

# **8<sup>o</sup> CONGRESSO TÉCNICO CIENTÍFICO ANDEBOL**

**Múltiplos Caminhos - Melhor Andebol**



**18e19 JUNHO 2011**  
**AUDITÓRIO AGOSTINHO DA SILVA**  
**UNIVERSIDADE LUSÓFONA**

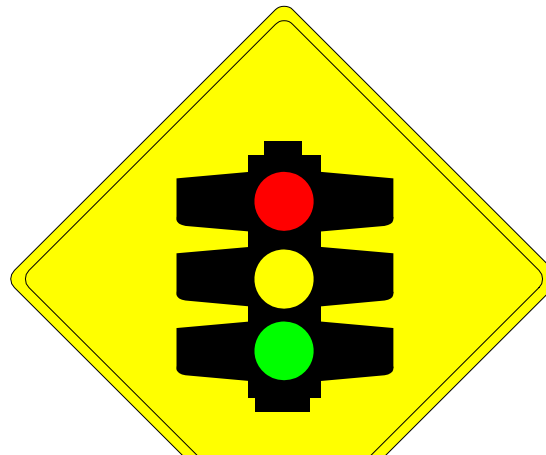
**"Una propuesta  
para la valoración  
del juego del pivote  
en la alta  
competición"**

**Dr. Gabriel Daza Sobrino**  
**Universitat de Barcelona - INEFC**

# ESTRUCTURA DE LA PRESENTACIÓN

1. Las consecuencias de las habilidades del pivote
2. Instrumentos para la recogida de datos
3. La actividad del pivote
4. Indicadores para la valoración del juego del pivote

# 1. LA CONSECUENCIA DE LA ACTIVIDAD DEL PIVOTE



**POSITIVO (+):** cumple con el objetivo pretendido, es provechosa para el equipo.

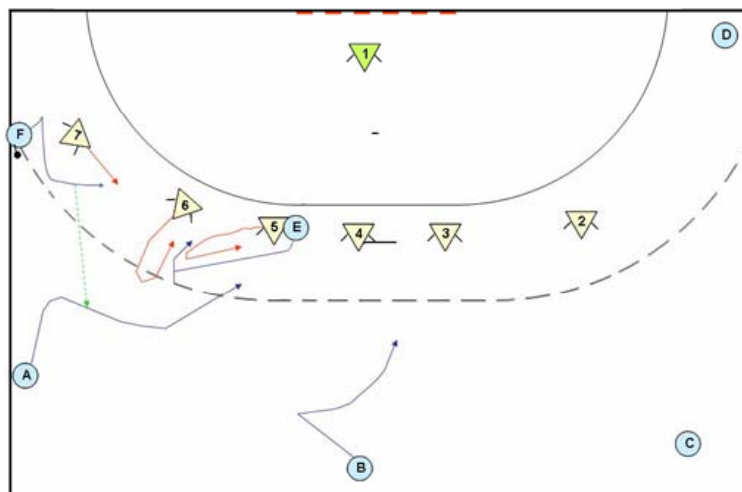
**NEUTRO (=):** no alcanza el objetivo previsto pero dispone de la posibilidad de intentarlo inmediatamente en una nueva tentativa sin que el equipo haya perdido opciones en la consecución del objetivo.

**NEGATIVO (-):** no consigue el objetivo pretendido, comporta la pérdida de la posesión de la pelota o quedarse en una situación muy desfavorable.

### 2.1. ENTREVISTA A ENTRENADORES EXPERTOS

¿Cómo denomina usted ésta acción de juego en su equipo?.....

DISEÑO DEL CUESTIONARIO A ENTRENADORES EXPERTOS



RESULTADO OBSERVADO		CONSECUENCIA		
		+	=	-
B.1.1.	"E" pierde de la posesión de la pelota (falta ataque,...)			
B.1.2.	"E" no libera del marcaje de "6" a su compañero "A"			
B.1.3.	"E" libera del marcaje de "6" a su compañero "A"			
B.1.4.	"E" recibe golpe franco			
B.1.5.	"E" provoca una sanción disciplinaria (a favor)			
B.1.6.	"E" es sancionado disciplinariamente (en contra)			
B.1.7.	"E" recepciona el balón en clara situación de gol			
B.1.8.	"E" consigue el error o retraso en el cambio de oponente			

# ANÁLISIS DEL CONTENIDO DE LAS ENTREVISTAS

## VALIDACIÓN HABILIDADES

GANAR  
POSICIÓN

BLOQUEAR

CONTENER  
(PANTALLA)

FINTAR  
(1X1)

LANZAR

PASAR

DESMARCARSE

PENETRAR

DISTRAER D.  
(CORTINA)

