

***PROYECTO DE TESIS DE LA LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE.***

Universidad Nacional de Río Negro.

Sede Atlántica.



Ciclo lectivo 2020 - 2021.

Tesista: Figueroa Rodrigo José

Director: Lic. Carbajal Roberto.

Fecha de presentación:

Tema: “Análisis praxiológico del salvamento acuático deportivo”.

Tesis presentada para cumplir con los requisitos de la obtención del título de Licenciado en Educación Física.

Dedicatoria: a mi mamá Iris

Agradecimientos:

A Roberto Carbajal, director de este trabajo de investigación, por su virtud para dirigirme, su paciencia y su confianza para llevar a cabo ésta producción.

A los deportistas que participaron haciendo posible la realización de éste trabajo con predisposición y honestidad.

A mi familia y amigos por su constante paciencia.

Sin todos ellos, esto no hubiese sido posible.

Muchas gracias.

Resumen: En el presente proyecto se analizó la lógica interna del salvamento acuático deportivo desde una perspectiva praxiológica. Se realizó un estudio basado en la bibliografía de autores clásicos de la Praxiología Motriz y tuvo en cuenta la dinámica del deporte y las condiciones estructurales. Se llevó a cabo una triangulación metodológica, que incluyó el uso de tres métodos, análisis documental del reglamento de la disciplina; observación de competencias deportivas y entrevistas a competidores de las categorías Juvenil, Open y Máster del club AGuaS (Asociación Guardavidas del Sur) de la ciudad de Viedma, Río Negro..

Se implementó una metodología cualitativa y descriptiva utilizando como instrumentos para la recolección de datos el análisis documental como primer paso, con el fin de estudiar el reglamento del deporte, luego se elaboró e implementó una entrevista semiestructurada a atletas y entrenadores con preguntas abiertas y cerradas, y finalmente se procedió a la observación de competencias en las que se desempeñaron los atletas entrevistados. Las entrevistas estuvieron a cargo del investigador y realizadas a los entrenadores y atletas mediante un cuestionario elaborado con Google Forms, las cuales se le enviaron a los mismos a través de whatsapp y correo electrónico y encuestas de opciones múltiples para que marquen una o más opciones, según crean correspondiente acorde a cada pregunta.

El trabajo permitió concluir que el Salvamento Acuático Deportivo (SAD) es una disciplina compuesta por diversas pruebas realizadas en piscinas o en aguas abiertas. Se compone de pruebas psicomotrices, sociomotrices de cooperación, sociomotrices de oposición y sociomotrices de cooperación y oposición en medio estable y en medio inestable. Por lo general son de baja semiotricidad, tienden al estereotipo motor y presentan un rol clave del factor energético y de la gestualidad o técnica.

De acuerdo a la clasificación de Parlebás (2001) el salvamento acuático deportivo está compuesto por pruebas de diferentes categorías ya que combinan de diferentes maneras la presencia o ausencia de interacción con el compañero, con el adversario y con el medio o entorno físico. .

PALABRAS CLAVE: praxiología motriz – lógica interna – acción motriz – salvamento deportivo – deporte – competencias.

ANÁLISIS PRAXIOLOGICO DEL SALVAMENTO ACUÁTICO DEPORTIVO.

CAPÍTULO I – PLAN DE INVESTIGACIÓN.

1. Tema	6
2. Problema	6
3. Preguntas de investigación	6
4. Justificación	6 - 7
5. Objetivos	7

CAPÍTULO II – ESTADO DEL ARTE.

1. Investigaciones relacionadas al tema a abordar	7 - 11
---	--------

CAPÍTULO III – MARCO TEÓRICO.

1. Praxiología, conceptos básicos y definición	11 - 16
2. Deportes desde la praxiología, clasificación de deporte	16 - 20
3. Salvamento deportivo, definición y pruebas	21 - 25

CAPÍTULO IV - MARCO METODOLÓGICO

1. Material y método	26 - 27
2. Variables.....	27 - 28

CAPÍTULO V – ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

1. Análisis de los datos	28
2. Analisis del reglamento	28 - 64
3. Análisis de las encuestas	64 - 69
4. Análisis de datos de las entrevistas	70 - 76

CAPÍTULO VI – CONCLUSIONES

1. Conclusiones y consideraciones finales	77 - 80
---	---------

BIBLIOGRAFÍA	80 - 81
---------------------------	----------------

ANEXOS	82 - 85
---------------------	----------------

CAPÍTULO I – PLAN DE INVESTIGACIÓN:

1. **Tema:** “Análisis praxiológico del salvamento acuático deportivo”.
2. **Problema:** **análisis praxiológico del salvamento deportivo (SAD).** La presente investigación procurará analizar la lógica interna del salvamento acuático deportivo (SAD) en las categorías juvenil, open y master de la ciudad de Viedma.
3. **Preguntas de investigación:**
 1. ¿Cómo es la lógica interna del SAD?
 2. ¿Son disciplinas psicomotrices, sociomotrices o ambas?
 3. ¿Dentro de las pruebas hay oposición, cooperación o ambas?
 4. ¿Son en medio estable, inestable o ambos?
 5. ¿Cómo es la dinámica o acción de juego?

Justificación: El salvamento acuático y socorrismo surgió como una actividad que tiene la finalidad de rescatar a personas en peligro. Se conoce como salvamento acuático a las habilidades, conocimientos, reglas y destrezas de una o varias personas para efectuar una vigilancia adecuada, así como la protección y la atención de las personas que se encuentran disfrutando del medio acuático. Saber localizar a una víctima de ahogamiento en el agua es muy importante, ya que llega a salvar muchas vidas y proporciona seguridad a las personas. Llegar a tiempo a atender a alguien puede marcar la diferencia, por lo que aprender salvamento acuático se ha convertido en un tema popular en la actualidad y son cada vez más las personas que deciden formarse en este ámbito.

El salvamento acuático deportivo es la variante competitiva que surge, en un primer momento, ante la necesidad de los profesionales del socorrismo de estar bien entrenados física y psicológicamente para la práctica de su profesión, pero posteriormente la actividad deportiva se ha ido desvinculando de la humanitaria, y hoy están claramente diferenciadas según algunos autores.

Por estos motivos es pertinente investigar, desde la praxiología, la lógica interna y los elementos que la componen para poder aplicar estos conocimientos en la enseñanza y el entrenamiento en las diversas pruebas, tanto de piscina como de

aguas abiertas. Dado que en la actualidad no existen trabajos vinculados con el tema y objeto de estudio a nivel local, regional, nacional y no hemos encontrado trabajos al respecto a nivel mundial, este trabajo pretende aportar a la comprensión de la lógica interna del SAD y su aplicación al análisis reglamentario, a la enseñanza y al entrenamiento deportivo.

4. **Objetivos:**

- **General:**

- Analizar la lógica interna del salvamento deportivo.

- **Específicos:**

- Clasificar al SAD desde la perspectiva praxiológica.
- Describir la estructura del salvamento deportivo.
- Describir la dinámica o acción de juego del salvamento deportivo.

CAPITULO II – ESTADO DEL ARTE:

Estado del arte:

- Investigación 1: ponencia 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias

Tema: Salvamento Acuático Deportivo.

Autora: Bonauro, Candela

Año de realización: 2017

Institución: Universidad Nacional de la Plata.

Este proyecto tuvo como finalidad abordar el salvamento acuático deportivo en dos bloques, el primero analiza los principales aspectos del deporte y el segundo la relación entre el salvamento deportivo y el salvamento profesional. El primer bloque menciona que el salvamento surge como consecuencia de que a la vez que se hace deporte se prepara para realizar actos humanitarios de salvamento.

El segundo bloque menciona que el objetivo del salvamento profesional se centra en salvar vidas, fundamentalmente en el medio acuático, convirtiendo al guardavida en un sujeto activo encargado de la vigilancia, prevención y auxilio de los sujetos que circulan por dicho medio. El salvamento en su variante competitiva es un deporte que surge, en un primer momento, ante la necesidad de los profesionales del socorrismo de estar bien entrenados física y psicológicamente para la práctica de su profesión, pero posteriormente la actividad deportiva se ha ido desvinculando de la humanitaria, y hoy están claramente diferenciadas según algunos autores.

➤ Investigación 2:

Tema: “Lógica interna del skate juvenil informal”

Autor: Saraví, Jorge Ricardo.

Año de realización: 2011

Institución: Universidad Nacional de La Plata

En el proyecto de la lógica del skate o skateboard, se menciona a dicho deporte como una de las nuevas prácticas corporales emergentes en espacios urbanos, y que, siendo practicada en su mayoría por jóvenes, se manifiesta día a día con mayor visibilidad. El marco investigativo de donde provienen parte de los datos utilizados son avances de un proyecto de investigación para la Tesis de Maestría en Educación Corporal (UNLP) referida a skate y jóvenes en la ciudad de La Plata.

La lógica del skate a la cual se hace referencia es la lógica interna y el punto de partida del análisis es el marco teórico de la Praxiología Motriz, definida esta por su autor-fundador, el francés Pierre Parlebas, como la “Ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y de los resultados y la puesta en juego de dichas praxis motrices” (Parlebás, 2001).

➤ Investigación 3:

Tema: “Praxiología Motriz y Fútbol: Lógica Interna e indicadores al proceso de enseñanza-aprendizaje-entrenamiento”

Autor: Cesar Vieira Marques Filho

Año de realización: 2020

Institución: Universidad de Estadual de Campinas

Este trabajo tuvo como objetivo el trabajo pedagógico con el Fútbol, el cual está insertado en contextos distintos y puede ser conducido de variadas maneras y, frecuentemente, está basado por el conocimiento empírico de entrenador en cuanto practicante de la modalidad. En esta investigación, los conocimientos de la Praxiología Motriz son utilizados para proporcionar un amplio entendimiento de la Lógica Interna del Fútbol. Por medio de un análisis praxiológico, se construye una base de conocimiento científico acerca del juego y se proponen aportes al proceso de enseñanza-aprendizaje-entrenamiento de la modalidad. Los aspectos comunicacionales del juego, la dinámica de los cambios de roles y la caracterización de las acciones motrices ganan destaque acerca de una mayor base sobre las condiciones de juego. Se busca fomentar el conocimiento acerca del fútbol y aportar para una selección coherente de métodos y contenidos por parte de los entrenadores.

➤ Investigación 4:

Tema: “Lógica interna del Fútbol Ciego, Hándbol y Cestoball Primeros avances investigativos”

Autor: Marelli, Martín

Año de realización: 2017

Institución: Universidad Nacional de la Plata

Esta tesis tuvo como objetivo de estudio retomar algunos elementos de análisis surgidos de una investigación actualmente en curso cuyo eje es el concepto lógico interna y con un abordaje conceptual desde la perspectiva de Pierre Parlebas y la Praxiología Motriz. Nuestra presentación está centrada en señalar puntos de contacto y de diferencia entre tres deportes de cooperación - oposición: *Fútbol Ciego, Hándbol y Cestoball*. Para ello tomaremos como ejes la relación del sujeto o los sujetos que protagoniza/n dichas prácticas con el espacio, con el tiempo, con los materiales y con los otros sujetos

(Parlebas, 2001, Lagardera y Lavega, 2003). Asimismo, proponemos una serie de sugerencias que se desprenden de estos avances investigativos y que creemos que podrán ser de utilidad para profesores y/o entrenadores que trabajan con dichas prácticas deportivas.

➤ Investigación 5:

Tema: Análisis praxiológico de la dinámica de juego en fútbol: lógica externa e lógica interna.

Autor: D. Rómulo Díaz Díaz

Año de realización: 2015

Institución: Las Palmas de Gran Canaria

El principal objetivo consiste en acercarse un poco más a la realidad de la acción de juego del fútbol. Se considera clave la figura del entrenador, como una de las fuerzas más influyentes en el desarrollo y evolución de los métodos de entrenamiento y sistemas o modelos de juego motivo por el cual se destaca la responsabilidad que tienen los entrenadores y / o responsables técnicos, en profundizar en el conocimiento del juego, a través de estudios que tengan en cuenta, no solo aspectos cuantitativos (Kms. recorridos por los jugadores, FFCC, VO2 máx...), basado en las necesidades físicas y fisiológicas del fútbol. Se entiende al deporte como un modelo de sistemas en el que es necesario analizar las estructuras del deporte y el desarrollo de la acción de juego, en tanto se define como praxis motriz, teniendo en cuenta la competición como una nueva dimensión del sistema. Por este motivo la investigación analiza la acción de juego en la realidad competitiva, en categorías profesionales y semi profesionales.

➤ Investigación 6:

Tema: Buceando en la táctica como componente de la lógica interna de la natación. Mirada desde la Praxiología Motriz.

Autor: María Eugenia Domínguez.

Año de realización: 2011

Institución: Universidad Nacional de La Plata

Esta tesis tuvo como objetivo de estudio hacer un aporte y divulgar algunas reflexiones que permitirán pensar, analizar y caracterizar a la natación desde la perspectiva de la Praxiología Motriz.

CAPÍTULO III – MARCO TEÓRICO

Praxiología Motriz

Pierre Parlebas (1987) expone que uno de los primeros objetivos de la praxiología es poner al descubierto la lógica interna de cada situación motriz, es decir, el conjunto de sus características pertinentes. Parlebas, (2001) define la ‘lógica interna’ como *"el sistema de los rasgos pertinentes de una situación y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente"* (p.32). Respecto a la praxiología motriz la expresa que es la “Ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y resultados de su desarrollo”. Esta ciencia de la praxis motriz se propone realizar un estudio coherente y unitario que englobe todos los datos pertinentes sobre su objeto específico. Aspira a formar un campo, el de la acción motriz, que ha sido particularmente marginado por las investigaciones científicas contemporáneas.

Según Hernandez Moreno (2022) una acción motriz, o praxis motriz, es una realización efectuada por una persona durante una práctica física. El autor español define a la praxiología como una ciencia, la ciencia de la acción motriz, la cual acoge a la motricidad para dar origen al estudio y la comprensión de la especificidad motriz, ya que las prácticas motrices son susceptibles de una investigación científica y define

Hernández Moreno y Rodríguez Ribas (2004) expresan que la praxiología motriz es una ciencia que investiga las prácticas físicas desde una perspectiva innovadora: estudian lo que realizan los participantes mientras realizan una práctica física. En praxiología motriz el concepto que se refiere a cada realización de los participantes es la “acción motriz” o “praxis motriz” que es el objeto de estudio de esta ciencia. El término para designar una práctica física (o un conjunto de secuencias de una práctica física o un conjunto de prácticas físicas similares) es “situación motriz” o “situación praxiomotriz”, o “situación a secas, que es el campo de estudio de la praxiología motriz.

A su vez, el diccionario Paidotribo de la Actividad Física y el Deporte (Barcelona 1999) define la praxiología como “la ciencia que se dedica al estudio sistemático de las condiciones y normas de la acción o praxis humanas”. En la definición aparece el término de *acción o praxis* humana que representa una concepción mucho más avanzada y actualizada que la anterior, dado que tanto el contexto de acción como el de *praxis humana* se sitúan en un paradigma más próximo a la teoría de la acción y las concepciones sistémicas.

CARACTERIZACIÓN DISCIPLINAR DE LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ

DISCIPLINA CIENTÍFICA	OBJETO DE ESTUDIO	MARCO CONCEPTUAL
<p>“Praxiología motriz” Ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modo de funcionamiento y resultados de su desarrollo. Parlebas (2001: 354)</p>	<p>“Acción motriz” Proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada. Parlebas (2001: 41)</p>	<p>“Lógica interna” Sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente. Parlebas (2001: 302)</p>

Conceptos básicos

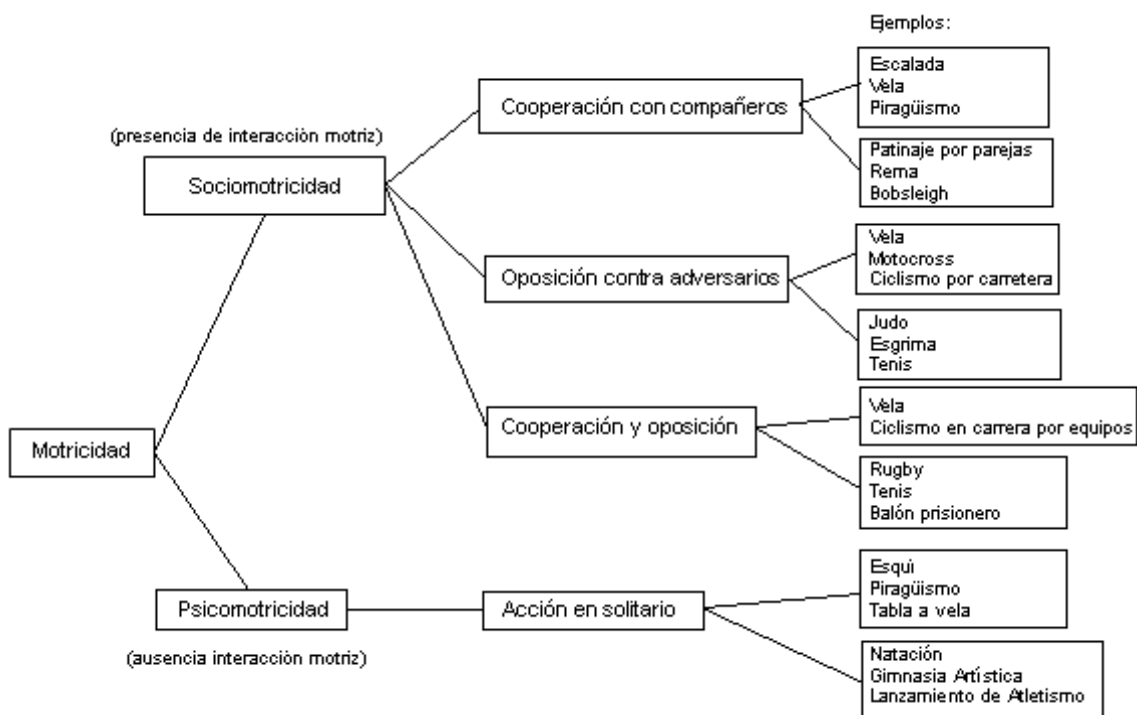
Acción motriz:

Parlebas (2001) la define como “Proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada”. Es una manifestación que se observa por medio de comportamientos motores relacionados con un contexto objetivo. Es aquella manifestación de la persona que toma sentido en un contexto a partir de un conjunto organizado de condiciones que definen objetivos motores y constituye el elemento común que aparece en todas las prácticas físicas y deportivas.

Situación motriz

Para Parlebas (2001) es el “conjunto de elementos objetivos y subjetivos que caracterizan la acción motriz de una o más personas que, en un medio físico determinado, realizan una tarea motriz”.

Los elementos de tipo objetivo pueden ser el espacio, los instrumentos y sujetos, el número de participantes y el reglamento entre otros, Los de tipo subjetivo se relacionan con las propiedades de las conductas motrices como las motivaciones y percepciones de los jugadores, las esperas y anticipaciones motrices, etc. Dentro de la motricidad es posible distinguir entre situaciones sociomotrices en las que hay interacción motriz y situaciones psicomotrices en las que no existe interacción motriz.



Cuadro1. (Parlebás, 2001)

Interacción motriz

La interacción motriz es una forma de interacción social. Según los casos, la interacción se llamará directa o indirecta.

Una interacción directa es una secuencia motriz que se puede observar desde el exterior, delimitar en el tiempo y en el espacio y cuyo emisor y receptor pueden ser identificados.

Sus características pueden describirse claramente, dependen de cada situación motriz y se manifiesta en dos modalidades contrapuestas: la comunicación motriz (pase, toque de rescate, etc) y la contra comunicación motriz (lanzamiento, bloqueo, carga, interceptación, etc)

Una interacción motriz indirecta puede manifestarse como un gestema (posturas o que transmiten una petición o una indicación) y los praxemas (comportamientos de preacción con mensajes tácticos o relacionales). Pueden distinguirse claramente y se debe tener en cuenta que la comunicación práxica indirecta crea las condiciones de realización de la comunicación práxica directa, haciendo que ésta sea posible y eficaz. (Parlebás, 2001).

Conducta motriz:

“Es la organización significativa del comportamiento motor” (Parlebás, 2001), hace referencia a la significación de las acciones y reacciones de una persona que actúa. Se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido, y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa. (Parlebas, 2001).

Lógica interna

Parlebas (2001) define la Lógica Interna como el “sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña la realización de la acción motriz correspondiente”.

Sus características están ligadas directamente al sistema de obligaciones impuesto por las reglas de la situación motriz o del juego deportivo. Están en el origen de las principales modalidades de conductas motrices, desarrolladas en cada juego y referencian a manifestaciones precisas de la pertinencia práxica.

Hernández Moreno y Rodríguez Ribas (2004) afirman que “*la lógica interna está configurada por los elementos necesarios para el desarrollo de la situación motriz y por lo que resulta de la práctica de esos elementos*”.

Lagardera (1994) se refiere a estructura interna entendiéndola como

"la especial gama de relaciones, disposiciones de orden y características de los elementos esenciales que componen todo sistema con significación práxica, compuesto por: el participante o participantes activos, su ubicación en un determinado período de tiempo (común o alterno), las posiciones y trayectorias definidas en un determinado espacio para la acción (común, concurrente o antagónico) y la utilización o no de objetos extra corporales (implementos, máquinas, móviles, animales...)" (p. 30).

Universales ludomotores:

Los universales motores, según Pierre Parlebas son estructuras que existen en los distintos juegos y deportes:

- Red de comunicación motriz.
 - Red de interacción de marca.
 - Sistema de puntuación.
 - Sistema de roles.
 - Sistema de sub roles.
 - Código praxémico.
 - Código gestémico.
-
- La red de comunicación motriz “es la estructura que soporta el sistema de interacciones entre los participantes en deportes sociomotores, que puede ser de comunicación o cooperación positiva entre compañeros y de contracomunicación o de oposición entre adversarios”.
 - La red de interacción de marca “representa un aspecto de las interacciones motrices que dan al equipo que las realiza una ventaja que influye directamente en el marcador o en el tanteo final. Es por tanto la acción motriz que conduce, por ejemplo, a marcar un tanto o gol”.
 - La red de tanteo final es “el sistema de resultados, de éxito o de puntos en el que se regulan todas las posibilidades de designar al vencedor y al perdedor”.
 - El estatus/rol sociomotor define como “un conjunto de obligaciones, derechos y deberes, que el reglamento de juego marca para cada jugador y determina el

campo de sus actos motores posibles al participar en la acción de juego”. Cuando un jugador con un estatus determinado comienza una acción adquiere un “rol sociomotor”.

