

EL RENDIMIENTO OFENSIVO EN EL FLOORBALL DE COMPETICIÓN: DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO

Miguel Prieto Gómez¹ y Javier Pérez Tejero²

¹Licenciado en Educación Física. Profesor del IES. Beatriz Galindo de Madrid. Entrenador de la Selección Española de Floorball desde el año 2003, dirigiendo al equipo en cuatro mundiales desde el 2004

²Doctor en Educación Física. Profesor de “Actividad Física Adaptada” y “Deportes Alto Rendimiento para discapacitados físicos” en la FCCAF y D - INEF Madrid. Universidad Politécnica de Madrid

Para realizar un análisis de las acciones ofensivas que terminan en lanzamiento en el floorball, necesitamos determinar y describir de forma clara y concisa las variables de estudio. Para ello, categorizamos todas las posibilidades que se pueden dar en estas acciones ofensivas que quedan reflejadas en una herramienta de observación validada por criterio experto (Prieto & Pérez, 2009). El objetivo de este trabajo es definir las variables de estudio para conocer la estructura interna del floorball como primer paso para la observación de la competición y poder analizar el rendimiento ofensivo de este deporte para su aplicación al entrenamiento.



1. INTRODUCCIÓN

El floorball es un deporte del grupo o de la familia del hockey, que se desarrolla en un espacio de 40 x 20 m, delimitado por una valla de 50 cm de altura, cinco jugadores en pista y un portero por equipo; la duración de un partido se divide en tres periodos de 20 minutos de juego real. El objetivo final es la consecución de, al menos, un gol más que el equipo contrario, utilizando para ello unos *sticks* de *composite* (grafito más material plástico) para dirigir una bola ligera, de plástico y con agujeros, a la portería contraria. Su rápida evolución desde la creación de la Asociación Sueca de Floorball en 1981 y la Federación Internacional de Floorball (IFF) en 1986, hace de este deporte un firme candidato para incluirse en el programa de los juegos olímpicos en un futuro cercano (Yagüe & Pulkkinen, 2008). Sin embargo, aún no se ha realizado un estudio del floorball desde el punto de vista del análisis de los deportes de equipo (Areces & Vales, 1995).

En el presente trabajo, categorizamos las distintas variables que se pueden dar en las acciones ofensivas (AO) que finalizan en lanzamiento en el floorball. La definición de estas variables delimitará a los observadores los datos a registrar de cada una de dichas variables. De esta forma podremos obtener información significativa del rendimiento ofensivo en este deporte y por tanto cumplir con el primer paso de las pautas para la planificación del entrenamiento marcadas por Vales & Areces (2009), como es el análisis de la estructura morfo-funcional del juego.

2. OBJETIVO

Definir las variables de estudio de las acciones ofensivas (AO) que finalizan en lanzamiento, que nos permitan la observación sistemática de la competición en el floorball.

3. MATERIAL Y MÉTODO

La metodología utilizada es la observacional no participante (Anguera et al, 2000). Es necesario que en ella se adopten unos mínimos requisitos de carácter metodológico como son: servir a un objetivo concreto de investigación, la realización de una planificación sistemática, la optimización de los datos recogidos y la adecuación de la estrategia de análisis en función del objetivo (Pérez, 2003). El análisis que hagamos del deporte y en concreto del floorball a través de la metodología observacional, será un importante medio para cumplir dos objetivos básicos en nuestro estudio: mejorar o adquirir conocimiento del deporte (Monbaerts, 1991; citado

en Moreno & Pino, 2000) y ser una fuente de información vital para la organización y diseño de los procesos de enseñanza y entrenamiento en los deportes colectivos.

4. DESCRIPCIÓN DE VARIABLES

En la tabla 1 se muestra un resumen de la categorización realizada. Cada una de las categorías tiene su nomenclatura y muchas de ellas una subdivisión para que la toma de datos sea precisa. Por ejemplo, en la categoría de desarrollo y control previo antes del pase, la variable es dicotómica y se registra simplemente si existe o no el control, pero otras variables tienen más posibilidades de elección que pasamos a describir. Para su correcto registro las variables deben definirse y explicarse de forma exhaustiva en el entrenamiento de los observadores (Behart, 1993) y por ello pasamos a describirlas.

