



CUSPINERA JOTA

Spacing Inteligente. Las 3 Normas para crear ventajas en ataque

Eje metodológico: el disertante propone simplificar la enseñanza del *spacing* mediante **tres normas invariantes**, acompañadas por una única excepción y por una metodología denominada “**norma del círculo**”.

La idea central no consiste simplemente en “separarse”, sino en comprender **hasta dónde puede acercarse o alejarse un jugador sin permitir que un defensor pueda defender simultáneamente a dos atacantes**.

2. Filosofía o visión del disertante sobre el juego

2.1. El baloncesto se construye mediante hábitos

Uno de los conceptos fundamentales aparece desde aproximadamente **02:05**: “Un jugador son hábitos.”

Para el disertante, aquello que el entrenador permite y repite durante los entrenamientos termina manifestándose en los partidos.

Por eso, la formación no se limita a enseñar gestos técnicos o sistemas tácticos. También implica desarrollar:

- hábitos de comportamiento;
- hábitos de atención;
- respeto por el tiempo de los compañeros;
- responsabilidad;
- intensidad;
- disposición para entrenar;
- capacidad de ocupar correctamente los espacios;
- hábitos de lectura del juego.

La frase “**obtengo aquello que permito**”, que atribuye a Miguel Volcán, resume buena parte de su filosofía.

2.2. Entrenar debe parecerse a jugar

Desde aproximadamente **02:50**, sostiene que existe una relación directa entre lo que se hace durante el entrenamiento y lo que posteriormente aparece en competición.

El entrenador debe preguntarse: **¿Qué hábitos estoy generando con las tareas que propongo?**

Por ello, no considera suficiente entrenar movimientos aislados. Los jugadores deben aprender a **tomar decisiones dentro del contexto del juego**.

2.3. La formación requiere límites claros

Entre **03:00 y 04:40** desarrolla una filosofía de disciplina y liderazgo.

El entrenador debe establecer determinadas “líneas rojas” y mantenerlas. Esto incluye tanto:

- la relación con los jugadores;
- la conducta durante el entrenamiento;
- el respeto hacia compañeros;
- la relación con dirigentes;
- el entorno de trabajo.

Para el disertante, la autoridad del entrenador también se construye mediante aquello que **decide no permitir**.

2.4. El objetivo no es enseñar contra jugadores malos

Aproximadamente desde **36:20**, aparece una de las ideas más interesantes de la capacitación:

“Yo enseño a jugar contra los buenos, no contra los malos.”

Su razonamiento es que si el jugador aprende a resolver problemas conceptuales frente a defensores y equipos que toman buenas decisiones, posteriormente tendrá mayores recursos para resolver situaciones menos exigentes.

La enseñanza debe anticipar el nivel de dificultad que encontrará el jugador en niveles superiores.

2.5. El spacing como herramienta para crear ventajas

El *spacing* no aparece presentado como una cuestión estética ni como una simple distribución geométrica.

Su función es:

- impedir que un defensor pueda controlar a dos atacantes;
- ampliar espacios de penetración;
- generar líneas de pase;
- dificultar las ayudas;
- crear situaciones de ventaja;
- obligar a la defensa a tomar decisiones;
- favorecer el tiro;
- facilitar el juego interior;
- favorecer el rebote ofensivo en determinadas situaciones.

3. Las tres normas fundamentales del spacing

NORMA 1 — Evitar que un defensor pueda defender a dos atacantes

Inicio aproximado: 05:02 La formulación conceptual es:

La posición de dos atacantes no debe facilitar que un defensor pueda defender a ambos.

El disertante cuestiona la enseñanza tradicional de simplemente decir: “**Sepárense.**”

Para él, esto es insuficiente.

La pregunta correcta es: **¿Hasta dónde podemos contraernos sin permitir que un defensor defienda a dos?**

Por lo tanto, el *spacing* es dinámico.

Excepción

El acercamiento entre jugadores puede ser aceptable cuando tiene una finalidad posterior:

- bloqueo;
- generación de ventaja;
- acciones coordinadas.

El ejemplo más claro es el **bloqueo directo**, que para el disertante debe comprenderse dentro de un contexto de **5x5**, aunque pueda entrenarse temporalmente mediante situaciones reducidas de 2x2.

4. NORMA 2 — No ser la misma línea de pase

Inicio aproximado: 06:55–07:00

La formulación es: “Dos o más jugadores no sean la misma línea de pase para el balón.”

El objetivo es que el defensor no pueda utilizar a un atacante para dificultar el pase hacia otro.

Demostración inicial 07:02 aproximadamente

Trabaja con:

- 1 balón;
- 3 atacantes;
- posiciones relacionadas con los codos y 45 °.

Los jugadores se colocan aproximadamente: **codo – codo – 45°**

y el entrenador demuestra cómo estar alineados provoca incertidumbre sobre el destinatario del pase.

4.1. La línea de pase debe ser identificable

Entre **07:00 y 16:30**, la demostración busca que los jugadores comprendan que cuando dos atacantes están alineados respecto al balón:

- el pasador puede no tener una línea clara;
- el receptor puede dudar;
- el defensor puede intervenir;
- un pase aparentemente sencillo puede convertirse en pérdida.

El disertante enfatiza que **el problema no es únicamente técnico**, sino espacial y perceptivo.

