

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN MOTRIZ EN LOS DEPORTES DE EQUIPO. APLICACIÓN DEL ANÁLISIS DE LOS UNIVERSALES LUDOMOTORES AL BALONMANO

Gerard Lasierra Aguilà,
Profesor de Fundamentos de la táctica deportiva.
Profesor de primer ciclo de Balonmano,
INEFC-Lleida.

Resumen

Todo sistema deportivo se caracteriza por una serie de elementos diferenciadores del resto de prácticas deportivas. Tomando como referencia el análisis de las prácticas de cooperación-oposición trataremos de desarrollar el estudio de los universales ludomotores, con el fin de constatar, en el marco de la interacción motriz, como parámetro de la estructura funcional, los rasgos diferenciales entre prácticas deportivas. Partiremos de una misma estructura de análisis que actúe como filtro para facilitar la definición de toda situación motriz codificada y reglamentada.

Palabras clave: acción, conducta, deportes de equipo, cooperación, oposición, modalidad de ejecución.

Introducción

Es frecuente observar que en el estudio de las prácticas deportivas, indiferentemente al sistema al que se adscriben, se aplica un mismo modelo de estudio, fundamentado en el análisis de las técnicas o modalidades biomecánicas de ejecución propias de cada deporte. Este tipo de estudio, inicialmente utilizado en el estudio de los deportes individuales, se transfiere también al sistema de deportes de combate y equipo. Fruto de este hecho se produce la aparición de metodologías de aplicación,



tanto a nivel de enseñanza-aprendizaje como a nivel de entrenamiento de alto rendimiento, que parten precisamente del análisis de las técnicas de ejecución del deporte, considerado como único parámetro válido para estructurar los objetivos y contenido del proceso de asimilación del mismo.

Es suficientemente evidente que las situaciones sociomotrices que determinan la estructura de duelo de los deportes de equipo son muy diferentes respecto a otras prácticas, como las de tipo individual. Podríamos sintetizar brevemente las características diferenciales de los deportes de equipo, aunque considerando:

- La necesidad de ajuste con el compañero activo, contra el adversario activo que trata de obstaculizarnos.

- Que las combinaciones gestuales no dependen, pues, de uno mismo.
- Que, muy al contrario, es fundamental la capacidad de adaptación a situaciones variables y, por tanto, resulta insuficiente la utilización de gestos predeterminados (necesidad de inteligencia en el juego).
- Que, consecuentemente, sea imprescindible el control kinestésico sobre la propia actuación, para centrar el control visual sobre el entorno variable.

De todo lo planteado se derivan dos ideas muy significativas:

1. Los deportes de equipo, así como el resto de deportes, se estructuran por alguna cosa más que por sus movi-

mientos o gestos. Toda visión estrictamente mecanicista resulta parcial e incompleta, ya que la técnica no es el único factor de análisis, tal como apuntábamos en trabajos anteriores (Lasierra, 1991), citando a autores como J.P. Bonnet (1988).

2. Resulta francamente interesante ofrecer modelos explicativos que valoren una serie de aspectos o parámetros de la estructura funcional y que posibiliten un tratamiento integrador de los diferentes sistemas deportivos. Estos modelos deberían servir para determinar los rasgos diferenciales entre las distintas modalidades deportivas, pero siempre a partir de una misma estructura de análisis, con unos parámetros invariables comunes que permitiesen actuar como filtro para facilitar la definición de las características de toda situación motriz codificada y reglamentada.

La complejidad de los factores a analizar es relevante y los estudios realizados, evidentemente, son insuficientes. Ya hemos mencionado la exagerada proliferación de estudios centrados en el análisis de las técnicas deportivas. Es necesario, sin embargo, considerar la existencia de los siguientes parámetros, no únicamente en los deportes de equipo, sino también en la totalidad de los sistemas deportivos. La mayoría de ellos son desarrollados por el profesor Hernández Moreno (1984, 1987). Nosotros destacaríamos:

- El espacio.
- El tiempo.
- La técnica.
- La táctica, la estrategia.
- El gasto energético.
- La interacción motriz.
- El reglamento (marco articulador que confiere la auténtica expresión a los anteriores factores citados).

El análisis exhaustivo de los diferentes deportes en cada uno de estos parámetros de la estructura funcional debería significar la determinación de sistemas deportivos distintos a partir de un análisis integrador. En esta línea

resulta imprescindible la creación de modelos formales para cada uno de estos parámetros que ayuden en la búsqueda de este análisis unificador de los deportes.

El presente trabajo trata de profundizar en el estudio del último de los factores mencionados: la interacción motriz. Nos basaremos en la aplicación (y modificación, si procede) del modelo propuesto por Pierre Parlebas (1982). Seguiremos en la medida de lo posible sus aportaciones al estudio de lo que denomina los *Universales Ludomotrices*, con el fin de validar su aplicación al estudio de las manifestaciones de la interacción motriz observables en los deportes de equipo.

Red de comunicación y contracommunicación motriz

Consideraciones previas

Trataremos de definir el término mediante aproximaciones sucesivas y, sobre todo, haciendo una clara acotación del término empleado, siendo rigurosamente seguidores de la noción de comunicación motriz de Pierre Parlebas (1981, 1988). Según él, la *comunicación motriz* sería *toda interacción motriz esencial y directa*.

- *Interacción motriz*: Se produce cuando, en el cumplimiento de una tarea, el comportamiento de un participante influencia el comportamiento de uno u otros participantes.
- *Interacción motriz esencial* (o comunicación práctica): Sería toda interacción motriz operatoria, que participa de forma constitutiva en el cumplimiento instrumental de la tarea y que es efectuada por los participantes explícitamente previstos al efecto por las reglas del juego (jugadores). A la vez, estos jugadores deberían ser inscritos en una misma situación motriz en la que interactúasen en un espacio y tiempo comunes y simultáneos.



La definición de interacción motriz esencial nos ha llevado a numerosas controversias respecto a la consideración de la acepción del término como absoluta. La generalización definida precisa detallar algunos aspectos en concreto.

En general, se dice que dos jugadores de deporte de equipo interactúan en un mismo espacio de juego y, del mismo modo, se someten a una sincronía externa en el tiempo. Es decir, los dos están influenciados por un tiempo reglamentario que condiciona sus conductas motrices. En un partido de baloncesto todos los jugadores comparten un espacio de juego común y dependen de un tiempo reglamentario que los obliga, por ejemplo, a pasar a campo contrario en 10" y a lanzar a canasta en 30" como máximo.

Parlebas diferencia de estas situaciones de sincronía espacio-temporal, otras que no entrarían en el perfil de interacciones directas, entre los jugadores participantes. Este sería el caso:

- *De no compartir un espacio simultáneamente*: Así, la interacción motriz entre dos velocistas en una carrera de 100 m no sería esencial, pues está prohibido invadir el espacio o calle del resto de adversarios.

Contrariamente, en una carrera de 1.500 m sí se producen interacciones directas, ya que el espacio es común (los atletas pueden luchar por un espacio o por una calle libre).

- *De no compartir un mismo tiempo de actuación:* Este sería el caso de dos saltadores de altura en una competición con participación alternativa. Toda influencia de uno a otro participante, que nunca se puede negar, no dejaría de ser simplemente una interacción inesencial, ya que puede o no influir en el comportamiento del adversario. A pesar de ello, parece evidente que existe la influencia del fracaso o éxito de un atleta o gimnasta respecto a la actuación posterior de su adversario. Un saltador de altura puede, en caso de salto nulo de su oponente, guardar su intento sobre la altura prevista —conocedor de su victoria— con la intención de intentar una marca personal superior, o incluso un récord olímpico o mundial. Una gimnasta, por tener la ventaja de actuar la última, puede modificar la complejidad de un elemento para poder superar la puntuación de las demás.

De todos modos, trataremos en todo momento de ser fieles al modelo propuesto de análisis, en beneficio de la búsqueda de un modelo realmente reagrupante de los diferentes sistemas deportivos. Y pensamos que, para conseguirlo, no podemos modificar los conceptos básicos que estructuran el análisis de los universales ludomotores, sino, más bien, tratar de buscar en lo posible las justificaciones necesarias para mantener la línea argumental básica de la teoría de Parlebas.

