



CUADERNOS TÉCNICOS



“Construcción del ataque posicional”

Francisco Manuel Ávila Moreno
Entrenador Nacional de Balonmano

Resumen

La construcción de una fase del juego, ataque posicional, requiere de materiales diversos. En una primera parte se organizan los medios técnico – tácticos en función de una idea estructural y bajo una terminología intencional. Posteriormente, en un segundo paso, se abordan ideas y conceptos que apuntalan la acción práctica: principios del juego, la colocación del pivote como referencia, el modelo de juego, búsqueda de patrones habituales, secuencia temporal del ataque, y el análisis de tu equipo. A ellos se recurre para la toma de decisiones estratégicas y durante la acción. Para finalizar, un tercer esfuerzo de concreción y síntesis de cómo guiar el ataque contra sistemas defensivos, 6:0 y 5:1.

Los ejemplos son referencia insustituible y descubren el proceso de observación que sustenta el escrito. Junto a éstos, apuntes metodológicos y reflexiones prácticas para el entrenador se distribuyen por todo el texto en la intención de ofrecer una información lo más integrada y útil.

Palabras clave: ataque, modelo, principios, medios, procedimientos.

0. INTRODUCCIÓN.

Existen diversas razones para escribir, el origen de este documento no es otro que el de seguir entrenando. En la vorágine del día a día olvidamos lo importante de referenciar nuestra práctica a un modelo de entender el juego y el entrenamiento. Montessori afirmaba que “el escribir nos hace precisos”, después de algunos años entrenando, observando y por supuesto aprehendiendo ideas me pregunté si de verdad era capaz de extraer un pensamiento claro, definido, que guiara mi actividad como entrenador. Comencé a intentar responderme sobre el papel, luego sobre el ordenador, comprendí que estaba fuera de forma, el esfuerzo iba a ser mayor de lo previsto, pronto empecé a competir conmigo mismo.

Posteriormente entendí que si se publicaba podría ser criticado, tendría el feedback necesario para mejorar, y una competición definida en términos concretos. Este motivo era circunstancial, lo prioritario seguía siendo la idea inicial. Debía intentar no perderme y seguir extrayendo ideas propias, las referencias serían escasas y sólo aquellas que marquen mi pensamiento. Por si se publicaba debía intentar encontrar un lugar común, un término medio entre lo académico y el cemento –no siempre hemos entrenado en parquet-, que mereciera el respeto del universitario y captara la atención del entrenador de a pie. Lenguaje correcto pero cercano, coherencia estructural y de contenido es la fórmula que elegí.

Como manual que pretende ser, lo escrito en este documento es sólo una parte del trabajo que al final tendrá otra estructura. Es además dinámico, así es el pensamiento, las afirmaciones no son inamovibles, los ejemplos deben seguir ampliándose, y la estructura se adaptará en consecuencia.

En el escrito el lector podrá caminar por tres partes, en la primera clasificamos los medios para el ataque, en una segunda proponemos ideas sobre la organización, y finalizamos con ejemplos

contra dos sistemas defensivos. En todo el camino se encontrará conceptos sobre metodología, la interpretación del juego y la dirección de equipo, además de ejemplos que refuerzan el desarrollo.

1. BLOQUES DE MEDIOS.

Contenidos, clasificación.

Ante el elevado número de contenidos susceptibles de incorporar a los entrenamientos corremos el peligro de caer en la acumulación de trabajo sin sentido, además de dificultar cualquier análisis de lo realizado. Es obligado generar una organización que nos permita manipularlos ordenadamente. Es útil disponer de una imagen que refleje su estructura, que nos aclare las relaciones en la organización. La terminología utilizada también debe colaborar en aclarar y recordar lo importante¹.

Construir el ataque es un proceso por fases, si seguimos una obra, lo primero que aparece son los cimientos y el forjado, al pasar un tiempo podremos ver la estructura de pilares y correas que elevan el edificio, por último el revestimiento dibuja el resultado final. Al trasladar esta analogía al juego debemos matizar diferencias sustanciales. La vivienda, en el caso del juego debe estar habitable pronto, posteriormente se van haciendo ampliaciones y modificaciones, requiere un mantenimiento continuo, y ante cualquier inclemencia hay que reconstruir las partes afectadas e incluso modificar la construcción.

Tres bloques de contenidos se ensamblan de forma jerárquica, podemos asemejarlos a los cimientos, los pilares y la terminación. Insistimos que no podemos esperar a completar los cimientos y luego elevar totalmente los pilares antes de darle la finalización. Sobre los cimientos que ya tenemos, levantamos los pilares posibles y adaptamos la terminación, conforme avanzamos vamos a ir mejorando y ampliando los cimientos, acorde a ello el resto. La obra nunca está terminada, ni es definitivo lo

realizado, las incidencias modifican toda la estructura.

Si siguiendo esta analogía de construcción los medios se agrupan en los siguientes bloques:

1.1. Condicionantes básicos.

Cimientos, limitan, dan forma, mejorables, inestables.

La **circulación de balón** y la **capacidad de finalización** cimentan el ataque del equipo. Definen la geometría de la construcción. Zonas y distancias de finalización de la primera línea, ángulos eficaces de los extremos, nivel de oposición que puede superar el pivote, calidad de relación con el resto de jugadores, posibilidades de pase a los extremos,... conducen a diseños diferentes.

Como cimientos que son **necesitamos un nivel mínimo para construir el ataque**.

Es un axioma imprescindible para el entrenamiento tratar ambos elementos como mejorables e inestables:

a) **Son mejorables.** La edad y nivel de los jugadores determinan la dirección, velocidad y grado de esta mejora. Pero siempre existe un margen de entrenabilidad. Por supuesto que no podemos lograr transformaciones radicales, pero pequeñas mejoras pueden transformarse en grandes saltos de rendimiento competitivo. Por ejemplo, si un extremo aumenta de dos a tres sus recursos de lanzamiento aumentan mucho sus posibilidades en el enfrentamiento con el portero. Parafraseando a Laguna, M. (2006)² nos adherimos al siguiente axioma “...nuestra misión es doble: además de coordinar a los jugadores para atacar según nos convenga, nuestro trabajo consiste en formar jugadores poderosos.”

b) **Son inestables.** Están sujetos a las variaciones aplicables al estado de forma, muy influidas por el momento físico y psicológico del jugador. Muy atentos al flujo bidireccional entre el momento de forma colectivo e individual.

Tendrán, en consecuencia, un peso importante en el entrenamiento y se ajustarán adecuadamente con la carga física y psicológica de entrenamientos y competición. Será importante definir adecuadamente los ejercicios según su predominio para poder ubicarlos³: de aprendizaje técnico, táctico (perceptivo-decisional), predominio físico – fuerza, velocidad o en fatiga -, de mejora competitiva en estrés.

a. Capacidad de finalización.

Desde dónde y en qué condiciones puedo ser eficiente. El mapa de la eficacia de un equipo es decisivo. Debemos matizar el análisis estadístico con otros atributos de la ejecución: desplazamientos previos en los que el jugador es eficaz, nivel de oposición que es capaz de superar, y acciones precedentes que le ayudan.

En ese mapa de eficacia debemos valorar dos aspectos: el área resultante y su figura. El área dependerá en un eje de los ángulos eficaces de los extremos. En el otro de la distancia eficaz de lanzamiento de la primera línea, de su capacidad de penetración y de su conexión con el pivote. A mayor puntos desde donde somos eficaces mayor área del mapa.

El equilibrio en la distribución es un principio táctico que además condiciona otros como el de variedad y alternancia, o el de incertidumbre.

Este equilibrio se debe dar además en los atributos de la ejecución y en los medios. Los extremos deberán ser eficaces no sólo cuando les llega el balón con espacio, sino también saliendo del 1x1, igualmente esas zonas deben ser ocupadas esporádicamente por otros jugadores – laterales o pivote-, las finalizaciones en 6 m no pueden ser sólo atribuibles al pivote, la primera línea

debe ser capaz de penetrar y superar el 1x1. Siempre será más fácil la adaptación defensiva si puede centrar su atención en un problema: una zona, un jugador, pase a pivote, ...

Debemos establecer un perfil de rendimiento alcanzable por el equipo, basándonos en el modelo extraído de la competición - la norma que proponen las estadísticas-, y conociendo cual es el perfil actual de mi equipo. Tendrá además que ser coherente con el estilo de juego que deseamos para nuestro equipo.

b. Nivel en la circulación del balón.

Sentido táctico, velocidad controlada, variable, ajustada.

Hablamos de la resultante de equipo en el ataque posicional del trabajo individual del pase. Esta doble vertiente estará siempre presente. El pase tiene que estar contextualizado en su sentido colectivo, en la otra dirección la técnica individual tiene que ser la adecuada a la idea colectiva. Ajustemos nuestro trabajo a esto.

Si bien por sí sola es capaz de crear situaciones favorables para finalizar, su objetivo más asequible es el de conseguir ventaja dinámica para el ataque, ganar la iniciativa. Iniciar el ataque desde una situación estática y con los defensores incólumes es una desventaja.

Observamos que no todos los equipos le conceden el mismo peso en su idea de juego, ni la tratan de la misma forma. Ello está íntimamente relacionado con su concepción del juego, con su cultura de balonmano.

Se diferencian distintos momentos de aplicación: inicio del ataque, inmediatamente previa a la aplicación del procedimiento o como parte de él, y como continuidad ante la respuesta defensiva.

En cualquiera de los casos, el ajuste de distancias y el gesto deben garantizar la movilización de los defensores y la continuidad en el pase, así como su interrupción a favor del lanzamiento o la penetración si es adecuado.

La circulación tiene un sentido táctico y unos principios que respetar. Trasladémoslo a los entrenamientos⁴. La velocidad y precisión son atributos exigibles pero no el motivo del juego. La variedad en las posibilidades de pases –cambio de sentido, pase al interior, puesto no colindante- una necesidad. La velocidad asociada al control, la precisión a la seguridad y la variedad permitir ajustarse al entorno. Como cualquier otro gesto debemos utilizar el pase con naturalidad y sin necesidad de otorgarle nuestra atención en detrimento de la observación del juego.

Valorar todos los componentes del gesto desde la recepción al pase⁵. Evitar interiorizar errores por plantear ejercicios sólo sobre un criterio. Por ejemplo, si planteo un ejercicio para elevar la velocidad, sin oposición y referencias a portería no puedo admitir orientaciones corporales incorrectas.

La metodología se basa en el contraste entre el trabajo técnico y táctico, su tratamiento independiente y asociado a otros medios, y una periodización que prime la frecuencia, trabajos cortos y exigentes en muchas sesiones.

Tomemos como referencia la realidad del juego. En un estudio realizado sobre el europeo de 1996 la moda de duración continuada (sin parada) era de 10 seg., el 50% entre 7 y 14 seg., con una media de 6,67 pases⁶. Ya en 2005 Antón, J.L. referencia ataques con una media de duración de 25 seg., oscilando entre 10 seg. y un minuto (en este caso se contempla el ciclo de ataque completo⁷). Trabajemos en la zona próxima, inferior y superior, a estos rangos. Con frecuencia conducimos entrenamientos cansinos e irreales de este contenido.

Los jugadores adaptarán la circulación del balón según se juegue ante defensas cerradas o abiertas. En la siguiente tabla apa-

recen las diferencias importantes que se reflejarán en la práctica.

Tabla 1. Diferencias en la circulación de balón ante defensas cerradas y abiertas.

Ante defensas cerradas	Ante defensas abiertas
Mayor importancia de ganar velocidad	Asegurar la continuidad
Orientación y gestos relacionados con la posibilidad de lanzamiento	Se necesitan menos gestos
La iniciativa en el ajuste de distancias suele ser del atacante.	El defensor modifica con más frecuencia las distancias
El pase – recepción facilita el armado.	El pase-recepción evita el golpe franco o la falta de ataque

Otra exigencia es la de adaptarse a las variaciones espaciales de los distintos sistemas ofensivos, 3:3, 3:3 con dos pivotes, 2:4 y sus transformaciones. Tenemos pues una amplia gama de variables a contemplar en los entrenamientos.

Cuando la acción es inmediatamente anterior a jugar un medio básico en lo que hemos llamado una situación diana, por ejemplo una situación de 2x2 central – pivote, se acentúa la fijación previa. Varias posibilidades provocan condiciones diferentes: ampliar el espacio, ataque al espacio compartido, máxima proximidad con el defensor directo. Ver figura 1.

Otras variables que condicionan la acción siguiente se producen si le precede un cambio de sentido o un pase de puesto no colindante.

*equipo tenga un idioma común, todos debemos acordar la mejor forma de actuar y lo que consideramos acertado*¹⁰.

Se requiere volumen de entrenamiento y claridad de conceptos, un equipo necesita mirar colectivamente el juego, no con diferentes ojos e interpretaciones. No supongamos que lo dominamos de forma tácita, podemos caer en ese error al juzgarla como situaciones fáciles para jugadores de alto nivel, o que deberían de tenerse dominadas porque su aprendizaje corresponde a otros grupos de edad, hay que trabajarlo y colectivizarlo –todos lo entendemos igual-. Pongamos un ejemplo: en superioridad conseguida 3x2 central – lateral - extremo priorizar el pase intermedio al lateral, saltar el pase como recurso.

Dominarlas implica prever la continuidad ante las tres respuestas defensivas posibles para amortizar el desequilibrio – partiendo de la idea que se encuentra en ventaja el ataque -. Nos referimos a:

- **Anticipación o ruptura.** Presión al par o impar por anticipación para evitar afrontar la situación o desajustar los momentos y distancias.
- **Densidad o agrupamiento.** Se acentúan las coberturas y la predisposición a las ayudas –basculación-.
- **Barrera defensiva.** La defensa decide actuar en bloque, cediendo los espacios a distancia y colaborando con la portería en bloqueo, así como el marcaje en línea de pase al pivote. Asociado a fintas de salida y ofrecimientos.

Las situaciones se definen no solo por una disposición de jugadores y su relación numérica sino por otros atributos que detallamos:

• **Superioridades numéricas simples 4x3, 3x2, 2x1, con espacio suficiente y distancia eficaz.** En el juego observamos inferioridades numéricas momentáneas, en algunos casos asumidas por el sistema defensivo, si el espacio es reducido o la relación de distancia no es la adecuada la finalización no tiene garantías de eficacia.

