

Fecha de recepción: 02/06/2025

Fecha de aceptación: 28/07/2025

El combate y sus nombres: rugby y Monte Longdon (11 y 12 de junio de 1982)

The Battle and its Names: Rugby and Mount Longdon (June 11th and 12th of 1982)

CARLOS LANDA

Instituto de Arqueología (IA), Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires (UBA) / CONICET, Argentina
carloslanda@conicet.gov.ar

Resumen

En el presente artículo se reflexiona sobre los nombres escogidos por el Teniente Coronel británico Hew Pike para los objetivos principales de su plan de ataque sobre las fuerzas argentinas apostadas en el Monte Longdon durante la guerra de Malvinas (11 y 12 de junio de 1982). Las denominaciones *Free Kick*, *Fly Half*, *Wing Forward* y *Full Back* se basan en acciones y puestos del deporte colectivo, de origen inglés, conocido como Rugby. Este planificado acto de nombrar, lejos de ser arbitrario, constituye un hecho condensador que otorga existencia, sentido y, a menudo, inaugura un espacio-tiempo de lucha que evidencia los complejos vínculos establecidos entre este deporte y la guerra (especialmente para las fuerzas británicas). Lejos de ser mero pasatiempo, el rugby se torna herramienta y metáfora, tanto en relación con los principios de la guerra como para pensar y accionar en el campo de batalla. Presente desde inicios de la formación militar,

contribuye tanto a la generación de identidad y camaradería como a aspectos tácticos cruciales: codificación de acciones y comunicación de las fuerzas empeñadas.

Palabras clave: Guerra de Malvinas — Monte Longdon — codificación — rugby

Abstract

In this article, it will be analyzed the selection of names by British Lieutenant Colonel Hew Pike for the main objectives of his plan of attack on Argentinian forces stationed on Mount Longdon during the Falklands/Malvinas War (June 11th to 12th of 1982). These names, "Free Kick", "Fly Half", "Wing Forward" and "Full Back" are based on actions and positions from the collective sport, of English origin, known as Rugby. This calculated act of naming, far from being arbitrary, constitutes a condensing fact that gives existence, meaning and, often, inaugurates a space-time of struggle that evidences the complex links established between this sport and war (especially for British forces). More than a pastime, is a tool and metaphor for the principles of war as well as for thinking and acting on the battlefield. Present from the beginning of military training, it contributes both to the generation of identity and camaraderie and to crucial tactical aspects: codification of actions and communication of the forces engaged.

Keywords: Malvinas War — Mount Longdon — codification — rugby

Introducción: la importancia de nombrar

El nombrar es un hecho condensador. Otorga existencia, sentido de lo real. Unos pocos fonemas concatenados combinan identidades, poderes, saberes, mitos, materialidades, derroteros y paisajes. Un nombre puede ser una llave o una maldición, tanto para quienes lo proclaman como también para aquellos que no han podido o querido hacerlo. Es por ello que este acto vocativo puede y suele inaugurar un espacio-tiempo de lucha: un campo de batalla.

Al plantar un nombre como bandera se instaure una lid, no solo por un decir o un hacer, sino también por recordar. Los mapas y sus toponimias encontradas son ejemplos palpables. El alcance de un nombre puede ser efímero y su efecto perderse en esa bruma del tiempo que es el olvido, volver a aparecer o extraviarse para siempre en los senderos de la memoria. Estos, en las guerras, al igual que las cosas, se manifiestan como continuadores de los conflictos una vez acalladas las armas.

Nombrar es el verbo del principio. Una prerrogativa que nos han legado los dioses. Puede ser antídoto y veneno. Es proyectar y definir. Nombramos lo que vive y lo que ha muerto, lo conocido y lo desconocido. Llamamos a los objetos, los animales y las emociones de múltiples maneras: nunca de forma inocente. Tras los nombres se esconden densas cargas de significados, que, como los símbolos, no se encuentran exentos de conflictos. No hay existencia sin nombre, nuestros abuelos vascos lo sabían y lo expresaban de esta forma en su atávica lengua: *Izena izana da*². El ser humano -*Homo Taxonomicus*- se esfuerza por nombrar y renombrar. Tiene por destino o fatalidad el buscar asegurar sus nombres e imponerlos sobre los demás. En numerosas ocasiones, además, necesitamos que los nombres de nuestras acciones instauren un orden, una secuencia, una sucesión.

2 En euskera: "aquello que se nombra existe" (Martín Etxebarria, comunicación personal).

Este escrito busca reflexionar en torno a la elección de los nombres escogidos por el Teniente Coronel británico Hew Pike para los objetivos principales de su plan de ataque sobre las fuerzas argentinas apostadas en el Monte Longdon durante la guerra de Malvinas (1982)³. Estas denominaciones se basan en distintas acciones y puestos del deporte colectivo, conocido como Rugby. Mi interés en este tema está motivado no solo por mi formación como arqueólogo especializado en estudiar campos de batalla, sino también por lo que considero trascendental: mi experiencia de haber jugado en canchas de rugby argentinas y de otras partes del mundo por más de tres décadas. Es por ello que este trabajo no pretende explicar los vericuetos tácticos de las fuerzas empeñadas en el Monte Longdon⁴ con el fin de dar cuenta de su dinámica, resultados y consecuencias, sino intentar comprender la relación entre los nombres elegidos y los objetivos bélicos propuestos, así como también el vínculo que parece formarse entre la guerra y el rugby.

Encrucijadas en tierras de nadie: los deportes, las fuerzas armadas y la guerra

Los deportes, y más específicamente aquellos de equipo, poseen un vínculo complejo y ambiguo con la guerra: estrecho o distante, dependiendo de la perspectiva de enfoque y las

3 En 1982, el Reino Unido y la Argentina se enfrentaron militarmente por el dominio soberano de las Islas Malvinas, Georgias y Sandwich del Atlántico Sur. Como resultado del conflicto, luego de 74 días de conflicto armado, 649 argentinos cayeron en combate, más de 1600 fueron heridos y otros tantos cientos —cifra aún indeterminada por el Estado argentino— se suicidaron en la posguerra.

4 El Combate de Monte Longdon se desarrolló durante la noche del 11 y madrugada del 12 de junio. Es considerado uno de los más importantes del conflicto por su duración de aproximadamente 12 horas, su costo humano (23 británicos y 31 argentinos muertos) y la relevancia estratégica que el monte revestía para la línea exterior del sistema defensivo de Puerto Argentino.

variables a considerarse. Esta relación ha sido pensada desde disciplinas tales como la psicología, filosofía, sociología, antropología, educación física y biología, entre otras. Muchas de ellas coinciden en entender al deporte como una forma incruenta de la guerra. Una práctica en donde se canalizan las energías, impulsos o instintos agresivos de nuestra especie de manera no destructiva. En el clásico intercambio epistolar entre Albert Einstein y Sigmund Freud, ante la pregunta del primero si era posible poner fin a la guerra, el segundo asevera su imposibilidad, cifrándose en su teoría de las pulsiones, pero deja entrever que la desviación de lo tanático hacia prácticas u objetivos valorados culturalmente podría aliviar o alejarnos del conflicto cruento o catastrófico (Einstein y Freud, 2001). Los juegos olímpicos —tanto los clásicos como los modernos— serían un ejemplo de ello. A este mecanismo de cambio, Freud (1984) lo denominó sublimación, palabra tomada de la física, que forma parte ya del sentido común de gran parte de nuestras sociedades pretendidamente psicoanalizadas. Por otra parte, desde el ámbito militar occidental decimonónico y hasta la Primera Guerra Mundial, la guerra era presentada por sus maquinarias propagandísticas como el más extremo de los deportes, el juego máximo por el honor y la gloria.

Las fuerzas armadas modernas de numerosos países hacen hincapié en el importante rol que desempeña el deporte en la formación de sus miembros. El entrenamiento inherente a la práctica deportiva prepara y mantiene al soldado en estado atlético y con moral elevada. La competencia forja y estrecha lazos identitarios al generar sentido de orgullo y pertenencia a una unidad, batallón o regimiento específico. A su vez, revela líderes en la acción conjunta y, al menos durante los tiempos deportivos, posibilita acortar las distancias sociales entre oficialidad y tropa. Las metas lúdicas preparan al individuo para la realización de prácticas funcionales al bien común, al tiempo que demandan cohesión, orden, responsabilidad, disciplina, entrega y sacrificio. Por otra parte, también puede ser estímulo para el reclutamiento de nuevos

soldados o generador de momentos de distensión durante los conflictos. En tiempos más recientes, el deporte suele ser útil en terapias de rehabilitación o recuperación de traumas psicofísicos, resultantes de los conflictos armados (Sullivan, 2006; Cooper, 2013; NAM, 2025, a y b).

El rugby y la guerra entre los británicos

En lo que respecta a las fuerzas armadas británicas, el rugby y el boxeo fueron identificados como actividades que fomentan valores militares y una ruda masculinidad (Mason y Riedi, 2010; Cooper, 2013; Aragón Giménez, 2015): deportes forjadores de soldados. Acorde a Lord Almirante John Rushworth Jellicoe⁵: “Rugby football, to my mind, above all games is one which develops the qualities which go to make good fighting men. It teaches unselfishness, esprit de corps, quickness of decision, and keeps fit those engaged in it”⁶ (1923, p. 809 en Collins, 2002). Su ejército, marina y fuerza aérea practican rugby (entre otros muchos deportes), compitiendo entre sí desde fines del siglo XIX, siendo muy famoso el partido anual que desde 1907 enfrenta el Ejército y Marina Real británica (Collins, 2002), interrumpido durante la Primera Guerra Mundial. A estos se le sumaría la Royal Air Force en 1918 (ARU, s. f.). A su vez, dentro de cada fuerza, sus unidades compiten con otras. Los deportes, si bien no son obligatorios, están disponibles para todos los estamentos de las fuerzas, siendo el rugby el escogido por determinadas unidades de combate.⁷

5 Almirante de la Armada Real, veterano de la Segunda Guerra Mundial y jugador de rugby.

6 “Rugby es el deporte que mejor desarrolla las cualidades de un buen combatiente, enseña el desinterés (altruismo), espíritu de cuerpo, a decidir rápido y mantiene en forma a quienes se compromete con él” (traducción personal).