NO PARTICIPAR  
(ABIERTO)

## MUESTRA DE PIVOTES

1. Rolando Uríos (CRL)

2. Rubén Garabaya (VLL)

3. Ratko Nikolic (POR)



## 2.2. INSTRUMENTO OBSERVACIONAL

### PIVOTE COMPETENTE

<b>DIMENSIONES</b>	CONDICIONES DEL ENTORNO	CONDUCTUAL	EVALUATIVA	
<b>SUB-DIMENSIONES</b>	CONTEXTO COMPETICIONAL	FASE ATAQUE	ACTIVIDAD PIVOTE	FINALIZACIÓN EQUIPO

## 2. INSTRUMENTOS PARA ANALIZAR

### OBSERVAÇÃO HABILIDADES DEL PIVOTE

EQUIPO A  
EQUIPO B  
TEMPORADA:  
FECHA:  
COMPETICIÓN:  
EQUIPO OBS.:

PARTE:



RELACIÓN NUMÉRICA



Limpiar  
Rel. Num.

Minutos	Segundos

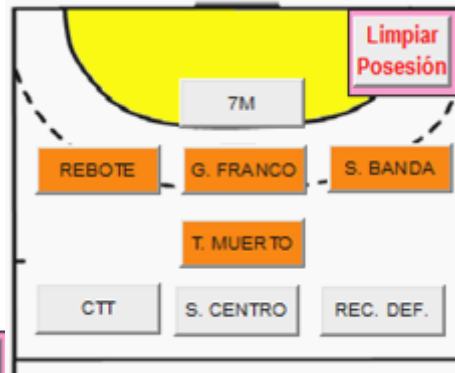
#### GOLES

FAVOR	CONTRA

#### PIVOTE

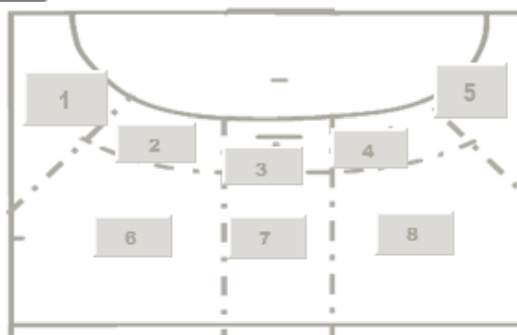


INICIO POSESION



Limpiar  
Zona

ZONA ACCIÓN



DEFENSA

DEFENSOR  
PUESTO ESP

SECUENCIA HABILIDADES

AUTOBLOQUEO
CRITERIO
FINAL SECUENCIA
Faltan datos
GOL
PARADA
ERROR P. R.
7M
G. FRANCO
ALONEST
EXCLUSIÓN
FINAL ATAQUE

AVISO PASIVO

VALOR HAB.

Limpiar  
Acciones

CONTEXTO  
COMPETICIONAL

FASE  
ATAQUE

COMPETICIÓN

PARTE

TEMPORADA

MARCADOR

JORNADA

POSESIÓN

EQUIPO

RELACIÓN  
NUMÉRICA

SISTEMA  
DEFENSIVO

SISTEMA  
OFENSIVO

TIEMPO INICIAL

Secuencia 1  
Registros 1

## 2. INSTRUMENTOS PARA ANALIZAR

### OBSERVAÇÃO HABILIDADES DEL PIVOTE

EQUIPO A  
EQUIPO B  
TEMPORADA:  
FECHA:  
COMPETICION:  
EQUIPO OBS.:

PARTE:



RELACIÓN NUMERICA

+ - Limpiar Rel. Num.

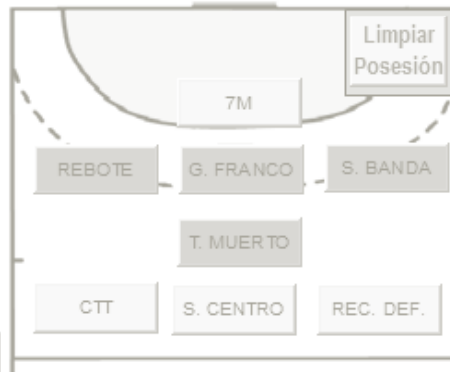
Minutos	Segundos

GOLES

FAVOR	CONTRA

PIVOTE

INICIO POSESION



ZONA ACCIÓN



AVISO PASIVO

SECUENCIA HABILIDADES

AUTOBLOQUEO	FINTA	PASE
BLOQUEO	LANZAMIENTO	CORTINA
DESMARQUE	FIJACIÓN	PANTALLA
FINAL SECUENCIA		NO PARTICIPA

VALOR HAB.

