

LA TÁCTICA INDIVIDUAL DENTRO DE LOS SISTEMAS DE JUEGO

Dr. Xavier Pascual Fuertes
Entrenador F.C. Barcelona Balonmano

Resumen

En los deportes colectivos, el grado de incertidumbre del juego hace que los jugadores deban adaptarse constantemente a nuevas situaciones en el desarrollo del juego.

La capacidad individual del jugador de poder adecuarse a un entorno cambiante para poder solucionar los conflictos del juego se torna en una cualidad fundamental.

Además, estas individualidades pueden aglutinarse mediante una serie de grupos pequeños de relaciones, con las cuales solventar los problemas del juego, o bien en grupos grandes que posibiliten la reducción del grado de incertidumbre del juego, o en todo caso, anticiparse a situaciones posibles.

«El entrenador debe posibilitar que el futbolista libere sus posibilidades de inventar en el terreno de juego.»

Marcelo Bielsa

Introducción

El juego colectivo en los deportes de equipo se fundamenta en la aplicación de diversas estructuras, entre ellas las estructuras tácticas. Dichas estructuras se incluyen dentro de una gran franja de complejidad. La complejidad de estas estructuras tácticas oscila entre la táctica individual propia del jugador como estructura más simple y sencilla, y la máxima complejidad que se muestra en los sistemas de juego.

El desarrollo implícito del juego muestra que las diferentes estructuras tácticas son aplicadas en las diversas fases del juego, ya sean ofensivas o defensivas.

A continuación se desarrollan diferentes apartados que nos permitan entender el juego, para que el jugador pueda desarrollar sus capacidades individuales dentro de un sistema de juego.

Clasificación de los juegos colectivos deportivos

El balonmano pertenece a un grupo de modalidades deportivas designadas como *juegos deportivos colectivos*, en los que las relaciones de oposición entre dos equipos y de colaboración entre los componentes de un mismo equipo son las características principales que otorgan la peculiaridad de los juegos deportivos colectivos. Parlebas (1988), cuyo criterio para clasificar los juegos deportivos consiste en considerar toda situación motriz como un sistema de interacción global entre *sujeto actuante*, *el entorno físico* y *el otro participante o participantes eventuales*, establece dos grandes grupos de actividades físicas y deportivas:

– Los *juegos psicomotrices*, «aquéllos en el curso de los cuales el sujeto actúa en solitario, sin entablar interacción instrumental con otro co-participante» (Parlebas, 1988:70).

– Los *juegos sociomotores*, los juegos que suscitan necesariamente interacciones motrices con co-participantes.

Los tres criterios, *interacción motriz con compañeros, con adversarios y/o incertidumbre debida al medio físico en el que se desarrolla el juego*, serán clasificados en términos de presencia o ausencia, lo que da lugar a ocho categorías diferentes. De este modo, el balonmano es *un deporte de cooperación-oposición en un medio estable*.

Basándose en la clasificación de Parlebás, Hernández Moreno y Blázquez (1983) añaden dos nuevos parámetros a la clasificación:

- la utilización del espacio, que puede ser común o separado, y
- la forma de participar de los jugadores respecto al móvil, que puede ser alternativa o simultánea.

Con la introducción de estos dos nuevos criterios aparecen tres subgrupos dentro de los juegos deportivos colectivos:

– En primer lugar, se encuentran los deportes que desarrollan su acción en un espacio separado y en los que la actuación sobre el móvil se realiza de manera alternativa. Son los deportes en los que normalmente una red divide en dos el campo de juego, de modo que cada uno de los dos equipos se sitúa a uno y otro lado de la red, y en los que existe una intervención sobre el balón en la que primero actúa un equipo, mientras que el otro debe esperar la réplica antes de intervenir.

– En el segundo subgrupo aparecen los deportes que, aún teniendo un espacio de juego común para los dos equipos, su forma de intervención o de acción sobre el móvil se produce de manera alternativa, de modo que un equipo no puede actuar hasta el final de la acción del otro.

– En el tercer subgrupo, nos encontramos con los deportes que desarrollan su acción en un espacio común y con participación simultánea sobre el móvil, es decir, los dos equipos pueden actuar sobre el balón sin esperar la acción final del adversario. En este subgrupo introducimos el balonmano.