En los ejemplos citados cabe argumentar que estamos hablando de la posibilidad o no de modificar nuestra conducta motriz, siempre *antes* de la ejecución de la habilidad requerida. Se trata de una decisión estratégica, no de una adaptación del gesto ni de una regulación en el plano motor *durante* la acción motriz. De hecho, un vez se ha decidido la altura o modificación del elemento —y no

se puede olvidar que esta decisión es generalmente compartida con los entrenadores, lo cual la transforma en inesencial—, en el transcurso de nuestra actuación no tiene por qué existir una influencia de participantes cuando estos actúan en momentos diferentes.

Volviendo a las situaciones propias de los deportes de equipo, sería necesario a la vez matizar diferencias significativas, si no en cuanto al tipo de interacción, sí respecto a la gama de posibilidades de interacción que cada deporte en concreto ofrece.

Cogemos como ejemplo ilustrativo el voleibol. En este deporte es hasta cierto punto lícito dudar de que las interacciones entre jugadores de equipos rivales puedan considerarse esenciales: a nadie se le escapa que el espacio de intervención no es común para los equipos opuestos. El hecho de que no haya espacio común puede ser interpretado como la negación de la existencia de interacciones directas y, por tanto, que esté fuera de la definición propuesta. Nosotros, sin embargo, lo consideramos dentro del marco expuesto, aunque considerando:

1. Que la no presencia física en el campo contrario no implica que no exista una interacción con el jugador adversario que lo ocupa. El móvil o pelota, parámetro invariable de juego, interviene como elemento de comunicación y posibilita la relación de contracommunicación con el equipo adversario. El remate representa una forma o intento de ocupar el espacio de los adversarios mediante la pelota, con una clara intención de oponerse cargada de significación.

2. Este ejemplo nos sirve para poder afirmar que, a pesar de existir en la totalidad de los deportes de equipo situaciones de interacción esenciales, las formas o posibilidades de interactuar pueden ser menores en unos respecto a los otros. En el voleibol, el límite espacial reduce las posibilidades de interacción con los demás a la comunicación a través de la pelota y sin contacto corporal. Podríamos,

pues, decir que en los deportes en los que el espacio es común la gama de interacciones motrices se ve enriquecida por las posibilidades que ofrecen las situaciones de contacto corporal reguladas reglamentariamente, y la lucha por un espacio común por ambos equipos. Pierre Parlebas consideraría *interacciones motrices inesenciales* las siguientes:

- Entre jugadores que no tienen ningún tipo de interacción ni corporal ni mediante objetos o móviles, en la utilización de un espacio no común (velocistas).
- Entre jugadores que no desarrollan su motricidad en una misma secuencia temporal (atletas de concursos).
- Entre jugador y entrenador.
- Entre jugador y público.
- Entre jugador y árbitro.

A partir de este momento, nosotros nos centraremos en el análisis de las *interacciones motrices esenciales*. Estas, a la vez, se dividen en:

1. *Interacción motriz esencial directa:* Interacciones motrices esenciales, observables, explícitamente rígidas, constatables en el código de juego, que definen con claridad las relaciones de colaboración y oposición. Representan las formas de comunicarse con los compañeros (pase, ayuda...) y con un adversario (lanzamiento, bloqueo...), sometidas a un estudio técnico y táctico exhaustivo por parte de cada uno de los deportes.

Dentro de las comunicaciones directas podemos, pues, distinguir:

- *Comunicación motriz.* Interacción motriz esencial directa y positiva entre jugadores que colaboran.
- *Contracommunicación motriz.* Interacción motriz esencial directa y negativa entre jugadores que se oponen.

2. *Interacción motriz indirecta:* Serían indicios comportamentales de tipo informativo que se sobreentienden y

que sirven para preparar, favorecer y hacer eficaz la ejecución de una interacción motriz directa. Botar la pelota, hacer un gesto con los dedos o sencillamente llamar la atención de un compañero pueden ser tres niveles distintos de interacción motriz indirecta. Su propia ejecución no tiene ningún significado ni valor en el juego más que el de intentar que la coordinación con mi compañero se vea favorecida.

Tal como se puede deducir, existen tres niveles de interacción motriz indirecta:

- **Lenguaje verbal:** Es fácilmente observable como en un equipo de jugadores no iniciados toda interacción directa de comunicación, por ejemplo, un pase, va precedida de multitud de gritos de petición de pelota. Sin esta comunicación previa, difícilmente se tendrá éxito en la coordinación del pase a nivel colectivo. Es una primera etapa de comunicación indirecta basada en el uso del habla, en el lenguaje verbal como medio para asegurar el éxito en las interacciones directas.
- **Gestemas:** Podríamos considerar un segundo nivel en el que el jugador, para establecer sus comunicaciones directas, utiliza gestos, verdaderos sustitutos de las palabras. Lo gestemas no son actos específicamente motores. Levantar la mano puede hacerse en el decurso de un partido para indicar una jugada. Puede hacerse igualmente en una aula para pedir la palabra. Estos gestemas no exclusivos de la actividad motriz presentan a la vez una doble vertiente:

— **Los gestemas particulares.** Son aquellos que un equipo utiliza como información de lo que se ha de hacer (comunicación directa) entre los jugadores del equipo y que permite ser descodificada por los jugadores del propio equipo y, a la vez, ser una información oculta para el equipo adversario. Un ejemplo podría ser señalar una jugada con los dedos de la mano.

— **Los gestemas universales.** Son aquellas informaciones que han de poder ser descodificadas por los jugadores de ambos equipos.

• **Praxemas.** Representan el indicador más alto y más complejo del inicio de una acción motriz. Es específico de la actividad motriz. De hecho, son acciones motrices (botar la pelota, hacer un cruce...), pero sin una significación o intencionalidad propia. Sirven únicamente como mensaje previo a la ejecución de una interacción motriz directa. Este sería, por ejemplo, el caso de un jugador que bote la pelota únicamente para indicar a su compañero que le va a hacer un *fly* (término utilizado en balonmano como coordinación entre un pasador y un receptor, que recibe la pelota mientras salta dentro de los límites aéreos del área de portería en el decurso de un partido). Igualmente, en la realización de un cruce, cuando este no cumple ninguna finalidad de ampliación u ocupación de espacio, sino que se trata de una señal que indica a un tercer jugador que recibirá un pase aéreo (*fly*), es necesario entender esta acción motriz no como una comunicación directa, sino como un praxema

(comunicación motriz indirecta) de preparación de la verdadera comunicación directa (el pase aéreo).

Determinación del tipo de red

Convendría, en primer lugar, determinar con claridad cuáles son los tipos de red que considera en sus estudios Pierre Parlebas (*op. cit.*, 1982):

1.a **Red exclusiva.** Aquellas relaciones en las que dos jugadores, en un mismo momento de juego, pueden ser simultáneamente compañeros y adversarios.

1.b **Red ambivalente.** Red no exclusiva.

2.a **Red estable.** Las relaciones de rivalidad y de solidaridad son invariables durante todo el juego.

2.b **Red inestable.** Red no estable.

2.b.1 **Red permutante.** Red inestable en la que ciertos elementos permutan sus roles sociomotores de forma reglada y sistemática (varían en cuanto a los jugadores, manteniéndose los roles invariables). *Juego de tocar y parar*.

2.b.2 **Red convergente.** Red inestable de evolución irreversible en el juego. *Juego de la cadena*.



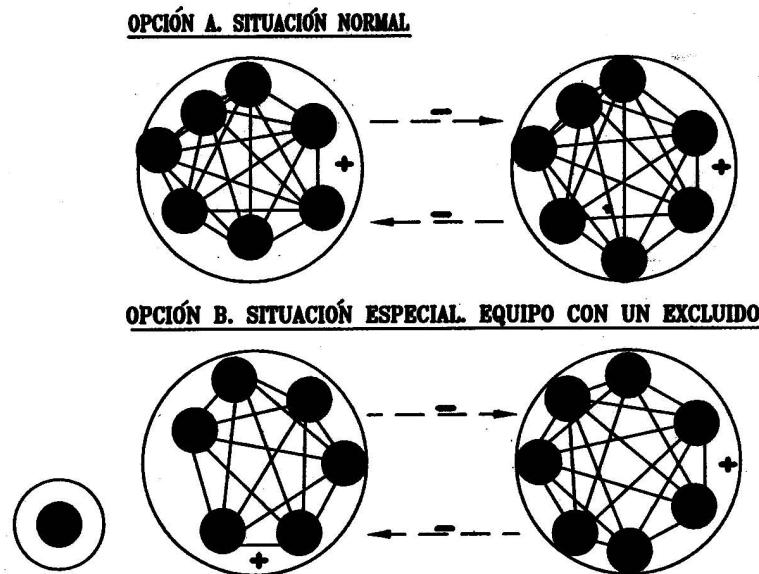


Figura 1. Representación gráfica de la red sincrónica de comunicación y contracommunicación motriz en balonmano

—COINCIDE CON LA OPOSICIÓN A LA RED SINCRÓNICA.

