2007/09/07/apuntes-sobre-la-prensa-deportiva/>
13. Página web Revista Estadio. (2010). Obtenido de <http://www.revistaestadio.com/guia2010/u-catolica.php>
14. Página web Univisión (2010). Apodos de los equipos ecuatorianos. Obtenido de <http://foro.univision.com/t5/Futbol-de-Ecuador/APODOS-DE-LOS-EQUIPOS-ECUATORIANOS-BARCELONA-TOREROS-CANARIOS/td-p/383602118>
9. Rodríguez, R. (2004). *Teoría de la agenda setting: aplicación a la enseñanza universitaria*. Madrid: Observatorio Europeo de Tendencias Sociales.
10. Romano, V. (2005). *La formación de la mentalidad sumisa*. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales.
11. Saussure, F. (1915). *Curso de lingüística general*. London: Fontana/Collins.
12. Urrutia, H. (2001). *La lengua en los medios de comunicación social*. Bilbao: Universidad de Deuso.
13. Villoro, J. (2006). *Dios es redondo*. México D.F.:Planeta.

## ANEXO

### ANEXO 1. TÉRMINOS FUTBOLÍSTICOS

#### **Términos que comienzan por 'A'**

**ABUCHEAR:** Recriminación de los aficionados con murmullos, ruidos o gritos a jugadores, árbitros, etc.

**ACTA:** Relación escrita de lo sucedido al final de cada partido por el árbitro que puede influir en las sanciones a futbolistas y clubs.

**ADVERSARIO:** Rival. En el fútbol, rival, equipo contrario.

**AFICIÓN:** Conjunto de personas que asisten al campo de fútbol o sienten vivo interés por su equipo.

**AFICIONADO:** Asiste a menudo al Fútbol alentar a su equipo.

**AGRANDAR EL CAMPO:** Separarse del jugador con el balón en juego para recibir un pase más largo.

**AGRESIÓN:** Intención de herirlo o hacerle daño al rival.

**ALINEACIÓN:** Once titular de un equipo. Disposición de los jugadores según el puesto y función asignados a cada uno para determinado partido.

**AMAGO, AMAGUE:** Amague es una finta o jugada con el balón para evadir al rival.

**AMARGO:** Que no alienta ni concurre al estadio y peor aun cuando el equipo está mal.

**AMATEUR:** Futbolista no profesional. No reciben ninguna compensación monetaria o de ninguna otra índole, también cuando juegan campeonatos que no son de la FIFA como por ejemplo las barriales.

**AMISTOSO:** Encuentro que se disputa entre dos equipos fuera del campeonato oficial y que suele servir de preparación para ambos equipos.

**AMONESTACIÓN:** El árbitro muestra una tarjeta que puede ser amarilla o rojo cuando el jugador de fútbol es llamado la atención verbalmente más de tres veces es causa de una de las dos tarjetas o dos amarillas que es igual a una roja tiene que salir del campo de juego y queda suspendido de 1 a 2 partidos.

**ANTICIPACIÓN:** Cuando el jugador se anticipa al rival y alcanza el balón antes que él contrario.

**APELAR:** Normalmente se apela ante el organismo competente una sanción impuesta a un jugador, entrenador o club.

**APERTURA:** Torneo que se inicia primera fase.

**APOYO:** Cuando el jugador está en una posición difícil o cubierto por más de un rival y un compañero le facilita o le da un pase para la posesión del balón.

**ÁRBITRO:** Es el juez encargado de hacer que se cumplan las reglas del juego.

**ARCO:** Portería, marco rectangular formado por dos postes y un larguero, por el cual ha de entrar el balón o pelota para marcar tantos.

**ARIETE:** Delantero centro del equipo o goleador.

**ARMADOR:** Organiza y lleva adelante una posibilidad de jugada o construye la jugada de gol.

**ARQUERO:** Portero del equipo encargado de sacar el marcador en blanco.

**ARTILLERO:** Delantero del equipo.

**ASCENDER:** Subir de categoría. Pasar de una categoría inferior a otra superior.

**ASISTENCIA:** Pase de gol, de un jugador a otro para que este segundo pase termine en gol.

**ASISTENTE:** Árbitro asistente al juez de línea o árbitro auxiliar.

**ASISTENTE TECNICO:** Ayudante del entrenador con capacidad de dirigir el equipo en caso de que el primer entrenador no pueda hacerlo.

**A TRES DEDOS:** Efecto que toma el esférico al pegarle con la parte externa del pie en un tiro de pelota parada o al andar.

**AUTO PASE:** El auto pase sería entregarse el balón a uno mismo, es decir, efectuar un desplazamiento de balón con la intención de recogerlo él mismo para así desbordar al oponente. .

**AUTOGOL:** Gol que marca un jugador en su propia puerta.

### **Términos que comienzan por 'B'**

**BAJA:** Jugador que no participa con su equipo en partidos. La baja suele ser una lesión o una sanción.

**BALÓN:** Pelota grande. En el fútbol el balón es lo principal para jugar este deporte.

**BALÓN AÉREO:** Es cualquier balón que vaya por alto, o el despeje de un arquero para cancha rival.

**BALÓN DE ORO:** Trofeo que se otorga anualmente al mejor futbolista que juega en Europa.

**BALÓN DIVIDIDO:** Es cuando se encuentra en una posición intermedia entre jugadores de distintos equipos.

**BALÓN PARADO:** Es cuando se ha detenido el juego por una falta en un punto exacto en el que se ha señalado la infracción.

**BALONAZO:** Golpe fuerte dado con un balón normalmente a un contrario.

**BANDERÍN:** Bandera pequeña que utilizan los jueces de línea o árbitros asistentes para señalar infracciones o advertir al árbitro de cualquier hecho reseñable que deba conocer.

**BANQUILLO:** Lugar de espera de los jugadores reservas y entrenadores.

**BARRERA:** Fila de jugadores que, se colocan delante del balón para proteger su meta de un lanzamiento contrario tras la señalización de una falta.

**BATIR:** Vencer, ganar al equipo contrario.

**BICICLETA:** Regate consistente en rodear con el pie a la pelota simulando un golpeo sin que éste se mueva de su posición con el fin de desequilibrar y engañar al jugador rival.

**BOMBLEAR:** Lanzar balones por alto normalmente con la intención de que lleguen al área.

**BOTA:** Calzado del futbolista.

**BOTE NEUTRAL:** Cuando el árbitro para el partido por motivos extraordinarios, se procede a reemprenderse el juego lanzándose el balón entre dos jugadores, uno de cada equipo.

**BRAZALETE:** Lo lleva el capitán del equipo para identificarse como tal, en cualquiera de los dos brazos.

### **Términos que comienzan por 'C'**

**CABECEAR:** Rematar al balón con la cabeza.

**CAL:** Sustancia de color blanco que sirve para pintar las líneas que delimitan el terreno de juego, áreas, porterías, centro del campo.



**CALAMBRE:** Contracción, involuntaria, dolorosa y poco durable de ciertos músculos, particularmente de las pantorrilla.

**CALENTAR:** Ejercitar el cuerpo antes de efectuar un esfuerzo físico, jugar un partido, con el fin de evitar lesiones.

**CAMBIO:** Sustitución de un jugador por otro en un partido de fútbol.

**CAMBIO DE JUEGO:** Cambio del balón de un lugar del campo a otro con el objetivo de intentar sorprender al equipo contrario por una zona en la que hay menos acumulación de jugadores.

**CAMBIO DE ORIENTACIÓN:** Cuándo un equipo pretende realizar una acción defensiva u ofensiva, buscando espacios libres y con un menor número de jugadores que permitan la circulación del balón hacia la portería contraria.

**CAMISETA:** Prenda deportiva que sirve para identificar a los jugadores de ambos equipos.

**CAMPAÑA:** Desempeño de cada equipo en el campeonato.

**CAMPEÓN:** Vencedor del torneo del que se esté hablando.

**CAMPEONATO:** Certamen o contienda en que se disputa un premio que se le da al equipo campeón.

**CAMPO:** Terreno de juego, localidades e instalaciones donde se practica el fútbol.

**CANALIZADOR:** Organizador, jugador encargado de conducir la estrategia ofensiva del equipo.

**CANCERBERO:** Portero o Arquero.

**CANCHA:** Terreno de juego.

**CANILLERA:** Accesorio que protege los huesos de la pierna ante posibles golpes que lo tienen los futbolistas.

**CAÑONAZO:** Disparo de gran potencia.

**CANTERA:** Denominación dada a la estructura de categorías inferiores de un club.

**CAPITÁN:** Jugador que representa al equipo ante árbitros, entrenadores o equipo directivo.

**CARGA LEGAL:** Choque legal con los hombros entre dos jugadores de distintos equipos que no debe sancionarse con falta.

