

Circle Kabaddi: juego tradicional y deporte espectáculo. ¹

Román Césaró

FaHCE-UNLP

rancull@hotmail.com

Resumen

El siguiente artículo tiene como principal objetivo presentar y analizar un juego/deporte de persecución y lucha denominado "Circle Kabaddi". En este sentido, se relatan, explican e interpretan los detalles de esta práctica lúdico deportiva a partir de relatos y observaciones realizadas como jugador/luchador en cuatro mundiales de la especialidad (2011; 2012; 2013; 2014) realizados en el estado de Punjab, India. Entre párrafos se agregan observaciones relevantes que amplían o ejemplifican circunstancias particulares del juego y su contexto de producción sociocultural. En segundo lugar se describen los inicios y el presente de esta práctica lúdico deportiva en Argentina, sus alcances y limitaciones y los modos en que esta práctica se resignifica en nuestro país como un juego alternativo. Por último, y a modo de conclusión se formulan algunas preguntas que interpelan el proceso socio cultural y político por el cual el Circle kabaddi paso de ser un juego tradicional a convertirse en un deporte espectáculo.

Palabras clave: Kabaddi; cultura; juego y deporte espectáculo.

Kabaddi: juego rural y espectáculo urbano

¹ Quiero agradecer a los Chanchos (nombre alegórico del equipo argentino de Kabaddi) por permitirme participar en este juego fantástico. Una mención especial a Ricardo Acuña Coach del equipo y miembro fundador de CODASPORT Argentina por haber confiado en mí y haberme convocado en tres oportunidades para representar al país. Por otra parte, sus aportes y correcciones fueron clave para poder realizar este artículo.

El kadaddi es un juego de persecución y lucha sin elementos. Se han encontrado referencias pictóricas a él desde hace más de 4.000 años. Su carácter rural y relativamente sencillo permitió que su desarrollo se ampliara en diferentes culturas de India, Pakistán, Irán y Bangladesh y es el juego estatal de los estados indios de: Haryana, “Punjab” (norte), Tamil Nadu y Andhra Pradesh (sur). Existen al menos tres variantes del Kabaddi: Regular Kabaddi, Circle Kabaddi y Beach Kabaddi.

Actualmente, en la región de Punjab (cinco ríos en punjabi) tanto de Pakistán como en India, el Kabaddi es un juego/deporte que goza de gran popularidad en todos los sectores sociales. De hecho, ciudades como Bathinda, Amritsar, Jalandhar entre otras, son sedes desde el 2010 de la World Cup de Circle Kabaddi, siendo India y Pakistan (podrían sumarse a la lista Irán, Canadá y Estados Unidos) los países que se disputan el liderazgo mundial del deporte, contando con los mejores jugadores de la especialidad.

Dicho esto, indicamos que la orientación de este artículo supone: 1) entender el Kabaddi como un juego y/o deporte de persecución y lucha. Su análisis tiene en cuenta las reglas, roles, funciones, objetivos, situaciones y los detalles técnico/tácticos que lo componen; y 2) analizarlo desde una doble acepción: como práctica lúdica y experiencia deportiva. Una práctica lúdica y corporal que incluye al movimiento y la actividad física en la medida en que sus “técnicas corporales” como diría (Mauss, 2002) tienen significación social en la medida en que están inmersas en un contexto sociohistórico y cultural específico. En tal sentido, el “contexto” siempre es entendido como espacio configurante y configurado de prácticas sociales.

Destacamos que toda práctica lúdica y deportiva es una experiencia cultural. De este modo el Kabaddi en India se inscribe dentro de los juegos más tradicionales y populares. Estos juegos tradicionales se caracterizan precisamente por estar sustentados en los desarrollos culturales de cada pueblo que lo practica: por la transmisión oral de las reglas, por la eficacia de sus técnicas adquiridas a través del tiempo, y por contener importantes elementos de asimilación cultural a partir

de la fusión con otros juegos, como así también de las transformaciones que la mercantilización del deporte espectáculo exige.

