

De fans a deportistas: tensiones en torno a la institucionalización del quidditch argentino (2006-2022)

David Ibarrola*

El quidditch es un deporte inspirado en la saga literaria de Harry Potter. La pregunta que guía este trabajo está relacionada con el proceso de institucionalización de esta práctica en Argentina, donde existe desde 2006. Se enfocará en los márgenes de agencia de sus practicantes, abordando los sentidos puestos en juego, los consensos y disputas. Será fundamental aquí la lectura de documentos oficiales, la realización de entrevistas, observaciones participantes y etnografía virtual. Se concluye un desarrollo de la institucionalización no exento de disputas, en donde se pone en juego una tensión en torno a la autenticidad de la actividad.

Palabras clave: Deporte; Harry Potter; Deporte Alternativo.

From fans to athletes: tensions around the institutionalization of Argentinian quidditch (2006-2022)

Quidditch is a sport inspired by the literary saga of Harry Potter. The question guiding this work is related to the institutionalization process of this practice in Argentina, which has existed since 2006. We will focus on the agency margins of practitioners, addressing the meanings at play, consensus and disputes. Essential methods include reading official documents, conducting interviews, participant observations and virtual ethnography. The study concludes that the development of institutionalization is not exempt from disputes, particularly regarding tensions around the authenticity of the activity.

Keywords: Sport; Harry Potter; Alternative Sport.

* Pertenencia institucional: Instituto de Investigaciones Gino Germani, Universidad de Buenos Aires. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5154-4938> E-mail: David.ibarrola92@gmail.com
Recibido 23/3/2022. Aceptado 28/2/2023

Introducción

El *quidditch* es un deporte que se juega en el mundo desde 2005, y en Argentina desde 2006. Toma su nombre de la práctica homónima que aparece en la saga literaria de Harry Potter, el joven mago. Es decir, se trata de un deporte adaptado de una práctica ficticia, en la que está involucrada la magia. Este se juega sobre escobas voladoras y con pelotas encantadas. De forma sintética, se puede decir que en él se enfrentan dos equipos, conformado cada uno de ellos por siete jugadores. Tres de ellos (cazadores) se encargan de marcar tantos con una pelota llamada *quaffle* en la portería ajena, la cual está representada por tres largos postes (de metros de longitud) con aros en los extremos. Cada tanto vale 10 puntos. Un guardián debe vigilar la portería y evitar recibir goles. Dos golpeadores batean dos pelotas llamadas *bludger*, las cuales vuelan libremente por el campo de juego. Su objetivo es impactar con ella a los rivales, con el fin de molestarlos en su juego. Finalmente, un buscador intenta atrapar la *snitch*, una pequeña pelota con alas que vuela libremente por toda la cancha. Al atraparla se obtienen 150 puntos y se da por terminado el encuentro. La versión adaptada, que como veremos prescinde de todos aquellos aspectos que involucran la magia, ha alcanzado un cierto nivel de desarrollo que le ha permitido organizarse en la *International Quidditch Association* (IQA), ente rector de la actividad a nivel mundial. La IQA incluye a las distintas entidades nacionales, entre las que se encuentra la Asociación de *Quidditch* Argentina (AQArg). Allí se nuclean equipos de Buenos Aires, Santa Fe y Córdoba.

Los abordajes desde las ciencias sociales, en mayor o menor medida, ubican al *quidditch* dentro de los deportes alternativos (Brunner, 2015; Cohen, 2013; Delle, 2015). Recuperando los aportes de Jarvie (2006), estos se caracterizan por ser practicados por pequeños grupos de personas, por su carencia de competencia, organización burocrática e intervención comercial. Son los propios protagonistas quienes controlan y administran estas prácticas, dotándolos de improntas y sentidos particulares, en ocasiones dando lugar a estilos de vida distintivos. Asimismo, muchas de ellas se distinguen por un componente de tipo ideológico contestario, alineándose con movimientos sociales existentes, como el de la mujer o el medioambiente. Siguiendo esta concepción, estos deportes “son capaces de movilizar significados, redes, recursos e ideologías” (Jarvie, 2006, p. 648) para estas luchas. Muchos se proclaman igualitarios en cuanto al género, abiertos y protectores del medioambiente, especialmente aquellos que se desarrollan lejos de la ciudad. Vale la pena señalar que el rótulo de deporte alternativo es retomado por los propios practicantes argentinos de *quidditch*,

quienes suelen agruparse con otros de su tipo (TN Todo Noticias, 2020), además de integrar el Consejo Argentino del Deporte Alternativo¹.

La pregunta central de este artículo estará en torno al proceso de institucionalización del *quidditch* argentino. Siguiendo a Cuestas (2016), se puede identificar una creciente institucionalización en esta actividad, en el marco de lo que la autora llama *profesionalización*². Esto involucra también una tendencia a separarse de todo aquello relativo a Harry Potter, con el deseo de ser “tomados en serio” (Ibarrola, 2018). Nos interrogaremos tanto acerca de la forma que este proceso adopta, como de la perspectiva de los deportistas en torno al mismo. Interesa especialmente observar los márgenes de agencia de los actores en este proceso, considerando los sentidos puestos en el mismo, así como los consensos y disputas.

Para cumplir con este propósito se apelará fundamentalmente a dos cuestiones. En primer lugar, la lectura de documentos oficiales, lo que permitirá dar cuenta de la institucionalización de la práctica. En segundo lugar, una serie de entrevistas en profundidad, con el fin de obtener información vinculada a la historia de los actores en este deporte, junto a las representaciones y significaciones que de ellas tienen (Marradi *et al.*, 2007). Se recuperarán algunos hallazgos y conclusiones de trabajos previos, observaciones participantes (Guber, 2011), las cuales permitirán dar cuenta del modo concreto en que la práctica se lleva adelante, además de realizarse etnografía virtual, concibiendo a los espacios en red como campos de acción e intercambio (Álvarez Gandolfi, 2016). Esto es desarrollado en el marco de mi proyecto de tesis doctoral, el cual se vincula con esta práctica deportiva. Allí, si bien se pretende abarcar el fenómeno desde una perspectiva nacional, se prioriza el *quidditch* de Buenos Aires, debido a su centralidad histórica para esta actividad³. Es por este motivo que la mayoría de los entrevistados para este trabajo residen allí, los cuales provienen de los llamados sectores medios, son menores de cuarenta años y poseen estudios universitarios. Será privilegiada aquí la recuperación de la perspectiva de participantes que hayan atravesado las distintas etapas de este deporte, independientemente de su género o papel dentro del mismo. Lo mismo

¹ Organización que nuclea a todos los deportes alternativos argentinos.

² No en tanto medio de vida para sus practicantes.

³ En este sentido, la historia del *quidditch* en Argentina estuvo dominada por los equipos y jugadores de Buenos Aires, quienes no solo dieron comienzo a la práctica, sino que se encargaron de la divulgación de la misma en el resto del país. Así, la historia de los equipos de otras ciudades y provincias siempre aparece bajo la influencia de la Capital Federal. Si bien existen disputas entre los equipos de las distintas regiones (reclamos vinculados a cuestiones organizativas y financieras), en los hechos la mayoría de los equipos integran jugadores de distintas provincias que se encuentran en los torneos para jugar juntos, compartiendo una experiencia común. En este contexto, no se han encontrado matices regionales a lo largo de la investigación.

puede decirse de las observaciones, realizadas en la misma locación, en distintas instancias deportivas y sociales vinculadas a la práctica estudiada.

El trabajo se estructurará del siguiente modo: en primer lugar, especificaremos que entendemos por institucionalización, luego daremos cuenta de este proceso en el *quidditch* argentino, abordando la perspectiva de sus practicantes, para finalizar con las reflexiones finales.

Institucionalización y deporte alternativo

En el libro *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* de Elías y Dunning (1992) son contrastados los juegos de la antigüedad y el deporte actual: mientras que los primeros admitían una mayor violencia, brindaban una menor seguridad física a los participantes y poseían reglas dictadas por los particularismos y las costumbres, el segundo presenta las características opuestas, siendo sobre todo una actividad altamente especializada y regulada. De acuerdo con los autores, estos juegos populares atravesaron una *deportivización*, una “civilización”. Trabajando con el caso del rugby, el propio Dunning (1992) resalta la gradual aparición de reglas formales que controlaban el uso de la fuerza, lo restringían y castigaban a los transgresores, promoviendo el autocontrol de los participantes, la institucionalización de una figura arbitral y la aparición de un organismo centralizador nacional.

