

Edita:

Real Federación Española
de Balonmano.
C/ Ferraz nº 16,
28008 Madrid.

Tfno: 91 548 35 58
Fax: 91 542 70 49

Pág. web: www.rfebm.com
e-mail: rfebm@rfebm.com

Consejo de Redacción:

Francisco Moreno Blanco
Director Escuela Nacional
de Entrenadores

Juan Antonio
Moreno Rodríguez
Coordinador Técnico
de Base

Miguel Ángel Lebrón
Gómez de la Llamasa
Secretario Escuela
Nacional de Entrenadores

Fotografía:

Archivo de la Real
Federación Española
de Balonmano

Diseño y Maquetación:
Altermedia
Comunicación 2000 S.L.

Fotomecánica e impresión:
Running Producción S.A.

Depósito Legal
M-25867-2002

Editorial

Como anticipábamos en nuestra anterior editorial, en la Web de la R.F.E.BM. ya se encuentra a vuestra disposición una base de datos que recoge la totalidad de **Comunicaciones Técnicas** publicadas por la E.N.E.; incluyendo para su consulta los siguientes campos: *Número, Año, Título, Autor y Tema*

Nuestra revista número dos, consta de dos comunicaciones presentadas como ponencias por sus autores en el II Congreso Nacional de Especialistas en Balonmano, celebrado en Cáceres del 22 al 24 de noviembre de 2002 y organizado por la Facultad de Ciencias del Deporte de la Universidad de Extremadura

La comunicación número 215 trata de delimitar conceptualmente el juego libre, dirigido y prefabricado (con soporte informático que podéis encontrar en jorjissalas@hotmail.com), escrita por **Jorge Jiménez Salas**. Diplomado en Filología Inglesa y Licenciado en Ciencias de la Educación, procede como jugador de la cantera del Club Maristas de Málaga, y es entrenador nacional desde 1994.

Desempeña la función de profesor de Balonmano y de Psicología del Rendimiento en la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (EADE) de Málaga.

Viene colaborando como técnico en la R.F.E.BM. desde 1994, ocupando los cargos de entrenador adjunto en las selecciones

Juvenil y Junior masculina (oro en el 94, plata en el 96 y bronce en el 2000), Seleccionador Nacional Junior Masculino (plata en el mundial de 2001) y actualmente es entrenador adjunto en la Selección Nacional Absoluta masculina.

La comunicación número 216 alude a un elemento básico de la lógica interna de nuestro deporte como es la búsqueda y estructuración del espacio en el juego de ataque, desde la etapa de iniciación a la de perfeccionamiento, cuyo autor es **Juan A. Moreno Rodríguez**. Licenciado en Educación Física y Entrenador Nacional de Balonmano. Ha desempeñado una amplia labor como técnico de base en diferentes clubes de León (donde se hizo como jugador) y Salamanca y como Seleccionador Territorial de Castilla León (infantil, cadete y juvenil femenino y masculino).

Actualmente es coordinador técnico de base en la R.F.E.BM., responsable del programa de Detección Talentos Deportivos en Balonmano y Seleccionador del Equipo Nacional Promesas (campeón del "mundialito" de Portugal 2003).

Con la certeza de que las dos comunicaciones serán de vuestro interés, queremos agradecer a ambos autores su colaboración desinteresada en beneficio de la formación de nuestros técnicos

Francisco Moreno Blanco

En este número colaboran:

Jorge Jiménez Salas
Entrenador Adjunto en la Selección Nacional
Absoluta masculina

Juan A. Moreno Rodríguez
Seleccionador del Equipo Nacional Promesas



La concepción del juego libre, dirigido o prefabricado, en la estructuración del juego de ataque en balonmano de alto nivel

COMUNICACIÓN N° 215

Por Jorge Jiménez Salas

En el juego libre el movimiento y la continuidad son principios fundamentales. La característica fundamental es que los procedimientos coordinados no han sido preestablecidos de antemano.

El juego dirigido se debe entender como el proponer cierto orden en determinados momentos del juego, dependiendo de las características del propio equipo o del oponente, para sacar mayor partido al juego colectivo.

La predeterminación del inicio y final de las combinaciones tácticas a usar, generalmente muy elaboradas, son las características del denominado juego prefabricado

Será difícil que a alguien se le oculte que los contenidos de tan largo título hacen referencia al grado de elaboración y mecanización en las formas de interpretación de sistemas de juego de un equipo, en cuanto a la articulación del ataque. Y aunque no sea el objetivo de este trabajo, parece curioso destacar que estas denominaciones no se suelen usar con los sistemas defensivos, aún cuando su concepción ha evolucionado menos (no así la intencionalidad), en cuanto a su táctica colectiva.

Dado que las definiciones a estos términos vienen magníficamente expresadas en el más que recomendable texto de (Antón,1998), a él nos remitiremos para hallar su definición y resaltar que: "Juego libre, dirigido y prefabricado hace mención a las formas generales de juego que un equipo puede adoptar en distintos momentos ". Asimismo coincidimos con este autor en que no se puede identificar sistema de juego con una disposición de partida. Decir que un equipo usa un 3:3 ó 2:4 o ambos, solo habla de la estructura inicial, pero nada de su funcionamiento. Pero esto mismo ocurre con el contraataque. Decir que un equipo tiene un sistema de contraataque "estructurado" hablando del despliegue en oleadas, aunque últimamente aparezca en algunos equipos una intención táctica en lo que se viene a llamar tercera oleada, no es decir mucho de su lógica estructural, de su funcionamiento y de las alternativas a usar en función del juego contrario. (Jiménez,2000).

Pero aunque también resulte curioso, los mismos autores que indican que el ataque comienza en el momento de recuperar el balón, es decir, cuando la posesión, no incluyen en sus textos apartado alguno que haga referencia a la estrategia operativa de los equipos durante el contraataque. (De hecho, en un Congreso sobre la estructuración del juego de ataque, no se contempla este término). Con ánimo de no insistir en el tema, diremos que es pues fácil pensar que en el desarrollo del contraataque por parte de los equipos se usa todavía más el juego libre que cualquiera de los otros apartados

FORMAS GENERALES PARA EL DESARROLLO DE LOS SISTEMAS DE JUEGO

En el Balonmano de alto nivel todos los equipos usan el **juego libre** durante muchos momentos de cada partido. Sería absurdo no aprovechar las aptitudes individuales de los jugadores. El movimiento y la continuidad son principios fundamentales. La característica fundamental es que los procedimientos coordinados no han sido preestablecidos de antemano. Es cierto que se han entrenado los medios tácticos colectivos, pero el orden de aparición, la concatenación de algunos de ellos o su uso en función del sistema de juego del oponente no ha sido clasificado mediante acuerdo ni mandato previo. Todavía en los conciertos internacionales se ven equipos que basan su juego exclusivamente en "el juego libre" y ciertamente a veces con éxito, pero es debido más a la riqueza de los jugadores y su capacidad para relacio-

narse durante el juego, que a la intervención de los técnicos. Coincidimos con (Laguna,2002), en que: "siendo el Balonmano un deporte colectivo, sólo agotando sus posibilidades colectivas podemos pensar que estamos jugando razonablemente bien". Por ello entendemos que en ningún caso basarse en esta forma general es suficiente, y no sería acertado decir que actuando de otro modo se coarta la libertad de los jugadores, sino que muy al contrario, se le aumentan sus posibilidades colectivas.

El **juego dirigido** es el más usado por los equipos y selecciones de alto nivel. Es cierto que el indicar el tipo de coordinaciones y su encadenamiento, supone de algún modo limitar el juego individual, pero se debe entender como el proponer cierto orden en determinados momentos del juego, dependiendo de las características del propio equipo o del oponente, para sacar mayor partido al juego colectivo.

La predeterminación del inicio y final de las combinaciones tácticas a usar, generalmente muy elaboradas, son las características del denominado **juego pre-fabricado** cuyo uso está siendo muy limitado en los últimos tiempos, y restringido a momentos muy específicos del juego.

ALGUNAS CONSIDERACIONES PARTICULARES SOBRE LA INTERPRETACIÓN DE LAS FORMAS DE JUEGO

- Una perspectiva histórica de la evolución del juego de ataque, ayudaría a comprender en algunas ocasiones el paso de estructuras abiertas a cerradas o viceversa en el desarrollo del juego colectivo o el por qué de la aparición de algunos tipos de jugadores o desaparición de algunos sistemas. Por ello anexo se incluyen algunas consideraciones a este respecto con una evolución desde 1970 (V.V.A.A., 2001) de forma anexa en formato Powerpoint.

- Aún existiendo en la literatura definiciones muy concretas, podemos encontrarnos que muchos de los técnicos usamos una terminología distinta, en la que se solapan los significados, y ello no ayuda al avance en estas cuestiones. Sistemas de juego; estructuración del juego; esquemas tácticos; combinaciones tácticas; medios colectivos; procedimientos tácticos; juego abierto y flexible; jugadas de estrategia, son algunos de los términos usados con intencionalidad similar, pero en contextos diferentes.

- Hacer un debate sobre cuál de las formas de juego citadas es más importante en el BM. de alto nivel sería absurdo. Las tres formas se manifiestan continuamente, y aunque es cierto que el juego dirigido es el más usado, en la alternancia de la forma de jugar, en la variedad e idoneidad de los sistemas escogidos y en la oportunidad y ritmo en su manifestación es donde más estriba su eficacia así como en su adaptación en función de las circunstancias del juego.

- Es posible en ocasiones que el decantarse por el juego libre oculte en algunos entrenadores su dificultad de creación de fórmulas particulares de juego (juego dirigido) adaptadas al alto nivel bajo la excusa de dar libertad a los jugadores y viceversa, en otras la máxima "directividad" de los técnicos en las acciones de ataque, bajo la excusa del evitar el posible desorden, haga aflorar la



sospecha de querer demostrar que se está "al día" en táctica colectiva, creando en ocasiones reactancia por parte de sus jugadores a ese estilo de juego.

- Rendimiento versus resultados.

El tipo de valoración que hacemos sobre algunas fórmulas de juego está basado en criterios subjetivos, no siempre correctos (Buceta, 1996), como el de valorar el rendimiento según el resultado (si acaba en gol, era buena la combinación, si no, no lo es tanto). Otras veces influye la deseabilidad social. Si lo realiza la estrella, se ve con mejores ojos (aunque falle) que si la combinación la ejecuta otro jugador; en ocasiones ocurre al contrario; la predisposición del entrenador sobre la bondad de un sistema de juego sobre otro o las aptitudes de un jugador tenderá a juzgarlos con mayor tolerancia que de cualquier otro modo. También en las valoraciones objetivas los sistemas de registro tienen poco en cuenta las acciones de los no poseedores del balón, aunque su participación en el éxito de un sistema o forma de juego haya sido considerablemente alta.

"Siendo el Balonmano un deporte colectivo, sólo agotando sus posibilidades colectivas podemos pensar que estamos jugando razonablemente bien"

El tipo de valoración que hacemos sobre algunas fórmulas de juego está basado en criterios subjetivos, no siempre correctos, como el de valorar el rendimiento según el resultado.

No nos sentimos partidarios de las connotaciones negativas que se le atribuyen al juego prefabricado. Es cierto que a su desuso han contribuido los cambios físicos de los jugadores y su pujanza defensiva.

Pero se equivocan los que piensan que tras el juego dirigido no se encuentran horas de entrenamiento encaminados a estas formas de entender el ataque, o que el entrenador no comunica "o dirige" o "cierra" las posibles soluciones a los jugadores.

Por ello en foros como la Universidad debemos insistir en crear adecuados sistemas de valoración que permitan crear relaciones efectivas de causa-efecto entre las interrelaciones y circunstancias de juego. La creación de planillas (Merat, 1997) o registros cualitativos entrañan dificultad pero ayudan a delimitar en deportes colectivos quién es quien y el grado de su aportación al juego colectivo, alejándonos de una valoración exclusivamente "periodística" que aporta poco sobre factores de rendimiento. Ej: *"Marcó seis goles o le valoran con tres ases ¡seguro que jugó bien!"* o este otro *"¿Quedó campeón? Magnífico entrenador; ¿Tercero? Fracaso!"*. Sin tener en cuenta la posibilidad de que el equipo quedara campeón "a pesar" del entrenador, y el otro quedó tercero "gracias a él".

- Digamos que al igual que a veces cuesta trabajo delimitar qué tipo de sistema defensivo está siendo usado por un equipo, dados los cambios de profundidad de los jugadores, los diferentes objetivos de una zona a otra y el aumento de la intencionalidad, ello ha influido en las formas de ataque, de modo que no siempre resulta fácil delimitar entre si el equipo está usando juego libre, dirigido o prefabricado. A veces el equipo encadena combinaciones tácticas de forma que por su ejecución parecen haber sido establecidas o usan procedimientos tácticos que por la amplia participación de los jugadores o por su repetición con éxito parece provenir de un juego "cerrado o prefabricado". A ello contribuyen el juego en espacios cada

vez más reducidos, las alternancias de juego entre cerca y lejos, los encadenamientos de fases del juego: circulaciones, desdoblamientos, percusiones y la mayor polivalencia de los jugadores en cuanto a formas de pase, tiro y cualquier manifestación de táctica individual.

