PubliCE, (PubliCE) 1996

Monograph

Criterios para la Elaboración de los Sistemas de Juego en los Deportes de Equipo

Sergio J Ibáñez Godoy y José P Ortega

RESUMEN

Los deportes de equipo basan el juego colectivo en la aplicación de diferentes estructuras tácticas. Las más simples son la aplicación táctica individual y las más complejas son los sistemas de juego. Estos se aplican durante las diferentes fases del juego, ataque y defensa. Tras el análisis de las definiciones existentes sobre este concepto, desarrollamos los elementos comunes que deben constituir la esencia de cualquier sistema de juego. Basándonos en los elementos componentes de los sistemas de juego, recogemos y elaboramos los principios básicos para la elaboración, desarrollo y aplicación de un sistema de juego durante la fase de ataque y la de defensa. Estos principios deben ser tenidos en cuenta por el entrenador en el diseño de sus sistemas de juego con independencia de la rigidez con la que se aplican.

Palabras Clave: deportes de conjunto, sistemas de juego, estrategia

INTRODUCCION

Este trabajo pretende mostrar, de forma genérica, una serie de conceptos que los entrenadores de los deportes de equipo deben conocer antes de aplicar un sistema de juego.

Los entrenadores de deportes colectivos utilizan diferentes estrategias para resolver los problemas de la competición en las diferentes fases del juego. Al conjunto de medios (técnico/tácticos individuales y tácticos/técnicos colectivos básicos) que el entrenador selecciona, ordena y establece las prioridades para su ejecución y puesta en práctica por parte de los jugadores se le conoce como sistema de juego (Figura 1).

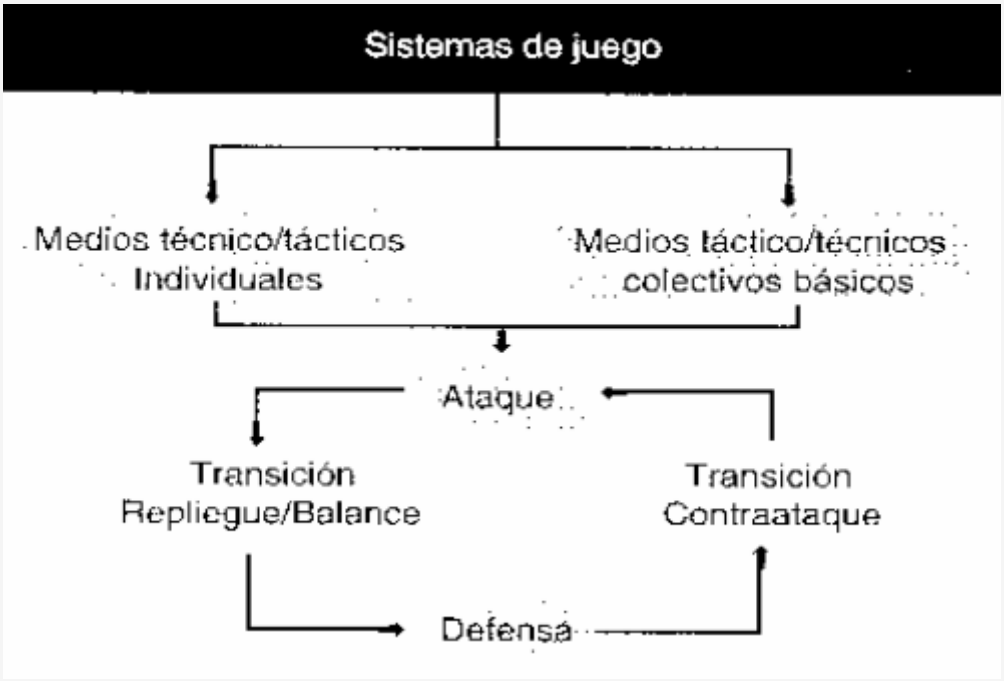


Figura 1. *Estructura básica de un sistema de juego*

La aplicación de estos medios es muy variable en función del deporte en el que se aplique. La mayor riqueza y complejidad en la aplicación de los medios se produce en aquellos deportes en los que existe la presencia tanto de compañeros como de adversarios, aumentando el número de participantes. Esta complejidad se produce no solo por el aumento del número de jugadores, sino por la relación que se establecen entre ellos (atacante con atacante, defensor con defensor, atacante contra defensor, defensor contra atacante, atacantes contra defensores y defensores contra atacantes).

Son muchos los autores que estudian los fundamentos de los deportes. En esta línea Parlebas (1981) realiza una clasificación de todas las manifestaciones deportivas, analizando la incertidumbre provocada por tres elementos: compañero, adversario y medio. Tras estudiar la relación entre los tres elementos, establece ocho categorías diferentes en las que agrupa los deportes (Figura 2). Este trabajo hace referencia y pretende profundizar en una de las categorías establecidas por este autor, los deportes de cooperación y oposición.

Hernández (1994) define los deportes de cooperación y oposición como aquellos en los que las acciones de juego son la resultante de las interacciones entre participantes, producidas de manera que un equipo coopera entre sí para oponerse a otro que actúa también en cooperación, y que a su vez se opone al anterior; por lo tanto, dos equipos se oponen el uno al otro para lo cual se precisa de la colaboración de los componentes de cada equipo entre sí.

A su vez, profundiza en el estudio de este grupo de deportes siguiendo la línea de Parlebas, analizando las interacciones producidas por dos factores nuevos: el espacio en el que se desarrolla el juego y la participación de los jugadores. Establece tres posibles subgrupos dentro de los deportes de cooperación y oposición (Figura 3).

El primero, hace referencia a aquellos deportes que se desarrollan en un espacio común y con una participación simultánea de los jugadores sobre el móvil, por ejemplo, fútbol, baloncesto, etc.

