

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL

**Tesis previa a la obtención del título de: LICENCIADO EN COMUNICACIÓN
SOCIAL**

TEMA:

PALABRA Y LENGUAJES COMUNICATIVOS EN EL ECUAVOLEY

AUTOR:

RODRIGO ISRAEL ALARCON TRAVEZ

DIRECTOR:

ALBA CATALINA ALVAREZ PALOMEQUE

Quito, julio del 2014

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO DEL TRABAJO DE GRADO

Yo, autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de titulación y su reproducción sin fines de lucro.

Además declaramos que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad del autor.

Quito, julio del 2014.

Atentamente:

Rodrigo Israel Alarcón Travéz

CC: 172345649-5

DEDICATORIA

Fue un duro trayecto para culminar este trabajo tan enriquecedor, que con la ayuda e incentivo de mis padres, hermanos y abuelita, puede lograr la culminación del mismo. Un fuerte abrazo a cada uno de ellos por ser el motor principal y que con la guía de mi Dios, he logrado una meta más, en este duro camino que se llama vida.

AGRADECIMIENTO

Un grato agradecimiento a mi profesora Catalina Álvarez, que con su apoyo y guía, supo encaminarme a la culminación de este trabajo de grado, que a pesar de los contratiempos, siempre con su paciencia y carisma, logramos salir adelante.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1	
LA COMUNICACIÓN EN EL DEPORTE.....	3
1.1. Comunicación-deporte.....	3
1.2. Lenguajes: verbal.....	5
1.2.1. La palabra.....	6
1.2.2. Modismos.....	7
1.3. Lenguajes: No verbal.....	8
1.3.1. Movimientos del cuerpo o Kinèsica (Cinèsica).....	8
1.3.1.1. Características físicas y paralenguaje.....	8
1.3.1.2. Los efectos del movimiento del cuerpo y la postura.....	9
1.3.1.3. Los efectos de las expresiones faciales.....	10
1.3.2 Proxémica.....	11
1.3.2.1. Factores del entorno y efectos del entorno.....	11
1.3.2.2. Perspectivas de comunicación no verbal en el proceso total de la comunicación.....	12
1.4. Tensividad.....	12
1.5. El deporte como cultura de identidad.....	12
1.6. Realidad, memoria y narración:.....	15
1.7. El narrador.....	15
1.8. El narratario.....	16
1.9. El modelo del actante.....	16
1.9.1. El actante.....	16
1.10. La perspectiva del modelo actancial.....	16

CAPÍTULO 2

BREVE HISTORIA DEL ECUAVOLEY.....	18
2.1. El ecuavoley y el voleibol.....	18
2.2. El ecuavoley en Ecuador (Orígenes).....	20
2.2.1. Cronología de campeonatos.....	23
2.3. Reglamento y estrategias del ecuavoley.....	25
2.3.1. Reglamento por cancha.....	25
2.3.2. Forma de juego por reglamento de cancha.....	29
2.4. Estrategias de juego.....	30
2.5. Nueva modalidad: “Pie-Cabeza”.....	32
2.6. Jugadores y afición (forma de juego).....	33
2.7. Sobrenombres-apodos.....	34
2.8. Apuestas.....	35
2.9. Afición público.....	35
2.10. Arbitraje.....	36

CAPÍTULO 3

¿CÓMO ENTENDER EL LENGUAJE DEL ECUAVOLEY?.....	40
3.1. kinésica.....	40
3.1.1. El jugador del ecuavoley.....	40
3.1.1.1. Funciones del jugador.....	41
3.1.2. El jugador puesta en escena.....	43
3.1.2.1. El sentido del juego.....	43
3.1.2.2. Ocupación de cancha.....	45
3.1.3. Movimientos del jugador por función en el campo.....	45
3.1.4. Sanciones.....	47
3.2. Verbal.....	47
3.2.1. Jugadas.....	47

3.2.1.1. Nombres de jugadas.....	47
3.2.1.2. Léxico de jugadas.....	48
3.3. Expresiones y Modismos.....	50
3.3.1. Expresiones de la afición.....	52
3.3.2. Expresiones de o los apostadores.....	53
3.4. Fetiches, cábala y collares.....	56
3.5. Vendedores.....	58
3.6. Proxèmica.....	61
3.6.1. Hinchada, espacio.....	61
3.7. Espacio y tiempo en el deporte.....	66
CAPÍTULO 4	
NO HAY GUSTO VER SIN APOSTAR.....	68
4.1. Analisis actancial.....	68
4.2. Un lenguaje común.....	86
4.3. La palabra.....	87
4.4. Sin palabras.....	88
4.5. Un deporte sin límites.....	89
4.6. El mundo del ecuavoley.....	90
4.7. Algo en común.....	94
4.8. Relaciones de poder.....	95
4.8.1. Jugadores.....	96
4.8.2. Apostadores.....	97
4.8.3. Apostador-jugador.....	97
4.8.4. Afición- jugador.....	98
4.8.5. Juez arbitraje.....	99
4.8.6. Vendedores.....	99
4.8.7. Apostadores y arbitraje.....	100

4.9. El ecuavoley como cultura de identidad.....	100
Conclusiones.....	102

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Análisis de las funciones "Babas".....	80
Tabla 2. Análisis de los actantes "Babas".....	81
Tabla 3. Análisis de las funciones "Pepito".....	83
Tabla 4. Análisis de los actantes "Pepito".....	84

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbitro o juez.....	39
Figura 2. Función Jugador.....	42
Figura 3. En jugada.....	43
Figura 4. Batida.....	44
Figura 5. Movimientos.....	46
Figura 6. Apuesta.....	55
Figura 7. Zapatillas Venus.....	57
Figura 8. Pelota Mikasa.....	58
Figura 9. Rosario negro.....	58
Figura 10. Vendedores ambulantes.....	61
Figura 11. Afición.....	62
Figura 12. Cancha de los Milagros.....	63
Figura 13. Cancha de la Carolina.....	64
Figura 14. Cancha de Chimbacalle.....	65

RESUMEN:

En la investigación se trató sobre la comunicación y el deporte, tomando como campo de estudio al deporte del ecuavoley, se da una definición del mismo, en lo que este se ha convertido y transformado en la actualidad. Se abordó el tema del deporte como cultura de identidad y como ha sido utilizado como una práctica de reproducción y cambio social a lo largo de su existencia. Como en todo deporte, el ecuavoley posee un reglamento, sanciones, cada una de ellas acatadas por los deportistas. Cada jugador posee estrategias que son puestas en práctica en el juego, poseen apodos que son por los que se les conoce y con este se evidencia su físico. Los jugadores del ecuavoley, poseen una apuesta que es el premio del ganador. En el juego del ecuavoley los gestos, frases o palabras nuevas, son creados por la necesidad de comunicarse de una manera nueva, así se estudió el significado de todo este nuevo lenguaje, donde kinésica y prosémica intervienen en este juego.

Un análisis semiótico es la herramienta para la revisión de este lenguaje utilizado en este deporte, que mediante la narración de un partido de ecuavoley se da a conocer el manejo de este léxico, haciendo apropiación de nuevas palabras, frases con un significado propio. Se analizó tres distintos campos de juego, sus diferencias y lo que se dan en común. Hoy en día el ecuavoley un deporte autóctono de los ecuatorianos, se ha convertido en un emblema nacional, practicado por cientos de personas.

ABSTRACT:

In the investigation it will talk each other on the communication and the sport, taking like study field to the sport of the ecuavoley, a definition of the same one happens, into what it has turned and transformed this one at present. There was tackled the topic of the sport as culture of identity and as it has been used like a practice of reproduction and social change along its existence. As in any sport, the ecuavoley possesses a regulation, sanctions, each of her respected by the sportsmen. Every player possesses strategies that are put into practice in the game, they possess nicknames that are for those who are known and with this one its physicist is demonstrated. The players of the ecuavoley, possess a bet that is the award of the winner. In the game of the ecuavoley the gestures, phrases or new words, they are created by the need to communicate in a new way, like that there was studied the meaning of all this new language, where kinésica and prosémica they intervene in this game.

An analysis semiótico is the tool for the review of this language used in this sport, which by means of the story of a party of ecuavoley announces the handling of this lexicon, doing appropriation of new words, phrases with a proper meaning. Different three analyzed fields, its differences and what they give themselves together. Nowadays the ecuavoley an indigenous sport of the Ecuadorians, has turned into a national emblem practised by hundreds of persons.

INTRODUCCIÓN

Mi padre y yo visitamos muchas canchas de ecuavoley en el país. Siempre buscando los mejores partidos, las mejores huecas de comida, que son algo esencial de las canchas de ecuavoley. La que más frecuentamos es “La Cancha de Los Milagros”, donde hemos vivido partidos realmente no aptos para cardíacos; las apuestas son altas, la calidad de deportistas y de su juego es envidiable; algunos de ellos son mis amigos, quienes me enseñan tácticas y un vocabulario lleno de nuevas palabras y enfoques en el lenguaje coloquial que se maneja, donde se mezclan frases, dichos, apodos, gestos memorables del ecuavoley. Tengo amigos que juegan ecuavoley. Ellos me llevan a muchas ciudades del país, donde disputan partidos elites, con altas sumas de dinero en apuestas, también me llevan a conocer y comer en huecas, que jamás me imaginé conocer, comida muy sabrosa, etc.

El deporte siempre trae consigo, salud, competencia y gente que lo practica. En el Ecuador se crea a partir del volleyball el llamado ecuavoley, nombrado así por el número de jugadores que ya no son seis como en el volleyball sino ahora es de tres jugadores por equipo y por el país en donde se lo crea que es en el Ecuador.

En este, la gente que lo practica y lo apoya, se crea un lenguaje coloquial, de una nueva forma y relación, donde, jugadores e hinchada, reemplazan nombres, por sobrenombres o más conocidos como apodos, utilizan un léxico con palabras nuevas que reemplazan a otras.

El objeto de estudio de la presente investigación es la palabra y los lenguajes que se manejan en el Ecuavoley. Se trata de rescatar el uso que se le da a la palabra y sus distintos enfoques e interpretaciones que realizan las personas que siguen esta disciplina. Ya no mirarlo solo como un deporte de barrio o de vicio, sino como algo sano, entretenido y que, sobre todo, fortalece los lazos comunicativos entre jugadores, público, vendedores, apostadores, etc.

El problema comunicacional radica en las nuevas relaciones que se dan en el Ecuavoley, la incidencia de un nuevo léxico coloquial creado en el mismo y su puesta en

escena, que integran, identifican, ponen en común y vivencialmente a este deporte, como un factor aglutinante dentro y fuera de la cancha.

Mediante el análisis actancial se determinaran las relaciones, tensiones y contradicciones que se verifican en la cancha.

Entender cómo esta práctica puede afectar directamente la vida cotidiana es fundamental para desarrollar cierto sentido crítico y de pertenencia para un juego que es ecuatoriano.

En el primer capítulo se trata sobre la comunicación y el deporte, observando cómo se da, como éste se ha convertido en un fenómeno actual y de multitudes. En la comunicación se abordan dos pilares fundamentales: la comunicación verbal y no verbal. En lo verbal se habla sobre la palabra y modismos; en lo no verbal, kinésica y prosémica.

En el segundo capítulo se hace una breve historia del ecuavoley, y su derivación del voleibol, con sus propias reglas y modo de practicarlo. El ecuavoley y sus orígenes en el Ecuador, y como se ha convertido en un deporte nacional. Continuamos con una cronología. Se dará a conocer el reglamento por cada cancha investigada de ecuavoley, sanciones, apuestas etc.

El tercer capítulo trata sobre cómo entender el lenguaje del ecuavoley. Cómo la kinésica se da en el juego; el rol del jugador y cuál es su función en la cancha, cómo volador, servidor y colocador, cómo se inicia el mismo, la obtención de puntos como se la da y qué equipos son los que ocupan la cancha, según las normas de las mismas. La hinchada aplaude y apoya el buen juego, diciendo ¡vamos con ganas!, ¡hasta el último! etc. Las apuestas siempre están presentes, y cada apostador posee sus reglas y significado

En el cuarto capítulo se hace un análisis semiótico sobre las relaciones que se dan en el ecuavoley en las tres canchas, donde se observa el valor de la palabra, y su significación entre cada sujeto del ecuavoley. Aquí se dan a evidenciar las relaciones de poder entre jugadores, apostadores, vendedores y cómo esto marca el sentido y comunión del juego.

CAPÍTULO 1

LA COMUNICACIÓN EN EL DEPORTE

1.1 Comunicación-deporte

La comunicación siempre ha sido un pilar fundamental para el desempeño de las actividades que realiza el ser humano, más aun cuando en el deporte la comunicación se convierte en la herramienta primordial para la consecución del mismo.

El deporte se ha convertido en uno de los fenómenos más populares de nuestro tiempo. Sus protagonistas, los atletas, los deportistas, pero ahora también los directivos, constituyen fuentes infinitas para la construcción de historias para ser narradas. El mismo es una fuente inagotable de personajes y de argumentos para los medios de comunicación modernos. Las historias actuales sobre la bondad y la maldad, el éxito y el fracaso, la suerte y la desgracia, la victoria y la derrota, lo propio y lo ajeno, la identidad colectiva, encuentran en la narración deportiva sus expresiones más populares. Las necesidades de identificación de los grupos y de las naciones también encuentra en el deporte una de sus mejores formas de actualización y comunicación (Puig, 2009, pág. 34).

Las estrechas relaciones entre comunicación y deporte en la sociedad contemporánea abarcan numerosos ámbitos. Su complejidad y riqueza excluyen toda simplificación y esquematismo. La importancia y la profundidad de las relaciones entre comunicación y deporte ha sido calificada en diversos estudios sociológicos como un "matrimonio de intereses". Se utiliza también la expresión "sinergias" para expresar esta relación y cooperación, de forma más tecnológica o industrial (Pérez, Cruz, y Roca 1995, pág. 86). Las relaciones entre comunicación y deporte en la sociedad contemporánea son tan importantes y complejas que su estudio incluso nos permite descubrir las condiciones en las cuales se desarrolla la cultura y la comunicación. El análisis del papel del deporte en los medios de comunicación puede llegar a ser tan representativo como pueda serlo el

análisis de otros grandes fenómenos de la comunicación moderna, como la ficción televisiva o la publicidad (Marín, 2008, pág. 55).

Con el término de la primera Revolución industrial y con el advenimiento de un cierto espíritu asociativo, que se reflejó en la creación de múltiples federaciones nacionales e internacionales, el deporte se convirtió en el siglo XX, en un “boom” para las naciones civilizadas de Oriente y Occidente (García, 2009, pág. 160).

La movilización de millones de personas en torno al ejercicio físico y la importancia, en muchos casos desmesurada, que la prensa diría le da al hecho deportivo, ha permitido que algunos contemporáneos citen al siglo XX como la “era del deporte” o el “el siglo del deporte” (Gillet, 1999, pág. 5).

Durante mucho tiempo, el monopolio primigenio del deporte estuvo centrado en Europa, especialmente en Inglaterra y Francia, pero con el auge de la prensa, de los medios de transporte y por qué no decirlo, del colonialismo militar, económico y cultural, se hizo popular en todos los continentes. (García, 2009, pág. 162)

Los campeonatos internacionales y locales florecieron como hongos. Así, podemos anotar en una larga lista de juegos olímpicos (u “olimpiadas”) de verano e invierno; juegos mundiales universitarios (o “Universidades”) de verano e invierno; campeonatos internacionales, donde por cierto están a la cabeza los de fútbol; juegos Panamericanos; juegos Commonwealth; juegos de Asiáticos, juegos Africanos, juegos Centroamericanos y del Caribe; juegos del Mediterráneo, juegos Balcánicos; espartakiadas y encuentros internacionales diversos. El deporte copó las fábricas, colegios, universidades y se transformó en vehículo fundamental para el ocio y el tiempo libre. Por ese motivo, ha habido innumerables esfuerzos por definir la palabra deporte y sus lazos con la comunicación (Magnane, 1999, pág. 1).

En algunos sectores del mundo del deporte miran con recelo este proceso de comunicación y deporte. Interpretan el deporte espectáculo como algo ajeno, incluso como algo contrario al mismo. Tienen algunas razones para ello porque el uso del

deporte en los medios de comunicación también debe ser objeto de interpretación cultural y de interpretación crítica, como cualquier otro aspecto de la cultura de masas. Lo que ya no es posible es interpretar el juego moderno al margen de esta realidad (Pérez, Cruz y Roca 1995, pág. 92).

El juego es una parte integral de la sociedad y de la cultura, que afecta de formas muy variadas y, en ocasiones, importantes a las vidas de los individuos y de los grupos sociales (Lagardera, 2009, pág. 11).

1.2 Lenguajes: verbal

El lenguaje, lo mejor y lo peor del mercado, según Esopo, es uno de los temas de análisis privilegiados en nuestros días. Se ocupan de él no solo los lógicos, los filósofos y los lingüistas, sino también los sociólogos, los psicólogos y hasta los arquitectos. Todos preocupados por analizar la estructura del lenguaje, los signos que lo componen, sus funciones, en fin, su efectividad en un proceso de pretendida comunicación (Robles de Iturbe, 1998, pág. 3).

Los humanos somos seres sociales por naturaleza y, por lo tanto, tenemos la necesidad de relacionarnos con los demás y dejar constancia de nuestra existencia. Donde el lenguaje verbal permite a las personas poder comunicarse y relacionarse con sus semejantes, brindando un trato de seres humanos civilizados y demostrando que a través de la comunicación se logra el entendimiento y mejor socialización con los demás.

Hay múltiples formas de comunicación oral. Los gritos, silbidos, llantos y risas pueden expresar diferentes situaciones anímicas y son una de las formas más primarias de la comunicación. La forma más evolucionada de comunicación oral es el lenguaje articulado, los sonidos estructurados que dan lugar a las sílabas, palabras y oraciones con las que nos comunicamos con los demás.

1.2.1 La palabra:

En todos los campos, laboral, social, cultural, político, científico, y no menos importante el deportivo, el valor y sentido de la palabra juega un papel importante para el buen desempeño y consolidación de los mismos.

Se entiende por palabra, que es la unidad básica de un idioma y que por sí sola expresa un pensamiento, idea o una función para dar forma a una expresión, ya sea hablada o escrita. Es mediante la combinación de los diferentes tipos de palabras que se pueden expresar las ideas, pensamientos y conceptos a través la formación de oraciones. (Diccionario Océano 1, pág. 206).

Con la palabra el hombre ha trascendido la naturaleza, el pensamiento inmediato, y ha hecho posible compartir con sus semejantes un mundo semántico complejo. No eso, sino que, ahora que se sabe que el mapa del genoma humano nos iguala en un altísimo porcentaje al resto de seres vivos, la diferencia hay que buscarla en la capacidad del hombre de abstraer, representar y reconstruir la realidad en el intelecto, para ser compartida y transmitida a sus semejantes. La palabra posee un valor, el cual se la da, de acuerdo a lo que se quiera expresar o dar a entender; hay palabras que dan la vida y otras que nos matan, palabras que nos alaban, y otras palabras que nos lapidan (Eco, 1994, sp).

Nuestras palabras nos definen como hombres y como mujeres; nuestra forma de decir las, nuestra manera de usarlas, nos delata como grupo. Y esta inusitada tribu que tiene su forma peculiar de decir las cosas. Nuestras palabras forman parte de nuestro patrimonio, son una pieza importantísima de nuestra oralidad. Con ellas nos hemos contado cuentos y leyendas, hemos nombrado objetos de los que solo se recuerda eso, la palabra de su nombre; hemos inventado palabras nuevas, sonoras, que nos matan de nostalgia al escucharlas, y que funcionan igual que las imágenes, que los aromas (Coseriu, 1977, pág. 75).

Es tan importante valorar lo que se dice como lo que se deja de decir. Es mediante el uso adecuado y constructivo de la palabra que se puede hilar tejido social, es posible que para las futuras generaciones lo dicho, lo que se pueda decir y expresar, vuelva a tener

tanta o más importancia como la que tuvo para los ancestros y para quienes crecimos con el legado de que la palabra es sagrada y comprometerla es asunto de dignidad y de supervivencia (Cardona, 2012, sp).

La palabra posee un sentido, en tanto a lo que se desee decir o expresar pero si se utiliza palabras poco conocidas, conlleva al hecho que la gente no valore la comunicación y, por ende, malinterprete lo que se busca decir; cuando se explica un producto o servicio, se usa palabras técnicas y propias de las expresiones comunes, pero si no se lo hace, entonces, se está condenado a perder credibilidad.

La cohesión lógica de la palabra, es la que permite lograr el sentido de una oración. Si así es, entonces, estoy logrando que mi información sea veraz e impactante para el público al que me estoy dirigiendo, de lo contrario, mis lectores van a sobre leer y, sin entender, abandonarán mi texto y pensarán en la falta de conducción del mismo. (Villegas, 2011, sp)

1.2.2 Modismos:

Un modismo es una expresión fija cuyo significado no puede deducirse de las palabras que la componen. Se trata de una costumbre lingüística que permite condensar una idea en pocas palabras y transmitir dicho concepto a todos aquellos que comparten una misma lengua. En ocasiones se confunden a los modismos con los refranes, aunque éstos tienen una intención pedagógica o aleccionadora y, además, suelen expresarse en rima.

Algunos ejemplos de modismos en la lengua española para comprender cómo funcionan estas costumbres idiomáticas. Son: “irse por las ramas” se utiliza para hacer referencia a quien no aborda un tema de manera directa, sino que intenta acercarse a la situación de forma sutil y dando ciertos rodeos, ya se voluntariamente o sin darse cuenta: “La policía le dijo al sospechoso que no se fuera por las ramas y que explicara con claridad qué estaba haciendo allí”. (Diccionario AULA 1, 2008, pág. 156)

1.3 Lenguajes: No verbal

Conceptualmente, la fórmula no verbal es susceptible de una gran cantidad de interpretaciones, exactamente igual al término comunicación. Parece que la cuestión básica consiste en establecer los hechos que tradicionalmente se estudian como no verbales lo son realmente. Se dice que Ray Birdwhistell, un pionero en la investigación de lo no verbal, ha comparado el estudio de la comunicación no verbal con el estudio de la fisiología no cardíaca. En general cuando, la gente habla de comportamiento no verbal se refiere a señales a las que se ha de atribuir significado y no al proceso de atribución de significado (Knapp, 2004, pág. 13).

1.3.1 Movimientos del cuerpo o Kinésica (Cinésica):

El movimiento del cuerpo o comportamiento cinésico comprende de modo característico los gestos, los movimientos corporales, los de las extremidades, las manos, la cabeza, los pies y las piernas, las expresiones faciales (sonrisas), la conducta de los ojos (parpadeo, dirección y duración de la mirada, y dilatación de la pupila), y también la postura. Fruncir el entrecejo, dejar caer los hombros o inclinar la cabeza son todas conductas comprendidas en el campo de la cinésica. Como es obvio, hay diferentes tipos de conducta no verbal. Algunas señales no verbales son muy específicas y otras más generales. Algunas tienen la intención de comunicar, otras son meramente expresivas. Algunas proporcionan información acerca de las emociones mientras que otras dan a conocer rasgos de la personalidad o actitudes (Knapp, 2004, pág. 17).

Mucha de las expresiones faciales de los humanos han evolucionado a partir de comportamientos no comunicativos tales como ataques, movimientos de aproximación o de alejamiento de las cosas, movimientos de autoprotección y movimientos asociados con la respiración y la visión.

1.3.1.1 Características físicas y paralenguaje

Características físicas: nos habla de cosas que se mantienen relativamente sin cambio durante el periodo de interacción. Se trata de señales no verbales importantes que son forzosamente movimiento. Comprende el físico o la forma del cuerpo, el atractivo

general, los olores del cuerpo y el aliento, la altura, el peso, el cabello, el color o la totalidad de la piel (Knapp, 2001. Pág. 68).

Paralenguaje: se refiere a como se dice algo y no a qué se dice. Tiene que ver con el espectro de señales vocales no verbales establecidas alrededor del comportamiento común del habla. El paralenguaje tiene 3 tipos de componentes:

- A. Cualidades de la voz: Se incluyen aquí elementos tales como el registro de voz, el control de la altura, el control del ritmo, el tiempo, el control de la articulación, la resonancia, el control de la glotis y el control labial de la voz.
- B. Vocalizaciones: 1) Caracterizadores vocales. Aquí se incluyen por ejemplo la risa, el llanto, el suspiro, el bostezo, el estornudo etc. 2) Cualificadores vocales. Aquí se incluyen la intensidad de la voz muy fuerte a muy suave, la altura aguda a grave, y la extensión desde arrastrar las palabras hasta hablar entre cortado. 3) Segregaciones vocales. Son por ejemplo los hum-m hmmm-ah, también se pueden incluir las pausas, errores al hablar y estados de latencia (Knapp, 2004, pág. 24).

