

EVOLUCIÓN DEL JUEGO DE BALONMANO

VIII. DESIGUALDADES NUMÉRICAS

(EL JUEGO EN DESIGUALDAD NUMÉRICA: ATAQUE ,5-6)

1.- CONSIDERACIONES GENERALES

***2.- EL REGLAMENTO DE JUEGO Y LAS SANCIONES
TEMPORALES***

***3.- EL TIEMPO DE JUEGO EN INFERIORIDAD Y
RENDIMIENTO***

***4. PAUTAS A CONSIDERAR EN LA ESTRUCTURA TÁCTICA Y
ESTRATEGICA EN LOS ATAQUES EN INFERIORIDAD (5:6)***

***Juan de Dios Román Seco
Mayo 2016.***

Desigualdades Numéricas: el juego de ataque 5 contra 6. (5:6)

1.- CONSIDERACIONES GENERALES

El balonmano ha sido la especialidad deportiva pionera en la inclusión en sus Reglas de Juego ***de las sanciones temporales a jugadores***; el juego en igualdad numérica que definen sus reglas (siete jugadores en el terreno por equipo) se ha mantenido a lo largo del juego moderno tras la llegada del “Balonmano a 7” y desaparición del primitivo “Balonmano a 11”. En el periodo inicial de la especialidad moderna se produjo el tránsito del Balonmano en campo (a imitación del fútbol, con 11 jugadores) hacia el Balonmano en sala actual (con 7 jugadores). En la esencia del juego la consideración e importancia de la lucha por conseguir espacios en el terreno de juego ***identificó esta especialidad deportiva como un deporte de contacto que era imprescindible regularizar.***

Esta definición como ***“deporte de contacto”*** con la cual, se identifica el balonmano, poniéndola en valor, ha exigido a lo largo de la historia del juego una continua preocupación y permanente seguimiento por los responsables de las Reglas (Federación Internacional, I.H.F.) a los ***efectos de evitar tendencias peligrosas en comportamientos que se consideraran fronterizos con la violencia*** y la evaluación negativa que conlleva. No puede extrañar que en el permanente seguimiento de las Reglas las modificaciones alrededor de la Regla 8 (Comportamiento con el contrario) hayan sido continuas y tratadas en esa dirección. Ello, por otra parte, ha supuesto a lo largo de los años una incidencia en la estructura del juego y, consecuentemente, en el desarrollo táctico y estratégico del mismo.

Desde hace años en los análisis de los expertos acerca de las grandes competiciones de elite en Balonmano (JJOO, Campeonatos del Mundo o de Europa) se incide en la importancia cada vez mayor del juego ***en situaciones de desigualdad numérica tanto en ataque como en defensa***; se han estudiado con rigor algunas de las situaciones que aparecen en el balonmano en cuanto a las exclusiones temporales y en especial el juego de ataque en superioridad numérica (6:5), exhaustivamente tratado por todas las escuelas de Balonmano. En los últimos años aumenta especialmente el interés por la sistematización y diseño de las bases para el juego defensivo en inferioridad numérica (5:6) con evidentes resultados y fórmulas novedosas. No se ha seguido camino similar por el momento en cuanto al juego en defensa (6:5) y el ofensivo (5:6); el primero posiblemente por la ***“seguridad”*** que concede la situación en sí misma aceptándose cualquier diseño estratégico como correcto, útil y con opción de éxito; en cuanto a la segunda situación, ataque 5:6 (motivo de este artículo) se constata de manera fehaciente la aparición de fórmulas estratégicas de juego que se apoyan en determinadas pautas tácticas, exigentes y de obligado cumplimiento por los jugadores. De alguna manera se trata de ***“ordenar los ataques en inferioridad”***

La filosofía del juego está cambiando y cada situación se torna importante y decisiva para el resultado final; los maestros rumanos ***Kunst y Nedeff***, a la sazón responsables técnicos de la Selección Campeona del Mundo, consideraban en los años 70 del pasado siglo que en 2^o de superioridad conseguir un parcial de 1-0 era el objetivo ideal aceptando que el rival en situación de inferioridad “agotaría” el tiempo una vez recuperase el balón; en el balonmano moderno, por el contrario, con la ***“presión”*** del juego pasivo y la velocidad de decisiones que acompaña el desarrollo del juego esa

afirmación queda anticuada por el *aumento de posesiones* que se dan en los 2' de exclusión. Desde la perspectiva contraria, es decir, del equipo que ataca en inferioridad, ya no vale con “*dejar pasar el tiempo*” en ataque sino que se está obligado a plantearse como objetivo necesario *conseguir gol en el citado periodo*.