Características Generales

DATOS GENERALES

Que hay que tomar de cada competición analizada como son el tipo de competición, partido en juego, resultado final, fecha del partido y el género.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA AO

- **Periodo (P).** Los partidos de floorball se dividen en tres partes o periodos de 20 minutos de duración cada uno. El tiempo, según la reglamentación de la Federación Internacional de Floorball (IFF), se para cuando la bola no está en juego con lo que los 20 minutos de cada periodo son de juego efectivo.

Si la competición lo requiere puede existir prórroga de máximo 10' que se resuelve con gol de oro.

- **Tiempo de duración de la AO (TD)** se divide en **Tiempo de Inicio (TI)** y **Tiempo de finalización (TF)**. Se considerará TI de la AO el momento en el que el equipo atacante (equipo observado) obtiene la posesión de la bola y TF cuando la acción de ataque termina, es decir cuando después del lanzamiento se produce cualquiera de las acciones que determinan que la situación de ataque ha finalizado (categoría Resultado). La resta de los dos nos da la DAO.

- **Jugadores en Campo (JEC):** número de jugadores de campo que hay por cada bando en el momento del inicio de la situación de ataque. En primer lugar se pondrá los jugadores del equipo atacante (equipo observado) Ejemplo: 5x5. 5x4.

- **Jugadores en campo según agarre (JCSA).** Tipo de jugadores del equipo observado que se encuentran en el

EL RENDIMIENTO OFENSIVO EN EL FLOORBALL DE COMPETICIÓN: DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO

 Prieto Gómez, M.
 Pérez Tejero, J.
 Tomo XXIV • Nº 2

	Datos generales		
A. Características generales	Periodo (P)		
	Tiempo de duración de la AO (TD)		
	Número de jugadores en campo (NJC)		
	Según agarre de los jugadores en campo(SAJC)		
	Tipo de ataque (TA)	Contraataque (CAT) Ataque posicional (AP)	
B. Fases de la Acción Ofensiva	1.Origen	¿Dónde? Subdivisión campo por zonas	
		¿Cómo?	Recuperación indirecta (RI)
			Recuperación directa (RD)
	2.Desarrollo	Con pase	Número de jugadores implicados (NJI)
			Número de pases (NP)
			Trayectoria del último pase (TUP)
			Altura del último pase (AUP)
			Un solo toque en el último pase (UST)
			Zona del último pase (ZUP)
			Grado oposición defensiva al pase (GODP)
			Zona de recepción último pase (ZRUP)
	Sin pase (NP)		
	3.Finalización	Zona de finalización (ZF)	
		Tiro según movimiento del jugador (TIMJ)	
		Tiro según técnica utilizada (TIT)	
		Tiro según control previo bola (TISC)	
		Tipo jugador según agarre (TJA)	
		Grado oposición al tiro (GOTI)	
		Tipo de jugador según posición (TJP)	
		Altura del tiro (ATI)	
	4.Resultado	Gol (G)	
Parada del portero con posesión (PPP)			
Rechace del portero (RCHP)			
Tiro al poste o larguero (TIP)			
Situación que provoca penalti (SP)			
Tiro fallado (TIF)			
Tiro Tapado por jugador de campo (TT)			

Tabla 1: Sistema de categorías de la acción ofensiva (AO) en floorball que finaliza en lanzamiento.