1.3.1.2 Los efectos del movimiento del cuerpo y la postura:

Si nos preguntan por el significado de un puño cerrado o un guiño, podemos utilizar el mismo razonamiento que aplicamos a la conducta verbal. La mayoría de los movimientos del cuerpo carecen de significados sociales precisos. Decir que el acto de cruzar una mujer las piernas significa que intenta una aproximación sexual a quienes la rodean es tan peligroso como suponer que la palabra canto solo significa trozo de piedra. Así como:

- Emblemas: son los actos no verbales que tienen una traducción verbal específica conocida por la mayoría de los miembros de un grupo de comunicación, por ejemplo instrucciones u órdenes interpersonales (siéntate, cállate), nuestro estado físico (estoy cansado, tengo frío), insultos (al diablo contigo, eres tonto), respuestas (estoy de acuerdo, no lo sé), nuestro afecto (tengo rabia, algo respeta), apariencia física de una persona.

- Ilustradores: son actos no verbales íntimamente ligados a un discurso hablado. A menudo la cabeza y los ojos marcan (enunciaciones dichas) un cambio en la postura puede anunciar un nuevo tema o una diferente opinión y las miradas del que habla pueden coincidir con pausas gramaticales.
- Reguladores: son actos no verbales que mantienen y regulan la naturaleza alternamente del hablante y oyente, entre 2 a más personas, también desempeñan un papel importante en el inicio y fin de las conversaciones. Aquí tenemos a los: saludos y despedidas, el turno en las conversaciones (Knapp, 2004, pág. 185).

1.3.1.3 Los efectos de las expresiones faciales:

Él rostro es rico en potencialidad comunicativa. Ocupa el lugar primordial en la comunicación de los estados emocionales, proporciona retroalimentaciones no verbales sobre los comentarios de los demás, y algunos aseguran que, junto con el habla humana, es la principal fuente de información. Por estas razones y debido a su gran visibilidad, suele prestarse mucha atención a los mensajes expresados por el rostro de los demás. Frecuentemente, tenemos muy en cuenta las señales faciales cuando realizamos juicios interpersonales. El rostro puede aportar datos significativos sobre la personalidad del individuo; también puede proporcionar otras informaciones además de la relativa a un estado emocional.

- El rostro y los juicios de personalidad: hay rostros humanos de muchas formas y medidas. Los hay triangulares, cuadrados y redondos; la frente puede ser alta y ancha, alta y angosta, baja ancha; el cutis puede ser claro, oscuro, áspero, suave, arrugado; los ojos pueden ser equilibrados, cercanos, lejanos; la nariz puede ser corta, larga, chata, ancha; la boca puede ser grande, pequeña. Se considera a la cara como la fuente primaria de información acerca de otras personas y probablemente, formulamos juicios de personalidad.

- El rostro y el manejo de la interacción: también la cara se utiliza para facilitar en inhibir nuestras respuestas en la interacción diaria. Las partes que componen la cara se usan para 1) abrir y cerrar los canales de comunicación, 2) complementar o calificar respuestas verbales y no verbales, 3) reemplazar el habla. Las conductas pueden servir a diversas funciones al mismo tiempo.
- El rostro y las expresiones de emoción: debido a la importancia del rostro en la exhibición de estados emocionales, los investigadores han sometido muchas veces el rostro a un estudio empírico. El rostro nos puede mostrar: un estímulo complejo, estímulos de afectos, expresiones faciales de emoción (Knapp, 2004, pág. 236).

1.3.2 Proxémica:

En general, se entiende por proxémica el estudio del uso y percepción del espacio social y personal. Bajo este encabezamiento encontramos todo un cuerpo de estudio que se conoce como ecología del pequeño grupo, y que se ocupa de cómo la gente usa y responde a las relaciones espaciales en el establecimiento de grupos formales o informales. Estos estudios se refieren a la colocación de los asientos y a la disposición espacial relacionada con el liderazgo. La influencia de los elementos arquitectónicos en viviendas e inclusive en comunidades también son temas de interés para quienes estudian el comportamiento humano proxémico. En un nivel aun más amplio, se ha prestado cierta atención a las relaciones espaciales en las multitudes y en situaciones de gran densidad humana.

1.3.2.1 Factores del entorno y efectos del entorno:

Factores del entorno: comprende aquellos elementos que interfieren en la relación humana pero que no son parte directa de ella. Los factores del entorno incluyen los muebles, el estilo arquitectónico, el decorado de los interiores, las condiciones de luz, olores, colores, temperatura, ruidos, música y otros elementos que tiene lugar la interacción (Knapp, 2004, pág. 26).

Los efectos del entorno: es limitada la cantidad de lugares en los que nos comunicamos con los demás: autobuses, restaurantes, hogares, apartamentos, restaurantes, oficinas, parques, hoteles, campos deportivos, fábricas, etc. Sin embargo a pesar de esta diversidad, es probable que estos entornos, se nos presenta de modo muy peculiar. Una vez hemos notado nuestro medio de una cierta manera, podemos incorporar nuestras percepciones a la elaboración de los mensajes que enviamos. Y una vez enviado el mensaje, las observaciones que la otra persona tiene del entorno se habrán alterado a su vez. Así, recibimos la influencia de nuestro medio, y al mismo tiempo influenciamos en el (Knapp, 2004, pág. 83).

1.3.2.2 Perspectivas de comunicación no verbal en el proceso total de la comunicación:

- Siempre existe el peligro de que el ser humano olvide que la comunicación no verbal no se pueda estudiar aislada del proceso total de comunicación.
- La comunicación verbal y la no verbal deberían tratarse como una unidad total e indivisible.
- El comportamiento no verbal puede repetir, contradecir, sustituir, complementar, acentuar o regular el comportamiento verbal (Knapp, 2004, pág. 26).

1.4 Tensividad:

La tensividad no es más que la relación de la intensidad con la extensidad, de los estados del alma con los estados de las cosas. En la medida que sea vislumbrarla, la razón de ser de un sistema, semiótico o no, reside en el control, en la gramaticalización de una alteridad: entre proceso y sistema, para Hjelmslev; entre sintaxis y semántica, para Greimas. De lo que se trata es de establecer intercambios, algún modo de circulación entre entidades plurales, numerosas; de fijar las reglas gramaticales de una buena comunicación (Zilbertbeng, 2006, pág. 476).

1.5 El deporte como cultura de identidad:

Comenzamos de una conceptualización del deporte como rito secular para luego intentar develar los significados que conllevan las prácticas corporales de los hinchas deportivos.

Por ende, la propuesta central es describir, explicar y comprender lo que hace el hincha, cómo se comporta y los valores que demuestra dentro del espacio ritual que ocupan.

Más arriba se sostenía que el deporte constituye un ritual secular, es decir, una actividad repetitiva, que posee un alto contenido dramático y que genera fuertes sentidos de pertenencia entre sus participantes. En todo esto no se apunta a justificar la conceptualización del deporte como rito secular, sino que interesan los ricos simbolismos que la práctica de estas actividades nos entrega (Jil, 1999, pág. 65).

El ecuavóley es una variación del voleibol con sello ecuatoriano y con la chispa criolla que lo popularizó, en un inicio en los barrios de Quito, pero recorrido por todo el país desde mediados del siglo XX. Las personas que lo practican, se mezclan en un sello de identidad propio de los ecuatorianos, no importa la clase social, vestimenta, edad, etnia, etc. Todos en el ecuavoley se unen, por una misma causa, que es la de ganar, y compartir un momento ameno.

El ecuavoley corresponde a una mentalidad, un modo de pensar y de vivir propio de los ecuatorianos. No se trata sólo de un deporte, sino de un espectáculo en el que disfrutan jugadores y espectadores, puesto que implica un cierto nivel de riesgo. En la tradición ecuatoriana los juegos más importantes incluyen apuestas, es decir, hay un dinero en juego y se lo lleva el ganador.

Los rituales deportivos aparecen como espacios en los que se crean zonas liminales, en las cuales los valores de la vida cotidiana no tienen el mismo sentido. Como bien los destaca Turner, el ritual aparece marcado por la oposición entre estructura y comunidad. Son dos esferas o dimensiones diferentes, una marcada por la jerarquización y las diferencias sociales, y otra caracterizada por la deconstrucción de esas jerarquías. Es como si hubiera un intento por parte de los integrantes del ritual de imponer otro orden frente al dictaminado por la vida cotidiana, una comunidad donde la rigidez de las relaciones sociales parece dejar lugar a la búsqueda de un orden democrático, perfecto entre los participantes del ritual (Jil, 1999, pág. 65).

Los jugadores, la afición, vendedores, etc, convergen en una misma cultura y todo esto corresponde a una lógica ecuatoriana. Los jugadores se unen, en algo que podríamos

llamar de pares o cotejas. Es decir, no se trata simplemente de un equipo contra otro, porque un jugador de gran nivel nunca se enfrenta, sin más, contra uno de menor nivel. Los equipos se equiparan y los jugadores se escogen en función del conocimiento mutuo. Si uno es mejor que otro, le ofrece ventajas para nivelar las fuerzas, y eso corresponde a todos los juegos de reciprocidad de la cultura indígena. Se trata de un principio de compensación, de justicia. En esa medida, es un deporte perfectamente adaptado a nuestra cultura. Por eso, en principio, no se juega con desconocidos, salvo que quieras correr voluntariamente el riesgo de que el otro sea mejor y te gane.

Los vendedores ofertan sus productos; la gente hace compra de ellos; los jugadores demuestran sus habilidades en la cancha, la gente brinda un fuerte aplauso lleno de algarabía y emoción por las jugadas que muestran; el juez pita una falta técnica; la gente está de acuerdo con esta. Al final un solo equipo se alza con la victoria, los apostadores unos felices otros descontentos con su pérdida, todos unidos por una misma cultura de identidad, un querer a un deporte, que está lleno de rasgos autóctonos de un país, de un pueblo ecuatoriano.

La gente sentada espera al comienzo del partido, un vendedor saluda con un amigo, que es también un cliente, conversan, intercambian pensamientos. La cultura de cada uno de estos, es diferente, costeños, serranos, etc. Pero en el momento de la interacción en el ecuavoley, se rompen todas estas barreras, de clase social, etnia, cultura y se identifican por un mismo deporte, se unen en una misma línea de identidad cultural.

El jugador de tés negra juega contra el blanco, un gran partido protagonizan, la gente brinda su apoyo de igual a igual, al final el jugador negro se alza con la victoria, la gente lo aplaude, lo abrazan y su rival con un fuerte apretón de manos y tocando su cabeza le dice, eres grande muchacho, felicitándole, los dos unidos por una misma pasión, una misma cultura de fraternidad.

En muchos lugares de Quito se juega, porque además está asociado con la comida, con tomarse una cerveza, en un compartir de compatriotas todos con un mismo lenguaje de identidad. Se diría que es una religión laica, un juego puro, porque llena de emoción, euforia, y hasta juega, con el sentir de la gente.

La sociedad actual toma conciencia de la importancia de la recreación, reconociéndola como una actividad, vital urgente y significativa para la vida. Donde la gente se recrea con un deporte sano y divertido que es el ecuavoley, que mezcla un sinnúmero de culturas, donde todos se unen con un mismo lazo de hermandad ecuatoriana, haciendo un deporte de unión e interacción social.

La cultura deportiva es adquirir el gusto por el juego como parte de nuestra vida para estar bien físicamente y ser mejores Ciudadanos. El deporte ha sido manejado como una práctica con la que se han delimitado las diferencias de sexo y clase social actualmente. La misma ha sido utilizada como una práctica de reproducción y cambio social a lo largo de su existencia. La naturaleza social del deporte y su cultura, se remite a su ubicación en la vida de las personas como una parte sustancial de su realidad. El deporte se experimenta, se ve, se vive o se siente como algo propio; de ahí que constituya una parte de la vida cotidiana de millones de personas. (Jil, 1999, pág. 105).

1.6 Realidad, memoria y narración:

Es fundamental recordar que la actividad humana de narrar está precedida por la realidad sobre la cual es posible contar algo. Son el mundo y la vida los que proporcionan el marco de referencia de cualquier narración, ya que todo lo que se cuenta, en definitiva, es construido en la medida que existe algo distinto sobre lo cual se habla. Las representaciones, las descripciones o reflexiones, en una palabra las narraciones, reposan sobre el supuesto de que hay otra realidad que puede pensarse y decirse, aun tratándose de puras entidades de ficción. La diferencia entre realidad y narración establece también la naturaleza de esta última, concebida como construcción retórica, como forma discursiva destinada a proyectar, referir, iluminar, criticar, persuadir, fortalecer narrativamente la presencia humana en el mundo (Zaccheto, pág. 280).

1.7 El narrador:

Todo relato, tienen ante todo, un autor real, que es el sujeto o persona que escribe la obra. Pero hay también un autor implícito o inferido, que indica la imagen que el escritor quiere dar de sí mismo y es inmanente al relato o se seduce del mismo. Es el lector el que infiere esa imagen del autor, a través de los indicios autoriales que emite la obra, o

que sencillamente el mismo lector proyecta o transfiere sobre ella, a través de la propia cultura o formación (Victorino, pág. 297).

1.8 El narratario:

Prince llama narratario al o a los personajes a los cuales se dirige el narrador, “es aquel a cual se narra, en cuanto inscrito en el texto”. El narratario es lo que está frente al autor. Siempre un narrador tiene a alguien al cual cuenta su historia, o sea, un narratario que dentro del texto mismo recibe lo que habla o expresa el narrador. Puede tratarse de un narratario explícito o implícito o inferido. El receptor implícito consiste en la imagen del lector al cual se dirige el autor implícito, es el narratario real que se infiere la obra (Zaccheto, pág. 298).

1.9 El modelo del actante:

1.9.1 El actante

El actante, «pieza maestra del teatro semiótico, concepto central y discutido, conoció en su historia una serie de redefiniciones. Más exactamente, su definición ha sido precisada en varias ocasiones. Vamos a intentar aprehenderla a través de esta diacronía conceptual. Señalemos, para comenzar, que la introducción del actante ilustra el doble movimiento, deductivo e inductivo, del análisis semiótico: el deductivo se genera a partir de la sintaxis elemental. Surgido de la sintaxis estructural de la frase propuesta por L. Tesnière, su utilización se extendió al discurso y su estatus se vio modificado por ello mismo. La tipología generada por el inductivo se basa en el análisis de corpus empíricos de relatos, y en particular, en su origen, de cuentos populares. Los diferentes tipos de actantes son, entonces, productos de la praxis cultural de los discursos narrativos (Bertrand, sp.).

1.10 La perspectiva del modelo actancial

Por reducción de las dramatis personaje del modelo de Propp, Greimas reconoce inicialmente tres pares de categorías actanciales. Conforme al concepto estructural de categoría, cada término sólo se define por su relación de oposición a otro término del mismo nivel. Este conjunto está incluido en el modelo actancial bien conocido, presentado en Semántica Estructural.

1. Sujeto - Objeto
2. Destinador – Destinatario
3. Ayudante– Oponente

Un actante destinador, actante soberano (rey, providencia, Estado, etc.), fuente y garante de los valores, los transmite por la mediación de un actante objeto a un actante Destinatario: es la categoría de la comunicación. El Sujeto (que puede confundirse con el Destinatario) tiene la misión de adquirir este Objeto, de «conjuntarse» con él: es la categoría de la búsqueda. Para hacerlo, se ve contrariado por el Oponente y sostenido por el actante Ayudante: es la categoría polémico-contractual.

Este modelo, surgido de la lectura proppiana del relato, sigue sin embargo estando muy cerca del universo narrativo de referencia, el cuento popular. De allí toma la perspectiva dominante, que es la del sujeto-héroe: éste, portador de los deseos y los temores del grupo, encarna los valores sociales de referencia. Pero el modelo oculta, al mismo tiempo, el recorrido del «traidor» (el oponente). Este último sólo interviene ocasionalmente, para contrariar, durante las pruebas, el recorrido del héroe y poner en peligro los valores de los que es portador. De este modo, el modelo permanece anclado en el universo axiológico propio de la etnoliteratura, exclusivamente relativo a la perspectiva adoptada: el cuento, a través del recorrido de su héroe, hace sufrir a los valores colectivos el riesgo de la prueba con la sola finalidad de reencontrarlos consolidados al término del relato. Ahora bien, tal como lo han mostrado los teóricos de la literatura (de Lukács y Bajtín a Ricœur y Kundera), la novela moderna se funda cuando, con Rabelais y Cervantes, el relato pone en escena una ruptura de adhesión a esos valores, cuando adopta la perspectiva de otro personaje central distinto del que es a

priori representativo de los valores colectivos de la esfera social, ubicando así a la ironía en el nacimiento de la escritura novelesca de la modernidad: Panurge, por ejemplo, en *Le Tiers Livre* (Bertrand, 2000, sp).

CAPÍTULO 2

BREVE HISTORIA DEL ECUAVOLEY

2.1 El ecuavoley y el voleibol:

El deporte del ecuavoley es una derivación del deporte olímpico del Voleibol, que ha sido un deporte creado en los EE.UU. El ecuavoley adquiere este nombre, por el país de origen que es el Ecuador (ecua) y por la derivación del voleibol (voley) que en conjunto forman el deporte ecuatoriano llamado “ecuavoley”.

Voleibol: es un deporte donde dos equipos se enfrentan sobre un terreno de juego liso separados por una red central, tratando de pasar el balón por encima de la red hacia el suelo del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado, retenido o acompañado. Cada equipo dispone de un número limitado de toques para devolver el balón hacia el campo contrario. Habitualmente, el balón se golpea con manos y brazos, pero también con cualquier otra parte del cuerpo. Una de las características más peculiares del voleibol es que los jugadores tienen que ir rotando sus posiciones a medida que van consiguiendo puntos (Diccionario Océano 1, 2008, pág. 188).

El voleibol es un deporte universal, practicado en el Ecuador, como deporte de juegos nacionales, y con la participación del mismo en competencias internacionales.

Esta derivación deportiva ecuatoriana llamada ecuavoley, se juega con tres jugadores por equipo y la altura de la red, es de 2.75 m. Cada equipo tiene un “colocador”, quien se desplaza, en la mitad del campo de juego; el “servidor”, se sitúa al costado derecho junto a la red; y al “volador” o jugador de atrás, le corresponde la parte posterior derecha. Sin embargo, los jugadores pueden desplazarse por cualquier sitio de la cancha para salvar la pelota, se pueden realizar cambios de puesto e incluso cualquiera de ellos puede pasar la pelota al campo rival, sin cumplir los tres toques, en su pretensión de hacerla caer en el piso.

En el voleibol criollo, el remate es realizado por el colocador, quien se eleva mediante un salto con uno o dos pies, pero de ninguna manera se iguala a lo descrito en la modalidad internacional; el brazo apenas rebasa la red. Las dos modalidades de juego constituyen un ejercicio para mantener el estado físico, o por competencia. Es importante anotar, que la modalidad criolla, tiene un elemento adicional que la distingue: las apuestas.

En el voleibol, se juega y se compete por una medalla o una representación para algún país, y en su modalidad internacional, se deben cumplir con todas las formalidades reglamentarias. En la modalidad criolla, muchas situaciones se improvisan, por ejemplo, tratándose de jugadores de aventajada estatura, se puede elevar la altura de la red de 5 a 10 centímetros y la pelota es de material sintético; además, es común observar en el desarrollo de juegos no oficiales, el dar ventajas, para equilibrar las acciones; esto es: el “colocador” juega con una sola mano, ya sea la derecha o la izquierda, puede jugar solo con dos manos; a veces puede dar maracas, esto significa que puede tocar la pelota con cualquiera de las manos y en esas condiciones pasarla a campo contrario. En ocasiones cuando los jugadores son muy hábiles, los tres jugadores tocan la pelota solo con la mano izquierda; todo esto es valorado por los espectadores, quienes intervienen activamente en las apuestas; entonces es normal, verlos gritar, aplaudir, desesperarse y hasta reclamar con airados epítetos al juez, cuando estiman que ha sancionado una jugada, que afecta a sus intereses.

La estructura del juego es la misma que la de voleibol:

- Cada equipo en pista está formado por tres jugadores: colocador, volador (jugador zaguero) y servidor (jugador delantero).
- La red es más alta y estrecha. Se coloca a una altura de 2,75 m y tiene un ancho de unos 60 cm.
- El campo mantiene las mismas dimensiones de 18 m de largo por 9 m de ancho.
- Se juega con un balón de fútbol número 5.
- Se juegan los partidos a dos sets de 15 puntos y opción de un tercero de desempate, siempre que esté confirmado por ambos equipos en el reglamento

2.2 El ecuavoley en Ecuador (Orígenes)

La Federación Nacional de Ligas Barriales y Parroquiales del Ecuador (FEDENALIGAS) nos habla sobre el ecuavoley y su puesta en escena, aunque de forma amateur siempre practicada como deporte de barrio, comenzó a mediados del siglo XX en la ciudad de Quito. De hecho fue en esta ciudad, junto con Cuenca, donde se desarrolló y creó definitivamente esta nueva modalidad deportiva del vóleibol. Luego, la práctica del deporte se iría expandiendo por el territorio ecuatoriano, gracias a las distintas migraciones, llegando a ser conocido en la totalidad de Ecuador. Al inicio, el ecuavoley era considerado como el deporte de los pobres y los taxistas, aunque, poco a poco, esto ha ido cambiando. (FEDENALIGAS, 2012, sp).

Alexandre Mesa Romero guía de deportes en el Ecuador da una breve historia del ecuavoley y nos habla que en el período de 1944 y hasta 1957 se jugó en Quito algunas ligas barriales formadas por varios equipos de distintos barrios y parroquias de la capital del Ecuador. En 1957, tras trece años de la práctica del ecuavoley en Quito sin ningún tipo de orden, se decide fundar la Federación de Ligas Deportivas Barriales y Parroquiales del Cantón Quito, a fin de intentar crear una estructura y un orden para la práctica del deporte. Al año siguiente, en 1958, se inaugura el Campeonato de Campeones de ecuavoley, para intentar dar más cabida a una modalidad que todavía estaba en proceso de crecimiento y maduración (<http://deportes.about.com/>).

Dos años más tarde, en Quito, se empezó a organizar campeonatos de distintos deportes como el fútbol o el básquetbol. Aprovechando la ocasión, también se organizó uno de ecuavoley para intentar, impulsar la práctica de un deporte con sello nacional. Estos campeonatos se organizaron y desarrollaron con gran acogida durante diez años, de 1960 a 1970. Ya en 1971 se creó la FEDENALIGAS resultante de la unión de la Federación de Ligas Barriales del Cantón Quito y la Federación de ligas de Novatos del Guayas. La FEDENALIGAS era la Federación Nacional de Ligas Deportivas Barriales de novatos del Ecuador. En ese mismo año, también se funda la Asociación de Clubes y Ligas barriales de Imbabura. Además, se inauguran los primeros campeonatos de ecuavoley en

Ibarra, Provincia de Imbabura donde compiten 26 equipos. Este dato se obtuvo de los archivos de ecuavoley, de la Concentración deportiva de Pichincha.

Tanto movimiento ya hacía pensar que el ecuavoley estaba, definitivamente, madurando. Se hacía conocido y se practicaba cada vez en más lugares de Ecuador, donde se comenzaban a organizar equipos y competiciones nuevas para el deporte ecuatoriano. En los ochenta, los equipos barriales son cada vez más y el número de jugadores y aficionados al deporte nacional de Ecuador, aumenta con rapidez. Tanto es así que, en 1989 se reforma la Ley de Educación Física Deportes y Recreación para incorporar al delegado de FEDENALIGAS al Consejo Nacional de Deportes del Ecuador. En 1990, ya existían más de doscientas ligas barriales en el Ecuador, cien de las cuales estaban ubicadas en la capital, Quito. Entre todas las ligas, se registró la participación de unos ocho mil equipos, lo cual empezaba a demandar más organización y unión para el deporte. Por eso, en 1991 se realizaron los I Juegos del Deporte Barrial Ecuatoriano, donde 1200 deportistas participaron en diferentes competiciones como el fútbol, el básquetbol o, en el ecuavoley, entre otros. Estos Juegos del Deporte Barrial Ecuatoriano se organizarían, desde su creación, cada cinco años. En 1999, mediante la VII Convención del deporte barrial ecuatoriano, se procedió a la actualización de los principios del deporte del país. El deporte ya era muy popular a finales del siglo XX, pero en la década de los noventa se acabó por ganar un puesto en las preferencias deportivas de los ecuatorianos. De hecho, es el único deporte que consigue hacer sombra al fútbol en número de aficionados y de fama en el país latino. En el siglo XXI el deporte es practicado cada vez por más personas, incluso no ecuatorianos, gracias a la migración de personas del país a lugares como Estados Unidos o España, donde se ha empezado a jugar al ecuavoley, aunque todavía de manera minoritaria y en círculos muy cerrados. Este dato se obtuvo de los archivos de ecuavoley, de la Concentración deportiva de Pichincha.