2.- EL REGLAMENTO DE JUEGO Y LAS SANCIONES TEMPORALES

Los cambios en las reglas de Juego fueron objetivos fundamentales en la estrategia política técnico-deportiva de la IHF a partir del año 1993. El Presidente de la CAR/IHF (Comisión de Reglas de la Federación Internacional), el sueco Erik Elias, marcó objetivos precisos a los miembros de la Comisión mixta formada por la comisión que presidía enriquecida y asesorada por representantes de la CEM (Comisión de Entrenadores). “Los posibles cambios estructurales en las Reglas, se precisó desde el inicio de los trabajos, no pueden saltarse determinadas fronteras y líneas rojas”: *siempre hay que evitar el juego brutal. Conseguir un juego que aleje de la violencia debe ser objetivo permanente*.

Los diferentes cambios en la redacción de la **Regla 8**, “Comportamiento con el contrario” bien en su texto literal o en las diferentes matizaciones realizadas a lo largo de los últimos 20 años ha sido una constante en la redacción de las reglas; se evidencia pues que, bien por los progresos de los jugadores en sus mejoras motrices y en los avances conseguidos hacia un juego más rápido, la “*necesidad de protección al jugador*” se erige principio intocable ante cualquier modificación de otro tipo. No puede extrañar que, desde las ya antiguas “modificaciones de Agosto de 1981” hasta los modernos cambios de 1995 y siguientes, en todo momento la atención normativa ha descansado en el articulado de la citada regla y en el espíritu de sanciones inevitables para asegurar el control estrictamente deportivo y físico de los jugadores.

Recordemos diferentes pasos y redacciones alrededor de esta regla en los últimos años hasta llegar a la redacción actual:

> **Modificaciones en los conceptos disciplinarios**. Alternancia en los regímenes sancionadores (advertencia, amonestaciones, 2 minutos, 5 minutos, expulsión, descalificación directa, etc.).

> Introducción del concepto *progresividad, clave en el balonmano moderno*

> *La descalificación al final del tiempo de juego*

> *Se precisa la sanción disciplinaria al pié voluntario*

> **En 1995**, prácticamente cambia toda la redacción de la regla 8 y, en especial 8:5 que hace referencia *a los casos de descalificación directa*.

> Relevante el cambio de 2001 que contempla la *exclusión adicional (2' mas 2')* y la ampliación de la progresividad fuera del terreno de juego.

> **Precisiones constantes acerca de acciones en proximidad en los marcajes, agarrones, empujones, acciones ante jugadores en el aire y desequilibrados, etc., etc.**, todo ello dirigido a evitar acciones peligrosas. Se justifica así la redacción actual en las

Reglas las sanciones disciplinarias en modo de *exclusiones temporales* y, en consecuencia, la necesidad de análisis del tema que nos ocupa de “*juego en inferioridad numérica y su influencia en el resultado*”

3.- EL TIEMPO DE JUEGO EN INFERIORIDAD Y RENDIMIENTO

En la historia del contenido del juego y su sistematización, el escenario que surge como consecuencia de las “*exclusiones temporales*” el ataque en superioridad numérica ha sido siempre el más analizado y estructurado con infinidad de ejemplos y modelos de ejecución. Por el contrario, hasta hace pocos años, no se ha tenido la misma consideración *metodológica respecto al juego en inferioridad*. Las modificaciones en la *Regla de “Juego pasivo” y el mayor rigor en su aplicación* han derivado en acrecentar el interés de los técnicos hacia un mayor trabajo analítico y sistematizado de los ataques en inferioridad 5 contra 6 y la búsqueda de un mayor rendimiento en tales circunstancias.

Diferentes estudios han incidido alrededor de tan sugerente tema; *Antón, Metodología y alto Rendimiento*, pp. 227 y ss, plantea y argumenta a través del seguimiento de las situaciones en desigualdad en el CM de 1986. El autor igualmente dirige su atención en análisis realizado en 1996, “*los Conceptos modernos en inferioridad numérica*”, CT, nº, 161 de la RFEBM. Tratamos ahora de pormenorizar, continuar la investigación y resultados de análisis a través de competiciones históricas similares en cuanto al número de partidos y a partir de las fechas aplicación de las nuevas reglas. Por ello se centra la investigación *únicamente en Campeonatos de Europa* distinguiendo al tiempo entre hombres y mujeres. Desde otra óptica el trabajo pretende ofrecer la evolución *del rendimiento* a tenor de las estadísticas analizadas para finalizar con un capítulo de *pautas tácticas y estratégicas* de tipo práctico a considerar en el juego en tales circunstancias.