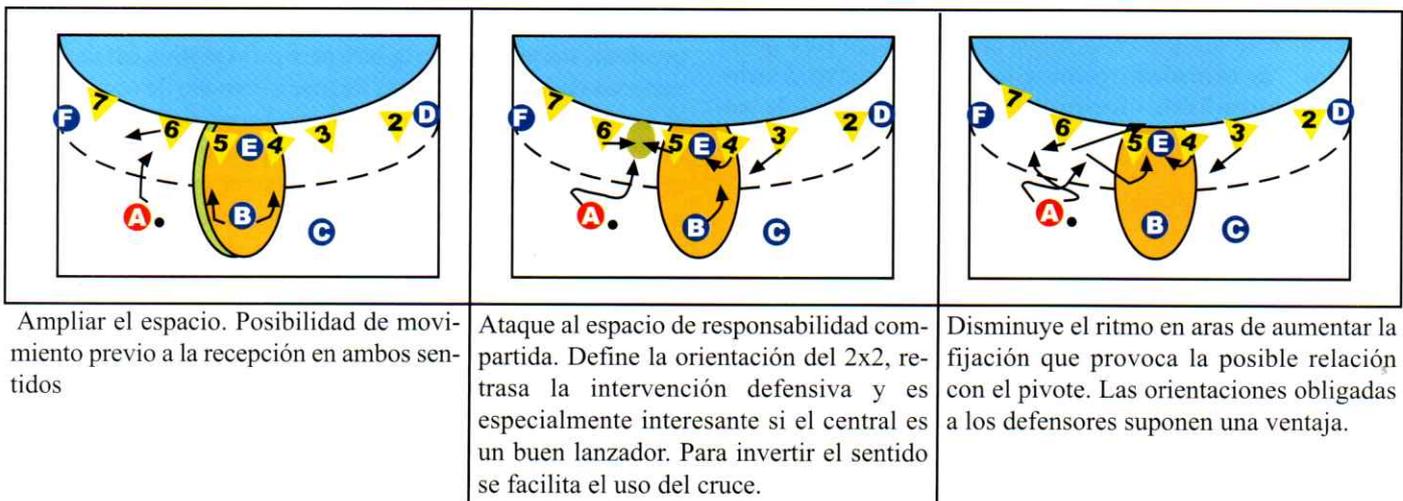


Fig. 1. Diferencias entre las diferentes fijaciones previas

1.2. Situaciones diana.

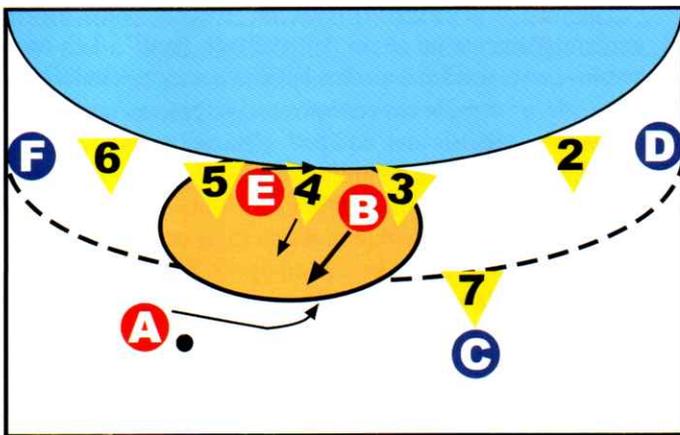
Pilares, objetivo, dominarlas, idioma común.

Definimos como tales aquellas situaciones favorables al ataque. Lo serán siempre que se dominen los medios implicados en su resolución. Resolverlas es crear con inmediatez, en un movimiento, una clara situación de finalización en la que somos eficaces⁸. Son objetivo primario del ataque⁹.

Dominarlas significa identificarlas en el juego y disponer del bagaje de medios adecuados. *Es aquí imprescindible que el*

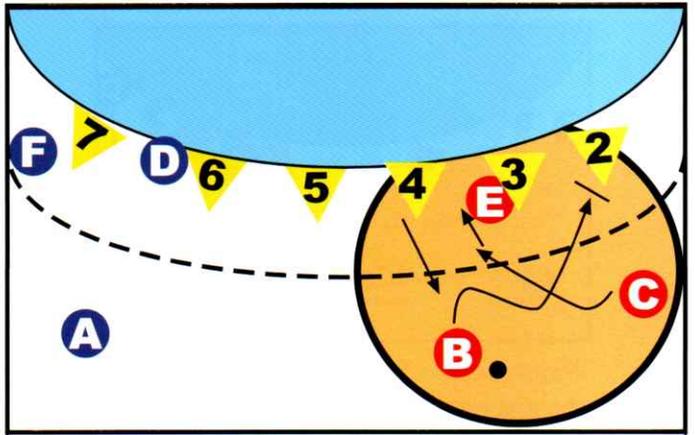
• **Igualdad numérica simple 3x3, 2x2 y 1x1 con espacios amplios, mayores de los de partida en el 6x6.** Uno de los principios ofensivos claves es la acumulación de jugadores en una zona para crear esos espacios en las contrarias.

Las situaciones 3x3 las contemplamos como unidad funcional. En el juego actual observamos con alta frecuencia como se resuelven éstas implicando una relación intensa de dependencia entre los tres, más allá de un 2x2 con apoyo. Ambas razones nos hacen recogerlas y entrenarlas como unidad. En las figuras 2 a 5 apoyamos nuestra afirmación con ejemplos¹¹.



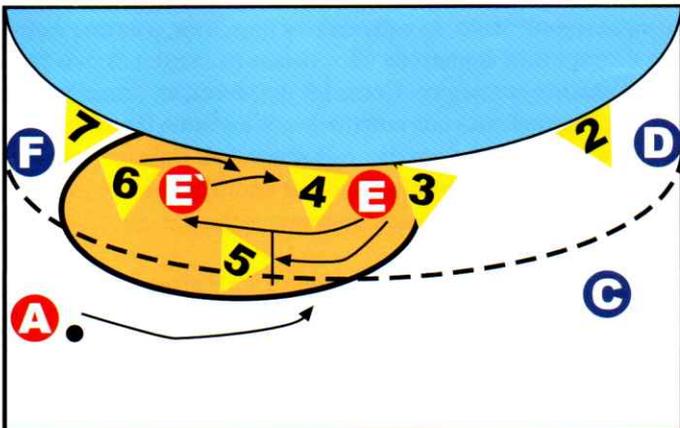
A realiza una trayectoria amplia buscando el bloqueo de B, ante la salida de 4, E continúa el desmarque del bloqueo dinámico.

Fig 2. Partido Kiel - Montpellier. Liga de Campeones 2007-2008



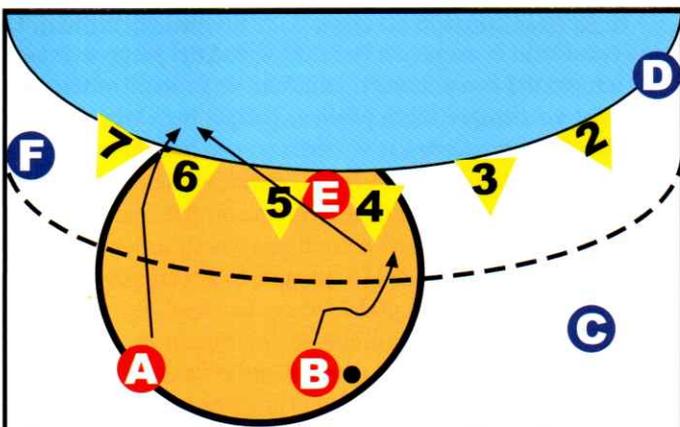
Cortina de B para C y bloqueo a 2. El movimiento con E entre 3 y 4, es habitual jugar con bloqueo a 4, retrasa la intervención de los defensores y dudas en la asignación.

Fig. 5 Partido Logroño - Ciudad Real. Liga 2007/2008



Misma situación anterior partiendo de una disposición 2:4. En este caso muy ajustado a las características de los jugadores A (Pascal Hens) más eficaz en trayectorias amplias, y E (Bertrand Guille) que domina no sólo los bloqueos sino los cambios de orientación y movimientos entre líneas.

Fig 3. Partido Flensburg - Hamburgo. Liga de Campeones 2007/2008



El bloqueo de E en 6 m., juego 2x2, B juega ancho, atrayendo la atención de 6 ante una posible necesidad de ayuda, junto con el cambio de orientación, se posibilita así el desmarque en juego aéreo de A.

Fig 4. Partido España - Yugoslavia. Mundial Portugal 2003.

• **Juego 2x2 con el pivote**, donde el pivote tiene ganada la línea de pase y las ayudas defensivas son retrasadas, los jugadores colindantes están alejados o acaban de intervenir, han sido fijados por la acción ofensiva.

Es muy frecuente la búsqueda de estas situaciones tanto con movimientos simples – Fig. 6- o complejos – Fig. 7-.

• **Situaciones a distancia y ángulo eficaz de lanzamiento**, con el jugador en **equilibrio corporal y ventaja dinámica** –superior al defensor-, y **las salidas defensivas dificultadas**, por ejemplo por la presencia de un pivote.

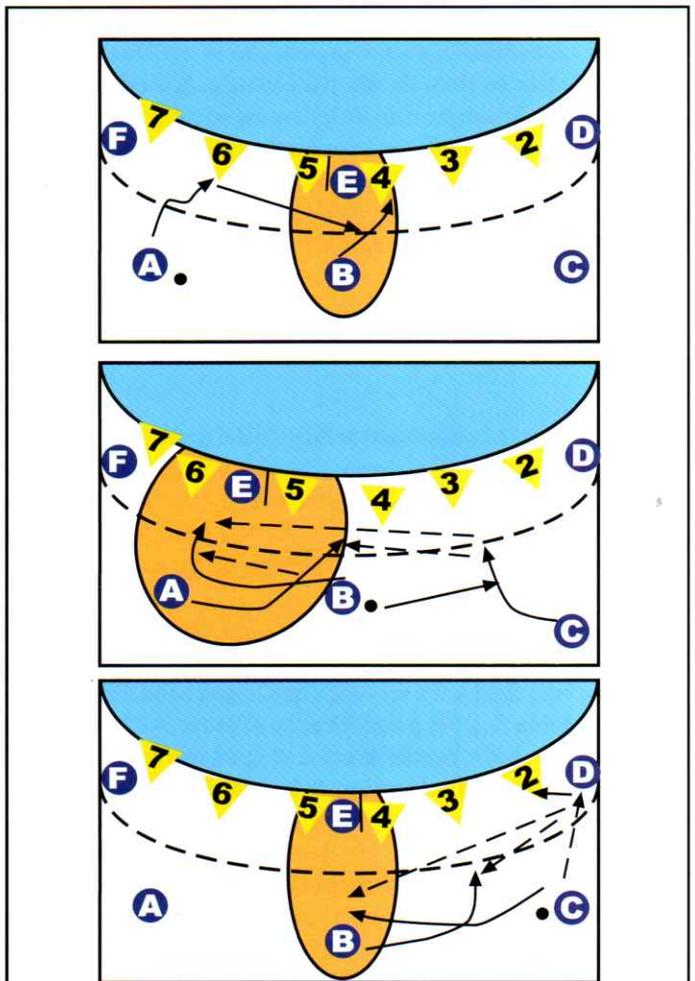
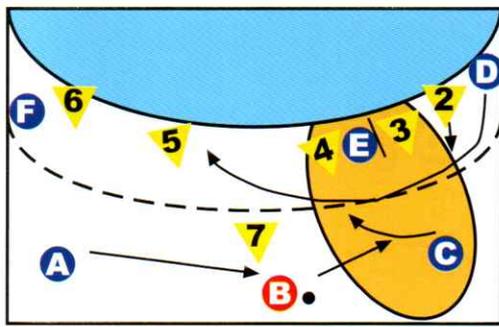
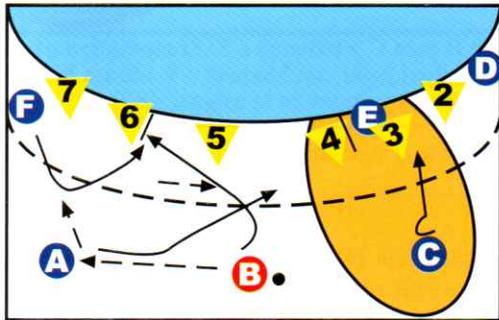


Fig. 6 Movimientos simples que conducen al 2x2 con pivote



Partido León - Ciudad Real. Liga 2007/2008



Partido Torre Vieja - Barcelona. Liga 2005/2006

Fig.7 Movimientos simples que conducen al 2x2 con pivote

Existen cuatro variables fundamentales que determinan la situación de lanzamiento: distancia, ángulo de tiro, control motor y oposición. En un estudio realizado sobre los primeros clasificados en el Mundial de Francia 2001¹² comprobamos que el 88% de los lanzamientos en ataque organizado se realizan al menos con un defensor en línea de tiro y/o contacto. Esa afirmación se observa en cualquier partido de alto nivel hoy día. *Será aceptable para nuestro ataque crear una situación de lanzamiento a distancia en una localización de eficacia, si la defensa es dificultada en su acción o la obligamos a dividir su atención, y nuestro jugador se encuentra en equilibrio dinámico.*

1.3. Procedimientos tácticos.

Coordinación de medios, estratégico, adaptable, fragmentable.

Recurso aquí a la excelente definición del profesor Antón, J.L. (1998)¹³: *conjunto de acciones y medios tácticos enlazados y coordinados según un orden inicialmente establecido que se ajusta a la explotación de los puntos fuertes o líneas potenciales de fuerza del propio equipo, y en función de las respuestas previsibles del equipo adversario*¹⁴.

Siguiendo la analogía de la construcción, nos encontramos en la fase de terminación de la obra, donde se une la estructura dándole el aspecto final y los servicios que le dan habitabilidad. Resaltar una doble función paradójica: en el proyecto –antes de la idea final actúa como agente director, al igual que en el desarrollo de la cimentación y la colocación de los pilares, en la fase de acabado pierde esa jerarquía subordinándose a lo disponible. Expresado de otra forma, los procedimientos como idea final condicionan el trabajo sobre la circulación de balón, la finalización y las situaciones diana, pero luego tiene que adecuarse a las características del bagaje conseguido por el equipo. Recuerdo que este edificio necesita ser habitado con prontitud.

