



Xuxuy: un deporte para el cuerpo

ARIÑEZ, Hector Daniel

[danielarie@yahoo.com.ar](mailto:danielarie@yahoo.com.ar)

CRUZ, Aldo Hugo



[aldohugocruz@gmail.com](mailto:aldohugocruz@gmail.com)

ESCOBAR GONZALEZ, Arturo Yamil:

[arturoegonzalez6@gmail.com](mailto:arturoegonzalez6@gmail.com).

**Resumen**



En Jujuy Argentina, surge la iniciativa de generar un espacio de práctica de Deportes Alternativos como una disciplina innovadora, en una primer instancia dentro de un club convencional, para brindar nuevas prácticas deportivas a la sociedad en general. Originalmente se propuso practicar Faustball (deporte Almenan, federado en Argentina), ante la imposibilidad de contar con un espacio físico adecuado, surgió la necesidad de adaptar las reglas y técnicas propias a una cancha del paddle. Dando paso a la creación de una nueva



forma de juego no convencional “XUXUY”: deporte grupal de hasta tres participantes, mixto, dinámico, participativo, favoreciendo el uso integral del cuerpo, con sentido cultural e histórico de la región.

*Origen de la XUXUY:* De manera que el prefijo *chi* equivale a *xi*, *ji*, *si*, en muchos casos. Como el nombre que analizamos aparece, aro con *x* inicial, ora



con *j*, y también con *s*, prefierese la forma *x* que es más general, que así cada cual podrá abundar en su sentido. Tratarse de una *x*, quizás catalana, con el sonido de *ch* francesa, o de la *x* castellana que tiene el valor de *j*, o también de la sibilante que más se ajustaba a la *x* valenciana o catalana. Adema conviene advertir que en varios idiomas indígenas la desinencia *pi* significa agua, rio, arrollo; y da origen a las formas *bi*, *xi*. De aquí se deduce que la vos chipi puede convertirse fácilmente en *xibi*, *xivi*, *jibi* y *sivi*, expresando siempre la idea



del arroyo, también tendrá perfecta correspondencia con la realidad geográfica de la región, bañada por dos ríos conocidos, el Grande y el Chico, hasta confundirse en un mismo en uno solo en el valle. Por otra parte, téngase presente que el vocablo *chipi*, tanto en el idioma del Cuzco como de otros americanos, quiere decir *chico*, *pequeño*, el cual, por aféresis, figura tan usada por los naturales, ha sido convertido en *chipi*. Es el caso del arroyo de Chpi-tin, Civi-tin y Chimi-nin de la provincia de Córdoba. Según la teoría expuesta el



topónimo *Xibi-Xibi* o *Xivi-Xivi*, puede interpretarse en el sentido de dos arroyos o dos ríos. Pero, si tal denominación quisiera aplicarse exclusivamente al río chico, podría entenderse de las dos pequeñas variantes que forman las cabeceras de dicho río. (Cap 11, “génesis del nombre Jujuy”).

Refiriéndose a la denominación *Xibi-Xibi*, el nombre que una de las versiones ya comentadas atribuye al río comarcano, aventura Horacio Caudillo una posible explicación. “En las lenguas quechua y aimara –dice- no existe el



sonido de la *b* que se cambia por la de la *p*, es decir que *Xibi-Xibi* sería una alteración de *Sipi-Sipi*. Y *sipi* en aimara tiene dos *significados*: según Bertonio (año 1612, Imp. de Juli Puebla) es caballete o punta que hay entre dos aguas o también la prolongación de una cordillera que se extiende mucho. La repetición de la palabra indica una afirmación de la misma o un aumentativo, es decir que *sipe-sipe* es “sipe” muy pronunciado. El Valle de Jujuy se caracteriza precisamente por “el caballete”, por “la punta de diamante” que forma la unión



del río de Humahuaca con el *Xibi-Xibi* cuyas aguas bajan de la prolongación enorme de la cordillera andina, siendo allí su bastón más soberbio la cumbre blanca del Chañi. (“Páginas de Bolivia”).

Pero de todas las opciones hasta aquí transcritas, por la misma índole de su interpretación indígena, la acertada exposición de motivos y el vasto conocimiento del tema, es sin duda la tesis que el mismo Horacio Carrillo formula basado en el origen del vocablo en el nombre del funcionario aborigen



intendente o *xuxuyoc*. “los españoles encontraron en este valle un funcionario incásico, el *Xuxuyoc* escribieron el nombre tal cual pronunciaban los aborígenes, representando el sonido de la *sh* por la *x*, como en Meshico: es la *s* “arrastrada” de los quechuas y de sus actuales descendientes.