+  
=  
-

Limpiar Acciones

Faltan datos

SUBDIMENSIÓN	ACTIVIDAD
GOL	HABILIDAD EJECUTADA
PARADA	CONSECUENCIA HABILIDAD
CRITERIO	ESPACIO INTERVENCIÓN
DEFENSA	PUESTO ESPECÍFICO
7M	OPONENTE RESPONSABLE
G FRANCO	AVISO PASIVO
AMONEST	
EXCLUSION	
FINAL ATAQUE	
Faltan datos	
NUM. A	
Secu	
Reg	



## 2. INSTRUMENTOS PARA ANALIZAR

### OBSERVACIÓN HABILIDADES DEL PIVOTE

EQUIPO A:

EQUIPO B:

TEMPORADA:

FECHA:

COMPETICIÓN:

EQUIPO OBS.:

PARTE:

RELAÇÃO NUMÉRICA:

INICIO POSESION

7M

REBOTE    G. FRANCO    S. BANDA

T. MUERTO

SECUENCIA HABILIDADES

AUTOBLOQUEO	FINTA	PASE
BLOQUEO	LANZAMIENTO	CORTINA
DESMARQUE	FIJACIÓN	PANTALLA

**FINAL SECUENCIA**

NO PARTICIPA

VALOR HAB.

SUBDIMENSIÓN	FINALIZACIÓN
CRITERIO	RESULTADO FASE
	JUGADOR FINALIZACIÓN
	ESPACIO FINAL
	TIEMPO FINAL
	SANCIÓN DISCIPLINARIA

**Faltan datos**

Minutos	Segundos	JUGADOR FINAL	ACCIÓN	ZONA
GOL	PARADA	FUERA	INTERCEPT	
ERROR P/R	GF_ATAQUE	BLOCAJE	PASVO	
7M	G FRANCO	T MUERTO		
AMONEST	EXCLUSION	DE SCALIF	EXPULSION	

**FINAL ATAQUE**

NUM. ATAC	1
Secuencia	1
Registros	1

## OBSERVAÇÃO DEL JUEGO DEL PIVOTE

**EQUIPO A:** Ciudad Real  
**EQUIPO B:** Barcelona  
**TEMPORADA:** 2006-07  
**FECHA:** 03/02/2010  
**COMPETICIÓN:** LIGA ASOBAL  
**EQ. OBSERVAR:** Ciudad Real

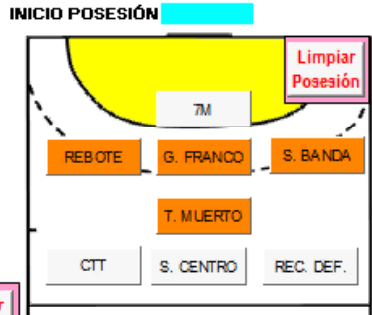
**PARTE:** 2  
**3:3 (IP)**  
**6:0**  
**RELACIÓN NUMÉRICA**

+ - Limpiar Rel. Num.

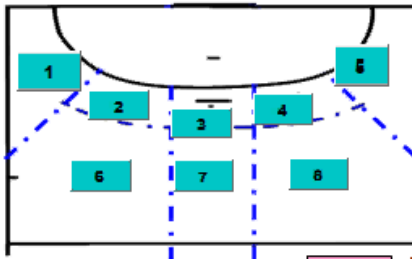
Minutos	Segundos
41	54

GOLES	
FAVOR	CONTRA
21	23

**PIVOTE**  
**URIOS**



**ZONA INICIAL**



**DEFENSA DEFENSOR**  
**PUESTO ESP**

Limpiar Zona

**SECUENCIA DE ACCIONES**

AUTOBLOQUEO	FINTA	PASE
BLOQUEO	LANZAMIENTO	CORTINA
DESMARQUE	FLUACIÓN	PANTALLA
<b>FINAL SECUENCIA</b>		
NO PARTICIPA		

Faltan datos

Minutos	Segundos	JUG. FIN ACCIÓN	ZONA																
Faltan datos																			
<table border="1"> <tr> <td>GOL</td> <td>PARADA</td> <td>FUERA</td> <td>INTERCEPT</td> </tr> <tr> <td>ERROR P/R</td> <td>GF_ATAQUE</td> <td>BLOCAJE</td> <td>PASIVO</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Faltan datos</td> </tr> <tr> <td>7M</td> <td>G FRANCO</td> <td>T MUERTO</td> <td></td> </tr> </table>				GOL	PARADA	FUERA	INTERCEPT	ERROR P/R	GF_ATAQUE	BLOCAJE	PASIVO	Faltan datos				7M	G FRANCO	T MUERTO	
GOL	PARADA	FUERA	INTERCEPT																
ERROR P/R	GF_ATAQUE	BLOCAJE	PASIVO																
Faltan datos																			
7M	G FRANCO	T MUERTO																	
<table border="1"> <tr> <td>AMONEST</td> <td>EXCLUSION</td> <td>DESCALIF</td> <td>EXPULSION</td> </tr> </table>				AMONEST	EXCLUSION	DESCALIF	EXPULSION												
AMONEST	EXCLUSION	DESCALIF	EXPULSION																