Respecto a los procedimientos anoto algunas **reflexiones prácticas** que me autoimpongo no olvidar:

- El número de goles conseguidos con procedimientos tácticos es aproximadamente un tercio del resultado final¹⁵. Los otros dos tercios corresponden a medios básicos o acciones individuales. ¿Por qué, a veces, le concedemos mayor peso en nuestro entrenamiento y análisis del equipo? ¿Quizás porque nos dan seguridad, pensamos que controlamos más el juego y es parcela más exclusiva del entrenador? ¿Tal vez porque es más fácil que corregir las acciones individuales de los jugadores?.

En un estudio propio sobre mi equipo¹⁶ (B. Rochelambert. D.H. B. Temporada 1999/2000) los ataques en sistema oscilaron entre el 27 y 54%.

- En muchos casos los procedimientos son análogos o iguales en diferentes equipos, a mi entender esto es a veces debido al excesivo mimetismo con el que actuamos¹⁷. La calidad de la realización, los matices, y el ajuste táctico marcan la diferencia. No nos perdamos buscando soluciones geniales revolucionarias sino en aportar calidad y sentido a lo que hagamos. Sutiles pero coherentes avances son el camino.

- Se suele observar el uso reiterado, sin justificación lógica, de unos procedimientos en detrimento de otros. Nos lleva a utilizar en competición un número inferior a lo entrenado, en consecuencia a desperdiciar tiempo de entrenamiento. El gusto, no siempre argumentado, de entrenador y jugadores, o de uno u otro, por determinado número de ellos tienen en ocasiones más peso que el análisis estratégico. Como los jugadores, en situaciones de tensión, respondemos con automatismos tomando las mismas decisiones, aquellas que nos dan más seguridad. Debemos analizar el plan de construcción del equipo y el estratégico de los partidos, así como el análisis de nuestras respuestas tácticas con la seriedad y perspectiva adecuadas.

- Coordinar a cinco o seis jugadores, en situaciones de estrés, tomando decisiones en poco tiempo, exige claridad en la distribución de roles, entre ellos determinar quién decide qué hacer y cómo lo comunica: el entrenador, el central, el central salvo orden del entrenador. Se debe clarificar al colectivo y exigir de forma tajante el respeto a la disciplina de juego acordada. Lo contrario puede proporcionar resultados positivos momentáneos, a largo plazo deteriorará el rendimiento del grupo.

- Los procedimientos elegidos tienen que poder organizarse en una estructura que facilite su aprendizaje y recuerdo en cualquier circunstancia. El esfuerzo del jugador debe centrarse en adaptarse al entorno cambiante del juego, no en no equivocarse en cumplir lo previsto. Esa organización debe colaborar con el principio de incertidumbre, engaño y sorpresa para el adversario.

- El juego organizado favorece la creatividad del jugador. La creatividad bajo la exigencia de la velocidad del juego se mueve en el terreno del conocimiento intuitivo, de la semiconsciencia, el jugador no siempre sabrá explicar porque hizo tal cosa, pero salió bien. Esta capacidad se sustenta en una base emocional de confianza en la toma de decisiones, cognitivo de estrategias de pensamiento, y perceptivo de interpretación del entorno. Pero, entre otras condiciones, se ve facilitado por el orden de lo que percibe y la anticipación de lo siguiente. Si los movimientos colectivos no se ordenan no podrá liberar su atención de la ejecución, el entorno será complejo de interpretar, y los ajustes demasiado amplios. Imaginar un planteamiento extremo de juego libre y sin entrenar. Para ello nuestras propuestas deberán tener la flexibilidad lógica y nuestra dirección de equipo otorgar la confianza necesaria.

- Consecuencia de lo anterior se impone utilizar una metodología donde los ejercicios trasladen a la acción los principios de juego, convirtiendo en hábito, en bagaje del jugador, conductas motrices adaptadas. El principio de especificidad es esencial para

crear automatismos perceptivos. Las situaciones buscarán provocar una repetición variable, es decir frecuencia de aparición con cierto grado de aleatoriedad necesaria. La exigencia de velocidad en las respuestas es una máxima.

2. CONSIDERACIONES PARA EL DISEÑO DEL JUEGO.

Normas, referencias, guías.

En el primer apartado hemos agrupado los medios técnico – tácticos según tres categorías, en este segundo apartado vamos a buscar las guías que nos permitan elaborar el diseño final del juego con estos materiales. Los principios tácticos, la importancia de la colocación del pivote, los patrones de juego, su secuencia temporal y la idea de modelo de juego son anclajes conceptuales necesarios para ello.

2.1. PRINCIPIOS TÁCTICOS GUÍA.

Ideas origen, impregnan, orientan.

En la elección de medios o elaboración del diseño del juego

se deben respetar los **principios tácticos** del juego, nosotros vamos a considerar de forma preferente los siguientes:

- **Creación de incertidumbre al rival y disminución de la propia.** La esencia del comportamiento táctico está en el engaño, la simulación y la sorpresa¹⁸. Debemos evitar ofrecer señales significativas que permitan anticiparse a la defensa – gestos, movimientos o cambios de ritmo –, sobre un mismo indicio perceptivo – un movimiento de inicio – se propone dominar diferentes continuidades o variables significativas, ver fig. 8, o incluso utilizar señales que provoquen el engaño –finta táctica colectiva-, fig. 9. Somos más seguros aumentando el conocimiento de mis compañeros¹⁹, un vocabulario común de señales y de interpretación del juego, anticipando las posibles respuestas defensivas. Debemos acertar en el ajuste de la cantidad de propuestas al ritmo de asimilación del equipo.

- **Reducción del número de errores.** Nuestro repertorio se ajustará a la capacidad de asimilación del equipo en el tiempo de trabajo disponible, incluye aquello que dominamos. La competición es la evaluación por excelencia. Esa es la interpretación correcta de este principio, el equilibrio entre el nivel de nuestro

<p>Contra 5:1. Abre el espacio. Creación de dificultades en cambio de oponente a 4 y 7. Granollers contra Bidasoa. Liga ASOBAL 2006/2007</p>	<p>Pivote en el centro. Central se desdobra, aísla a 5 y ofrece una doble línea de pase al extremo. Logroño contra León. Liga ASOBAL 2006/2007</p>	<p>Con pivote entre lateral y central defensivo. Extremo en cortina o bloqueo para el lateral. Valladolid contra Altea. Liga ASOBAL 2006/2007</p>
<p>Misma situación, extremo alarga el desdoblamiento hasta lateral - central defensivo contrarios o último - penúltimo. Se ofrece un juego abierto rompiendo el bloque Misma referencia.</p>	<p>Pivote entre centrales. Central invierte su trayectoria aprovechando los bloqueos interiores. Logroño contra Arrate. Liga ASOBAL 2006/2007</p>	<p>Misma posición o bloqueo frontal del pivote sobre 5. Cruce fuerte de laterales en el centro, o pantalla para C. Continuidad con bloqueos exteriores para B. Misma referencia.</p>
<p>Pivote entre central y lateral defensivo. Bloqueo indirecto para el extremo. Misma referencia.</p>	<p>Misma posición. Cruce para el extremo. Misma referencia.</p>	<p>Misma posición. Bloqueo exterior para B. Misma referencia.</p>

Fig. 8. Diferentes variantes sobre un mismo movimiento de inicio. Circulación del extremo que recibe del central, permuta de éste con lateral (Rusa).

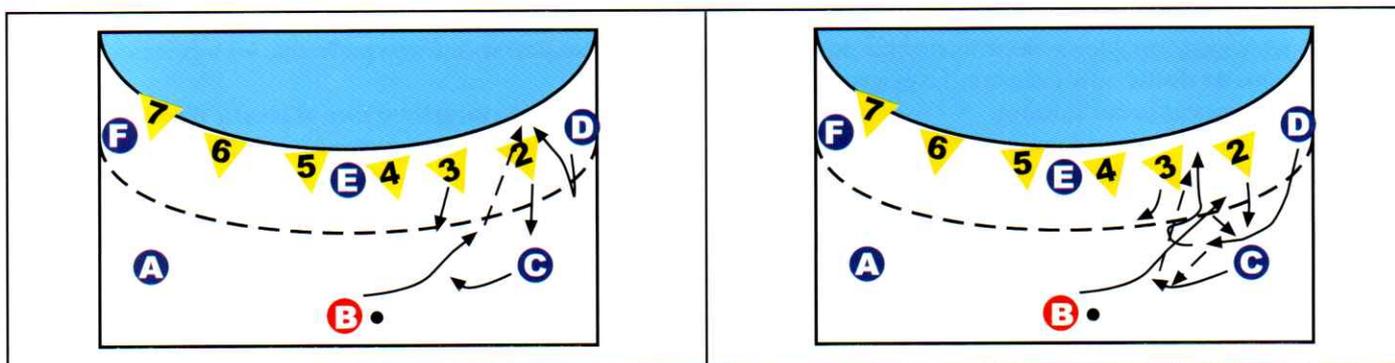


Fig. 9. Finta táctica colectiva.

Sobre un movimiento inicial habitual del equipo se modifica para sorprender ante la anticipación o relajación defensiva que cree prever el siguiente movimiento.

Alemania. Eurocopa de Noruega 2008

equipo, la cantidad y complejidad de lo que le proponemos y el tiempo que puedo dedicar a entrenarlo. Metodológicamente la repetición variable es insustituible, y sólo concluye la fase de aprendizaje cuando lo utilizo con fiabilidad en la dificultad de los partidos. No sólo se trata de incorporar una serie de movimientos al bagaje de acción del equipo, debemos hablar también de principios de funcionamiento, de actitud, de hábitos necesarios en la competición.

• **Sincronización espacio – temporal de las acciones.** Qué, cómo, dónde y cuándo son las preguntas que definen la acción. Los ajustes de los ritmos y momentos de intervención requieren más tiempo que los ajustes espaciales, una vez conseguido se eleva exponencialmente la calidad de lo realizado. La ocupación

de espacios no es sólo una cuestión de cumplir el guión colectivo, sino de guiar con sentido las acciones individuales, de rentabilizar el espacio individual en función del objetivo colectivo. Pongamos el ejemplo en un procedimiento de superioridad numérica frecuentemente utilizado. Fig. 10. Los jugadores tienen tendencias individuales, un ritmo propio de ejecución e inclinaciones espaciales. El entrenamiento y el conocimiento práctico del compañero son irremplazables.

• **Ayuda mutua.** En el diseño y en la ejecución cada acción debe crear ventaja al compañero, por mínima que sea. Directa o indirecta. No siempre cumplimos con este principio tan obvio, es habitual observar cruces, permutas de puestos o desdoblamientos que no producen movilización o desequilibrio defensivo, bien

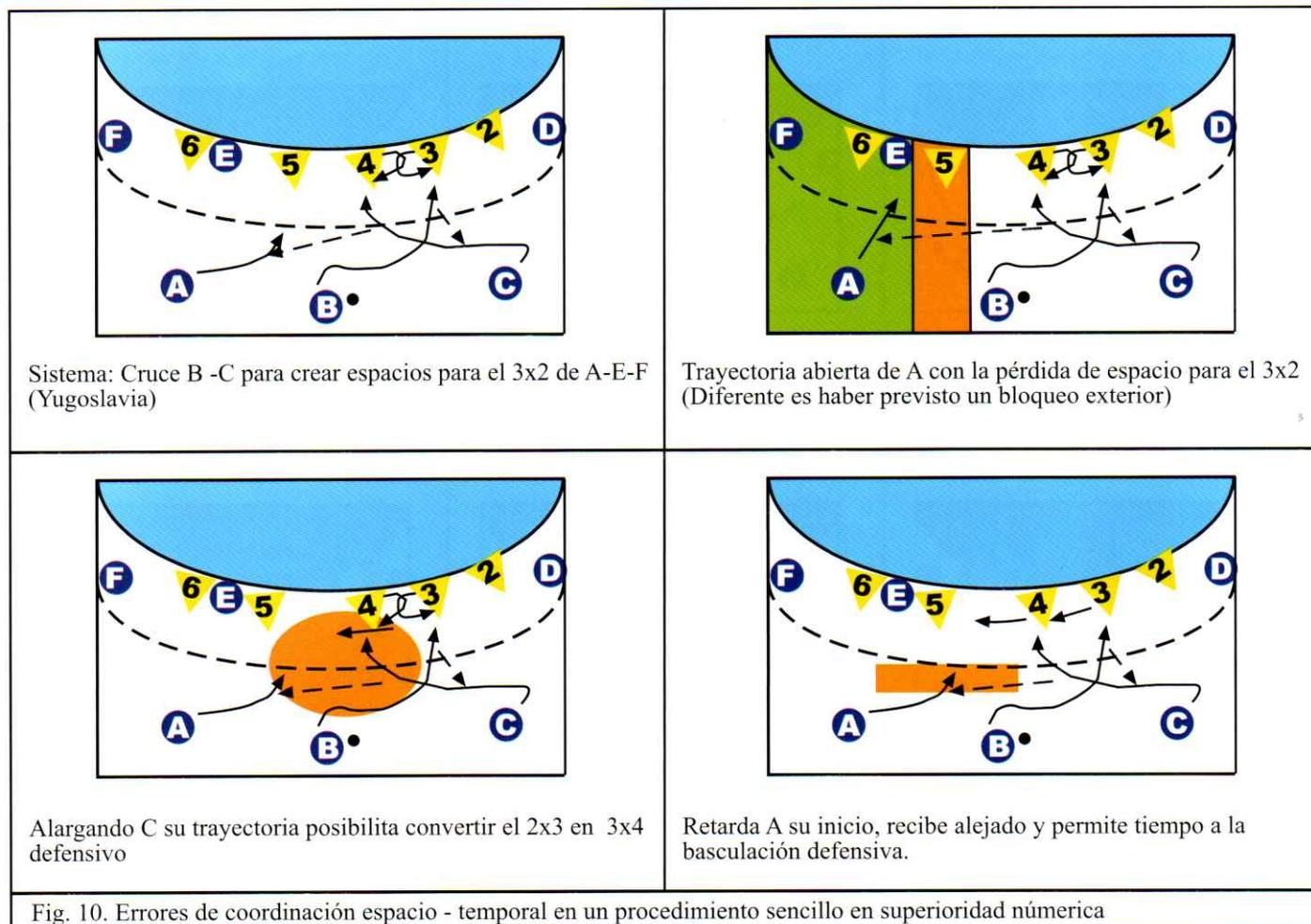


Fig. 10. Errores de coordinación espacio - temporal en un procedimiento sencillo en superioridad numérica

por la mala ejecución individual bien porque se diseñan como movimientos aislados de la siguiente acción. Muy relacionado con lo comentado es el adecuado momento de la siguiente intervención, las acciones simultáneas a las del poseedor y la elección correcta del pase. En la siguiente figura podemos observar cómo un pase de más en movimientos habituales reducen la posible ventaja²⁰.

