

Juegos, reglas y azar (2ª parte). La lógica jurídica del baloncesto

Games, laws and chance (2nd part). The legal logic of basketball

Raúl Martínez-Santos
Universidad del País Vasco

Resumen. En la primera parte de este ensayo, en el que se debate con Ferreira, Ibáñez y Sampaio (2009) con motivo de su artículo sobre las reglas y la casualidad en el baloncesto, se llegó a la conclusión de que la naturaleza de los juegos deportivos como el baloncesto es jurídica, y que esta es la única forma de definirlos a partir de sus propiedades intrínsecas. En esta segunda parte se presentan y aplican los elementos necesarios para un análisis de esta naturaleza jurídica, lo que nos permitirá, por un lado, afirmar que el fútbol y el baloncesto pertenecen a la misma clase de iusmotricidad y, por otro lado, identificar las fuentes de variabilidad en la acción de juego del baloncesto por lo que a su lógica jurídica respecta. En cualquier caso, la principal conclusión de este estudio es que aún no disponemos de las herramientas necesarias para valorar cuantitativamente la relación entre la complejidad de las reglas y la cantidad de información del baloncesto, aunque podemos concebir la lógica interna del baloncesto como una función de distribución de probabilidad de aparición de las distintas consecuencias prácticas atribuibles a este deporte.

Palabras clave. baloncesto, filosofía, praxiología motriz

Abstract. in the first part of this essay, in which we debate with Ferreira, Ibáñez and Sampaio (2009) about their article on rules and chance in basketball, we came to conclude that the nature of the sporting games such as basketball is to be legal entities. In this second part we present and employ the necessary elements for the analysis of this legal nature. On the one hand this allows stating that both football and basketball belong to the same class of iusmotricity; and on the other hand it helps to identify the sources of variability in the playing action of basketball as far as its legal structure is concerned. In any case, the main conclusion is that we still lack the means to assess quantitatively the relationship between the complexity of the rules and the amount of information in a basketball game although we still can try to understand the internal logic of basketball as a probability function of the different practical consequences attributable to that sport.

Key word. basketball, philosophy, motor praxiology

Each game has its own evolution, that is somewhat independent of the rules... It is the business of the rules committee to understand and formulate this unconscious development of the game, as well as to endeavor to meet the evils that this evolution inevitably will bring to the front (Luther Gulick, 1897).

La Regla de Naismith

De la misma manera que San Agustín y San Benito dictaron sus reglas monásticas a mediados del primer milenio, James Naismith, canadiense de Almonte (Ontario), escribió la suya a finales del siglo XIX en Springfield (Massachusetts). Aunque parezca exagerada la comparación, el juego sin nombre (Myerscough, 1995) que luego sería conocido como *basketball* vio la luz al amparo de la YMCA, una institución cristiana fundada en Londres en 1844 y presente en EEUU desde 1851. El reto al que se enfrentaba Naismith (1941) era el de encontrar una actividad que le permitiera reconducir a los *incorregibles* en la dirección que aquellos tiempos y aquella Institución deseaban. El hecho de que su juego fuera, en primer lugar, una tarea de clase no afecta en absoluto a la naturaleza de esta actividad que vamos a analizar.

Retomando las palabras de Henriot (1969), una vez despejada la actitud lúdica de Suits (1988) y sorteados los peligros de la ludomotricidad de Parlebas (2001), podemos afirmar que los juegos son entes lingüísticos creados por convención que funcionan como ámbitos de acción ludomotriz: el qué de los juegos es ser ámbitos óptico-prácticos en los que los participantes deben comportarse de una cierta manera (Robles, 1984), y los juegos, en este sentido, pueden considerarse necesidades convencionales. Para reforzar este punto de vista interno y evitar malentendidos, entenderemos la *iusmotricidad lúdica* como el campo y la naturaleza de los ámbitos óptico-prácticos de competición motriz llamados juegos deportivos (Martínez de Santos, 2007), pudiéndose entonces predicar del baloncesto que es un juego iusmotor.

En tanto que ámbitos prácticos, los juegos son ámbitos de decisión; en tanto que ámbitos ópticos, los juegos son el resultado de un decisión: Robles (1984, p. 41) denomina a las primeras decisiones *intrasistémicas* y a las segundas decisiones *extrasistémicas*. Así dicho, el juego de Naismith fue la respuesta concreta a un problema concreto de orden académico, el grupo de estudiantes de secretariado a los que no les

gustaban las gimnasias ni la calistenia, y desde el punto de vista de la actividad fue una decisión didáctica extrasistémica, extralúdica.

Sin embargo, cuando Luther Gulick, director del Centro, le encomendó a Naismith que se encargara de este grupo y creara un nuevo juego para sus clases invernales de educación física no sólo le estaba pidiendo que los entrevistara hasta la llegada de la primavera. En su relato publicado en 1941 Naismith dedica el segundo capítulo a explicar la *necesidad del nuevo juego*, el tercero a su *origen* y el cuarto a sus *modificaciones*. Por cuestiones de espacio dejaremos para otro momento la crónica de aquella necesidad de dirigir acciones y corregir conductas y nos centraremos en los otros dos episodios. Al fin y al cabo, las herramientas que empleó Naismith y las dificultades a las que debieron enfrentarse son el meollo de la cuestión que estamos debatiendo: las reglas como herramienta para obtener una acción ordenada y el carácter irreduciblemente autónomo de toda situación lúdica cuyo desarrollo depende de la voluntad de las personas así dirigidas.

En esta segunda parte, pues, vamos a desarrollar *in extenso* estas ideas como vía para llegar a la tesis principal de Ferreira, Ibáñez y Sampaio (2009) de que «los límites de la casualidad en un deporte están condicionados por los niveles de concreción, especificidad y complejidad» de su reglamento (p. 9). Como se dice en la primera parte de este estudio (Martínez-Santos, 2014), me temo que estos colegas no aportan argumentos ni evidencias suficientes para defender su postura, como tampoco lo hace su autor de referencia, Fernando Marques, quien en su artículo sobre los métodos de cuantificación en deportes colectivos afirma que «las características particulares de un juego son esencialmente determinadas por sus reglas, esas reglas que van a definir el grado de azar que puede influir en el resultado del juego» (1995, p. 184). Esto, por axiomático, resultada indiscutible: todo lo que surge cuando la convención lúdica opera sobre la capacidad de acción de los jugadores está relacionado con la convención ya que la regularidad observable en cualquier situación iusmotriz no es nunca espontánea. Por tanto, nuestro objetivo ahora es analizar el funcionamiento de los juegos en tanto que ámbitos óptico-prácticos (AOP) de la mano de las aportaciones de Robles (1984) con la intención de sentar las bases de un debate más profundo sobre la cuestión planteada por los tres colegas en su ensayo sobre la esencia del baloncesto.

