

06

Contribución de Allen Cooper

Gestión de riesgos

“El deseo de seguridad se opone a toda iniciativa grande y noble.”
—Cornelio Tácito, historiador romano (55-120 d.C.)

La gestión de riesgos en los entornos de juego infantil se ha centrado históricamente en evitar las lesiones, y para lograr ese objetivo se desarrollaron normas para los equipos de juego fabricados (ASTM) y directrices para los parques infantiles (CPSC). Desafortunadamente, enfocarse solo en la prevención de lesiones ha resultado en parques infantiles que carecen de creatividad y son “estereotípicos”, lo que reduce el valor de los juegos.¹⁰⁹

Los lugares de juego y aprendizaje en la naturaleza son interesantes en parte porque ofrecen un entorno de juego más variado, desafiante y estimulante, con un mayor valor potencial de juego que el que ofrecen los equipos estrictamente manufacturados. Quienes proporcionan oportunidades de juego y aprendizaje naturales deben perseguir dos objetivos simultáneamente: “ofrecer a los niños y jóvenes oportunidades de juego desafiantes, emocionantes y atractivas, garantizando al mismo tiempo que no estén expuestos a un riesgo inaceptable de sufrir daños”.¹¹⁰

Esta no es una tarea simple. Una regla no se adapta a todos los entornos u organizaciones. Cada proveedor debe decidir qué nivel de desafío es apropiado para su situación particular en

función de la edad, el nivel de supervisión y el grado de modificación del entorno natural. Por ejemplo, en comparación con un parque público sin supervisión, un área al aire libre supervisada podría permitir que los niños asuman más riesgos de acuerdo con su nivel de madurez. El objetivo de la gestión debe ser mantener un equilibrio entre los beneficios para el desarrollo y el riesgo de daño en cada contexto.

En la naturaleza, muchos niños buscarán oportunidades de juego y aprendizaje en las que participar y que les supongan un reto, fomenten su curiosidad y les proporcionen una asunción de riesgos adecuada a su nivel de desarrollo individual. Los niños normalmente reconocen los riesgos, emiten juicios y responden dentro o en los límites de sus habilidades en desarrollo. Es poco probable que alguien resulte herido en estas condiciones apropiadas para el desarrollo. Considere este ejemplo:

Se ha instalado un circuito de troncos horizontales y en ángulo para que los niños se suban a ellos, pisen o salten de uno a otro, practiquen sus habilidades de equilibrio y salten tras haber completado el circuito. El tamaño de los troncos, la altura sobre el suelo, los ángulos de inclinación, los huecos entre ellos y la escala general parecen



haber sido minuciosamente considerados para atraer a niños a partir de 5 años que saltan de uno a otro para completar el circuito. Sin embargo, los niños de 4 años más hábiles no deben quedarse al margen e intentarán trepar por troncos individuales. Algunos lo consiguen y se deleitan saltando, y repiten sin cesar la secuencia de trepar y saltar. Otros ven la subida demasiado desafiante y zigzaguean alrededor de los troncos al ras de suelo. En otras ocasiones, este entorno multiusos sirve como círculo de reunión. Los niños mayores que no se sienten lo suficientemente desafiados en el entorno se retiran y buscan otra cosa que hacer.

Los niños atraídos por el nivel de desafío de los troncos experimentan el riesgo haciendo equilibrio sobre el suelo, juzgan la distancia entre troncos para atravesarlos, ejercitan la motricidad gruesa al saltar de tronco en tronco y disfrutan de la sensación de logro al final. Por experiencia, los niños han aprendido que si juzgan mal la distancia pueden perder el equilibrio y caerse, pero lo más probable es que se mantengan erguidos y, si no, pueden sufrir un golpe o un rasguño. En este ejemplo, existiría un riesgo inaceptable de daño si los troncos parecen estar anclados pero en realidad son inestables y pueden volcarse cuando los niños los pisan.

