



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
SECRETARÍA DE POSGRADO

# **ULTIMATE FRISBEE COMO PRACTICA NO CONVENCIONAL EN LA CIUDAD DE LA PLATA**

**JULIO YADILTON ROJAS CORREAL**

Tesis para optar por el grado de Magíster en Deporte

Director mg. Aldo Román César, Universidad Nacional de La  
Plata.

La plata, 15 de septiembre de 2014.

## Tabla de contenidos

Agradecimientos

Presentación

Aspectos generales

### **1. Tiempo de juego.**

- 1.1. Una génesis en medio de un conflicto.
- 1.2. Se globaliza el disco.
- 1.3. Más allá que un juego.

### **2. El Ultimate como práctica no convencional.**

- 2.1. Estructura lúdica.
- 2.2. La ética hecha práctica.

### **3. Espíritu de juego.**

- 3.1. Autocontrol y gobernabilidad deportiva.
- 3.2. Valores asociados al Ultimate.
- 3.3. Acciones comunicativas en el Ultimate.

### **4. El Ultimate Platense.**

- 4.1. Un simple juego.
- 4.2. Entre lo recreativo y lo competitivo.
- 4.3. En la escuela, en el parque y en la plaza.
- 4.4. Escenarios y sujetos.

## **Conclusiones**

Referencias Bibliográficas.

## **Agradecimientos**

En primera medida, quiero agradecer a mi familia, a mis padres, mis hermanos y sobrinos, que a pesar de la distancia siempre estuvieron presentes dándome una voz de apoyo y de optimismo para seguir paso a paso en este proceso académico. A mi novia, compañera y mejor amiga, quien me acompañó en esta ruta y me respaldó en los momentos en que más apoyo necesitaba.

Gracias a los argentinos quienes abrieron las puertas de su país y me permitieron sentirme a gusto entre ellos. A mis compañeros de trabajo de Estoa y de la Cúpula por compartir gratos momentos. También hago extensivos los agradecimientos a los colombianos que conocí en estas tierras; sus historias, sus luchas, su entrega y compromiso son las que dejan el nombre de nuestro país en lo alto. A ellos, la mejor de las energías.

A todos los profesores de la Maestría en Deporte muchas gracias. Sus seminarios y experiencia profesional, contribuyeron gratamente a mi formación, sus correcciones y aportes fueron determinantes a lo largo de este proceso. A la profesora Miriam Burga, por hacerme reflexionar y dar un giro completo en la construcción de esta investigación. Al profesor Mg. Aldo Román César, por su apoyo y constante retroalimentación, mil gracias al luchador que apadrinó una tesis de Ultimate: la combinación perfecta.

Agradezco también a la comunidad de Ultimate Argentina, por darme la posibilidad de compartir en diferentes momentos y torneos. Un agradecimiento especial a MOEBIUS, equipo de Ultimate de la ciudad de La Plata, ya que sin la presencia de ellos esta investigación no se hubiera podido realizar. A sus integrantes y a todos los jugadores radicados en la ciudad de las diagonales, mil gracias por hacerme parte de su núcleo social y por haber compartido varios momentos dignos de recordar y disfrutar siempre.

Sin ellos, esta investigación carecería de sentido. Todos y cada uno, hicieron parte de este proceso. Sus historias, relatos y experiencias me enriquecieron personal y profesionalmente. Finalmente, solo resta dar gracias a Dios, ya que sin un poco de esperanza y fe, no hubiera podido llegar a este punto.

## Presentación

*“Y llegará el día en el que los momentos difíciles serán sólo historias que contarán, orgullosos, a aquellos que quieran escuchar. Y todos los oirán con respeto y aprenderán tres cosas importantes:  
A tener paciencia para esperar el momento justo de actuar.  
Sabiduría para no dejar escapar la siguiente oportunidad.  
Y orgullo de sus cicatrices.” Paulo Coelho.*

En la construcción de una temática de investigación son muchos los factores que intervienen, desde el desarrollo de preguntas problemáticas, metas, objetivos y motivos por los cuales esta se realiza, hasta el sentido que como investigador se le quiere dar. Es así, que un problema de investigación termina convirtiéndose en un eje generador de tensiones producidas y evidenciadas en su recorrido, que llevan al investigador a asumir una postura reflexiva, comprensiva y analítica de la práctica hecha objeto de estudio. Se realiza una arqueología con el fin de encontrar y evidenciar esas relaciones o semejanzas que ayuden a comprender situaciones y acciones en la actualidad.

Son las prácticas sociales aquellas que nos permiten entender y comprender el mundo de cierta manera. Estas prácticas se relacionan de acuerdo a un mundo de significados y sentidos atribuidos por la cultura; en el caso del deporte, son muchos los estudios que se han realizado a su alrededor, investigándolo, dotándolo de fines y sentidos, además de la comprensión que se busca. El deporte ha sido un espacio para la reflexión, donde se le han atribuido fines y sentidos políticos, económicos, sociales y culturales que lo han llevado a ser catalogado de múltiples maneras desde lo recreativo, competitivo y educativo, sin olvidar los patrones de salud que le han sido atribuidos.

La importancia de investigar las prácticas deportivas se hace visible, comprenderlas se hace mucho más importante y evidenciar sus sentidos se convierte en un objetivo principal, *“pensando en términos políticos y desembarazándose del humanismo” (Foucault, 1966.)* La política como acción y la investigación como el medio, para revelar en este caso, prácticas

deportivas que hacen parte de una cultura e identidad nacional y otras que no lo son, pero que si tienen un respaldo internacional al tiempo que siguen en constante desarrollo, inmiscuyéndose en una cultura y siendo adoptada por propios y extraños.

De esta manera, se han venido estudiando esas estructuras que definen lo que es deporte, desde la fisionomía misma, hasta los aspectos reglamentarios y sociales que lo componen, su estructura lúdica propiamente dicha se vuelve objeto de estudio a partir de una comprensión y crítica reflexiva, pensando el deporte, develando esos sujetos, esos entres que lo componen y características que justifican su estructura; su práctica. *“Los deportes poseen estructuras características propias, definidas en gran medida por los reglamentos que los configuran, la gestualidad o modos de ejecución técnica que se emplean, el espacio físico de juego y el de interacción motriz entre los participantes, por el tiempo o ritmo y la comunicación, ésta última en aquellos deportes en los que se da.”* (Hernández, 2000: 30)

Esta investigación, se basa y pone como objeto de estudio una práctica deportiva donde la comunicación es permanente entre los jugadores, una práctica que se escuda en el principio de comunidad. Que en su estructura y ejecución, se observan principios en primera medida moralistas y humanistas que pueden ser vistos como una resignificación del ser humano a partir del deporte. Una práctica que tiene más de cuarenta años de desarrollo y consolidación, pero que en Argentina lleva un poco más de diez años que se practica, al igual que otros países del cono sur, pero que no ha tenido el impacto social y crecimiento de ellos, ya sea por cuestiones culturales, de difusión o importancia dada no solo por las instituciones, sino por los individuos pertenecientes y ajenos a la práctica.

Uno de los aspectos correspondientes a esta investigación que genera más tensión, es la resignificación del deporte por el deporte como principio humanista<sup>1</sup> o según Elías de civilización que aparece con la regla, con las prohibiciones e incluso con la técnica y enfrentamiento entre varios competidores que quieren conseguir un objetivo o meta. Es ahí, donde se observa más en términos civilizatorios que humanistas, el nacimiento de una nueva ética: una aplicada al deporte, en la que no se busca una reivindicación de la concepción humana, sino de la práctica. Una práctica en la que los jugadores no solo a través de estrategias comunicativas la regulan, sino que también desarrollan un juego altamente competitivo sin la necesidad de un árbitro o juez, poniendo en entre dicho la necesidad del mismo para garantizar la justicia y equidad en la competencia.

A partir de lo anterior, es que esta investigación se aparta de la concepción humanista del deporte, en la medida que se toma esta práctica desde lo político, de la acción y lo ético, reconociendo, analizando y comprendiendo la estructura, sentidos y significados que la fundamentan. De esta manera se pone en evidencia esos aspectos que la tensionan con relación a los dispositivos tradicionales, de las concepciones mismas de lo que es deporte y su tradicionalismo histórico. Observando la construcción del sujeto desde la misma práctica y no desde un naturalismo como el hombre producto de una domesticación y su vuelta a la naturaleza<sup>2</sup>.

La práctica deportiva seleccionada para esta investigación, se llama Ultimate Frisbee y tiene su nombre debido a que fue catalogada como lo “*ultimo*” (su traducción al español) la última expresión deportiva de la época, (cap.1) “*un nombre poco simple pero muy divertido*”.<sup>3</sup> Una práctica que tensiona la misma

---

<sup>1</sup> Heidegger ha afirmado que si se entiende, “bajo el término general de humanismo el esfuerzo porque el hombre se torne libre para su humanidad y encuentre en ella su dignidad”. Además de que según el mismo Heidegger en la concepción humanista, el hombre siempre es entendido como un animal racional. El humanismo no sólo no pregunta por la relación del ser con el ser humano, sino que hasta impide esa pregunta, puesto que no la conoce ni la entiende. Heidegger, Martin (2000): Carta sobre el humanismo; Traducción de Helena Cortés y Arturo Leyte, Madrid, publicada por Alianza Editorial. Pág. 5.

<sup>2</sup> Sloterdijk, 1999 pág., 17.

<sup>3</sup> Declaración dada en una entrevista por Alexander Meitus, un jugador norteamericano quien jugo Ultimate en la ciudad de La Plata en el segundo semestre de 2013.

cultura, que interpela la idea de juego y deporte debido a sus características particulares aunque apropiadas de otras prácticas y resignificadas para su desarrollo.

El referente empírico para el trabajo de campo, es un grupo de jugadores pertenecientes a la ciudad de La Plata, capital de la provincia de Buenos Aires, ciudad en la cual hay un parque o plaza cada 6 cuadras<sup>4</sup>. Este grupo, se reúne regularmente lunes, miércoles y sábados en diferentes espacios de la ciudad, donde practican, entrenan, difunden y realizan partidos entre ellos o con equipos de capital federal u otras ciudades.

### **Aspectos generales.**

Realizando un rastreo en cuanto al estado del arte, se consultó e investigo acerca de trabajos, temáticas e investigaciones relacionadas con esta práctica, encontrando así múltiples manuales o cartillas sobre entrenamiento y enseñanza. Como así también, de proyectos pedagógicos donde se utiliza el Ultimate como ejemplo en cuanto al respeto por las normas y adopción de valores. Sin embargo son pocas las referencias que existen sobre el deporte en cuanto al análisis de la práctica de un grupo específico de manera investigativa. Por este motivo se considera clave un estudio etnográfico, que dé cuenta de estas dinámicas.

Hay dos investigaciones realizadas, una en la Universidad estatal de Campinas (Brasil) con la temática de la construcción de consenso en una práctica deportiva competitiva, (2007) y otra con título Ultimate Frisbee acción comunicativa en un deporte auto-arbitrado de la Universidad de Texas (U.S.A) 2011.

No se conocen trabajos investigativos sobre el Ultimate en países de habla hispana, por lo tanto se considera que esta investigación podría tener una relevancia social importante, en la aérea de la Educación Física Argentina y latinoamericana. De esta manera se hace importante descubrir los sentidos atribuidos a esta práctica, que nos permite comprender esos significados de los

---

<sup>4</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/La\\_Plata](http://es.wikipedia.org/wiki/La_Plata)

cuales está compuesto y posibilitar espacios para su construcción epistemológica como lo han sido otras prácticas deportivas.

Esta investigación procura responder a preguntas planteadas con anterioridad, develar sentidos y significados sobre un problema investigativo en un grupo específico, además de convertirse en una herramienta de estudio de la cual puedan surgir otras investigaciones, que contribuyan a la construcción teórica y analítica de esta práctica u otras.

El armado de esta investigación generó una multiplicidad de preguntas, que van desde el contexto socio-histórico en el que surgió y se construyó el Ultimate y lo que pasaba en el mundo en esa época. Por otro lado es pertinente saber cuáles fueron los medios por el cual una práctica norteamericana se expandió y llegó a la Argentina y luego a la ciudad de La Plata.

Otras de las preguntas fueron: ¿cómo fue el proceso por el cual se transformó y pasó de ser un juego a deporte? ¿Qué papel tuvo la globalización en el proceso de exportación y popularización del Ultimate? ¿Cuál fue la lógica de construcción de esta práctica? ¿Cómo el Espíritu de Juego es visto en la práctica del Ultimate como pilar fundamental en términos ético-deportivos? ¿Cómo regula el Espíritu de juego al Ultimate Frisbee al ser una práctica deportiva carente de árbitro? ¿Cuál fue el proceso por el cual el Ultimate se estableció en la ciudad de La Plata como práctica no convencional? ¿Qué medios han sido utilizados por los practicantes del Ultimate Frisbee platense para la difusión de esta práctica? ¿Cuáles fueron los mecanismos que influyeron en el desarrollo y aparición del primer y único equipo platense de Ultimate Frisbee? ¿Qué características particularizan esta práctica deportiva regida por el espíritu de juego?

Si bien todas estas preguntas generaron el interés de la investigación, es en especial la última pregunta planteada, ya que de esta se desprende el desarrollo de esta investigación. Se tiene como referente el grupo de la ciudad



de La Plata, quienes a partir de postulados pertenecientes al Espíritu de Juego (cap.2) desarrollan un sinfín de códigos de comportamiento: de camaradería, valores morales y éticos como si fuera un fair play ejecutado por los propios jugadores.

El fair play desarrollado por los jugadores establece códigos de comportamiento por los propios jugadores, a partir de valores de camaradería implícitos en el reglamento. El respeto y la ética se hacen permanentes en todos los momentos lúdicos del Ultimate. Las relaciones establecidas entre los jugadores, responden y dan cuenta del “Espíritu de Juego” que es la base teórica e institucional de esta práctica.

Responder estas preguntas se convirtió en un objetivo inicial de esta investigación, para lo cual se construyeron supuestos e hipótesis que vendrían a ser confrontados con las conclusiones y triangulaciones finales. Estos supuestos, se desarrollaron con el fin de seguir delimitando el problema de investigación y así, poder abordar el tema de tesis de una manera más organizada.

Los supuestos iniciales son:

- El Ultimate es una práctica novedosa y accesible a todo tipo de población.
- El Ultimate posibilita la inclusión a una población ajena y sin costumbre a la práctica regular de actividad deportiva.
- El Espíritu de Juego es el pilar fundamental en civismo deportivo posibilitando el auto-control y la gobernabilidad de los practicantes tanto en la teoría como en la práctica del Ultimate.
- Una práctica novedosa que en algunos casos puede ser considerada como un paso hacia un verdadero civismo deportivo.
- Es una práctica no convencional que está creciendo popularmente, a través de sus practicantes sin influencia de la escuela y medios por falta de conocimiento y aplicabilidad de la misma.

Estos supuestos, contribuyeron a la construcción específica del tema y de la pregunta de investigación: ¿Cómo se desarrolla el Ultimate Frisbee como práctica que tensiona los dispositivos tradicionales de las concepciones éticas, reglamentarias y cívicas del deporte?

Las tensiones que genera esta práctica, la ponen entre lo deportivo y lo lúdico (recreativo), su desarrollo no solo a nivel mundial, sino en el ámbito local genera múltiples interpretaciones desde la mirada y análisis que se le otorgue. Por lo tanto, a través de esta tesis, se seguirá por un proceso de descripción de la práctica, posteriormente el análisis de su estructura y significaciones, para finalmente sacar las conclusiones a partir de los sentidos descubiertos en su esencia.

Para responder a este cuestionamiento, teniendo en cuenta los anteriormente planteados, esta investigación propuso desarrollar una etnografía, a través de la observación-participante como técnica de investigación. De este modo se busca comprender e interpretar el desarrollo de esta práctica social, razón por lo cual, este documento se organizó en cuatro capítulos, donde inicialmente se abordara el contexto histórico, comprendiendo los móviles y partícipes que fueron parte del proceso de construcción de esta manifestación lúdica y el medio por el cual se expandió a diferentes países. Además, se evidenciarán varios acontecimientos históricos, que fueron presentes en la época de construcción, globalización y mundialización del Ultimate intentando determinar si hubo alguna relación entre esos acontecimientos propios de los sesenta y la ausencia de una figura reguladora como lo es el árbitro.

En el segundo capítulo, se tomara el Ultimate como una práctica no convencional, entendiendo lo no convencional como algo al margen de los procesos culturales y su tradicionalismo, se comprenderá su estructura lúdica más allá de los aspectos que la fisionomizan, se evidenciarán las características por las cuales está se encuentra entre juego y deporte. Además de develar ese componente ético que aparece ante la ausencia del árbitro y

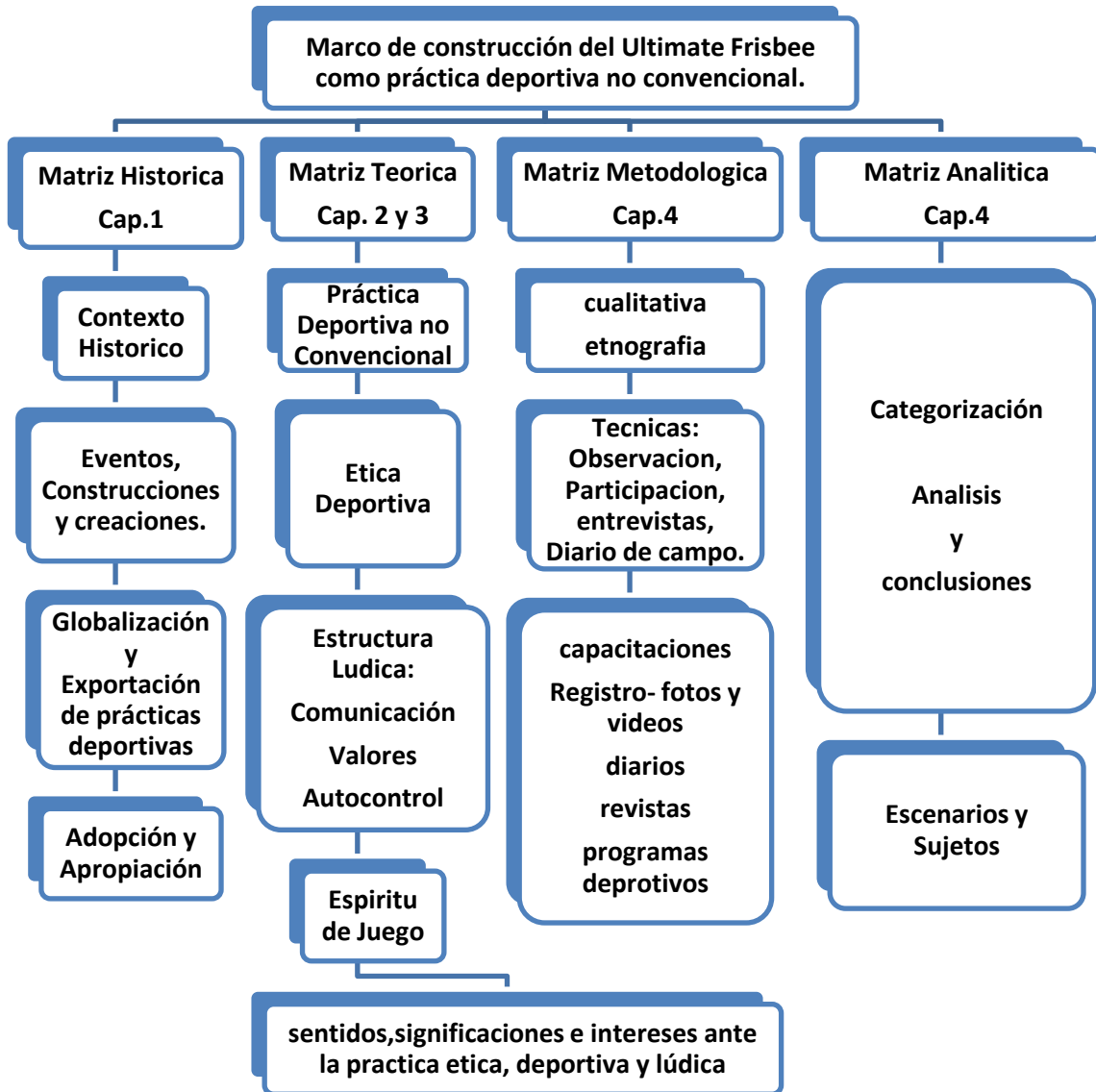
que fue adoptado por todos sus practicantes, quienes se convierten en abanderados de esta ética en la teoría y en la práctica.

En el tercer capítulo, la ética deportiva o ética del Ultimate toma nombre propio: Espíritu de juego, pilar fundamental donde se generan tensiones entre dispositivos tradicionales y lo que propone esta práctica no convencional. A partir de ahí, surgen preguntas específicas a desarrollar en este capítulo ¿Cuál es el papel del Espíritu de Juego como pilar ético en la competencia del Ultimate? ¿Hasta qué punto puedo ser lo más honesto y ético posible? ¿Existe punto de ruptura entre el espíritu de juego y la competencia? ¿Puede ser el Ultimate altamente competitivo siguiendo estos postulados éticos?

Estas preguntas fueron apareciendo con la observación y participación en diferentes escenarios, donde no solo se evidenciaron, sino que a la vez se experimentaron, colocando al jugador en una situación tensionante donde en ese proceso comunicativo y lúdico, se hace importante y a la vez casi que una obligación. El conocer las reglas para no incurrir en faltas, en llamados innecesarios o incluso llegar a romper con lo planteado con relación a lo que es el espíritu de juego.

El cuarto capítulo, es el trabajo de campo propiamente dicho, donde a través de observaciones, entrevistas, consultas y demás herramientas, se busca interpretar y analizar diferentes aspectos que construyeron el Ultimate en la ciudad, en diferentes escenarios como entrenamientos, jornadas de difusión, reuniones grupales o de capacitación y torneos deportivos. Además de evidenciar el sentido e importancia que le dan sus practicantes en la ética y en la competencia, determinando los aspectos que tensionan los dispositivos tradicionales de lo que es y no es deporte.

Figura 1: marco de construcción del proyecto de investigación.



## 1. Tiempo de juego.

*“En un mundo estrictamente utilitario, todos los fines tienden a ser de corta duración y a transformarse en medios para otros fines” (Arendt, 1989:167)*

La sociedad se construye al ritmo de sus prácticas, lo es también el deporte como fenómeno cultural, donde a medida que pasa el tiempo van apareciendo o se van modificando comportamientos construyendo nuevas actividades, en donde se crea una subjetividad de dicha actividad, evidenciándose en la aparición de nuevas manifestaciones deportivas de tipo alternativo en las cuales se brinda una salida o un espacio diferente a lo cotidiano

Tanto así, que a partir de ciertas prácticas sociales se construyen otras, donde se busca enriquecer una forma de ser, una que sea propia, que motive y entre a un mundo mediado por el placer y el goce, donde la diversión sea permanente o como dijo Maguire (1992), el deporte implica sobre todo una *“búsqueda de la importancia de las emociones”*. no solo en su juego, sino también en todos los aspectos que lo constituyen desde su creación, su difusión y popularización, hasta su venta como deporte espectáculo, ganando así cada vez más adeptos o seguidores que se identifican, disfrutan y comparten, alrededor de un evento deportivo.

Todos los deportes tienen características particulares que los identifican, que los *“fisionomizan”* (Merand, 1973) haciéndolos diferentes unos de los otros, con reglas específicas que regulan su juego, su técnica, su práctica y haciéndolo jugable de la misma manera para todos sus participantes en todo el mundo. A través de los medios de comunicación ya sean escritos, visuales o auditivos se dan a conocer esos estatutos o reglamentos que particularizan una práctica haciéndola interesante ante diversos grupos sociales, donde cada deporte *“atrae a gente con determinados rasgos de personalidad. Y ello es posible porque goza de una relativa autonomía no sólo respecto a los individuos que lo practican en un momento dado sino también respecto a la sociedad en que se desarrolló”* (Elias, 1986:54).

El Ultimate Frisbee es un deporte que paso por toda una lógica de construcción, donde emergió como una práctica deportiva al tomar inicialmente habilidades o destrezas técnicas propias de diferentes deportes como lo es el pivot o pie de eje característica del Básquetbol, donde no se puede correr con el disco sino pivotear para realizar un pase o lanzamiento hacia otro jugador del mismo equipo, la forma de marcar un gol que es tomada directamente del Futbol Americano al recibir un pase dentro de una zona de anotación ubicada en los extremos de la cancha, los distintos tipos de realizar un lanzamiento o pase con el disco, que se puede asemejar al tenis en cuanto a la forma de golpear la pelota, ya sea de revés o de drive, igual ocurre en el Ultimate donde el drive en su técnica es llamado Forehand y el revés es llamado backhand. Todos estos aspectos técnicos se hicieron propios, donde se evidencia las técnicas corporales como aspectos anatómicos, sociales y psicológicos que se transmiten oralmente, otorgando importancia al proceso de aprendizaje, basado en la imitación de las acciones exitosas de otras personas (Mauss, 1974).

Esas características fisionomizan el Ultimate dejando claro cuál es su dinámica de juego, donde a través de pases sin correr con el disco, se debe anotar gol en la zona ubicada en los extremos de la cancha, además de que no se puede dejar caer el disco al suelo ya que pasaría a ser dominado por el equipo contrario. Pero esto como toda lógica de construcción no fue planeado ni premeditado, debieron pasar muchas cosas, significantes o acciones que en palabras de Foucault construyen una determinada práctica dotándola de un sentido. Además la importancia de los sujetos los cuales se construyen con las practicas correspondientes a la cultura, donde no hay sujeto sin los otros donde al relacionarlos con los demás, se crea subjetividad, por medio de un proceso de comunicación e interacción, donde el sujeto en términos de conciencia, del objeto de algo, el entre, posibilita la construcción de comunidad a partir de acciones individuales.