Por otro lado, una parte de la historia del ecuavoley, nos habla, sobre un origen ligado a los cuarteles, en donde muchas veces, la cosas dejan de ser como ocurrieron y pasan a ser como las recordamos o como las imaginamos. Ese parece ser el caso del ecuavoley, cuya génesis resulta esquiva, incluso para quienes han investigado los juegos en la

cultura popular. No hay dato preciso, pero la mayoría de los relatos coinciden en que debió nacer en un cuartel militar, policial o de bomberos. La hipótesis más generalizada asocia su nacimiento con la necesidad de matar esas largas horas de aburrimiento que acechan a todo grupo masculino, uniformado y disciplinado, cuyos miembros tienen que canalizar físicamente su energía para no volverse locos en sus habitaciones (Ministerio del deporte: ecuavoley, 2011, pág. 18).

En toda fuerza del orden, siempre el deporte es una parte de la vida sana del policía, militar u otra, quienes tienen un momento de ocio sano, divertido, en el cual el deporte practicado actualmente, por mucha acogida de los mismos, es el ecuavoley, un deporte que conlleva un buen desempeño en cancha, donde todos demuestran sus habilidades y condiciones en cancha.

Desde la altura de sus 86 años y su amplia bibliografía sobre historia y cultura popular, el antropólogo Alfredo Costales mira con admiración el desarrollo de este deporte. El ecuavoley según este investigador chimboracense, pertenece a una extensa familia de juegos populares, como los trompos, los cabes, la pelota nacional, la perinola, los cocos, la bomba, el boliche y otros. El rasgo que los une, dice Costales, es que nacen de la imaginación popular y cumple la función de una ventana abierta para la gente de alma desocupada. A diferencia de muchos juegos populares de raigambre indígena, el ecuavoley proviene más del ámbito mestizo, urbano y de bien entregado al siglo XX, Costales también se inclina por la tesis de que surgió como un remedio contra el aburrimiento en los cuarteles (Ministerio del deporte: ecuavoley, 2011, pág. 19).

¿Por qué este deporte logró anidar más que otros en el gusto de la gente? Alfredo Costales lo atribuye a su sencillez, no solo en el sentido del juego, sino en que todos sus implementos se encuentran al alcance de la mano. En todo lugar del mundo hay una infinidad de deportes tradicionales, una cuerda, una pelota, aunque sea de trapo. Lo único que se necesita son las ganas y tres personas por lado, aunque en casos extremos también puede jugarse uno contra uno. Es un deporte a escala humana, porque no necesita de una gran infraestructura como ocurre en otros deportes.

Otro aspecto a su favor dice Costales, ha sido su sentido incluyente, superior a otros deportes ecuatorianos. La pelota nacional, por ejemplo, dejaba fuera a los niños y adolescentes que no tenían la fuerza de brazo suficiente para manejar una tabla tan pesa, un alto precio de venta y requería invertir ciertos ahorros. En cambio, el ecuavoley no exigía ni gran fuerza ni dinero. Por eso todos volvieron sus ojos a este juego, que por mucho tiempo se jugó con pelota de bleris antes de adoptar la actual número cinco, expropiada al fútbol por su peso, tamaño y dureza ideales (Ministerio del deporte: ecuavoley, 2011, pág. 20).

2.2.1 Cronología de campeonatos:

- En 1930: en algún lugar de Loja (no se tiene el dato preciso del lugar, solo consta una foto de la práctica del ecuavoley) se observan que varias personas vestidas de blanco, algunas con pantalones cortos, jugando con una pelota y una red. Entre los espectadores se distinguen hombres de traje y sombrero, algunas damas de faldas largas y no pocos uniformados que podrías ser militares o policías.
- En 1930: se juega un partido en el Parque del ejército de Cuenca y como espectadores un grupo de militares con sable al costado.
- En 1935: en una escuela de Loja, niños y niñas juegan junto a una red y una pelota. También un grupo de militares juegan con una red y una pelota.
- En 1943: hay primeros registros de que el ecuavoley se jugó a nivel de ligas barriales en varias ciudades del Ecuador.
- En 1944-1956: en Quito, las parroquias “La Magdalena”, “Santa Prisca, los barrios de “La Tola”, “Chimbacalle” y “San Juan”, conforman sus propias ligas deportivas barriales de ecuavoley.
- En 1949: se celebra en Quito las primeras olimpiadas Militares, realizadas en el batallón Vencedores.
- En 1949: el primer campeonato de ecuavoley del colegio Mejía y aparece un militar presidiendo un equipo.

- En 1957: se fundó la federación de ligas deportivas barriales y parroquiales del Cantón Quito, acogiendo la iniciativa de dirigente barrial Carlos María Castañeda.
- En 1957: se jugó el primer campeonato Nacional organizado por la Federación deportiva del Cotopaxi. Pichincha resultó el campeón.
- En 1958: se jugó por primera vez, el Campeonato barrial de campeones de ecuavoley.
- En 1959: Pichincha organizó el segundo Campeonato Nacional de ecuavoley. Triunfo el local en la final contra Guayas en dos quince.
- En 1960: se organizaron en Quito los primeros Juegos deportivos interbarriales, con las disciplinas de fútbol, baloncesto, ecuavoley, natación y billar.
- En 1971: la Federación de ligas barriales del cantón Quito y la Federación de ligas de novatos del Guayas, fundaron la Federación Nacional de ligas deportivas barriales de novatos del Ecuador (FEDENALIGAS).
- En 1971: se fundó la Asociación de clubes y ligas barriales de Imbabura. Se jugaron los primeros campeonatos de fútbol y ecuavoley en Ibarra, provincia de Imbabura, con la participación de 26 equipos.
- En 1972: se fundaron las Federaciones de ligas barriales de Tungurahua y Carchi, todas con una fuerte presencia de deportistas de ecuavoley.
- En 1980-1990: el número de ligas barriales aumentó rápidamente. Se constituyeron, más federaciones de ligas barriales, organismos que representan al deporte barrial en cada una de las provincias del Ecuador.
- En 1989: se formó la Ley de Educación Física, deportes y recreación, que obligó a que un delegado de FEDENALIGAS, tenga voto en el Consejo Nacional de Deportes del Ecuador.
- En 1990: existieron en este año más de 100 ligas barriales en Quito y 200 en el Ecuador. El número de equipos integrados a las ligas barriales superó los 8.000. Se calculó que una cuarta parte de estos equipos son de ecuavoley.
- En 1991: se realizaron los primeros juegos del deporte barrial ecuatoriano, con 1.200 deportistas, participantes en competencias de fútbol, baloncesto, ecuavoley, ciclismo, natación y tenis de mesa.

- En 1996: se organizan por primera vez los Campeonatos de Ecuavoley de la Asociación de Periodistas de Pichincha (APDP).
- Copa Concentración Deportiva de Pichincha. La APDP, que en 2010, llegaría a su edición número trece. Desde el 2010, Cada año por la conmemoración de fiesta de Quito, en el "Coliseo Julio Cesar Hidalgo" se realizó el Campeonato de Ecuavoley, con la participación de equipos de todas las ciudades del país. Con grandes premios para sus participantes.

2.3 Reglamento y estrategias del Ecuavoley

2.3.1 Reglamento por cancha:

Cada cancha ubicada en el Distrito Metropolitano de Quito, donde se practique el Ecuavoley, posee un reglamento para un buen funcionamiento y control del mismo.

Todo juego está reglamentado o posee condiciones; está sometido a convenciones que suspenden las normas que organizan la vida diaria, e instaura una nueva legislación, que es la única definitiva. Donde jugar equivale a fundar un orden, improvisarlo o crearlo de la nada y someterse voluntaria y gozosamente a él. Toda regla es absoluta, no se enuncia para cuestionarla o demostrar su inutilidad. En el deporte, las reglas son fijas y están dadas de antemano, en algunas actividades lúdicas o de entretenimiento las reglas son informales o improvisadas por quien o quienes juegan y dan origen a una continua invención. La lucha sin reglas, sin el acuerdo mínimo que permite determinar un ganador y un perdedor, disminuye notablemente el placer del juego (Medina, 2001, pág. 19).

La ubicación de las canchas y reglamento:

1. Cancha de los Milagros: sector Escuela Sucre.

Reglamento del Ecuavoley:

- Los partidos se jugarán de 12 o 15 puntos.
- Partido empezado; partido terminado.
- Las decisiones del juez serán respetadas.
- Serán sancionados con 1 punto a favor del rival: vocabulario soez-patear el balón-insulto del rival.
- Cómo empieza el partido termina.
- El Ilego (tiempo de descanso) será de 2 minutos por cada equipo.
- Prohibido jugar en estado etílico.
- Se aplicará la modalidad de tarjetas amarillas o rojas, y se terminará el partido 2 contra 3.
- Jugadores que no cumplan las reglas mencionadas serán suspendidos por la comisión.

Nota: prohibido ingerir licor.

En este reglamento, los partidos se juegan a 12 o 15 puntos como máximo, no se permite nunca alargar el marcador; el equipo que empieza un partido lo debe terminar en cualquier tipo de situación; el partido se jugará en su totalidad con los jugadores en sus puestos de iniciación (como se empieza se termina). El juez encargado del partido pitará según lo que él vea y se respetará su decisión, si se insulta al juez o a un jugador, será sancionado con tarjeta amarilla o roja, dependiendo de la situación. No se puede jugar en estado etílico ni hacer uso del alcohol en toda la cancha. Esto de hacerse se sancionará con la comisión de disciplina de la cancha y cada equipo en cancha posee 2 minutos de descanso por *set* (Ilego o minuto)

2. Cancha de Chimbacalle: Av. Napo y Av. Cajas

Reglamento del ecuavoley:

- Puede pagarse ½ (media) mesa antes de iniciar el segundo *set*.
- Los jugadores deben utilizar ropa deportiva.
- Encuentros a realizarse deberán ser registrados por el coordinador.
- Cada equipo tiene 3 minutos en cada set y 5 minutos entre set.
- Sanciones:

Serán sancionados con 1 punto

- a) Los que pateen el balón.
- b) Comportamiento indisciplinado.
- c) Vocabulario soez, actos obscenos, ofensas al público.
- d) Tarjeta amarilla, multa 1 dólar.
- e) Tarjeta roja, 15 días suspendidos y 5 dólares.

Nota: el deportista se acercará al juez muy disciplinado.

Cuando se empieza un partido, este se lo debe terminar y si no se lo hace se procede con la sanción respectiva. Los jueces en cancha sancionarán según a lo que observen en el mismo, las tarjetas roja y amarilla las usarán cuando los jugadores procedan con actos y palabras ofensivas; sancionarán si se patea el balón con un punto en contra, cada equipo posee 3 minutos de descanso por *set* y 5 minutos después de cada *set*.

3. Cancha de la Japón: av. Japón y Amazonas, tras del CC.I.

Reglamento del ecuavoley:

- Una vez que se ha comprometido y sorteado un partido de vóley, deberán inscribirse en vocalía y cancelar el valor respectivo.
- Cuando se ha efectuado el sorteo para un partido y el mismo no se juega, serán suspendidos 8 días o multados con 10 dólares el o los integrantes del problema; no hay devolución de inscripción.
- Prohibido bajarse puntos en el caso de estar con el marcador igualado y el partido se jugará como esta en el reglamento.
- Los jugadores están obligados a respetar las decisiones del juez y árbitros de línea, no hay reclamos, si un jugador reclama el juez encargado sancionará con tarjeta amarilla, y si es excesivo sancionará con tarjeta roja expulsando al jugador agresor y el partido se deberá jugar con los jugadores que estén en cancha.
- Prohibido hablar malas palabras o palabras soez con los compañeros o rivales, el juez sancionará con tarjeta amarilla o roja, de acuerdo a la agresión.
- Jugador, socio o hincha que falte al respeto a algún directivo o miembro de la comisión, será sancionado, con tarjeta roja y sancionado por la comisión de disciplina.
- Socio que agrede verbal o físicamente a un juez, directivo, miembro de las comisiones o entre sí, automáticamente, tendrá tarjeta roja y será sancionado por la comisión de disciplina según el caso de ser reincidente, se le aplicará según los estatutos del club un año calendario o expulsado del club. El jugador que sea sancionado con tarjeta amarilla no podrá volver a jugar, mientras la multa no sea cancelada.
- El jugador que haya sido sancionado con tarjeta roja, deberá cancelar la multa respectiva y volver a jugar una vez que la comisión de disciplina emita su informe y además cumpla con la sanción que le sea impuesta.
- Está prohibido jugar sin camiseta o con los implementos deportivos inadecuados.
- Queda prohibido que un jugador pateo el balón, el juez sancionará con un punto para

el equipo contrario; en caso de ser agresivo o produjera daño a un jugador o hincha, será sancionado por la comisión de disciplina y no podrá seguir jugando el partido.

- Queda terminantemente prohibido abrirse o pagar media mesa en todos los partidos, a excepción por fuerza mayor y decidirá la comisión o un directivo.

Un reglamento muy minucioso, ya que esta cancha posee socios, los cuales tienen beneficios de la misma y, por tal razón, cada uno de los mismos deben velar por el buen comportamiento y funcionamiento de la cancha. Cada socio deberá acatar las decisiones del juez en el momento del partido, sin proceder con insultos, amenazas u otras actitudes malas, por ende el juez sancionará con tarjeta amarilla o roja dependiendo del comportamiento de los mismos. El partido se empieza y se lo debe terminar no importa la situación. En cualquier partido sin importar la clase de jugadores que disputen el mismo no tienen subidas ni bajadas del marcador; si se lo hace se sancionará con la comisión de disciplina, en cada set hay 3 minutos de descanso.

Cada cancha donde se practique el ecuavoley y posea un reglamento, brindará un mejor desempeño y práctica del mismo, donde al público espectador podrá observar un deporte sano y divertido, donde convergen e interactúan todo tipo de clase social, etnia, cultura, donde todos son compañeros del ecuavoley.

2.3.2 Forma de juego por reglamento de cancha:

- Los equipos que se preparan para jugar un partido en cualquiera de estas tres canchas, deben acoger el reglamento de cada una de estas, para poder hacer buen uso de la misma y brindar un verdadero sentido del deporte.
- En cada campo de juego, los jugadores, deberán someterse a las sanciones y prohibiciones de las mismas, dadas por el tribunal de penas o la comisión disciplinaria que posea cada una de estas.
- En cada terreno de juego, se cobra un valor por equipo, para el uso de la misma; se respetan los turnos de juego, para el uso de la misma.

- En la cancha de los Milagros, dependiendo el tipo y clase de partido, se da preferencia para que este se juegue, si el partido posee un alto nivel de jugadores y de apuestas, entonces tiene privilegio al momento de jugarse.
- En estas tres canchas, cada partido se juega de doce puntos por *set*, si se juegan tres sets, en el tercer *set*, cualquiera de los dos equipos que logre los primeros seis puntos, cambiará el lado de la cancha con su rival.
- Se sortea el lado de la cancha y el equipo que iniciará con la batida de saque.
- En la cancha de los Milagros, por ser una de las canchas más visitadas de Quito, los directivos de la misma realizaron adecuaciones en esta, y aumentaron el graderío principal con cuatro niveles adicionales a las ya existentes, para poder dar cabida a más personas que disfrutan del buen deporte del ecuavoley.

2.4 Estrategias de juego:

Un concepto aceptable es que ecuavoley significaría batida, bate, impulso, saque o voleo ecuatoriano de una bola usando las manos, el puño o el antebrazo desnudos por uno de los jugadores, desde una de las esquinas de la cancha por sobre la red sin tocarla, hacia el lado contrario, tratando de que aquella caiga al piso sobre la superficie válida sin ser tocada o sobre la superficie libre de la cancha siendo tocada por el rival. Este puede devolver la bola con máximo tres toques y así sucesivamente hasta que esta caiga (Lagardera, 2009, pág. 55).

Como en todos los deportes, aquí también hay clases de jugadores, que como en el fútbol los delanteros poseen su propia estrategia para realizar un gol. Aquí en el ecuavoley el estilo de los llamados bajadores de bola, consiste en golpear la pelota de un manotazo o puñetazo para que esta, por la fuerza del impacto permita su caída. Este es un juego bastante fuerte y un golpe de la bola en algunas ocasiones casi parece un tiro libre en el fútbol. En nuestro medio no es muy popular este estilo, pero tiene sus seguidores y se parece al voleibol en la forma de remate.

Si se juega técnicamente, el partido se convierte en un atractivo para el aficionado, pues consiste en colocar o meter la bola en el campo contrario con un sutil toque de la misma.

Esto se consigue casi acariciando la bola y con un juego de manos para cambiar, así trayectoria, engañar al contrario y lograr su caída.

Este toque sutil debe ser rápido, casi imperceptible, caso contrario el juez podría detener el juego por retención de la pelota, significando esto que el equipo contrario tendría el derecho de reiniciar el juego con la batida; esto es, se anota un cambio. Las estrategias o jugadas que se aplican actualmente para tratar de despistar al rival se dan mediante un movimiento de jugadores que parecería una rotación de los mismos pero conservando su posición original y se puede ejecutar tantas veces como se crea conveniente.

Si esto lo aplica un equipo, también lo hace el otro, entonces aquí cuentan las habilidades físicas e intelectuales del colocador para tratar de meter la bola y anotarse un punto, o un cambio, cuando la bola partiendo de un lado regresa al mismo sitio y cae en él.

Existen dos jugadas básicas, pero hay variantes de estas y pueden ser muchas.

- Jugada: Puesto.- Significa que el colocador cubre prácticamente la mitad de la cancha y la otra mitad es cubierta por el servidor y el volador.
- Jugada: Adentro.- Significa que el colocador se desplaza a cubrir la parte próxima a la red de lado a lado, mientras que el servidor se abre hacia atrás para cubrir la parte próxima al volador y éste trata de cubrir la parte trasera que dejó desprotegida el colocador.

Si el colocador es zurdo (izquierdo) la rotación será al contrario de las manecillas del reloj.

Las rayas interiores en la cancha no existen.

Desde luego, se pueden efectuar jugadas combinadas para ser más convincentes en la estrategia y mantener la pelota siempre del mismo lado para anotarse puntos en seguidilla y ganar el partido de manera contundente.

También pueden moverse solo uno o dos de los jugadores para cubrir una superficie menor, pero que podría asegurarles salvar la bola.

Este movimiento o rotación se lo ejecuta en el momento que el colocador contrario salta para pasar la bola, pero ocurre que algunos han aprendido a mirar u observar la posición contraria o su rotación estando en el aire y de esa forma, igualmente, meter la bola. Otros miran antes de saltar y otros no lo hacen. Esta condición de mirador es muy apreciada por los aficionados y se considera un mérito físico e intelectual que pocos pueden ejecutar.

Se juegan 10, 12 o 15 puntos y para adjudicarse el partido son necesarios 2 puntos de diferencia entre contrincantes y se pueden jugar 2 o 3 *sets* dependiendo del resultado preliminar (Ministerio del deporte: ecuavoley, 2011, pág. 18).

2.5 Nueva modalidad: “Pie-Cabeza”:

El fútbol es el deporte de mayor acogida por el pueblo ecuatoriano, con miles de personas que agitan las banderas de sus equipos, gritando sus barras, llenándose de algarabía y emoción. Pero en el Ecuador uno de los deportes que ha surgido y de raíces propias de su gente es el ecuavoley, el que convoca a mucha gente a su práctica y el apoyo de su afición. Este deporte 100% ecuatoriano se lo practica en todas las partes del país, en la actualidad hay miles de personas aficionadas y practicantes del mismo.

El ecuavoley se juega con las extremidades superiores que son los brazos, pero se a partir del fenómeno de mayor acogida en el país que es el fútbol, se crea el “pie-cabeza” en el ecuavoley, que consiste en jugar el partido utilizando la cabeza y las extremidades inferiores, de manera que la pelota con cualquiera de estas debe pasar al campo contrario realizando uno o tres golpes, y si algún jugador utilizara sus brazos se colocaría punto o cambio para el equipo contrario.

Muchos deportistas del ecuavoley han practicado esta nueva modalidad del pie cabeza, realizando grandes actuaciones, demostrando sus grandes habilidades, que no son solo buenos con la manos, sino también con sus pies y cabeza; su gran desempeño dentro del

campo de juego, su facilidad con el balón, haciendo que la hinchada aplauda sus destrezas, les brinde todo el apoyo, de manera que obtenga el triunfo y el contento de la gente.

Todas estas expresiones previas a la realización de un partido, se las pueden mezclar dependiendo de las habilidades de sus jugadores o acompañantes, para la ejecución igualitaria del mismo.

2.6 Jugadores y afición (Forma de juego)

Un partido se inicia con el saque o batida a cargo del equipo que haya ganado el sorteo previo. El saque se ejecuta desde atrás de la línea final y consiste en golpear la pelota con el puño o con la mano extendida y enviarla al campo rival. Esta ligera ventaja inicial es importante porque pone al abridor muy cerca de marcar el primer punto a su favor.

Un punto se obtiene cuando: a) el contrincante no logra parar el saque; b) cuando no logra retornar la pelota por sobre la red; c) cuando la envía fuera de la cancha; d) cuando realiza una jugada no permitida por el reglamento, como hacer más de tres toques, pisar la línea divisoria del campo, entre otras. En cualquier caso, para anotar un punto el equipo tiene que estar en posesión del saque. De lo contrario, sólo obtiene un cambio (Abad, Ecuavoley, Los relatos, voces y testimonios).

El partido consiste básicamente en un intercambio de la pelota con diversos niveles de habilidad y fuerza. El objetivo es colocarla en el campo contrario o, por lo menos, obligar a fallar al rival. Pero este tiene la misma intención. Entonces el juego se convierte en una competencia de astucias, engaños, *amagues*, incluso intercambios verbales para disminuir al adversario. No hay violencia en ello, sólo impulso agresivo, que no es lo mismo.

Por lo general, el volador recibe el saque y pasa la pelota al servidor para que éste la levante hacia la red de manera que el colocador pueda, con un toque, colocarla en

terreno adversario. Cuando el colocador la pasa con predominio de la técnica, se conoce como “coloque fino”. Cuando lo hace con predominio de la fuerza y en sentido vertical, se conoce como “gancho”. No es lo usual pero, cuando se enfrentan un ganchador contra un colocador fino, también conocido como “ponedor”, el espectáculo es excepcional porque escenifica la lucha entre la fuerza y la inteligencia (Abad, Ecuavoley, Los relatos, voces y testimonios).

Este es un juego colectivo, con preeminencia del grupo antes que del individuo. Lo colectivo no sólo implica los tres jugadores, sino una buena parte de los espectadores. Es decir, en los partidos se miden un todo contra otro todo. Los que apostaron por éste contra los que apostaron por el otro. Eso es parte de nuestra cultura gregaria, porque en cualquier lugar donde comienza un partido con cierta calidad, inmediatamente la gente lo rodea para mirar, para disfrutar y para apostar (Abad, Ecuavoley, Los relatos, voces y testimonios).

2.7 Sobrenombres-apodos:

Apodo: nombre que suele darse a una persona, tomado de sus defectos corporales o de alguna otra circunstancia, o bien, un nombre similar en origen y/o pronunciación al del nombre original.

Los apodos no son exactamente lo mismo que los hipocorísticos: éstos son las formas familiares y/o afectuosas de los nombres propios de las personas, por ejemplo, Pancho es un hipocorístico de Francisco (Diccionario Océano 1, 2008, pág. 18).

Los apodos son como las máscaras de los jugadores, sirven para ocultar pero también para revelar. Hay apodos de los más comunes como: “Babas, pepito, misil, fusil, muerto, concha, chino. Chuky, bety, pescado, bebe, comando, mono jil, llavero, zurdo, perro, san roque, tripa, piolín, toro, mojigato” y otros jugadores que son llamados por su nombre común.

Estos apodos definen el físico, el rostro o habilidades del jugador como es el caso de "Fusil" y misil, que son jugadores de gancho, los cuales golpean la pelota con mucha fuerza y destreza, o como muerto o calavera que son dos jugadores de contextura física muy deplorable y de color de piel pálida. De aquí el porqué de cada uno de sus sobrenombres.