Los deportes que surgen de juegos tradicionales producen fuertes lazos identitarios en relación a diferentes procesos intersubjetivos mediados por la práctica. El Kabaddi en la región de Punjab surge, además, fuertemente vinculado con aspectos religiosos y geopolíticos. Por lo tanto proyectan, promueven o estimulan prácticas sociales y políticas. Por ejemplo, la selección de Kabaddi de Pakistán, de mayoría musulmán, es muy resistida por el público local (Punjab, India) de mayoría sij e hindú, esto puede verse en todos los enfrentamientos deportivos entre ambos países. Estas situaciones de tensión responden a conflictos históricos religiosos, y deviene en problemas de orden político en los que el deporte funciona como mediador/moderador de los conflictos y como espacio de catarsis social “controlada” tal como sostiene Norbert Elías. Por lo tanto, los conflictos bélicos del pasado (y el presente) se reeditan de forma mimética en la arena de los estadios: la algarabía del público local, los gestos furtivos o el menosprecio que demuestran coincide con aquello que Benjamin indicaba: *“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)

Como se sostenía al principio, Argentina presentó un grupo de jugadores para participar en los mundiales de Punjab, India a partir del 2011. Para la exótica selección argentina las condiciones geopolíticas eran más favorables que la tensión que generaban las presentaciones de Pakistán en el suelo punjabi de India, y eso se observaba en el recibimiento que tuvo nuestra selección por parte de los anfitriones.



Fiesta inaugural Bathinda 2012, Punjab. El experimentado luchador olímpico Yuri Maier, abanderado de la selección Argentina de Kabaddi.

Los juegos y deportes, en tanto prácticas sociales poseen una organización y estructura que permite identificarlos de otras prácticas, en las que se destacan más o menos aspectos lúdicos. Según presenciamos en el resto de los partidos de Kabaddi se observaban permanentes características tradicionales como las danzas típicas y la música. Asimismo es posible destacar diferencias y similitudes respecto a la lógica de otros juegos y deportes occidentales hegemónicos como el fútbol, rugby o tenis por nombrar algunos, e Incluimos al Hockey y el Criquet para el caso particular de India.

Aprender un juego, es aprender una experiencia social y colaborativa en la que el lenguaje, la sociedad, la cultura y la interacción con los demás juegan un papel fundamental en el proceso de conocimiento. Los juegos posibilitan comprender la actitud de todos los que están involucrados en esa práctica, ya que ante las actitudes de las jugadas de cada participante, se debe asumir una especie de unidad y organización. Aparece aquí la referencia a un “otro” que es una organización de las actitudes de los que están involucrados en el mismo proceso. La actitud del otro generalizado es la actitud de la comunidad. El juego posibilita el convertir a la persona en miembro consciente de sí, y por ende, de la comunidad a la cual pertenece. (Mead, 1938/1990).

El antropólogo francés Roger Caillois planteaba que las reglas de un juego (también para el caso del deporte entendido como un juego burocratizado) “van haciéndose parte de los sujetos y convierten a los juegos en instrumentos fecundos y decisivos de la cultura, y ésta contribuye a fijarlos y a definirlos” (Caillois, 1938). Desde esta perspectiva, lo *lúdico* se manifiesta como la estructura del *agón* (competencia), *alea* (azar), *ilinx* (vértigo) y *mímesis* (representación), además de otras prácticas regulatorias que tendrán algunas particularidades no fácilmente definibles, y aunque no llegan a ser estrictamente juegos se observan como prácticas lúdicas y complementarias que apoyan y/o complementan las características del juego en cuestión. En el caso del Kabaddi podrían serlo: el sorteo de los partidos para el *fixture*, el recibimiento pomposo de los organizadores locales a los competidores, las bandas de música tradicional durante la contienda, el colorido diseño de los estadios, el festejo de los puntos por parte de los competidores y su arenga al público, o los saludos de tipo religiosos en entrada al campo de juego entre tantas otras particularidades. Por lo tanto es el conjunto de prácticas lúdicas y su producción socio cultural y mediática lo que constituye esta gran ficción que es el espectáculo deportivo.