Viéndolo de esta manera, se puede decir que a partir de acciones individuales también se puede pensar la construcción de un objeto, en este caso el Ultimate como objeto deportivo, donde y como todo deporte u actividad social no es:

*“...algo que se lleva a cabo de una vez por todas, mediante una suerte de acto teórico inaugural, y el programa de análisis u observaciones a través del cual se efectúa dicha construcción no es un plan elaborado de antemano, como el de un ingeniero: se trata de un trabajo de larga duración, que se realiza poco a poco, mediante retoques sucesivos y toda una serie de correcciones y rectificaciones dictadas por lo que llamamos la experiencia, es decir este conjunto de principios prácticos que orientan las elecciones minúsculas y, sin embargo, decisivas”*(Bourdieu y Wacquant,1986:169).

Paso a paso, detalle tras detalle, correcciones y modificaciones fueron las que construyeron esta práctica deportiva, donde la interacción entre varios individuos creó comunidad, pasando de lo singular y exteriorizando varias ideas y pensamientos construyendo un nuevo campo deportivo, que con el pasar de cuatro décadas se fortaleció expandiéndose por el mundo, a tal punto que en la actualidad tiene un total de 84 países miembros de la WFDF.<sup>5</sup>

### **1.1. Una génesis en medio de un conflicto.**

Como sostiene Elías: “el conocimiento del pasado es indispensable para comprender los problemas del presente” (1990:161), punto por el cual parte toda investigación social, donde a partir del rastreo histórico, pueden salir respuestas al por qué de una práctica deportiva determinada, el cómo y el para qué de esos sentidos, sujetos o esos entres que se ven involucrados en las prácticas y procesos sociales actuales, donde el contexto y lugar histórico no solo juega un papel en términos cronológicos sino que estructuran y fomentan una idea relacionada que da fe de una situación o se coloca en contra de un sistema político, cultural o económico.

---

<sup>5</sup> World Flying Disc Federation

En la década de los años sesenta, el mundo atravesaba por una tensión producto del enfrentamiento entre las mayores potencias militares e ideológicas de la época, a lo cual se le denominó guerra fría<sup>6</sup>, periodo iniciado al finalizar la Segunda Guerra Mundial y culminado con la caída del muro de Berlín en el año 1989, donde sus protagonistas fueron Los Estados Unidos de América (U.S.A) y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (U.R.S.S), que buscaban el control y dominio del planeta, donde a través de un pensamiento ideológico fuera de corte Capitalista o comunista generaron una carrera armamentística colocando en la mitad del conflicto países con dificultades sociales, que fueron convertidos en campos de batalla.

Uno de los países utilizados como campo de batalla fue Vietnam, donde las facciones del sur con el apoyo de Estados Unidos se enfrentaron a las del norte que contaban con la ayuda de China y la Unión Soviética entre los años 1955 a 1975, donde la preocupación por perder dominio en términos geopolíticos por parte de los presidentes norteamericanos<sup>7</sup> en este periodo, los llevó a involucrarse cada vez más en este conflicto, el cual en su apogeo fue catalogado como la gran derrota militar de los Estados Unidos al convertirse Vietnam en República Socialista en 1976, pero fue el año 1968 que cambió el rumbo de esta guerra a la par que la historia norteamericana donde el Ultimate también se ve involucrado, al ser el año de su nacimiento.

Bajo la presidencia de Lyndon B. Johnson fue donde la Guerra cambió de rumbo sin importar las muertes de cada bando ni las manifestaciones en contra de este conflicto, ya que fueron los mismos vietnamitas los encargados de demostrar su fortaleza influyendo en la pérdida de moral y optimismo por parte de las fuerzas militares norteamericanas lo que hizo que las manifestaciones de protesta se multiplicaran alrededor del mundo e influyeran en la

---

<sup>6</sup> Nombre dado a este conflicto ya que en ningún momento desencadenó una tercera guerra mundial, los actos y acciones producto de las potencias protagonistas ocasionaron grandes conflictos sociales, políticos e ideológicos en países subdesarrollados, donde el apoyo de uno de los dos bandos generó la organización de grupos rebeldes o fuerzas paramilitares que buscaban mantener o ganar intereses económicos a través del dominio territorial con apoyo bélico por una de las potencias en conflicto.

<sup>7</sup> Dwight D. Eisenhower 1953-1961, John F. Kennedy 1961-1963, Lyndon B. Johnson 1963 – 1969, Richard Nixon 1969-1974, Gerald Ford 1974-1976.



consolidación de movimientos sociales como el de los “*Hippies*”<sup>8</sup> que paso de ser un movimiento cultural a uno social en contra de políticas de guerra en especial la de Vietnam, además del auge del movimiento negro encabezado por las “*Panteras Negras*”<sup>9</sup> como respuesta a favor de la población negra y en contra de políticas raciales, de las cuales hacían parte también los Hippies, además de la respuesta mundial conocida como el “*68 de mayo francés*”<sup>10</sup> que tuvo un efecto sobre los valores morales y sociales, pero estuvo limitado al mundo estudiantil e intelectual, inspirando a jóvenes en todo el mundo debilitando la concepción de democracia y fortaleciendo el concepto de acción directa en contra de las organizaciones pertenecientes a un estado, en especial el militar y policial.

Además de estos acontecimientos sucedidos en el año 1968, se le debe agregar el asesinato de Martin Luther King Jr el 4 de abril el cual participó como activista en diferentes manifestaciones en contra de la Guerra de Vietnam y siempre actuando a favor de los derechos civiles de la población negra y el asesinato del senador Robert F. Kennedy el 5 de junio del mismo año. La muerte del líder negro genero múltiples protestas en los Estados Unidos por movimientos pacifistas acentuando más la diferencia racial ya que fue una persona de piel “*blanca*”<sup>11</sup> quien lo asesino, influyendo en que el gobierno utilizara medios diplomáticos y represivos para disminuir los actos en contra de las políticas de estado.

Un hecho aislado con relación a lo que vivían los Estados Unidos en ese año, pero directamente relacionado con el conflicto mundial dominante, fue lo que se denominó la “*primavera de Praga*”<sup>12</sup> que fue la invasión militar por parte de la Unión Soviética a Checoslovaquia el 20 de Agosto del mismo año, lo cual

---

<sup>8</sup> Movimiento contracultural, libertario y pacifista, nacido en los años 1960 en Estados Unidos. Fuente: [www.wikipedia.org/wiki/Hippie](http://www.wikipedia.org/wiki/Hippie)

<sup>9</sup> Organización política afroamericana, fundada en el año 1966 en Estados Unidos con el fin de defender los derechos de la población afrodescendiente y de comunidades negras.

<sup>10</sup> Protestas realizadas en Francia, especialmente en Paris en el año 1968, por parte de estudiantes izquierdistas en contra de políticas de estado y del sistema capitalista.

<sup>11</sup> Expresión utilizada para hacer referencia a una persona caucásica como la causante de la muerte de un líder negro.

<sup>12</sup> Hecho surgido en la guerra fría que duro de enero del 1968 al 20 de agosto del mismo año, donde la URSS invade Checoslovaquia para impedir que se liberara del modelo comunista impuesto y pasara a ser un punto estratégico de occidente.

intensificó el inconformismo a nivel mundial, en contra de estas dos potencias que seguían en su carrera por un dominio absoluto en términos geopolíticos y finalmente la realización de la Convención Nacional Demócrata el 26 de agosto donde las protestas sociales se intensificaron y los manifestantes contra la guerra se enfrentaron con la policía de Chicago, el Ejército de EE.UU. y de la Guardia Nacional de Illinois durante cinco días. “Cuando la Convención finalmente terminó, la policía de Chicago informó que se habían realizado 589 arrestos, 119 policías y 100 manifestantes resultaron heridos. Sin Kennedy o Johnson como el Demócrata candidato a la presidencia, Richard Nixon derrotó a Hubert Humphrey en las elecciones de noviembre” (Leonardo y Zagoria, 2005).

Como se mencionó anteriormente, el inconformismo social generó una multiplicidad de formas en contra de la violencia y de la guerra, que se evidenció en diferentes campos culturales y sociales, en la música, el arte que a través de su medio de expresión dieron a conocer un pensamiento al mundo, exteriorizando todos esos sucesos por los cuales pasaba la sociedad, también lo fue el deporte, pero de manera indirecta ya que nunca en el caso del Ultimate se planeó o se estructuraron acciones que estuvieran en contra o a favor de un acontecimiento político, un análisis lo puede hacer ver como una respuesta inconscientemente colectiva de un grupo de amigos y estudiantes ante diferentes problemáticas sociales. El Ultimate nació como un juego de estudiantes pertenecientes a la secundaria Columbia de Maplewood, New Jersey, donde realizaban pases con un Frisbee intentando tocar con el juguete a sus amigos, juego que se llamó “touch Football”, pero un día en el lugar donde ellos se encontraban estaban jugando fútbol, por lo cual decidieron modificar su juego, agregándole más dinamismo y diversión, dotándolo de equipos e imposibilitando el correr con el disco para así evitar el contacto como en la mayoría de los deportes de conjunto, a lo cual llamaron Fútbol-Frisbee (Leonardo y Zagoria, 2005).

*“Los habitus son principios generadores de prácticas distintas y distintivas, pero también son esquemas clasificatorios, principios de clasificación”* (Bourdieu

1997) que fueron enmarcando al Ultimate como una práctica no convencional que surgió en 1968 que se fue modificando con el aparecer de eventos como la cantidad de jugadores por equipo, ya que antes podían jugar 20 a 30 personas. Hasta que un día de verano en la noche querían jugar y el único lugar disponible era una playa de estacionamiento donde solo entraban 14 personas. En ese momento y desde ahí, se estableció que eran 7 jugadores por equipo en cancha, además que los comportamientos de los jugadores, sus formas de ser y acciones eran mediadas o reguladas por el simple hecho de que eran amigos y se buscaba el placer y la diversión. Por lo tanto no había lugar para el juego sucio, la violencia por parte de contrincantes alrededor de un juego, donde los habitus *“fueron principios generadores y unificadores que retraducen las características intrínsecas y relacionales de una posición en un estilo de vida unitario, es decir un conjunto unitario de elección de personas, de bienes y de prácticas”*. (Bourdieu1997) A través de la camaradería, se entró a un campo mediado por el honor, la honestidad, el respeto, haciendo y convirtiéndose en un estilo de vida de cada uno de los participantes del Ultimate que adquirió este nombre gracias a uno de sus inventores al referirse a él como la máxima expresión deportiva del momento, lo Último, una respuesta desafiante a una sociedad marcada por la guerra, donde no había cabida para entidades burocráticas, donde son los propios jugadores los encargados de regular el juego, de auto-controlarse, donde el cuerpo, no es una materia pasiva, colabora en el proceso de producción simbólico en una época y en una sociedad determinada, configurándose como soporte de una teoría cultural que interviene e interpela al espacio social.

Cada movimiento del cuerpo tiene la marca asignada según los condicionamientos de grupo interiorizados. Son propiedad de una comunicación social, de luchas, que expresan emociones y producen actos (Le Breton 1999), como respuesta a un sistema, donde no solo el arte, la música y la misma cultura se manifiestan sino también el deporte, un juego inicialmente, que nació para divertir a un grupo de amigos en tiempos de guerra, pero que surgió paralelamente a un conflicto que siempre estuvo mediado por la vías de

hecho, donde la misma historia cuenta a través de revistas de esta época que uno de los fundadores dijo: *“settle all disputes between the two with Frisbees instead of missiles.”* “Resolver las disputas entre los dos, con frisbees en vez de misiles” (Leonardo y Zagoria, 2005).

## **1.2. Se globaliza el disco.**

En todo rastreo histórico, se procura encontrar o evidenciar aquellas particularidades que den cuenta de algo, una verdad, un motivo una causa, la cual debe ser contextualizada a partir de características específicas, de un proceso, de una construcción, una lógica, una matriz todos esos detalles que crearon una práctica y más aún; una práctica deportiva, que se expandió a todo el mundo en cuatro décadas y todavía se sigue dando a conocer.

*“...un deporte, en un momento dado, es un poco como una obra musical: una partitura (una regla de juego, etc.), pero también interpretaciones competitivas (y todo un conjunto de interpretaciones del pasado sedimentadas): y es todo esto que cada nuevo intérprete se encuentra enfrentado, más inconsciente que conscientemente, cuando propone su interpretación”.* (Bourdieu, 1983:179).

No se puede hablar del juego sin el elemento (objeto) con el cual se practica, un Frisbee, plato o disco como se le dice en la actualidad, un elemento de forma circular plana que no rueda a su voluntad como una pelota, pero vuela desafiando el viento de manera intencional y en algunos casos anárquicas de acuerdo a las intenciones de su lanzador. Un invento surgido en el año 1946, patentado en 1948 y puesto a la venta en 1955 por una empresa dedicada al rubro de la juguetería quienes compraron la idea a su inventor *“Walter Frederick Morrison”* excombatiente y piloto de la II Guerra Mundial, que se inspiró en una pastelera y productora de Pie que funciono desde “1871 hasta el año 1958 en Bridgeport Connecticut. La *“Baking Company Frisbie”* los horneaba en un molde de metal que llevaba el nombre de la empresa

estampado en él”<sup>13</sup>. Aquellas personas que compraban un Pie, después de comerlo, lanzaban el molde de un lugar a otro o entre ellos.

Esta puede ser una referencia antigua con respecto a la creación del objeto con el cual se practica este deporte en la actualidad, aunque hay escritos más antiguos que hacen referencia a discos lanzados antes en el siglo IV a.c, cuando los griegos lanzaban un elemento de hierro con forma de disco en los juegos funerarios en honor a Patroclo donde dicen: “*Cuanto espacio recorre el disco que tira un joven desde lo alto de su hombro para probar la fuerza, tanto aquéllos se adelantaron*”<sup>14</sup>. Además de tener forma de disco el escudo como herramienta de defensa de muchos ejércitos a lo largo de la historia, elemento que fue utilizado como arma por romanos, griegos en diferentes batallas.

En la actualidad, se practica un arte marcial de la India llamado Gatka, el cual fue un tipo de combate que se originó en el auge de las invasiones islámicas en territorio indio en el año 1600 d.c. Una de las particularidades de esta práctica son sus elementos de combate. Específicamente se encuentran dos: el primero es la “*chakram*” que es un arma boleadora que tiene un aro en su centro de donde se agarra, pero al girarlo se mueven otros elementos como si fuera una súper gomera. El segundo es un escudo o “*dhalis*” hecho de metal, el cual se usa como herramienta de defensa en el combate cuerpo a cuerpo. La particularidad del primero es su forma y el lanzamiento del aro como herramienta de guerra y del segundo que es un escudo que parece un disco de Ultimate en dimensión y forma.

Los lanzamientos han hecho parte fundamental de la diferente y variada oferta que existe en las actividades deportivas a través de juegos, que van pasando de generación y se mantienen como juegos autóctonos o se modifican creando una nueva práctica como una oportunidad para pasar el tiempo, haciendo referencia al concepto original de la palabra “deporte” como sinónimo de lo que hago cuando tengo tiempo libre. Así mismo los discos o Frisbees “empezaron a

---

<sup>13</sup> <http://www.kirodisc.com.ar>

<sup>14</sup> La Iliada canto XXIII

ser lanzados tempranamente de manera recreativa, donde hay registros del año 1930 donde estudiantes del Amherst college jugaban con un plato de metal en sus tiempos de descanso” (Leonardo y Zagoria, 2005:15), además que con el tiempo se creó un juego llamado Futbol Frisbee, que no era más sino una versión de futbol americano jugado con un disco en vez de una pelota ovalada, que en la actualidad es llamado Touch-Football como una forma jugada e introductoria a la versión profesional del Futbol norteamericano.



**Registro de los años 1930 donde estudiantes de Amherst College jugaban con un plato de metal foto cortesía de Amherst College Archives and Special collections. Leonardo y Zagoria (2005)**



**Foto de registro donde se inventó un juego con un disco. Juego similar al touch-football Fotografía tomada de Leonardo y Zagoria (2005)**

Los deportes y los juegos son figuraciones sociales que están organizadas y controladas y que asimismo la gente presencia y juega. (Elías, 1992:249), donde en la práctica se van modificando ciertos acuerdos, como es característico de los juegos para así crear una nueva conducta que pone en igualdad de condiciones a sus participantes. Una de las cosas más características y llamativas al lanzar un disco es ver su trayectoria, su vuelo y el destino al cual se quiere que llegue. Fue así como se determinó que no se podía correr con el disco en las manos, para darle prioridad al frisbee que se lanzaría de un jugador a otro con el fin de anotar gol o punto, además de obligar a cada practicante a correr siguiendo la trayectoria que no solo el lanzador sino el viento dispusieran de este elemento. En el año 1970 “*Joel Silver*” a la cabeza, “*Chas Leiwant*”, “*Jonny Hines*” y “*Buzzy Hellring*” decidieron empezar a transcribir las reglas, haciéndolas explícitas en el papel e implícitas en la práctica. Al ser auto-arbitrado convirtió esta práctica en una herramienta educativa y al estar constantemente mediada por el lenguaje, la palabra, convirtió esto en algo universal, en la medida que significantes y significados encontraron su valor en la mediación como producto de los jugadores.

El hecho de que esta práctica fuese Auto-arbitrada, no resultó ser algo premeditado, en un comienzo se buscó un sistema de auto-regulación que se hizo necesario para acelerar el juego, ya que las normas, prácticas y políticas estaban todavía emergiendo durante la etapa embrionaria del Ultimate. Sin un conjunto establecido de normas el grupo no podía tener una figura burocrática cuyo propósito era mediar políticamente de acuerdo a las acciones en el campo. Como resultado, se convirtió en práctica común para los participantes asegurar el éxito del juego por propia voluntad a través de un sistema de monitoreo individual. Sin un árbitro el grupo tenía que "jugar en el sistema de honor, y ellos tuvieron que jugar un juego que fue caballeroso" (Leonardo & Zagoria, 2005:9).

Este tipo de sistema se conservó como conjunto de relaciones que se mantienen, se transforman y van cambiando con los tiempos, pero aun así conserva su estructura. Son las palabras y las cosas (Foucault, 1966), esa voluntad de querer que se logren los objetivos que hacen que un sistema funcione y lo más importante que perdure. Esto llevo a la Deportivizacion de un pasatiempo (Elias, 1992:29), exceptuando la idea de un árbitro, pero manteniendo las características propias de todo deporte, llevándolo también a entrar en una lógica comercial al asociarse con la fabricante de Frisbees quien al ver el auge de esta práctica saco a la venta el modelo profesional. De esta manera se modificó el producto hasta lograr un peso y forma ideal para los diferentes torneos que surgieron con la regularización de esta práctica y llevándola a entrar en un sistema también, mediado por la globalización.



**La escuadra del primer equipo universitario de Ultimate. Fotografía de Mark Epstein otoño de 1969.**



### **1.3. Más allá que un juego.**

El concepto de globalización, ha sido trabajado y analizado por múltiples sociólogos a lo largo del siglo, con el fin de determinar estructuras sociales, culturales y económicas en un entorno local y su influencia internacional. De este modo la política es la herramienta para intensificar relaciones de poder en una estructura piramidal en la cual el que se encuentra en la cima, procura establecer ciertos lineamientos, pautas, principios o acuerdos para homogeneizar y controlar todo aquello que se encuentre por debajo de él, salvaguardando sus intereses o la forma en que quiere que se desarrollen.

Las practicas corporales o deportivas, no están ajenas a este proceso homogeneizador “en general, existe un consenso entre los sociólogos e historiadores en que los deportes, como un conjunto de prácticas corporales especializadas (de carácter experimental) orientadas a llevar hasta sus límites la potencia física humana. Estas son un fenómeno propio de la modernidad, que acompaña el proceso de “civilización” y de racionalización de la violencia” (Villena, 2000:2) que se establece con la creación de clubes, federaciones y asociaciones que regulan la práctica de una determinada actividad, exportándola y popularizándola en diferentes partes del mundo, transformando campos políticos y culturales en campos deportivos.

Cada cultura desarrollo distintas formas de comportarse en sociedad de acuerdo a sus necesidades e intereses. De ahí vemos la gran variedad de deportes, actividades o simplemente pasatiempos que se expandieron por el mundo cuando un grupo social emigraba y se instalaba temporal o permanentemente en otra tierra, claro ejemplo lo fue el futbol que llego a la Argentina a través de los ingleses. Es sabido que venían a construir ferrocarriles al tiempo que se instalaron como colonia, sin dejar de lado sus prácticas como los juegos ingleses o los sportmen que finalmente se constituyeron como parte de la cultura criolla que lo apropio, lo popularizo y creo ligas o clubes para su práctica.

De modo similar lo fue el Ultimate, que era una práctica netamente norteamericana, que se expandió por el mundo así como sus practicantes como un disco volando por los aires, desplazándose de norte a sur, de occidente a oriente, ganando adeptos en diferentes lugares del mundo que lo apropiaron y popularizaron, proceso en el cual todavía se encuentra cada vez con más fuerza.

El Ultimate en su creación y difusión, vino a pasar de ser un campo académico y lúdico, a un campo deportivo. En la medida que fue un grupo de amigos de una escuela secundaria, quienes decidieron empezar a expandir su práctica a popularizarla a lo largo de los Estados Unidos, donde inicialmente y a través de los medios de comunicación como lo era el diario escolar “The columbian”<sup>15</sup> dieron a conocer su práctica en las demás escuelas norteamericanas, además de viajes que realizaban sus practicantes en verano y la misma creación de ligas en los distintos estados entre 1970 y 1972. Esta primera parte podemos definirla como la primera ola en el proceso de exportación y globalización del Ultimate.



**Fotografía del World Frisbee Championships en el año 1970**

---

<sup>15</sup> Un diario escolar, el cual usaron para comunicar la práctica, además se convirtió en el espacio para dar a conocer los horarios de juego y estructura del mismo.

El deporte como manifestación de la modernidad, se caracteriza por ser un fenómeno de renovación cultural que a través de un proceso de globalización y de homogenización de sus prácticas, está en constante transformación (Gebara, 2002). En el cual se modifican prácticas creando una nueva, donde la cultura, la sociedad influyen en la construcción de dichas prácticas transformando campos culturales, políticos y deportivos, desarrollando nuevas disciplinas. Es así como catalogamos este apartado: la segunda ola del Ultimate.

Este es un proceso que continua en el año de 1972 donde las universidades de Princeton y Rutgers efectúan el primer Ultimate Match intercollegiate. Luego en el año 1975 se organiza el primer torneo de Ultimate Frisbee en la Universidad de Yale, posteriormente en 1979 se crea la primera asociación de jugadores de Ultimate (U.P.A) y logra expandirse fuera de los Estados Unidos en el año 1981. En este año se forma la federación Europea de Disco Volador, donde se dio un paso más en la popularización del Ultimate esta vez fuera de su país de origen, para así finalmente, en el año 1984 se crea la “WFDF” Federación Mundial de disco volador.

En aquí donde surge la tercera etapa, donde se consolida una federación internacional, se empiezan a establecer pautas y estándares con el fin de regularizar esta naciente práctica deportiva, que se podría catalogar como un deporte nacional, que a diferencia del Fútbol Americano rompió diferentes barreras. De este modo el Ultimate evidencio postulados relacionados con la libertad e inclusión que hoy en día hacen parte de lo que se denomina espíritu de juego. Fomentando valores como la honestidad, el respeto, la camaradería en torno a una práctica deportiva.

Una de las funciones de este organismo internacional, ha sido la de fomentar, homogeneizar, regular y promover la práctica del Ultimate a lo largo y ancho del planeta. Organizar competencias deportivas internacionales, como los mundiales de representaciones nacionales o clubes representativos de

diferentes países influyendo así, en la creación de una tradición deportiva y en consecuencia, ayudando a romper con el paradigma deportivo de que una competencia es un ritual casi de guerra entre naciones. Caso contrario ocurre en el Ultimate, donde todo torneo, campeonato, liga o mundial se toma como un espacio para celebrar el deporte, para disfrutar entre amigos. Los torneos tienen como premisa el espíritu de juego convirtiendo estas premisas como parte de una tradición. Es así que los torneos fomentan un ambiente donde se reúnen personas de diferentes áreas, estados, regiones y naciones no sólo para competir, sino para celebrar esos encuentros como un espacio de sociabilidad. Este sentido de unidad que en definitiva es indicativo de una contracultura actual, hace que el Ultimate permanezca desafiante frente a las principales normas sociales a través de los conceptos de fraternidad y auto-gobernabilidad.

Desarrolladas estas tres olas en el proceso histórico de creación y globalización del Ultimate, entramos a una cuarta etapa: la exportación de esta práctica deportiva a Latinoamérica.

En una era moderna y con el auge de acuerdos comerciales entre estados, empresas multinacionales y los llamados “intercambios culturales”<sup>16</sup> o académicos, se posibilitó el pensar más allá de una lógica comercial, entrando en un desarrollo a través de la adopción de nuevas prácticas, sociales o culturales que se afianzan como producto de estos intercambios mundiales.

El Ultimate se expandió por el mundo al tiempo que se convirtió en una práctica de caminantes, de viajeros y de amigos. Los viajeros que llegaban a una ciudad o país diferente y después de relacionarse con su gente, adoptar ciertas costumbres y ganar la confianza de los mismos, enseñaban a lanzar el disco al tiempo que explicaban una forma específica de jugar.

---

<sup>16</sup> Mecanismo por el cual, un estudiante o profesor, se postula a una beca en un país ajeno a su procedencia, donde puede estar por un tiempo determinado, ya sea trabajando o estudiando.

En Latinoamérica, el Ultimate llegó a través de estos intercambios en la década de los años 90, en algunos casos fueron académicos. Esto se dio cuando estudiantes norteamericanos viajaron y decidieron dar a conocer esta práctica deportiva e implementarla en diferentes universidades, como lo fueron los casos de Venezuela en 1992 y Colombia en 1998. En Argentina, el Ultimate no llegó por un intercambio académico, sino laboral, ya que fue un norteamericano llamado Demian Hodari quien trabajando en una multinacional en el año 1997 decidió que quería seguir practicando el deporte que lo apasionaba<sup>17</sup>. Fue así que él junto con más amigos también extranjeros, empezaron a reunirse los domingos a la tarde en los bosques de Palermo, a la par que cada fin de semana llevaban un invitado para que conociera el deporte y se sumara. En el año en 1998 decidieron crear el primer equipo de Ultimate argentino llamado Discosur, el cual contaba con integrantes americanos, colombianos, venezolanos, alemanes y por supuesto argentinos que tomaron este deporte como suyo con el fin de hacerlo más fuerte en su país.

