

Estructura básica de un reglamento para el Juego de Manos: un método de combate alternativo

Basic structure of a regulation for Game of Hands: an alternative combat method

Walner Yon Abadía Córdoba

Tecnólogo en Entrenamiento Deportivo. Integrante del Semillero de Investigación SEMSALUD. Centro de Servicios de Salud, Servicio Nacional de Aprendizaje SENA – Regional Antioquia. [wyabadia@misena.edu.co](mailto:wabadia@misena.edu.co)

Maritza Elena Turizo Arzuza

Doctora en Ciencias de la Educación, Magíster en Docencia e Investigación Universitaria. Instructora SENNOVA, Líder del Grupo de Investigación Ciencia, Tecnología e Innovación en Salud (CITEISA). Centro de Servicios de Salud, Servicio Nacional de Aprendizaje SENA– Regional Antioquia. mturizoa@sena.edu.co

Resumen

Este artículo es el resultado de un proyecto de investigación enfocado a estructurar un reglamento para el método de combate “Juego de manos”, a partir de las características técnicas propias de sus distintas modalidades. Se desarrolló un estudio descriptivo con alcance propositivo, mediante un diseño de estudio de casos que acudió al método inductivo. La información se obtuvo a través de la consulta documental, la exploración audiovisual, el diálogo con expertos y la observación directa a jugadores empíricos. El alcance de los objetivos permitió la definición de tres modalidades de competición: combate abierto con la sub modalidad relevo, combate cerrado y combate cerrado con palo. Todas ellas coinciden en la técnica de defensa (alta, media y baja), aunque el combate cerrado con palo se diferencia en la guardia y en el ataque y además, no utiliza implementos de protección para las manos. Igualmente, se establecieron las características del escenario: medidas y delimitación por colores y algunas normas básicas de puntuación. Se concluye que los requerimientos de cada modalidad demarcan los gestos técnicos y las reglas de competencia para el Juego de manos.

Palabras clave: Gesto técnico, juego de manos, método de combate, modalidad de competición, reglas de competencia.

Abstract

This paper is the result of a research project focusing on structuring a regulation for the combat method named “Game of Hands”, from the technical characteristics of its different modalities. A descriptive study with a propositional scope was developed, through a case study design that used the inductive method. The information was obtained by documentary consultation, audiovisual exploration, dialogue with experts and direct observation of empirical players. The scope of the objectives allowed the definition of three competition modes: open combat with the relay sub mode, close combat and close combat with a stick. All of them coincide in defense technique (high, medium and low), although close combat with a stick differs in guard and attack and also does not use protective implements for the hands. Likewise, the characteristics of the scenario were established: measurements and delimitation by colors and some basic scoring rules. It is concluded that the requirements of each modality demarcate the technical gestures and the competition rules for Game of Hands.

Keywords: Technical gesture, game of hands, combat method, competition modality, competition rules.

Artículo resultado del proyecto “Estructura básica de un reglamento para el método de combate Juego de Manos” (01 de septiembre de 2018 – 31 de agosto de 2020), ejecutado con el aval del Grupo de Investigación Ciencia, Tecnología e Innovación en Salud (CITEISA) Autor principal. Contacto: Cel. 3147227216

Introducción

Ante una serie de conflictos que se materializan en hechos de violencia en todo el mundo, y especialmente en Colombia, hoy día se requiere educar para una cultura de reconciliación y paz. No hay que olvidar que el ser humano tiene una dimensión social, y como tal, debe estar preparado para sostener adecuadas relaciones interpersonales.

En esa misma dirección, los practicantes de un deporte o método de combate deben aplicar el juego limpio, puesto que “incluso, la satisfacción de la victoria debe estar legitimada por el código mismo del juego y por una moral del honor y del fair-play” (1). Todo ello, a partir de normas claras y precisas, fundamentadas en valores, como forma de garantizar mecanismos de diversión en paz y armonía para una sana convivencia, apreciando la vida y respetando los derechos y la dignidad de todas las personas.

Dada esa preocupación, se realizó una exploración documental y testimonial, a través de la cual se logró identificar que en las zonas rurales de la costa atlántica colombiana, y específicamente, en San Bernardo del Viento (Córdoba), en el siglo pasado se practicó un método de combate que alcanzó gran popularidad, al cual se le denominó Juego de Manos (JM).