- El subrol sociomotor es definido como “una clase de conductas motrices asociadas a un rol y formando una unidad comportamental de base, con relación al funcionamiento de juego, y se caracteriza esencialmente por los modos de Interacción con los compañeros y con los adversarios”. Los subroles son las distintas conductas de decisión, que expresadas de forma operativa, puede asumir el jugador de un deporte durante el desarrollo de la acción de juego.
- El código gestémico “está constituido por la clase de gesto empleado por los jugadores para transmitir una información a uno o a todos sus compañeros, referida al desarrollo de la acción de juego, por simple sustitución de la palabra”.
- El código praxémico está constituido por los “praxemas”, que son las clases de estrategias de los comportamientos motores operativos de los jugadores que participan en el desarrollo de la acción de juego. Necesitan siempre un acto práxico, y su comprensión depende siempre del “aquí y ahora”, es decir, de cada situación concreta.

Ambos, los praxemas y los gestemas pretenden aumentar la incertidumbre para sus adversarios y reducirla para sus compañeros.

Deporte

Parlebas (1981) define el deporte como “una situación motriz de competición reglada e institucionalizada”. (p. 7) mientras que Hernández Moreno (1994) lo define como una “*situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizada*”. El autor español plantea que el deporte nació como ejercicio físico con una finalidad de recreación y pasatiempo, a lo largo de su devenir histórico ha ido incorporando nuevos elementos a su realidad que lo van configurando y caracterizando.

Siguiendo las características del deporte expuesta por Hernández Moreno, Castejón (2004a) expresa que el deporte “es un juego reglado, pues tiene esas características que lo detallan: parte como juego, hay actividad física, competición y tiene una serie de reglas para los participantes. Todos estos elementos se interrelacionan”.

A partir de la definición de Hernández Moreno los rasgos distintivos del deporte son: Situación motriz: realización de una actividad en la que la acción motriz, no sólo mecánica, sino también decisional, debe necesariamente estar presente y constituir parte insustituible de la tarea.

Juego: participación voluntaria con un propósito de recreación, y con finalidad en sí misma.

Competición: deseo de superación, de progreso, de rendimiento elevado, de vencerse a sí mismo en cuanto conseguir una meta superior con relación al tiempo, la distancia, o vencer al adversario.

Reglas: para que exista deporte deben existir reglas que definan las características de la actividad y de su desarrollo.

Institucionalización: se requiere reconocimiento y control por parte de una Instancia o institución (generalmente denominada federación) que rige su desarrollo y fija los reglamentos de juego.

Clasificación de los juegos deportivos

Según la perspectiva de Parlebás los juegos deportivos o deportes pueden clasificarse según la incertidumbre, que podrá ser respecto a la información proveniente del medio físico, y/o respecto a la interacción con los compañeros y/o los adversarios. La combinatoria de presencia o ausencia de incertidumbre respecto a cada elemento, permite agrupar los diversos juegos deportivos en ocho grandes categorías. En cada una de estas categorías se incluyen los juegos deportivos cuya lógica interna sea semejante, porque comparten los mismos rasgos estructurales y similares consecuencias prácticas:

(I) Interacción con el medio o entorno físico.

(C) Interacción con el compañero.

(A) Interacción con el adversario.

- I. CAI ----- Interacción con el compañero, Interacción con el adversario e Interacción con el medio o entorno físico.

- II. **CAi** ----- Interacción con el compañero, Interacción con el adversario
- III. **cAI** ----- Interacción con el adversario e Interacción con el medio o entorno físico.
- IV. **CAi** ----- Interacción con el compañero e Interacción con el medio o entorno físico (sin implemento).
- V. **Cai** ----- Interacción con el compañero (sin implemento).
- VI. **cai** ----- Sin interacción de ningún tipo (sin implemento).
- VII. **caI** ----- Interacción con el medio o entorno físico.
- VIII. **cAi** ----- Interacción con el adversario.

A la clasificación de Parlebas sobre deportes socomotrices de cooperación y oposición, Hernández (1994), añade la forma en que se hace uso del espacio por los participantes (común o separado), y la intervención de los jugadores sobre el móvil (simultánea o alternativa). De la aplicación de estos criterios se observan tres grupos: Así, estos autores obtienen tres grupos de diferentes deportes de equipo:

- Grupo I: deportes en los que el espacio de cada equipo está separado por una red y la intervención sobre el móvil se produce de forma alternativa (voleibol, tenis por parejas...).
- Grupo II: deportes donde los participantes actúan en un espacio común, pero la intervención sobre el móvil es de forma alternativa (pelota, frontón, etc.).
- Grupo III: deportes que se desarrollan en un espacio común para los dos equipos y la intervención sobre el móvil es simultánea (fútbol, balonmano, baloncesto, etc.).

Parámetros configuradores

Para Hernandez Moreno (1994), los parámetros configuradores de la estructura de las diferentes situaciones motrices son *reglamento, técnica, espacio, tiempo y la comunicación motriz*.

Sistema equilibrador/reglamento: se lo considera como “*el conjunto o sistemas de reglas y normas con una lógica intrínseca que marca los requisitos necesarios para el*

desarrollo de la acción de juego que determina en parte la lógica interna del deporte que regula”

En todo reglamento se distinguen dos partes, la lógica interna (condiciones del espacio, del tiempo, de la gestualidad y de la comunicación, a partir de lo cual se configura el objetivo motor) y la otra es la lógica externa (equipajes, árbitros, etc.). La parte referida a la lógica interna es en la que se distingue un aspecto formal (dimensiones del terreno, número de jugadores, etc.) y otro funcional (forma de ejecutar los movimientos).

Gestualidad/Técnica: “se considera como tal a los distintos modelos de ejecución y usos corporales y de objetos que configuran a los diferentes deportes” (Hernández Moreno, 2000, p. 58).

La técnica es una condición necesaria para alcanzar los objetivos motores y se puede definir como el modo de proceder del protagonista de la acción motriz. Incluye los diferentes modelos de ejecución, las formas de uso del cuerpo y de los objetos que configuran a los diferentes deportes.

En los deportes psicomotrices de espacio estandarizado, la técnica es considerada como el elemento prioritario en el desarrollo de la acción de juego, pero en los deportes sociomotrices, la acción técnica toma sentido en relación a las intenciones tácticas y estratégicas. Sus características fundamentales son la utilización de objetos, las intervenciones sobre el cuerpo y la existencia de los modelos de ejecución concretos.

Espacio: El espacio de interacción motriz modela de manera determinante el comportamiento de cada uno de los participantes en la acción y es el lugar en el que se realiza la acción de juego, ya que fuera de ese espacio el juego no tiene sentido. Según Hernández Moreno et al (2000, p. 60) “*las reglas que determinan las estructuras formales del espacio de juego y las formas que determinan cómo se puede desarrollar la acción de juego en el interior del mismo, son uno de los aspectos más característicos y definidores de los distintos deportes*”.

Tiempo: refiere a la regulación del tiempo de juego, al también al ritmo temporal con el que se desarrollan las acciones de juego y los gestos técnicos En la primera se incluyen entre otros, las subdivisiones del tiempo, el control de las paradas del juego, la duración

de los encuentros y el momento de inicio de determinadas acciones mientras que en el segundo se evidencia el control temporal de las acciones y el tiempo de interacción, entre otros aspectos.

Comunicación motriz: Está relacionado con la interacción o relaciones entre los participantes, en aquellas actividades en las que se da de manera simultánea la intervención o participación de dos o más jugadores que pueden actuar en colaboración, oposición o colaboración/oposición. En los deportes de cooperación se da la comunicación práxica esencial y directa de comunicación y la indirecta praxémica y gestémica. En cambio, en los deportes de cooperación/oposición se da la comunicación práxica esencial y directa de comunicación y contracomunicación y la indirecta praxémica y gestémica.

Estrategia motriz: Se refiere al papel que el jugador toma durante el transcurso del juego (roles y subroles estratégicos). Incluye la decisión y ejecución que el jugador efectúa en función de la situación motriz. Son fundamentales en el estudio de la estrategia los roles estratégicos motores, los subroles estratégicos motores y los praxemas motores.

El rol estratégico motor se define como “el papel asumido por un jugador en una situación de juego, al que se le asocian una serie de funciones o acciones motoras y decisiones motoras propias del juego, que le confieren un modo propio de actuación y que lo diferencian de otro u otros jugadores”

El subrol estratégico motor incluye a cada una de las posibles conductas de decisión que el jugador puede asumir y realizar durante el desarrollo del juego. El praxema motor, es el comportamiento motor observado y el significado o el proyecto estratégico motriz o táctico correspondiente, tal como ha sido percibido. Este referente se considera fundamental en la configuración de la acción de juego y su desarrollo.

Salvamento deportivo

Es el conjunto de conocimientos, normas y destrezas empleados para la efectiva vigilancia, protección y atención de las personas que acuden a las diferentes áreas acuáticas de deporte y recreación de uso público, y que pueden caer en una situación de

peligro que amenace su vida. Su objetivo se centra en salvar vidas, fundamentalmente en el medio acuático, convirtiendo al guardavida en un sujeto activo encargado de la vigilancia, prevención y auxilio de los sujetos que circulan por dicho medio.

En su variante competitiva es un deporte que surge, en un primer momento, ante la necesidad de los profesionales del socorrismo de estar bien entrenados física y psicológicamente para la práctica de su profesión, pero posteriormente la actividad deportiva se ha ido desvinculando de la humanitaria, y hoy están claramente diferenciadas según algunos autores.

Historia

Los primeros datos de historia del salvamento organizado en el mundo hacen referencia de la Asociación Chinkiang de China para el Salvamento de Vidas, la cual fue establecida en 1708 para rescatar marineros en problemas. Tuvo otro de sus primeros pasos en 1767 cuando en Ámsterdam, Holanda se funda la Sociedad para Rescatar personas Ahogadas (Maatschappij tot Redding van Drenkelingen), cuyo propósito era tratar de recobrar a las víctimas aplicándoles los primeros auxilios, sin embargo, esto se hacía por métodos empíricos.

En los Estados Unidos se funda en 1786 la Sociedad Humana de Massachussets, con la finalidad de brindarle al bañista una mayor seguridad con la colocación de letreros que brindaban información para la utilización de los equipos de rescate provistos por la sociedad para atender las emergencias. También construyeron casas para refugiar a los sobrevivientes de los naufragios en sus costas. Para mediados de 1800 contaba con 18 estaciones con botes y equipo de lanzamiento de cuerdas.

En 1807 se publicó uno de los primeros manuales de socorrismo para ahogados en el río o en el mar. Las actividades organizadas de salvamento acuático internacional datan de 1878 cuando el Primer Congreso Mundial de Salvamento Acuático fue auspiciado en Marsella, una ciudad del sur de Francia. Desde entonces, por décadas, en cada nación independiente, ha habido muchos logros destacados en salvamento acuático. Debido a esto, la necesidad por un foro internacional para intercambiar ideas fue pronto reconocida.

En el año 1897 el Capitán Harry Sheffield desarrolló el primer flotador salvavidas para un club en África del Sur.

En España el Socorrismo acuático estaba aún en fase de profesionalización, allá por el 1880 en España, nace la Primera Sociedad de Salvamento Española, conocida como SASEMAR O Salvamento Marítimo, formada como ente público empresarial; estaba encargada de velar por la seguridad en aguas españolas.

Los orígenes del salvamento en España se remontan a la primera asociación de salvamento en 1914 bajo el nombre de Sociedad Española de Salvamento de Náufragos, que posteriormente entrará a formar parte de la Federación Española de Natación, como Sección de Salvamento Acuático.

En el 1960 en España, el B.O.E. en el apartado de piscinas públicas dice, que es obligada la presencia de bañeros expertos nadadores adiestrados en el salvamento acuático y prácticas de reanimación en el caso de inmersión. Los certificados de “bañeros” los otorgaba el Sindicato del Espectáculo.

En enero de 1961, se crea legalmente la Federación Española de Salvamento y Socorrismo con un principal objetivo, el deporte del salvamento. En España, también, el Salvamento Acuático ha estado muy atado a Cruz Roja. En el año 1971 nace Cruz Roja del Mar, la que se encargaría posteriormente del trabajo con la Administración central para rescates en el mar y la vigilancia de las playas de la geografía española.

Instituciones

El SAD presente un extenso desarrollo institucional con instancias que regulan y promueven su práctica a nivel mundial, continental, nacional y regional. Entre las instituciones mas relevantes se encuentran:

- ❖ La **International Life Saving Federation (ILS)** – la Federación Internacional de Salvamento y Socorrismo.
- ❖ **Fédération Internationale de Sauvetage Aquatique (FIS)** (fundamentalmente las europeas), y en la **World Life Saving (WLS)** (las pertenecientes a la Commonwealth).

- ❖ La **ILS** (*International Life Saving Federation*) es miembro de o tiene relaciones institucionales con las siguientes Organizaciones Internacionales de Deportes:
 - Comité Olímpico Internacional (COI): La ILS es una Federación Internacional reconocida por el COI.
 - Sportaccord (Federación Internacional que reagrupa todas las Federaciones Deportivas Internacionales): La ILS es miembro pleno con posibilidad de voto de Sportaccord.
 - Asociación de Federaciones Deportivas Internacionales Reconocidas (ARISF, por sus siglas en inglés): La ILS es miembro pleno con posibilidad de voto de ARISF.
 - Asociación Internacional de los Juegos Mundiales (IWGA): La ILS es miembro pleno con posibilidad de voto de IWGA.
 - La Federación Internacional de Juegos Masters (IMGF): La ILS es un miembro incorporado por la IMGF.
 - Federación de los Juegos de la Mancomunidad (CGF): El salvamento deportivo es un deporte reconocido por la CGF.
 - El Consejo Internacional del Deporte Militar (CISM): El salvamento es un deporte reconocido por el CISM.

Disciplinas

El salvamento deportivo está compuesto por las siguientes disciplinas:

- Piscina
- Aguas abiertas
- Respuesta a una emergencia simulada
- Botes a remo
- Botes de rescate inflables.

Dentro del salvamento hay pruebas de Natación y lanzamiento, ejemplo: nado con obstáculos. En la disciplina de Playa/Aguas Abiertas están las pruebas de pedestrisimo, Natación y embarcaciones, ejemplo: banderas en playa (beach flags).

Pruebas de arena			
Pruebas de piscina		Pruebas de aguas abiertas	
Individuales	Relevos	Individuales	Relevos
• Sprint en playa			• Relevos
• Carreras en playa 2 km y 1 km			• Relevos
200 m y 100 m con Obstáculos	12,5 m Lanzamiento de Cuerda	Nadar surf	Nadar surf en Equipos
50 m Arrastre de Maniquí	4 x 25 m Relevos de Maniquí	Carrera con tubo de rescate	Rescate con tubo de rescate
100 m Combinada de Rescate	4 x 50m Relevos con Obstáculos	Correr, nadar, correr	Relevo Tubo
100 m Arrastre de Maniquí con Aletas	4 x 50 m Relevos Combinados	Carrera con tabla	Relevo Sprint
200 m Supersocorrista	4 x 50 m Relevos Socorrista Mixto de Piscina	Carrera con surf ski	Relevo rescate con tabla
		Oceanman/Oceanwoman	Relevo
		Banderas en playa	Oceanman/oceanwoman
		Sprint en playa	Relevo ocean mixto
		Carrera en playa 2 km y 1 km	Relevo con surf ski
			Relevo con tabla
			3 x 1 km relevo carrera en playa
			Relevo sprint en playa

Las competencias se desarrollan en diferentes etapas

- **Carrera:** es una competición de velocidad en la que el ganador se determina por tiempo y/o lugar.

- **Series:** son un conjunto de carreras preliminares que eliminan competidores y gracias a las cuales los ganadores avanzan a una siguiente ronda, a cuartos de final, a semifinal o a una carrera final.
- **Ronda:** es un conjunto de series de la misma prueba.
- **Final:** es la carrera final de los competidores más rápidos clasificados.
- **Final A:** es una carrera con los primeros 8 competidores más rápidos clasificados para determinar del 1ro al 8vo lugar.
- **Final B:** es una carrera con los segundos 8 competidores más rápidos clasificados para determinar del 9no al 16vo lugar.
- **Final Directa:** refiere a un conjunto de carreras de una misma prueba donde no hay series clasificatorias. Los ganadores de la prueba se determinan por tiempo.

CAPITULO IV – MARCO METODOLOGICO:

Método

Se realizó un trabajo cualitativo que incluyó como herramientas de recolección de datos el análisis documental, la observación de competencias y entrevistas a deportistas. En términos cronológicos se aplicó primero el análisis documental, luego las observaciones y finalmente las entrevistas.

La muestra para las entrevistas en profundidad fue de 6 atletas de ambos sexos. La selección de la muestra de los mismos se realizó de manera intencional y respondió a criterios de selección por género, edad y disciplinas en las que se desempeñan, pileta, playa, mar o río y por categoría.

La investigación cualitativa, o metodología cualitativa, es un método de estudio y análisis que se propone evaluar e interpretar información obtenida a través de recursos como entrevistas, conversaciones, memorias y registros documentales. Esto con el propósito de indagar en el significado de diversos fenómenos sociales. (Arellano, 2018 12).

Técnicas de investigación

Entrevista: La entrevista es la técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando. Es una técnica orientada a establecer contacto directo con las personas que se considere fuente de información. La entrevista, desde el punto de vista del método es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación.

Observación: La observación es la acción de observar, de mirar detenidamente, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la investigación. La observación es directa cuando el investigador forma parte activa del grupo observado y asume sus comportamientos; recibe el nombre de observación participante. Cuando el observador no pertenece al grupo y sólo se hace presente con el propósito de obtener la información, recibe el nombre de no participante o simple. La observación permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos.

Población/muestra:

La población estuvo constituida por todos los atletas del club AGuaS de la ciudad de Viedma, Rio Negro, las competencias y el reglamento de salvamento acuático deportivo. La muestra fue tomada directamente sobre las categorías de Juvenil, Open y Máster, dos atletas de cada categoría siendo uno masculino y una femenina.

Variables

- Sexo.
- Edad.
- Categoría.
- Disciplina en la que se desempeña (indoor, outdoor, agua, arena).
- Medio en el que se desempeña (estable/inestable/mixto).
- Disciplina individual o grupal.
- Disciplina socio motriz o psico motriz.
- Elemento que se utiliza.

Proceso de recolección de datos

En primera instancia, se contactó a los entrenadores a cargo de las categorías que conformarían la muestra seleccionada para luego contactar a los atletas que integran dichas categorías mencionadas anteriormente para informarles sobre los objetivos del presente trabajo, con el fin de pedirles su colaboración para participar de las entrevistas y realizar el cuestionario con el fin de completar el trabajo de campo de dicha investigación.

El procedimiento utilizado para la entrevista, como instrumento de recolección de datos, fue realizado por el investigador a cargo del trabajo. La misma se efectuó a través de la aplicación Meet y Zoom, las cuales fueron grabadas con una aplicación de grabador de voz del celular.

Otra fuente de recolección de datos fue el cuestionario elaborado con Google Forms, que les fue administrado a través de whatsapp de manera personal con las explicaciones pertinentes para responder a preguntas que no comprendían por el léxico utilizado. Los atletas debían responder el mismo mediante un proceso automatizado de opciones múltiples con opciones de una o varias respuestas dependiendo de la pregunta en cuestión.

Entrevista: A cargo del investigador siguiendo una guía de preguntas elaborada con anterioridad, llevada a cabo a través de las aplicaciones Meet y Zoom. Cada entrevista fue grabada con una aplicación de grabador de voz de un celular y luego transcrita. Las transcripciones de las mismas fueron enviadas a los partícipes con el fin de que pudiesen comprobar su correcta transcripción y constaten que no se ha realizado ningún tipo de cambio en las mismas.

Cuestionario: fue elaborado por el investigador a través de Google Forms y administrado a los competidores por medio de su whatsapp personal. El mismo fue respondido mediante un proceso automatizado, donde seleccionaron la o las opciones correspondientes al tipo de prueba, categoría o factores que se enmarcaban en las respuestas.

CAPÍTULO V – ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS:

Análisis del reglamento del salvamento

Dentro del reglamento referido al salvamento se observan 8 secciones en las cuales se despliegan las reglas generales y procedimientos, las pruebas de cada disciplina (piscina, aguas abiertas, competencia de respuesta a una emergencia simulada, prueba con bote a remo, con bote inflable de rescate IRB) y equipamiento, instalaciones y procedimientos de escrutinio.

El reglamento está compuesto por diversas disciplinas, por lo que es necesario analizar cada una de ellas de forma individual. En cuanto a las pruebas en las que compiten los participantes, se dividen en pruebas de aguas abiertas (outdoor) o piscina (indoor).