De esta manera, los juegos y los deportes también forman parte de los medios para construir un “andamiaje cognitivo” (Brunner, 1988). Estas estructuras o andamios operan como soportes prácticos, y en cada cultura se construyen de manera diferente. Siendo el objetivo final e implícito conocer una práctica hasta naturalizarla, hasta hacerlas propias o como diría Pierre Bourdieu hasta incorporarlas.

De esta manera, es posible comprender el entusiasmo del público, tanto como la eficacia técnica y táctica de los jugadores profesionales de Kabaddi en India, del mismo modo que ocurre –salvando las distancias específicas- con el fútbol en Argentina y Brasil, el fútbol americano y el beisbol en Estados Unidos o el Sumo en Japón. De todos modos, la analogía es más acertada si se lo piensa en relación a deportes de trascendencia más locales, por ejemplo: el hockey sobre patines en la provincia de San Juan en Argentina o el sóftbol en Paraná y Entre

Ríos. De manera similar podría presentarse el Circle Kabaddi en Punjab, India, de hecho se lo denomina Kabaddi Punjab.

Kabaddi: juego profundo

Entendemos al Kabaddi como un juego profundo (Geertz, 1994) en la medida en que permite comprender el campo de producción simbólica, es decir: leer e interpretar la cultura como un texto. Para Jeremy Bentham el “juego profundo” era aquel juego que las sociedades debían prohibir por su peligrosidad y riesgo: el Hurling inglés, el Palín mapuche en Chile, los juegos de pelota entre los Mayas y Aztecas e incluso el Capoeira, fueron prácticas prohibidas, porque, desde la perspectiva de los sectores dominantes y gobernantes, suponían un riesgo contra el orden establecido. Posiblemente el aspecto religioso Sij que contiene al Kabaddi como juego sagrado funcione como desvío de prohibiciones y resistencias en India, donde prevalece el Style Kabaddi. Sobre todo si tenemos en cuenta las tensas relaciones étnico religiosas que han marcado la historia de India y la política autodeterminista y separatista de algunos estados indios. De este modo y con Geertz, nos preguntamos que se gana y que se pierde en el Kabaddi, o cuáles son los significados que permite intercambiar. Por otro lado ¿qué emociones y expectativa ponen “en juego” los competidores y el público?

De esta manera los conocimientos objetivos del juego (lógica del juego) pueden comprenderse de manera transcultural, precisamente porque existen estructuras lúdicas que permiten reconocer, por ejemplo, las diferencias entre un juego de persecución con otro de lanzamientos. De igual manera los juegos también poseen una estructura superficial (sentido subjetivo que los jugadores le otorgan a juegos que poseen una misma estructura), por ejemplo: el sentido simbólico que puede tener el kabaddi como juego escolar es muy diferente al profesional. Estas diferencias se hacen más evidentes si lo pensamos en relación a lo que significa el kabaddi para un residente de Punjab respecto a lo que puede significar como práctica para un aficionado argentino.

En este sentido el autor francés Pierre Parlebas (2002) denomina “lógica interna” a todo aquello que está referido al juego en sentido específico y “lógica externa” al contexto cultural donde se desarrolla. En este sentido, creemos que la mejor manera de conocer una práctica social es a partir de la descripción densa, de los detalles que la configuran, en su dimensión histórica, social, política y económica, pues de ese modo facilita comprender el análisis estructural de un juego que forma parte de una cultura específica. Ello supone indagar de cerca sus posibilidades técnicas, tácticas y estratégicas, los sistemas de entrenamientos locales y sus acciones biomecánicas (que también muestran rasgos tradicionales y culturales propios). Estos detalles deben ubicarse en relación a otras dimensiones de la práctica cultural.

Estas interpretaciones son posibles de realizar a partir de lo que Geertz, (1986) llama “conocimiento local” y los procesos de “hibridación cultural” (García Canglini, 2008), entendiendo a estas prácticas (lúdicas y deportivas) como metáforas de la vida social y cultural de una región, un país, incluso un momento histórico determinado. En esta complejidad es de vital importancia atender y entender los modos de producción mediática y comunicacionales, pues sobre la base de ciertas tradiciones populares es posible, a través de los medios, la política, etc. inventar otras.