7 En lo que respecta a las Fuerzas Armadas argentinas, sus oficialidades disponen de la práctica de rugby como deporte optativo (p. ej. Liceo Militar Rugby, Escue-

De todas las partes del imperio acudieron al llamado de la primera conflagración mundial (1914-1918) jugadores de rugby; algunos de ellos seleccionados fueron ingleses, galeses, neozelandeses, australianos, entre otros (Collins, 2002; Cooper, 2013) y “Just as these new recruits arrived from all corners of Britain and the empire to be tested at rugby (...) they were sent to fight in all theaters of this war”⁸ (Cooper, 2013, p. 13). Muchos de ellos perecieron en las trincheras o en los mares a causa de los torpedos enemigos. Otros tantos rugbiers-soldados disputaron partidos de rugby durante la guerra y sus equipos no poseían nombres de clubes, sino los de sus respectivos batallones. También jugaron en pleno frente de combate (existen registros de partidos apenas días antes de la batalla del Somme, en julio de 1916). Edgar Roberts “Mobbsy” Mobbs, tres cuartos (*back*), capitán de Northampton e Inglaterra, si bien no hay fuente que lo compruebe, era un rumor en el frente que realizaba un *kick off* o un *free kick* pateando una pelota de rugby hacia las trincheras enemigas, apenas antes de ordenar a su tropa que inicie el ataque frontal, como si se tratara de una carga⁹ de dicho juego (McLaren, 1986; Collins, 2002).

El rugby fue constituyéndose no solo en un pasatiempo, sino en un verdadero instrumento de educación militar. Los

la Naval Rugby, etc.) (Héctor Tessey, comunicación personal, 2025). En el caso de los soldados conscriptos, esto no es así: luego de ser sorteados entre las clases pertinentes reciben instrucción militar. Sin embargo, al ser extraídos desde distintos estamentos de la sociedad, muchos practicaban rugby en sus clubes de pertenencia (numerosas fuentes, testimonios y entrevistas periodísticas dan cuenta de ello).

8 Así como estos nuevos reclutas llegaron de todos los rincones de Gran Bretaña y del imperio para ser probados en el rugby (...) fueron enviados a luchar en todos los teatros de esta guerra.

9 Un partido de rugby se inicia con una patada de salida realizada desde la mitad de la cancha. Todos los jugadores del equipo que efectúan la salida deben ubicarse por detrás de la pelota hasta que esta haya sido pateada, y los rivales a diez metros de distancia. Se llama informalmente *carga* —clara terminología castrense— a la corrida y choque sucedido entre los atacantes y los defensores que reciben la pelota.

vínculos forjados entre este deporte y las fuerzas armadas continúan hasta el presente. Son parte de sus tradiciones. Muchos de los seleccionados nacionales, e incluso de clubes de ligas provinciales¹⁰, reciben entrenamientos intensivos de carácter militar durante las pretemporadas, con objetivos de llegar preparadas a las temporadas (también denominadas campañas, como en el ámbito castrense), afianzar al grupo, conocer sus líderes tanto históricos como emergentes, comprender los roles de cada jugador, así como alcanzar un óptimo estado físico y disciplinario.

En mi experiencia, el rugby es un juego agresivo, rudo y de extremo contacto físico. No me atrevería a llamarlo violento, pues considero que la violencia emerge cuando las reglas estipuladas o las normas pautadas se violan. No es un mero deporte: lo sabemos todos los que hemos jugado en serio. Lo deportivo es su máscara, su pátina de modernidad. Disfraza a los miembros de una universal cofradía. Si no, cabe preguntarnos: ¿cómo es que nos reconocemos inmediatamente a lo largo del mundo solo con una mirada o con un gesto? La manifestación de lo que luego llamaremos los “valores” que el rugby posee ocurre en ráfagas del propio juego. Se va dando en un *continuum*, no en un momento específico. Los que están adentro lo sienten inmediatamente sin necesidad de explicarlo. Algunos de los que están afuera, con mayor capacidad de percepción, denominan “mística” a estos fenómenos. Por ejemplo, en una jugada que avanza tornándose imparable, debe mantenerse un apoyo sostenido y redoblado por parte de los jugadores (forma similar a un ataque en un combate o batalla). En ese sacrificio, en ese no dejar solo al que avanza al frente, al que va al choque, en esa desesperación por estar y seguir estando, se adoptan en cuestión de segundos multiplicidad de roles. Se es uno, pero también se es los otros. Se es un nosotros. En ese acto fugaz, efímero y feroz emerge

10 Yo mismo como jugador del Centro Naval he recibido, junto a mis compañeros, entrenamientos por parte de la Armada Argentina en varias de sus dependencias. Estos estaban diseñados por sus oficiales y se basaban en los ejercicios a los que sometían a sus miembros (desde cadetes en adelante).

una identidad: una construcción grupal momentánea, que se esfuma tan rápido como aparece, pero deja profunda huella.

Poder defender tu propio *ingoal* (espacio que llamamos nuestra casa) frente a un rival implacable es una experiencia exhaustiva e inigualable. En esa línea de defensa, cada uno es responsable del otro. Implica un tremendo esfuerzo colectivo, el quedarse sin aire, sin fuerzas, el redoble de entrega, la reacción cronométrica y pavloviana frente a la voz de mando y sus códigos compartidos que se hacen carne. Hacer retroceder o detener a esa masa humana que es el rival lanzado en ataque para penetrar en nuestra posición, es una sensación única, repelerlos se festeja tanto como vulnerarlos en su *ingoal*. Esto es producto de un orden y una disciplina forjada en cientos de entrenamientos bajo todas las condiciones meteorológicas. No lograrlo es una lección de humildad que nos devuelve a la línea de salida (*kick off*) para volver a la carga con la frente en alto.

Si bien el rugby es un deporte altamente inclusivo (altos, bajos, flacos, gordos, lentos, rápidos, son bienvenidos), solo aquellos que poseen un alto desprecio por su integridad están capacitados para permanecer en el campo de juego. Es necesario cierto grado de "locura", de arrojo. He visto a muchos hombres en excelente estado físico no tolerar los entrenamientos o retirarse al no poder soportar la ferocidad del partido. En una campaña promedio, que contempla tanto partidos como entrenamientos, diversos estudios indican que entre el 25 al 43% de los jugadores se lesionan leve o gravemente (URBA, 2022, 2023; Bjelanovic et al., 2023). Las chances de quedar lisiado o morir existen: todo jugador conoce algún compañero o rival que no quedó bien. Todo veterano de rugby es un compendio de lesiones y un mapa de cicatrices, pero también de historias que no cesan de ser contadas en cada reunión, en ese *Valhalla* conocido como Tercer Tiempo.

No conozco camaradería más fuerte que la que he vivido en el rugby. Tal vez la que comparten los miembros de las fuerzas armadas, y más aún si han luchado juntos, sea su-

perior. Los que hemos jugado sabemos que en los mejores y peores momentos de nuestras vidas se harán presentes los compañeros: para estar donde debemos estar, para no dejarnos tirados, para empujar y apoyar de todas las formas posibles. Como estuvimos siempre viviendo en el juego que nos moldeó.

Como observó el Veterano de la Guerra de Malvinas (VGM) y rugbier argentino, Ernesto Peluffo: "Los valores y principios que desarrolla en relación a las actividades castrenses y a preparación de un soldado para la guerra hacen del rugby el juego más atractivo de todos en la tierra" (Peluffo en Etienot, 2013, p. 10). Esta afirmación parece sostenerse en el compromiso físico y mental de sus practicantes, en su ardua preparación, en la toma de decisiones bajo estrés profundo, en el léxico empleado (formaciones, células de ataque, líneas de defensa, campañas, posiciones, etc.), en el desarrollo estratégico-táctico que busca quebrar la voluntad del rival al imponer el propio juego, en la capacidad de adoptar varios roles o de tomar la iniciativa cuando es necesario, así como en la generación de camaradería, respeto y amistad con el rival. Las características mencionadas motivaron a que gran cantidad de fuerzas armadas del mundo tomen a este deporte no solo como "hacedor de guerreros", sino también como fuente de aplicación de sus principios de operaciones militares.

La guerra y el rugby: una cuestión de principios

Jorge Etienot (2013), militar y rugbier argentino, en su libro *De la Guerra y el Rugby*¹¹ relaciona los principios de la guerra con los principios del rugby desde sus aspectos tácticos

11 Contemplando los principios de la guerra y el rugby, este autor analiza batallas argentinas del siglo XIX (desde las guerras de independencia a la guerra de la Triple Alianza). Materia de otro trabajo sería analizar, en esta clave, la totalidad del combate de Monte Longdon, así como de otros de la guerra de Malvinas.

específicamente, reflexionando cómo pueden potenciarse unos a otros. Este autor considera que este juego es el más militar de los deportes y "(...) salvando las distancias lógicas la guerra y el rugby poseen muchas cosas en común" (2013, p. 177). En esta visión, coincide con la opinión de algunos de los oficiales británicos y con el VGM Peluffo, anteriormente mencionados.