En la última década del pasado siglo, más por el interés hacia el juego en superioridad en ataque que en la preocupación por el ataque en inferioridad (poco estructurado y bajo el paraguas de “conseguir ralentizar el juego durante la exclusión”) ya comenzaron análisis acerca de los tiempos de juego en situaciones como las que estudiamos. *La “presión” del juego pasivo*, con las matizaciones modernas, *aún no se hacía notar en el número de sanciones* y, en consecuencia, los ataques tenían mayor duración que en la actualidad.

Datos del periodo anterior a la puesta en vigor de las nuevas reglas. *Periodo 1988/1996 en competiciones de hombres.*

JJ.00. SEUL'88.....	4.6 minutos por equipo
C.M. CHECOSLOVAQUIA'90.....	4.8 minutos por equipo
JJ.00. BARCELONA'92.....	4.3 minutos por equipo
C.M. SUECIA'93.....	4.9 minutos por equipo
C.M.ISLANDIA'95.....	5.8 minutos por equipo
JJ.00. ATLANTA'96.....	6.2 minutos por equipo

Si bien durante los tiempos de exclusión no se puede precisar con exactitud el número de ataques en posesión del balón por el equipo en inferioridad, *de manera aproximada* puede considerarse como media que cada equipo afrontaba algo más *de un ataque por minuto: entre 4 y 5 ataques en Seul 88 o 6/7 en Atlanta 96*. (Las estadísticas no ofrecían estos datos y el número de partidos por las competiciones

analizadas no eran los mismos en número por los diferentes sistemas de competición e igualmente en números de equipos y partidos)

Estas cifras se clarifican más en los análisis realizados en las ediciones actuales, tras la puesta en vigor de las nuevas Reglas, en Campeonatos de Europa, con *nivel técnico similar y mismo número de partidos*, al tiempo que se *diferencian* los análisis entre hombres y mujeres

CAMPEONATOS DE EUROPA. HOMBRES

EDICIÓN	X EQUIPO/PARTIDO	X TOTAL/PARTIDO
2006	5 x 2' = 10'	20'
2008	5.2 x 2' = 10.4'	20'.8
2010	4.5 x 2' = 9'	18'
2012	4 x 2' = 8'	16'
2014	4.5 x 2' = 9'	18'

Se constata la tendencia a estabilizarse el número de exclusiones por equipo y en consecuencia el tiempo de juego en inferioridad alrededor de los 9' de media en el periodo 2006/2014. Considerando que los ataques son más cortos (por la incidencia reglamentaria indicada del juego pasivo), las pérdidas de balón inferiores en número, los casos de contraataque que aparezcan, las exclusiones simultáneas de ambos equipos y otras razones, puede llegarse a una conclusión con poco margen de error: *cada equipo por partido juega la situación 5:6 en inferioridad entre 4/5 periodos de 2', es decir entre 8/10 minutos del tiempo de juego.*

CAMPEONATOS DE EUROPA. MUJERES

EDICIÓN	X EQUIPO/PARTIDO	X TOTAL PARTIDO
2006	3.8 x 2' = 7.6'	15.4'
2008	3.3 x 2' = 6.6'	13'
2010	2.8 x 2' = 5.6'	11.2'
2012	3.3 x 2' = 6.6'	13.2'
2014	3.7 x 2' = 7.4'	14.8'

Analizando los datos en las Competiciones de Mujeres, en los mismos años y campeonatos se observa una ligera disminución del número de exclusiones temporales por equipo y, en consecuencia menor tiempo de juego en inferioridad. Con un procedimiento similar a los hombres en el análisis pueden cifrarse como media *entre 3/4 periodos de 2' de juego del partido en el que cada equipo juega con 5 atacantes frente a seis defensores, es decir entre 6/8 minutos del tiempo de juego.*

Se constata la importancia porcentual del tiempo de partido en situación de inferioridad numérica. Ya en su día tratamos las posibilidades de estas situaciones en el juego defensivo. Ahora prestaremos atención al juego de ataque en organización 5 atacantes contra 6 defensores.