La gente o el público corean el nombre del jugador favorito, alentando por la victoria, o desaprobando las jugadas realizadas por este.

2.8 Apuestas:

Apuesta: Una apuesta es una forma de juego basado en el azar, del que se espera obtener algún tipo de beneficio. El procedimiento de apuesta consiste en un depósito de dinero o algún objeto de valor en función de un evento contingente, con el objetivo de obtener dinero o bienes adicionales. Normalmente, el resultado arrojado por ese depósito se hace válido en un breve período (Diccionario Océano 1 2008, pág. 13).

Cuando se realiza un partido de ecuavoley, siempre se realiza una apuesta. Esta es entre los dos equipos a enfrentarse y se da una cifra de dinero, esta será entregada al juez, antes de jugar el cotejo.

Cada equipo tiene un capitán, el cual se encargará de reunir la cifra ya costeadada, lo normal es que esta cantidad de dinero sea dividida para cada uno de los jugadores del equipo, a veces hay jugadores que tienen más dinero y ellos cubren una mayor cantidad de la apuesta y por ende deben ganar más si se llevan la victoria.

2.9 Afición público:

Una afición (también llamado hobby) es una actividad cuyo valor reside en el entretenimiento de aquél que lo ejecuta, que algunas veces no busca una finalidad productiva concreta y se realiza en forma habitual (Diccionario Océano 1, 2008, pág. 13).

El público suelta un griterío que libera todo el aire contenido. Unos aplauden, otros rechiflan, algunos se toman la cabeza simulando vergüenza ajena. Los "tres chiflados"

comenta una persona desde las gradas, para recalcar la comicidad de la maniobra que consiste en colocar la pelota en un punto equidistante entre los tres jugadores rivales, de modo que sus movimientos queden neutralizados. Se le aplica por arrogancia, para disminuir psicológicamente al adversario, o por desesperación, para salvar una pelota mal servida, de cualquier manera, es solo una de tantas expresiones lúdicas que ofrece el ecuavoley, el más popular de los deportes en el Ecuador después del fútbol.

El ecuavoley permite una complicidad total entre jugadores y espectadores. Los primeros no cobran por jugar y los segundos no pagan por mirar; los jugadores se exponen voluntariamente a la ovación, pero también a la burla; los espectadores ejercen con placer halago o crítica. Y nadie se enoja por ello. Los primeros corren, saltan, se esfuerzan hasta el agotamiento; los segundos apuestan, comentan y se divierten a sus anchas. Los que juegan no pueden abandonar la cancha en cualquier momento porque sería un irrespeto al contendiente; los que miran, en cambio, se levantan y se van cuando les place. En este deporte, jugadores y espectadores forman una dualidad inquebrantable, porque unos necesitan de otros para que haya juego. Aunque no hay un solo modo de ser ecuatoriano, sino muchos y diversos, el ecuavoley es quizás el deporte que mejor refleja una manera de ser y estar en el mundo, que podría llamarse “ecuatoriano” (Ministerio del deporte: ecuavoley, 2011, pág. 16).

Este es un juego colectivo, con preeminencia del grupo antes que del individuo. Lo colectivo no sólo implica los tres jugadores, sino una buena parte de los espectadores. Es decir, en los partidos se miden un todo contra otro todo. Los que apostaron por este contra los que apostaron por el otro. Eso es parte de nuestra cultura gregaria, porque en cualquier lugar donde comienza un partido con cierta calidad, inmediatamente la gente lo rodea para mirar, para disfrutar y para apostar.

2.10 Arbitraje:

Cuando se realiza un partido, los jugadores de cada equipo elijen a una persona que haga el papel de juez central y uno de juez de línea; hay canchas que poseen jueces designados por la directiva de la cancha. La persona que se designa por juez y de línea,

puede ser un jugador de ecuavoley o una persona de experiencia en el mismo; se elije en acuerdo a los 2 equipos, sin que el juez intervenga en la ganancia de alguno.

Los jueces cuando son elegidos por los dos equipos, tiene las cualidades de saber el ecuavoley en práctica y conocimiento (ciencia); debe tener la confianza de los dos equipos a enfrentarse; su imparcialidad en el momento de pitar el cotejo debe ser implacable, y la jugadas buenas o malas bien sancionadas, para así evitar posibles tratos malos, vocabulario soez de los jugadores en cancha y el abucheo de la afición.

El juez de línea deberá sancionara el campo de acción que se le otorgue, sea este a lo largo de la cancha, lado derecho o izquierdo, y sancionara todo tipo de pelotas que caiga dentro o fuera del lado que este arbitrando.

El juez de línea también puede sancionar con tarjeta roja o amarilla, a jugadores del partido y jugadores espectadores.

El juez puede sacar las tarjetas amarillas y roja a más de los jugadores del partido, puede hacer uso de las mismas para sancionar a jugadores que están de espectadores, ya que estos no permiten el buen arbitraje y simplemente influyen en el comportamiento de los dos equipos.

El juez maneja el partido de acuerdo a las reglas de la cancha en que se juegue, y haciendo prevalecer el buen comportamiento, respeto y orden en todo el partido.

El juez sancionará el comportamiento de cada equipo, con tarjeta amarilla o roja, de acuerdo al tipo de falta que realiza sea en contra del juez o de su adversario. Cada tarjeta dependiendo del reglamento que se maneje en el tipo de cancha, será cobrada, en el valor de dinero que posea.

El juez pide a los capitanes de los dos equipos que se reúnan y haciendo uso de una moneda, sortea los dos lados de la cancha y quien comenzará con la batida. El capitán del equipo que ganó el sorteo, escoge una de las dos opciones, con la opción elegida, el capitán del otro equipo, se queda con la opción no elegida. No pueden quedarse con las dos opciones ningún equipo.

El juez deberá sancionar las jugadas o faltas del jugador, de acuerdo al reglamento que se maneje en cada cancha. En algunas ocasiones los jueces son influenciados por su entorno, por el público aficionado que apoya a algún equipo que simpatizan o, por otro, lado las personas que apuestan, presionan al juez a que arbitre de mal forma el juego, a veces cuando el juez no lo hace, los apostadores amenazan o agreden verbalmente al mismo.

El juez debe ser imparcial para cualquiera de los dos equipos a enfrentarse, debe de forma segura y explícita sancionar lo que el observa, no dejarse influenciar por su entorno o ceder a pedidos del mismo, simplemente haciendo su trabajo eficaz y eficiente, para poder observar un juego limpio y evitar sanciones o sanciones.

Dependiendo del tipo de cancha y el día en que se encuentre, las personas lo frecuentan en mayor o menor cantidad, pero siempre el juez del juego estar presionado por su entorno, vendedores, jugadores, público en mayor énfasis con la influencia en el mismo.

El juez percibe un pago económico, dado de acuerdo a la cantidad de apuestas, por los dos equipos, por lo general el juez cobra el 10% de lo jugado, o en otro caso, los jugadores previos a disputar el encuentro, se ponen de acuerdo con el juez a pagarle una cierta cantidad de dinero.

La comisión de penalización sancionará al jugador que haya agredido al juez u otro jugador, sea verbalmente o física, con multa y sin poder jugar un cierto tiempo.

Cuando se realiza un campeonato, se utiliza a árbitros profesionales, los cuales son 4 por cada partido, quienes se encargarán de dictaminar las jugadas buenas o sancionar las mismas.

En el Campeonato nacional existirán cuatro autoridades que son:

- El Juez que es la máxima autoridad dentro del campo de juego;
- El Árbitro, que oficiará como auxiliar del Juez;
- Dos ayudantes de línea, que observarán la caída de la bola, y;
- Un vocal de turno.

Ninguna autoridad deberá ser reemplazada; excepto por fuerza mayor debidamente comprobada.

El ecuavoley un deporte sin límites de edad, con una gran trayectoria histórica, con grandes campeonatos que han reunido a personas de todo el Ecuador. Cada jugador pone en práctica sus estrategias para hacerse con el triunfo, donde las personas gritan sus apodos dando apoyo, los apodos son muestra de la estima por el jugador. Un deporte en el cual cada cancha del país posee sus reglamentos y sanciones, para poder llevarlo de manera sana y con respeto entre jugadores.



Figura 1. Árbitro o juez: es la máxima autoridad de un partido, decide la validez de las jugadas, sanciona las infracciones, contabiliza el marcador, recauda las apuestas. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

CAPÍTULO 3

¿COMÓ ENTENDER EL LENGUAJE DEL ECUAVOLEY?

Los ecuavolistas o jugadores del ecuavoley, son los protagonistas de grandes cotejos en los cuales, realizan muchas jugadas, las que poseen nombres, y que cada jugador en cancha las conoce, las pone en práctica y realiza movimientos con su cuerpo y extremidades superiores con lo cual detalla una jugada o manda a sus compañeros que realicen otra. Todo esto es acompañado de gestos emotivos o de descontento por sus jugadores. Así el público aficionado se deleita con grandes jugadas y premia a los mismos con aplausos o palabras de aliento.

En el sentido elemental, el ecuavoley consiste en colocar una pelota, generalmente de cuero, en el campo contrario, con la suficiente habilidad o fuerza, para que toque el piso sin que pueda evitarlo el rival. Se juega entre dos equipos, cada uno de tres jugadores (colocador, servidor y volador), y solo se admite un máximo de tres toques por lado, en todos los casos, la pelota deberá pasar sobre una red, casi siempre de nylon, templada entre dos postes, sobre la línea divisoria del campo (Ministerio del deporte: ecuavoley, 2011, pág. 16).

3.1 Kinésica:

3.1.1 El jugador del ecuavoley:

El ecuavoley se lo juega con dos equipos en cancha, cada uno de ellos compuesto por tres jugadores, los cuales tienen una función específica, cada equipo puede hacer máximo tres golpes con el balón hasta pasarlo al contrario, las habilidades de los jugadores pesarán al momento de que equipo se lleve la victoria; siempre se respetará las reglas de cancha y del juez.

El jugador del ecuavoley y su herramienta principal la pelota, son los llamados a brindar el espectáculo y detener la respiración de sus espectadores, pues la mirada de los mismos está fija en la pelota; nadie puede intuir el desenlace. Entonces la pelota cae al

suelo, con la ayuda del colocador y de un toque sutil de sus dedos extendidos. Tan imperceptible es el movimiento de su muñeca, que nadie adivina su intención sino hasta que la pelota toca el piso del otro lado de la red. Los jugadores rivales se paran en seco y sus movimientos abortan antes de consumarse. Sorprendidos y avergonzados, solo atina; a mirarse las caras. El colocador, complacido por su habilidad, da un saludo en tono burlesco, para servirles señores.

Son o es el encargado de hacer un deporte sano y divertido al ecuavoley, su desempeño en cancha es valioso para hacerse con la victoria, las habilidades de cada jugador son únicas y dinámicas, demostrando grandes destrezas en el campo de juego. Para sus espectadores observar un buen ecuavoley es un espectáculo, aplaudido y agraciado con la aprobación de hinchas, quienes corean y gritan dando ánimos a su equipo favorito.

En el ecuavoley los jugadores son solo tres por lado y seis en total para jugar un partido; cada equipo ocupa una oposición en la cancha: un colocador, un servidor y un volador, cada uno con funciones específicas; no obstante, provisionalmente; uno o todos pueden ocupar el puesto del otro mientras la bola no caiga. Luego de esto y para, reiniciar el juego regresarán a su posición original. Estos 3 jugadores mediante estrategias deberán desplazarse más rápidamente para cubrir el metraje válido (“tu ecuavoley”, 2010, sp).

3.1.1.1 Funciones del jugador:

A continuación se detallará el nombre, la función y tarea del jugador:

Colocador: es elemento ofensivo, el encargado de colocar la pelota en el campo contrario y en quien recae la mayor responsabilidad en el triunfo o la derrota. Por lo general, se le considera el líder del equipo, el que propone la estrategia, aunque las decisiones se toman de consenso con sus compañeros. El somatotipo ideal del colocador es alto y delgado.

Servidor: es el elemento creativo, el encargado de levantar la pelota a la altura adecuada para que el colocador quede en buena posición para realizar su mejor jugada. Su función es vital, puesto que puede convertir una pelota fácil en difícil o viceversa. En determinado momento, puede ejercer de colocador cuando se requiere aprovechar un

descuido del rival. El somatotipo ideal del servidor es de mediana estatura, rápido físicamente y mental

Volador: es el elemento defensivo, el encargado de recibir el saque y levantar la pelota hacia el servidor. Su responsabilidad es grande, puesto que debe garantizar la seguridad desde el primer toque. Un buen volador le ofrece al colocador la posibilidad de moverse con libertad por el resto del campo si sus espacios están bien cubiertos. El somatotipo ideal del volador es de estatura mediana, fuerte pero ágil a la vez.

Ganchador: Es el estilo de los llamados bajadores de bola, consiste en golpear la pelota de un manotazo o puñetazo para que ésta, por la fuerza del impacto permita su caída. Este es un juego bastante fuerte y un golpe de la bola en algunas ocasiones casi parece un tiro libre en el fútbol. En nuestro medio no es muy popular este estilo, pero tiene sus seguidores y se parece al voleibol en la forma de remate.



Figura 2. Función Jugador: Como en todo deporte, en el ecuavoley sus jugadores poseen tareas definidas en el campo de juego, donde por el número de jugadores que es de tres por equipo y dos equipo en juego, cada uno de los jugadores posee un nombre específico de juego en cancha; este nombre es el encargado de dar la ubicación y función en el partido. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

3.1.2 El jugador puesta en escena:

El jugador líder manda en el campo, cada equipo con su líder trata de lograr los doce o quince puntos iniciales para llevarse el primer *set*, y si no lograr la ganancia en el segundo *set* y disputar un tercer *set*.



Figura 3. En jugada: Dos equipos en cancha se enfrentan, cada uno de ellos con volador, servidor y colocador, cada uno de ellos hacen jugadas las cuales son evidenciadas en el campo de juego. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

3.1.2.1 El sentido del juego:

El saque inicia el cotejo; se ejecuta desde atrás de la línea final y consiste en golpear la pelota con una sola mano y enviarla al campo rival. Esta ligera ventaja inicial es importante porque se puede conseguir el primer punto del partido y este convertirse en el definitivo.

Un punto se obtiene cuando: a) el contrincante no logra parar el saque; b) cuando no logra retornar la pelota por sobre la red; c) cuando la pelota es enviada fuera de la cancha; d) cuando realiza una jugada no permitida por el reglamento, como hacer mas de tres toques, pisar la línea divisoria del campo por la mitad, entre otras. En cualquier caso, para anotar un punto el equipo tiene que estar en posesión del saque. De lo contrario,

solo obtiene un cambio. La dinámica del partido consiste básicamente en un intercambio de la pelota con diversos rivales de habilidad y fuerza. El objetivo es colocarla en el campo contrario o por lo menos obligar a fallar al rival. Pero este tiene la misma intención. Entonces el juego se convierte en una competencia de astucias, engaños, incluso intercambios verbales para disminuir al adversario. No hay violencia en ello, es solo un impulso agresivo que intenta ganar la moral del adversario.

Por lo general, el volador recibe el saque y pasa la pelota al servidor para que este la levante hacia la red de manera que el colocador pueda, con un toque, colocarla en terreno adversario. Cuando el colocador la pasa con predominio de técnica, se conoce como coloque fino. Cuando lo hace con predominio de la fuerza y en sentido vertical, se conoce como gancho. No es lo usual pero, cuando se enfrentan un ganchador contra un colocador fino, también conocido como ponedor, el espectáculo es excepcional porque se evidencia la lucha entre la fuerza y la técnica.

Una nueva variante se crea en el ecuavoley, en donde se mezcla las habilidades del futbol y el ecuavoley.



Figura 4. Batida: Un partido se inicia con el saque o batida a cargo del equipo que haya ganado el sorteo previo. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

3.1.2.2 Ocupación de cancha:

Cada una de las tres canchas de ecuavoley (Cancha de los milagros, Cancha de las Cinco esquinas y Cancha de la Japón) posee una directiva la cual es elegida por los socios de cada una de estas. Esta directiva será la que cobre el uso de la cancha, la que mantenga limpia la misma, la que sancione y haga cumplirse el reglamento, brindando al público aficionado un espectáculo deportivo. Los socios son los jugadores que posean una actividad continua en la cancha y personas que aporten con su ayuda o económicamente.

El Municipio es el encargado de observar el buen funcionamiento de las directivas de estas tres canchas y posee un control detallado de toda la organización y tareas de sus directivos. Los directivos son los encargados de pasar un control al Municipio, para así poder brindar un desempeño igualitario a jugadores y aficionados del ecuavoley.

En todas las canchas, los jugadores observan si se está ocupando la cancha, dependiendo de esto, se realiza un partido, a veces se deja realizado el partido y se espera el turno que les tocó. En la mayoría de las canchas de ecuavoley en el país, se paga un costo por el uso de la cancha, este costo es por cada equipo. Cada equipo dividirá el total para cada jugador. El costo de la cancha será recogido por el secretario o dueño de la cancha, dependiendo si esta tiene o no una organización, una directiva encargada del buen funcionamiento de la cancha.

3.1.3 Movimientos del jugador por función en el campo:

Cada jugador no importa su tamaño o condición física, poseen destrezas con las cuales se evidencia que al no tener un gran tamaño pero sí una gran habilidad y astucia en el campo de juego, se puede alzar con la victoria.

A continuación, se detallan las jugadas más importantes.

Movimientos:

Colocador-servidor: con la mano agitándole hacia adelante, el colocador llama al servidor, para que ocupe o lleve una pelota a donde se lo requiera, sin importar el tipo de jugada o estrategia que se esté ejecutando.

Colocador-volador: con la mano agitándole hacia atrás, el colocador llama al volador, para que ocupe o tome una pelota a donde se lo requiera, sin importar el tipo de jugada o estrategia que se esté ejecutando.

Colocador-colocador (rival): consiste en que el colocador, con el movimiento hacia delante de su cuerpo, aparenta otra jugada de la ya planeada con su equipo, para que el colocador rival crea en esta jugada y le entregue la pelota a sus manos, no colocando la misma en campo contrario.

Chequeo: es una cualidad de los mejores colocadores, la cual consiste en que al remate, el colocador mira en el momento del salto, la posición de los tres jugadores rivales y con sus manos cambia la trayectoria de la pelota, al contrario de la posición de los mismos.

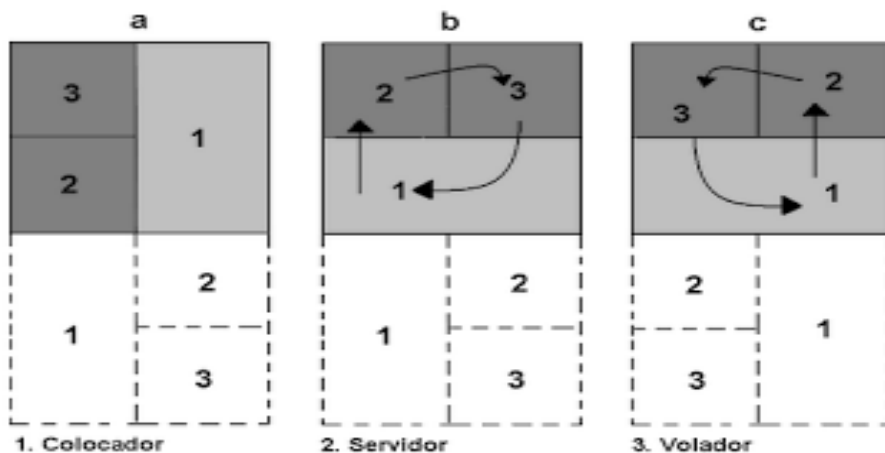


Figura 5. Movimientos: Los jugadores del ecuavóley son deportistas los cuales poseen habilidades y técnicas realmente incomparables, las cuales se reflejan en el campo de juego. Elaborado por: Jorge Deport.

3.1.4 Sanciones:

Aplaudir: consiste en que uno de los jugadores de los dos equipos rivales, en el transcurso del partido, aplaude a manera de reclamo de una jugada que no es válida; entonces el juez del partido sanciona con punto a favor del equipo contrario.

Patear el balón: consiste en que uno de los jugadores de los dos equipos rivales, en el transcurso del partido patea el balón, sea este para pasar o demostrando enojo, el juez sancionará como punto para el rival, dependiendo del número de veces que se ejecute esta acción los puntos son equivalentes.

Golpe de amenaza: consiste en que uno de los jugadores de los dos equipos rivales, en el transcurso del partido, amenaza con cualquier extremidad de su cuerpo en agredir al juez, se sancionará con un punto para el rival.

Golpear el balón contra el suelo: en el transcurso del partido, siempre uno de los dos equipos se encuentra perdiendo, y por este motivo algún jugador de este equipo golpea el balón con mucha fuerza contra el suelo, demostrando su euforia, su enojo.

3.2 Verbal:

3.2.1 Jugadas:

3.2.1.1 Nombres de jugadas:

En el ecuavoley, los jugadores en el momento de jugarse un partido, cada equipo realiza jugadas las cuales poseen un nombre y función específica en cancha, donde el equipo que cumpla a cabalidad las mismas se hará con la victoria.

Adentro: es la jugada en la que el colocador corre hacia la zona cercana de la red, el servidor se abre corriendo hacia atrás, y el volador cubre la zona dejada por el colocador.

Puestos: es la jugada que consiste en mantener los puestos iniciales como empezaron el partido y solo esperar el pase de la pelota del rival para moverse.

Puestos una-una: es la jugada que consiste en mantener los puestos iniciales como empezaron el partido, pero solo esperan el pase de la pelota del rival y después de esta juegan como se encuentren ubicados, esperando la segunda pasada del rival. Así se realiza esta jugada de acuerdo al número de veces que se desee efectuarla.

Tres en raya: esta jugada consiste en que los tres jugadores se colocan de manera, en que forme un triángulo, donde colocador y servidor se colocan en la parte de adelante y el volador en la parte de atrás de los dos, esperando el remate del colocador rival.

Yo cubro mi lado: esta jugada consiste en que el colocador juega adelante y atrás, de manera dinámica, y donde servidor y volador cubren su puesto únicamente.

Me voy una: esta jugada consiste en que el colocador juega adelante y que el volador debe cubrir su espalda, solo en la primera pasada de pelota del rival; el servidor ocupa su lugar.

Servidor-colocador: esta jugada consiste cuando el colocador después de una pasada de pelota contraria queda en la posición del servidor y este se convierte en el colocador, pero respetando el número de veces que puede quedarse ocupando este puesto que son máximo 2 veces por jugada.

Cada equipo realiza su jugada, de manera colectiva, en la cual todos luchan por ganar el partido; y a veces realizan sus jugadas de acuerdo al tipo de juego que posea el rival.

3.2.1.2 Léxico de jugadas:

Bombeada: es la manera de colocar la pelota, por sobre la cabeza del colocador rival, hacia la parte posterior del campo de juego.

Combo: se llama al modo de pasar la pelota con predominio de la fuerza y destreza del ganchador, con el puño cerrado.

Cacheteada: es cuando se golpea la pelota con la mano extendida.

Centro: se entiende como el modo de colocar la pelota en medio de los tres jugadores rivales.

Chorreada: es cuando se coloca la pelota sutil, muy suavemente a muy poca distancia de la red.

Descabezada: se trata de colocar la pelota por sobre la cabeza del servidor y delante del volador.

Fina: es el modo de colocación de pelota con una trayectoria paralela y muy cercana a la red.

Gancho: se produce cuando un jugador pasa la pelota con predominio de la fuerza, en sentido vertical y a una distancia de hasta tres metros contados desde la línea divisoria del campo.

Larga: es la manera de colocar la pelota con dirección a la parte posterior del campo rival, entre el colocador y el volador.

Agarrada: se llama así a la retención excesiva de la pelota con una o dos manos y el juez procederá a detener el juego.

Peinada o vaselina: es la jugada donde se coloca la pelota por sobre la cabeza del colocador y hacia la parte media del campo.

Virada al poste: es la manera en la cual el colocador muy ágilmente vira la pelota a uno de los dos postes ubicados en la cancha.

Centro largo: es cuando el colocador lanza la pelota a la parte final de la mitad de la cancha.

Centro corto: es cuando el colocador lanza la pelota al principio de la mitad de la cancha.

Saque o batida: es el golpe con el puño o la mano extendida que hace un jugador desde la línea final de la cancha para enviar la pelota al campo contrario.

Batida gay: es el golpe suave con la mano extendida que hace un jugador desde la línea final de la cancha para enviar la pelota al campo contrario, sin ninguna dificultad de apararla.