Tanto la guerra como el rugby poseen como principios comunes la economía de fuerzas, maniobra, masa, moral, objetivo, ofensiva, seguridad, simplicidad, sorpresa y unidad de comando. Ambas prácticas también coinciden que el enemigo o el adversario interponen su voluntad e inteligencia con el fin de impedir la consecución de los objetivos del contrario y lograr los suyos. La problemática que el enemigo o rival presenta requiere soluciones particulares, que en el rugby se denominan jugadas y en el ámbito militar operaciones tácticas (Etienot, 2013). En aras de acotar la incertidumbre inherente a una batalla o a un partido es que se incorporan y aplican estos principios. Ante estas vicisitudes debió encontrarse, en las frías noches de junio de 1982, el Teniente Coronel Hew Pike, comandante de las fuerzas británicas que arremetieron contra la posición defendida por las fuerzas argentinas en Monte Longdon.

Las posiciones rugbísticas del Monte Longdon

Hew Pike es descendiente de una familia con larga tradición militar (Blundell, 2008; *Independent*, 2008). Fue educado en el Winchester College, institución en donde sus pupilos practican diversas variantes del rugby —al menos desde inicios del siglo XX— y en la Royal Military Academy Sandhurst (RMAS), poseedora de un reconocido equipo, el cual compite contra otras fuerzas, tanto nacionales como internacionales. De hecho, este forma parte del Army Rugby Union (ARU) cuyo lema es *Professional in every way – on the rugby field and on*

the battlefield.¹² Si bien no he podido encontrar datos fehacientes sobre si Hew Pike fue “rugbier”, seguramente estuvo empapado en sus preceptos, tanto desde su infancia como oficial formado en RMAS.

Pike, a lo largo de su carrera militar, tuvo varios ascensos desempeñándose en Bahrein, Yemen e Irlanda del Norte. El 30 de junio de 1980 fue ascendido a Teniente Coronel y fue designado comandante del Tercer Batallón del Regimiento de Paracaidistas, comúnmente denominado 3PARA (ParaData, 2025). Fue con esta fuerza, junto a otras de apoyo bajo su mando, que llevó a cabo el ataque a las tropas argentinas apostadas en el Monte Longdon.

Luego de una fatigosa marcha a través de la Isla Soledad, estableció las compañías de su regimiento en las cercanías de Murrel Bridge. Como acción previa al ataque, ordenó realizar a la Compañía D una serie de patrullas en los alrededores del Monte Longdon¹³: en cada una de ellas empleaba dos o tres noches. Ese tiempo de patrullaje duró poco más de una semana, lo que permitió a sus soldados descansar y alimentarse de cara al combate que se les aproximaba. Por otra parte, al hacer rotativas las patrullas, mantenía en movimiento a parte de su tropa evitando su aburrimiento y, por ende, la caída de moral propias de la inacción y la espera. Este proceder constituye la aplicación de una táctica conocida como “reconocimiento de fuerzas”, en donde no solo no se comprometería con el enemigo, sino que le permitiría obtener información relevante de la geomorfología de la elevación y sobre el dispositivo defensivo argentino (ubicación de campos minados, características de las posiciones y armamentos, moral de la tropa, entre otros aspectos), las vías de aproximación y la capacidad de combate enemiga, sin poner en evidencia sus

12 “Profesional en todos los sentidos: en el campo de rugby y en el campo de batalla”.

13 Monte Longdon es una elevación de 186 msnm, ubicado a 9 km al oeste de Puerto Argentino en la Isla Soledad de las Islas Malvinas. Coordenadas: 51°40’00”S / 57°58’00”O.

intenciones (Pike, 1984).

La práctica del patrullaje tiene su correlato en el rugby, un proceder similar ocurre antes de cada partido. Generalmente, en distintos momentos para no cruzarse, los equipos a enfrentarse realizan un reconocimiento del campo de juego. Los jugadores van y vienen por la cancha mirando hacia todos lados, se agachan para tocar la superficie con el fin de corroborar el estado del suelo y del césped, porque eso les dará la pauta de qué tipo de taponos usar (plástico o aluminio de 15 mm para suelo seco y de entre 18 y 21 para el húmedo); observan el clima con el objetivo de escoger la ropa adecuada para el enfrentamiento; también planifican qué tipo de juego se debe ejecutar (p. ej., más corto y combativo en la lluvia y más desplegado en días soleados). A su vez, dimensionan el terreno de juego, pues la extensión dará indicios sobre qué tácticas de ataque y defensa conviene poner en práctica¹⁴ (p. ej., juego de patada al fondo o a los palos si se cuenta con buenos pateadores, juego de desgaste con los “gordos”, entre otros); se prueban las defensas de los postes, se chequean las marcas, las banderas de los *ingoals* y líneas de cal. En este accionar prima el silencio puede que alguna broma lo rompa brevemente, pero saben que es la instancia preparatoria para el choque venidero. Luego, en el vestuario se transmite el ordenamiento táctico del partido, los titulares, suplentes y sus puestos. En ese ámbito emergen los rituales colectivos e individuales previos a la entrada a la cancha. El conocimiento del rival, sus puntos fuertes y débiles, es producto de una historia en común, así como de la observación de sus partidos en formato de video como parte de los entrenamientos. El adversario nunca debe ser un desconocido para un plantel competitivo.

Si bien la táctica de patrullaje debe ser de “manual” en la guerra moderna y ejercida en numerosas contiendas bélicas

14 En teoría, las dimensiones de un campo de rugby se encuentran estipuladas en los manuales (World Rugby 2015, 2023). Sin embargo, en la práctica estas varían notoriamente.

del siglo XX, Pike en el video explicativo de 1984 para las fuerzas británicas sobre el combate de Monte Longdon considera que un gran error por parte de los argentinos fue la no realización de patrullas agresivas en las inmediaciones del monte. Esto indica una carencia en el conocimiento de los principios de la guerra defensiva. Este factor jugó a su favor, pues le permitió acercar sus patrullas al dispositivo defensivo argentino con impunidad¹⁵ (Pike, 1984). Una defensa pasiva está condenada a la derrota en la guerra y en el rugby. Nada peor para una fuerza militar que la espera en inacción, pues desmoraliza, más aún si se tiene una logística deficiente.

Luego de recibir la orden de ataque el 10 de junio, Pike diseñó un plan comunicándolo a sus oficiales para que estos lo explicaran utilizando maquetas generadas con la información provista por los patrullajes, las cuales mostraban la disposición de los bunkers de los argentinos y la ubicación de los campos minados (Pike, 1984; Bramley, 1992; Cooksey, 2004). Una vez recibidas y comprendidas la intención y objetivos del comandante, las decisiones deben ser derivadas al nivel más bajo posible para permitir que los soldados en el frente exploten las oportunidades que se les presenten¹⁶ (General Gordon Summers en Kerr, 2014). Para ello, la maqueta es un recurso pedagógico muy útil, puede realizarse con sedimento del lugar y elementos cotidianos (cinta adhe-

15 Para 1982, las imágenes satelitales y los vuelos de reconocimiento no poseían la resolución que poseen hoy en día. La táctica de patrullaje del comandante fue correcta, pero solo le podía ofrecer una inteligencia limitada a los alrededores y exteriores del monte. El interior del monte, con sus callejones de rocas escarpadas, le era ignoto. Este fue un grado de incertidumbre que debió enfrentar. Estos callejones dividieron a los infantes de su compañía y les limitó la comunicación.

16 El jugador debe ser capaz de rever las tácticas planteadas en pizarra sobre el terreno y tomar decisiones conjuntas. Si lo planteado es improcedente, los cambios producidos por la iniciativa de los jugadores pueden revertir la situación. Los mejores entrenadores y líderes en cancha (capitanes, medio *scrums* y aperturas o *fly half*, generalmente) son aquellos que potencian la iniciativa de sus jugadores y no se aferran tercamente a los planteamientos de juego esgrimidos, sea para la temporada o campaña (estrategia) o durante la semana previa al partido (táctica).

siva, cables, sogas, etc.), recreando, a una escala dudosa, las geoformas que las diversas compañías del regimiento deben ocupar, la ubicación de campos minados y nidos de ametralladoras, así como las maneras de aproximarse.

Como práctica análoga, es habitual el uso de pizarras en entrenamiento o antes del partido con el fin de exponer el planteamiento táctico a desarrollarse en el encuentro. Allí se presentan los esquemas de ataque según el sector de la cancha en que puedan suceder. De la misma manera, se esbozan la línea de defensa y las formas de reposicionamiento defensivo, cuestión de poder constituir otras líneas por detrás de la primera si esta es penetrada. La comunicación es un aspecto fundamental en el rugby y se practica de múltiples formas en todas las instancias de entrenamiento para que en el partido sea precisa y cada jugador sepa lo que debe hacer (dónde estar parado, hacia dónde y con quiénes ir, qué posición fija defender, qué agujeros cubrir para sostener la línea, etc.).

A partir de los trabajos de inteligencia llevados a cabo, y con la información recabada analizada, Pike de cara al dispositivo defensivo que presentaba su enemigo y los problemas que podrían acarrear al momento del encuentro con su fuerza, pensó cómo ejecutar una serie de operaciones tácticas que en el rugby se llaman jugadas (Etienot, 2013). Tal vez a sabiendas que tanto en el plano militar como en el rugby solo la ofensiva posibilita resultados decisivos, en su plan —desde el inicio del ataque hasta su finalización— utilizó nombres específicos de acciones de este deporte, así como de posiciones de sus jugadores.