**CARRIL:** Cada una de las dos bandas o franjas laterales de un terreno de juego.

**CARRILERO:** Jugador que desarrolla su juego principalmente por una de las dos bandas del terreno de juego.

**CARTA DE LIBERTAD:** Situación de libertad contractual de un jugador respecto a un equipo.

**CARTULINA AMARILLA:** Tarjeta amarilla. Sanción o señal de amonestación que el árbitro utiliza para advertir a un jugador que ha cometido una infracción.

**CARTULINA ROJA:** Implica la expulsión de ese partido y las correspondientes sanciones administrativas y deportivas.

**CENTRAL:** Jugador que actúa por el centro de la defensa. Suelen dominar en el juego aéreo y son los baluartes defensivos del equipo.

**CENTRAR:** Lanzar el balón desde un lado del terreno hacia la parte central próxima a la portería contraria.

**CENTRO DEL CAMPO:** Parte central del terreno de juego donde se suele desarrollar la mayor parte del juego.

**CENTROCAMPISTA:** Actúa por el centro del campo. Es miembro de un equipo que tiene como misión principal contener los avances del equipo contrario en el centro del campo y ayudar tanto a la defensa como a la delantera del equipo propio.

**CÉSPED:** Es el terreno de juego con hierba.

**CHILENA:** Golpeo de balón en el que el balón se encuentra a la altura de la cabeza y el jugador echa su cuerpo hacia atrás, salta con una pierna arriba y golpea con la otra.

**CHANFLE:** Término utilizado para definir la técnica de golpear el balón de tal manera que este describa una trayectoria curva.

**CHUPÓN:** En fútbol y cualquier deporte de equipo, jugador individualista en exceso.

**CIERRE:** Jugador de campo que se sitúa como último defensor del equipo y cuya principal función es dirigir la defensa, marcar fuera de juego.

**CINCO:** Mediocampista defensivo.

**CLASIFICACIÓN:** Relación de los equipos clasificados en un campeonato. El orden de la clasificación viene dado por los puntos obtenidos en dicho torneo según el número de victorias, empates y derrotas.

**CLUB:** El club es el conjunto de personas que forman dicha institución deportiva: directivos, jugadores, entrenadores, médicos, personal de todo tipo e, incluso, la afición.

**COBERTURA:** Ponerse en diagonal con un jugador para si se produce el regateo, salir en su ayuda.

**COLEGIADO:** Árbitro.

**COLISTA:** Equipó situado en el último puesto de la clasificación de un campeonato.

COMBA: Curva que se le inserta al balón al golpearlo.

CONDUCCIÓN: Controlar el balón pasándolo de un pie a otro.

CONTRAATAQUE: Acción ofensiva contra el avance del equipo contrario.

CONTRAGOLPE: Reacción ofensiva contra el avance del equipo contrario.

CONTROL: Recibir un pase sin perder el control del balón.

CONTROL ANTIDOPING: Pruebas realizadas a los deportistas consistentes en el análisis de sangre y orina de los jugadores, para comprobar si han consumido sustancias prohibidas con el fin de obtener un rendimiento físico superior.

CONVOCAR: Citar a una serie de jugadores para la disputa de un partido o campeonato para la selección de cada país.

CÓRNER: Cada una de las cuatro esquinas de un terreno de juego. Si el balón rebasa la línea de fondo después de haber sido tocado en último lugar por un jugador del equipo defensor el equipo atacante tiene derecho a reanudar el juego a balón parado desde el córner más cercano.

CRACK: Jugador destacado por encima del resto y normalmente la estrella del equipo.

CUARTO ÁRBITRO: El cuarto árbitro, situado en la banda entre ambos banquillos y cuya función será sustituir al principal o asistentes en caso de una lesión y otras labores que el colegiado no puede realizar por estar dentro del terreno de juego, avisar al árbitro de una sustitución en cualquiera de los equipos, comprobar el equipamiento de los jugadores que se incorporan al campo, evitar la salida de entrenadores y reservas del área técnica delimitada.

CUERO: Balón de fútbol.

CUERPO TÉCNICO: Está formado por el entrenador, segundo entrenador, preparador de porteros.

### **Términos que comienzan por 'D'**

DAR DESCANSO: Acto de no convocar al entrenador a un jugador para un partido.

DAR LEÑA: Dar demasiadas patadas, utilizar el juego sucio para defender al rival.

DEBUTAR: Presentarse por primera vez ante el público, jugadores, entrenadores, equipos en un estadio, jugar por primera vez con una selección nacional.

DEDICAR: Dedicatoria o obsequio, un gol o una victoria.

**DEFENSA:** Es la línea del equipo formada por los jugadores cuya misión principal es proteger a su equipo de los ataques del contrario.

**DEFENSA ADELANTADA:** Es el conjunto de jugadores que forman la línea defensiva de un equipo y que juegan en una zona más adelantada de lo habitual cercanos al centro del campo con el objetivo de dificultar el avance del equipo contrario.

**DEFENSA EN LÍNEA :** Línea defensiva de un equipo en la que sus integrantes se disponen sobre el campo formando una línea recta imaginaria y que sirve para facilitar la salida de todos sus integrantes forzando más fácilmente los fuera de juego del equipo rival.

**DEFENSA INDIVIDUAL:** Defensa utilizada por algunos equipos y cuya característica más importante es que el marcaje a los rivales se hace uno a uno, es decir, cada jugador se encarga de un jugador concreto olvidándose prácticamente del resto de contrarios.

**DEFENSA ZONAL:** Defensa cuyo movimiento de un jugador de su zona a las zonas cercanas facilita la defensa al provocar numerosas situaciones de dos jugadores defensivos contra un sólo atacante del equipo rival.

**DEFINICIÓN:** Claridad en el ataque, forma correcta de finalizar una jugada, especialmente, una de ataque en la portería rival.

**DEJARSE CAER:** Sobre el terreno de juego con la intención de engañar al árbitro para que sancione al equipo contrario con una falta.

**DELANTERA:** Formado por los jugadores que tienen como misión principal atacar al equipo contrario.

**DELANTERO:** Es el jugador cuya misión principal es atacar al equipo contrario.

**DERECHAZO:** Golpe dado con la mano o el puño derechos. En fútbol el uso se amplía a los pies y significa disparo potente con el pie derecho.

**DERECHO AL HUESO:** Entrada dura al adversario sin intenciones de jugar el balón.

**DERROTA:** Efecto de derrotar a otro equipo o ser derrotado en un partido.

**DESASISTIDO:** Delantero que no recibe apenas la pelota de sus compañeros durante un partido.

**DESBORDAR:** Acción de rebasar a un rival, ya sea a un jugador o equipo rival.

**DESCANSO:** Durante el descanso ambos equipos salen del terreno al vestuario para descansar y en el que entrenador y jugadores deciden la estrategia de juego del equipo para la segunda parte del partido.

**DESCENDER:** Bajar un equipo a una categoría inferior a la que se encontraba, bien por ocupar las últimas posiciones.

**DESCUENTO:** Período de tiempo que, por interrupción de un partido por lesiones, cambios o cualquier otra circunstancia, añade el árbitro al final.

**DESEQUILIBRAR:** Significa que un jugador supera a otro rival desbordándolo.

**DESMARCAR:** Desplazarse para burlar al contrario que lo marca. Separarse del jugador rival encargado de su marca con el objeto de recibir el balón de un compañero en circunstancias más propicias.

**DESMARQUE:** Escapar de la vigilancia de un adversario cuando nuestro equipo se apoderó de balón.

**DESPEJAR:** Resolver una situación comprometida alejando la pelota de la meta propia.

**DESPLAZAMIENTO:** Debe realizar un equipo al campo del rival al que se enfrenta.

**DESPLAZAMIENTO DE BALÓN:** Movimiento o traslado de posición del balón de un lugar a otro. Puede ser con la intención de pasar el balón a un compañero y suelen ser pases de larga distancia.