El rumbo actual que marca el juego y su evolución exige mejora en todo momento y situación del partido; la calidad en el nivel técnico-táctico ha permitido un desarrollo estratégico en los equipos que permite *minimizar el déficit de la inferioridad*

numérica a través de la obtención del gol; no es posible en el balonmano actual plantear la inferioridad “para perder tiempo” (juego pasivo estricto) por lo que es necesario buscar fórmulas y soluciones en la situación deficitaria. No debe por otra parte olvidarse la evolución positiva del juego y *las conductas defensivas en inferioridad respecto al pasado* con organizaciones colectivas entre 5 jugadores muy activas. El equilibrio en el rendimiento “ataque-defensa” en la inferioridad numérica y la mejora de sus índices en consecuencia es un factor de vital importancia en para el resultado final. *Aumentar los porcentajes de eficacia en la inferioridad ha pasado a ser un factor de relevancia en el éxito final, teniendo en cuenta que en el cómputo total del partido el 12% aproximado del tiempo de juego se realiza en inferioridad 5:6.*

En los cuadros que se muestran a continuación se analizan los números de ataques y su eficacia tanto en superioridad como en inferioridad numérica y comparación con los totales en igualdad. Ciñéndonos a los datos en inferioridad numérica (motivo de este estudio) se comprueba una tendencia positiva en los porcentajes medios de eficacia desde 2006 en los campeonatos de mujeres (33%-36%); por el contrario los resultados en hombres se estabilizan en torno al 40%. No olvidemos que se trata de cifras que responden a la media de todos los partidos y equipos por lo que el estudio debería continuarse con los resultados y medias comparadas entre los equipos mejor clasificados.

**DESIGUALDADES NUMÉRICAS/ATAQUE 5:6
HOMBRES**

Edición	Total			Sup			Inf.					
	Año	G	L	%	G	L	%	G	L	%		
2006	2784	5505	-	51	485	818	-	59	265	631	-	42
2008	2643	5454	-	48	441	722	-	61	215	542	-	40
2010	2690	5341	-	50	447	735	-	61	234	549	-	43
2012	2508	5254	-	50	397	659	-	60	201	499	-	40
2014	2612	5053	-	52	407	672	-	61	201	496	-	41
2016	2629	5022	-	52	381	613	-	62	194	465	-	42

**DESIGUALDADES NUMÉRICAS/ATAQUE 5:6
MUJERES**

Edición	Total			Sup			Inf.					
	Año	G	L	%	G	L	%	G	L	%		
2006	2510	5859	-	43	389	693	-	56	178	541	-	33
2008	2500	5849	-	43	325	594	-	55	157	472	-	33
2010	2290	5886	-	39	260	512	-	51	107	401	-	27
2012	2381	5498	-	43	280	526	-	53	145	396	-	37
2014	2375	5216	-	46	354	593	-	60	159	436	-	36

La importancia de la eficacia en los ataques en desigualdad es evidente; se trata de responder a situaciones que aumentan en las confrontaciones de alto nivel a las que hay que dar respuesta en aras de la obtención de buenos resultados. En esta tarea están comprometidos técnicos y jugadores para encontrar soluciones técnico-táctica y, muy especialmente, de tipo psicológico para afrontar desequilibrios ya en si mismo negativos (claramente en la inferioridad numérica). De este problema no están exentos, ni mucho

menos, las mejores selecciones del momento que, a pesar de los buenos resultados totales, muestran débiles índices en las situaciones que estudiamos.

Si analizamos los datos de los tres mejores equipos en los C/E de 2014, (Hombres y Mujeres) sorprenden algunas conclusiones del análisis. En hombres, España tercer clasificado, en el juego de ataque en inferioridad numérica muestra porcentajes inferiores a la media de equipos (**38% sobre 40%**); los equipos con mejor clasificación, Francia y Dinamarca aportan datos muy por encima de España y de la media (**56% y 47% respectivamente**) del Campeonato. En Mujeres, la propia Noruega, campeona de Europa, ofrece datos que muestran una eficacia del **26%** muy inferior respecto al **36%** de media. España, 2º clasificado, obtuvo un rendimiento ligeramente superior a Noruega pero al tiempo inferior a la media del campeonato. (**29%, inferior al 36%** de la media pero **3 puntos porcentuales por encima de Noruega**). Por otra parte impresionan las cifras de Francia en hombres (**56%**) y del equipo sueco femenino (**51%**): **¡16 y 15 puntos por encima de las medias respectivas!**

HOMBRES			MUJERES		
Media		40%			36%
1º-	Francia.	56%	1º-	Noruega	26%
2º-	Dinamarca	47%	2º-	España	29%
3º-	España	38%	3º-	Suecia	51%

4.- PAUTAS A CONSIDERAR EN LA ESTRUCTURA TÁCTICA Y ESTRATÉGICA EN LOS ATAQUES EN INFERIORIDAD (5:6)

Se evidencia la necesidad especialmente en el deporte de alto nivel que en el contenido del juego los equipos deben prever soluciones a los minutos de juego en inferioridad en ataques posicionales 5:6. Preparar psicológicamente a los jugadores ante tales circunstancias se hace imprescindible, y deben considerarse estas situaciones como **“fruto de la normalidad”** del juego que hay que afrontar con la seguridad de una preparación adecuada a través de los entrenamientos. Ello no significa descuidar los comportamientos técnicos y disciplinarios respecto al contrario para, en la medida de lo posible durante el juego procurar evitar o al menos disminuir el número de exclusiones temporales.

