



**Joan Vives Ribó**  
Psicòleg de l'esport i del rendiment  
Entrenador Superior de Basquetbol  
Soci número 1304  
<http://joanvives.wordpress.com>

## Metodologia i Comunicació

# Idees i Activitats per a construir equip

*Aquest article forma part d'una sèrie de 10 articles dedicats a la construcció d'equips, des d'una perspectiva pràctica i aplicable per a tots els nivells, d'esport escolar a lligues professionals, presentant els conceptes que cal tenir en compte i ensenyant activitats o jocs útils per treballar els diferents processos presents dintre de la vida de l'equip.*

### 5. L'establiment dels rols

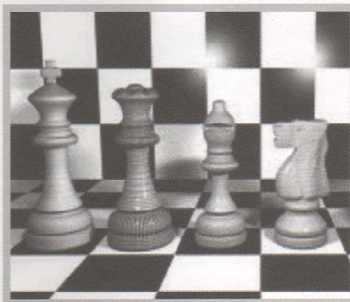
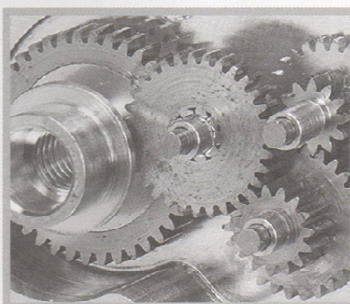
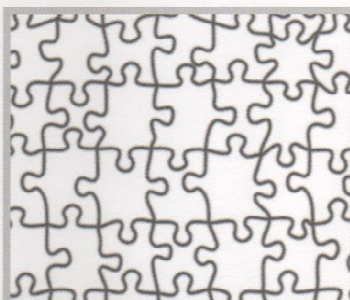
En l'anterior article parlàvem de com establir normes que ajudin al bon funcionament de l'equip en tant que dinàmica disciplinària. En aquest tractarem de com establir rols formals de manera que quedin el més clars possibles, s'acceptin amb més facilitat i, per tant, tinguem més opcions que s'acabin complint.

De fet, una de les formes d'aconseguir cohesió és procurar que tots els components de l'equip tinguin clar què volem d'ells, que ho acceptin i després que ho compleixin. Quan realment passa això, el potencial de l'equip es multiplica.

#### Claredat de rol

Explicar quin rol té cada jugador dins de l'equip és el primer pas que necessitem desenvolupar. Quan parlem de rols en aquest article no ho estem fent en tant que titulars o suplents, 1r base o 2n base, etc. Això també és una manera de marcar rols, però marcant prioritats. En canvi, la millor manera de marcar els rols, i que ajuda a que tothom després els accepti millor, no es basa en la importància o en l'ordre sinó en la funcionalitat, en les **funcions o tasques** a desenvolupar dintre de l'equip. En aquest sentit sí que podem dir que TOTS SÓN IGUALS, perquè tots tenen assignada una o altra tasca que, en segons quin moment, es pot convertir en molt important.

Quin d'aquests engranatges, quina d'aquestes peces de puzzle o quina peça



dels escacs és la més important?

En el motor i en el "puzle", qualsevol peça té la mateixa importància, perquè si una d'elles falla, el resultat se'n ressent. Però que passa amb els escacs? Hi ha la temptació de dir que el "rei" és el més important, però ho és pel simbolisme. O la "reina", que ho és per la seva multifuncionalitat. Però, què passa amb el "cavall", que pot atacar defensant? O amb el "peó" que pot acabar convertint-se en "reina". És més, hi ha una peça que malgrat estar a la "banqueta" tota la partida, a pesar de no haver-la mogut i

gràcies a això, es pot convertir en peça clau en els moments més complicats. Parlem de la "torre", quan fem l'enrocamment com a últim recurs per salvar el rei. Per tant, *quina és la més important?*

Podeu fer aquest debat entre els vostres jugadors. Mostreu aquestes imatges i feu la pregunta sobre la importància de les peces. Després poseu una foto de l'equip i feu la mateixa pregunta.

Aquest és el sentit que hem de donar a la definició de rols. Parlar de funcions o de tasques, que segons el moment, segons la tàctica, segons l'estratègia, segons el rival, etc., poden esdevenir peces clau en el funcionament de l'equip. Si ho fem així, els jugadors entenen quin és el seu paper, i que aquest està lligat a les circumstàncies, i que segons les circumstàncies l'entrenador l'utilitzarà més o menys.

Aquestes funcions o tasques poden definir-se de diferents maneres:

- Per la **posició** de joc: 1, 2, 3, 4, 5
- Per les **característiques** o tendències generals: ofensiu / defensiu, amb ritme / amb control, etc.
- Per les **tasques** concretes que millor desenvolupen: generador, penetrador, tirador, joc de cara, joc d'esquena (pal baix, mig...), joc per sobre l'anella, bloquejador, obre camp, provoca faltes d'atac, etc.
- Per **intangibles** o per aspectes que no destaquen en el joc però que són importants: jugador que sap descentrar els rivals, jugador que lidera la defensa amb la seva comunicació, jugador gregari que potencia o facilita el joc als anotadors, etc.
- Per **complementarietat**: per exemple, quan a pista volem tenir un pivot interior i un que obri més el camp, o un aler tirador i altre més

generador, o un aler anotador i un altre que compensi en defensa, etc.

- Per **moments** concrets: jugador que posa nerviós al rival tan sols per la seva presència a la pista, jugador que sap aguantar la pressió en moments complicats, jugador que marca un nivell alt de duresa defensiva, etc.
- Per "**scouting**" o per necessitat tàctica: jugadors amb capacitats específiques per atacar una defensa o per defensar un atac específic, jugadors capaços d'aturar un rival concret, etc.