**DESTITUCIÓN:** Despido de un entrenador por parte del club al que entrena.

**DESVIAR:** Cambiar la trayectoria de un balón que va dirigido hacia su portería. También podemos decir que cuando, después de un disparo, el balón golpea en otro jugador y cambia la trayectoria que seguía.

**DETENER:** Acción de parar el balón dirigido a su portería por parte de un guardameta.

**DIAGONAL:** Hacer un pase siguiendo la dirección de la línea imaginaria que une los vértices no inmediatos del rectángulo que forma el terreno de juego.

**DIANA:** Gol

**DIESTRO:** Jugador que tiene tendencia natural a servirse preferentemente de la pierna derecha para su juego.

**DINÁMICA DE JUEGO:** Cambios constantes de posición e intensidad del juego.

**DIRECTIVA:** Son los encargados en revisar todo el aspectos económicos y deportivo del equipo, y está encabezada por el presidente.

**DIRIGENTE:** Persona que dirige un club o pertenece a su directiva.

**DISPARAR:** Lanzar el balón con fuerza hacia la meta contraria.

**DISPUTA:** Cuando dos jugadores de distintos equipos luchan por un balón.

**DISTRIBUIR:** Distribuir el juego o el balón. Acción mediante la cual un jugador, habitualmente el organizador del equipo, pasa el balón a su más oportuno destino según las circunstancias del juego.

**DIVISIÓN DE HONOR:** Cuando un equipo está en la categoría más alta del campeonato.

**DOBLE CINCO:** Juega delante de la defensa y detrás de los extremos.

**DOBLE PIVOTE:** Cuando hay 2 jugadores por delante de la defensa.

**DOBLEGAR:** Vencer al equipo rival, hacer que éste desista en su propósito de vencer el partido.

**DOBLETE:** Cuando dos equipos juegan en el mismo estadio el mismo día.

**DOPAJE:** Administrar fármacos o sustancias estimulantes para potenciar artificialmente el rendimiento del organismo con fines competitivos.

**DORSAL:** Trozo de tela con el número que llevan a la espalda los jugadores de fútbol.

**DRIBLAR:** Finta que hace el jugador para no dejarse arrebatar el balón.

### **Términos que comienzan por 'E'**

**EFFECTIVIDAD:** Cuando un jugador o equipo consigue un buen juego para conseguir goles ante el rival.

**EFFECTO:** Cuando el jugador patea el balón y le hace desviarse de su trayectoria normal con el objetivo de engañar al portero rival.

**EFICACIA GOLEADORA:** Alto grado de acierto por parte de un jugador o equipo para conseguir goles ante el rival.

**EJE:** Habitualmente hay un jugador por línea y su posición en el campo suele estar centrada para, así, poder mover el balón y distribuir el juego entre sus compañeros con más facilidad.

**ELIMINAR:** Vencer al rival, impidiéndole con ello seguir participando en la competición de la que es eliminado.

**ELIMINATORIA:** Competición selectiva en un campeonato en la que dos equipos se enfrentan para poder seguir participando en ella.

**EMPATAR:** Acabar un partido dos equipos con el mismo número de goles en el marcador.

**EMPEINE:** Parte lateral del pie, ubicada entre la caña de la pierna y el principio de los dedos.

**ENCAJAR:** Recibir un gol del equipo contrario.

**ENCARAR:** Ponerse cara a cara, enfrente y cerca de un jugador rival con el objetivo de superarle.

**ENCARRILAR:** Dirigirse un equipo por el camino conveniente, es decir, ponerse a favor en el marcador en una eliminatoria o partido.

**ENCERRARSE:** Retroceder todo el equipo voluntariamente a posiciones defensivas olvidándose del ataque con el fin de defender un resultado positivo o para evitar que el rival anote un gol.

**ENCONTRONAZO:** Choque, entre dos jugadores.

**ENCUENTRO:** Partido

**ENGANCHE:** Jugador que se ubica entre los centrocampistas y los delanteros, y se encarga de generar juego en la zona del contrario.

**ENTRADA:** Boleto que sirve para entrar en un campo de fútbol como espectador.

**ENTREGA:** Capacidad de lucha de un jugador.

**ENTRENADOR:** Es la persona encargada de preparar y dirigir los entrenamientos del equipo, decidir las alineaciones para cada partido, definir un esquema de juego, recomendar fichajes.

**ENTRENAMIENTO:** Trabajo de equipo dirigida por el entrenador dedicado a lo táctico y físico de los jugadores.

**ENTRENAMIENTO A PUERTA CERRADA:** Entrenamiento donde está prohibida la presencia de medios de comunicación y aficionados.

**EQUIPO:** Once futbolistas que se disputan el triunfo en un partido frente a otro grupo del mismo número.

**EQUIPO FILIAL:** Equipo que pertenece a las categorías inferiores y que está formado por jugadores de menor edad.

**EQUIPO MODESTO:** Se denominan así a los equipos que su presupuesto es de los más inferiores de un torneo.

**EQUIPO TITULAR:** Equipo formado por once jugadores elegido por el entrenador para comenzar el partido de fútbol.

**ESCUDO:** Es el logotipo que representa a un club de fútbol.

**ESFÉRICO:** Que tiene forma de esfera y, por ende es el balón.

**ESPUELA:** Golpearlo con el tacón de la bota.

**ESQUEMA:** La forma en la que coloca a sus jugadores el entrenador sobre el campo. Los esquemas de juego más utilizados en fútbol son: 4-4-2, 4-3-3, 3-5-2, 4-2-3-1, 4-5-1, y 5-3-2, siendo el primer número el correspondiente a los defensas, el segundo al centro del campo y el tercero a los delanteros.

**ESTADIO:** Recinto con graderías para los espectadores, destinado a la disputa de un partido de fútbol.

**ESTRATEGIA:** Conjunto de las reglas y plan táctico que aseguran una decisión óptima para la consecución del objetivo de un equipo, ya sea en ataque o defensa.

**EXPULSAR:** Echar un árbitro a un futbolista fuera del terreno de juego durante la disputa del partido como castigo por alguna falta física o verbal.

**EXTREMO:** Jugador de carácter ofensivo que desarrolla su juego principalmente en cualquiera de las bandas. Se caracterizan por su habilidad en el regate, gran centro y por dar a otros compañeros buenas asistencias de gol.

### **Términos que comienzan por 'F'**

**FALTA:** Infracción de las reglas del fútbol.

**FAIR PLAY:** "juego limpio".

**FASE DE ASCENSO:** Liguilla o partidos entre dos o más equipos para subir de categoría.

**FEDERACIÓN:** Organismo oficial en el que se agrupan los equipos de fútbol de un país, comunidad, estado o ciudad.

**FEDERADO:** Jugador de cualquier categoría adscrito a una federación.

**F.E.F.:** Federación Ecuatoriana de Fútbol.

**FICHA FEDERATIVA:** Documento oficial de una federación necesaria para que un jugador pueda disputar las competiciones oficiales que se disputen auspiciadas por ese estamento.

**FICHAR:** Conseguir un club la ficha de un futbolista o contratar y comprometerse a actuar como jugador o como técnico en algún club.

**F.I.F.A.:** Federación International de Football Association. Federación Internacional de Fútbol Asociación.

**FINAL:** Última y decisiva competición o partido en un campeonato.



**FINALISTA:** Cada uno de los equipos que llegan a la final de un campeonato, después de haber resultado vencedores.

**FINTA:** Movimientos realizados por el jugador con el propósito de engañar, confundir, o distraer al adversario de la verdadera acción que se pretende hacer.

**FRONTAL DEL ÁREA:** Parte del terreno de juego situada delante del área.

**FUERA DE BANDA:** Salida del balón del terreno de juego por una de las bandas. Sólo será fuera de banda cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.

**FUERA DE JUEGO:** Un jugador estará en posición de fuera de juego si se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

**FUERA DE JUEGO POSICIONAL:** Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicado en el juego activo.

**FUNDAMENTOS:** Capacidades básicas del juego de fútbol: conducción del balón, pase y tiro.

**FUSILAR:** Disparar a portería potentemente desde una posición cercana.

**FÚTBOL:** Juego entre dos equipos de once jugadores cada uno, cuya finalidad es hacer entrar un balón por una portería.