FINAL ATAQUE

Faltan datos

**N° ATAC** 44  
 Secuencia 1  
 Registros 59

AVISO PASIVO

CONSECUENCIA

+  
=  
-

Limpiar Acciones

Ti Partido	Fecha	Competidor	Parte	N_Ataq	N_SecAccio	TempIni	TempFin	EquipObserv	SistDef	SistOfen	RelaNum	IniciPose	GolesFavor	GolesContra	ZonaAccPivote	Pivote	Defens
2f Ciudad Real	03/02/10	LIGA ASOBAL	2	44	1	00:41:54		Ciudad Real	6:0	3:3 (IP)	IGUALDAD		21	23		URIOS	

Ti Partido	Fecha	Competidor	Parte	N_Ataq	N_SecAccio	N_Accior	Accion	ValorAccio	TempIni	TempFin	EquipObserv	SistDef	SistOfen	RelaNum	IniciPose	Pivote	GolsFa
2f Ciudad Real	03/02/10	LIGA ASOBAL	2	43	1	1			41:54		Ciudad Real	6:0	3:3 (IP)	IGUALDAD	URIOS	21	
2f Ciudad Real	03/02/10	LIGA ASOBAL	2	43	1	2			41:54		Ciudad Real	6:0	3:3 (IP)	IGUALDAD	URIOS	21	
2f Ciudad Real	03/02/10	LIGA ASOBAL	2	43	1	3			41:54		Ciudad Real	6:0	3:3 (IP)	IGUALDAD	URIOS	21	

### 2.2.1. CALIDAD EN LA RECOPIACIÓN DE DATOS

#### TEST INTEROBSERVADOR E INTRA OBSERVADOR

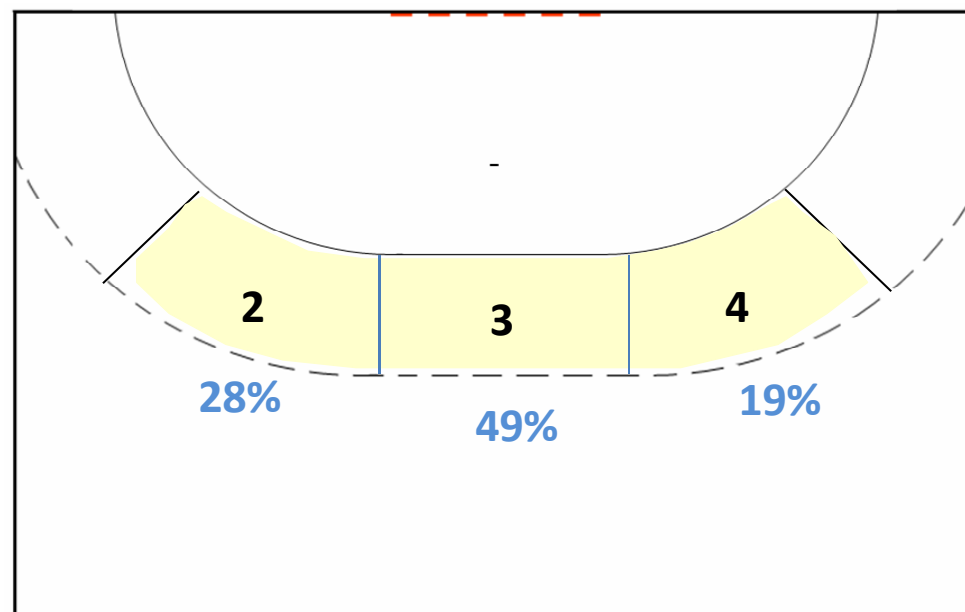
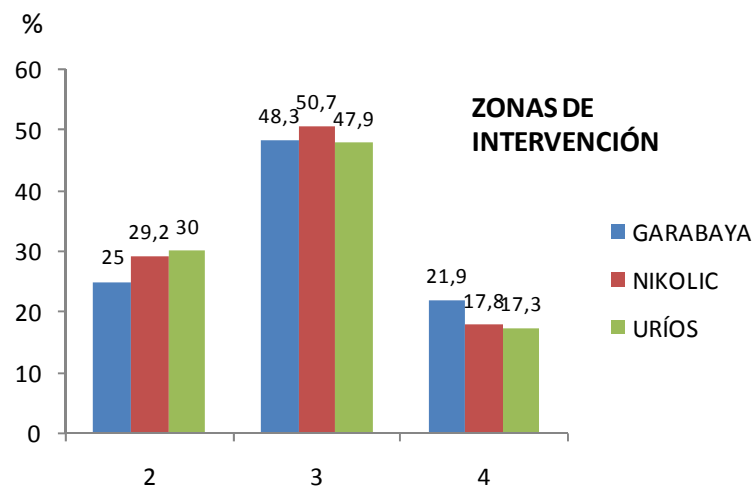
##### COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