• **Respeto a la disciplina táctica.** Es norma hablar de juego libre, dirigido y prefabricado. Todos tienen su organización y grado de acuerdo entre los jugadores. El grado de libertad lo debemos de asumir todos, éste puede y debe ser variable, lo ideal es alternarlo y adaptarlo a los momentos de partido. Pero siempre

también hay que buscar el equilibrio en los medios para llegar a 6 m.

• **Variación y alternancia.** De medios, zonas, jugadores, ritmos y momentos. Relacionado con el principio de incertidumbre el objetivo es llevar la iniciativa en el juego, evitar la adaptación defensiva. Es prácticamente un arte, la experiencia es insustituible, saber explotar una ventaja hasta justo antes que se adapte el rival, guardarla para otro momento, utilizar un señuelo, sacrificar una pieza, nos sumerge en un estimulante juego. El equipo previsible se convierte en débil. Observamos constantes en el comportamiento de los equipos ante determinadas variables del juego: si están por debajo, después de dos goles, si cambia el sistema

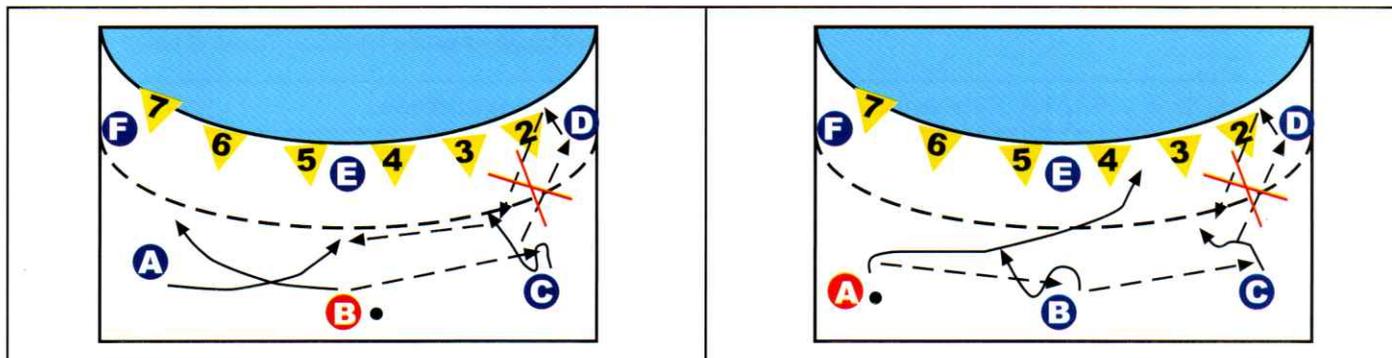


Fig. 11. Movimientos donde un pase intermedio permite la reestructuración defensiva. No se rentabiliza al máximo la acción previa.

debe ser una decisión estratégica²¹ conocida por todos. Una distribución de roles aceptada previamente se debe respetar en su integridad por todos, incluido el entrenador. Nos sucede con demasiada frecuencia que una ruptura de lo pactado con éxito es obviada, o que ante una toma de decisiones permitida sin éxito le es retirada la confianza al jugador. Exigencia con nosotros mismos, fidelidad a una idea, coherencia con el grupo.

• **Equilibrio.** Me da la impresión que es uno de los principios más recurrentes, estamos todos de acuerdo en aplicarlo a los espacios ocupados, zonas de finalización, medios utilizados, o esfuerzo invertido. Pero para interpretarlo correctamente debemos matizar algunos aspectos:

• Este principio no es aséptico, debe ponderarse con las características propias y del rival. No podemos repartir por igual las zonas de finalización frente a una defensa 3:2:1 que contra un 6:0 con poca salida. Si en nuestro equipo destaca la eficacia de nuestro pivote la distribución debe ajustarse a esa cualidad. Lo importante de ese ajuste es determinar la desviación típica admisible, el mínimo necesario para el rendimiento y el abuso contra-productivo.

• Determinemos la unidad de referencia a la que aplicamos los valores elegidos. ¿Cada ataque? ¿cada encuentro? ¿una parte de la competición? El criterio de interpretación lo marcamos nosotros, con lógica, desde la comprensión profunda del juego y la dinámica de la competición.

• Especial tratamiento al concepto de simetría.

En anchura. El ataque debe ofrecer soluciones en ambos sentidos. Dos anotaciones importantes:

• Es un concepto colectivo muy relacionado con el trabajo individual. Saber y querer jugar en ambos sentidos es exigible al equipo y a cada jugador.

• Hace referencia a la frecuencia de uso y a la eficacia. Amortiguar el lado débil requiere un trabajo y atención continua.

En profundidad. El lanzamiento a distancia y las soluciones en 6m. son complementarias, se ayudan recíprocamente. Como comentamos en el apartado sobre la capacidad de finalización,

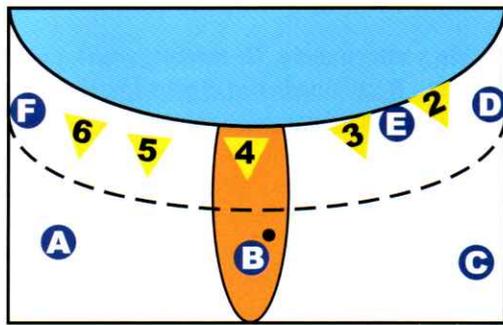
defensivo, en las rotaciones, etc. No olvidemos que manejamos recursos humanos, la estrategia no debe raptar nuestras decisiones, las orienta. Los jugadores sujetos a variaciones emocionales y físicas nos conducen a un juego donde las piezas y posiciones del tablero mutan constantemente, tenemos que leer cada situación y adaptar nuestros movimientos²².

• **Adaptabilidad.** Como expusimos en la figura 8 nuestras propuestas deben tener suficientes variantes que permitan adaptar el diseño estratégico para cada partido, no podemos crear sistemas nuevos cada semana o cada tres días. Igualmente debemos saber romper el diseño previo para adaptarnos a circunstancias concretas no previstas del partido. Ver figura 12. Para poder adaptarnos tácticamente, sobre el juego, los procedimientos deben dejar abiertas dos – mínimo - o tres – ideal - opciones de continuidad en cada movimiento²³. Ver ejemplo de la figura 13.

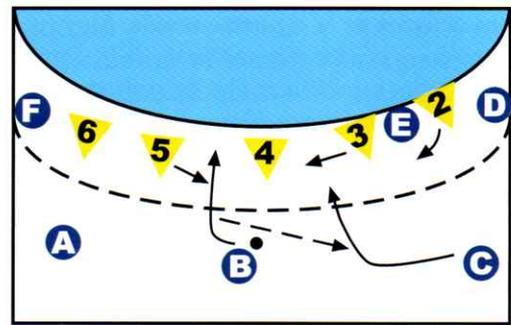
2.2. LA COLOCACIÓN DEL PIVOTE.

Referencia, distribuye, organiza.

Lugar preferente en el diseño del juego y en su análisis ocupa la colocación del pivote. Implica una elección sobre la distribución del equipo, los espacios y los emparejamientos, y marca las opciones de juego. En el juego actual se concede al pivote una elevada importancia como eje del juego. No hay equipo de nivel que no disponga de un gran jugador en esta posición, una de las características fundamentales de estos es la capacidad para ganar la posición – bloqueos - en 6m, huelga hablar de su calidad en la recepción y eficacia en sus acciones con balón – exclusiones, 7 m, goles -. El sentido táctico de su posición difiere según se relaciona con una propuesta de juego directo o indirecto sobre o a partir de él. Lo explicamos en la siguiente tabla (Tabla II):



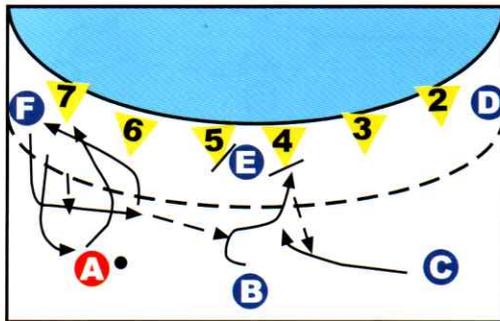
En esta situación de superioridad se produce un emparejamiento favorable para B - fintador - frente a 4 - problemas en el 1x1. Parece lógico fijar a 2º y crear espacios para el enfretamiento



El equipo se empeñó en jugar el sistema preparado, habitualmente el primero que utilizan, para superioridad numérica ignorando la circunstancia creada, cerrando espacios y habilitando a 4 - alto y bueno en bloqueo - frente a lanzador. Perdió el balón en pase a E.

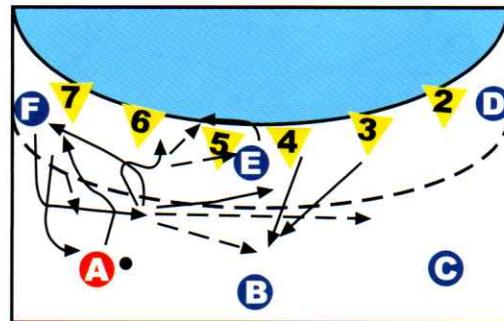
Fig. 12. Liga ASOBAL 2007/2008. Error táctico de adaptación por seguir el diseño estratégico.

Contra 6:0



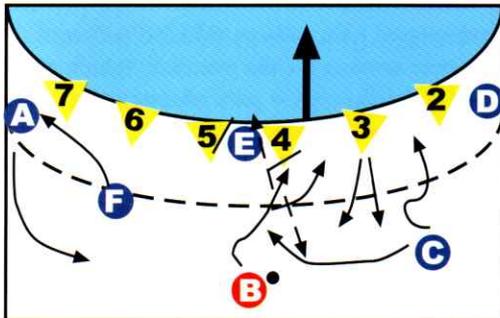
Procedimiento base contra 6:0.
Eslovenia contra Alemania. Europeo 2008.
Antequera contra Torreveja. Liga ASOBAL 2007/2008

Contra 6:0



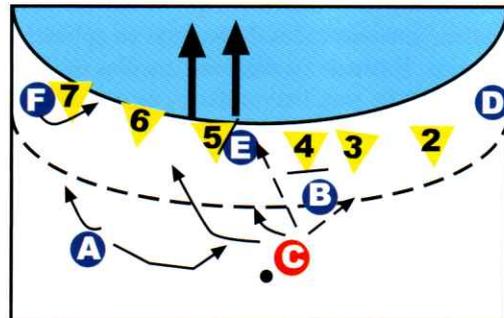
1. Pase a B.
2. Juego 1x1 y opciones de pase a pivote.
3. Pase a lateral contrario por presión.
4. Continuar y usar bloqueo pivote por presión.

Contra 6:0



1. Pase a pivote
2. Cruce con bloqueo para C.
3. Lanzamiento.
4. Amago pase y penetración ante presión.
5. Superioridad.

Contra 6:0



1. Dos espacios de lanzamiento según 5.
2. Opciones de pase a E o B según defensores.
3. Continuidad con A en cruce o penetración.

Fig. 13. Ejemplo de opciones de continuidad en cada fase del procedimiento.

Tabla II. Opciones de juego en relación a la posición del pivote

	SOBRE PIVOTE	DESDE PIVOTE
JUEGO DIRECTO	Movimientos fuertes sobre su zona, generalmente cruces. Se presupone ventaja en la relación que se propone.	El pivote general dificultades en la intervención defensiva. Desplazamientos en la zona: salidas dinámicas de bloqueos, cortinas, desmarques.
JUEGO INDIRECTO	Movimiento de fijación en zona contraria, reclaman orientación defensiva. Situaciones con espacios para 2x2 o bloqueos facilitados.	Movimientos en la zona de pivote para crear espacios en la contraria.

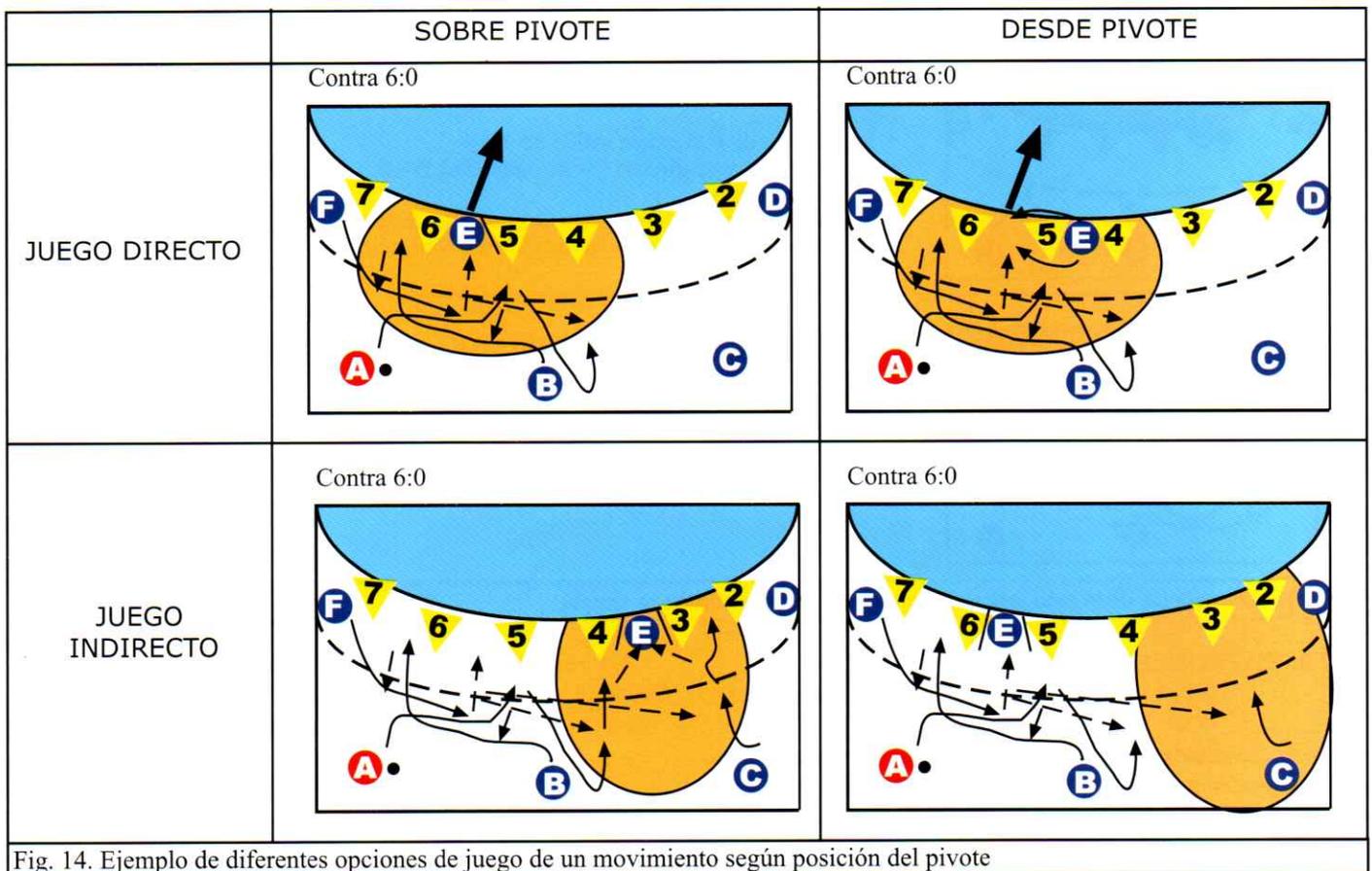


Fig. 14. Ejemplo de diferentes opciones de juego de un movimiento según posición del pivote

En la figura 14 se traduce la tabla II a un ejemplo donde un mismo movimiento se ve modificado según la posición del pivote y la intención del juego.