**FÚTBOL SALA:** Se juega en una cancha más pequeña, generalmente cubierto, con cinco jugadores por equipo.

### **Términos que comienzan por 'G'**

**GAMBETEAR O GAMBETA:** Burlar la defensa rival con regates y amagos.

**GANAR:** Cuando un equipo metió más goles que el contrario.

**GANAR LA ESPALDA:** Cuando un jugador se deshace del marcaje de un contrario por detrás de él.

**GOL:** Cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.

**GOL ANULADO:** Gol invalidado por el árbitro de un partido por haber contravenido alguna regla el equipo que lo logra.

**GOL DE LA SENTENCIA:** Cuando un equipo y deja prácticamente decidido un partido.

**GOL DE ORO:** El gol de oro fue un método para determinar el ganador de un partido de fútbol que terminaba empatado después del tiempo reglamentario. Iniciada la prórroga, se dejaba concluido en el momento algún equipo, al que se daba por vencedor, anotaba un gol.

**GOL DEL HONOR:** Es el primer y único gol de un equipo que va perdiendo por goleada.

**GOL EN PROPIA PUERTA:** Cuando un Gol es anotado involuntariamente por un jugador en su propia portería.

**GOL OLÍMPICO:** Gol que se consigue directamente por el jugador que saca un córner.

**GOLEADOR:** Jugador que consigue gran cantidad de goles.

**GOLEAR:** Hacer gol al otro equipo, especialmente con reiteración.

**GUARDAMETA:** Arquero, Portero.

**GLOBO:** Cuando un jugador hace un pase o gol por encima del contrario.

### **Términos que comienzan por 'H'**

**HACHAZO:** Entrada muy fuerte. Figuradamente, golpe violento y ostensible efectuado con el pie a un rival.

**HAT-TRICK:** Tripleta de goles por un jugador en el partido.

**HIERBA:** Planta en los terrenos de juego.

**HINCHA:** Partidario entusiasta de un equipo de fútbol.

**HINCHADA:** Conjunto de aficionados de un equipo de fútbol.

**HUECO:** Espacio libre en la defensa de un equipo, creado por los movimientos de los atacantes o por errores defensivos, y hacia el cual se envía el balón para propiciar una situación franca de peligro en la portería rival.

### **Términos que comienzan por 'I'**

**IMBATIBILIDAD:** Cuando un portero no puede ser batido o derrotado.

**IMPARABLE:** Es el disparo a portería que por su potencia o colocación es inalcanzable para el portero y se convertirá en gol con seguridad.

**INCORPORACIÓN:** Acción y efecto de incorporar o incorporarse a un club un nuevo jugador.

**INCURSIÓN:** Intromisión o internada de uno o varios futbolistas de un equipo con intención ofensiva en la zona del rival.

**INDIVIDUALISTA:** Cuando un jugador no suelta la pelota y pretende hacer siempre la jugada solo.

**INFILTRAR:** Cuando un futbolista suele recibir este tratamiento antes de un partido cuando no han tenido tiempo suficiente para recuperarse de su lesión.

**INFRACCIÓN:** Quebrantamiento de cualquiera de las reglas que rigen la práctica del fútbol.

**INTERCEPTAR:** Acción técnica defensiva por medio de la cual, a un balón lanzado, golpeado o tocado en último lugar por un contrario es modificada su trayectoria evitando o no el fin perseguido por su lanzador.

**INTERMEDIARIO:** Persona que media en las negociaciones para la contratación de entrenadores y jugadores.

**INTERNACIONAL:** Futbolista que es convocado y actúa con la selección de su país en partidos frente a otras selecciones.

**INVICTO:** Aquel equipo que no ha sido todavía derrotado en la competición en la que permanece invicto.

**IZQUIERDAZO:** Disparo potente con la pierna izquierda.

### **Términos que comienzan por 'J'**

**JORNADA:** Cada una de las etapas en las que se divide una competición.

**JUEGO AÉREO:** Forma de jugar en la que los pases y balones son por alto.

**JUEGO LIMPIO O FAIR PLAY:** Cuando en un partido hay el menor número de faltas posibles.

**JUEGO PELIGROSO:** Juego antirreglamentario que implica riesgo físico para el contrario.

**JUEGO SUCIO:** Opuesto al "fair play", juego limpio. Forma de jugar en la que abundan las entradas duras, faltas, golpes.

**JUEZ DE LÍNEA:** Árbitro auxiliar.

**JUGADA:** Acción en la que intervienen uno más jugadores dentro del desarrollo de un partido.

**JUGADA ENSAYADA:** Jugada realizada en un partido de forma mecánica por haber sido experimentada y ensayada en los entrenamientos. Se suele hacer con el lanzamiento de córner y, sobre todo, de faltas..

**JUGAR AL FUERA DE JUEGO:** Forma de jugar de algunos equipos que buscan provocar el fuera de juego del rival adelantando su defensa en línea en el momento del pase de algún jugador contrario.

**JUGAR AL OLLAZO:** Forma de jugar de aquellos equipos que en vez de elaborar sus ataques buscan la patada larga como forma de ataque y para sacar el balón de su área.

**JUGAR EN ZONA:** Forma de jugar cuya principal característica es la disposición de los jugadores por zona y en la que el marcaje a los rivales se hace ocupando una zona concreta del campo y defendiendo al jugador rival que aparezca por ella.

**JUGADOR NÚMERO DOCE:** La afición de un equipo.

### **Términos que comienzan por 'K'**

No hay palabras

### **Términos que comienzan por 'L'**

**LADRILLO:** Es un pase o tiro fuerte y malo.

**LAGUNA DEFENSIVA:** Error defensivo que permite espacios libres para los atacantes del equipo rival.

**LAMER EL POSTE:** Cuando el balón pasa rozando el poste y se marcha fuera después de un lanzamiento, despeje o remate.

**LANZADOR DE FALTAS:** Jugador especializado en los saques de faltas o penaltis.

**LANZAMIENTO DE ESQUINA:** Cuando se realiza un lanzamiento de falta, de córner o saque del mismo.

**LARGUERO:** Barra horizontal o travesaño de color blanco y una anchura y espesor máximo exactamente igual que los dos postes, 12 cm. La distancia entre los postes será de 7,32 m. y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2,44 m.

**LEÑA:** Jugador excesivamente violento en sus entradas, que comete muchas faltas.

**LATERAL:** Jugador de características fundamentalmente defensivas ubicado en la banda y cuya misión principal es tapar las subidas del rival y desdoblar al centrocampista de su banda en algunos ataques.

**LESIÓN:** Cuando un jugador esta con una fractura o discapacidad.

**LEY DE LA COMPENSACIÓN:** Acción arbitral no contemplada en el reglamento que lleva al árbitro a conceder algún beneficio a un equipo cuando, con anterioridad, ha señalado alguna acción o sanción en contra.

**LEY DE LA VENTAJA:** Cuando a pesar de haber recibido una falta, un jugador o su equipo sigue en posesión del balón y puede beneficiarse para continuar su ataque.

**LÍBERO:** Cuando un Jugador se ocupa de cubrir los huecos dejados por otros defensas y de intentar finalizar la jugada del rival cuando desborda a sus compañeros.

**LIBRE DIRECTO :** Lanzamiento a balón parado de una falta con la que se castiga a un equipo y que permite al lanzador conseguir un gol sin que sea necesario que contacte anteriormente con otro jugador, sea éste compañero o rival.

**LIBRE INDIRECTO:** Lanzamiento a balón parado de una falta en la que es necesario que el contacto del balón con otro jugador, distinto al lanzador, para que el gol se considere válido.

**LÍDER:** Equipo que ocupa la primera posición de una competición.

**LÍNEA DE GOL:** Es la línea situada bajo los palos de ambas porterías que separa el área de juego de la de gol. Para que un gol sea concedido, el balón deberá superar completamente la línea de gol.

**LOCAL:** Jugador y equipo que juegan un partido en campo propio.

**LUMINOSO:** Se denomina así al marcador electrónico de un estadio.

### **Términos que comienzan por 'M'**

**MALA RACHA:** Es cuando un equipo pierde varios partidos de forma consecutiva.

**MALLAS:** Se suele utilizar por debajo del pantalón del uniforme cuando hace frío.

**MÁNAGER:** Gerente de un club.

**MANO DE DIOS:** La "Mano de Dios" es la mano derecha de Diego Armando Maradona. El término se puso de moda cuando Maradona marcó un gol en el mundial de 1986 con la mano, de forma ilegal, aunque el gol subió al marcador.