Cuando hablamos del par juego/deporte, hacemos referencia específica al deporte como una creación lúdico agonística de la modernidad tardía, dicha práctica supone: reglas prefijadas e inscriptas en un reglamento, es decir una normatividad organizativa regulada por una federación, competencia continua, entrenamiento específico, sistema de arbitraje (árbitros, asistentes, veedores), coach, antidoping, vestimenta preestablecidas, tribunales disciplinarios, veedores y un largo etc. Asimismo entendemos que la gran mayoría de los deportes han tenido una estructura lúdica previa, vinculado a juegos rurales de carácter festivo (como catarsis social), como preparación para la guerra, como mimesis de algún sistema de caza, o incluso como resultado de un proceso de hibridez en el que se

combinan varias prácticas lúdicas hasta dar como resultado un nuevo juego o deporte, tal como ocurrió con el voleibol o el basquetbol.

Si bien se podría establecer – aunque no siempre - una continuidad evolutiva en el pasaje de los juegos pre-modernos con el deporte moderno (Dunning, 2003), se podría decir que el deporte es desde un punto de vista estructural, siempre, un juego de competencia. Sin embargo no quedan claras las posibilidades para establecer una sola teoría que dé cuenta sobre las razones históricas, culturales, políticas y económicas que favorezcan dicho pasaje, puesto que en cada dimensión aparecen complejas variables para analizar.

La tesis de Norbert Elías (1996) incluye al deporte en lo que él llama “proceso civilizatorio”. Esta perspectiva supone destacar una explicación clave: la “triada de los controles básicos”. Estos son: el alcance de las oportunidades de control de una sociedad sobre los desastres naturales, sobre las relaciones humanas, y el grado en que una sociedad ha aprendido a ejercer el control sobre sí mismos. Sin embargo esta presunción se circunscribe y delimita en un tiempo y espacio específico. Concretamente habla de países como Gran Bretaña, Francia y Alemania en el período de entreguerra. Por otro lado, sabemos muy poco respecto a los análisis de esta teoría, en países como India, África o América...sobre todo si ponemos en tensión la dicotomía histórica entre civilización y barbarie. Indagar qué función tuvo el deporte como “nuevo” dispositivo social en nuestras sociedades postcoloniales es una tarea pendiente.

Kabaddi: cazadores cazados

El Circle kabaddi, así como el Tradicional Style Kabaddi (otro de los estilos de kabaddi) es un juego de persecución, captura y lucha por equipos, sólo que la situación que define el punto es de uno contra cuatro, a diferencia del tradicional que era uno frente a varios (siete al comienzo). Tiene acciones motrices colectivas e individuales tanto en ataque como en defensa. Es así que en una versión como en la otra el juego consiste en tocar a un adversario y volver al propio campo sin ser capturado.

La cancha de Circle Kabaddi cuenta con una superficie de tierra y arenisca de 44 metros de diámetro, una línea central divide el campo en dos mitades iguales de 22 metros cada una, sobre la mitad de esta línea central se encuentra la “pala”: una puerta o entrada que mide seis metros desde sus extremos, donde se hallan dos montículos de tierra coloreadas que indican los límites. Sobre uno de los costados de la cancha se observaban dos líneas demarcatorias en diagonal (dándole a la cancha una figura parecida al símbolo de la paz), aunque a partir del 2014 se modificó el reglamento y desaparecieron. Sobre ese espacio se encuentran los jugadores que pueden entrar a participar del juego cuando el *coach* lo indique, corresponde un lugar válido para jugar. El juego tiene una duración de 40 minutos divididos de esta manera: dos tiempos de veinte minutos con un tiempo para hidratación de dos minutos a los diez minutos de cada tiempo denominado *water break*.



Estadio y cancha de Kabaddi, nótese la demarcación explicada en el párrafo anterior. Foto de autor.