Sin dudas, muchos de estos aspectos engloban lo planteado por Coakley, de quien retomaremos su conceptualización de la *institucionalización* del deporte. Desde la sociología, el autor caracteriza a este fenómeno en tanto “conjunto de comportamientos estandarizados y mantenidos a lo largo del tiempo y de una situación a otra” (2001, p. 10). Siguiendo con esta concepción, en el deporte la institucionalización se manifiesta en una serie de cuestiones. Un aspecto clave es la aparición de entidades oficiales que regulan la actividad, garantizando y reforzando al cumplimiento del reglamento. Este deja de ser un producto de la espontaneidad, siendo estandarizado y pasando a ser una guía de procedimientos y restricciones. A su vez, se da un crecimiento en la importancia de los aspectos técnicos y organizacionales, lo cual lleva al incremento de la racionalización de la práctica, implicando el desarrollo de entrenamientos y estrategias con el objetivo del triunfo. Como consecuencia, se produce la formalización de los aprendizajes sobre el propio deporte, lo que deriva en una especialización de las personas a cargo de los equipos. Asimismo, el equipamiento utilizado se sofisticaba y se vuelve funcional a una mejor performance deportiva. En síntesis, de acuerdo con Coakley, al institucionalizarse las actividades adquieren patrones y se regularizan.

Ahora bien, este fenómeno parece adoptar un cariz particular cuando se da en deportes alternativos. Un buen ejemplo de esto lo proporciona lo trabajado en

Norteamérica, Nueva Zelanda y Europa por Thorpe (2009), quien señala que el proceso de institucionalización del snowboard conllevaría la pérdida de su carácter marginal, desorganizado y contracultural de los setenta, el cual enfatizaba en los valores de la libertad, diversión, hedonismo e individualismo y se oponía a las ganancias, la política y el nacionalismo. Algo similar sostienen para el windsurf estadounidense Thorpe y Weathon (2011), pero sin dejar de señalar el hecho de que todavía existen practicantes que se rigen de acuerdo a las “viejas lógicas”, privilegiando la diversión y la amistad. En el parkour italiano, Sterchele y Camoletto (2016) observan una disputa entre los deportistas por la definición y control de la práctica. Los autores dan cuenta de una batalla de tipo ideológica, en la cual se producen diversos fraccionamientos entre los participantes, debido a la incidencia de distintos entes reguladores externos. A su vez, Saraví (2019) analiza el proceso de institucionalización del skate argentino, en donde existen disputas reglamentarias por cómo organizar la competencia y el entrenamiento producto del desarrollo de este proceso, el cual alteraría la matriz de la práctica.

Las particularidades descritas en el párrafo anterior están relacionadas con una “autenticidad”, característica de estos deportes. Ella, junto con el deseo del control de los participantes de la actividad, factor que se modificaría con la institucionalización al emerger una capa dirigencial, parece movilizar discusiones en distintos deportes alternativos, principalmente en torno a sus valores originarios. Frecuentemente, esto deriva en divisiones entre quienes promueven la institucionalización (mayormente atraídos por el ingreso a competencias oficiales, el financiamiento o el reconocimiento estatal) y quienes desean preservar la práctica tal como, ellos consideran, fue concebida inicialmente. Hechos estos señalamientos, es momento de explorar el modo en que este proceso se da en el *quidditch* argentino.

La institucionalización del *quidditch* argentino

Los orígenes del *quidditch* en Argentina se sitúan en el año 2006. Por aquel entonces, el Círculo de Lectores de Harry Potter (CHP), un fan club de Buenos Aires, buscaba incorporar el *quidditch* a su dinámica (Ibarrola, 2021a). Este espacio se encarga de recrear muchos de los acontecimientos del libro, estructurándose de modo análogo a la escuela de magia (*Hogwarts*) que aparece en Harry Potter. Los miembros del club, al igual que los alumnos de *Hogwarts*, se dividen en cuatro casas: *Gryffindor*, *Slytherin*, *Hufflepuff* y *Ravenclaw*. Así organizados, al igual que en la saga, los participantes del CHP compiten entre sí, declarándose a fin de año a la casa con más puntos la ganadora. En esta dinámica se insertaba el naciente *quidditch*, el cual fue pensado y reglado por los organizadores del club, tomando como inspiración los libros y sus adaptaciones

cinematográficas. Es importante señalar que el *quidditch* solo existía cuando las necesidades del club lo determinaban. Además, al estar integrado a una lógica de puntos que lo excedía, los organizadores del club buscaban que todos puedan participar. De este modo, los días de partido (se organizaban uno o dos encuentros por año), aquellos que no participaban de los partidos entre casas hacían de porristas o diseñaban carteles, acciones puntuadas para la competencia anual.

Pese a estas limitaciones, la propuesta fue un éxito entre los miembros del CHP. Hacia 2010 se produjo un hecho fundamental en la historia de esta práctica: la fundación de la Federación Argentina de *Quidditch* (FAQ). Esta fue creada por aquellos entusiastas que deseaban jugar al *quidditch* con mayor frecuencia, sin limitarse al calendario establecido por el club (*Ídem*). Pero, sobre todo, partía de una premisa fundamental: “Esto era para cualquiera que quisiera jugar, no importaba si sabías o no jugar al *quidditch*, si te gustaba o no Harry Potter, si habías visto el deporte y te había parecido copado o interesante” (cómo se citó en Ibarrola, 2021a). Se trata de la independencia formal de la práctica respecto al mundo de los fans. En efecto, la FAQ era una entidad independiente del CHP, aunque había nacido en su seno y se nutriría inicialmente de algunos de sus miembros para engrosar las filas de los equipos iniciales. Ya no eran un máximo de cuatro equipos representando a su casa. Ahora los que podrían existir eran ilimitados, así como sus nombres. Surgía así el primer ente regulador nacional del *quidditch* en Argentina.

Esta organización creó una estructura neutra, un staff de dirigentes que no participaba en ninguno de los equipos existentes. El propósito, según uno de ellos, era “hacer el *quidditch* lo más deportivo posible y lo menos enfocado en que sea puntualmente de Harry Potter” (Martín⁴, comunicación personal, 29 de mayo de 2021), es decir, trascender la ya mencionada independencia formal. Este *staff* neutro se encargaba de todo: arbitrar los partidos, del financiamiento directo de la actividad y hasta de dirigir los distintos departamentos. Así, sus miembros ocupaban las distintas áreas como reglamento, inscripciones, comunicación, prensa o divulgación. El funcionamiento era desordenado: “estaba todo en gris, pasaba mucho que excepto jugadores y prensa, todos terminaban haciendo todo, o pasaba que algunos se peleaban y se borraban y alguien tenía que apuntalar eso” (*Ídem*). Otro miembro del staff coincide: “La FAQ entre el 2010 y 2014 no tenía departamentos ni organismos delimitados, sino que todo el staff participaba en todo” (Ludmila, comunicación personal, 25 de mayo de 2021). Asimismo, tanto desde “adentro” de esta estructura como desde “afuera”, se caracterizaba una fuerte centralidad del director de la FAQ en el funcionamiento y financiamiento del organismo. Este esquema colapsó hacia 2014, debido a

⁴ Los nombres utilizados aquí son ficticios.

diversos conflictos entre los jugadores y el *staff*, quien fue gradualmente renunciando a todas sus responsabilidades. Dice el antiguo director de la FAQ: “Yo me levantaba a las diez para cargar el coche e ir a las once a los parques de Palermo a cagarme de calor, por nada, para que ellos jueguen. Pero te tiraban mucha mierda” (Lucas, comunicación personal, 16 de noviembre de 2018).

Este vacío dio pie a que los propios jugadores se hicieran cargo de los destinos del joven deporte, pasando a ser una asociación, que hoy lleva el nombre de AQArg. Si el *staff* de FAQ jamás había sido electo directamente por sus socios, la naciente asociación nacería de un proceso electoral en que los propios deportistas integrarían las listas. Pero la salida del viejo elenco directivo determinó también la ausencia de personas neutrales para el arbitraje, lo que obligó a que los propios jugadores de los equipos desempeñen esa tarea. Esta ausencia también representó una transformación de tipo organizativa-económica en la asociación, al carecer de ahora en más de su principal financista, el ex director de la FAQ. Este fue el factor determinante para la aparición de las primeras cuotas, las cuales persisten al día de la fecha. La reorganización del organismo rector implicó la transferencia de parte de la responsabilidad financiera a un nuevo Departamento de Deportes, cuyos miembros se encargaban de la compra de los materiales, dejando asentados en recibos y libros de cuenta las erogaciones.