Diferentes autores (Teodorescu, 1984; Schnabel, 1990) consideran los juegos deportivos colectivos como *deportes de preponderancia táctica*. Entienden que en el desarrollo del juego, el jugador está inmerso dentro de una trama de situaciones que le obligan a decidir rápidamente y de forma constante, debido a la oposición del adversario y a los propios objetivos del juego. Todo ello conduce a situaciones de una enorme complejidad. Desde este punto de vista, se entiende que las diferentes acciones y comportamientos técnico-tácticos realizados por los jugadores buscan resolver eficazmente las realidades que se presentan en el contexto del juego (Castelo, 1996).

Concepto de táctica individual

La relación del individuo con todo lo que le rodea (medio físico, instrumentos y otros participantes) está dominada por un código normativo que conforma lo que podemos definir como *lógica interna del juego* (Parlebas, 1987, 1988, 1996) y que modifica en un sentido preciso la conducta de todo participante.

Según Antón (1998), «el objetivo fundamental del comportamiento táctico es encontrar soluciones para la resolución práctica de los distintos problemas que plantean las situaciones de competición».

El desarrollo de la táctica individual de los jugadores es fundamental en la labor de formación de los mismos, para ello juega un papel muy importante el entrenador, cuyo objetivo nos atreveríamos a decir que es potenciar al máximo las propias posibilidades de sus jugadores. Esto nos conduce a pensar en qué tipos de jugadores podemos tener, o bien queremos llegar a tener.

Siguiendo a Espar (1998) podemos encontrar tres tipos de jugadores.

En primer lugar encontramos ciertos jugadores que no se enteran de lo que sucede en el terreno de juego. Estamos hablando de jugadores que normalmente se están iniciando en una práctica deportiva, que acostumbran a ser muy repetitivos en sus acciones y que no saben dónde ni qué mirar, y mucho menos observar.

En segundo lugar, hay jugadores que sí se enteran de lo que sucede en el terreno de juego. Son jugadores que ya están iniciados en el deporte y que son capaces de responder, con relativa facilidad, a situaciones del juego. Poseen un buen patrón perceptivo, es decir, no solamente saben dónde deben mirar, sino que son capaces de saber qué hay que mirar. Digamos que son jugadores inteligentes.

Finalmente, hay los jugadores que hacen que ocurran cosas en el encuentro, que puede que el resto de sus compañeros o adversarios vean o no vean. Nos estamos refiriendo a jugadores con mucha experiencia, con un gran dominio estratégico de las situaciones de juego. Son jugadores capaces de anticiparse, que saben lo que hará su rival, y eso les permite conducir el juego hacia lo que más les conviene.



Figura 1: jugador de balonmano en acción de lanzamiento con oposición

Las fases del juego

En el juego del balonmano es posible identificar dos grandes fases, en cada una de las cuales los jugadores y los equipos persiguen objetivos contrarios: la fase de ataque, cuando el equipo que tiene la posesión del balón construye la acción ofensiva e intenta crear situaciones de finalización y anotar gol, y la fase de defensa, cuando el equipo que no tiene la posesión del balón y pretende apoderarse de él intenta impedir la progresión de los jugadores rivales y del móvil hacia la propia zona de puntuación, evitando así la creación de situaciones de finalización y de gol (Heddergott, 1978; Teodorescu, 1984; Bayer, 1987).

Dentro de estas dos grandes fases se encuentran otras dos grandes subfases, que permiten enlazar el juego posicional con el juego de transición. De esta forma, cuando hablamos de las fases de juego, podemos decir que nos encontraríamos con las siguientes:

- Fase ofensiva:
 - Ataque posicional
 - Contraataque
- Fase defensiva:
 - Defensa posicional
 - Repliegue defensivo o balance defensivo