Las pruebas de piscina son: 200 m y 100 m Nado con Obstáculos, 50 m Arrastre de Maniquí, 100 m Combinada de Rescate, 100 m Arrastre de Maniquí con Aletas, 100 m Remolque de Maniquí con Aletas, 200 m Supersocorrista, 12,5 m Lanzamiento de Cuerda, 4 x 25 m Relevé de Maniquí, 4 x 50 m Relevé con obstáculos, 4 x 50 m Relevé Combinado, 4 x 50 m Relevé Socorrista Mixto de Piscina

Las pruebas de aguas abiertas (mar y/o río y playa) son: Nadar Surf,(SMO) Nadar Surf en Equipos (SMCO), Carrera con Tubo de Rescate (SMCO), Correr-Nadar-Correr (SMO), Banderas en Playa (SMO), Sprint en Playa (PS), Carrera en Playa – 2 km y 1 km (SMO) 3 x 1 km Relevé de Carrera en Playa, (SMCO) Relevé Sprint en Playa (SMC), Carrera con Surf Ski (SMO), Relevé con Surf Ski (SMCO), Carrera con Tabla (SMO) Relevé con Tabla, (SMCO) Rescate con Tabla (SMOC), Oceanman/Oceanwoman (SMO), Relevé Oceanman/Oceanwoman, Relevé Oceanman/Oceanwoman Mixto.(SCO)

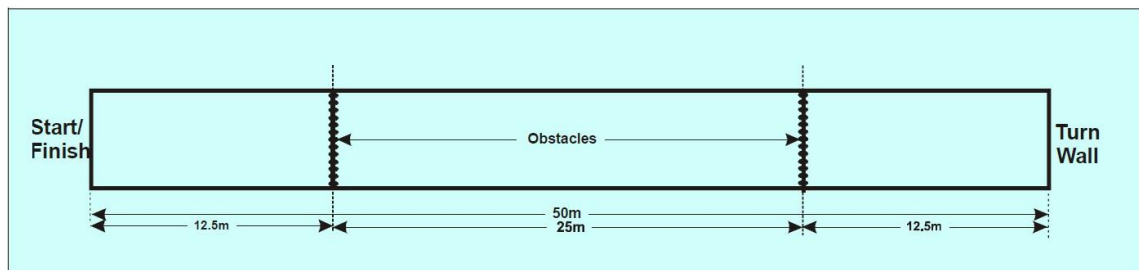
Cuando se analiza la incertidumbre relacionada con compañeros y/o adversarios, en las pruebas de piscina se desarrollan mayoritariamente pruebas clasificadas dentro de las situaciones psicomotrices en las que los competidores participan de forma individual sin que se registre interacción esencial directa o indirecta con otros competidores, mientras que las pruebas aguas abiertas la mayoría de las pruebas son sociomotrices en las que existe interacción esencial directa e indirecta con compañeros y/o adversarios. Respecto a la incertidumbre relacionada con el medio ambiente, las pruebas de piscina son

consideradas de medio estable (sin incertidumbre) mientras que las de aguas abiertas y playa son caracterizadas como de medio inestable ya que existe incertidumbre proveniente del medio ambiente producida por factores como el viento, la corriente, las mareas y las características del suelo entre otras.

Pruebas de Piscina

Nado con obstáculos (200m y 100 m)

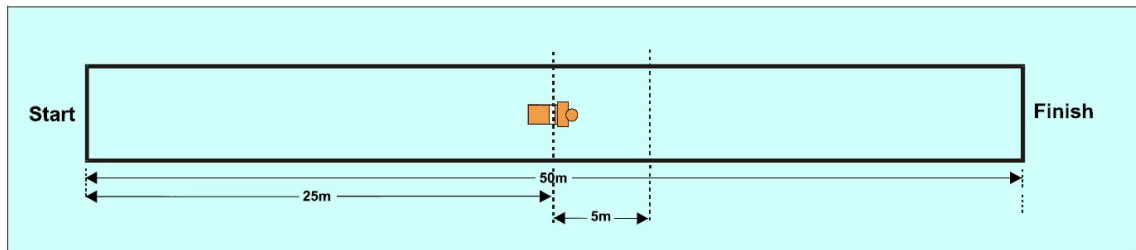
Se encuentran los obstáculos a 12,5 mts de la largada y de la pared final, tienen una distancia de 25 mts entre sí, cada competidor deberá pasar por debajo de los obstáculos 4 veces en 100 metros y 8 veces en 200 metros. El competidor que realice la prueba en menor tiempo será el ganador.



A partir del análisis estructural y funcional se caracteriza como una situación psicomotriz en medio estable en la que no existe interacción esencial con compañeros ni adversarios ni incertidumbre en relación al medio ambiente. Existe un único rol, el de nadador y los subroles de nadar, evitar obstáculos y dar la vuelta en cada extremo

50 metros arrastre de maniquí,

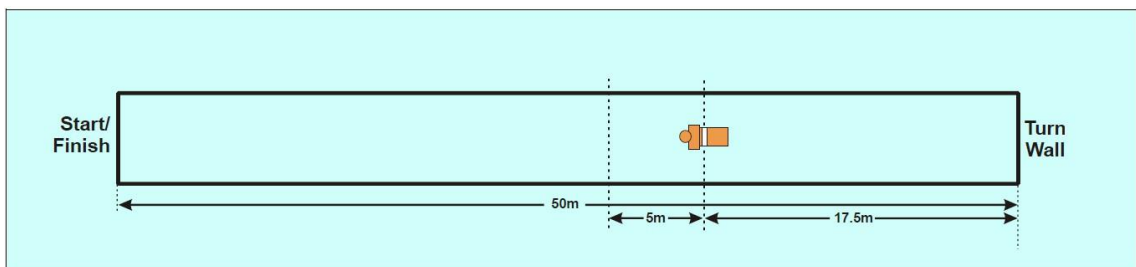
El competidor nada 25 m estilo libre y luego se sumerge para recuperar un maniquí sumergido dentro de los 5 m de la línea de recogida. Luego, el competidor arrastra el maniquí para tocar la pared/borde de llegada de la piscina. El competidor que realice la prueba en menor tiempo será el ganador.



A partir del análisis estructural y funcional se caracteriza como una situación psicomotriz en medio estable en la que no existe interacción esencial con compañeros ni adversarios ni incertidumbre en relación al medio ambiente. Existe un único rol, el de nadador y los subroles de nadar, sumergirse, rescatar y arrastrar.

100 m combinada de rescate

El competidor nada 50 m de estilo libre y realiza un subacuático de 17,5 m a un maniquí sumergido. El competidor saca a la superficie el maniquí dentro de la línea de recogida de 5 m, y luego lo arrastra la distancia restante hasta tocar la pared/borde de llegada. Los competidores pueden respirar durante el viraje, pero no después de que sus pies pierdan contacto con la pared hasta que salgan a la superficie con el maniquí. El competidor que realice la prueba en menor tiempo será el ganador.

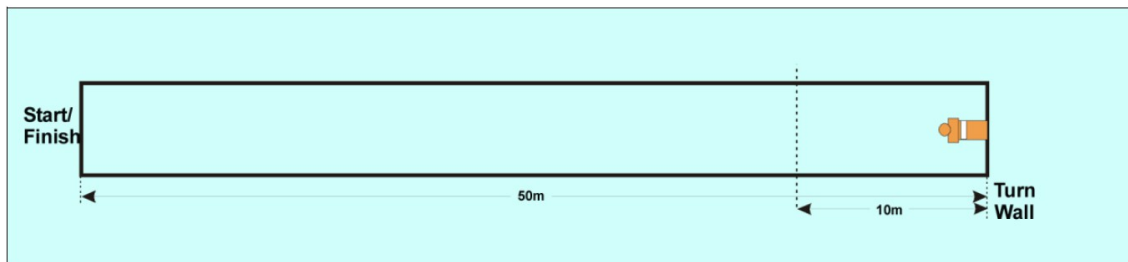


A partir del análisis estructural y funcional se caracteriza como una situación psicomotriz en medio estable en la que no existe interacción esencial con compañeros ni adversarios ni incertidumbre en relación al medio ambiente. Existe un único rol, el de nadador y los subroles de nadar, sumergirse, rescatar y arrastrar.

100 m arrastre de maniquí con aletas,

El competidor nada 50 m de estilo libre con aletas y luego recupera un maniquí sumergido a la superficie dentro de los 10 m de la pared de viraje. El competidor

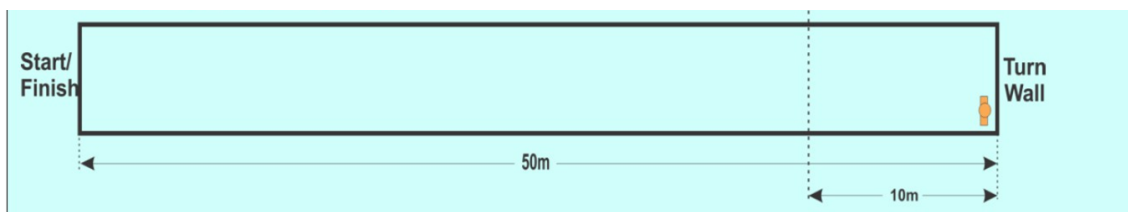
lleva el maniquí hasta tocar la pared/borde de llegada de la piscina. Los competidores no necesitan tocar la pared de viraje de la piscina. Los competidores pueden empujarse del fondo cuando salen a la superficie con el maniquí. El competidor que realice la prueba en menor tiempo será el ganador.



A partir del análisis estructural y funcional se caracteriza como una situación psicomotriz en medio estable en la que no existe interacción esencial con compañeros ni adversarios ni incertidumbre en relación al medio ambiente. Existe un único rol, el de nadador y los subroles de nadar, sumergirse, rescatar y arrastrar.

100 m remolque de maniquí con aletas

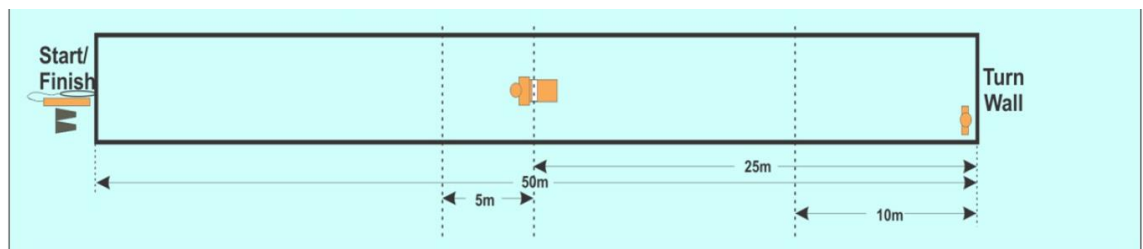
El competidor nada 50 m estilo libre con aletas y tubo de rescate. Después de tocar la pared, y dentro de la zona de recogida de los 10 m, el competidor engancha el tubo de rescate correctamente alrededor de un maniquí y lo remolca hasta la llegada. La prueba se completa cuando el competidor toca la pared/borde de llegada de la piscina. El competidor que realice la prueba en menor tiempo será el ganador.



A partir del análisis estructural y funcional se caracteriza como una situación psicomotriz en medio estable en la que no existe interacción esencial con compañeros ni adversarios ni incertidumbre en relación al medio ambiente. Existe un único rol, el de nadador y los subroles de nadar, sumergirse, rescatar y remolcar.

200 m supersocorrista

El competidor nada 75 m estilo libre y luego se sumerge para recuperar un maniquí sumergido. El competidor saca a la superficie el maniquí dentro de la zona de recogida de 5 m y lo lleva a la pared contraria. Después de tocar la pared, el competidor suelta el maniquí. En el agua, el competidor se pone aletas y tubo de rescate y nada 50 m estilo libre. Después de tocar la pared, y dentro de la zona de recogida de los 10 m, el competidor engancha el tubo de rescate correctamente alrededor de un maniquí y lo remolca hasta la llegada. La prueba se completa cuando el competidor toca la pared/borde de llegada de la piscina. El competidor que realice la prueba en menor tiempo será el ganador.



A partir del análisis estructural y funcional se caracteriza como una situación psicomotriz en medio estable en la que no existe interacción esencial con compañeros ni adversarios ni incertidumbre en relación al medio ambiente. Existe un único rol, el de nadador y los subroles de nadar, sumergirse, rescatar y arrastrar.

12,5 m lanzamiento de cuerda

En esta prueba de 45 segundos, el competidor lanza una cuerda sin peso a un miembro del equipo ubicado en el agua agarrado a una barra rígida ubicada a 12,5 m de distancia. El competidor trae a esta "víctima" de regreso a la pared/borde de llegada de la piscina.

(a) **La Largada:** En el primer silbato, los competidores (es decir, el lanzador y la víctima) entran en la zona de lanzamiento. El "lanzador" sostiene solo un extremo de la cuerda de lanzamiento en una mano. La cuerda se extiende a la "víctima" que sostiene tanto la cuerda como la barra rígida con una o dos manos en la largada. La "víctima" toma la cuerda y

entra al agua. No se permiten lanzamientos de prueba antes de la largada. La cuerda excedente puede estar a cada lado, sobre o debajo de la barra. En el segundo silbato, los lanzadores toman sus posiciones para empezar sin demasiada demora. Cuando todos los competidores hayan asumido sus posiciones de largada, el Largador dará la orden "en sus marcas". Cuando los lanzadores y víctimas están quietos, el Largador da la señal acústica de largada.

b) **Posición de Largada:** El lanzador se para en la zona de lanzamiento frente a la víctima, inmóvil con los talones y/o rodillas juntas y los brazos hacia abajo y al lado del cuerpo. El final de la cuerda de lanzamiento se sostiene en una mano. La víctima se encuentra del lado más cercano de la barra rígida en el carril asignado. La víctima sostiene tanto la cuerda como la barra rígida con una o dos manos.

(c) **A la señal acústica de largada:** El lanzador recupera la cuerda, se la lanza a la víctima (quien la agarra) y la arrastra a través del agua hasta que la víctima toque la pared/borde de llegada. Las víctimas solo pueden agarrar la cuerda en su carril designado al frente o detrás de la barra transversal.

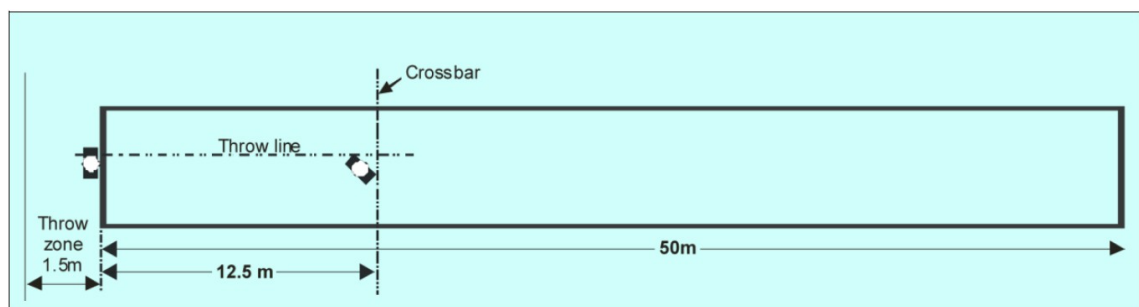
(d) **Lanzamiento justo:** Las víctimas deben agarrar la cuerda de lanzamiento con sus manos solo dentro de su carril. El andarivel no está "dentro del carril". Las víctimas pueden sumergirse para recuperar la cuerda de lanzamiento. Las víctimas no pueden soltar la barra rígida antes de agarrar la cuerda de lanzamiento con la otra mano. Mientras las víctimas permanezcan completamente dentro de su carril designado y no suelten su agarre en la barra rígida antes de agarrar la cuerda, pueden usar su pie u otra parte del cuerpo para maniobrar la cuerda de lanzamiento dentro de su carril a una posición donde puedan agarrar la cuerda con la mano.

(e) **Traer a través del agua:** Mientras las traen hasta el borde, las víctimas deben estar de frente agarrando la cuerda de lanzamiento con ambas manos. Las víctimas no pueden "escalar" la cuerda de lanzamiento mano sobre mano. Por razones de seguridad, las víctimas pueden soltar la cuerda con una mano con el único propósito de tocar la pared. Esto no dará lugar a la descalificación. Las víctimas pueden usar antiparras.

(f) **Zona de lanzamiento:** Los lanzadores deben permanecer en la cubierta y en su carril asignado, junto a la piscina dentro del sector claramente definido a 1,5 m del borde de la

piscina. Si hay una porción elevada del lado de la piscina, el sector debe estar a 1,5 m del lado de la cubierta de la porción elevada. Los lanzadores que salgan de la zona de lanzamiento mientras tiran de la víctima o antes de la señal de finalización, serán descalificados. Los lanzadores deben mantener al menos un pie completamente dentro del borde interior de la zona de lanzamiento, ya sea en el suelo o en el aire sobre la zona de lanzamiento. Cualquier parte de los pies del lanzador puede cruzar el frente del "borde de la piscina" de la zona de lanzamiento sin sanción. Los lanzadores pueden recuperar una cuerda caída fuera de la zona de lanzamiento siempre que mantengan al menos un pie completamente dentro de la zona de lanzamiento, y que no haya interferencia con otro competidor. Los lanzadores que entren (o caigan) en el agua serán descalificados.

(g) **Límite de tiempo:** Los lanzadores deben hacer un tiro justo y tirar de la víctima hacia la pared/borde de llegada dentro de los 45 segundos. Los lanzadores que no logren llevar a la víctima a la pared/borde de llegada antes de la señal acústica de finalización de los 45 segundos se designarán como "No finaliza" (NF).



Esta prueba se considera de carácter sociomotriz de cooperación en medio estable ya que existe interacción esencial entre compañeros pero no entre adversarios y no existe incertidumbre del medio ambiente. Existen dos roles, rescatista y víctima y subroles como nadar, lanzar, tomar la sogas y rescatar.

Análisis general de las pruebas de piscina

En resumen, las pruebas realizadas en piscina no presentan incertidumbre respecto al medio ambiente por lo que se clasifican como de medio estable y salvo la prueba de lanzamiento de la sogas que es de carácter sociomotriz de cooperación, todas son pruebas psicomotrices. Siguiendo la clasificación de Parlebás se caracterizan por un bajo nivel de

semiotricidad, con predominio del estereotipo motor y un rol clave del consumo energético de forma explosiva en tiempos relativamente cortos.

Pruebas en Aguas Abiertas

Con respecto a las pruebas de aguas abiertas, se distinguen por los medios en los que se desarrollan, mar/río o arena. Dentro de las pruebas de mar/río tenemos Nadar Surf, Carrera con tubo de rescate, Correr, Nadar, Correr, Carrera con Ski, Carrera con Tabla, Oceanman/Oceanwoman, Ocean mixto, Nadar Surf en equipos, Rescate con Tubo de rescate, Relevos con Ski, Relevos con Tabla, Rescate con tabla, Relevos Oceanman/Oceanwoman y Relevos Oceanman/Oceanwoman mixto, por el lado de arena tenemos Banderas en Playa, 90m Sprint en Playa, Carrera en Playa 2k y 1 k, 3 x 1 k relevos de carrera en playa, Relevos 90m sprint en playa.

Todas las pruebas presentan incertidumbre con respecto al medio ambiente mientras que la incertidumbre respecto a la interacción con compañeros y/o adversarios varía según las características de cada prueba.

Nadar surf,

Con una largada corriendo hacia el agua desde la línea de largada en la playa, los competidores nadan alrededor del recorrido de 400 m (280 m para Masters) designado por boyas, regresando a la orilla para terminar entre las banderas de llegada en la playa. Para facilitar el registro de la clasificación después de la llegada, los competidores pueden ubicarse:

- En una línea recta trazada en un ángulo aproximado de 30 grados desde la línea de llegada hasta la playa.
- En una serie de líneas 10 m detrás y en ángulo recto con la línea de llegada y a 5 m de distancia.

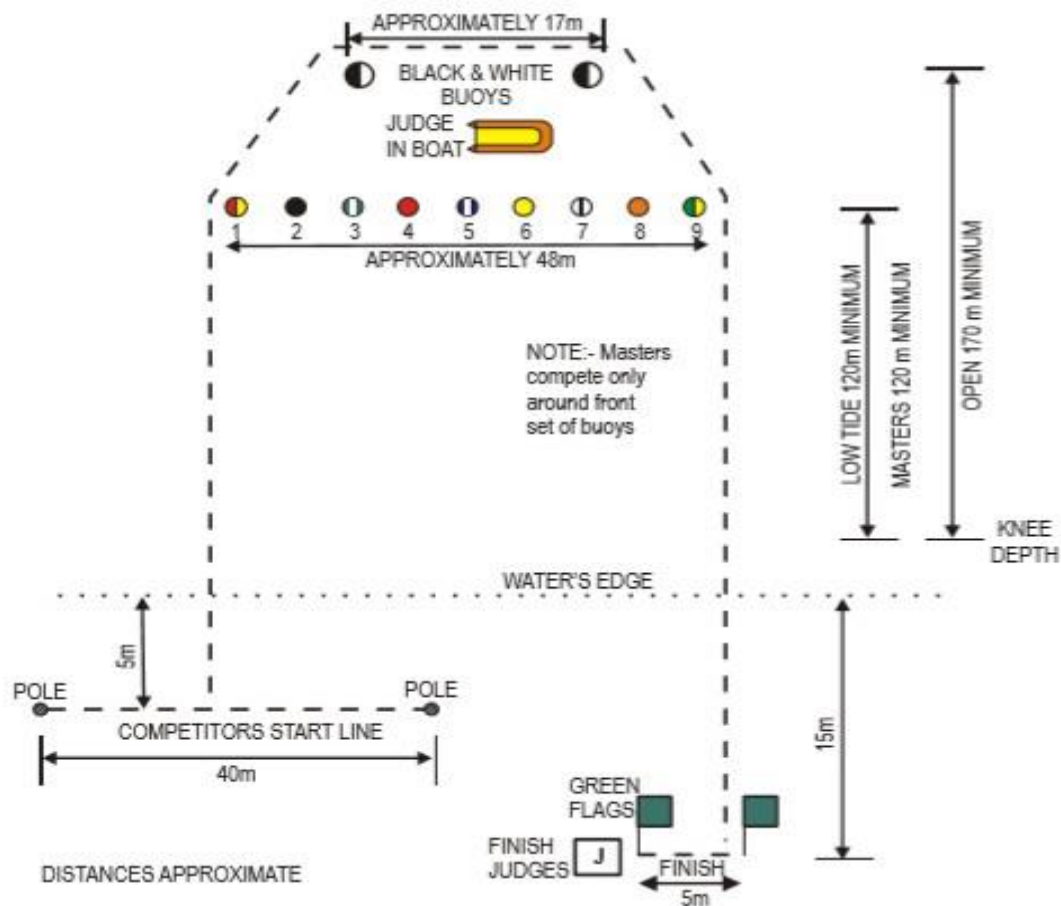
Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido en forma de U será de aproximadamente de 400 m de principio a fin. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

La *línea de largada*, una cuerda de colores brillantes que se extiende entre dos postes aproximadamente a 40 m de distancia, estará situada a 5 m del borde del agua, centrada en la boya número 1.

La *línea de llegada*, entre dos banderas colocadas a 5 m de distancia, estará situada aproximadamente a 15 m del borde del agua, centrada en la boya número 9.

El *recorrido de natación* estará señalizado por boyas (como se indica en el diagrama), la más alejada situada aproximadamente a 170 m contando desde el agua a las rodillas. Las distancias en el agua pueden variar según las condiciones.