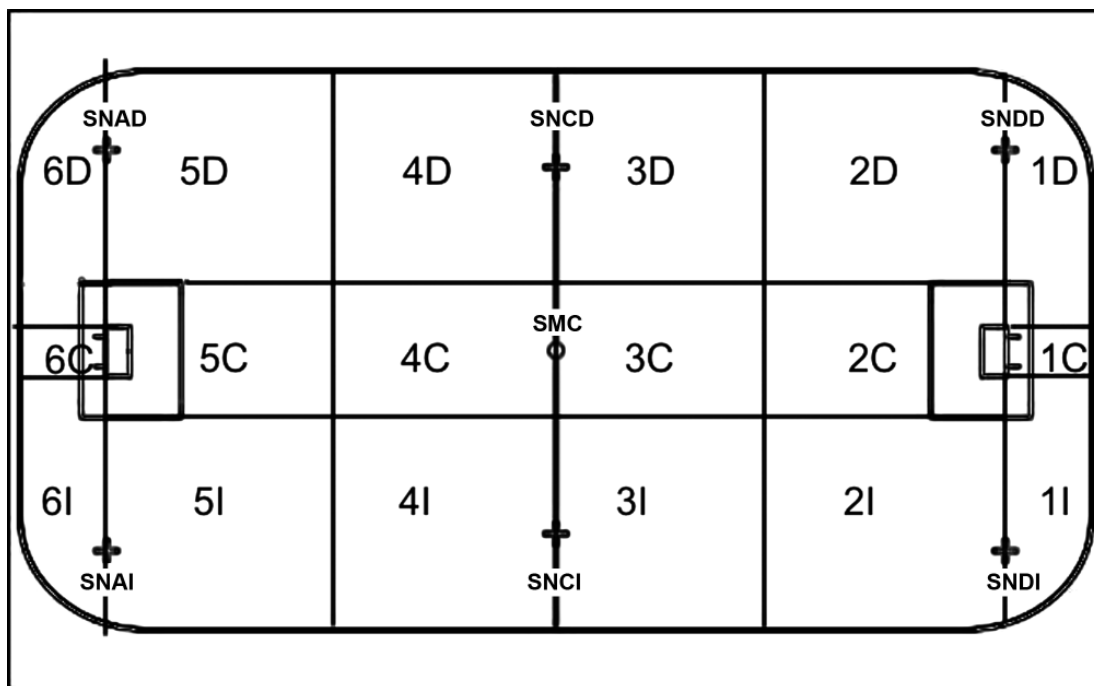


Figura1. División del campo de juego en zonas.

campo en el momento de la realización de la unidad estudiada.

- **Tipo de ataque (TA)** puede ser **(CAT contraataque o (AP) ataque posicional)**. Si la defensa no está estructurada será CAT y AP cuando sí lo está (Álvarez et al, 2003)

Fases de análisis de la situación de ataque que finaliza en lanzamiento

1. ORIGEN

Dentro de esta categoría encontramos dos aspectos, dónde y cómo se ha iniciado la acción o situación de ataque estudiada.

¿Dónde? Realizamos una división del campo por zonas que fue validado por criterio experto (Prieto & Pérez 2009) y que queda reflejada en la figura 1.

En zona 2C es en la que está el área del portero del equipo observado, es decir, el equipo que realiza la AO, mientras que el área del portero defensor está en la zona 5C.

¿Cómo?: (Las siguientes variables son excluyentes):

- **Recuperación indirecta (RI)**. Hernando (2004) señala que "en los deportes de equipo como el baloncesto, el balonmano, el fútbol, el fútbol sala, el hockey en sus diversas modalidades, o el rugby, existen en la actualidad, claros ejemplos de la importancia decisiva que adquiere

la eficacia de las acciones a balón parado o bola parada, no sólo para conseguir una ventaja momentánea en el marcador sobre el adversario, sino para ganar partidos, pasar eliminatorias e incluso obtener campeonatos". No existen en el floorball estudios que puedan corroborar esta afirmación de ahí la importancia de incluir esta variable. Posibilidades de RI son el fuera de banda (FB), el golpe franco (GP) y el saque neutral ganado (SNG).

FB: Un fuera de banda se produce cuando la bola sale por encima de la banda de juego o *rink* o cuando la bola toca el techo o posibles objetos encima de la pista (regla 505.apdos1 y 2, IFF, 2006).

La pelota la pone en juego un jugador del bando atacante (equipo observado), golpeándola con el *stick* o palo de floorball (nunca arrastrando ya que está prohibido reglamentariamente -504-apdo 4, IFF, 2006) a una distancia aproximada de 1,5m de la banda por el lugar donde salió la pelota excepto cuando el fuera de banda se produce por detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol que se producirá desde el punto más cercano de saque neutral.

GF: se produce una falta sancionada por los árbitros por parte del equipo defensor. Esta debe sacarse golpeando la bola y los jugadores contrarios han de estar a 3m de distancia palos incluidos. Se sacará en el lugar donde se ha producido con algunas excepciones:

- Si se ha producido muy cerca de la banda: se separará 1,5m de ella.

- Si se ha producido por detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol se sacará en el punto más cercano de saque neutral.
- Si se ha producido más cerca de 3,5m del área del portero se separará dicha distancia de ésta antes de ser ejecutada.

Saque Neutral ganado (SNG): Cuando el jugador del equipo observado obtiene para su equipo la posesión de la bola después de ejecutarse un saque neutral en cualquiera de los puntos marcados para ello o en el punto central.