Simultáneamente, se intensificaron los contactos con el resto del mundo del *quidditch*, los cuales habían quedado detenidos cuando la FAQ había descartado el pago de una membresía a la IQA por su elevado costo. Sus sucesores se encargaron de contactarse con los países vecinos, siendo los principales promotores de la Confederación del Sur y de la Copa del Sur, competencia que nucleó inicialmente equipos argentinos y chilenos, pero que luego se expandió hacia Perú, Brasil y México. Esto dotó de otra posición al *quidditch* argentino ante la IQA, quien reconoció la nueva copa y convenció a los argentinos de integrarse definitivamente a este organismo. Además, desde hace unos años el *quidditch* nacional busca la obtención de una personería jurídica para su asociación, trámite que comenzó la AQArg en 2020. Esto implicó un estudio y análisis con asesoramiento de abogados, tanto para la redacción de un estatuto, como acerca de las ventajas y desventajas de cada formato jurídico disponible. Se evaluaron opciones como ONG o empresa privada, pero se optó por una Asociación Civil sin Fines de Lucro.

Actualmente, la AQArg cuenta con siete áreas bajo la órbita de su comisión directiva (presidente, vicepresidente, secretario, tesorero y vocales): Departamento Deportivo, Departamento de Arbitraje, Departamento de Medios y Difusión, Selección Argentina de *Quidditch*, Departamento de Voluntariado, Comité de relaciones internacionales y Departamento de desarrollo interno del *Quidditch*. Asimismo, existen otras tres de carácter

autónomo: Tribunal de Disciplina Deportiva, Mesa de Género y diversidad y Amigxs del *Quidditch* (abocada a la elaboración de ideas para la recaudación de fondos). Lo que se puede observar es una tendencia a la sofisticación en el organismo partidario del *quidditch*, marcada por una diversificación y una especialización creciente en el mismo. Un buen ejemplo de esto es lo ocurrido con el Departamento de Medios y Difusión, el cual desde hace un tiempo tiende a incorporar a aquellos jugadores con *expertise* en el asunto: estudiantes de locución, periodistas y colaboradores en revistas temáticas (Ibarrola, 2019).

Ahora bien, una de las tareas más importantes de la primigenia asociación nacional fue la adaptación reglamentaria. Efectivamente, la ruptura con la circunscripción al CHP implicó también un deseo de integración internacional. Es que el *quidditch* a nivel global ya existía, habiéndose disputadas varias competencias internacionales desde la fecha de su emergencia en Argentina. Pero, hasta entonces, el *quidditch* local había permanecido aislado del mundo, con un reglamento singular. Si los argentinos deseaban participar de las grandes competencias, comenzar a jugar de acuerdo a los estándares mundiales era un paso fundamental (Ibarrola, 2021a). Un breve repaso por esta cuestión permitirá ilustrar el proceso de institucionalización tratado en este trabajo.

El *quidditch* jugado en el seno del CHP desde 2006 adoptaba características acordes a dos rasgos fundamentales: el lugar de juego (un centro cultural cerrado con un anfiteatro) y la edad de los participantes (mayormente preadolescentes). Considérese el nivel de espontaneidad e improvisación de su primigenio reglamento, el cual solo poscía... ¡Dos páginas! En el mismo no se especificaban cuestiones elementales como los suplentes, el equipamiento, sus medidas, las divisiones y dimensiones de la cancha (el propio espacio cerrado determinaba esto, pero, ¿qué pasaba si el lugar no siempre estaba disponible?), las sanciones, ni la dinámica del juego. Se limitaba a una serie de indicaciones generales. En términos globales, el deporte mantenía el “espíritu” de la saga, respetando la cantidad de participantes, las posiciones, sus objetivos y los puntajes de las jugadas (*Ídem*). De acuerdo con el reglamento, “el vuelo” (desplazamiento) de los cazadores se dividía entre “caminata” y “erguido”, con el propósito de que estos hagan evidente si iban a correr o no, evitando chocar rivales. En caso de fallar un pase con la *quaffle* y esta caer al suelo, la posesión pasaba automáticamente al equipo rival, con el propósito de evitar que los jugadores se lancen en picada en su disputa. El guardián limitaba su movilidad a su área. Cuando un jugador era golpeado por una *bludger*, este debía abandonar la cancha, tocar la pared del lugar y luego reingresar. El par de golpeadores se dividían en defensivos y ofensivos. El primero tenía inmunidad (no podía ser sacado del juego) y solo podía repeler las *bludgers* que arrojaban a sus compañeros. Solo el ofensivo podía lanzar *bludgers* a los oponentes, y por tanto las reglas de montaje de escoba no se aplicaban a el:

podía tomar la pelota con las manos sacando así una mano de la escoba, acción prohibida para el resto de los jugadores.

Ahora bien, es claro que estas disposiciones reglamentarias no son suficientes para iniciar un partido. Muchas de las especificidades de esta modalidad inicial del *quidditch* argentino debieron ser reconstruidas sobre la base de entrevistas y memorias de algunos de sus protagonistas, lo cual nos habla de la asistematicidad de la práctica, al no haber un registro escrito completo de la misma. En efecto, si el breve reglamento escrito nos habla de que cuando la *snitch* cae al suelo esta sigue en disputa: ¿Significa esto que la pequeña pelotita volaba como en el libro? Naturalmente, esto no era así. Se implementó un original sistema en que una pequeña pelota de telgopor era enganchada a una caña de pescar y manejada desde los pisos superiores del edificio por los líderes del CHP, para que los buscadores la atrapen y obtengan 150 puntos. De allí el señalamiento de que esta pueda caer al suelo al desengancharse de la caña cuando la *snitch* era jalada por los buscadores, quienes ingresaban a los diez minutos para así permitir que los partidos no concluyan tan rápido. Este mismo reglamento refiere a bates como la herramienta del golpeador para repeler y lanzar pelotas ¿No sería peligroso para un espacio cerrado? Tanto los bates como las escobas eran tallados en flota-flota, por lo que su dureza era casi inexistente. En cuanto a las dos *bludger*, estas eran de un tipo de material suave “con piquitos”, “las que usan los niños chiquitos”, mientras que la *quaffle* podía ser una pelota de fútbol o vóley. Respecto a las autoridades arbitrales, junto con el réferi principal había dos jueces de líneas que ayudaban en las decisiones polémicas. Este papel lo jugaban las autoridades del CHP, los líderes de las casas. Se intentaba que los equipos sean mixtos y equilibrados en la distribución de los géneros, para imitar a los libros. Sin embargo “se permitían disequilibrios de acuerdo a la cantidad de gente que estaba disponible que estaban en las casas, que habían ido a las prácticas y los jefes de las casas les permitían o no jugar” (Yolanda, comunicación personal, 13 de agosto de 2021).

El pasaje a la FAQ implicó una serie de cambios radicales que aproximaron la práctica a su configuración actual. Como fue señalado, las reglas ahora provenían del exterior y había que adecuarse a ellas. El *quidditch* en Estados Unidos (país hegemónico en este deporte) era una verdadera novedad y estaba creciendo, contando con equipos comunitarios⁵, pero mayormente universitarios y en escuelas secundarias. Por tanto, a diferencia de en el reglamento ya referido, no se leerían en esta versión expresiones como “integrantes de su casa”, características de las reglas escritas del CHP. Al contrario, la referencia ahora era a “equipos clubes”, organizaciones no lucrativas, cuyos ingresos eran reinvertidos únicamente en sí mismos. El carácter foráneo de las reglas se

⁵ Equipos fuera del circuito de educación formal.

evidenciaba en el hecho que la versión que llegó a manos de los primeros jugadores de 2010 era una defectuosa traducción hecha por el propio director de la FAQ.