El segundo está constituido por aquellos deportes que aún poseyendo un espacio común, la forma de intervención o de acción sobre el móvil se debe producir de forma alternativa (establecido por el reglamento), no pudiendo un equipo hacerlo hasta el final de la acción del otro, por ejemplo pelota vasca parejas, cesta punta parejas, etc.

El último de los subgrupos lo forman aquellos deportes en los que los equipos utilizan un espacio separado, teniendo una participación sobre el móvil de forma alternativa, por ejemplo voleibol.

Los criterios en los que nos basamos para abordar el estudio de los sistemas de juego hacen referencia, fundamentalmente, a los deportes encuadrados dentro del primer subgrupo establecido por Hernández (1994). Los entrenadores asignan posiciones, funciones y establecen las relaciones entre jugadores de acuerdo con sus cualidades a fin de obtener un rendimiento de equipo óptimo, es decir, para que pueda esperarse la máxima efectividad posible, tanto en la fase de

ataque como en la de defensa.

Zeeb (1994) considera que los entrenadores, a la hora de establecer un sistema de juego, deberían tener en cuenta los máximos espacios de juego posibles para cada uno de los jugadores, permitiéndoles cierta creatividad (táctica individual) ante cada una de las situaciones del juego, posibilitándoles cambios de posiciones espaciales o roles dentro de la estructura del equipo.

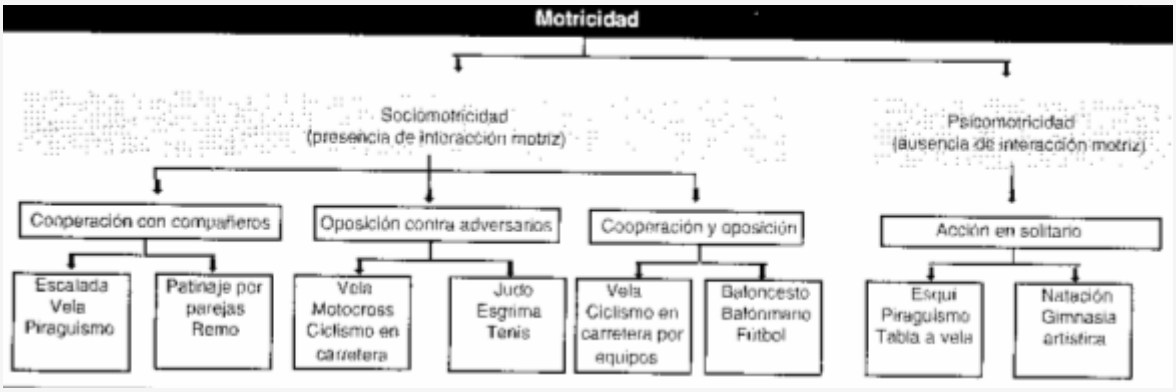


Figura 2. *Manifestaciones deportivas (Tomado de Bayer, 1986)*

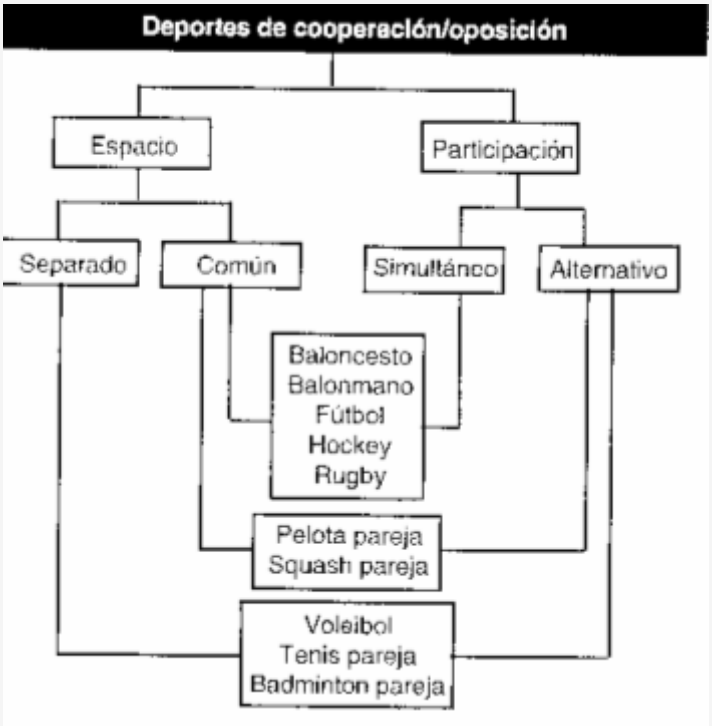


Figura 3. *Clasificación de deportes de coordinación/oposición (Tomado de Hernández, 1994)*

DEFINICION DE SISTEMA DE JUEGO

A partir de estos elementos, se hace imprescindible conocer que entienden los expertos por sistema de juego. Para ello vamos a recoger algunas de las referencias existentes en las fuentes bibliográficas.

Son numerosas las referencias encontradas a la hora de definir un sistema de juego. Para ello, cada autor emplea criterios bien diferenciados. Mostramos algunas de las definiciones existentes evolucionando desde un ámbito más general hacia definiciones más específicas.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1984) define sistema como «Conjunto de reglas o principios sobre una materia enlazados entre sí. Conjunto de cosas que ordenadamente relacionados entre sí contribuyen a un determinado objetivo».

La aplicación de esta definición al contexto deportivo podría ser la siguiente: Conjunto de reglas o principios generales del juego deportivo enlazados entre sí. Conjunto de medios técnicos y tácticos que, ordenadamente relacionados entre sí, contribuyen al objetivo de conseguir éxito en la fase de ataque o defensa.

Un sistema de juego representa, siguiendo a Teodorescu (1984) «... 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».