Hemos hablado del sentido del juego según la posición del pivote, en la siguiente figura realizamos un análisis de las consecuencias de ésta sobre otro movimiento simple.

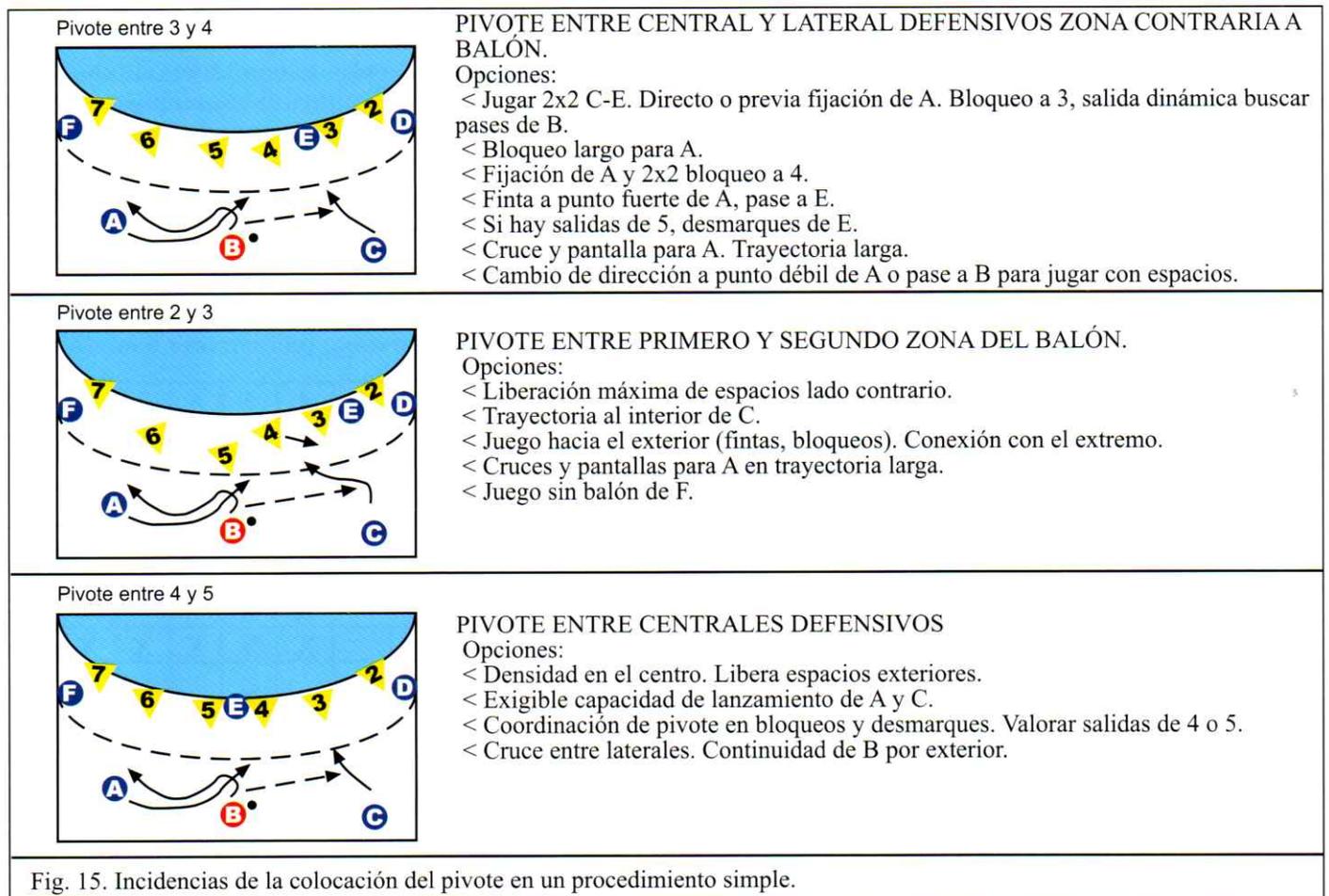


Fig. 15. Incidencias de la colocación del pivote en un procedimiento simple.

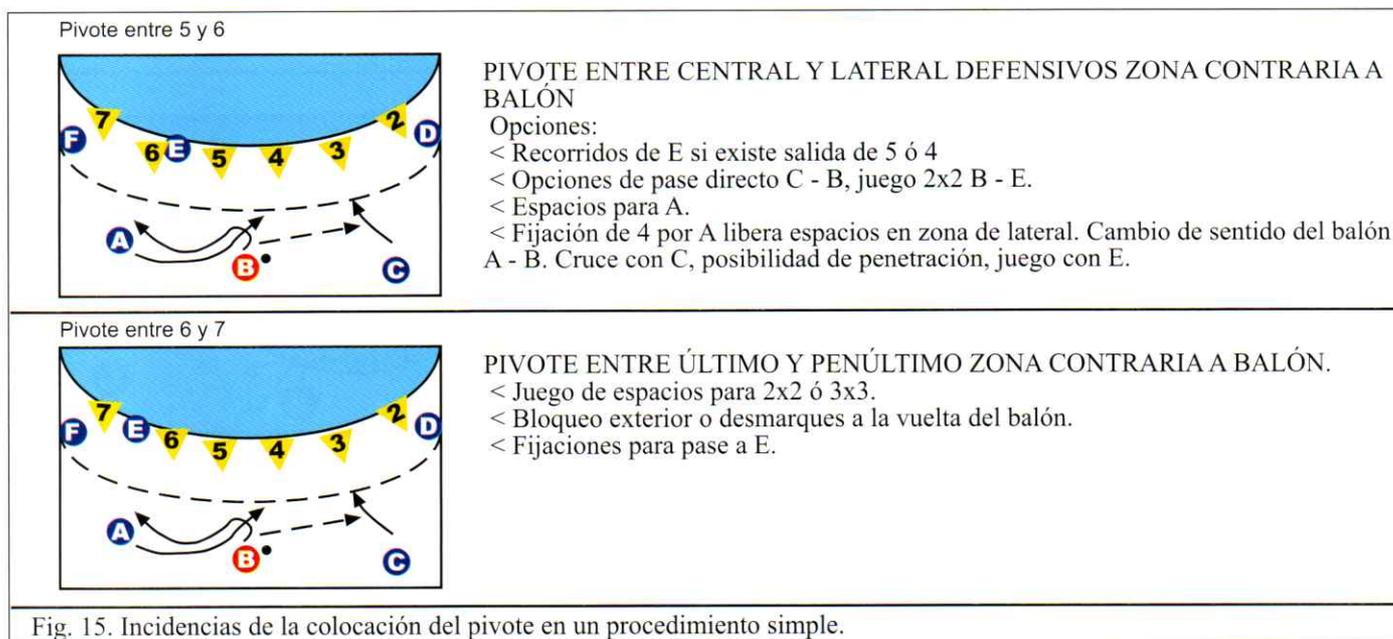


Fig. 15. Incidencias de la colocación del pivote en un procedimiento simple.

2.3. PATRONES HABITUALES.

Situaciones comunes, síntesis.

Con demasiada frecuencia diseñamos nuestro ataque como suma de procedimientos, éstos son el resultado de ensamblar medios de forma simultánea o sucesiva, coordinaciones más o menos complejas. El entrenador y el equipo necesitan tener una visión global de su juego, una síntesis manejable. Una relación descriptiva de los procedimientos, sus coordinaciones de medios no es abarcable durante la acción y en ocasiones tampoco en la reflexión fuera de la pista. Debemos encontrar formulaciones útiles, descripciones más sintéticas de lo que se realiza, lo que definimos como patrón de juego²⁴.

Partiendo de la observación de la competición de alto nivel hemos extraído una serie de patrones que nos permiten contemplar una síntesis del juego actual. En la tabla III podemos comprobar como esos patrones emergen en los distintos procedimientos, y nos permiten realizar una observación susceptible de clasificarse, organizarse y manipularse. En la tabla se hace referencia a ejemplos expuestos en la figura 16 recogidos de la liga ASOBAL. Es una muestra representativa de lo observado para elaborar los ítems, patrones, de la clasificación.

Tabla III. Patrones de funcionamiento de los procedimientos

SITUACIÓN / EJEMPLOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. TRAYECTORIAS LARGAS. (Más allá del puesto colindante)			X		X	X		X	
TRAYECTORIAS PARALELAS DOS JUGADORES					X	X		X	
CORTINAS	X				X	X	X		
2. PERMUTAS (Origen o respuesta)			X		X	X			
3. CRUCES ZONA DE PIVOTE			X						
ZONA SIN PIVOTE				X	X				
4. BLOQUEOS 1ª LÍNEA DEFENSIVA (directos e indirectos)				X	X	X	X	X	
5. COORDINACIONES CON PIVOTE (cruces, pase y va, bloqueos en 2ª línea)	X	X	X		X		X		
6. TRANSFORMACIONES DEL SISTEMA:									
EXTEMOS SIN BALÓN		X							
CON BALÓN									
PRIMERA LÍNEA SIN BALÓN	X						X	X	
CON BALÓN									

2.4. SECUENCIA TEMPORAL DEL ATAQUE POSICIONAL.

Continuo, fásico, fragmentable.

Por deducción lógica la secuencia temporal del ataque posicional sería la siguiente: circulación de balón ➡ procedimiento ➡ situación diana ➡ finalización. Siendo esto así hay que añadir una serie de puntualizaciones sin las cuales se convertiría en una especulación teórica difícil de encajar en la realidad del juego y poco útil para el entrenador, incluso le podría hacer errar en sus planteamientos.

◇ Esta secuencia es una exigencia para el equipo cuando existe equilibrio entre los contendientes, lo habitual en alto nivel. Si la diferencia es clara puede ser suficiente hacer llegar el balón a un emparejamiento con ventaja, superar al contrario sin gran dinamismo o manejando medios tácticos básicos aislados.

◇ Si no se alcanza el objetivo de eficacia planteado como modelo de rendimiento del equipo es necesario analizar cada fase por separado y las secuencias. Se puede fallar en la finalización y el resto estar correcto, o realizar el procedimiento sobre una mala circulación, o estar todo correcto pero mal enlazado.

◇ Se observarán finalizaciones en diferentes momentos del ataque, cuando es fruto de aprovechar un error defensivo observado el ataque es flexible y se adapta al juego, cuando no es así debemos averiguar las causas para intervenir. Para ello debe-

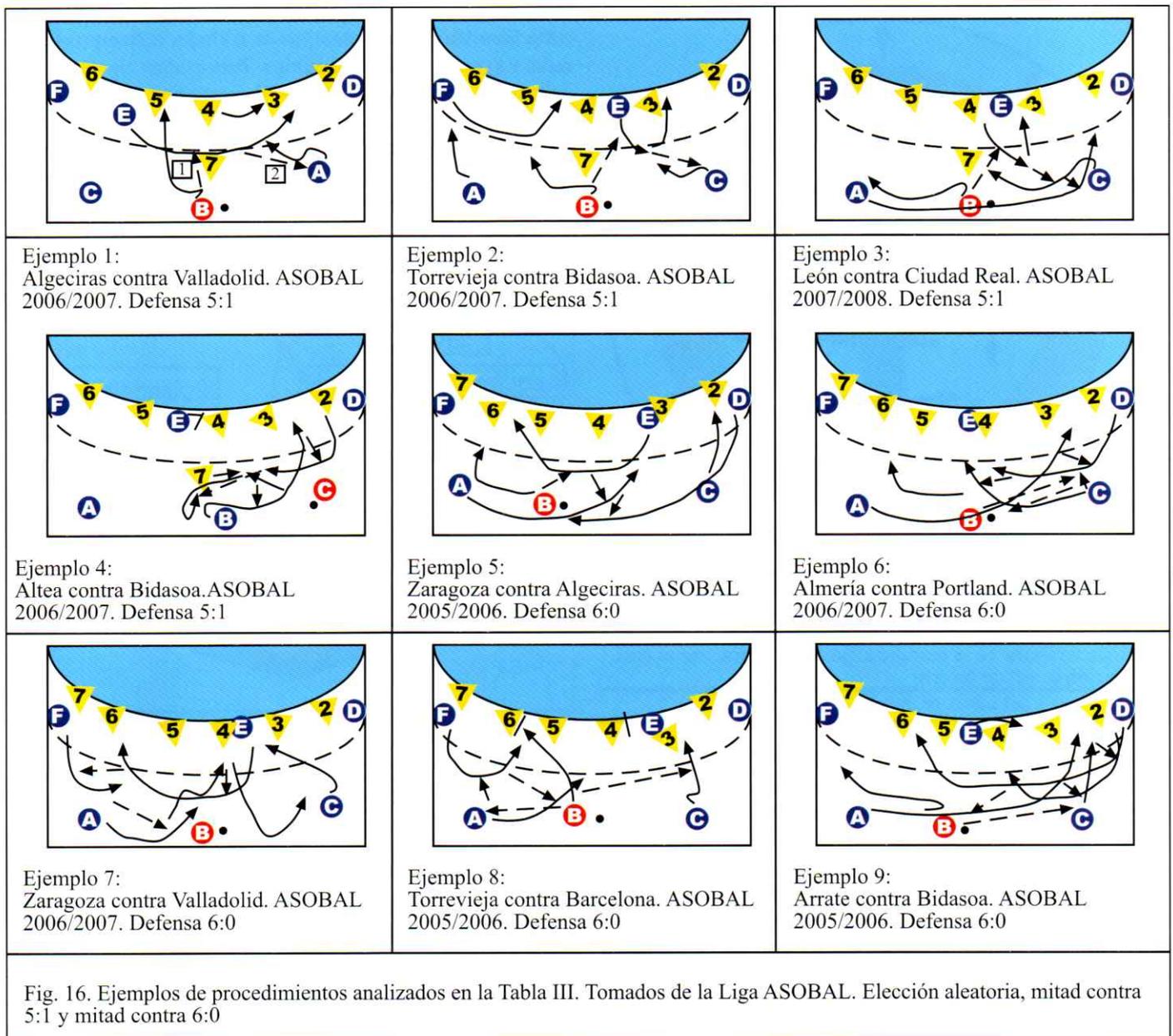


Fig. 16. Ejemplos de procedimientos analizados en la Tabla III. Tomados de la Liga ASOBAL. Elección aleatoria, mitad contra 5:1 y mitad contra 6:0

mos contemplar los diferentes planos de la acción: motriz, técnico y decisional.