Elementos jurídicos de los juegos deportivos

La necesidad de Gulick-Naismith sigue de plena actualidad. En realidad, son *efectos perseguidos* (Parlebas, 2001, p. 186) como estos

los que justifican la educación física y el deporte escolar, ámbitos de intervención motriz regulados por ley. Naismith (1941), imbuido del espíritu de la YMCA, estaba decidido a controlar la brutalidad que inundaba la práctica deportiva de entonces, y tras imaginar en su mente una manera más apropiada de dar rienda suelta a la efusividad juvenil y masculina inventó un nuevo juego. El relato de los momentos previos a aquella primera vez que se jugó (a baloncesto) es entrañable:

Estaba casi preparado para probar el nuevo juego pero sentí que necesitaba un conjunto de reglas para que los muchachos tuvieran alguna guía. Fui a mi despacho, cogí un cuaderno y me puse a trabajar. Las reglas estaban tan claras en mi mente que en menos de una hora se las llevé a la Sra. Lyons, quien mecanografió el siguiente conjunto de trece reglas (Naismith, 1941, p. 58),

Así nació un nuevo juego cuyo contenido era el de las 13, o más, reglas originales. Lo que sucedió a partir de entonces fue como un *big bang* lúdico-jurídico: en un espacio pequeñísimo, con el tiempo en suspenso, una posibilidad de acción infinita estaba a punto de desatarse dando lugar a fuerzas de interacción que ocuparían un nuevo universo en expansión, el universo baloncesto, regido por leyes humanas en vez de por leyes de la Naturaleza.

¿Qué son las reglas jurídicas?

Una regla es una «expresión lingüística orientada a dirigir directa o indirectamente la acción humana» (Robles, 1984, p. 95). Si el baloncesto es una convención, un ente convencional, debe ser lingüístico ya que no hay otra manera de convenir que mediante el lenguaje, y no hay otra manera de analizar el ente convencional que mediante el análisis de sus reglas. Las reglas jurídicas son las piezas del Derecho (Atienza & Ruiz Manero, 2004), y aunque puede que no sean las únicas (Atienza & Ruiz Manero, 1991), en este momento nos vale con afirmar que las reglas son las piezas con las que se hacen los juegos en tanto que AOP. Recordemos que este concepto de AOP está tomado de la filosofía del Derecho y permite referirse a las convenciones jurídicas que, como los Estados o los juegos, son expresamente creados para orientar, regular, limitar la acción humana.

Esta definición se encuadra en una corriente que defiende la naturaleza lingüística de la norma jurídica y que se contrapone a una concepción sociologista (Pérez Luño, 2004). Norberto Bobbio, una de las principales referencias de la filosofía del Derecho, la entiende como una proposición lingüística prescriptiva y no descriptiva ni valorativa, mientras que Geiger, figura preeminente de la sociología del Derecho, entiende las normas como realidades fácticas empíricamente constatables a partir de las regularidades del comportamiento: según él, habría que distinguir «la norma misma y su expresión verbal. Con tal propósito hablo de norma en sentido estricto o norma subsistente, y de proposición normativa o norma verbal» (Geiger, 1983, p. 45).

Como decía Hayek, «no cabe duda de que, mucho antes de que al hombre se le ocurriera pensar que estaba en su mano estatuirlo o alterarla, la ley existía ya» (1994, p. 131), entendida la ley como norma de conducta de carácter obligatorio. Por aquel entonces, sigue diciendo Hayek, la norma no pasaba de ser «una propensión o predisposición a obrar o dejar de obrar de determinada manera, hábito que da lugar a la introducción de lo que solemos denominar una práctica o costumbre» (1994, p. 131). Lo que en principio podría ser una expresión lingüística de lo que acaece pasa a ser una prescripción de lo que debe ser y las normas descriptivas se tornan prescriptivas. Ur-Nammu y Hammurabi (Lara, 2009), pues, pudieron limitarse a transcribir los usos y costumbres de los antiguos sumerios y babilonios sin crear en ningún caso un orden nuevo, pero en aquel nuevo ámbito de acción sus súbditos deberían tomar sus decisiones individuales a sabiendas de sus consecuencias.

Asumida su naturaleza lingüística y creadora de nuevas condiciones de acción, y con un esquema muy similar al de von Wright (González Lagier, 1995, p. 245), Robles (1984) se propone distinguir los tipos de reglas en función del verbo con el que se construyen y propone los siguientes tipos:

- Las *reglas ónticas* son aquellas reglas que señalan los elementos necesarios de la convención pero sin afectar directamente a la acción

(p. 121), como el número de jugadores, equipaciones, materiales de juego, tiempos y duraciones...

- Las *reglas técnicas* son aquellas que señalan los medios o procedimientos necesarios para conseguir los fines propuestos (p. 141), muy a la manera de Suits: usos permitidos de los materiales de juego, del espacio...

- Las *reglas deónticas o normas* son reglas directas de la acción pero que, a diferencia de las anteriores, no imponen una necesidad sino tan solo un deber: son infringibles.

Más delante se retomará esta tipología aunque no siempre es fácil comprender la diferencia entre las técnicas y las deónticas. Aún así, nos resultará muy útil para entender los distintos tipos de competiciones deportivas y su relación con las reglas y el azar si dejamos a un lado la literalidad de las definiciones.

¿Cómo funcionan las reglas de los juegos?

Las reglas son frases, enunciados, cosas dichas que correctamente articuladas conforman un sistema coherente y autosuficiente llamado reglamento/AOP. Las reglas son, estricto sensu, «actos de habla» (Searle, 1980, p. 33 y ss.), actos que funcionarían como «reglas constitutivas» (p. 42 y ss.). Sin necesidad de entrar en el debate que Searle mantiene con Austin sobre «Cómo hacer cosas con palabras» (Austin, 1962), las reglas se pueden entender como actos ilocutivos que, como las declaraciones de matrimonio o los contratos de compraventa, comprometen a los hablantes en su devenir. Operativamente, las reglas de los juegos crean competencias jurídico-motrices, «conjuntos de las posibilidades de acción por parte de los sujetos de las decisiones immanentes y de los sujetos de las decisiones dirimentes, posibilidades que al propio tiempo son expresiones de la acción necesaria» (Robles, 1984, p. 72).

Así, los juegos son un conjunto de modos de actuar o competencias cuyo contenido es el de las reglas que las definen y su función orientar a los agentes competentes en una relación dialéctica muy del gusto de los filósofos: «que los jugadores son competentes quiere decir que son solo ellos quienes pueden realizar la acción del juego» (Robles, 1984, p. 65), a la vez que son «ellos –y nadie más– los que tienen que realizar la acción si la acción ha de tener lugar efectivamente» (p. 66). Un reglamento deportivo crea una serie de competencias deportivas que para los jugadores podemos llamar «estatus sociomotores» (Parlebas, 2001, p. 208), «conjuntos de obligaciones, derechos y prohibiciones prescritos a un jugador por las reglas del contrato lúdico de un juego deportivo que definen el campo de los actos motores que se permiten a dicho jugador».