- **CORRELACIÓN INTRACLASE** (0,949-1)
- **TAU\_b de KENDALL** (0,838 – 1)
- **RHO DE SPERMANN** (0,924 – 1 )

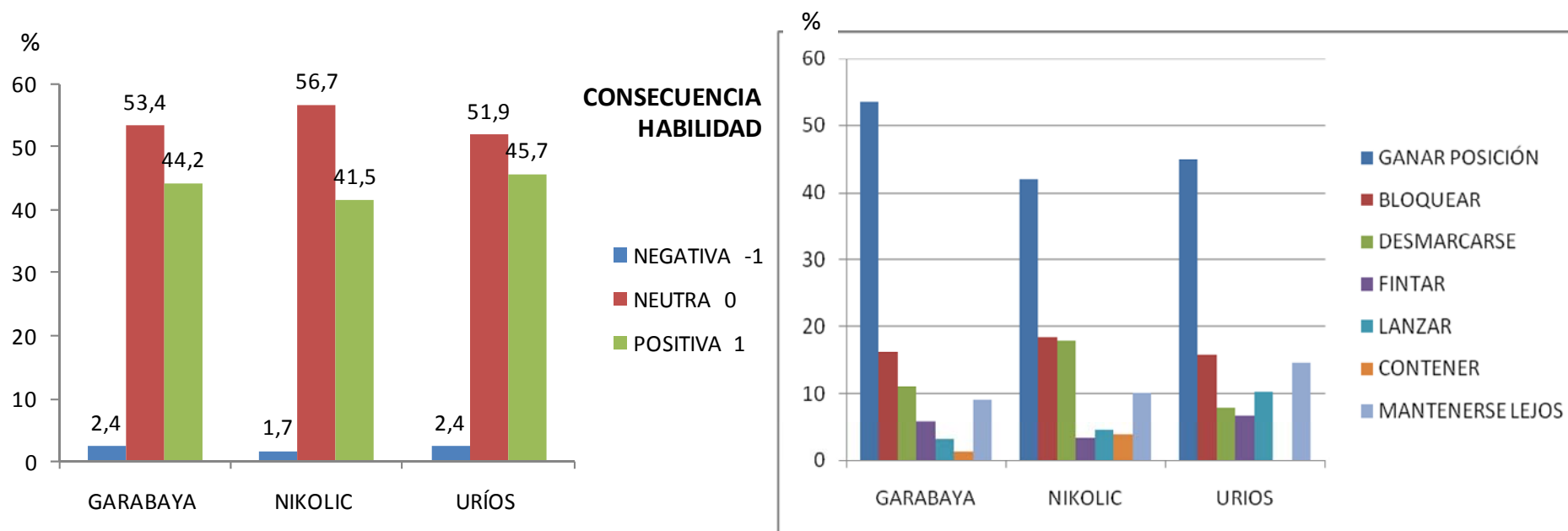
##### MEDIDA DE ACUERDO

- **KAPPA** (0,816 – 1)