3.3 Expresiones y modismos:

Como en todos los deportes que atraen a muchas personas, en el ecuavoley se maneja un sin número de expresiones de los jugadores, con las cuales demuestran su estado de ánimo y euforia por el juego o en contra de su rival.

¡Juega enfermo!: esta expresión la realizan cuando, algún jugador de un equipo, está siendo burlado por las jugadas del equipo contrario y, por tal razón, le dicen ¡juega enfermo!

¡Juega malo!: es una expresión en la cual un jugador del equipo le dice a su contrario que juega mal y lo incita a que este reaccione y que incluso llegue a perder el partido.

¿Qué? ¿No comes?: es una expresión en la cual uno de los jugadores le dice al ponedor contrario al momento de pasar el balón, le dice ¿que no comes?, dando a entender que al pasar el balón lo hace sin fuerzas.

Trío de payasos: es una expresión en la cual un jugador del equipo que se encuentra con ventaja les dice a su equipo rival por estar perdiendo, ¡jueguen, trío de payasos!

¡Juega conmigo!: es una expresión en la cual un jugador del primer equipo le dice al colocador rival que al momento de pasar la pelota solo juegue con él.

Brocha: es el término que se utiliza para designar a un jugador de condiciones malas, con algunos años de edad y que su desempeño en la cancha es deplorable.

¡Salió más!: este término hace referencia a que algún jugador de los dos equipos en el transcurso del partido, demuestra más habilidades que su oponente.

¡Paso!: esta palabra grita un jugador, cuando un rival pasa la pelota directamente al campo contrario y no el colocador, de una manera desprevenida e inadvertida, logrando punto o cambio.

Más amarillo: es una expresión de desprecio, que se la utiliza para designar al colocador que está ganando el partido, y que al final no pudo ganar.

¡Mía!-¡tuya!: son expresiones con las cuales, cada jugador de cada equipo, advierte a su compañero de la pasada de la pelota.

¡Juega buenazo!: una expresión en la cual hace referencia cuando un jugador le dice a su contrario que está ganando que juegue y no hable mucho.

¿Ya ganaste?: es la frase que utiliza un jugador a su contrario diciéndole que todavía el partido no ha acabado, y que no presuma de la ganancia anticipada.

¡Juega como hombre!: es una frase que utilizan los jugadores para recriminar a su o sus acompañantes, cuando los mismos no pueden demostrar sus habilidades, y la frase hace a alusión a que juegan como mujer.

¡Mi hermana juega más duro!: esta frase expresa machismo entre los jugadores, cuando el desempeño de alguno de los 6 jugadores en cancha, es bajo y deplorable.

Antes de realizar un partido, dependiendo de las habilidades de los jugadores que se encuentren, en el momento del mismo, se dicen las siguientes expresiones:

Te doy la chulla (quiteñismo): esto significa que uno de los 2 colocadores, de los 2 equipos a enfrentarse, es superior, y por tal motivo le dice a su rival que le da la chulla, explicando que jugará en todo el transcurso del partido con una sola mano, sea esta izquierda o derecha dependiendo su rival.

Te doy la manca (mano menos hábil): esto significa que uno de los 2 colocadores es superior y que en todo el transcurso del partido va a jugar con su mano menos hábil, sin utilizar su otra extremidad.

Te doy dos manos: esto significa que uno de los 2 colocadores es superior y que en todo el transcurso del partido va a jugar con sus dos manos.

Ventaja en parejas: esta situación se presenta cuando uno de los equipos, un jugador es menos hábil que los demás, entonces, el colocador más hábil, jugará con él y esa será la ventaja que dé a su rival.

Trío a trío: significa que los 2 colocadores rivales se presentan en el campo de juego, cada uno de ellos con su equipo sin importar las habilidades de los mismos.

Uno a uno: significa que todo el partido, se jugara con un jugador por equipo, se enfrentan uno contra uno.

Maracas: significa que el jugador colocador, utilizara indistintamente cualquiera de sus dos manos en todo el partido.

En la nueva modalidad del pie-cabeza también antes de hacer un partido se utilizan las siguientes expresiones:

Pie cabeza-cabeza (uno-uno): esto consiste en que un rival juega con sus pies y la cabeza en contra de su rival que hará uso solo de su cabeza en el transcurso de todo el partido, realizando uno o tres golpes de la pelota.

Pie cabeza-pie cabeza (trío-trío): esto consiste en que los seis jugadores, harán uso de sus pies y cabeza, pasando la pelota de uno o tres toques.

Pie-cabeza (uno a uno): esto consiste en que un rival juega solo con su cabeza y que el contrario solo hace uso de sus pies en todo el partido.

Un tiro-un tiro (uno-uno) (trío -trío): esto consiste en que lo seis jugadores o si se juega uno a uno, deben pasar la pelota de un solo golpe, este sea usando su cabeza o sus pies.

Todas estas expresiones previas a la realización de un partido, se las pueden mezclar dependiendo de las habilidades de sus jugadores o acompañantes, para la ejecución igualitaria del mismo.

3.3.1 Expresiones de la afición:

¡Juega mijo!: una frase utilizada para alentar al colocador a que el partido está empezando y que él puede llevarse la victoria.

¡Remata!: frase utilizada para que el colocador, coloque el último punto y gane el partido.

¡Mete ñeque!: es una expresión emotiva, que se utilizará para levantar la moral del jugador y que este juegue hasta la victoria.

¡Serrucho!: esta expresión utiliza la gente cuando un jugador de los 6 en el partido, no utiliza sus habilidades reales y juega de manera falsa.

¡Juega hasta el último!: esta frase se utiliza cuando un partido está ya casi totalmente perdido, y demostrando que van a perder pero luchando.

Cada una de estas expresiones demuestra, su aprecio o desprecio por el deportista, creando amenidad y apoyo en el juego.

3.3.2 Expresiones del o los apostadores:

Te llevo: esta es una frase muy común utilizada por los jugadores cuando necesitan cubrir una cantidad de dinero, y le hablan a un amigo o espectador, que si quiere apostar el dinero que le hace falta. Lo que el apostador dio de dinero al jugador, el, al finalizar el encuentro, si se su equipo se alzó con la victoria, también ganará su cantidad apostada de dinero.

Mete: es la palabra que se usa por los jugadores cuando necesitan cubrir una cantidad de dinero, y le hablan a un amigo o espectador, que si quiere apostar, pero le dice una cantidad que apueste, de esta manera con algunas personas que quieran apostar.

Voy a mi brazo: una frase que especifica a que un jugador apuesta a su favor, con alguna personas que quiera ir en contra del mismo, teniendo en cuenta que este jugador está en la partida de ecuavoley a jugarse.

¿Cuál van?: los apostadores corean esta frase, preguntando el equipo que los demás apostadores están yendo, y por medio de esto ellos apuestan a su favorito.

Gabela: esta palabra se utiliza, cuando un equipo es favorito, entonces la persona que apuesta le pide a otra, que él quiere apostar al menos favorito y que le dé una ventaja en apuesta, un ejemplo es “te doy 100\$ a 80\$.”

Pelo a pelo: una frase que se utiliza, para apostar, de igual a igual, una cierta cantidad de dinero.

Pago media: esta frase se utiliza, cuando ya, después de haber apostado y que su equipo perdió el primer quince, entonces se grita pago media, la cual se pagara la mitad de todo el dinero apostado.

Me abro: expresión que se utiliza cuando los 2 equipos están empatados, sea en marcador o en sets, para terminar con la apuesta, sin perder nada.

Vamos solo al quince: se utiliza esta frase, para apostar a un solo *set* del encuentro, en el cual al equipo que se haya apostado y gane el *set*, ganará la apuesta.

Como estén: frase que hace referencia, para apostar, cuando el partido ya se está jugando y con el marcador que se encuentren, se apuesta.

Vamos por dentro y por fuera: Una frase que usan los capitanes de cada equipo para apostar una gran suma de dinero, de manera en la cual los capitanes de los equipos ya tienen toda la cantidad de dinero, pero solo apuestan con el juez la mitad y la otra mitad apuestan, dándole a una persona del público. Un ejemplo es 2000\$ por equipo; 1000\$ tiene el juez y los otros 1000\$ una persona conocida por los dos equipos”

¿Cuánto hay?: esta frase la utiliza un jugador de los dos equipos a enfrentarse preguntando cual es la cantidad de dinero que van a apostar.

¿Cuánto vamos?: es la frase que utilizan personas que apuestas o jugadores del partido, haciendo referencia a la cifra que quieren para apostar.

¡Recoge!: esta frase los jugadores la utilizan después de haber pactado el partido y la cantidad acordada, haciendo referencia a que deben reunir ese dinero.

¡Me tape!: es una expresión en la cual nos indica que un apostador, estaba perdiendo su dinero apostado, pero él mismo apostó al equipo contrario y en el final del partido, ni gano ni perdió dinero.

Cada una de estas frases son utilizadas, dependiendo del partido que esté por jugarse, y de manera al azar la suerte puede cambiarse a favor o en contra del equipo escogido, o del menos favorito.

También cada apostador tiene sus reglas como:

Sin abiertas: esta frase nos dice que, después de haber apostado, uno de los dos apostadores por más que su equipo se encuentre perdiendo, no puede retirar su apuesta, sino, solo esperar la finalización del partido.

Sin medias: esta frase nos dice que después de haber apostado, no se acepta que se pague la mitad de todo lo apostado.

Saca un trío: se utiliza cuando un apostador lleva a su equipo y le pregunta a otro que le presente un rival.

Cuando se realiza un campeonato de ecuavoley, cada jugador de cada equipo, posee un contrato, en el cual se le pagará, dependiendo a los logros por obtener y respetando las condiciones de jugador y de empresa que lo contrata.

Giovani Lincango, del equipo de La Villaflora, en el sur de Quito, reconoció que en la liga barrial se apuesta “durísimo”. “En los campeonatos se juega por la camiseta, por el amor al equipo, pero en el barrio es por las apuestas, por el dinero”.



Figura 6. Apuesta: Los apostadores manejan un léxico, con el cual definen la reglas de la apuesta. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

3.4 Fetiches, cábalas:

Fetichismo: es la devoción hacia los objetos materiales, a los que se ha denominado fetiches. El fetichismo es una forma de creencia o práctica religiosa en la cual se considera que ciertos objetos poseen poderes mágicos o sobrenaturales y que protegen al portador o a las personas de las fuerzas naturales. Los amuletos también son considerados fetiches (Diccionario Aula, 2009, pág. 88).

Todos los deportes poseen sus propios fetiches, ritos y un sinnúmero de creencias, en el ecuavoley, no es la excepción y tienen su propio universo simbólico. Hay objetos y costumbres que funcionan especialmente en un ámbito deportivo más que en otro y son lo más parecido a un adorado fetiche. Podemos mencionar tres ligados a este deporte: las zapatillas, la pelota, las cadenas.

Siempre hay un ritual preparatorio, en el que los jugadores negocian la paridad. Después, entran en juego las palabras, los gestos, los desafíos. El ecuavoley es de mucho palabreo, por lo tanto, no es solo un deporte físico, sino también mental. Es decir, no solo demanda mucha capacidad estratégica para armar las jugadas, sino también capacidad verbal para disminuir al otro. Al no ser un deporte de contacto, la

confrontación es verbal, con el fin de minarle la voluntad al otro. Se usan muchas insinuaciones, incluso de carácter sexista, sexual como: ¡pareces mujer!, ¡manos de nena!, ¡juega hija!,

Zapatillas Venus: el tiempo no ha querido que desaparecieran de la cultura ni del argot social de los ecuatorianos. Siempre han estado presentes en las cachas del ecuavoley de todo el país. No ha existido en el Ecuador nadie que no las viera o usara. Aunque por mucho tiempo fueron discriminadas por el imaginario social, que pensaba que su uso era exclusivo de las clases sociales más bajas. En el vóley la cosa cambia, pues ahí hasta el más añorado las utiliza y son Venus. Este producto ecuatoriano, fabricado por Plasticacucho, hoy por hoy es sinónimo de identidad cultural ecuatoriana y ha formado parte de la historia del ecuavoley (Guaygua, Revista Utopía, 2013, pág. 73).

No hay una regla escrita, pero la mayoría de ecuavolistas juegan con zapatillas de marca Venus, especialmente, cuando la cancha es de tierra, porque permiten desplazarse con mayor facilidad. No ocurre lo mismo cuando la cancha es de cemento o de parquet como en los coliseos. En ese caso las Venus no funcionan y hay que buscar zapatillas con gomas gruesas y de mayor firmeza en el campo de juego. Desde que las Venus se pusieron de moda entre jóvenes de toda condición social, los jugadores lo lamentan, pues se subió su precio de cuatro a diez dólares (Ministerio del deporte: ecuavoley, 2011, pág. 30).



Figura 7. Zapatillas Venus. Elaborado por: Venus.

Pelota Mikasa: un aspecto llamativo del ecuavoley es que se juega con la pelota número cinco de fútbol, debido al peso, tamaño y dureza idóneas para este juego. La pelota de fútbol remplazó a las antiguas de *bleris* de la prehistoria deportiva, pero en las últimas innovaciones mundialistas no son del gusto de los jugadores de ecuavoley, que se quedaron con la clásica número cinco de la marca Mikasa, que consta incluso como pelota oficial en varios torneos nacionales.



Figura 8. Pelota Mikasa. Elaborado por: Multipelotas.

Cadenas o collares: antes de jugar un partido una gran parte de jugadores agradece a Dios y como cábala, besa su cadena, pidiendo que todo salga bien. Estas cadenas son a la vez amuletos de buena suerte, las cuales son rosarios, que tienen un crucifijo, o que algún familiar muy querido se las regalò, y lo llevan con honor en su pecho.



Figura 9. Rosario negro. Elaborado por: Andrés Vera.

3.5 Vendedores:

Los encontramos en todo los sitios, en el trabajo, en los parques, en los estadios, en todo lugar donde haya mucha conglomeración de personas, son los vendedores ambulantes, los cuales nos traen y deleitan con sus ricas golosinas o en otros casos con sus rica comida.

Distribuyen mercancías y servicios asequibles al ofrecerles a los consumidores opciones de venta minorista, convenientes y accesibles. También forman una parte vital de la vida social y económica de una ciudad, y los turistas los buscan para vivir una experiencia local auténtica y conocer lugares públicos dinámicos (Diccionario Aula, 2009, pág. 465).

En cada cancha del Distrito Metropolitano de Quito, donde se practica el ecuavoley, los vendedores ambulantes son parte esencial de la vida diaria de jugadores y espectadores. Ellos ofrecen sus productos de una manera coloquial y amena, para que sean adquiridos ya que sus precios son módicos.

En cada cancha existen los vendedores de comida, los cuales poseen un sitio específico en la cancha, donde venden platos de comida como, seco de pollo, chaulafán, seco de carne, tallarín con pollo, guatita, seco de chivo, fritada, pollo frito, chuleta, menudo, etc. Toda esta comida es ofertada, vendida a precios módicos y accesibles para toda la gente que visitan la cancha.

Cada vendedor, posee uno o varios tipos de productos, diferentes a los ofertados por otros vendedores, para evitar posibles problemas. Desde habas fritas, papas, chifles y sobre todo los cigarrillos que son consumidos por una gran parte de gente hasta un seco de pollo, un tallarín, un chaulafán, una colada de máchica, maicena, acompañadas de una empanada.

Los vendedores ofertan sus productos, utilizando las siguientes expresiones:

¡Venga pruebe las ricas tostaditas habitas saladitas....!

¡Chicles, chupetes, cigarrillos a precios módicos...!

¡Morocho, morocho con rica empanada...!

¡Quimbolitos, humitas con agüita o cafecito...!

¡Heladitos heladitos, de mora, chocolate y aguacateeee..!

¡Empanaditas de verde, bolòn con queso, y cafecito...!

¡Saboreate, saboreate, venga el cevicheeee....!

¡Venga al morocho, calentito, con empanada con queso y cebolla...!

Así un sin número de creativas expresiones utilizando un lenguaje coloquial, y que cada una de estas, son el deleite de sus potenciales consumidores, están acompañadas de la algarabía de sus vendedores, quienes le ponen alegría y entusiasmo a cada grito realizado.

Estas expresiones llegan a los oídos de sus compradores los cuales adquieren sus productos y, de una manera amigable, conversan con sus vendedores, haciendo bromas o preguntándoles que opinan sobre algún partido que se esté jugando.

Los vendedores de cada cancha donde se practica el ecuavoley, cada uno de ellos ofertan un tipo diferente de producto, para poder brindar un variado consumo a sus clientes. Donde lo primordial es vender comida y que esta, al momento de que el cliente la compre, venga en grandes cantidades y que su costo de venta sea accesible para el consumidor; un ejemplo sería vender un seco de pollo el cual posea mucho arroz, una ensalada, y la presa de pollo sea a la elección del cliente, con un costo de dos dólares; lo que hace del producto más vistoso al bolsillo de sus potenciales consumidores.

El precio nunca se puede exceder más de dos o tres dólares por plato, ya que la gente que frecuenta las canchas de ecuavoley es de clase social baja-media y por lo general de salarios básicos, donde siempre al momento de costear un producto de consumo, siempre observan el valor y la cantidad del producto.

Los alimentos ofertados son de comidas tradicionales del país o comidas sólidas que satisfagan el hambre de sus clientes. Uno de los productos típicos y con una muy buena demanda es la fritada, una comida tradicional de la serranía y de un buen sabor, por el hecho de ser de carne de chanco, que es uno de los animales más apreciados del país,

aunque un poco nocivo para algunos estómagos, pero siempre muy consumido y más aún si el sabor es bueno y cocinado de una manera excelente por sus vendedores.

Algunos de estos, cada día de la semana, varían sus productos de venta, para que el consumidor disfrute de comidas diferentes y no se canse de consumir siempre lo mismo. Todo esto el vendedor lo hace por tener siempre una buena venta y que sus platos sean de las expectativas de sus clientes.

Los vendedores también realizan apuestas, apoyan a su equipo favorito, o intercambian conversaciones con los jugadores, los cuales demuestran un gran afecto con los mismos.

Cada vendedor, lucha día a día por salir adelante, y de una manera directa forma parte esencial de la familia del ecuavoley.



Figura 10. Vendedores ambulantes: Los vendedores ambulantes son una parte importante de las ciudades y las economías urbanas en todo el mundo. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

3.6 Proxémica:

3.6.1 Hinchada, espacio:

En las principales canchas de Quito, donde se práctica el ecuavoley, dependiendo de la infraestructura que brinden las mismas, la gente se ubica de manera indistinta, a continuación los tres tipos de canchas investigadas.

Estas tres canchas poseen una medida de 9x18m, es una medida oficial y reglamentaria de la cancha de ecuavoley profesional.



Figura 11. Afición: Cada espacio del Ecuador que se utiliza para el ecuavoley, posee mucha gente aficionada al mismo, en unas canchas más públicas y otras en menor cantidad, debido a la calidad de jugadores que frecuenten la misma. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

Cancha de los Milagros: sector, Quito-centro, Playón de la Marín; esta cancha posee un graderío de 6 niveles, ubicado en la parte superior de la cancha y en su frente una sola grada, ubicada en la parte inferior. En cada uno de estos 2 lugares, la gente se ubica sentada indistintamente, utilizando el mejor sitio para observar el ecuavoley. También la gente ocupa los extremos más largos de la cancha, ubicándose de pie; dependiendo el tipo partido, la gente está una tras otra, respetando las líneas de protección de la cancha. Este tipo de cancha es de cemento, es pintada de color verde el piso y las líneas de demarcación son decolor blanco en alto relieve. Esta cancha posee una buena adherencia para el calzado cuando llueve y así poder evitar accidentes.



Figura 12. Cancha de los Milagros. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

Cancha de la Carolina: sector, Quito-norte, Av.Japón, Tras el CCI; disponen de dos canchas, la cuales cada una posee, cuatro graderíos, cada uno de cinco niveles, ubicados a los extremos largos de la cancha, divididos de dos en dos para cada cancha. En cada uno de estos cuatro lugares de las dos canchas, la gente se ubica sentada indistintamente, utilizando el mejor sitio para observar el ecuavoley. También la gente ocupa las partes superiores en inferiores de las 2 canchas, ubicándose de pie; dependiendo el tipo partido, la gente está una tras otra, respetando las líneas de protección de la cancha. Esta cancha es de tierra, la cual es protegida cuando llueve. Las líneas de demarcación son de cuerda, para poder apreciar el bote de la pelota cuando caiga en las mismas y sancionar una jugada por el juez a cargo.



Figura 13. Cancha de la Carolina. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

Cancha de Chimbacalle: sector, Quito-sur, cinco esquinas; disponen de 3 canchas. Las dos canchas posteriores, poseen cuatro graderíos, cada graderío con tres niveles, ubicadas a los extremos largos de la cancha, cada una con dos graderíos. La gente no frecuenta mucho estas dos canchas. La cancha central es la principal, ya que posee 4 graderíos ubicados a los cuatro lados de la cancha; los extremos largos con 5 gradas cada uno, los extremos cortos, el principal con ocho gradas y el secundario con 5 gradas; esta cancha posee techo, brindado protección contra el clima a jugadores, afición y vendedores. En cada uno de estos cuatro lugares de la cancha, la gente se ubica sentada indistintamente, utilizando el mejor sitio para observar el ecuavoley. Algunas personas, en la parte trasera del graderío secundario, se ubican de pie, una tras otra, dependiendo el tipo de partido.



Figura 14. Cancha de Chimbacalle. Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

Cuando se trata de un torneo o campeonato de ecuavoley relámpago, la gente que va a observar el mismo, paga una entrada y se coloca indistintamente en el campo de juego, pero siempre buscando el mejor sitio para apreciar el juego.

Si se realiza un campeonato en un coliseo, las primeras etapas del juego, la gente compra una entrada y se ubican en el mejor sitio buscados por las mismas, no hay preferencia para nadie, en las etapas finales del mismo el costo de la entrada sube y se mantiene la modalidad indistinta de ubicación. Toda la gente mira sentada y se cierran las puertas hasta llenar toda la capacidad del coliseo.

Cuando la afición simplemente va a ver un partido de ecuavoley en cualquier cancha, las mismas se ubican de forma que están sentadas o paradas si ya están ocupadas los sitios de preferencia en cada cancha no importa el número de visitantes que posee siempre hay cabida para todos.

Las personas al momento de buscar sitio, en alguna de estas tres canchas, se fijan en el tipo de partido, buscan a sus amistades, la comodidad y pasar un momento ameno junto a risas y expresiones de la gente del ecuavoley.

Dependiendo el tipo de clima, los jugadores de ecuavoley cuando pactan un partido lo hacen en alguna de estas tres canchas, si se encuentra lloviendo realizan el cotejo en la

cancha de las cinco esquina, ya que posee un techo y brinda todas las seguridades para el jugador.

Si se pacta un partido de lunes a viernes este se lo juega en la cancha de los milagros, ya que posee un gran apoyo de gente y de apostadores los cuales realzan la consecución del mismo.

Si el cotejo se lo pacta sábado o domingo se lo realiza en la cancha de la Japón y si está lloviendo en la de Chimbacalle.

3.7 Espacio y tiempo en el deporte:

Aunque vivimos permanentemente en un mundo condicionado por imperativos de espacio y tiempo, tenemos poca conciencia de que tanto el uno como el otro son indisociables de nosotros mismos y de las sociedades donde vivimos. Al hablar de espacio y tiempo, tendemos a referirnos a realidades físicas mesurables y objetivas, en las cuales se sustentan y se organiza nuestra vida cotidiana, pero ajenas a la misma. Sin embargo, espacio y tiempo son realidades subjetivas percibidas de modo distinto según las personas y sus experiencias vividas. (Martínez del castillo y Puig Barata Nuria, 2009, pág. 171)

Si nos centramos en el juego de niños y niñas observaremos que, cuanto menor es su edad, manifiestan mayor necesidad de estar cerca de quienes les atienden, y que sus actividades son de corta duración. Con el proceso del crecimiento van adquiriendo la competencia de comprender un espacio a mayor escala, aprender a actuar en el mismo, pierden el sentimiento de lejanía, y el tiempo se le hace corto para el juego. Cuando ya somos personas adultas, si nos interesa mucho algo, lo aremos e iremos a buscarlo tan lejos como sea necesario, y no consideraremos que la distancia sea un obstáculo para la consecución de nuestros fines; podemos llegar a decir “no está tan lejos”. En todos los casos mencionados, nos estamos refiriendo al concepto de distancia psicológica, es decir, a la percepción que tienen las personas del espacio. (Martínez del castillo y Puig Barata Nuria, 2009, pág. 171)

En realidad, nunca nos referimos a la distancia geográfica o al tiempo cronometrado cuando nos referimos al espacio y tiempo; la referencia a estas mediciones siempre va acompañada de nuestra vivencia de las mismas. Así por ejemplo, una misma distancia la podemos considerar más o menos grande o pequeña, con independencia de su longitud real, según se nos haya hecho más o menos interesante su recorrido. Lo mismo se puede afirmar del tiempo empleado en recorrerla, que por idénticas razones nos puede parecer largo o corto. Por ello la distancia geográfica o el tiempo cronometrado tienen poco valor a la hora de comprender las relaciones de las personas de espacio y tiempo. Lo que interesa es realidad es espacio y tiempo subjetivos. (Martínez del castillo y Puig Barata Nuria, 2009, pág. 172)

En cada rincón del territorio ecuatoriano, existe un deporte que es practicado por cientos de personas, el ecuavoley, un deporte de raíces autóctonas. Este deporte conlleva a mucha gente a su práctica y fanatismo. En el Ecuador, existen canchas de ecuavoley en todas las ciudades, cada cancha posee a sus propios jugadores y personas que lo apoyan. Jugadores con gran calidad de juego, visitan otras canchas buscando un rival acorde a sus cualidades y eficiencia de juego.