Pasado un tiempo y con la entrada del nuevo milenio, aparece la crisis argentina del 2001, lo que ocasiona que muchos extranjeros emigren y regresen a sus países de origen, dejando un vacío en el fomento del Ultimate argentino, pero este no se debilita, ya que varios argentinos, amigos de aquellos extranjeros que le enseñaron este deporte siguieron con su práctica los fines de semana a la par que lo seguían difundiendo en diferentes lugares del país. Actualmente Córdoba, Mar del Plata, Bahía Blanca y Moreno cuentan con equipos que participan en los diferentes torneos que se realizan no solo en el país, sino también en el continente.

---

<sup>17</sup> Referencia tomada de la página de ADDVRA, al igual que la reseña histórica correspondiente a la llegada del Ultimate a la Argentina.



**Discosur. Primer Equipo de Ultimate de Argentina.  
Foto tomada del Blogspot del equipo. (2010)**

Hoy en día, es muy común encontrar extranjeros en los diferentes equipos correspondientes de Argentina, lo cual enriquece la dinámica deportiva de la liga y los diferentes torneos que se realizan, además de influir en el nivel de juego, ya que cada vez aumentan más las exigencias físicas como mentales llevando a cada equipo a establecer rutinas, planes de entrenamiento, estrategias en pro de mejorar y conseguir los objetivos trazados. Además de entrar por completo en una lógica globalizadora y comercial donde se hace necesario el uso de ciertos elementos deportivos como símbolos e insignias para diferenciarse de los demás equipos, como lo es también la adquisición de ropa deportiva, incluyendo camisetas, shorts y calzado adecuado para su práctica.

Por tal motivo y por más que los practicantes de Ultimate entren en esta lógica comercial, donde el consumo y la adquisición de utensilios, elementos y merchandise deportivo del cual hacemos parte todos los individuos pertenecientes al sistema capitalista, no dejan (sus practicantes) de pensar en comunidad, no solo local, sino internacional. Se evidencia en el Ultimate que no

importa si se es extranjero, buen jugador o si se está aprendiendo, se es una unidad que procura seguir ajena en algunos casos a esa burocracia deportiva, ya que son los mismos jugadores los encargados no solo de regular el juego dentro de la cancha, sino a través de las diferentes asociaciones y federaciones las que promueven que sean los propios jugadores los encargados de organizar, planear encuentros competitivos. Esto con el fin de seguir afianzando y popularizando esta práctica bajo unos estándares específicos que siempre estarán regidos por el espíritu de juego el cual es y siempre será el pilar fundamental del Ultimate en un mundo globalizado.

El Ultimate es una práctica que se construyó a partir de otras. Se resignificó el uso de ciertos elementos de consumo y se consolidaron otros. El molde del *pie* o torta como objeto alimenticio paso a ser un juguete, pensado en términos de entretenimiento para niños y adolescentes. Su forma de uso, de lanzamiento está relacionada también con la modernización de lo arcaico, de las prácticas violentas que adquirieron un sentido diferente. En este sentido se puede pensar que en este proceso globalizador de las prácticas, la multidimensionalidad de lo lúdico, siempre estará en permanente transformación. Logrando así, la resignificación incluso de lo que ya fue significado.

## **2. Ultimate como práctica no Convencional**

La convencionalidad, va acompañada de la cultura. Las prácticas adoptan el estatus de novedoso o tradicional en la medida que se fomentan, que se descubren y se desarrollan. Aquellas actividades que para cierto grupo de personas pueden ser prácticas cotidianas, para otros tienen tinte de novedoso, de nuevo debido a un desconocimiento de la misma. Las prácticas deportivas no convencionales tienen como características comunes la de ser actividades denominadas integradoras, estas pueden ser practicadas sin categorización según edad o de género en algunos casos permitiendo integrar todo tipo de población sin distinción, desarrollándose en cualquier lugar sin tener que utilizar infraestructuras costosas, adaptándose perfectamente acercándola y haciéndola accesible a la población quien aún la desconoce.

Estas prácticas no convencionales, se encuentran en un proceso de difusión cultural, con el fin de que sean cada vez más los practicantes de estas distintas actividades, apuntando a dos objetivos en especial: el primero enfocado a la masificación y popularización pensando en términos competitivos (mas jugadores, mayor competencia y calidad de los encuentros deportivos) y el segundo enfocado hacia la práctica como "posibilidad", como opción u oportunidad para realizar un tipo específico de actividad.

Estos dos objetivos, hacen parte fundamental para el desarrollo de prácticas no convencionales en términos educativos. La escuela a través de los espacios destinados para el deporte y la actividad física, se ha encargado de reforzar este concepto en la medida que toda actividad que no es Fútbol, Básquetbol y vóleybol, es apartada y en algunos casos marginada no solo por los directivos escolares sino por los mismos profesores. Esto en algunos casos el simple hecho de que no se conoce, que el desconocimiento genera igualdad, y el estar al mismo nivel de los estudiantes es una situación que no se puede contemplar.



La práctica de actividades tradicionales en la escuela genera una multiplicidad de situaciones, pasando por la motivación y diversión producto del juego y la competencia, hasta el punto de la exclusión. Esto debido a que los que juegan cierto deporte vienen a ser los mismos en cada sesión o clase, los hombres juegan fútbol, las mujeres Hockey (en Argentina) o Vóleybol (caso de Colombia), reafirmando conceptos de masculinidad y feminidad deportiva. Situaciones diferentes se dan cuando el profesor logra que se faciliten o desarrollen estrategias para incluirlos a todos y hacerlos participes por igual. Sin embargo sigue existiendo cierta resistencia por algunos individuos, que producto de la misma exclusión no se encuentran cómodos y seguros de la actividad a realizar. De esta manera al implementarse alguna actividad no convencional los participantes encuentran esa “oportunidad” para así, empezar a practicar algún tipo específico de actividad, de juego o deporte que haga parte de su cotidianidad.

La posibilidad de los juegos no convencionales que utilizan habilidades motrices no tan específicas, operan y contribuyen a favorecer la inclusión de los jugadores. Estos generan una igualdad en el hándicap, en tiempo de apropiación y entendimiento de la dinámica lúdica. Todos aprenden y experimentan en la práctica, incluso aquellos que tienen mayor habilidad pero que tienen que reconocer el objeto y las funciones que están aprendiendo.

La injerencia del Estado resulta clave en la creación, difusión y legitimación de significados sociales en las sociedades contemporáneas (Bourdieu 1998). Un deporte que no produce un bien en términos económicos y políticos no tiene un espacio para su fomento; el Fútbol como claro ejemplo de deporte hegemónico, sigue llevándose la mayoría de los recursos, para su práctica y comercialización a través de la transmisión de partidos, venta de entradas, viajes para ver cierto club en otro lugar y la misma venta de productos de una marca específica. Hargreaves (1993) plantea específicamente que el deporte en tanto artefacto cultural, cumple un rol fundamental como espacio de producción y transmisión de valores constructores de hegemonía, donde se busca reafirmar

un sistema dominante en la medida que este tiene el control sobre los medios. Estos valores siguen siendo desarrollados en términos políticos y económicos para actividades tradicionales, el aspecto cultural y social es dejado a un costado en la medida que se siguen reforzando conductas hacia la comercialización y profesionalización en términos económicos del llamado deporte espectáculo.

Ya habiendo visto como es contemplado el desarrollo de actividades y prácticas no convencionales en la escuela y en la sociedad, solo resta ver y analizar su desarrollo y promoción en y desde la academia. A través de la formación de docentes claramente capacitados y con las herramientas necesarias, sean lo suficientemente hábiles para desarrollar políticas escolares, sociales por medio del deporte, donde las actividades no tradicionales sean un espacio para posibilitar la construcción de valores, la integración de múltiples individuos en una misma practica sin distinción de raza, nivel socio-económico, de género y nacionalidad. Que estos espacios sean abiertos posibilita acercar el deporte a todo tipo de población, donde la igualdad en términos de competencia siempre va a estar mediada por las reglas, como lo es el caso del Ultimate. Como se mencionó anteriormente en esta práctica los más experimentados, según el reglamento están en la obligación de explicar y casi que capacitar a esas personas que hasta ahora se acercan a esta práctica, convirtiéndolo en una herramienta educativa en la práctica competitiva, ya que siempre va a estar mediado por el lenguaje, por la palabra y donde la ética es un aspecto fundamental para lograr esos dos objetivos iniciales: el de popularización y el de oportunidad.

Por eso también la importancia de los espacios para el desarrollo de estas prácticas no convencionales, ya que al ser lugares abiertos, acercan a todo un conjunto de participantes y de observadores, que se integran ya sea por novedad, interés u oportunidad. Actualmente la Universidad de Buenos Aires presta sus espacios para la práctica del Ultimate en su campus deportivo, al igual que en Moreno, en el Club Universitario de Bahía Blanca y en la

Republica de los niños en la ciudad de La Plata de manera más informal. Estas actividades no convencionales ya son una práctica común para aquellos visitantes, observadores y para los mismos practicantes de otras disciplinas, quienes se sienten atraídos por una propuesta relativamente nueva en comparación a otras, la cual está siguiendo pasos de fomento, popularización y difusión al igual que otras prácticas no convencionales.

## **2.1. Estructura Lúdica.**

El diccionario filosófico Según Ferrater (1994) define etimológicamente al concepto de “Lúdica” desde la raíz latina *ludicrous* que significa divertido seguido de otra raíz latina *ludus* que significa juego, e - ico- relativo a. Y para Cesares (1999) un diccionario ideológico podría decir que la lúdica hace referencia inicialmente a todo lo relacionado o referido al juego y que además, este juego, genera diversión, disfrute, goce.

Es común referirse a lo lúdico como juego. No obstante, de acuerdo con Bolívar (1998) a pesar de que semánticamente los diccionarios tratan los términos como sinónimos es un error equipararlos. Al parecer, dice el autor, todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. Quiere decir esto, que la lúdica no se reduce únicamente al juego, logrando manifestarse en diferentes situaciones de la cotidianidad

De acuerdo con lo anterior, el componente lúdico relacionado con lo *ludicrous* puede surgir no desde el objeto en particular o desde la práctica, sino desde el ser mismo. Ello, ubica lo lúdico como una dimensión del ser y no como algo relacionado o referido a ciertas actividades relativas solamente al juego. Referirnos así a lo lúdico es reconocer que el hombre es unidad potencializable desde diferentes dimensiones. Así, lo cognitivo, afectivo, ético-moral, erótico-afectivo, comunicativo o lingüístico compartirían, desde la anterior perspectiva, un mismo plano con la lúdica.

Así, la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva de este, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos que en ella se llevan a cabo, potencializándose y haciendo parte de un proceso civilizatorio donde la ética está permanentemente puesta en práctica a partir de habitus y acciones propias del Ultimate.

El mismo Bolívar al referirse a la lúdica como dimensión humana plantea: “*La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco témporo espacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos*”. La trascendencia, el querer ir un poco más allá, a partir de una práctica deportiva, el Ultimate, posibilitando la construcción de valores, honestidad, comunicación, respeto por uno mismo<sup>18</sup> y por el jugador del equipo contrario, el tan llamado fair play o juego limpio.

Esta lúdica como dimensión humana, que procura ir más allá del deporte mismo, conlleva al cambio o transformación de un campo, pasando del campo deportivo al social. En el cual se “*generan habitus, sistemas de disposiciones duraderas y trasferibles, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principio generadores y organizadores de prácticas y de representaciones*” (Bourdieu, 2007:86). Influyendo y modificando parámetros culturales y sociales en cuanto a un comportamiento público de carácter pacífico y civilizatorio<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> Se hace referencia al respeto por uno mismo en la medida que se promueve al igual que las demás disciplinas y prácticas deportivas, la no utilización de sustancias psicotrópicas que influyan en la capacidad física y mental de los individuos, a través de políticas anti-dopaje y campañas de concienciación en cuanto al uso de estas sustancias.

<sup>19</sup> Elias, explica que la sociogénesis de la deportivización de los pasatiempos se concibió a partir de tres aspectos básicos: un proceso de pacificación, la formación de clubes y la costumbre de las familias inglesas de la temporada londinense “fue este cambio, el aumento de la sensibilidad en relación con el uso de la violencia, el que reflejado en la conducta social de los individuos, se manifestó asimismo en el desarrollo de los pasatiempos que practicaban. La “parlamentarización” de las clases hacendadas en Inglaterra tuvo su equivalente en la “deportivización” de sus pasatiempos”. (Elias. 1996:48)

Estos comportamientos, no solo hicieron parte del proceso de pacificación por medio del deporte, influyen en cuanto a las acciones propias por las cuales surgió el Ultimate en sus comienzos, un proceso de exportación, de globalización o en términos culturales el de “Mundialización”<sup>20</sup> de manera deportiva. El Ultimate al ser una práctica lúdica norteamericana llegó a países hispano-hablantes, que adoptaron esta estructura lúdica que es muy específica. La carencia de árbitro, el autocontrol, los rituales, protocolos e incluso mecanismos de juego en cuanto a estrategias, tácticas y formaciones, que se hacen visibles en la práctica del Ultimate como práctica no convencional. Renato Ortiz menciona: *“cuando me refiero a un imaginario colectivo internacional, yo me distancio de las especificidades y de las identidades nacionales para captar el proceso cultural en otro nivel. Puedo así considerar el movimiento de desterritorialización y aprehenderlo como constitutivo de un universo de símbolos, Compartidos mundialmente por sujetos situados en los más distantes lugares del planeta”*.<sup>21</sup>

En este sentido el Ultimate pasó de ser un juego o deporte norteamericano, de cohorte californiano<sup>22</sup>, a ser una práctica mundial que fue adoptada en múltiples regiones y estados. Para así lograr así una internacionalización e incluso una mundialización de una estructura deportiva que se hizo propia, no solo ejecutando un mecanismo de juego, sino también patrones específicos de comunicación, de entendimiento de una terminología propia de su país de origen, la cual está en inglés y se mantiene de la misma manera sin importar el idioma del país en el cual se desarrolla. Esto, no solo dificulta en algunos casos una posible aprehensión o entendimiento de una estructura de juego en calidad de observador, sino que a la vez facilita esta estructura lúdica, ya que todos juegan igual y están en la capacidad de entender todas las situaciones que se

---

<sup>20</sup> Ortiz, Renato, *Mundialización y Cultura*, 1994

<sup>21</sup> Notas sobre la problemática de la globalización, de las sociedades en diálogos de la comunicación, N° 41, 1995.

<sup>22</sup> Actividades deportivas que promovían la práctica relacionando deporte-tiempo libre-medio ambiente, fue así como surgieron en parte los juegos extremos o “x-games” los cuales en mayoría son realizados en verano, aprovechando las condiciones climáticas, la playa e inclusive el viento para actividades como windsurf entre otras.

presentan en cancha y fuera de ella, adaptando el idioma a los mecanismos propios de juego, mas no haciéndose del todo necesario. Se puede no hablar inglés, más se entiende la terminología en la medida de que cada acción tiene un nombre específico, la cual se evidencia en la práctica misma *“Para existir en cuanto lengua mundial, el inglés debe nativizarse, adaptándose a los patrones de las culturas específicas”*<sup>23</sup>.

*Figura 2: terminología básica, presente en diferentes situaciones de juego.*

Travel	Palabra usada para designar cuando se camina o se corre con el disco.
Pick	Cuando un jugador se atraviesa u obstaculiza a otro.
Pull	Lanzamiento inicial con el cual arranca el juego.
Stack	Es la formación utilizada por el equipo atacante.
Strip	Cuando un jugador le quita el disco de las manos a otro.
Brick	Punto desde donde se inicia el juego, cuando el disco salió y callo fuera de los límites de la cancha.
Spin	Movimiento de rotación, del disco.
Up	Palabra usada para expresar y avisar de un lanzamiento a los compañeros.

Es así, como, *“una lengua no existe solo como estructura, objetivamente trascendente al sujeto hablante; es necesario contextualizar su uso”...“El planeta se encarna así en nuestra existencia, modificando nuestros hábitos, nuestros comportamientos, nuestros valores”* (Ortiz 1994:18). Estos valores y comportamientos son desarrollados y ejecutados a partir de un modelo muy específico. La estructura lúdica del Ultimate se hace más eficiente y eficaz en la medida que todos participan activamente de ella, entendiéndola, aplicándola y enseñándola, además de ser una herramienta en términos civilizatorios a través de una competencia auto-reglada. *“...en una sociedad en la que han disminuido las inclinaciones hacia la emoción de tipo serio y amenazador, aumenta la función compensadora de la emoción lúdica”* (Elias y Dunning: 93).

<sup>23</sup> Tomado de Ortiz, 1994: 26, haciendo referencia al documento “Sobre la Nativización, cfr. B. krachru, “institutionalized second-lenguaje”, en S. Greenbaum (org.), The English Lenguaje Today, Oxford, Pergamon Press, 1985”.

El placer de jugar, la dificultad, el desafío desde lo estructural hasta lo motriz se hace evidente y permanente en la práctica.

*“...una civilización promueve un patrón cultural sin con eso implicar la uniformación de todos. Una cultura mundializada segrega también un pattern<sup>24</sup>, que yo calificaría de modernidad-mundo. Su amplitud envuelve ciertamente otras manifestaciones, pero, lo que es más importante, ella posee una especificidad, fundando una nueva manera de “estar en el mundo”, estableciendo nuevos valores y legitimaciones” (Ortiz, 1994:41).*

La estructura lúdica del Ultimate genera una competencia sin tantas posibilidades de conflicto. Aunque la competencia carecería de sentido, de importancia si todos los actores no trabajan para ese fin, para conseguir el triunfo. Lo anterior conlleva a entender los símbolos, significaciones y toda esa terminología que hace parte de la estructura misma del Ultimate. El conocimiento total de las reglas, términos y situaciones de juego. La estructura lúdica posibilita un sinfín de emociones que se asocian directamente con la competencia. Para Shaw (2000): *“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones.”*

## **2.2. La ética hecha práctica.**

El Ultimate en Argentina se desarrolló a través de la gestión de cohorte asociacionista, con “la misión de agrupar a los jugadores de deportes con disco volador, que deseen hacer parte de una organización. Esto con el objetivo claro de coordinar la difusión y crecimiento de los deportes con disco a través de diversas actividades y además tener un vínculo con la comunidad

---

<sup>24</sup> Por *pattern* se entiende como un esquema o modelo cultural.

internacional<sup>25</sup>. Por medio de la cual pudieran viajar y participar en torneos en el exterior, ya que en ese entonces era un pequeño grupo de personas, que posteriormente *“crearon la asociación en el 2004 y ya en el 2006 se separaron en dos equipos Cadillacs y DiscoSur el equipo que finalmente viajó sin sponsors se llamaba DiscoSur y entonces nació la competencia interna, con la asociación ya creada”*<sup>26</sup>.

En seguida a esto, se pasó al desarrollo de torneos nacionales, para los cuales se hacía necesario la creación o aparición de más equipos, clubes e instituciones para la competencia. Al igual que los demás deportes en sus inicios *“los jóvenes que eran atraídos a la práctica necesitaban agruparse para, como primera instancia, formar un equipo y usualmente terminaban dedicando su tiempo en la fundación de un club, para lo que elegían un nombre, los dirigentes, un logotipo, etc.”*. (Frydenberg, 1997). Complementando esto se seguía con capacitaciones y procesos de enseñanza a través de clínicas, difundiendo el deporte, dejando muy claro el aspecto reglamentario, el cual se hace fundamental para el desarrollo del juego a nivel recreativo y competitivo sin llegar a afectar la dinámica por el desconocimiento de las reglas que lo componen.



**Equipos pertenecientes a la liga de Buenos Aires. De izquierda a derecha: Cadillacs, BigRed, Aqua y Discosur Foto perteneciente a: Ian Mackern. (2010)**

<sup>25</sup> ADDVRA (asociación de Deportes de Disco Volador de la República Argentina)  
<http://www.ultimateargentina.com.ar/addvra.html>

<sup>26</sup> Información obtenida del presidente de ADDVRA, Ian Mackern.



El Ultimate en su práctica, se ha caracterizado por la ausencia de una figura burocrática como lo es el árbitro, dejando en manos de los propios jugadores la regulación o control de un encuentro deportivo. Para así posibilitar un sinfín de connotaciones éticas que contribuyen a un proceso civilizador, ante la ausencia de posibles represiones o castigos ante una conducta.

El desarrollo de los deportes formó parte de un empuje civilizador en distintas esferas de la actividad humana<sup>27</sup> y es erróneo juzgar los procesos civilizatorios. Según Crisorio y citando a Elías, *“únicamente el incremento de las restricciones sociales, o de las “represiones” como se las suele llamar, sin aclarar que el aumento de la coerción social sobre los individuos se relaciona con aspectos decisivamente civilizadores como, por ejemplo, el repudio de la violencia física, tanto para emplearla como para presenciarse. Todo proceso civilizatorio implica y requiere que los individuos hagan propias las prohibiciones sociales”* (Crisorio, 2001) logrando así, el desarrollo de una competencia justa, sin desventajas políticas donde la organización tanto social como personal para el control de las emociones, para contener la excitación apasionada en público e incluso en la vida privada, se ha hecho más fuerte y más eficaz (Elias, 1998:70). En todos los encuentros de Ultimate, las competencias, torneos que se realizan en la actualidad es claro el compromiso por parte de los jugadores para con su práctica, que el respeto y la camaradería está permanentemente dentro y fuera de la cancha.

Según se observa, no solo es la ausencia del árbitro lo que caracteriza esta práctica, ya que la regla se encuentra institucionalizada. Es también la carencia de esa lógica externa que forman parte de otros deportes donde hay un cuerpo directivo, encabezado por un presidente, tesorero, director técnico, preparadores físicos, médicos y demás auxiliares característicos de la mayoría de los deportes profesionales. En el Ultimate todas estas características son asumidas inicialmente por la asociación a nivel nacional o regional y

---

<sup>27</sup> ELÍAS, N., “Un ensayo sobre el deporte y la violencia”, en ELÍAS, N. y E. DUNNING, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México, Fondo de Cultura Económica, 1996.

particularmente en cada equipo por la figura del capitán o de co-capitan que vienen a ser los líderes, representantes y encargados de manejar, controlar y organizar todas las estrategias, métodos, cargas de entrenamientos para su equipo, con el fin de lograr los resultados planteados ante una competencia u evento deportivo a participar. Además es el vocero ante la asociación u organizadores de un evento a participar.



**Juan Ottonello, primer capitán, entrenador y jugador del equipo representativo de la ciudad de La Plata. Foto: Julio Rojas Correal. (2014)**

El capitán, no solo se encarga del aspecto metódico y estratégico de cualquier equipo. Él es un jugador más, quien junto al resto de sus compañeros ponen en práctica todo lo trabajado y planificado en los entrenamientos, donde no solo el aspecto físico y táctico es puesto a prueba, lo es también esa ética deportiva, el conocimiento de las reglas, el respeto por el otro (compañeros y contrincantes). Así se posibilita la capacidad de hacer un llamado a falta y poder argumentarlo desde el reglamento.

*“En los deportes el placer se hace menos “físico” pues el despliegue y la entrega ceden paso a la inteligencia del juego; la valoración se vuelve cualitativa ya que el eje de apreciación éxito/fracaso, victoria/derrota, se relativiza en el concepto de “jugar bien”; el placer de jugar se asimila a “saber jugar”, pero este concepto no refiere ya únicamente a la capacidad orgánica o motriz sino que comprende aspectos técnicos, tácticos, éticos y sociales”.* (Crisorio, 2001)

Éticamente en el Ultimate a nivel de desarrollo y concepción en la Argentina y teniendo en cuenta el concepto de comunidad, juego con el otro, no contra el otro. La llamada comunidad, se hace evidente en esa expresión, donde la camaradería se evidencia al aparecer códigos de juego que posibilitan un alto nivel competitivo sin llegar a afectar la integridad física del otro. Cada integrante de un equipo, encabezado por el capitán tiene una función y tarea asignada dentro y fuera de la cancha, si se está adentro, deberá cumplir con los cortes y corridas propias de su posición (cortador), o la de levantar y organizar el juego en ataque (manejador). Si se encuentra fuera como cambio o sustituto, deberá realizar el trabajo correspondiente a un apoyo moral a sus compañeros además de advertirles de estrategias y tácticas que vaya descubriendo en el equipo contrario (trabajo de línea). Así se evidencia una relación horizontal, que se traduce en el funcionamiento oficial en el campo y en la adhesión y creencia por parte de los participantes. En términos de hegemonía, se puede decir que cada equipo reconoce una autoridad cultural, pasando por la asociación y un capitán quienes se convierten en los mediadores en todas las situaciones propias del juego.



**Reunión de capitanes, previo a la realización de la copa oriental en la ciudad de Montevideo, Uruguay. Foto: Julio Rojas Correal. (2014)**

Los métodos o formas como se desarrolle el juego, van a estar directamente relacionadas según un ordenamiento táctico y estratégico. Lo que determinará las decisiones tomadas por el capitán de cada equipo van a estar mediadas por la ética, el cómo entrenar física y mentalmente se hacen fundamentales, mas no se pueden mejorar si no se conoce la estructura y componentes reglamentarios de esta práctica. Por eso, a la hora de escoger un significante para exponer "*la idea que quiere dar de sí*" cada jugador, es fundamental y necesario para establecer la relación con el cuerpo, ya que en él, se sintetizará la incorporación de la práctica deportiva en este caso, no convencional y agregado a la representación de esa práctica mediada por el lenguaje, se estructura "*la manifestación visible*" (Bourdieu, 1993:75) de cada persona, construyendo una ética en estado práctico.