Estos estatus de papel se ponen en acción cuando los jugadores, con lo únicos límites de sus capacidades y su experiencia, los interpretan sobre la cancha de baloncesto haciendo de las palabras gestos (Cyrulnik, 2004). El juego hace su magia cuando las categorías jurídicas se transforman en comportamientos motores reconocibles que podemos seguir categorizando en grandes clases llamadas ahora «roles sociomotores» (Parlebas, 2001, p. 399). Este paso del estatus al rol sociomotor es la clave de funcionamiento de las reglas y de los juegos. Como en las situaciones de la vida cotidiana que estudiaba Goffman (1981), los jugadores desempeñan un rol social que les viene dado, que contribuyen a mantener y cuya modificación pueden negociar, pero a diferencia de muchas de aquellas situaciones que estudiaba el microsociólogo americano, el rol de jugador de baloncesto se debe, en primer lugar, a las reglas con respecto a las cuales se hace su primera valoración de ajuste y legitimidad: la jurídica.

¿Por qué funcionan los juegos de reglas?

Los juegos deportivos son posibles, simple y llanamente, porque los seres humanos disponemos de la capacidad del lenguaje, una de cuyas funciones es la de hacer cosas con palabras, y de transformar esa palabras en actos. Sin embargo, de esa posibilidad no se deriva que las reglas siempre produzcan la acción deseada, y no sólo porque no sean siempre respetadas, como veremos más adelante. La tesis de la incompatibilidad lógica, sobre la que hay abundante bibliografía (D'Agostino, 1981; Fraleigh, 2003; Loland, 2004; Morgan, 1987), plantea, precisamente, que solo el respeto estricto de las reglas permite que exista el

juego. Esta es la consecuencia lógica de la actitud lúdica de Suits (1973), pero lo que funciona en el plano lógico puede ser del todo inoperante en el plano empírico, como mostró Maradona en el mundial de México '86.

Para Parlebas (1988), la voluntad de los jugadores de que el juego exista toma la forma de un contrato social roussoniano que, aunque tácito e inconsciente en la inmensa mayoría de las veces,

es la categoría jurídica que cimenta por derecho el juego. El juego es una actividad concertada bajo coacciones, y éstas son a veces prodigiosamente exigentes. La obligación se acepta porque es condición imprescindible para la realización del juego y su cortejo de alegrías. La libertad del jugador solo cobra sentido situada en el marco de un mini-contrato previo que cuente con la conformidad de todos los asociados (p. 91).

Lamentablemente, la idea del contrato ludomotor, sugerente sin duda alguna desde el punto de vista educativo, no deja de ser un argumento circular: la necesidad convencional del reglamento depende de la necesidad convencional del contrato subyacente, que al ser una convención en sí misma dependerá, por la misma razón, de otro contrato subyacente, y así *ad infinitum*.

La propuesta de que la naturaleza de los juegos, de existir tal cosa, es jurídica y de que esta es la única manera de identificar un conjunto de actividades que se puedan llamar así, depende de que las reglas sean, en sí mismas, razones excluyentes que sirvan para «explicar, valorar y guiar la conducta de las personas», como argumenta Raz (1991, p. 18), aunque esto tampoco explique por qué aceptamos las reglas, como apunta Bayón (1991), ni por qué cedemos nuestra autoridad (Caracciolo, 1991). Por esta razón, es posible que la verdadera naturaleza jurídica de los juegos no dependa tanto de su eficacia en el control de los actos de los jugadores como en la legitimación de los actos de los árbitros y de los jueces.

En palabras de Raz (1991, p. 141 y ss.), precisamente, un deporte sería una «entidad creadora y aplicadora de normas», lo que no es posible sin agentes cuyas competencias personifiquen estas funciones del ámbito. Robles denomina acciones dirimentes (1984, p.42) a las propias de estos agentes, por oposición a inmanentes, las propias de los jugadores. Es posible que la necesidad convencional que los juegos son no apunte tanto a los jugadores, prescribiendo o proscribiendo conductas, sino a los árbitros y jueces, como propone Kelsen (1993, p. 43): «la conducta obligatoria no es la conducta debida; obligatoria es la sanción».

El argumento de Kelsen es muy interesante. La dirimencia, con la consiguiente imposición de penas o sanciones, sería la piedra de toque de cualquier ámbito óptico-práctico. La eficacia normativa, entendida como la posibilidad de modificar la acción humana mediante reglas, sólo se puede materializar en la autoimposición de un deber de sancionar a aquellos que se apartan de lo permitido o no cumplen con lo obligado: sería como el principio de falsabilidad aplicado al Derecho: no puedo impedir que los demás no actúen de una determinada manera pero ellos tampoco me pueden impedir que yo actúe de otra; y si ellos no me lo pueden impedir, yo tampoco seré un impedimento para mi actuar de acuerdo a las normas/reglas que me facultan para juzgar y sancionar, si soy el árbitro, o para denunciar y excluir al jugador tramposo si estamos jugando con los amigos.

Así visto, los juegos no dejan de ser una quimera basada en la imposible infalibilidad de los árbitros y los jueces y en la no menos imposible existencia de un marco moral absoluto. Por esto es tan difícil definir el juego y los juegos. Aceptemos, pues, a modo de ejercicio teórico, que los deportes se pueden administrar de manera perfecta dando lugar a una acción motriz jurídicamente perfecta y hagamos posible preguntarnos si, al margen de su desarrollo, la estructura lógico-lingüística del reglamento del baloncesto es la responsable del grado de aleatoriedad de su acción y del grado de aleatoriedad de sus resultados competitivos.

Reglas, lógicas y azar en el baloncesto

El baloncesto pudo nacer sin nombre, pero nació institucionalizado. Aunque no fuera una entidad deportiva, la YMCA disponía de todos lo

elementos para funcionar como tal en un contexto histórico y social que parecía esperar un deporte así con los brazos abiertos. Su expansión dentro y fuera de la asociación cristiana fue fulgurante: en el reglamento de 1893 (Naismith, p. 19) ya se anunciaban canastas de pie fabricadas por *Narrangasett Machine Co.*, de Providence (Rhode Island); para ese mismo año ya se habían organizado ligas intercentros en la YMCA y, como en el caso del Centro de Hartford (Connecticut), fueron el medio para acercar a más participantes a las actividades evangelizadoras de las tardes de los sábados aunque fuera pagando 10 centavos por un sitio reservado (Applin, p. 35 y ss.); en 1894 se comenzó a publicar la *Spalding's Official Basketball Guide* (University of Notre Dame, 2014); y se tiene constancia de que los jugadores del *Trenton Basketball Team* (New Jersey) cobraron por jugar en la temporada 1896-97 (Peterson, 1990, p. 32).