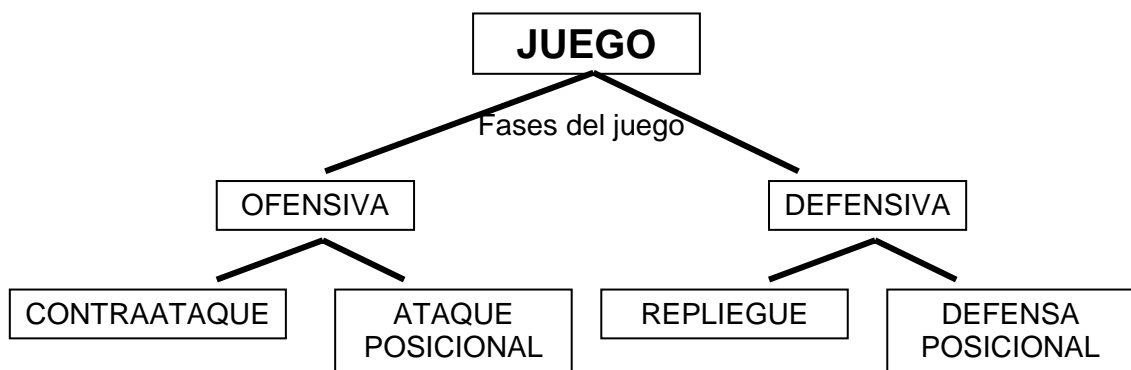


Figura 2: las fases del juego

Concepto de sistema de juego

Estamos llegando al punto de mayor complejidad de las estructuras tácticas: los sistemas de juego.

Evidentemente, como todos los conceptos que pueden aparecer, existen multitud de definiciones o criterios sobre los que se pueden establecer definiciones. Teodorescu (1984) define un sistema de juego como «la forma general de organización de un equipo, la estructura de las acciones de los jugadores en ataque y en defensa, y donde se establecen misiones precisas, principios de circulación y de colaboración en el seno de un dispositivo previamente establecido».

Es posible que con esta definición de sistema de juego, seamos capaces de empezar a ver algo más claro el horizonte y despejar algunas dudas. Pero también es cierto que bajo nuestro punto de vista, aparecen dos condicionantes muy importantes acerca de los sistemas de juego.

Por un lado, los sistemas de juego no se escogen en si mismos, sino que alguien debe ser responsable de la elección de dichos sistemas de juego. No se trata de una

cuestión de rigidez o complejidad de un sistema, sino de quién establece ese criterio para poder efectuar dicho sistema y su forma. Parece claro que el entrenador es fundamental en este papel, no en cuanto a que un sistema sea mejor que otro, sino en la elección y los criterios en los que el propio entrenador debe basarse para seleccionar un determinado sistema.

Por otro lado, el hecho de elegir un sistema y su forma viene condicionado por el objetivo que hay que conseguir: el resultado. Seamos más precisos. El resultado que queremos obtener es el que nos condiciona en la elección del sistema de juego, pero cuando hablamos de resultado no solamente estamos hablando del marcador de un encuentro o de una determinada competición. Es decir, el resultado se refiere a nuestro objetivo final: formación, rendimiento o alto rendimiento.

Por ejemplo, si estamos trabajando en categorías inferiores el entrenador puede o debe seleccionar un sistema de juego en virtud de la formación de sus jugadores, con independencia del marcador que pueda obtenerse en un determinado encuentro o una determinada competición.

Siguiendo la línea marcada por Ibañez y Ortega (1998), creemos que un sistema de juego en si puede tener una definición propia, pero está absolutamente ligado al papel que desempeña el entrenador en la aplicación del mismo y al resultado que se pretende obtener. Es por este motivo por el que consideramos que «el conjunto de medios con los que el entrenador selecciona, ordena y establece las prioridades para su ejecución y puesta en práctica por parte de los jugadores se conoce como sistema de juego».

Formas de juego para el desarrollo de los sistemas de juego

Muchos autores catalogan las formas de juego aplicables a los sistemas. El hecho que nuestro deporte sea el balonmano hace que sigamos el criterio marcado por Antón (1998), poniendo como ejemplo la situación creada referente a los sistemas ofensivos.

Respecto al juego libre, Antón habla de juego libre, juego dirigido y juego prefabricado. Esta estructuración establecida está basada en un criterio de rigidez en la propia aplicación del sistema de juego, de modo que se establece un escalonamiento progresivo de menor a mayor rigidez de aplicabilidad del propio sistema.