- No nos sentimos partidarios de las connotaciones negativas que se le atribuyen al juego prefabricado. Es cierto que a su desuso han contribuido los cambios físicos de los jugadores y su pujanza defensiva; medios técnicos como el video y la ya citada mejora táctica de los atacantes. Pero se equivocan los que piensan que tras el juego dirigido no se encuentran horas de entrenamiento encaminados a estas formas de entender el ataque, o que el entrenador no comunica "o dirige" o "cierra" las posibles soluciones a los jugadores. Otra cosa es que los jugadores escojan la inadecuada, o que no acabe en gol por su inoportunidad en el tiempo o la ejecución. Entonces se juzga como abuso del juego prefabricado. El final abierto o flexible se juzga en función de gol/no gol. Hay que hacer constar que en el BM. femenino el hecho de que los aspectos físicos como la estatura y fuerza no son aún (ojo no se malinterprete) tan determinantes para algunos aspectos del juego (aunque cada vez lo son más) permiten observar aún un juego de estrategia de amplio espectro, donde las jugadas no se resuelven mediante una simple búsqueda de lanzamientos en tantas ocasiones como en el juego masculino.



ALGUNAS PARTICULARIDADES DE USO DE ESTAS FORMAS DE JUEGO EN LOS EQUIPOS DE ALTO NIVEL

Como no podemos establecer siempre de forma fehaciente cómo, de qué manera o cuáles son los factores que influyen en el éxito de una u otra forma de juego, intentaremos establecer mediante descripciones qué ocurre en el BM. de alto nivel, para intentar sacar en el futuro conclusiones o indicadores válidos a nivel predictivo o de diagnóstico.

¿Qué equipos usan más en sus acciones el juego prefabricado? Sin duda las naciones "jóvenes" en el concierto internacional o también suele ser característico de los países árabes. Este hecho, unido sin duda a la práctica de algunas defensas abiertas de poco calado en países europeos, son asociados muchas veces sin fundamento a la falta de éxito o escaso ranking a nivel internacional. ¿Por qué no atribuirlo a una falta de competencia en sus ligas nacionales, de escaso número de equipos, experiencia y/o nivel, sin fichajes extranjeros, tanto como a un "perjudicial" estilo de juego? ¿En qué se basan esas afirmaciones, sólo en la opinión de expertos?

Digamos al menos que son fieles a una personalidad y estilos de juego propios. (Quien pueda que diga lo mismo).

Es cierto que la mayoría de los equipos de alto nivel usan el denominado juego dirigido en muchas de sus opciones de ataque, presuponiendo (con buen criterio) que guiando la acción del colectivo se obtiene mayor rendimiento que con la suma de las acciones de los jugadores, más o menos coordinadas. Se observan entre otras las siguientes situaciones:

- * Alternancia entre juego libre, dirigido o prefabricado en diferentes circunstancias del juego, sin renunciar a ninguna de las formas.

- * Antes se falseaban intenciones en un lado del campo, para acabar en otro. Al aumentar la intencionalidad, en multitud de ocasiones se crea peligro desde el principio.

- * Las decisiones sobre la forma de juego, no recaen siempre sobre el central, pudiendo iniciar o decidir otros jugadores.

- * El uso de las combinaciones tácticas viene dado por: remakes o vuelta al uso de combinaciones de moda en otros tiempos y que parecían perdidas; variaciones o diferentes soluciones sacadas de combinaciones de otros equipos; innovaciones

cuyo éxito o generalización viene de la observación o puesta en práctica de acciones durante los partidos y que pueden ser ideadas tanto por técnicos o jugadores.

- o Las combinaciones "cerradas" suelen darse con más frecuencia, además de en situaciones especiales como la desigualdad numérica o golpes francos, al principio de los partidos y en el primer tiempo más que al final, y más al inicio de los campeonatos que en las fases finales.

- * En las finales suelen darse más como juego dirigido fórmulas de inicio sin un final preestablecido, como indicador de juego al equipo, situación de continuidad momentánea en situaciones de juego complicadas, o como estilo o seña de identidad colectiva.

- * Suelen obtener más éxito las situaciones donde intervienen pocos jugadores; es más difícil ver procedimientos tácticos donde participen todos los jugadores en ataque. A ello colabora la dificultad que tiene el poner de acuerdo a más jugadores, la posibilidad de certidumbre por parte de la defensa, y también las nuevas normas, como la del juego pasivo, que favorece la continuidad del juego y su intencionalidad.

- * Es también frecuente observar como lo que se inicia como combinación colectiva viene a resolverse, debido a que la defensa "aprende", mediante un juego de acuerdos particulares entre dos o tres jugadores. Aunque usan medios tácticos, no es difícil reconocer que han sido establecidos previamente, aunque no se trata de juego prefabricado porque guardan su uso para momentos presuntamente oportunos.

LA ESTRUCTURACIÓN DEL JUEGO DE ATAQUE

Coincidiendo con (G^a Herrero, 2000), "El problema de estructurar el juego de ataque se convierte en una intervención multilateral por parte del entrenador, ya que esta organización ofensiva va a afectar a un considerable número de contenidos del juego".

También convenimos en que no es óbice para interpretar que cualquier equipo de Alto Nivel debe poseer en su repertorio táctico:

- Criterios generales para el juego en ataque. (G^a, op.cit.pág. 5). Vendrán a coincidir con el estilo o personalidad del entrenador y jugadores.

- Varias combinaciones tácticas abiertas o flexibles con situaciones de inicio, que sirvan para diferentes sistemas defensivos.

¿Qué equipos usan más en sus acciones el juego prefabricado? Sin duda las naciones "jóvenes" en el concierto internacional o también suele ser característico de los países árabes.

Es cierto que la mayoría de los equipos de alto nivel usan el denominado juego dirigido en muchas de sus opciones de ataque, presuponiendo (con buen criterio) que guiando la acción del colectivo se obtiene mayor rendimiento que con la suma de las acciones de los jugadores, más o menos coordinadas.

- Varias combinaciones específicas para cada tipo de defensa.
- Opciones ante defensa en inferioridad contemplando al menos: Una o varias opciones cerradas con diferentes soluciones, y una solución "rápida" ante la inminencia de la vuelta a la igualdad.
- Asimismo, una o varias opciones cerradas en la opción de ataque en inferioridad, dependiendo de la existencia de presión a uno o varios jugadores y dónde se produce la presión; una combinación de final abierto (mediante circulaciones o permutas) de final abierto que facilite la continuidad.
- Estrategias para golpes francos según el lugar de ejecución.
- Juego dirigido de contraataque con varias formas de despliegue y jugadores encargados de la transición, misiones específicas y uno o dos finales (3ª oleada).

METODOLOGÍA DEL ENTRENAMIENTO TÁCTICO

Aún no siendo el objetivo del presente escrito, y habiendo publicaciones al respecto, no dejaremos de incluir detalles que a nuestro juicio pueden influir de forma significativa en la asunción por parte de los jugadores de los sistemas de juego:

A nivel psicológico:

- Explicar a los jugadores cuál será el planteamiento general y en qué está basado según los componentes del equipo. (Favorece la adherencia de los jugadores).
- Verbalizaciones sobre el gusto por el trabajo táctico.
- Información individual y colectiva mediante videos (feedback).
- Establecer sugerencias colectivas sobre el por qué de algunas soluciones tácticas de éxito. No intelectualizar el entrenamiento parando continuamente para explicaciones teóricas.
- Aceptar las soluciones tácticas propuestas por los jugadores si no rompen los principios generales del juego.
- Establecer objetivos individuales o colectivos a corto o medio plazo, comprobando el por qué de su in/cumplimiento.
- Hacer ver a los jugadores de menos minutos de juego la importancia de su aportación al colectivo
- Uso de técnicas operantes de modificación de conducta: Refuerzos, modelado, contrato de conductas (apuestas por objetivos)...

A nivel técnico-táctico:

- Incluir secciones del entrenamiento para este tipo de trabajo, teniendo en cuenta el tipo de microciclo, y sin descuidar además el trabajo táctico individual.
- Ejercicios de diferente complejidad a nivel perceptivo.
- Introducir ejercicios de tipo: Inicio abierto/ final cerrado y viceversa.
- Introducir contenidos técnico-tácticos en los ejercicios y juegos del calentamiento.
- Integrar también dichos contenidos en la programación de la Preparación Física.
- Para el juego prefabricado: Diferentes puntos de partida y diferentes jugadores encargados de la decisión/ejecución.
- Los ejercicios de lanzamientos (ej: de calentamiento, de p. específicos, hacerlos con tema (intencionalidad táctica): Tras cruce; final de contraataque; limitando el tipo de lanzamiento, nº de pases previos
- Para el juego dirigido, introducir tareas guiadas, o dar indicios de posible éxito:
 - Alejarse del balón
 - Cambios de dirección antes/al/después de recibir.
 - Saltarme un puesto en las circulaciones.
 - Cambiar el sentido de la circulación.
 - Estar dispuesto siempre a servir de apoyo al poseedor del balón.
 - Aumento del repertorio de pases y lanzamientos manejando el todo el ciclo de pasos.
 - Circulaciones/desdobles desde cualquier p. específico.
 - Jugar sin balón. Estudiar nuevas opciones. Hacer algo útil tras el pase.
 - Juego por dentro del área.
 - Responder con peligro al inicio táctico de un compañero.
 - Favorecer los acuerdos particulares (posibles innovaciones o coordinaciones tácticas entre pocos jugadores, siempre y cuando no rompan la disciplina táctica).
 - Limitar el uso del 1 x1 si rompe las circulaciones.
 - Para el juego libre: condicionar los pasos, bote, tiempo, tipo o lugar de lanzamiento
 - Evitar lanzamientos no tácticos: Llegar y tirar.
 - Usar al menos un medio básico táctico antes de lanzar: pantalla, pase y va...

¿Cómo superar en los entrenamientos el hecho de que la defensa conoce las combinaciones o el sistema de juego a entrenar?

- Al principio y para el aprendizaje, se realiza con clara superioridad. (La defensa conoce la información, pero la clara inferioridad limita su posible sabotaje).

- A mayor igualdad, la información dirigida a la defensa se reduce (No conocen el tipo de combinación; o el lugar de inicio/finalización). O se mantienen obstáculos: Balón en la mano cada defensa, mano atrás, prohibido bajar a 6m.,etc.

- Alternar las formas del juego (Un ataque libre, otro dirigido, otro prefabricado) con la mínima información defensiva.



escoge de su repertorio la solución más adecuada, adaptándola al momento de juego(medio) suele ser el que consigue más éxito. (Unido por supuesto a la calidad de los jugadores).

Los equipos de alto nivel usan de manera alternativa el juego libre, dirigido y prefabricado, variando el modo, momento y lugar de ejecución, intentando mantener la incertidumbre defensiva. Solo que suelen escoger de su amplio repertorio las soluciones más adecuadas. Eso significa de alto nivel.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- **ANTÓN, J.**(1993) *Balonmano, metodología y alto rendimiento*. Madrid. Gymnos
- **ANTÓN, J.**(1998) *Balonmano: Táctica grupal ofensiva. Concepto, estructura y metodología*. Madrid. Gymnos
- **ANTÓN, J.**(2000) *La importancia de los medios tácticos en la construcción del juego ofensivo de alto nivel*. I Congreso Nacional de Técnicos especialistas en Balonmano. Cáceres.
- **ARGILÉS, C.** (1997). *El entrenamiento especializado y el perfeccionamiento técnico en los puestos específicos del jugador junior*. En Jornadas sobre entrenamiento con jóvenes en Balonmano."La transición del jugador juvenil a la categoría señor. Problemática".Alcobendas.
- **BUCETA, J. M.** (1996).*Definición y evaluación del rendimiento deportivo*. Master Universitario en Psicología de la Actividad Física y el Deporte. Texto no publicado. UNED.
- **COLMENERO, C.** (2000). *Trabajo de ataque ante las defensas en inferioridad*. VII Curso de formación de técnicos de Balonmano. Fed. Castilla y León.
- **ESPAR, J.** (1993).*Táctica individual. Aprendizaje de conductas de juego y su evaluación*. Congreso de especialistas de Balonmano. INEF XXV aniv. Madrid.
- **GARCÍA, J. A.** (2000). *La estructuración del juego de ataque en la etapa de perfeccionamiento*. Curso de actua-

lización del Balonmano. IAD. Cádiz

- **JIMÉNEZ, J.** (2001). *El contraataque estructurado. Un paso más*. VIII Jornadas de actualización de entrenadores de Balonmano. IAD. Málaga.
- **LAGUNA, M.** (2002). *La continuidad en el ataque posicional*. Comunicaciones Técnicas RFEBM. Nos.: 210 y 211.
- **GONZÁLEZ, D.** (1993). *El cómo enseñar en los programas de enseñar a pensar*. Curso sobre Programas de Estimulación de la Inteligencia. CEP.Málaga.
- **MERAT, S.** (1997). *Elaboración de plantillas para la toma de decisiones del entrenador desde los aspectos funcionales de la acción del juego en deportes de equipo: Balonmano*. Comunicación presentada en las VI Jornadas de actualización de entrenadores de Balonmano. IAD. Málaga
- **OLIVER, J. , SOSA, P.** (1996). *Balonmano*. Ministerio de Educación y Ciencia
- **ROMÁN, J. D.** (1998). *Análisis del II Campeonato de Europa Junior*. RFEBM.
- **TORRES, G.** (2000): *El pensamiento táctico en la formación de jugadores: Metodología de entrenamiento del pensamiento táctico a través del juego*. VII Curso de formación de técnicos de Balonmano. Fed. Castilla y León.
- **V.V.A.A.** (2001). : *Handball. Un rebond vers l'avenir*. Fédération Française de Handball.

Búsqueda y estructuración del espacio en el juego de ataque: de la etapa de iniciación a la etapa de perfeccionamiento

COMUNICACIÓN Nº 216

Por Juan Antonio
Moreno Rodríguez

La Comunicación Técnica que os presentamos ofrece sin mayores pretensiones, la visión del desarrollo del juego en Balonmano desde una perspectiva puramente espacial intentando evadirse de sistemas de análisis establecidos que describen un modelo táctico de juego en estructuras de relación colectiva ya observadas, analizadas, agrupadas y conceptuadas.