En principio, se produjo una ampliación en la extensión del reglamento: de dos páginas se pasó a 37. Pese a las esperables aspiraciones universalizantes de un ente mundial como la IQA, las primeras ocho páginas no tienen aplicación para el caso argentino. De fuerte inspiración estadounidense, estas consistían en indicaciones para desarrollar equipos en las universidades, en términos organizativos y administrativos. En Argentina el *quidditch* nunca penetró en las universidades, siendo todos sus equipos comunitarios. En cuanto al lenguaje, se aclaraba que se utilizaba el pronombre “él”, pero refiriéndose siempre a él/ella. En este reglamento existían mayores especificidades acerca del equipamiento requerido. En cuanto a la portería, que en el CHP era representada por tres aros sujetos a postes sin mayores indicaciones, esta recibía una especificidad en su diámetro y medida. No sucedía lo mismo con su altura (“Deberán estar en cualquier nivel o variación”), solicitándose sugerencias sobre aquellos materiales más resistentes. Las medidas de la cancha eran claras: 30 x 44 (metros). No puede decirse lo mismo de la escoba, la cual era descripta como “ordinaria”, sin designar medidas, pero recomendando una tienda estadounidense de artículos de fans de Harry Potter donde comprarlas. Todos los jugadores debían llevar una especie de capa (pechera alargada del lado de atrás) que emulaba las túnicas de los personajes del libro.

En cuanto a la dinámica del juego, las modificaciones son notorias. En primer lugar, se agrega una *bludger* al par ya existente, las cuales ahora son pelotas reglamentarias de quemado. Al ser impactados por esta, los jugadores debían tocar sus aros, o en su defecto, trotar una vuelta a su alrededor. Si bien los goles seguían valiendo 10 puntos, la atrapada de la *snitch* ahora valía 30, con el fin de darle una importancia equilibrada a todas las posiciones, concluyendo el partido una vez capturada la pequeña pelota. Vale la pena remarcar que estos cambios siempre eran justificados en el propio reglamento y puestos en comparación con la versión de los libros.

La principal diferencia respecto a la primera versión argentina estaba en la *snitch*. Ahora esta consistía en un corredor llamado *snitch runner*, un jugador que no pertenecía a ningún equipo en cancha, el cual llevaba esta pelota en la cintura y debía evitar que se la quiten los buscadores. Así indicaba este reglamento el armado de la *snitch*:

Toma una pelota de tenis y métela adentro de una gran media. La media debe tener al menos 12 – 16 pulgadas de largo, y echa de un material fino y macizo, así no se caerá de los shorts del corredor tan fácilmente. Asegurate de que la pelota cabe al final de la media (Federación Argentina de *Quidditch*, 2010, p. 12).

Esta pelota, junto con los buscadores, ingresaba entre los 15 y 20 minutos de juego. Asimismo, esta nueva dinámica implicaba contactos entre el corredor y los buscadores, los cuales estaban reglados. El guardián ahora podía hacer las veces de cazador, es decir, salir de su área y hacer goles. Sin embargo, dentro de su propia área era inmune a las *bludger* y no se le podía quitar la *quaffle*. En cuanto a los suplentes, estos aparecían con una posición indeterminada, pudiendo ingresar al campo de juego en cualquier posición. Cada jugador debía llevar una vincha de un color que indicaba su puesto en cancha, teniendo prohibido interactuar con las pelotas de otras posiciones o físicamente con sus jugadores. La mayor especificidad reglamentaria permitía resolver ciertas situaciones imprevistas como el rebote de una *bludger* antes de impactar a un jugador, la ruptura de un aro o el bloqueo de una *bludger* con otra pelota. Respecto a las autoridades arbitrales, estas seguían siendo tres, mandatadas por un comisionado (autoridad del torneo), quien se encargaba de delimitar el área de juego. Esto era algo realmente coyuntural, pensado principalmente para campus universitarios, apelándose al “uso del sentido común” para su determinación. Esta demarcación indicaba también el área por la que se podía mover el *snitch runner*. Este último debía volver al campo de juego una vez que pasaba un cierto tiempo sin ser atrapado. Un ex directivo de la FAQ es elocuente acerca de los problemas prácticos en la adaptación de este aspecto:

La *snitch* se tomaba el palo y se iba, pero ellos estaban en predios cerrados. Acá capaz estás en los bosques de Palermo y no podés mandar a alguien a cruzar Avenida Libertador corriendo. Había algunos reglamentos de límites de espacios ahí (Martín, comunicación personal, 29 de mayo de 2021).

Conviene tener en cuenta que los partidos disputados en aquel entonces se desarrollaban en parques públicos de Buenos Aires.

Los videos de partidos jugados en Estados Unidos con estas reglas muestran a *snitch runners* montando verdaderos espectáculos, bailando para la tribuna, tomando agua en las gradas, subiéndose arriba de árboles y otras cuestiones. Por este motivo, las indicaciones para estos apelaban más que a cuestiones reglamentarias, a que sean personas “ingeniosas”, inventivas y que hagan “trucos”.

Las indicaciones sobre la necesidad de llevar kits de primeros auxilios a los partidos, previas a la sección de faltas del reglamento, indican que el nivel de rudeza de esta modalidad era mayor. No solo desaparecían las restricciones a las acciones y movilidad de cazadores y golpeadores, sino que pequeños detalles pensados para evitar el roce, como el hecho de que una *quaffle* caída producto de un mal pase sea automáticamente propiedad del otro equipo, eran eliminados.

Los participantes ya podían arrojarse “de cabeza” a recuperar la pelota suelta. Cuatro páginas dedica este reglamento a las faltas, a la vez que se establecían las condiciones bajo las cuales ciertos movimientos como el robo, el tacleo, el empuje y el agarre estaban permitidos. Pese a esto, el *snitch runner* “no tiene restricciones de acción física. Hará lo que sea que este a su alcance para evitar la captura, entre el reino del sentido común y la moralidad” (Federación Argentina de *Quidditch*, 2010, p. 33). Finalmente, en cuanto a la composición de los equipos, se determinaba que cada uno debía tener en cancha “al menos dos mujeres”, sin considerarse en este conteo al buscador, debido a que este pasaba menos tiempo en cancha.

Han pasado doce años desde que este reglamento llegó por primera vez a manos de los jugadores argentinos. Desde ese entonces, las actualizaciones dictadas por la IQA son periódicas (cada dos años) y no hacen más que sofisticar y complejizar el juego. Una lectura del reglamento vigente al momento de la escritura de este trabajo (2020-2021) da cuenta de esto.

En esta versión se produce un nuevo aumento en la extensión: ahora tiene 150 páginas. Una mirada de las primeras permite vislumbrar una huella de la sofisticación del mismo: esta versión es el resultado de un equipo de traductores especial coordinador por IQA, para la versión en español latino. Otra novedad es su escritura en lenguaje inclusivo.

Las especificaciones de las medidas son muchos mayores, modificándose en algunos casos las ya detalladas. Por ejemplo, la cancha pasa de ser un óvalo a un rectángulo de 33 x 60 (metros), indicándose ahora la longitud de distintas líneas internas, incluida una línea de salida de corredores. Se establecen precisiones previamente inexistentes acerca del diámetro y longitud de las escobas, que ahora son un tubo de PVC que no puede tener cintas o materiales reforzantes. Se contraindican materiales para los aros, estableciendo alturas para cada uno de ellos, un diámetro y una posición. *Quaffle* y *bludgers* ya tienen su diámetro y circunferencia, debiendo “mantener su forma esférica, mas no deben estar ni completamente infladas ni tan desinfladas que un jugador pueda agarrar con una mano una buena parte del balón.” (*International Quidditch Association*, 2020, p. 20).

El paso del tiempo entre el reglamento anteriormente comentado y este permitió que se presenten situaciones de juego que obligaron a abarcar más situaciones hipotéticas. Podemos encontrar toda una serie de cuestiones regladas, impensables en el 2010: portavoces por equipo, la existencia de un “personal” del mismo (fotógrafos), falsas lesiones, balones defectuosos, el lugar de los espectadores, detención del tiempo, rendición o suspensión de un partido, el “fuego amigo”, el “movimiento natural”, el juego pasivo y la ley de ventaja. También se observa un mayor control del uso de la fuerza y una reducción en la violencia del juego. El comienzo del partido, en donde antes se disponían los

balones en el medio de la cancha y ambos equipos corrían hacia ellos desde extremos opuestos, ahora establece que solo dos corredores disputarán la *quaffle*, corriendo en paralelo y sin chocar de frente (Ibarrola, 2021a). Los golpeadores pueden pedir inmunidad para ir a buscar una tercera *bludger*, siempre y cuando el rival posea las otras dos. Esto permite evitar los desequilibrios y que un equipo reciba varios pelotazos. Son 15 las páginas dedicadas a acciones o contactos ilegales dentro del juego, su gravedad y penalización. Movimientos como empuje, carga y abrazo están prohibidos bajo ciertas circunstancias, mientras que globalmente la mayoría de los movimientos solo pueden ejecutarse de frente al rival.