MATRIZ RED SINCRÓNICA Y DIACRÓNICA

	A	B
A	S	R
B	R	S

S=SOLIDARIDAD
R=RIVALIDAD

Figura 2. Representación gráfica de la red diacrónica de comunicación y contracommunicación motriz en balonmano

2.b.3 *Red fluctuante*. Red inestable en la que las modificaciones están ligadas a interacciones individualizadas y fortuitas, no a una regla sistemática. *Juego de la pelota sentada*.

Una vez definidos los tipos de redes existentes, podemos afirmar que la única red existente y válida para la totalidad de los deportes es:

a) *Red exclusiva*: En toda acción de juego cooperamos con unos jugadores y nos enfrentamos a otros. En cualquier momento de juego existe

la comunicación con unos compañeros y la contracommunicación con unos adversarios.

- b) *Red 2-exclusiva de equipos*: Debido a que el enfrentamiento siempre se produce entre dos equipos.
- c) *Duelo simétrico*: Excepto en situaciones especiales marcadas por el reglamento como sanción, la lógica del juego determina que ambos equipos sean de un mismo número de jugadores.
- d) *Red estable*: Durante el partido se mantienen dentro de cada equipo las relaciones de solidaridad y, entre ambos equipos, las relaciones de

rivalidad. Ningún jugador cambia de equipo en un partido, sino que pertenece siempre al mismo.

Se puede apreciar que, como en el resto de deportes, los considerados de equipo también evitan tres rasgos que son constitucionalmente importantes para otras prácticas ludomotrices. Estos son:

- *Inestabilidad*: Se plantea la posibilidad de cambiar de equipo en el transcurso del juego.
- *Ambivalencia*: Se plantea la posibilidad, en un momento de juego, de poder decidir entre colaborar u oponernos a un jugador.
- *Dismetría*: Situación de superioridad y/o inferioridad numérica de un equipo respecto al otro.

Representación gráfica de la red sincrónica de comunicación y contracommunicación motriz.

El ejemplo del balonmano

- *Red sincrónica*: Aquel tipo de red que tiene validez en un momento dado del partido (ver figura 1).

Representación gráfica de la red diacrónica de comunicación y contracommunicación motriz.

El ejemplo del balonmano

- *Red diacrónica*: Aquel tipo de red que tiene validez para la totalidad del partido (ver figura 2).

Red de interacciones de marca

Definición

Toda comunicación o contracommunicación motriz que permite reflejar la consecución de los objetivos codificados de un juego deportivo o deporte y que representa los acontecimientos que hacen evolucionar una situación lúdica.

Determinación del tipo de red de interacción de marca

En todos los deportes de equipo existe una red de interacción de marca estrechamente antagonista, pues el conjunto

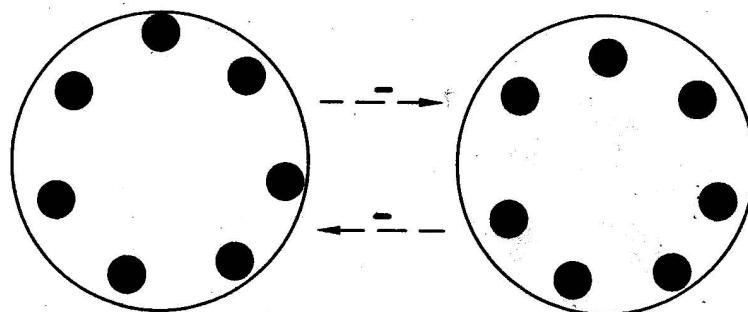


Figura 3. Representación gráfica de la red de interacción de marca en balonmano

de interacciones motrices esenciales y directas previstas por la regla y reflejadas en el marcador representan relaciones antagónicas de oposición —clásica estructura de duelo sobre el adversario. Marcarle un gol, una canasta, un punto o una marca es lo que realmente se considera. No así las relaciones de colaboración, como por ejemplo el número de pases efectuados por los jugadores, ni mucho menos aspectos estéticos, de belleza o de espectacularidad. Así pues, no gana el equipo que lo hace más “bonito” ni el que más tiempo mantiene la pelota. Si en el *juego de los diez pases* se prima el número de pases para conseguir puntos (red estrictamente cooperativa), en los deportes de equipo únicamente se contabilizan en el marcador las situaciones de oposición, de contracommunicación (ver figura 3).

El sistema de puntuación

Definición

La puntuación representa la contabilización de los puntos obtenidos por los adversarios confrontados, mientras que el sistema de puntuación será el conjunto de redes y mecanismos de los resultados, aciertos o puntos adquiridos por los jugadores, previstos explícitamente por el código del juego.

Determinación del tipo de puntuación

Pierre Parlebas (*op. cit.*, 1982) diferencia las puntuaciones basadas en acciones de marcador (situaciones psi-

comotrices y no de duelo) de las puntuaciones o *scores* basadas en interacciones de marca, que determinan la estructura de duelo. En los deportes de equipo básicamente aparecen dos sistemas de puntuación:

1. *Puntuación límite*: Ha de llegarse a un resultado previsto de antemano por el reglamento de juego. El tiempo, en el caso del voleibol, no es un factor decisivo.
2. *Tiempo límite*: Ganará aquel equipo que consiga un mejor resultado en un tiempo de juego límite, como en el caso del fútbol, baloncesto, rugby y balonmano.

Se debe considerar, en otros sistemas deportivos, como es el caso de algunos deportes de combate, la posibilidad de combinar ambos sistemas de puntuación: podemos ganar un combate por conseguir un máximo de puntuación (*ippon, K.O.*) —puntuación límite—, o por conseguir la mejor puntuación en el límite temporal previsto por el combate —tiempo límite.

El sistema de los roles

Definición

Según Pierre Parlebas (1976), el rol es el aspecto dinámico del *status*. Representaría el aspecto comportamental del mismo, el *status* puesto en acción. Por otra parte, todo rol se asocia a un solo *status*. A pesar de ello, el rol define las

acciones motrices, nunca a los individuos concretos que actúan. En el estudio de los roles, no incidimos en los jugadores-individuos que lo representan, ya que incluso es posible que ningún jugador asuma en un momento determinado uno de los roles contemplados en la situación motriz analizada.

Existe una clara adscripción del rol a la norma impuesta reglamentariamente, como comentaremos más adelante. El reglamento es lo que determina la relación del jugador que adopta un rol con tres sectores de acción fundamentales. Para definir con claridad las características de un rol, es necesario, pues, considerar los siguientes tres sectores fundamentales de acción:

1. *Las relaciones con los demás*.
2. *Las relaciones con el espacio*.
3. *Las relaciones con los objetos*.

Identificación de los roles

Es nuestra opinión que la definición original de rol que aporta Pierre Parlebas no sirve para limitar claramente las atribuciones y características que determinen la aparición de roles distintos. Muy al contrario, deja la puerta abierta a multitud de visiones ciertamente contradictorias y a la posibilidad de



peligrosas especulaciones y controversias, que poco ayudan en la búsqueda de modelos formales integradores en el análisis de las distintas disciplinas deportivas.

Partiendo de la noción básica que plantea la aparición de los rasgos específicos que caracterizan un rol en función del reglamento, el cual define las posibilidades de actuación, el contrato lúdico-motor, que otorga derechos y deberes en cuanto a la actuación, son fácilmente constatables los diferentes prismas de interpretación que surgen de estas adscripción reglamentaria.