Esta primera fase de «cerco al azar», por emplear la frecuente expresión de Ferreira et al. (2009), acabó cuando en 1898 Gulick se puso a la cabeza del *comité de reglas* tres años después de que encargarse de su administración tras la marcha de Naismith a Colorado (Horger, 2001, p. 30), dando así comienzo a la del «*adormecimiento* de su influencia en el transcurso de un partido de baloncesto» (Ferreira, et al., 2009, p. 11, cursivas en el original). Sin embargo, el propio Gulick reconocía lo difícil de semejante empresa:

La función del comité de reglas no es sólo considerar y adoptar reglas que vayan a ser las mejores en teoría... ya que los juegos no son principalmente el producto de los que hacen las reglas. Cada juego tiene su propia evolución, que es de alguna manera independiente de las reglas... El comité de reglas debe preocuparse de entender y expresar este desarrollo inconsciente del juego, así como de esforzarse por afrontar los males que inevitablemente surgirán en esta evolución (Gulick, 1897, p. 7; en Horger, 2001).

Puede que ese sentimiento de inevitabilidad fuera debido más a la corta historia del juego que a una verdadera imposibilidad de controlarlo, pero antes de aventurarnos con una respuesta desde el futuro repasemos un periodo más maduro de ese desarrollo inconsciente y sus inevitables males.

100 años de historia como argumento a mi favor

La primera función de la FIBA (www.fiba.com), fundada en 1931, es «el establecimiento de las Reglas Oficiales, las especificaciones de los equipamientos e instalaciones y la regulación de las competiciones oficiales». Con motivo del centenario del juego de Naismith se publicó un precioso libro en el que Manfred Strohöer (1991) presentaba los resultados de su estudio sobre la historia de nuestro juego analizando los reglamentos de esos 60 años en los que se celebraron 14 Congresos Mundiales ordinarios, uno extraordinario y una Conferencia. Así decía en Strohöer en 1991 (p. 182):

el deporte del baloncesto ha experimentado una evolución importante en el transcurso de los últimos 60 años, llegando a alcanzar un grado de perfeccionamiento casi inmejorable. Ha sido necesario modificar las reglas del juego casi cada cuatro años debido al desarrollo físico de los jugadores, a la creciente difusión del juego, a la influencia cada vez mayor ejercida por los entrenadores, a la evolución de las instalaciones técnica y al aumento del interés mostrado por los jugadores.

Poco parecía quedar del proyecto original de Naismith, poco podría quedar quizás, aunque los problemas a los que se enfrentaban la YMCA y la FIBA son el mismo que vamos a analizar y con el que concluye este ensayo en dos partes: ¿de qué depende el nivel de control que podemos ejercer por medio de las reglas sobre los actos de los

Tabla 1.
Grado de modificación del reglamento del baloncesto en el periodo 1931-1961 en función del número de veces que un aspecto del reglamento del juego es modificado (a partir de Strohöer, 1991).

Apartados (aspectos)	Años de celebración de las asambleas																
	32	34	36	48	52	56	60	64	68	72	76	80		84	86	89	90
Instalaciones técnicas (20)	13	11	7	8	7	5	13	3	2	2	3	10	10	0	0	9	32,20%
Tiempos: límites (12)	5	4	3	5	2	6	7	2	5	2	3	3	2	0	0	5	28,10%
Penalizaciones (17)	10	0	4	6	10	9	11	3	4	8	6	7	12	2	0	7	36,40%
Admin. del juego (41)	29	19	25	34	18	30	26	10	11	12	15	16	21	4	1	22	44,70%
	62%	37%	42%	58%	40%	54%	62%	19%	24%	26%	29%	39%	49%	6%	1%	47%	38,10%

jugadores y sus resultados? O dicho de otro modo, ¿en qué medida podemos aceptar la tesis defendida por Ferreira et al. de que la FIBA puede controlar su juego más que la FIFA el suyo?

La propia historia del baloncesto es la principal razón para cuestionar el planteamiento de Marques (1995) sobre el que se basan Ferreira et al. (2009). La ingente cantidad de cambios reglamentarios vividos por el baloncesto podría deberse a la inevitabilidad de la que hablaba Gulick, ya que al legislador de la FIBA no parecía satisfacerle lo que sucedía sobre la cancha de juego y por eso no paraba de ajustar el reglamento. El cuadro resumen de Strohër (1991, pp. 205-206) no deja lugar a dudas: en las 16 reuniones de la FIBA, de las 1440 posibles modificaciones que se pudieran hacer de los 90 elementos que él define (dimensiones del terreno y subespacios, periodos y reglas de 10 o 30 segundos, penalizaciones y opciones de tiros, regates y faltas, ...) se materializaron 549, el 38.1% salvo error u omisión. En la tabla 1 se muestran los datos agrupados por apartados y los porcentajes marginales por apartados y años. ¿No es ésta, acaso, la mejor prueba de que el baloncesto, en contra de lo que pueda parecer, es muy difícil de domeñar por más que se intente?

Cierto es que esas cifras, por sí mismas, carecen de valor si no las comparamos con otros deportes. Sin embargo, y la espera de análisis similares de otros juegos, podemos establecer las bases de esa discusión futura planteando como cuestiones de partida si todos los deportes han experimentado tantas modificaciones, y si las diferencias se pueden explicar teniendo en cuenta rasgos pertinentes de su naturaleza jurídica.

Explicación jurídica de una imposibilidad

Si Gulick y Naismith hubieran querido controlar con mano de hierro el comportamiento motor de su alumnos deberían haber elegido un concurso acrobático, o en su defecto un concurso atlético o una carrera: jamás, en ningún caso, un duelo, y menos uno colectivo. El mayor desacuerdo con Ferreira, Ibáñez y Sampaio (2009) no se debe al planteamiento general del problema, como ya se ha dicho, que por básico es casi indiscutible; el mayor desacuerdo con estos colegas se debe a que la especulación de Marques sobre las diferencias entre el fútbol y el baloncesto dificulta una reflexión más profunda y necesaria sobre las reglas deportivas.

La distancia que hay entre la literalidad de sus reglas y la interpretación de estas reglas por parte de los jugadores, atletas, corredores, etc. no es igual en todos los deportes. Una vez creado el AOP al formular la convención reglamentaria, la acción deportiva ya vivida es la base sobre las que se organizarán las siguientes situaciones. Este encadenamiento de experiencias, que es el de la cultura, está estructurado de la misma manera que la gramática de una lengua: Parlebas denomina «lógica interna» (2001, p. 302 y ss.) a este sistema de elementos que regula las relaciones de los jugadores con los demás participantes, el espacio, los materiales y el tiempo. Es verdad que algunos de estos rasgos dependen directamente del contenido de las reglas (red de comunicaciones motrices, de cambios de roles sociomotores, sistema de tanteo), pero otros son el resultado de la imprescindible interpretación que los atletas y jugadores deben hacer de las reglas: las distancias de enfrentamiento (Parlebas, 2001, p. 150) o los códigos semioteros (Parlebas, 2001, p. 72) son buenos ejemplos de ello.