Esto también afecta al *snitch runner*. Mientras en el reglamento utilizado por la FAQ en 2010 se destacaba que este debía ser creativo y hacer trucos, en esta versión se presentan 14 puntos que integran el “código de conducta de le *snitch runner*”, quien ahora ingresa al juego específicamente a los 18 minutos. Se establecen señalamientos para asegurar su neutralidad, su presencia en cancha y se introducen *hándicaps* para su desplazamiento, con el fin de facilitar su captura y no prolongar indefinidamente el partido. El *snitch runner* es considerado ahora un árbitro más, pudiendo aconsejar al resto de los jueces. Se suma al árbitro principal, dos árbitros asistentes, un árbitro de *snitch* y un asistente de marcador, sugiriéndose que también se designen dos árbitros de gol y un cronometrista.

Finalmente, la composición de los equipos se ve afectada por la “Regla de Cuatro”, vigente desde hace varios años. Esta indica que: “El equipo no puede tener en juego simultáneamente a más de cuatro jugadores que se identifiquen con el mismo género” (*International Quidditch Association*, 2020, p. 10). Aquí se establecen dos modificaciones sustanciales respecto a lo anterior, incluyendo la autopercepción y eliminando la excepción del buscador. Los jugadores pueden ser masculinos, femeninos y no binarios.

El aumento de la complejidad que implican las modificaciones reglamentarias tiene una repercusión directa sobre la práctica concreta. En primer lugar, esto deriva en una creciente importancia de las capacitaciones. Estas fueron instituidas durante la FAQ bajo la forma de escuela de árbitros y de *snitch*, y se han mantenido desde entonces. Actualmente, también existen exámenes internacionales pagos para los cuales los jugadores argentinos deben estudiar (preparados por la AQArg) y acreditar así su condición de árbitros avalados por la IQA. Debido a la ausencia de “personas neutrales”, para cada torneo cada equipo debe proveer cierta cantidad de árbitros para poder participar. El Departamento de Arbitraje puede co-arbitrar en los primeros partidos de los nuevos jugadores-árbitros, para así darles una ayuda y evaluar su desempeño. Los mejores árbitros son mencionados y premiados luego de cada torneo. Los jugadores que no toman esta tarea son capacitados regularmente por los equipos y asociación, especialmente cuando se producen cambios reglamentarios.

Durante la detención de entrenamientos en ciertos períodos de 2020 y 2021 por la pandemia del Covid-19⁶, los equipos tuvieron regularmente charlas sobre reglamento para trabajar esto con amplitud. Los deportistas también polemizan y crean espacios virtuales para explicar y discutir los cambios al conjunto de la comunidad argentina de este deporte (*Snitch* Informativa, 2020).

La creciente institucionalización también afectó los entrenamientos. En tiempos del CHP, estos eran circunstanciales y a cargo de las autoridades del club, quienes carecían de saberes de educación física y deporte. Ocurrían los días previos a los partidos. Cuando emergió la FAQ, fue claro que los argentinos tenían mucho para mejorar: la comparación con el resto de los países generó preocupaciones. Dice un ex miembro del staff de la FAQ sobre los jugadores estadounidenses: “Eran tipos que iban a competir en serio. Que sabían cómo competir y tenían las habilidades para hacerlo. Y acá tenés veinte pibes que corren tres cuadas y se mueren. Eso es lo que pasaba al principio, no aguantaban” (Lucas, comunicación personal, 16 de noviembre de 2018). Fue necesario un largo período de adaptación a las nuevas reglas, las cuales exigían un despliegue mayor y un acondicionamiento físico por parte de estos jugadores que poco tiempo atrás jugaban al *quidditch* del CHP. Por eso, los primeros dos años de la FAQ (2010 y 2011) estuvieron abocados fundamentalmente al entrenamiento, la construcción de los primeros equipos y la realización de encuentros amistosos. Un papel clave lo jugaron los nuevos jugadores, entre quienes había deportistas amateurs y estudiantes de profesorado de educación física. Gradualmente, la estructura de los equipos se fue “acomplejando”. La función inicial del capitán se dividió en varios roles: preparador físico, tesorero o *community manager*, pero también entrenadores de cazadores y golpeadores. Estas funciones no se desarrollaron cerradas sobre sí mismas, sino que lo hicieron retroalimentándose con el entorno. Favorecidos por el desarrollo de Internet, los jugadores argentinos fueron nutriéndose de los avances producidos en otros países, quienes compartían en las redes sociales⁷ sus tips de entrenamiento. Esto también sucedió cuando tuvieron lugar las primeras ediciones de la Copa del Sur y los argentinos entablaron por primera vez contacto directo con jugadores de otro país. Todas estas transformaciones han derivado en la evolución táctica y estratégica de los equipos argentinos. De acuerdo con algunos de los jugadores más experimentados, inicialmente el *quidditch* en Argentina se jugaba “como al handball”: los cazadores simplemente iban hacia adelante tratando de chocar a los rivales y convertir tantos. El tiempo y los aprendizajes revalorizaron el papel de los golpeadores, quienes mostraron ser útiles para hacer viables los ataques

⁶ Las medidas de aislamiento determinadas por el Estado restringieron durante un tiempo la actividad.

⁷ Grupos de Facebook como “*CoachMore - International Quidditch Forum For Coaches*” cumplen esta función, derivando en muchos casos en pequeños manuales.

de los cazadores, eliminando rivales con las *bludgers*. De este modo, fueron ensayándose formaciones y jugadas que combinan ambas posiciones, existiendo, desde el punto de vista de los actores, una evolución en el juego argentino.

La perspectiva de los participantes sobre la institucionalización

Una vez descrito este proceso, corresponde dar cuenta de la perspectiva de los jugadores sobre el mismo. Comenzaremos por la cuestión reglamentaria. Si bien debido a la mala condición física de los equipos iniciales la FAQ decidió hacer excepciones como parar cada 15 minutos para que los equipos beban agua y descansen, algunas de estas consideraciones afectaban la estructura del juego. Por ejemplo, se establecieron tempranas limitaciones al *snitch runner*, reglando que a partir del minuto 25 este no pueda salir de la cancha, debido a que lo contrario “te alargaba el partido, los chicos se cansaban y se ponían de malhumor” (*Ídem*).

Nos detendremos específicamente en la cuestión del *tackle*. Como hemos visto, este movimiento aparece en el reglamento utilizado por la FAQ. Sin embargo, este no fue utilizado inicialmente en Argentina. Los argumentos a favor de su implementación se orientaban hacia una estandarización: “nos invitan a los Global Games⁸, tenemos la posibilidad, pero no podemos ir a chocarnos así nomás” (Martín, comunicación personal, 29 de mayo 2021). Pero lo que predominó fue la realidad concreta. No solo nadie sabía cómo ejecutar ese movimiento, sino que era entendido por muchos como algo que podía desalentar el acercamiento a un deporte nuevo. Además, “...había mucha gente chica, con mucha desproporción de tamaño y no se lograba una competitividad” (*Ídem*). Otro argumento que desalentó su inclusión fue la conflictividad entre los practicantes:

Mucho roce fuera de la cancha. Muchas peleas por grupos, redes sociales y no podían dejarlo fuera de la cancha (...) Entonces sacar el elemento físico del *quidditch* me pareció una buena forma de que no se rompan todos en la cancha (cómo se citó en Ibarrola, 2019).

Esta situación persistió tras el final de la FAQ. Así lo señala un dirigente de la asociación sucesora de la Federación, al referirse a un torneo de 2016:

Íbamos a meter el *tackle*, pero los equipos argentinos hicieron tanto puterío, diciendo que no lo habían entrenado. Y eso que habíamos hecho campaña, mandando videos explicativos. Hubo mucha gente con mucho

⁸ Competencia internacional de la disciplina.

miedo y se rechazó (Gonzalo, comunicación personal, 10 de agosto de 2018).