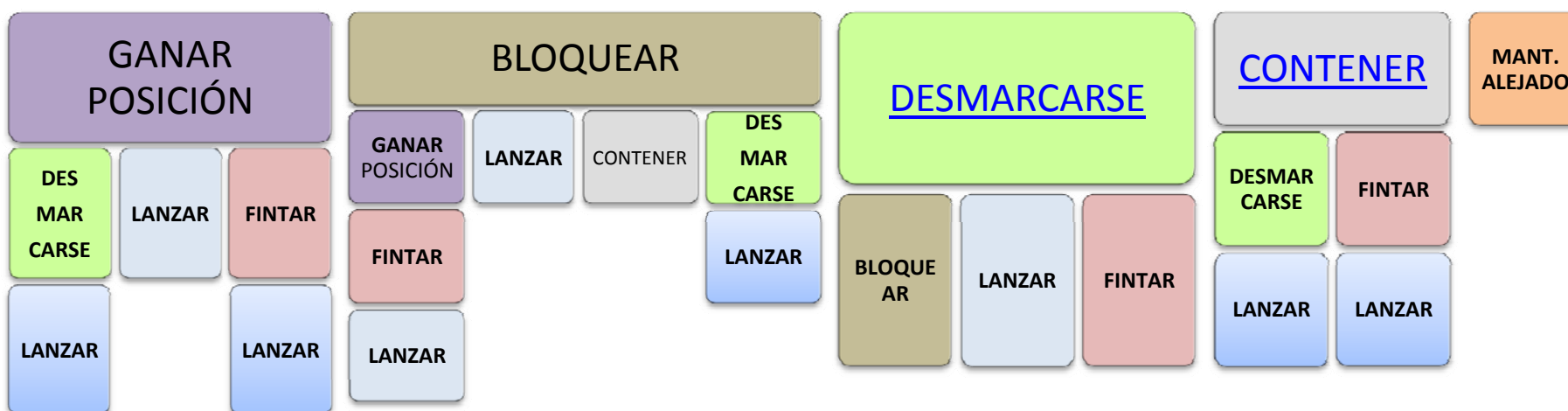
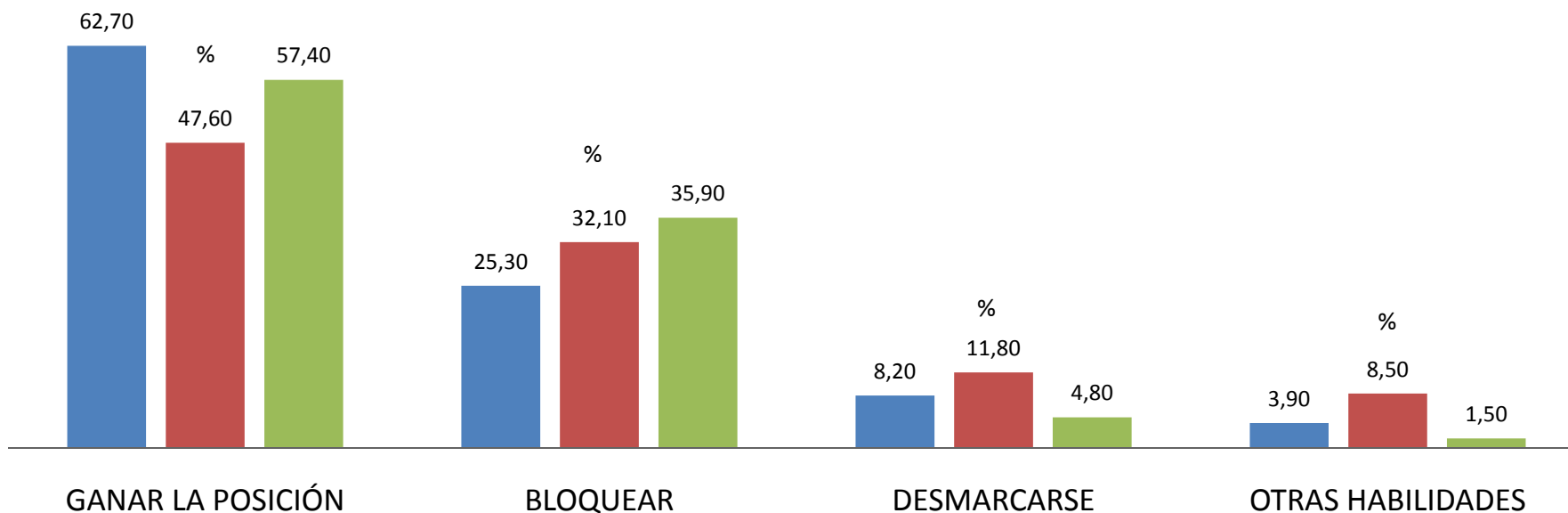
### 3. ACTIVIDAD DEL PIVOTE