En líneas generales, es un método de combate entre dos participantes que, con habilidad y destreza, llevan un continuo flujo de movimientos controlados y coordinados. Consiste en una competencia en un espacio reducido, que se caracteriza porque cada jugador ataca y defiende desde su propia zona de juego, sin perseguir al otro. Aunque se supone que esta práctica debe realizarse en el marco de la no agresión física, verbal, o psicológica hacia el rival, esto no siempre se cumple porque los jugadores no tienen una referencia de normas o reglas de competición. Es así como antes del planteamiento de este proyecto, no existía un reglamento para el JM. Por tal motivo, la pregunta

problema que se formuló fue: ¿Cuál es la estructura pertinente a un reglamento para el método de combate “Juego de manos”, teniendo en cuenta sus características técnicas en distintas modalidades?

En coherencia con el interrogante formulado, el objetivo general del proyecto fue estructurar un reglamento para el método de combate “Juego de manos”, a partir de las características técnicas propias de sus distintas modalidades.

Por lo tanto, frente a la necesidad de aplacar los actos violentos y evitar lesiones graves en los competidores, se propuso un modelo de competencia regulado, donde no gana el que más lesione, sino quien mejor sincronice sus movimientos y toque más veces el cuerpo del contrincante, en las zonas permitidas.

Metodología

En función de la ruta de investigación, se definió un proyecto de nivel descriptivo con alcance propositivo. Asimismo, se aplicó un diseño de casos, demarcado por el método inductivo, razón por la cual, se observó a jugadores empíricos y se sistematizaron técnicas y movimientos de defensa y ataque, entre otros aspectos que quedaron incluidos en la estructura base del reglamento de competición.

Como población de interés, se tuvo a todos los conocedores y practicantes del Juego de manos en San Bernardo del Viento (Córdoba, Colombia). Para la recolección de información, se tomó una muestra intencional (no probabilística) conformada por cinco casos de jugadores adultos del género masculino.

En correspondencia con los objetivos específicos, la ejecución del proyecto cubrió tres fases metodológicas, con sus respectivas técnicas de recolección de información:

*

Definición de modalidades de competición. Esto se logró a través de consulta documental (materiales en formato texto y multimedia, relacionados con deportes de combate como taekwondo, karate y boxeo).

Caracterización del gesto técnico por modalidad. Para esto, se realizó observación directa a practicantes espontáneos de JM. Además, se acudió a conversatorios con personas conocedoras de este método de combate, lo cual se complementó con la exploración de vídeos de juego de manos canarios.

Establecimiento de normas básicas de competición. En esta fase se aplicó la consulta documental enfocada a reglamentos de deportes de combate afines al JM.

Los componentes del diseño metodológico son observables en la figura 1.



Figura 1. Esquematación del diseño metodológico, elaborado por los autores.

Resultados

3. Este ítem está organizado en función de los objetivos específicos del proyecto, a saber:

* Definir las modalidades de competición del método de combate Juego de Manos.

* Caracterizar el gesto técnico, según las modalidades planteadas en el Juego de Manos.

Establecer las normas básicas de competición para cada modalidad de Juego de Manos.

3.1 Modalidades del Juego de manos.

Establecer las normas básicas de competición para cada modalidad de Juego de Manos.

La consulta documental y empírica permitió definir tres modalidades de combate: combate abierto, combate cerrado y combate cerrado con palo.

3.1.1 Combate abierto.

Respecto al patrón de movimiento, se mantiene una respuesta motriz pausada. En el momento del combate, únicamente compiten dos; gana el competidor que quede con mayor puntaje en los tres rounds. En relación con los tiempos dados, los jugadores procuran economizar los esfuerzos, esperando el momento oportuno para aplicar las acciones técnicas. Asimismo, se trata de aprovechar los espacios y romper la conexión técnica.

Una variante de esta modalidad es el combate abierto en relevo, que exige un equipo compuesto por tres integrantes que luchan cada uno un round. En ambos casos, se aplican técnicas defensivas y ofensivas con manos y pies. Gana el equipo que quede con mayor puntaje.

Esta modalidad, con sus variantes, está más ligada a las tradiciones marciales, por los movimientos libres, las zonas a tocar para marcar los puntos y la manera de atacar.