Los grandes jugadores de ecuavoley, al momento de demostrar toda su calidad de deportista, no existe la distancia ni el tiempo, para competir contra otro jugador y poner en práctica toda su técnica y astucia. Cada jugador, lleva a sus acompañantes, buscando un equipo que le haga frente, cogiendo bus o en carro propio, visitan cualquier cancha de ecuavoley, siempre buscando un contrincante fuerte, y que su apuesta se alta, para así elevar la expectativas en el partido y atraer a mucha gente para observar el mismo.

La personas también, sin importar su edad, visitan muchas canchas, para observar partidos de elite, la distancia es lo de menos. Las calles en el país favorecen a una mejor unión de las personas, que sin importar cualquier rincón del país, el público está presente donde se juegue el ecuavoley.

CAPÍTULO 4

NO HAY GUSTO VER SIN APOSTAR

En este capítulo se tratará un análisis semiótico, sobre el valor que posee la palabra, su significación, los gestos, apodos y los lenguajes que se da entre los jugadores de ecuavoley, el público, los apostadores, vendedores etc, a través de la semionarración y cómo las relaciones de poder. Se partirá, siguiendo a Greimas, de un relato a realizar para hacer el análisis actancial.

4.1 Análisis actancial:

Relato:

La Cancha de los Milagros fue la acogedora del partido que disputaron Giovani Lincango más conocido como "Babas" y José Jiménez "Pepito".

Babas es el apodo, de Giovani Lincango en su tierra natal Ambato porque desde los 17 años ya participó en un campeonato de ecuavoley. Él fue el más joven, flaco de físico, ágil de visión, rápido que acompaña al movimiento de la mano. Un compañero de juego de Giovani, observó que a él "se le iban las babas" por las lindas mujeres que estaban dentro del público aficionado y desde ahí se quedó con ese apodo.

Se juega este cotejo a las 4:30 pm.

El "Babas jugará" con Carlos Toro, conocido como "Toro" y Darwin Gil, "mono Gil", en el equipo contrario, Pepito acompañado de las dos máquinas, Chuky y Byron, hermanos.

El "Babas" por ser un jugador con un mejor coloquio y trato de pelota, da ventaja a Pepito, la cual consiste en jugar solo con su mano derecha y que sus acompañantes por ser de elite ecuavolista, también jueguen solo con sus manos diestras (derecha), Pepito y sus compañeros Byron y "Chuky"(Las máquinas) juegan libres (usarán sus dos manos).

Las máquinas a pesar de ser de contextura gruesa y ancha (gordos), son ágiles en cancha. Por el lado contrario, Toro es pequeño, pero de un físico envidiable, que lo hace muy

ágil, “Mono Gil” es flaco, alto, muy técnico y con una agilidad que le sobra. La estatura diferencia a “Pepito” y “Babas”, siendo este último más alto, pero también viejo y menos ágil, “Pepito” joven y en la cumbre de este deporte, posee agilidad y técnica que podrá ser decisiva en el cotejo. El equipo de “Pepito” evidencia juventud pero el equipo de “Babas” más experiencia y agilidad.

Los capitanes de cada equipo: “Pepito” y “Babas”, se ponen de acuerdo en la cifra apostada de 800\$ por cada uno de ellos, y escogen un árbitro central y un línea, los cuales no tienen ninguna afinidad por ellos. El árbitro tasa su precio y el de línea, en 70\$, 50\$ para el central y 20\$ para el ayudante. Quedan de acuerdo con todo, se sortea la cancha y el saque de pelota, Babas gana el saque y Pepito escoge su cancha preferida.

Los apostadores están más a favor de “Las Máquinas”, porque son jóvenes y conocen el gran juego de cada uno de ellos en especial de Pepito, que es un jugador elite, con dominio de técnica, agilidad y físico envidiable. Por esto algunos dan ventaja en la apuesta, arriesgando 100\$ a 80\$. Esto se conoce como “gabela”; algunos aceptan esta oferta, pero otros apuestan “pelo a pelo”, de igual a igual. Un apostador pone 300\$ a favor de “Babas”, porque confía en la calidad del colocador y la agilidad de Toro y “Mono Gil” que son jugadores élites; otros en menor cantidad apuestan 50, 30, 20\$ a favor de “Pepito”. Cada apuesta, previamente se da reglas, que pueden ser: con o sin medias, con o sin abiertas, etc, que son las que condicionan el pago o cobro del total o parcial de lo apostado.

“Babas” bate y empieza el cotejo, “Chuky” jugando de volador apara el bate, pasándola a Byron el servidor, pasa la pelota con mucha suavidad a “Pepito” su colocador y este con gran fuerza, lanza la pelota y que cae en el campo contrario dejando a los rivales sin ninguna posibilidad de reacción. “Pepito” se hace con el cambio; el bate, lo apara “Mono Gil” que es el volador contrario y le pasa a Toro su servidor quien no levanta bien la pelota y “Babas” solo pasa la misma al campo rival, Byron topa la pelota y la pasa a “Chuky”, quien la sirve y “Pepito” con un leve toque de su mano, suelta la pelota y coloca el primer punto del juego.

De manera semejante se realizan las acciones hasta el punto once, donde se evidencia un solo equipo en cancha, es el de “Pepito” quien bate y “Babas” deja caer la pelota, terminando con el primer *set* a favor de “Las Máquinas”.

Los equipos cambian de cancha, “Babas” les dice a sus acompañantes que va a jugar puestos y él comienza con la batida, bate y Pepito lo apara y pasa a Byron que sirve el balón y Pepito anota el cambio para su equipo. “Mono Gil” le dice a “Babas” y Toro juguemos otra jugada, en la cual yo cubro todo mi palo y tu “Babas” la “descabezada” dejando a Toro que defienda su lado, bate “Pepito”, la apara “Mono Gil” para Toro, la sirve y “Babas” coloca el cambio con un sutil toque de sus dedos.

“Pepito” le dice a sus compañeros jugamos puestos; bate “Baba”, “Pepito” apara y “Chuky” le sirve, “Pepito” no puede sacar el cambio, y la jugada planeada por “Mono Gil” da buenos resultados y “Babas” coloca el uno a cero en el segundo *set*.

Así se intercambian jugadas hasta el punto del nueve a cinco a favor de “Babas”, donde él se encuentra con el bate. “Pepito” se enoja con Byron y le reclama de que juegue con ganas, Byron le dice que esté tranquilo y que jueguen; bate “Babas”, la apara “Chuky”, para Byron, sirve y “Pepe” le bombea a “Mono Gil”, pero con gran agilidad en la reacción y se lanza para atrás de manera acrobática y con el control de su mano derecha logra topar la pelota y Toro corre a buscarla, sirviendo la misma para que “Babas”, con un leve toque vire la pelota al lado del servidor y Byron no pueda reaccionar. “Babas” anota el diez a cinco, el público aplaude esta gran salvada y comenta “es flaco el “Mono Gil” y tiene mucha agilidad y control en la cancha” y los apostadores de “Babas” gritan “bien mijo”, dando ánimos a su equipo apostado.

Toro pide el bate a “Babas”, lo hace y de una manera fuera de lo común, el balón toma un efecto el cual sale del campo rival y vuelve al mismo, topando el suelo y dejando al equipo contrario anonado, sin palabras ni reacción. “Babas” y “Mono Gil” chocan sus manos con las de Toro, gritando ¡bien!, ¡sacaste un punto de bate Carlos Toro! y es el once a cinco, la gente se pone de pie y aplaude con mucha algarabía y emoción la oportuna batida de Toro y comentan que es algo imposible y que solo él, como un jugador de elite puede hacerlo. Bate “Babas” y “Pepito” enojado golpea el balón

mandándolo fuera del campo de juego, Babas gana el segundo quince y le pone emoción al partido.

Los jugadores de los dos equipos, se van a tomar agua o alguna bebida hidratante y se mojan su cabeza, “Pepito” muy enojado reclama el mal juego de Byron, que contesta “no es mi culpa“, “Pepito” le responde ¡juega! y ¡juega con ganas por Dios!, “Chuky” les dice que se calmen los dos y todo se apacigua.

“Babas” les dice a sus acompañantes ¡así debemos jugar el tercer quince!, le responden, ¡claro, tú coloca las bolas que te demos y así ganaremos!, el público emocionado le dice a “Babas”, ¡juegue que sí ganan el partido!

Comienza el tercer quince, los equipos cambian de cancha, “Pepito” se saca su camiseta y dejando en evidencia su portentoso físico logrado con mucho juego y con un vividí negro, que es una manera que lo identifica; da el bate inicial, apara Toro a “Mono Gil”, la sirve y “Babas” no coloca la pelota, donde Byron topa el balón, “Chuky” le sirve a “Pepito” y este con mucha fuerza, mete un centro largo al cual se lanza “Mono Gil” y por más que estira su brazo derecho no logra salvar la pelota y cae al piso, la gente le aplaude y le dicen que la otra fiyo la salva, anota el uno a cero para “Las Máquinas”.

Juegan así de tal manera que el equipo de “Pepito” no falla hasta el punto cinco a cero. Bate “Pepito”, lo apara “Mono Gil”, sirve Toro, y “Babas” con una virada al lado del servidor coloca la pelota y nada puede hacer Byron que solo queda mirando cómo cae la pelota en su campo, “Pepito” muy enojado le reclama a su servidor y Byron le refuta de que “él no le ayuda”. Otra vez “Chuky” llama a la calma, y hacen caso. Babas bate y es mal aparado por Byron, “Babas” reclama de manera eufórica, que es agarrada al juez, el mismo que les dice que sigan jugando, “Chuky” le sirve a “Pepito” y este no coloca, “Mono Gil” pasa a Toro y “Babas” coloca el uno a cinco.

“Pepito” más enojado reclama a Byron que jueguen con ganas, que si no van a perder el cotejo. Así juegan hasta el punto del seis a cinco a favor de “Babas”, Toro y “Mono Gil” muy tranquilos le dicen a Babas ¡sigamos así y ganaremos!, por el otro lado Pepito demasiado enojado reclama a Byron y a Chuky que ¡no hacen caso a las jugadas!, ellos le responden ¡tu no metes bola!, Pepito se calla y comienza a jugar nuevamente.

“Babas” bate; Byron apara; y “Chuky” sirve a “Pepito” que la coloca en el medio de los tres rivales. Sacó el cambio “Pepito” y bate, la apara “Mono Gil” sirve Toro y “Babas” lanza la pelota, pero Byron con un gran movimiento, se lanza hacia a delante y con su mano izquierda salva la misma, “Chuky” sirve y “Pepito” coloca el empate, los apostadores a favor de “Pepito” saltan de la emoción diciendo “sí ganamos”, los contrarios murmuran ¡parece que vamos a perder todo el billete!

Siguen jugando hasta el punto del diez a seis a favor de “Pepito”, quien al momento de batir les dice a sus acompañantes ¡ven que haciendo caso ganamos! le responden ¡sigamos jugando ya falta poco! “Pepito” bate, Toro pasa a “Mono Gil”, le sirve y “Babas” no puede anotar el cambio, “Pepito” pasa a “Chuky” para que le sirva y con un movimiento fuerte lanza la pelota a una esquina de la cancha, donde “Mono Gil” no la puede salvar pese a lanzarse y solo topar la pelota. Está igual cae al piso y “Pepito” coloca el once a seis.

“Pepito” aprieta sus manos y dice ¡hoy gano!, la gente se para a observar el último punto, bate “Pepito”, la apara “Babas”, y le pasa a Toro que le sirva, y “Babas” no puede colocar el cambio, pese a su gran centro largo lanzado, donde “Pepito” salva la pelota con una gran reacción y “Chuky” le sirve la misma y “Pepito” con una fuerte viada y salto coloca la pelota, descabezando a Toro, colocando el punto final del partido. La gente lo aplaude, los apostadores rivales se acercan a pagar los apostado, “Pepito” y sus acompañantes dicen “el partido fue duro pero se ganó”, “Pepito” de manera burlesca le dice a “Babas” ¡que estabas pensando! ¡Yo aquí me llevo la plata! “Babas” sonriente le dice, ¡mucho ventaja le di guambra!“Toro y Mono Gil” se cambian de ropa y se van de la cancha muy tranquilos. El juez se acerca a Pepito y le entrega todo el dinero apostado, descontando 50\$ por el cobro. “Pepito” cuenta el dinero y reparte a sus compañeros y demás personas que lo apoyaron.

Los apostadores que perdieron hablan entre ellos diciendo“Pepito” por ser más joven ganó el partido, y sí iba a apostar a favor de él”, los que ganaron se acercan a “Pepito” y sus acompañantes y les dicen, ¡bien jugado muchachos, esas son la ganas con que deben jugar siempre!, “Chuky responde”, ¡duro estaba, pero ganamos y eso es lo que cuenta!, “Pepito”, responde, ¡por mí ganan! y se ríe. Byron alega ¡calla loco! y se sonríe.

El público aficionado comenta que ¡la juventud venció a la experiencia! Otros, ¡los años pesan para Babas! ¡Mucha ventaja le dio en parejas Babas! ¡Son jugadores excelentes Toro y “Mono Gil”!, pero ¡chulla mano es duro jugar para el coloque de Pepito! Cada uno de estos comentarios son las conclusiones que se dan al final del cotejo.

Cada equipo con sus jugadores demostraron sus habilidades y su determinación en cancha, con el único propósito de alzarse con la victoria, hacen caso a sus líderes en cancha, que son los colocadores. Ellos son los encargados de manejar el desempeño del juego, donde brindan seguridad a sus acompañantes, haciendo que estos suden su camiseta.

Análisis de secuencias

a) Ambientación:

- Giovani Lincango más conocido como “Babas” vs José Jiménez “Pepito”.

“Babas” pone a prueba toda su técnica y astucia, jugando con todo su equipo (3 jugadores) con una sola mano en todo el cotejo, dando esta ventaja a su rival. Evidenciando toda su gran trayectoria de un colocador excepcional y poniéndola a prueba.

- “Babas” y su equipo con Carlos Toro, conocido como “Toro” y Darwin Gil, “mono Gil”

“Babas” con su equipo “mono Gil” y “Toro”, por ser jugadores de un gran nombre en la canchas, son los escogidos por su capitán “Babas” para que den ventajas en el juego y poner a prueba su técnica y agilidad.

- “Pepito” y su equipo con “Chuky” y Byron, hermanos.

El rival “Pepito” un jugador joven y de muy buena agilidad, con su equipo “Chuky” y Byron, ponen a prueba a “Babas”, que demuestre que no está viejo y sigue vigente.

- “Pepito” y “Babas”, apostaran la cifra de 800\$ por cada uno de ellos.

Por cada equipo se apostara 800\$, que será la recompensa del ganador del cotejo.

- ✓ Primer quince:
- “Babas” bate y empieza el cotejo.

La suerte en la moneda izo ganador a “Babas” y comienza el juego con una leve ventaja.

- “Chuky” jugando de volador apara el bate, pasándola a Byron el servidor, pasa la pelota con mucha suavidad a “pepito” su colocador y este con gran fuerza, lanza la pelota y que cae en el campo contrario, dejando a los rivales sin ninguna posibilidad de reacción.

“Pepito” demostrando su gran fuerza, coloca la pelota en el campo rival, cumpliendo la tarea del cambio a su favor.

- El bate, lo apara Mono Gil que es el volador contrario y le pasa a Toro su servidor quien no levanta bien la pelota y Babas solo pasa la misma al campo rival, Byron topa la pelota y la pasa a Chuky, quien la sirve y “Pepito” con un leve toque de su mano, suelta la pelota y coloca el primer punto del juego.

El equipo de “Babas” por la ventaja dada a su rival, no puede lograr el cambio a su favor incumpliendo su tarea, y por el contrario su rival logra con facilidad el mismo.

- Se realizan las acciones hasta el punto once, donde se evidencia un solo equipo. en cancha, es el de “Pepito” quien bate y “Babas” deja caer la pelota, terminando con el primer *set* a favor de “Las Maquinas”.

“Pepito” y su equipo se alzan con la victoria del primer quince, cumpliendo la tarea ganar y dejando la prueba a su rival que debe ganar el siguiente *set*.

Análisis pragmático:

Antes de empezar el cotejo, los equipos se ubican en cancha, “Babas” elije el lado de cancha en el cual jugara, y alzando su mano derecha le dice a pepito...

Locutivo: ¡Te doy la chulla guambra! (Babas)

Ilocutivo: Te doy ventaja porque eres menos que yo, tengo un mejor trato de pelota, tu juego es menor al mío, estoy mejor dotado, soy más técnico y hábil.

Perlocutivo: Someterse o ganar, yo así puedo ganar, aceptar el reto, no amedrentarse, acoger la ventaja.

Con esta frase “Babas” reta a “Pepito”, a que le haga frente en cancha, a que demuestre todas las cualidades que posee, y haber cual es mejor.

“Pepito” coloca una pelota en el campo contrario dejando sin reacción a sus rivales y menciona la frase de...

Locutivo: ¡Ya está viejo! (Pepito)

Ilocutivo: Ya no tiene fuerzas, ya no reacciona rápido, su coloque es fácil, su nivel de juego es bajo, ya no asusta.

Perlocutivo: Demostrar que tiene experiencia, demostrar que tiene un coloque exquisito, la mayoría de su carrera tuvo triunfos, su chequeo es rápido.

Esta frase hace referencia a que “Babas” ya no tiene la reacción que cuando era joven y que está muy lento.

✓ Segundo quince:

- “Pepito” aparta el bate y pasa a Byron que sirve el balón y “Pepito” anota el cambio para su equipo.

“Pepito” sigue cumpliendo su tarea de colocar la pelota.

- El bate aparta “Mono Gil” para Toro, la sirve y “Babas” coloca el cambio con un sutil toque de sus dedos.

“Babas” muestra su toque fino, y logra el cambio.

- Bate “Babas”, “Pepito” apara y “Chuky” le sirve, “Pepito” no puede sacar el cambio, y la jugada planeada por “Mono Gil” da buenos resultados y “Babas” coloca el uno a cero en el segundo *set*.

El primer punto lo logra “Babas” guía a su equipo al triunfo.

- Así se intercambian jugadas hasta el punto del nueve a cinco a favor de “Babas”, donde él se encuentra con el bate.

“Babas” y su equipo cumplen la tarea de salvar y colocar pelotas, y se adelantan en el marcador.

- Toro corre sirve la pelota, para que “Babas”, con un leve toque vire la pelota al lado del servidor y Byron no pueda reaccionar. “Babas” anota el diez a cinco.

“Babas” continua su tarea implacable de guiar a su equipo al triunfo.

- Toro pide el bate a “Babas” y bate y de una manera fuera de lo común, el balón toma un efecto el cual sale del campo rival y vuelve al mismo, topando el suelo y dejando al equipo contrario anonado, sin palabras ni reacción, “Babas” gana el segundo quince.

Las ventajas son demostradas en el campo de juego; “Babas” obtiene la ganancia y retribución del público con su apoyo.

Análisis pragmático:

“Babas” lanza una pelota a sus rivales, pero los mismos no la cogen y la pelota cae al suelo, siendo una jugada sin peligro.

Locutivo: ¡Juega con ganas! (Pepito)

Ilocutivo: Esta triste, desganado, lento, no reacciona, sometido.

Perlocutivo: Jugar con temple, demostrar que está activo en el partido, ayudar a salvar la pelota.

“Pepito” habla a sus compañeros a que juegue con ánimo para poder ganar el cotejo.

La pelota es pasada sin peligro por “Pepito” a su rival, y cae en el puesto de los compañeros de “Babas”, y los mismos no reaccionan y salvan la pelota de una manera que sale afuera de la cancha, y “Babas” reacciona diciendo...

Locutivo: ¡Jueguen pues! (Babas)

Ilocutivo: Que le ayuden, que no sean lentos, que no esperen que les caiga la pelota en las manos, que sean activos.

Perlocutivo: Ayudar en el campo, hacer caso a la jugada mandada, estar atento.

“Babas” necesita que le ayude su equipo y que pelotas muy fáciles no se conviertan en puntos a favor de su rival.

Una pelota bien alzada por Toro, y “Babas” con un toque sutil coloca el punto a su favor.

Locutivo: ¡A dónde vas! (Babas)

Ilocutivo: No puede coger el coloque, incapaz de salvar la pelota, lento en su reacción.

Perlocutivo: Juega contra mí, la otra pelota no cae, eso es lo que más puedes colocando.

“Babas” hace honor a su rápida visión al momento de colocar la pelota, y su rival no puede reaccionar para salvar la misma.

✓ Tercer quince:

- El bate apara Toro a “Mono Gil”, la sirve y “Babas” no coloca la pelota, donde Byron topa el balón, “Chuky” le sirve a “Pepito” y coloca el uno a cero.

“Pepito” y su fuerza cumplen la tarea del cambio a favor.

- “Pepito” no falla hasta el punto cinco a cero.

“Pepito” encamina a su equipo a la victoria.

- Bate “Pepito”, la apara “Mono Gil”, sirve Toro, y “Babas” con una virada al lado del servidor coloca la pelota, saca el cambio.

“Babas” cumple la tarea de sacar el cambio a favor.

- “Chuky” le sirve a “Pepito” y este no coloca, “Mono Gil” pasa a Toro y “Babas” coloca el uno a cinco.

“Pepito” muy joven no administra su ventaja y esto sirve a su rival.

- Así juegan hasta el punto del seis a cinco a favor de “Babas”.

“Babas” pone a prueba a su equipo, a demostrar porque son jugadores elites.

- “Babas” bate; Byron apara; y “Chuky” sirve a “Pepito” que la coloca.

El cambio logra “Pepito” y calma a su equipo.

- “Chuky” sirve y “Pepito” coloca el empate.

“Pepito” y sus jugadas logran solucionar el problema de hacerse con un punto.

- Siguen jugando hasta el punto del diez a seis a favor de “Pepito”.

A dos puntos de la recompensa para “Pepito”.

- “Pepito” bate, toro pasa a “Mono Gil”, le sirve y “Babas” no puede anotar el cambio.

La ventaja es vidente, por lo que el rival se encamina al triunfo.

- “Pepito” pasa a “Chuky” para que le sirva y con un movimiento fuerte lanza la pelota a una esquina de la cancha, coloca el once a seis.

Un paso más y la tarea de “Pepito” estará cumplida.

- Bate “Pepito”, la apara “Babas”, y le pasa a Toro que le sirva, y “Babas” no puede colocar el cambio, donde “Pepito” salva la pelota con una gran reacción y

“Chuky” le sirve la misma y “Pepito” con una gran viada y salto coloca la pelota, descabezando a Toro y colocando el punto final del partido.

La fuerza y juventud, dan la recompensa del triunfo a equipo de “Pepito”, evidenciada en el dinero apostado, y la retribución del agrado de la afición.

Análisis pragmático:

“Pepito” aun punto del triunfo, su servidor alza de manera correcta la pelota y coloca el punto final del partido, sus acompañantes gritan...

Locutivo: ¡Bien mijo! (Pepito)

Ilocutivo: Alegría, ímpetu, gran jugador, emoción.

Perlocutivo: Jugar bien, no dejar de colocar, jugar hasta el último, no deprimirse.

El equipo de “Pepito” con el triunfo demuestra que la juventud venció a la experiencia, a pesar de las ventajas de su contrario.

“Babas” a un punto de la perdida, no logra sacar el cambio a su favor y grita...