Sin precisar detalles a considerar ante la elección de una u otra idea táctica a desarrollar en la inferioridad atacante, la valoración de exigencias particulares de los jugadores adecuados para el juego en tal circunstancia (perfil técnico-táctico-psicológico ideal para estas situaciones) así como las variables organizativas defensivas del rival u otras particularidades, **deben considerarse imprescindibles determinadas pautas a modo de guía de preparación metodológicas de tales situaciones.**

4.1. Objetivos tácticos.

4.1.1. Provocar situaciones 1:1 por espacios exteriores (Extremos)

4.1.2. Provocar 2:2. (En cualquier espacio, especialmente en los extremos.

4.1.3. Situaciones “sorpresas”. (Muy recomendables)

4.1.4. Juego aéreo. (Colgadas). (A partir de extremos por el exterior)

4.2. Organización colectiva de partida.

4.2.1. Ataque sin pivote inicial; (3:2).

4.2.2. Ataque con pivote y dos extremos; (2:3).

4.2.3. Ataque con pivote y un extremo; 3:2.

4.2.4. Elección contra variables defensivas: 6:0, 5:1, 5+1, 4+2.

4.3. Estrategia recomendada.

4.3.1. Circulación de balón. (Obligada contra defensa cerrada)

4.3.2. Movimientos de “engaño”. (Recomendable un jugador sin balón)

4.3.3. Situaciones límites. (Ante inmediata sanción de juego pasivo)

4.3.4. Juego móvil y continuidad. (De mayor dificultad)

4.4. Estrategias especiales

4.4.1. Forzar Golpes Francos en el Área de Golpe Franco y uso de Pantallas

4.4.1. El Portero falso (¿6 contra 6 aparente?)

4.4.2. Circulaciones de jugadores con objetivos útiles

El Entrenador debe entender el valor incuestionable de estas situaciones en el resultado final del juego; evitar la inferioridad debe ser Regla de oro en los comportamientos defensivos pero (entiéndase bien) debe aceptarse “la normalidad” en el balonmano de exclusiones como una realidad del juego “reglamentario”; **lo obligado a evitar son sanciones por conductas antideportivas.** Una acción defensiva “técnicamente incorrecta” y sancionada con exclusión debe ser asumida con naturalidad mientras que una exclusión por “protestas al arbitro” es imperdonable en el código interno de un equipo que se precie.

El análisis de las pautas expuestas así como la elección y entrenamiento de las situaciones y objetivos que se elijan deben considerar con atención y sensibilidad las condiciones de los jugadores; deseo llamar especialmente la atención acerca del perfil psicológico exigible en estos periodos de juego y la importancia de contar con al menos un jugador muy preparado para desarrollar lo entrenado y responsabilizarse de la peculiaridad de la situación y ejecución de la tarea. En determinados equipos, de igual forma que se cuenta con “especialistas para lanzamientos de 7 Metros” se considera imprescindible un talento especial para el juego en inferioridad que maneja y dirige cada ataque en tales circunstancias.

Considerando la aceptación de estas pautas de manera global a continuación se ofrecen ejemplos de desarrollo de ataques 5:6 contra diferentes sistemas defensivos. El lector debe considerarlos como “varios” de los muchos ejemplos posibles a diseñar por lo que ni mucho menos se agotan en ellos los modelos a elegir por los colectivos, **pero sí considerar y mantener las ideas.** Los ejemplos prácticos responden a los cuatro objetivos tácticos reflejados en el apartado 4.1

4.1. Análisis de los objetivos tácticos y ejemplos prácticos:

Provocar 1:1 y 2:2 en los espacios exteriores. (Extremos)

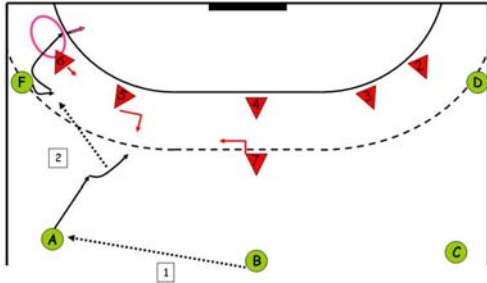


GRÁFICO 1

El espacio exterior es el más apropiado para encontrar *situación 1:1* y *equilibrar de esta forma la inferioridad numérica*. Un equipo organizado debe “sensibilizar” a los extremos para intentar explotar esta situación y tomar decisiones como parte de un plan de acción concreto.