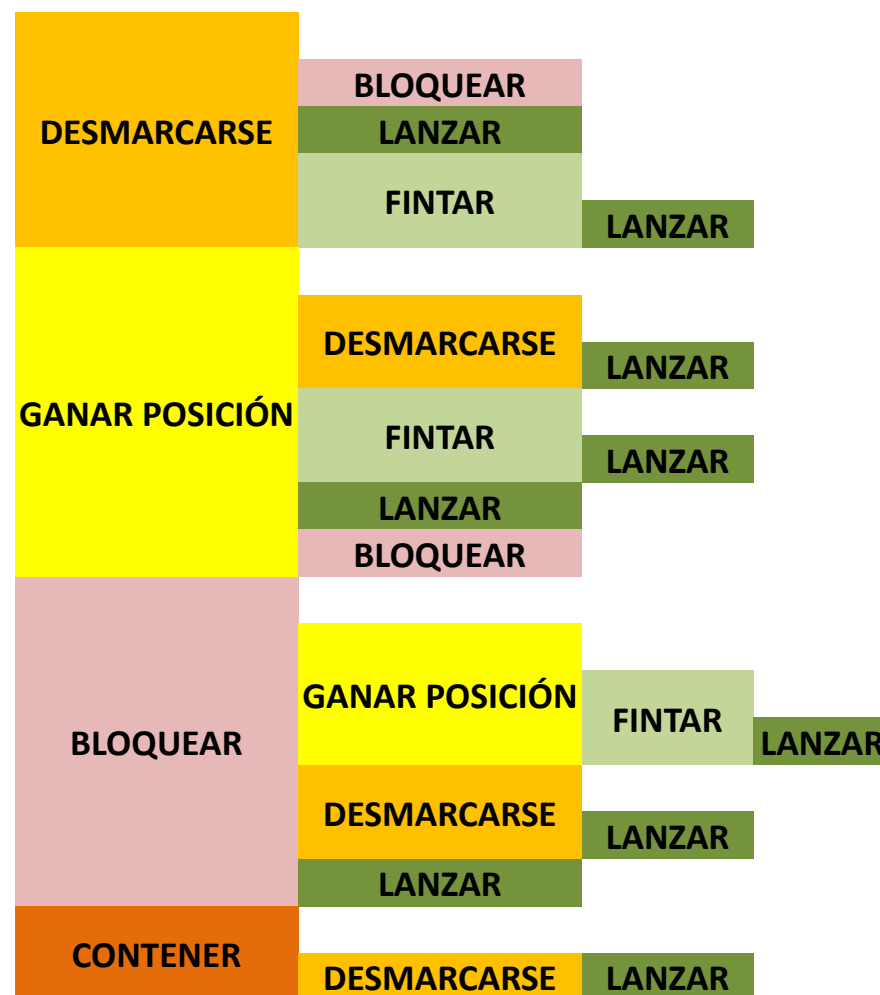
### 3. ACTIVIDAD DEL PIVOTE



■ GARABAYA ■ NIKOLIC ■ URÍOS



### 3.1. MAPA PREFERENCIAL DE HABILIDADES (MC)

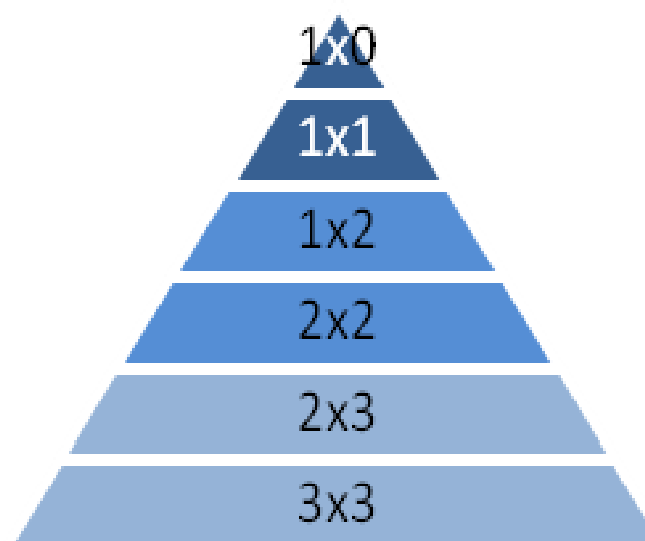


### 3.1. 1. ENCADENAMIENTOS CLAVES ACTIVIDAD PIVOTE

<b>DESMARCARSE</b>	<b>LANZAR</b>		
	<b>FINTAR</b>	<b>LANZAR</b>	
<b>GANAR POSICIÓN</b>	<b>DESMARCARSE</b>	<b>LANZAR</b>	
	<b>FINTAR</b>	<b>LANZAR</b>	
<b>BLOQUEAR</b>	<b>GANAR POSICIÓN</b>	<b>FINTAR</b>	<b>LANZAR</b>
	<b>DESMARCARSE</b>	<b>LANZAR</b>	
<b>CONTENER</b>	<b>DESMARCARSE</b>	<b>LANZAR</b>	



## 3.2. ENTORNO DE JUEGO: ESTRUCTURAS



### 3. INDICADORES VALORAÇÃO PIVOTE

VALORAÇÃO PIVOTE FINALIZADOR (VPF)

HABILIDAD

+

HABILIDAD

-

VALORACIÓN PIVOTE COLABORADOR (VPC)