La lógica del juego es bastante simple, y consiste en ubicar cuatro jugadores en defensa por equipo llamados *stoppers*, quienes deben estar obligatoriamente

agarrados por manos a brazos (formando una hilera cóncava). Una defensa por equipo se ubica en cada mitad de cancha. Una vez por turno cada equipo tiene cinco segundos para enviar al campo contrario un corredor o *raider* quien intentará tocar con cualquier parte de su cuerpo (generalmente manos y pies) a un jugador contrario (también en cualquier parte del cuerpo) e intentar en un plazo máximo de treinta segundos volver a su propio campo.

En situación de toque - objetivo del ataque - por parte del *raider* a cualquier jugador de defensa, los *stoppers*, defensas o *antiraider*s pueden: 1) sorprender al *raider* atrapándolo para evitar que vuelva a su propio campo (tiempo estipulado de treinta segundos). Aquí se puede dar una situación típica de lucha cuerpo a cuerpo donde el *stopper* retiene al corredor (existen varias técnicas de agarre) mientras el *raider* intentará zafarse; 2) el defensa puede ser tocado por el *raider* y soltarse de la formación sin poder atrapar al *raider*, sin embargo puede ganarle la espalda en velocidad y de esta forma defender la “pala” o entrada (en esta situación el *raider* intenta, en tal sentido, esquivar con amagues y cambios de direcciones los agarres y manotazos), 2ª) el *stopper* también puede intentar gastar los segundos que resten para mantenerlo en su propio campo usando manos, brazos y dando cachetazos o golpes a mano abierta (existe en Pakistán una forma de jugar Kabddi que consiste solamente en esto). Por otra parte es frecuente que el *stopper* intente jalonar brazos y/o cuello para desestabilizarlo y luego retenerlo; 3) correr y empujar al *raider* para que este pise las líneas centrales de la cancha, obviamente por fuera de la entrada, de lo contrario sería punto para el corredor.

En todas estas situaciones de juego por los bordes se suele marcar puntos sobre los límites de la cancha, en acciones similares al Sumo japonés: el *raider* ataca embistiendo a un *stopper* y lo hace pisar la línea sumando un punto para su equipo, sin embargo el defensa puede reaccionar realizando un contraataque desequilibrando al *raider* y haciendo que salga primero su contrincante. Una aclaración importante: en una situación de lucha en el suelo o de pie sobre los bordes ganará el punto la defensa si logra gastar el tiempo (treinta segundos) o hacer tocar la línea o espacio externo de la cancha.

Siempre se producen puntos, ya sea para el quipo que ataca o para el que defiende. Como explicábamos anteriormente, la defensa o *stoppers* son cuatro y los *raiders* pueden sumar ocho jugadores esperando su turno, aunque varios jugadores pueden cumplir las funciones de *raider* y *stopper* en diferentes momentos del juego. El mismo *raider* puede pasar todas las veces que quiera aunque no puede hacerlo de manera consecutiva, debiendo esperar al menos un turno entre cada pasada.

El número mínimo de jugadores en cancha son seis (aunque por la dureza del juego es casi imposible) y el máximo es de doce jugadores. En el próximo apartado veremos algunas técnicas, qué tipo y cuáles son las habilidades motrices que predominan en el Kabaddi.