El baloncesto, por ser un juego construido con reglas deónticas, no sólo no puede impedir esta interpretación sino que la hace necesaria. Recordemos que Robles (1984) distingue tres tipos de reglas, dos de las cuales son reglas cuya función es dirigir la acción: las reglas técnicas o procedimentales y las reglas deónticas o normas. La manera más fértil de aplicar esta tipología al estudio de los deportes consiste en renunciar a su aplicación literal tratando de cuantificar, por ejemplo, cuántas de cada clase hay en un reglamento deportivo. En cambio, si atendemos a la radical diferencia que hay entre ellas, que no es otra que la manera de reconducir la acción en caso de infracción, se nos abren posibilidades interesantes.

Explica Robles (1984) que la consecuencia de la infracción de una regla técnica es la anulación del acto y su resultado, mientras que la consecuencia de la infracción de una norma es la imposición de una sanción: «la nada es lo que resulta del incumplimiento de la regla

procedimental ...». Los juristas tenemos una palabra para designar la nada jurídica: nulidad. Decir de un acto que es nulo es lo mismo que afirmar que tal acto no tiene efectos jurídicos» (Robles, 1984, p. 179), pero «el 'efecto' de la infracción de la norma es la sanción, esto es, la privación de algo que comúnmente se considera como un bien» (Robles, 1984, p. 183). Existen ámbitos del derecho, como el civil, que regulan las condiciones de validez de actos administrativos que, como el matrimonio, son en sí mismos una consecuencia jurídica y nada más, y hay otros, como el penal, en los que la eventual anulación del acto y sus consecuencias no tiene sentido alguno ya que una agresión realizada, por ejemplo, no puede ser anulada ni en su resultado ni en su consecuencia y sólo cabe resarcir a la víctima y a la sociedad mediante la imposición de una sanción al infractor.

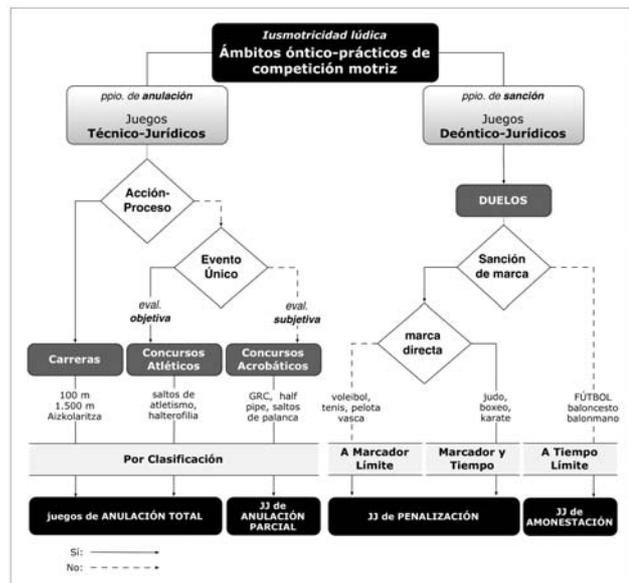


Figura 1
Tipología ius motriz de los sistemas de competición deportiva.

Mutatis mutandis, hay competiciones motrices basadas en el principio de anulación y otras basadas en el principio de sanción, hay AOP ludomotrices que demandan, como decía Suits (1973), realizaciones motrices (*performances*) y otros que no exigen un procedimiento concreto sino el respeto de determinados límites, como el baloncesto: en su momento (Martínez de Santos, 2007, p. 93 y ss.) se denominaron «juegos técnico-jurídicos» a los primeros y «juegos deóntico-jurídicos» a los segundos, y, como muestra la figura 1, se pueden identificar rasgos de acción motriz pertinentes para este ensayo:

- Las *carreras* y los *concursos atléticos* regulan la acción deseada (institucionalizada) de manera radical: las infracciones suponen la anulación total de los actos realizados y la *ausencia de marca*.
- Los *concursos acrobáticos* parten de una marca ideal esperable compuesta por las micromarcas correspondientes a los comportamientos codificados que serán anuladas si no se emplean los procedimientos comportamentales prescritos.
- Los *duelos* con un sistema de tanteo que consista total o parcialmente en alcanzar una marca límite admiten *sanciones de marca*, lo que supone que en el caso del voleibol y el tenis, por ejemplo, la lógica de la puntuación opera a la inversa y no se acumulan los méritos obtenidos sino las sanciones a los adversarios: lo que tiene mérito es conseguir que sancionen a los adversarios.
- Finalmente, en los *duelos a tiempo límite*, como el baloncesto, no existen las sanciones de marca por lo que a los jugadores les puede resultar rentable la comisión de las denominadas faltas tácticas (Fraleigh, 2003).

Este modelo iusmotor es, con suerte, una buena hipótesis. Además de esas cuatro clases se pueden identificar sin dificultad concursos-carrera como los saltos de hípica, o *carreras-concurso* como el biathlon, y en el rugby puede haber ensayos de castigo, pero ajustando correctamente el plano del análisis puede servir como guía de investigación. Sin

ir más lejos, y por lo que respecta a la conexión entre las reglas de los deportes y los actos de los deportistas y el nivel de determinismo con el que las primeras explican los segundos, se puede plantear que el nivel más alto se da en los concursos acrobáticos y el más bajo en los duelos colectivos a tiempo límite, y que este tipo de conclusiones es el que más nos interesa.

Proceso al azar

Hay que ir terminando, aunque queda una última cuestión por tratar: el baloncesto y el azar. Hablar del azar, de lo casual o fortuito, es hablar de los juegos. Es más que una bonita coincidencia que los árabes llamaran *zahr* a los dados con los que jugaban y cuyas caras marcaban con flores como las del *azahar*. Y no debemos olvidar que, si creemos a Suetonio, cuando Julio Cesar se jugó el todo por el todo en su pugna con el Senado y cruzó el Rubicón dijo que *alea iacta est*, que el dado, la suerte, estaba echado. Los juegos, o algunos juegos al menos, han servido desde antaño para identificar situaciones en las que el destino de los hombres está, más que nunca, en manos de la diosa Fortuna, por lo que cuando llegó el momento de domesticar el azar, como dice Hacking (1995), los Poisson, Pascal, Huygens, Bernoulli, Leibniz, etc., dieron carta de naturaleza al concepto moderno de probabilidad dedicándose a resolver juegos de dados y de cartas.

Los días uno y dos de noviembre de 1985, bajo la cúpula del Museo Dalí, se celebró en Figueras un proceso al azar en el que los jueces y fiscales fueron primeras figuras de la física, la química, las matemáticas, la astrofísica y la biología. La crónica editada por Wagensberg (1986) sobre el debate de aquellas jornadas es realmente estimulante, quizás porque, como dice el editor, trata sobre «una cuestión a la que ningún científico, ningún pensador, ningún artista, ningún ser humano puede sustraerse: el determinismo (indeterminismo) del mundo (o del conocimiento del mundo)» (p. 14) en la elaboración de su propia visión del mundo. Como sigue diciendo,

entre el determinismo duro (todo estado del universo es consecuencia necesaria de cualquier otro, todo lo que acontece –en el pasado o en el futuro– está escrito en alguna parte) y su negación (existe el azar, no todo lo que ocurre es necesario, tiene causa, obedece a una ley), la inteligencia busca una posición en la que acomodar su creencias, digamos, humanistas (la libertad, la creatividad artística e intelectual, la responsabilidad, la ética...)» (Wagensberg, 1986, p. 15).