El documento posee dos vertientes que aportan aspectos muy distintos del juego pero completamente indisolubles. Por una parte se expone una argumentación teórica sobre el espacio entendido como idea general en la vida del ser humano y asumido en sí mismo como una experiencia y vivencia generadora de conocimiento. La postura que adoptemos en la comprensión del espacio como experiencia inmanente al hombre, dictamina la extrapolación que hagamos en un juego de espacios como el balonmano. Por eso en el marco teórico encontramos situaciones metodológicas desencadenadas de una determinada interpretación inicial del espacio.

La reflexión crítica viene acompañada de una posible vía metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de unos contenidos concretos del BM como paradigma práxico de un criterio inicial como principio.

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

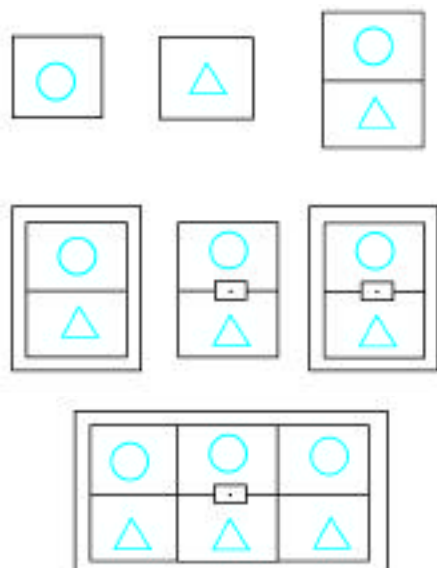
La existencia del ser humano se halla indisolublemente vinculada a la experiencia del espacio. El hombre vive su propio cuerpo y lo asume como el límite de sí mismo a partir del cual es posible crear un marco vital de referencia sobre el que organizar las relaciones que se establecen entre el individuo, el medio que le rodea y los demás.

Desde una perspectiva psicofisiológica, en los seres humanos la función sensorial entendida como receptora de los estímulos provenientes de uno mismo (sensibilidad propioceptiva) y del exterior (sensibilidad exteroceptiva) permite al individuo obtener información sobre una realidad subjetiva y configurar sobre sí la experiencia de la vida. De esta forma " el cuerpo es ante todo el instrumento mediante el que –o mediante cuyos órganos de los sentidos y capacidades de movimiento- nos está dado el espacio. En este aspecto pertenece a la organización del sujeto que vivencia el espacio. El mismo cuerpo es además un espacio, un espacio particular, propio, y con ello una parte del espacio que nos rodea (...). El cuerpo es, en sentido inmediato, el asiento de mi "yo", y el mundo espacial me es procurado sólo por

el cuerpo, o acaso mejor: mediante mi cuerpo estoy introducido en el mundo espacial" (Gómez Perlado, 1987)¹.

Una vez inmersos en el universo de las sensaciones, estímulos captados por nuestros receptores a distancia (ojos, oídos, nariz) e inmediatos (tacto gusto e interoceptores), comenzamos a dar paso en nuestro conocimiento sobre el mundo experimentado, a la percepción de dichas sensaciones y su interpretación por parte del individuo. En este sentido, tanto la captación sensible como la toma de conciencia de este hecho, son procesos en sí mismos incompletos, extrapolados de una realidad concreta y que el individuo no sólo es incapaz de percibirla de forma absoluta, si no que además se halla limitado en su propio marco de referencia, lo que le da un punto de vista sensorial sesgado y evidentemente parcial. Lo demás son juicios simbólicos que modelan su propio mundo de cordura.

Tanto las sensaciones como las percepciones han sido objeto de serio estudio y no se hallan actualmente exentas de diversas interpretaciones filosóficas sobre la capacidad de interpretar los estímulos de forma innata o si por el contrario sólo las experiencias adquiridas y sus asociaciones



Las interrelaciones espaciales propias, ajenas, del entorno, el balón y las combinaciones entre ellas constituyen el entramado dimensional a partir del cual se genera el juego del balonmano. El dominio de estos espacios y los principios que gobiernan sus relaciones en las distintas fases del juego determinan los medios espaciales con los que el/los jugador/es desencadena/n su juego individual [espacio de acción propio(próximo/lejano)], colectivamente [espacio de acción ajeno], con el balón, en espacios compartidos [e. de a. Común] o con el adversario [e. de a. Contrario]

son el origen de las percepciones. Sin entrar en peregrinas disquisiciones, lo cierto es que es posible la elaboración de planes y programas de entrenamiento perceptivo (Pinaud, 1993. M. Sillero y J. J. Rojo, 2001) ² que de alguna manera optimicen nuestras capacidades y el aprendizaje de nuevos conocimientos que sustenten otros de mayor envergadura dentro de la lógica sociomotriz interna en el juego del Balonmano. "La percepción es una toma de conocimiento del medio ambiente por selección y asociación de informaciones. Comportando una parte de innato, puede ser sin embargo objeto de aprendizaje" (Rigal, Paoletti, Portmann, 1993) ³.

En el contexto puramente espacial, la

experiencia ontogénica del ser humano con respecto al espacio y siguiendo a Piaget (1948), pasa de ser una vivencia de carácter motriz y perceptual inmediata donde sólo existe el espacio que me confiere mi propio movimiento y punto de vista (espacio perceptivo), a de forma progresiva ir adquiriendo la posibilidad de experimentar el espacio simbólicamente desde perspectivas distintas en un ejercicio de descentración personal (espacio representativo) ⁴ En este proceso de interrelación espacial, el denominado espacio topológico captado objetivamente sobre referentes personales y el ambiente, genera el concepto de espacio psicológico o perceptivo que alude al resultado de una



El dominio de los espacios y la creación de espacios de poder son el fundamento simbólico sobre el que se sustenta el juego.

operación selectiva e interpretativa realizada por nuestra percepción sobre el espacio topológico (Munir Cerasi, 1973)⁵.

Como ocurre en todas las manifestaciones del ser humano, el hombre se halla inmerso en un espacio cultural que determina su vida y en cierta medida todas sus acciones. Existe un filtro cultural que selecciona los datos sensoriales del entorno, relevantes o superfluos, diseñando lienzos de matices culturales específicos de cada colectivo social. "Los individuos pertenecientes a culturas distintas no sólo es que hablen lenguajes diversos, sino que están situados en mundos sensorialmente diferentes" (Gómez Perlado de E.T.Hall, 1973)⁶. A este respecto la vivencia del espacio propio y ajeno está sujeta a esos componentes culturales que condiciona de alguna forma tanto el concepto de espacio como la interpretación que el individuo hace del mismo. Las referencias, juicios y reflexiones que se originan en un contexto cultural determinado en relación con el espacio, manifiestan las mismas limitaciones que el resto de las partes que engloban el conocimiento humano, puntos de vista parciales de una realidad percibida ya de forma parcial.

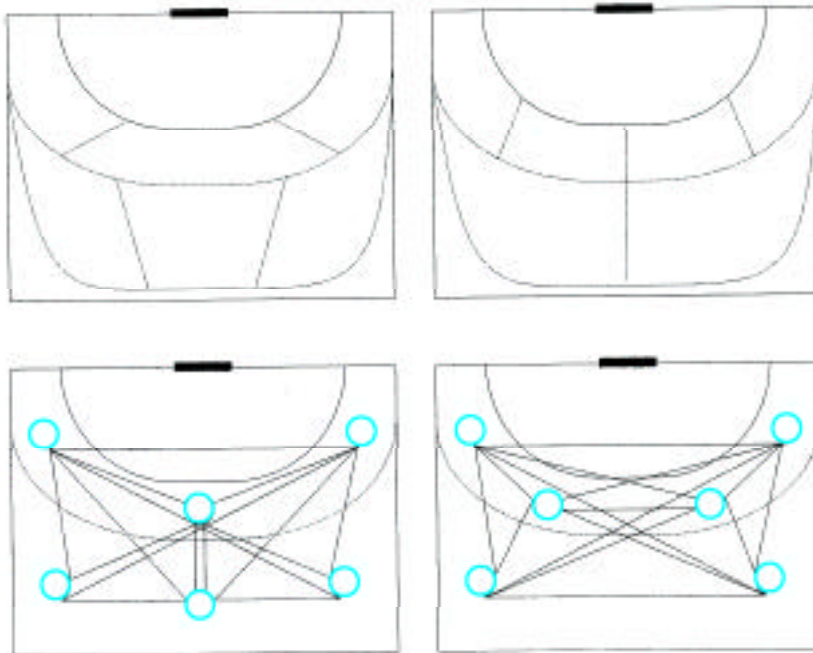
Sobre todas estas ideas y quizá de forma paralela se ha ido construyendo el mundo deportivo como paradigma del juego de la vida real. En definitiva la vida

de los hombres no es otra que la conciencia de su propio espacio y las interrelaciones que se desprenden con el medio y los espacios físicos, sociales y culturales constituidos por él mismo y el resto de los hombres. La libertad, el poder, los conflictos y las guerras no son sino manifestaciones de los seres humanos en la lucha por los espacios de ocupación personales, geográficos, sociales y culturales en el contexto de la vida y la historia. Los deportes sociomotrices de oposición-colaboración, representan un microcosmos donde esa pugna espacial se lleva hasta sus últimas consecuencias en el éxito o fracaso de las acciones individuales y/o colectivas de los grupos sociales que se enfrentan. El dominio de los espacios y la creación de espacios de poder son el fundamento simbólico sobre el que se sustenta el juego deportivo en el que el instinto de supervivencia se define por la lógica interna de que se juega para ganar. El resto son consecuencias de este hecho.

Todas estas consideraciones intentan no hacernos olvidar que la disciplina deportiva del Balonmano en concreto, no es otra cosa que una constante búsqueda de espacios de ocupación y de intenciones tanto individuales como colectivas para poseer y hacer de esos espacios constitución misma de los participantes que interactúan entre ellos definidos por los roles



La red de comunicación motriz proporcionada (Antón García, 1998), responde previamente a una distribución espacial racional por parte del dispositivo colectivo expresado por los jugadores de ataque. En los diferentes sistemas o distribuciones espaciales de inicio en el juego grupal ofensivo, las relaciones entre jugadores enfrentados espacialmente es una constante estrategia que los técnicos deben entrenar. Añadir líneas de comunicación completando la red de nuestro equipo y perfeccionando las relaciones de juego entre los miembros del grupo, multiplica geométricamente las posibilidades tácticas colectivas e individuales hasta un nivel que, lejos de confirmar un sistema o filosofía de juego propio, constituye la definición del juego mismo.



que les otorga la pertenencia o no del balón; pero lucha de espacios en definitiva.

La experiencia docente en el proceso de formación de jugadores y jugadoras de Balonmano desde su precoz iniciación lúdica, hasta el vuelo libre en el rendimiento de la edad adulta, conlleva permanentes y constantes modificaciones en la forma de entender este deporte. Tampoco queda al margen de la tremenda pugna interna de enfrentar en fraticida y desigual batalla, la adecuada planificación metodológica, didáctica y deportiva en beneficio de la madurez del deportista, y la no menos legítima en el contexto competitivo, ansia de ganar.

Querer ganar es el fundamento esencial de una propuesta de juego en el sentido más puramente deportivo donde se enfrentan dos contendientes que, sin reflexiones metafóricas sobre el carácter beligerante del ser humano, participan bajo la incertidumbre del final del encuentro sobre quién ganará, quién será mejor, quién más eficaz, quién más afortunado, ... El placer del juego en su propia expresión práctica está supeditada a la lógica que define el mismo juego de práctica, puesto que sin intención de superación a las dificultades que nos impone el desarrollo de su vivencia sería una manifestación motriz sin objeto alguno refiriéndonos a las acciones significativas en el Balonmano.

En esta idea, excepto antropólogos, sociólogos y epistemólogos, probablemente los entrenadores estemos de acuerdo. Sin embargo esta verdad sustancial de la propia y legítima identidad del juego

deportivo, queda postergada en los pedagogos del proceso de aprendizaje de la misma disciplina deportiva en beneficio de la correcta adquisición de los elementos físico-técnico-tácticos básicos que aseguran y afianzan un conocimiento más profundo y eficaz sobre la actividad en la que se participa.

El educador deportivo no renuncia al sabor de la victoria inmediata, pero es plenamente consciente de que afianzar un conocimiento a lo largo del tiempo en términos de perfeccionamiento exige una gran inversión de tiempo y calidad de entrenamiento. Nos encontramos entonces con la primera contradicción del juego deportivo, es decir, se juega para ganar pero el adecuado proceso de formación es lento en la consecución de sus objetivos planteados a largo plazo en vez de encontrar soluciones eficientes y satisfactorias en el momento presente. ¿Porqué la búsqueda imperiosa de los resultados a plazo



inmediato corrompe de alguna forma la inmaculada estructura formativa de un proceso pedagógico? La respuesta es compleja y el origen del problema profundo.