En el extremo de menor complejidad y rigidez, encontramos el *juego libre*. Este tipo de juego es entendido como aquel en el que existe una circulación libre del balón, unas trayectorias libres de los jugadores y un juego colectivo, basado en la capacidad individual de los jugadores. Este concepto de juego hace que el desmarque, la calidad en el pase y las fijaciones del juego tengan que ser de un elevado índice de eficacia. Por otro lado, la poca calidad de los jugadores en este tipo de sistema de juego puede conducirnos a un juego lento y de muy poca continuidad ofensiva.

En el polo opuesto en el ámbito de complejidad y rigidez, está el llamado *juego prefabricado*. Este modelo de juego está perfectamente predeterminado de antemano. Es decir, el desplazamiento del balón y las trayectorias de los jugadores están cerradas e incluidas en una serie de combinaciones colectivas en las que se preparan escenarios perfectos para que los jugadores puedan desarrollar su capacidad individual en un espacio y un tiempo determinados.

Bajo nuestro punto de vista, las posibilidades extremas no son buenas, así que optamos por una situación intermedia, lo que Antón llama *juego dirigido*.

El juego dirigido limita la actividad individual del jugador a unos espacios y acciones acordadas, en los que se prevé que va a tener una mayor eficacia individual y que el equipo obtendrá un mayor rendimiento colectivo. Este juego establece situaciones y espacios en los que se debe actuar mayoritariamente, y expone una serie de principios que orientan el desplazamiento del jugador. Quizás el detalle más importante es que en ningún caso se anula la creatividad del jugador, sino que esta creatividad se limita dentro de una serie de criterios propios del juego marcado.

Dentro del juego dirigido se puede diferenciar entre el juego posicional y el juego circulante. El primero de ellos (posicional) estructura una serie de acciones técnico-tácticas dentro de un determinado espacio, es decir, su puesto específico. En cambio, el juego circulante es el juego en el que los jugadores se desplazan a otros puestos específicos en busca de otros espacios para aprovecharlos o bien para poder crearlos para el resto de sus compañeros.

La táctica individual dentro del sistema de juego

Quizás podamos encontrarnos ahora en un gran dilema. ¿Cómo debemos enfocar el entrenamiento de la táctica individual y de los sistemas de juego durante el desarrollo formativo y de rendimiento de nuestros jugadores? Es una cuestión conflictiva, pero vamos a intentar escoger un criterio sobre el cual podamos elaborar nuestras planificaciones y programaciones.

En etapas de formación nuestra idea es fundamentar los contenidos de trabajo básicamente en la táctica individual. Conforme va avanzando el proceso de maduración de nuestros jugadores, aparecen los sistemas de juego como contenidos importantes de los mismos sistemas, pero sin olvidar el trabajo de táctica individual. En el momento en que nuestros jugadores llegan al rendimiento y al más alto nivel, lo más probable es que el tiempo destinado a la construcción y desarrollo de los sistemas de juego sea mayor, y probablemente, el contenido de táctica individual se desarrolle dentro de estos sistemas de juego.

Simplificando podemos decir que mientras que en el inicio del período formativo el trabajo de táctica individual es el cien por cien del tiempo de entrenamiento, la aparición de los sistemas de juego hace que este porcentaje disminuya progresivamente hasta llegar al alto rendimiento, pero en ningún caso llega a ser la táctica individual un contenido de trabajo inexistente en el alto rendimiento.

En la siguiente figura se observa la tendencia marcada, aunque siempre hay que tener en cuenta que, por lógica, el número de horas de entrenamiento irá aumentando a medida que el jugador pase de edad formativa a edad de rendimiento. Al llegar a la edad de alto rendimiento este número de horas tiende a estabilizarse. Por lo tanto, siempre hay contenido de trabajo de táctica individual, y probablemente con más horas, aunque en el cómputo global y porcentual disminuya en relación con la edad formativa, entre otras cosas porque en esas edades el tiempo que hay que destinar a los sistemas de juego es muy poco.

Otra de las reflexiones que hay que hacer es sobre la utilización de los medios básicos de táctica colectiva (relaciones grupales de dos o tres jugadores), que se convierten en paso previo a la instauración de los sistemas de juego.