- **Recuperación directa (RD).** El equipo observado recupera la posesión de la bola debido una de las siguientes subcategorías:

Error en el pase o Anticipación defensiva (EP o AD). El bando contrario al observado realiza un pase fallido o el equipo observado se anticipa y corta dicho pase. Las dos acciones están en una misma variable al no poder en la mayoría de los casos discernir si ha sido una acción positiva de un bando o negativa del contrario.

Recuperación directa por superioridad (RDS). Dos contra uno u otra superioridad. La recuperación de la bola se produce gracias a una intervención defensiva, en superioridad numérica, sobre el jugador en posesión de la bola del equipo contrario.

Recuperación directa por uno contra uno (RDI). La recuperación se produce cuando un jugador del equipo observado obtiene la posesión de la bola directamente del jugador contrario cuando éste trata de evitarle o superarle sin pases.

Poseción bola Portero Propio (PBPP). El portero del equipo observado obtiene la posesión de la bola.

Bola Suelta (BS). Consideramos esta variable cuando ninguno de los dos equipos tiene el dominio de la pelota y el equipo observado se adueña finalmente de ella. Se produce la situación de BS en las siguientes circunstancias:

- **Mal control técnico (MCT).** Es la acción técnica deficiente de manejo de la pelota de cualquier jugador de campo que provoca la pérdida de control sobre ella y como consecuencia ningún bando tiene la posesión momentáneamente.
- **Tiro Fallado (TIF).** El tiro no llega a la portería la trayectoria de la bola no es interceptada ni rechazada por otro jugador, ni por el portero, ni toca ninguno de los postes o larguero, ni es gol.
- **Rebote (RB).** Se produce un rebote cuando la pelota golpea en uno o varios jugadores de campo o sus equipaciones (no siendo directamente

después de un tiro a portería, en ese caso sería rechace) y se pierde el control de la pelota de forma momentánea por parte de los dos equipos.

- **Rechace (RCH).** Se produce un rechace cuando un jugador realiza un tiro con la intención de meter gol y la trayectoria es interceptada y por tanto desviada y sin control momentáneo.
 - **RCH1.** Rechace de un jugador de campo después tiro del equipo observado. El jugador o jugadores y/o sus equipaciones se interponen en la trayectoria de la bola.
 - **RCH2.** Rechace de un jugador de campo después tiro del equipo contrario al observado. El jugador o jugadores y/o sus equipaciones se interponen en la trayectoria de la bola.
 - **Rechace del portero propio (RCHPP).** El portero del equipo observado toca la bola desviando su trayectoria pero sin tomar su posesión.
 - **Rechace del portero contrario (RCHP).** El portero contrario al equipo observado, toca la bola desviando su trayectoria pero sin tomar su posesión.
- **Tiro al palo (TIP).** El lanzamiento a puerta toca en algún palo y/o palos y/o en el larguero.

2. DESARROLLO

Son las situaciones que se suceden una vez recuperada la bola por el equipo observado, hasta la finalización de la situación de ataque que termina en lanzamiento, que pertenece ya a la siguiente fase.

- **Número de jugadores implicados (NJI).** Sólo se contabilizarán los jugadores que tocan la bola en la unidad de análisis. Si un mismo jugador toca la bola más de una vez, sólo se contabiliza como uno.

- Con pase

Número de pases (NP). Se contabilizan el número de pases desde el origen hasta la finalización, teniendo en cuenta que para que haya pase tiene que existir un pasador y un receptor.

Trayectoria último pase (TUP). Marca la trayectoria de la bola desde un punto de vista cenital, desde el último toque que efectúa el pasador hasta que el punto en el que el jugador receptor (que finaliza la situación de ataque) toca la bola. Se define con las siguientes variables excluyentes entre sí.

- **Diagonal adelante (DA).** Es la acción por la que la bola recorre una trayectoria oblicua a las líneas laterales del campo desde atrás del campo hacia delante. Tiene dos subcategorías excluyentes:



- **Diagonal delante de izquierda derecha (DAID).**
- **Diagonal delante de derecha izquierda (DADI).**
- **Diagonal atrás (DAT).** Es la acción por la que la bola recorre una trayectoria oblicua a las líneas laterales del campo desde delante hacia atrás del campo en el sentido del ataque del equipo observado. Tiene dos subcategorías excluyentes:
 - **DATID: Diagonal atrás de izquierda derecha.**
 - **DATDI: Diagonal atrás de derecha izquierda.**
- **Recto adelante (RA).** La trayectoria del último pase vista desde el punto de vista cenital es paralela a las líneas laterales del campo y en sentido hacia el ataque del equipo observado.
- **Recto atrás (RAT).** La trayectoria del último pase vista desde el punto de vista cenital es paralela a las líneas laterales del campo y en sentido inverso al ataque del equipo observado.
- **Derecha izquierda (DI).** La trayectoria del último pase vista desde el punto de vista cenital es paralela a las líneas de fondo del campo, en sentido derecha a izquierda.
- **Izquierda derecha (ID).** La trayectoria del último pase vista desde el punto de vista cenital es paralela a las líneas de fondo del campo, en sentido izquierda derecha.

Altura último pase (AUP): Marca la altura máxima con respecto al jugador receptor que ha alcanzado la bola en el último pase antes de la finalización. Se define por tres posibilidades excluyentes entre sí:

- **Altura último pase rasa (AUPR).** La bola va a ras de suelo desde el pasador al receptor.
- **Altura último pase por debajo de la rodilla (AUPD).** La bola va elevada o botando pero no alcanza una altura superior en su recorrido a la altura de la rodilla del jugador receptor.
- **Altura último pase por encima de la rodilla (AUPE).** La bola va elevada en el último pase, y alcanza una altura máxima en su recorrido superior a la de la rodilla del jugador receptor.

Un solo toque en el último pase (UST). Variable dicotómica (SI/NO) que define si el jugador pasador efectúa el último pase tocando la pelota en su control una sola vez o más de una.

Zona del último pase (ZUP): Lugar señalado por la ilustración 1, dónde el jugador pasador realiza el último

pase antes de la finalización de la jugada que termina en lanzamiento.

Grado de oposición defensiva al pase (GODP).

- **Alta (A).** Cuando el jugador atacante se encuentra a un defensor que está en su radio de acción (brazo y palo) delante de él, obstaculizándole el pase al lanzador.
- **Media (M).** Cuando el jugador atacante se encuentra a un defensor que está cerca de su radio de acción, pero permite realizar el pase al lanzador con facilidad.
- **Baja (B).** Cuando el atacante se encuentra solo, sin ninguna oposición, para realizar el pase al lanzador.

Zona Recepción de la bola después del último pase (ZRUP). Lugar (definido por la ilustración 1) donde recibe la bola el jugador receptor que finalizará la jugada.

- **Sin pase**

No hay pase (NP): un solo jugador realiza y finaliza la AO.

3. FINALIZACIÓN

Esta fase se define por las acciones técnicas que desarrolla y tipo de jugador que ejecuta el lanzamiento en la AO.

- **Zona de finalización (ZF).** Lugar (definido por la ilustración 1) donde el jugador realiza el lanzamiento o, dicho de otro modo, finaliza la situación de ataque con un tiro. Es independiente que haya habido pase en dicha situación o no.

- **Tiro según movimiento del jugador (TIMJ).** Marca el desplazamiento que efectúa el jugador que finaliza la jugada existiendo tres posibilidades excluyentes entre sí:

Tiro jugador posicionado (TIJP). El jugador ha tomado una posición antes de la finalización y la mantiene durante la ejecución del lanzamiento.

Tiro jugador en movimiento (TIJM). El jugador que realiza el tiro puede estar desplazándose de una posición a otra, en carrera si la ejecución es directa (un solo toque) o haber cogido una posición pero deshacerla al recibir la bola, realizar un control previo, desplazándose en cualquier dirección antes de efectuar el tiro sin llegar a evolucionar a carrera con bola.

Tiro en carrera con bola (TICB). El jugador que finaliza la AO se desplaza corriendo con control de bola hasta el lanzamiento.

- **Tiro según técnica (TIT).** Existen distintas técnicas y recursos que hemos agrupado en cinco categorías.

Elevación de la pala del stick por debajo de la

rodilla (EPD). La pala o parte curvada de plástico en que finaliza el palo y con la que se controla la bola, no se eleva en esta técnica en ningún momento por encima de la rodilla del lanzador antes de golpear a la bola.

Elevación de la pala por encima de la rodilla (EPE). Durante la preparación del golpeo sobre la bola, la pala del stick o palo se eleva por encima de la altura de la rodilla del jugador que efectúa el lanzamiento.