**MARCADOR:** Tablero colocado en un lugar visible de los estadios, ofrece a los aficionados toda la información relativa al número de goles marcado por cada equipo, el tiempo restante y el número de tarjetas o faltas cometidas por los jugadores.

**MARCAJE:** Acción de situarse cerca de un contrario para dificultar la actuación de este.

**MARCAJE AL HOMBRE:** Donde un jugador sigue de cerca a un rival, por todo el campo, tratando de evitar que el mismo logre jugar cómodamente.

**MARCAR:** Meter un gol.

**MATAR EL BALÓN:** Detener un balón en movimiento de forma seca y rápida.

**MÁXIMA CATEGORÍA:** Campeonato más importante de un país.

**MÁXIMO GOLEADOR:** Jugador que más goles ha anotado en una determinada competición.

**MEDIALUNA:** Parte frontal del área con forma circular.

**MEDIAPUNTA:** Es el jugador que juega un poco más adelantado que la línea de ataque pero si llegar a ocupar la posición de punta.

**MEDIAS:** Parte inferior del uniforme de futbolista a modo de calcetines.

**MEDIO:** Jugador que ocupa la posición de Centrocampista.

**MEDIOCAMPO:** La parte central del terreno de juego.

**MEDULAR:** Centro del campo.

**MERCADO:** Conjunto de jugadores que pueden ser vendidos o comprados por los clubes de fútbol.

**MERCENARIO:** Jugador que cambia de equipo tan sólo por razones económicas.

**META:** Cada una de las dos porterías o puertas.

**MISIL:** Tiro fortísimo generalmente dirigido a portería.

**MITO:** Jugador de gran clase idealizado por sus cualidades tanto dentro como fuera del terreno de juego.

**MIXTO:** Equipo compuesto por jugadores y jugadoras de ambos sexos.

**MORAL:** Estado de ánimo de los jugadores.

**MUNDIAL:** Máxima competición futbolística que enfrenta a selecciones nacionales de los distintos continentes.

**MUNDIALITO:** Competición de carácter semi-oficial que enfrenta a diferentes clubs.

### **Términos que comienzan por 'N'**

**NACIONALIZADO:** Jugador que juega en el equipo en el que milita de un país extranjero sin ocupar plaza de extranjero, tras superar una serie de requisitos.

NEGOCIAR: Conversaciones entre dos clubes o jugadores para llevar a cabo un nuevo contrato.

NUEVE: Posición del campo que ocupa el delantero centro.

NUEVE METROS: Distancia reglamentaria a la que deben situarse los jugadores alrededor del lugar donde se saca el balón.

Términos que comienzan por 'Ñ'

No hay palabras.

### **Términos que comienzan por 'O'**

OBSTRUCCIÓN: Cuando un jugador impide la acción de un contrincante.

OCASIÓN: Acción ofensiva con oportunidad de gol pero que no logra convertirse.

OCTAVOS DE FINAL: Ronda en un sistema de torneo por eliminación que precede inmediatamente a los cuartos de final.

OFERTA: Proposición económica que recibe un jugador para renovar o marcharse a otro equipo.

OFF SIDE: Término inglés que se traduce por "Fuera de juego".

OFRECERSE: Mostrarse desmarcado ante un compañero.

OFRECIMIENTO: Jugador no deseado en un club.

OLFATO GOLEADOR: Jugador que se caracteriza por la capacidad de estar en el lugar preciso en el instante adecuado para poder marcar un gol en la portería contraria.

ONCE IDEAL: Conjunto de once jugadores que son considerados como los mejores de la fecha.

ONCE METROS: Es la distancia entre la línea de gol y el punto de penalti.

OPORTUNIDAD: Acción meritoria de cara a puerta que no acaba de ser culminada en gol.

ORGANIZADOR: Jugador situado en la zona de atrás y centrado en el campo por el que pasan la mayoría de los balones y que es capaz de proporcionar buenos pases a la zona de ataque.

ORIUNDO: Jugador extranjero pero hijo de padre o madre con la nacionalidad del país.

OYENTE: Seguidor de un partido o programa deportivo de radio.

## **Términos que comienzan por 'P'**

**PALCO:** Parte del estadio donde se sientan los directivos, personalidades e invitados de honor en los partidos.

**PALIZA:** Victoria de un equipo con una gran diferencia de goles.

**PALO:** Poste o travesaño de la portería.

**PALOMITA:** Cuando un jugador se lanza en el aire y mete gol de cabeza.

**PANCARTA:** Tela o cartel en el que los aficionados escriben algún mensaje para mostrarlo en el partido.

**PANTALÓN:** Parte inferior del uniforme de futbolista.

**PAQUETE:** Jugador mediocre o malo.

**PARADA:** Acto de detener el balón lanzado hacia la portería.

**PARED:** Intercambio de pases entre dos jugadores.

**PAREJA ATACANTE:** Dúo de delanteros centro de un equipo para ir al arco contrario.

**PARTE:** Cada uno de los dos periodos en los que se divide un partido de fútbol. La duración de cada parte es de 45 min.

**PARTIDO:** Cuando dos equipos se enfrentan entre sí.

**PARTIDO AMISTOSO:** Partido de carácter no competitivo disputado entre equipos con el fin de realizar una exhibición o a modo de entrenamiento.

**PARTIDO DE ALTO RIESGO:** Partido en el que la afición de uno o ambos equipos es violenta o está enfrentada por una larga rivalidad histórica.

**PARTIDO DE IDA:** Primero de los dos partidos en los que se enfrentan dos equipos en una competición.

**PARTIDO DE VUELTA:** Segundo de los dos partidos en los que se enfrentan dos equipos en una competición.

**PASE:** Cesión voluntaria del balón a un compañero.

**PASE POR LA BANDA:** Acción de enviar el balón desde posiciones centradas hacia compañeros situados en las bandas, sobre todo en ataque.

**PASE AL HUECO:** Pase realizado al espacio entre dos jugadores compañeros del mismo equipo, de tal forma que cualquiera de los dos pueda recibir el pase y tomar posesión del balón.

**PASE CORTO:** Pase entre jugadores compañeros cercanos en el espacio.



**PASE DE LA MUERTE:** Pase en el que un jugador adelantado a la defensa contraria y que inhabilita el fuera de juego cede el balón a un compañero que se incorpora por detrás de la defensa y de cara a la portería.

**PASE EN PROFUNDIDAD:** Pase largo que se da desde la defensa o el centro del campo hacia los jugadores atacantes en líneas ofensivas.

**PASE LARGO:** Cesión del balón a un compañero que se encuentra alejado. Generalmente en la otra banda o muy adelantado.

**PASE RASO:** Pase a ras de suelo donde el balón no se eleva del suelo o se mantiene a baja altura.

**PASABOLAS:** Persona encargada de recoger los balones que salen fuera del terreno de juego.

**PATADA:** Golpear con el pie o la pierna al balón o a un jugador rival.

**PATROCINADOR:** Empresa que subvenciona todos o parte de los gastos originados por un equipo a cambio de publicitar su nombre.

**PECHITO:** Golpear la pelota con el tronco en la parte superior.

**PEDRADA:** Pase malo debido al exceso de fuerza en el mismo o tiro potente pero descontrolado.

**PEGADA:** Cualidad de un jugador que tiene potencia y control en sus disparos.

**PEINAR:** Golpear el balón hacia atrás con la cabeza.

**PELOTA PARADA:** Momentos en los que el balón se encuentra detenido, normalmente en espera de sacar una falta u otra infracción o mientras abandona el terreno de juego un jugador lesionado.

**PENA MÁXIMA:** Penalti.

**PORTICO:** Arco armazón rectangular donde se anotan los goles en el fútbol.

**PORTERIA:** Marco de una puerta por dentro o por encima es rodeado por una red por la cual, debe pasar el balón para ganar uno o más puntos. Armazón formado por dos palos verticales, uno horizontal y una red al fondo en el que debe entrar la pelota para marcar un tanto.

**PRESENTACIÓN:** Acto donde los jugadores se presentan y después realiza un partido amistoso contra otro equipo o en su defecto entre ellos mismos.

**PRESIDENTE:** Máximo responsable de un club de fútbol elegido de forma democrática por los socios.

**PRESIÓN O PRESSING:** Acoso insistente y continuo de los jugadores de un equipo sobre el contrario con el objetivo de recuperar la posesión del balón.