El juego deportivo a diferencia del juego de la vida, está creado a partir de unas normas o reglas más o menos sencillas aplicadas en principio, de igual manera a unos y otros. La cobertura legal que define una disciplina concreta es tan reducida que es relativamente fácil determinar quién infringe las reglas del juego. Pero

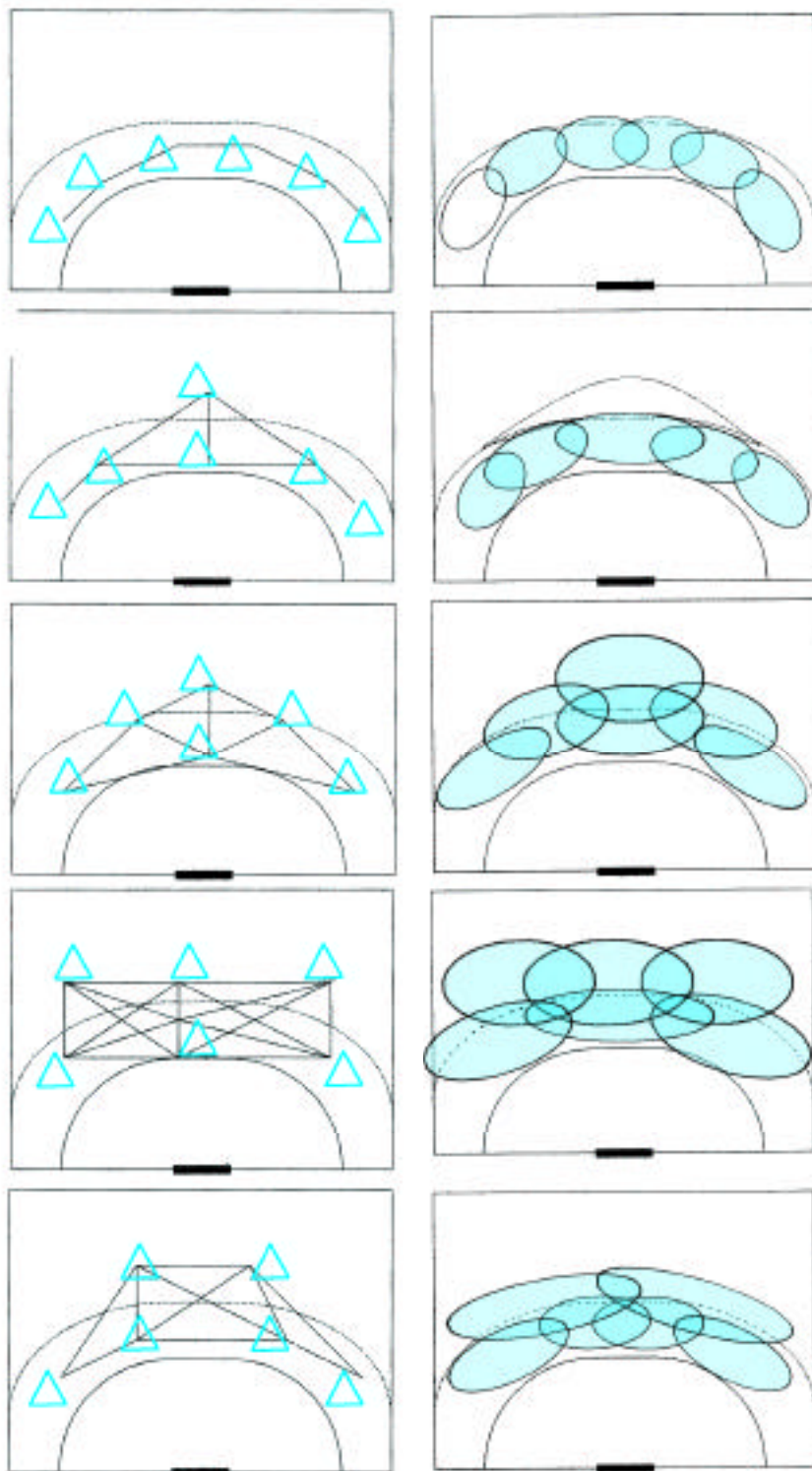
esto es de aplicación en el propio desarrollo de la actividad, no en el proceso formativo que tiene como consecuencia la manifestación reglada del deporte en cuestión. Es decir, si todos aquellos responsables de la evolución deportiva de los jóvenes jugadores/as no intervienen de forma similar en los objetivos de trabajo en un marco didáctico de aprendizaje consensuado, estamos jugando con reglas diferentes.

No me refiero a la calidad del técnico que aporta distintos contenidos de entrenamiento ni de la exposición de metodolo-

A menudo las redes de comunicación han sido vinculadas a las posibilidades de conexión que tienen los jugadores en ataque tomado como referente el balón, que es el elemento en que se fundamenta la interconexión de los participantes y que en definitiva confiere los roles de juego a los equipos. Sin embargo, este tipo de relación motriz, o mejor, sociomotriz, emana de igual manera en el juego defensivo, tanto que, ambas comunicaciones se fundamentan en las relaciones espaciales posibles.

En las distintas disposiciones espaciales de la defensa por parte de los jugadores, se establecen entre los espacios individuales (e. propio-poseído y potencial-), límites personales que constituyen la comunicación con el jugador del/os puesto/s colindante/s (e. común y e. compartido) y el/los adversario/s (e. contrario).

La intervención de la defensa en los espacios compartidos por dos o más jugadores configuran el trabajo de la Táctica colectiva de un equipo y donde una red de comunicación sólida expresa una defensa de calidad. En este sentido, y continuando con el ejemplo paradigmático de las redes de comunicación motriz proporcionadas, la defensa de mayor riqueza en su entramado sería aquella donde se generara mayor "diálogo" entre sus miembros y se establecieran más líneas de relación. De esta forma, las defensas abiertas propenden a mantener una comunicación espacial múltiple y a la vez mucho más compleja que una defensa cerrada donde los radios comunicantes se limitan a los jugadores muy próximos.



gías distintas, unas más operativas que otras, sino de la búsqueda permanente de las fisuras o vacíos didácticos en el frágil proceso integral de formación, que permiten acceder cómodamente a un conocimiento lógico-motriz mediante el cual obtenemos pronto resultados, beneficiándose de la línea pedagógica seguida por el resto de entrenadores.

La utilización de los espacios, los principios básicos de intenciones tácticas defensivas y los criterios tácticos colectivos de ataque, son tierra abonada para predicar una filosofía de juego parcial que no completa en absoluto la realidad de un deporte de equipo abierto y creativo, donde los propios participantes hacen de su acción formas distintas de interpretar esta disciplina deportiva.

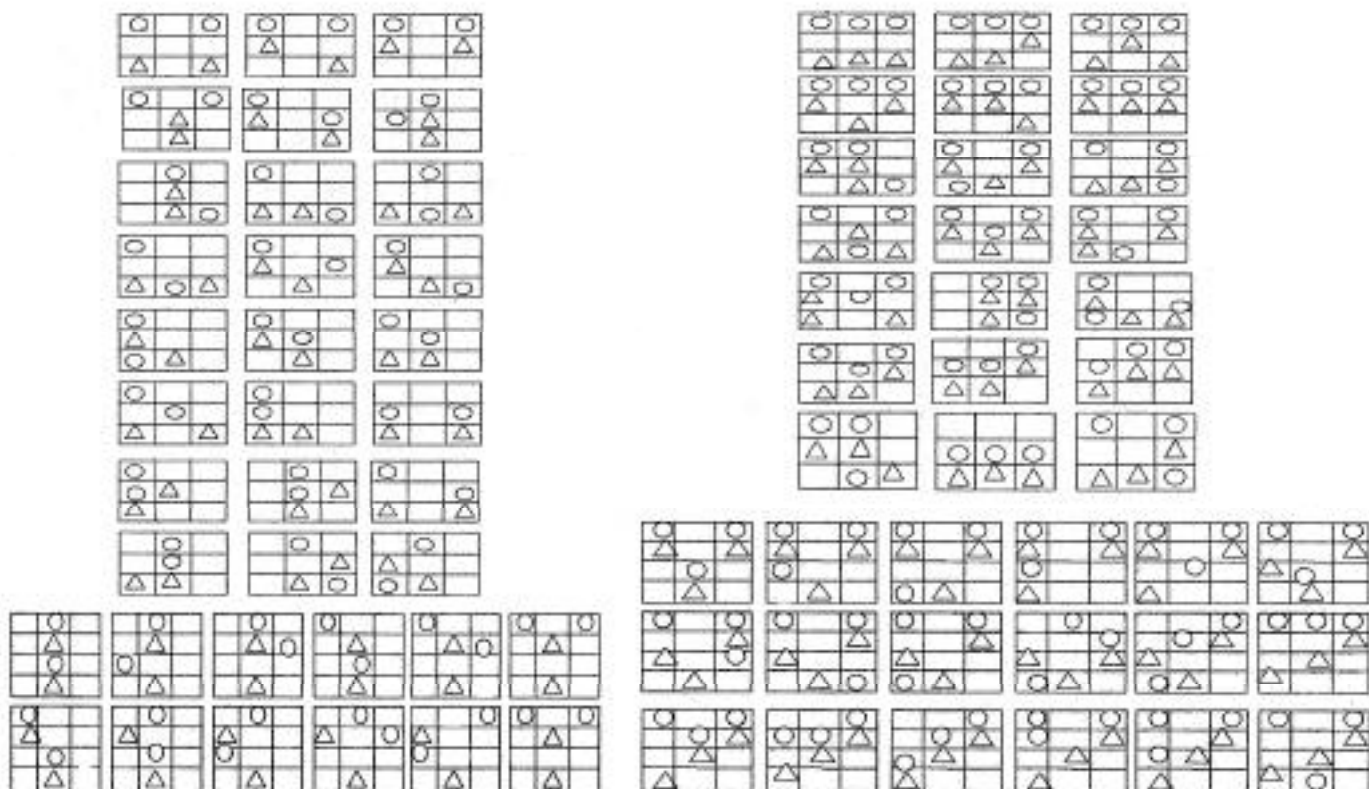
Los espacios de juego representan en realidad el fundamento sobre el que se sustenta el propio juego en cuestión, es decir, no sólo establece el tablero de disposición sociomotriz al uso y manejo de un determinado móvil, sino que constituyen en sí mismos el fin primero y último del desarrollo de la actividad. Por tal privilegio deberían formar parte de la esencia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje y por eso mismo son objeto de estudio por parte de los entrenadores, en su utilidad y en favor de una mayor y mejor competencia sobre la praxis físico deportiva contra un/os adversario/s. Al ser un asunto de orden metodológico son ya la mayoría de los técnicos en nuestra

comunidad deportiva, los que se acogen a una enseñanza estructurada desde los espacios amplios (aprendizaje global), tránsito a espacios reducidos (iniciación específica) y a la reducción máxima de espacios (aprendizaje específico y perfeccionamiento)⁷ en una progresión sistemática que se extiende a lo largo de diez años.

Históricamente en el juego del Balonmano, como ocurre con el resto de los conocimientos del ser humano, la estrategia para generar conocimiento sobre la materia en cuestión, ha sido intentar describir un suceso desde la lectura de lo observado exteriormente y agrupar acontecimientos sociomotrices que compartan elementos de relación entre los participantes y que sean comunes unos a otros, para poder de esta manera, dar concepto a unos hechos que hasta ese momento parecía que no tenían nombre. De esta forma el hombre aborda su absurdo salto al vacío en busca del conocimiento. Primero sus mecanismos sensorio-perceptivos son limitados y sólo le permiten captar una parte de una realidad observada. Segundo, su punto subjetivo de referencia no le consiente observar un acontecimiento desde una perspectiva global, y tercero los medios que utiliza para comprender y transmitir lo observado no dejan de ser representaciones simbólicas (Cassirer, 1944)⁸ de los hechos reales. Así que sólo se aspira a una aproximación lo más fidedigna posible a una realidad parcial que, personal y culturalmente, ya es

Los espacios de juego representan en realidad el fundamento sobre el que se sustenta el propio juego





El desarrollo del juego en balonmano responde a disposiciones espaciales en un permanente cambio de espacios creados y ocupados, que posibilitan o no, situaciones de privilegio para los contendientes. Este hecho se puede describir bajo las herramientas que se utilizan a tal efecto o según los principios básicos espaciales que constituyen el propio juego. Las posibilidades espaciales del 2 x 2 y el 3 x 3, se pueden plantear sobre estas estructuras y a partir de ahí seguir la lógica del juego. Ocupar espacios de poder.

percibida de forma sesgada tal como se señalaba en líneas precedentes.

Desde mi parcial punto de vista, los técnicos deportivos somos víctimas del sistema epistemológico general de adquisición de conocimiento en cualquier aspecto concreto, es decir, para comprender las cosas globalmente las analizamos y disgregamos en partes de más fácil comprensión y se estudian por separado para después imbricarlas formando un todo coalescente. De esta guisa, en los deportes colectivos se distingue la técnica y la táctica como ámbitos particulares de una disciplina con unas reglas particulares y que en sí mismas también se hallan definidas por distintos elementos que las constituyen y que lo único que pretenden es describir lo que ocurre en el 40 x 20. Así, nos encontramos con los desplazamientos, el pase, el bote y el lanzamiento, constitutivos de lo que entendemos por nuestro juego, y por otra parte disponemos también del análisis de los sucesos de forma colectiva en procedimientos y/o medios tácticos como el "pase y va" el "cruce" o el "bloqueo" representando acontecimientos etiquetados distinguidos

y distinguibles de entre la amalgama de acciones que se dan en el terreno de juego.

Bajo este discurso los técnicos deportivos hemos construido nuestro acervo metodológico del proceso de formación de jugadores/as desde la atalaya del análisis descriptivo elaborando las tareas a partir de los procedimientos descritos y no desde la lógica primitiva del puro concepto espacial al margen de los sucesos específicos que inevitablemente se dan de forma natural. La única aproximación a una realidad espacial es que con el objeto de que dichos medios o procedimientos sean adquiridos en un proceso de enseñanza-aprendizaje metodológicamente correcto, se presentan de forma secuencial desde espacios amplios a espacios reducidos en una progresión didáctica siempre bajo soluciones descriptivas previamente conceptuadas. "En las edades de formación suelen plantearse con cierta frecuencia situaciones donde es necesario comprender determinados aspectos espaciales de las mismas (...), pero ...¿Comprenden los niños cómo deben jugarse este tipo de situaciones, o los entrenadores se confor-

man con que sus jugadores las realicen más o menos acertadamente?(...) Así, la mayoría de las situaciones problemáticas que presenta el juego son solucionadas por el entrenador de forma inmediata, cuestión ésta que dificulta aún más la comprensión de algunos aspectos básicos del juego, como es la ocupación de espacios en el juego de ataque". (García Herrero, 2000)⁹

No discrepo en absoluto sobre la necesidad de un exhaustivo análisis de una determinada realidad a fin de comprender su esencia o del uso de las herramientas de síntesis, en el sentido más puramente gnoseológico, que permitan un abordaje más cómodo al estudio de un área específico. Sencillamente encuentro fragilidad en el hecho descriptivo de sucesos por su imprecisión a la hora de representar lo que pretenden y encuentro dificultades en comprender si un conocimiento creado a partir de observaciones imprecisas puede ser sólido y mantenerse incólume con el paso del tiempo. La historia del hombre nos demuestra lo contrario.