6.1 Un niño prueba minuciosamente la “accesibilidad” de los troncos que atraviesan un pequeño arroyo mientras se enfrenta al reto y calcula el riesgo de cruzar hasta la otra orilla. Al mismo tiempo, está perfeccionando habilidades psicomotoras de equilibrio que podrá utilizar más adelante como gimnasta, bombero o simplemente bajando un mueble por una escalera. *Nature PlayScape*, Cincinnati Nature Center, OH. (Estudio de caso 6)

PELIGROS, RIESGOS Y LESIONES

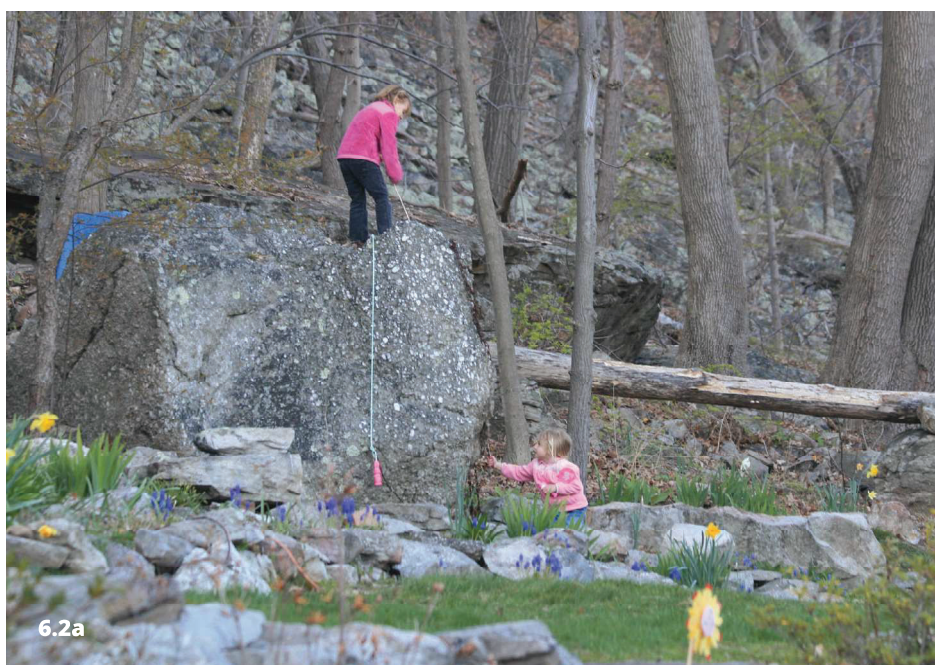
Aunque palabras como “peligro” y “riesgo” se usan con frecuencia de forma inexacta e intercambiable, es fundamental llegar a un consenso sobre el significado de los términos para crear entornos de juego y aprendizaje que sean a la vez desafiantes e interesantes pero que no representen un riesgo de daño inaceptablemente alto.

Peligro se refiere a cualquier fuente potencial de daño y se utiliza a menudo para describir una situación que es inaceptable y requiere mitigación. Pero un momento de reflexión deja claro que los peligros están presentes en todas las situaciones, en el sentido de que cualquier acción u objeto tiene el potencial, en determinadas circunstancias, de causar daño.¹¹¹ Incluso los materiales de seguridad en determinadas circunstancias pueden ser peligros; la gravilla y el revestimiento de caucho vertido en el lugar se utilizan habitualmente para atenuar los impactos, pero también suponen peligros de asfixia y quemaduras en determinadas condiciones. El desafío para el gestor de riesgos no es eliminar todos los peligros, sino evaluar el riesgo que representa cada peligro y eliminar aquellos que, en las circunstancias actuales y previsibles, presentan un riesgo inaceptable de daño. Los entornos de juego de los niños también se describen como “peligrosos” y “seguros”, pero estos

términos son ambiguos, contribuyen a generar expectativas confusas y, por lo tanto, no son útiles.

Riesgo se define como la probabilidad de que se produzca un daño combinado con la gravedad de ese daño. Una evaluación del riesgo implica la consideración del beneficio del peligro para el desarrollo, la probabilidad de que el peligro cause daño y la gravedad probable del daño.¹¹² El riesgo está presente en prácticamente todas las situaciones, tanto en la naturaleza como en la vida, y parte del crecimiento consiste en aprender a sortear el riesgo. Un entorno libre de riesgos es aburrido y carece de oportunidades para el desarrollo de habilidades y el juicio. Por este motivo, Frost concluye que “es necesario un nivel de riesgo razonable en el juego pero, al igual que en otras actividades de la vida, debe haber limitaciones en el grado de riesgo físico”.¹¹³

6.2 ¿Qué situación supone un peligro, si es el caso? ¿Cuáles son los riesgos y beneficios relativos de cada uno? ¿Cuál es el papel del adulto en cada situación, si es el caso?