La Escuela Nacional de Entrenadores de Fútbol (1995) realiza una definición de sistema de juego centrada en la disposición espacial inicial de los jugadores, describiendo los sistemas de juego como la posición de un equipo, dentro del terreno de juego, una vez definida la posición de partida de los jugadores y antes de sus movimientos ofensivos y defensivos».

Por otra parte, Pintor (1988) incluye en su definición las acciones que se deben realizar para conseguir el éxito deportivo. El sistema de juego es «el medio, el instrumento de acción colectiva que utiliza el equipo para intentar cumplir con los planteamientos estratégicos previamente establecidos» .

Ibáñez (1992) profundiza en este concepto aportando otros elementos tales como: la elaboración de medios, la secuencia, el espacio y el tiempo de aplicación y el rendimiento. Para é1, «El sistema de juego en baloncesto es el conjunto de medios técnicos básicos individuales y medios tácticos básicos colectivos que el entrenador elige, diseña y distribuye con un orden y una secuencia espacial y temporal determinada, para una vez mostrado, practicado y dominado por sus jugadores, éstos sean capaces de aplicarlos, sacándole el máximo rendimiento».

En esta línea, Sánchez (1994) distingue al analizar las acciones de un equipo dos tipos de actuaciones dentro del juego colectivo: los procedimientos tácticos o medios tácticos y los sistemas de juego o equipo.

Para este autor los procedimientos tácticos son acciones concretas de colaboración entre 2 ó 3 jugadores. En este trabajo éste concepto lo identificamos con los medios tácticos/técnicos colectivos básicos. En cambio los sistemas de juego se caracterizan por la actuación de todos los jugadores de un equipo de una forma coordinada y establecida con anterioridad para conseguir el objetivo deseado.

Tras estudiar todas estas definiciones «consideramos que un sistema de juego es el conjunto de medios técnicos/tácticos individuales, medios tácticos/técnicos colectivos básicos específicos de cada manifestación deportiva, que el entrenador selecciona, ordena y distribuye espacial y temporalmente para resolver los problemas en las diferentes fases del juego, ataque y defensa, con la máxima eficacia. Estas decisiones están supeditadas al conocimiento de las características de los propios jugadores y de los adversarios. La aplicación práctica tras el conocimiento y el entrenamiento corresponde a los jugadores» (Figura 4).

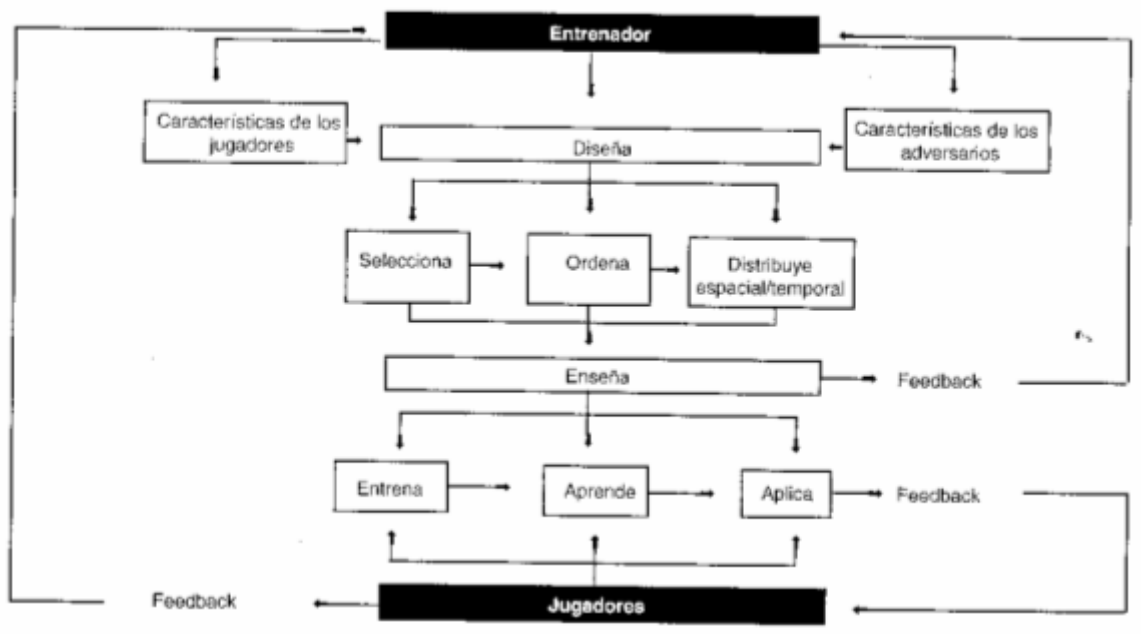


Figura 4. *Elaboración y aplicación de los sistemas de juego*

ELEMENTOS COMPONENTES DEL SISTEMA DE JUEGO

Como podemos apreciar tras el análisis de las definiciones anteriormente expuestas, cada una de ellas nos aportan elementos que ayudan a configurar la esencia de un sistema de juego, al existir una serie de elementos comunes. A nuestro juicio cualquier sistema de juego debe caracterizarse, con independencia de la definición seleccionada, por poseer una serie de elementos, tales como:

a) Medios técnico/tácticos individuales. Acciones que realiza un jugador sustentadas en una ejecución motriz (técnica) para resolver un problema concreto del juego (táctica), tanto en ataque como en defensa.

b) Medios táctico/técnicos colectivos básicos. Acciones que realizan varios jugadores (2 o más de un mismo equipo) para solucionar un problema de juego planteado por los adversarios (táctica), apoyándose en ejecuciones motrices (técnica) en cualquiera de las fases del juego. La aplicación de varios medios táctico/técnicos colectivos básicos conformando uno complejo, un sistema de juego.