La propuesta que en este artículo se presenta no pretende por supuesto, resolver los problemas de adquisición de conocimiento en el ser humano, ni es nuestra inquietud desvincularnos de las posibilidades analítico-sintéticas, entre otras cosas porque nos es esencial y culturalmente imposible. La intención es elaborar una estructura de juego desde el punto de vista espacial e intentar evitar modelos procedimentales que determinen soluciones de juego etiquetadas, aunque nuestro



sistema de "inducción espacial" germine situaciones tácticas idénticas pero con orígenes de aprendizaje y comprensión distintos. Por una parte el entendimiento de la actividad se sustenta en las acciones cooperativas determinadas aprendidas en un espacio concreto y por otra, la formación de esa práctica se fundamenta en la interpretación, posesión y dominio espacial per se.

Notas y Referencias Bibliográficas:

1.- *"El Espacio del Mundo Deportivo"* Juan Carlos Gómez Perlado. Publicaciones ADELEF. Madrid 1987. Pg. 6 - 7.

2.- *"La Percepción Visual en las Acciones Tácticas"*. Ph.Pinaud. Congreso internacional de especialistas en en Balonmano. INEF Madrid 1993.

"Percepción de trayectorias de Balones entre los 8 y 18 años". M.Sillero y J.J.Rojo. Apunts Nº 66. 2001

3.- *"Motricidad: Aproximación Psicofisiológica"* R.Rigal, R.Paoletti, M. Portmann. Augusto E.Pila Teleña. Madrid 1993. Pg.200

4.- Piaget (1948) en *"Motricidad: Aproximación Psicofisiológica"* Pg. 219 - 220.

5.- Mencionado por Gómez Perlado en *"El Espacio del Mundo Deportivo"* Pg.23.

6.- Idem Pg. 4.

7.- *"Metodología de la enseñanza"* Capitulo 3 de "Balonmano" L.C.Torrescusa. COE. Madrid1992. Pg. 193.

8.- Para más información sobre el carácter simbólico del hombre, acercarse a la obra de Erns Cassirer

"Antropología Filosófica"

Ed. Fondo de Cultura Económica. México 1975.

9.- *"Entrenamiento en Balonmano, Voleibol y Tennis"* Unidad Temática V. Juan A. García Herrero. Universitas Editorial. Badajoz 2000. Pg.187, 188.

Otras consultas bibliográficas de interés:

1.- *"Experiencia, Cuerpo y Conocimiento"*. Sergio Rábade R.. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Madrid 1985.

2.- *"¿Qué es el Hombre?"* Martin Buber. Ed. Fondo de Cultura Económica. México 1942.

3.- *"Balonmano. Táctica Grupal Ofensiva. Concepto, estructura y metodología."* J.L. Antón García. Gymnos, Madrid 1998.

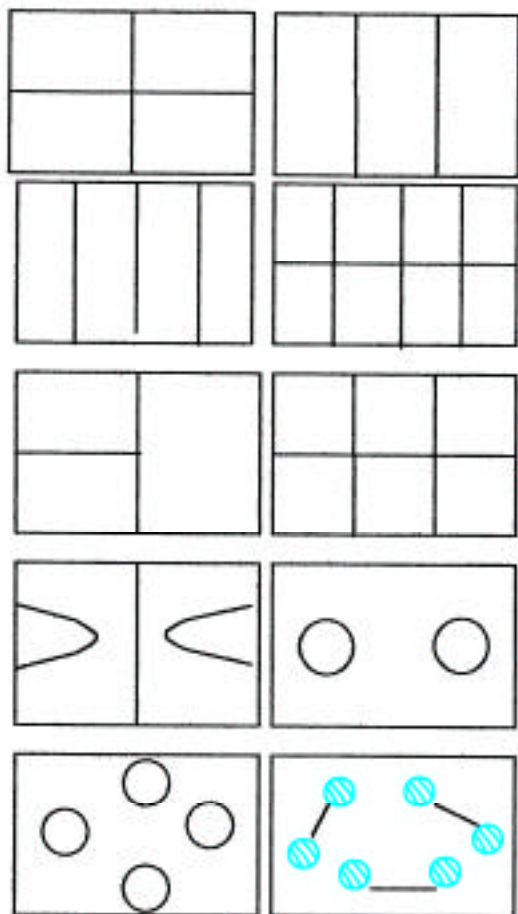
4.- *"Balonmano. De la escuela a las asociaciones deportivas"*. J. Mariot. Editorial Agonas. Lérida 1995

5.- *"La Enseñanza de los Juegos Deportivos Colectivos"*. C. Bayer. Hispano Europea. Barcelona 1992.

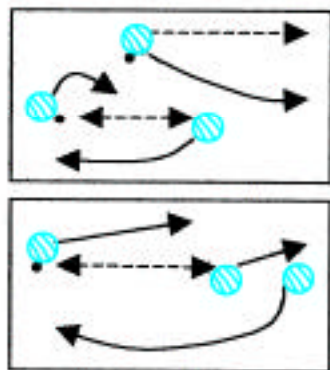
6.- *"El Concepto de Táctica Individual en los Deportes Colectivos"*. F.Espar Moya. Apunts Nº 51 1998.

Equipo Nacional	Sesión Nº	Fecha	Instalaciones/Material
Lugar de Concentración	OBJETIVOS - Interpretar un determinado Procedimiento/Medio Táctico desde una perspectiva espacial estructurada. - El espacio como esencia y objeto de juego.		- Espacio de Juego: 40x20. - 12 jugadores. - 10 Balones. - Conos. - Cinta adhesiva de embalar/Tiza.
	ENTRENADOR Juan Antonio MORENO RODRIGUEZ		

SUCESO GENERAL I: Juego de pases

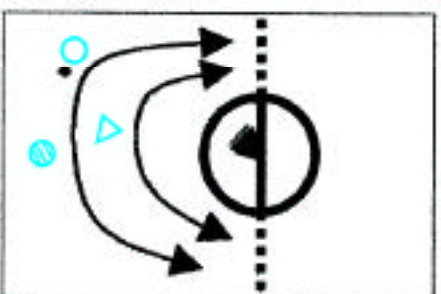
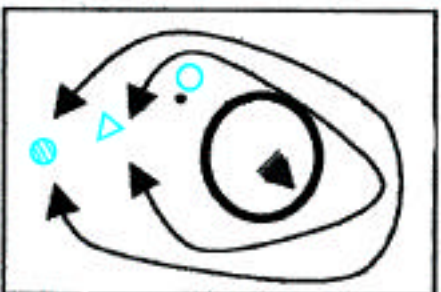
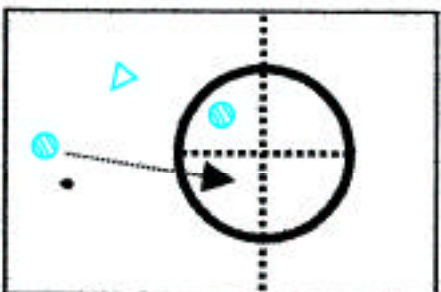
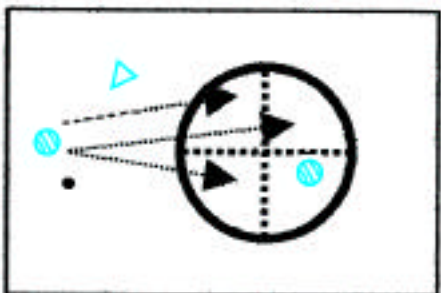
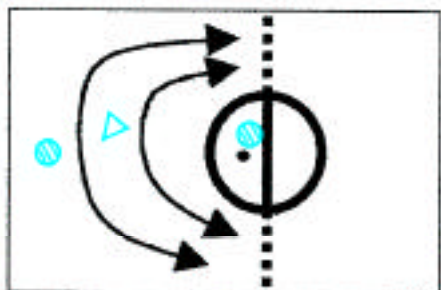
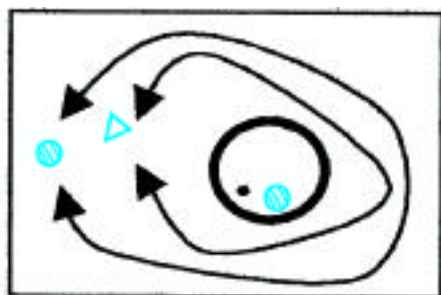


- * Un solo bote cada vez que un jugador posee la pelota
- * Distintos tipos de pase.: Clásico, a bote, botando, ...
- * Utilización del ciclo de pasos hacia espacios libres de marcaje
- * Pase a un compañero.:
 - En fly
 - Con toque de dedos
 - Con toque de dedos a una mano (Palmeo)
- * Pase al espacio y recepción de un jugador que viene de fuera de ese espacio



- * Cambios de espacio cada pase logrado
 - Sólo el que consiguió el pase
 - Los dos implicados
 - Todos los jugadores
- * Cambio de espacios sólo a espacios vacíos

SUCESO ESPECÍFICO II: Situaciones de Pase en Espacios Concretos 2 x 1



CONSIGNAS AL ATACANTE:

- * Lograr 6 pases seguidos al jugador de dentro del círculo.
- * Sólo un bote cada vez que tengo el balón.
- * Utilización del ciclo de pasos hacia espacios libres de marcaje

- Con distintos tipos de Pase
- Clásico.
 - Picado.
 - Con Palmeo.
 - En Fly.
 - Etc.

CONSIGNAS AL DEFENSOR:

- * Defensa en proximidad.
 - Acoso
 - Interceptaciones
 - Orientaciones oponente – balón
 - Sin Faltas

- * Tareas si el atacante logra los 6 pases.

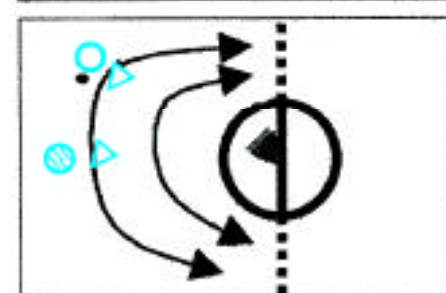
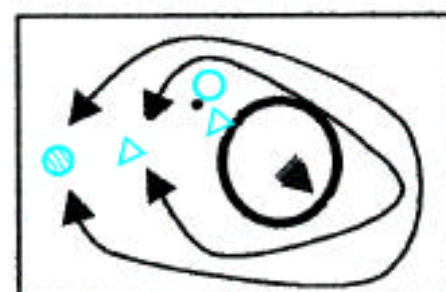
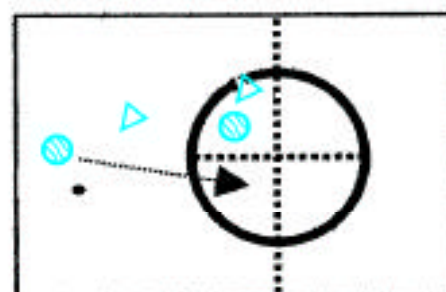
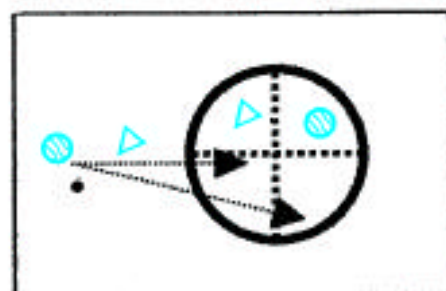
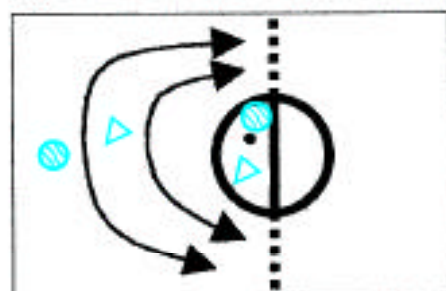
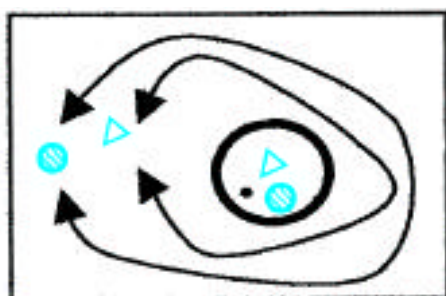
- Los pases se realizan a los espacios donde no está el compañero.

1º El jugador atacante de fuera del espacio puede desplazarse alrededor de todo el círculo.

2º Sólo se puede desplazar en el espacio limitado por extensión en una imaginaria línea de fondo fuera de un semicírculo.

- → Jugador de Apoyo.
- △ → Jugador Defensor en proximidad. No puede entrar en el espacio del círculo salvo si el propio atacante con balón se halla dentro de él.
- → Jugador Atacante.
- ▲ → Cono que el atacante tiene que tirar con el balón adaptado dentro del espacio.

SUCESO ESPECÍFICO II: Situaciones de Pase en Espacios Concretos 2 x 2



CONSIGNAS AL ATACANTE:

- * Lograr 6 pases seguidos al jugador de dentro del círculo.
- * Sólo un bote cada vez que tengo el balón.
- * Utilización del ciclo de pasos hacia espacios libres de marcaje
- * Búsqueda permanente del espacio libre.
- * Evitar los bloqueos.