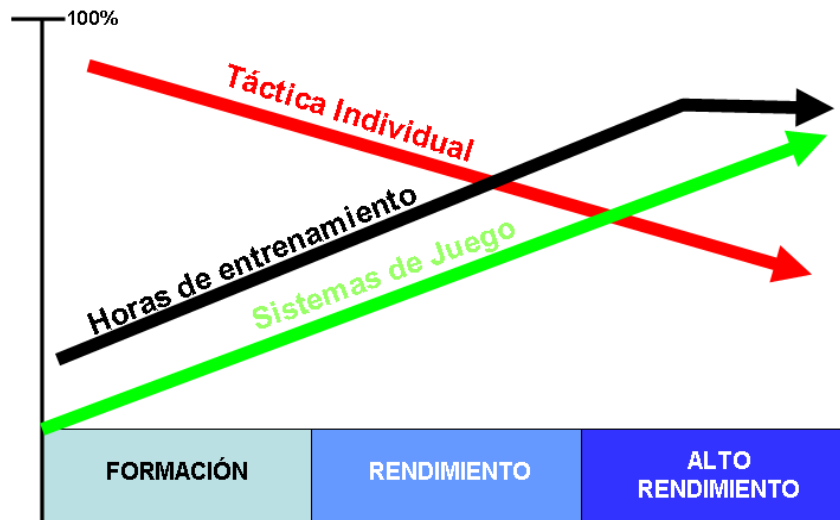


Figura 3: evolución porcentual del tiempo destinado al entrenamiento de la táctica individual, los sistemas de juego y horas de entrenamiento

Fuente: elaboración propia

Un ejemplo práctico: construcción de un sistema de juego ofensivo en balonmano

A continuación haremos una breve reflexión sobre la exposición práctica efectuada en la conferencia.

Todo el desarrollo teórico efectuado queda sin efecto si los entrenadores no son capaces de poder desarrollarlo de manera práctica.

- Estructuración de las tareas

Buscando un autor cercano a nuestro deporte, encontramos a Espar, que nos expone la forma de plantear el entrenamiento táctico, en virtud de cuatro grandes parámetros.

1. Situaciones idénticas a la competición: partidos amistosos o de entrenamiento, de forma que los técnicos pueden hacer que el juego se desarrolle con las premisas establecidas.

2. Situaciones casi idénticas (fraccionadas) a la competición: encadenamientos de diferentes fases del juego (defensa + contraataque; defensa + contraataque + ataque posicional...), en las que se ponen en práctica los diferentes esquemas prácticos trabajados.

3. Situaciones similares a la competición: en las que se trabajan por separado las diferentes fases del juego, para poder crear un foco de atención mucho más preciso en los jugadores.

4. Planteamiento teórico de las situaciones: sesiones de vídeo para corregir, pases de diapositivas (Power-Point) con la explicación de la acción que hay que desarrollar...

Dentro del ejemplo práctico se muestran el tipo de tareas que se han utilizado para poder construir el sistema de juego.

A. *Ejercicios de inicio de la acción colectiva.* Las tareas propuestas son las formas de inicio que tiene el sistema de juego. En el caso concreto consiste en jugar una acción de 2x2 en un lateral con un pivote.

B. *Ejercicios de decisión táctica fraccionados, referidos en su aparición dentro del sistema de juego.* Para poder entender estos ejercicios debemos fraccionar la acción ofensiva por secuencias y mostrar a los jugadores las diferentes situaciones que se van a encontrar con el desarrollo de la misma.

C. *Ejercicios de finalización de la acción colectiva.* Se trata de ejercicios en igualdad numérica, con grandes espacios, o en superioridad numérica ofensiva. Estas tareas pueden interpretarse como culminaciones con éxito del sistema ofensivo realizado.