Todo este componente ético que justifica esta práctica deportiva, desarrolla a la vez varios rituales desde el inicio mismo de cada encuentro deportivo, de cada partido y competencia. En el comienzo evidencia un saludo amistoso por parte de los equipos, en pleno desarrollo del juego con la celebración de goles o defensas realizadas y al final con un ronda donde se integran todos los jugadores. Al comienzo, este saludo es un "fair play" donde los jugadores se saludan con los integrantes del otro equipo a la par que le desean un buen juego. Cada equipo por lo normal sale en fila desde espacios opuestos de la cancha y avanzan al tiempo que aplauden, gritan el nombre del equipo o cantan una melodía característica del nombre de su equipo, para posteriormente sortear quien inicia atacando y que zona de la cancha seleccionara.

Ya directamente en el juego, en plena competencia se establecen las obligaciones o deberes a realizar por cada jugador. En la mayoría de los casos asignadas por el capitán o desarrolladas por los siete jugadores en cancha. Los que se encuentran afuera en la línea, van coreando, cantando para así apoyar moralmente a los integrantes de su equipo, al tiempo que caminan por la línea mezclándose con los jugadores del equipo contrario. Cuando se marca un gol,

la celebración no se hace esperar por los integrantes del equipo y lo que es casi imposible en otros deportes de conjunto se manifiesta en el Ultimate; un jugador felicitando a otro del equipo contrario por haber anotado un gol. Esto es un componente ético que va más allá del saber jugar para el equipo, sino que juego con y no contra el otro. Finalmente con la culminación del partido, se realiza una ronda entre todos los jugadores, se felicita, se aprecia y en algunos casos hasta se premia el desenvolvimiento o juego de un jugador del equipo contrario, se discute todo lo que paso durante el partido, con el fin de mejorar, afianzar o simplemente por respetar este espacio ético y competitivo de lo que representa el Ultimate.



**Saludo inicial entre equipos, antes de empezar un partido. Republica de los niños, La Plata. Foto: Julio Rojas Correal. (2013)**



**Ronda realizada al finalizar un partido entre Cimarrón (Uruguay) y Moebius (La, Plata, Arg) en el marco de la copa oriental. Foto: Julio Rojas Correal. (2014)**

Estas conductas, como lógica interna del Ultimate, reproducen formas de una existencia colectiva, un habitus:

*“...el habitus como sistema de disposiciones en vista de la práctica, constituye el fundamento objetivo de conductas regulares y, por lo mismo, de la regularidad de las conductas. Y podemos prever las prácticas [...] precisamente porque el habitus es aquello que hace que los agentes dotados del mismo se comporten de cierta manera en ciertas circunstancias”*  
(Bourdieu, 1987b: 40).

### 3. Espíritu de Juego.

*“Quienes conformamos este equipo amamos el deporte y sobre todo su buen espíritu y comunidad. Como miembros de tal nos comprometemos y buscamos mejorar día a día. Buscamos desarrollar con disciplina los conocimientos técnicos en cada oportunidad, en los partidos, como en los entrenamientos (a los que asistimos regularmente, en tiempo y forma). Como deporte auto-arbitrado, los jugadores nos responsabilizamos por el conocimiento y buen uso de las reglas, así como a dar nuestro aporte asumiendo diversas tareas. La comunicación es una de nuestras herramientas fundamentales, que nos permite conocernos cada vez más, intercambiar opiniones, ideas y sobre todo construir colectivamente, con respeto y buena actitud, siempre”. Ultimate Frisbee La Plata.*

El Ultimate es una práctica auto-arbitrada. Todos los jugadores son responsables de administrar y adherirse a las reglas. El Ultimate descansa sobre el Espíritu de Juego que pone la responsabilidad del juego limpio y justo sobre cada jugador<sup>28</sup>. De este modo el jugador adopta un compromiso ético y moral, donde sus acciones se hacen determinantes en el juego, no solo en términos de resultados (el que gana por goles) sino también el reglamentario, el cual tiene una calificación aparte que se premia al finalizar un torneo o competencia.

Ante esto se puede decir que en el Ultimate se juega en dos planos: uno referente al aspecto físico-competitivo y el segundo al Ético; la responsabilidad y compromiso de cada jugador por cumplir y respetar el reglamento. Por lo tanto se parte de la premisa que cada jugador compite física y técnicamente de la mejor manera posible, sin llegar a alterar una normatividad expresada en las reglas: el respeto por el contrincante, el buen uso del vocabulario, la retractación de una acción en juego, la aceptación de una falta, el presentarse, saludar y felicitar a un jugador del equipo contrario es un claro ejemplo de buen espíritu y respeto por el deporte.

---

<sup>28</sup> Federación Mundial de Disco Volador - WFDF (World Flying Disc Federation), Reglas del Ultimate WFDF 2013 Versión Oficial en Español 2013

La carencia de una “*figura burocrática*”<sup>29</sup> representada en el árbitro, no solo libra de responsabilidad a una persona, sino que al contrario, posibilita que sean 14 árbitros en cancha (7 jugadores por cada equipo) dispuestos a controlar, regular y observar conductas, con el fin de promoverlas, mejorarlas e inclusive de cambiarlas. De esta manera se fomenta una competencia con un alto nivel deportivo, sin llegar a afectar la estructura lúdica de esta práctica.

La responsabilidad de que un encuentro deportivo, se desarrolle de la manera más dinámica posible, dependerá tanto de la experiencia técnica de cada jugador, como del conocimiento mismo de las reglas, para así no infringirlas por desconocimiento e inexperiencia, lo cual obliga a los jugadores más experimentados, a retroalimentar y explicar una situación, con el fin de que la persona que está entrando o comenzando en esta práctica se adapte y no cometa los mismos errores.

Ante esto, se posibilita que todos los jugadores jueguen de la misma manera, interpretando y ejecutando un reglamento con unos parámetros éticos bastantes claros, que a la vez permiten afianzar, mejorar e inclusive cambiar estructuras sociales y personales. Hay que ser honestos, respetuosos, compañeristas. Siguiendo a Elías (1992) se podría decir que: “...*El control que ejercen sobre sí mismos se ha vuelto, en parte, automático. Entonces, ya no controlan en parte su control. Se ha fundido con su estructura de personalidad*” (Elias 1992:79).

---

<sup>29</sup> Guttman, Allen. *Game & Empires* (1994:3) en este punto, hace referencia a las características del deporte moderno, donde la figura del árbitro, lleva a la cancha, toda una lógica federativa representada en esta persona encargada de regular dicha actividad, haciendo cumplir todo estatuto pactado, norma o regla correspondiente a una práctica.



Así mismo, Joel Silver, uno de los creadores expresaba en los comienzos de esta práctica:

*"There wasn't a referee around that late at night at the parking lot there at Columbia High School. So we had to play a game that was on an honor system, and we had to play a game that was gentlemanly."* "No había un árbitro cerca a la tarde-noche en el estacionamiento que hay en el Columbia High School. Así que tuvimos que jugar un juego que estaba en un sistema de honor, y tuvimos que jugar un juego que era caballeroso". (Zagoria 2005:9)

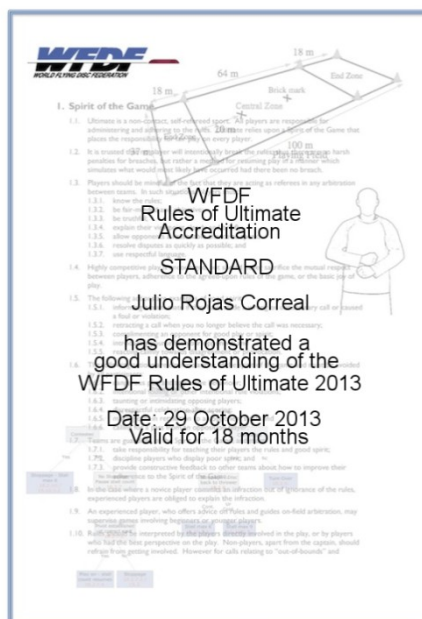
Este evento o declaración, deja claro que la práctica deportiva del Ultimate no tuvo relación directa con todos los eventos ocurridos en la década de los años 60, al tiempo que se evidencia, que la ausencia del árbitro no fue en rebeldía a una figura de autoridad, sino por el simple hecho de ser una práctica naciente, que estaba pasando por un proceso de construcción, donde cada detalle, regla o particularidad era acordada en cada encuentro hasta crear una propuesta propia y fiel en su ejecución.

Puede que la ausencia del árbitro con el tiempo, se haya convertido en una respuesta a un inconsciente colectivo<sup>30</sup> en contra de la imposición, determinación e incluso punto de vista de una sola persona como en la mayoría de los deportes. Pero esto terminó siendo parte esencial de la misma práctica. Obligando así a los jugadores a capacitarse, no solo física y tácticamente, sino también teniendo como referencia el aspecto ético llamado: Espíritu de Juego.

---

<sup>30</sup> Lo inconsciente colectivo es un término acuñado por el psiquiatra suizo Carl Gustav Jung, quien postuló la existencia de un sustrato común a los seres humanos de todos los tiempos y lugares del mundo, constituido por símbolos primitivos con los que se expresa un contenido de la psique que está más allá de la razón. Lo inconsciente colectivo trasciende lo inconsciente personal, que también estudió Sigmund Freud, con quien estuvo relacionado Jung en los primeros años del siglo XX, hasta la ruptura a causa de divergencias acerca de éste y otros aspectos. Tomado de [www.wikipedia.org/wiki/Inconsciente\\_colectivo](http://www.wikipedia.org/wiki/Inconsciente_colectivo)

Figura 3: acreditación otorgada por la WFDF quienes certifican que el titular conoce y entiende el reglamento.



Es así como el espíritu de juego, se convierte en una estructura sólida en su reglamentación que cada vez es puesta a prueba en cada partido o encuentro, desde una capacitación, entrenamiento hasta la competencia en su más alto nivel deportivo. El conocimiento del reglamento por cada jugador se hace más que necesario, no solo para propiciar un juego bastante dinámico, sino que al finalizar cada partido, será objeto de evaluación por parte del equipo contrario. Momento en el cual en términos cuantitativos se valoran diferentes aspectos técnicos, comunicativos, de camaradería, respeto por todos los jugadores además de autoevaluar el juego del equipo, teniendo como referente el contrario y su desempeño ético en la competencia.

Esta valoración dada por el equipo contrario, no solo influye en una calificación final para recibir el “premio al mejor espíritu de juego”<sup>31</sup>, sino que sirve a su vez como una herramienta educativa para que cada equipo, se dé por enterado de los aspectos a mejorar en cuanto a su estructura como unidad: una acción

<sup>31</sup> La premiación de Espíritu de juego, se realiza al final de cada torneo o competencia, donde en la mayoría de los casos, tiene un grado mayor de importancia a nivel organizacional que la premiación al equipo campeón, ya que esta es otorgada por los demás equipos, los cuales están valorando un conocimiento práctico, se convierte así, en un reconocimiento para un trabajo ético y grupal que respeta una filosofía deportiva.

individual puede perjudicar la totalidad; el equipo propiamente dicho. Por lo tanto cada encuentro o partido es un espacio para poder evaluar y poner el equipo a prueba ante los demás, siendo observado donde las reglas, objetivos, situaciones y acciones propias de juego, se catalogan como el saber jugar; el jugar bien.

El espacio para analizar y repensar las situaciones y acciones ocurridas durante el juego, se realiza después de haber finalizado un partido, donde los jugadores de cada equipo se sientan a hablar encabezados por su capitán. Este actor no solo es el encargado de moderar la discusión en ese momento, sino a su vez, el recibe las opiniones sobre aquellas situaciones que rompieran o afectaran el normal funcionamiento de un partido y dárselas a conocer al capitán del equipo contrario quien luego lo discutirá con su equipo o directamente con la persona implicada en una situación que afecte lo estipulado en el reglamento.

Figura 4: modelo de la planilla de Espíritu de Juego a completar finalizado un partido.

	0 puntos	1 punto cada uno	2 puntos cada uno	3 puntos cada uno	4 puntos cada uno
<b>1. Conocimiento y utilización de las Reglas</b> Por ejemplo: No llamaron faltas injustificadas. No malinterpretaron las reglas deliberadamente. Respetaron las restricciones de tiempo. Se mostraron dispuestos a enseñar y/o aprender las reglas.	0	1	2	3	4
<b>2. Faltas y Contacto Físico</b> Por ejemplo, evitaron las faltas, el contacto físico y jugadas peligrosas.	0	1	2	3	4
<b>3. Juego Limpio y Buena actitud</b> Por ejemplo: Se disculparon al cometer alguna falta. Informaron a los miembros de su equipo la llamada de faltas equivocadas o injustificadas. Admitieron algún error en su juicio y retiraron la llamada.	0	1	2	3	4
<b>4. Actitud Positiva y Auto-control</b> Por ejemplo: Se presentaron al equipo contrario. Se comunicaron respetuosamente. Evitaron la utilización de lenguaje agresivo y/o despectivo. Nos felicitaron ocasionalmente por una buena jugada. Dejaron una impresión general positiva durante y al finalizar el partido. Por ejemplo, durante el círculo de Espíritu.	0	1	2	3	4
<b>5. Nuestro Espíritu de Juego comparado con el del equipo contrario</b> Cómo fue nuestro Espíritu de juego comparado con el del equipo contrario en términos de conocimiento de las reglas, contacto físico, juego limpio, actitud positiva y auto-control?	nuestro espíritu fue mucho mejor	nuestro espíritu fue un poco mejor	nuestro espíritu fue similar	nuestro espíritu fue peor	nuestro espíritu fue mucho peor
Puntuación total	← 0 + [ ] + [ ] + [ ] + [ ]				

La valoración de todos estos aspectos, influye en términos educativos en cada equipo; saber cómo fue visto el equipo como unidad y así, poder trabajar para mejorarlo. *“Todos los reglamentos deportivos otorgan a los jugadores amplios márgenes de decisión. De hecho, no puede haber buenos jugadores sin la capacidad de tomar decisiones con rapidez; estas, en general implican una elección entre la necesidad de cooperar con otros miembros para el bien del equipo y la de realzar la reputación personal”*. (Crisorio 2001)

El Espíritu de juego posibilita un sinnúmero de acciones sociales. Desde lo deportivo como la competencia física, técnica y táctica, hasta el respeto y nivel ético por los demás individuos. Evidenciando un proceso civilizatorio que a partir de las reglas se pone a prueba, sin la necesidad de un agente regulador. Logrando así que los jugadores y participantes a esta práctica experimenten múltiples situaciones donde cada persona tiene que desenvolverse y resolver diferentes tensiones. Experimentar escenarios donde la comunicación, los valores, el autocontrol se convierten en parte de cada uno: el deporte más allá un juego visto en términos sociales, deporte para la sociedad, espíritu de juego como posibilitador y transformador de cultura.

Además, el modelo de Espíritu de juego se convierte en un ejemplo de civismo deportivo, un reglamento basado en la comunicación y valores que puede pensarse desde lo educativo. En el cual docentes, entrenadores, instituciones, clubes y equipos, encuentren una opción más a incluir en su praxis, que con un respectivo apoyo de instituciones gubernamentales obtendrían resultados satisfactorios, no solo a nivel deportivo, sino también social.

*“...los Estados deberían hacerse cargo de proveer a los jóvenes de oportunidades de experimentar tensiones agradables. Una manera de hacerlo podría ser la creación, promoción y/o administración de ligas de distintos deportes, estrechamente vinculadas a las escuelas secundarias y terciarias, con reglamentos y organización particulares, categorías propias y modos de jugar que, sin olvidar que el empeño por ganar es inherente a la configuración misma de los deportes (Los contendientes deben querer vencerse mutuamente, para que el juego tenga sentido. recuerden que el “buen deporte requiere jugar bien, en el sentido que hemos dado a esa expresión. Saber jugar significa entender y hallar el necesario equilibrio entre la identificación afectiva y la rivalidad hostil, entre el ímpetu imprescindible para obtener la victoria y el control necesario para no quebrantar las reglas” (Crisorio 2001).*

### 3.1. Autocontrol y Gobernabilidad deportiva

Toda práctica, en este caso deportiva, funciona bajo la regulación de un sistema. Parafraseando a Foucault<sup>32</sup>, se puede decir que un sistema (basado en el actual, como producto de la industrialización y de la Globalización) procura reducir las energías políticas, para enriquecer las energías productivas, un sistema pensado desde el dinamismo, donde las relaciones de poder se hacen permanentes, ya sea por acción u omisión. El poder atraviesa a todos y todas, no es una propiedad, se hace parte permanente del sistema y a su vez en su aplicación. *"Este poder, por otra parte, no se aplica pura y simplemente como una obligación o una prohibición, a quienes "no lo tienen"; los invade, pasa por ellos; se apoya sobre ellos, del mismo modo que ellos mismos, en su lucha contra él, se apoyan a su vez en las presas que ejerce sobre ellos"*(Foucault, 1998:33).

Estas relaciones de poder, se hacen permanentes en el Ultimate, de una manera más horizontal. Esto en la medida que todos hacen parte de él y su utilización dependerá de las situaciones propias de la práctica. El sistema, como espíritu de juego y regularizador del Ultimate, será la herramienta a través de sus reglas, por medio de obligaciones y prohibiciones que juzgaran una acción por los mismos sujetos. Una ventaja o desventaja ante el conocimiento o desconocimiento del reglamento, le dará más poder en cuanto a una acción a un jugador sobre otro.

Es así como los practicantes del Ultimate, (al igual que otras prácticas deportivas) son atravesados por relaciones de poder permanentes, donde la acción de uno, generara una reacción por parte del otro. Lo que cambia con respecto a otras manifestaciones deportivas o prácticas es la ética, el compromiso o respeto con el cual se afronte. Así mismo el Espíritu de juego sale a relucir en cada acción, se hace fundamental desde la ética, para poder desarrollar relaciones de poder en un nivel diferente, donde son los mismos

---

<sup>32</sup> Foucault, M. Vigilar y castigar. 1998.

sujetos quienes interactúan entre sí, sin mediación de una figura de poder representativa de una institución. Las relaciones de poder vienen a ser y se diferencian de las demás, transformando patrones de competencia, mediadas por el lenguaje y la ética entre sujetos *"Pienso que no hay un poder sino que, dentro de una sociedad, existen relaciones de poder extraordinariamente numerosas y múltiples, colocadas en diferentes niveles, apoyándose unas sobre las otras y cuestionándose mutuamente"* (Foucault, 1978:169) o en una concepción Arendtiana (1969:11) *"el poder es la capacidad humana de hacer en conjunto"*.

De esta manera, la Ética, el espíritu de Juego se convierte en un tipo de poder, de *"acción"*<sup>33</sup> donde a partir de relaciones entre todos los jugadores y la integración entre ellos, se desarrollan nuevos modelos, nuevas estructuras deportivas, que van de la mano de la teoría y la práctica. La gobernabilidad que ejercen los sujetos, se evidencia en entrenamientos, partidos y torneos, los cuales son organizados por los mismos jugadores. La figura federativa (a nivel mundial) y la asociacionista (a nivel local), auspician y fomentan ciertos patrones organizativos, sin nunca dejar de lado el Espíritu de Juego, el cual se hace permanente e incambiable.

La gobernabilidad de los jugadores de Ultimate, pasa entonces a ser desarrollada desde distintos campos: en primera medida el organizativo, en el que se establecen las competencias a realizarse, en fechas específicas y la modalidad a jugar<sup>34</sup>. Pasando posteriormente al ámbito local, donde cada equipo establece relaciones de poder entre ellos, seleccionando funciones, tareas y metas u objetivos a lograr, teniendo claro, que la figura del capitán va a ser la cabeza en este proceso, mas no el que decide por y sobre los demás. Todo se realiza de la manera más horizontal posible, para que todos tengan

---

<sup>33</sup> "Sólo la acción es prerrogativa exclusiva del hombre; ni una bestia, ni un dios son capaces de ella, y sólo ésta depende por entero de la constante presencia de los demás." Arendt, H. *La condición humana*; 1ra ed., 5ta reimp., Buenos Aires, Paidós, 2009, pág.38.

<sup>34</sup> Las modalidades que aparecen son predominantemente la de equipos categoría mixta y los torneos Hat que se inscriben los jugadores de manera individual y en el comienzo del torneo se realiza la organización de equipos, dejándolos lo más equitativo posible, según el nivel de los inscritos.

participación. Así, aparece la figura de gobernabilidad o autogobierno, donde los mismos jugadores, promueven, desarrollan, ejecutan y participan de la mayoría de las actividades propuestas, ellos organizan y a su vez participan de los torneos correspondientes<sup>35</sup>.

Las relaciones de poder, van de la mano con el proceso de civilización, donde a partir de represiones y castigos se busca un adoctrinamiento, el disciplinamiento de los cuerpos y la sumisión de ellos ante la voluntad de otros. Las reglas ponen límites, barreras imaginarias, las cuales se espera que no sean quebrantadas, si lo fuesen, el castigo, la penalidad no se haría esperar. Por lo cual y ante esto, aparece la figura de autoridad, el policía, vigilante el que hace cumplir y respetar las instituciones a las cuales representa. Siendo parte del proceso de civilización, a partir de la disciplina, como un tipo de poder<sup>36</sup>.

La gobernabilidad, el autocontrol, construyen un sujeto a partir de prácticas, estableciendo nuevas relaciones de poder. El control, el autocontrol, se hacen necesarios para el funcionamiento correcto de todos los eventos regidos por estas nuevas prácticas y nuevas relaciones de poder. En el proceso de civilización expuesto por Elías (1968), se expone los pasos o la secuencia, en cuanto a los grados de control en el desarrollo de una sociedad en particular, la triada de los controles básicos:

---

<sup>35</sup> Puntualmente en el caso de Argentina, a través de la asociación (ADDVRA) se cumplen torneos como el espíritu Sudaka que se realiza en semana santa, del cual participan los equipos del país, además de representativos de Uruguay, Chile, Brasil, Colombia y Venezuela. A este torneo se le suma la liga de otoño y primavera modalidad mixta y la open en Buenos Aires y el torneo RAZA desarrollado en Bahía Blanca en el mes de octubre, además de diferentes torneos tipo Hat en Córdoba, Monte Hermoso, Uruguay y La Plata. Estos torneos son organizados por los equipos locales, quienes se encargan de desarrollar toda la logística, inscripciones y premiación de la competencia.

<sup>36</sup> "La "disciplina" no puede identificarse ni con una institución ni con un aparato. Es un tipo de poder, una modalidad para ejercerlo, implicando todo un conjunto de instrumentos, de técnicas, de procedimientos, de niveles de aplicación, de metas; es una "Física" o una "anatomía" del poder, una tecnología". (Foucault M. 1998:218)



- 1) por el grado de control que ejerce sobre las conexiones extra-humanas de acontecimientos, es decir, sobre lo que a veces, de manera laxa, llamamos «fenómenos naturales»;
- 2) por el grado de control que ejerce sobre las conexiones inter-humanas, es decir, sobre lo que normalmente llamamos «nexos sociales»
- 3) Por el grado de autocontrol que cada uno de sus miembros, empezando en la infancia, haya llegado a aprender.

Complementado lo anterior, Dunning (1992:25), hace la respectiva explicación: Al primero de estos controles básicos corresponde el desarrollo tecnológico y científico; al segundo, el desarrollo de la organización social; al tercero, el proceso de civilización.

Ante esto, no puede haber autocontrol sin relacionarse con los demás, con otros cuerpos, donde la relación entre conexiones inter-humanas o micro-poderes, generan tensiones y emociones propias de las relaciones de poder. El someterse y el perder, no son opciones sin un alto grado de autocontrol. Debe existir el querer ganar, disfrutar y divertirse, los cuales no son logrados si la práctica no cuenta con un grado de dificultad que sea asumida como un desafío. Así aparece una estética donde la emoción y el placer por el jugar se hacen recurrentes en todos los aspectos de la competencia, donde se libere el cuerpo de las “*tensiones controladas*”<sup>37</sup>, propias de un evento deportivo.

El autocontrol, la gobernabilidad de los sujetos en la teoría y práctica del Ultimate, evidencian una nueva ética deportiva. La ausencia de figuraciones, signos y símbolos expresados bajo un vigilante, una figura de autoridad reguladora como lo es el árbitro, conlleva al manejo por parte de los propios jugadores de todas las tensiones relacionadas en una competencia deportiva. De tal forma los habitus harán parte de su estructura personal evidenciándose en el aspecto social, donde se demuestra, que no se hace necesario la

---

<sup>37</sup> Elías, 1992:195

vigilancia y el castigo por parte de autoridades externas, para desarrollar una dinámica deportiva.

El Espíritu de Juego deja claro a todos los integrantes, a partir de su reglamentación y principio de juego justo una serie de normas que equilibran el juego. Llevando a los jugadores a controlarse sin llegar a romper las reglas, en algunos casos estirándolas a su beneficio, pero siempre posibilitando el dialogo por parte del contrario ante una acción, la cual debe ser contestada, manteniendo una dinámica de poder. Para lo cual en el menor tiempo posible se buscan soluciones de las cuales sino hay un acuerdo entre sujetos, micro-poderes, se devuelve la jugada al punto anterior. Por lo tanto, tiende a reiterarse el manejo del reglamento y el conocimiento del Espíritu de Juego, dándole dinamismo, eficacia y eficiencia (en términos políticos y económicos) a esta práctica deportiva.

*"El cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone. Una "anatomía política", que es igualmente una "mecánica del poder" está naciendo; define cómo se puede hacer presa en el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como quiere, con las técnicas, según la rapidez y la eficacia que se determina (Foucault, 1998:141).*

Por lo cual el Ultimate como práctica, hace parte del proceso de civilización y pacificación de la conducta en actividades deportivas por medio de la Ética y el Espíritu de juego que regula todas las tensiones y emociones existentes, producto de una estructura lúdica propia. Siendo este, auto-reglado y auto-controlado por parte de sus jugadores, dejando en sus propias manos el futuro de esta práctica, ya que la ausencia o la inclusión de un juez, será determinada por las acciones y relaciones que se ejerzan en su globalidad llevándolo gradualmente a ser parte de un mercado industrial y comercial.