Esta prueba es de carácter sociomotriz ya que existe interacción esencial con adversarios y, si bien la competencia es individual también es de cooperación porque se llevan adelante estrategias de equipo para lograr la mejor posición de cada miembro al final del recorrido. Existe un sólo rol, el de nadador y como subrol central el de nadar. Tiene tendencia al estereotipo motor, con la gestualidad repetitiva del nado de crol y un rol determinante del consumo energético. El atleta debe descifrar y decodificar la información brindada por el medio ambiente pero también la de sus compañeros y adversarios y tomar decisiones en función de las situaciones planteadas y las estrategias planificadas.



SURF RACE

AGE GROUP	APPROXIMATE DISTANCE
Open	170 m to furthest buoy
Masters	120 m to furthest buoy

Carrera con tubo de rescate

Cuatro competidores de cada equipo participan en esta prueba: una “víctima”, un nadador con tubo de rescate y dos rescatistas. La víctima nada aproximadamente 120 m hasta una boya designada, hace señales y espera ser rescatada por el nadador con tubo de rescate. A medida que regresan a la orilla, los dos rescatistas restantes entran al agua para ayudar. La prueba termina cuando el primer competidor de un equipo cruza la línea de llegada mientras está en contacto con la víctima.

La Largada: Los cuatro competidores se reúnen en la posición asignada a su equipo en la línea de largada. Antes de la señal de largada, el nadador con tubo de rescate y el equipamiento deben estar detrás de la línea de largada/llegada. El nadador con tubo de

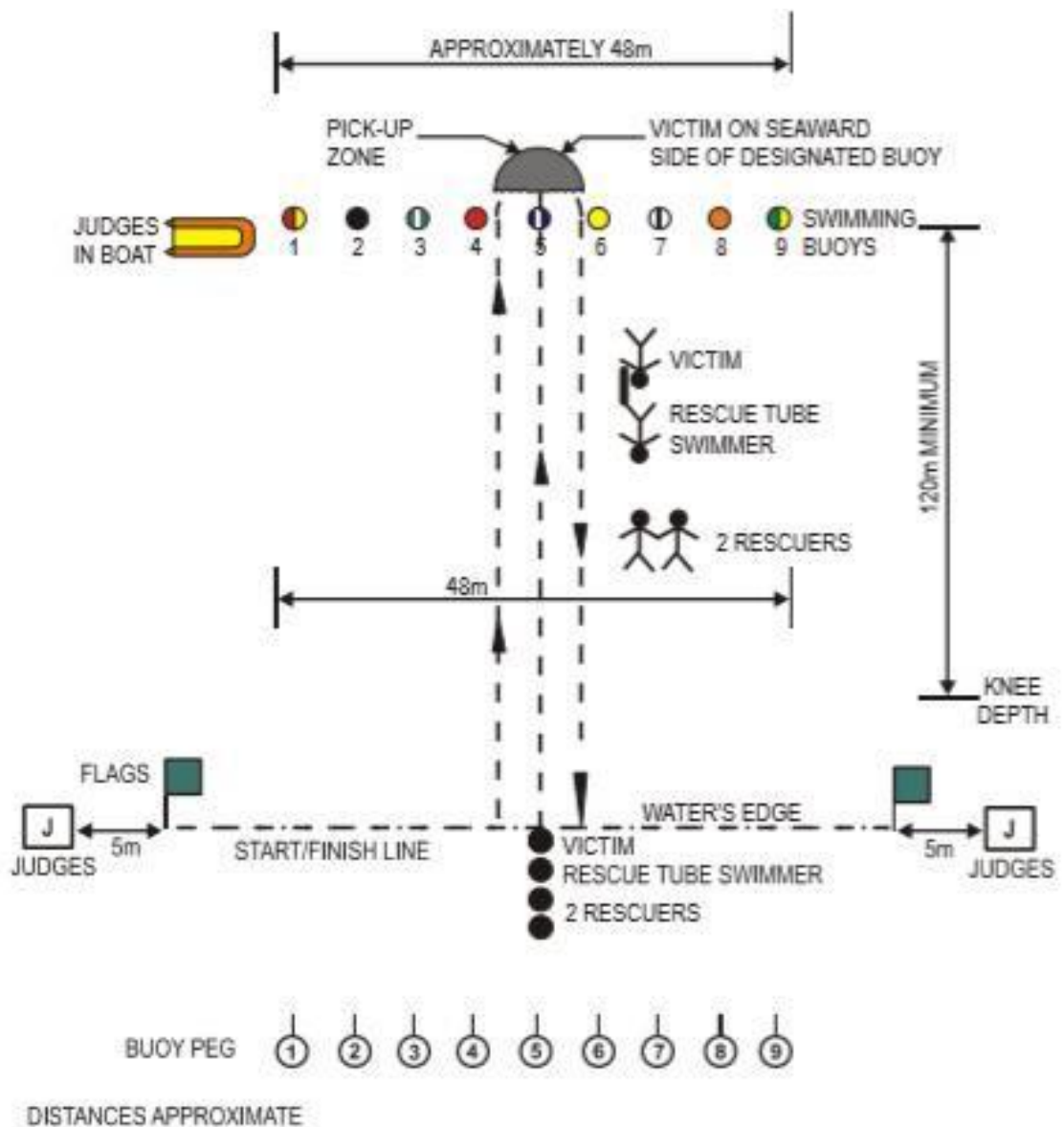
rescate puede sostener o ponerse el tubo de rescate y puede sostener las aletas en sus manos. Los tubos de rescate se pueden usar con la banda sobre un hombro solo o cruzando el pecho. No se pueden poner las aletas antes de cruzar la línea de largada. A la señal de largada, la víctima entra al agua, nada para tocar la boya asignada, señala su llegada levantando el otro brazo a una posición vertical mientras está en contacto con la boya. Luego, la víctima espera en el agua detrás de la boya.

Nadador con Tubo de Rescate: A la señal de llegada de la víctima, y desde la posición correcta asignada, el nadador con tubo de rescate cruza la línea de largada y se pone el equipamiento a su discreción, y nada pasando del lado izquierdo (visto desde la playa) de la boya designada hasta la víctima que espera detrás de esta. El rescatista asegura el tubo de rescate correctamente alrededor del cuerpo de la víctima, debajo de ambos brazos y lo engancha en la anilla. La víctima puede ayudar a asegurar y enganchar el tubo de rescate. Con la víctima sujeta al tubo de rescate, los competidores continúan (en el sentido de las agujas del reloj) alrededor de la boya remolcando a la víctima hasta la playa.

Rescatistas: Después de que el nadador con tubo de rescate ha comenzado a remolcar a la víctima a la playa, los dos rescatistas, a su discreción, pueden cruzar la línea de largada para entrar al agua y ayudar al nadador con tubo de rescate a llevar a la víctima a la playa. La víctima debe ser arrastrada o cargada hasta la llegada.

La llegada: se juzga sobre el pecho del primer miembro del equipo que cruza la línea de llegada de pie en posición vertical mientras todavía está en contacto con la víctima (no es necesario que el tubo de rescate esté conectado).

Esta prueba es de carácter sociomotriz de cooperación y oposición ya que es una competencia entre equipos en un espacio común en el que puede haber interacción esencial con adversarios. Existen tres roles, nadador, rescatista y víctima y diferentes subroles, correr, nadar, rescatar, arrastrar y ayudar como los más relevantes. Tiene tendencia al estereotipo motor, con la gestualidad repetitiva del nado y un rol determinante del consumo energético. El atleta debe descifrar y decodificar la información brindada por el medio ambiente pero también la de sus compañeros y adversarios y tomar decisiones en función de las situaciones planteadas y las estrategias planificadas.

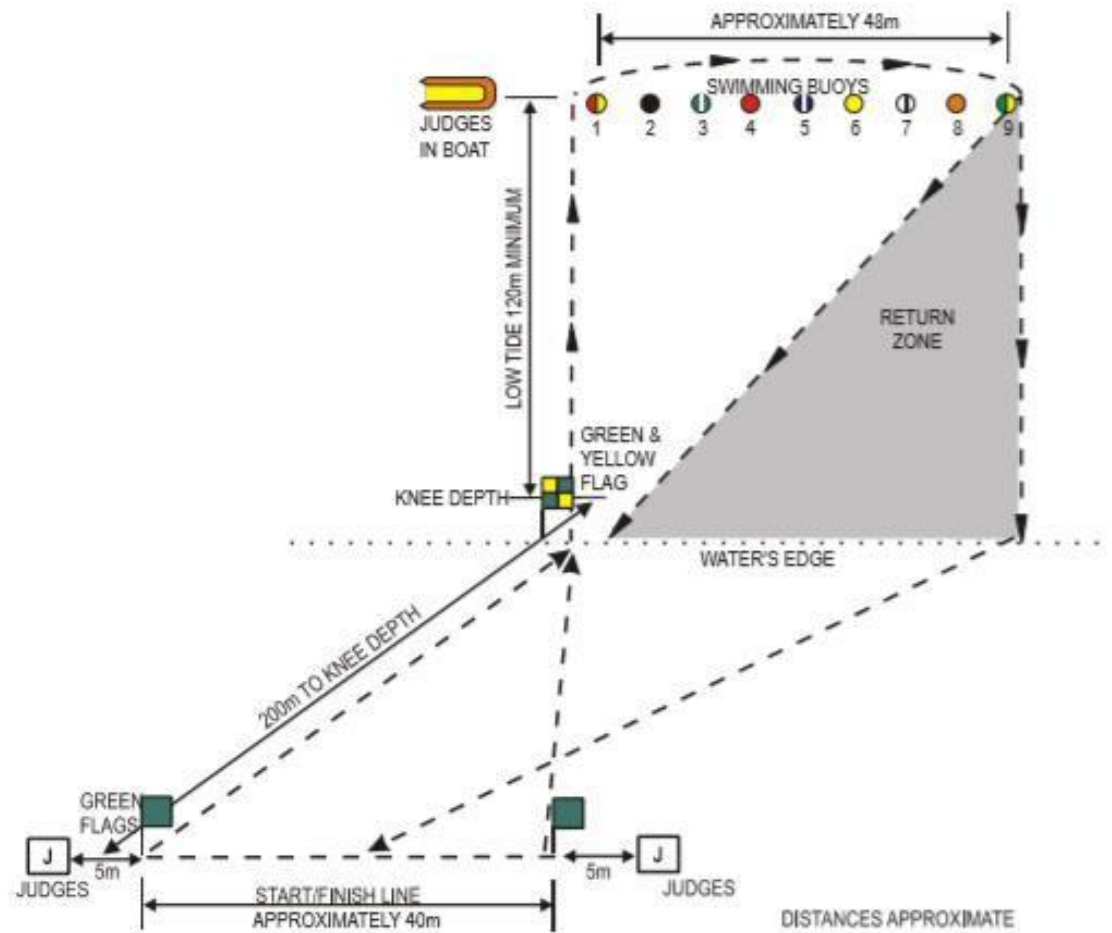


Correr – Nadar – Correr

Desde la línea de largada, los competidores corren para pasar alrededor de la bandera de giro y entran al agua para nadar alrededor de las boyas. Los competidores nadan de regreso a la playa para correr nuevamente alrededor de la bandera de giro antes de correr hacia la línea de llegada.

Como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido se diseñará de manera que los competidores corran aproximadamente 100 m, naden aproximadamente 300 m y corran aproximadamente 100 m para terminar.

Imagen ilustrativa de la prueba



Esta prueba es de carácter sociomotriz de oposición ya que existe interacción esencial con adversarios. Existe un sólo rol, el de nadador y dos subroles, correr y nadar. Tiene tendencia al estereotipo motor, con la gestualidad repetitiva del nado de crol y de la carrera y un rol determinante del consumo energético. El atleta debe descifrar y decodificar la información brindada por el medio ambiente pero también la de sus adversarios y tomar decisiones en función de las situaciones planteadas y las estrategias planificadas.

Carrera con surfski

Un Surf Ski individual es una embarcación propulsada principalmente por un competidor con una pala. Los competidores estabilizan sus surfskis en línea con el agua aproximadamente a la altura de las rodillas a una distancia de aproximadamente 1,5 m entre ellos. Los competidores deben obedecer las instrucciones del Largador o Preparador de Largada con respecto a la alineación del surf ski en la largada. A la señal de largada, los competidores reman con sus surfskis alrededor del recorrido marcado por boyas y regresan finalizando cuando cualquier parte del surf ski cruza la línea de llegada en el agua - montado, agarrado o arrastrado por el competidor. Los competidores pueden perder el contacto o el control de su surf ski sin necesariamente ser descalificados. Para completar la carrera, los competidores deben tener (o haber recuperado) su surfski y pala y cruzar la línea de llegada en el agua desde el lado del mar mientras mantienen el contacto con ambos materiales. A los competidores no se les permite sujetar o interferir con los surfskis de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

Largada y llegada en la playa: Si las condiciones son tales que el Largador no puede proporcionar una largada justa, se utilizará una largada y/o llegada en la playa.

El recorrido: El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Boyas: Se utilizarán tres boyas del tamaño de un bidón de 50 litros: se colocarán dos “boyas de giro” a una distancia aproximada de 75 m, y una distancia de remada mínima de 300 m (250 m para los Masters) desde el agua a la rodilla en la marca de marea baja. La tercera boya “vértice” se colocará a mitad de camino y aproximadamente a 16 m más adentro de las boyas de giro formando así un arco con ellas.

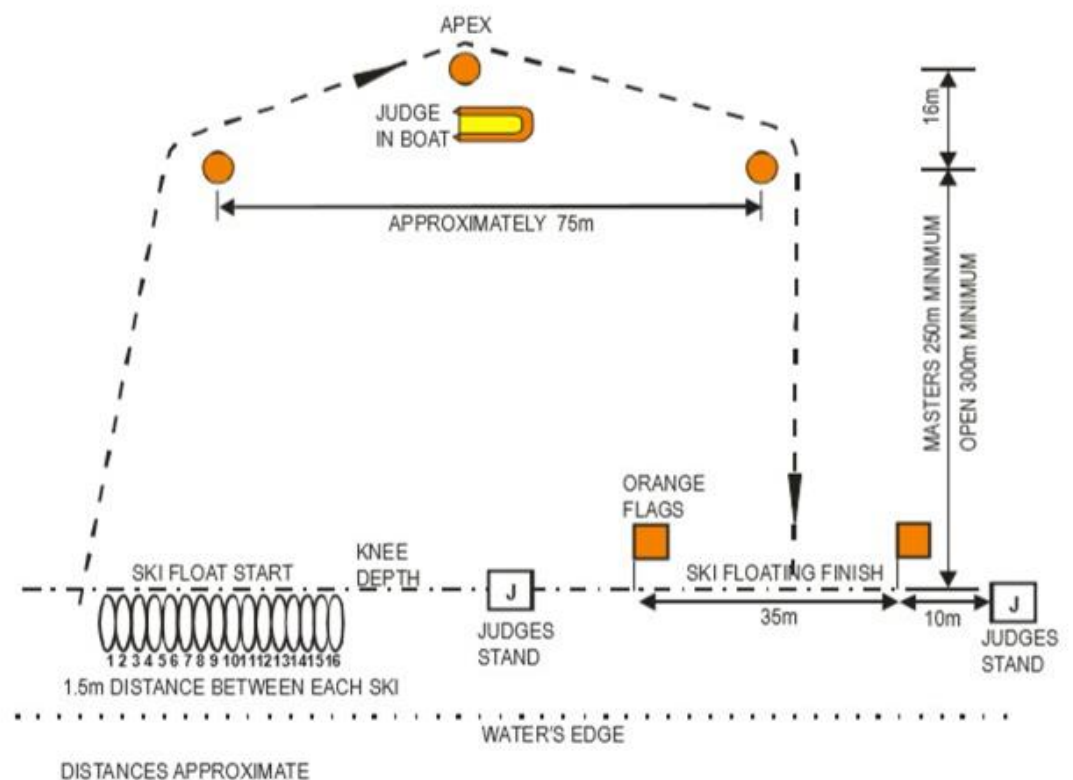
La línea de largada: no necesita estar necesariamente identificada, pero si es necesario, estará marcada con dos postes y colocada de manera que el centro de la línea de largada esté alineado con la primera boya de giro.

La línea de llegada: estará entre dos banderas montadas sobre gradas o postes u otros marcadores adecuados en una posición donde la embarcación terminará a flote. El centro

de la línea de llegada está alineado con la tercera boya de giro (teniendo en cuenta las condiciones predominantes del mar).

Largada y llegada en la playa: Para una largada desde la playa, los competidores, con sus skis y palas, alineados en sus posiciones sorteadas entre dos postes de largada de 2 m aproximadamente a 5 m del borde del agua y 35 m de distancia. A la señal de largada, los competidores, a su propia discreción, llevan su embarcación al agua y reman en el recorrido de surf ski según el diagrama. La línea de llegada en la playa estará situada en la playa a unos 15 m de la orilla del agua. Tendrá 20 m de longitud y estará marcada en cada extremo por una bandera en un poste de 4 m. Las banderas de llegada serán del mismo color que las boyas del recorrido.

Imagen ilustrativa de la prueba



Esta prueba es de carácter sociomotriz de oposición ya que existe interacción esencial con adversarios. Existe un sólo rol, el remero y dos subroles, correr y remar. Tiene tendencia al estereotipo motor, con la gestualidad repetitiva del nado de crol y de la

carrera y un rol determinante del consumo energético. El atleta debe descifrar y decodificar la información brindada por el medio ambiente pero también la de sus adversarios y tomar decisiones en función de las situaciones planteadas y las estrategias planificadas.

Carrera con tabla

Una tabla de salvamento es una embarcación impulsada principalmente por las manos y los brazos de un competidor. Los competidores se paran en la línea de largada en la playa con sus tablas a 1,5 m de distancia. A la señal de largada, los competidores entran al agua, lanzan sus tablas y reman por el recorrido marcado por boyas, regresan a la playa y corren para cruzar la línea de llegada. A los competidores no se les permite sujetar o interferir con las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

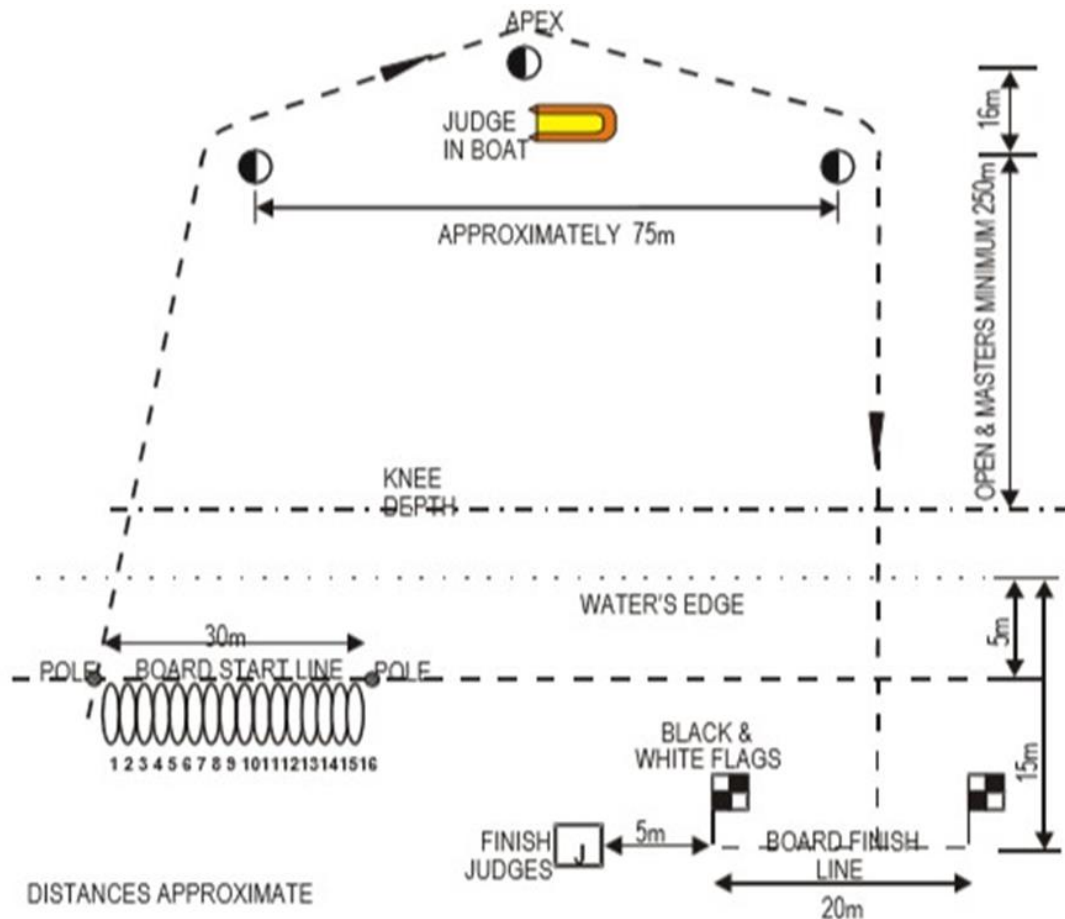
El Recorrido: el diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama de Carrera con Tabla. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

Boyas: Se utilizarán tres boyas del mismo color e iguales en tamaño a un bidón de 50 litros: se colocarán dos "boyas de giro" a una distancia aproximada de 75 m, y una distancia mínima de 250 m (lo mismo para los Masters) desde el agua a la rodilla en la marca de la marea baja. La tercera boya "vértice" se colocará a mitad de camino y aproximadamente a 16 m más adentro de las boyas de giro formando así un arco con ellas.

La línea de largada: representada por una cuerda de colores brillantes, estará situada en la playa a unos 5 m de la orilla del agua. Tendrá 30 m de longitud y estará marcada por dos postes en cada extremo. La mitad de la línea de largada debe estar alineada con la primera boya de giro, pero puede ser alterada a discreción del Árbitro General dependiendo de las condiciones predominantes para permitir a todos los competidores un paso justo alrededor de la primera boya.

La línea de llegada: estará situada en la playa a unos 15 m de la orilla del agua. Tendrá 20 m de longitud y estará marcada en cada extremo por una bandera en un poste de 4 m. Las banderas de llegada serán del mismo color que las boyas del recorrido. La mitad de la línea de llegada debe estar alineada con la tercera boya de giro, pero esto puede ser alterado por el Árbitro General dependiendo de las condiciones del mar predominantes.