Revés (REV) acción de golpear a la bola efectuándolo con la cara convexa de la pala del stick. Todos los palos en competición nacional o internacional tienen una pequeña curvatura (se permite un máximo de 3cm) con el que se consigue controlar mejor la bola y realizar tiros más precisos y potentes. Al poderse reglamentariamente golpear a la bola con las dos caras de la pala del stick, también se puede realizar un tiro con el revés de la pala del éste. No se tendrá en cuenta la altura que alcance en la preparación del golpeo la cara del palo. El resto de técnicas de lanzamiento, por omisión, se considera que se efectúan con la cara cóncava de la pala.

Tiro de arrastre (ARR). Acción de arrastrar la bola con la parte cóncava de la pala desde detrás del cuerpo hacia delante, ejerciendo una presión de la pala contra el suelo que al ser flexible se dobla y produce al soltar esa presión una aceleración del movimiento de la pala hacia delante que impulsa la bola con mayor potencia.

Zorro (ZOR). Es la acción de lanzamiento en la que se produce una elevación de la bola con la cara cóncava de la pala, manteniéndola en ésta controlada y realizando cambios de dirección de la pala por medio de giros del stick(siempre la bola sin tocar el suelo) hasta que se realiza el tiro. La pelota nunca puede levantarse por encima de la rodilla del jugador ya que al ir en contacto con la pala se consideraría sanción reglamentaria por stick elevado.

- **Tiro según control previo bola (TISC).** Dependiendo del número de toques que dé el jugador antes de realizar el lanzamiento. Variables excluyentes entre sí.

Tiro directo (TID). El lanzamiento se realiza con un solo toque sobre la pelota, venga ésta de un pase o de cualquier situación de origen de posesión de la bola para su equipo. No existe por tanto control previo.

Tiro con control previo (TICP). El jugador ha recibido la bola después de un pase o cualquier situación de origen de la posesión de su equipo. El jugador, antes de efectuar el lanzamiento, realiza más de un toque sobre la bola con el propósito de acomodar su tiro a la técnica seleccionada.

- **Tipo de jugador según agarre (TJSA).** Dependiendo del lado de la curvatura de la pala y del agarre del stick se dan dos tipos de jugadores (variables excluyentes entre sí):

Jugador Left (JL). Es el jugador que, apoyando la pala perpendicular al suelo, tiene la curvatura convexa de la pala del stick por el lado izquierdo. De tal manera que puede controlar la bola con la cara cóncava y de forma habitual por su izquierda. Coloca (salvo recursos técnicos del jugador) para el juego, su mano derecha por encima de la izquierda en el mango del palo.

Jugador Right (JR). Es el jugador que, apoyando la pala perpendicular al suelo, tiene la curvatura convexa de la pala del stick por el lado derecho. De tal manera que puede controlar la bola con la cara cóncava y de forma habitual por su derecha. Coloca (salvo recursos técnicos del jugador) para el juego, su mano izquierda por encima de la derecha en el mango del palo.

- **Tipo de jugador según posición (TJSP).** Los jugadores en floorball se dividen por puestos específicos en atacantes (3) y defensas (2), pero no entendido en función del subrol como lo definiría Sanpedro (1999), sino que se tiene en cuenta, en la acción de lanzamiento, el puesto específico que el jugador ocupa en ese momento.

Jugador atacante (JA). Tres jugadores más próximos a la portería contraria.

Jugador defensor (JD). Dos jugadores más alejados de la portería contraria.

- **Grado de oposición al tiro (GOTI).**

Alta (A). Cuando el jugador atacante se encuentra a un defensor que está en su radio de acción (brazo y palo) delante de él, obstaculizando el tiro al lanzador.

Media (M). Cuando el jugador atacante se encuentra a un defensor que está cerca de su radio de acción, pero permite realizar el tiro al lanzador.

Baja (B). Cuando el atacante se encuentra solo ante el portero para el tiro.

Nulo (N). Cuando el jugador que realiza el tiro lo hace a puerta vacía.

- **Altura del tiro (ATI).**

Alta (A). La pelota alcanza una altura superior a los 50 cm (altura del rink).

Media (M). De los 50cm hacia abajo.

Rasa (R). La pelota efectúa una trayectoria a ras de suelo.

4. RESULTADO

- **Gol (G).** Es la acción por la que la bola sobrepasa completamente la línea de gol marcada de poste a poste de portería (1,60m de ancho).