La codificación de acciones a realizarse es de vital importancia, pues homogeneiza y mejora las comunicaciones, permitiendo optimizar la toma de decisiones en campo, en aras de alcanzar satisfactoriamente los objetivos propuestos. El rugby, sus jugadas y puestos constituyen un código conocido por gran cantidad de la tropa —tanto la oficialidad como la soldadesca— debido a que en el Reino Unido es un deporte popular y muy practicado en la vida militar y civil. Ejemplos de ellos pueden encontrarse en varios relatos de vivencias en

el combate de Monte Longdon por parte de diversos miembros del 3PARA. El soldado de primera Kevin Eaton, herido durante el combate, observa:

*I was carried on the stretcher down to the RAP. I found myself sitting next to Simon Clark. I remember watching as they brought in Pte Baz Barrett, who had been shot in the upper thigh. He was lying face down on a stretcher. They put him on the ground and covered him with an Argentine blanket. CSgt Faulkner spotted me and said jokingly, "Not another one of my rugby team injured, what am I going to do?"*¹⁷ (O'Connell, 2021, p. 459).

Asimismo, el Teniente Andrew Bickerdike relata:

There was lots of fire coming from our right but nothing coming from our front. So I took my radio operator with me and went round these rocks to have a look. We got down and it was quiet, nothing there –or so we thought. I shouted to the lads, "Cover me, I'm going across to the next cover". As I broke cover, that's when they opened fire from two or three positions and I'd been caught in a bit of an ambush. The bunker/trench that hit my group was less than 20m in front of us –firing perpendicular to the rock line– I remember it vividly as I saw the muzzle flash of the weapon that hit me! I was hit in the left thigh by a single 7.62 mm round which went straight through and I bounced backwards as if I'd been rugby tackled –a quick back somersault– and

17 "Me llevaron en camilla hasta el RAP. Me encontré sentado junto a Simon Clark. Recuerdo que vi cómo traían al soldado Baz Barrett, que había recibido un disparo en la parte superior del muslo. Estaba tumbado boca abajo en una camilla. Lo pusieron en el suelo y lo cubrieron con una manta argentina. El sargento Faulkner me vio y dijo bromeando: 'Otro herido de mi equipo de rugby, ¿qué voy a hacer?'".

*landed behind a bit of cover on a bit of a slope*¹⁸
(Cooksey, 2012, p. 137).

Estos testimonios evidencian cuán incorporado poseían sus tropas el deporte de pelota ovalada.

La ovalada codificación del ataque

En el rugby, la comunicación es uno de los factores de mayor relevancia. Durante todas las temporadas o campañas se transmiten códigos que los jugadores deben aprehender. Estos implican jugadas u ordenamientos tácticos, tales como posicionamientos y reposicionamientos en el campo de juego. Los códigos se hacen carne al repetirse miles de veces junto a los movimientos asociados: se automatizan. Los jugadores, como perros de Pavlov, lo hacen sin pensar. Por ello es que los nombres escogidos por Pike no son aleatorios ni casuales, sino que constituyen parte intrínseca de su plan, vinculándose con aspectos relacionados a una fácil y rápida comunicación, así como con la consecución de objetivos con características particulares. Estos nombres fueron: *Free Kick*, *Fly Half*, *Wing Forward* y *Full Back*¹⁹ y demarcan rasgos claves

18 "Había mucho fuego a nuestra derecha, pero nada al frente. Así que me llevé a mi operador de radio y rodeamos estas rocas para echar un vistazo. Bajamos y todo estaba tranquilo, no había nada, o eso creíamos. Les grité a los muchachos: 'Cúbrame, voy a cruzar al siguiente lugar cubierto'. Cuando me puse a cubierto, abrieron fuego desde dos o tres posiciones y caí en una emboscada. El búnker o la trinchera que alcanzó a mi grupo estaba a menos de 20 metros delante de nosotros, disparando perpendicularmente a la línea de rocas; lo recuerdo perfectamente porque vi el fogonazo del arma que me alcanzó. Me alcanzó en el muslo izquierdo un único proyectil de 7,62 mm que me atravesó y reboté hacia atrás como si me hubieran hecho un *tackle* de rugby -una rápida voltereta hacia atrás- y aterricé detrás de una parte de cobertura en una pequeña pendiente".

19 En el esfuerzo de traducción del libro *No Picnic* de Thompson y con el fin de tornar asequible al lector argentino, se transforman los nombres rugbísticos en futboleros, perdiendo de esta forma mucho de su significado: *Free kick* por tiro libre, *Wing Forward* por puntero, *Fly Half* por volante y *Full Back* por zaguero.

(key features) a ser ocupados en el campo de batalla durante el ataque. En el rugby, el primero de ellos constituye un movimiento o acción, mientras que los restantes refieren a puestos de juego con sus respectivos posicionamientos en campo.

La simple codificación británica podría chocar con el alto riesgo que implicaba una fácil decodificación por parte de la inteligencia argentina (p. ej., escuchas o interceptaciones radiales). Sin embargo, esto nunca ocurrió. Pike optó arriesgarse, priorizando la velocidad de su ataque (Thompson, 1985).

El ataque es una operación táctica ofensiva que lleva a la conquista de un terreno, a aferrar elementos del enemigo o destruirlo (Etienot, 2013). En el rugby, el ataque busca los dos primeros objetivos planteados para el ámbito militar (nunca aniquilar al rival). Como vimos con anterioridad, el atacante debe considerar las características de la posición defensiva para conocer sus puntos débiles y sus fortalezas. De esta manera, la iniciativa del ataque tratará de explotar las debilidades y evitar las fortalezas del enemigo de ser posible. Es premisa nunca ceder la iniciativa al rival.

El plan consistía en efectuar un ataque nocturno y silencioso, sin el apoyo de manual que confiere la artillería. Distintas compañías del 3PARA debían encarar la geoforma 300 m de altura aproximadamente frontalmente desde el oeste y por el flanco norte (Pike, 1984; Thompson, 1985; Bramley, 1992; O'Connell, 2021, entre otros). Un ataque frontal con una pequeña maniobra de pinzas. Como observa su superior Julien Thompson:

"Pike eligió como línea de salida el arroyo que corría hacia el norte hasta el paso de Furze Bush, una buena elección porque se encontraba a noventa grados de su eje de ataque hacia el objetivo y era fácilmente reconocible, incluso en la noche más oscura. Le dio el apodo de Free Kick. La cima occidental del monte Longdon fue apodada Fly Half, la cima oriental Full Back y el

espolón que discurre hacia el norte desde el elemento principal Wing Forward. De su elección de nombres se desprende fácilmente dónde residían los intereses de Pike” (1985, p. 145).

De esta forma, la Compañía B, a cargo del Mayor Mike Ar-gue, se dividiría en pelotones con el objetivo de tomar *Fly Half* y *Full Back* por el centro y las laderas del monte. La Compañía A, bajo el mando del Mayor David Collett, se encargaría de tomar *Wing Forward* y establecer una base de fuego de apoyo a la Compañía B, mientras la Compañía C se mantendría en reserva detrás de *Free Kick*.

Representaciones británicas del ataque a Monte Longdon y sus objetivos

Los nombres escogidos por Pike se repiten profusamente en los escritos y relatos orales de los veteranos del 3PARA, evidenciando cuán importantes fueron para el desarrollo del enfrentamiento. En el siguiente apartado luego de una breve explicación sobre el rugby esbozaré el anclaje rugbístico del combate de Monte Longdon, relacionado los objetivos nombrados con las posiciones, las acciones y desarrollo del juego. Siguiendo la observación de Thompson (1985), trataré de descifrar los intereses que Pike inscribió en cada uno de sus nombres.

El rugby es un deporte de origen inglés cuyo objetivo es trasladar una pelota ovalada más allá de la línea de meta (denominada *ingol*) de los oponentes y llevarla al suelo para marcar puntos (*try*). Es un continuo juego de evasión y contacto que demanda de sus jugadores una intensa preparación física y mental, en el que se enfrentan dos equipos de quince jugadores cada uno en un campo rectangular de aproximadamente 100 m de largo por 70 m de ancho (World Rugby, 2015; 2020). Sus líneas laterales se conocen como líneas de *touch* o *touchs*. Sus combinaciones tácticas son cuantiosas

asemejándose al ajedrez en ello. De hecho, la frase “el rugby es ajedrez colectivo” suele escucharse entre entrenadores; recordemos también que el juego del tablero constituye siempre una metáfora bélica.

Los jugadores de cada equipo se dividen en dos grandes grupos: los *forwards* o delanteros y los *backs* o línea de 3/4. Los *forwards* delanteros o atacantes, conocidos como “*pack de forwards*”, son ocho jugadores ubicados en la parte delantera del equipo frente al rival, siendo los encargados de recuperar la pelota, peleándola en todo momento. En general son los jugadores más robustos y pesados del equipo —cariñosamente apodados “gordos”—, dado que su labor es de pleno contacto con el rival; viven en la “cocina” del juego, en su pura rudeza. Tienen como función específica disputar el *scrum* (formación fija de empuje) y los *line outs* (saques de lateral). Deben también “limpiar”²⁰ la pelota en las formaciones móviles (*ruck* y *maul*) para que el medio *scrum* pueda dar juego a los *backs*. Los *forwards* se dividen en tres líneas: la primera línea integrada por dos pilares (números 1 y 3) y un *hooker* (número 2) entre ellos; la segunda línea formada por dos jugadores de elevada estatura, denominados con ese nombre (números 4 y 5) y la tercera línea, constituida por tres jugadores, con el octavo (número 8) que se ubica entre dos alas (*Wing Forwards* o *flankers*: números 6 y 7).