Locutivo: ¡Que iras! (Babas)

Ilocutivo: Descontento, tristeza, desanimo, sin palabras, enojado.

Perlocutivo: Jugar de mejor manera, no dejarse vencer, ganar el cotejo, meterle ganas.

Mucha ventaja por parte de “Babas”, inclino la balanza a favor de su rival, para que se lleve la victoria.

b) Definición:

- Primer quince: “Pepito”, saca el cambio, y coloca el uno a cero, aquí el demuestra toda su fuerza y juventud, donde él, por ser el líder, manda a sus

compañeros que realicen jugadas, con las cuales se hacen con la victoria, terminando el primer quince a su favor.

“Pepito” pone a prueba a su equipo en el primer quince, con el cual logran la victoria, cumpliendo la tarea de jugar ayudándose y apoyándose en la cancha, teniendo la retribución de los aplausos del público.

- Segundo quince: “Babas” inicia el segundo *set* con el bate, “Pepito” saca el cambio, se intercambia jugadas hasta el punto nueve a cinco, donde pepito y sus compañeros no pueden detener todas las colocadas del rival y “Pepito” no logra hacer un punto más, y “Babas” se alza con la vitoria.

“Babas” muestra el porqué de la ventaja a su rival, y con jugadas de excepcional agilidad y técnica, cumplen la tarea del triunfo del segundo *set*, y la retribución con el apoyo de la afición.

c) Cierre:

- Tercer quince: con el bate inicia “Pepito”, “Babas” no logra el cambio, y todo esto incide a favor del contrario que se coloca a delante cinco a cero; “Pepito” bate y su rival coloca el cambio, donde pasa a liderar el marcador seis a cinco; “Pepito” saca el cambio, y manda que realicen jugadas a sus compañeros y todo esto resulta, dejando once a seis, “Babas” intentan sacar el cambio y no lo logra, “Pepito” por el contrario logra el punto final, ganado el partido.

“Babas” y “Pepito” cumplieron la tarea cada uno de llevándose un *set*, pero el cotejo se extendió a un *set*mas, en el cual la ventajas fueron aprovechadas por el equipo de “Pepito” logrando la victoria y recompensa económica en el partido.

Tabla 1.

Análisis de las funciones "Babas":

"Babas"	
Acciones:	Frasas:
No coloco la pelota. (1set)	¡Alza la bola por Dios!: cuando el servidor no alza la pelota de manera correcta al colocador, impidiendo que logre el cambio o punto a su favor.
Solo topo y paso la pelota. (1set)	¡Jueguen pues!: es una sanción que hace el colocador a sus acompañantes, cuando no demuestran su total juego y dejan caer pelotas en su campo.
Coloca el cambio. (2set)	¡Así álzame!: una pelota bien alzada por parte del servidor y su colocador cumple la función de sacar el cambio o punto a favor.
Coloca el uno a cero. (2set)	¡Coge pues!: el colocador reta a su oponente, a que sea capaz de salvar el coloque contrario.
Coloca el diez a cinco. (2set)	¡A dónde vas!: cuando una pelota es colocada, dejando sin ninguna posibilidad a sus rivales.
"Toro" Bate de manera excepcional. (2set)	Público: ¡Que magnifico bate!: el asombro de la gente, por una jugada excepcional. Equipo: ¡excelente mijo!: apremia a logro

	conseguido en una sola batida por parte de un miembro del equipo.
Coloca el uno a cinco. (3set)	¡Tranquilos ya salimos!: cuando logran hacerse con el cambio a favor, después de mucho tiempo de juego.
Coloca el seis a cinco. (3set)	¡Con uno nos vamos!: cuando después de estar empatados, la diferencia es lograda a favor de uno de los equipos.
No logra un punto más. (3set)	¡Mucha ventaja es!: el equipo rival es superior al contrario, por el motivo de la ventaja de juego.

Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

Tabla 2.

Análisis de los actantes "Babas":

Sujeto	Objeto
"Babas"	Dejar en claro que todavía su juego está vigente. Demostrar que la experiencia pesa más que la juventud. El aplauso de la afición.
Destinador	Destinatario
El dinero total de lo apostado. La dignidad como un jugador que ha	"Babas" Compañeros de equipo: "Mono Gil y

<p>marcado historia.</p> <p>La hombría.</p> <p>.</p>	<p>Carlos Toro”</p> <p>Los apostadores.</p> <p>Publico que apoyo a “Babas”.</p> <p>Amigos y familiares.</p>
<p>Ayudantes</p>	<p>Oponentes</p>
<p>Experiencia.</p> <p>Compañeros de equipo: “Mono gil y Carlos toro”</p> <p>Técnica y chequeo.</p> <p>La fuerza y coraje.</p> <p>Conocimiento de cancha.</p> <p>Público simpatizante del jugador.</p>	<p>“Byron y Chuky” compañeros de equipo.</p> <p>Apostadores contrarios.</p> <p>Barra contraria.</p> <p>Amigos de “Pepito”</p>

Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

Cualquier deporte que contenga un estímulo económico siempre será marcado por el mismo, como es el caso de este cotejo, en el cual “Babas” un jugador de elite, de un gran tamaño, técnica y un coloque excepcional, pero con una edad superior a los 30 años, se reta a sí mismo a ganar a un jugador joven, de menor tamaño y gran agilidad y técnica, donde “Babas” pone a prueba su historia, y a más de esto su dignidad como un jugador de cualidades únicas; por esta razón el reto empezar con ventajas por parte de su equipo, demostrando que su rival es inferior. Una apuesta económica es el eje y premio al triunfador, donde el mejor se hace con la misma. “Babas” juega por dejar en alto su nombre y por lo económico; lucha y demuestra su envidiable juego, pero no logra el triunfo, en el cual se evidencia las ventajas excesivas a su rival, pero dejando en claro que sigue vigente como jugador, que una pérdida o victoria más se añaden a su envidiable trayectoria, que él no perdió, sino que solo demostró que está en pie de

lucha, que el reto es demostrarse así mismo que es un deportista elite, aclamado, apoyado por su afición y que su oponente solo se llevó el dinero apostado.

Tabla 3.

Análisis de las funciones “Pepito”:

“Pepito”	
Acciones:	Frases:
Coloca la pelota. (1set)	¡Así álzame todas!: el colocador dice su servidor, que es la manera correcta de servirle la pelota para colocar cambios o puntos a favor.
Un leve toque y el uno a cero. (1set)	¡Juegue morsa!: le reta, diciendo que el físico del colocador contrario, no le servirá en el juego.
Once a cero, bate. (1set)	¡Ganamos muchachos!: el colocador, apremia a su equipo con el triunfo del primer set.
Coloca el cambio. (2set)	¡Jugaran así mismo!: el colocador alienta a su equipo a que jueguen de igual manera que en el primer set.
No logra el cambio. (2set)	¡Yo no puse!: hace alusión al reto que se pone el colocador en sacar el cambio para su equipo.
Golpea el balón. (2set)	¡Que iras!: sanción y descontento con el desempeño total de su equipo.
Coloca el uno a cero(3set)	¡Así ayuda Byron!: Que con la ayuda de

	su servidor, el reto del equipo es ganar.
Coloca el cinco a cero. (3set)	¡Vamos así mismo!: el colocador alienta a su equipo a que jueguen de igual manera que en el primer set, ya que perdieron el segundo.
No logra colocar el seis. (3set)	¡Juega allá por Dios!: el colocador sanciona a su equipo, a que cumplan la función que se les manda.
No logra el cambio siguiente del cinco. (3set)	¡Ayuden por favor!: el colocador pone a prueba las cualidades técnicas de su equipo, para lograr el triunfo.
Coloca y logra subir en el marcador hasta once a seis y bate. (3set)	¡Qué les dije maquinas, Ganamos!: que haciendo caso a las jugadas del colocador, el triunfo está encaminado.

Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

Tabla 4.

Análisis de los actantes “Pepito”:

Sujeto	Objeto
“Pepito”	La gloria de vencer a un grande. Demostrar que es superior. El aplauso de la afición.
Destinador	Destinatario

<p>El dinero total de lo apostado.</p> <p>La dignidad como un jugador elite.</p> <p>La hombría.</p> <p>La valentía.</p>	<p>“Pepito”</p> <p>“Byron y Chuky” compañeros de equipo.</p> <p>Los apostadores.</p> <p>Publico que apoyo a “Pepito”.</p> <p>Amigos y familiares.</p>
Ayudantes	Oponentes
<p>“Byron y Chuky” compañeros de equipo.</p> <p>Juventud.</p> <p>Agilidad y técnica.</p> <p>La fuerza y coraje.</p> <p>Conocimiento de cancha.</p> <p>Público simpatizante del jugador.</p>	<p>Equipo rival: “Babas, Mono Gil y Toro”</p> <p>Apostadores contrarios.</p> <p>Barra contraria.</p> <p>Amigos de “Babas”</p>

Elaborado por: Rodrigo Alarcón.

El reto siempre consiste en superarse, aquí en este cotejo se evidenció, donde el joven “Pepito” reta al veterano de mil batallas “Babas” a enfrentarse, pero el joven pide ventajas al viejo, ya que no tiene las mismas cualidades técnicas y experiencia de todo su equipo rival. Se ponen de acuerdo con las ventajas y el dinero a apostar y disputan el encuentro; “Pepito” por ser joven, ágil y por las ventajas tan altas dadas por su contrario, se alza con el triunfo, evidenciando que el joven está en la cúspide, que el viejo ya no reacciona rápido, y que su nombre está en pie, en su cancha preferida. Aquí “Pepito” se lleva en lo alto su hombría como jugador bueno, el coraje, valentía al retar a un prócer del ecuavoley, el aplauso de la afición y el premio económico que es el añadido más codiciado por lo que se lucha, pero siempre respetando a su rival.

Lo mejor de competir, es siempre lograr el triunfo, y en el juego del ecuavoley no es la excepción, cuando dos equipos se enfrentan, aquí el equipo con mejores jugadores logra

la victoria. El mejor dotado da ventajas al inferior, pero esto no quiere decir que siempre la victoria se lograra por parte del primero, a veces las ventajas son las que marcan el ritmo del juego, donde el desventajado logra hacer con el triunfo en el juego, por las excesivas ventajas que dio su rival, todo esto marcado por el respeto en el encuentro y aceptación de la afición.

4.2 Un lenguaje común:

Las personas que observan y frecuentan las distintas canchas de ecuavoley en Quito, a más de mirar el juego, lo hacen por apostar, así, se hacen presentes, pugnan porque el equipo apostado se alce con la victoria llevarse el dinero ganado los jugadores.

En este deporte se maneja un lenguaje común, es el que se utiliza a través de un denominado código, por lo que a partir de este se puede relacionar mutuamente. Este es el que permite comunicarnos con los demás, jugadores, público aficionado, apostadores y personas que participan en el ecuavoley.

Este, convoca a la participación de centenares de personas que lo practican, apoyan y se deleitan con este juego de técnicas y tácticas. En cualquier cancha, todo tipo de clase social, etnia y cultura se involucran en un ambiente donde se da rose e igualdad de condición social. Todas estas personas interactúan y se comunican con un mismo lenguaje. El mismo es el factor primordial de comunión, que sirve para la realización de partidos, ya que se comunican en un mismo grado de sentido del juego, las palabras, expresiones, los modismos, los gestos, el espacio, etc. todo esto tiene su significado y sentido exacto.

En este habla, se maneja muchos términos nuevos, los cuales poseen un significado propio, dado por los ecuavolistas y personas que integran el mismo, estos términos designa el tipo de juego de jugadores, las cualidades que cada uno de ellos posee, se dan comparaciones, las cuales son los descriptores de técnicas; otros términos hacen referencia a jugadas que se realizan y su nombre lo describe; términos con los cuales los jugadores hacen del lenguaje una herramienta que incida en el resultado.

Las personas que observan y apuestan en el ecuavoley, también conocen términos que poseen un significado, y los emplean en el mismo, dando su apoyo o denigrando, brindando simpatía o descontento por los jugadores y personas que están dentro de este juego.

Las expresiones que manejan jugadores, apostadores, aficionados y detallado en el cap.3, poseen un valor de significación muy alto y entendible entre todos ellos, ya que mediante estas expresiones comunican su alegría o enojo, su euforia antes y después del cotejo.

Este lenguaje es el motor para el funcionamiento y desempeño del ecuavoley, ya que se da una comunicación fluida, en donde todos entienden las mismas palabras, frases, gestos etc, lo que hace de este un deporte con iguales alcances y significados.

4.3 La palabra:

Los ecuavolistas, afición, y apostadores, se comunican a través de palabras creadas en la cancha, y que posee un significado y significante, consensuadas y aprendidas por ese grupo.

Estas palabras designan al tipo de jugador en cancha, sus cualidades físicas y técnicas. Los apostadores usan palabras con las cuales, apuestan una cifra de dinero, ponen reglas con las mismas. Todas estas palabras permiten que jugadores y apostadores al momento de realizar un partido, por el significado de las mismas, escojan a sus compañeros de juego y den igualdad al partido. Los dos equipos a enfrentarse, igualan fuerzas, en técnica y capacidad de juego. Esto permite que los apostadores elijan a su equipo y den las seguridades al momento de arriesgar sin correr riesgo de mal interpretar las condiciones dadas por los mismos.

Los ecuavolistas hacen que la palabra o palabras posean un valor un sentido entre los mismos, este valor nos quiere decir que la palabra dada, pesa más que el dinero, y que el sentido de la lealtad esté ligado a cumplir con algo prometido, sin importar tiempo ni distancia.

La palabra genera una apropiación con el lenguaje, donde todos podemos referirnos con las mismas, siempre y cuando sepamos sus significado, para así evitar posibles malos entendidos.

Con una sola palabra podemos referirnos a un significado extenso de una persona o una jugada a realizarse. Con la misma se puede expresar descontento o apoyo a jugadores. Con la palabra y su buen uso podemos revelar la educación, el hablar y que nos reconozcan por lo bueno, la palabra comunica, fraterniza, dice, dialoga, ejerce caridad, aconseja, consuela, conquista, dirige, ministra, administra, lidera, alaba, reconoce, pide ayuda y protección a las deidades (http://www.elmundo.com/portal/opinion/columnistas/el_valor_de_la_palabra.php)

Se reconoce que el mal uso de las palabras esconde la realidad y puede causar reacciones desagradables. Los buenos vocablos ayudan a resplandecer la verdad y los malos, difundidos con premeditación, revelan perversidad y un solo fin: ocultar o proteger intereses propios y de sus aliados. Un ejemplo sería el de ¡que no comes!; una frase lanzada por un rival a su contrario, evidenciando su descontento por el juego demostrado. Otra ¡métele ganas! frase de aliento de un espectador o amigo de un jugador que esté en el juego, donde el mismo demuestra sus ganas por ganar.

4.4 Sin palabras:

Los jugadores del ecuavoley, los protagonistas de grandes cotejos y vivencias en el juego, son los llamados a hacer sentir emociones a la afición que los apoya; realizan magníficas jugadas, con movimientos que son aplaudidos con algarabía por parte del público. Estos jugadores al momento de enfrentarse en el campo de juego, siempre realizan tácticas, pero no todas son habladas, sino que algunas de ellas son solo con sus movimientos como el de mover la mano hacia atrás y el volador al observar el mismo y colocarse atrás de este, con este lenguaje no verbal, se determina el tipo de jugada a realizarse o el cambio de la misma en el cotejo, como por ejemplo: el colocador se reúne con sus compañeros volador y Servidor y les dice que "juguemos puestos" esta táctica hace referencia a que cada jugador respete su función específica en el campo. . Jugada muy común entre los ecuavolistas. Todos estos movimientos son muestra de una

depurada técnica y lenguaje, ya que los jugadores a enfrentarse se comunican mediante movimientos hechos en la cancha, los cuales son los promotores del buen espectáculo del ecuavoley.

Muchos ecuavolistas conocen a sus rivales y con anterioridad se fijan en sus movimientos o expresiones y anticipan una jugada contraria, la cual es estudiada y neutralizada, todo esto en cuestiones de segundos. Los jugadores pueden demostrar su enojo con golpes a la pelota o miradas que denotan su enojo; el lenguaje no verbal afectará la forma en que actúan, reaccionan ante los demás, y ante el descontento de nosotros.

La comunicación no verbal o lenguaje corporal es un componente tan natural de manera de expresarnos, su interpretación es clave para establecer relaciones y mejorar la comprensión y comunicación entre las personas. Pero su decodificación debe realizarse con mucho cuidado (<http://roble.pntic.mec.es/msanto1/lengua/1venover>).

La mala interpretación, sobre todo si estamos ante un público, puede tener consecuencias negativas y sus reacciones pueden ser con polémica y faltarse al respeto.

La diferencia entre las palabras de una persona y nuestra comprensión de lo que dice, procede de la comunicación no verbal o lenguaje corporal, el cual mediante el conocimiento de las señales del cuerpo, resulta más fácil entender y comunicarse eficazmente con otras personas, esto es fundamental en el buen desempeño del juego del ecuavoley, ya que mediante un gesto o un movimiento corporal, los jugadores de ecuavoley entienden jugadas en el partido y se comunican a través de una sola palabra o un movimiento.

4.5 Un deporte sin límites:

Los jugadores con grandes destrezas y calidad de juego son llamados por empresarios o gente que le gusta el ecuavoley, para prestar servicios; de acuerdo al jugador, cada uno cobra una cierta cantidad de dinero y el empresario que lo contrata o persona particular ponen sus condiciones. Los jugadores contratados representan a su empresa u otra

entidad, en cualquier campeonato de la ciudad donde la realice, no importa la hora o la distancia, el ecuavoley a traer a multitudes y jugadores elites.

Los juegos con que hoy los niños y jóvenes se entretienen, son muy estáticos, ya sea por el poco espacio que tienen en sus hogares o que el juego en sí requiere estar quieto. Por ejemplo: un juego de video; esto resulta que el niño no ejercita su sistema muscular y nervioso como debería, lo cual genera en deterioro de sus habilidades motrices. Por estas razones es que los juegos y el deporte hoy en día nos presentan la oportunidad de desarrollar la motricidad y así brindarle al niño un desarrollo integral en equilibrio con la naturaleza que lo rodea e interactuar con la sociedad (Enciclopedia, Aula, pág. 107).

En el ecuavoley las personas que frecuentan y apoyan al mismo, se dan cita desde las 4y30 pm en adelante hasta que se acaben los partidos que se jueguen en la cancha que visiten. Las personas que más aprecian el ecuavoley son las de sexo masculino y en muy poca cantidad femenina. Luego de su jornada de trabajo, muy independiente de la hora de salida del mismo, visitan las canchas donde se practica el ecuavoley y siempre con muchas ansias expectativa disfrutan y brinda su apoyo a su equipo favorito.

Dependiendo de la ubicación de las canchas, jugadores y aficionados las frecuentan, y muchas veces el tiempo y distancia no es impedimento, porque siempre se dan cita para observar un buen cotejo y deleitarse con la gastronomía que se ofrece en las canchas.

Muchas personas del público que les gusta el ecuavoley, en sus trabajos siempre esperan la hora de salida, para reunirse con amigos y familiares, donde las canchas de ecuavoley son el punto de encuentro.

Algunos no almuerzan en sus trabajos, para esperar la hora de salida e ir a comer su plato preferido en su cancha predilecta de ecuavoley. En todo esto las personas aficionadas o jugadores, dejan de lado la distancia, el tiempo y hasta el tipo de clima, y simplemente se dirigen a jugar u observar el ecuavoley, donde se convierte en un espacio de ocio y entretenimiento sano, divertido donde todos convergen en una misma cultura.

4.6 El mundo del ecuavoley:

Semiosfera: La semiósfera, o biosfera semiótica, es el mundo de los signos en el que todos los humanos viven e interactúan. Los signos son representaciones que conforman un espacio delimitado con respecto del espacio que lo rodea, que sería el espacio extrasemiótico. Estos ámbitos se encuentran divididos por una frontera de puntos que pertenecen a ambos espacios, la cual actúa como filtro y como traductor. Esta se articula dando sentido a la realidad extrasemiótica, es decir, otorgando sentido dentro de alguno de los sistemas semióticos. Según [Yuri Lotman](#), la semiosfera funciona como un espacio de contención ante la violencia del mundo, el cual es formado por códigos. En este sentido, la semiósfera es el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la [semiótica](#) (Lozano, 1998, sp).

En el ecuavoley la semiosfera comprendería, al espacio del deporte de identidad ecuatoriana, donde los lugares que se practica el mismo, se convierten en sitios de relaciones sociales, de comunicación en interacción, con códigos establecidos y donde los imaginarios congregan a las personas.

Tres tipos de canchas de ecuavoley en Quito, son las llamadas a brindar el espectáculo, al público quiteño, estas son: "La cancha de la Japón, La cancha de los milagros y La cancha de Chimbacalle".

Cancha de la Japón: Av. Japón y Av. Amazonas, tras del CC.I.

Una cancha ubicada al norte de Quito, junto al Centro comercial IñaQuito y al parque la Carolina. En este parque hay un parqueadero, para las personas que visitan la misma. Esta cancha es frecuentada por gran cantidad de público los días sábados y domingos. Su infraestructura es de tierra, con las medidas normalizadas de ecuavoley que son 9x18m; posee dos graderíos para que el público se siente y observe un partido, y las personas que falten de sentarse, observen de pie.

El reglamento de la cancha, fija sus reglas, y sanciones por el incumplimiento de las mismas; es respetado por los practicantes de ecuavoley, donde las autoridades de la cancha darán sanción a la falta de respeto por el mismo. Las autoridades que dirigen la

cancha, poseen cargos, los cuales son de un presidente, un vicepresidente y tesorero que es el responsable de cobrar el costo de uso de cancha y pelota.

Los jugadores que frecuentan esta cancha, son de diferentes edades, etnias, color de piel etc. Donde se comunican común mismo lenguaje y grado de entendimiento, para que al momento de la realización de un partido no se encuentren inconvenientes. Cada jugador en cancha posee sus habilidades y destrezas, así también como su rudeza o alegría; ellos realizan jugadas sin hablar, o solo nombran una palabra que es entendida. Una cantidad de dinero es la pugna de los dos equipos a enfrentarse; pero también para las personas que apuestan, que gane su equipo apostado, es por lo que luchan. La cantidad de dinero en esta cancha es alta, por el hecho de que son personas profesionales, como: abogados, licenciados, ingenieros y hasta políticos etc. Los mismos que hacen ostento y gozo del dinero entre ellos. Al momento de apostar poseen sus propias reglas, o que con una sola palabra adviertan de que:” me abro”, “pago media”, “sin abiertas”, palabras especificadas en el cap. 3.

Aquí el valor de la palabra es alto, y por ende simboliza su honorabilidad con el contrario. Su público aficionado, por el hecho de ubicarse en el norte, es de un extracto social medio a alto. Pero aquí no pueden faltar los vendedores con comidas típicas, los cuales brindan sus productos a potenciales clientes de la cancha, comidas de todo tipo como guatitas, menestra, helados, sandwiches, humitas, café, cigarrillos etc. Se venden de igual forma a todos.

Lo particular de esta cancha es que, la frecuentan más mujeres que en las demás canchas, debido a que la frecuentan personas con más respeto y educación, muchas de ellas son: esposas o hijas, de: jugadores, apostadores y público aficionado. Una cancha en la cual la palabra se respeta y se valoriza, donde el profesional saluda a su amigo el vendedor de helados y brinda un abrazo de fraternidad, aquí el respeto es lo primordial para una buena comunicación y la confianza se la gana y no se la compra; el jugador es aplaudido por su público, donde un lenguaje prevalece para todos.

Cancha de los Milagros: sector Escuela Sucre.

Una cancha ubicada en el centro de Quito, a tres cuadras del Playón de la Marín. Es un sector de ventas ambulantes y mucha conglomeración de personas que utilizan el metro

y ecovía como medio de transporte. La cancha es de cemento, con pintura anti agua de color verde, para evitar accidentes por posibles resbalones de jugadores cuando la cancha esta mojada por el mal clima; con las medidas normalizadas de ecuavoley que son 9x18m. Posee un graderío, el cual cuando se llena de personas los demás se ubican al contorno de la cancha de pie.

Posee un reglamento, y sanciones por el incumplimiento de las mismas, este es acogido por los practicantes de ecuavoley, donde las autoridades de la cancha darán sanción a la falta de respeto por el mismo. Las autoridades poseen cargos, los cuales son: un presidente, un secretario, tesorero y un encargado de la cancha el cual, cobra el uso de la misma y del balón, a más de esto alquila zapatos y pantalonetas para los jugadores. Esta cancha es frecuentada de lunes a viernes en la tarde, su público es de clase media a baja, son personas que trabajan usando su esfuerzo físico, o vendedores.