El puesto específico como rol

En algunas publicaciones se aprecia una alta similitud entre los puestos específicos que un jugador ocupa en el terreno de juego (lateral, base, media apertura, colocador...) y la aparición de un rol para cada uno de estos puestos específicos. No consideramos del todo válida esta visión: Trumbo (*pivot* de baloncesto) coge rebotes, hace canastas de dos puntos y recibe asistencias. *Básicamente*, un *pivot* hace determinadas acciones motrices que le son características. Solozábal (base de baloncesto) puede lanzar de tres puntos, dribla la pelota y hace asistencias. *Básicamente*, un base hace estas acciones motrices que le son características. Pero, a pesar de ello, es posible que Trumbo lance de tres puntos (e incluso anote) y que Solozábal haga un tapón de vez en cuando. El reglamento ni lo prohíbe ni establece diferencias en cuanto a los jugadores, ni otorga ventajas según el lugar específico que se ocupa. Por tanto, no parece ser el estudio de los roles, por definición, el nivel de concreción adecuado para el estudio de las distintas acciones dentro de cada lugar específico. Podríamos decir que será un estudio a nivel de las subfunciones motrices lo que nos puede servir como modelo explicativo de estos matices diferenciadores entre uno y otro jugador, que comportan el hecho de que jueguen en posiciones distintas.

El ataque y la defensa como roles

Otros autores establecen dos roles fundamentales: atacante y defensor, en función de la posesión o no de la pelota por parte de uno o ambos equipos.

Esta visión parte de la hipótesis de que el equipo que tiene la pelota ataca y ciertamente este punto es muy discutible: "Lobo" Carrasco fue famoso, entre otras cosas, por su acción de pérdida de tiempo en posesión de la pelota, situándose en la zona de córner y protegiendo con su cuerpo la pelota de su oponente defensor. Es evidente que un equipo y un jugador pueden utilizar la posesión de la pelota como medio defensivo. En algunos deportes (caso del fútbol), reglamentariamente está permitido asumir la necesidad de mantener el máximo de tiempo de posesión de la pelota como medio para evitar que nos marquen un gol.

En la misma línea, como ejemplo ilustrativo, se ha de recordar una famosa semifinal de la Copa de Europa de baloncesto entre el R. Madrid y el Ignis de Varese, en la que el entrenador de los españoles, Pedro Ferrández, hizo salir a la pista a Alocén en los últimos segundos para que el jugador encestase en su propia canasta con la intención de igualar el baloncesto-average y, de este modo, forzar una prórroga que le permitiese (como así fue) ganar en la misma con los puntos suficientes para pasar la eliminatoria.

En definitiva, es difícil determinar con certeza cuando el jugador de un equipo (independientemente de si es representante o no del equipo con pelota) está en actitud ofensiva o sus intenciones son de cariz defensivo. Este punto es muy constatable en el caso del voleibol, situación de juego clasificada como de participación alternativa y de espacio no común. Es verdaderamente subjetivo determinar, incluso en el momento en que el jugador está en contacto con la pelota, su intencionalidad. Su toque de la pelota podrá ser defensivo (cuando tratamos de evitar que esta contacte con nuestro propio terreno de juego) o bien ofensivo (cuando nos

planteamos un encadenamiento de acciones por rematar). Además de su intencionalidad, estará condicionada por factores que el jugador que la reciba no puede controlar, como por ejemplo la calidad en el pase del compañero que me pasa la pelota.

Las aportaciones de Pierre Parlebas (op. cit., 1982)

El autor francés propone los siguientes roles en función de cinco de los deportes de equipo más representativos:

- *Voleibol*. Tres roles: *sacador, delantero y defensor*.

Existen tres normativas diferentes para cada uno de estos roles, que son cambiantes en función de las rotaciones existentes en este deporte. Lo que está claro es que existe un jugador sacador, que ha de golpear la pelota desde una zona determinada, siendo sólo él el que tiene el privilegio de hacerlo en un momento determinado de juego. Por otro lado, en cuanto al resto de jugadores de campo, hay que dividirlos también entre delanteros y defensores, pues el reglamento explícitamente determina normas y posibilidades de actuación diferentes para estos roles, en función de si se está en zona de ataque o de defensa.

- *Rugby y baloncesto*. Un rol: *jugador de campo*.

La razón por la que Parlebas considera únicamente este rol hay que atribuirla a una cuestión reglamentaria: la lógica interna del juego permite que cualquier jugador tenga las mismas posibilidades de actuación. Todo jugador, en el caso del rugby, tiene el mismo derecho a poseer la pelota, a conseguir puntos de (marca), a sacar una falta (golpe o castigo) o de banda (*touche*), etc. Igualmente, todo jugador, en el caso del baloncesto, puede y debe lanzar los tiros libres cuando le señalan falta personal. No es el mismo el caso del voleibol, en que el reglamento indica quién saca a priori. En baloncesto todos, y de forma accidental, pueden recibir una falta personal.

Se debe dejar claro que sí es cierto que aparece, siempre que el reglamento lo permita, la decisión estratégica del entrenador. En rugby aparecen los especialistas: los tres cuartos y los delanteros, el jugador que chuta a palos, el que introduce la pelota en la *melée* y el que saca la *touche*, pero el reglamento no obliga a que sea la misma persona la que ejecute aquella acción específica del juego. Volvemos a insistir en el hecho de que será el análisis de los subroles o subfunciones lo que nos servirá para apreciar, en el caso de cada jugador, la orientación que hace de su rol.

• *Fútbol y balonmano*. Dos roles: *jugador de campo y portero*.

En el caso de estos dos deportes, y siguiendo la tesis de Parlebas, aparecen dos roles diferenciados claramente por la dotación de funciones que el reglamento hace: jugador de campo y portero. Son definidas por el código de juego unas normas de actuación distintas entre ambos roles.

Las aportaciones de José Hernández Moreno (op. cit., 1987)

El mencionado autor en su tesis hace, sin embargo, un tratamiento de los roles sociomotores en el que consideramos un nivel más cuidado de concreción y, por otro lado, más ligado al sistema de los deportes de equipo. Según él, es necesario diferenciar tres o cuatro roles en función de la modalidad deportiva de análisis.

• *Voleibol, rugby y baloncesto*. Tres roles:

- Jugador con pelota.
- Jugador sin pelota del equipo que tiene la pelota.

— Jugador sin pelota del equipo que no tiene la pelota.

• *Fútbol y balonmano*. Cuatro roles:

- Jugador con pelota.
- Jugador sin pelota del equipo que tiene la pelota.
- Jugador sin pelota del equipo que no tiene la pelota.
- Portero (rol estatuario).

La verdadera decisión en cuanto a la configuración de los roles debería venir dada por una de estas dos últimas opciones por ser las más rigurosas. La visión de roles del profesor Hernández Moreno parece, como hemos mencionado, la más específica para el tratamiento de los deportes de equipo. Se debería, sin embargo, hacer notar que posiblemente las dos opciones no son ciertamente contrapuestas, sino que representan dos niveles distintos de concreción en que, desde una concepción más general, el *rol sociomotor* del profesor Parlebas, se deriva otra, propuesta por Hernández Moreno, a la que podríamos conferir el término de *rol estratégico* (ver figura 4). La razón por la cual nos decantamos por esta última opción como modelo de análisis de los roles parte de las siguientes ideas:

- Sin rechazar ni ser un modelo opuesto al de Parlebas, representa un paso hacia delante en cuanto al análisis específico de los roles existentes en los deportes de equipo.
- Aunque representa un modelo más específico, es a la vez un modelo más integrador, puesto que con los mismos roles (con la aparición o no del portero) pueden analizarse la totalidad de las prácticas deportivas colectivas. Así pues, el baloncesto (1 rol = jugador de



campo) y el voleibol (3 roles = sacador, delantero, defensor) pueden ser analizados bajo la misma perspectiva que el balonmano o el rugby. Evidentemente, esta afirmación revaloriza la concepción de los deportes de equipo como una unidad de análisis, como una estructura con elementos en conexión.

- Se parte, sin embargo, de la definición de rol de Pierre Parlebas. Insistimos en la necesidad de no optar por modificar la estructura, la teoría general que articula el análisis de los universales, sino, más bien, de buscar sus aplicaciones, ya que consideramos más asequible conseguir de esta manera un modelo integrador. Por tanto, es positivo, desde mi punto de vista, no hacer un replanteamiento de la definición de rol, sino aceptar los rasgos fundamentales ya analizados por prestigiosos autores.