c) Disposición inicial. Distribución espacial de los jugadores en el terreno de juego formando estructuras geométricas simples (líneas, triángulos, cuadrados, etc.) al inicio de cada acción de juego.

d) Relaciones entre los jugadores. La comunicación motriz que se establece entre los jugadores de un mismo equipo, a partir de la disposición inicial conformando pequeñas subestructuras de juego, en su aplicación de los medios táctico/técnicos.

e) Puestos específicos. La disposición inicial de los jugadores genera espacios concretos dentro de la estructura de juego en la cual se deberán ubicar. La distribución espacial de estos lugares favorecen la realización de un trabajo especifico del jugador que lo ocupa, generando espacios específicos, los cuales deberán poseer unas características determinadas.

f) Roles. Los jugadores se especializan en el cumplimiento de unas misiones concretas dentro de la estructura del equipo, teniendo una responsabilidad específica en el funcionamiento general del sistema.

g) Relación puesto específico/rol. Cada puesto específico conlleva la realización de una serie de funciones determinadas dentro de la estructura del sistema de juego. Las funciones de los jugadores condicionan a su vez, la selección de los diferentes puestos específicos utilizados en el sistema de juego.

h) Desarrollo temporal. Secuencia temporal de aplicación de los diferentes medios, técnico/tácticos y táctico/técnicos,

seleccionados por parte del entrenador a la hora de desarrollar el sistema de juego.

i) Relación espacio/tiempo. Para conseguir la máxima eficacia los medios empleados en cada sistema de juego, se ejecutarán en los espacios más 50 idóneos, con una secuencia específica y el momento adecuado.

j) Características de los jugadores. En la elaboración de un sistema de juego, el entrenador debe estudiar tanto a sus jugadores como a los adversarios contra los que aplicará el sistema.

Por lo tanto, un sistema de juego no se caracteriza por la disposición inicial que diseña el entrenador y adoptan los jugadores en el terreno de juego, sino por aplicación de los diferentes elementos que lo constituyen. Es decir, por las relaciones que se establecen entre los medios empleados durante las fases del juego, en diferentes puestos específicos, por jugadores con roles concretos y con una secuencia espacial y temporal determinada, partiendo de una disposición inicial seleccionada.

FASES DE LOS SISTEMAS DE JUEGO

En los deportes de cooperación y oposición en espacio común y con participación simultánea de los jugadores, la posesión del balón es determinante para establecer la fase de juego en la que se encuentra un equipo. Estar en posesión del balón supone que un equipo está en la fase de ataque, por tanto, el equipo que no está en posesión del balón está en fase de defensa. Será imprescindible desarrollar por parte de los entrenadores sistemas de juego tanto para la fase de ataque como para la defensa. Los sistemas de juego podrán ser:

- Sistemas de juego para la fase de ataque, en la que se incluye la transición desde la fase defensiva hasta el ataque, tradicionalmente llamado contraataque.
- Sistemas de juego para la fase de defensa, en los que se incluya la transición desde la fase ataque hasta la defensa, habitualmente conocidas como repliegue o balance defensivo.

Algunos autores como Roman (1995) prefieren concretar un poco más, considerando de forma independiente las transiciones desde una fase a otra, estableciendo en este caso cuatro fases: ataque, contraataque, defensa, balance defensivo. En el caso que nos ocupa, no es de gran relevancia el establecer dos o cuatro fases dentro del juego, puesto que pretendemos reflexionar sobre los principios que debe cumplir las estructuras de juego, sistemas de juego, que se desarrollan dentro de cada una de ellas.

Dentro de cada de unas fases, los sistemas de juego deberán cumplir tanto los principios generales del juego, tal y como desarrolla Bayer (1986), que recogemos en forma resumida en la Figura 5, como los específicos, que algunos autores comienzan a desarrollar aplicados a sus deportes, como es el caso de Pintor (1987) (Figura 6) o Antón (1990), aplicándolos al baloncesto y balonmano respectivamente.

Kirkov (1982) clasifica la acción táctica en acción táctica ofensiva, al referirse a la fase de ataque y en acción táctica defensiva, para hacer mención a la fase de defensa. Dentro de cada una de ellas distingue las acciones que se desarrollan individualmente, en grupos y en equipos (Figura 7). Tal y como hemos desarrollado anteriormente, los sistemas de juego hacen referencia a las acciones que tradicionalmente se encuadran dentro de las acciones de equipo para la fase de ataque como de defensa, las cuales a su vez se fundamentan en las acciones individuales como en las colectivas básicas, de grupo según Kirkov.