Imagen ilustrativa de la prueba



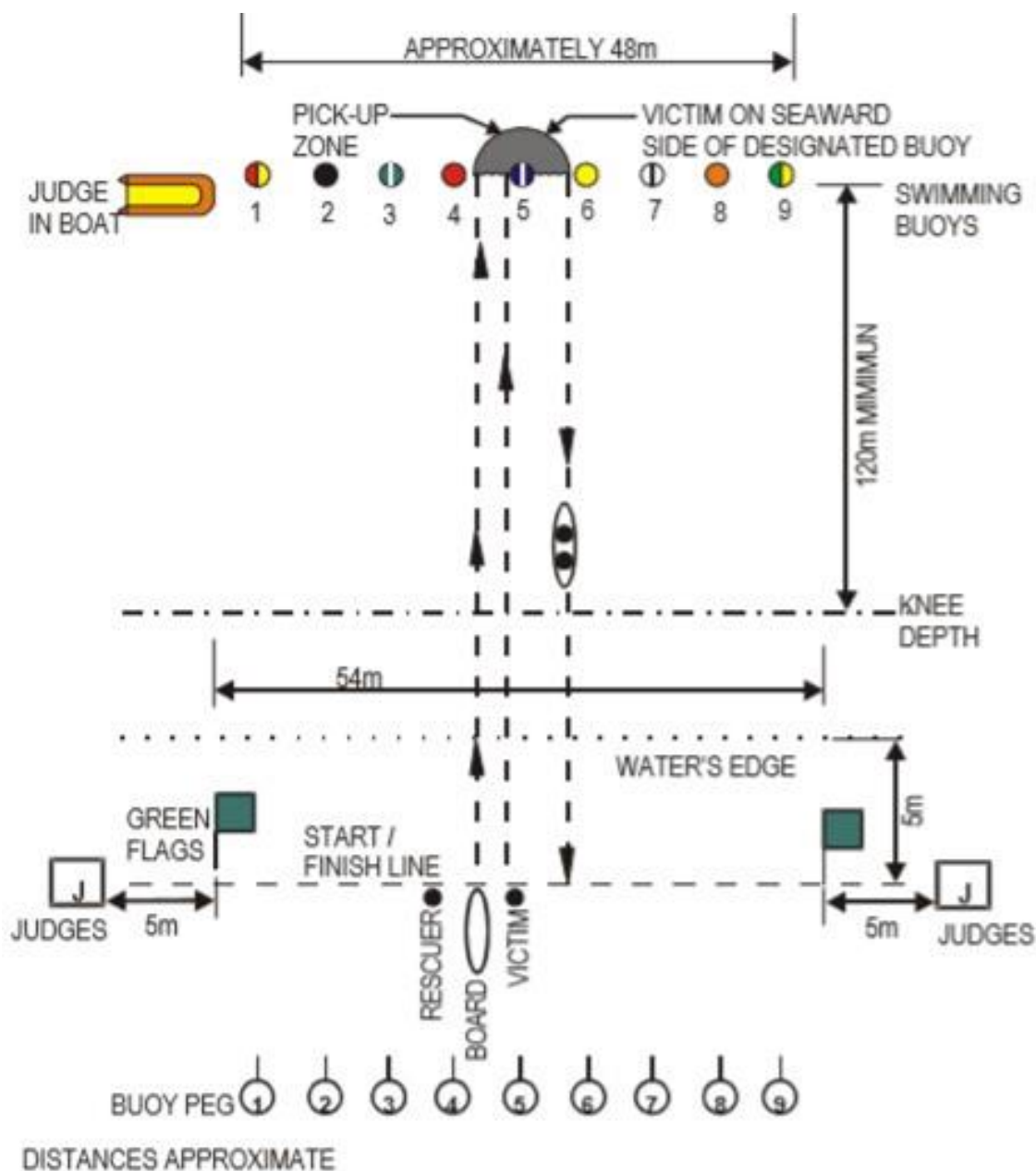
Esta prueba es de carácter sociomotriz de oposición ya que existe interacción esencial con adversarios. Existe un sólo rol, el de remero y dos subroles, correr y remar. Tiene tendencia al estereotipo motor, con la gestualidad repetitiva del nado de crol y de la carrera y un rol determinante del consumo energético. El atleta debe descifrar y decodificar la información brindada por el medio ambiente pero también la de sus adversarios y tomar decisiones en función de las situaciones planteadas y las estrategias planificadas.

Rescate con tabla

Un miembro del equipo nada aproximadamente 120 m hasta una boya designada, hace señales y espera a que el segundo miembro del equipo lo recoja en una tabla. Ambos reman hasta la orilla y cruzan la línea de llegada en la playa en contacto con la tabla.

- a. Ambos competidores deben comenzar desde la posición correcta asignada, es decir, la línea de largada/llegada. Los competidores que nadan hacia la boya equivocada y hagan señales desde la boya equivocada serán descalificados.
- b. El primer competidor: Desde la posición asignada en la línea de largada en la playa, y a la señal de largada, la víctima entra al agua, nada para tocar la boya de nado asignada, y señala la llegada levantando el otro brazo a una posición vertical mientras está en contacto con la boya. Luego, la víctima espera en el agua detrás de la boya.
- c. El Árbitro General puede determinar un método alternativo aceptable de señalar claramente que la víctima ha tocado la boya.
- d. El segundo competidor: A la señal de llegada de la víctima, y desde la posición asignada, el rescatista de la tabla cruza la línea de largada, entra al agua y rema hacia la víctima que se encuentra detrás la boya asignada. La víctima debe hacer contacto con la tabla detrás de la boya. La tabla debe rodear la boya en el sentido de las agujas del reloj (mano derecha hacia adentro) antes de proceder a la orilla con la víctima. La tabla puede posicionarse hacia la costa durante la recogida de la víctima.
- e. Las víctimas pueden colocarse en la parte delantera o trasera de la tabla. Las víctimas pueden ayudar remando la tabla en el regreso a la orilla.
- f. La llegada se juzga con el pecho del primer competidor de cada equipo que cruza la línea de llegada de pie en posición vertical, con el rescatista y la víctima en contacto con la tabla.
- g. El rescatista de la tabla no puede comenzar antes de que la víctima señale su llegada. El rescatista de la tabla puede cruzar la línea de largada/llegada por cualquier motivo y no será descalificado siempre que vuelva a la posición de largada correcta para esperar la señal de llegada de la víctima.
- h. A los competidores no se les permite sujetar o interferir con las tablas de otros competidores o impedir deliberadamente su progreso.

El Recorrido, El diseño del recorrido será el que se detalla en el siguiente diagrama. Las tablas deben ser remadas alrededor de las boyas asignadas en el sentido de las agujas del reloj (lado derecho hacia adentro), a menos que el Árbitro General indique lo contrario antes del evento.



Esta prueba se considera de carácter sociomotriz de cooperación y oposición en medio inestable ya que existe interacción esencial entre compañeros y también entre adversarios. Existen dos roles, rescatista y víctima y subroles como nadar, y remar

Oceanman/Oceanwoman

Los competidores cubren un recorrido de 1,4 km (aprox.) que incluye una etapa de natación, una etapa de tabla, una etapa de surf ski y un final de sprint en playa. Excepto por las diferencias señaladas en esta sección, las condiciones de carrera de cada etapa son las que generalmente se requieren para las condiciones individuales de esa disciplina, incluidas las reglas que rigen las disciplinas que la componen.

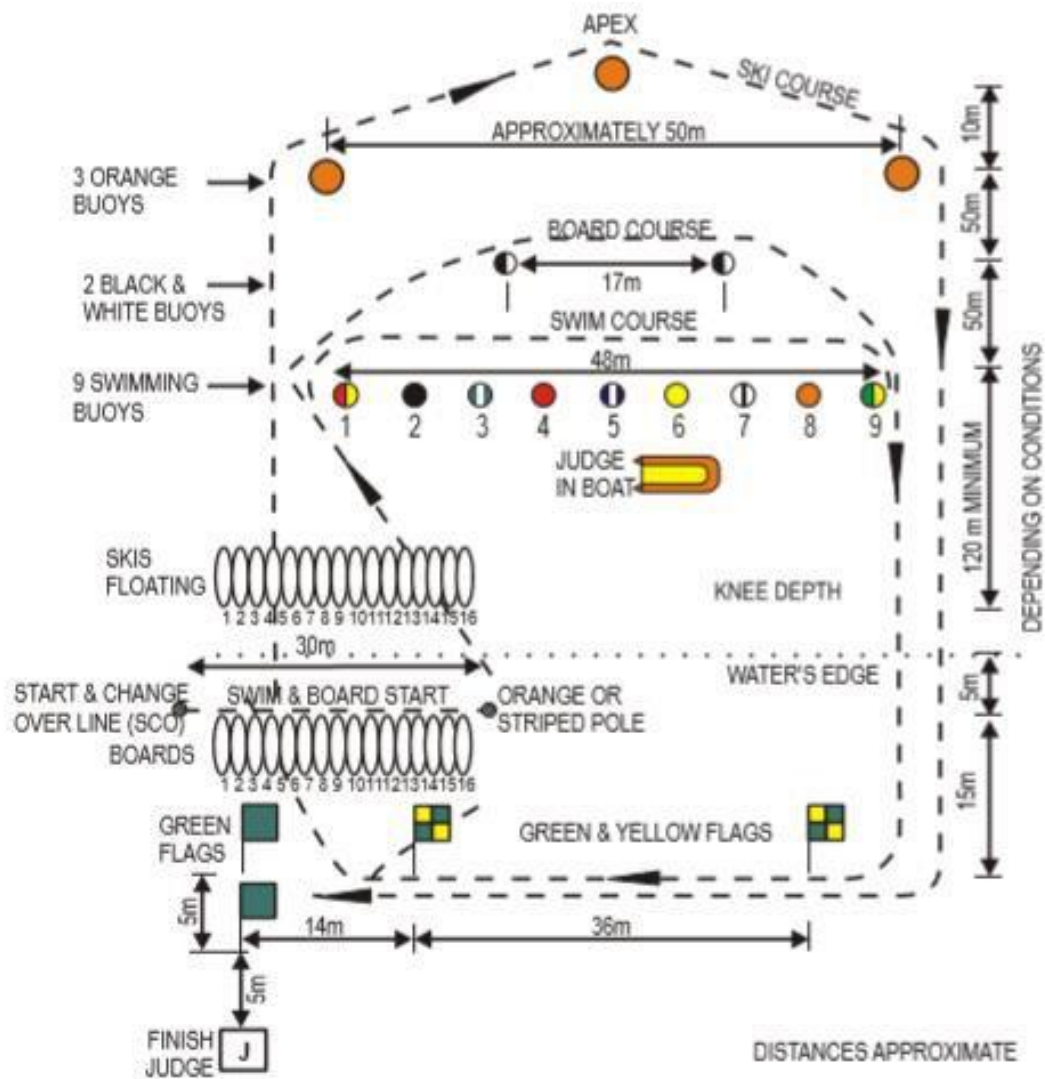
La secuencia de las etapas se determinará por sorteo al comienzo de cada competencia. El mismo sorteo determinará el orden de las etapas del relevo Oceanman/Oceanwoman. Si la etapa de surf ski es la primera, los competidores comenzarán con una largada típica en el agua.

El Recorrido, se colocarán boyas para las etapas de natación, tabla y surf ski como se indica en el siguiente diagrama. Para garantizar largadas y llegadas justas, la alineación de la línea de largada y la línea de llegada a las boyas puede modificarse a discreción del Árbitro General, dependiendo de las condiciones predominantes del mar.

- i. Distancia de las boyas: Las boyas de natación se colocarán a un mínimo de 120 m del agua hasta la rodilla en la marca de la marea baja. Las boyas para las etapas de tabla y las boyas para las etapas del surf ski se colocarán aproximadamente a 50 m y 100 m respectivamente detrás de las boyas de natación. Las boyas de las etapas de tabla deben estar a una distancia aproximada de 17 m y las boyas de surf ski a una distancia aproximada de 50 m, con la boya “vertice” del surf ski a 10 m más hacia el mar.
- ii. Diseño de las Banderas: Dos banderas ubicadas aproximadamente a 20 m de la orilla del agua designan las marcas de giro en la playa. Una se colocará en línea con la boya de nado número 2 y la otra en línea con la boya de nado número 8. Dos banderas a 5 m de distancia marcan la línea de llegada. Se colocan en ángulo recto con el borde del agua y aproximadamente a 50 m de la primera bandera de giro.
- iii. Línea de largada y de transición: La línea de largada y de transición deberá tener una longitud aproximada de 30 m, centrada en la boya de nado número 1 aproximadamente a 5 m del borde del agua y marcada con un poste de 2 m de

altura en cada extremo. La línea de largada y de transición sirve como línea de largada si la etapa de tabla o de natación es la primera. Sirve como una línea de colocación de tablas para la etapa de la tabla. Los competidores no están obligados a cruzar la línea de largada y de transición después de que la carrera haya comenzado.

- iv. Recorrido de tabla: La etapa de tabla se realiza desde la línea de largada y de transición para pasar la boya de nado 1 por fuera; alrededor de las dos boyas de recorrido de tablas; regresar a la playa pasando la boya de nado 9 por fuera; y rodear las dos banderas de giro.
- v. Recorrido de surf ski: La etapa de surf ski se realiza con los skis partiendo de la posición flotante del surf ski según el diagrama, alrededor de tres boyas de surf ski, regresando a la playa y pasando alrededor de las dos banderas de giro. Los competidores deben pasar por fuera de todas las boyas. Los competidores no deben cortar camino a través del recorrido de natación o las boyas del recorrido de tabla.
- vi. Recorrido de Natación: La etapa de natación se realiza desde la línea de largada y transición, alrededor de las boyas de natación, regresando a la playa y pasando alrededor de las dos banderas de giro.
- vii. Recorrido del Sprint en Playa y la llegada: La carrera concluirá cuando un competidor complete todas las etapas. Para terminar, un competidor rodea una bandera de giro, pasa la otra bandera por el lado de la costa y termina entre las dos banderas de llegada.

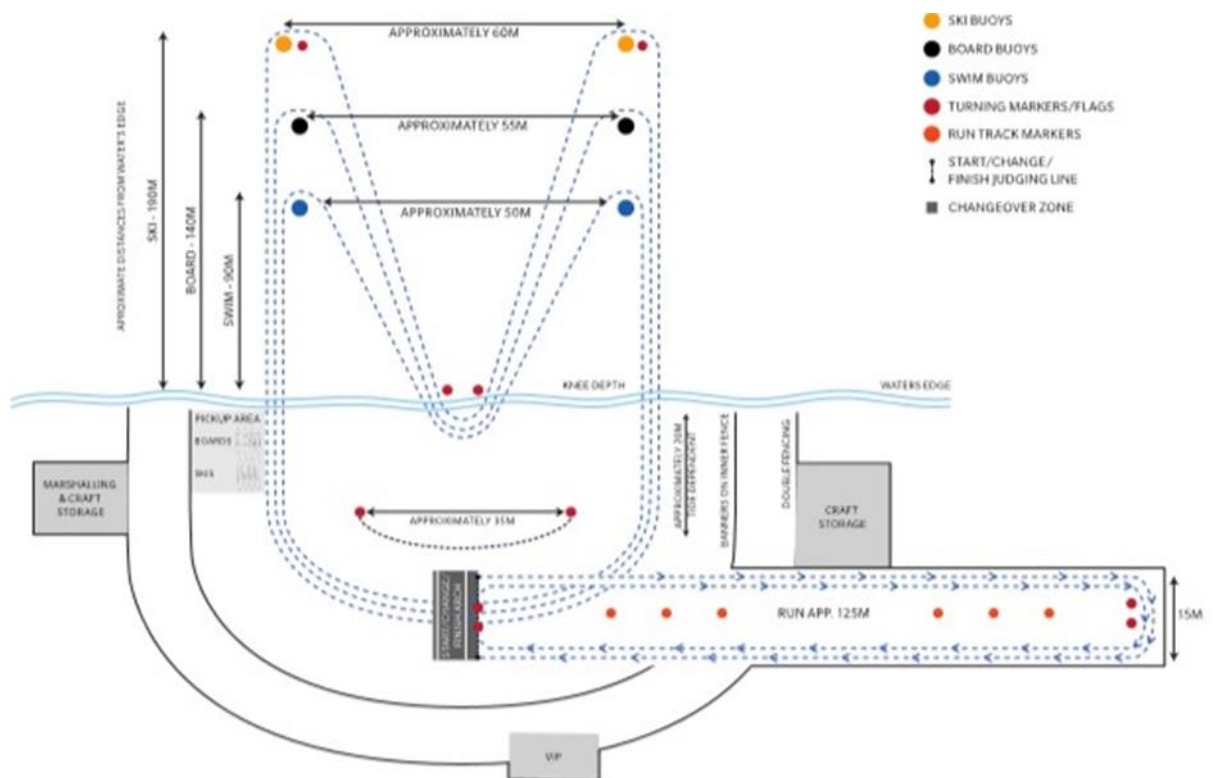


Es una prueba sociomotriz de oposición en medio inestable en la que existe incertidumbre respecto al medio ambiente y también en relación a los adversarios. Existe un único rol, el de competidor y diversos subroles como correr, nadar y remar.

El deportista debe decodificar las señales del medio ambiente y también tomar decisiones en respuesta a las acciones de sus rivales. tiende al estereotipo motor y el factor energético es relevante.

Relevo Oceanman/Oceanwoman

La prueba comienza con una etapa de correr de 500 m que se llevará a cabo desde la línea de largada/transición/llegada ubicada en el arco de llegada hasta un punto a 125 m al otro lado de la playa, girando en el sentido de las agujas del reloj alrededor de dos marcadores y regresando al arco de llegada. El corredor gira en el sentido de las agujas del reloj alrededor de dos marcadores en el arco de llegada y luego repite el recorrido y toca al nadador que estará esperando en el lado de llegada de la línea de largada/transición/llegada. El toque de transición entre competidores en el Relevé Ocean M Mixto se llevará a cabo en una zona entre el lado del arco de llegada de la línea de fiscalización de largada/transición/llegada y una línea de aproximadamente 5 m hasta el lado de largada del arco de llegada. A discreción del equipo, el competidor saliente debe pararse con los pies en la línea de fiscalización de largada/transición/llegada o estar en el lado del arco de llegada de la línea de fiscalización de largada/transición/llegada dentro de la zona de transición



Es una prueba sociomotriz de cooperación y oposición en medio inestable en la que existe incertidumbre respecto al medio ambiente y también en relación a los adversarios. Existen

dos roles el de competidor y relevista y diversos subroles como nadar, correr y tocar. El deportista debe decodificar las señales del medio ambiente y también tomar decisiones en respuesta a las acciones de sus rivales. Tiende al estereotipo motor y el factor energético es relevante.

Banderas en playa

Desde una posición de largada en decúbito prono en la playa en la posición asignada, los competidores se levantan, giran y corren aproximadamente 20 m para obtener un testimonio (bandera en playa) clavado en posición vertical en la arena con alrededor de dos tercios visibles. Dado que siempre hay menos testimonios que competidores, los que no consiguen uno, son eliminados.

Los competidores se acuestan boca abajo con los dedos de los pies en la línea de largada, con los talones o cualquier parte de los pies juntos, las manos una encima de la otra con las yemas de los dedos en las muñecas y con la cabeza hacia arriba. Los codos deben extenderse 90 grados de la línea media del cuerpo, y las caderas y el estómago deben estar en contacto con la arena. La línea media del cuerpo debe estar a 90 grados de la línea de largada.

Procedimientos de Largada, la largada es la siguiente:

Antes de la largada, el Juez de Precompetencia deberá:

- a. Colocar a los competidores en el orden en que fueron sorteados para esa carrera.
- b. Acompañar a los competidores al área de largada y asegurarse de que estén posicionados en el orden correcto.

El Árbitro General/Arbitro de Sector debe:

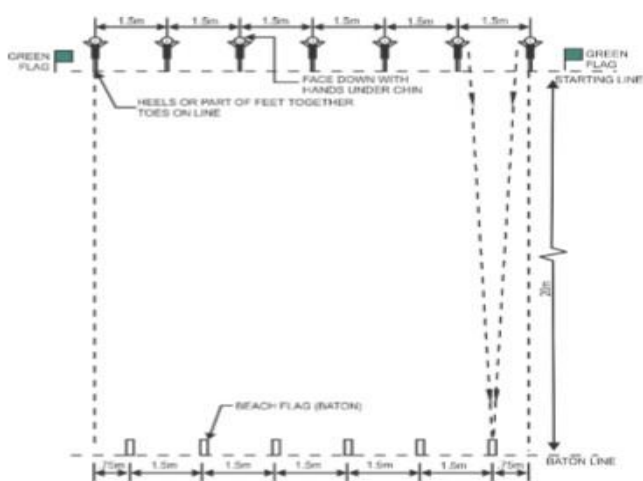
- a. Verificar que todos los oficiales técnicos estén en posición.
- b. Señalar la largada oficial de cada carrera con un largo silbido que indica que los competidores deben tomar su posición en la línea de largada.
- c. Señalar al Largador que los competidores están bajo su control.

El Largador se colocará fuera de la vista de los competidores.

La largada, en el comando "Competidores listos" del Largador, los competidores asumirán la posición de largada como se describe. A la orden de "Cabeza Abajo" del Largador, los competidores, de inmediato y sin demora, deben colocar el mentón sobre las manos.

- (a) Después de una pausa deliberada y cuando todos los competidores estén quietos, el Largador señalará la largada con un silbato.
- (b) A la señal de largada, los competidores se pondrán de pie y correrán para obtener un testimonio.

El Recorrido, como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido debe ser de aproximadamente 20 m desde la línea de largada hasta los testimonios, y lo suficientemente ancho para proporcionar un espacio mínimo de 1,5 m entre cada uno de los 16 competidores. Los testimonios se colocarán en línea paralela a la línea de largada, de modo que una "línea perpendicular" entre dos competidores adyacentes pase aproximadamente a través de la base del testimonio. En otras palabras, los testimonios están alineados en la línea de los testimonios equidistantes entre los competidores adyacentes. La cancha de Banderas en Playa debe estar libre de escombros, y si la superficie de la arena es dura, debe rastrillarse para hacerla más segura antes y durante la competencia.