**PRESUPUESTO:** Estimación económica anticipada de los gastos e ingresos que tendrá un club de fútbol a lo largo de la temporada.

**PRETEMPORADA:** Período de tiempo previo al inicio de una temporada en el que los equipos realizan los primeros entrenamientos y algunos partidos de preparación previos a la competición oficial.

**PRIMA:** Premio en dinero que el club entrega como incentivo a sus jugadores.

**PRIMER PALO:** Poste más cercano al jugador atacante con el control del balón.

**PRIMERA DIVISIÓN:** Máxima categoría del fútbol Ecuatoriano.

**PRIMERA LINEA:** Es el conjunto de jugadores que juegan más próximos a la portería del rival y se compone normalmente de delanteros.

**PRIMERA VUELTA:** Primera fase o mitad de un campeonato donde todos los equipos juegan contra todos los demás.

**PROFESIONAL:** Futbolista que vive del fútbol.

**PROLONGACIÓN:** Tiempo de descuento que concede el árbitro al finalizar cada periodo del encuentro.

**PRÓRROGA:** Periodo de tiempo que se añade al finalizar un partido.

**PROVOCAR:** Técnica utilizada por jugadores y técnicos para irritar a un rival y hacerle perder la paciencia, para que sea expulsado.

**PÚBLICO:** Conjunto de espectadores que presencian un partido de fútbol en el campo de juego o a través otros medios, como la televisión, la radio o internet.

**PUERTA:** Portería o meta.

**PUERTA GRANDE:** Se habla de salir "Por la puerta grande" cuando un jugador abandona un club recibiendo honores, homenajes y privilegios.

**PUNTA:** Jugador delantero de todas las líneas. Puede actuar solo o acompañado por otra punta.

**PUNTAPIÉ:** Golpear el balón o a un jugador con la punta del pie.

**PUNTERÍA:** Destreza de un jugador para acertar con el balón en el punto deseado, generalmente al tirar a puerta.

**PUNTO:** Cuando empatan dos equipos en un partido.

**PUNTO DE PENALTY:** Es un círculo hecho con cal que se sitúa a once metros la línea de gol.

### **Términos que comienzan por 'Q'**

**QUIEBRE:** Regate consistente en un cambio brusco de dirección del balón que obliga al rival a quedarse parado sin tiempo para reaccionar.

### **Términos que comienzan por 'R'**

**RABONA:** Golpeo del balón hacia adelante cruzando con las piernas cruzadas.

**RACHA GOLEADORA:** Periodo en el que un equipo marca goles con fluidez.

**REACCIONAR:** Equipo venido abajo en el que comienza a resurgir.

**REBOTE:** Trayectoria del balón producida por el golpeo contra otra cosa.

**RECEPCION:** Movimiento mediante el cual se domina o controla el balón después de un pase.

**RECHAZO:** Despeje del balón sin control, que sirve para alejar la pelota del área de peligro.

**RECIBIR:** Controlar un pase.

**RECOPA:** Competición europea que enfrentaba a los ganadores de las ligas de los países europeos.

**RECTÁNGULO DE JUEGO:** Terreno o campo de juego.

**RETROCEDER:** Acción de regresar a posiciones retrasadas, con el objetivo de replegarse para impedir los avances del contrario.

**RECUPERACIÓN:** Cuando un jugador le roba el balón al equipo contrario.

**REFUERZO:** Jugador que se incorpora a la plantilla para mejorar un puesto o línea.

**REGATEAR:** Superar a un rival con el balón realizando un movimiento rápido con los pies o el balón que sorprende al contrario.

**REGLAMENTO:** Normas y reglas que regulan el fútbol.

**REGLAMENTO INTERNO:** Normativa que impone un club a sus jugadores o técnicos.

**REMATAR:** Disparar a puerta para finalizar una jugada propia o de un compañero.

**REMATE DE CABEZA:** Golpear el balón con la cabeza hacia la portería contraria.

**REMATE DE CUCHARA:** Disparo en el que el balón rueda por la pierna y sale disparado por los pies.

**REMONTADA:** Ganar tras ir perdiendo.

**REMONTAR:** Acercarse en el marcador llegando incluso a superar al rival adelantado.

**RENOVAR:** Validar un contrato prolongando los servicios de un jugador o entrenador.

**REPARTIR:** Jugar de forma agresiva, con constantes golpes o codazos.

**REPLEGARSE:** Volver a las posiciones defensivas de manera rápida pero ordenada.

**REPRESENTANTE:** Persona encargada de gestionar los contratos y asuntos profesionales de los jugadores.

**RESERVA:** Grupo de jugadores no incluidos en la plantilla titular, también llamados suplentes.

**RESISTENCIA:** Capacidad de aguante físico de un jugador.

**RESULTADO:** Relación de goles marcados por cada equipo en un partido.

**RETENCIÓN DEL BALÓN:** Mantener el balón parado durante un tiempo prolongado.

**RETRASAR POSICIONES:** Replegarse a posiciones defensivas.

**REVALIDAR UN TÍTULO:** Conseguir un título que ya se ganó en la temporada anterior.

**REVENTA:** Acción de vender entradas de forma ilegal añadiendo un recargo sobre el precio oficial cuando es difícil conseguirlas.

**RIFARLA:** Despejar el balón sin control en cualquier dirección, que puede ser controlado por cualquier jugador de cualquier equipo.

**RITMO DE BALÓN:** Capacidad que tiene un equipo para jugar con pases rápidos y generar un juego vivo y rápido.

**RIVAL DIRECTO:** Equipo que se encuentra en una situación similar a otro en una competición y con el que compite para conseguir un mismo objetivo.

**RIVALIDAD:** Enemistad tradicional entre dos clubs que se prolonga a lo largo de los años. El enfrentamiento puede ser debido a cuestiones políticas o históricas y generalmente se produce a nivel de aficiones.

**ROBO:** Se habla de robo cuando un árbitro es el que decide el resultado de un partido por decisiones poco claras, injustas o demasiado severa.

**ROBO DE BALÓN:** Interceptar el balón al equipo que tiene la posesión.

**ROMPER LA CINTURA:** Realizar un quiebro a un jugador en un regate.

**ROTACIÓN:** Alternancia de uno o varios jugadores en la titularidad del equipo o el intercambio de posiciones entre jugadores.

ROTURA: Lesión muscular debida a un rompimiento.

RUEDA DE PRENSA: Entrevista periodística a jugador, entrenador o directivo, generalmente al finalizar un partido.

RED O MALLA: Denominación que recibe a lo que cubre el arco para cuando hay un gol o una anotación detenga a la pelota una vez ingresada, también llamadas redes o piolas.

### **Términos que comienzan por 'S'**

SACAR LA PELOTA: Despejar el balón de la zona defensiva, con el balón en juego.

SALA DE PRENSA: Recinto destinado para la prensa, donde se hacen las entrevistas a los jugadores, técnicos y directivos.

SALA DE TROFEOS: Sala o recinto donde se guardan las copas, medallas y otros objetos logrados por un club en toda su historia.

SALA VIP: Antepalco donde se reúnen los invitados al palco al inicio y descansos de los partidos.

SALVACIÓN: Conseguir la permanencia en la categoría evitando el descenso.

SANCIÓN ECONÓMICA: Multa económica impuesta a un jugador o equipo con la que se castiga una irregularidad o una falta.

SANTIGÜARSE: Gesto supersticioso que hacen algunos jugadores antes de saltar al terreno de juego.

SAQUE: Reanudación del juego partiendo de balón parado en el suelo o desde la banda con las manos.

SAQUE DE BANDA: Lanzamiento del balón utilizando las manos para poner de nuevo el balón en juego cuando este ha salido por la banda. En el saque es necesario que el balón pase por encima de la cabeza con los brazos extendidos.

SAQUE DE HONOR: Saque inicial que es realizado por una personalidad en reconocimiento a algún mérito o como premio por conseguir algún logro.

SAQUE DE PUERTA: Reemprender el juego cuando el balón ha salido por la línea de fondo a causa de un atacante. El balón se ha de sacar desde el área pequeña y normalmente lo realiza el portero o un jugador defensivo.

SAQUE LATERAL: Lanzamiento del balón utilizando las manos para poner de nuevo la pelota en juego cuando esta ha salido por la banda.