La gravedad de la lesión puede describirse en términos de la Escala abreviada de lesiones, con un rango de gravedad de 1 (leve) a 6 (lesión insuperable).¹¹⁴

Un objetivo importante de un espacio de juego y aprendizaje en la naturaleza es presentar y mantener un nivel de riesgo razonable, de modo que se den condiciones desafiantes e interesantes pero no un riesgo inaceptable de sufrir daños. En condiciones de riesgo razonable, las lesiones leves, como las rozaduras resultantes de trepar por un canto rodado, no deben considerarse resultados adversos en absoluto, a menos que indiquen la presencia de un riesgo evitable o malo, como un objeto punzante oculto, o una falla de diseño o de otro tipo que pueda causar lesiones más graves. El riesgo de lesiones graves y mortales debería ser insignificante, pero es importante observar que, siempre habrá algún riesgo mientras haya árboles y fuentes de agua presentes, y la aparición de lesiones graves no es una prueba en sí misma de que el espacio esté mal gestionado.¹¹⁵

Un riesgo razonable está relacionado con la “accesibilidad” del juego sobre la que hemos comentado anteriormente. Los niños “leen” la accesibilidad potencialmente peligrosa a medida que se mueven por su entorno, la evalúan y toman la decisión de activarla o no. De esta forma, los riesgos se aprenden y dominan. Con la habilidad recién adquirida, el niño busca y prueba nuevos niveles de riesgo. Como se describe en la gestión de riesgos, “los buenos riesgos y peligros en la provisión de juegos son aquellos que atraen y desafían a los niños y apoyan su crecimiento, aprendizaje y desarrollo. Los malos riesgos y peligros son aquellos que son difíciles o imposibles de evaluar por los propios niños, y que no tienen beneficios obvios”.¹¹⁶ Un gestor se esforzará por cultivar los buenos riesgos y eliminar los malos.

Un ejemplo de riesgo razonable procede de la estación de construcción de fuertes del Museo de Historia Natural de Santa Bárbara, que consiste en trozos de varas de bambú de hasta 8 pies de largo y cuatro pulgadas de diámetro (6.4). Los niños construyen una estructura temporal apoyando los postes a lo largo contra un árbol caído, y



regularmente desmontan, ajustan y reemplazan los postes. Un día, cuando otros niños estaban desarmando la estructura, una niña estaba parada debajo cuando cayó un poste y la golpeó en la cabeza. La niña lloró durante unos minutos antes de reanudar el juego y el supervisor adulto le preguntó: “¿Qué aprendiste de esa experiencia?” Ella respondió: “A no quedarme debajo del fuerte cuando lo estemos desmontand”.¹¹⁷ A pesar del riesgo de ser golpeada por un poste, el riesgo era razonable, porque los postes eran lo suficientemente ligeros como para no causar ni siquiera lesiones leves y porque la actividad de construcción del fuerte tiene un valor para el desarrollo. Según el gestor, esta fue la única vez que un niño había sido golpeado por un poste que se cayó, lo que sugería que la mayoría de los niños eran capaces de “leer” el riesgo y evitarlo. Incluso el niño que no se dio cuenta al principio, ¡probablemente no volverá a sorprenderse!

6.3 Trepar a los árboles, alguna vez un rito incuestionable y por excelencia de la infancia, parece ahora polémico. No obstante, cualquier niño trepador de árboles puede discriminar entre los árboles “buenos” (como el de la foto) y la variedad que hay que evitar (las ramas más bajas demasiado alejadas del suelo, ramas insuficientes y/o ángulos demasiado verticales, bifurcaciones insuficientes para colgarse, etc.). ¿Por qué trepar es tan atractivo? ¿Es peligroso? ¿Qué información tenemos?

6.4 (Inserción) “¿Qué aprendiste de esa experiencia?” Ella respondió: “A no quedarme debajo del fuerte cuando lo estamos desmontando”.

DESARROLLO DE UN PROTOCOLO DE GESTIÓN DE RIESGOS

Esta guía no pretende constituir asesoramiento legal ni establecer normas de diseño. En su lugar, para proporcionar un entorno de juego estimulante y eliminar la exposición a un riesgo de daño inaceptable, instamos a los gestores a establecer un protocolo sistemático de evaluación y gestión de riesgos. Se puede desarrollar un **protocolo de gestión de riesgos** eficaz siguiendo los pasos que se indican a continuación:

Paso 1

Determine las normas de diseño y las normas de cuidado aplicables en su jurisdicción.