Reglamentación

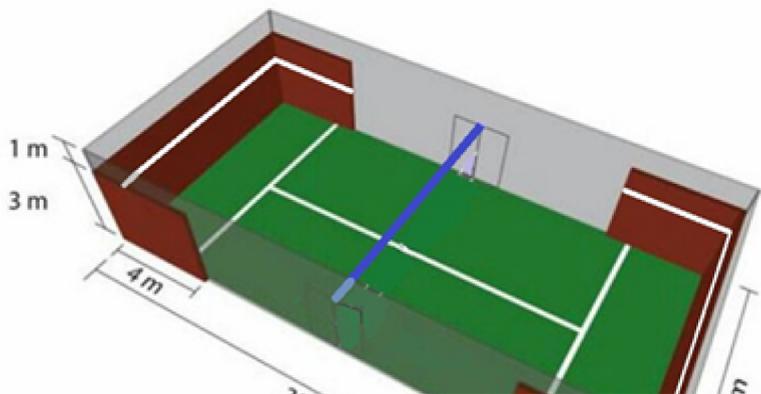
AREA DE JUEGO.



#### DIMENSIONES

El campo de juego es un rectángulo de 20 metros de largo por 10 metros de ancho (medidas internas).

Espacio libre: el espacio de juego libre debe medir un mínimo de 5 metros de altura a partir del suelo.





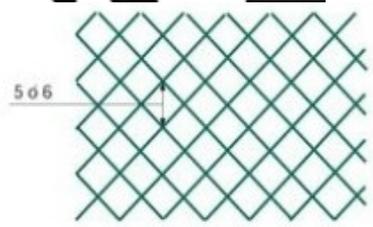
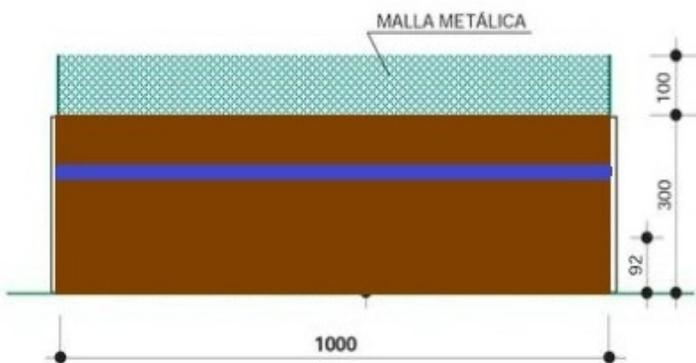
#### SUPERFICIE DE JUEGO.

La superficie debe ser plana, horizontal, uniforme y no debe presentar ningún peligro para los jugadores.

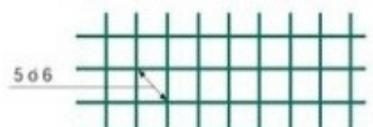
En canchas cubiertas, la superficie del campo de juego debe ser de color claro.



En canchas al aire libre se prohíbe las líneas marcadas con material sólido.



DETALLE MALLA METÁLICA





#### LINEAS DE LA CANCHA.

Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y que sea diferente al color del piso y al de cualquier otra línea.



Zona de delimitación

El campo estará delimitado por paredes material solido o alambrado; tanto la zona lateral como la zona de fondo.

Líneas de demarcación

Línea central: el eje de la línea central dividirá la cancha en dos campos de juegos iguales de 10 m x 10 m.



Línea lateral y de fondo se encuentra a 2 m de distancia desde el piso marcado la zona de puna (buena) y de barranco (mala)

ZONAS Y AREAS.

Zona de saque



La zona de saque es un área de 10 m de ancho y 4m de largo.

Lateralmente está limitada por las paredes o zona de contención.

Zona de sustitución



La zona de sustitución está limitada por una línea de demarcación de 0.50 cm de distancia de la línea media, así también los cambios de jugadores serán al momento de la pelota muerta con previo aviso al árbitro.

RED Y POSTES.

ALTURA DE RED.



Ubicada verticalmente sobre la línea central, se ubica una red cuyo borde superior se coloca a una altura de 2m.

La altura de la red se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red debe ser exactamente la misma y no debe exceder en más de 2 cm reglamentariamente.

ESTRUCTURA



La red mide 10 cm de ancho por 10 m de largo y está hecha de malla.

## PELOTAS

### CARACTERISTICAS

La pelota debe ser esférica, hecha con una cubierta de cuero flexible o material sintético, debe medir 58 a 60 cm de circunferencia y tener un peso de 260 a 280 gr aproximadamente.



Participantes

REGLA EQUIPO.

COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Un equipo puede estar compuesto por un máximo de 6 jugadores.