3.1.2 Combate cerrado.

Los participantes luchan en pareja, empleando manos y pies para entrar en combate. Establecen un previo acuerdo por turno, y gracias a esto, llevan un flujo de movimientos controlados y coordinados. Ambos halan para el mismo lado; no hay rivalidad. La clave es no perder la sincronización, mientras aplican técnicas defensivas y ofensivas.

Como patrón de movimiento, se mantiene una respuesta motriz continua. En un tiempo constante, los jugadores ejecutan acciones sincronizadas; intentando conservar el espacio y permanecer sin romper la conexión técnica. Después de lanzar un ataque, se realiza un bloqueo y después de cada bloqueo, un nuevo ataque.

3.1.3 Combate cerrado con palo.

Presenta el mismo patrón de movimiento que el combate cerrado. Los competidores luchan en pareja, pero utilizan un palo corto para entrar en competencia y ejecutar un flujo de movimientos controlados y coordinados, de manera sincronizada.

Se estipula que el madero mida 76 cm de largo y 3 cm. de ancho y se divide en dos partes iguales: azul para defender y rojo para atacar. Como medio de protección, los jugadores deben usar casco, pechera y protector de pies.

A continuación, en la figura 2 se ilustra, desde la práctica, cada modalidad del juego de manos.



Combate abierto



Combate cerrado



Combate cerrado con palo



Figura 2. Modalidades del Juego de Manos.

3.2 Gestos técnicos según modalidad.

Con base en la observación directa a practicantes espontáneos de JM, la exploración de vídeos de juego de manos canarios y los diálogos sostenidos con expertos conocedores de métodos y deportes de combate, se identificaron las características técnicas de cada modalidad y las diferencias entre una u otra.

Combate abierto y combate cerrado. Comparten el mismo arsenal técnico respecto a las acciones de manos y pies.

Posiciones: Posición natural listo o preparado, guardia adelantada, guardia atrasada.

Desplazamientos: Desplazamiento diagonal, en giro con el pie atrasado, en giro con el pie adelantado, cambio de ángulo.

Defensa: Por fuera, por dentro, baja con el pie.

Toques con las manos: Por dentro, mano por fuera, mano directa.

Toques con los pies: Frontal, circular, lateral, con el borde interno del pie

Implementos: Manoplas, guantes, casco, pechera y protector de pies.

Combate cerrado con palo.

Posiciones: De agarre, natural listo o preparado, guardia adelantada, guardia atrasada.

Desplazamientos: Diagonal, en giro con el pie atrasado, en giro con el pie adelantado, cambio de ángulo.

Defensa: Alta, por fuera, media por dentro, media, baja.

Toque con el palo: vertical, horizontal, de revés, medio, hacia abajo

De lo expuesto, se deduce que las tres modalidades coinciden en la técnica de defensa (alta, media y baja).

En relación con el combate abierto y su variante relevo, se destaca la aplicación de técnicas defensivas y ofensivas con manos y pies. Por su parte, la modalidad combate cerrado con palo se diferencia en la guardia y en el ataque y en especial, por el uso de un madero corto y la falta de protectores en las manos, aunque sí requiere de casco, pechera y protector de pies, como en las otras dos modalidades.

3.3 Normas básicas de competición.

Desde este trabajo, se logró trazar para el método de combate “Juego de manos”, un esquema sobre las características del escenario, y algunas normas básicas de competición, en correspondencia con las modalidades definidas previamente, sobre todo en alusión a la distribución de los tiempos, puntajes y penalización.

En este punto, se aclara que todas las modalidades compiten sobre un mismo escenario y tienen la misma duración y número de rounds, pero al momento del combate, hay algunas reglas específicas de cada modalidad.

En ese orden de ideas, para combate abierto (individual y con relevo), los encuentros se ganan cuando se quitan los puntos al tocar las partes indicadas del cuerpo del contrincante. Para la modalidad combate cerrado y cerrado con palo, se requiere evitar cometer faltas, que son las que hacen que los equipos pierdan la sincronización.

Escenario de competición.

Medidas: 2.20 m. de largo por 1.50 m. de ancho.