BEACH FLAGS

AGE GROUP	DISTANCE
Open	20 m
Masters	15 m

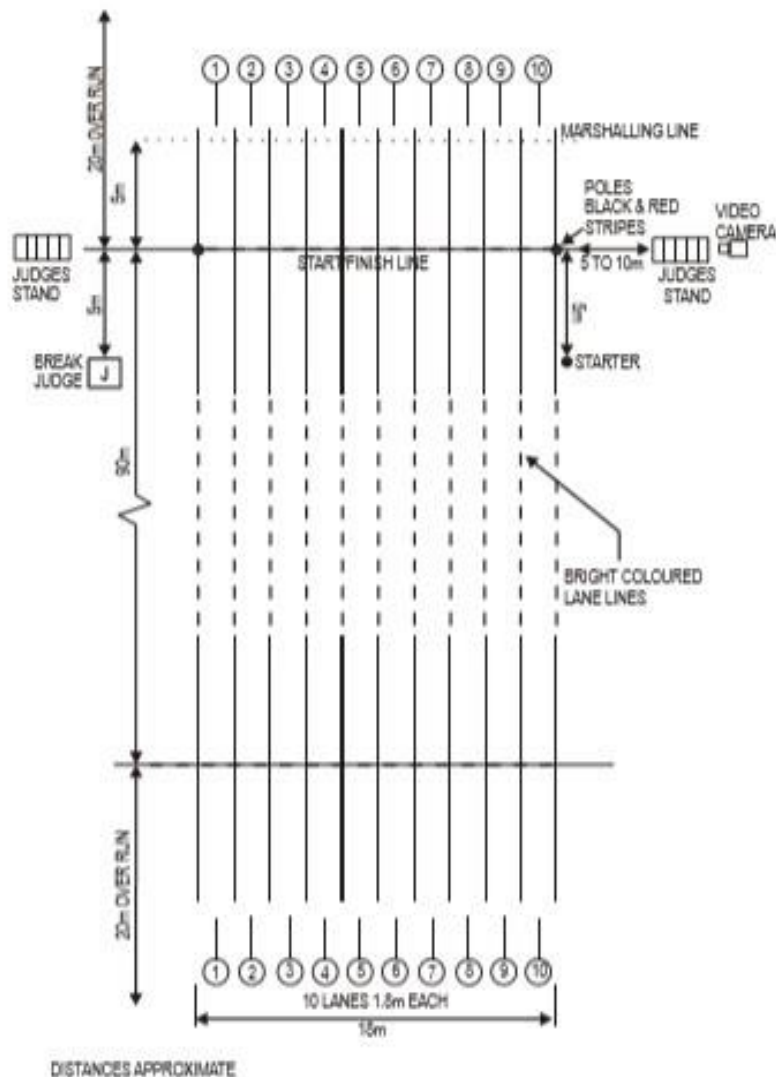
Esta prueba es de carácter sociomotriz de oposición, hay incertidumbre en cuanto al medio ambiente e interacción esencial entre adversarios. el espacio es compartido u de uso común. Tiene tendencia al estereotipo motor y el factor energético es relevante. También es importante la decodificación de las conductas de los adversarios y la toma de decisiones.

Sprint en playa

Los competidores toman sus posiciones en sus carriles asignados, a la señal de largada, los competidores recorren el recorrido de 90 m (70 m para Masters) hasta la línea de llegada. La llegada se juzga por el pecho del competidor (solo) cruzando la línea de llegada. Los competidores deben terminar la prueba de pie en posición vertical.

La largada, no se permiten tacos de largada artificiales, pero los competidores pueden crear pozos y/o montículos en la arena para facilitar su largada. Los competidores no pueden usar ningún material que no sea la arena para ayudarse en la largada. A los competidores se les permite aplanar o nivelar la arena en sus carriles.

El Recorrido, como se muestra en el siguiente diagrama, el recorrido del Sprint en Playa será de 90 m (70 m para Masters) desde la línea de largada hasta la línea de llegada. Se proporciona un área de desaceleración de al menos 20 m en cada extremo. El recorrido será rectangular y “cuadrado” para asegurar que todos los competidores corran la misma distancia, y estará designado por cuatro postes de distintos colores, de 2 m de altura. Se colocarán **carriles para correr** separados por cuerdas de colores para ayudar a los corredores a mantener un rumbo recto. Los carriles se colocarán de 1,8 m de ancho cuando sea posible con un ancho mínimo de 1,5 m. Son ideales 10 carriles, pero se requiere un mínimo de 8 carriles para este evento. Los competidores deben permanecer en su propio carril durante todo el recorrido. Se colocarán **carteles numerados** que identifiquen los carriles de carrera antes de la marca de largada y en la línea de llegada. Se trazará una **línea de precompetencia** a 5 m hacia atrás y paralela a la marca de largada y designada por postes de 2 m de altura.



BEACH SPRINT

AGE GROUP	DISTANCE
Open	90 m
Masters	70 m

Esta prueba es de carácter psicomotriz, ya que no existe interacción esencial con adversarios ni compañeros. Existe incertidumbre respecto al medio ya que el terreno es inestable y la condición climática puede variar. Tiende al estereotipo motor, es de baja semiotricidad y el factor energético es determinante.

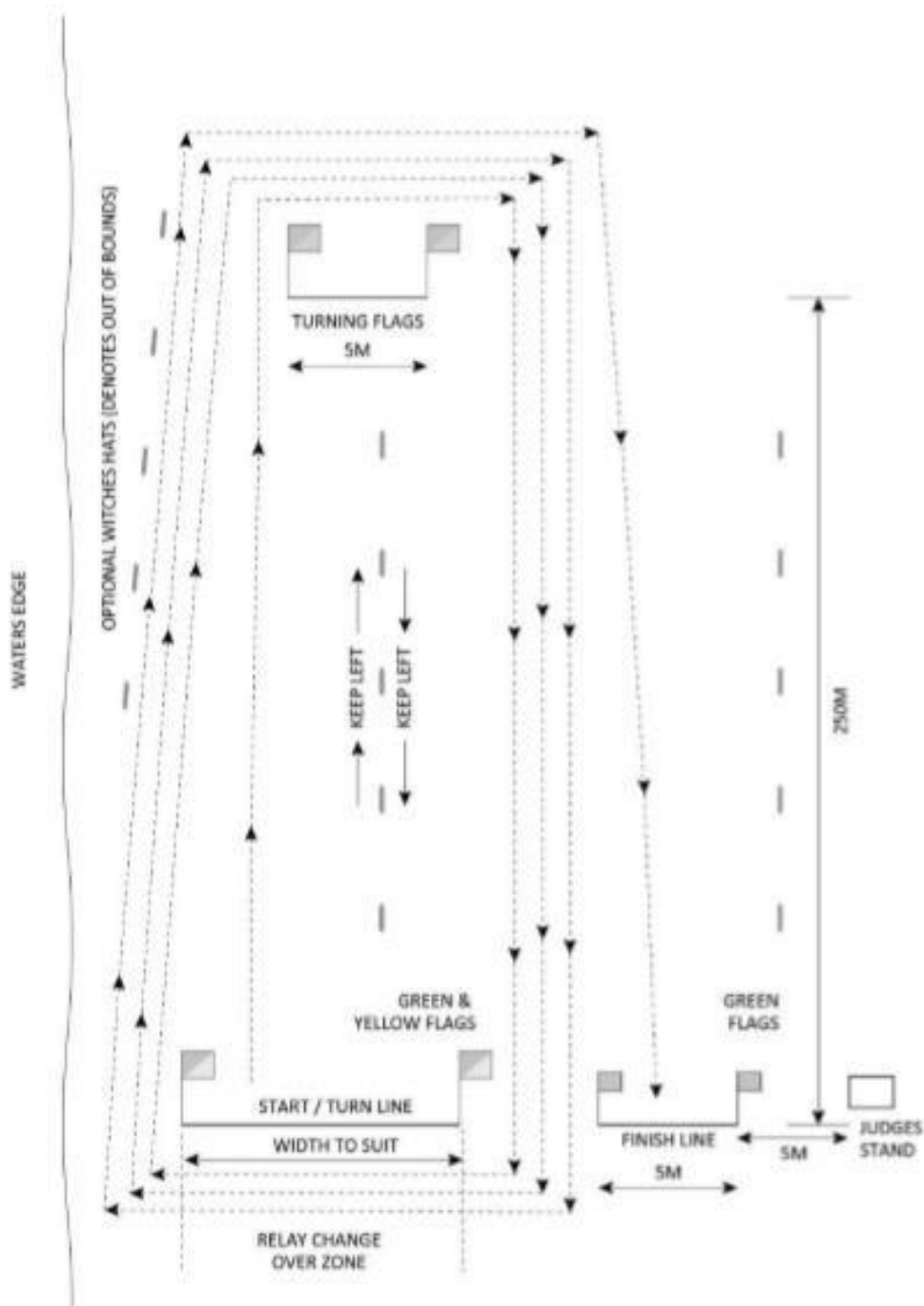
Carrera en Playa de 2 km y 1 km

Los competidores corren 2 km en la playa. El diseño del recorrido mantendrá la distancia total y se establecerá en función de las características del lugar. La distancia de vuelta predeterminada es de 500 metros. El Árbitro General puede establecer una distancia de vuelta de 1 km en las playas con más espacio. A la señal de largada, los competidores corren a lo largo del lado izquierdo del carril para girar en el sentido de las agujas del reloj o hacia la derecha (o según lo indique el Árbitro) de los postes de giro a 250 m de distancia y vuelta de 250 m hacia las banderas de largada/giro. Los competidores rodean todas las banderas de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro o según lo indique el Árbitro) en la línea de largada/giro, retroceden por la playa para rodear las banderas de giro como antes y repiten cuatro veces. En la última vuelta, los competidores cruzan la línea de llegada para completar la carrera. Empujar u obstruir a otro competidor para impedir su progreso no está permitido.

Se colocarán jueces para observar el desarrollo de la prueba y determinar el orden de los competidores en la línea de llegada. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

El Recorrido, el recorrido (ver diagrama) se colocará en la playa (sobre arena seca cuando sea posible) paralelo a la orilla del agua. **La línea de largada** será designada por una línea en la arena o una cuerda sintética de colores brillantes tendida entre dos postes con banderas verdes y amarillas unidas. La línea de llegada serán dos banderas verdes colocadas aproximadamente a cinco metros de distancia y del lado de la playa al costado de la línea de largada/giro. El Árbitro General determinará la longitud de la línea de largada/giro.

Carriles para correr: El recorrido se dividirá en dos carriles paralelos a la costa. El carril más cercano al agua será para los tramos de ida que corran desde la línea de largada/llegada. Los carriles se dividirán con cinta de colores, banderines u otro material apropiado.



BEACH RUN AND 3 X 1 KM BEACH RUN RELAY

DISTANCE	COURSE
1 km Run	Two 500 m legs
2 km Run	Four 500 m legs
3 x1 km Run	3 x 1 km (of four 250 m legs each)

Es una prueba sociomotriz de oposición en medio inestable. Existe incertidumbre respecto al medio ambiente y a los adversarios. Tiende al estereotipo motor y el factor energético es determinante. Existe un único rol, el de corredor y un único subrol, correr.

Relevo de carrera en Playa. 3 por 1 kilómetro

Tres competidores corren un km en la playa. El diseño del recorrido mantendrá la distancia total y se establecerá en función de las características del lugar. La distancia de vuelta predeterminada es de 500 metros. El Árbitro General puede establecer una distancia de vuelta de 1 km en las playas con más espacio.

A la señal de largada, el competidor corre a lo largo del lado izquierdo del carril para rodear los postes de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro) y regresa a las banderas de giro y repite el recorrido. El competidor entrante rodea la primera bandera de giro (en el sentido de las agujas del reloj o con la mano derecha hacia adentro) y toca al competidor saliente que está esperando en una línea aproximadamente en el centro de la zona de transición según lo indique el oficial correspondiente en la zona de transición entre la primera y la segunda bandera de giro. El toque debe ocurrir después de la primera bandera de giro y antes de que el competidor saliente rodee la segunda bandera de giro.

El segundo competidor completa el mismo recorrido que se describe anteriormente.

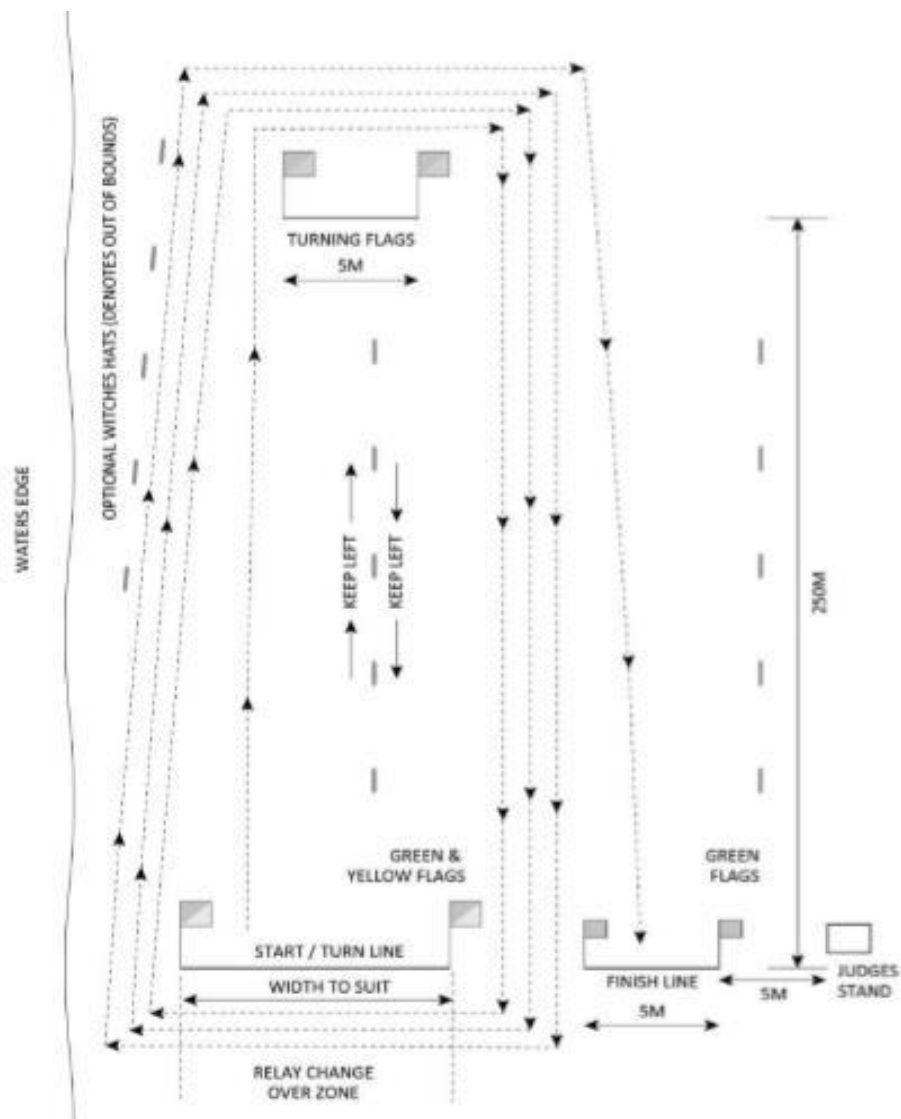
El tercer competidor completa el mismo recorrido descrito anteriormente antes de cruzar la línea de llegada.

No se permite empujar u obstruir deliberadamente a otro competidor o equipo para impedir su progreso. Se colocarán jueces para observar tanto el desarrollo de la prueba, así como para determinar el orden de los competidores en la línea de llegada. La llegada se juzga por el pecho del competidor que cruza la línea de llegada. Los competidores deben terminar de pie en posición vertical.

El Recorrido, el recorrido (ver diagrama) se trazará en la playa (sobre arena blanda cuando sea posible) paralelo al borde del agua en dos carriles.

La línea de largada será designada por una línea en la arena o una cuerda sintética de colores brillantes tendida entre dos postes con banderas verdes y amarillas unidas. La línea de llegada serán dos banderas verdes colocadas aproximadamente a cinco metros de distancia y del lado de la playa al costado de la línea de largada/giro. El Árbitro General determinará la longitud de la línea de largada/giro.

Carriles para correr: El recorrido se dividirá en dos carriles paralelos a la costa. El carril más cercano al agua será para los tramos de ida que corran desde la línea de largada/llegada (primer tramo para ambos miembros del equipo). Los carriles se dividirán con cinta de colores, banderines u otro material apropiado.



BEACH RUN AND 3 X 1 KM BEACH RUN RELAY

DISTANCE	COURSE
1 km Run	Two 500 m legs
2 km Run	Four 500 m legs
3 x1 km Run	3 x 1 km (of four 250 m legs each)

Es una prueba sociomotriz de cooperación y oposición en medio inestable. Tiende al estereotipo motor y el factor energético es clave. Existen dos roles, corredor y relevista los subroles son correr y tocar.

Relevo sprint en playa

Equipos de cuatro personas (tres en Masters) compiten en relevos de testimonio en un recorrido de 90 m (70 m para Masters). Para largar, dos (uno y dos miembros en Masters) competidores toman posiciones en su carril asignado en cada extremo del recorrido.

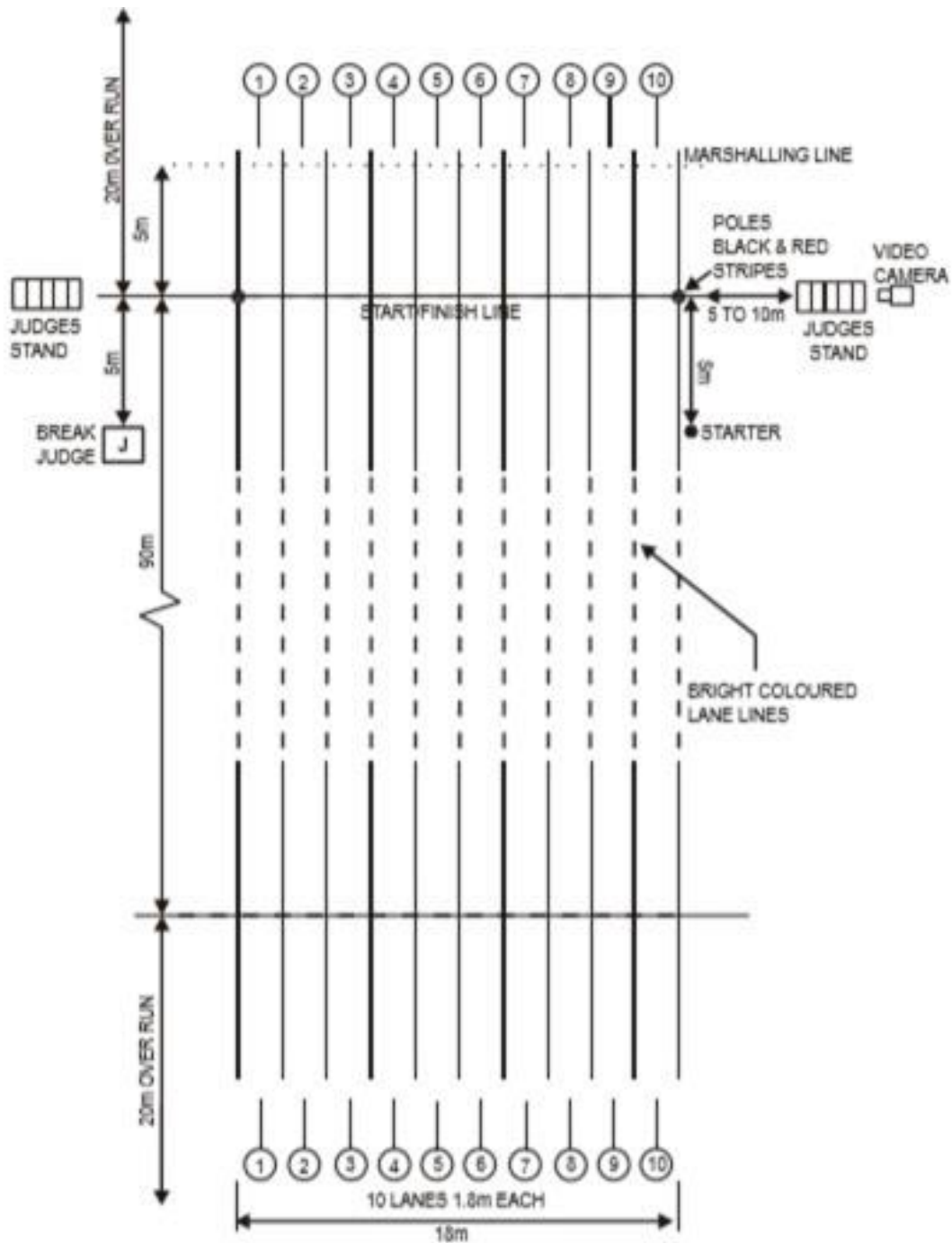
Después de la largada, cada competidor completa una etapa del recorrido con un testimonio en cualquier mano y se lo pasa al siguiente compañero al final de la primera, segunda y tercera etapa. Los competidores deben terminar la prueba de pie en posición vertical. Los competidores no pueden interferir con el progreso de otros competidores. La largada será como para el sprint en playa con el primer competidor en posición de largada.

Transiciones de testimonio, el testimonio se cambiará de la siguiente manera:

- a. El competidor que entra a cambiar el testimonio debe posicionarlo hacia delante. (El testimonio no puede ser arrojado al siguiente competidor).
- b. Los competidores que reciben el testimonio en el primer, segundo y tercer intercambio pueden tomar el testimonio en movimiento, pero serán descalificados si cualquier parte del cuerpo o las manos cruzan la línea del frente antes de tomar posesión del testimonio.
- c. Si se cae un testimonio durante el intercambio, el receptor puede recuperarlo (asegurándose de que no haya interferencia con otros competidores) y continuar la carrera.

- d. Si se cae un testimonio en cualquier otro tramo, el competidor puede recuperarlo (siempre que no haya interferencia con otros competidores) y continuar la carrera.

El Recorrido, el recorrido será como el Sprint en Playa que se muestra en el siguiente diagrama.



AGE GROUP	DISTANCE
Open	90 m
Masters	70 m

Es una prueba sociomotriz de cooperación y oposición en medio inestable. Tiende al estereotipo motor y el factor energético es clave. Existen dos roles, corredor y relevista los subroles son correr y tocar.