→ Con distintos tipos de Pase

- Clásico.
- Picado.
- Con Palmeo.
- En Fly.
- Etc.

CONSIGNAS AL DEFENSOR:

- * Defensa en proximidad.
 - Acoso
 - Interceptaciones
 - Orientaciones oponente – balón
 - Sin Faltas
 - Defensor del círculo siempre por delante del atacante en relación con la situación del balón

* Tareas si el atacante logra los 6 pases.

→ Los pases se realizan a los espacios donde no está el compañero.
1º El jugador atacante de fuera del espacio puede desplazarse alrededor de todo el círculo.

2º Sólo se puede desplazarse en el espacio limitado por extensión en una imaginaria línea de fondo fuera de un semicírculo.

POSIBILIDADES DE JUEGO:

Para los Atacantes

- * Cambios espaciales cuando:
 - Se logran los 6 Pases.
 - Cada Pase logrado.

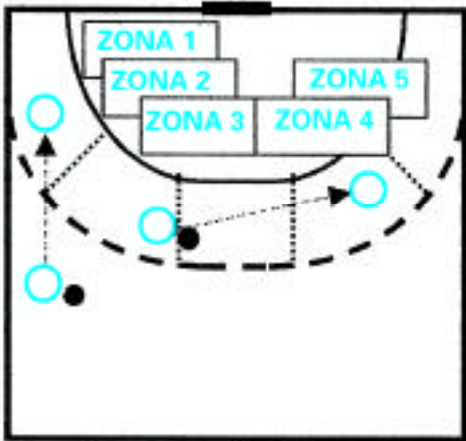
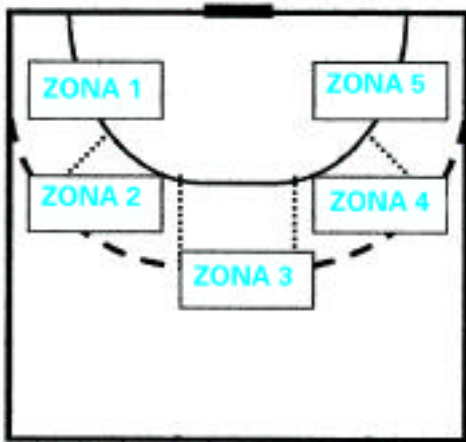
○ → Jugador de Apoyo.

△ → Jugador Defensor en proximidad. No puede entrar en el espacio del círculo salvo si el propio atacante con balón se halla dentro de él.

● → Jugador Atacante.

▲ → Cono que el atacante tiene que tirar con el balón adaptado dentro del espacio.

SUCESO ESPECIAL III:A.- Situaciones de Pase en Espacios Específicos 2x2, 3x3, 4x4



CONSIGNAS AL ATACANTE:

- * Lograr 10 pases seguidos al jugador de dentro de las Zonas.
 - * Sólo un bote cada vez que tengo el balón.
 - * Utilización del ciclo de pasos hacia espacios libres de marcaje
 - * Búsqueda permanente de la Zona libre.
 - * Evitar los bloqueos.
- Con distintos tipos de Pase
- Clásico.
 - Picado.
 - Con Palmeo.
 - En Fly.
 - Etc.

CONSIGNAS AL DEFENSOR:

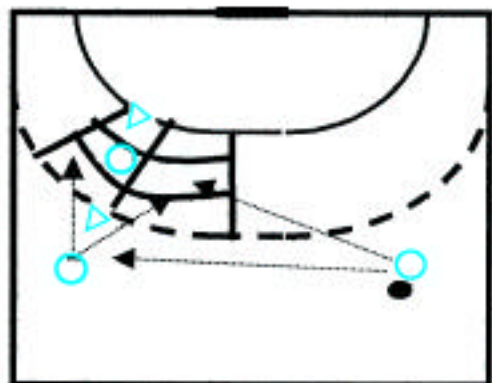
- * Defensa en proximidad.
 - Acoso
 - Interceptaciones
 - Orientaciones oponente – balón
 - Sin Faltas

* Tareas si los atacantes logran los 10 pases.

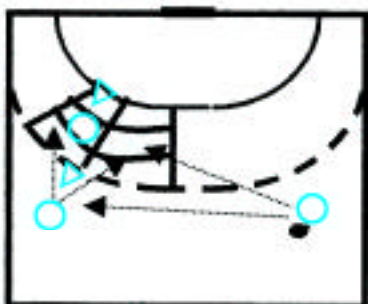
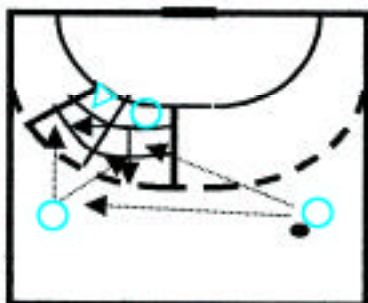
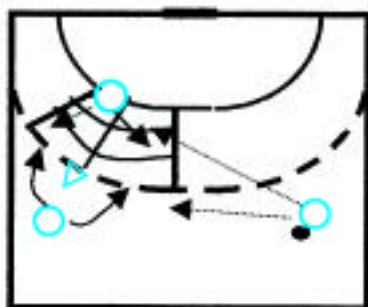
POSIBILIDADES DE JUEGO

- * Sólo válidos los pases de fuera de las zonas a las zonas
- * Sólo válidos los pases de zona a zona
- * Sólo válidos los pases entre zonas no colindantes
- * Los pases de zonas colindantes 1 pto. Zonas no colindantes puntúan los espacios que las separan, 2, 3 ó 4 puntos
- * Los pases se realizan a los espacios donde no está el compañero.
- * Cambios espaciales obligatorios en cada punto conseguido:
 - Sólo el jugador que hace el punto.
 - Sólo los implicados Pasador – Receptor.
 - Todos los Atacantes.

SUCESO ESPECIAL III: B.- Inducción al " Pase y Va " en Profundidad



PROGRESIÓN



CONSIGNAS DE JUEGO:

ATACANTES

- * Buscar espacios vacíos donde recibir el Balón.
- * El jugador de Apoyo puede dar pase a cualquiera de los dos jugadores atacantes y es una ayuda constante para ellos si no pudieran resolver el problema.
- * Evitar el Bloqueo.

→ Posibilidades de Juego:

- Pase al jugador desmarcado.
- Pase al espacio libre al que pueda llegar el jugador.
- Sólo puede lanzar un determinado jugador de los dos.
- Con distintos tipos de Pase
 - Clásico.
 - Picado.
 - Con Palmeo.
 - En Fly.
 - Etc.

DEFENSORES

- * Pueden interceptar cualquier pase incluido el inicial del otro lado.
- * Atención orientaciones al oponente al balón y a espacios ineficaces de juego (zonas exteriores).
- * El defensor menos profundo siempre en línea de pase por delante del jugador atacante más profundo.

→ Posibilidades de Juego:

- Pase al jugador desmarcado.
- Pase al espacio libre al que pueda llegar el jugador.
- Sólo puede lanzar en principio el jugador menos profundo. Si no consiguiera una opción de lanzamiento, el atacante más profundo busca su propio beneficio de lanzamiento si tuviera ocasión

Propuesta: "Estructuración espacial del Juego en espacio Ancho, Alto y Profundo"

Como ocurre en la mayoría de los ámbitos del conocimiento del hombre y en su intención de recoger datos que ilustren de alguna forma lo que ocurre en su entorno, la bibliografía tradicional y la nomenclatura clásica de la descripción simbólica del juego en el Balonmano han reflejado sucesos observados desde perspectivas sesgadas y que según mi criterio limitan las posibilidades de creación de juego. Las dos dimensiones del plano que todos los técnicos utilizamos en nuestras representaciones descri-

ben sólo una parte de la realidad potencial del desarrollo individual y colectivo en el juego. Los pases al espacio libre susceptible de ser poseído por un compañero, los espacios potenciales de uso individual y/o compartido, el equilibrio de fuerzas sobre los límites de esos espacios son matices que van a determinar formas diferentes de comprender este deporte y distintas maneras de expresarlo en el terreno de juego.

SUCESO

Las celdas representan espacios posibles de dominio y ocupación. La realidad es que todo es el mismo espacio y que cada celda podría escindirse de la misma manera en infinitas microceldas que conformarían nuevos y distintos espacios.

No podemos evitar la representación simbólica de la realidad que observamos, pero podemos intentar elaborar una realidad virtual aproximada sobre la que trabajar y seguir construyendo nuestro juego de realidades parciales.

El jugador accede a mucho más espacio del que ocupa *de facto*. El dominio del espacio potencial que un jugador y un colectivo pueden desarrollar es una ardua tarea sobre la que los técnicos tienen el privilegio de intervenir. Encontrar los límites del espacio de dominio individual y grupal tiene el riesgo importante de crear espacios difusos de poder que generan debilidad en nuestras líneas de fuerza y pueden llegar a ser la fisura sobre la que se exprese la estrategia del adversario. En todo caso, nuestra labor es crear la incertidumbre precisa en el oponente sobre si ese dominio es real o sólo aparente. Llegar a saberlo con certeza probablemente cueste muchas competiciones y la experiencia de muchos años.

En la manifestación de los Espacios de Acción, distinguimos:

*** Dominio del Espacio Poseído.** Aquel que ocupa el propio cuerpo de los jugadores. Viene determinado por:

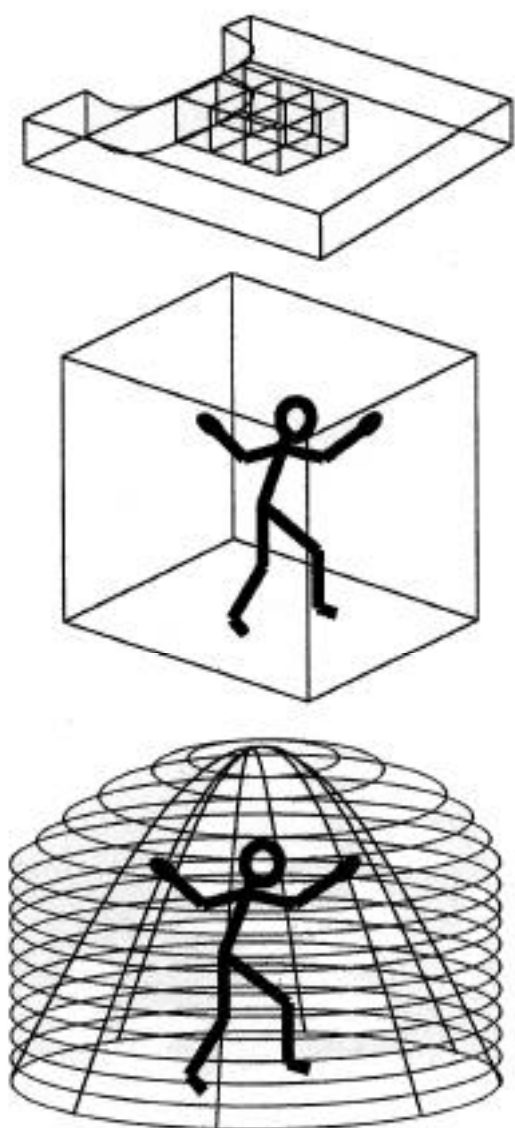
- Técnica Individual
- Disponibilidad Motriz.

*** Dominio del Espacio Potencial.** Se trata de ese espacio al cual se podría acceder y que está dentro de las posibilidades del jugador, aunque en un preciso instante no esté ocupado. Viene determinado por.

- Táctica Individual.
- Disponibilidad Motriz

*** Dominio del Espacio Compartido.** La perfecta coalescencia de los espacios individuales de un colectivo es lo que permite que un grupo funcione como una unidad. Estamos hablando de

- Táctica Colectiva.

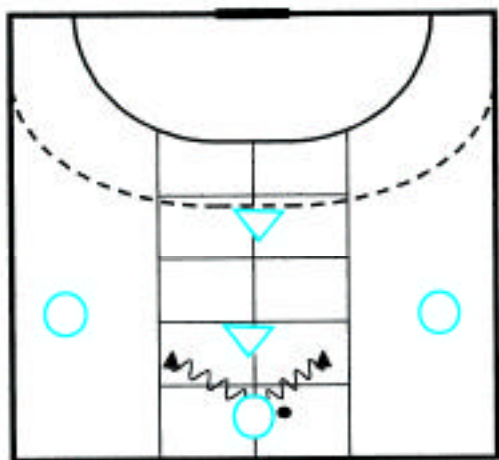


Propuesta: **"Estructuración espacial del Desmarque con o sin balón"**

Se trata de interpretar una determinada Acción Técnico-Táctica desde una perspectiva espacial estructurada. Sin entrar en descripciones de lo que se deriva de las intenciones tácticas, el principio sobre el que se sustenta el desmarque es la búsqueda y conquista de un espacio libre de ocupación. El primer objetivo en este sentido es la ocupación directa de un espacio vacío y que como consecuencia de la reacción del defensor se concatena un cambio de

dirección al ser otros, en ese momento, los espacios libres de marcaje. Nuestras referencias en el rol de jugadores de ataque son los propios espacios de uso y no los defensores como tal, que en realidad forman parte de las variables complejas que determinan nuestra interpretación de la estructura espacial y las posibles soluciones de eficacia en una situación concreta.