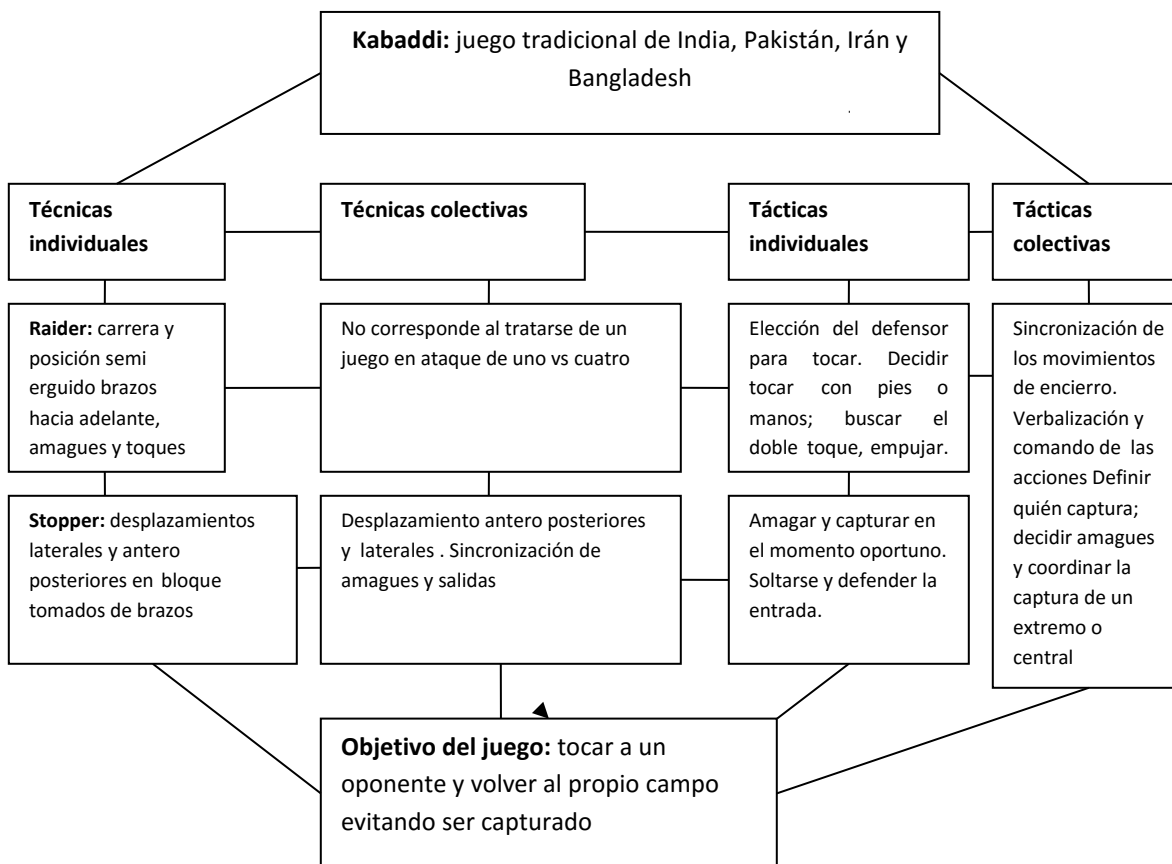


Fig 1. Cuadro de relaciones que presenta en Kabaddi respecto a las técnicas y tácticas empleadas en el juego.

Kabaddi: “Los chanchos” al acecho

El kabaddi fue introducido en Argentina por la organización de conocimiento y difusión lúdico deportiva (CODASPORTS), que son las siglas de la ONG Comisión de Deportes Alternativos de Argentina, quien desde 1999 rige los destinos de muchas actividades deportivas en Argentina. CODA (abreviatura de Comisión de Deportes Alternativos) y la palabra “sports” forman esta sigla compuesta como una marca registrada en actividades alternativas.

La organización fue fundada el 21 de Diciembre de 1999. Según su creador Ricardo Acuña con el propósito de: “promover actividades no convencionales para convertirse en el hogar de muchas personas que pensaban en la innovación/renovación respecto a las actividades corporales y deportivas, sin

desatender la parte lúdica que todos/as tenemos. De este modo, la idea de jugar es uno de nuestros principales motores.”

Los deportes incorporados al principio fueron Lacrosse, Sepak takraw, Korfball, Tug-of-war, Indiaca, Peteca, Court Handball y Fútbol Australiano. Con el tiempo, CODASPORTS comenzó a organizar eventos, contando con apoyo de instituciones como la Secretaría de Deportes de la Nación, que incluyó éstas actividades (además de Bádminton) en las Colonias Deportivas dictadas en el CENARD (Buenos Aires) desde el año 2000.