Para concluir este párrafo es oportuno mencionar la siguiente cita:

*“La posibilidad de proponer una comprensión estético–política de la condición humana se basa en comenzar por reconocer que los sentimientos, su naturaleza moral o las creencias que guían el comportamiento de personas o grupos, es decir, el ethos de la existencia humana, conforman un acervo disponible para el autogobierno. Si esta posibilidad se hace efectiva, surgen formas de conducir la vida que responden a la propia elección y al convencimiento personal, lo cual constituye también un recurso sobre el cual puede actuar a voluntad el ejercicio estético–político”* (Pedraza, 2009).

### **3.2. Valores asociados al Ultimate**

Cada cultura, es la encargada de propiciar y establecer ciertos valores que vayan de acuerdo con su funcionamiento. El obrar de una manera u otra se hace normal, bueno o malo, premiable, castigable o repudiable ante una situación y acción en cierta practica social. Así, aparece un sistema dentro del sistema, uno basado en valores que vienen a ser parte del mismo proceso de civilización y pacificación de la conducta. Un claro ejemplo, es la aparición de prácticas y habitus propios de la sociedad moderna: los *“pasatiempos ingleses, la parlamentización de las clases y el auge de las public schools”*<sup>38</sup>, son un punto inicial del cual partir para ver lo que hoy representa la práctica deportiva, los deportes en la actualidad son un ejemplo de códigos de comportamiento, de camaradería y de competencia ante lo estipulado reglamentariamente.

*“Por años el deporte o mejor dicho la práctica de deportes fue considerada como un uso del cuerpo correspondiente a un espíritu elevado. El sportman representaba la síntesis del caballero noble, civilizado y culto, afecto a la competencia más por el deseo amateur de disfrutar la emoción del juego que por el ansia de victoria”* (Scarnatto, 2010).

---

<sup>38</sup> Para mayor información remitirse a Elias y Dunning, Deporte y ocio en el proceso de la civilización, 1992.

La figura de Pierre “el Barón” de Coubertain, como expositor del lema “lo importante no es ganar, sino participar”, trazaba una línea entre el deseo por el triunfo, la victoria, la gloria y por otro lado la emoción, la ética, el respeto ante un evento deportivo. ¿Con qué animo se participara sino es con el de ganar? “Me conformo con clasificar, lo demás ya es ganancia”, son preguntas y expresiones propias de un posible conformismo o expectativas que se tienen ante la práctica deportiva, es claro que debe existir el querer ganar, que sea todo un desafío el encuentro para que así, se pueda disfrutar más, aunque ante tal punto, aparecen dicotomías, contradicciones propias del querer con el poder: ¿hasta qué punto se puede ser lo más caballeroso posible? ¿Cuánto se puede aguantar en la derrota, sin romper con las reglas en busca de un beneficio? Son dudas que surgen ante una emoción, el miedo, la incertidumbre propia de una práctica deportiva, la diferencia radica en el cómo y el qué, ¿cómo lo hago? ¿Qué es lo que quiero?

La respuesta puede ser clara para la mayoría, aunque surgen ciertas alternativas, que hacen parte más de códigos de honor y conducta. Así aparece la artimaña, la trampa, el engaño como posibilitadores y respuestas a ese querer, que va en contra de las reglas y lo estipulado por el sistema. Son múltiples los casos, por no decir que infinitos donde deportistas, quiebran esa estructura llamada reglamento para obtener un beneficio: hacer goles con la mano en el fútbol, pegarle a un contrincante, simular una falta, provocar e insultar son estrategias utilizadas que si el árbitro no vio, la sociedad reprocha y juzga al árbitro, mas no al jugador que se aprovechó de una situación determinada. Es el equipo afectado, quien pide un castigo o recriminación ante el personaje que afecto la conquista de sus intereses.

El Ultimate, es una práctica que en su teoría y en su ejecución promueve y desarrollada valores como la capacidad de diálogo, resolución de conflictos, autocontrol, honestidad y autorregulación.<sup>39</sup> Valores que no serían

---

<sup>39</sup> [http://juegaultimatefrisbee.com/?page\\_id=33](http://juegaultimatefrisbee.com/?page_id=33)

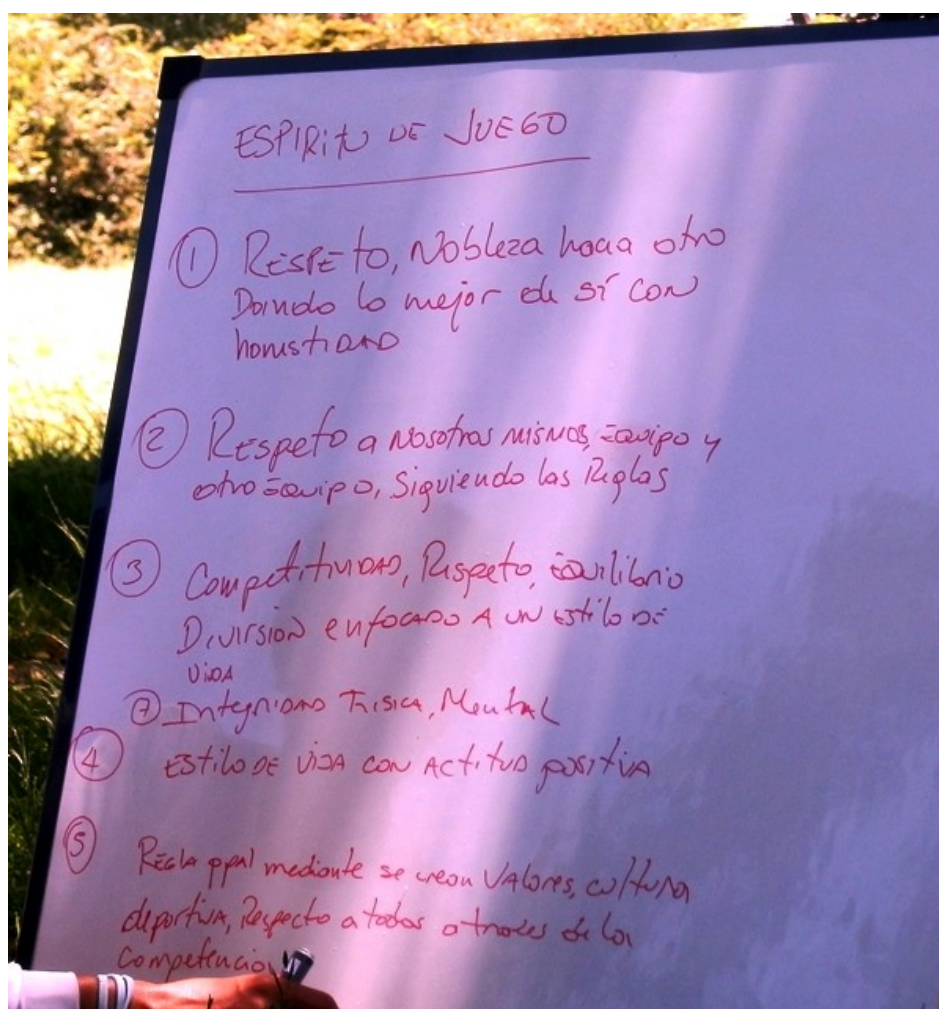
conseguibles, si el reglamento y los patrones éticos que lo componen, no fueran claros para sus organizadores y para los mismos jugadores. Además que la regulación del juego por ellos mismos, influye en la dinámica, en la estructura. Logrando de esta manera convertirse en una posible práctica deportiva y educativa, ya que a partir, de postulados teóricos bajo el manto del Espíritu de juego, se logra que los participantes sean lo más honestos posibles para un desarrollo óptimo competitivo.

Los valores como el respeto y la honestidad, se hacen recurrentes en la práctica del Ultimate. Puede que se quieran sacar ventajas ante situaciones en cancha, pero el conocimiento de las reglas por parte de los jugadores, será el que nivelara equilibrando la balanza ante la dinámica del juego. Si se desarrolla un juego a un mismo nivel, el grado de dificultad será mayor y por consiguiente se hará más divertido y satisfactorio ante la consecución de la victoria, ya que no existen los empates en un partido, si se llega a culminar el tiempo y los equipos están empatados, se jugara a gol de oro, dando un solo ganador. Mientras que si los equipos están desnivelados a nivel físico, mental y reglamentariamente, el partido puede ser frustrante y aburrido: aburrido para los que tienen todas las ventajas y frustrante para aquellos que no logran culminar una jugada o que realizan cierta falta al reglamento, ocasionando que el juego pierda dinamismo y carezca de sentido.

Ante tales motivos y según Frydenberg (1997) en su obra sobre el proceso de popularización del fútbol en Argentina dice:

*“La condición necesaria para la existencia de cualquier juego está dada por la aceptación de las reglas que lo constituyen por parte del universo de jugadores. Sólo si se cumple esta premisa es posible jugar un juego. Sin embargo en el deporte competitivo existen otro tipo de normas. Estas son las que establecen las condiciones que deben poseer los participantes para poder acceder a la competencia y la normativa que establece el marco organizativo necesario en los deportes modernos”.*

Por esto mismo, se hace necesario en el proceso inicial del Ultimate la explicación y capacitación de todo lo que relaciona el espíritu de juego. La ética, las reglas, las posibilidades y limitaciones en cuanto a la estructura de juego, al mismo tiempo del trabajo técnico y físico que acarrea toda práctica deportiva, en especial para diferenciar esta práctica de las demás en cuanto al grado de compromiso, honestidad y respeto por el reglamento. Esto no se encuentra depositado en una sola persona, sino en todos. De ellos mismos (los pertenecientes a la comunidad) dependerá que la práctica del Ultimate sea tomada de la manera que le corresponde, como una disciplina deportiva, que cumple, tiene y propone diferentes hábitos, sentimientos y valores en competencia.



**Clínica desarrollada en la Universidad de Buenos Aires, en el marco del LAT de Ultimate. Una gira de jugadores de los equipos de Sockeye y Riot de la ciudad de Seattle, U.S.A. Gira realizada el fin de fomentar la práctica del Ultimate desde lo competitivo y lo referente al espíritu de juego. Foto: Julio Rojas Correal. (2013)**

Las tensiones existentes producto de la dinámica y estructura de una práctica deportiva, están siempre puestas a prueba, desde toda acción o situación. La relación victoria o triunfo vs participación se hace evidente y juzgable ante los mecanismos utilizados para su logro.

*“...si los jugadores no se controlan lo suficiente, existe la probabilidad de que rompan las reglas y entonces la victoria puede ser para los del equipo contrario. Si se reprimen demasiado, carecerán del vigor y el impulso necesarios para conseguir la victoria. Si siguen las reglas al pie de la letra, se arriesgan a perder por falta de inventiva; si las evaden o las estiran hasta el máximo, se arriesgan a perder por haber quebrantado las reglas. Han de encontrar el punto medio entre seguir cuidadosamente las normas y convenciones y regatearlas o estirlas al máximo y jugar cerca del punto de ruptura. Si, por querer jugar limpio y en nombre de una diversión sana, no aprovechan todas las oportunidades de ganar, pueden perder la posibilidad de la victoria; si buscan el triunfo por encima de todo, el juego mismo puede perder calidad” (Elias, 1992:194).*

Ante tal afirmación, se establece una relación directa en el Ultimate que va relacionada con el puesto que tiene el espíritu de juego, la ética y lo que es la competencia; ¿hasta qué punto puedo ser lo más honesto y ético posible? ¿Existe punto de ruptura entre el espíritu de juego y la competencia? ¿Se puede ser altamente competitivo siguiendo postulados éticos en el Ultimate?

Estas preguntas, no pretenden desviar la atención, ni mucho menos cambiar un eje central de análisis, pero si buscan evidenciar respuestas en la práctica que expliquen diferentes puntos de vistas a través de acciones, habitus en el campo deportivo.

La popularización del Ultimate en la Argentina y en especial en La Plata, se sigue desarrollando desde la dinámica misma de esta práctica deportiva. Los aspectos técnicos son importantes como lo son las habilidades en todos los

deportes, pero lo que nunca se deja de lado es el componente ético el espíritu de juego, dando como posibles respuestas a los cuestionamientos previamente formulados un punto de vista: se puede ser altamente competitivo, no solamente desde lo físico, sino también desde lo reglamentario. Siempre existirán tensiones propias de la competencia, la diferencia radica en cómo se asuman: la ética, el respeto, la honestidad y el compromiso se vuelven pilares en la competencia.

No se puede pensar el Ultimate desde dos torres, la competitiva y la ética, siempre estarán complementadas la una con la otra. El deporte es palabra y se encuentra en la reglas, tanto explícitas como implícitas. Cada uno se pone a prueba, las acciones en cancha son un claro ejemplo de la sociedad actual, del sistema en el que estamos inmersos, de las relaciones de poder existentes en todas las esferas de la cotidianidad. El deporte es un claro ejemplo de la sociedad, de los sujetos: el cómo cuando, para qué y por qué, hacen de la vida un juego de situaciones éticas que se hacen ejemplo, castigables o repudiables. El desarrollo del Ultimate puede llegar a establecerse como un paso más, una posibilidad, una herramienta educadora y transformadora de imaginarios sociales.

### **3.3. Comunicación: acciones éticas verbalizadas.**

La comunicación se ejerce en todas las esferas sociales. Es la encargada de mediar y construir prácticas. La relación entre campos y habitus fortalece patrones culturales estructurando un sistema dominante donde la palabra, las acciones, el saber y el poder legitiman un conocimiento haciéndolo público, cuestionable o verdadero. Es a partir de ahí, de las acciones verbalizadas donde se construyen nuevas prácticas que se fundamentan en las letras, en la palabra y en su aplicación por parte de una autoridad externa, (burocrática: el árbitro como representante de una entidad) o interna (mediada entre los individuos a partir de la institucionalización de las reglas). El Ultimate como práctica, tiene como precepto la comunicación y el diálogo entre los jugadores,



donde son ellos, quienes regulan y legitiman su práctica, estableciendo relaciones mediadas por el lenguaje para la resolución de conflictos presentes en su ejecución.

Las acciones ejercidas por los individuos en el Ultimate Frisbee, se mueven en dos campos: uno mediado por la mecánica y el otro por la ética. El primero hace referencia a esas acciones propias de una técnica deportiva, (su ejecución, formas de lanzamiento y patrones básicos de juego). Mientras que el segundo hace referencia a la validez que se le den a estas acciones (la estructura lúdica propiamente dicha). No puede haber un juego altamente competitivo si se carece de alguno de estos campos, se hace necesario un conocimiento técnico de esta práctica (como en todas), como del aspecto ético que la fundamenta: las reglas, el espíritu de juego como máximo exponente de la institucionalización de este deporte, se manifiesta en las acciones desarrolladas en la cancha no solo en cuanto a técnica, táctica y estrategia, sino también hacia las relaciones comunicativas en cuanto a la validez que se le dé a una acción o situación en la práctica. Por lo tanto, es necesario el mismo nivel de comprensión y conocimiento de las reglas por los jugadores para alcanzar un nivel de competencia justa, ya que al presentarse una situación que atente contra el reglamento o espíritu de juego, se entra en un dialogo entre los jugadores involucrados, siendo ellos (a parte del capitán) quienes en primera medida deberán resolver la situación generadora del conflicto.

A modo de ejemplificar lo que se sostiene anteriormente, se recorta un fragmento de la siguiente conversación: *“jugador atacante: iba corriendo, agarre el disco pero no me di cuenta si estaba adentro o afuera. Jugador defensor: para mi estaba en línea y línea es afuera, capitán equipo atacante: ah entonces chequeamos y seguimos el juego”*. Esta situación presentada en un partido de entrenamiento, donde un jugador agarro el disco pero no se dio cuenta en qué lugar de la zona de gol, a lo cual el defensa le respondió que fue en la línea, entendiendo que la línea no hace parte de la zona de gol, por lo

tanto el capitán le dice que chequee el disco para continuar el juego. Chequear hace referencia a realizar un aviso a los demás que el juego continúa, desde el punto donde el jugador piso antes de entrar en zona de gol, en este caso, la línea.

Las acciones comunicativas en el Ultimate Frisbee pueden ser desarrolladas desde el campo competitivo como lo expuesto en el párrafo anterior y también en el campo educativo. En el primero se evidencia específicamente desde la dinámica misma, los llamados que se realizan para resolver situaciones, validar o anular acciones que ponen en peligro el resultado o atentan contra la ética y respeto de esta práctica y desde lo educativo cuando se explica una situación con el fin de enseñarle a una persona nueva en el deporte lo que está ocurriendo<sup>40</sup>. Logrando así una nivelación con el fin de que todos jueguen de la misma manera e interpretando y aplicando el reglamento de la manera correspondiente.



**Izq. Fabián Galván, jugador de Sapukay de la ciudad de Buenos Aires, analizando una situación presentada en un partido amistoso con Gabriel Larocca de La Plata. Foto: Julio Rojas Correal. (2014)**

---

<sup>40</sup> En caso que un jugador novato cometa una infracción por desconocimiento de las reglas, los jugadores más experimentados están en la obligación de explicarle la infracción. Un jugador experimentado, que ofrezca consejos sobre las reglas y guíe el arbitraje en el campo, podrá supervisar juegos que involucren principiantes y jugadores jóvenes. Reglas Ultimate WFDF cap. 1, artículo 1.8 y 1.9. 2013.

Según Bracht (1997) en el deporte espectáculo las acciones están guiadas por códigos de victoria-derrota, maximizando los ingresos y los medios de racionalización. Mientras que en el deporte como actividad de ocio aparecen otros códigos como relevantes y capaces de orientar la acción, tales como razones de salud, el placer y la sociabilidad. El Ultimate se mueve permanentemente en estos campos: el deporte espectáculo visto desde lo competitivo y deporte como actividad de ocio, placer y sociabilidad en la medida que se promueven espacios para la integración de toda una comunidad, un ejemplo es la ronda de espíritu, donde los equipos se reúnen en un círculo como un ritual de camaradería donde se desean el mejor de los éxitos previo a una partido, como la misma ronda al final donde se hace una retroalimentación teniendo en cuenta todos esos aspectos éticos y competitivos evidenciados en la cancha.

Todas estas acciones, están mediadas por símbolos propios de la práctica, desde el saludo al comienzo de cada partido deseándole buen juego al oponente, felicitándolo en la cancha por una jugada realizada, hasta el momento final de cada encuentro deportivo, ejerciendo dinámicas de interacción entre individuos, dándole un significado y una validez a los comportamientos evidenciados

Este proceso comunicativo se desarrolla a partir del habla, el lenguaje de acorde a la situación y el contexto: "*la conversación será un vehículo de interacción entre sujetos*" (Jefferson, 1974). Por tal motivo Ambas partes deberán conocer implícita y explícitamente el contenido tratado, para que el dialogo fluya y se desarrolle de la manera correspondiente con los fines de resolver una situación en juego. El habla como acto en el proceso comunicativo según Habermas (1989a) tiene una estructura en la que se entrelazan tres componentes: el *proposicional* o lo que se menciona, el *ilucucionario* que es el medio por el cual se establecen relaciones interpersonales entre sujetos y los *componentes lingüísticos* que son los que dan la intención del hablante.

En esta idea reside lo que Habermas va a llamar como “mundo de la vida”, que se compone de tres aspectos: la cultura, la sociedad y la personalidad, cada uno de estos hace referencia a pautas interpretativas o suposiciones sobre cómo la cultura ejerce una influencia sobre la acción, sobre cómo se van estableciendo pautas determinadas en las interacciones sociales de los sujetos y finalmente, como se estructura un modo de ser de los individuos.

La realización de un llamado a falta, no busca la imposición de un punto de vista ante una acción evidenciada que vaya en contra de lo normatizado en un encuentro deportivo. En el Ultimate como práctica deportiva, se generan relaciones sociales a partir de intersubjetividades, donde el saber (conocimiento de las reglas) y el poder (ética) actúan con el fin de estructurar y hacer del “mundo de la vida” un mundo social, donde el consenso, la palabra y las acciones están mediadas por el lenguaje, una nueva política deportiva abierta al dialogo antes, durante y al final de toda practica y en todos sus niveles, *“la estrecha relación que existe entre saber y racionalidad permite sospechar que la racionalidad de una emisión o de una manifestación depende de la fiabilidad del saber que encarnan”* (Habermas, 1987b:24), el cual estará siempre representado en la figura ético-deportiva llamada Espíritu de juego.

#### 4. El Ultimate Platense.

Con el transcurrir de esta investigación y a lo largo de lo planteado en este documento, se pasó por un proceso de análisis socio-histórico de la época, del contexto y del momento donde surgió esta práctica deportiva (capítulo 1). Se describieron y descubrieron intereses además de motivaciones por parte de grupos específicos de personas quienes buscaban diversión por encima de la competencia, que desarrollaron toda una comunidad que se expandió por el mundo, siendo adoptada y practicada por miles de personas. Con el pasar del tiempo estas personas fueron adquiriendo costumbres, acciones y hábitos, fortaleciendo cada día más la práctica del deporte del disco volador. También, se evidencio el medio por el cual esta práctica llevo al cono sur: a la Argentina donde sigue su desarrollo a la par de países de la zona quienes siguen viendo en el Ultimate una oportunidad u opción “*deportiva*”<sup>41</sup> de manera recreativa y competitiva.

Descubrimos los diferentes aspectos teóricos, donde se apoya el Ultimate relacionándolo con el núcleo problemático de esta investigación; la ética o una nueva manifestación de ella, que el reglamento se encarga de justificar desde la base, pero que son los jugadores quienes a partir de la adquisición, apropiación y conocimiento de las reglas se encargan de desarrollar su práctica bajo la justificación ética de la expresión: Espíritu de Juego. Esta a su vez, está compuesta de un sin fin de significados y significaciones enfocadas al respeto, comunicación, relaciones de poder, adquisición de hábitos y demás, las cuales son evidenciadas dentro y fuera de la cancha, de manera teórica tanto práctica. Los sentidos y la importancia que esta acarrea en cada uno de los sujetos, la hará realizable o cuestionable por parte de observadores externos y ajenos a la práctica del Ultimate.

---

<sup>41</sup> Se va a llamar opción deportiva, a partir de los intereses que esta representa para sus practicantes, sujetos que quizás vean en el Ultimate la oportunidad de comenzar, de adentrarse en una estructura lúdica perteneciente a una práctica con el ánimo de competir.

En este capítulo, se mostrara y se analizara, como se desarrolló el Ultimate en la ciudad de la plata. Los procesos, medios, métodos, intereses y motivaciones por parte de los integrantes de esta comunidad, intentando evidenciar en la práctica, desde la investigación etnográfica como observador-participante, todo lo postulado en el marco teórico de esta investigación, sacando conclusiones acerca de los fines, intereses y sentidos que den cuenta e intenten dar respuesta a la pregunta problemática inicial, contrastando los supuestos planteados en un principio, con los evidenciados a lo largo de este trabajo.

Por tal motivo y de acuerdo a lo desarrollado en esta investigación, se evidenciaran códigos a través y en términos de Latour (1970) de reflexibilidad, donde estos códigos se hagan explícitos, en este caso dependiendo del mismo investigador. Las personas se mueven a través de códigos, por medio de prácticas que se reflejan adaptándose a cada contexto por medio de un orden de interacción. A partir de esto, se entiende que no todas las personas se comportan iguales en todos los contextos, su forma de ser, puede variar según la situación.

La observación será parte del método a utilizar para la investigación, desarrollándola como la toma de decisiones según el momento, más allá de seguir un protocolo. Estas decisiones están explícitas en cuanto a forma, las entrevistas, la toma de registros fotográficos y filmicos, ayudaran a comprender vislumbrar e interpretar los sentidos y significantes del Ultimate como práctica, a la par de los sujetos que la componen. El tensionamiento entre juego y deporte a partir de su práctica en la ciudad de las diagonales.

En las conversaciones o diálogos entablados entre sujetos, (investigador e investigado) puede llegar a ser confusa la manera en que me expreso en ciertos momentos. Por lo cual, se hace la aclaración que la forma de hablar o expresarse evidenciada en la lectura de este documento, será adaptada de acuerdo con el sujeto investigado. El producto de tres años viviendo en Argentina en calidad de extranjero, obliga a desarrollar formas de expresión, modismos del lugar de origen relacionados con el lugar actual. Palabras como vos, usted y tú, se evidenciaran en la lectura y son utilizadas dependiendo del

sujeto con el cual se establezca un proceso comunicativo. Su nacionalidad<sup>42</sup> será determinante para esto.

Figura 5: técnicas de recolección de registros de investigación.

ESCENARIO	EVENTO	TÉCNICAS UTILIZADAS	INTERVENCIÓN REALIZADAS	
Parque o espacio público para la práctica deportiva (1) (2)	Entrenamiento practico del equipo (1)	Observación  Participación  Conversaciones abiertas	Entrevistas individuales focalizadas	Fotos y videos
	Entrenamiento practico escuela (2)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevistas individuales</li> <li>• Conversaciones grupales focalizadas.</li> </ul>	
Parque o la Casa de algún integrante del grupo	Entrenamiento teórico		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> <li>• Conversaciones grupales focalizadas.</li> </ul>	Fotos
Lugar de encuentro gestionado por los organizadores	Torneos y competencias		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> <li>• Entrevistas individuales Pospartido</li> <li>• Cuestionario grupal focalizado.</li> </ul>	Fotos y videos
Escuelas, plazas, ferias y espacios públicos	Difusión		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación.</li> </ul>	Fotos y videos.

<sup>42</sup> En Colombia, la expresión “vos” no se usa en la región andina (centro del país y capital), caribe y amazonia. Los “paisas” oriundos de Antioquia y el eje cafetero la usan con mayor frecuencia, al igual que el valle del Cauca. El “usted” se usa entre hombres o en personas sin grado de confianza, mientras que el “tu” será una expresión más calidad y de cercanía entre las personas.

En el cuadro anterior se muestra el proceso metodológico y empírico que se utilizó para la recolección de información y registros de esta investigación, donde a partir de estas técnicas, se entró en una constante relación entre los sujetos que componen, hacen o fueron parte del grupo de Ultimate de la ciudad de la Plata y su relación deportiva con otras comunidades de diferentes localidades con las que compartieron desde una capacitación, entrenamiento o torneo.