Los *backs* —defensores o zagueros— se forman con siete jugadores linealmente ubicados en la zona posterior del equipo. En general son los jugadores más ágiles y veloces, estando encargados de definir los tantos, generalmente con las pelotas que obtienen sus *forwards*. Cinco *backs* forman “la línea de tres cuartos”, ubicados en diagonal —con el fin de lograr velocidad en el ataque— o plana en defensa. Se posicionan a partir del medio *scrum*, seguidos por el apertura o *Fly half* (número 10), dos centros (primer y segundo centro: números 12 y 13) y un *wing* (número 14). En el extremo opuesto

20 La palabra “limpiar” o *clear* se usa también en el ámbito militar para referirse a unir fuera de combate a una unidad o posición enemiga.

de la línea se ubica otro *wing* (número 11) y detrás al centro se ubica el *Full back* (número 15). Esta división en el juego no suele ser tan rígida, pudiendo tanto unos como otros cumplir —acorde a los sucesos del partido— los roles tácticos del otro. Asimismo, teniendo en consideración características físicas, habilidades individuales, así como aspectos de cohesión grupal, habrá equipos que destaquen en el ataque con sus *forwards* o con sus *backs*. El equipo capaz de atacar y defender por igual con ambos grupos constituye un ideal a alcanzar: mantener una actitud de ataque permanente (incluyendo una defensa de presión agresiva) el mayor tiempo posible es lo que posibilita ganar partidos y campañas.

Free Kick (acción de juego)

El *Kick Off* en un partido de rugby es la patada inicial o salida de cada uno de sus tiempos. Esta se ejecuta desde la línea de media cancha y da inicio al juego. Es el primer acto que pone en movimiento el choque, no solo de dos fuerzas rivales, sino que da inicio al testeo de lo trazado en la pizarra y lo entrenado en la semana contra la voluntad y capacidad del rival. Si existe un momento de plena incertidumbre en el juego de pelota ovalada es este: es el silencioso instante que precede a la carga y al entuerto, es el punto de no retorno. Esto se repite ante cada situación de reinicio de juego. Asumo que en una batalla o en un combate —como la de Monte Longdon— pudo existir una sensación análoga.

Curiosamente, Pike escogió para la línea de salida de su ataque, el nombre de *Free Kick* y no el de *Kick Off*. Un *Free Kick* es una acción que reinicia el juego luego de una infracción considerada menor. Este reinicio se hace desde una línea de salida o marca particular en el campo de juego y da lugar al juego general (World Rugby, 2020; 2023). Tal vez Pike pensó la guerra como un partido de rugby y su batalla como un momento dentro de ella.

El *Kick Off* pudo ser el hundimiento del crucero General

Belgrano o el desembarco en San Carlos, y el campo de juego todo el Teatro de Operaciones Malvinas (TOM) o solo la isla Soledad. Monte Longdon era el momento y la porción de cancha en el juego del 3PARA: un ataque planificado como rápido, silencioso y efectivo, que, una vez efectuado, daría lugar a que el Segundo Regimiento de Paracaidistas (2PARA) continuara el partido en Wireless Ridge. La línea de salida como *Free Kick* es un movimiento rápido que conduce al ataque: en rugby, un sonido de silbato; en Longdon, un avance sigiloso.

Para Pike, el partido/guerra ya había comenzado, y entendió su combate como reinicio del juego/guerra. Después de días de inacción —con lo contraproducente que ello puede ser— y a sabiendas que el ataque no debe detenerse, puso en juego a su tropa, tratando de llevar a cabo lo planificado.

En el *Free Kick* de cada compañía, los soldados británicos se ordenaron en líneas extendidas aguardando la orden de ataque, de forma similar a una salida de rugby en donde tanto *backs* como *forwards* cargan, al pitido del silbato, formando una línea que va de *touch* a *touch* (de línea lateral a línea lateral). Se trata de posicionarse adecuadamente antes de lanzar el ataque, con plena concentración y el espíritu dispuesto. El Cabo Jerry Phillip observaba que "(...) the atmosphere on the Start Line was quite tense. Everyone was deep in thought about the forthcoming attack. It was a bitterly cold night as it was now the height of winter. I remember when the order was given to 'Fix bayonets'. It was a bit unnerving, when you know this is the real thing" (O'Connell, 2021, p. 42). Otra vez el punto de no retorno.

De esta manera, se inició el combate de Monte Longdon, con la Compañía B avanzando en carga frontal hasta las primeras rocas de *Fly Half*, prácticamente sin oposición. La Compañía C quedaba de reserva por detrás de *Free Kick*, lista para una nueva salida en caso de ser necesario apoyar el ataque iniciado. Un nuevo reinicio de juego.

Tras abandonar *Free Kick*, la Compañía A aseguró un área de 600 m al norte del Monte Longdon, conocida como *Wing Forward*, y avanzó en una carga lateral, en donde su línea de

ataque se cerró sobre un costado del monte, como un Ala (*Wing Forward*) en cuña, el *scrum*, para darle cohesión y estabilidad. Allí, una vez capturada la posición, estableció una base de fuego de apoyo.

Wing Forward (puesto/posición)

En rugby, el *Wing Forward* (ala) es un puesto versátil y de alto compromiso con la totalidad del juego. Son, junto al octavo, los “perros de presa” del equipo, pues su objetivo clave es el de recuperar la posesión de la pelota en defensa a fuerza de *tackles* contundentes, que posibiliten contraataques de velocidad vertiginosa o reorganizar el ataque, sea con el resto de los *forwards* o con sus *backs* (World Rugby, 2015). Se encuentran siempre presionando agresivamente sobre la línea defensiva o de ataque del rival. Es por ello que suelen ser los jugadores más rápidos de la tercera línea, independientemente de su peso o talla: una mixtura de velocidad, potencia, resistencia y manejo de pelota que se manifiesta en el constante acoso al adversario y apoyo a los suyos. Son los jugadores que dan estabilidad a las formaciones fijas, específicamente al *scrum*, al ubicarse en sus flancos y protegen el extremo del *line out*. Deben estar en continuo movimiento y en plena atención a cada jugada, tratando de anticiparse al oponente. Son nodo de comunicación con los *backs* en aras de la toma de decisiones, en caso de ataque o defensa. Deben leer el contexto de juego y actuar en consecuencia, siendo enlace en el juego abierto y sumándose a los ataques. En este marco, el respaldo defensivo que le brindan al *Full Back* es fundamental frente a un contraataque rival y en el ataque se suman a este jugador, ya sea desplegados o en cuña.

Wing Forward fue la elevación situada al noreste de Monte Longdon, planteada como el objetivo a tomar por parte de la Compañía A, al mando del Mayor David Collet (1984). Este oficial organizó los pelotones y secciones antitanques de su compañía como grupo de apoyo de la B. Inicialmente, avan-

zaron sin complicaciones porque los argentinos no protegían ese terreno. Al ascender por el monte, comenzaron a recibir fuego, mayoritariamente de ametralladoras provenientes de las posiciones argentinas en *Full Back* y de las baterías de artillería situadas en Moody Brook, quedando trabados allí durante horas. Gracias al fuego de artillería y mortero propios pudieron continuar el avance. A su vez, desde allí dispararon misiles Milan (antitanque) hacia las posiciones argentinas (Collet, 1984; O'Connell, 2021).

Collet y sus hombres debieron reformular el plan original —no en su espíritu— a medida que iban encontrándose con obstáculos naturales y con la defensa enemiga. Esto queda evidenciado en la forma de avanzar de los pelotones de infantería que pasaron de línea extendida a fila india, yendo de roca en roca para evitar el fuego argentino que arreciaba (Shaw, 1984). Este tipo de iniciativa tiene su parangón en un partido de rugby cuando los comandos del entrenador chocan contra el planteo del rival y los jugadores modifican algún aspecto táctico (p. ej., golpear más con los forwards, lateralizar el juego hacia los *wings* o explotar el lado ciego de la cancha). Un buen entrenador fomenta la iniciativa e incorpora las tácticas pergeñadas por los jugadores durante un juego a sus esquemas estratégicos.

Luego de brindar apoyo nutrido de fuego a la Compañía B durante buena parte de la noche, se sumaron a ella para el asalto final sobre *Full Back* y combatieron, tomando posición por posición. Al amanecer ocuparon las posiciones argentinas acalladas durante la noche y las utilizaron por lo bien armadas que estaban (Collet, 1984). Esta práctica, contraria a la de las enseñanzas militares que recibieron, resultó efectiva. Allí aguantaron el fuego esporádico de los argentinos y luego certeras, intensas y duraderas andanadas de artillería. Este constituye otro ejemplo de iniciativa.

El objetivo, denominado *Wing Forward*, las formas de obtenerlo y el rol de la tropa a cargo de ello poseen muchas características de la posición homónima de rugby. En primer lugar, el propio nombre remite a la idea de flanco (alas, *Wing*

Forwards o *Flankers*), jugadores que desde los costados van en apoyo del resto. En segundo lugar, ese ataque sobre la ladera norte buscaba dar estabilidad a la formación que llevaba adelante el ataque frontal principal (la Compañía B que avanzaba por la columna vertebral del monte desde *Fly Half* a *Full Back*), cumpliendo una de las principales funciones del puesto. Pike homologa principios de la guerra y del rugby bajo estos nombres.

Fly Half (posición)

El *Fly Half* (apertura o medio apertura) es el jugador cuya función orquesta el desempeño del equipo. Es el número 10, el general del equipo, la figura en el centro de la cancha (World Rugby, 2015). Suele portar la cinta de capitán, siendo el nexo con el entrenador y sus planteamientos estratégico-tácticos. Posee una visión del campo de juego extremadamente amplia que le posibilita una variada y creativa toma de decisiones tácticas. Junto al medio *scrum* (*Scrum Half*) constituyen la pareja de medios, quienes comandan a los *forwards* y *backs* respectivamente. Por ende, su capacidad de comunicación debe ser eficiente. Son líderes en el ataque y defensa, ordenadores del juego y quienes marcan su ritmo. Suelen ser buscados por las terceras líneas adversarias a sabiendas que hostigar al *Fly Half* impide el buen desarrollo del juego rival. Golpearlo es golpear al cerebro del adversario, por lo tanto, deben actuar bajo una presión continua. La habilidad de manos y manejo de pelota para descargar sus pases, tanto para el lado abierto como para el ciego o en profundidad para un ataque de penetración. A su vez, suele ser el mejor con los pies, ya sea pateando a los palos para conseguir puntos o despejando la pelota a los *touches*. Es un jugador clave porque es el que traslada la pelota hacia el final de la línea en donde se encuentran el *wing* y el *Full Back* que pueden definir la jugada haciendo un try.