Esta cancha se ha convertido en un centro de reunión para amigos y familiares, donde se reúnen para socializar todo lo sucedido en el día a día. En mi caso esta cancha la frecuento desde hace cuatro años, y la sigo frecuentando, aquí me reúno con mis amigos, mis primos, mi tío y mi padre, donde disfruto viendo un buen partido, como de todo, me río, intercambio información y me entero de noticias acontecidas en la cancha.

Los vendedores de comida aquí son esenciales por el motivo de que mucha gente sale de sus trabajos con altas expectativas de disfrutar de un rico plato de comida accesible al bolsillo, desde un seco de pollo, hasta una colada de máchica con empanada, se puede encontrar aquí. Las apuestas entre equipos es lo que hace picante al juego, todos luchan para obtener la victoria, el equipo que mejor realice jugadas y se comunique mejor en el campo de juego, con movimientos o una sola palabra se alzarán con el triunfo. Aquí la clase social, etnia, color de piel, no interfiere al momento de relacionarse entre ellos, donde todos se unen en una misma identidad, que es el ecuavoley, aquí el manejo del lenguaje y su buen uso, da la pauta de unión.

Las apuestas de esta cancha son de cifras moderadas, la gente no ostenta su dinero, al contrario lo utilizan en lo necesario. Los jugadores son conocidos por sus apodos tan llamativos como "Muerto", "Ardilla", "Llavero", etc. En esta cancha se evidencia que

entre jugadores y público hay un alto grado de familiaridad diferente a las otras dos canchas, porque se realizan bromas, se crean apodos, la gente los llama por los mismos, conversan mucho entre ellos, dándoles mucha confianza La comunicación es de amistad, los deportistas hablan de partidos que van a jugarse y que los invitan a que los apoyen, el público aficionado se convierte en un familiar más de cada uno de los ecuavolistas.

Una cancha en la cual la humildad prevalece, la comunicación es entre coloquial y vulgar, el vendedor y el jugador comparten una economía valorada por su esfuerzo, porque los vendedores viven de la venta de sus productos, los jugadores apuestan su dinero y quieren ganar sus partidos, para poseer un sustento extra a su trabajo. Aquí no se da un choque de culturas, se da la unión de las mismas.

Cancha de las Chimbacalle: Av. Napo y Cajas

Está ubicada al sur de Quito, entre las avenidas Napo y Cajas, posee una cancha de cemento con las medidas normalizadas de ecuavoley, esta posee cuatro graderíos, los cuales bordean a la misma; además posee un techo que la cubre en su totalidad. Cuenta con un reglamento y penas por el incumplimiento del mismo, donde el juez sancionara por falta de respeto entre jugadores o al árbitro; este reglamento debe y es respetado por los practicantes de ecuavoley, donde las autoridades de la cancha son los mismos vendedores.

De lunes a viernes no es muy visitada, los días sábados y domingos, la cancha es muy frecuentada por personas, en su gran mayoría de la tercera edad y de sexo masculino. Aquí los jugadores elites de ecuavoley la visitan cuando dejan pactado un cotejo y por el mal clima necesariamente deben jugar ahí porque esta cancha posee techo protector.

Los vendedores de esta cancha, ofrecen productos desde pinchos de pollo hasta una rica papa con cuero; los mismos que son muy comprados por las personas que visitan la cancha; estos alimentos poseen un alto grado de confianza entre ellos; sus relaciones de comunicación les dan seguridad al momento de ejercer u omitir alguna orden o sanción. Los apostadores en su gran mayoría se los encuentra en los partidos pactados, ya que solo ahí se manejan grandes cifras de dinero. El público que las visita es de clase social media a baja, por el hecho de encontrarse ubicada al sur de Quito.

4.7 Algo en común:

El ecuavoley es un deporte de masas. Los quiteños frecuentan cada una de estas tres canchas, las cuales son las protagonistas de grandes cotejos. Los jugadores del ecuavoley se reúnen en cualquiera de estas canchas, donde todos se conocen, su manera de juego, su técnica y sus habilidades, las cuales son características para armar un partido, en donde se equilibran fuerzas, para hacerlo un cotejo de igual a igual.

Los apostadores se inclinan a su equipo favorito y retan a otro a apostar, si algún equipo posee ventaja en sus acompañantes o es favorito, alguno de ellos le dice que le va a dar: "gabela" o que le den, o sino apuestan "pelo a pelo", y las reglas que manejan son dadas con anterioridad como: sin medias o sin abiertas, a veces en el tercer quince un apostador grita ¡cuál van!, en donde solo se apuesta a este set, estas palabras son ya conocidas por cada uno de ellos, donde cada palabra posee su significado propio y entendible. Tres tipos de reglamentos en su gran mayoría sus reglas son iguales, varían muy pocas como el prohibido jugar sin ropa adecuada, o el precio de las sanciones, al final todas estas reglas son y se hacen respetar por sus dirigentes.

El público en cada cancha posee su afinidad por cada jugador, en la cual brindan su apoyo, gritan su apodo, les dan fuerzas como: ¡métele ganas! ¡no se acaba todavía! o denigran su mala actuación. Los vendedores ofertan todos sus productos, habas, chupetes, cigarrillos, sánduches, humitas, secos de pollo, guatitas, pinchos, empanadas etc. Y cada uno de estos es adquirido por sus clientes, donde los precios son accesibles para cada persona, ya que el cliente busca lo mejor para su bolsillo y paladar, comidas muy bien hechas y sanas para el espectador. Cualquier vendedor no puede ir a ofertar sus productos, siempre deben ir donde los directivos y pedir el permiso correspondiente, sino los vendedores de planta pondrán sus leyes.

La palabra de cada jugador o apostadores posee un gran peso de confianza y honorabilidad, ya que se pactan partidos y se los juega de la manera que previamente se los hizo, un apostador mostrará si ganando o perdiendo su cultura prevalece. En el ecuavoley cada jugada o movimiento posee su significado y significación para cada jugador, donde se las emplea en el juego. Los apostadores de igual manera arriesgan su

dinero con los lineamientos y uso de la palabra. El público emerge con un grito de satisfacción por un buen juego, donde todos estamos inmersos en una cultura que nos da los lineamientos generales para expresarnos y comprendernos, basados en un lenguaje que a más de hablar, lo expresamos con una sola palabra, gesto o movimiento.

4.8 Relaciones de poder:

El ecuavoley es un deporte muy practicado y observado en el Ecuador por gran cantidad de sus habitantes. En este deporte se da la interacción y comunicación de mucha personas, sean estas: el público aficionado, jugadores, gente que apuesta, árbitros, vendedores y directiva de cada cancha de ecuavoley, todas unidas por un lenguaje común.

En el deporte del ecuavoley se dan relaciones de poder, las cuales son un componente de este juego.

Se dan las siguientes relaciones:

4.8.1 Jugadores:

Los jugadores son los representantes del deporte; lo llamados a ser los protagonistas de victorias o derrotas. En el ecuavoley un deporte jugado por tres jugadores por equipo y dos equipos en cancha.

Cuando se va a realizar un partido, los jugadores forman un tipo de círculo en el cual, cada uno de ellos busca un rival a enfrentarse, dependiendo de la calidad de los jugadores, los mejores buscan a sus dos compañeros, los mejores tienen un poder de convencimiento para que lo acompañen en un cotejo; este poder es porque el deportista posee un alto nivel de juego y agilidad en cancha, inspirando a los demás compañeros a que se unan a su equipo.

Cada jugador elige a quién o quienes acompañar en su equipo. Siempre para realizar un cotejo, los grandes jugadores, al enfrentarse a otro jugador con las mismas características técnicas, son equitativos al momento de elegir sus acompañantes y hacen dos parejas, en las cuales, sortea a cada jugador de las parejas, o que cada jugador elite

elija a un jugador por pareja, todo esto de una manera igualitaria y cuando ya están los dos equipos, cada uno de ellos ya posee un capitán que es el jugador emblema el colocador.

Los jugadores elites, poseen un control sobre los jugadores con menor nivel de juego, ya que ellos son los que destacan por sus habilidades en el campo de juego; los que llevan al equipo a la victoria y, por ende, los jugadores de menor habilidad siempre hacen caso de unirse a su equipo, o cuando ya están jugando, siempre acogen las tácticas que los jugadores de alto nivel les dicen que realicen.

Al momento de que está ya pactado el partido, se pone una base de dinero por equipo, para ser la apostada en el cotejo. Cada jugador de cada equipo, dependiendo del monto en apostar, el aporte es por igual, un ejemplo es: 300\$ por equipo, cada jugador aportará con 100\$, el capitán del equipo recoge toda la apuesta.

En el momento de jugarse un partido y una fuerte cantidad de apuestas por cada equipo, y solo faltan 2 puntos para que un equipo se alce con la victoria, es aquí donde los jugadores contrarios demuestran todas sus habilidades, no dejando caer la pelota al suelo, donde se llega al empate y hacen poner nervioso a su contrario y todo esto lleva al triunfo del equipo.

4.8.2 Apostadores:

El ecua voleyes un deporte de apuestas, en donde hay muchas personas que a más de observar un partido, también incluyen las apuestas en el mismo y así hacerlo más emocionante para los mismos.

Los apostadores siempre al momento de apostar, se fijan en los dos equipos a enfrentarse, ubican al mejor jugador colocador y sus acompañantes; y apuestan su dinero, buscando a otro apostador el cual acepte su apuesta.

Cuando hay partidos con una ventaja en sus acompañantes o de su colocador, los apostadores siempre van al equipo con ventaja y, entonces, algún apostador con su poder económico le da una ventaja de apuesta a otro un ejemplo: te doy 100\$ dólares a 80\$, en la cual el apostador con mayor cantidad de apuesta es el que pone las condiciones, en la

cual busca un equilibrio con la ventaja que dio en dinero, teniendo control sobre la apuesta total.

4.8.3 Apostador-jugador:

Al momento de que está ya pactado el partido, se pone una base de dinero por equipo, para ser la apostada en el cotejo. Cada jugador de cada equipo dependiendo del monto en apostar, el aporte es por igual. Hay jugadores que no poseen la cantidad de dinero necesaria para su aporte de apuesta, donde ellos piden a un apostador que complete su apuesta; los apostadores dependiendo del aporte, su poder sobre el jugador puede ser muy grande, ya que les ponen condiciones en la cual pueden influir en la actuación del jugador de mejor forma en el campo de juego, un ejemplo es: el aporte del apostador es 100\$, su condicione es que si gana el partido el jugador, el apostador le regalará 30\$.

Los grandes apostadores pactan partidos entre sí, donde cada uno de ellos busca a sus tres jugadores de grandes destrezas para formar su equipo. El partido ya pactado por los apostadores y la cantidad de dinero ya está cifrada, entra aquí el convenio con los jugadores con el apostador, donde el apostador posee poder sobre los mismos y dando a todo su equipo un beneficio económico así el equipo pierda, pero si el equipo gana las expectativas de los jugadores es alta y por ende el apostador sube el monto económico de beneficio.

Los grandes apostadores poseen una relación muy buena y alta con los jugadores, ya que el dinero juega con el desempeño de los mismos. El apostador ofrece dinero al jugador, y el mismo se motiva, donde deja todo en la cancha por alzarse con la victoria y su recompensa tiene un añadido.

A veces los apostadores inciden en el desempeño del jugador y hacen que estos pierdan el cotejo, donde el apostador y jugador ganan con coimas.

Las personas que apuestan grandes sumas de dinero, son las que poseen poder en cancha, las que incitan al buen desempeño de juego, su relación es directa con la ganancia o victoria del equipo. Las mismas a veces realizan coimas a jugadores y los hacen que pierdan partidos, donde los apostadores preguntan cuál es la cantidad de

dinero que van a ganar, y él mismo les dice que les dobla esa cantidad y por esta razón pierden de manera ilícita el juego. Esto se denomina serrucho, un buen serrucho, sería el cual, no dé a notar el mal juego provocado a propósito por el jugador comprado, lo que implicaría que no haya malos entendidos, pero si se hace un serrucho mal realizado, se observaría el desempeño deplorable en todas las acciones del partido, por parte del jugador comprado, ya que el mismo juega de una manera que no demuestra su real habilidad y técnica, donde los malos entendidos y hasta agresiones serían evidentes. Todo esto es realizado por apostadores, que incitan el mal juego y que simplemente su dinero es el que vale, y donde la honestidad, la moral y el pudor de malos jugadores se pierde.

Aquí el jugador que realizó el fraude, pierde la credibilidad de otros apostadores y jugadores al momento que quiere jugar un partido. Por esta razón muchos jugadores demuestran sus cualidades y su moral en cancha.

4.8.4 Afición- jugador:

En el ecuavoley, existe el público, la gente que le gusta observar este deporte ecuatoriano, de manera en la cual su relación con los jugadores es directa, ya que al momento de que se está disputando un partido de ecuavoley, la afición aplaude las grandes jugadas o movimientos de los jugadores en cancha o con un fuerte grito sanciona sus malas actuaciones en el cotejo.

Los jugadores en momentos, son influenciados por el público, por sus críticas o elogios, ya que a veces contestan a sus abucheos y se olvidan de su juego en cancha, perdiendo el partido, mostrando su falta de profesionalismo, o por sus elogios y aplausos siguen brindando un buen espectáculo y llevándose la victoria.

Los jugadores con gran nivel y habilidades de juego, siempre poseen gran apoyo y simpatía del público, ya que son los que brindan un gran espectáculo, donde su relación es de poder del jugador sobre el apoyo que recibe de su público, siempre alentándole hasta la victoria.

El público de manera directa o indirecta su relación con el jugador debe ser imparcial, para así poder observar un deporte sano y divertido.

4.8.5 Juez arbitraje:

Todo partido de ecuavoley posee un juez de campo con uno o dos ayudantes. El juez sancionará, basándose en el reglamento de la cancha el comportamiento de los jugadores que disputan el partido, entrando en una relación directa con el jugador, poniendo orden, haciendo respetar el reglamento y dando un buen desempeño del cotejo.

El juez posee control en el partido, siempre de una manera imparcial para los dos equipos. Los jugadores siempre reclaman jugadas o faltas de su contrario, queriendo influir en la decisión del mismo. A veces amenazan al juez donde, el mismo demostrará su control y poder sobre el partido y deberá sancionar o se quedará con la sanción por el temor de la amenaza.

Un buen juez en cancha, será aplaudido por la afición o denigrado por la misma. Posee la decisión en sus manos, pero siempre guiada y apoyada por la directiva de cada cancha, teniendo una relación directa y de apoyo.

4.8.6 Vendedores:

Los vendedores son siempre fundamentales en las canchas del ecuavoley, ya que brindan el alimento para su público aficionado, jugadores y un sinnúmero de personas que visitan o frecuentan estas canchas. En cada lugar donde se juegue el buen ecuavoley existen los vendedores, donde cada uno de ellos posee un lugar específico de venta, en este caso si es comida en grandes proporciones y si no pueden ofertar sus productos en todo el complejo de ecuavoley.

Cuando algún otro vendedor entra a alguna cancha y no posee el permiso de directivos o de otra manera quita la venta a otro vendedor de planta, entonces los mismos proceden a desalojar a este, o hablan con la directiva del complejo y los mismos proceden con la petición de desalojo y así evitando problemas.

Los vendedores nunca pueden vender el mismo producto, ya que se podría dar malos entendidos entre los mismos; por esta razón cada producto ofertado y vendido es diferente, y con esto se obtiene más variedad de alimentos, para jugadores, afición y de más público.

Uno de los artículos con mayor demanda es la del cigarrillo, ya que los consumen muchas personas y hasta sirve como un amuleto de ganancia para los apostadores.

4.8.7 Apostadores y arbitraje:

Los jueces como en cualquier deporte, su trabajo es el de hacer prevalecer el juego limpio y hacer respetar el reglamento de cancha. El arbitraje nunca debe ser manchado por apuestas externas que se dan en los partidos de ecuavoley, ya que por tal razón de que se está jugando un cotejo y este posee un valor añadido que son las apuestas, este no debe ejercer ninguna presión sobre el partido y peor sobre los jueces, ya que no sería un juego limpio y simplemente se tildaría de partido comprado.

En otros casos los apostadores, previamente tientan a los árbitros de pitar a favor del equipo apostado y que este sin demostrar un buen juego se alce con la victoria.

Para evitar posibles coimas a los árbitros por parte de apostadores, las dirigencias de las canchas de ecuavoley, sancionarán a los jueces que realicen este tipo de actividades, y se les relevará de su cargo como jueces y jugadores activos del ecuavoley.

4.9 El ecuavoley como cultura de identidad:

El ecuavoley un deporte autóctono de los ecuatorianos, se ha convertido en un emblema nacional, practicado por cientos de personas, las cuales en cada rincón donde este deporte se lo juegue, se realiza un intercambio étnico, simbólico, por el hecho de unir a todos los ecuatorianos, sin importar sexo, edad, clase social, en un mismo corazón y pasión que es este deporte.

El sello que pone este juego, como el de ser distinto a los demás deportes practicados en el país, hace que se convierta en el protagonista de la vida de cada ecuatoriano, que practica el mismo, uniéndolo con toda la gente que apoya al buen funcionamiento y desarrollo de este juego, haciéndolo un juego de unión e interacción social cultural.

Los ecuatorianos cuentan grandes historias que han vivido en este deporte, y se unen a un sinnúmero de experiencias que han compartido con sus hermanos ecuatorianos, demostrando que en este juego, aparte del ganar o perder todos somos embajadores de un sentimiento en común, de un ejercicio sano, divertido que ameniza a su gente y crea una cultura única de identidad al deportista, al hincha, al simpatizante ecuavolista.

Cada ecuavolista, cuando visita otra ciudad para jugar un partido, el deportista conoce nuevas personas, costumbres, comida; el tipo de relación que se da entre las personas de este nuevo sitio, y como ecuatoriano asimila las mismas creando un lazo de unión entre compatriotas, demostrando su cultura y amenizando con la nueva.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado un análisis sobre los tipos de lenguajes que se manejan en el deporte del ecuavoley, llegué a las siguientes conclusiones:

- El deporte conglomeró a muchas personas, porque este proporciona salud, y se mezcla la competencia sana, donde la comunión, genera con los demás la participación en el juego. El deporte sirve además como entretenimiento para aquellos que lo practican, siendo también interesante y divertido para sus espectadores.

El deporte con una comunicación dinámica, permite que las personas adquieran sentido de pertenencia con el mismo, aquí se sienten identificados por el deporte y lo defienden, donde el sentido de competitividad se lo adquiere. El mismo no posee límite de edad ni preferencia de sexo, tanto el hombre como la mujer, el niño o el adulto, practican deportes.

El deporte puede usarse como una especie de laboratorio, donde se permite explorar propiedades de las relaciones sociales y comunicacionales tales como competición, cooperación, conflicto, armonía; el tipo de lengua y lenguaje que se maneja.

- En el ecuavoley se maneja una lógica marcada por la apuesta y el tipo de jugador. El lenguaje oral en la apuesta es el detonante para que el partido tenga interés. Con el lenguaje oral se tiza al jugador y sus destrezas. Es el valor de la palabra el calificativo que se le pone al jugador, es el que hace variar el monto de la apuesta. A su vez, los jugadores tendrán un desempeño diferente, dependiendo del monto de la apuesta, del apostador y de los lenguajes que se manejen antes o durante el juego, para ponerle más ganas en el mismo. Por ejemplo hay apostadores conocidos que influyen en la valorización o promoción de los jugadores. A veces solo con señas, un apostador puede influir en un jugador diciéndole o mostrándole un billete si logra un resultado a su favor. Aquí los

apostadores en el momento de que ya se está jugando un partido y su equipo apostado se encuentra perdiendo, los mismos hablan con algún jugador del equipo apostado y lo intensiva con dinero, a que haga todo lo posible por ganar y será recompensado o sino hablan con algún jugador rival y lo compran para que pierda. Aquí se juega por una apuesta, que se la hace por equipo, el dinero a apostar se lo divide para cada jugador, donde la apuesta total es por donde gira el juego.

- La tensividad varía dependiendo del tipo de cancha, por esta razón se registró las imágenes, donde se observan las tensiones diferentes entre estados del alma y el estado de las cosas. Todo esto por el tipo de gente y jugadores que la visitan. Aquí el estudio en tres canchas de Quito, evidenció que la clase social de las personas que visitan estas canchas obedece a su ubicación geográfica, y que los jugadores en los tres escenarios, las visitan independientemente.

Las tensiones entre las emociones dependen del estado de los objetos: como van desarrollándose los puntos en cada *set*; eso genera movimiento, animación en los jugadores, el público, los apostadores, vendedores, etc, de tal manera que la expectativa por el ganador, es el punto de identidad y unidad en los cotejos.

- La tensividad se presenta en grupos de muchas personas y esta se convierte en la base para las reglas de la comunicación, donde los afectos son las medidas de las transformaciones que los eventos provocan en los espectadores. Aquí los sujetos del ecuavoley, generan un sentido de familiaridad con el otro, esto permite la realización de partidos y la preferencia por los compañeros de juego; el público aficionado siempre prefiere un lugar específico de ubicación, marcado por la simpatía con el otro, generando relación de amistad.

En el ecuavoley nadie tiene preferencia. Todos son iguales, encaminados a un sentido de pertenencia por algo nuestro, donde el compartir una noticia, una comida, un apretón de manos va ligado a esta disciplina. El hábito de este

deporte, se convierte en el lugar de encuentro para muchas personas aficionadas al mismo.

LISTA DE REFERENCIAS

- Alejandro Rossi “Lenguaje y significado” Editorial Fondo de Cultura Económica, 2008.
- Charles Morris “La significación y lo significativo” Editorial Paidós. 1992.
- Claude Zilberberg “Semiotica tensiva” Fondo Editorial Universidad de LIMA. 2012.
- David Robles. (2003). Lenguajes. Obtenido de http://www.yachana.org/ecuatorianistas_2002/ponencias
- Denise Bertrand. (2000). Elementos de la narratividad. Obtenido de www.magarinos.com./BERTRAND
- Diccionario Aula.
- Diccionario Océano 1.
- Enriquez G. (2005). Obtenido de <http://roble.pntic.mec.es/msanto1/lengua>
- Federico Medina Cano “Al calor de la jugada” Editorial La roca. 2003.
- Fransis Barrera. (1998). El deporte mundial. Obtenido de http://deportes.about.com/od/Voleibol_Historia-Del-Ecuavoley.htm
- Georges Magnane “Sociología del deporte” Editorial Edicions 62. 1966.
- Iván Chamba. (1999) Obtenido de <http://www.fedenaligas>
- John F. (2006). Tipos de lenguaje. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos87/paradigma>
- José H. (2002) todo ecuavoley. Obtenido de <http://tuecuavoley.toques-de-jugada>
- Julian D. (2004). Obtenido de http://www.elmundo.com/portal/opinion/columnistas/el_valor_de_la_palabr
- Leonella Cucurella “Pensar lo cotidiano” Editorial Abya’YAla. 1999.
- Manuel García Ferrando y Francisco Lagardera Otero “La perspectiva sociológica del deporte” Alianza Editorial S.A. Madrid. 2002.
- Manuel García Ferrando, Francisco Lagardera Otero y Nuria Puig Barata “Cultura deportiva y socialización” Alianza Editorial S.A. Madrid. 2005.
- Manuel García Ferrando “La organización social del deporte” Editorial S.A. Madrid. 2009.

- María José Mosquera Gonzales y Nuria Puig Barata “”Genero y edad en el deporte” Editorial S.A. Madrid. 2005.
- Manuel García Ferrando y Ramón Llopiagoig “Estructura social de la práctica deportiva” Alianza Editorial S.A. Madrid. 2002.
- Mark L. Knapp “La comunicación no verbal” Editorial Paidos Ibérica 1982.
- N.I. Robles de Iturbe “Signos lenguaje y semiotica” Editorial Paidos. 1973.
- Nuria Puig y Jesús Martínez del Castillo “Espacio y tiempo en el deporte”. Editorial S.A. Madrid. 2007.
- Oscar Almeida. (Julio 2001). Obtenido de <http://www.cicp-ec.com/pdf/ecuavolley>
- Revista “Utopia”, Pág. 73. 2013.
- Revista “Memorias del deporte”, 2011.
- Victorino Zacchetto “La danza de los signos” Editorial Lcrj inclusiones. 2009.
- Wilmer Villa y Arturo Grueso “Diversidad, Interculturalidad y construcción de ciudad” Editorial: Universidad Pedagógica Nacional. 2001