◊ Si afirmamos que sólo un tercio de los goles se consiguen completando el procedimiento debemos adecuar nuestra evaluación a ello. Establecer la distribución propia de nuestro equipo y el perfil que pretendemos alcanzar.

◊ Si el desarrollo de la secuencia es completa las opciones de alcanzar nuestros porcentajes de eficacia deben aumentar. Si no es así debemos pensar en un error estratégico o de aplicación, en la ejecución o en la elección de los medios.

◊ Los goles conseguidos con la implicación de todo el equipo según un plan trazado y entrenado, completando todas las fases, tienen un valor añadido de cohesión del grupo y refuerzo del trabajo.

◊ Las diferentes fases se condicionan recíprocamente. Como si de un gesto técnico se tratara lo inmediatamente anterior y posterior modifican cada fase.

◊ Por este razonamiento la circulación de balón condiciona toda la cadena de acontecimientos. No puede perder el sentido táctico, mover el balón por moverlo son más oportunidades de perderlo. Repasemos los índices de nuestro equipo como punto de partida²⁵.

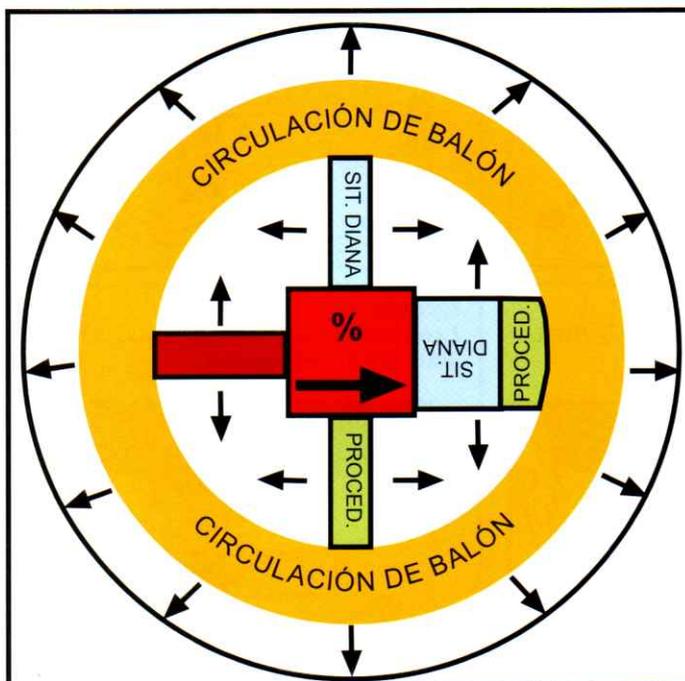
En la figura 17 se realiza una aproximación representativa de lo expresado.

2.5. MODELO DE JUEGO DE ATAQUE POSICIONAL.

Estilo, elección, consistencia

No podemos dominar el espectro completo de posibilidades que nos ofrece el juego, **para competir seleccionamos un número de opciones que creemos ajustadas a nuestra plantilla. Esta elección caracteriza a nuestro equipo y lo diferencia de otros, genera un perfil, un estilo.** Véase, por ejemplo, como ante la defensa 5:1 del Ciudad Real el Gummersbach juega explotando los espacios laterales sin uso de desdoblamientos²⁶, mientras Logroño contra la misma defensa y el mismo rival prima los desdoblamientos de extremos; equipos como Alemania o Polonia se caracterizan por movimientos largos de primera línea, permutas y cortinas, mientras Eslovenia o Croacia actúan más posicionalmente.

El estilo no es sólo una cuestión de elección de medios sino de un engranaje de principios y formas de conducirse que trasladan una interpretación común del juego. Cuando esto es así se observan constantes que dibujan las huellas dactilares del equipo. Pongamos un ejemplo si se prima la corrección táctica sobre el ritmo o viceversa se está realizando una elección importante, estos equipos jugarán a diferente velocidad, en los tiempos muertos oiremos comentarios diferentes, su flujo en los partidos tendrán momentos diferentes, en definitiva culturas distintas que se



- * El centro está ocupado por el % de eficacia referencia.
- * El puente más ancho es el más seguro.
- * A más amplitud en la base circular más anchura en los puentes.
- * Existe un límite en la modificación de la figura, tras el cual la relación se puede invertir

Fig. 17. Fases del juego de ataque posicional

plasmarán en el campo y en las relaciones.

Los condicionantes que se valoran para esta elección son varios: mi equipo, los adversarios, la competición, las posibilidades de entrenamiento. Como en toda decisión también están implicadas las características propias del que la realiza, el entrenador. Es muy difícil pretender sacar el máximo rendimiento a un equipo en contra de nuestras propias tendencias, si no has podido elegir tu plantilla, debes buscar el espacio común en el que ambos os encontréis cómodos dentro de la exigencia. No estoy hablando de negociación sino de incorporar la cultura balonmanística de nuestros jugadores como un elemento imprescindible a considerar. **El objetivo es el máximo rendimiento en competición, sacar el máximo de cada individuo implicado, jugadores y técnicos, y la resultante del colectivo.** Cada entrenador tenemos unas características únicas, nos vemos influenciados por otros durante nuestro crecimiento, pero no existen las clonaciones, son demasiadas facetas las que se mezclan en nuestras intervenciones. Existen entrenadores capaces de impregnar a cada equipo que dirigen con sus formas, su idea de juego y de comportamiento, podemos hablar entonces de "balonmano de autor"²⁷, para mí es un escalón superior de nuestra profesión²⁸.

Para poder competir es imprescindible tener confianza. El grupo debe creer en lo que hace, y esto implica que lo que se proponga debe ser coherente y asequible. **La coherencia interna del modelo nos ayudará a transmitirlo y conseguir que el grupo lo asuma como suyo.**

En todos los equipos que he entrenado no he encontrado fuerza más positiva que el orgullo de pertenencia²⁹. El estilo de juego es también una señal de identidad. Un argumento emocional para el entrenador.

Si bien ésta es una elección a realizar previamente al comienzo del trabajo nunca se deja totalmente cerrada, ya que el conocimiento más profundo del equipo que emana de los entrenamientos y la competición casi siempre nos recomienda realizar modificaciones.

Como refleja GARCÍA, J.A. (2005)³⁰ el entrenador debe

concretar y definir con rigurosidad la forma de juego, ello **le facilita identificar los contenidos de trabajo, el tiempo es limitado, y ayuda a evaluar al equipo.** Para evaluar algo debe estar delimitado, definido. El concepto de juego no es nada si no impregna cada actividad del equipo, un ejercicio de entrenamiento no puede obviarlo, en ese proceso de concreción, de operativizar radica la dificultad y la aportación fundamental de cada entrenador. La figura 18 intenta resumir lo expuesto.

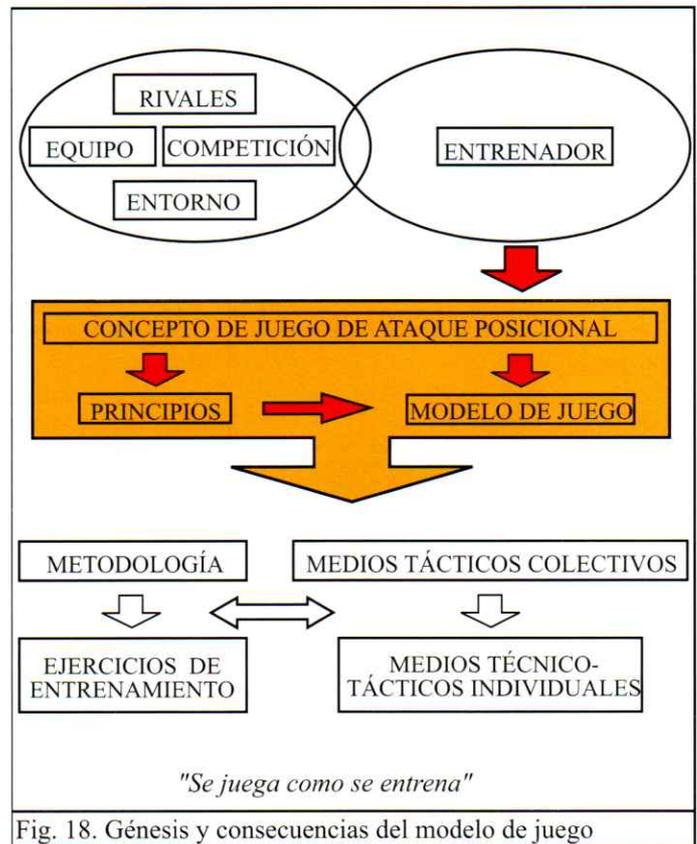


Fig. 18. Génesis y consecuencias del modelo de juego

La experiencia me permite identificar algunos errores de concepto y de práctica que pueden minimizarse si tenemos siempre presente los siguientes axiomas:

◊ **Los principios del juego se entrenan.** No sólo entrenamos movimientos. Los incorporamos a todos los ejercicios y elaboramos específicos para ellos. Hay que interiorizarlos en la acción.

No caigamos en el error de pensar que la información verbal, la reflexión, puede sustituir a las vivencias en la acción. Si el principio de alternancia es básico para nuestro juego exijámoslo en los ejercicios, planteemos ejercicios donde su observancia conduzca al éxito. Si la idea directriz contra 6:0 es la de utilizar los espacios exteriores, además de incorporarlo en los procedimientos entrenémoslo específicamente.

◊ **No se aprende sobre el vacío.** Jerarquizar y relacionar. Buscar patrones de inclusión.

En la comunicación utilizamos los conceptos que ya poseemos para interpretar los mensajes –anclajes conceptuales–, al aprender movimientos nuevos lo hacemos sobre lo que dominamos –patrones motores–, al resolver situaciones aplicamos nuestros mecanismos de respuesta. Desde una perspectiva motriz todos vemos la lógica de dominar la habilidad del desplazamiento como patrón que sustenta al desmarque y la finta, y éstos al pase y va, penetraciones o cruces. Lo que parece más simple contiene además lo común a otros medios, lo entendemos como el comienzo de la progresión y el catalizador. Apliquemos esa idea al construir el juego de ataque, busquemos uno, dos o tres patrones

que contengan al modelo, y comencemos por ahí. Es un grave error, yo lo he cometido, ir sumando procedimientos como comienzo, agruparlos según la defensa a atacar, parar cuando pensamos que son suficientes y entonces pensar en otras cosas. El aprendizaje no funciona por acumulación, necesita sus chuletas. A mi entender hay que buscar esos patrones en los principios e ideas directrices del juego, incluir los movimientos básicos de inicio y las situaciones diana a las que nos conducimos, y sobre lo asentado los medios que utilizaremos engarzados en los procedimientos.

Conseguimos así liberar la atención mejorando la posibilidad de centrarse en las variables del entorno, aumentamos la velocidad de respuesta y reducimos la fatiga del jugador.

◁ **Lo que no se incorpora dispersa.** Incorporar lo que se puede asimilar. Borrar los registros a medias.

Cuando intentamos añadir o probar algo nuevo hay que garantizar que no interfiere en lo que tenemos, ni nos distrae de ello, esto ocurre cuando no llegamos a dominarlo o cuando a pesar de ello el equipo no lo utiliza lo previsto. Debemos valorar bien la capacidad y tendencias de mi equipo, por lo general los entrenadores solemos pecar de exceso. A veces puedo probar cosas o equivocarme en mis propuestas, si esto es así no puedo dejar que estén latentes, que se recurra ineficazmente a ellas a veces, o intentar meterlas en alguna ocasión, erradiquemoslas de nuestro repertorio.

◁ **El juego es sistémico.** Un cambio reestructura el todo.

Cuando se produce una modificación se altera todo el sistema, del mismo modo que lo incorporado toma elementos de éste. Pongamos un ejemplo explicativo, si en una partida de ajedrez colocamos una pieza nueva, esta modifica toda la partida, según qué pieza sea y donde la coloquemos las posibilidades del resto y sus combinaciones cambian, además la relación de fuerzas, y en especial la estructura de pensamiento estratégico del jugador. Lo mismo ocurre cuando incorporamos un nuevo procedimiento, a lo que se añade que éste se construye tomando los elementos de un patrón existente, así dispone de la automatización de principios y medios ya disponibles.

2.6. ANÁLISIS DE NUESTRO EQUIPO.

Es evidente que para el diseño del juego es necesario acertar en la evaluación de nuestro equipo. Un análisis formal sobre nuestros jugadores, puestos, se expone en la tabla IV, donde asignaremos un valor a cada capacidad que se cuestiona.