Posiblemente el antecedente del Kabaddi como deporte de participación internacional haya sido el Lacrosse. En 1999, el Lacrosse llevaba casi 2 años de iniciado y recibió la visita del presidente de la ILF (International Lacrosse Federation), Thomas Hayes. Once años después, Argentina viajó a Manchester (Inglaterra) a jugar su primer Campeonato Mundial, en un esfuerzo/erogación particular de los participantes y donde CODASPORTS jugó el papel de coordinar muchos esfuerzos y contactos en el mundo, dado que Argentina contó con compatriotas residentes en Estados Unidos, Alemania y Canadá. Esta participación marcó un gran precedente para la organización CODASPORTS y obviamente una condición histórica en la gestión de Acuña para proyectar el nuevo desafío: presentar una selección argentina de Circle Kabaddi en un mundial. A propósito sostenía el referente: “nuestra expansión fue sumando muchas actividades que nadie atendía y había un gran interés de promocionar los llamados “Deportes Alternativos” dada las características de nuestra definición...”. El Lacrosse argentino tuvo su segunda incursión mundialista en Denver, EEUU, del 9 al 20 de julio 2014.



Kabaddi escolar. La Plata, Buenos Aires, Argentina.

Lo cierto es que alrededor del 2005 el Kabaddi (también llamado National Style Kabaddi, Regular Kabaddi ó Kabaddi Tradicional) fue la modalidad “estrella” que CODASPORTS incorporó a su agenda de juegos, junto al Kho Kho y Atya-Patya, que se consolidaron como los juegos más importantes de India en Argentina.

Inmediatamente el Circle Kabaddi comenzó a formar parte de la oferta lúdica que la ONG presentaba en los congresos, jornadas y eventos de capacitación. Los contactos de Ricardo Acuña con representantes de la WKF y la IKF comenzaron a tejerse alrededor del año 2003, y lo que en principio era un deseo, prontamente comenzó a consolidarse como una realidad.

En el año 2010 muchos de los participantes que asistían a los encuentros de CODASPORTS ya habían tenido algún contacto con este deporte, aunque de todas maneras predominaba la práctica en su versión indoor. El kabaddi Tradicional al aire libre y el Circle Kabaddi se combinaban y se enseñaban metodológicamente. Sin embargo, solo algunos jugadores tenían experiencia deportiva en sentido estricto y en el conocimiento acabado de las reglas, las acciones y las situaciones propias del deporte. En este contexto fue que llegó la convocatoria de CODASPORT para conformar equipos, y ésta se fue promocionando a través de la página oficial. Así fue que un grupo de profesores

de Educación Física, judokas, rugbiers, luchadores y otros deportistas de diferentes disciplinas empezaron a interesarse y practicar Circle Kabadi.

Innumerables idas y vueltas tuvieron las gestiones de Ricardo Acuña con los referentes de la Federación India y Asiática de Kabaddi para lograr por primera vez en la historia del deporte nacional la participación de un equipo argentino en un mundial de la especialidad.

El primer equipo que viajó a India estaba formado por Acuña, coach y creador de CODASPORTS; Francisco Godinez Galay quien oficia de periodista deportivo y referente de prensa como Team Manager; Yuri Maier (capitán del equipo y medalla de bronce en el Panamericano de Guadalajara en lucha olímpica); Sviatoslav Blagunine y Martín Dominguez (provenientes de Lucha); Román César (Judo); Mauro César y Pantaleón Riquelme (profesores de Educación Física); Román Gudik (Muay Thai); Sebastián Savasta, Claudio Buezas y Leandro Dell Gesso (jugadores de rugby) y Rodrigo y Marcos Miquelarena, (Lacrosse y Boxeo, respectivamente). Como podrá observarse ninguno de los deportistas convocados tenía experiencia como jugadores de kabaddi, salvo los que tenían contacto con “Deportes Alternativos” por participar y colaborar en CODASPORTS.