Pero la idea siempre estuvo presente y los contactos internacionales obligaron a acelerar su implementación: ya los chilenos lo utilizaban. También fue influyente la “visión social” sobre este deporte:

Quando vos le decís a la gente de esto les parece una pelotudez. Pero para vender el deporte, hay gente que se lo toma mucho más en serio cuando le decís que se juega con *tackle* (...). Cuando vos le contás que hay algún tipo de organización, que no somos *Gryffindor* contra *Slytherin* das un pasito adelante. Cuando vos contás que está el *tackle*, pasa a ser una cuestión seria. Porque la concepción general es que un friki no se va a andar golpeando (cómo se citó en Ibarrola, 2021a).

El *tackle* se incluyó definitivamente en 2018, lo que contribuyó a desintegrar a uno de los equipos más importantes del país, los Thunder Lions. Así transmitía sus sensaciones en 2018 uno de sus referentes: “Los que quieren jugar con *tackle*, practíquenlo, que jueguen, pero el que no, no. Siempre respetando a los equipos. Ahora parece que hay *tackle* o nada” (Mariano, comunicación personal, 2018). Estos señalamientos son de una gran importancia. Expresan las particularidades de la propia población del *quidditch*, condiciones locales que van marcando conflictos y apropiaciones singulares de los reglamentos internacionales, así como distintos sentidos en torno a la práctica. Otras excepcionalidades están relacionadas con distintos tipos de limitaciones, como el uso de canchas más pequeñas debido a las limitaciones de los predios conseguidos o el reemplazo de las *bludgers* reglamentarias por pelotas disponibles en el mercado local mientras duraron las restricciones a las importaciones (Cuestas, 2016).

Una de las reglas distintivas del *quidditch* es la “Regla de Cuatro”, la cual es señalada por muchos jugadores como un símbolo del carácter feminista e inclusivo del deporte (Ibarrola, 2021b; Segrave, 2015). Sin embargo, esta tampoco se cumple a rajatabla. Los practicantes se dan un margen reglamentario también aquí, priorizando que todos puedan jugar. La regla aparece en diversas ocasiones como un obstáculo para que muchos equipos puedan participar de los torneos. Actualmente, en algunos equipos escasean jugadores que se identifiquen como mujeres o no binarios, lo que dificulta el cumplimiento de la mencionada norma. Esto es objeto de debate en todas las reuniones previas a cualquier torneo. Los capitanes de los equipos afectados plantean esto y se esbozan diversas soluciones: que estos equipos incorporen jugadores no masculinos libres⁹, “pedir prestado” a otros equipos o hacer una excepción a la regla,

⁹ Jugadores asociados a la AQArg sin estar vinculados a ningún equipo.

haciendo que se juegue con un solo jugador no masculino en cancha y con solo seis en total. Independientemente de estas alternativas, la carencia de mujeres y no binarios a resignificado su sentido, siendo estos un bien escaso, el cual debe ser administrado sabiamente para evitar el cansancio o lesiones a lo largo del torneo. Otras cuestiones reglamentarias son discutidas en los espacios virtuales ya mencionados, pero estas no tienen que ver con el juego en sí. Por ejemplo, muchos jugadores se quejaron en una charla de que las nuevas reglas sobre la escoba, que limitaba el uso de ciertas cintas o materiales, eliminaban la posibilidad de decorarla de forma personalizada. Uno de los oradores aclaró que “las pegatinas no están prohibidas sino lo que le da resistencia a la escoba, es por seguridad. Una cinta no, le da consistencia. Tampoco estaría prohibida la pintura” (*Snitch* Informativa, 2020). Algo similar puede decirse de las camisetas¹⁰. La única disposición reglamentaria vigente establece que estas deben tener un número entero entre 0 al 99. No indica que pueda tener un nombre, ni limita la existencia de inscripciones o insignias en la misma. Estas son dos cosas que suceden: las camisetas llevan el nombre o apodo del deportista (o el de aquel que se la cedió al jugador) y las de algunos equipos, como los Cumulus Nimbus, tienen en un costado la bandera arcoíris. Lo mismo puede decirse de lo acontecido en 2018, cuando muchos jugadores utilizaron el pañuelo verde partidario del aborto legal en Argentina, no existiendo ninguna regla que avale ni prohíba dicha prenda (Ibarrola, 2021b).

Retomando la cuestión del *tackle*, el rechazo a su implementación ha llevado no solo a la disolución de equipos, sino a una crisis organizativa. Esto, en tiempos de la FAQ, derivó en la creación de un proyecto paralelo llamado Liga Argentina de *Quidditch* (LAQ), el cual contaba con autoridades propias. Esencialmente, los equipos de la Federación jugaban aquí con otro nombre¹¹ y otras reglas: “La idea era que la asociación empezara a implementar el *tackle*, los agarres y demás. Y de la LAQ era que no hubiese ninguna de las dos cosas, que fuese menos violento” (Martín, comunicación personal, 20 de mayo de 2021). Un miembro de este organismo señala la situación de impasse en que se encontraba este deporte producto del *tackle*:

No había forma ni de ir para adelante ni ir para atrás. Porque si ibas para atrás tenías a los Black Birds que te decían que teníamos que llegar a ser competitivos, y si ibas para adelante a los Wind Wizards que de repente te decían 'no loco no pueden, es más inclusivo el *quidditch*' (*Ídem*).

La edición del *quidditch* de LAQ aparece descrita por los actores como una versión “para niños”. Fundamentalmente, eran practicantes que deseaban jugar

¹⁰ Actualmente se utilizan camisetas, debido a que el largo de las “túnicas” era peligroso para los jugadores.

¹¹ Por ejemplo, los Wind Wizards jugaron como Los Vengadores de Hogwarts.

con menos contacto, de forma menos ruda, manifestando su disconformidad con otros equipos que comenzaban a jugar de acuerdo a las normas internacionales. Era considerado un “espacio más de recreo, más tranquilo” (*Ídem*) en donde “la esencia de lo deportivo era más como una cuestión secundaria para ellos. Lo más importante era el *fandom*¹² de Harry Potter y el hecho de jugar *quidditch* porque es del mundo de Harry Potter.” (Paulo, comunicación personal, 18 de julio de 2021). LAQ se presentaba como algo apto para los jugadores que no lograban adecuarse a la creciente competitividad y querían “divertirse”. Era utilizado por algunos equipos como “divisiones inferiores”: un espacio de prueba de jugadores para la competencia “oficial” de la FAQ. También era gratuito, algo que desmotivaba las primeras discusiones sobre el cobro de cuota en la FAQ. Una vez cerrada la etapa de la FAQ, la LAQ se fusionó con el ente regulador argentino naciente, que ahora llevaba el nombre de Asociación Argentina de *Quidditch* (posteriormente AQArg).

El crecimiento de la complejidad del ente regulador de la actividad que hemos visto, implicó una recuperación del control de la actividad por parte de los jugadores, quienes ya no dependían de “dirigentes neutrales” para desarrollar el *quidditch*. Sin embargo, ello no redundó en un compromiso por parte de muchos practicantes. Desde las autoridades se suele reclamar hacia el conjunto de la comunidad del *quidditch* por su falta de involucramiento, invitando permanentemente a participar de los organismos. Un ejemplo claro de esto se puede encontrar en los reiterados pedidos hechos en cada una de las instancias de que los equipos colaboren con el área de medios, para así poder transmitir los torneos en vivo. Otros jugadores reclaman incentivos a los capitanes de los equipos para lograr una participación mayor “Todo lo que se hace de equipo a equipo son voluntariados y casi nunca va nadie o es obligatorio, tiene que haber por equipo un representante. Va gente obligada, que no sabe del tema, se hace sin ganas” (Gabriel, comunicación personal, 2 de marzo de 2022). Esta tendencia puede observarse también tras el final de la FAQ y el comienzo de una nueva etapa, bajo la gestión de los propios deportistas. De acuerdo con el ya citado Mariano, cuando los jugadores pudieron elegir a sus directivos, nadie postuló listas. Finalmente, los capitanes de los equipos se reunieron, decidieron “repartir” los cargos y crearon la, en definitiva, lista única. De otro modo, la nueva asociación habría quedado acéfala.