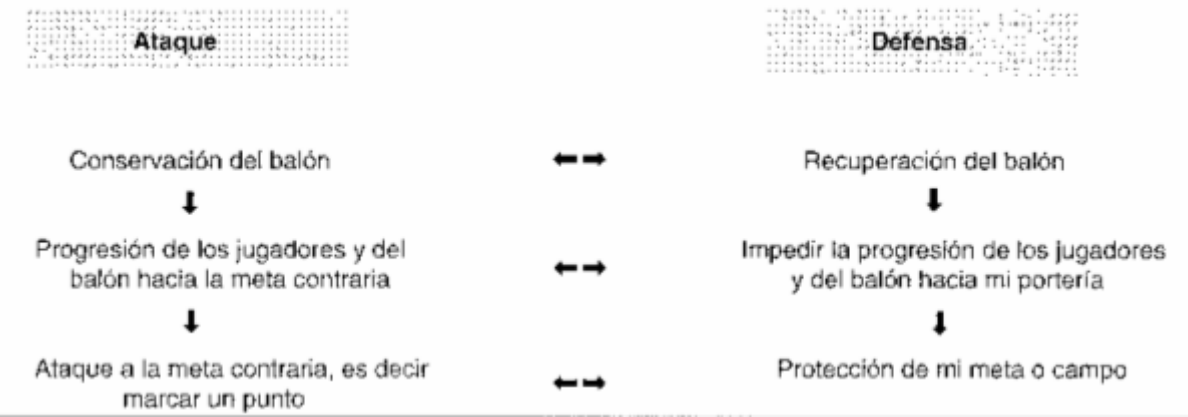


Figura 5. *Principios generales de las fases del juego (Tomado de Bayer, 1996)*

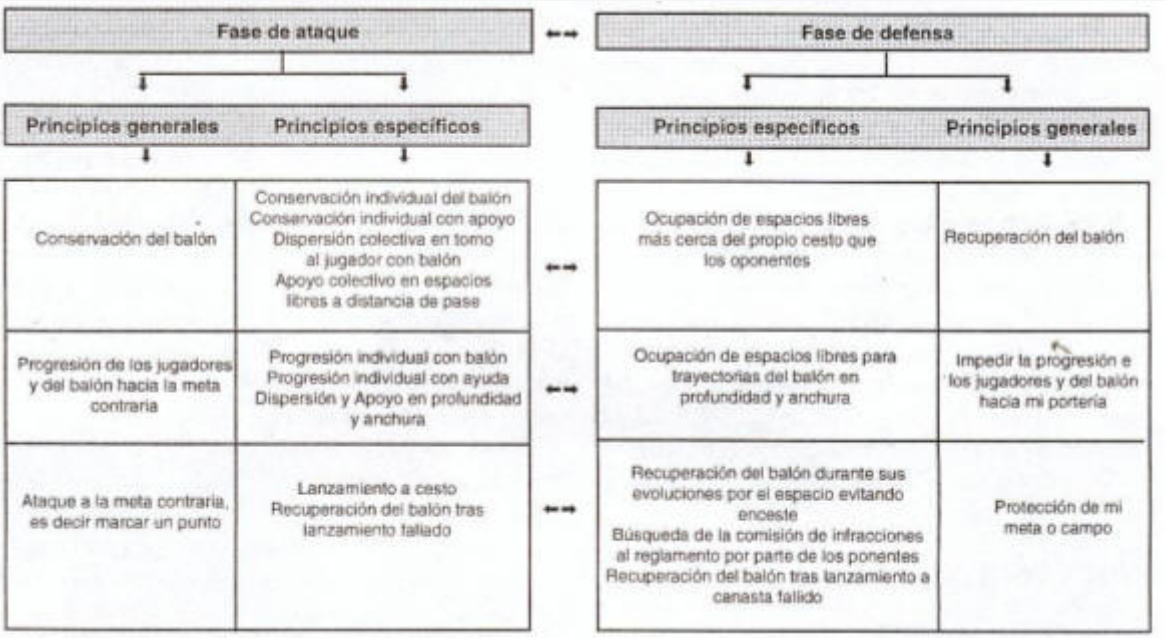


Figura 6. *Principios generales y específicos del juego colectivo en baloncesto (Adaptado de Bayer, 1986 y Pintor, 1987)*

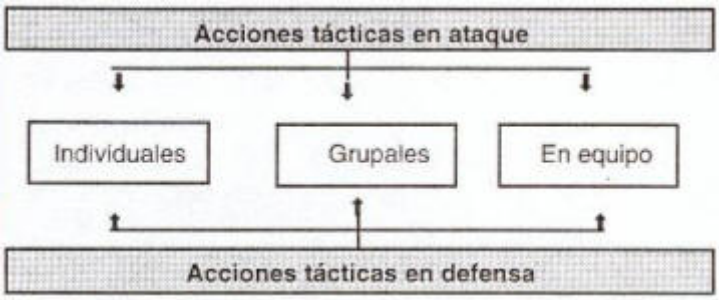


Figura 7. *Niveles de las acciones tácticas (Adaptado de Kirkov, 1982)*

DISEÑO DE UN SISTEMA DE JUEGO

A la hora de diseñar un sistema de juego el entrenador se encuentra ante el dilema de elegir el modelo más adecuado. Esta selección puede realizarse en función de un sistema teórico conocido o en función de las características de los jugadores.

Opción 1. Una adaptación de los jugadores a un sistema de juego teórico previamente concebido por otro entrenador.

Opción 2. La creación de un sistema de juego a partir de las características de los jugadores que forman parte del equipo.

Opción 3. Tener como base un sistema de juego, y a partir de é1, realizar las adaptaciones oportunas a las características que poseen los jugadores. Adaptación tanto de jugadores como del sistema.

La primera de las posibilidades es utilizada con bastante asiduidad por los entrenadores, puesto que las disposiciones iniciales, subestructuras, roles, relación espacio/tiempo, etc., están establecidas previamente, adaptando el entrenador a sus jugadores a dichos elementos. Ello puede suponer que no se le saque el máximo rendimiento a cada uno de los jugadores del equipo, pues se adapta el jugador a una estructura definida, no desarrollando su máxima potencialidad.

La segunda de las opciones permite obtener el máximo rendimiento a las características individuales y colectivas de los jugadores puesto que se adapta el sistema al jugador. Esta opción obliga a los entrenadores al estudio, análisis y elaboración de los elementos componentes de un sistema de juego para poder obtener un rendimiento. Los entrenadores deben tener una formación deportiva teórica y práctica elevada.

La situación intermedia es la que aplican los entrenadores que gustándoles la distribución y aplicación de las estructuras de un sistema de juego, tratan de adaptarlo a las características de sus jugadores para sacar el máximo rendimiento, tanto al sistema como a sus jugadores.