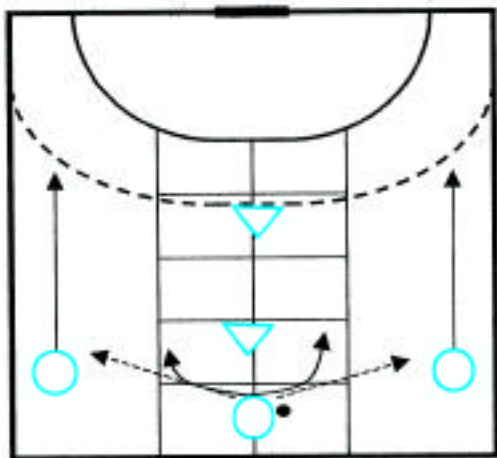
SUCESO ESPECÍFICO



A.- La situación que se presenta es un jugador atacante dentro de unos determinados espacios en los que tiene que ir progresando hacia portería en bote.

CONTEXTO:

- * Dos jugadores sirven de apoyo en el caso que se requiera conservar el balón ante una posible pérdida. Éstos le devolverán la pelota para que siga intentando resolver el problema.
- * Los defensores se disponen escalonados con espacios entre ellos y sólo podrán efectuar sus estrategias de defensa (desposesión, interceptación, cerrar espacios de progresión, provocar errores,...) dentro los dos espacios en anchura.
- * Los espacios que separan a un defensor del otro pueden representar bases neutras donde los defensores no tienen posibilidad de acceder. A valorar según el nivel de aprendizaje de los jugadores. En este sentido el jugador neófito debe adquirir el sentido práctico de los espacios profundos no exentos de la superación de un problema previo.
- * La premisa fundamental sobre la que se sustenta el suceso es la intención constante del jugador atacante de invadir los cuadros profundos libres de ocupación.



B.- La siguiente situación presenta a un jugador atacante que sólo puede progresar sin balón o con los tres pasos que le permite el reglamento con el balón.

CONTEXTO:

- * Es idéntico que en el caso anterior. Dos jugadores de apoyo y dos defensores escalonados limitados a moverse en los dos cuadros donde están.
- * Variar los tipos de pases a los apoyos. (a bote, palmeos,...)

Propuesta: **"Estructuración espacial del 2 X 1 en función de los espacios (amplios) y la respuesta del defensor"**

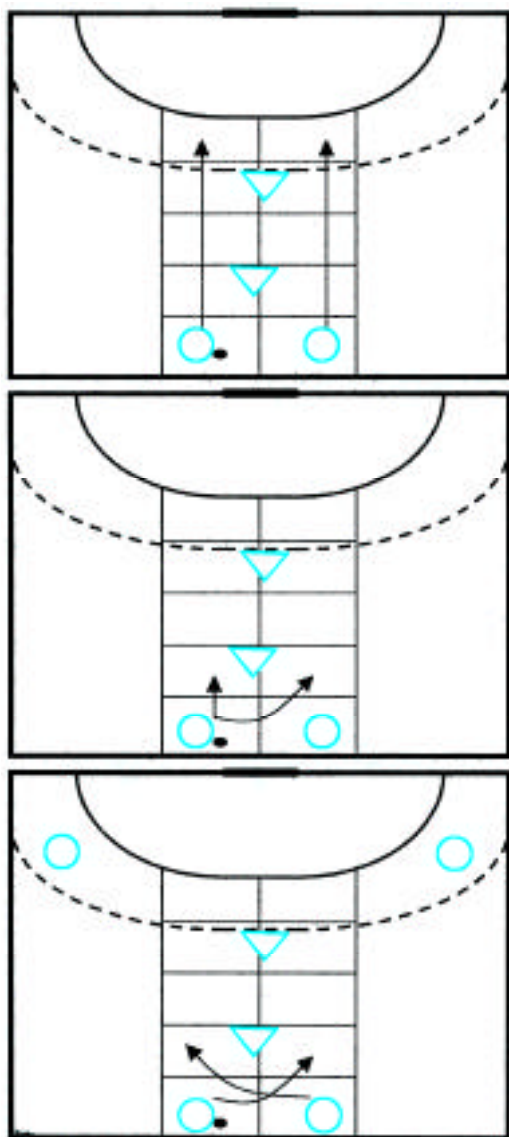
El fundamento básico sigue siendo el mismo. Desvincularse del marco de referencia tradicional en el defensor como variable sobre la que se sustentan nuestras intenciones tácticas, para centrarnos en los espacios libres generados por nuestras acciones de juego. En este caso, esa continua variabilidad y transformación de espacios libres queda sujeta a las acciones de un jugador (caso anterior), pero también a las del compañero. Es decir los espa-

cios libres que son objeto del suceso deben ser los dejados por los defensores (caso anterior) y los no ocupados por su compañero. De esta forma lo que entendemos por una "fijación" de oponente, un "cruce" o un "pase y va", surgen como una necesidad de ocupación de espacios y/o de un pase a un compañero que siempre está en un cuadro vacío.

SUCESO

CONTEXTO:

- * Los defensores se disponen escalonados con espacios entre ellos y sólo podrán efectuar sus estrategias de defensa (desposesión, interceptación, cerrar espacios de progresión, provocar errores,...) dentro los dos espacios en anchura.
- * Los espacios que separan a un defensor del otro pueden representar bases neutras donde los defensores no tienen posibilidad de acceder. A valorar según el nivel de aprendizaje de los jugadores. En este sentido el jugador neófito debe adquirir el sentido práctico de los espacios profundos no exentos de la superación de un problema previo.
- * La premisa fundamental sobre la que se sustenta el suceso es la intención constante del jugador atacante de invadir los cuadros profundos libres de ocupación.
- * Se puede o no, efectuar un solo bote cada vez que el jugador atacante recibe la pelota. Incidir en las posibilidades que nos brinda la recepción+ciclo de pasos(+bote+ciclo de pasos).
- * Nunca dos atacantes deben estar en el mismo cuadro.
- * Nunca dos atacantes deben estar en la misma columna (nos referimos exclusivamente al pasador y receptor, pero en este caso concreto como únicamente son dos jugadores la norma atañe a ambos. Más adelante, en el 3 X 3 se observa el sentido de la consigna.
- * Un jugador atacante, un defensor y el balón nunca pueden estar en el mismo cuadro. Es decir si el jugador con balón observa que en su espacio se introduce un defensor debe efectuar el pase al compañero que debería estar a su vez en un cuadrado vacío. (El joven jugador debe sensibilizarse con esta situación y los procesos de feedback aportados por el entrenador son importantes. Es decir, el jugador debe ser consciente de que existen pérdidas de situaciones de privilegio si el poseedor de balón y el defensor están en el mismo cuadro y el pase no se da).
- * El suceso ya posee condición de desequilibrio, aún así se pueden incluir uno o dos apoyos en los lados, que sirvan de nuevo inicio a la situación-problema o simplemente de conservación de balón.
- * Variar los tipos de pases.
- * Los pases pueden ir dirigidos a los cuadros vacíos y no al jugador directamente.



Propuesta:***"Estructuración espacial del 2 X 1 y 2 X 2 (en 1 línea de ataque) en función de los espacios (reducidos) y la respuesta del/los defensor/es"***

Si el concepto espacial táctico de juego del 2 X 1 en espacios amplios ha sido incorporado al acervo sociomotor de los participantes, la comprensión del mismo hecho en un espacio más profundo se resuelve bajo parámetros

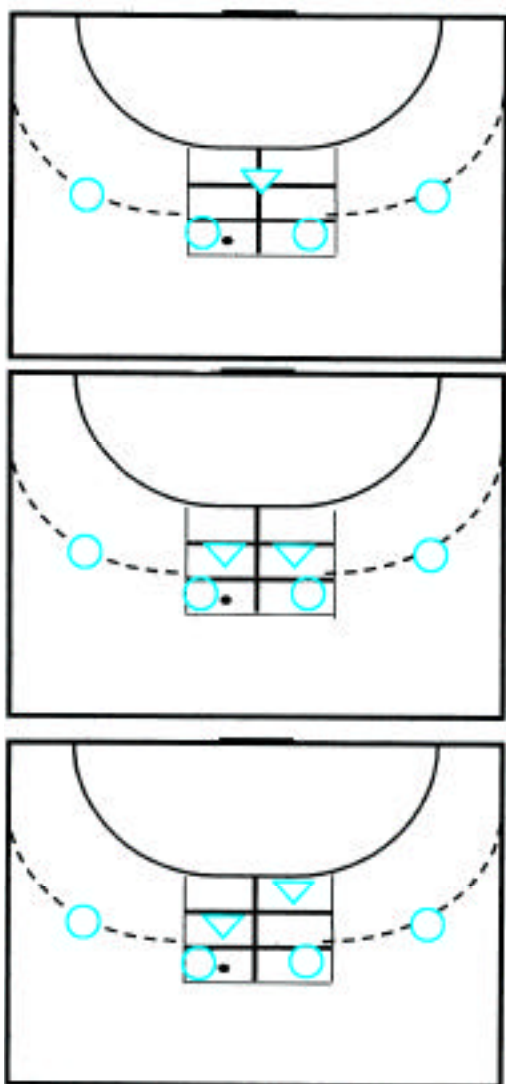
de interpretación espacial más que como un procedimiento de solución ante una identidad reconocida, aunque somos conscientes de que el perfeccionamiento en el aprendizaje de ambos modelos revelen sucesos similares

SUCESO**A.- La situación enfrenta a dos atacantes contra un defensor****CONTEXTO:**

- * Nunca dos atacantes deben estar en el mismo cuadrado.
- * Nunca dos atacantes deben estar en la misma columna.
- * Un jugador atacante, un defensor y el balón nunca pueden estar en el mismo cuadrado. El pase es un hecho obligado en estas circunstancias.
- * Las posibilidades de inicio son varias:
 - A partir de un nº obligado de pases se puede lanzar a portería.
 - Limitar el nº de pases posibles.
 - 1 pase.
 - El pase viene de un apoyo en los lados.
 - Con/sin apoyos.
 - Variar el tipo de pases.
 - Variar el tipo de pase de gol.
 - Los pases son a los cuadros vacíos y no al jugador directamente.

B.- La situación enfrenta a dos atacantes contra dos defensores.**CONTEXTO:**

- * Nunca dos atacantes deben estar en el mismo cuadrado.
- * Nunca dos atacantes deben estar en la misma columna.
- * Un jugador atacante, un defensor y el balón nunca pueden estar en el mismo cuadrado. El pase es un hecho obligado en estas circunstancias.
- * Las posibilidades de inicio son varias:
 - A partir de un nº obligado de pases se puede lanzar a portería.
 - Limitar el nº de pases posibles.
 - El pase viene de un apoyo en los lados.
 - Con/sin apoyos.
 - Variar el tipo de pases.
 - Variar el tipo de pase de gol.
 - Los pases van a los cuadros vacíos y no al jugador directamente.



Propuesta: **"Estructuración espacial del 3 X 3 (en 1 línea ofensiva)"**

La suma por pares de oponentes a la estructura general del espacio de la Unidad Funcional Básica Táctica de Juego Colectivo (el 2 x 2) simplemente añade situaciones parciales donde se repite la misma estructura espacial descrita. La propuesta trata una situación de partida con las mismas consignas que en sucesos anteriores: ocupar los cuadrados

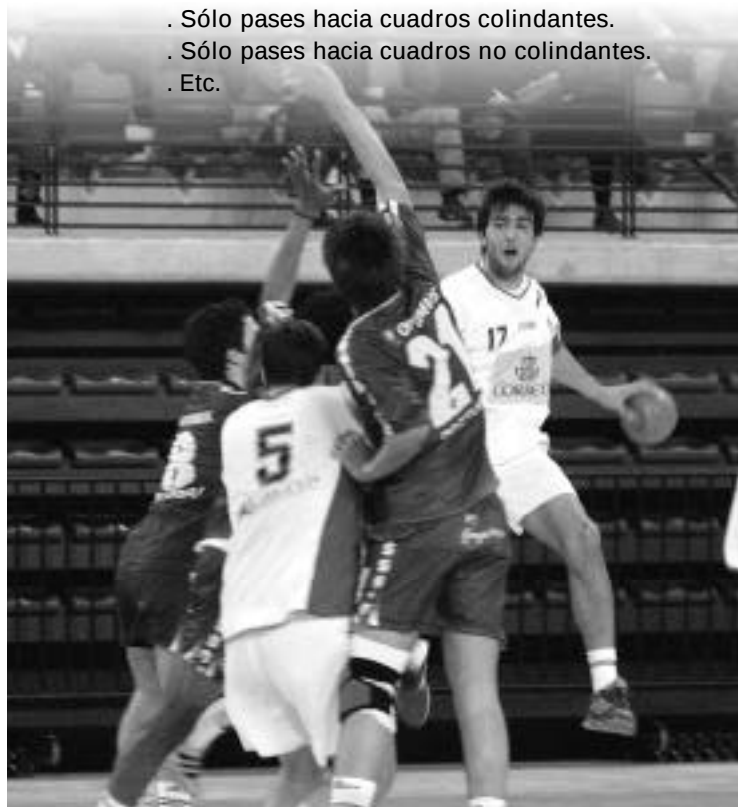
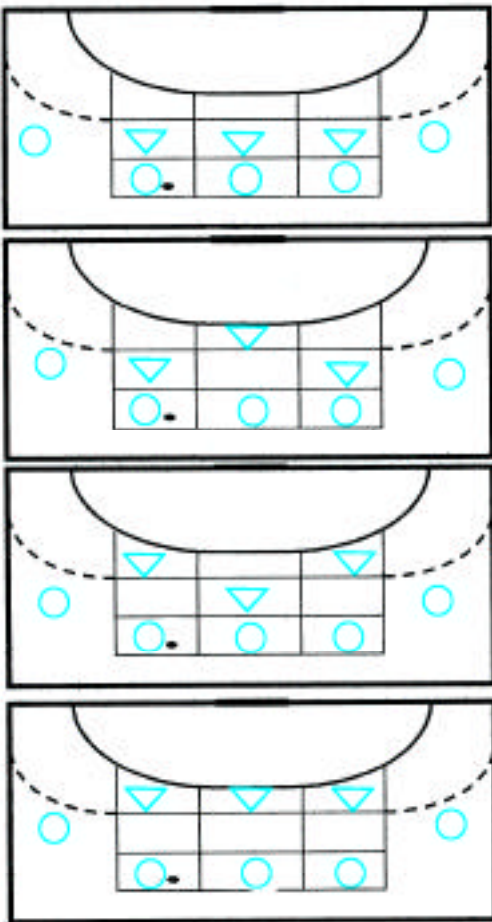
que estén libres. Las permutas, cruces, cortinas, desdoblamientos, pase y va, etc. se darán como resultado de la posesión permanente de espacios variables en función de las interacciones motrices de atacantes y defensores en igual medida.