SEGUIDOR: Aficionado de un club o un equipo.

**SEGUNDA LÍNEA:** Línea de jugadores que se sitúa por detrás de la línea de delanteros. Se compone normalmente de centrocampistas encargados de facilitar y apoyar el ataque.

**SEGUNDA VUELTA:** Segunda fase de la liga donde se cambian los papeles de local y visitante en partidos inversos a los de la primera vuelta. El cambio de la primera vuelta a la segunda marca el alcance de la mitad de la temporada.

**SEGUNDO PORTERO:** Portero suplente del portero titular.

**SELECCIÓN NACIONAL:** Grupo de jugadores escogidos por un seleccionador para representar a un país o una nación.

**SELECCIONADOR:** Técnico que escoge y entrena a los jugadores que a su criterio considere mejores o más apropiados para disputar partidos internacionales con una selección nacional.

**SEMIFINAL:** Ronda anterior a una ronda final en un torneo disputado mediante sistema de eliminación.

**SENTENCIAR:** Marcar un gol que impida que el equipo contrario sea capaz de remontar el partido, bien sea porque la diferencia de goles es muy grande o porque no haya tiempo suficiente como para que el equipo contrario pueda remontar.

**SERVICIOS TÉCNICOS:** Personas que se encargan de los aspectos deportivos de un club, como fichajes, seguimientos de jugadores, técnicas, tácticas, etc.

**SESIÓN MATUTINA:** Entrenamiento realizado por la mañana.

**SESIÓN VESPERTINA:** Entrenamiento realizado por la tarde.

**SIETE:** Posición del campo ocupada por el extremo derecha.

**SILBIDOS:** Manifestación del público en forma de reproche a los jugadores rivales, propios, entrenadores o árbitros.

**SIMPATIZANTE:** Aficionado de un club.

**SIMULAR:** Fingir o hacer teatro sobre algún aspecto del juego (faltas, penaltis, etc.). Pueden ser sancionadas.

**SISTEMA DE JUEGO:** Tácticas y estrategias que utiliza un equipo de manera habitual y que le confieren un carácter de juego determinado.

**SOBRECARGA MUSCULAR:** Exceso de ejercicio que origina molestias en un músculo.

**SOCCER:** Denominación que recibe el fútbol en los Estados Unidos y algunos otros países angloparlantes.

**SOCIO:** Miembro de una sociedad deportiva o club.

**SOMBRERO:** Jugada en la que un jugador eleva el balón por encima de un contrario y lo vuelve a controlar.

**SORTEO:** Decisión de los enfrentamientos de equipos en competiciones.

**SOTANA:** Se dice que un jugador parece que tiene sotana cuando es muy difícil hacerle un túnel con el balón bajo las piernas.

**SPONSOR:** Patrocinador que sufraga todo o parte de los gastos de un equipo a cambio de publicidad.

**SUBCAMPEÓN:** Equipo o jugador que finaliza en segundo lugar.

**SUBIR:** Ir de la líneas defensivas a las ofensivas, con o sin balón.

**SUJETAR:** Defender a un adversario de tal forma que no sea capaz de practicar su juego con facilidad.

**SUMAR:** Aumentar el número de puntos como consecuencia de una victoria o empate.

**SUPERIORIDAD:** Se produce cuando un equipo es claramente mejor y tiene mayor calidad o cuando el equipo rival pierde jugadores a causa de las amonestaciones.

**SUPLENTE:** Jugador que habitualmente no ocupa el once inicial (no es titular) y comienza los partidos en el banquillo.

**SUSPENSIÓN:** Sanción disciplinaria que se impone a un jugador, club o campo por infringir alguna normativa vigente.

### **Términos que comienzan por 'T'**

**TABLA:** Cuadro de clasificación de un campeonato, donde aparecen todos los equipos y para cada uno se detalla los goles a favor y en contra, los partidos ganados, perdidos y empatados y el orden que ocupan todos dentro del campeonato.

**TABLAS:** Se utiliza el término "tablas" cuando un partido acaba en empate. Esta expresión procede del mundo del ajedrez, donde se habla de "acabar en tablas" cuando ninguno de los rivales es capaz de ganar la partida.

**TACKLE:** Entrada a ras del suelo que se realiza con una pierna por delante de la otra para robar el balón al oponente, y que tiene riesgo de amonestación si no se realiza limpiamente.

**TACOS:** Piezas metálicas o de goma que sobresalen en la bota de fútbol y que sirven para que el jugador tenga un mayor agarre en el campo de juego y pueda tener un paso firme.

**TÁCTICA:** Conjunto de estrategias y filosofías de fútbol que se utilizan en los partidos. Generalmente las aplica el entrenador tras un estudio previo de las jugadas y estrategias del equipo contrario. Puede haber tácticas de ataque, con el objetivo de meter los goles, y defensivas, que persiguen evitar que el rival marque.

**TALENTO:** Aptitud y capacidad de un jugador para practicar este deporte.

**TANDA DE PENALTIES:** Serie de penaltis que se efectúan al final de un partido empatado y que se utiliza como último recurso para determinar qué equipo se considera ganador cuando el partido no puede acabar en empate. Son tandas de 5 penaltis por equipo y gana el equipo que más marque; en caso de acabar la tanda en empate, se continúa hasta que uno de los equipos falle su ronda y marque el rival.

**TANTO:** Gol.

**TAPONAR:** Cerrar la defensa de manera impresionante de tal forma que el rival no consiga avanzar con el balón o llegar a la zona defensiva.

**TARJETA:** Cartulina rectangular de color que utiliza el árbitro para indicar una amonestación a un jugador o miembro del equipo técnico.

**TARJETA AMARILLA:** Cartulina de color amarillo que muestra un árbitro a jugadores o miembros del equipo técnico por las diversas razones, generalmente por faltas al reglamento de carácter leve o moderado (ver reglas del fútbol). La acumulación de dos tarjetas amarillas supone una tarjeta roja o lo que es lo mismo la expulsión del terreno de juego. Asimismo la acumulación de cinco tarjetas amarillas en diversos partidos supone una sanción de una jornada sin poder jugar.

**TARJETA ROJA:** Cartulina de color rojo que muestra un árbitro a jugadores o miembros del equipo técnico por cometer faltas graves o por acumulación de dos tarjetas amarillas.

**TEATRO:** Se habla de teatro cuando un jugador simula una caída, una falta del rival o exagera demasiado cuando recibe una falta para que el árbitro penalice al rival. También puede ser sancionado si es muy descarado.

**TÉCNICA:** Habilidad en el manejo del balón. A mayor técnica mayor eficacia en las asistencias, los regates y de cara a puerta.

**TÉCNICO:** Entrenador.

**TELEESPECTADOR:** Aficionado que sigue un partido a través de la televisión.



**TEMPLE:** Se dice de los jugadores serenos que demuestran su valentía de forma segura.

**TEMPORADA:** Periodo de tiempo en el que se realiza una competición futbolística. Comprende desde el primer partido de un equipo hasta el último.

**TENER LAGUNAS:** Por "tener lagunas" se entiende cuando un equipo o jugador tiene carencias en varios aspectos del juego o de la visión del mismo.

**TENER LLEGADA:** Cualidad de un jugador o equipo para colocar el balón dentro del área contraria llegando desde atrás.

**TERCER PORTERO:** Portero que sucede al segundo portero en la plantilla de un equipo.

**TERRENO DE JUEGO:** Espacio destinado a la práctica del fútbol. Puede ser de hierba, tierra, cemento, parquet o césped artificial. Las medidas y las líneas de demarcación de las distintas zonas dependen de la competición que se dispute y vienen reflejadas en su reglamento.

**TESTARAZO:** Remate de cabeza fuerte, duro y contundente.

**TESTIMONIAL:** Adjetivo aplicado a un jugador que pasa desapercibido en un partido debido a su escasa participación en las jugadas.

**TETRACAMPEÓN:** Equipo que ha ganado 4 veces la competición de la que se está hablando.

**TIEMPO:** Cada uno de las dos partes de 45 min. En que se divide un partido de fútbol.

**TIEMPO AÑADIDO:** Tiempo supletorio que se añade al final de cada tiempo o mitad del partido para compensar las pérdidas de tiempo producidas en las detenciones del juego (faltas, amonestaciones, lesiones, etc.). También se le llama tiempo de descuento.