En este capítulo, además de describir y evidenciar todo el proceso del Ultimate platense, se busca descubrir esos sentidos, sujetos, entres y elementos generadores de tensiones producto de la lógica de construcción propia de una práctica deportiva, que den cuenta de todo lo investigado, plasmado y descrito en los capítulos anteriores. De tal forma se descubrirá esa relación permanentemente ligada entre ética y competencia, donde el espíritu de juego como pilar fundamental de la estructura lúdica de esta práctica pone al descubierto varias connotaciones sociales con la construcción de nuevos valores, individuos, repensando el deporte y dándole un significado más allá del enfrentamiento y confrontación, dotándolo de hábitos que tensionan los dispositivos tradicionales de las concepciones Éticas, reglamentarias y cívicas del deporte.

#### **4.1. Un simple Juego.**

Son múltiples las prácticas sociales que se conocen hoy en la actualidad y más aún en una sociedad donde los medios de comunicación juegan un papel clave. La globalización y mundialización se evidencian en todo su esplendor, ya que es por estos medios que se logra descubrir y conocer una variedad bastante inmensa de prácticas, rituales, actividades y costumbres en diferentes lugares del planeta.



La desterritorialización como producto mismo de la mundialización de la cultura<sup>43</sup>, ha llevado a miles de personas alrededor del mundo a viajar a diferentes países ya sea a estudiar, trabajar o vacacionar, experimentando e intercambiando patrones culturales propios de sus orígenes y compartiendo con los nativos múltiples experiencias. En la actualidad, son estos medios de comunicación como redes sociales los que facilitan todo este proceso, desde el mismo Facebook o twitter, se crean otros más específicos de acuerdo a las necesidades e intereses de sus organizadores y miembros.

Ante tal situación, se plantea una reconstrucción histórica de la sociogénesis del Ultimate en La Plata, contada por aquellas personas que hoy en día son un referente de la ciudad de las diagonales ante la comunidad Argentina de deportes de disco volador y países de la región. Son ellos a partir de sus relatos quienes reconstruirán el inicio de esta práctica, que paso de un campo tecnológico de tipo social como lo son las redes sociales mencionadas anteriormente, a un campo deportivo, que en su comienzo era más de corte recreativo y lúdico, que con el pasar de casi un año, se le dio un enfoque más competitivo, sin dejar de lado los campos predecesores. Esto debido a que ante su crecimiento y divulgación, se encontraban integrantes quienes solo buscaban pasar un buen rato entre amigos y otros que buscaban competencia e ir mejorando en juego.

El campo tecnológico usado en sus comienzos, fue una red social llamada couchsurfing, en la cual se busca intercambio entre viajeros, ya sea dando posada gratis, llevándolo a recorrer la ciudad o simplemente estableciendo un tiempo para compartir entre viajeros y amigos de manera hospitalaria y cálida. Fue ahí, donde Mercedes Napolitano “*merchu*” junto a su novio Juan Ottonello, conocieron a un chico norteamericano de Portland cuyo nombre es Riley Peck, quien se encontraba realizando estudios de posgrado en la ciudad, quien en noviembre de 2011, en una reunión de dicha organización les dice: “*chicos los invito a la plaza a presentarles un deporte...llegamos, nos mostró el frisbee e inmediatamente pensamos que era el frisbee de playa “no, esto es un deporte*

---

<sup>43</sup> Para mayor información, remitirse a: Mundialización y Cultura, Ortiz, Renato.

*tiene reglas se juega así, si quieren probar” y hubo gente que se empezó a sumar y lo empezaron a tomar más en serio como deporte, no solo a juntarse a hacer pases sino realmente como deporte, a entrenar”.* Así, igual que en los inicios del Ultimate en Buenos Aires el norteamericano les enseñó el deporte y les regaló un disco.

A partir de este momento, en la ciudad de La Plata, el Ultimate empezó de una manera muy recreativa. *“Eran tan solo dos hermanos –Juan y José Ottonello– haciéndose pases. A veces se les sumaba su sobrino Tomás, de diecisiete años. Poco a poco Juan Ottonello se empezó a tomar el deporte más en serio y llevaba el disco a todas partes tratando de conseguir adeptos. Pero no convencía ni a su novia”<sup>44</sup>.* Poco a poco, fueron sumándose inicialmente miembros de esta red social y amigos del clan Ottonello quienes se juntaban el día sábado en pleno verano a las seis de la tarde en el parque san Martín (24 y 50) inicialmente a lanzar y cuando se sumaba más gente a jugar.

Aún recuerdo ese sábado 11 de febrero de 2012, cuando fui por primera vez al parque san Martín a conocer los chicos que jugaban Ultimate en la ciudad. No llevaba más de 10 días en Argentina y ya estaba emocionado por ir y jugar un rato con ellos. Me entere de los chicos, precisamente por su página en Facebook, en la que decía: *“nos juntamos todos los sábados a las 18 en parque san Martín”.* Decidí ir al parque a la hora indicada, junto con mi novia, llevándonos la sorpresa que no había nadie, por suerte llevaba mi disco de color naranja que me regalo el profe de la Universidad, quien me enseñó a lanzar, el cual empecé a girar y revolear de una mano a otra yo solo, ya que mi novia no sabía lanzar, además que no era de su agrado esta práctica. Pasó más de una hora y ya estaba a punto de irme, frustrado ante la ausencia e inasistencia de los miembros de este grupo, cuando llega una chica en bicicleta, nos vio sentados, se acercó y nos preguntó: *“hola, ¿ustedes vienen a jugar Ultimate?”* ante lo cual le responde que sí e inmediatamente le dije que no había nadie, que llevaba casi una hora y que estaba a punto de irme, ella me

---

<sup>44</sup> Entrevista dada a la periodista y amiga Gilda Celis, quien publicó una crónica en la revista Brando sobre el Ultimate, titulándolo “el deporte más limpio del mundo”. Versión digital en: <http://www.conexionbrando.com/1682692-ultimate-frisbee-el-juego-mas-amable-del-mundo>

respondió “*ah, es que siempre llegan tarde*” como si fuera una costumbre de ellos y muy normal a la hora de juntarse a jugar.

Empezamos a lanzar e inmediatamente empezaron a llegar todos, uno detrás de otro, la mayoría en bicicleta, saludaban y se sumaban al círculo a lanzar entre todos, ya que hasta ese momento solo había un disco: el mío. De la nada y a medida que se sumaban más personas, aparecían más discos que eran lanzados indiscriminadamente y en diferentes direcciones, hasta que alguien expreso a manera de pregunta y para todos: “que... ¿picadito?” como dando a entender las ganas de jugar y dejar de lanzar. Por lo tanto, se pasó a la organización de los equipos de acuerdo a la cantidad de personas que habían, momento en que me preguntaron: “¿de dónde sos?” a lo cual respondí tímidamente: de Colombia. “¡ah bueno!” Fue la expresión de varios de los chicos quienes inmediatamente vieron en mi persona un jugador con experiencia, o por lo menos un poco más de conocimiento que ellos con relación a la práctica, como si fuera condicionante de esto el ser de una nacionalidad u otra. “Un colombiano para cada equipo” expreso quien estaba organizando los equipos, en ese momento me di cuenta que no solo era mi novia y yo los colombianos presentes, sino un chico más, un bogotano, que vino a Argentina a realizar el curso de ingreso para cursar en la facultad de bellas artes.

Así, todos los sábados desde febrero de 2012, fecha en la que llegue a la Argentina, sabía que existía un pequeño grupo que se juntaban a las tardes a jugar, pasar un rato entre amigos a la par que siempre llegaban personas nuevas, desconocidos que no conocían esta práctica, que se sumaban y continuaban o simplemente desaparecían sabiendo que había un “deporte” que se juega con un disco o plato volador “*como el de lanzar a los perros*”<sup>45</sup>, que se practica todos los sábados en parque San Martín (23 y 50).

El desarrollo de esta práctica en la ciudad, estuvo mediada permanentemente por extranjeros, quienes conocían y practicaban Ultimate en sus países de

---

<sup>45</sup> Expresiones recurrentes de personas que se acercan a las cuales se les explica la práctica y su funcionamiento.

origen, los cuales contribuían y ayudaban a mejorar en aspectos técnicos, reglamentarios y estilos de juego (estrategias y tácticas) a los oriundos de la ciudad e incluso extranjeros que conocieron el Ultimate estando acá.

La mayoría de los chicos que asisten a parque san Martín son amigos, ya sea de la facultad o del grupo couchsurfing, quienes no solo se reúnen los sábados a jugar Ultimate sino que participan de reuniones de dicho grupo donde intercambian opiniones, datos de viajes y experiencias, además el hecho de pertenecer a varios grupos sociales, fue lo que hizo que jugadores de otros lugares se sumaran y fueran parte inicial de este proceso.

Danny Camargo, colombiano y procedente de la ciudad de Bogotá, es uno de los colombianos que aún se encuentra presente en el grupo y que hizo parte de lo que fue el Ultimate en sus inicios en La Plata.

J: Danny ¿le puedo hacer unas preguntas? ¿Usted cómo conoció y empezó a practicar Ultimate?

D: *si, de una, (sin pensarlo inmediatamente empieza a hablar) lo conocí por el colegio y empecé a practicar con unos amigos del colegio*

J: ¿quién le enseñó en el colegio? ¿Un profe o algún estudiante?

D: *Nadie, (se ríe) los de once (último grado de secundaria en Colombia) jugaban y un amigo un día llevo un disco y así comenzó todo.*

J: ¿solo lanzaban o hacían partidos esporádicamente?

D: *Después se unió más gente y empezamos a jugar partidos, sobre todo cuando se difundió mucho el Ultimate en Bogotá y casi todos entraron en equipos.*

J: ¿usted no entro a alguno?

D: *en el de la Universidad, fui uno de los que lo empezamos, la Universidad Agustiniiana (ubicada en la ciudad de Bogotá, Colombia)*

J: si se cual. ¿Y luego se vino para argentina a seguir con los estudios o cambio de carrera?

D: *No cambie de carrera, pero empecé de nuevo*

J: Ah, vea pues. ¿Por qué el cambio? (le pregunto al tiempo que me asombro por este dato)

D: *Pues, por el nivel de la educación, allá en la agustiniana no exigían casi nada, en todas las materias tenía 5 (la nota más alta) y yo creía que no me esforzaba lo suficiente, después salió una beca del Icetex (sistema de crédito educativo), me inscribí y salí elegido y efectivamente acá me toca esforzarme un montón (risas).*

La Universidad Agustiniana es una institución educativa que no tiene más de siete (7) años en funcionamiento, que se fundó con la iniciativa, de que los chicos que se recibían de la secundaria de la misma institución, pasaran inmediatamente a realizar estudios de pregrado en la misma.

J: ¿y al grupo de Ultimate como llego?

D: *pues yo estaba en una pensión estudiantil con dos franceses que jugaban Ultimate y un día salieron a correr y vieron a los chicos jugando y después yo fui por mi cuenta*

J: ¿y los franceses? ¿No volvieron?

D: *Ellos estaban de intercambio por 6 meses... (Se queda pensando y responde)*

*Ah mentira, pille (vea), la cosa fue así, ellos me contaron y después me invitaron al club de couchsurfing y ahí cuadramos para jugar con los que jugaban.*

Desde ese momento Danny se sumó al grupo de La Plata esporádicamente, ya que sus estudios de cine, lo obligan a ausentarse varios fines de semana sin darle la posibilidad de participar de los juegos que se realizaban en ese entonces.

La práctica del Ultimate en este proceso embrionario en la ciudad de La Plata, siempre fue un juego en un sentido compensador, se convirtió en un espacio para la liberación de energía de estudiantes y trabajadores quienes veían en Ultimate una “posibilidad” de incluirse en una práctica lúdica o deportiva, que

no tenía condicionantes ante quienes pueden y no ser parte de ella. “*Empecé a practicar Ultimate porque no me cobraban y yo tenía muchas ganas de volver a hacer actividad física y acá en todo lado, si quieres nadar, ir al gimnasio te cobran y no puedo ponerme a descompletar el dinero que necesito para mis gastos básicos*”. Estas declaraciones fueron dadas por Paola, otra colombiana que hace parte del grupo de La Plata, quien se encuentra realizando estudios de posgrado en Física contemporánea en la facultad de ciencias exactas, una extranjera que ya conocía el Ultimate, pero que vino a jugarlo en Argentina.

J: ¿practicabas algún deporte o actividad antes?

P: *Era nadadora, competí varios años representando a la universidad donde realice mi carrera, pero antes hice baloncesto, me lesione la rodilla y tuvieron que operarme.*

J: ¿nadabas y jugabas baloncesto en la misma época?

P: *No, (sonríe) de por si empecé a nadar por la lesión que tuve, después ya me daba hasta miedo correr por la rodilla, luego de un tiempo ya estaba más segura y salía a trotar, hacia caminatas largas y corría esporádicamente.*

J: ¿y el Ultimate como lo conociste?

P: *lo vi varias veces en Colombia, allá en todas las universidades lo practican, pero nunca me intereso por lo que en esa época yo entrenaba fuerte natación y era mi deporte preferido.*

J: ¿y entonces? ¿Qué fue lo que te intereso? ¿Y ahora por qué lo practicas?

P: *(se ríe) por mi novio que juega, siempre me insistía que fuera a jugar, pero no me daban ganas, un día me anime, vi que podía correr un montón y lo mejor, volver a entrenar en algún deporte.*

En otro apartado de la entrevista con Danny expresa lo siguiente:

J: ¿y antes usted practicaba algún deporte?

D: *sí, varios natación, baloncesto y tenis con el que mejor me fue, fue con el tenis.*

J: El Ultimate, lo consideras una práctica para qué, para distraerte, para competir, para entrenar, en otras palabras, ¿cuál es la motivación para jugar?

D: *Creo que un poco de cada cosa, me divierto muchísimo, entreno, me saco la facultad de la cabeza, tengo la posibilidad de competir, de agregarle adrenalina a mi vida.*

Compensar, liberar, sacarse de la cabeza y del cuerpo una carga producida por la cotidianidad *“agregarle adrenalina a la vida”*. El placer, los estados producidos por la Lúdica, tensiones generadas por el mundo social. El Ultimate como practica no convencional, se vendió de esta manera a estudiantes y trabajadores que los sábados en un juego entre amigos, liberaban su stress, su carga, a partir de los artificialismos producto de las necesidades sociales y culturales. *“Artificialismo de la existencia humana...un mundo artificial de cosas, nítidamente diferentes de cualquier ambiente natural” (Arendt, 1989:15)*. Por lo tanto, el juego como artificio se encuentra dotado de habitus y acciones ejercidas directamente entre los hombres para satisfacer necesidades sociales, de inclusión y pertenencia.

#### **4.2. Entre lo recreativo y lo competitivo.**

En lo transcurrido del 2012, los jugadores de Ultimate de La Plata fueron convirtiéndose en parte activa de la comunidad Ultimatera Argentina, por medio de los post realizados en diferentes grupos sociales. La creación de una página en redes de internet fue una ventana para el mundo. De esta manera, la mundialización en el Ultimate nacional no solo fue producto de las relaciones entre sujetos, sino a partir también, de intercambios comunicativos por diferentes medios, en especial, los electrónicos y tecnológicos.

La liga de Buenos Aires, encabezada por la Asociación De Deportes De Disco Volador De La República Argentina (A.D.D.V.R.A), con el apuro de fomentar la práctica del Ultimate en la región, organizaba esporádicamente eventos de difusión y fomento del Ultimate, para lo cual, en cierta oportunidad y después de haber realizado los contactos pertinentes, viajaron de capital en dos

oportunidades: la primera fue con un equipo femenino llamado Ankawa<sup>46</sup>, que tenía como entrenadora una mujer oriunda de Dinamarca con bastante experiencia, que lideraba los procesos técnicos, tácticos de dicho equipo, el cual contaba con jugadoras de Argentina, Colombia, Estados Unidos y Ecuador similar a un equipo de fútbol de la liga europea, aspecto que me asombro. En Colombia es muy difícil encontrar jugadores de otras nacionalidades, el Ultimate creció tanto, que se desarrolla en diferentes espacios y lugares de manera más criolla (si se puede mencionar de esa forma ante la ausencia de personas extranjeras) Pero en Argentina, evidentemente hay gente de diferentes partes del mundo, que siguen practicando y desarrollando sus prácticas y hábitos de la manera más adaptada a sus orígenes.



**Ankawa Ultimate Femenino, en la ciudad de La Plata. Foto: inédita. (2012)**

---

<sup>46</sup>“ANKA: en quechua significa Águila Real Andina, WAMAN: significa Halcón, KUNTUR: significa Cóndor. En nuestro nombre queda más que el concepto de ANKA de águila y WA de halcón. Quisimos que sea armonioso para escuchar, con fuerza y actitud”. Tomado del blogspot del equipo: <http://ankawaultimate.blogspot.com.ar/p/blog-page.html>





**Jugadores de Ultimate presentes en el encuentro con las chicas de Ankawa en Parque san Martín. De los cuales activos hay dos (Juan Ottonello: camiseta amarilla y Julio Rojas: primera fila con gorra gris) y dos jugadores esporádicos (extremos de la primera fila, de anteojos: Jose Ottonello y al otro extremo Tomas Ottonello) Foto: inédita. (2012),**

Este tipo de encuentros, donde un grupo ya legitimado, que tenía logo, uniforme, entrenador, todo lo perteneciente a la lógica deportiva, fue lo que influyó ocasionando el puntapié inicial para que aquellos que querían mejorar en un comienzo, quisieran competir, ser parte de esa misma lógica, ocasionaba la necesidad de practicar con mayor regularidad. Al mismo tiempo se establecían rutinas de entrenamiento que fueran acordes con los estándares mismos de esta práctica.

Pero antes de que esto llegara a consolidarse, fue un evento realizado por A.D.D.V.R.A llamado: "Ultimate al parque" donde los jugadores de la liga metropolitana realizaron un encuentro en parque san Martín, donde se reunieron con jugadores locales, les enseñaron, lanzaron y jugaron con ellos, de esta manera motivaban a que se incluyeran de manera más activa en actividades y eventos deportivos, torneos, liga y demás.



**Emiliano: jugador de BigRed Ultimate club de la ciudad de Buenos Aires, explicando a jugadores en formación de la ciudad de La Plata. Foto: Ultimate Frisbee La Plata (2012)**



**Registro perteneciente al evento de Ultimate al parque. Parque san Martin. Foto: Ultimate Frisbee La Plata. (2012)**

Estas campañas difusivas emprendidas desde la capital de la Argentina y encabezadas por la federación, fueron aspectos que motivaron a los practicantes del Ultimate en La Plata para empezar a reunirse más seguido; capacitarse, entrenar y finalmente competir. Las capacitaciones empezaron finalizando el año 2012 con un torneo semilla, donde en la Universidad de Buenos Aires, se reunieron iniciados o novatos en esta práctica de diferentes lugares del país, con el ánimo de aprender un poco más y llevar el Ultimate a sus localidades. Otra forma de capacitación que se realizó, es la correspondiente a la que se puede hacer personalmente a través del sitio web de la WFDF, donde se puede leer y descargar el reglamento, para posteriormente realizar un examen básico o avanzado para adquirir una acreditación de conocimiento de las reglas. (cap.3: 50)

Finalmente y en ese proceso de capacitación, se hizo necesario que los jugadores que querían empezar a entrenar dedicaran bastantes horas de su tiempo a la lectura de manuales, videos instructivos y asesoramiento por parte de personas o grupos más experimentados en el asunto. Motivo por el cual, *Juan Ottonello* se integró a *cadillacs*, equipo de la ciudad de Buenos Aires, del cual fue participe en una liga, obteniendo el campeonato, además de muchísimas experiencias y aprendizajes a transmitir a los integrantes del equipo en formación de La Plata.

A partir de estos acontecimientos, los integrantes iban desarrollando estrategias y reuniones de organización, en las cuales se estructuraban los planos o actividades a desarrollar con el ánimo de mejorar técnica y tácticamente en la práctica. Ya no era solamente el día sábado para reunirse y jugar, sino los días lunes y miércoles a entrenar regularmente y por un tiempo no menor de dos horas. Tiempo no muy bien aprovechado en sus inicios, debido a que en el mismo se repartían tareas, se explicaban los ejercicios a desarrollar y se repetían hasta que los integrantes lo ejecutaran de la manera correspondiente y lo más técnico posible.

El desarrollo del Ultimate no solo en La Plata sino en varios lugares de Argentina, tuvo un empuje empírico desde lo deportivo, no fueron profesionales del área de Deportes o de la Educación Física quienes lo desarrollaron, sino sus propios integrantes, ingenieros, físicos, diseñadores, estudiantes y demás que solo querían seguir practicando y mejorando en una actividad novedosa y que los sacaba de su rutina.



**Juan Ottonello** de profesión Ingeniero de Sistemas, junto a **Ignacio Ochoa** determinando que ejercicios desarrollar en un entrenamiento. Foto: David Guevara (2013)

Apropiar la lógica deportiva, fue fundamental para que se creciera y mejorara en aspectos técnicos y tácticos. Al igual que el fútbol en sus inicios y parafraseando lo expuesto por Frydenberg, (1997), los integrantes necesitaban agruparse, para formar un equipo, dedicando tiempo en su fundación, eligiendo un nombre, el logotipo, además de organizar y planear las practicas. La adopción de nuevos habitus (Bourdieu, 1987) por parte de los jugadores, fue fundamental para que la práctica se desarrollara de la mejor manera por lo cual, solamente si los jugadores conocían y comprendían la estructura de la práctica y se comprometían con ella, era posible desarrollar la competencia de la manera correspondiente. Teniendo claro que al estar instituida e

institucionalizada la regla a nivel mundial, se puede generar un escenario para la competencia donde todos jueguen igual y la interpreten de la misma manera.

#### **4.3. En la escuela, en el parque y en la plaza.**

El deseo por mejorar y las motivaciones por competir, fueron fundamentales para seguir creciendo. El querer jugar, se relacionó directamente con el poder hacerlo dentro de los parámetros permitidos. El hacer, pensar y decir, llevo al desarrollo de modos y estrategias donde la ética fue la principal herramienta para pensar en la competencia; la acción propiamente dicha.

Ese deseo, ese saber y poder, llevo (si se puede llamar de alguna manera), a la expropiación de espacios para la práctica del deporte del disco volador. Lo cual no fue complicado en cierta medida, ya que consistía en solo conseguir una zona verde donde se pudiera lanzar tranquilamente, pero esto y a medida que se consolidaba como práctica, obligaba también a buscar nuevos espacios. Esta llamada expropiación era simplemente una expresión, se desvanecía con la aparición de jóvenes u otras personas que utilizaban el mismo espacio para jugar futbol en su mayoría.

Expresiones como: *“nosotros si vamos a jugar un deporte de verdad”* o *“ahí vienen los putos del disco”* se hacían recurrentes en los diferentes espacios, como una manera de ejercer una violencia simbólica ante otras prácticas *“che chicos les toca retirarse porque acá jugamos futbol todos los sábados”*. Sin pedir permiso o algo por el estilo, llegaban colocaban arcos o incluso un par de palos simulando un arco sin travesaño y empezaban a patear la pelota en medio de discos volando, obligando a los practicantes de Ultimate a retirarse e incluso llegar a negociar espacios para poder seguir jugando.

La ética como manifestación visible del Ultimate, no solo se ve ejercida en la práctica misma, sino también en las acciones ejercidas por sus miembros fuera de ella. Ya que el consenso, el respeto y las relaciones con los otros fueron fundamentales para no ser excluidos en su totalidad y poder compartir un

espacio, un parque, una plaza e incluso una cancha. En san Martin, a un lado estaban los que jugaban futbol todos los sábados y en un espacio reducido se encontraban los del disco, recreando un partido o realizando un entrenamiento. Fue uno de sus miembros en febrero del 2013 quien encontró un espacio más amplio donde se podían realizar más actividades con el fin de mejorar. Parque Alberti, además de espacio contaba con iluminación, lo cual garantizaba poder durar un poco más de tiempo entrenando, lanzando o jugando un partido.

Al igual que el Ultimate en sus comienzos, de boca en boca se fue pasando información de esta práctica, al tiempo que dependiendo del lugar donde se practicara, los vecinos se quedaban observando intentando descifrar su estructura y forma de juego hasta que un jugador se acercaba a ellos, le explicaba el funcionamiento y el objetivo principal de la práctica y así, quedaba informado e invitado a participar.

El Ultimate se practica hace más de diez años en Argentina, pero su crecimiento ha sido mínimo en comparación con países del continente. Quienes lo han seguido practicando en su mayoría son extranjeros que le enseñaron a nacionales a jugar y a hacer propia esta práctica. La mundialización de su lenguaje y estructura lúdica, sigue desarrollándose e intentando descentralizarse de Buenos Aires; Moreno, Ituzaingo, Lujan, Bahía Blanca, Tres Arroyos, Córdoba, Rosario e incluso Salta, son lugares donde se practica Ultimate en el país, intentando crecer en jugadores y así poder pensar en la masificación y popularización de la misma.

En La Plata, las campañas difusivas fueron realizándose a medida que iban apareciendo las oportunidades, teniendo como premisa fundamental que esta práctica, su fomento y difusión le compete inicialmente a los mismos argentinos, ya que sin un alto número de jugadores, no se puede llegar a pensar en un nivel alto de competencia e incluso del desarrollo regular de la práctica. Por tal motivo, se desarrollaron campañas difusivas en diferentes momentos. El primero fue ya instalados como grupo en Parque Alberti, donde cada jugador se comprometió a invitar a uno o dos amigos el sábado 11 de mayo del 2013, con el fin de aumentar el número de jugadores en especial de

mujeres, ya que eran pocas y las que asistían no tenían muchas intenciones de competir, por tiempo, ganas y otros motivos.

Otro evento realizado, fue titulado “*descubrí Ultimate La Plata*” el 4 de agosto del 2013 en medio de una feria dominical en plaza Malvinas, lo cual ayudo a que fueran muchos los observadores e interesados ante esta práctica. Estos dos eventos sirvieron para ganar un par de adeptos y nuevos jugadores que hicieron parte del grupo, pero que se ausentan en la medida que van apareciendo obligaciones y responsabilidades propias del estudio o el trabajo.