Otra fórmula de análisis se refleja en la tabla V, entiendo que es un análisis más ajustado a nuestro estilo de trabajo, está más orientada al alto nivel, ya que damos por supuesto ciertas cuestiones que se analizan en la anterior, como por ejemplo el dominio del juego con el pivote por el central, o un mínimo de capacidad de lanzamiento de nuestros laterales. En este análisis las respuestas a las cuestiones es dicotómica y se reflejan las consecuencias de una respuesta u otra para el juego.

3. PROPUESTAS DE ATAQUE CONTRA 5:1.

Partiendo de lo observado en competición vamos a ordenar las variables que se muestran decisivas en las defensas a superar, las ideas a aplicar y recopilar algunos ejemplos. En la cercanía al lenguaje de la pista intento orientarme con las preguntas más frecuentes que se hacen los jugadores y las ideas que intentamos trasladarles. Es verdad que podemos entrar en conflictos terminológicos al describir las variables defensivas, o al realizar el análisis

Tabla IV. Análisis básico de los jugadores del equipo.

Puesto	Observación	Valor
E	Antropometría.	X
	Eficacia ¿zonas? ¿simetría?	X
	Desmarques en 6 m.	X
	Juego entre líneas	X
	Bloqueos en 2ª línea	X
	Bloqueos en 1ª línea	X
C - A	Lanzamiento. Eficacia. Distancia. Condiciones.	X
	Capacidad penetración.	X
	Capacidad 1x1.	X
	Juego con el pivote.	X
	Juego con el pivote	X
	Simetría. Punto débil - Punto fuerte.	X
B	Mismas consideraciones que laterales.	X
	Nivel de control emocional y dirección del equipo.	X
	Capacidad de crear situaciones para los puestos colindantes.	X
D - F	Antropometría.	X
	Ángulos de eficacia.	X
	Condiciones. Desplazamientos. Oposición.	X
	Calidad en 1x1.	X
	Juego con el pivote. Pase. Beneficiario bloqueos.	X
	Creación de juego entre líneas.	X
	Como pivote. Bloqueos. Desmarques. Eficacia.	X
1ª	Resultante de las combinaciones posibles	X

de nuestro equipo, soy consciente de ello.

3.1. VARIABLES DEL SISTEMA DEFENSIVO 5:1.

El lector puede pensar que enlazando algunas variables no estaríamos hablando de 5:1, sino de 3:2:1, o que existen definidas suficientemente variantes de 5:1. Estamos de acuerdo con ello. Pero intentamos mantener nuestro discurso, nos interesa lo que le tengo que trasladar al jugador, lo que va a modificar sustancialmente su comportamiento en ataque, asegurándonos la comunicación. Con jugadores formados te encuentras diferentes interpretaciones de sistemas con la misma denominación, por eso nos vamos a referir a variables concretas. Las variables significativas se extraen de las respuestas a las siguientes cuestiones:

- Sobre el bloque central defensivo - central y laterales.
 - o ¿Cuál es el nivel de basculación y salidas?
 - o Responsabilidades en la zona centro: ¿Quién defiende si ataco diagonales por detrás del avanzado? ¿Cómo solucionan los bloqueos al avanzado?
 - o ¿Cómo defiende el 2x2 con pivote entre lateral - central? Grado de anticipación de los segundos y de salidas del central.
- Tendencias del avanzado:
 - o ¿Qué calidad expresa en el marcaje 1x1?
 - o ¿Con qué frecuencia y calidad realiza acciones de disuasión- interceptación? ¿Sobre central, sobre laterales, simétricas o más sobre una zona?
 - o ¿Qué profundidad tienen sus intervenciones hacia delante?
 - o ¿Colabora en los espacios hacia atrás o se individualiza del bloque?
 - o Ante desdoblamiento de extremo, ¿cómo reacciona, mantiene el mismo funcionamiento, se retrasa o aumenta su presión?
 - o Ante desdoblamiento de primera línea: ¿mantiene el funcionamiento en el centro? ¿Baja a 6:0? ¿Presiona al lateral con balón u ocupa esa zona sin presionar? ¿Se desplaza a lateral contrario de zona de balón? ¿Cuándo, inmediatamente, temporiza flotando?

Pu.	Preguntas esenciales	Valor
PIVOTE	Gana y mantiene la posición	Si. Referencia en los procedimientos, variabilidad según posición. No. Coordinar con balón, movimientos liberando espacios,, delimitar posibilidades.
	Sabe jugar lejos de 6 m.	Si. Procedimientos coordinados con él, posibilidad de permutas. No. Apoyos puntuales.
	Juega por detrás o por delante de la defensa	Ajustar el tipo de bloqueos y de pases.
CENTRAL	Autocontrol. Jerarquía. Adaptación. Vocación colectiva.	Si. Dar mayor participación en la toma de decisiones estratégicas. Reforzando frente al grupo. No. Tener muy estructurado el ataque, mayor directividad del entrenador, aumenta la exigencia de disciplina a todos.
	Peso importante en los goles del equipo. Genera juego a partir de él.	Si. Liberarle espacios, cambios de posición, inicio de procedimientos en otros puestos. Garantizar la continuidad. Equilibrio en la elección de procedimientos. No. Asegurar la fijación, intercambio de posición
LATERALES	Son capaces de crear situaciones por ellos mismos	Si. Menos prefabricado, más posicional, potenciar relaciones 2x2 con puestos colindantes. No. crear soluciones más cerradas, variar espacios, uso de cruces asociado a bloqueos y pantallas.
	Equilibrio en el juego de lanzamiento, penetración, pivote	Si. Distribuir las zonas y opciones de finalización. No. asegurar estratégicamente la variedad y el equilibrio. Proponer continuidades a partir de sus puntos fuertes - suponer la amortización defensiva-
	Necesita espacios amplios.	Si. Habilitarlos con un juego que le facilite los movimientos. Equilibrar los espacios. No. Explotar el juego posicional. Aprovechar sus fijaciones.
	Domina varios puestos.	Si. Explotar el juego dinámico con permutas de puestos, maximizar el dinamismo. No. Juego más posicional, cerrar las acciones en los puestos cambiados, organizar la recuperación.
EXTREMOS	Generan peligro en 1x1 en sus puestos.	Si. Mantener en puestos. Inicio de procedimientos. Modular la frecuencia de intervención. No. Valorar su calidad de finalización. Jugar para él o transformar a pivote.
	Creatividad y eficacia en circulación	Si. Procedimientos ajustados, valorar zonas y tipo de actuación. No. El juego de transformaciones como colaborador.
	Ángulos de eficacia reducidos.	Si. Potenciar juego hacia el exterior. Juego de penetración, superioridades. No. Garantizar la anchura. Exigencia de fijaciones de segundo para poder jugar hacia el interior.
PRIMERA LÍNEA	Gran capacidad de lanzamiento.	Si. Dificultar y aprovechar las salidas defensivas. Prever continuidades. Dar ventaja dinámica a lanzadores. No. Exigencia de dinamismo, control del tiempo de ataque - incluir entrenar situaciones de pasivo -, necesidad de bloqueos, variedad y alternancia individual y colectiva.
	Capacidad de creación y continuidad de juego.	Si. Procedimientos simples abiertos. Juego por principios a entrenar. Modelar componente emocional. No. Procedimientos más cerrados. Roles más determinados. Necesidad de dominar los medios básicos utilizados (disminuir errores en lo preparado). Prever presión sobre central.
	Capacidad de llegar a 6 m. Pase a pivote y penetración.	Si. Ritmo y variedad en la circulación del balón. Evitar la densidad defensiva. Modelar la frecuencia de pase a pivote e intentos de finalizar - elegir momentos -. Necesidad de entrenar algún recurso alternativo de lanzamiento. Control de tiempo de ataque. No. El pivote trabaja para los demás. Mayor trabajo de ataque indirecto. Exigencia de lanzamiento.

Tabla V. Preguntas esenciales sobre nuestro equipo.

- Actuación de los exteriores:
 - o ¿Cómo es su juego 1x2? Disuasión – ayudas.
 - o ¿Cómo responde con el pivote entre último y penúltimo? ¿ante bloqueos?
 - o Ante desdoblamiento de su extremo: ¿mantiene su posición? ¿si sale al lateral lo hace inmediatamente? ¿entrega al oponente correctamente? ¿cómo responde a los bloqueos?
 - o Ante desdoblamiento de primera línea: ¿modifica su actividad?

3.2. IDEAS DIRECTRICES DEL JUEGO:

Cuando utilizamos el término “ideas directrices” buscamos un intento de síntesis, de conceptos que debemos tener presente, en él incluimos principios y objetivos del juego. Hemos intentado llegar a una síntesis suficiente y manejable de información para la práctica. Además de orientar nuestro trabajo puede transmitirse a los jugadores y ser utilizada por ellos en el juego, la velocidad y las emociones limitan el volumen de la información procesable.

1. Mantener continuidad del balón.

Uno de los objetivos del avanzado es romper las conexiones del ataque dificultando la continuidad. Frente a ello es fundamental:

- ◊ Primar la continuidad por encima de la velocidad en la circulación.
- ◊ Evitar G.F. innecesarios.
- ◊ Asegurar las conexiones lateral – lateral.
- ◊ Ayudas puntuales del pivote.
- ◊ Movimientos del central ofreciéndose.
- ◊ Movimientos de extremos para recibir evitando G.F.

2. Movimientos del pivote variando su situación.

Concepto común contra cualquier defensa es especialmente importante contra 5:1. Sus variaciones de situación obligan a variar las responsabilidades y funcionamiento habitual de los puestos, en 5:1 las diferencias de actividad entre puestos es más acusada.

3. Relacionar 1ª y 2ª línea.

- ◊ Salidas del pivote creando problemas de ajustes en el centro.
- ◊ Asegurar las conexiones.
- ◊ Obligar al avanzado a defender con el balón detrás.
- ◊ Utilizar los espacios entre líneas.

4. Ataque a la zona compartida de central y avanzado.

Crear dudas de responsabilidad. Debemos dominar la continuidad ante la respuesta defensiva, nuestros jugadores deben saber identificar la acción del avanzado y ajustarse a ello eligiendo cruce o penetraciones, y adaptando las trayectorias.

5. Retrasar o desplazar al avanzado.

Obligarle a abandonar zonas centrales fijando su atención. El central debe dominar las fijaciones asociadas a movimientos en todo el espacio de anchura de su puesto.

El cruce central – lateral, lateral – central, las permutas de puestos en primera línea, o los bloqueos cumplen esa función.

Estos movimientos le obligan a implicarse en la zona de balón y suelen conseguir reducir su profundidad, con ello anulamos sus intervenciones de disuasión o interceptación de balón.

6. Superar al avanzado por el central.

Insistimos en el dominio de todo el puesto específico. La utilización de fintas de pase y cambios de dirección con y sin balón es obligada.

Asociado a medios básicos como bloqueos o pase y va, con laterales o pivote.

7. Explotar las zonas laterales.

Evitar las ayudas del avanzado fijándolo o desplazándolo.

Es fundamental asegurar la continuidad de balón si no existe finalización, debemos ser muy exigentes en el ajuste de distancias y en las orientaciones. No utilizar movimientos complejos que impliquen demasiado tiempo el balón en la misma zona.

8. Modificar la estructura. Desdoblamientos y recuperaciones.

Es otra fórmula para modificar los espacios y las responsabilidades. Las transformaciones en sentido contrario a balón crean muchas dificultades defensivas.

En general nos permiten liberar la zona central, dificultar las ayudas en el bloque de atrás o explotar las relaciones con pivotes.

Coordinar los desdoblamientos y las recuperaciones con la circulación de balón es indispensable.

3.3. RECOPIACIÓN DE EJEMPLOS.

Los ejemplos han sido seleccionados con idea de ser representativos de la frecuencia de uso actual. La referencia en cada uno de ellos no es la única, en la mayoría de los casos ha sido observado en más encuentros.

En la tabla VI se relacionan los ejemplos con las ideas directrices contra 5:1. Podemos observar la densidad e ideas cubiertas por los procedimientos, el potenciar una u otra dependerá de las variantes en su ejecución. La idea 1 es un principio, no se refleja, está implícita en todas las propuestas.

TABLA VI. Relación ejemplos recopilados – ideas que potencian contra 5:1.

Ejemplo/idea	2	3	4	5	6	7	8
1	X	X	X	X			X
2	X	X		X		X	X
3	X	X	X	X			
4		X	X	X	X	X	X
5			X			X	X
6	X	X	X	X	X	X	X
7	X	X	X	X	X	X	X
8		X	X	X		X	X
9		X	X	X	X	X	X
10		X	X	X	X	X	X
11				X	X	X	X
12	X	X	X	X	X		X
13	X		X	X		X	

<p>Ejemplo 1: Algeciras contra Valladolid. ASOBAL 2006/2007</p>	<p>Variante sobre el mismo movimiento anterior.</p>	<p>Ejemplo 2: Granollers contra Bidasoa. ASOBAL 2006/2007</p>
<p>Ejemplo 3: Granollers contra Bidasoa. ASOBAL 2006/2007</p>	<p>Ejemplo 4: Granollers contra Valladolid. ASOBAL 2006/2007</p>	
<p>Ejemplo 5: Portland contra Ciudad Real. ASOBAL 2006/2007</p>	<p>Ejemplo 6: Alemania contra Eslovenia. Europeo 2006</p>	<p>Ejemplo 7: León contra Ciudad Real. ASOBAL 2007/2008</p>
<p>Ejemplo 8: Alemania contra Francia. Europeo 2006</p>	<p>Ejemplo 9: Suecia contra Serbia. Mundial 2005</p>	<p>Ejemplo 10: León contra Ciudad Real. ASOBAL 2007/2008</p>
<p>Ejemplo 11: Kiel contra Montpellier. Liga Campeones 2007/2008</p>	<p>Ejemplo 12: Logroño contra Ciudad Real. ASOBAL 2007/2008</p>	<p>Ejemplo 13: Polonia contra Eslovenia. Europeo 2008</p>

Fig. 19. Ejemplos recopilados contra 5:1

4. PROPUESTAS DE ATAQUE A 6:0

4.1. VARIABLES DEL SISTEMA DEFENSIVO A CONSIDERAR.

En una defensa más cerrada debemos esforzarnos en percibir los matices que diferencian su actuación, para adecuarnos correctamente a sus características. Debemos respondernos a las siguientes preguntas como guía de observación:

- ¿Cómo se defiende el pivote?
 - o ¿Por detrás o en línea de pase?
 - o ¿Cómo es técnicamente la lucha por las posiciones: movilidad, giros, empuje, agarres, anticipan,...?
 - o ¿Es igual en todas las zonas?
- ¿Cómo resuelve el 2x2 pivote - primera línea?
 - o ¿Tienen fijada la respuesta? ¿Se adaptan?
 - o ¿Por anticipación y deslizamiento o conservan el bloque?
 - o ¿Es igual en el centro y en zonas laterales?
- ¿Nivel de salida y forma de control?
 - o ¿Salidas al marcaje o sólo quitar distancia?
 - o ¿Con qué velocidad y qué hacen en la vuelta?
 - o ¿Qué diferencias existen entre centrales y laterales?
 - o ¿Realizan acciones de presión, cómo, qué puestos?
- ¿Cómo es la colaboración con el portero?
 - o ¿Cuál es el grado de ayudas y colaboración?
- ¿Cómo actúan los exteriores?
 - o ¿Se mantienen en 6 m o salidas?
 - o ¿Cómo realizan el 1x2?
 - o ¿Cómo defienden con pivote entre último y penúltimo?
- ¿Cuál es la respuesta ante desdoblamientos?
 - o ¿Qué tiempo tardan en adaptarse?
 - o ¿Ante desdoblamientos de extremos cómo responden exteriores?
 - o ¿Ante 2:4 cómo se altera el reparto de responsabilidades, y las salidas?