Configuración: Tal como se observa en la figura 3, el escenario de competición está formado por dos lados (azul y rojo); en la mitad hay una línea de color blanca que representa zona de peligro. Las dos zonas comparten una línea de color amarillo que representa la zona de distancia. Hay una valla que divide en dos el área de juego; la altura de la misma debe estar acorde con la categoría de los competidores, definidas según edad, estatura y contextura.

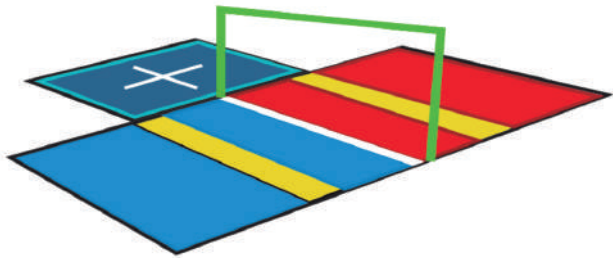


Figura 3. Escenario de competición (Juego de Manos).

Mesa de control. Su primer integrante es el árbitro de campo, que debe estar ubicado en el cuadro de color azul para estar atento de las acciones de los jugadores; durante el combate, pues al igual que en la lucha libre, tiene el deber de hacer, con apoyo de los demás integrantes de la mesa de control, “el seguimiento de cada combate con mucho cuidado y la evaluación de las acciones de los luchadores de manera que los resultados registrados en las planillas del juez y del presidente de colchón reflejen con precisión el desarrollo del combate mencionado” (2). Completan este equipo, un coordinador, un cronometrador, dos anotadores de campo, un equipo de asistencia médica y un equipo de audiovisuales (figura 4).

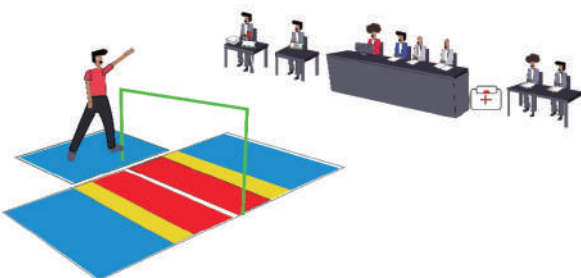


Figura 4. Árbitro y mesa de control.

Duración y número de rounds. El combate dura 3 rounds, con 2 minutos de duración cada uno y 1 minuto de descanso. Cada round empieza con 10 puntos. El que termine los 3 rounds con menos puntaje pierde el combate. Si al terminar el encuentro hay un empate, se da un round adicional, con duración de 1 minuto.

Valor de las zonas de toques. 1 punto en zona alta, 2 puntos en zona media y medio punto en zona baja.

Faltas. Algunas varían según la modalidad de combate, y de acuerdo con la gravedad de las mismas, se clasifican en tres niveles.

Faltas de nivel 1. El árbitro de campo puede detener el combate y hacer el llamado de atención a los jugadores, de acuerdo con los siguientes comportamientos:

Si los jugadores sacan el balón de la zona amarilla, el árbitro le indica distancia. Si persiste por tres veces, muestra la tarjeta blanca para quitar 1 punto a los infractores.

Si ambos jugadores están sin acción técnica; el árbitro suena el silbato y muestra la tarjeta blanca para quitar 1 punto a los infractores.

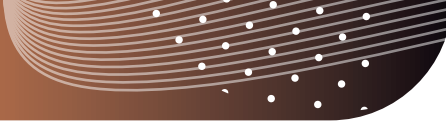
Faltas de nivel 2. Cuando se presenta este tipo de faltas, el árbitro de campo puede detener el combate. Las principales infracciones de este nivel son:

Tocar la valla de contención o pasarla por debajo, con la cabeza.

Sacar uno o los dos pies de su área, hacia atrás o a los lados.

Al invadir el terreno ajeno se pierden 2 puntos.

En el combate cerrado, se sancionan las pausas durante la sincronización y la falta de soltura técnica. En tal caso, el árbitro suena el silbato y muestra la tarjeta amarilla para quitarle 2 puntos al infractor



Faltas de nivel 3.

Si hay un contacto excesivo o un jugador finge que le han dado un toque fuerte.

Si uno de los jugadores está hablando, discutiendo o provocando al otro jugador durante el juego, perderán 3 puntos.

Si ataca con técnicas que no aparecen en el arsenal técnico o si ataca en lugares no permitido se le quitarán 3 puntos.