El empuje, las ganas, el deseo de fomentar esta práctica, siempre fueron el objetivo fundamental del grupo de Ultimate de la ciudad de las diagonales, quienes encontraban en esta práctica una oportunidad de integrarse, de compartir, bajo el slogan del espíritu de Juego, la figura ética de esta práctica era lo que la hacía novedosa e incluso cuestionable: “*che y ¿cómo haces para que no se caguen a piñas? ¡Acá en Argentina no se puede jugar eso!*” declaraciones de este tipo, demostraban cierta incredulidad ante su desarrollo, el cual depende también de un empuje civilizador y educativo propio de lo que fue el deporte en sus inicios. Que la figura de autoridad sea necesaria para cumplir con esos reglamentos, hace parte también de una lógica comercial. El árbitro no solo es un juez, representa una entidad que hace parte del mercado. La industria deportiva es prueba de ello, la venta de ropa deportiva, televisación de eventos, compra de derechos deportivos y el castigo económico ante una infracción cometida por un jugador responde a una lógica comercial. El Ultimate no es ajeno a eso, para poder practicarlo de una manera más acorde, se debe contar con botines de futbol once e incluso de futbol americano para darle más seguridad al cuello del pie, además la necesidad de contar con ropa deportiva acorde a la práctica física. También se hace necesario conseguir los discos de una marca específica<sup>47</sup> para su desarrollo. Además de la transmisión de

---

<sup>47</sup> Cada país donde se practica Ultimate, ha desarrollado una marca específica para sus discos. El oficial y con el que se juega la mayoría de torneos es Disccraft de origen norteamericano. En Argentina, existe una marca que desarrolla productos de Ultimate, se llama Aerostyle, pero sus discos todavía se encuentran en proceso de perfeccionamiento y no son comercializados en gran escala, se consiguen directamente con los fabricantes en los diferentes encuentros deportivos de la comunidad ultimatera Argentina.

torneos o mundiales por internet son los motivos por los cuales, esta práctica se va convirtiendo en parte de una lógica comercial más allá del deporte mismo, se convierte así en objeto de consumo.

Parte de este empuje por dar conocer la práctica y fomentarla en diferentes espacios, además de los mencionados anteriormente, fue la participación en un evento escolar, específicamente en la escuela N° 43 “Juan José Atencio” el 21 de Octubre del 2013. Bajo el marco de la celebración del día de la familia, el profesor “Carlos” quien vio a los chicos jugando en parque Alberti, los invito a participar de esta jornada en la institución donde trabaja, con el ánimo de *“mostrar algo nuevo, novedoso, además que sirve para fomentar lazos de amistad y respeto entre jugadores”* *“quien quita que de ahí salga algún jugador de Frisbee en un futuro”*<sup>48</sup>. A manera personal, es impresionante ver el recibimiento por parte de los niños y lo que se convierte el disco para ellos, un juguete *“no rueda, ¡vuela!”* El querer y poder lanzarlo lejos y de la manera correcta es asombroso para todo aquel que desconoce la misma práctica; el asombro ante lo desconocido, lo descubierto.



**Profesor Carlos, con discos de playa en la mano, explicando y dando la bienvenida a los jugadores y representantes del Ultimate platense. Foto: Víctor Hugo Carrizo. (2013)**

---

<sup>48</sup> Declaraciones del profesor Carlos, con el cual compartí y tuve como coordinador en la colonia de vacaciones del Colegio San Luis en enero y febrero del 2014, lugar donde tuve la oportunidad de enseñar Ultimate convirtiendo esta práctica en el *“deporte del verano”* frase mencionada por el mismo coordinador.





**Niños de la escuela N°43 corriendo intentando atrapar un disco lanzado por uno de los integrantes del grupo platense de Ultimate. Foto: Víctor Hugo Carrizo. (2013)**

Además de la visita a la escuela N° 43, fue una alianza generada entre las prácticas no convencionales realizadas en la ciudad de La Plata, para desarrollar espacios de difusión y fomento de sus prácticas. Fue así, bajo la dirección de la profesora Miriam Burga, que se llevó a cabo el evento “*fusión*” en parque Alberti el 9 de noviembre del 2013, donde se reunieron practicantes de Ultimate, Korfball, Lacrosse, Slackline, Badminton y juegos tradicionales como esgrima criolla. Este espacio, además de fomentar y dar a conocer estas prácticas, fue una oportunidad para compartir con otras disciplinas que no son tan conocidas, razón por la cual menciona Miriam Burga “*que hubo camaradería, que jugamos, que nos reímos, que corrimos y nos acaloramos, que compartimos las cosas del otro*”.

Así, cada espacio, parque, plaza o cancha, se convierte en una oportunidad para fomentar y dar a conocer la práctica del Ultimate. Todo esto, sigue desarrollándose por cuenta propia de los mismos jugadores, sin auspicio de ningún tipo, ellos invitan a sus amigos que a la vez llevan a otros, ocasionando cada vez más, la necesidad de conseguir un espacio amplio para poder reunir mayor cantidad de jugadores y cada vez desarrollar la práctica al nivel correspondiente. En parque san Martín, se jugaba por equipos de 4 o 5

jugadores en cancha, en parque Alberti se pudo expandir un poco más, pero el llegar al parque siempre estaba latente la incertidumbre si los de futbol ocupaban o no el lugar, hecho que hacia modificar y disminuir el espacio. Esto ocasiono el traslado a la republica de los niños, lugar alejado de la mayoría, pero que daba un poco más de tranquilidad a la hora de jugar.

Sin embargo, esto no es garantía de poder hacerlo, al ser el Ultimate una práctica no convencional y aún desconocida por la mayoría de la población platense, el uso de los espacios se ve condicionado a su uso público y común. *“La gente va a la plaza a tomar mate y tomar el sol, no a que le peguen o le pasen un plato por la cabeza”*. *“...vamos a jugar un deporte de verdad”, “siempre jugamos futbol en este lugar”*. Todas estas expresiones realizadas por otros ajenos a la práctica, hicieron que el Ultimate no fuera una práctica lúdica o deportiva manifestada solo en la cancha. El Espíritu de Juego, la ética propiamente dicha fue una herramienta de negociación, de consenso y comunicación con los demás, *“con los del equipo contrario”*, que en este caso eran los que jugaban futbol.

Jugador de Futbol: *“una consulta ¿ustedes se demoran todavía? Es que tenemos un partido y necesitamos el lugar”*

Jugador de Ultimate: *“empezamos hace 20 minutos, puede que nos demoremos unos 20 más” ¿ustedes juegan ahora?*

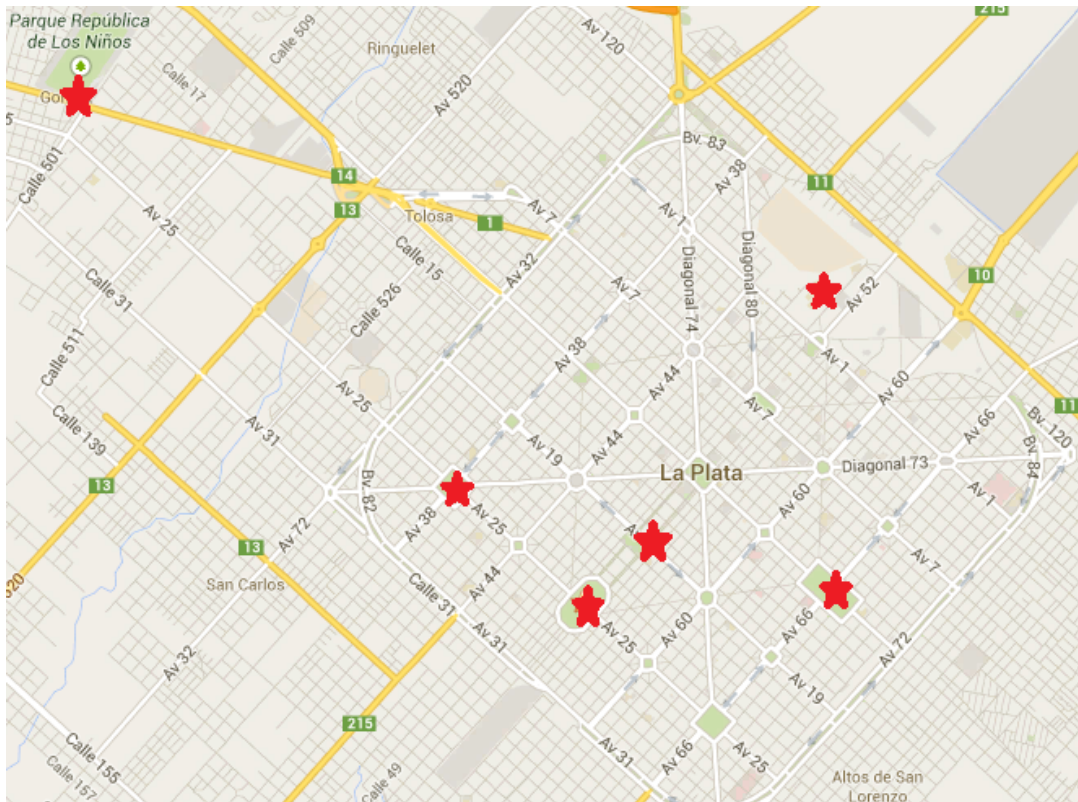
Jugador de Futbol: *“en un rato, cuando llegue el otro equipo”*

Jugador de Ultimate: *“dale tranquilo, jugamos entonces, y cuando llegue el otro equipo nos corremos y les damos el espacio.”*

Jugador de Futbol: *“buenísimo”*

Al tiempo que se desarrollaba esta negociación por el espacio en la cancha de la republica de los niños, los jugadores de futbol se quedaban observando asombrados ante la dinámica del Ultimate y estupefactos cuando impresionantemente Alexander o como le dicen sus amigos *“Zander”* realiza un vuelo intentando atrapar un disco lanzado por un compañero de equipo.

Los chicos preguntaban, ya no solo observaban, y se animaban en algunos casos a probar lanzando el disco, pero era cuestión de tiempo y que llegaran los otros jugadores de futbol para que se desengancharan y empezaran a patear la pelota.



**Mapa de la ciudad de La Plata y Alrededores, con marcas donde se realiza o en algún momento se practicó Ultimate de manera regular. De izq. a der. Republica de los niños (Gral. Belgrano y 510), parque Alberti (25 y 38), parque San Martín (25 y 50), plaza Malvinas (19 y 51), campo de deportes UNLP, parque Saavedra (13 y 66). Imagen tomada de google maps.**

Todos los espacios donde se desarrolla el Ultimate en la ciudad de La Plata, van acompañados por transeúntes que se distraen al ver el disco volar y ser lanzado, al tiempo que preguntan, como se juega, donde se consiguen los discos y cuando se practica. Todo esto siempre apoyado en acciones comunicativas no solo en su difusión sino al desarrollar mecanismos de consenso, mediación y negociación de los espacios para su desarrollo por medio del lenguaje, acercándose de esta manera a un proceso educativo en el cual está el Ultimate en Argentina, dando a conocer una práctica ajena a la cultura, pero que sus practicantes desean que sea parte de ella.

#### 4.4. Escenarios y sujetos.

Los escenarios son diversos, el común denominador de esta práctica es el lenguaje, donde a través de estrategias éticas se regula y se condiciona el comportamiento de los sujetos. El sentido atribuido a la práctica, estará condicionado en algunos casos, por el escenario en el que se desarrolle y por las motivaciones e intereses de los participantes. La construcción de un sentido para la práctica del Ultimate en la ciudad de La Plata, hace parte del desarrollo de una “*relación intersubjetiva*” (Giddens 1987a), en la cual el entendimiento e intercambio continuo constituyen y facilitan la comprensión del sentido dado a la práctica por los sujetos, además de poner en manifiesto los conocimientos que cada uno posee de la misma, de la comunidad en cuestión como actividad o grupo social.

Un entrenamiento, partido amistoso, torneo o incluso reuniones fuera del contexto deportivo, son los diferentes escenarios en los cuales tienden a reunirse los jugadores de Ultimate platense. Las discusiones ante actividades, situaciones, modos y formas de juego se hacen permanentes; el conocimiento y dominio del contenido propio de la actividad, garantiza o legitima una autoridad en forma empírica, ya que esta, carece de formación que avale su conocimiento, pero que en la práctica y desarrollo se ve legitimado a partir de sus actos y con el apoyo de compañeros.

Cada integrante desarrolla (o intenta hacerlo) funciones de acuerdo a su posición dentro del grupo. La asignación de tareas y funciones se realiza en diferentes espacios y escenarios. Funciones como tesorero, capitán, co-capitán, publicista o encargado de medios de comunicación, son funciones propias de la parte administrativa que tienen que asumir los mismos jugadores en ciertos momentos, para así, llevar a cabo un normal funcionamiento de la estructura del “equipo” o grupo asemejándolo más a la lógica deportiva, con la diferencia que son los mismos jugadores quienes asumen estas obligaciones.

En los escenarios propios a los entrenamientos, aparece la figura del capitán, como principal expositor del conocimiento. Es el encargado de dirigir los métodos y formas por los cuales, los integrantes se prepararan para competir y ser exponentes del Ultimate. *“nosotros no solo entrenamos para jugar, lo hacemos también para representar el Ultimate en diferentes espacios”*. Representar el Ultimate, ser divulgadores de la práctica, estar en capacidad de llevarla y desarrollarla en diferentes espacios, tener los argumentos con los cuales poder explicarla y a la vez defenderla ante los cuestionamientos ante su ética o espíritu de juego. Así, en un entrenamiento no solo se corre, se lanza y se hacen estrategias, también, se presentan diferentes situaciones que pasan al plano del lenguaje, de la negociación y del consensó entre los jugadores.

J: ¿se sabe el reglamento de Ultimate? ¿Tiene la acreditación de las reglas?

D: *Tengo el básico y me imagino que habrá algunas que no sé.*

La interpretación y normal funcionamiento del Ultimate, estará condicionado a situaciones presentadas en los diferentes escenarios. Los entrenamientos, además de ser físicos, se convierten en teóricos en cuanto a situaciones que vayan surgiendo, que pongan la regla al límite en estos espacios, para que a la hora de competir, estén dados los argumentos y la regla esté bien interpretada por ambas partes. Así y de esta forma surja un juego óptimo con un alto nivel competitivo.

Los sujetos del Ultimate son diversos, están aquellos que ven el grupo como una oportunidad de inclusión en una comunidad deportiva, como aquellos que buscan competir y experimentar nuevas manifestaciones lúdicas. Además de los que van por solo diversión y pasar un buen rato. Para interpretar esos sentidos y deseos ante la práctica del Ultimate, el sujeto investigador, intenta desligarse del sujeto jugador, asumiendo una postura interpretativa, para poder comprender ciertos móviles que generan tensión, en cuanto a aspectos éticos que hacen que esta práctica sea considerada un juego o sea considerada un deporte.

La diversidad, en cuanto a la forma de ser de los integrantes del Ultimate, al igual que en otras prácticas, responde a intereses personales de sus miembros. El Ultimate cómo se desarrolla actualmente en Argentina integra a todos en una sola categoría, la mixta sin categorización alguna. Así, se pueden encontrar jugadores de 18 años, compartiendo con los de 30 años e incluso quienes tienen 40. Las motivaciones y los sentidos atribuidos a la práctica van variando y se van categorizando en diversión, Inclusión y competencia.

Iván, es un chico marplatense, de contextura gruesa y el miembro más joven del grupo que no solo practica Ultimate, juega también al Fútbol, escala y realiza cuanto actividad se le presente. Es bastante competitivo, lo demuestra en la cancha y en los entrenamientos al no dar por perdido un disco, siempre hay una oportunidad de volar para él y agregarle emoción al juego.

J: Te hago unas preguntas, espero puedas responderlas... ¿cómo conociste el Ultimate?

I: *Por un amigo en mar del plata, probé el Ultimate beach (playa) 5 vs 5, y me encanto.*

J: ¿Allá practican regularmente? ¿Qué fue lo que te encanto?

I: *No se practica regularmente, son muy colgados, a mí me gusta el hecho de esforzarme tanto para lograr hacer un tiro con precisión o agarrar un pase difícil.*

J: y cuando llegaste a la plata, ¿cómo diste con el grupo?

I: *Cuando me mude para estudiar, quería seguir jugando porque me enloquecía y busque en Facebook y los encontré.*

J: Cuando llegaste y practicaste con el grupo, ¿qué fue lo q más te gusto?

I: *La buena onda y que estaban arrancando a crecer.*

J: y ¿por qué juegas Ultimate? ¿Cuál es la motivación para practicarlo?

I: *Porque es un deporte que te pone al límite y la gente con la que lo práctico es muy simpático y el ambiente es genial.*

J: ¿Qué deportes más prácticas?

I: *De todo un poco pero ahora estoy medio parado, hacia escalada, cuando puedo me escapo a hace kitesurf, surf y en mardel (Mar del Plata) rolars.*

J: ¿solo Ultimate ahora, o cuando puedes las prácticas?

I: *Por ahora Ultimate, pero cuando puedo juego al tenis también o ando en bici. O me voy con mi viejo a hacer kitesurf.*

J: ¿qué es kitesurf?

I: *Es un deporte de agua que se hace con un barrilete gigante y una tabla*

J: Mira, no lo conocía.

I: *Pero seguro lo viste y no sabías que se llamaba así ¿Sabes lo que es un barrilete? Una cometa.*

J: si, tienes razón, lo vi pero ni idea q se llamaba así.

I: *Pasa reseguído ese es el deporte con más adrenalina que hice. Me enloquece, te da la sensación de un layout (un vuelo en un partido de Ultimate) pero de forma constante (risas) para que me entiendas. A mí me encanta probar todos los deportes, hay muy pocos que no hice.*

J: ¿El Ultimate es una moda ahora?

I: *No para nada, es el único deporte que sigo practicando y se transforma en una adicción un estilo de vida.*

J: ¿Por qué un estilo de vida?

I: *Porque el grupo se termina transformando en una especie de familia, tenéis compañeros que son como hermanos y hermanas otros que parecen tus viejos y te vas encariñando (se queda pensando)...los ves cómo más que un equipo.*

J: ¿yo q vengo a ser? ¿Un hermano? (pregunto y me rio)

I: *Vos sos mi hermano no reconocido, mitad hombre-mitad tigre<sup>49</sup> (y se ríe)... sos mi hermano.*

Escuchar y conocer de otras prácticas, se hace también muy relevante. La forma como me entere de Kitesurf es la misma como se da a conocer el Ultimate con personas que lo desconocen. "...ah mira ¿eso es un deporte?" el Kitesurf, como deporte náutico o de playa, hace también parte del proceso de

---

<sup>49</sup> "mitad hombre mitad tigre", sobrenombre que no deja de darme gracia y ocasionarme una sonrisa cada vez que lo escucho nombrar, apodo que obtuve por los chicos del grupo, debido a unos shorts color naranja con rallas negras como la piel del felino, que me obsequio "Xthen Titcomb" (nombre con el que aparece en el Facebook) encargado y capacitador del LAT quien dirigió la clínica realizada por Sockeye y Riot en 2013. Según él, por la garra y empuje mostrado en el evento en cada una de las actividades y ejercicios propuestos. Desde ese momento, cuando los uso, no dejan de decirme tigre por aquellos pantalones incluso un poco feos.

mundialización de prácticas californianas, que se integra a la cultura y a los recursos para su desarrollo.

La concepción de familia en los practicantes de Ultimate Platense, se fortalece principalmente al ser el espacio de encuentro de extranjeros, no solo aquellos de nacionalidades diferentes, sino también de aquellos de otras provincias y ciudades del país, el tener un espacio, para estar con alguien que comparte una pasión “*un estilo de vida*”. Comprender este significado, no parte de la construcción de un objeto de investigación sino de la interpretación del mismo, de esta manera el significado será teórico y práctico, esto relacionado hacia lo dicho y lo realizado, la acción “*...la esencia de la interacción social se encuentra en los significados que los agentes dan a sus acciones y a su entorno*”. (Hughes y Sharrock 1999: 237)

No solo son extranjeros colombianos quienes vienen a jugar Ultimate en Argentina al tiempo que desarrollan sus estudios, al igual que Iván un argentino de otra ciudad, que Danny y Paola colombianos que juegan y estudian, también si hizo presente un norteamericano que vino de intercambio estudiantil por seis meses. Alexander o “*Zander*” para sus conocidos o como él se presentaba, llegó al grupo porque se contactó también por Facebook e inmediatamente estando en la ciudad se integró al grupo aportando y enseñando muchísimas cosas de juego por la experiencia que tenía previa, al haber jugado en los Estados Unidos.

Esta entrevista, se realizó en noviembre del 2013, en el marco de un torneo organizado a manera de despedida para el entrevistado. Me acerque a zander, cuando observaba la final del torneo con mi cámara e inmediatamente empecé a grabar y hacerle unas preguntas.



J: Zander: ¿qué significa el Ultimate para vos?

Z: *¿en serio? (se ríe como si no creyera la intención de mi pregunta), para mí la vida, la belleza de un deporte todo junto, competencia pero amistad al mismo tiempo, no la competencia sin ningún sentido.*

J: que consideras que es lo más importante del Ultimate?

Z: *que la gente disfruta, se respeta, con los otros, para mí eso es lo más importante.*

J: ¿Cómo conociste el deporte?

Z: *bueno, yo hice un... (Se queda pensando e intentado traducir) durante el verano, un lugar donde la gente va algo así.*

J: ¿un campamento?

Z: *¡sí! Allá empezamos a jugar.*

Pasaron un par de segundos cuando Zander en su apuro por entender y poder explicar a lo que se refería con una pregunta anterior expreso:

Z: *más temprano, cuando no pude encontrar una palabra para describir lo que me gusta sobre el Ultimate, la palabra es fraternidad, que existe entre jugadores de distinto equipos que no creo que exista tanto en jugadores de otros deportes.*

J: ¿encuentras muchas diferencias entre cómo se juega en Estados Unidos y la manera como se está jugando acá?

Z: *(piensa y hace cara de asombro) Depende del nivel. No nos enfocamos en el espíritu como después de cada partido. Discutimos que hicimos bueno para ganar el partido, pero todavía es diferente a otros deportes, aunque jugamos con más contacto físico es más competitivo, todavía es diferente a otros deportes. También, acá todo es mixto y el nivel de la universidad tenemos equipos de solo mujeres y solo hombres, en el nivel de club existen los tres: hombres, mujeres y mixto pero la mixta es la menos popular entre los tres. Hay un gran irrespeto a las mujeres por parte de gente de otros deportes, el Ultimate un deporte bastante bueno y creo que el promedio del nivel que es un problema que tiene todo el deporte, que otras personas que hacen otros*

*deportes o no saben nada de frisbee Ultimate, van a burlarse un poquito del deporte de nosotros, pero es peor para las mujeres.*

J: ¿Por qué crees que se burlan?

*Z: porque es nuevo y no tenemos la comercialización que otros deportes tienen, la persona que juega siempre tiene un estereotipo, son atletas, pero eso está cambiando (cuando en medio de la entrevista un jugador vuela, realiza un layout) por cosas así (mira, señala la jugada, se ríe y sigue hablando) y está creciendo re-rápido.*

J: acá en Argentina ¿Cómo ves el proceso de difusión del Ultimate en crecimiento?

*Z: todavía, estoy seguro que es diferente como lo es en Colombia, que acá solamente es en Buenos Aires con muchos equipos y el resto del país con tres equipos a lo máximo, algo así cuatro puede ser y están cerca a Buenos Aires como de barrios, pero está creciendo y hay gente que sigue jugando que es lo que importa.*

J: en una frase, ¿Qué te gustaría decirle al equipo al de La Plata?

*Z: espero que continúen creciendo, pero que nunca pierdan la amistad y el respeto por el espíritu, este equipo tiene un respeto gigante por el espíritu del deporte.*

Es evidente en palabras de Zander, las diferencias que existe en cuanto al desarrollo del Ultimate Norte Americano comparado con el argentino: pocos equipos y todo centralizado alrededor de Buenos Aires. Lo que se ve similar, es la burla a esta práctica, no solo allá sino también en Argentina posiblemente por el tipo de categoría, al igual que en la ciudad de La Plata como se describió y menciono anteriormente. Al ser una práctica aun en difusión, esa etiqueta de “nuevo” le da ese rotulo de novedad, de no serio, de ser simplemente un juego que no hace parte del mercado deportivo nacional, de la cultura tradicional.

Algo muy significativo en esta entrevista, es ver la comparación entre lo importante y lo que no lo es, para los equipos norteamericanos e incluso colombianos al finalizar un partido *“no nos enfocamos en el espíritu como después de cada partido, discutimos que hicimos bueno para ganar el partido”*, de esta forma queda develado la importancia por la ética del Ultimate por el grupo platense, quienes siempre finalizado un partido analizan y evalúan más allá del juego: las actitudes y comportamientos del otro equipo, intentando a la vez, mejorar en ciertas ocasiones, corrigiendo o haciéndole caer en cuenta a sus compañeros sobre fallas que atentan contra el respeto y el Espíritu de Juego. Una ética, en algunos casos que termina siendo más que un discurso moralista y propio incluso de la enseñanza deportiva como proceso humanizador; *“che Julio, a pao se le cayó un disco y de la bronca lo pateo”, “ojo con los putazos, hay que mejorar eso y cambiar nuestras expresiones”*. O incluso, parte del discurso entre los integrantes de un equipo después de finalizado un partido, va relacionado a recalcar esos móviles de compañerismo y respeto, de motivación entre ellos mismos: *“...cuando se cae un disco no puedes poner el mensaje ¡bueno ahora lo tienen que defender!, no sirve eso, lo que necesitamos es una mano en el hombro, nada más, todos vamos a cometer errores y lo que necesitamos sentir es que tenemos la mano de todo el equipo apoyándonos - pero para mí si debe ser una motivación, si me cae le meto más ganas para tumbarlo también - claro, pero no como si fuera una responsabilidad , no como si fuera si o si, ahí debe estar el mensaje positivo, cuando un jugador está muy frustrado en la cancha, señalarlo así con el dedo tampoco creo que ayude”*.