Asimismo, como es explicado en otro trabajo (Ibarrola, 2018), ciertos jugadores observan críticamente el desarrollo de la asociación. El *quidditch* pasó de ser un deporte “de palabra” a algo demasiado “serio”. Con respecto a los trámites de oficialización, algunos jugadores sostienen que se

¹² Contracción de fan y *kingdom* (“reino de fans”). Grupo de personas que se siente parte de una comunidad, la cual interactúa alrededor de un objeto de interés y comparte un universo simbólico común.

Tomó muy legal todo y siempre se pone ante todo el tema de las leyes (...) están metidos muchos abogados, escribanos...antes era algo de palabra...un deporte entre amigos, de palabra...y ahora que haya adentro abogados, escribanos...lo hicieron demasiado serio (cómo se citó en Ibarrola, 2019).

Otros, sin dejar de reconocer esto, explican que un reconocimiento estatal permitiría “eludir” los estereotipos negativos en torno a “un deporte salido de un libro” y así clausurar la discusión en torno a si el *quidditch* es un deporte (Ibarrola, 2018). Esta “seriedad” también ha generado muchas discusiones en torno a los crecientes requisitos para la participación en los torneos oficiales. Si bien se han mencionado algunas excepciones en la “Regla de Cuatro”, fue sintomático observar en torneos de 2021 a muchos nuevos jugadores que se habían acercado recientemente y hacían sus primeras experiencias en el deporte (representando un valioso “reclutamiento”) no poder jugar, viéndose obligados a observar el torneo desde las tribunas, sin poder ocultar sus ganas de jugar. A muchos practicantes les parece absurdo que, en un deporte con pocos participantes y poca difusión, se establezcan estrictos requisitos administrativos (pago de cuota y antigüedad) para poder participar de un evento.

Como último punto, existe un debate en la comunidad internacional de este deporte en torno a la necesidad de separarse de Harry Potter, con el fin de ser considerados como algo serio (Gazette-Mail, 2014). Ello está acompañado de una propensión a adoptar la forma de los llamados “deportes convencionales” (Ibarrola, 2019). Esta tendencia tuvo su contrapartida en, por ejemplo, la aparición de LAQ, más cercana a la idea de los fanáticos de la saga y algo “entre amigos”. Globalmente, esta relación ha presentado altibajos: por momentos los nombres de los torneos refieren a Harry Potter y a veces abandonan toda referencia. Son los propios actores quienes van colocando los matices, condicionados por las circunstancias.

Así, la pérdida de autenticidad, entendida por algunos como un deporte para fans y amigos que se encuentra en un proceso de volverse más serio e institucionalizado, es reparada bajo ciertas circunstancias. Al ser interpelados por otros fans, los jugadores definen su práctica como *quidditch muggle*¹³, buscando empatizar y presentarse desde el lugar de fanático. Por ejemplo, en una charla virtual con un grupo de emprendedores que hacen productos de Harry Potter, Marcela explicó “Están los cazadores, en términos *muggle*, los que hacen goles” (Harry Potter La Plata, 2021). Algo similar sucedió en un podcast, en donde una dirigente de la AQArg explicó que “Un *muggle* ve un partido de *quidditch* y queda anonadado, mucha gente en la cancha, pelotas...lo ven dinámico, piden

¹³ Término originario de la saga de Harry Potter para referir a aquellas personas no mágicas.

explicación” (Existencia, 2020). Como contrapartida, cuando el interlocutor no está vinculado al mundo de los fans, la posición es diferente. En una salida de campo realizada en 2019, en el marco de un evento realizado por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires en el que el *quidditch* argentino realizó muestras, una de las jugadoras fue entrevistada y enfatizó que “queremos contarles que se juega en serio, que es competitivo, que no solo jugamos por ser fanáticos de Harry Potter” (cómo se citó en Ibarrola, 2021c). En distintos medios de comunicación los jugadores señalan de forma reiterada que es un deporte físico y violento, que requiere preparación. Algo “serio”.

Consideraciones finales

Recuperar la agencia de los practicantes al pensar en los procesos de institucionalización en el deporte implica abordar la cuestión desde una óptica que no se limite a señalar las consecuencias “negativas” que alteran una presunta esencia de la práctica (Thorpe y Weathon, 2011). Al contrario, debe aspirar a explicar las relaciones que se crean y modifican resultado de este proceso; a dar cuenta de cómo se expresa la acción de los agentes en este marco. En este sentido, inspirados en el trabajo de Sterchele y Camoletto (2016) nos preguntamos: ¿Qué sucede con las prácticas que emprenden conscientemente este proceso? ¿Son simples víctimas de sus avatares? ¿Se trata de procesos disputados? ¿La masa de practicantes es homogénea y unánime al respecto? Estas cuestiones son las que intentamos poner en discusión en nuestro abordaje del *quidditch* argentino.

En el curso de este trabajo se puso de manifiesto un proceso de institucionalización que se desenvuelve en este deporte desde hace años. La evolución reglamentaria y organizativa de la práctica en el tiempo evidencian esto, mostrando una gradual complejidad y detalle, aunque no siempre reduciendo linealmente el uso de la fuerza: es claro que el reglamento inicial del CHP era todavía más “cuidadoso” que el utilizado actualmente. Todo esto, además, ha obligado a una evolución táctica y en los aprendizajes, favorecidos en muchos casos por los contactos internacionales, pero también por el “ensayo y error”.

Pero este proceso no es transitado de forma pasiva por el conjunto de los practicantes. Al contrario, su intervención activa en la disputa por el sentido de este proceso y el deporte en general, ha marcado la historia reciente de esta práctica. Así, los cambios reglamentarios, la pérdida de la autenticidad o el alejamiento de “las fuentes”, han dado lugar al abandono de la práctica o la creación de proyectos paralelos. Esto es muy frecuente en la historia de muchos deportes alternativos. Se han producido fracturas en el parkour (Sterchele y Camoletto, 2016) y el skate (Saraví, 2019) producto de las demandas del proceso

de institucionalización, lo que ha tenido como resultado el surgimiento de grupos contrarios al fenómeno. Lo mismo puede observarse en casos como la escalada (Donnelly, 2003) y los deportes acuáticos (Mounet y Chifflet, 2003), en donde es ya la naturaleza de la propia práctica la que se ve afectada.

Además, en el marco de un proceso que tiende a la estandarización, se ha observado una cierta flexibilidad en las reglas, producto de las características de la población de este deporte y también de necesidades orden práctico, aunque sin dejar de señalar ciertos jugadores la presencia de una mayor reglamentación y requisitos, otrora inexistentes. Ante estas reglas, muchos practicantes han expresado un deseo de “individuación”, al preocuparse por los límites puestos al decorado de la escoba y al colocar nombres en camisetas y portar pañuelos, cuya presencia no está reglada. Vemos un paralelo aquí con lo planteado Thorpe y Weathon (2011), quienes narran como una practicante de snowboard “desperdició” la chance de ganar una medalla al realizar un “truco” llamativo que la dejó fuera de la carrera. Al ser interrogada al respecto, la deportista señaló que lo hizo porque era divertido y que de eso se trataba la actividad. Ella solo deseaba compartir su entusiasmo con el público y en ese mismo acto expresó su individualidad. Su deseo, al margen del marco normativo, lo esperable y el proceso de institucionalización existente.

Del mismo modo, en tanto rasgo del fenómeno más general de profesionalización de este deporte, se observa entre los practicantes un abordaje ambivalente y flexible ante la relación con la saga de Hary Potter. Aquí la referencia a la noción de *identidad* de Stuart Hall (2003) es ineludible. Siguiendo su propuesta, la identidad no debe ser entendida como algo estático, estable, preestablecido o inmutable, sino estratégico y posicional. Las identidades son construcciones que se relacionan con el uso de recursos. De este modo, las referencias a la saga y el deseo de presentarse como algo serio aparecen en la perspectiva de los practicantes como modos igualmente válidos de transmitir su deporte.

Una de las características fundamentales de los deportes alternativos es el control de los propios deportistas de los mismos. La aparición de la FAQ implicó la aparición de una capa de directivos que no jugaban ni tenían relación alguna con ningún equipo, situación contra la que reclamaron varios jugadores. El control del *quidditch* volvió a manos de los jugadores. Esto es algo interesante, que pudo ser explorado en este trabajo e invita a futuras reflexiones. Si la tendencia del *quidditch* es a acercarse a los deportes convencionales, caracterizados por poseer una organización burocrática (Ibarrola, 2019), ¿Qué implica para todo esto la recuperación del control de la práctica por parte de los deportistas?