Análisis general de la pruebas de aguas abiertas

En resumen, todas las pruebas de aguas abiertas presentan incertidumbre respecto al medio ambiente y se clasifican como sociomotrices de oposición, en las que se compite de manera individual contra adversarios en un espacio común que da lugar a interacciones esenciales entre competidores o sociomotrices de cooperación y oposición en las que se compite por equipos contra otros equipos en un espacio común y simultáneo que permite interacciones directas de cooperación entre compañeros y de oposición entre adversarios.

En todas las pruebas existe una tendencia al estereotipo motor, el factor energético es determinante al igual que la gestualidad o técnica. Por lo general existe uno o dos roles y una cantidad limitada de subroles. Si bien existe incertidumbre respecto a compañeros y adversarios el nivel de semiotricidad es bajo.

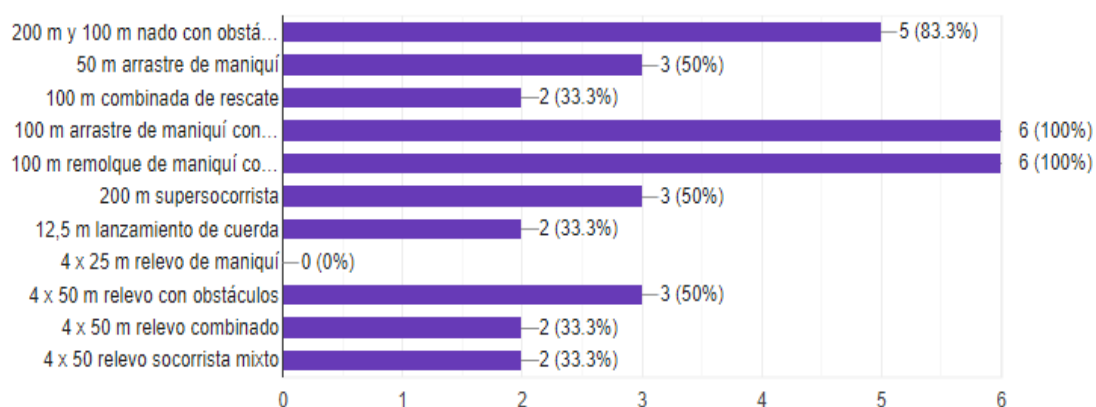
Análisis de los datos de las encuestas

Las encuestas que se realizaron posteriormente a leer el reglamento, para la recopilación de datos con el fin de volcarlo en el trabajo de campo mediante los gráficos que a continuación se detallan. Dentro del grupo de salvamento deportivo perteneciente al club AGuaS de la ciudad de Viedma se entrevistó a seis competidores de las categorías Juvenil, Open y Master. En cada categoría se incluyó un varón y una mujer.

Participación en pruebas de piscina

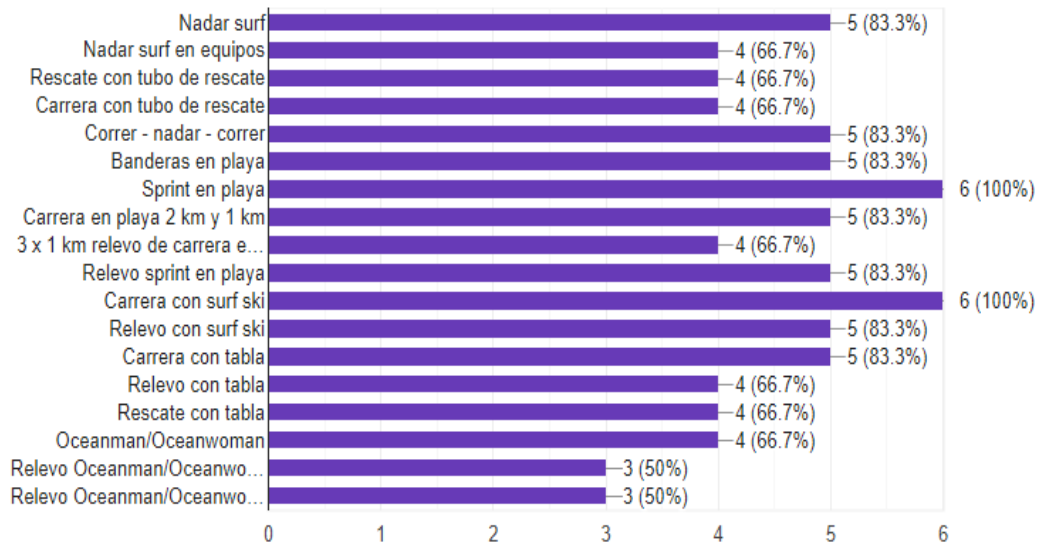
El 100% de los entrevistados se desempeña en la prueba de arrastre y remolque de maniquí con aletas, un 83,3% compite en 200 m y 100 m nado con obstáculos, un 50%

se desenvuelve en 50 m arrastre de maniquí, 200 m supersocorrista y 4 x 50 relevo con obstáculos, un 33,3% abarca las pruebas de 100 m combinada de rescate, 4 x 50 relevo combinado y 4 x 50 m relevo socorrista mixto. Los atletas podían marcar una o más opciones, por lo que en algunos casos se destaca la presencia de un/a competidor/a en más de una prueba.



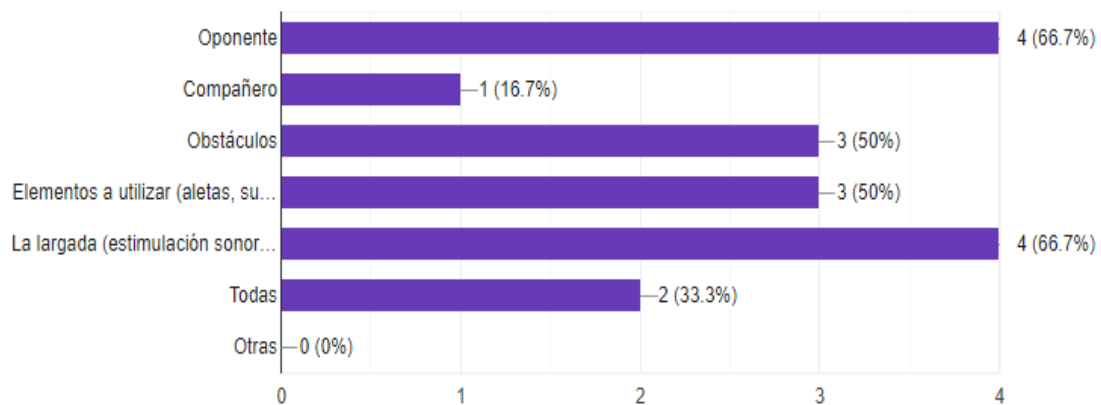
Participación en pruebas de aguas abiertas

El 100% de los competidores se desempeñan en dos pruebas, sprint en playa y carrera con surf ski, el 83,3% compite en nadar surf, correr, nadar, correr, banderas en playa, carrera en playa 2 km y 1 km, relevo sprint en playa, carrera con surf ski y relevo con surf ski, un 66,7% se desempeña en las pruebas de nadar surf en equipos, rescate con tubo de rescate, carrera con tubo de rescate, 3 x 1 km relevo de carrera en playa, relevo con tabla, rescate con tabla y oceanman/oceanwoman, por último el menor porcentaje, 50% participa de las pruebas relevo oceanman/oceanwoman y relevo oceanman/oceanwoman mixto.



Respecto a los factores que generan incertidumbre durante las pruebas de piscina

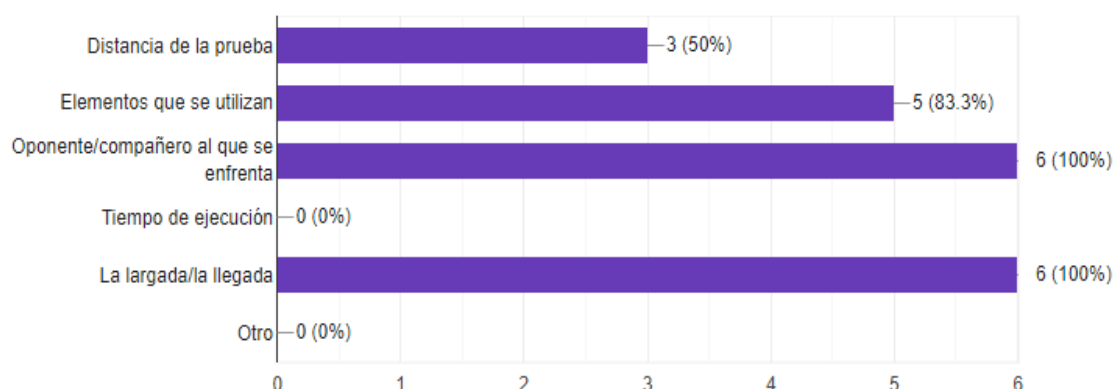
El 66,7% marcó que la incertidumbre viene por parte del oponente y de la largada (estimulación sonora y visual), el 50% marcó que viene de los obstáculos y de los elementos a utilizar (aletas, suncho, sogas, maniquí, etc), el 33,3% señaló la opción “todas” y el 16,7% afirmó que viene del compañero.



Respecto a los factores que tienen en cuenta en las pruebas individuales en piscina

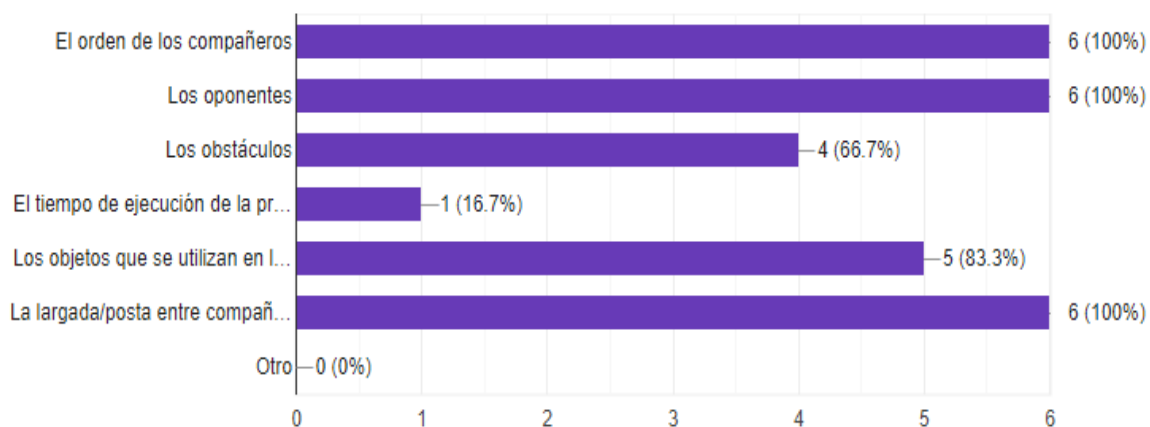
El 100% señaló que tiene en cuenta e oponente/compañero al que se enfrenta y la largada/llegada, el 83,3% determinó los elementos que se utilizan y el 50% dijo que la distancia de la prueba. En relación al tiempo de ejecución no se obtuvo información ya

que las pruebas de salvamento no tienen un tiempo estipulado para realizar la misma, el objetivo es hacerla en el menor tiempo posible.



Respecto a los factores que tienen en cuenta en las pruebas de relevos

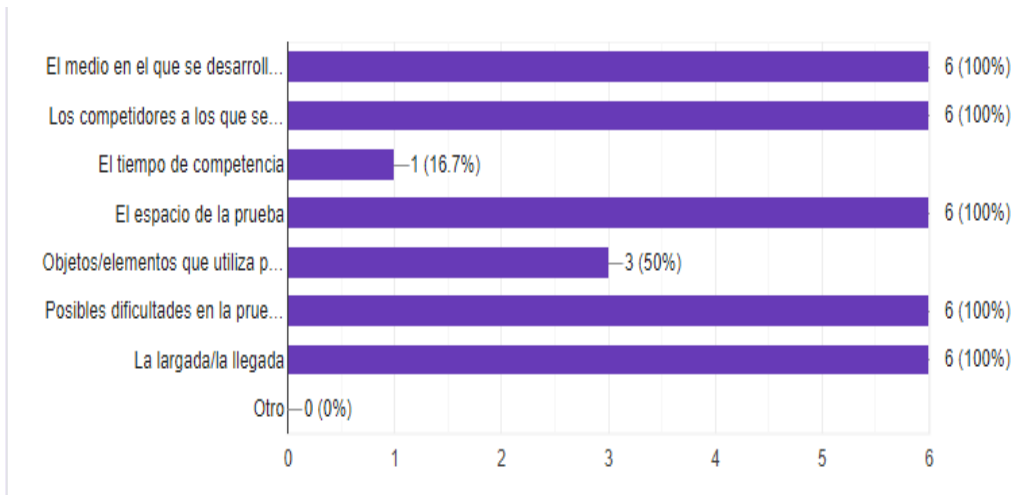
El 100% de los participantes marcó que lo que tienen en cuenta es, el orden de los compañeros, los oponentes y la largada/posta entre compañeros, el 83,3% los objetos que se utilizan en la prueba, el 66,7% los obstáculos y el 16,7% el tiempo de ejecución de la prueba.



Respecto a los factores que tienen en cuenta en las pruebas individuales en aguas abiertas

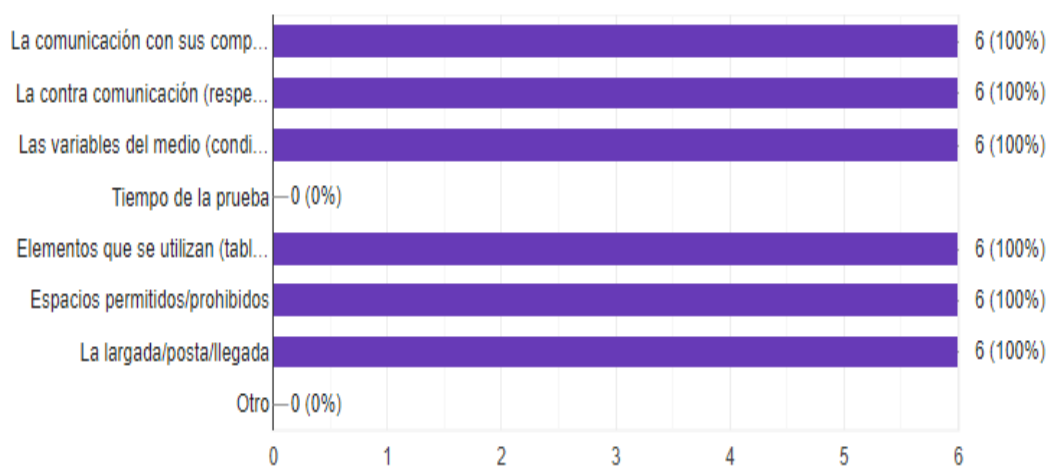
El 100% de los competidores señaló que tienen en cuenta el medio en el que se desarrolla (mar o arena), los competidores a los que se enfrenta, el espacio de la prueba, posibles dificultades en la prueba (corriente, arena floja, viento, olas, etc) y la largada/la llegada,

el 50% marcó objetos/elementos que se utilizan para desarrollarse y el 16,7% el tiempo de competencia.



Respecto a los factores que tienen en cuenta en las pruebas de relevos o equipos en aguas abiertas

El 100% de los competidores señaló, la comunicación con sus compañeros (estrategias de ejecución), la contra comunicación (respecto al adversario), las variables del medio (condiciones climáticas, estado del terreno), elementos que se utilizan (tabla, ski, pergamino, etc), espacios permitidos/prohibidos y por último la largada/posta/llegada.



De las respuestas de los atletas en relación a las fuentes de incertidumbre y a que aspectos de las pruebas les prestan mayor atención, podemos destacar que los atletas incluyen dentro del concepto de incertidumbre tanto a la producida por la interacción esencial (tanto directa como indirecta) como aquella que se debe a la interacción inescencial (Parlebas, 2001). También que al momento de planificar estrategias previo a la competición y también cuando toman decisiones durante las pruebas, prestan atención a las condiciones del medio ambiente (especialmente en aguas abiertas), a las características de sus rivales y compañeros, a las características de elementos que se utilizan y a las cuestiones reglamentarias. En los casos de las pruebas de aguas abiertas donde existe interacción esencial entre rivales, destacan que tienen en cuenta las acciones antirreglamentarias de sus rivales que en muchas ocasiones no son detectadas por los árbitros.

Análisis de las observaciones

Se procedió a observar entrenamientos de carácter indoor, llevados a la práctica en la pileta del club Villa Congreso de la ciudad de Viedma, y de carácter outdoor llevados a la práctica en la costanera de la misma ciudad, en la playa de “el barco hundido” donde practican las disciplinas de aguas abiertas, por otro lado, se llevaron a cabo otras pruebas en la localidad de el “balneario El Condor” donde entrenan las pruebas de arena y mar abierto con los elementos que se utilizan en cada disciplina.

Observando las pruebas de piscina (indoor) se observa que cada competidor busca ejecutarla de diferente manera, respetando el reglamento en función a cada apartado de las pruebas que se desarrollan en él. Los elementos que varían son las aletas, dependiendo del atleta (femenino/masculino, juvenil, open o master) es el tamaño de la aleta que eligen, ya que no hay un estándar de aletas ni una específica para la competencia donde se utilizan. El resto de los elementos es igual para todos, no tiene variantes.

En cuanto a las pruebas outdoor o de aguas abiertas se observan ejecuciones motrices diferentes en cada deportista, cada uno tiene su manera de ejecutarla. Si bien el

reglamento hace mención a ciertas actitudes anti reglamentarias, cada competidor se arriesga a realizar ciertas maniobras que benefician su performance en la competencia, que de ser visto pueden ser penalizados y hasta descalificados. Todas las pruebas que implican la utilización de elementos, al igual que en las pruebas de piscina o indoor, tienen una reglamentación estándar para todos, a excepción de las aletas que son de uso personal al igual que las mayas.

Cada entrenamiento que se observó tuvo una ejecución diferente, ya sea por el factor climático, los elementos que se utilizaban para ejecutar la prueba, los compañeros que cumplían el rol de adversarios, el medio en el que se desarrollaban (río, mar, pileta), el descanso de cada atleta y fundamentalmente el estado de ánimo de cada atleta. No todos los competidores se desarrollaron de la misma manera en las pruebas, se observó que dependiendo el estado de ánimo, descanso y alimentación efectuaban la prueba de una u otra manera, siendo beneficioso o perjudicial para los tiempos que buscaban tener para poder enfocarse en tiempos de selección nacional.

Análisis de los datos de las entrevistas

Se concretó a partir de aplicar entrevistas en profundidad a 6 atletas de ambos sexos y diferentes edades. En las entrevistas realizadas a los competidores se hicieron preguntas de carácter abierto relacionadas con los factores que generan incertidumbre durante las competencias, la forma en la que entrenan, lo que tienen en cuenta a la hora de competir y las categorías en las que se desempeñan.

En una primera etapa del análisis encontramos referencias a la importancia de pensar en el equipo y la tensión entre el rendimiento y el logro individual que incluye competir “contra compañeros” y el logro colectivo que implica el sumar la mayor cantidad de puntos para el equipo. Aquí los atletas ven de manera diferente a sus rivales según sean o no compañeros de equipo.

Otro aspecto importante es que confirman el factor determinante del factor energético y física y agregan la relevancia de la dimensión psicológica y de sostener la motivación durante la prueba

E1: el deporte lo siento como un estilo de vida, a la hora de competir soy yo contra el resto, no importa si el rival es compañero de equipo, lo importante es sumar la mayor cantidad de puntos para beneficiar al equipo.

En la categoría juvenil hay mucha competencia, se están empezado a sumar muchos jóvenes en la categoría, lo que hace que sea mayor la competencia y el esfuerzo a la hora de entrenar para poder llegar a representar a nuestro país en los mundiales.

E2: descubrí el salvamento deportivo gracias a la carrera de guardavidas, empecé a entrenar con el equipo y descubrí una manera de entrenar para guardavidas y para competir a nivel clubes y selección en un deporte que es relativamente nuevo y tiene muchas pruebas individuales y en equipo. Lo entrenamos de la manera más real posible, con todas las variantes que se presentan en cuanto a lo climático y competitivo. Nos enfrentamos a nuestros compañeros en los entrenamientos sabiendo que pueden ser potenciales rivales a la hora de competir individualmente, por eso trabajamos la parte psicológica también, sabiendo que son compañeros y rivales al mismo tiempo. En la categoría open la competencia es muy alta, nos enfrentamos a competidores de mucho nivel, por lo que tenemos que saber que si queremos llegar a representar al país tenemos que dejar todo, es un sacrificio físico y mental muy grande, no podemos dudar porque perdemos.

E3: en la categoría máster la competencia es más mental que física, ya que los competidores que hay vienen con mucha experiencia dado que ya han pasado por las categorías juvenil y open, conocen muy bien las pruebas. La parte mental influye mucho, ya que si se genera un desgaste físico rápido en la prueba corremos riesgo de perder, ahí es donde entra en juego la cabeza para no salir a toda máquina y quemar naves a mitad de prueba, hay que ser frío.

Los entrenamientos son réplicas de las competencias, tratando de recrear las pruebas en las que vamos a competir, con competidores reales, a veces con jóvenes para exigirnos más y no regalar nada.

Además de la importancia de los factores vinculados a lo fisiológico, lo condicional y lo mental, los competidores destacan el entrenar en condiciones lo más reales posibles, tanto

respecto al medio ambiente, condiciones climáticas y escenarios naturales como respecto a los elementos de la prueba, los compañeros y los adversarios.

Intentan recrear las condiciones de competencia, lograr llegar a la meta en el menor tiempo posible para ganar, la adrenalina a la hora de largar, la piscina o medio en el que se desarrolla, los rivales y/o compañeros, los elementos, el tiempo de ejecución y la estimulación sonora, sin contar con la concentración a la hora de no cometer una infracción que produzca la descalificación

E1: como mencionaba anteriormente, los entrenamientos son lo más reales que podemos, con la incertidumbre del medio, con la presión de competir contra otro y con un compañero, la presión de no fallarle al compañero, al equipo y sobre todo a uno mismo cuando competimos. El salvamento lo veo como un deporte completo, que enmarca muchas disciplinas tanto de aguas abiertas como de pileta, donde cada prueba es un desafío constante, siempre queriendo dejar el máximo en cada una, jugando un papel fundamental la parte mental y también el físico. A la hora de llevarlo a la práctica tengo en cuenta la adrenalina que genera el competir, por eso tengo que mantenerme frío y no dejar todo en la largada porque después el físico juega un rol fundamental y nos puede perjudicar en el final de la prueba.