Para los espacios de juego y aprendizaje al aire libre, no existen normas de diseño nacionales, y las legislaturas estatales suelen establecer las normas de responsabilidad aplicables. Al momento de la publicación, según lo que sabemos, ningún estado u organismo regulador ha adoptado normas de diseño para los espacios de juego y aprendizaje en la naturaleza.

Los gestores deben conocer las siguientes normas y directrices para los parques infantiles de fabricación tradicional. La Sociedad Americana de Pruebas y Materiales ha promulgado normas para los equipos fabricados en los parques infantiles y para los sistemas de atenuación de impactos debajo y alrededor de los mismos. Una fuente adicional es el Manual de Seguridad de los Parques Infantiles Públicos de la Comisión para la Seguridad de los Productos de Consumo. Dado que el campo está cambiando rápidamente, es importante que los gestores determinen qué normas de diseño, si las hay, son aplicables a un espacio natural de juego en su jurisdicción.

Aunque no existan normas de diseño vinculantes para los espacios de juego en la naturaleza, es probable que la norma de cuidado sea idéntica para un espacio de juego en la naturaleza que para un equipo de juego fabricado, ya que ambos están diseñados y destinados a ser utilizados por niños. La norma de cuidado aplicable viene determinada por la jurisprudencia de los tribunales estatales o por la legislación estatal. Muchos estados cuentan con estatutos de uso recreativo adoptados, que modifican la norma de cuidado del derecho común para favorecer a los proveedores de actividades recreativas, pero estos estatutos varían ampliamente en cuanto a qué tipos de propietarios de tierras cumplen los

requisitos, por lo que será importante consultar al asesor general de su agencia o a una autoridad en derecho recreativo de su jurisdicción.

En términos generales, aunque un gestor no tiene el deber de mitigar o advertir a los usuarios de los peligros en un área natural no modificada, si el área se designa como espacio natural de juego o se modifica con la intención de que sirva como espacio natural de juego, el gestor tendrá el deber de eliminar los peligros que no sean claros y evidentes para el usuario previsto y que presenten un riesgo de lesión por encima de lo aceptable para la sociedad.¹¹⁸ En algunos casos, un área de juegos en la naturaleza puede incluir elementos de juego fabricados tradicionales y, aunque la presencia de elementos fabricados no afectará la forma en que se tratan los elementos naturales, el gestor puede anticipar que las mismas normas seguirán aplicándose a los elementos fabricados y que serán tratados con el mismo nivel de cuidado que si estuvieran instalados en un área de juegos tradicional.

Paso 2

Póngase en contacto con su aseguradora o gestor de riesgos.

Una cobertura de seguro adecuada es esencial para toda agencia, por lo que se recomienda ponerse en contacto con una aseguradora de la agencia a la hora de planificar un espacio de juego en la naturaleza, ya que las aseguradoras privadas pueden tener sus propios requisitos de gestión de riesgos. Esta interacción temprana le permitirá argumentar sus planes de diseño y gestión de riesgos, y evitará sorpresas desagradables una vez invertidos los fondos. Las agencias que estén autoaseguradas tendrán bastante más flexibilidad para desarrollar la política de gestión de riesgos que elijan, pero seguirá siendo importante implicar a los gestores de riesgos internos en las primeras fases del proceso de planificación.