Las formas y modos como se desarrolla la ética en el grupo platense, varían muchas veces según el escenario y de los sujetos que se estén relacionando. En los entrenamientos o espacios de práctica, todo es respeto, camaradería y buena onda entre los participantes, se puede decir que se sienten a gusto en este espacio, pero en un torneo, esto estará condicionado incluso por los resultados. Ya no es un solo grupo, son varios enfrentándose y dando lo mejor de ellos con el único objetivo de ser el campeón del evento. De tal forma, se

puede incluso jugar al filo del reglamento. Una práctica en donde no hay contacto, pasa a ser una donde se permite en cierta forma, esto debido a que en algunos países ya se permite el contacto y el choque en el Ultimate, cosa que los platenses no han adoptado y juegan respetando este aspecto, incluso llegando a ser inocentes en el mismo, porque depositan la responsabilidad en el capitán como encargado de saberse el reglamento y solo él, como responsable por los actos de los demás.

Un ejemplo de esta situación, fue una escena presentada en la final del torneo charrúa, entre los equipo de “V” de la ciudad de Buenos Aires y “MOEBIUS” el representante platense. Escenario donde dos jugadoras empezaron a chocarse reiteradamente, sin llegar a cantar falta o charlar sobre la situación. El contacto se va haciendo permisivo en la medida que el otra parte lo permita y lo responda. Esta situación llegó a un punto extremo donde una de las jugadoras se alteró y empezó a recriminar a la otra. Esta acción generó que uno de los capitanes pidiera un tiempo extra llamado: “tiempo de espíritu”, donde ellos dos (los capitanes), le pidieron a las chicas después de conversar, que se calmaran o se verían expulsadas de la final. Después de esto, el partido continuó normalmente y sin altercados, dándole la victoria y el título al representante porteño compuesto en su mayoría de colombianos y venezolanos.

Antonella, es una de las integrantes y jugadoras más recientes de la ciudad de La Plata, Argentina y oriunda de la misma ciudad, quien se enteró del Ultimate por cuenta propia consultando sobre prácticas diferentes y no convencionales en internet.

J: ¿Por qué juegas Ultimate?

A: *porque me gusta y les digo a todas (las personas) que juego Ultimate (sonríe)*

J: pero ¿Por qué? (vuelvo y pregunto, insistentemente) ¿cuál es el motivo o razón?

A: *para despejarme, para descargar tensiones, para pasarla bien, con gente copada.*

J: ¿cómo conociste el Ultimate?

A: *por un video de YouTube, vi que unos chicos decían grupo La plata, que estaban entrenando en parque Saavedra y bueno, después los busque en Facebook y los encontré.*

J: pero ese video de YouTube, ¿cómo llegaste a él?

A: *mmm, no sé, estaba viendo videos de deportes, así como alternativos digamos ahí en YouTube y justo vi ese.*

J: y lo que te motiva más a jugar ¿qué es?

A: *(se queda pensando) lo que más me motive, ah no sé, cuando agarro el disco es lo más copado y después el grupo también, la integración que tienen, está bueno.*

J: pero específicamente, ¿Qué es lo que más te gusta del deporte? en general.

A: *me gusta que es un deporte de no contacto y auto-arbitrado, que tienes que acordar las cuestiones, las faltas, eso, la comunicación.*

J: ¿consideras que hace falta el árbitro en el juego? O con que los jugadores conozcan las reglas es más que suficiente.

A: *una cosa es que me parece más interesante que sea auto-arbitrado, porque los jugadores van a asimilar más las reglas, sin un árbitro, ósea y aparte el autocontrol, uno se tiene que controlar.*

J: ¿consideras que te has podido auto-controlar jugando?

A: *a veces sí a veces no (sonríe de nuevo, al tiempo que hace girar un disco sobre un dedo de su mano derecha)*

J: ¿en qué momento sí y en cuáles no?

A: *por ahí cuando alguien viene y yo estoy defendiendo y a mi marca que quiere agarrar el disco por ahí lo quiero empujar para agarrar el disco yo (se ríe constantemente), entonces ahí no me estoy controlando nada.*

J: pero ¿eres consciente de eso, de las reglas?

A: *sí, sí, pero igual tendría que leer un poquito más (se ríe mucho mas)*

J: bien, ahora ¿en qué momentos consideras que te logras controlar bien?

A: *eso de ponerle la distancia de disco, cuando tengo que marcar al que está atacando, trato de estar consciente (se queda pensando más situaciones) y eso.*

El autocontrol justifica la ausencia del árbitro, el saber controlarse hace parte del “jugar bien” y el “saber jugar”. Las emociones producto de la estructura lúdica que puedan surgir de la misma práctica, serán las encargadas de condicionar el juego. El comportamiento y espíritu de los jugadores, dependerá si están arriba o abajo en el marcador. Las tensiones generadas serán cuestionadas en la medida que los jugadores conozcan a la perfección el reglamento y sean escuderos del mismo, en la medida que hagan suyo el reglamento, que haga parte de su personalidad y se desarrolle como tal; con respeto y honestidad.

Gabriel es el actual capitán, fue elegido por sus compañeros por ser una persona con carisma, respetuosa y muy competitiva. Es una persona bastante hábil motivadamente que además de jugar Ultimate y hacer ejercicio regularmente, le interesa el aspecto social que propicia la práctica. Pertenece a Techo, una organización sin ánimo de lucro que construye casas a personas en condiciones de vulnerabilidad, ese aspecto desinteresado que desarrollaba en esta fundación, lo encontró en el Ultimate platense a diferencia de otras prácticas deportivas.

Me acerco a él cuándo observaba un partido del torneo oriental en Montevideo, Uruguay en mayo de 2014 y le pregunto:

J: Gabriel, ¿cuánto van?

G: *(se queda pensando) la verdad no sé.*

Aprovechando la pregunta informal y correspondiente al contexto empiezo a preguntarle cosas específicas.

J: Gabriel, Cómo llegaste al Ultimate?

G: *por un colombiano, como más va a ser (se ríe y sigue observando el partido)*

J: pero llegaste, empezaste, te enganchaste de una o esperaste algún tiempo para empezar a jugar o ¿cómo fue?

G: *(me aclara) no, no, no, fuimos a entrenar llegamos tarde para variar, porque era justamente un colombiano con el que íbamos y el primer día, llegamos tarde, practicamos un poco de pases y no entendía nada, nada, pero*

*justamente por eso volví, porque no entendía nada y quería aprender y una vez me decidí, volví, estuve un entrenamiento entero, estuvo re piola y así dos meses y bueno después por otras cosas falte un tiempo, pero cuando volví lo hice con todo y tremendo, ahora los chicos aprenden en un día el forehand ya lo sacan de la primera vez que lo explican y yo tarde tres semanas ponele (vuelve y se ríe). Muy bueno.*

J: ¿Qué es lo que más te gusta del Ultimate?

G: *en parte que es súper divertido y súper competitivo, y realmente lo que hizo que lo eligiera entre otras cosas es que uno puede ser uno mismo acá, yo jugaba otros deportes digamos, muy bueno el equipo y todo, el rol era bueno y todo, pero acá me siento más yo.*

J: ¿Qué deporte practicabas antes?

G: *Rugby desde los 8, en mi casa en el sur (Rawson), para la Universidad de la Plata (se queda pensado y complementa), en realidad hice de todo, fútbol, vóley pero ahora mi deporte es el Ultimate.*

J: ¿Por qué dices que puedes ser más yo?

G: *porque no me tengo que esforzar digamos, digamos como me conocen acá en realidad soy... no sé, en otros deportes sos uno más del montón y si no jugas bien no entras, a mí me gusta divertirme y por ahí hay deportes que no permiten eso y acá puedo pasarla joya, jugar y ser competitivo y compartir con amigos.*

J: ¿Por qué consideras que puedo ser más yo, en cuanto a que no te tienes que esforzar? A que te refieres.

G: *(pensativo y observando el partido) no sé, pregunta complicada (sonriendo y me pregunta) ¿vos en tu laburo que haces? ¿Vos seguís siendo vos? Es más lindo cuando uno hace lo que le gusta, es más fácil, ahora estoy haciendo lo que me gusta, así que no me tengo que ni esforzar en cumplir el rol porque es lo que hago siempre.*

J: otra consulta que te quería hacer, vos sos el nuevo capitán del equipo ¿Qué consideras que debería tener un capitán? como características fundamentales.

*G: antes que nada debe ser legitimado por todos, si no tiene sentido, lo tienen que reconocer sus compañeros si alguno no quiere que sea su capitán ya tendría que dar un paso al costado, pero básicamente creo que es saber escuchar, ser compañeros con el resto del equipo, ser humilde y siempre contagiar positivo, ser un referente positivo del equipo, después técnicamente estratégicamente estoy en bola con eso, pero lo importante es lo humano y estamos trabajando todos juntos para que se haga, es más, ahora en el torneo hice muy pocas cosas de capitán y es porque el equipo es funcional a todas las cosas que tenemos que hacer y está muy bueno porque ninguno termina siendo el encargado. Todos hacemos un poquito de capitán.*

J: en cuanto a la parte de juego, ¿consideras que se hace necesaria la inclusión de un árbitro en cuanto a las situaciones que se puedan llegar a presentar?

*G: no, hoy quedo recontrado demostrado que no y una de las cosas que hace rica el deporte es que ayuda a resolver nuestros problemas.*

J: ¿de qué manera se resuelven los problemas?

*G: hablando, siempre hablando, cada vez hablamos menos, un montón de tecnologías como el Facebook y no sé qué, siempre somos más que personas y mantener esto es lo que en parte lo hace lindo deporte también, es lo más básico, el espíritu de juego y el ser personas, ser uno mismo.*

El hecho presentado que expresa Gabriel, es justamente parecido al expuesto anterior de las chicas en conflicto, evento que al igual que todos los presentados en diferentes momentos se soluciona con el dialogo, la comunicación e interacción entre los participantes; el lenguaje.

Los integrantes del grupo platense, sino trabajan, estudian o realizan las dos actividades, aspecto que hace más difícil establecer un horario específico para entrenar o reunirse a practicar, por lo cual las jornadas pertenecientes a los días hábiles, fueron modificándose hasta llegar y establecer los fines de semana como el espacio para juntarse sin excusas, ya que la “mayoría” dispone de ese tiempo. Cada integrante tiene sus intereses ante la práctica,



reafirmando el hecho de que unos van por diversión, por la competencia y otros por salud<sup>50</sup>, evidenciando el sentido que se le da a esta. El artificio llamado Ultimate se convierte en un escenario de diversión, de juego, de recreación y competencia, donde el “sujeto ultimoatero” varía de acuerdo al escenario en el que se desarrolle la práctica.

Los escenarios van a variar, depende de las tensiones generadas en un partido, de los entrenamientos e incluso de las reuniones. Así la competencia no será solamente técnica y tácticamente, lo será también éticamente en la medida que se cumplan con las reglas institucionalizadas y mundializadas para esta práctica, además de una competencia social y cultural, donde los habitus y acciones se realizan de acuerdo a una actividad y escenario de la cotidianidad. Cuesta pensar en la posibilidad de ser el mismo en diferentes escenarios, el “*sujeto ultimoatero*”, se controla, aparentemente no necesita de un tercero que le diga cómo hacerlo, pero esto siempre estará condicionado por sus interés y el sentido que le dé a la práctica. La competencia física y técnicamente, se desarrolla a un alto nivel competitivo, en algunos casos jugando al filo del reglamento lo cual ocasiona que haya una competencia entre quien sabe más y la inocencia que se pueda presentar ante la falta de información por una situación por una de las partes, esto puede hacer que pierda dinamismo el deporte. Solo si se respeta el reglamento, los tiempos para llegar a acuerdos, se puede jugar a un alto nivel competitivo y con el mayor espíritu de juego existente.

---

<sup>50</sup> Es muy claro que hacer ejercicio o practicar una actividad física una vez a la semana va en contra y no es beneficioso para la salud de cada uno. Inclusive, puede llegar a ser contraproducente si no se tiene una preparación física adecuada y con cierta regularidad.

## Conclusiones

A lo largo de lo dicho y no dicho en este documento, se pudieron aclarar ciertas cuestiones en torno a la práctica, también hubo unas que no. Los supuestos planteados en un comienzo, en algunos casos se reafirmaron, como el papel del Espíritu de Juego como pilar fundamental que posibilita el auto-control y la gobernabilidad de los practicantes tanto en la teoría como en la práctica del Ultimate. Otros, como la igualdad de género quedan descartados, en la medida que no se le ha dado un papel protagónico a las mujeres en esta práctica, debe ser por la falta de las mismas en la comunidad, ya que son muy pocas las chicas que hay, incluso por el mismo hecho de que se juegue de manera mixta con “obligatoriedad” de mujeres en cancha, que por lo normal es dos, esto vendría a ser otro tema de investigación. ¿Cómo una práctica mixta tiene escasas de mujeres que quieran practicarlo?

La ausencia del árbitro, responde más a una falta de conocimiento y capacitación para asumir esta función, más que a una rebelión en contra de los postulados tradicionales de lo que es deporte o de un sistema dominante. En sus comienzos al igual que las demás prácticas deportivas, se quería solamente jugar y el capacitar personas encargadas de regular el juego conllevaba tiempo y dinero con el cual no se contaba, por lo cual jugar bajo un sistema de honor, respeto y camaradería se hizo necesario, aspecto y característica que aún se mantiene en cierta medida.

En la actualidad, hay dos postulados de lo que se quiere lograr en el Ultimate. El querer que sea parte de una lógica del mercado y la industria deportiva, dividió a dos organizaciones: por una parte, está la W.F.D.F (Federación Mundial de Disco Volador) y su contraparte la M.L.U (Liga Mayor de Ultimate por su sigla en inglés). Esta última, con el apuro de profesionalizar el deporte, incluyó la figura del árbitro, para la regulación y observación del juego, además de los patrocinios y transmisión de los partidos por canales deportivos. Mientras que la segunda, mantiene la idea de los códigos basándose en el

espíritu de juego, pero adoptando la figura de observadores, quienes llegado el caso y según la situación donde dos jugadores no llegasen a un acuerdo en los tiempos determinados, darán su punto de vista dando por hecho una jugada, resolviendo la situación para darle continuidad al juego. Cabe aclarar, que esto aplica solo en torneos mundiales o nacionales de muy alto nivel, dando todavía la posibilidad de que el Ultimate se siga desarrollando a través del consenso y el diálogo entre jugadores, manera en que se desarrolla en Argentina y demás países de la región.

La ausencia del árbitro en la práctica del Ultimate argentino, la hace cuestionable para la mayoría de la población que no tiene conocimiento de esta. Solo aquellos que pertenecen a ella, amigos y demás la van comprendiendo y asimilando al tiempo que se van apropiando de ella. Pero ¿conocen el reglamento? ¿Lo aplican de la manera correspondiente? Eso dependerá del sentido que cada uno le dé y la forma como se desarrolle como jugador en diferentes escenarios.

Los escenarios van a variar. Depende de las tensiones generadas en un partido, de los entrenamientos e incluso de las reuniones. Así la competencia no será solamente técnica y tácticamente, lo será también éticamente en la medida que se cumplan con las reglas institucionalizadas y mundializadas para esta práctica. Además de una competencia social y cultural, donde los habitus y acciones se realizan de acuerdo a una actividad y escenario de la cotidianidad. Cuesta pensar en la posibilidad de ser el mismo en diferentes escenarios, el "*sujeto ultimatero*", se controla, aparentemente no necesita de un tercero que le diga cómo hacerlo, pero esto siempre estará condicionado por sus interés y el sentido que le dé a la práctica.

La competencia física y técnicamente, se desarrolla a un alto nivel competitivo, en algunos casos jugando al filo del reglamento lo cual ocasiona que haya una competencia entre quien sabe más y la inocencia que se pueda presentar ante la falta de información por una situación por una de las partes. Esto puede

hacer que pierda dinamismo el deporte. Solo si se respeta el reglamento, los tiempos para llegar a acuerdos, se puede jugar a un alto nivel competitivo y con el mayor espíritu de juego existente.

En diferentes torneos observados en Argentina, se hizo manifiesto que el ganador del torneo, el campeón, queda en los últimos lugares en calificación de Espíritu de juego, lo cual hace repensar la forma como se está jugando e incluso los intereses de los demás ante la evaluación del otro.

La Plata, en su mejor participación deportiva, logro el segundo puesto en la copa oriental en Mayo del 2014 en Montevideo, Uruguay, a diferencia de otros torneos donde no ha figurado en los primeros lugares, pero sí entre los tres primeros de Espíritu pero nunca obteniendo el primer lugar, evidenciando que aún falta mejorar ciertos aspectos en cuanto a conocimiento del reglamento y aspectos comunicativos entre y con los demás equipos.

El desarrollo del Ultimate platense, va enfocado al “deporte como liberador de energía” donde los habitus y modos se hacen posibles, interviniendo en los comportamientos, decidiendo, facultando a los jugadores para tomar acciones a partir de relaciones consigo mismo y con los demás por medio de estrategias comunicativas, donde a través del lenguaje se crea un contexto, un escenario para la práctica lúdica y deportiva. Así la observación del juego, pasa a un nivel de comprensión de las acciones y de interacciones donde ambas partes deben reconocer la situación, para poder interpretarla de la manera correspondiente y no realizando varios cuestionamientos, sino buscando que ambos asuman y entiendan los significados, acordando una acción dentro del contexto deportivo.

El conocimiento y apropiación de la estructura lúdica de la práctica, se desarrolla siempre con mediación del lenguaje. De tal manera, y teniendo en cuenta lo que dice Benjamin: *“el lenguaje sería la más alta aplicación de la facultad mimética: un médium en que las facultades primitivas de percepción*

*de lo semejante penetraran tan completamente, que ella se convirtiera en el médium*” (Benjamin, 1933:112) un médium ético, expresado en un lenguaje hablado y corporal. La ética del Ultimate, el Espíritu de juego, será por lo tanto, el medio o modo donde los individuos se reconocen como sujetos, el saber decir las cosas y el aplicar el reglamento, es una respuesta ética a todas las acciones hechas producto del lenguaje.

Ese artificialismo llamado “*deporte*” como producto industrializado del juego, es el que genera un estado mimético propio del deseo humano. El querer ser y poder ser, se manifiesta claramente en el Ultimate; Juego pero al tiempo soy entrenador, juego pero al tiempo soy juez, juego y también soy hincha. Cuatro estados: el de entrenador, jugador, juez e hincha que se asumen en todos los escenarios. Un sujeto compuesto de varios roles, de estados miméticos propios del deseo humano (Girard, 1997). Por lo tanto, el Ultimate platense se desarrolla a un alto nivel ético, por medio del respeto a través del lenguaje y la relación entre ellos y con la comunidad. Pero el Ultimate platense, solo alcanzara un alto nivel competitivo, en la medida que sea respaldado por instituciones educativas y gubernamentales que garanticen la difusión, enseñanza e inversión en esta práctica, ya que esta, ha sido únicamente desarrollada por los jugadores sin ningún auspicio o apoyo de cualquier otra entidad.

Más allá de esto, el futuro de la misma práctica del Ultimate recae en los jugadores. Conocer y aplicar el reglamento a la perfección justifica la ausencia del árbitro. El entrenamiento y la competencia, garantizaran una mejora continua y así, poder justificarla desde lo deportivo. Si esta se piensa, como un espacio de diversión de manera esporádica y con encuentros ocasionales, solo es posible pensarla desde lo recreativo, lo lúdico; un juego.

## Referencias Bibliográficas.

ARENDDT, H. (1995): ¿Qué es política?; Traducido por Rosa Sala Carbó, Ediciones Paidós, Barcelona.

\_\_\_\_\_, (2009): La condición humana; 1ra ed., 5ta reimp., Paidós. Buenos Aires.

BOLÍVAR BONILLA, C. (1996). Didáctica de la educación física de base. Armenia. Kinesis.

\_\_\_\_\_. (1997). Una aproximación al concepto de lúdica, Kinesis N. 22.

\_\_\_\_\_. (1998). La Lúdica como actitud docente. Bogotá: Magisterio.

\_\_\_\_\_. Carlos. (1998). Ponencia v congreso nacional de recreación. Caldas: COLDEPORTES.

BOURDIEU, P. (1985): Capítulo 13: ¿Cómo se puede ser deportista?, en: Sociología y Cultura. Grijalbo, México.

\_\_\_\_\_, (1993): Capítulo 3: Estructuras, hábitos, prácticas; en: El sentido práctico, Ed. Taurus. Madrid.

\_\_\_\_\_, (1999) El oficio del sociólogo, Siglo XXI Editores, Madrid.

\_\_\_\_\_, (2007) El sentido Práctico, Taurus, Madrid.

CRISORIO, R. "La práctica deportiva y la educación en valores", en Educación, Valores y Ciudadanía, OEI, España.

\_\_\_\_\_, (2001) "El deporte en la escuela ¿cuándo, cómo, para qué, por qué?", en Rev. Versiones, Buenos Aires.

DOYLE, P. (2011) Ultimate Frisbee: Communicative Action in a self-officiated Sport. Texas State University. Texas.

DUNNING, E. y ELIAS, N. (1996): Cap. VII: La dinámica del deporte moderno: notas sobre la búsqueda de triunfos y la importancia social del deporte, en: Deporte y ocio en el proceso de civilización; fondo de Cultura Económica. México.

\_\_\_\_\_, (1994): Reflexiones sociológicas sobre el deporte, la violencia y la civilización. Materiales de Sociología del deporte; Genealogía del Poder, Ediciones de la Piqueta. Madrid.

\_\_\_\_\_, (2003) El fenómeno deportivo. Estudios sociológicos en torno al deporte, la violencia y la civilización, Paidotribo. Barcelona.

ELÍAS, N. (1987): El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y Psicogenéticas. Fondo de Cultura Económica, México.

FOUCAULT, M. (1992): Microfísica del poder. Ediciones de La Piqueta. Tercera edición. Madrid.

\_\_\_\_\_, (1991) "A propósito de las palabras y las cosas", entrevista con Madeleine Chapsal, La Quinzaine Litteraire nro. 5, mayo 1966, en Saber y Verdad, Madrid.

\_\_\_\_\_, (1994): Genealogía del poder. Hermenéutica del sujeto. Ediciones La Piqueta. Madrid.

\_\_\_\_\_, (2002) Vigilar y Castigar: Nacimiento de la Prisión. Siglo XXI. Buenos Aires.

FRYDENBERG, J. (1997) Las Reglas Del Juego Y La Organización De La Competencia Deportiva En Buenos Aires Entre 1900 Y 1915.

GARCÍA, J. (2006) juegos con Frisbee: una herramienta para la educación en valores con niños, niñas y jóvenes del barrio El Limonar. Universidad de Antioquia. Medellin.

GEERTZ, (1989) El antropólogo como autor, Ediciones paidos, Barcelona.

GEBARA, A.(2002) *História do esporte: novas abordagens*. In: PRONI, M. e LUCENA, R. *Esporte: história e sociedade*. Campinas, Autores Associados.

GUTTMANN, A. (1994) *Games and empires: modern sports and cultural imperialism*. New York, Columbia University Press.

HABERMAS, J. (1987) *Teoría de la Acción Comunicativa*, Vol 1, Taurus, México.

HEIDEGGER, M. (2000): *Carta sobre el humanismo*; Traducción de Helena Cortés y Arturo Leyte, publicada por Alianza Editorial. Madrid.

JIMÉNEZ, C. (1996). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica y La Lúdica como experiencia cultural*. Bogotá.

LATIESA RODRÍGUEZ, M. (2001) *Deporte y Cambio Social en el Umbral del Siglo XXI*. Vol II. Proyecto Sur Ediciones. Madrid.

LE BRETON, D. (1998) *Las Pasiones Ordinarias. Antropología de las Emociones*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.

LEONARDO, T. and ZAGORIA, A. Eds. (2004). *Ultimate the first four decades*. San Francisco, USA: Seidler.

MAUSS, M. (2002) *Manual de Etnografía*, Fondo de la Cultura Económica, Buenos Aires.

MOTTA, J. (1998). *La lúdica, procedimiento pedagógico*. Universidad Nacional. Bogotá.

ORTIZ, R. (1997) *mundialización y cultura*, alianza editorial, buenos aires.

PEDRAZA, Z. (2009) *Derivas estéticas del cuerpo*. Universidad de los Andes. Bogotá.

SHUTZ, A. (1974) *El Problema de la Realidad Social*, Amorroutu, Buenos Aires.



SLOTERDIJK, P. (1999): Reglas para el Parque Humano. Una respuesta a la "Carta sobre el Humanismo"; Conferencia pronunciada en el Castillo de Elmau, Baviera.

TEJADA, C. (2010) Ultimate Frisbee. Cartilla Guía. Universidad de Antioquia. Medellín.

THORNTON, A. (2004). Anyone can play this game: Ultimate Frisbee, identity and difference, In B. Wheaton. Ed. *Understanding Lifestyle Sports: Consumption, identity and difference*. London.

### **Artículos periodísticos y páginas web consultadas.**

<http://www.eldia.com.ar/edis/20140621/Un-deporte-rompe-moldes-Plata-informaciongeneral2.htm>

<http://todoprovincial.com.ar/tp2013/index.php/component/k2/item/1969-ultimate-frisbee-un-deporte-que-crece-en-la-plata>

<https://www.youtube.com/watch?v=9rQuC4ioEqQ>

<http://www.conexionbrando.com/1682692-ultimate-frisbee-el-juego-mas-amable-del-mundo>

<http://www.wfdf.org/sports/rules-of-play>

Ultimate Players Association. (2010). *Ultimate Players Association Observer Manual*. Retrieved from

[http://www.usultimate.org/assets/1/Page/Observer\\_Manual.pdf](http://www.usultimate.org/assets/1/Page/Observer_Manual.pdf)

World Flying Disc Federation. (2013). *WFDF Rules of Ultimate*. Retrieved from [http://ultimaterules.co.cc/?page\\_id=1535](http://ultimaterules.co.cc/?page_id=1535)

<http://www.kirodisc.com.ar/queeseldiscdog/historiadelfrisbee>