E2: cada entrenamiento es distinto, ya que a veces entrenamos con compañeros del mismo sexo, a veces es mixto y otras veces es con compañeros de otras categorías mayores para generar roce y poder dar todo en cada prueba, sin importar el rival.

A la hora de llevarlo a cabo, la parte mental es fundamental, ya que si dudamos perdemos, no hay margen de error cuando se trata de dar todo para ganar y sumar en lo individual y grupal, todo logro suma al equipo que es lo que importa al final de cada campeonato.

El deporte lo veo como algo nuevo, innovador y hermoso, tiene muchas disciplinas que se entrenan de manera individual y se pueden llevar a lo colectivo, llevándolo a otro nivel de coordinación cuando hablamos de equipo, porque la falla de uno puede perjudicar la ejecución del grupo.

E3: en lo que respecta mi categoría, el entrenamiento es muy duro, ya que nos enfrentamos a competidores de muy alto nivel, siendo un desafío aún mayor,

porque siempre queremos ganar, sea quien sea el rival, por eso es que cuanto más podemos entrenar mejor para nosotros. El deporte lo veo como un enfoque deportivo para representar a mi país ¿a quién no le gustaría representar a su país en un deporte? Es un objetivo claro que conlleva una gran responsabilidad atrás, no sólo individual, si no colectiva, porque sin un equipo respaldándonos atrás no llegaríamos muy lejos.

E4: en la categoría de master la competencia no es tan dura como en las categorías open o juvenil, de todas maneras, no deja de ser una categoría competitiva donde los competidores siempre quieren ganar para sumar en lo individual y lo colectivo, siempre es linda la sensación de llegar primero.

En cuanto a los entrenamientos, siempre se trata de recrear un escenario de competencia lo más real posible, ya que si no a la hora de competir nos encontraríamos con sorpresas que no son gratas. Hay un grupo humano de entrenadores atrás de cada competidor que hacen posible todo lo que vivimos, son chicos dedicados a entrenarnos para dar el 110% de nuestra capacidad física en cada prueba, en cada campeonato para dejar en lo más alto al club.

Un detalle que es especialmente señalado por los competidores, especialmente en las pruebas de aguas abiertas es la posibilidad de competir al límite del reglamento, teniendo en cuenta una posible descalificación pero aprovechando al máximo los márgenes que brinda la aplicación del mismo por parte de los árbitros. En un deporte donde el medio es inestable y no siempre permite un control eficaz por parte de las autoridades, hay acciones antirreglamentarias que son consideradas como “picardías” que permiten lograr ventajas en la interacción con adversarios.

E1: sabemos lo que dice el reglamento porque es algo que nos inculcan nuestros entrenadores, tenemos en claro que hay actitudes deportivas que pueden ser penalizadas, pero también está la “picardía” dentro del deporte, son ciertas acciones que nos pueden favorecer en pruebas para ganar. Por ejemplo, en las pruebas de aguas abiertas siempre vamos a tratar de ganar incumpliendo pautas que dice el salvamento, si podemos cerrar a una embarcación en una carrera de surfsky o tabla lo vamos a hacer, cuando se amontonan las tablas tratamos de sacar ventaja empujando o tomando la punta de la tabla para impulsarla hacia

atrás y ganar impulso nosotros, o bien en las pruebas de natación también, siempre se reciben o dan golpes cuando el pelotón entra al agua, son cuestiones del deporte, creo que todos tenemos esa “picardía” deportiva

E2: siempre que entrenamos lo hacemos en función del reglamento, ya que cualquier falta nos puede perjudicar a uno mismo como al equipo, de todas maneras, siempre encontramos algún momento en la prueba para hacer una “argentineada”, un empuje en las tablas, un complot con un compañero para cerrar a otro competidor, cruzar el cuerpo en banderas en playa y ayudar al compañero, empujar una tabla o tomarla de la punta. Son ventajas que se presentan y hay que tomarlas, siempre que no nos vea el árbitro.

Open es una categoría de mucho roce y competencia, son muchos los competidores y a veces los tiempos apremian, ya que competimos en más de una prueba en el día, por eso cualquier ventaja que podamos sacar es bienvenida.

E3: en la categoría máster se compete con más “maña” que, con físico, la edad nos juega un papel importante en las competencias, ya no tenemos 20 años y se nota en las pruebas. Cada prueba tiene lo suyo, cualquier oportunidad para ganar es aprovechada, sea poner el cuerpo delante de un competidor o generar alguna distracción sonora, lo que queremos es ganar siempre.

Por el lado de las pruebas en equipo (postas) se presenta la incertidumbre de la llegada del compañero y el toque en la pared o de manos para que largue el siguiente, como así también estar atento a la zona de cambio y pasaje de elementos en el caso de tener elementos, como lo son el suncho en pruebas de piscina, el testimonio en pruebas de arena o la tabla y el surfsky en pruebas de aguas abiertas, ya que una partida en falso o un mal pasaje/cambio podría significar la descalificación del equipo y la pérdida de puntos. Aquí aparece la incertidumbre de los rivales, en algunas pruebas, como se menciona con anterioridad, es esencial y directa ya que pueden interponerse en el trayecto del competidor y en otras es inescencial, ya que compiten en un carril adyacente, de ambas maneras está la presión por ganarle al otro para llegar en primer lugar y sumar mayor puntaje.

E1: en las pruebas de equipo siempre está la presión de hacerlo bien, de no fallarle al compañero ni a equipo, por eso es que los entrenadores hacen mucho

hincapié en el pase del elemento o la zona de cambio, porque un error nos puede costar la prueba.

E2: en postas femeninas no hay tanta competencia como en masculinas ya que son pocas las chicas que compiten en la categoría, así todo siempre nos marcan el detalle de cambio, el pasaje o la posta, sea en piscina o en aguas abiertas, ya que eso nos mantiene dentro o fuera de competencia, cualquier error de cambio nos puede descalificar.

E3: en las postas siempre tratamos de ordenar inteligentemente los competidores para tratar de ganarla, vamos intercalando entre uno rápido y otro no tan rápido para buscar sacar ventaja siempre. Cuando se trata de postas mixtas evaluamos los tiempos de competencia y en base a eso ordenamos el equipo.

E4: en las postas femeninas siempre tratamos de armar el equipo en función del más rápido al más lento, cosa de sacar ventaja al principio, a veces ponemos una de las más rápidas al final para cerrar la posta y tratar de ganarla. En la rama femenina se está empezando a ver cada vez mejor nivel, por lo que tenemos que entrenar más y afinar detalles siempre para no ser descalificadas.

E5: en las categorías master las postas no son tan físicas, son más estratégicas, como mencionaba antes, el físico nos puede jugar una mala pasada si lo utilizamos mal. Cada vez que entrenamos o competimos en una posta buscamos la manera de que sea equilibrado el nivel, no ponemos los más rápidos al principio o los más lentos al final porque nos puede jugar en contra, tratamos de intercalar para mantener un tiempo de prueba tal que nos permita acercarnos al primer lugar.

En cuanto a los entrenamientos, siempre se trata de recrear el escenario de competencia, con los elementos que se utilizan en cada prueba y haciéndolo con rivales reales, que, si bien son compañeros de entrenamiento, en las pruebas son rivales ya que de eso depende el posicionamiento post competencia. Hay pruebas que se entrenan con el fin de llevarla a cabo a una situación real de rescate, con los elementos que se utilizarían en un rescate real, pudiendo desarrollarse en una piscina, el mar o río, ya que son espejos de agua donde se producen accidentes que deben ser atendidos por un guardavidia, los cuales son los que forman los equipos y selecciones de cada país para representarlos en las diferentes competiciones.

E1: los entrenamientos en las categorías juveniles se suelen hacer en conjunto con todas las otras categorías, open y máster, ya que las competencias son iguales para todos, salvando diferencias de distancias en algunas pruebas para máster. Siempre se entrenan con un enfoque realista, en el mar o el río con variantes climáticas.

E2: cuando entrenamos, entrenamos todas las categorías juntas, después nos dividimos cuando simulamos pruebas que se desarrollan en los torneos por categoría para competir entre nosotros y evaluar tiempos de prueba. Siempre la idea es entrenar en función de la prueba lo más real posible con los elementos que utilizamos en cada una.

E3: en la categoría open dividimos las pruebas y las entrenamos puntualmente cada una, a veces hacemos entrenamientos que luego llevamos a la práctica específica y a veces entrenamos con formato de competencia para anotar tiempos de prueba y corregir errores posibles para no fallar en las carreras.

E4: dentro de la rama femenina de la categoría no somos muchas competidoras open, por lo que los entrenamientos de determinadas pruebas a veces necesitamos juveniles para completar el total de competidores, ya que es necesario para entrenar enfocados en cada prueba. Los entrenamientos generalmente están enfocados a la competencia, buscando mejorar tiempos de la prueba y la técnica.

E5: en la categoría master somos pocos, tanto a nivel club como a nivel nacional, de a poco se van sumando competidores a la disciplina, lo que genera una mayor competitividad. En función a los entrenamientos, siempre buscamos entrenar enfocados en la o las pruebas que vamos a competir, buscando mejorar tiempos y técnica en base a las distancias que tenemos que recorrer y el entorno en el que competimos, sea mar, río o pileta.

E6: dentro de la rama femenina de la categoría master hay mucha competencia, siempre queremos ganar y llegar a representar a nuestro país. Los entrenamientos están enfocados pura y exclusivamente en las pruebas que vamos a competir, sea torneo indoor u outdoor, dependiendo del torneo es como entrenamos. La idea de los entrenamientos siempre es la de mejorar técnica y tácticamente, poder bajar los tiempos y ejecutar la prueba de la mejor y más rápida manera posible.

CAPÍTULO VI – CONCLUSIONES:

Conclusiones

Esta investigación tuvo como analizar la lógica interna del salvamento acuático deportivo, tomando como referencia las categorías juvenil, open y máster. En este apartado, se presentan las conclusiones a las que se arriba partiendo de los datos obtenidos, en relación a los objetivos planteados.

El Salvamento acuático deportivo (SAD) se compone de pruebas psicomotrices, sociomotrices de cooperación, sociomotrices de oposición y sociomotrices de cooperación y oposición en medio estable y en medio inestable. Por lo general son de baja semiotricidad, tienden al estereotipo motor y presentan un rol clave del factor energético y de la gestualidad o técnica.

De acuerdo a la clasificación de Parlebás (2001) el salvamento acuático deportivo puede clasificarse como una disciplina deportiva de categoría CAI, ya que entre las diferentes pruebas que lo componen se encuentra las que poseen interacción con el compañero, con el adversario y con el medio o entorno físico.

Es una disciplina compuesta por diversas pruebas realizadas en piscinas o en aguas abiertas. Utilizando el concepto de incertidumbre respecto al medio ambiente o respecto a compañeros y adversarios podemos concluir que las pruebas en aguas abiertas son de medio inestable y presentan incertidumbre respecto al medio ambiente (clima, corrientes,

mareas, viento, arena, etc) y las pruebas de piscina son de medio estable y no presentan incertidumbre en relación al medio.

Respecto a la incertidumbre relacionada con la interacción esencial con compañeros y adversarios hay pruebas psicomotrices, sociomotrices de oposición y sociomotrices de cooperación y oposición. En la mayoría de los casos son pruebas de baja semiotricidad, en las que el factor energético es determinante, tiene tendencia al estereotipo motor y dependen fundamentalmente de la precisión en la gestualidad o técnica y en el dominio de los elementos del deporte (soga, tabla, suncho, etc).

En las pruebas de piscina predominan las pruebas psicomotrices realizadas en espacios separados (andariveles) que no permiten la interacción esencial, excepto una de las pruebas en las que existe interacción entre compañeros.

En las pruebas de aguas abiertas, existen competencias individuales en las que al competir en espacios comunes y de forma simultánea, la dinámica es similar a las carreras de calle o al ciclismo en ruta en las que se dan interacciones entre adversarios (cambios de ritmo, tiradas, adelantamientos, cruces, roces, etc) y también entre compañeros de equipo que colaboran para lograr las mejores posiciones finales para cada uno de sus integrantes. En algunas ocasiones el objetivo no es sólo lograr la mejor posición individual sino la mejor posición para el equipo a partir de la suma de los puntos de cada integrante.

También en aguas abiertas se compite en relevos en un espacio común y simultáneo lo que además de la interacción con adversarios en durante la carrera se agrega la cooperación con los compañeros en el momento del relevo. La dinámica de estas pruebas es similar a la de los relevos de medio fondo o fondo en atletismo.

. Las reglas por un lado cumplen la función de especificar las características de los elementos estructurales (dimensión del espacio, características de los elementos, cantidad de jugadores y tiempo de ejecución) como también las posibilidades de acción de los competidores tanto en relación a los roles como a los subroles. El reglamento determina diferentes roles, como por ejemplo nadador, rescatista, víctima y diversos subroles o conductas como nadar, correr, rescatar, arrastrar y remar

Respecto a las estrategias y la toma de decisiones las primeras se diseñan en función de las características de los rivales referidas a su ritmo de nado, a la distancia de la prueba y al orden de los relevos, entre otras y la toma de decisiones se vincula con responder a fundamentalmente a las interacciones como los cruces, los roces, los cambios de ritmo. En líneas generales tiene similitud con las pruebas del atletismo en pista tanto de velocidad como de fondo.

Un componente relevante es la utilización de elementos (tablas, sogas, sunchos, etc) tanto en lo relacionado con el dominio técnico como en el uso reglamentario de los mismos. En función de sus características cada prueba utiliza uno o más elementos. Dentro de las pruebas que enmarcan la categoría de indoor o natación encontramos los maniqués, los obstáculos sumergidos, aletas, cuerdas y tubos de rescate (zunchos), cada elemento es utilizado para una prueba específica, en algunos casos se puede combinar elementos, como el maniquí, las aletas y el tubo de rescate, o la cuerda y las aletas. Por el lado de las pruebas de aguas abiertas encontramos una variedad de elementos más amplia ya que está compuesta por más pruebas. Estos son, el tubo de rescate, la tabla de rescate, el surf ski y los testimonios, estos al igual que los elementos que se utilizan en las pruebas de piscina, se pueden combinar en postas donde se requiere la utilización de más de un elemento

En relación al tiempo, es un parámetro fundamental ya que prácticamente la totalidad de las pruebas se definen de acuerdo a quien la realiza en menos tiempo o quien llega primero a la meta. En las pruebas de salvamento existe un tiempo psicomotriz en el que el individuo actúa solo, y un tiempo sociomotriz en el que el individuo actúa con otros compañeros y/o adversarios

El espacio está siempre delimitado claramente tanto en el caso de las pruebas de piscina como en las de aguas abiertas. En el primer caso se realizan en espacios separados, cada competidor o equipo en un andarivel y en aguas abiertas de compete en espacios comunes sin andariveles con clara delimitación de las zonas de largada y llegada y también de los espacios permitidos y prohibidos.

Sobre la cantidad de jugadores, en las pruebas de piscina no hay un mínimo ni un máximo de competidores que puedan competir, el reglamento no especifica cantidad de competidores como si lo hace en las pruebas de aguas abiertas.

Limitaciones y sugerencias

Una limitación clara fue la dificultad para que los entrevistados comprendieran conceptos básicos de la praxiología motriz como incertidumbre e interacción esencial y para analizar sus prácticas a partir de un lenguaje técnico.

Como sugerencia para futuras investigaciones se plantea indagar acerca de los entrenamientos de las diferentes pruebas del SAD y profundizar en el análisis de las características estructurales y funcionales de cada una de las pruebas a través de la visión de los entrenadores.

Bibliografía:

- Arellano, F. (2018, October 12). *Investigación Cualitativa*. Enciclopedia Significados. <https://www.significados.com/investigacion-cualitativa/>
- Castro Núñez, U., & Hernández, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica: Aplicación a la Educación Física Escolar y el Entrenamiento Deportivo*. Inde.
- *Salvamento Acuático Deportivo*. Edu.Ar. Retrieved October 2, 2023, from https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10334/ev.10334.pdf
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162–167. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009
- Marelli, M., Orlovsky, M., & Saraví, J. (n.d.). *Lógica interna del Fútbol Ciego, Hándbol y Cestoball Primeros avances investigativos*. Edu.Ar. Retrieved October 2, 2023, from http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/74747/Documento_completo.pdf-f-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Moreno, JH, Amador Ramírez, F., Garda Ganzó/Ez, J. (Jiménez Jiménez, F., Nava, V., & Adelantado, R. (nd). Revista-Apunts.Com. Consultado el 21 de junio

- de 2022, de https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2020/11/032_005-009_es.pdf
- Moreno, J. H. E. (n.d.). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento Deportivo*
 - Parlebas, P. (2001). *Juegos Deporte y Sociedad*. Léxico de Praxiología Motriz. Paidotribo Editorial.
 - Técnicas e instrumentos de investigación. (n.d.). Eumed.net. Retrieved August 1, 2024, from https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html
 - Tombazzi, M. (2020, October 22). *Reglamento Internacional ILS de Salvamento*. EPSA - Equipo Profesional de Salvamento Acuático. <https://www.epsa.org.ar/reglamento-internacional-ils-de-salvamento/>
 - Saraví, J. R. (n.d.). *Lógica interna del skate juvenil informal (ciudad de La Plata, Argentina)*. Edu.Ar. Retrieved August 31, 2023, from http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/33604/Documento_completo.pdf?sequence=1
 - Vicente, V. (20 de diciembre de 2016). *Praxiología motriz, lógica interna del juego según relaciones comunicativas*. Blog de EFAD
 - Vieira Marques Filho, C., Montagner, P. C., & Magno Ribas, J. F. (2020). Praxiología Motriz y Fútbol: Lógica Interna e indicativos al proceso de enseñanza-aprendizaje-entrenamiento. *Educación Física y Ciencia*, 22(2), e126. <https://doi.org/10.24215/23142561e126>

ANEXO I

ENTREVISTA A LOS DEPORTISTAS

Salvamento Acuático Deportivo

Nombre:

Sexo: M_____/F_____

Categoría de competencia: Juvenil_____/Open_____/Master_____

Cuestionario:

1. ¿En qué categoría se desempeña?
2. ¿Cuál es la prueba en la que compite?
3. ¿En que consta la/s prueba/s en las que compite?
4. ¿Cómo es el medio en el que se desarrolla/n la/s prueba/s en la/s que compite?
5. ¿Qué se tiene en cuenta a la hora de competir?
6. ¿Cuál es la prueba de salvamento deportivo que trata de reproducir una situación real de rescate?
7. ¿Qué similitudes hay con el rescate? ¿Se tienen en cuenta todos los factores?
8. ¿Cómo se entrena un guardavidia para las pruebas? ¿Con situaciones reales o con situaciones analíticas descontextualizadas de la realidad?
9. En las pruebas individuales de salvamento ¿Qué similitud tiene la prueba con un rescate real? ¿Y con respecto a las pruebas de equipo con elementos?
10. ¿Hay similitudes/diferencias en las pruebas de salvamento deportivo? Teniendo en cuenta el medio, los elementos que se utilizan y los compañeros/oponentes.

ANEXO II

GUÍA DE PREGUNTAS PARA LA ENCUESTA

¿Es competidor de que categoría?

- Juvenil masculino
- Juvenil femenino
- Open masculino
- Open femenino
- Máster masculino
- Máster femenino
- Otra

¿En qué prueba de piscina se desempeña?

- 200 m y 100 m nado con obstáculos
- 50 m arrastre de maniquí
- 100 m combinada de rescate
- 100 m arrastre de maniquí con aletas
- 100 m remolque de maniquí con aletas
- 200 m supersocorrista
- 12,5 m lanzamiento de cuerda
- 4 x 25 m relevo de maniquí
- 4 x 50 relevo con obstáculos
- 4 x 50 relevo combinado
- 4 x 50 relevo socorrista mixto

¿En qué prueba de aguas abiertas se desempeña?

- Nadar surf
- Nadar surf en equipos
- Rescate con tubo de rescate
- Carrera con tubo de rescate
- Correr – nadar – correr
- Banderas en playa

- Sprint en playa
- Carrera en playa 2km y 1 km
- 3 x 1 km relevo de carrera en playa
- Relevo sprint en playa
- Carrera con surf ski
- Carrera con tabla
- Relevo con tabla
- Rescate con tabla
- Oceanman/Oceanwoman
- Relevo Oceanman/Oceanwoman

¿Cuál o cuales de los siguientes factores le genera incertidumbre durante la competencia en piscina?

- Oponente
- Compañero
- Obstáculos
- Elementos a utilizar (aletas, sunchos, sogas, maniquí, etc)
- La largada (estimulación sonora, visual)
- Todas
- Otras

Al momento de competir en una prueba individual, ¿Qué es lo que tiene en cuenta a la hora de realizarla?

- Distancia de la prueba
- Elementos que se utilizan
- Oponente/compañero al que se enfrenta
- Tiempo de ejecución
- La largada/llegada
- Otro

¿En las pruebas de piscina que implican relevos, que tiene en cuenta a la hora de competir?

- Los compañeros

- Los oponentes
- Los obstáculos
- El tiempo de ejecución de la prueba
- Los objetos que se utilizan en la prueba
- La largada/posta entre compañeros
- Otros

En las pruebas de aguas abiertas individuales, ¿Qué aspectos tiene en cuenta?

- El medio en el que se desarrolla (mar o arena)
- Los competidores a los que se enfrenta
- El tiempo de competencia
- El espacio de la prueba
- Objetos/elementos que utiliza para desarrollarla
- Posibles dificultades en la prueba (corriente, arena floja, viento, olas, etc)
- La largada/la llegada
- Otros

En las pruebas de aguas abiertas de relevos o en equipo, ¿Qué aspectos tiene en cuenta?

- Los compañeros
- Los adversarios
- El medio ambiente (clima, marea, corriente, etc)
- Tiempo de la prueba
- Elementos (tabla, ski, pergaminos, etc)
- Espacios permitidos/prohibidos
- La largada/el relevo/ la llegada
- Otro