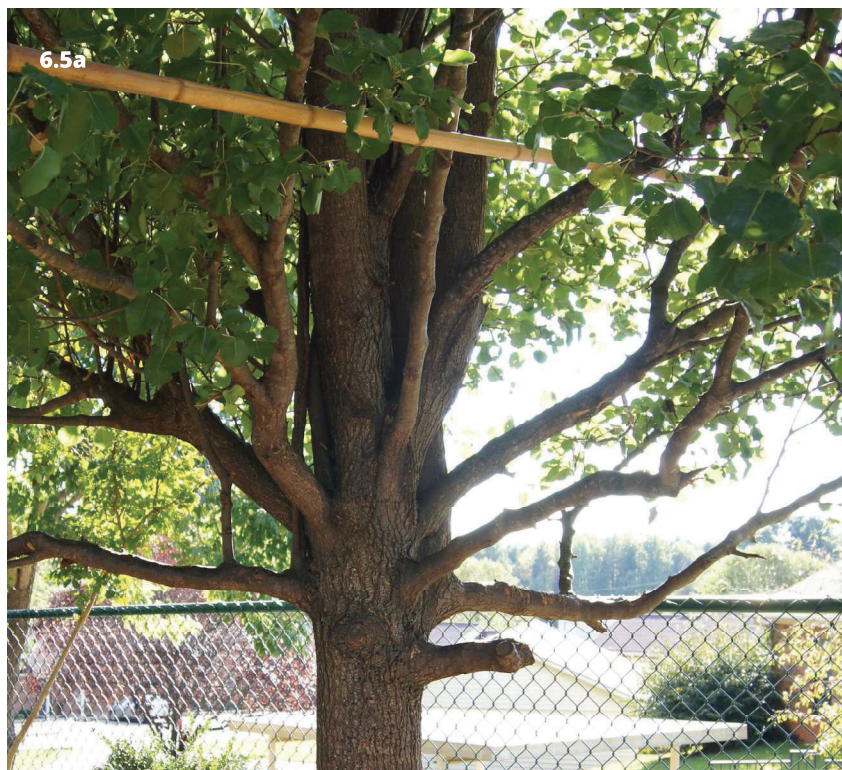
Paso 3

Realice una evaluación de riesgos y elimine los peligros que presenten un riesgo indebido de daños.

A continuación se resumen los peligros más comunes que se aplican a la gestión de riesgos de los juegos en la naturaleza.

Potencial de caídas. La mayor causa de lesiones en los parques infantiles estandarizados son las caídas. El riesgo de lesiones aumenta con la altura. Cuando coloque objetos naturales como troncos y cantos rodados destinados a ser trepados, tenga en cuenta sobre qué podría caer un niño si saltara o se cayera. Las piedras bajas, los troncos y los tocones que no tienen partes móviles y las alturas de caída mínimas inferiores a 24 pulgadas reducen la necesidad de instalar superficies de seguridad. Sin embargo, a la hora de crear estructuras permanentes con materiales naturales, hay que tener muy en cuenta el diseño y la instalación en relación con los amplios conocimientos sobre cómo y dónde se lesionan los niños en los parques infantiles estandarizados, en particular la altura y el material de la superficie. Encontrará información sobre las superficies que atenúan los impactos en el Manual de Seguridad de los Parques Infantiles Públicos de la Comisión para la Seguridad de los Productos de Consumo, publicación N.º 325.¹¹⁹ No olvide considerar también la instalación de superficies que permitan la interacción con el objeto por parte de las personas que utilizan un dispositivo de movilidad.

Los árboles en los espacios de juego designados plantean problemas relacionados a las caídas. En términos generales, el riesgo de caerse de un árbol después de trepar por él se consideraría un peligro claro y evidente, por lo que no es necesario modificar un árbol para impedir que se lo trepe, ya que se consideraría que un niño que lo haga estaría asumiendo ese riesgo. No obstante, si se instalan dispositivos para trepar que permitan a los niños ascender a alturas superiores a las que podrían alcanzar por sí mismos, el árbol modificado se consideraría igual que una estructura para trepar fabricada y deberían



tomarse medidas adicionales de prevención de caídas y atenuación de impactos. En ambos casos, si se sabe que los niños trepan a un árbol, se debe prestar atención a la eliminación de arbustos o árboles más pequeños que puedan herirlos si se caen, a la colocación de fibra de madera adicional para ofrecer protección contra caídas y a evitar que el suelo se compacte.

6.5a El protocolo de gestión de riesgos de las cañas de bambú marca la altura de trepado permitida para los niños en edad preescolar.

6.5b ¿Cuáles son, si los hay, los problemas de gestión de riesgos en este caso?

6.6 Sin duda este enorme y viejo árbol, situado en una zona de juegos naturales de un parque regional, es una atractiva oportunidad para trepar. El cepellón contorsionado y remanente es un lugar intrigante para explorar y debe estimular muchos episodios de arte dramático. ¿Hasta qué punto son peligrosos el cepellón y el tronco, si es que lo son? Si es así, ¿por qué? ¿Existe riesgo de atrapamiento? ¿Cómo? ¿Qué sucede con el espacio inferior? ¿Es una posibilidad de atrapamiento? ¿Cómo se pueden medir los riesgos? ¿Cómo pueden equipararse a los beneficios de jugar allí?