Dividida en tres pelotones, la Compañía B, al mando del

Teniente Mark Argue, fue la primera en atacar el Monte Longdon. Este ataque frontal, en dirección oeste-este, debió ascender por una ladera escarpada similar a una gran rampa. Al adentrarse en la geoforma, los pelotones se vieron divididos por los intrincados callejones de piedra del monte. La comunicación comenzó a ser un problema que pudieron solucionar a partir del uso de radio con los comandantes de sección.

En principio, pudieron avanzar casi sin resistencia —a excepción del ataque sobre el pelotón 6—. El Cabo Primero Steve Wright comenta que “Cpl Phillips and I started moving up towards Fly Half. Jerry and I skirmished up towards Fly Half firing the odd couple of rounds, and when we reached the top we found an unoccupied stone bunker. It was really chaotic, there were people running about, just black figures”²¹ (O’Connell, 2021, p. 51). Tomar esta elevación era fundamental dentro del esquema de Pike. Era la llave para poder avanzar a lo largo de toda la línea, que es el monte, hasta la última posición: el *Full Back*. Avanzar como se traslada una pelota a través de una línea de tres cuartos. Su tropa progresó beneficiándose de la inacción inicial de la defensa argentina, al igual que un apertura (*Fly Half*) aprovecha un hueco en la línea defensiva del rival para quebrarla rápidamente y dejar a los defensores detrás.

Con esta iniciativa, un cabo y dos soldados capturaron una ametralladora 12,7 (.50 cal) argentina que mantenía su fuego sobre *Wing Forward*, impidiendo el avance de la Compañía A. El fuego argentino proveniente desde el oeste, presumiblemente desde los alrededores de *Full Back*, les produjo varias bajas. Hubo intensos intercambios de fuego con estas posiciones. A su vez, debieron replegarse mientras recibían fuego de apoyo por parte de su artillería. Hacia atrás del *Fly Half* llevaban a los heridos que iban cayendo, mientras avanzaba el ataque. Luego del propio bombardeo decidieron emplear

21 “El cabo Phillips y yo empezamos a subir hacia *Fly Half*. Jerry y yo subimos hacia *Fly Half* disparando un par de veces, y cuando llegamos arriba encontramos un búnker de piedra desocupado. Era realmente caótico, había gente corriendo, sólo figuras negras...”.

la táctica de *Pepper Potting*, una maniobra militar en la que los soldados disparan y se mueven en parejas apoyándose mutuamente, mientras avanzan sobre un enemigo (Cox, 1984). Una vez consolidada la posición de *Fly Half*, montaron un punto de fuego con varios grupos de ametralladoristas: haciendo del sitio una posición fuerte para hostigar a las posiciones argentinas. Argue trasladó allí su puesto comando (*headquarter*) al que posteriormente se le uniría el Teniente Coronel Pike (Cooksey, 2004; O'Connell, 2021). Este fue el punto neurálgico que como buen apertura (*Fly Half*) coordinó la comunicación, el desplazamiento y vicisitudes del ataque, llevándolo hacia el extremo oeste del monte, el último objetivo: *Full Back*.

Full Back (posición)

El *Full Back* es el último jugador, el número 15 de 15 jugadores. Última es su posición, pero no por ello menos importante. Por el contrario, es un jugador decisivo, tanto en defensa como en ataque. Se ubica realmente detrás de todos los jugadores, al centro de la cancha o ligeramente ladeado hacia el *touch* próximo a la línea de *backs* (World Rugby, 2015). Es el último hombre de pie en la defensa del equipo (a excepción de que algún jugador se reposicione rápidamente). Su principal función es defender el área y evitar que el equipo contrario marque *tries*. Debe ser confiable en las pelotas aéreas, tener un buen pie para patear al *touch* o mandar la pelota al área cajón (*backfield*) del adversario, obligándolos a un contraataque desde el fondo y en desventaja numérica. Como características, debe tener: gran seguridad en el juego aéreo, ser un experto *tackleador*, tanto frontal como lateral y trasero, poseer gran potencia de patada y velocidad, amplias destrezas de manejo, así como potencia y ritmo (*timing*), tanto en ataque como en defensa, excelente visión de campo y capacidad para acoplarse a la línea en ataque a velocidad con el objetivo de crear superioridad numérica y oportunidades

para marcar *trie*. Un *tackle*, una atrapada de pelota o una patada suya puede salvar el *ingoal* de ser mancillado. Es carta franca para el contraataque. Su salida del fondo debe ser desequilibrante y peligrosa, poniendo en juego a la mayoría de sus compañeros. Al igual que el *Fly Half* (apertura) debe poder comunicar con presteza para poder cubrir eficientemente los espacios en defensa o advertir los huecos o puntos débiles del rival para conducir un ataque.

El objetivo final del plan de Pike, la elevación más extrema del este de Monte Longdon, fue *Full Back*. Desde y en sus alrededores los británicos se encontraron con la mayor y más fiera resistencia (O'Connell, 2021). La tarea de inteligencia previa indicaba que en ese sector se ubicaba el puesto comando argentino y su captura podría acelerar el fin del combate. Aniquilar al enemigo o ponerlo en retirada hacia otra de las elevaciones circundantes a Puerto Argentino era la meta: arrollar al *Full Back* o dejarlo atrás con una finta de esquivar equivale en rugby a vulnerar el *ingoal* rival, a marcar puntos. Como dijimos, es la última línea de defensa, el último jugador, es lo que separa de la victoria. Desde los objetivos capturados previamente (*Fly Half* y *Wing Forward*) todo el poderío del armamento atacante se concentró sobre *Full Back* (prioridad de Pike para la batalla la superioridad en fuego). Esta combinación entre un forward (*Wing Forward*) y un tres cuartos (*Fly Half*) en el juego puede ser decisiva para el quiebre de la línea de defensa en su punto más débil (sea por la existencia de un agujero o por la presencia de un jugador de escasa habilidad para el *tackle*). Desde allí también provinieron contraataques argentinos que detuvieron por un tiempo el avance de los PARAS, debiendo ser repelidos. En rugby, ante un contraataque del rival, los otrora atacantes deben reconfigurarse rápidamente en defensores agresivos, con el fin de recuperar la iniciativa. De este modo, desde *Fly Half* a *Full Back* establecieron una línea de abastecimiento que acarrearba munición de forma similar al traspaso de una pelota desde el apertura hacia el final de la línea atacante, con el objetivo de definir.

La Compañía B combatió a lo largo de la noche, avanzando hacia el objetivo, capturando una por una las posiciones argentinas, bajo fuego continuo. Esta tarea fue muy dificultosa por el desconocimiento del terreno, la oscuridad y el accionar enemigo; les ocasionó múltiples bajas. La posibilidad de seguir el avance y quedar diezmados era factible, por lo que se les ordenó replegarse en un lugar entre *Full Back* y *Fly Half*, con las órdenes de que la Compañía A —proveniente del norte, desde *Wing Forward*— se moviera a través de ellos y atacase desde el oeste. Este asalto conjunto definió el combate, y al amanecer quebraron las defensas argentinas en *Full Back*, capturando este último objetivo, el cual armaron pesadamente ante la posibilidad de un nuevo contraataque.

Con las primeras luces del día pudieron apreciar el horror, consecuencia del combate en toda su magnitud. El soldado Jeremy Dillon observa que el área “(...) around Full Back was a scene of utter devastation, with smouldering abandoned kit, weapons and dead bodies lying around the area, some missing arms and legs” (O’Connell, 2021, p. 327). Una ametralladora 12,7 (.50 Cal), municiones, cohetes SAM-7 y docenas de rifles, desperdigados entre las bien armadas posiciones (*sangars*) provocó que el Teniente Johnatan Shaw (1984) definiera ese paisaje como un basural. El fuego de artillería argentina no se hizo esperar y hostigó a los PARAS durante horas, ocasionándole más bajas.

Reflexiones finales

El lenguaje de la guerra es quizás uno de los más antiguos de nuestra especie. Es efectivo, contundente, común y cohesionador. A lo largo de la historia se ha extendido a numerosos ámbitos: médico, comercial, científico y, por supuesto, al deportivo. Desde su inicio hasta su ocaso, desde el pitido inicial al final, el rugby y sus principios se encuentran entreverados con el plan de ataque sobre el Monte Longdon. Tanto en lenguaje como en la práctica, sus nombres, tácticas y ac-

ciones se inscriben en la tarea del soldado.

Combate y rugby parecen hablarse en el mismo idioma. La planificación del Teniente Coronel Hew Pike buscó esta identificación: objetivos codificados en forma sencilla de modo que sus significados atravesen las jerarquías militares, constituyéndose en un lenguaje compartido. Ya en la mesa de arena, en reunión con sus oficiales (*briefings*), el combate fue homologado con una serie de acciones tácticas que buscaban definir en el rasgo nombrado como *Full Back*: el último y más importante jugador de la defensa. Para ello, se urdieron ataques, capturas y anulaciones de posiciones, apoyos y pases de pelota continuos hasta llegar al final de la línea, quebrando la defensa y definiendo el combate/partido.