Según la definición original, ha de existir una diferencia significativa marcada por el reglamento de juego, que implicará una relación distinta de un jugador que asume un rol respecto a otro cualquiera de los tres sectores de acción ya mencionados, para que sea posible diferenciar uno de los otros roles. Es

ROL SOCiomOTOR

→ ROL ESTRATÉGICO

Figura 4.

por ello por lo que a continuación someteremos los roles que nosotros defendemos al análisis de sus relaciones reglamentarias expresadas en sus sectores de acción.

De todos modos, y antes de hacer este análisis, querría hacer una serie de consideraciones que realmente pienso que validan nuestra propuesta. Cogeremos como ejemplo el balonmano.

• *Jugador con pelota.* Este es uno de los roles en los que reglamentariamente se aprecian más las diferencias respecto al resto de los roles existentes. En primer lugar, porque es el único jugador de campo que tiene posibilidades de marcar gol y también porque sus acciones motrices están explícitamente restringidas por el código de juego. Todo jugador de campo no pose-

edor de la pelota puede desplazarse libremente por el terreno de juego. Aquel jugador que tiene la pelota ha de someterse a una reglamentación distinta, que le obliga a hacer un máximo de tres pasos en posesión de la pelota, o bien tener que botarla si decide seguir avanzando.

• *Portero.* Este rol, existente en el balonmano, es fácilmente verificable. El por-

ROL SECTOR DE ACCIÓN	JUGADOR CON PELOTA	JUG. SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE LA TIENE	JUG. SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE NO LA TIENE	PORTERO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<p>Busca la colab. con sus compañeros sin pelota cuando agota sus posibilidades PASE</p> <p>Evitación de sus advers. PROTECCIÓN, DESM. CON PELOTA</p> <p>Situación de enfrentam. con el portero LANZAMIENTO</p>	<p>Colaboración con el compañero portador de pelota. AMPLIACIÓN Y OCUPACIÓN DE ESPACIO</p> <p>Evitación de sus oponentes DESMARQUE CON PELOTA</p>	<p>Colab. entre jugadores del mismo equipo RESPONSABILIDAD MARCAJE, AYUDA, DOBLAJE., COLABO. CON EL PORTERO</p> <p>Oposición hacia los jugadores del equipo contrario. DISUADIR, INTERCEPTAR, CONTRO-LAR, ACOMETER, DESPOSEER, BLOCAR</p>	<p>Colaboración con sus compañeros CUBRIR ÁNGULOS DE TIRO</p> <p>Oposición directa con el jugador con pelota, que lanza a portería</p>
RELACIÓN CON EL ESPACIO	Utilización del espacio de juego de forma libre, excepto del área de portería, que solo puede ocuparla aéreamente sin pisarla	<p>Ídem que jugador con pelota</p> <p>Excepción</p> <p>Lanzamiento 7 m</p> <p>Saque banda</p>	<p>Ídem que jugador sin pelota del equipo que la tiene</p> <p>Excepción</p> <p>Saque en contra distancia 3 m.</p>	<p>Utilización libre de su propia área de portería</p> <p>Posibilidad de salir pero cambiando de rol.</p>
RELACIÓN CON EL MÓVIL	<p>Se le permite golpear la pelota de forma unitaria o continuada. BOTE</p> <p>Hacer tres pasos con pelota adaptada, desprenderse de ésta mediante pase o lanzamiento, siempre utilizando cualquier parte de su cuerpo de rodillas hacia arriba</p>	_____	_____	<p>Se le permite:</p> <p>Golpear y coger la pelota con cualquier parte del cuerpo, así como desplazarse libremente con ella siempre que sea en actuación defensiva y dentro de su propia área de portería.</p>

Cuadro 1. Descripción de sectores de acción para cada rol en balonmano

tero es el único jugador que puede utilizar el espacio en el interior del área de portería. Cuando él está en posesión de la pelota, no se aplican las mismas normativas que para los jugadores de campo, ya que puede desplazarse libremente con ella. Eso sí, dentro de su propio espacio, que le confiere su identidad propia como rol. No cabe olvidar que en el momento en que abandona su

área, el reglamento le obliga a comportarse como un jugador de pista más y, por tanto, entendemos que cambia de rol.

• *Jugador sin pelota del equipo que la tiene.* Puede parecer que todo jugador sin pelota adopta un mismo rol. Aparentemente no existen diferencias, pero profundizando en el estudio del reglamento de juego, es necesario hacer

notar que se especifican unas normas distintas para ellos. En el caso de los jugadores no poseedores de pelota, compañeros de juego del poseedor, por ejemplo, en una situación de golpe franco, tienen la obligación de estar situados fuera del área discontinua de nueve metros, mientras que los que podríamos denominar jugadores defensores no han de situarse de la misma mane-

	JUGADOR CON PELOTA	JUG. SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE LA TIENE	JUG. SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE NO LA TIENE	PORTERO
JUGADOR CON PELOTA	—	Complementariedad en la colaboración	Simetría o complementariedad en la oposición	Complementariedad en la oposición
JUGADOR SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE LA TIENE	Complementariedad en la colaboración	—	Simetría en la oposición	Sin interacción
JUGADOR SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE NO LA TIENE	Simetría o complementariedad en la oposición	Simetría en la oposición	—	Complementariedad en la colaboración
PORTERO	Complementariedad en la oposición	Sin interacción	Complementariedad en la colaboración	—

Cuadro 2. Determinación de las redes de interacción entre los roles

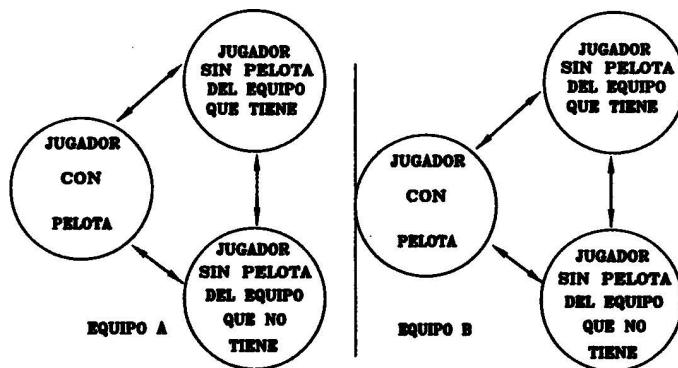
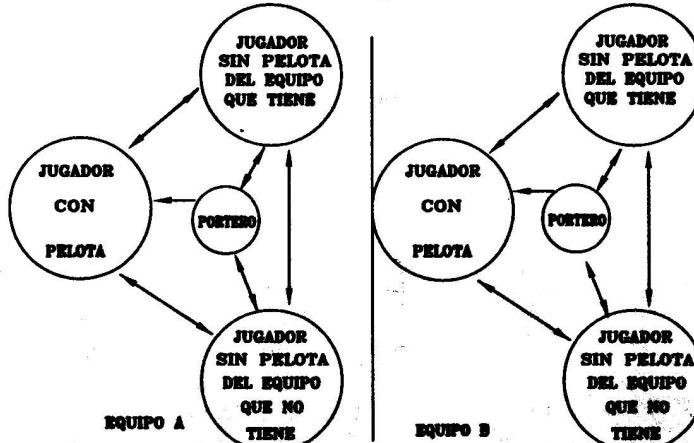
1.-LOS DEPORTES DE EQUIPO CON TRES ROLES.2.-LOS DEPORTES DE EQUIPO CON CUATRO ROLES. BALONMANO

Figura 5. Representación gráfica de la red de cambio de roles

ra. Evidentemente, el reglamento también se encarga de diferenciar las posibilidades de actuación de los jugadores sin pelota.

• *Jugador sin pelota del equipo que no la tiene.* Los jugadores defensores, continuando con el ejemplo citado anteriormente, han de situarse, en caso de producirse un golpe franco, a tres metros del lugar donde se produce la falta.

Finalizamos este punto indicando que en el juego se producen situaciones difícilmente definibles. Este sería el caso de la señalización de un saque de árbitro (saque neutral). En esta situación, en la que inicialmente ningún equipo y, consecuentemente, ningún jugador es poseedor de la pelota, consideraría-

mos a todos los jugadores de campo incluidos en el cuarto de los roles, como jugadores sin pelota del equipo que no la tiene.

Descripción de los sectores de acción para cada rol

Determinación de las redes de interacción entre los roles

Se pueden presentar las siguientes posibilidades de redes de interacción entre los roles:

• *Complementariedad.* Existe una relación de supremacía de un rol y de dependencia del otro en una interacción motriz.