4.2. IDEAS DIRECTRICES DEL JUEGO:

1. Dar riqueza a la circulación de balón.

Ajustar la distancia. Utilizar la técnica correcta. Velocidad. Cambios de sentido. Pases a puestos no colindantes.

2. Alternar los espacios de ataque.

Ataque indirecto, cargar y liberar. Ampliar espacios. Uso del pivote. Atacar con intención, atraer.

3. Valorar y orientar emparejamientos.

Colocación del pivote, permutas, transformaciones de sistema.

Valorar no sólo 1x1, también el 2x2.

Considerar las características de los defensores: nivel ante fintas, calidad de bloqueo, marcaje a pivote, capacidad de encadenar acciones.

4. Habilitar situaciones a distancia y alternar con soluciones en 6 m.

Lanzamiento, juego con pivote, penetración deben manejarse en equilibrio. Valorar los medios. Habilitar distancia en situaciones de ángulos eficaces. Prever la anticipación defensiva.

5. Atacar las zonas exteriores.

Valorar toda la anchura.

Importante dominar individualmente el juego a punto débil.

6. Uso de bloqueos laterales 1ª línea defensiva.

Dividir el bloque, impedir ayudas, ganar líneas de pase.

7. Uso de bloqueos frontales.

Facilitar lanzamientos, fijar defensores, ganar líneas de pase. Realizado por jugadores de primera y segunda línea.

8. Uso de trayectorias largas cruzadas y/o paralelas.

Provocar error en cambio de oponentes, ventaja dinámica, facilitar bloqueos.

9. Transformaciones que modifiquen el funcionamiento habitual defensivo.

Cambiar los 2x2, las ayudas, los espacios. Dificulta el bloque en el centro.

Mayor frecuencia de los extremos, garantías de continuidad.

4.3. RECOPIACIÓN DE EJEMPLOS.

Al igual que con anterioridad contra 5:1 en la tabla VII relacionamos los ejemplos recopilados con las ideas directrices propuestas. En este caso las ideas 1 y 3 no se reflejan, la riqueza en la circulación de balón es indispensable independientemente del procedimiento, orientar los emparejamientos es una idea estratégica que no podemos extraer siempre de la observación sin el conocimiento del plan estratégico.

TABLA VII. Relación ejemplos recopilados – ideas que potencian contra 6:0.

Ejemplo/idea	2	4	5	6	7	8	9
1			X	X		X	
2	X	X	X	X		X	
3		X			X	X	
4		X			X	X	
5		X		X		X	
6	X		X	X		X	
7	X	X	X	X			X
8		X			X		X
9			X	X			X
10		X			X		X
11	X	X		X		X	X
12	X	X	X			X	X
13	X	X	X	X		X	X
14	X	X			X		
15		X	X	X			X

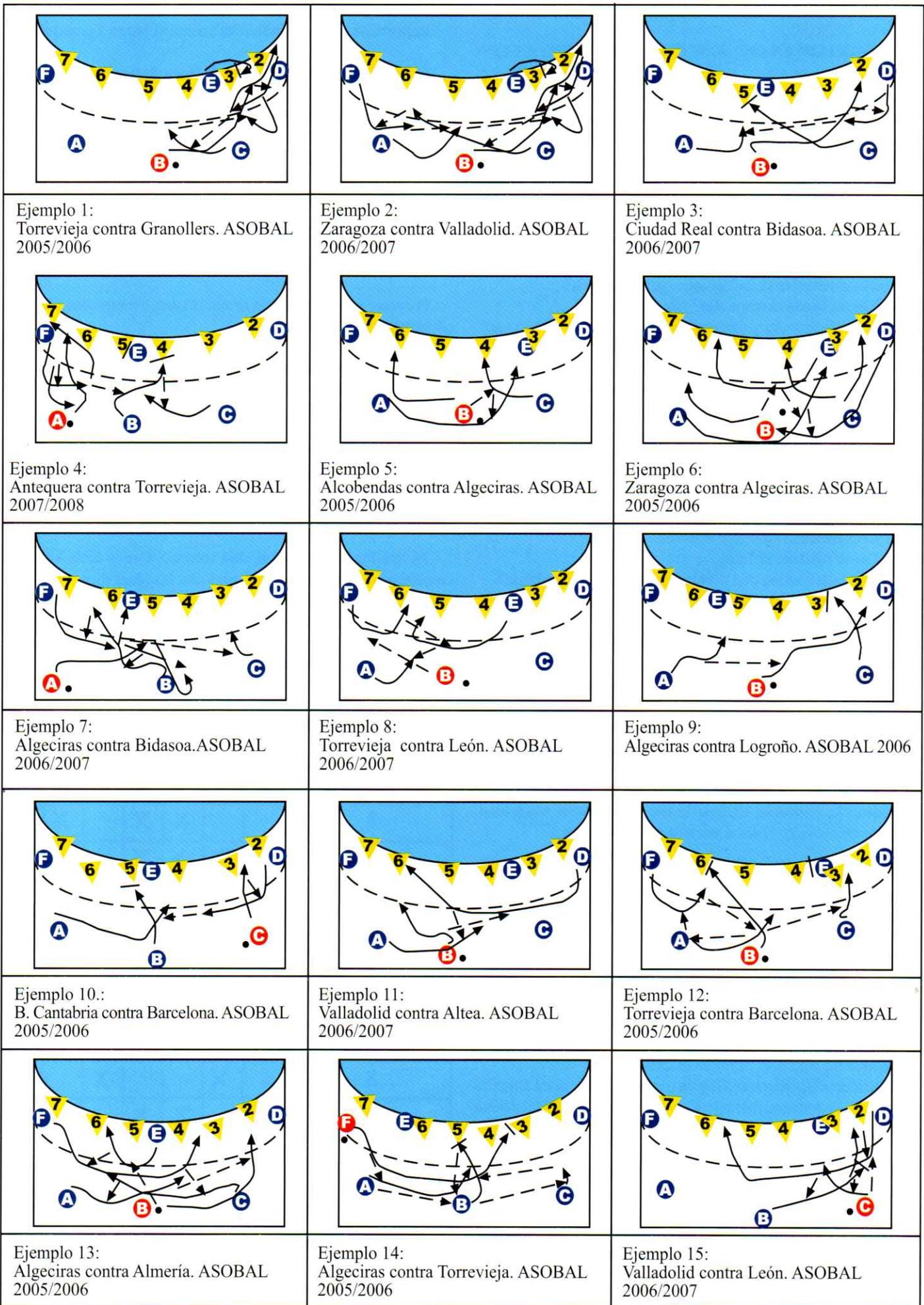


Fig. 20. Ejemplos recopilados contra 6:0

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- ◊ ANTÓN, J. L. (1998): Balonmano. Táctica grupal ofensiva. Madrid. Gymnos.
- ◊ ANTÓN, J. L. (2005): El modelo de juego en alto nivel en el balonmano de 2005: características, índices y escalas de rendimiento como bases para un modelo de preparación eficaz. C.T. 248. En *ÁREA DE BALONMANO* N° 37. Madrid. Ed. AEBM.
- ◊ ÁVILA, F. M. (1997): Estrategia de uso del espacio y el tiempo: acciones continuadas de ataque y situaciones de finalización en los rivales de España en el campeonato de Europa de 1996. Programa doctorado: Nuevas perspectivas en la investigación de ciencias del deporte. 1996/98. UGR. Sin publicar.
- ◊ ÁVILA, F. M. (2000): Trabajo del módulo 1.3.3 Deportes de equipo: análisis funcional, evaluación y aprendizaje de la táctica. Máster en Alto Rendimiento Deportivo. Madrid. U. A. y C.O.E.S. Sin publicar.
- ◊ AVILA, F.M. (2003): Aplicación de un sistema observacional para el análisis del lanzamiento en balonmano en el Mundial de Francia 2001. En *Apuntes Educación Física y Deportes* n° 71. Ed. INEFC. Barcelona.
- ◊ EDMONS, D. y EIDINOW, J. (2006): Bobby Fischer se fue a la guerra. Ed. Debate. Barcelona.
- ◊ GARCÍA, J.A. (2005): Análisis de las fases para la elaboración de un modelo de juego en balonmano y su influencia en la planificación anual. C.T. 237. En *ÁREA DE BALONMANO* N° 34. Madrid. Ed. AEBM.
- ◊ LAGUNA, M. (2006): "Jugar y hacer jugar". La formación de jugadores para el ataque posicional. C.T. 253. En *ÁREA DE BALONMANO* N° 38. Madrid. Ed. AEBM.
- ◊ RIERA, J. (1999): Bases generales para el análisis funcional de la táctica deportiva. Temario Máster Alto Rendimiento Deportivo. Módulo 1.3.1. C.O.E. y Universidad Autónoma de Madrid.

Por motivos técnicos nos vemos obligados a situar en esta posición las citas que el autor colocó a pie de página.

- 1.- La terminología que utilizamos es con toda seguridad censurable académicamente, podía haberla adaptado a los cánones ortodoxos, pero mi intención es la de darle un sentido que se capte de forma inmediata con su lectura. Recuerdo el objetivo del trabajo expuesto en la introducción.
- 2.- LAGUNA M. (2006).
- 3.- Hablamos de predominio, no es posible ni recomendable pensar en aislar un factor de la globalidad. Debemos respetar el principio de especificidad en el entrenamiento, las acciones son manifestaciones globales de la conducta intencionada del jugador.
- 4.- Realizo este comentario porque es goloso su trabajo, que a veces descontextualizamos. Su nivel en la competición es el indicador fiable, es decir, cumpliendo objetivos tácticos ante defensas.
- 5.- La velocidad no la da la potencia del pase sino el mínimo de

tiempo de posesión del balón por cada jugador.

- 6.- ÁVILA, F.M. (1997).
- 7.- ANTÓN, J.L. (2005).
- 8.- Consideramos que somos eficaces si alcanzamos los números de rendimiento aceptables.
- 9.- De ahí la denominación de "situaciones diana"
- 10.- Al igual que en la finalización, pero eso es algo más habitual y lo solemos clarificar. De las mejores sensaciones que he experimentado como entrador ha sido cuando tras una acción, con una mirada te comunicas con un jugador, normalmente porque centramos la atención en las mismas cosas entrenadas y consensuadas.
- 11.- Esos ejemplos son una referencia, no quiere decir que sólo se haya observado en ese encuentro o ese equipo, de hecho son acciones tan frecuentes hoy día - por ello se han escogido - que os resultarán familiares. Si se ha buscado una muestra variada - fechas y competiciones - que denota una observación amplia de la alta competición.
- 12.- ÁVILA, F.M. (2003).
- 13.- ANTÓN, J.L. (1998). Página 308.
- 14.- No son muchas las referencias que veréis reflejadas en el escrito de acuerdo con la declaración de objetivos expuesta en la introducción. La excelencia de este documento merece ser referente. Mi admiración.
- 15.- ANTÓN, J.L. (2005).
- 16.- ÁVILA, F.M. (2000).
- 17.- Considero que las propuestas de Juan Carlos Pastor son actualmente las de mayor difusión en el juego actual de la competición española.
- 18.- RIERA, J. (1999).
- 19.- Un equipo no se hace en poco tiempo, necesita además constancia en una idea de juego y en la composición de la plantilla.
- 20.- Un pase más puede estar justificado, pero en un gran número de casos el jugador lo utiliza para buscar tiempo y poder observar. También es tiempo para el ajuste defensivo. Nuestra idea pasa por disponer o crear jugadores capaces de ver y decidir rápido.
- 21.- Estrategia implica una toma de decisiones previa, antes de que se produzca el enfrentamiento táctico en el campo.
- 22.- En el libro "Bobby Fischer se fue a la guerra", EDMONS, D, y EIDINOW, J. (2006), pag. 47, leía: *los jugadores de ajedrez a menudo pueden sentirse inseguros en posiciones abiertas y complicadas, temen a lo desconocido, A Fischer no, se permitía comportarse con arrogancia y audacia.*
- 23.- Pienso que plantear más de tres opciones son difíciles de articular para los jugadores.
- 24.- Según el D.R.A.E.(2001). Patrón es el modelo que sirve de muestra para sacar otra cosa igual.
- 25.- Referencia a nº de pases por ataque y puestos que intervienen.
- 26.- En el partido de ida de la liguilla de Copa de Campeones. En el partido de vuelta cambio el planteamiento. El partido de logroño se produce inmediatamente después del primero.
- 27.- Esta expresión la tomo prestada de mis conversaciones con D. Manuel Laguna.
- 28.- Mi admiración a D. Manuel Cadenas al que empiezo a reconocer en el Barcelona, nuevo equipo que dirige tras imprimir su sello en León.
- 29.- Mi experiencia abarca a todos los grupos de edad y al menos dos equipos diferentes en todas las categorías del balonmano nacional, desde provincial hasta ASOBAL.
- 30.- GARCÍA, J.A. (2005).