Para la segunda convocatoria mundialista se realizó un selectivo multitudinario en el que asistieron más de 50 interesados, muchos de los convocados ya formaban parte de equipos consolidados a lo largo y ancho del país. En el tercer mundial en el que participó Argentina las gestiones fueron muy complejas dadas las coyunturas locales del Estado de Punjab y problemas de orden económico y político. De igual modo y tras una complicada gestión, dirigida nuevamente por el creador de CODA y coach del seleccionado nacional, se logró por tercera vez consecutiva una participación mundial.

De esta experiencia se conformó una Liga Nacional con equipos en Salta; Santiago del Estero; Chubut; Río Negro; Tierra del Fuego, varios equipos en CABA y Provincia de Buenos Aires y al menos dos equipos en La Plata, ciudad que posibilitó la presencia de varios jugadores.

La edición 2014 tuvo características completamente diferentes a las ediciones anteriores, los tiempos de preparación y la conformación del equipo se vio afectado por la falta de confirmación hasta último momento por parte de los organizadores, sobre todo en vista de que la Liga Mundial había tenido un gran protagonismo en la agenda deportiva del Kabaddi. Sin embargo y luego de varias idas y vueltas se volvió a confirmar la participación de los Chanchos en la 5ta World Cup Kabaddi, a realizarse nuevamente en Punjab India. Esta vez el equipo contó con la participación de seis platenses, dos chubutenses y un rionegrino.



Los Chanchos, primera selección Argentina de Circle Kabaddi (Jalandhar, Punjab, India 2011)

En sintonía con este proceso de difusión del Kabaddi en Argentina, se llevo a cabo la organización del Primer Torneo Argentino de Circle Kabaddi en la ciudad de La Plata, esto se realizó los días 2 y 3 de mayo de 2015 con una participación de cuatro equipos: Guleguay KC; Deportivo La Plata; Sinergia (CABA) Inmaduros (Buenos Aires) la modalidad todos contra todos. El torneo tuvo características

únicas y se pudo observar la hibridación de una práctica milenaria de India disputada en un Centro Tradicionalista en Argentina, cuyo espacio es habitualmente destinado a festivales folclóricos vinculados a la jineteada.

Más allá de los resultados, el encuentro tuvo una serie de características únicas para pensar la difusión de esta práctica en nuestro país: presentaciones teóricas, enseñanza del juego y entrenamiento, para llegar finalmente al torneo. Sin dudas marcó un precedente único en la historia de este deporte en Argentina.

Esperamos contribuir con el conocimiento de este juego y ayudar a comprender las razones por las cuáles el kadaddi (de implicancias miméticas vinculada a la caza) pasó de ser un juego tradicional a deporte espectáculo y que argumentos estructurales pueden resultar útiles para analizar los deportes alternativos en Argentina.

Bibliografía

Acuña, R. (2015) *Juegos y Deporte Alternativos en Argentina*. (Inédito)

Bruner, J. (1988) *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Ed. Gedisa.

Cachorro G. y César R. (2012): "Prácticas corporales, sentidos, estrategias y tácticas". En: *Estudios socioculturales del deporte. Desarrollos, tránsitos y miradas*. (Quitian Roldan David compilador). Bogotá: Kinesis,

César, R. (2012) *Identidades en juego*. Editorial Académica Española, LAP LAMBERT Academic Publishing GMBH & Co. KG.

Caillois, R. (1958) *Teoría de los Juegos*. Barcelona: Seix Barral.

García Cangini, N. (2008) *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad* Buenos Aires: Paidós.

Geertz, C. (1994) *Conocimiento local. Ensayos sobre la interpretación de las culturas*, Barcelona, Buenos Aires. México: Ediciones Paidós,.

Knapp, B. (1966) *La habilidad en el deporte*. Madrid: Miñon.

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

Parlebas, P. (2002) *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.

Dunning, E. (2003): "El fenómeno deportivo. Estudios sociológicos en torno al deporte, la violencia y la civilización". Barcelona: Paidotribo. Pp. 53-81

Elias, N. y Dunning, E. (1996) Cap. VI "dinámica de los grupos deportivos con especial referencia al fútbol" En *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* Pp. 231-246. México: Fondo de Cultura Económica.