Responde al principio de que por la zona exterior no puede producirse ayuda defensiva.

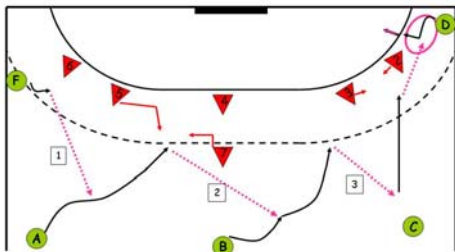


GRÁFICO 2

Medio táctico colectivo: Penetraciones sucesivas. **El ataque de A es clave.**

Como continuidad del objetivo reflejado en el gráfico anterior éste ofrece la colaboración táctica del lateral en acción de base 2:2 para facilitar la penetración del extremo. Este ejemplo es uno más entre otros movimientos previos con el mismo fin.

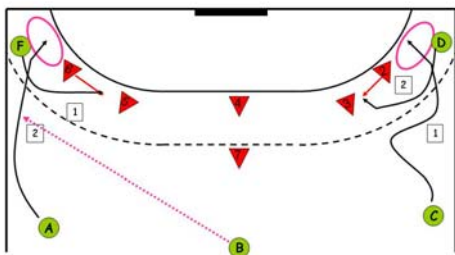


GRÁFICO 3

Dos ejemplos de 2:2 en zona exterior:

Otras posibilidades en el 2:2 en zona exterior variando la opción táctica. Por la izquierda la iniciativa del extremo F “arrastrando” al defensor 6 coincidiendo en el tiempo con la penetración por el exterior del lateral A que recibe el balón del central B. Por el lado contrario se observa la opción de resolver el 2:2 por la iniciativa del extremo, D, y el cruce con el lateral C que aprovecha el espacio exterior.

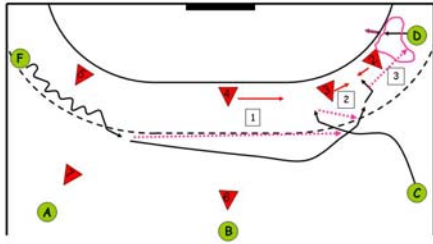


GRÁFICO 4

Ante Defensa 4+2

En función de las variables defensivas cambian los protagonistas pero se mantiene la idea de habilitar a un extremo para penetrar por la zona exterior. En el ejemplo, ante defensa 4+2, colabora en gestionar la situación el extremo contrario, F, para provocar **el 2:2** entre F y D contra los defensores 2 y 3.

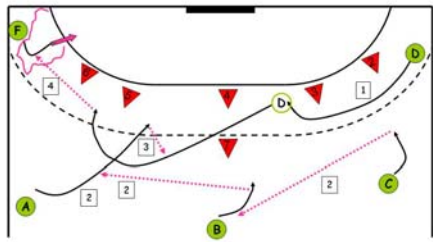


GRÁFICO 5

Ante Defensa 5:1

Similar “filosofía” que en el ejemplo anterior con una situación intermedia del extremo, D, en el espacio del pivote. Un intento inicial 2:2 entre el lateral A y D contra los defensores 4 y 5, acaba transformándose en **un 2:2** entre D (después del cruce con A y recibir el pase) y F contra los defensores 5 y 6 para aprovechar el espacio exterior

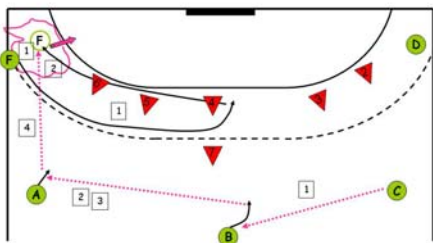


GRÁFICO 6

Falsear intenciones:

Crear desequilibrio entre los defensores a través de movimientos de engaño para volver a la posición inicial y aprovecharse de posibles errores defensivos. Esta es la idea que se ofrece en el gráfico en el que se observa el **movimiento del extremo, F**, que recupera su puesto coincidiendo con el ataque del lateral A y el posible error de los defensores 5 y 6. “Ida y vuelta del extremo”