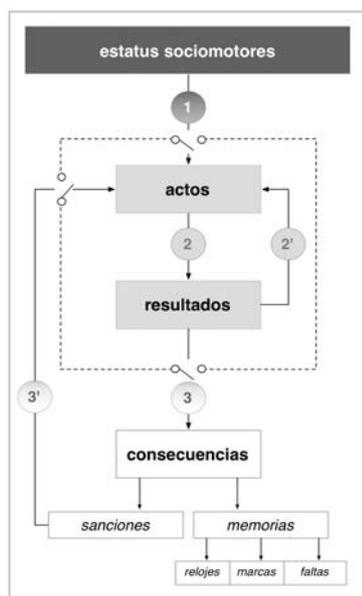


Figura 2. Proceso iusmotor de realización de la acción de juego del baloncesto.

La acción de juego del baloncesto no puede ser predeterminada por mucho que nos empeñemos, y los que hemos sido entrenadores lo sabemos bien. Pero la acción de juego del baloncesto tampoco es caótica, ni en el sentido ontológico (los elementos materiales de la realidad no

son aleatorios) ni en el sentido epistemológico (los jugadores pueden anticipar y preactuar), como podría decir Wagensberg (1986, p. 15). Esta diferencia entre la información que contiene una situación y la incertidumbre que se genera en los participantes es básica para entender la clasificación de los deportes en dominios de acción motriz que propuso Parlebas en 1970, y la manera en que la incertidumbre surge en el baloncesto puede ser mejor comprendida si atendemos a la cadena de fenómenos jurídico-motrices que se suceden cuando se juega al baloncesto. Sin necesidad de extendernos más, recordemos que jugar al baloncesto es un proceso estocástico (Collard, 1998) cuyos rasgos informacionales son los de las situaciones de información completa pero imperfecta ya que las conductas de los jugadores son interacciones motrices (Parlebas, 2001, p. 269) no alternas (Martínez de Santos, 2002; 2007, p. 208; Parlebas & Boutin, 2012, p. 32).

Ese Azar ontológico, con mayúsculas como propone Wagensberg, en que consiste el baloncesto es una propiedad del juego-convencción, una propiedad emergente que establece las condiciones de acción de los agentes cuando el AOP se actualiza en una situación real de partido en la que los jugadores deben operar, en el marco de su competencia jurídico motriz y con los límites de su competencia motriz, intentando domesticar los azares con minúscula en un entorno complejo y probabilista.

Sin embargo, como muestra la figura 2, los momentos críticos de este proceso estocástico no se limitan al proceso de realización de las conductas motrices de los jugadores en tanto que entramado de comportamientos motores más o menos discretos que evolucionan en el tiempo como anticipaciones o preacciones motrices (Parlebas, 2001). Para analizar desde la pertinencia jurídica la orientación de la acción humana que se consigue mediante las reglas debemos tener en cuenta que no son lo mismo la acción, su resultado y la consecuencia de estos. Esta diferenciación es una de las claves de la elaboración conceptual de von Wright del término acción, como explica Lagier (1995), y que nos puede resultar interesante para comprender cómo funcionan ciertos aspectos los juegos. En general, una acción produce un resultado que conlleva consecuencias, como cuando una serie de micro-actos motores (flexo-extensiones de codo, dedos y muñeca) desplazan un panel llamado ventana que altera su posición inicial y por eso la sala se orea; en particular, podemos hacer una descripción de la lógica iusmotriz de los juegos deportivos, como el golf (Martínez de Santos, 2008), el fútbol (Martínez de Santos, 2007, p. 92) o el baloncesto.

La acción de juego del baloncesto es el resultante de las decisiones immanentes atribuibles (Robles, 1984, p. 63) al estatus [jugador de baloncesto] tal y como es definido por la FIBA. Estas decisiones motrices son los actos propios del juego, y la interacción motriz consiste, precisamente, en la articulación incesante de las conductas de los jugadores y de los resultados de las mismas. Esta articulación está guiada por la lógica interna del juego, y más concretamente por aquellas estructuras más gramaticales: la red de cambios de subroles sociomotores y el código praxémico (Parlebas, 2001, p. 382 y ss. y p. 82 y ss.), que ahora se empiezan a desentrañar (Obœuf, Collard, Pruvost, & Lech, 2009). En función de sus resultados, los actos de juego conllevan una serie de consecuencias que son imputadas siempre a los equipos y a veces a los jugadores, y que se pueden agrupar en dos grandes conjuntos: aquellas que establecen los procedimientos de puesta en juego del balón, o procedimientos de reparación de juego B como los denomina Kretchmar (2001), y las memorias del juego, básicamente las duraciones, las marcas de los equipos y las faltas de jugadores y equipos. Dicho sea de paso, la imputación, como técnica jurídica que vincula los actos y las personas, ya sea esta una persona física o un órgano colectivo (Robles, 1984, p. 61), es la clave para hacer congruente la clasificación de los deportes en individuales y colectivos y otros rasgos de sus lógicas internas: el lanzamiento de jabalina y el judo son ambos deportes de imputación individual, aunque uno sea un concurso y otro un duelo individual y pertenecan a dominios de acción motriz totalmente diferentes.

En la figura 2 se han señalado y numerado las fases en las que surge la variabilidad asociada al juego y que tanto para los agentes como los observadores, ya sean entrenadores, árbitros o espectadores, funcionan como fuentes de incertidumbre, fuentes de azar con minúscula:

1. El paso del estatus al rol no es automático y a veces no es ni posible, si recordamos a Piaget (1986). El baloncesto, por su naturaleza normativa, deja un amplio margen de interpretación en función de los gustos y referencias individuales, sociales o de clase, como diría Bourdieu. Este tránsito es de especial interés en todos los procesos formativos, sea en la educación física o en el entrenamiento, ya sea para la adquisición de una competencia transferible a otros juegos deportivos similares, ya sea para profundizar en las posibilidades creativas del deporte favorito. A diferencia del rol motor [gimnasta], tan profusamente descrito y prescrito (Federación Internacional de Gimnasia, 2009), el rol sociomotor (Parlebas, 2001, p. 403) [jugador de baloncesto] es terreno abonado para la interpretación individual tan profusamente descrito y prescrito (Federación Internacional de Gimnasia, 2009), el rol sociomotor (Parlebas, 2001, p. 403) [jugador de baloncesto] es terreno abonado para la interpretación individual.