*En este deporte no existe un jugador capitán sino un capitán el cual será seleccionado por el equipo y asistirá desde afuera del campo.*

#### UBICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES.

Los jugadores que no estén jugando estarán ubicados fuera del campo de juego en la banca de su equipo. El capitán del equipo debe estar sentado en la banca, pero puede abandonarla temporalmente.



## INDUMENTARIA

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón deportivo, medias y zapatillas o descalzos.

El diseño y color de las camisetas deben ser uniformes y limpios para todo el equipo.



Las camisetas de los jugadores pueden estar numeradas de 0 al 99 o con un máximo de 3 letras en mayúsculas.

El número debe tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y un mínimo de 20 cm de altura en la espalda. La cinta que forma el número debe tener un mínimo de 2 cm de ancho.

RESPONSABLE DE LOS EQUIPOS



El capitán del equipo será responsable para la conducta y disciplinas de los miembros de su equipo.

CAPITAN.

DURANTE EL PARTIDO



El capitán del equipo actúa como capitán de juego estando fuera o dentro del campo. Cuando la pelota está “muerta” solo el capitán tendrá derecho de hablar.

Para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Si el capitán no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede protestar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que



se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en la hoja del encuentro al terminar el partido.

Para solicitar tiempos de descanso y sustituciones.

Forma de Juego

PARA ANOTAR UN "RUMI", GANAR UNA APACHETA Y EL ENCUESTRO.



RUMI

Un equipo marca un RUMI: cuando la pelota realiza dos botes en la zona viva de impacto.

Cuando el equipo contrario comete una falta.

Cuando el equipo oponente recibe una sanción.



## FALTAS

Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas.

Faltar el respeto a cualquier integrante del equipo, adversario o árbitros.

PARA GANAR UNA "APACHETA":



Una apacheta es ganada por el equipo que primero anote 13 rumis, con una ventaja mínima de 2 rumis.

PARA GANAR EL PARTIDO

El partido es ganado por el equipo que gane tres apachetas.

ESTRUCTURA DE JUEGO



#### SORTEO:

Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y que lado de la cancha ocupara en la primer apacheta.

El sorteo es realizado en presencia de los capitanes de los equipos.



El ganador del sorteo elige una de las dos opciones: derecho a sacar o elegir cambiar de posición en la cancha.

#### SITUACIONES DE JUEGO

La pelota está en juego desde el momento del golpe de saque es autorizado por el árbitro.



Pelota mala: una pelota es considerada cuando:

Al realizar el saque la pelota pasa por debajo de la red.

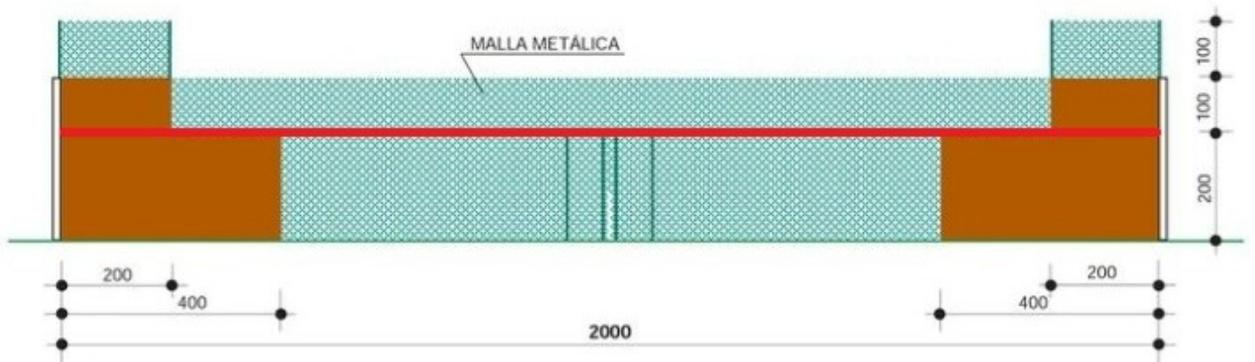
Al realizar el saque la pelota toca la red.

Se realiza el saque con los pies.

La pelota impacta en zona prohibida de saque.



PELOTA FUERA: la pelota solo estará afuera en el caso de que salga de la zona superior de impacto.





## JUEGO CON LA PELOTA

Cada equipo tendrá derecho a un máximo de tres toques para regresar la pelota teniendo en cuenta que en cada golpe la pelota puede realizar un bote. Si se realiza más de tres golpes se considera falta y automáticamente pierde el punto.



No se considera falta por cuatro golpes en el caso que la pelota toque el bloqueo y se inicie los tres toques hábiles.

#### TOQUES CONSECUTIVOS

Un jugador podrá realizar dos golpes consecutivos cuando el primer toque impida la llegada de otro jugador con la obligación de pasar la pelota al campo contrario en el segundo todo.