**TIEMPO MUERTO:** Pequeño descanso que se realiza durante un partido para descansar los jugadores y que el entrenador comunique información a los mismos respecto a la estrategia y táctica a seguir. En el fútbol no se realizan este tipo de paradas, pero en otros deportes como el fútbol sala, sí.

**TIJERA:** Suspenderse o lanzarse de costado y ejecutar un tiro en el aire con una de las piernas.

**TIJERETA:** Remate que se hace de espaldas a la portería. El balón se golpea cuando está en el aire (a la altura de la cabeza) con la misma pierna con la que se salta. Se trata de un tiro muy espectacular cuando el jugador marca.

**TIRARSE A LA PISCINA:** Simular una falta o exagerar una falta producida tirándose al suelo, generalmente cuando el jugador está dentro o cerca del área, para forzar al árbitro a que pite una falta o penalty.

**TIRARSE EN PLANCHA:** Lanzarse a golpear el balón de cabeza hacia adelante mientras se está en carrera. En ocasiones el jugador permanece unos instantes con el cuerpo casi en posición horizontal.

**TIRO LIBRE DIRECTO:** Dícese de cualquier reanudación del juego partiendo de balón parado a consecuencia de una falta o fuera de juego. El balón puede ser introducido en la portería directamente sin necesidad de un segundo toque.

**TIRO LIBRE INDIRECTO:** Dícese de cualquier reanudación del juego partiendo de balón parado a consecuencia de una falta por juego peligroso o por cesión al portero principalmente. Implica que el balón haya de ser tocado por al menos dos jugadores antes de entrar a puerta para que pueda darse como válido el gol.

**TITULAR:** Jugador que aparece habitualmente en once inicial de los partidos.

**TÍTULO:** Competición obtenida por un club.

**TOBILLERA:** Venda elástica con la que se sujeta el tobillo en algunas lesiones o dislocaciones.

**TOCADO:** Lesionado, resentido de una lesión.

**TOCAR:** Pasar el balón de forma fluida entre los compañeros, para evitar que el equipo contrario pueda hacerse con el balón.

**TOQUE:** Toque es sinónimo de pase. Se habla de jugar al toque cuando los jugadores se pasan el balón de forma rápida pero controlada, con pases generalmente cortos.

**TOQUES:** Serie de golpes que se le da al balón mientras está en el aire para evitar que se caiga al suelo. Cuando mayor calidad y técnica posee el jugador, mayor número de toques en el aire es capaz de dar.

**TORCEDURA:** Dislocación o lesión de un miembro, generalmente el tobillo.

**TORNEO:** Competición que se disputa mediante eliminatorias o de liguilla.

**TORNEO DE VERANO:** Competición de carácter amistoso entre uno o varios equipos en pre-temporada.

**TORRE:** Calificativo que se aplica a los jugadores altos y corpulentos que normalmente ocupan puestos defensivos (especialmente el central).

**TRAJE OFICIAL:** Uniforme distintivo de un equipo.

**TRANSFER:** Cambio legal de equipo por parte de un jugador.

**TRANSFERIBLE:** Jugador considerado por el equipo como transferible. Otro equipo puede comprarlo.

**TRANSFERIR:** Vender a otro equipo un jugador y sus derechos.

**TRANSFORMAR:** Marcar gol.

**TRANSICIÓN:** Jugar el balón desde atrás hacia los jugadores de ataque con poca velocidad.

**TRASPASAR:** Vender la titularidad y los derechos de un jugador a otro equipo.

**TRAVESAÑO:** Larguero. Barra horizontal que une los dos postes de la portería.

**TRIANGULAR:** Torneo jugado por tres equipos.

**TRIBUNA:** Espacio distribuido en gradas y normalmente cubierto en los estadios que ocupan los espectadores.

**TRICAMPEÓN:** Equipo que ha ganado 3 veces el torneo o campeonato al que se hace referencia.

**TRIPLETA ARBITRAL:** Conjunto formado por los tres árbitros que intervienen dentro del terreno de juego: el árbitro principal y los dos jueces de línea.

**TRIPLETE:** Consecución de 3 títulos o campeonatos en la misma temporada.

**TROFEO AL MÁXIMO GOLEADOR:** Premio que se concede al jugador que ha marcado más goles en una misma competición.

**TROFEO AL PORTERO MENOS GOLEADO:** Premio que se entrega al portero que menos goles ha recibido durante un campeonato.

**TRUEQUE:** Intercambio de jugadores.

**TÚNEL:** Hacer pasar el balón por debajo de las piernas del rival.

**TÚNEL DE VESTUARIO:** Pasillo común que comunica los vestuarios con el terreno de juego.

### **Términos que comienzan por 'U'**

**UNIFORME:** Traje oficial distintivo de un equipo, que es igual para todos los jugadores pertenecientes al él.

**UNO CONTRA UNO:** Enfrentamiento directo entre dos jugadores donde uno tiene la posesión del balón e intenta rebasar al contrario.

**UÑAZO:** Golpear el balón con la punta del pie. Este golpeo suele ser involuntario, habitualmente por error y es poco estético.

**UTILERO:** Persona encargada de cuidar y disponer el material de un equipo, como las camisetas, zapatos, pupos, balones, canilleras etc.

### **Términos que comienzan por 'V'**

**VARIANTE:** Cuando sale el jugador de un equipo y entra otro del mismo equipo.

**VASELINA:** Disparo suave con trayectoria muy curva que hace volar el balón por encima de uno o varios jugadores contrarios.

**VELOCIDAD:** Capacidad de un jugador para moverse con rapidez y desmarcarse de sus defensores. Normalmente los jugadores más rápidos ocupan puestos de ataque porque poseen una mayor capacidad de desborde y llegada al área. La velocidad de un jugador se mide con y sin balón.

**VENCER:** Ganar, derrotar al rival.

**VENDAJE:** Conjunto de vendas que porta un jugador como medida de precaución para evitar lesiones o para tapan una herida superficial.

**VÉRTICE DEL AREA:** Los vértices del área son las dos esquinas del área grande.

**VESTUARIO:** Es el lugar de encuentro antes de los partidos y durante el descanso.

**VETERANO:** Son los jugadores retirados que continúan relacionados con el mundo del fútbol y juegan a un en algún equipo de la serie A o B.

**VICEPRESIDENTE:** Cargo inmediatamente inferior al de presidente ocupado por una persona capacitada y autorizada para suplir al presidente en caso de ausencia.

**VICTORIA:** Triunfo, ganar un partido mediante la anotación de más goles que el equipo rival.

**VISIÓN DE JUEGO:** Capacidad que tienen los jugadores para observar la disposición de los compañeros y rivales sobre el terreno de juego y predecir cuáles serán sus siguientes movimientos.

**VISITANTE:** Equipo que juega en un campo que no es el suyo, generalmente van de viaje.

**VOLANTE:** Jugador (normalmente centrocampista) que jugara de manera de volante de carro, yendo hacia al frente y hacia los lados específicamente después de cruzar la media cancha contraria ya sea por la banda derecha o izquierda.

**VOLEA:** Golpe dado al balón en el aire justo antes de bote en el suelo.

**VOLEAR:** Golpear el balón mientras está en el aire para impulsarlo más aún.

### **Términos que comienzan por 'W'**

No hay palabras.

### **Términos que comienzan por 'X'**

No hay palabras.

### **Términos que comienzan por 'Y'**

No hay palabras.

### **Términos que comienzan por 'Z'**

**ZAGA:** Jugador o jugadores que actúan en último lugar. Normalmente hace referencia a la línea defensiva, compuesta por 3 o más jugadores que juegan alineados.

**ZAGUERO:** Jugador que ocupa parte de la zaga, en la última línea defensiva. Normalmente se denomina así al portero.

**ZANCADILLA:** Se trata de la acción de un jugador de cruzar la pierna entre las piernas del contrario para hacerle perder el equilibrio. Se entienden por zancadilla las acciones que pretenden derribar a un jugador utilizando los pies o las piernas.

**ZAPATAZO:** Disparo potente y duro, generalmente sin control, que se utiliza normalmente en los despejes para alejar el balón, aunque también es posible disparar a puerta así.

**ZONA ANCHA:** Parte central del campo de juego.

**ZURDAZO:** Disparo realizado con la pierna izquierda.

**ZURDO:** Jugador que acostumbra a tocar el balón con su pierna izquierda y suele ser más habilidoso con ella.