2. Una vez puesta la pelota en juego se producen los actos motores propios del juego y sus resultados. En realidad, y tal y como explica Parlebas acerca de la decisión motriz (2001, p. 101), las conductas motrices de decisión, como las del baloncesto, son peculiares porque «la decisión se define por las propias características del comportamiento motor», y por esta razón no hay actos que no sean un resultado en sí mismo, como un desmarque o una formación defensiva. También es cierto que algunas opciones del juego no son posibles si no se obtienen antes ciertos resultados, como una captura tras un pase o un rebote, y ese es el sentido que tiene la vía de retroalimentación indicada como 2'. En este plano del juego, que se ha querido resaltar en la figura con un marco de trazo discontinuo, se produce la variabilidad de la que venimos hablando y en cuya constatación Sampaio es un investigador principalísimo (Angel Gomez, Lorenzo, Sampaio, Ibanez, & Ortega, 2008; Gomez, et al., 2010; Ibanez, Garcia, Feu, Lorenzo, & Sampaio, 2009; Sampaio, Godoy, & Feu, 2004): la relación entre los medios empleados por los jugadores y los entrenadores y la probabilidad de victoria está aún por descubrir, como bien saben las casa de apuestas.

3. En un AOP las consecuencias pertinentes son las jurídicas. En el baloncesto son de dos tipos al menos: las sanciones y los registros o memorias. Las infracciones y sus sanciones están graduadas en gravedad, tanto en cuanto al castigo correspondiente (pérdida de posesión, acumulación de una falta personal, tiros libres en contra...) como la manera de comenzar de nuevo a jugar. Los registros, la memoria del juego que hace del deporte lo que es en opinión de Guttman (1978), son básicamente tres: los relojes con los que se controlan las condiciones temporales del enfrentamiento (4x10', 24'-14", 8", 5", 3"), las marcas obtenidas hasta el momento por los equipos, y los registros individuales y colectivos de las faltas cometidas. La condición fundamental de este aspecto de la situación es, precisamente, la de dar seguridad jurídica a los jugadores, la de no permitir que el vencedor llegue a serlo por medios ilícitos. Es por todos conocido que la dirimencia es una fuente de incertidumbre y que las decisiones arbitrales pueden afectar al resultado final de una partido, aunque en este caso todos estemos de acuerdo en que es una fuente de incertidumbre indeseada y que hay que trabajar para eliminarla (Schweizer, Plessner, & Brand, 2013).

Así considerada, es posible que la relación causal entre el AOP 'baloncesto' y la incertidumbre asociada a cualquier 'partido de baloncesto' puede ser ahora mejor analizada y comparada.

Conclusión final: la naturaleza del baloncesto es deóntico-jurídica... como la del fútbol

Hemos llegado al final. Recordemos que el objetivo general de este ensayo en dos partes era dialogar con Ferreira et al. (2009) acerca de la relación entre las reglas de los deportes, la acción de juego y el azar. Tras definir el juego en la primera parte como una entidad lingüística convencional llamada ámbito óptico-práctico de competición motriz, en esta segunda parte se ha intentado explicar cómo funcionan estos fenómenos jurídicos y hasta qué punto sus propiedades jurídico-motrices nos permiten comprender cómo funcionan sus situaciones asociadas. Llegados a este punto, se puede afirmar que:

1. El *baloncesto* es un ámbito óptico-práctico de competición motriz, o juego deportivo, institucionalizado.

2. Las *reglas* no son un elemento del baloncesto sino del AOP baloncesto.

3. La *lógica interna* del baloncesto que guía las conductas de los jugadores en situación de partido es una propiedad emergente del AOP, y como tal está en relación dialéctica con la acción de juego.

4. La *dirimencia*, el arbitraje, es la piedra angular de la relación institucional entre un deporte y sus practicantes, y con las limitaciones ya expuestas se puede tomar como explicación del funcionamiento de los juegos deportivos desde el punto de vista de los jugadores.

5. Los *duelos deportivos* como el baloncesto orientan la acción de los jugadores mediante el principio de sanción y no el de anulación, por lo que los márgenes de interpretación de las reglas y de exploración de lo no prohibido son siempre mayores que en los concursos y las carreras deportivas.

6. En el *proceso de realización de un partido de baloncesto* se pueden identificar tres momentos de transición que operan como fuentes de incertidumbre:

a. El paso del estatus al rol sociomotor.

b. La articulación de los actos propios del juego y sus resultados.

c. La administración de las sanciones previstas en el reglamento y el registro de las consecuencias temporales, disciplinarias y de marca correspondientes.

7. La *cantidad de azar* del baloncesto no se puede medir con nada de lo anterior, pero ahora podemos saber dónde buscarla.

Sería una osadía rechazar de plano la hipótesis de Marques (1995) de que a mayor complejidad de las reglas menor aleatoriedad, aunque es evidente que todavía no se ha intentado falsar; es posible que tampoco hayamos entrado en el meollo de la cuestión, aunque ahora sabríamos cómo iluminar esa supuesta relación. La calidad de la investigación básica sobre la acción deportiva pasa, por supuesto, por el desarrollo de modelos suficientemente complejos que nos permitan alumbrar aquellas propiedades estructurales pertinentes, como es el caso. Sin embargo, debemos ser prudentes a la hora de proponer formalizaciones, que, como la de Marques, puedan no ser más que una inspirada metáfora capaz de representar tres vectores en una plano con sólo dos dimensiones. Cabe otra posibilidad, metidos en esta harina metafórica, y es que el azar propio de un deporte sea la derivada en uno de sus ejes de la función matemática que regula la relación entre el nivel de complejidad de las reglas y el nivel de dificultad de obtener gol o canasta, y que su pendiente sea la cantidad de información instantánea en un momento histórico concreto. Es más. No resulta ni incómodo ni impertinente concebir la lógica interna de un juego deportivo como un función de distribución de probabilidades de aparición de las distintas consecuencias prácticas que la caracterizan, como la incertidumbre decisional, la disonancia cognitiva, los compromisos corporal y estratégico, la dinámica relacional, la demanda fisiológica, la expresividad referencial...

Sin embargo, y por lo que respecta al tema que nos ocupa, nos debemos conformar ahora con afirmar que la incertidumbre más relevante es la que afecta a las decisiones de los jugadores, que las situaciones del baloncesto y el fútbol están gobernadas por una misma lógica deóntica que los hace mucho más parecidos entre sí que lo que los puede diferenciar. La principal conclusión es, por tanto que aún no disponemos de las herramientas necesarias para valorar cuantitativamente la relación entre la complejidad de las reglas y la cantidad de información del baloncesto en tanto que juego, y que nos queda un largo viaje por delante del que sólo hemos dados los primeros y modestos pasos. Este tema es, sin duda, apasionante y espero fervientemente que su debate continúe con más colegas cada vez.

Referencias

Angel Gomez, M., Lorenzo, A., Sampaio, J., Ibanez, S. J., & Ortega, E. (2008). Game-related statistics that discriminated winning and losing teams from the Spanish men's professional basketball teams. *Coll Antropol*, 32(2), 451-456.