Quant més afini l'entrenador demanant al jugador allò que vol d'ell exactament, més fàcil serà convèncer-lo, perquè el jugador entendre que la petició de l'entrenador respon a un criteri operatiu de cara a fer funcionar l'equip de manera coordinada i efectiva.

Una activitat que a Catalunya podem fer per ensenyar als nostres jugadors què volem dir amb això que tots els rols són importants, és visitar una **colla castelleira** i que ens ensenyin com es construeix una pinya i com d'important és la tasca de les persones que menys es veuen i menys llueixen quan el castell s'enfila. Si a més els jugadors poden posar-se a la pinya, ho entendran encara més.



Components del Assignia Manresa 2011-12 a un assaig dels Tirallongues de Manresa

### Acceptació de rol

Un cop explicat al jugador quin rol té assignat dintre de l'equip, cal que ens assegurem que el jugador l'accepta. Com que estem parlant de tasques o funcions, l'acceptació és més fàcil que no pas si parlem de ser titular o reserva, o ser el 1r o 2n en la posició de joc. De totes maneres, l'entrenador cal que aclareixi que cada rol està supeditat a ser utilitzat depenent de les necessitats

de l'equip i del moment en el partit.

En cas que el jugador no estigui satisfet del rol assignat, és molt millor saber-ho que no ignorar-ho, ja que el problema romandria igualment i faria més difícil que el jugador acabés complint amb el rol assignat. Per tant, benvingudes siguin les desavinences en aquest moment perquè ens permeten solucionar el problema des de l'inici.

Per tant, l'entrenador no ha de tenir por de les desavinences, sinó aprofitar-les per explicar-se millor i mirar de **convèncer** amb millors arguments. Primer cal mirar de convèncer, des del seu punt de vista i pensant en el bé de l'equip, però també intentant identificar els beneficis que pot tenir pel jugador el fet d'assumir tal rol, pel que pot representar per a ell com a oportunitat de demostrar el seu joc o com a oportunitat de progressió.

Si les explicacions de l'entrenador no convencen el jugador, l'entrenador haurà d'avisar -lo que si no és per convenciment ho haurà d'acceptar **per autoritat**, ja que és l'entrenador a qui li pertoca dissenyar i gestionar el funcionament de l'equip, i no es pot fer d'altra manera que a partir d'un criteri conjunt, i no intentant atendre les motivacions de cadascú. Això ja s'entén que és inviable, i així ho hem de transmetre. Com a persona integrant de l'equip, si un jugador tingués dret a escollir el seu rol, tots ho haurien de poder fer igualment, i com dèiem, això és inviable.

Per no tenir problemes, cal que el jugador sàpiga, des del moment que se'l fitxa, que la seva participació està regulada per l'entrenador, qui li assignarà un rol dintre de l'equip i qui gestionarà l'ús d'aquest rol (i dels altres) durant les competicions, en benefici de l'equip i tenint en compte totes les circumstàncies (rival, marcador, rotacions, etc.). I és que, de vegades, els mànagers i els secretaris tècnics negocien una cosa, i després l'entrenador en fa una altra. I el jugador, enganyat i decebut, es queixa (i amb raó). Per tant, cal vigilar de no oferir als jugadors expectatives que després no es podran complir.

Per treballar l'acceptació de rol, es poden fer activitats que obliguin els components dels diferents grups de jugadors a organitzar-se per poder portar a terme la tasca encomanada. Per exemple, una cursa de relleus a cegues, amb els ulls embenats. A part dels qui corren, hi ha d'haver altres rols (jugadors

que guien al llarg de la cursa, jugadors que frenen al jugador...). Els jugadors s'han de repartir els rols, i un cop acabada la cursa es valora quin grup ha guanyat i s'analitza com s'han repartit els rols, si hi ha hagut problemes d'acceptació, si després han desembocat en problemes de compliment, etc. (per exemple, a vegades hi ha jugadors que eviten córrer amb els ulls tancats i obliguen a altres a fer-ho; evidentment, aquests jugadors no correran ni de forma valenta ni amb confiança cap als seus companys guies i el rendiment se'n ressentirà. Els egoïsmes hauran perjudicat l'equip).

### Compliment de rol

El compliment de rol és la conseqüència d'haver entès i haver acceptat el rol. Cert que a vegades hi ha accidents o descuits que provoquen errors en un moment puntual, però si el jugador té la capacitat per la qual l'entrenador li ha assignat el rol, i a més entén el que ha de fer i ho accepta, el més normal és que el jugador compleixi amb la tasca que se li ha exigint.

És important separar el que és complir amb la tasca o el rol, respecte del que és tenir èxit en el desenvolupament de la tasca. Pot passar que es treballi bé i que al final les coses no surtin com es volia. Aquí hi entren molts factors (els propis companys, els rivals, la pròpia probabilitat d'eficàcia, possibles alteracions puntuals, la sort...). I és bo que l'entrenador sàpiga separar el que és el treball dels resultats finals, i per tant sàpiga reforçar el treball ben fet independentment dels resultats. Quan més clar tingui l'entrenador què demana als seus jugadors, més fàcil podrà valorar-ne el compliment.

També és bo que sàpiga separar el que és un incompliment de rol per descuit o per accident d'un incompliment per manca de voluntat. Si és per **descuit**, el recurs a treballar és la concentració; si és per manca de **voluntat**, haurem d'incidir en la motivació i intentar convèncer de nou al jugador sobre la conveniència d'assumir tal rol.

Passi el que passi, l'entrenador no ha de defallir en l'intent de poder tenir tots els jugadors amb les idees clares sobre el que se'ls demana, i convençuts que allò és el millor per l'equip. Quan més jugadors sumem amb aquestes característiques, més cohesió obtindrem.