Atrapamiento de la cabeza. El atrapamiento de la cabeza puede producirse cuando un niño entra por completo en una abertura con los pies por delante, luego desliza su cuerpo a través de la abertura y se atrapa la cabeza. Es más probable que se produzcan atrapamientos en niños menores de 5 años, ya que sus cabezas son más grandes que sus hombros o tronco. Las aberturas entre 3,5 pulgadas y 9 pulgadas en equipos fabricados deben evaluarse para ver si representan un peligro de atrapamiento. En los entornos de juego y aprendizaje en la naturaleza, estas mismas mediciones pueden utilizarse para evaluar la configuración de las aberturas que podrían considerarse peligros de atrapamiento de la cabeza. Los ejemplos podrían incluir una situación en la que varios troncos o ramas estén permanentemente unidos entre sí para construir un fuerte o un trepador, o un tronco hueco con aberturas por las que los niños puedan entrar y salir. Un tronco de este tipo debe ser evaluado para ver si su apertura constituye un peligro de atrapamiento.

Protuberancias. Evidentemente, la naturaleza está llena de protuberancias, por lo que su potencial para causar lesiones debe considerarse de manera cuidadosa pero selectiva. Algunos de los peligros potenciales más comunes son los extremos de las ramas podadas de árboles y arbustos a la altura de los ojos de los niños. Sin embargo, el potencial de daño varía mucho según la especie. Las plantas con ramas rígidas y horizontales son las más evidentes. Otra situación con un potencial similar podría ser el cepellón expuesto de un árbol caído. En este caso, las raíces a la altura de los ojos con las que un niño podría chocar o caerse se recortarían y/o lijarian suavemente. Las pequeñas protuberancias verticales, como una rama rota o el tocón afilado de un árbol de diámetro pequeño, deben evaluarse como peligros si existe la posibilidad de que un niño se caiga, se incruste un objeto o se magulle un órgano interno. Los tocones o raíces que presenten este tipo de riesgo deben ser eliminados.

Estabilidad. Los objetos naturales instalados en el entorno deben ser estables si la intención es que los niños se sienten, caminen, se pongan de pie o trepen sobre ellos. Por ejemplo, una pila de piedras grandes utilizadas para sentarse o trepar debe ser lo suficientemente pesada como para no moverse bajo el peso de muchos niños o debe estar bien anclada.

Paso 4

Realice una evaluación de riesgos de las características naturales dentro de un espacio de juego en la naturaleza designado.

Por lo general, un gestor no tiene la obligación legal de evaluar y mitigar los riesgos en un espacio natural no modificado. No obstante, si se designa un área como zona de juego en la naturaleza, será necesario evaluar todas las características del espacio para garantizar que el nivel de riesgo que presenta sea razonable para el público al que se destina. Por ejemplo, es previsible que las ramas muertas en un espacio de juego designado puedan caerse y lesionar a los niños que han sido invitados a jugar allí, por lo que la agencia tiene una mayor responsabilidad a la hora de inspeccionar y podar las ramas muertas.

Paso 5

Desarrolle una rutina de inspección.

Una rutina de inspección debe consistir en un cronograma de inspecciones razonable y una lista de verificación que identifique las posibles fuentes de peligro para cada entorno. Esta lista de verificación puede variar dependiendo del tipo de espacio y la ubicación geográfica. Por ejemplo, una lista de verificación de Five Rivers Metro Parks se aplica a una zona de juegos en la naturaleza con árboles e incluye hiedra venenosa, ramas altas no sujetas que podrían caer y causar lesiones graves, protuberancias afiladas y la superficie de la zona de aterrizaje. Un espacio de juego y aprendizaje en una región árida y sin árboles que contara con un área para trepar cantos rodados incluiría la estabilidad de las mismas como elemento. Las inspecciones no deben limitarse a períodos fijos, sino que deben incluir la observación del juego, ya que los niños pueden transformar el uso previsto en un uso diferente del esperado.

Paso 6

Documente y evalúe todos los incidentes.