— *En la colaboración,* es decir, en la relación entre compañeros.

— *En la oposición,* es decir, en la relación entre adversarios.

• *Simetría.* Existe una relación de igualdad de posibilidades entre dos roles en una interacción motriz.

— *En la colaboración,* es decir, en la relación entre compañeros.

— *En la oposición,* es decir, en la relación entre adversarios.

En este punto es necesario hacer mención de la subjetividad del observador o analista en la determinación de las redes de interacción entre roles, en primer lugar, porque en general existen interacciones entre roles en las que es difícil afirmar si existe una relación complementaria o simétrica y, en segundo lugar, porque, en interacciones puntuales y en función de la situación de juego, es posible que las relaciones establecidas a priori de igualdad, dependencia o supremacía entre roles puedan transformarse. Esta interacción entre dos roles puede modificarse atendiendo a factores como orientación, ángulo de lanzamiento, zona ocupada en el espacio, equilibrio corporal, presencia-ausencia de otros adversarios... Es por ello que dudamos de la universalidad del ejemplo presentado a continuación. Sin embargo, se debería considerar la posibilidad de diseñar dos matrices, una en la que se relacionen los roles de un mismo equipo y la otra en la que la interacción se realizaría entre roles de equipos rivales (ver cuadro 2).

Red de cambio de roles. Tipología

Siguiendo en la línea argumental defendida, nosotros consideramos los cuatro roles mencionados. Siguiendo fielmente el análisis de Parlebas, y en este punto, apreciamos:

Deportes de equipos con tres roles (baloncesto, rugby, voleibol)

Representarían, en cuanto a su tipología, *redes con roles de cambio local* caracterizadas por:

- Equipos estables.
- Todos los roles pueden cambiar entre todos los miembros de un mismo equipo.
- Duelo simétrico. Es decir, existen dos redes idénticas, una para cada uno de los equipos.

Deportes de equipo con cuatro roles (fútbol, balonmano)

Los jugadores de campo se adscribirían, en cuanto a su tipología, a las *redes con roles de cambio local* con las mismas características que las descritas anteriormente.

El portero asumiría una *red con rol fijo*, ya que, a pesar de que el portero puede cambiar de rol, no se trata de una relación simétrica que cumpla la ley esta-

blecida para el resto de los roles existentes, tal y como podemos ver en la representación gráfica de la red de cambio de roles, ya que los jugadores de campo, previamente, han de ser substituidos para poder actuar como porteros y no siempre el portero en situación de jugador de campo puede volver a su demarcación original de portero.

El sistema de los subroles

Definición

Es una categoría que surge de la reagrupación de todas las sucesiones de comportamiento que revelan la misma intención estratégica inmediata, y que corresponde a la misma significación prá-

xica. Dicho de otro modo, representa la serie de secuencias ludomotrices de un jugador, considerada como la unidad comportamental de base del funcionamiento estratégico de un juego deportivo. Esta unidad comportamental o conducta de decisión se asocia a una secuencia práctica de una unidad mínima del funcionamiento operativo del juego deportivo. Como muy bien indica José Hernández Moreno (*op. cit.*, 1987), las posibilidades de un jugador para asumir la práctica totalidad de las subfunciones motrices otorgadas por un rol variarán en función de factores tales como:

- El reglamento de juego.
- Las características y experiencia del jugador.
- Los niveles técnicos y tácticos de cada jugador.

Es frecuente constatar, entre los diferentes análisis de subroles realizados hasta ahora, la dificultad para establecer unos criterios unificadores que determinen el nivel de concreción en referencia a las subfunciones ludomotrices. En el marco de la actual dispersión de criterios, y conociedores de la necesidad de buscar posturas consensuadas, nos atrevemos a exponer un avance de nuestra propuesta:

- Nivel 1: *Subfunciones*. Conductas dotadas de significación e intencionalidad.
- Nivel 2: *Acción de juego*. Acciones observables y medibles en una situación motriz determinada.
- Nivel 3: *Modalidad de ejecución*. Gesto concreto utilizado para solucionar una situación. Gesto, forma escogida para solucionar una acción.

Nuestro propósito es únicamente centrarnos en el análisis del primer nivel. Posiblemente en otros estudios, por interés personal del investigador o por las características de la situación motriz analizada, será más interesante y/o más necesario efectuar una concreción a otro nivel. Queremos, de todos modos, hacer significativa la relación exis-

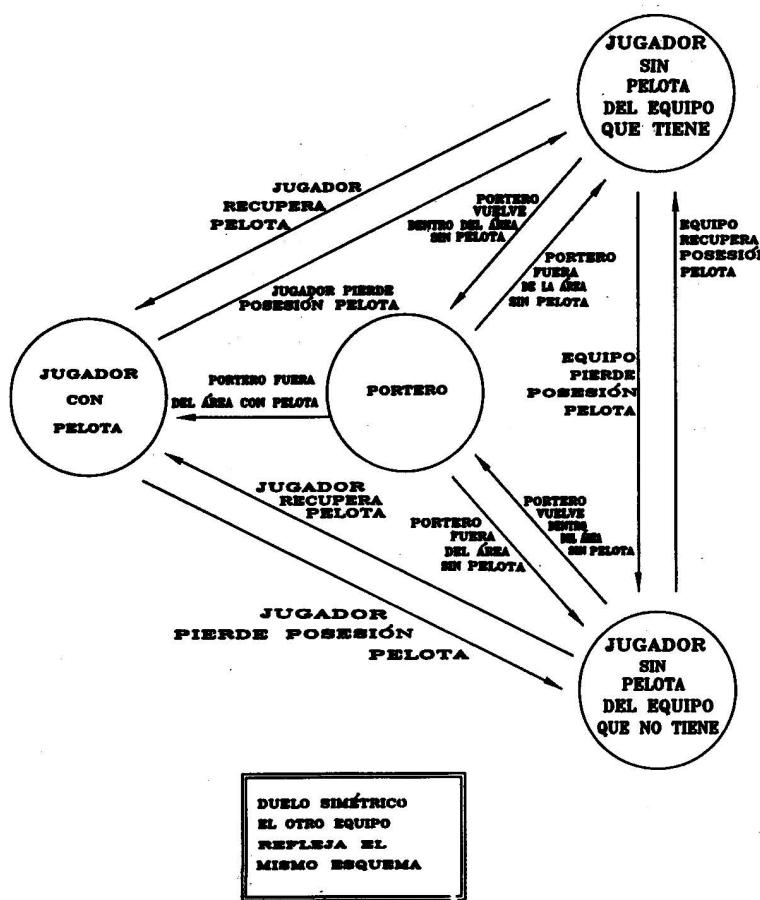
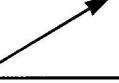


Figura 6. Representación gráfica de la red de cambio de roles en balonmano

1. Los deportes de equipo con tres roles

	Jugador con pelota	Jugador sin pelota del equipo que la tiene	Jugador sin pelota del equipo que no la tiene
Jugador con pelota	X	1	1
Jugador sin pelota del equipo que la tiene	1	X	1
Jugador sin pelota del equipo que no la tiene	1	1	X

2. Los deportes de equipo con cuatro roles

	Portero	Jugador con pelota	Jugador sin pel. del equipo que la tiene	Jugador sin pel. del equipo que no la tiene
Portero	X	0 - (1*)	1	1
Jugador con pelota	0	X	1	1
Jugador sin pel. del equipo que la tiene	1	1	X	1
Jugador sin pel. del equipo que no la tiene	1	1	1	X

(1*) En situaciones especiales

Figura 7. Matriz del cambio de roles

tente entre subroles (conductas) y acciones de juego (acciones):

- 1 acción (pase) puede utilizarse en n conductas (dar continuidad, perder tiempo, hacer la transición...).
- 1 conducta (proteger la pelota) puede desarrollarse mediante n acciones (botar, maniobrar el brazo ejecutor, situar el cuerpo entre la pelota y el oponente...).
- Cada acción de juego y cada subfunción podrá ser solucionada mediante unas determinadas modalidades de ejecución (ver figura 8).

Identificación de los subroles*Jugador con pelota*

— Situaciones de origen (cambio de rol).

- El jugador recupera la pelota.
- El jugador recibe la pelota.
- El portero recibe la pelota o la controla, fuera del área.
- Pone la pelota en juego.
- Evita, engaña al adversario.
- Finaliza la acción de ataque.
- Da continuidad al juego.
- Amplía espacios.
- Ocupa el espacio libre.