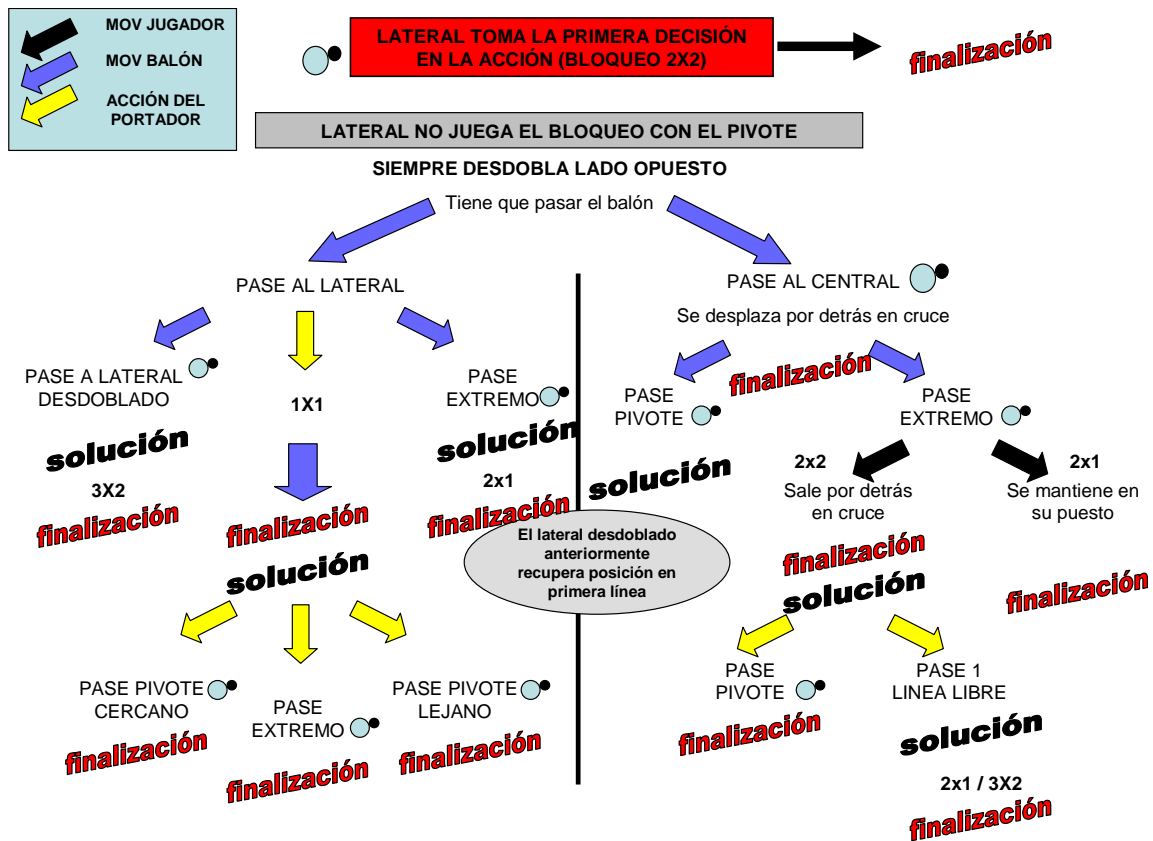


Figura 4: estructura secuencial dentro del desarrollo de un sistema de juego ofensivo

Bibliografía

- Antón J. (1998). *Balonmano. Táctica grupal ofensiva*. Gymnos. Madrid
- Bayer C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Hispano Europea. Barcelona.
- Castelo, J. (1996). *Futebol. A organizaçao de jogo*. Lisboa: Edición del autor.
- Espar, X. (2001). *La construcción de los ejercicios de entrenamiento*. Comunicaciones Técnicas de la RFEBM, 205.
- Espar, X (1993). *Táctica individual: aplicación inteligente de la técnica*. Coruña: INEF-Galicia. Sin publicar.
- Espar X. (1998). «El concepto de la táctica individual en los deportes colectivos». *Apunts*, n.º 51, 16-22.
- Hedergott, K-H. (1978). *Fútbol: del aprendizaje a la competición*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Hernández, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- Ibáñez, S. (1992) «Sistemas de juego: ventajas e inconvenientes». *Revista Técnica de Baloncesto*, n.º 18, 5-8.
- Ibáñez, S. y Ortega, P. (1998). «Criterios para la elaboración de los sistemas de juego en los deportes de equipo». *Revista de Actualización en Ciencias del Deporte*. Vol. 6, n.º 16.
- Parlebas, P (1987). *Perspectivas para una Educación Física moderna*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (1996). *Los universales de los juegos deportivos*. Praxiología Motriz, (I) 15-29.
- Schnabel, G. (1988). *El factor técnico-coordinativo*. Stadium, 139, 23-27.
- Teodorescu, L. (1984). *Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos*. Lisboa: Livros Horizonte.