Lo desarrollado en estas líneas no agota la cuestión. Si bien el reglamento se ha vuelto más complejo y su adaptación en Argentina es total, existen problemas sin resolver. La “Regla de Cuatro” es una de ellas, siendo la AQArg incapaz de

dar ciertas respuestas ¿Qué ocurre cuando un equipo señala que sus rivales están abusando de la dicha regla, es decir, “haciéndose” pasar por otro género para así obtener una presunta ventaja? Aunque el incumplimiento de esta regla está penado por el nuevo reglamento, esta cuestión particular queda en un vacío. Como es señalado en otro trabajo:

El inconveniente no es una posible trampa, sino que exista gente que crea que esto sea posible, al no 'confiar' en otros. La sencilla idea de la burla de este aspecto del reglamento, y cualquier mecanismo para constatar su cumplimiento, son caracterizados como incompatibles con los valores de este deporte (Ibarrola, 2021c, p. 60).

En este caso, el reglamento sigue dejando cuestiones de importancia sin saldar. Al momento de la escritura de este trabajo (2022), el proceso descrito aquí parece disponerse a dar un salto decisivo: el cambio de nombre del deporte. Esto obedece a la sencilla razón de que el término *quidditch* es propiedad de la compañía Warner Bros, situación limitante para el acceso a ciertos sponsoros e ingresos necesarios para el desarrollo de la práctica. Nuevos desafíos y disputas esperan a la institucionalización de este deporte, lo que permitirá profundizar y repensar lo trabajado aquí.

Bibliografía

- Álvarez Gandolfi, F. (2016). La cultura otaku y el consumo fan de manga-animé en Argentina: entre el posmodernismo y la convergencia. *Voces & Dialogo*, 15 (1), 24 – 36. <https://doi.org/10.14210/vd.v15n01.p%25p>
- Brunner, A. (2016). *Harry Potter Fans. An Anthropological Study on Identity, Practice and the Appropriation of the Fan Object Harry Potter* [Tesis de Licenciatura inédita, Universidad de Viena]. Repositorio de la Universidad de Viena.
- Círculo de Lectores de Hary Potter. (2006a). Montaje de escobas. [Documento interno].
- Círculo de Lectores de Hary Potter. (2006b). Funciones de los jugadores. [Documento interno].
- Coakley, J. (2001). *Sport in society. Issues and controversies*. Irwin McGraw-Hill.
- Cohen, A. (2013). *The impacts and benefits yielded from the sport of quidditch* [Tesis de Doctorado, Universidad de Texas]. Texas A&M Univesity Libraries.

- Cuestas, P. (2016). *De lectores, fans y jugadores de Quidditch: Recorriendo el mundo mágico de Harry Potter* [Ponencia]. VII Jornadas de Poéticas de la Literatura Argentina para Niñ@s, Ensenada, Argentina.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/57599>
- Delle, S. (2015). The power of imagination and the fan creation of Muggle quidditch: an interview with quidditch player Emily Anne Gibson. En L. Brenner (Ed.), *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance* (75-84). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Donnelly, P. (2003). The Great Divide. Sport Climbing vs. Adventure Climbing. En R. Rinehart y S. Sydnor (Eds.), *To the extreme: alternative sports, inside and out* (291-304). State University of New York Press.
- Dunning, E. (1992). Lazos sociales y violencia en el deporte. En N. Elias, y E. Dunning (Eds.), *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* (295-322). FCE.
- Guber, R. (2011). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Siglo veintiuno editores.
- Elías, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. FCE.
- Existencia. (Anfitrión). (julio de 2020). Entre escobas, bludgers y snitch (Nº5) [Episodio de Podcast]. En *Existencia*. Spotify.
<https://open.spotify.com/episode/5d0FRGWnohlEf8eInSYHTy>
- Federación Argentina de Quidditch. (2010). Reglamento Oficial Traducido. [Documento interno].
- Gazette-Mail. (30 de junio de 2014). *Quidditch aims for Athletic credibility*
https://www.wvgazette.com/news/quidditch-aims-for-athletic-credibility/article_51011149-3488-5787-b40d-4edcb9c15f85.html
- Hall, S. (2003). Introducción: ¿quién necesita 'identidad'? En S. Hall y P du gay (Comps.), *Cuestiones de identidad cultural* (13-39). Amorrortu.
- Harry Potter La Plata [@diagonaldiagon.la] (27 de octubre de 2021). *Charla con @aqarg.quidditch* [Video]. Instagram.
<https://www.instagram.com/tv/CVjQrMLABfe/?hl=es>

- Ibarrola, D. (2021a). Los comienzos del quidditch en Argentina. Un deporte para 'mis chicos'. *Cuadernos del CLAEH*, 40 (114), 317-332.
<https://doi.org/10.29192/clah.40.2.19>
- Ibarrola, D. (2021b). Quidditch y prosumo: primeros pasos para un abordaje [Ponencia]. XIV Jornadas de Sociología de la UBA.
https://www.academia.edu/60826018/Quidditch_y_prosumo_primeros_pasos_para_un_abordaje
- Ibarrola, D. (2021c). La ética del fandom de Harry Potter y el deporte quidditch: continuidades y rupturas. *Cuadernos FHyCS-UNJu*, 60, 43-67.
- Ibarrola, D. (2021c). A una década de la “independencia del quidditch argentino: alcances, límites y perspectivas [Ponencia]. 12° Congreso Argentino de Antropología Social.
https://www.academia.edu/52480369/A_una_d%C3%A9cada_de_la_independencia_del_quidditch_argentino_alcances_l%C3%ADmites_y_perspectivas
- Ibarrola, D. (2019). *Una discusión acerca de la conceptualización del quidditch: el caso argentino* [Ponencia]. XIII Jornadas de Sociología de la UBA.
<http://cdsa.aacademica.org/000-023/709.pdf>
- Ibarrola, D. (2018). *El desarrollo del quidditch en Argentina, una primera aproximación* [Ponencia]. X Jornadas de Sociología de la UNLP.
http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar/x-jornadas/actas/IbarrolaPONmesa48.pdf/at_download/file
- International Quidditch Association. (2020). Reglamento de la IQA 2020-2021. [Documento interno].
- Jarvie, G. (2006). *Sport, Culture and Society: An Introduction*. Routledge.
- Marradi, A., Archenti, N. y Piovani, J. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Emecé Editores.
- Mounet, J. y Chifflet, P. (2003). Whitewater Sports. From Extreme to Standardization. En R. Rinehart y S. Sydnor (Eds.), *To the extreme: alternative sports, inside and out* (267-277). State University of New York Press.

Saraví, J. (2019). *Skate en el Gran La Plata: Lógica interna, lógica externa y Educación Física* [Tesis de Posgrado, Universidad Nacional de La Plata]. Memoria Académica, UNLP.

Segrave, J. (2015). Challenging the genderbinary: the fictive and real world of quidditch. *Sport in Society*, 19, 1-17.
<https://doi.org/10.1080/17430437.2015.1067783>

Snitch Informativa [Snitch Informativa] (23 de noviembre de 2020). *Charla debate del Nuevo Reglamento* [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=12jLusSjz9o&t=383s>

Sterchele, D. y Camoletto, R. (2017). Governing bodies or managing freedom? Subcultural struggles, national sport systems and the glocalised institutionalisation of parkour. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9 (1), 89-105. <https://doi.org/10.1080/19406940.2017.1289235>

Thorpe, H. (2009). Understanding 'alternative' sport experiences: A contextual approach for sport psychology. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 7 (3), 359-379.
<https://doi.org/10.1080/1612197X.2009.9671915>

Thorpe, H., and Wheaton, B., 2011. 'Generation X Games', action sports and the Olympic Movement: understanding the cultural politics of incorporation. *Sociology*, 45 (5), 830-847.
<https://doi.org/10.1177/0038038511413427>

TN Todo Noticias [TNTodoNoticias]. (6 de marzo de 2020). El Quidditch es el deporte favorito de Harry Potter. En la Argentina, junto a otros cientos de deportes alternativos, hay personas que lo practican con sus equipos [Video adjunto] [Publicación de estado]. Facebook.
<https://www.facebook.com/watch/?v=2664515593647548>