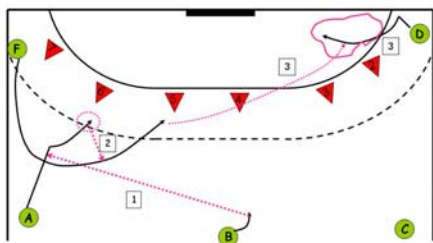


GRÁFICO 7

Acciones sorpresas

Extremo y juego aéreo. (Fly). En este caso ataque, 3:2 (sin pivote), defensa 6:0. El extremo izquierdo, F, en circulación coordina un pase en colgada al extremo contrario, D. Se continúa con la idea táctica de aprovechar los espacios exteriores

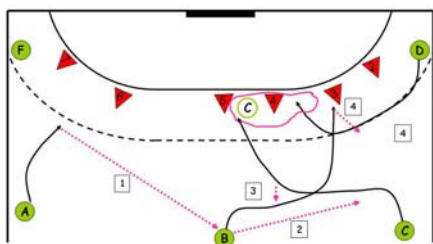


GRÁFICO 8

Como ejemplo en el que el extremo no finalice por el exterior y para aprovechar la cualidad de lanzamiento en suspensión se expone un modelo en el que, excepcionalmente, *se pretende un lanzamiento por espacios interiores*. Ataque 3:2 (sin pivote), defensa 6:0 con un movimiento de distracción con dos cruces y la posibilidad de facilitar el lanzamiento del extremo derecho, D. Búsqueda de la opción 2:2 entre D-C contra 4-5.

Provocar situaciones 2:2 en los espacios de pivote.

Las posibilidades se plantean bien con el pivote especialista ocupando su espacio lo que conlleva o bien abandono del puesto por un extremo (*ataque 3:2 sin un extremo*) o jugar con un jugador *menos en la 1ª línea (ataque 2:3)*. La segunda alternativa con este objetivo es la de ocupar momentáneamente el espacio de pivote por un extremo o un 1ª línea que realicen la función del pivote. Ello obliga a una organización inicial de ataque 3:2 sin pivote.

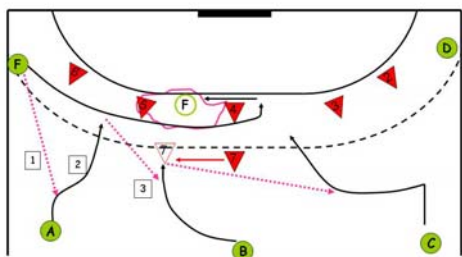


GRÁFICO 9

Contra Defensa 5:1

El extremo, F, desde su situación inicial se desplaza al espacio del pivote y los movimientos de la primera línea, A y B facilitan un *2:2 entre el lateral derecho, C, y el "extremo pivote", F*, contra los defensores 3 y 4. Este modelo representa un ejemplo, entre otros que pueden coordinarse con otros movimientos de los jugadores de 1ª línea que busquen el mismo objetivo táctico.



GRÁFICO 10

Acciones sorpresas.

Contra una defensa 5+1 profunda a partir de un "pase-va" del central, B, con el lateral, C, (B se queda en la línea de 9 m. en zona central) y de este con A. *La acción sorpresa del "extremo-pivote", D*, aumenta las opciones del ataque

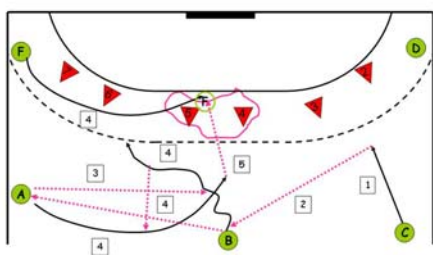


GRÁFICO 11

Falseo de intenciones y acción sorpresa.

Ejemplo similar contra 6:0; el objetivo es claro: provocar una situación 2:2 en la zona central entre el lateral izquierdo, A, y el “extremo pivote” F con una acción táctica previa (cruce B y A) para crear dudas y **la ocupación de F en el último momento.** (*Time de acción*)

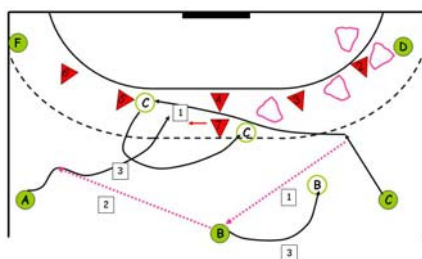


GRÁFICO 12

En el ejemplo es el lateral derecho el que se desplaza a la situación de pivote; se pretende desequilibrar al avanzado y, a partir del cruce A con el “lateral-pivote”, C, provocar situaciones favorables entre C, B y D para lanzar o Fly para este último por el extremo. **Ejemplo que valora claramente el principio de continuidad**