Sistema de juego en fase de ataque

Peiró (1988) reflexiona sobre la formación de los sistemas de juego en la fase de ataque en el baloncesto, elaborando siete principios básicos, que a su juicio deben tenerse en cuenta en el diseño de este medio:

- Movimiento del balón.
- Movimiento de los jugadores.
- Buscar un tiro de alto porcentaje (Lanzamiento o remate de alto porcentaje).
- Conseguir un segundo tiro (Posibilidad de hacerse con el rechace/rebote).
- Coordinación de movimientos espacio-tiempo. 6. Balance defensivo (Repliegue).
- Situación de uno contra uno.

Estos principios son muy básicos y desarrollados muy genéricamente por este autor. Con mayor profundidad, Pintor (1988) establece doce principios generales para la elaboración, desarrollo y ejecución de un sistema de juego en la fase de ataque aplicado también al baloncesto. Resumimos en unas líneas su gran aporte, generalizando el breve contenidos de sus principios a todos los deportes de cooperación y oposición.

1. *Distribución eficaz de los espacios de acción.* Este principio hace referencia a la distribución de los jugadores dentro del terreno de juego, con el objeto de facilitar las acciones que realiza el equipo al tiempo que esta disposición trata de dificultar las del oponente. Pintor establece tres posibilidades de distribución, homogénea, heterogénea y mixta, analizando sus pros y contras.
2. *Adecuación a las capacidades individuales.* Para que los sistemas de juego sean eficaces, deberán sacarle el máximo partido a las características de sus jugadores, permitiéndoles jugar en los espacios de mayor eficacia y realizando las acciones que domine mejor.
3. *Oportunidades para todos los jugadores.* Los sistemas de juego deben permitir que todos los jugadores de un equipo tengan la posibilidad de real izar las acciones individuales básicas, dificultando las acciones defensivas ya que no sabrán que acciones puede ejecutar cada atacante, enriqueciendo el sistema.
4. *Respeto al planteamiento estratégico.* Las acciones que realiza un jugador o un grupo de jugadores deben ajustarse al diseño previamente establecido, el cual permite la obtención de éxitos.
5. *Variabilidad y alternancia de medios empleados.* Con el objeto de dificultar al máximo las acciones defensivas, los entrenadores deberán alternar los medios individuales y colectivos que han seleccionado para cada sistema, así los defensores no podrán conocer las acciones que puede realizar el ataque.
6. *Coordinación espacio-temporal y uso espacial adecuado en las interrupciones.* Para que cada uno de los medios diseñados se puedan ejecutar con cierta eficacia, éstos deberán realizarse en el momento, el lugar y con la

intensidad adecuada. Si eso no fuera así produciría ciertas descoordinaciones con la consecuente pérdida de eficacia.

7. *Diversas posibilidades simultáneas o sucesivas de acción final.* Los sistemas deben ofrecer la posibilidad de recepción de más de un jugador al mismo tiempo o en momentos sucesivos con el objeto de crear la mayor incertidumbre al defensor.
8. *Acción continua.* Para que las acciones sean eficaces, éstas deben realizarse de forma dinámica, evitando las interrupciones en el juego, así como estableciendo alternativas alas posibles interrupciones que la acción defensiva pueda crear.
9. *Cambios rápidos de la posición del balón.* Los movimientos rápidos del balón crean las máximas dificultades en los defensores, al modificar continuamente la disposición espacial de éstos respecto al balón y al objetivo final, exigiéndoles mayores esfuerzos.
10. *Diversidad de espacios utilizados para acciones preparatorias y finales.* El empleo de diferentes espacios del terreno de juego durante el desarrollo del sistema de juego, espacios en los que se aplican los diferentes medios individuales y colectivos, trayectorias de desplazamiento de los jugadores, así como de los lugares desde los que se finaliza la acción, generan gran incertidumbre en la defensa, puesto que desconoce el lugar por donde va a transcurrir la próxima acción.
11. *Equilibrio entre el rebote atacante (rechace) y la protección del propio cesto (balance).* La evolución de los jugadores por el terreno de juego durante la aplicación del sistema tiene que permitir que los jugadores tras la finalización del mismo, estén en disposición espacial que les permita acudir al posible rechace, o dirigirse hacia su campo con el objeto de iniciar el repliegue defensivo, de forma estructurada y equilibrada atendiendo a las dos acciones.
12. *Culminación con lanzamiento (remate, tiro) óptimo.* La aplicación de todos los principios anteriores debe permitir que los equipos finalicen las acciones del sistema de juego. La finalización (lanzamiento) debe producirse con la menor oposición posible, desde la mejor posición posible y empleando el medio (acción técnica) más adecuada para cada situación.

Cuanto mayor sea el número de principios que un entrenador pueda tener en cuenta al elaborar un sistema de juego durante la fase de ataque, mayor será la eficacia que pueda obtener en su aplicación práctica. No podemos finalizar esta exposición sin hacer mención a que cada sistema de ataque se diseñará para superar cada uno de los sistemas de juego que plantea el equipo contrario en defensa. Por lo tanto, deberán diseñarse sistemas de juego en fase de ataque para superar sistemas defensivos individuales, zonales, mixtos (individual y por zonas), presionantes, alternativos, etc.

Sistemas de juego en fase de defensa

Al igual que ocurre durante la fase de ataque, todos los sistemas que se desarrollan durante la fase de defensa deben cumplir una serie de principios generales en su diseño y elaboración.

Daiuto (1988) realiza una declaración de intenciones sobre los fundamentos comunes que debe poseer la acción defensiva en conjunto. En sus doce fundamentos se mezclan acciones técnico/tácticas (conocimiento de la posición del balón y de los adversarios, comunicación verbal, oposición directa contra su adversario y preparación para ayudar a sus compañeros, etc.) con filosóficas (orgullo por la eficiencia de su sistema defensivo, agresividad mental, etc.).