Si uno de los jugadores hace gestos groseros pierde 3 puntos. Si persiste en seguir cometiendo las faltas será descalificado.

4 Discusión

En el marco de la revisión teórica que respalda esta investigación, se identificó que el entrenamiento es el soporte de la preparación deportiva, dado que implica una serie de ejercicios directos, que no se limitan a ejercicios prácticos, sino que incluyen una preparación teórica especial, que acompaña y traza el camino de la práctica. En ese sentido,

Son tantas las variables que hay que controlar en el deporte, que la toma de decisiones sobre qué, cuándo, cómo y para qué entrenar, tiene su más alto nivel de expresión. De ahí, que conocer los indicadores o puntos clave de rendimiento de una modalidad deportiva y disponer de las herramientas necesarias para dar la mejor respuesta en cada momento, hace que la planificación y estructuración del entrenamiento sea un proceso dinámico, complejo y, a su vez, difícil de dominar. (3)

Tomando como base ese planteamiento, cabe anotar que, “el deporte se define como contraposición al juego, estando constituido por una serie de reglas que regulan la competición y ligado a la necesidad de competir bajo unas reglas establecidas y reguladas habitualmente por estamentos superiores” (1).

He allí que según Hernández Moreno (2010) (4), el reglamento es una de las partes constitutivas del deporte en general. Este se entiende también,

como un conjunto de Reglas oficiales o reglas básicas del juego. Sanciona oficialmente las acciones que ocurren durante el juego. En los juegos deportivos, la figura del árbitro vela por el cumplimiento del reglamento. Definen el juego legal o ilegal. Éste es primer nivel de normatividad que normalmente se toma en consideración al referirse al caso de normatividad más obvio: en el juego hay acciones permitidas y otras que están sancionadas. (5)

De manera específica, “Huzinga (1972) en su interpretación cultural del juego, dice que cualquier tipo de juego, no se constituye, no se instaura, aunque sólo sea fugazmente, sin unas reglas explícitas” (4).

En referencia a los deportes formalizados, la mayoría empezó como juegos tradicionales, a pesar de que el juego es “una actividad que no tiene ningún fin más allá que la diversión, donde no tiene porque existir la competición, siendo más abierto, libre y creativo. Es una actividad no regulada por las federaciones deportivas, por lo que las reglas pueden variar al gusto de los practicantes” (1).

No obstante, “en la actualidad, los cambios en el estilo de vida, el fenómeno de la globalización y el surgimiento de un ocio pasivo asociado a las tecnologías han instaurado una fuerte tendencia al olvido de multitud de juegos motores de antaño, que en poco tiempo han ido quedando aletargados en la memoria de nuestros mayores. Otros juegos más afortunados han sobrevivido al declive gracias a su proceso de deportivización” (6).

En tal medida, es clave seguir explorando las tendencias lúdicas y deportivas emergentes.

Desde esa óptica, se halló que los juegos tradicionales con las manos y palos en España guardan una relación directa más con la defensa personal que con la exhibición; se trata de no dejar jugar y bloquear el juego del otro (7). En ese punto se aclara que:

a través de su sistema de defensa personal se desarrollan en base a cuatro modalidades diferentes: juego de manos, juego del palo estilo Lucio, juego del palo chico y juego del palo corto o escondido. (...) La mejor forma de defensa personal es la combinación del palo con el juego de manos. El palo chico es de unos 75-80 centímetros y el corto o escondido, de 35-40 cm. Estas dos modalidades constituyen para el maestro el centro de mayor atención e interés en el desarrollo de su actual escuela. (7)

En relación con las Artes marciales y Deportes de Combate (AM&DC), la investigación reseñada avala que:

los procesos ofensivos y defensivos no solamente coexisten potencialmente en cada uno de los oponentes, de forma permanente, sino que también cada uno de los contrincantes representa para el otro una potencial diana (en diferentes áreas corporales), a la vez que se asumen como el origen potencial de una acción de ataque. De este modo, el combate evoluciona en una lógica de transición dual sobre la cual la posible intencionalidad ofensiva de la guardia de uno de los oponentes potenciará la ruptura de este equilibrio dialéctico a través de la ejecución de una o más acciones de finalización (y, en consecuencia, el eventual recurso a las acciones de neutralización por parte del otro, intentando así evitar el éxito del oponente que ataca y la realización de una acción de contraataque o de anticipación). (8)

En esa perspectiva, a semejanza de otros deportes como la esgrima, en el método de JM, los dos adversarios intentan tocarse, y evitar que los toquen. Es clave la agilidad física y mental, con base “no en la fuerza bruta sino en la habilidad y la destreza” (9).