7. Protege la pelota.**8. Hace la transición.****9. Ralentiza el juego.****10. Controla la pelota.**

— Situaciones finales (cambio de rol).

- El jugador se desprende de la pelota (la pasa).
- El jugador pierde la pelota frente a un adversario.
- El portero se desprende de la pelota (la pasa) desde fuera del área.
- El portero pierde la posesión de la pelota fuera del área.

1. Pone la pelota en juego. Inicia la secuencia de juego pasando la pelota a un compañero o lanzando a portería. **Acciones:** saque de banda, de centro, de falta, de siete metros...

2. Evita, engaña al adversario. Trata de conseguir una ventaja respecto de su adversario que le permita progresar, penetrar, lanzar, pasar... con más eficacia. **Acciones:** finta de cuerpo, de lanzamiento, de pase...

3. Finaliza la acción de ataque. Decide finalizar con el encadenamiento de intenciones ofensivas individuales o colectivas, lanzando a portería contraria. **Acciones:** lanzamiento.

4. Da continuidad al juego. Pasa la pelota a otro compañero para que sea él el que continúe el ataque. **Acciones:** pase.

5. Amplía espacios. Conductas de atracción de uno o varios defensores para dejar un mayor espacio libre, en beneficio de un compañero que pueda ocuparlo. **Acciones:** fijar, recuperar puesto específico...

6. Ocupa el espacio libre. Se desplaza hacia zonas libres de marcaje, no ocupadas por los defensores. **Acciones:** botar, búsqueda de verticalidad y ángulo de tiro, trayectorias de penetración...

7. Protege la pelota. Conductas de conservación de la pelota, tratando que no la recupere el adversario. **Acciones:** botar, maniobrar el brazo ejecutor, cambio de mano de la pelota...

8. Hace la transición. Se desplaza progresando hacia la portería contraria. **Acciones:** botar, pasar...

RELACIÓN SUBROLES RESPECTO ACCIONES DE JUEGO

EJEMPLO: BALONMANO

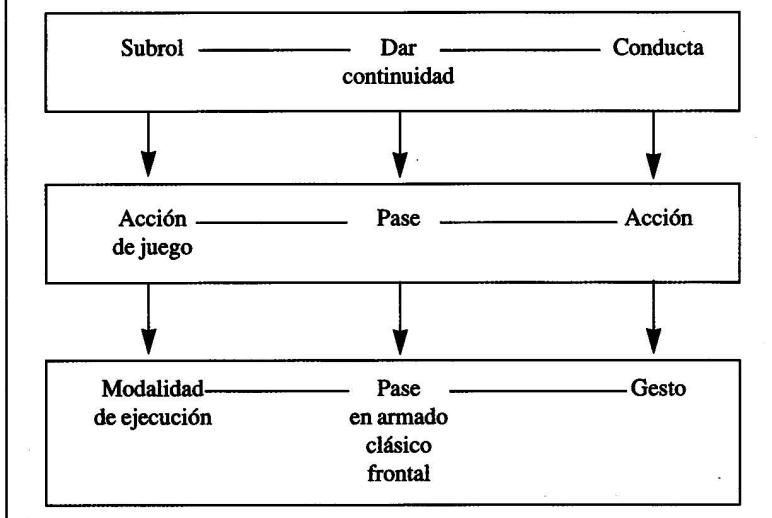


Figura 8. Relación de subroles y acciones de juego

9. *Ralentiza el juego*. Tratar de modificar el ritmo rápido del partido, perder tiempo, retrasar la acción de juego. *Acciones*: botar, provocar falta...

10. *Controla la pelota*. Consigue una adaptación correcta en su contacto con la pelota. *Acciones*: adaptación, manejo...

— Situaciones finales (cambio de rol).

- El equipo pierde la posesión de la pelota.
- El jugador recibe la pelota.

c) El portero vuelve sin la pelota al área de portería.

d) El portero recibe la pelota fuera del área de portería.

1. *Engaña, evita al oponente*. Intento de engaño a su oponente, que le permite tener ventaja respecto de él y conseguir, básicamente, un encadenamiento de acciones sin pelota más cómodas o bien recibir la pelota. *Acciones*: desmarque sin pelota...

2. *Busca la orientación hacia la pelota*. Conductas que tienen como finalidad mantener en su campo visual la pelota para conseguir hacerse con ella. *Acciones*: petición de pelota, cambios de orientación...

3. *Ocupa el espacio libre*. Con su desplazamiento consigue un espacio libre de marcaje. *Acciones*: transformación, salida de bloqueo...

4. *Amplía espacios utilizando su cuerpo*. Consigue con su cuerpo obtener un espacio libre de marcaje, en beneficio propio o de un compañero. *Acciones*: ganar la posición, bloqueo directo, bloqueo indirecto...

5. *Amplía espacios con su desplazamiento*. Su intención es obtener un mayor espacio de maniobra, en beneficio pro-

Jugador sin pelota del equipo que la tiene

— Situaciones de origen (cambio de rol).

- El equipo recupera la posesión de la pelota.
- El jugador se desprende de la pelota.
- El portero está fuera del área sin pelota.

- Engaña, evita al oponente.
- Busca la orientación hacia la pelota.
- Ocupa el espacio libre.
- Amplía espacios utilizando su cuerpo.
- Amplía espacios con su desplazamiento.
- Hace la transición.
- En espera.

POSIBILIDADES DE CAMBIO DE ROL

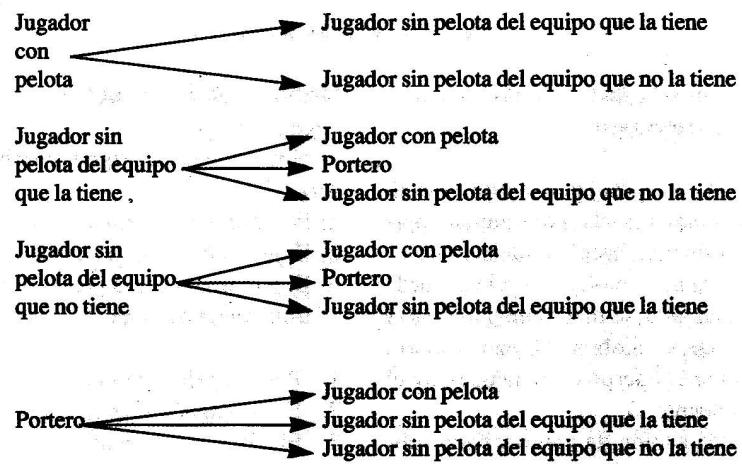


Figura 9. Posibilidades de cambio de rol

pio o de un compañero. *Acciones*: aclamado, recuperación del lugar específico...

6. *Hace la transición*. Se desplaza progresando hacia la portería contraria.

Acciones: desplazamientos sin pelota.

7. *En espera*. Espera acontecimientos.

Acciones: mantener puesto específico...

Jugador sin pelota del equipo que no la tiene

— Situaciones de origen (cambio de rol).

- El jugador pierde la pelota.
- El equipo pierde la posesión de la pelota.
- El portero está fuera del área sin pelota.
- El portero pierde la posesión de la pelota fuera del área

- Engaña a su oponente.
- Concentra la atención en la línea de pase.
- Concentra la atención en la línea de tiro.
- Privilegia la recuperación de la pelota.
- Colabora con sus compañeros.
- Hace la transición.
- En espera.
- Lucha con el oponente por ocupar el espacio.
- Controla oponente.
- Detiene el juego.

— Situaciones finales (cambio de rol).

- El jugador recupera la pelota.
- El equipo recupera la posesión de la pelota.
- El portero entra en el área de portería.

1. *Engaña a su oponente*. Conductas dirigidas a provocar el error del adversario. *Acciones*: juego con la distancia, aproximación y retirada del adversario, fintas de cuerpo...

2. *Concentra la atención en la línea de pase*. Conductas centradas en la observación de las líneas de pase realizadas por el equipo contrario, bien para interceptarlas, bien para condicionar la no realización de las mismas. *Acciones*: disuasión del pase, disuasión de la recepción, interceptación...