## TOQUES SIMULTANEOS

Un jugador podrá realizar un toque simultáneo (con dos manos) en el caso que la pelota se dirija al rostro o a los genitales.

En el caso de que dos jugadores realicen un toque simultáneo se considera doble golpe, lo cual el siguiente jugador deberá pasar la pelota.

## CARACTERISTICAS DEL TOQUE



La pelota puede golpeada con:

Antebrazos: este golpe se realiza para realizar un saque, recibir o pasar la pelota siempre y cuando el puño este cerrado.

Palma de la mano: se podrá realizar esta acción como golpe de último recurso.



Pies: se podrá realizar golpes con los pies como último recurso para salvar una pelota viva, teniendo en cuenta que impacto de la pelota no debe pasar la pelota al otro campo

FALTAS EN EL TOQUE DE LA PELOTA

Cuatro toques: un equipo realiza cuatro toques antes de devolverla la pelota.



Realizar dos golpes en una misma jugada antes de devolver la pelota. Cada jugador solo podrá tocar la pelota una vez antes de devolverla. Por ejemplo: un jugador recibe el saque, el mismo deberá apartarse de la jugada para darle lugar de acción a sus compañeros, una vez que la pelota es devuelta el jugador puede volver a tocar la pelota ya sea en el bloqueo o cualquier otra situación.

PELOTA EN LA RED



La pelota se debe devolver por encima de la red. En el caso de realizar un ataque cruzado la pelota debe pasar por encima de la red e impactar en la zona buena.

#### PELOTA QUE TOCA LA RED

Una pelota que cruza no puede tocar la red en ninguna circunstancia.



FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

Un jugador toca la pelota o un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque de este último.

#### SAQUE

El saque se realiza de la zona de 4 metros. De posición de parado, impactando la pelota con el puño cerrado.



Saque cruzado: se realiza el saque de arriba con el puño cerrado, en diagonal impactando en la zona buena.

#### GOLPE DE ATAQUE

Durante el golpe de ataque, se permite el toque suave si el contacto es limpio y la pelota no es acompañada o retenida con la mano. Teniendo en cuenta que el atacante no podrá saltar al momento de realizar un remate.



## RESUMEN DE REFERENCIAS

Rumi igual a un punto: el nombre inca de las rocas. Un término geológico quechua es "rumi" que significa roca o piedra. Apacheta igual a un Set:Montículo de piedras, a manera de altar, erigido en honor a la PACHA MAMA. Se lo encuentra comunmente en el noroeste argentino y en Perú y Bolivia. En este último país le denominan apachita y son preferentemente de



color blanco. Ante la apacheta los indios dejan sus ofrendas y piden que se aparten las desgracias (chiknis) de su camino y salud para seguir viaje.

#### Conclusión

El objetivo de este deporte es insertar a la actividad física a toda aquella persona que este predispuesta a realizar una nueva experiencia motriz utilizando una combinación que no se han realizado en otras acciones lúdico



deportivas sin tener en cuenta la morfología, con el fin de mejorar la salud mediante un deporte no convencional el cual presenta variadas posibilidades al momento de realizar el mismo.

Se busca desarrollar un juego con reglas simples y precisas para así darle total fluidez al momento de practicarlo.



Dicho deporte está en etapa de investigación ya que se sigue trabajando sobre las múltiples posibilidades motrices para mejorar y poder brindar un deporte confortable.

Al momento de la práctica deportiva se observa una mejora en el rendimiento óculo-manual, de la misma manera el sujeto puede dar claros avances en el desarrollo holístico, obteniendo la facilidad de descubrir el lado hábil y estimula



su contraparte, en síntesis, los beneficios de la práctica del XUXUY son los siguientes:

- Agudiza la noción temporo- espacial.
- Incentiva el cálculo lógico matemático a través de la toma de decisiones hacia dónde dirigir el balón en el cálculo de las trayectorias.



De esta manera se fortalece el vínculo entre los jugadores creando confianza y afinidad, se puede observar un claro aumento en el autoestima y una estimulación en el juego limpio, acentuando una actividad participativa más que competitiva basada en la idea que cada jugador no tiene una función específica en cada puesto, teniendo en cuenta que una mayor utilización de movimientos básicos en contraposición de movimientos con técnicas complejas.



| Bibliografía: |

Sitio web

Recuperado

de:

[http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/98825/Monitor\\_11328.pdf?sequence=1](http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/98825/Monitor_11328.pdf?sequence=1)



Recuperado

de:

<http://federacionargentinadefautball.blogspot.com.ar/2009/05/reglas-del-juego.html>