En este punto, es preciso referirse al papel que cumple la técnica de defensa y ataque en el JM:

La guardia, a través de sus manifestaciones de expansión o contracción, estimula a la vez la atención selectiva de índole ofensiva (búsqueda y selección del momento oportuno para el ataque) y la de índole defensiva (y contraofensiva). En esta línea, podemos observar que una determinada guardia puede indicar

la existencia de un proceso más ofensivo, así como, simultáneamente, una actitud luctatoria de expectativa que se manifiesta a través de la apertura de áreas con mayor potencial de acción, invitando al oponente a atacarlas. (8)

En coherencia con lo expresado, las técnicas de ataques de los participantes en JM se desarrollan sin actos violentos, pues se trata de un juego que busca la derrota del oponente sin que haya maltrato físico. La finalidad del jugador debe centrarse en imponer su superioridad con una serie de habilidades y destrezas como la reacción, la concentración, y la coordinación.

A ese respecto, se pretende cambiar la actitud de los practicantes de este método de combate, y evitar que suceda como con el kickboking, donde en lugar de priorizar la educación en valores, los entrenadores y aprendices suelen valorar “muy positivamente la práctica de este deporte como defensa personal” (10). Se destaca así, que “a pesar de su tratamiento educativo, el aprendizaje de las técnicas de kickboxing parece dar confianza y seguridad a sus practicantes, lo cual no deja de ser un interesante efecto positivo” (10).

Finalmente, para la estructuración del reglamento del Juego de manos, se acudió a algunos modelos de deportes de combate. Por ende, principalmente en lo que respecta a las faltas, se tomó como modelo el reglamento de lucha libre, que en el capítulo 9° aborda las prohibiciones y técnicas ilegales, algunas de las cuales enuncian a continuación:

Artículo 48 – Prohibiciones generales

Los luchadores tienen prohibido:

- Jalar el cabello, las orejas, los genitales, pellizcar la piel, morder, retorcer los dedos de las manos y de los pies etc. y, en general, realizar cualquier acción, gesto o agarre con la intención de torturar al adversario o hacerlo sufrir para obligarlo a rendirse.
- Patear, dar cabezazos, estrangular, empujar, aplicar agarres que pongan en peligro la vida del oponente o le cause fracturas o luxación de las extremidades, pararse sobre los pies del adversario o tocarle la cara al mismo entre las cejas y la boca.



- Meter el codo o la rodilla en el abdomen o estómago del adversario, realizar cualquier torsión con la intención de causar sufrimiento o sujetar al adversario por la trusa. (2)

Esto último se aplicaría en el JM, para el uniforme o vestimenta de combate, pero además, se incorporaría la norma de no hablar durante el combate.

5 Conclusiones

Una vez concluida la investigación, se obtuvo que el Juego de Manos incluye tres modalidades: combate abierto con la sub modalidad relevo, combate cerrado y combate cerrado con palo. Todas ellas coinciden en la técnica de defensa (alta, media y baja). El combate cerrado con palo se diferencia en la guardia y en el ataque y, además, utiliza un palo corto. Como implementos de protección, se propone el uso de manoplas para el combate abierto, guantes para el combate cerrado, y manos desnudas para el combate cerrado con palo. Adicionalmente, se establecieron las características del escenario (medidas y delimitación por colores) y se trazaron normas básicas de puntuación, según requerimientos de cada modalidad.

En el combate abierto, únicamente luchan dos competidores entre sí. Gana el competidor que quede con mayor puntaje en los tres rounds. Una variante es el combate abierto en relevo, donde hay un equipo compuesto por tres integrantes que luchan cada uno un round. Gana el equipo que quede con mayor puntaje. En ambas submodalidades, los jugadores aplican técnicas defensivas y ofensivas con manos y pies.

Respecto al combate cerrado, los competidores luchan en pareja (ambos halan para el mismo lado; no hay rivalidad). La clave es no perder la sincronización entre ellos, mientras aplican técnicas defensivas y ofensivas con sus manos y sus pies.