	PPJ	EEA	FAA	DC	AE	OE	PP	HT	RJ	CP
Pone pelota en juego	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	X	—	X	X	X	X	X	X	X	X
	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
	X	X	X	X	—	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	—	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	—	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	—	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	—	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 10. Matriz del cambio de subroles: jugador con pelota

	EE	OP	OEL	AC	AE	HT	EE
Engaña- evita	—	X	X	X	X	X	X
	X	—	X	X	X	X	X
	X	X	—	X	X	X	X
	X	X	X	—	X	X	X
	X	X	X	X	—	X	X
	X	X	X	X	X	—	X
	X	X	X	X	X	X	—
	X	X	X	X	X	X	—

Figura 11. Matriz del cambio de subroles: jugador sin pelota del equipo que la tiene

3. Concentra la atención en la línea de tiro. Conductas que tienen como intención evitar la consecución de gol por parte del adversario. *Acciones*: bloqueo, desplazamientos defensivos...

4. Privilegia la recuperación de la pelota. Trata de recuperar la pelota. *Acciones*: desposesión.

5. Colabora con sus compañeros. Centra su atención en mantener una conducta colectiva en el juego, permaneciendo pendiente de las actuaciones del compañero. *Acciones*: ayuda, doblaje, cambio de oponente, colaboración con el portero...

6. Hace la transición. Se desplaza en dirección a su propia portería. *Acciones*: desplazamientos sin pelota.

7. En espera. Espera acontecimientos. *Acciones*: mantiene su situación, salto entre dos...

8. Lucha con el oponente por el espacio. Utiliza el cuerpo y/o sus desplazamientos para evitar que el adversario ocupe un espacio libre de marcaje. *Acciones*: acoso, control...

9. Controla oponente. Contacta con su oponente. *Acciones*: control brazo ejecutor.

10. Detiene el juego: Busca deliberadamente la detención del juego. *Acciones*: comete falta.

Portero

— Situaciones de origen (cambio de rol).
a) Portero fuera del área entra dentro sin pelota.

1. Se orienta en función de la línea y ángulo de lanzamiento.
2. Engaña con su cuerpo.
3. Engaña con su situación.
4. Detiene la trayectoria de la pelota.
5. Recupera la pelota.
6. Ralentiza el juego.
7. Inicia la acción de salida del área.
8. Inicia la acción de pase.
9. Finaliza la acción de ataque.
10. Colabora

— Situaciones finales (cambio de rol).
a) El portero sale fuera del área sin pelota.

	EA	LP	LL	RP	CC	HT	EE	LEO	CO	DJ
Engaña adversario	—	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Línea pase	X	—	X	X	X	X	X	X	X	X
Línea lanzamiento	X	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Recuperac. pelota	X	X	X	—	X	X	X	X	X	X
Colabora compañeros	X	X	X	X	—	X	X	X	X	X
Hace transición	X	X	X	X	X	—	X	X	X	X
En espera	X	X	X	X	X	X	—	X	—	X
Lucha por el espacio con o.	X	X	X	X	X	X	X	—	X	—
Controla oponente	X	X	X	X	X	X	X	X	—	X
Detiene el juego	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 12. Matriz del cambio de subroles: jugador sin pelota del equipo que no la tiene

	OL	EC	ES	PP	RP	RJ	IAS	IA	FA	C
Se orienta lanzamiento	—	X	X	X	X	0	X	0	0	X
Engaña cuerpo	X	—	X	X	X	0	X	0	0	X
Engaña situación	X	X	—	X	X	0	X	0	0	X
Para pelota	X	0	0	—	X	0	X	0	0	X
Recupera pelota	0	0	0	0	—	X	0	X	X	X
Ralentiza juego	0	0	0	0	0	—	0	X	X	X
Inicia acción salida	X	0	0	X	X	0	—	0	0	X
Inicia ataque	X	0	0	0	0	0	X	—	0	X
Finaliza ataque	X	0	0	0	0	0	X	0	—	X
Colabora	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 13. Matriz del cambio de subroles: portero

1. Se orienta en función de la línea y ángulo de lanzamiento. Busca una orientación adecuada entre el objetivo que defiende (portería) y el portador la pelota (atacante con pelota). **Acciones:** desplazamientos paralelos a la línea de portería, desplazamientos perpendiculares a la línea de portería...
2. Engaña con su cuerpo. Utiliza su cuerpo para condicionar un lanzamiento del oponente allá donde él quiere. **Acciones:** fintas de cuerpo, gestuales...
3. Engaña con su situación. Utiliza su ubicación y cambios de ubicación en el espacio para engañar al adversario. **Acciones:** fintas de situación, salidas y retrasos, cubrir más el ángulo corto o el largo...
4. Detiene la trayectoria de la pelota. Intención de frenar la trayectoria de la pelota en dirección a la portería. **Acciones:** rechaza, amortigua...

5. Recupera la pelota. Conductas dirigidas a tomar posesión de la pelota, para permitir que el equipo esté en disposición de atacar. **Acciones:** control...
6. Ralentiza el juego. Conductas dirigidas a perder tiempo, tranquilizar al equipo, verbalizar. **Acciones:** desplazamiento con pelota, botar...
7. Inicia la acción de salida del área. Traslación de la pelota dentro del área, abandonando su portería, con la intención de cambiar de rol y ser jugador. **Acciones:** desplazamiento sin pelota.
8. Inicia la acción de pase. Pasa la pelota a un jugador de su equipo para permitir que se ataque. **Acciones:** pase.
9. Finaliza la acción de ataque. Trata de conseguir gol, sin buscar colabora-

ción con sus compañeros. **Acciones:** lanzamiento.

10. Colabora. Coordina la defensa de la portería con sus compañeros. **Acciones:** cobertura de los ángulos de lanzamiento.

Para un análisis más detallado de cada una de las intenciones tácticas definidas para los roles defendidos, consultar estudios ya realizados (G. Lasierra, 1991), fundamentados básicamente en las aportaciones de C. Bayer (1986, 1987).

Representación gráfica del cambio de subroles. Matriz (figuras 9-13)

Código praxémico y código gestémico

En este punto, únicamente nos es posible indicar la falta de posibilidades para hacer un estudio integrador en cuanto a la utilización de la comunicación indirecta entre los jugadores; y ello no sólo por la falta de estudios existentes, sino también por el hecho de que se debería realizar un estudio muy particular para cada una de las modalidades deportivas, y aún más, para cada uno de los equipos que quisiéramos analizar. Consideramos este punto del análisis fuera del alcance del modelo explicativo integrador que hasta ahora estábamos defendiendo. Nos permitimos la licencia de remitirles a la breve descripción general de los praxemas y gestemas desarrollada en el primero de

los universales estudiados: la red de comunicación y contracomunicación motriz.

Bibliografía

- BAYER, C. *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*, Hispano-Europea, Barcelona, 1986.
 BAYER, C. *Técnica: la formación del jugador*, Hispano-Europea, Barcelona, 1987.
 BONNET, J.P. *Vers une pédagogie de l'acte moteur*, Vigot, París, 1988.
 HERNÁNDEZ, J. *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universidad de Barcelona, 1987. Tesis doctoral.
 HERNÁNDEZ, J. "Factores que determinan la estructura funcional de los deportes de equipo", en *Apunts*, vol. XXI, núm. 81, Barcelona, marzo 1984.
 JIMÉNEZ, F. "Estructuración de los contenidos técnico-tácticos en la formación del jugador", en *Iª Jornadas para Entrenadores de Balonmano*, Ingenio, núm. 17-20, junio 1992.
 LASIERRA, G. "Aproximació a una proposta d'aprenentatge dels elements tàctics individuals en els esports d'equip", en *Apunts*, núm. 24, Barcelona, junio 1991.
 LASIERRA, G. *Iniciación al balonmano: Justificación en la elección de las tendencias y programas de actuación*, III Clínico de Actualización de Entrenadores, Gijón, enero 1991.
 LASIERRA, G. ESCUDERO, P. "Observació iavaluació en esports de cooperació-oposició: a la recerca dels aspectes distintius". *Apunts d'Educació Física i Esports*; núm. 31, marzo, 1993.
 PARLEBAS, P. *Thèse pour le doctorat d'etat es lettres et sciences humaines. Psychologie social et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs*, 1992. Tesis doctoral.
 PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.
 PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, UNISPORT, Andalucía, 1988.
 PARLEBAS, P. "Activités physiques et éducation motrice", *dossier EPS*, núm. 4, 1976. Selección de artículos.