Considero que Pike imaginó el ataque a Monte Longdon como un ataque de un pack de *forwards* sobre la línea de *backs* rival. La propia geoforma de esta elevación se asemeja a una línea de *backs* formada en una defensa profunda en extensión, pero no plana (si hubieran atacado por el norte, la defensa argentina sería plana pero poco profunda). El 3PARA es su *pack*. Sus delanteros fuertemente entrenados irán infatigablemente a la disputa de la pelota. Un ariete que irá penetrando en la defensa rival, manteniéndose siempre en la cocina del juego, sosteniendo el fuego donde se requiera, preparados para estar en lo más duro de la batalla, basándose en tácticas de apoyos y relevos. Saliendo desde el reinicio del juego (*Free Kick*), yendo a golpear —en una primera instancia— al ala cercano (*Wing Forward*) y al apertura (*Fly Half*) con el fin de poder despojar al enemigo/adversario de un apoyo defensivo fundamental y cegar a los ojos de quienes deben contemplar el ataque y comunicar al resto de los defensores/jugadores: anular estas posiciones/jugadores claves. Una vez hecho esto, se presiona a lo largo de la línea/monte hasta hostigar y quebrar al último jugador/posición de la defensa y anotar los puntos que sumen para ganar el partido/guerra. En esa jugada táctica los distintos jugadores del ataque irán pasándose la pelota o relevando en el apoyo hasta confluir en el *Full Back*.

Por supuesto, todos los planes de batalla corresponden a la sana teoría que aún no ha sido contrastada con la casi siempre incierta y enrevesada lucha. El viejo adagio que reza que ni el mejor plan resiste a la primera bala suele ser un axioma. En el rugby esto sucede de forma semejante: el primer *tackle* o *scrum* puede arrojar por la borda todo el planteamiento táctico de un partido. El combate sea defensivo u ofensivo tiene por finalidad imponer la voluntad por sobre el enemigo, en el juego es igual. Esto no es posible sin el adecuado entrenamiento y logística provistas por un entrenador, club o Estado. También es necesario conocer al rival/enemigo, sus fortalezas y dificultades, su forma de juego o hacer la guerra.

El Teniente Coronel Hew Pike (1984) frente a lo caótico, confuso e impredecible que puede ser una batalla resalta la relevancia en torno: a) existencia de órdenes claras, b) conocimiento de los puntos claves del plan por parte de la tropa involucrada, c) necesidad de diferentes tipos de entrenamiento (prácticas en escenarios los más parecidos a un combate real, tanto en sus aspectos logísticos como en su demanda física), y d) confianza de los mandos en relación a las habilidades del soldado y su compromiso con el objetivo. Esta lista podría haberla pensado y escrito exceptuando la palabra combate cualquier entrenador de rugby.

Bajo presión, la toma de decisiones debe descansar en órdenes sencillas y claramente expuestas. La vertiginosidad del combate o juego lo demandan. En el campo de rugby la duda puede resultar en un *try* en contra o en una lesión; en el campo de batalla dudar puede ser fatal. Pike (1984) resalta la importancia de que el soldado no esté dependiendo de órdenes minuto a minuto: con comandos y objetivos precisos hay lugar para la iniciativa individual y grupal. Los jugadores deben resolver en la cancha, nada peor para un entrenador que tener a su equipo mirando continuamente al banco de suplentes para que les diga qué hacer. Los pequeños jugadores de rugby, en sus inicios (5 años en adelante), se ven desorientados sin las observaciones de sus entrenadores. A lo largo de su formación, esta dependencia se limita a una

serie de objetivos básicos estipulados previamente. Si esto no ocurre, el equipo se encontrará en enormes desventajas con rivales de gran iniciativa. A diferencia del fútbol, un entrenador gritando a sus jugadores o exaltado al costado de la cancha es atípico y mal visto. El vínculo y los roles entre técnicos y jugadores se construyen en los entrenamientos; la cancha es el lugar de y para los jugadores.

La confianza entre pares, soldados y jugadores, constituye otro aspecto fundamental en relación a sus desempeños. Los lazos de compañerismo se forjan a lo largo del tiempo compartido en sus instituciones: mientras entrenan, comen, viajan, juegan, se distienden, afrontan problemas, sufren privaciones y se apoyan mutuamente. Esto no puede suceder en unos días o unos meses. La cohesión del grupo es producto de su vida en conjunto. En su plan de batalla, Pike pone en práctica estos preceptos al poner en combate a equipos relativamente pequeños de soldados que se conocen (algo que resaltan las fuentes británicas sobre el ataque a Longdon es el llamarse por nombres y apodos entre los soldados del 3PARA).²² Este militar considera un ideal el poner a combatir juntos a amigos (Pike, 1984). Todo esto contribuye a la formación de lo que los militares denominan “espíritu de cuerpo” (palabra muy utilizada en rugby para hablar de un equipo sólido, a veces suplantada por otra: “mística” o por la frase “¡hay equipo!”). Estas características de las constituciones grupales pueden advertirse al verse contrariadas por elementos disruptivos: soldados agregados o aparición de nuevos jugadores que genera resquemores entre los viejos camaradas. Esto en rugby suele tener una resolución de carácter ritual: bautismo, bromas en cancha, etc.

El entrenamiento no es un mero poner en forma atlética a los soldados y jugadores: es una práctica que busca inscribir en sus cuerpos respuestas automáticas antes los impone-

22 En rugby hay parejas de jugadores (p. ej., segundas líneas) que, a veces, al tener décadas jugando juntos, conocen los movimientos y pensamientos del otro.

rables y características de la batalla o juego. Por ello es que todo entrenamiento debe ser intenso, continuo y repetitivo en muchos de sus aspectos, específicamente en conjunto, sin desdeñar el plano individual. El entrenar desarrolla destrezas que se ejecutan sin pensar en el momento necesario (Kerr, 2014). Mike Southall (2022), soldado del 5° Pelotón del 3PARA, rememorando su combate, afirmaba que a sus casi 18 años y con dos años en las fuerzas, su entrenamiento lo hizo responder como un autómatas. La repetición genera confianza que se retroalimenta con el desempeño efectivo en cancha. Esa confianza se extiende a los mandos y entrenadores. Esto es importante para el alcance de los objetivos propuestos para una campaña. La importancia del entrenamiento, en todas habilidades del juego, constituye un tópico del rugby. En la guerra, Pike (1984), varios de sus oficiales, Collet (1984), Cox (1984), Shaw (1984) y soldados (Bramley, 1992; O'Connell, 2021; Southall, 2022, entre otros) destacan lo importante que fue su entrenamiento durante el combate, no solo el físico, sino en cada tipo de arma.

Asimismo, el entrenamiento intenso y conjunto en torno a las voces de mando y codificación de objetivos posibilita el conocimiento grupal de los roles y desarrolla la capacidad del jugador o tropa de poder asumir posiciones que no son la suya, en caso de necesidad o por causa de la dinámica de la batalla o juego (p. ej. lesiones, jugadores retrasados, oficiales caídos, etc.). Esta capacidad fue de utilidad para los combatientes británicos del Monte Longdon, debido a las bajas sufridas por las fuerzas argentinas (Collett, 1984; O'Connell, 2021). Conocerse con el compañero, comprender el juego, las órdenes y el entrenamiento en comunicación da por resultado una coordinación óptima de las acciones. En el rugby existe una máxima, que, casi como un mantra, se repite en todos los clubes (a veces aparece escrita en los vestuarios): "Se juega como se entrena". En las fuerzas armadas debería —si es que no existe— una que rece: "Se combate como se entrena".

Las preguntas que flotan y serán materia para otro trabajo son: ¿cómo pensó el comandante argentino el combate

de Monte Longdon? ¿Cómo codificó sus objetivos? ¿Bajo qué sentido de unidad preparó a sus hombres durante los meses de espera en esa elevación?

A modo de cierre

El jugador de rugby es el verdadero protagonista del juego y el soldado del combate. Son aquellos que ponen el cuerpo. Los entrenadores, que son ante todo colaboradores, deben contribuir al desarrollo, seguridad y evolución de sus dirigidos, ya sea tanto como jugadores como miembros de la sociedad. Asumo que los mandos político-militares deberían poseer aspiraciones análogas.

Por supuesto que jugar no es combatir; ningún jugador de rugby se ve enfrentado a matar o morir, o ver despedazados a sus compañeros. Ganar o perder, en el rugby, no es una cuestión de vida o muerte. De hecho, es uno de los juegos que hacen hincapié en la importancia de la derrota como instancia de aprendizaje, como forjadora de humildad. Se rescata de ella lo bueno y lo malo en aras de la mejora a lo largo de la temporada. Hugo Porta (Córdoba XV, 2023), ex capitán de los Pumas (seleccionado argentino de rugby) afirma que “perder es parte del camino”.

El rugby no es la guerra ni la guerra es el rugby. Si bien en este escrito abordé las aparentes similitudes entre ellos, no hice lugar a sus diferencias, que son muchas y sustanciales. Solo haré mención a una de ellas: en la guerra no hay tercer tiempo, una férrea tradición ovalada. Con el pitido final de un partido, luego del vestuario, se va al tercer tiempo y todo allí es compartir con el rival —que muchas veces es amigo—, con los dirigentes, con parte del público y con los propios compañeros. Lo áspero del partido se desvanece. Se come y bebe hasta extasiarse; hay música, baile y anécdotas. Dentro de cada uno quedan satisfacciones, y el lunes se verán las cosas a mejorar. El rugby da siempre revancha. Al iniciar la semana estaremos todos entrenando para el próximo partido y com-

partiendo un destino conjunto.