Desarrollar una rutina de inspección de un espacio de juego y aprendizaje en la naturaleza y documentar todos los incidentes demuestra el cumplimiento concienzudo de la política de gestión de riesgos de la agencia para proporcionar entornos de juego y aprendizaje seguros para los niños. Cuando sea necesario, la evaluación de incidentes incluye los siguientes pasos:

1. Descripción detallada del incidente.
2. ¿Hubo alguna lesión? ¿Qué tan grave fue?
3. ¿Cuál fue la causa de la lesión?
4. ¿Es posible y práctico eliminar la causa de la lesión sin reducir el juego y el valor de aprendizaje del espacio? Si es el caso, se debe eliminar la causa.
5. Si no, complete una evaluación de riesgos de la causa:
 - a) ¿El riesgo de lesiones es evidente para los niños que utilizan el espacio de juego y aprendizaje? Si no lo es, ¿puede hacerse más evidente mediante señalización y/o modificación?
 - b) ¿Cuál es la probabilidad de recurrencia del incidente?
 - c) ¿Este nivel de riesgo es aceptable para la agencia y la comunidad? Si el nivel de riesgo no es aceptable, se debe remediar la situación.
6. Una revisión de incidentes anteriores en el lugar, que pueda indicar un nivel de frecuencia que conduzca a una gravedad potencial de las lesiones.

Paso 7

Mantenga registros de inspecciones e informes de incidentes junto con evaluaciones periódicas del personal y respuestas registradas.

Este registro demostrará una gestión de riesgos coherente y razonable, y ofrecerá una defensa en caso de litigio.

Paso 8

Comuníquese con los usuarios del espacio.

Describa en detalle el compromiso de su agencia con la gestión de riesgos y su estrategia. La señalización in situ es una oportunidad para hacerlo, y también debe proporcionar información clara sobre a quién contactar en caso de problemas.

Desde el punto de vista de la gestión de riesgos, un espacio de juego en la naturaleza no difiere de otros entornos naturales ligeramente modificados como senderos, estanques o campos de juego. Un protocolo detallado de evaluación y gestión de riesgos permitirá ofrecer a los niños entornos de juego estimulantes y desafiantes, garantizando al mismo tiempo de que no estén expuestos a un riesgo inaceptable de sufrir daños. ■



EQUILIBRIO ENTRE RIESGOS Y BENEFICIOS

Linda Kinney, directora de Programas Lúdicos, Zoológico de Carolina del Norte

En kidZone, los trabajadores lúdicos aceptan el principio fundamental del trabajo lúdico: que los niños no pueden aprender lecciones de la vida sin asumir riesgos, ya sean sociales, psicológicos o físicos. Los trabajadores lúdicos aceptan la noción de que los niños se harán daño ocasionalmente, pero en menor grado. Para garantizar que no se produzcan daños graves, el trabajador lúdico debe emitir juicios continuos sobre si cada interacción entre los niños (normalmente más de uno) y el entorno presenta un equilibrio aceptable de riesgo y beneficio para el desarrollo.

Un enfoque de vigilancia, nacido de la ignorancia y el miedo de los trabajadores lúdicos novatos, se sitúa en un extremo del espectro en el que el entorno está tan estrictamente controlado y es aparentemente “seguro” que ofrece pocos beneficios para el desarrollo. Para avanzar más hacia un enfoque equilibrado, los voluntarios necesitaron ayuda para reconocer y observar la accesibilidad situacional y considerar minuciosa pero rápidamente si el equilibrio del valor de juego era razonable.

Un supuesto subyacente en kidZone era que los golpes, magulladuras, rozaduras y cortes menores ocurren como un aspecto integral del juego de aventura (la aventura de la vida, si se quiere). El objetivo de la gestión de riesgos es evitar lesiones graves garantizando que no existan peligros potenciales. El equipo de diseño del zoológico ayudó a ubicar los elementos adecuadamente y a anclarlos en su lugar.

Un día, se instaló un cepellón grande y al revés. Aunque se considera un “objeto de juego natural”, se colocó de forma completamente antinatural. El personal lúdico consideró que era su obligación garantizar la ausencia de puntas afiladas en las raíces que pudieran provocar lesiones oculares o atrapamiento. Una inspección minuciosa dio como resultado la eliminación o corte de los extremos de las raíces de aspecto peligroso y el lijado para reducir las puntas afiladas, acciones que no afectaron al valor de juego en general.