- **Parada portero con posesión (PPP).** El portero contrario al equipo observado consigue la posesión de la bola.



EL RENDIMIENTO OFENSIVO EN EL FLOORBALL DE COMPETICIÓN: DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO

- **Rechace portero (RCHP).** El portero contrario toca la bola después de un lanzamiento pero no obtiene su posesión.

- **Tiro al palo (TIP).** El lanzamiento a puerta toca en algún palo y/o palos y/o en el larguero. Si esta situación se produce y posteriormente el portero rechaza la bola o toma posesión de ella se contabilizará como TIP. Pero si es al contrario, primero RCHP y luego TIP se señalará como RCHP.

- **Situación de penalti (SP).** Es una situación de ataque que termina siendo sancionada con penalti. Es la única de las AO que no tiene porqué haber habido un lanzamiento previo.

- **Tiro Fallado (TIF).** Se ha realizado el tiro pero se falla el objetivo. La trayectoria de la bola no es interceptada ni rechazada por otro jugador, ni por el portero, ni toca ninguno de los postes o larguero, ni es gol.

- **Tiro tapado (TIT).** Se produce cuando un lanzamiento de un jugador del equipo observado es interceptado por un jugador de campo de su trayectoria original y su rechace no termina entre los tres palos o tocado o parado por el portero.



CONCLUSIONES

La determinación de las variables de estudio de las AO que terminan en lanzamiento es un paso adelante para la comprensión de la estructura y morfología del floorball y en concreto de las situaciones ofensivas.

Gracias a la descripción exhaustiva realizada de las variables y, utilizando la herramienta de observación

ya validada por criterio experto (Prieto & Pérez, 2009), podremos estudiar por medio de la metodología de la observación lo que sucede en la competición en floorball y obtener resultados aplicables al entrenamiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alvarez, J. et al. (2004). Análisis de las acciones ofensivas que acaban en gol de la liga profesional de fútbol sala española. *R.E.D.*, Tomo XVIII, Nº 4. (pp. 27-33).
- Anguera, M.T., Blanco, A., Losada, J., & Hernández, A. (2000). La metodología observacional en el deporte: conceptos básicos. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 24. (En línea) <http://www.efdeportes.com/efd24b/obs.htm>. (21-05-2008).
- Arecas, A., Vales, A. (1995) Propuesta organizativa de las perspectivas de análisis de los deportes de equipo. *Revista digital Tomo X nº3*. (pp. 35-41).
- Behar, J. (1993). Control de los sesgos del observador. Blanco, A y Anguera, M.T. (1993). Sistema de codificación. En M.T. Anguera (Ed.), *Metodología observacional en la investigación Psicológica. Vol 2: Fundamentación 2* (pp.60-76). Barcelona: PPU.
- Hernando, H. (2004). *Aspectos que inciden en la eficacia del lanzamiento de doble penalti en fútbol sala*. Tesis Doctoral, Universidad de Castilla la Mancha.
- Moreno, M. I. y Pino, J. (2000). La observación en los deportes de equipo. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 18. <http://www.efdeportes.com/efd18a/dequipo.htm>. (Consulta 20-09-08).
- Pérez, J. (2003). *Análisis del perfil de exigencia en el baloncesto en silla de ruedas*. Tesis Doctoral no publicada. Universidad Politécnica de Madrid.
- Prieto, M. y Pérez, J. (2009). *Análisis del rendimiento en el floorball de máximo nivel (I): validación experta de una herramienta de análisis de las acciones ofensivas que acaban en lanzamiento*. II Congreso Internacional de Deportes de Equipo. Universidade da Coruña.
- Sampedro J., (1999). Análisis de los subroles en el fútbol sala desde una perspectiva praxiológica deportiva. *R.E.D.*, Tomo XII, nº1, (pp.29-36).
- Vales, A. y Arecas, A. (2009). Planificación del entrenamiento en los deportes de equipo: bases conceptuales y estado de la cuestión. *R.E.D.* Tomo XXIII. Nº 1. (pp. 5-14).
- International Floorball Federation (IFF, 2006). Floorball, rules and interpretations (en línea) <http://www.floorball.org/default.asp> (Consulta 21-12-2008).
- Yagüe, P. y Pulkkinen, S. (2008). Propuesta para la valoración funcional en el floorball de competición. <http://www.efdeportes.com/> (consulta 13-10-2009) *Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - Nº 126*