Al finalizar una batalla, solo aquellos que participaron saben lo que queda dentro de ellos. Desde afuera se aprecia muerte, desolación y paisajes que nunca volverán a ser los mismos. Preguntas y dolor. Tal vez los viejos enemigos se encuentren un día, brinden por sus héroes y hasta puedan reír. Pero seguirán cargando sus muertos por donde quieran que vayan.

No caeré en la utopía einsteniana en torno al fin de la guerra o al anhelo de que ello ocurra. Posiblemente esta práctica haya nacido con nuestra especie y muera con ella. Pero, como veterano jugador de rugby, si puedo esbozar un deseo: "Por más rugby y menos guerra".

Agradecimientos

Deseo agradecer a todos aquellos que hicieron posible este trabajo: Samanta Pérez Berzal por ser mi gran editora y amada inmortal; Gorka Martín Etxabarría por su vasca sabiduría; Gustavo Pedemonte (VGM) y sus soldados, quienes pelearon fuertemente en la ladera norte del Monte y con quien regresamos a esos lugares en 2023; Héctor Tessey (VGM y joven beisbolista); Alejandro "Coco" Cambón por esos golpes en el pecho y los chocolates antes de salir a la cancha; Oscar Oulton (VGM) por ser el mejor presidente del club, y a Fernando Suárez (VGM), arqueólogo en enésima potencia. A mis colegas: Alejandra Raies por su lectura minuciosa y la dedicación enorme de poner en imágenes lo que tenía en la cabeza; Carolina Dottori, Alejandro Ioras, Joaquín Rodríguez Saumell, Juan Leoni, Sebastián Ávila, a mi madre y a tantos otros lectores a los que sometí a palabras de un deporte aguerrido. Especialmente a Rosana Guber, por haber plantado la ovalada semilla de este escrito.

Bibliografía

ActiveSG Circle (s. f.). Rugby Positions: Explaining the roles of Forwards on the pitch. *Active SG Circle*. <https://www.activesgcircle.gov.sg/learn/rugby/rugby-positions-forward>. Consulta: 5 de enero de 2025.

Airborne Assault ParaData (2025). Lieutenant General Sir Howe Pike KCB DSO MEB. *Airborne Assault ParaData*. <https://www.paradata.org.uk/people/hew-pike>. Consulta: 14 de febrero de 2025.

Aragón Gómez, E. J. (2015). El deporte: una herramienta multitiuso para el Ejército británico durante la Primera Guerra Mundial (1^{era} parte). *Memorial de Infantería. Revista del Arma de Infantería*, 71, 53-60.

Army Rugby Union (ARU). (s. f.). About the Army Rugby Union. *Army Rugby Union*. <https://www.armyrugbyunion.org.uk/aru-info/about-us/>. Consulta: 5 de enero de 2025.

Army Rugby Union (ARU). (s. f.). Army Rugby Union - A History. *Army Rugby Union*. <https://www.armyrugbyunion.org.uk/aru-info/history/>. Consulta: 5 de enero de 2025.

Bierzo Rugby (23 de febrero de 2010). Vocabulario Inglés - Español del campo de rugby y las posiciones de los jugadores. *Bierzo Rugby*. <https://jabatosrugby.foroactivo.com/t119-vocabulario-ingles-espanol-del-campo-de-rugby-y-las-posiciones-de-los-jugadores>. Consulta: 14 de febrero de 2025.

Bjelanovic, L., Mijatovic, D., Sekulic, D., Modric, T., Kesic, M. G., Klasnja, A., Drid, P. y Versic, S. (2023). Injury Occurrence

- in Amateur Rugby: Prospective Analysis of Specific Predictors over One Half-Season. *Medicina*, 59, 579, 1-13.
- Blundell, N. (9 de noviembre de 2008). Our family at war: How four generations of the Pikes fought in four conflicts since WW1. *Daily Mail*. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-1084147/Our-family-war-How-generations-Pikes-fought-conflicts-WW1.html>. Consulta: 5 enero de 2025.
- Bramley, V. (1992). *Viaje al Infierno*. Buenos Aires: Planeta.
- Collins, T. (2002). English Rugby Union and the First World War. *The Historical Journal*, 45(4), 797-897.
- Cooksey, J. (2004). 3 Para Mount Longdon. *The Bloodiest Battle*. Yorkshire del Sur, Reino Unido: Pen & Sword Military.
- Cooper, S. (14 de enero de 2016). 'War by other means': Rugby and warfare. *The History Press*. <https://thehistorypress.co.uk/article/war-by-other-means-rugby-and-warfare/>. Consulta: 5 de enero de 2025.
- Cooper, S. (2013). *Final Whistle: The Great War in Fifteen Players*. Cheltenham, Reino Unido: The History Press.
- Cooskey, J. (2012). *Falklands Hero. Ian McKay - The Last VC of the 20th Century*. Yorkshire del Sur, Reino Unido: LastPen & Sword Military.
- Einstein, A. y S. Freud, S. (2001). *¿Por qué la guerra?* Barcelona: Editorial Minúscula.
- El Señor C. (Malvinas). (11 de octubre de 2017). 1982: "Las Experiencias de Malvinas, Longdon" Parte 1 y 2 Subtítulos Español Rioplatense (Argentina) [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=b7_j4k5cdVw&list=PLsSIQqkzGdLCL328sVd6zBbBk2HCJZU1J&index=145.

Consulta: 5 de enero de 2025.

El Señor C. (Malvinas). (11 de octubre de 2017). 1982: *“Las Experiencias de Malvinas, Longdon” Parte 3 Subtítulos Español Rioplatense (Argentina)* [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=b7_j4k5cdVw&list=PL-sSIQqkzGdLCL328sVd6zBbBk2HCJZU1J&index=145. Consulta: 5 de enero de 2025.

Etienot, J. E. (2013). *De la Guerra y el Rugby. De Clausewitz a Webb Ellis*. Buenos Aires: Dunken.

Freud, S. (1984). *Obras completas: más allá del principio del placer. Psicología de las masas y análisis del yo y otras obras (1920-1922). Volumen 18*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Independent. (9 de noviembre de 2008). Hew and Will Pike: Fighting talk. *Independent*. <https://www.independent.co.uk/news/people/profiles/hew-and-will-pike-fighting-talk-1003964.html>. Consulta: 5 de enero de 2025.

Internet Archive Wayback Machine (18 de diciembre de 2008). *Army Rugby Union History & Statistics. Early Army Navy Matches (1878-1914)*. Consulta: 5 de enero de 2025. <https://web.archive.org/web/20081225012604/http://www.aru.org.uk/aru-history-1878.htm>.

Internet Archive Wayback Machine (6 de noviembre de 2008). *Army Rugby Union History & Statistics. Inter-Services Championship - 1920 onwards*. Consulta: 5 de enero de 2025. <https://web.archive.org/web/20081224192028/http://www.aru.org.uk/aru-history-interservice.htm>.

Kerr, J. (2014). *Que nos enseñan los All Blacks sobre la empresa de vivir. Legado. 15 lecciones de liderazgo*. Buenos Aires: Del Dragón Ediciones.

- Maclaren, J. (1986). *The History of Army Rugby*. Aldershot: The Army RFU.
- Mason, T. y Riedi, E. (2010). *Sport and the Military: The British Armed Forces 1880-1960*. Nueva York: Cambridge University Press.
- McLaren, E. F. (24 de octubre de 2024). Maqueta de Monte Longdon del 3 Para. *Fuerzas de Defensa de la República Argentina*. <https://fdra-malvinas.blogspot.com/2024/10/maqueta-de-monte-longdon-del-3-para.html>. Consulta: 24 de febrero de 2025.
- National Army Museum (NAM). (2025) a. Sport and Morale in the British Army. *National Army Museum*. <https://www.nam.ac.uk/explore/sport-and-morale-british-army>. Consulta: 5 de enero de 2025.
- National Army Museum (NAM). (2025) b. Sports and British Army Recruitment. *National Army Museum*. <https://www.nam.ac.uk/explore/sport-and-british-army-recruitment>. Consulta: 5 de enero de 2025.
- O'Connell, J. (2021). *3 Days in June: 3 Para's Battle for Mt. Longdon*. Londres: Monoray.
- Porta, H. (2023). Hugo Porta "El rugby me enseñó a compartir, a entender el espíritu de equipo". *Córdoba VXXV*. <https://cordobaxv.com.ar/hugo-porta-y-el-rugby-me-enseno-a-compartir-a-entender-el-espiritu-de-equipo>. Consulta: 24 de febrero de 2025.
- Rifleman Moore (10 de abril de 2022). *Private Southall, 3 Para - Memories of the Falklands War*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r0vOea095tg>. Consulta: 3 de febrero de 2025.
- The Sandhurst Collection (2025). B Company - Winners of the

- Rugby Trophy - 1913. *The Sandhurst Collection*. <https://sandhurstcollection.co.uk/online-collection/photographs/ww1-era-group-photographs-1908-19>. Consulta: 5 de enero de 2025.
- Thompson, J. (1985). *No Picnic. 3 Commando Brigade in the South Atlantic: 1982*. Nueva York: Hipocrene Books.
- Unión de Rugby de Buenos Aires (URBA). (2022-2023). *Reporte anual - Temporadas 2022 y 2023*. Buenos Aires: Grupo de trabajo del Proyecto VEL-URBA.
- World Rugby (2015). *Manual para empezar a jugar al Rugby*. Dublín: World Rugby.
- World Rugby (2020). *Leyes del Juego de Rugby. Incluye el documento del juego*. Dublín: World Rugby.
- World Rugby (2023). *Laws of the Game of the Rugby Union. Incorporating the Playing Charter*. Dublín: World Rugby.
- World Rugby (s. f.). Penal y free kick. *World Rugby*. <https://www.world.rugby/the-game/beginners-guide/penalty>. Consulta: 5 de enero de 2025.