- Atienza, M., & Ruiz Manero, J. (1991). Sobre principios y reglas. *Doxa, 10*, 101-120.
- Atienza, M., & Ruiz Manero, J. (2004). *Las piezas del derecho: teoría de los enunciados jurídicos* (2ª ed.). Barcelona: Ariel.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. London: Oxford University Press.
- Bayón, J. C. (1991). Razones y reglas: sobre el «concepto de razón» excluyente de Joseph Raz. *Doxa, 10*, 25-66.
- Caracciolo, R. (1991). El concepto de autoridad normativa. El modelo de las razones para la acción. *Doxa, 10*, 67-90.
- Collard, L. (1998). *Sports, enjeux et accidents*. París: PUF.
- Cyrulnik, B. (2004). *Del gesto a la palabra. Etología de la comunicación en los seres vivos*. Barcelona: Gedisa.
- D'Agostino, F. (1981). The ethos of games. *Journal of the Philosophy of Sport, 8*(1), 7-18.
- Federación Internacional de Gimnasia. (2009). *Código de puntuación para los concursos de gimnasia artística masculina*: FIG (Comité Técnico Masculino).
- Ferreira, A. P., Ibáñez Godoy, S., & Sampaio, J. (2009). Las reglas y la casualidad en Baloncesto: una aproximación histórica. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 15*, 9-13.
- Fraleigh, W. P. (2003). Intentional rules violations - One more time. *Journal of the Philosophy of Sport, 30*(2), 166-176.
- Geiger, T. J. (1983). *Estudios de sociología del derecho* ([1a ed.]. México: Fondo de Cultura económica.
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires.
- Gomez, M. A., Lorenzo, A., Ibanez, S. J., Ortega, E., Leite, N., & Sampaio, J. (2010). An analysis of defensive strategies used by home and away basketball teams. *Percept Mot Skills, 110*(1), 159-166.
- González Lagier, D. (1995). *Acción y norma en G. H. von Wright*. Madrid: Centro de estudios Constitucionales.
- Gulick, L. (1897). *Spalding's Official Basket Ball Rules, 1897-1898*. New York: American Sports Publishing Company.
- Guttmann, A. (1978). *From ritual to record: the nature of modern sports*. New York: Columbia University Press.
- Hacking, I. (1995). *La domesticación del azar. La erosión del determinismo y el nacimiento de las ciencias del caos*. Barcelona: Gedisa.
- Hayek, F. A. v. (1994). *Derecho, legislación y libertad: una nueva formulación de los principios liberales de la justicia y de la economía política. Vol. I, Normas y orden* ([3a ed.]. Madrid: Unión editorial.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. París: PUF.
- Horger, M. T. (2001). *Play by the rules: the creation of basketball and the Progressive Era, 1891-1917*. (Tesis de doctorado), Ohio State. Available from Bell & Howell UMI Dissertation Service database.
- Ibanez, S. J., Garcia, J., Feu, S., Lorenzo, A., & Sampaio, J. (2009). Effects of Consecutive Basketball Games on the Game-Related Statistics that Discriminate Winner and Losing Teams. *J Sports Sci Med, 8*(3), 458-462.
- Kelsen, H. (1993). *Teoría pura del derecho* (7ª ed.). México: Porrúa.
- Kretchmar, R. S. (2001). A functionalist analysis of game acts: Revisiting Searle. *Journal of the Philosophy of Sport, 28*(2), 160-172.
- Landsberg, P. T., & Wagensberg, J. (1986). *Proceso al azar*. Barcelona: Tusquets.
- Lara Peinado, F. (2009). *Los primeros códigos de la humanidad*. Madrid: Tecnos.
- Loland, S. (2004). Normative theories of sport: A critical review. *Journal of the Philosophy of Sport, 31*(2), 111-121.
- Marques, F. (1995). Métodos de quantificação em desportos colectivos. *Horizonte, 11*(65), 183-189.
- Martínez de Santos, R. (2002). La intermotricidad alterna. In INEFC-Lérida (Ed.), *Actas del 5º Congreso de las Ciencias el deporte, la educación Física y la Recreación del INEFC-Lérida* (pp. 321-332). Lérida.
- Martínez de Santos, R. (2007). *La praxeología motriz aplicada al fútbol*. (Tesis doctoral Tesis doctoral), U. del País Vasco, Vitoria-Gasteiz.
- Martínez de Santos, R. (2008). *Estructura jurídico motriz del golf*. Paper presented at the VI Simposium Internacional EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN Las Palmas de Gran Canaria.
- Martínez-Santos, R. (2014). Juegos, reglas y azar (1ª parte). Sobre la naturaleza de los juegos deportivos. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 26*, 143-148.
- Morgan, W. J. (1987). The Logical incompatibility thesis and rules: a reconsideration of formalism as an account for games. *Journal of the Philosophy of Sport, XIV*, 1-20.
- Myerscough, K. (1995). The game with no name: the invention of basketball. *The International Journal of the History of Sport, 12*(1), 137-152.
- Naismith, J. (1893). *Basket Ball rules for 1893*. Springfield, Massachusetts: The Triangle Publishing Co.
- Naismith, J. (1941). *Basketball. Its origin and development*. Nueva York: Association Press.
- Obceuf, A., Collard, L., Pruvost, A., & Lech, A. (2009). La prévisibilité au service de l'imprévisibilité. *Resaux, 146*(4), 1-26.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Junta de Andalucía: Universidad Internacional Deportiva.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P., & Boutin, M. (2012). Le défi du jeu. *Les Cahiers de la Animation*(79), 28-33.
- Pérez Luño, A. E. (2004). *Teoría del derecho: una concepción de la experiencia jurídica* (3ª ed.). Madrid: Tecnos.
- Peterson, R. W. (1990). *Cages to jumpshots. Pro basketball's early years*. New York: Oxford University Press.
- Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Raz, J. (1991). *Razón práctica y normas*. Madrid: Centro de Estudios Constitucionales.
- Robles, G. (1984). *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos*. Palma de Mallorca: Universidad de Palma de Mallorca.
- Sampaio, J., Godoy, S. I., & Feu, S. (2004). Discriminative power of basketball game-related statistics by level of competition and sex. *Percept Mot Skills, 99*(3 Pt 2), 1231-1238.
- Schweizer, G., Plessner, H., & Brand, R. (2013). Establishing standards for basketball elite referees' decisions. *Journal of Applied Sport Psychology, 25*, 370-375.
- Searle, J. R. (1980). *Actos de habla*. Madrid: Cátedra.
- Ströher, M. (1991). *60 años de reglamentos FIBA*. Munich: FIBA.
- Suits, B. (1973). The elements of sport. *Journal of the Philosophy of Sport, 48*-64.
- Suits, B. (1988). Tricky Triad - Games, Play, and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport, 15*, 1-9.
- University of Notre Dame. (2014). Rare Books and Special Collections. Recuperado de <http://rarebooks.library.nd.edu/collections/sports/basketball/annuals-spalding.shtml>