Por último, el combate cerrado con palo es igual al combate cerrado, con la diferencia de que se utiliza

una especie de madero corto.

Respecto a la caracterización del gesto técnico por modalidad: en el combate abierto prima la guardia adelantada y atrasada, los desplazamientos (diagonal, circular, cambio de pies), las técnicas con la mano (abierta: por dentro, por fuera y directa), defensa (alta por dentro y por fuera, media por fuera y por dentro y baja quitar el pie), patadas en acción (frontal, circular, lateral). Los jugadores llevan manoplas, casco, pechera, protector de pies.

El combate cerrado se caracteriza por la guardia adelantada y atrasada, los desplazamientos cortos, las técnicas con la mano abierta, puño cerrado, defensa (alta, media y baja), patadas en acción (frontal, circular, lateral). En cuanto a la técnica e implementos del combate cerrado con palo, son los mismos del combate cerrado, pero sin guantes, para agarrar mejor el madero. El palo se divide en dos partes iguales; azul para defender y rojo para atacar, mide 76 cm de largo.

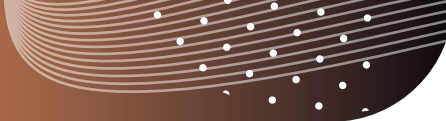
Por último, se establecieron las normas básicas de competición. Se determinó así, que el área de juego debe medir 2,20 m. largo por 1.50 m. de ancho, con una valla intermedia. Los encuentros son de 3 rounds por 2 minutos de duración cada uno, con 1 minuto de descanso.

Al inicio del combate, cada jugador cuenta con 10 puntos; el jugador que termine los 3 rounds con menos puntaje pierde el combate, y en caso de empate, habrá un round adicional. En el combate cerrado y combate cerrado con palo, gana la pareja que realice la mejor rutina y al mismo tiempo termine el round sin perder la sincronización.

De los resultados enunciados, vale destacar que las técnicas de ataques de los participantes en JM se desarrollan sin actos violentos, pues se busca la derrota del oponente sin que haya maltrato físico. En síntesis, la finalidad del jugador es imponer su superioridad con habilidades y destrezas como la reacción, la concentración, y la coordinación.

Referencias

1. Garoz-Puerta I. El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. *Rev.int.med.cienc.act.fis.deporte* [Internet] 2005 [consultado 2020 Ag. 26]; 5 (2 0) : 2 3 8 - 2 6 9 . D i s p o n i b l e en:<http://cdeporte.rediris.es/revista/revista20/artconciencia.htm>
2. UNITED WORLD WRESTLING Reglamento Internacional de Lucha [Internet]. Santiago de Chile: FEDENALOH; Suiza: UWW; 2020 [consultado 2020 Nov. 30]. Disponible en: <https://www.fedenaloch.cl/wp-content/uploads/2020/11/Reglamento-UWW-Oficial-en-Espanol-20.11.2020.pdf>
3. Gómez Píriz PT. El entrenamiento deportivo en el siglo XXI. *CPD* [Internet] 2014 [consultado 2020 Sep. 24];14(3): 179-180. Disponible en: <https://revistas.um.es/cpd/article/view/211431>
4. Hernández Moreno J. La diversidad de prácticas. Análisis de la estructura de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva. En: Blázquez Sánchez, D, director. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Quinta edición. Barcelona: INDE; 2010. p. 287 - 310
5. Sánchez-García R, Fele G. Normatividad en deporte: una reespecificación etnometodológica. *EMPIRIA. Rev. Metodol. Ciencias Soc.* [Internet] 2015 [consultado 2020 Sep. 24]; (30):13-31. Disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/empiria/article/view/13883/12523> DOI: 10.5944/empiria
6. Méndez-Giménez A, Fernández-Río J. Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: Nuevas tendencias en educ. fís., dep. y recr.* [Internet] 2011 [consultado 2020 Sep. 18]; (19): 54-58. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3713113>
7. Méndez-Giménez A, Fernández-Río J. Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: Nuevas tendencias en educ. fís., dep. y recr.* [Internet] 2011 [consultado 2020 Sep. 18]; (19): 54-58. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3713113>
8. Avelar-Rosa B, Gomes M., Figueiredo A, López-Ros, V. Caracterización y desarrollo del “saber luchar”: contenidos de un modelo integrado para la enseñanza de las artes marciales y de los deportes de combate. *RAMA* [Internet] 2015 [consultado 2019 Mar. 10]; 10(1): 16-33. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/279180845_Caracterizacion_y_desarrollo_del_saber_luchar_contenidos_de_un_modelo_integrado_para_la_ensenanza_de_las_artes_marciales_y_de_los_deportes_de_combate DOI: 10.18002/rama.v10i1.1501
9. Otaegui Bichot I. Unidad didáctica de iniciación a la esgrima [Internet]. País Vasco, España: Gipuzkoa; 2009 [consultado 2019 Feb. 16]. Disponible en: https://issuu.com/esgrimabrasil/docs/esgrima_c
10. Menéndez Santurio J.I. Las artes marciales y deportes de combate en educación física. Una mirada hacia el kickboxing educativo. *EmásF, Rev. Digit. Educ. Fís.* [Internet] 2017 [consultado 2019 Mar. 13]; (48):108-119. Disponible en: http://emasf2.webcindario.com/EmasF_48.pdf