HABILIDAD  
+ EQUIPO  
FINALIZA

HABILIDAD  
- EQUIPO



## VALOR DEL NIVEL COMPETENCIAL DEL PIVOTE (VNCP)

### CONSECUENCIA POSITIVA

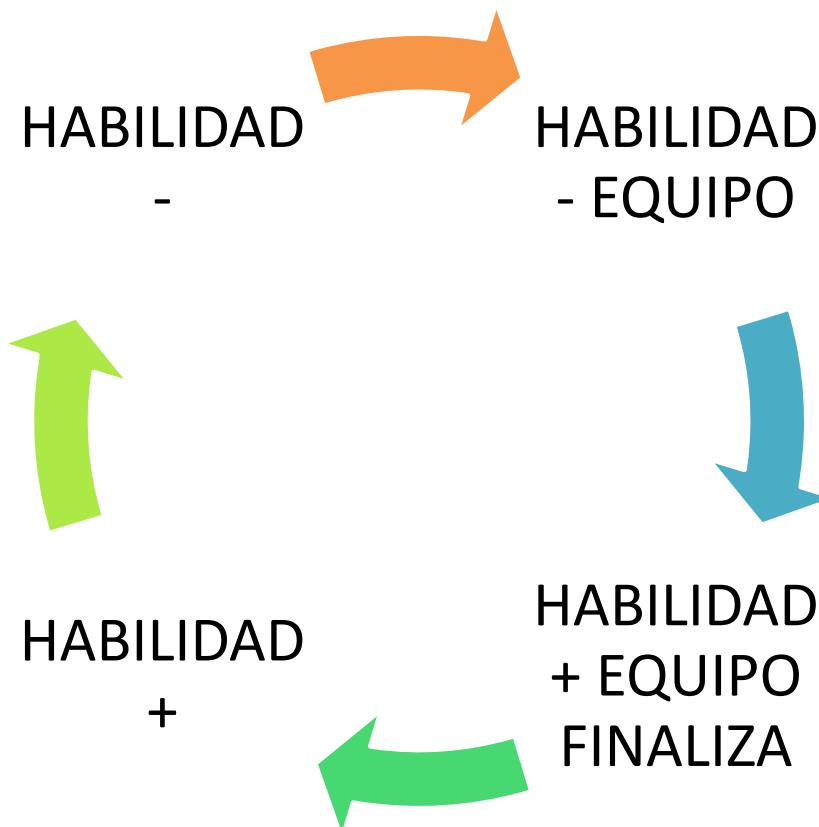
- Gol
- Gol con amonestación
- Gol con exclusión
- 7 metros
- 7 metros con amonestación
- 7 metros con exclusión
- Golpe franco con amonestación
- Golpe franco con exclusión
- Habilidades con valor positivo

## VALOR DEL NIVEL COMPETENCIAL DEL PIVOTE (VNCP)

### CONSECUENCIA NEGATIVA

- Pérdida balón
- Lanzamiento no gol (fuera o parado)
- Habilidades con valor negativo

## VALOR DEL NIVEL COMPETENCIAL DEL PIVOTE (VNCP)

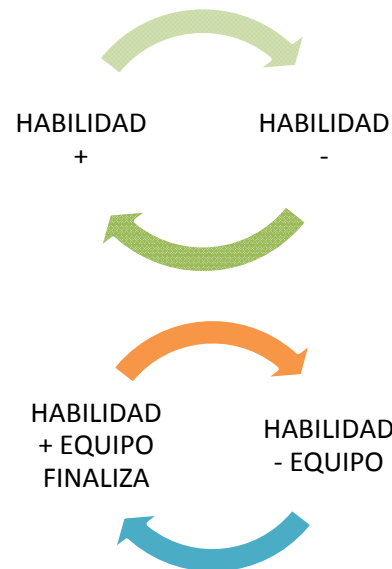


## VALOR DEL NIVEL COMPETENCIAL DEL PIVOTE (VNCP)



**VALORACIÓN  
PIVOTE  
FINALIZADOR  
(VPF)**

**VALORACIÓN  
PIVOTE  
COLABORADOR  
(VPC)**



**10.5**

**7.5**




**5.3**

**18**

**17.2**

**17.7**

## VALOR DEL NIVEL COMPETENCIAL DEL PIVOTE (VNCP)

	PIVOTE	VALORACIÓN
	GARABAYA	<b>24.7</b> (21-28)
	NIKOLIC	<b>22</b> (17-35)
	URIOS	<b>28.5</b> (22-37)



**“Es simple complicar las cosas, pero es complicado simplificarlas”**

**Ley de Mayer**

**OBRIGADO!**

Información adicional: [gdaza@gencat.cat](mailto:gdaza@gencat.cat)

DAZA, G. (2010). Las habilidades del pivote en la alta competición de Balonmano. Tesis en xarxa. Universitat de Barcelona. Enlace del 9 de junio del 2011 [<http://tdx.cat/handle/10803/21618>]