SUCESO

La situación enfrenta a tres atacantes contra tres defensores

CONTEXTO:

- * Nunca dos atacantes deben estar en el mismo cuadrado.
- * Un jugador atacante, un defensor y el balón nunca pueden estar en el mismo cuadro. El pase es un hecho obligado en estas circunstancias.
- * Las posibilidades de inicio son varias:
 - A partir de un nº obligado de pases se puede lanzar a portería.
 - Limitar el nº de pases posibles.
 - 1 pase.
 - El pase viene de un apoyo en los lados.
 - Con/sin apoyos.
 - Variar el tipo de pases.
 - Variar el tipo de pase de gol
 - El pase se realiza a los cuadros vacíos y no directamente sobre el compañero.
 - Limitar las zonas de pase:
 - . No pasar en la misma línea.
 - . No pasar en la misma columna.
 - . Pases sólo en diagonales.
 - . Sólo pases hacia cuadros colindantes.
 - . Sólo pases hacia cuadros no colindantes.
 - . Etc.

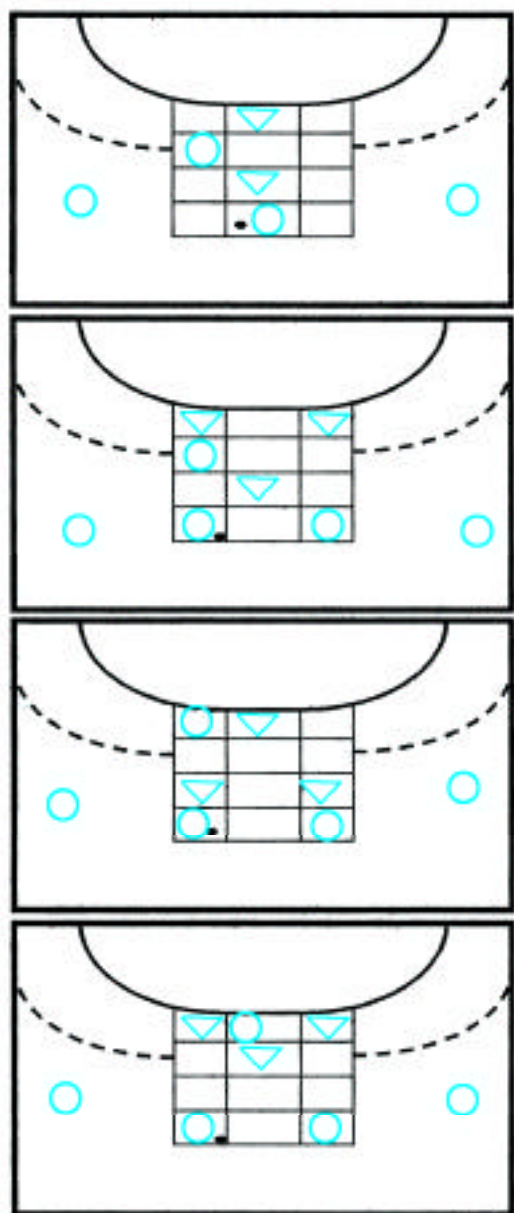


Propuesta: **"Estructuración espacial del 2 X 2 y el 3 X 3 (en 2 líneas de ataque)"**

La red de comunicación motriz proporcionada (Antón García, 1998), responde previamente a una distribución espacial racional por parte del dispositivo colectivo expresado por los jugadores de ataque. En los diferentes sistemas o distribuciones espaciales de inicio en el juego grupal ofensivo, las relaciones entre jugadores enfrentados espacialmente es una constante táctica que los técnicos deben entrenar. El juego en dos líneas nos habla de la intercomunicación entre el juego más profundo y el exterior. Marca

en este sentido el peligro de su manifestación próximo a 6 m. y el desequilibrio de fuerzas a uno y otro lado. La correcta interpretación de superioridades numéricas en espacios limitados de juego determinadas por el pivote, tiene su origen en la comprensión de la estructura espacial constituida por los componentes que interactúan entre ellos y que modifican sus relaciones a medida que van ocupando y desocupando espacios. Interpretar el espacio es interpretar el juego.

SUCESO



La situación enfrenta a atacantes contra defensores en igualdad numérica (2 X 2 y 3 X 3) en diferentes disposiciones espaciales donde ambos grupos juegan al menos, con un jugador más profundo.

CONTEXTO:

- * La premisa fundamental sobre la que se sustenta el suceso es la intención constante del jugador atacante de invadir los cuadros profundos libres de ocupación.
- * Se puede o no, efectuar un solo bote cada vez que el jugador atacante recibe la pelota. Incidir en las posibilidades que nos brinda la recepción+ciclo de pasos(+bote+ciclo de pasos).
- * Nunca dos atacantes deben estar en el mismo cuadrado.
- * Un jugador atacante, un defensor y el balón nunca pueden estar en el mismo cuadrado. El pase es un hecho obligado en estas circunstancias.
- * Las posibilidades de inicio son varias:
 - A partir de un nº obligado de pases se puede lanzar a portería.
 - Limitar el nº de pases posibles.
 - El pase viene de un apoyo en los lados.
 - Con/sin apoyos.
 - Variar el tipo de pases.
 - Variar el tipo de pase de gol
 - El pase se realiza a los cuadros vacíos y no directamente sobre el compañero.
 - Limitar las zonas de pase:
 - . No pasar en la misma línea.
 - . No pasar en la misma columna.
 - . Pases sólo en diagonales.
 - . Sólo pases hacia cuadros colindantes.
 - . Sólo pases hacia cuadros no colindantes.
 - . Etc.

Propuesta:

"Estructuración espacial del espacio de juego en etapas de formación"

El proceso metodológico de enseñanza-aprendizaje en los deportes y a la hora de llevar el juego de los adultos al mundo de los niños, tiene como intención fundamental la adaptación de los elementos que constituyen una determinada disciplina deportiva a las cualidades físicas, antropométricas y cognitivas propias de los infantes que comienzan a practicar una actividad ludodeportiva. Las consignas didácticas en Balonmano prescriben la reducción del tamaño del balón, del terreno de juego y la portería. También se varían las reglas, el número de jugadores se modifica a favor de un mayor protagonismo de los participantes y el tiempo de juego se adapta a las posibilidades físicas de los deportistas. Incluso las directrices tácticas de juego real en competición se acomodan a los parámetros pedagógicos de las etapas de aprendizaje y se establecen determinados sistemas de juego (de defensa) que completan en mayor medida y calidad el proceso de formación del joven jugador. Salvo en raras excepciones, el juego de los niños se convierte en una réplica en miniatura de sus mayores. Sencillamente se ha intentado adaptar los elementos de juego a fin de optimizar la eficacia del joven. El balón es grande, lo reducimos. El campo es grande, lo reducimos. La portería es grande se reduce. Los jugadores son muchos, se reducen. Todo ello con el objeto de que el benjamín sea capaz de crear un juego similar al evolucionado de los senior.

En todo este sistema de adaptación se observa una

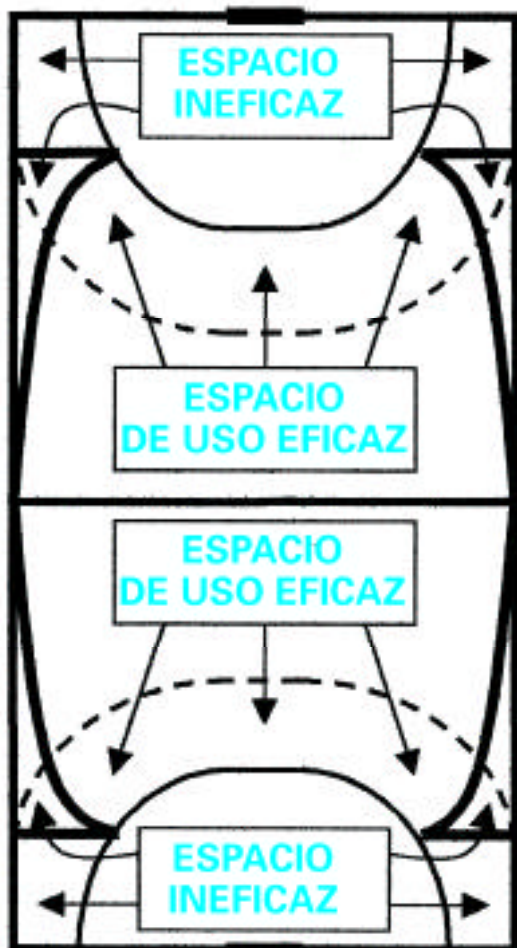
clara intención de facilitar el aprendizaje a los nuevos jugadores/as pero nos limitamos a los elementos concretos materiales de juego (balón, portería, terreno, jugadores...) y no prestamos atención a la esencia del juego que son los espacios dentro del terreno.

Todo técnico que haya trabajado con niños/as, conoce los espacios del terreno de juego donde ninguno de ellos es eficaz. No es una cuestión de aprendizaje. El problema tiene su origen en una cuestión psicomotriz de organización espacial (Rigal et al., 1993). La orientación en el espacio (relaciones topológicas) no está todo lo afianzada que quisieramos y en el terreno de juego se observan en los neófitos pérdidas de referencias que dirijan sus acciones en una dirección propia de la lógica sociomotriz del Balonmano. A veces atacan sobre su propia portería o ante el cambio de rol (atacante-defensor) se desorientan hacia donde dirigir sus acciones. Su estructuración espacial (relaciones proyectivas) representando una etapa superior de desarrollo también presenta lógicas deficiencias, apreciación de distancias, velocidad, localización, puntos de vista transferibles, imaginar lo que observa otro jugador, etc. son algunas de las manifestaciones motrices que en el juego del Balonmano, se convierten en herramientas de uso común y exigen un proceso de adquisición complejo cuyas carencias se transfieren y enquistan en etapas superiores tanto de maduración como de aprendizaje específico.

SUCESO

Continuando con esta reflexión se me antojan necesarias directrices metodológicas que colaboren en el correcto desarrollo de la organización espacial (orientación y estructura) en el joven jugador de la misma forma que se ha adaptado otros elementos del juego que facilitan su eficacia. De esta manera se observan en el terreno de juego espacios de uso ineficaces que representan situaciones absurdas de juego táctico en contra de la lógica de la actividad y del proceso de formación. Es decir, no existe en toda la comunidad deportiva de practicantes en edad benjamín, alevín e infantil, un jugador/a que sea eficaz en las los espacios profundos próximos a las líneas de fondo; espacios que en las etapas de aprendizaje superiores comienzan a ser espacios de uso muy útiles tanto individual como colectivamente. Este tipo de espacios no hacen sino desorientar a los pequeños jugadores sobre su utilidad y son aprovechados por la picaresca técnica para abandonar a los jugadores, propios y ajenos, en espacios que reconocen como de uso pero inútiles operativamente. La propuesta en este sentido, sería la modificación de la forma del terreno de juego que optimizase los espacios de acción de los jugadores donde realmente fueran efectivos sobre cualquier espacio profundo tal y como lo son los jugadores adultos. La forma que presenta el gráfico adjunto respecto del terreno de juego tradicional distingue y estructura los espacios de uso eficaces e ineficaces. El espacio oval organiza y orienta la dirección de juego en los dos campos y determina los espacios de uso eficaz por parte de ambos equipos y de cada jugador/a. De esta manera son los propios límites del terreno de juego los que facilitan la "orientación a portería" y la perpendicularidad de las acciones técnico-tácticas individuales y grupales.

El espacio así diseñado se iría abriendo a medida que la maduración del niño/a va completándose en consonancia con su proceso metodológico de formación como jugador/a y los espacios de uso ineficaz comienzan a tener significado operativo técnico y táctico.



Normas de publicación de artículos

El área técnica de la Real Federación Española de Balonmano, pretende que las Comunicaciones Técnicas sean un medio importante de formación y participación de todos los entrenadores, por ello pretendemos que nuestra revista esté abierta a todos los entrenadores de balonmano de España.

Para facilitar vuestra colaboración, os detallamos a continuación las normas que debéis seguir en la elaboración de vuestros trabajos:

1. "Comunicaciones Técnicas" es una publicación periódica de carácter científico y profesional, por ello el nivel del contenido de los trabajos será evaluado por el Área técnica de la Real Federación Española de Balonmano antes de su publicación

2. Los trabajos deben ser originales e inéditos. No obstante si el tema es de interés, podemos publicar artículos que aparezcan en otras revistas, con la debida

autorización de las mismas

3. Los trabajos se enviarán mecanografiados en papel tamaño DIN A4, a doble espacio y numeradas de manera correlativa. Adjuntándose en soporte informático en Word o Word Perfect

4. Se adjuntará una página de presentación en la que constará:

- Título del trabajo
- Nombre completo del autor o autores
- Breve resumen del currículum del autor o autores
- Fotografía del autor o autores

5. Si el artículo incluye gráficos y/o tablas, deben aparecer en el lugar exacto donde el autor o autores deseen que aparezca

6. Las citas textuales deben aparecer en cursiva y entre comillas

7. La última página debe recoger la bibliografía utilizada por el autor