Cuando se inicie la implementación del modelo de TDS en alianza con otros actores del sector, en aras a la investigación, deberán someterse dichas intervenciones a un Comité de Ética de reconocimiento y debe recordarse el estricto cumplimiento de la Resolución 8430 de 1993 de Minsalud.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bellón, S. et al. (1996). Validez y fiabilidad del cuestionario de función familiar Apgar-familiar, 18 (6): 289-296. Recuperado de: <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-validez-fiabilidad-cuestionario-funcion-familiar-apgar-familiar-14357>
- Centro de Servicios de Salud. (2019). SENA Regional Antioquia. Recuperado de: <https://www.transformaciondigitalsena.com/>
- Congreso de Colombia (2019). Ley 1955. Por el cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022. “Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad”. Recuperado de: http://www.secretariassenado.gov.co/senado/base/doc/ley_1955_2019.html
- Grupo de Formación y Desarrollo del Talento Humano. (2018). Dirección General SENA. Recuperado de: http://www.sena.edu.co/es-co/transparencia/Documentos/plan_institucional_capacitacion_pic_2018.pdf
- Gobernación de Antioquia. (2019). Plan territorial de salud plan de desarrollo “Antioquia piensa en grande 2016-2019”. Recuperado de: <https://www.dssa.gov.co/images/dssa-template/PLAN-TERRITORIAL-DE-SALUD-WORD-VERSION-8.pdf>
- Ministerio de Salud y Protección Social Colombia. (1993). Resolución 8430. Por el cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. Recuperado de: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.pdf>
- Ministerio de Salud y Protección Social Colombia. (2016). Resolución 429 por medio de la cual se adopta la Política de Atención Integral en Salud. Recuperado de: https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/Resoluci%C3%B3n%200429%20de%202016.pdf
- Ministerio de Salud y Protección Social Colombia. Anexo Tests de Valoración Integral Instrumentos (2018a). Recuperado de: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/anexo-instrumentos-valoracion-ruta-promocion.pdf>
- Ministerio de Salud y Protección Social Colombia. (2018b). Lineamientos técnicos y operativos de la Ruta Integral de Atención para la Promoción y Mantenimiento de la Salud y la Ruta Integral de Atención en Salud para la Población Materno Perinatal y se establecen las directrices para su operación. Recuperado de: https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/Resoluci%C3%B3n%20No.%203280%20de%2020183280.pdf
- Ministerio de Salud y Protección Social Colombia. (2019a). Resolución 2626. Por el cual se modifica la Política de Atención Integral en Salud – PAIS y se adopta el Modelo de Acción Integral Territorial – MAITE. Recuperado de: https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/Resoluci%C3%B3n%20No.%202626%20de%202019.pdf
- Ministerio de Salud y Protección Social Colombia. (2019b). Resolución 3100. Por la cual se definen los procedimientos y condiciones de inscripción de los prestadores de servicios de salud y de habilitación de los servicios de salud y se adopta el Manual de Inscripción de Prestadores y Habilitación de Servicios de Salud. Recuperado de: https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/Resoluci%C3%B3n%20No.%203100%20de%202019.pdf