No son muchas las referencias que sobre principios generales para la construcción de un sistema defensivo existen en la bibliografía. Abundan planteamientos personales para la construcción de un tipo de defensa en un equipo especifico. Por ello nos atrevemos a establecer una serie de principios para la elaboración de los sistemas de juego durante la fase defensiva, en oposición a los desarrollados por Pintor (1988) para la fase de ataque. A continuación exponemos estos principios con un desarrollo escueto sobre su contenido especifico. Estos principios son:

1. *Distribución eficaz de los defensores.* Esta distribución deberá realizarse en función de la disposición inicial que empleen los atacantes, así como de sus desplazamientos. La colocación inicial de los jugadores en defensa supone la aparición de disposiciones iniciales, las cuales tendrán mucho que ver con la disposición del ataque y del planteamiento defensivo general, tipo de defensa. Esta distribución podrá ser homogénea a heterogénea.
2. *Adecuación a las capacidades defensivas individuales.* Asignar la responsabilidad defensiva sobre un jugador o de una zona determinada del terreno de juego en función de las capacidades defensivas del jugador, buscando obtener la máxima eficacia en cada una de ellas, al neutralizarlas acciones de sus adversarios directos.
3. *Establecimiento de ayudas defensivas.* La estructura de un sistema de juego en defensa debe prever la comunicación motriz que se produce entre los jugadores con el objeto de ayudarse y realizar una acción defensiva de equipo. El diseño del sistema establecerá cómo se producirán estas ayudas y por parte de que jugadores. Estas ayudas deben suponer un escalonamiento de los jugadores en profundidad y anchura con el objeto de favorecer las ayudas y recuperaciones, los cambios defensivos, las rotaciones defensivas, etc.
4. *Respeto al planteamiento estratégico defensivo.* Los entrenadores diseñarán cual es el planteamiento defensivo

general del equipo, estableciendo como serán las asignaciones defensivas (individuales, en zona, mixtas, etc.), la intensidad defensiva (presión todo el campo, defensa medio campo, etc.) y las acciones tácticas colectivas ante situaciones especiales. El desarrollo del sistema de juego deberá atender a estos planteamientos generales.

5. *Selección adecuada de los medios defensivos contra cada acción del ataque.* Esta selección se realizará de forma individual, como en pequeños grupos o por parte de todo el equipo. La elección de los medios defensivos debe será un trabajo coordinado y conocido por todos los jugadores de un equipo, facilitando una interpretación defensiva colectiva común contra las acciones que realizan los atacantes (individuales o colectivas). Es necesario establecer criterios comunes, al tiempo que prioridades de actuación dentro de los sistemas defensivos.
6. *Coordinación espacio-temporal y use espacial adecuado de las interacciones defensivas.* La aplicación de los diferentes medios defensivos se tiene que producir en el momento oportuno, dependiendo del espacio donde se desarrolla la acción de ataque. Para ello es necesaria la acción conjunta de varios jugadores, que interpreten el juego defensivo de la misma forma. Las acciones defensivas contra un medio de ataque no tiene la misma interpretación en todos los lugares del terreno de juego. Por ello, es necesario establecer prioridades dentro del juego defensivo.
7. *Limitar al máximo las posibilidades de ejecución del ataque.* En los deportes colectivas la iniciativa del juego suele recaer sobre el equipo que tiene la posesión del balón, pues sólo ellos saben que acciones quieren ejecutar. Habitualmente la acción defensiva va por detrás del ataque, ya que intenta neutralizar estas acciones. Uno de los objetivos de defensa será el intentar llevar la iniciativa en el juego. Para ello, y como no se pueden defender todos las posibles acciones de los atacantes, evitaremos, neutral izaremos, aquellas posibles acciones que conlleven un mayor peligro, cediendo aquellas que supongan un menor peligro para la defensa o mayor riesgo para el ataque.
8. *Controlar los desplazamientos de los atacantes.* Los jugadores durante la fase defensiva evitarán o molestarán al máximo los desplazamientos que realizan los jugadores para progresar desde su campo al nuestro o durante la aplicación de un ataque posicional. Estas acciones limitarán la capacidad atacante de los jugadores, ya que no podrán evolucionar libremente por el terreno de juego, pasando a tener como primera prioridad el desplazamiento libre, pasando la ejecución de la acción táctica colectiva a un segundo lugar.
9. *Impedir los rápidos movimientos del balón.* La comunicación de los jugadores mediante pases es uno de los medios más empleados durante la fase de ataque. A1 entorpecer este medio, limitamos el potencial de juego del adversario. Para ello se establecerán los mecanismos para que el balón no evolucione con facilidad por el terreno de juego. Estas acciones defensivas, serán individuales (presión contra el jugador con balón, presión contra los jugadores sin balón cercanos, etc.) y colectivas (disposiciones espaciales, situaciones de superioridad, etc.).
10. *Limitar las acciones de los atacantes a unos espacios del terreno de juego, posibilitando las interacciones defensivas.* Realizar acciones que posibiliten llevar la iniciativa en el juego, permitiendo que éste se realice en aquellos espacios de un menor peligro para los defensores. Durante la estancia de los atacantes en los lugares seleccionados, se realizando acciones defensivas colectivas que limitan e impiden el normal desenvolvimiento de los atacantes (individuales y colectivas básicas) que permitan controlar y neutralizar sus acciones, limitando su potencial.
11. *Equilibrio entre el rechace defensivo y la posibilidad de ataque rápido.* Las acciones de los jugadores defensores facilitará el trabajo para conseguir el balón tras el lanzamiento, recogiendo el rechace o rebote. Esta acción es colectiva, de todo el equipo. La colocación y orientación espacial de los jugadores debe favorecer la rápida puesta en marcha tras recuperar el balón iniciando el contraataque.
12. *Culminación de la fase defensiva con la recuperación del balón.* La posesión del balón puede deberse a una recuperación por la intercepción de un pase, la pérdida del balón por parte del ataque, el robo del balón, la realización de una infracción al reglamento por parte del ataque, la consecución de un tanto, etc. Con el objeto de que esta nueva posesión sea favorable al equipo defensor, y no suponga la consecución de un tanto, los jugadores deberán cumplir los principios anteriores, molestando el juego de los atacantes y dificultando el lanzamiento final, intentando que éste se produzca en la peor posición posible, con la mayor oposición y realizando el lanzamiento menos habitual.