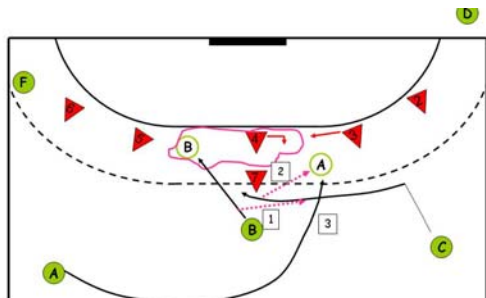


GRÁFICO 13

Contra defensa 5+1

En este caso es el central, B, quien ocupa el espacio de pivote; desequilibrar al avanzado a través del **cruce C-A es prioritario para la continuidad y opción del 2::2** entre A y B en las nuevas situaciones de ataque contra los defensores 3 y 4

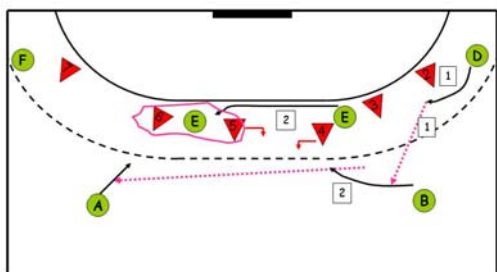


GRÁFICO 14

Táctica básica de igualdad

Organización del ataque en 2:3 (un pivote y dos extremos) contra 6:0. Exige una circulación de balón rápida y un buen time del pivote, E, cuando el balón llega al lateral, A, procedente del otro lateral, C y **opción de jugar un 2:2 entre A y E frente a los defensores 5 y 6.**

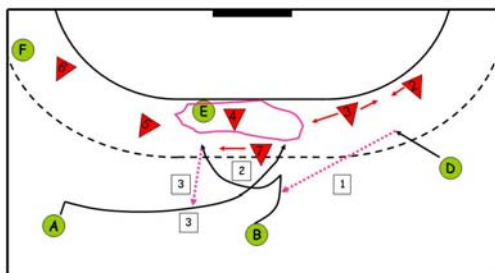


GRÁFICO 15

Último ejemplo contra defensa 5:1

Se utiliza igualmente como estrategia en el 5>6 abandonar el espacio de un extremo y disponer al grupo en una organización 3:2 con un pivote. Sea cual fuere la estructura los objetivos se mantienen en intentar conseguir 2:2 con el **pivote como jugador ideal para la finalización.**

Estos ejemplos y otros más que utilicen los Entrenadores deberán tener muy en cuenta los recursos técnicos-tácticos individuales y colectivos del propio equipo haciendo respetar con especial sensibilidad los principios de circulación de balón previo al desenlace (si la defensa lo permite) y, en especial, diseñar movimientos previos de engaño que faciliten el objetivo planificado. **Prever una variable para cada estrategia defensiva será imprescindible en el futuro en el Balonmano de alto rendimiento.**

5. BIBLIOGRAFIA

Antón García, Juan, “Metodología y alto rendimiento”, Ed. Paidotribo, Barcelona, 1994

Antón García, Juan, “Sobre el uso del portero falso en inferioridad numérica atacante: ¿Nueva aportación táctico-estratégica?”, E-Balonmano.com, nº 6, Cáceres, 2010.

Antón García, Juan, “Balonmano: Fundamentos y etapas de aprendizaje. Un proyecto de la escuela española”, Ed. Gymnos, Mayo, 1990

Gutiérrez Aguilar, Oscar, “Los sistemas defensivos en situaciones de desigualdad numérica”, C.T, nº 164, RFEBM, Madrid, 1997

López Villaverde, A y Román Seco, Juan de Dios, (1996), “Análisis de Ataques en Inferioridad numérica en el Mundial de Alemania, 2005”, Inédito.

Román Seco, J. de D. “Los conceptos modernos en inferioridad numérica, C.T., nº 161, RFEBM, Madrid, 1996

Román Seco, J. de D. “Los ataques en inferioridad 5&6 cada vez más decisivos en el Balonmano Moderno”, Ehf Periodical, Marzo, 2008

Román Seco, Juan de Dios, (2008) “El juego en desigualdad numérica: defensa 5-6”, Rev. Periodical, EHF, versión español