La rigidez en los sistemas de juego

Cada entrenador deberá establecer el grado de libertad o rigidez con la cual quiere que sus jugadores apliquen los diferentes medios seleccionados. Son múltiples las variables que los entrenadores tienen en cuenta a la hora de limitar las posibilidades de ejecución de sus jugadores. Algunas de las más habituales son: el espacio donde está el jugador, el dominio de acciones técnico/tácticas que el jugador posee, el nivel del oponente, el grado de colaboración de los compañeros, el nivel de oposición de los adversarios, el momento temporal dentro del desarrollo del sistema, el resultado del partido, etc.

Ibáñez (1992) considera que son tres las posibilidades de llevar a cabo los sistemas de juego en función de la rigidez con la que éstos se apliquen. De menor a mayor grado de rigidez, los sistemas de juego pueden ser: Libres, Semi Libres y Sistematizados, anal izando los pros y los contras de cada una de las opciones.

Por su parte Peiro (1988) establece cuatro tipos de sistemas de juego basados también en la rigidez de aplicación de los mismos, Juego Libre Totalmente, Juego a Base de Reglas, Juego con Reglas de Pases, y Juego Estructurado. Entre el segundo y el tercer tipo de sistemas no encontramos diferencias profundas. Se trataría de unos sistemas con una estructuración básica, regidos por una serie de reglas, en el primer caso de aplicación en función de la posición del balón y en el segundo caso en función de los pases. Se trataría de la opción que Ibáñez denomina semilibres. Ambos autores realizan sus reflexiones aplicadas al baloncesto.

La bibliografía específica de cada deporte recoge desarrollos tácticos que hacen referencia a sistemas de juego basados en una mayor o menor libertad de aplicación por parte de los jugadores. Cada uno de estos sistemas hay que entenderlos dentro del contexto en el que se desarrollan, no siendo necesariamente aplicables en otros entornos.

Para conseguir una alta efectividad en la aplicación de los sistemas de juego es necesario que éstos se apliquen durante el entrenamiento, para alcanzar un dominio básico de todas las opciones de eficacia y así poder comprobar su rendimiento. Una vez dominados los sistema de juego en el entrenamiento, deberán aplicarse durante la competición real.

REFERENCIAS

1. ANTON, J.L (1990). Balonmano. *Fundamentos y etapas de aprendizaje. Gymnos. Madrid*
2. ANTON, J.L (1994). Balonmano. *Metodología y alto rendimiento. Paidotribo. Barcelona*
3. BAYER, C (1986). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. *Hispano Europea. Barcelona*
4. DAIUTO, M (1988). Básquetbol. *Metodología de la enseñanza. Editorial Stadium. Buenos Aires*
5. ENEF (1995). Táctica. Estrategia. Sistemas de juego. *Real Federación Española de Fútbol. Escuela Nacional de Entrenadores de Fútbol. Madri*
6. HERNANDEZ, J (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo. *INDE. Barcelona*
7. IBANEZ, S.J (1992). Sistemas de juego: ventajas e inconvenientes. *Clínica. Revista T6cnica de Baloncesto, Año V, n°18, 5-8*
8. KIRKOV, D (1982). Básquetbol. Técnica y Táctica. *Editorial Stadium. Buenos Aires*
9. PINTOR, D (1988). Principios de ejecución, desarrollo y ejecución de los sistemas de juego en la fase de ataque. *Apuntes del III Curso Superior de Entrenadores de Baloncesto. F.E.B. Escuela Nacional de Entrenadores*
10. PINTOR, D (1987). Aplicación específica en Baloncesto 11. Apuntes de la asignatura. *INEF. Granada. Inéditos*
11. PEIRO, R (1988). Formación de sistemas de ataque. *Apuntes del III Curso Superior de Entrenadores de Baloncesto. F.E.B. Escuela Nacional de Entrenadores*
12. SANCHEZ, F (1994). Deportes de equipo: análisis funcional, evaluación y aprendizaje de la táctica. *Master en Alto Rendimiento Deportivo. Comité Olímpico Español. Centro Olímpico de Estudios Superiores. Universidad Autónoma de Madrid. Madrid*
13. ROMAN, J.D (1995). Análisis de las nuevas tendencias para el baloncesto de elite. *Clínica de entrenadores de elite 1996. Edita C.S.D. y Comité Olímpico Espanol. Madrid*
14. MULLER, M.; GERT-STEIN, H.; KONZAG, B. Y KONZAG, I (1996). Balonmano. Entrenarse jugando. El sistema de ejercicios completo. *Paidotribo. Barcelona*
15. RUIZ, F (1996). Variantes tácticas en el fútbol. *Wanceulen. Sevilla*
16. TEODORESCU, L (1984). Problemas de teoría nos juegos deportivos. *Livros Horizonte*
17. ZEEB, G (1994). Manual de entrenamiento de fútbol. Planificación y realización de 144 programas de entrenamiento. *Paidotribo. Barcelona*

Cita Original

Sergio J. Ibáñez Godoy y José P. OrtegaCriterios para la Elaboración de los Sistemas de Juego en los Deportes de Equipo. Revista de Actualización en Ciencias del Deporte Vol. 6 Nº 16. 1998.