4.2. El spacing defensivo también se modifica

Desde aproximadamente **15:35**, traslada el concepto a la defensa.

El defensor también debe tratar de impedir líneas de pase.

Una de las ideas destacadas es que **pequeños movimientos pueden modificar una línea de pase**.

El disertante habla incluso de diferencias de centímetros: 50 centímetros pueden marcar la diferencia entre éxito y fracaso.

La enseñanza es que los grandes jugadores no siempre realizan grandes desplazamientos: muchas veces utilizan **microajustes espaciales**.

5. NORMA 3 — Permanecer en los ángulos de visión Inicio aproximado: 17:04

La tercera norma establece: En una penetración por la cara del balón, permanecer el mayor tiempo posible en los ángulos de visión del balón.

Esta norma requiere comprender primero:

- cara del balón;
 - espalda del balón;
 - visión periférica;
 - espacio de penetración.
-

5.1. Cara y espalda del balón

17:20–18:40

El disertante utiliza una situación con un jugador en 45° para explicar que, dependiendo de hacia dónde penetre el jugador con balón, cambia:

- quién está en la cara;
- quién está en la espalda.

Esto permite determinar hacia dónde debe desplazarse el atacante sin romper el *spacing*.

5.2. Visión periférica 18:40–20:00

Utiliza la percepción visual humana para explicar que el jugador no necesita estar permanentemente mirando a su compañero.

La idea es:

el compañero debe permanecer dentro del campo visual periférico del jugador con balón.

Esto permite que el jugador que penetra:

- focalice el aro;
- mantenga información de sus compañeros;
- pueda pasar sin tener que buscarlos visualmente.

6. La penetración y el espacio

Desde aproximadamente **20:00**, desarrolla una cuestión fundamental:

¿Qué ocurre cuando un jugador penetra y sus compañeros se acercan?

Si un atacante baja excesivamente:

- puede liberar espacio para la defensa;
- puede facilitar que un defensor ayude;
- puede reducir el espacio de penetración;
- puede provocar que un defensor defienda a dos jugadores.

Por eso el disertante rechaza como regla general la idea de que el compañero deba “irse detrás” del jugador que penetra.

7. La defensa y las ayudas

7.1. Ayuda desde la cara

Entre **21:00 y 24:00**, explica que cuando el compañero baja durante la penetración, puede permitir que el defensor:

- ayude;
- finta;
- recupere;
- reduzca el espacio de penetración.

En niveles superiores, señala que las ayudas completas desde la cara del balón pueden generar tiros exteriores liberados.

Por ello plantea una utilización importante de las **ayudas desde el lado débil**.

8. La línea de fondo como espacio estratégico

Inicio: aproximadamente 25:00 Una de las ideas originales de la conferencia es la reivindicación del espacio situado entre:

línea de fondo y aproximadamente 1,20 m de la proyección del aro.

El disertante afirma que muchos jugadores de formación prácticamente no utilizan ese espacio.

Su argumento es que ocupar correctamente la línea de fondo puede:

- romper triángulos defensivos;
- aumentar la distancia de ayuda;
- obligar al defensor a decidir;
- abrir líneas de pase;
- ampliar espacios de penetración.

9. Triángulos defensivos Inicio aproximado: 25:38–26:30

El disertante analiza la defensa tradicional mediante triángulos.

El defensor busca controlar simultáneamente:

- balón;
- atacante;
- posible penetración.

Pero cuando el atacante se desplaza hacia la línea de fondo aparece un problema:

mantener el triángulo puede dejar determinados espacios disponibles.

Esto obliga al defensor a decidir qué amenaza priorizar.

10. La esquina contraria como generadora de ventaja Inicio aproximado: 31:28

Se presenta una situación de:

- salida de fondo;
- jugador desplazándose hacia esquina contraria;
- defensa en triángulo.

El disertante explica que colocar un atacante en la esquina contraria puede obligar al defensor a permanecer cerca de él.

Eso transforma la estructura defensiva: **si el defensor se acerca al tirador, reduce su capacidad de ayuda.**

Consecuentemente, el ataque puede disponer de más espacio.

11. Del 5x5 al 4x3 conceptual

Aproximadamente 32:00–34:00

Una idea táctica importante es que al sacar un jugador ofensivo hacia una posición que obliga a un defensor a mantenerse ocupado, se puede generar una situación conceptual de:

4 atacantes contra 3 defensores

en lugar de permitir que toda la defensa participe de la ayuda.

El disertante plantea que esta es una de las razones por las que los equipos de alto nivel utilizan jugadores abiertos y ocupan la esquina contraria.

12. Metodología de enseñanza: “Norma del círculo” Inicio aproximado: 34:34

Esta es probablemente la herramienta pedagógica más característica de la conferencia.

El disertante propone imaginar una cuerda que une:

- el jugador con balón;
- el jugador sin balón.

Cuando el jugador con balón se desplaza, el compañero mantiene una distancia determinada y describe imaginariamente un **círculo**.

Principio

Cuando el balón se mueve en una dirección, los jugadores del perímetro acompañan ese movimiento en la misma dirección del círculo.

Esto permite transformar un concepto abstracto de *spacing* en una regla sencilla de aprendizaje.

13. Progresión metodológica de la “norma del círculo”

La progresión que puede reconstruirse de la capacitación es:

Paso 1 Jugador con balón.

Paso 2 Jugador sin balón vinculado espacialmente al balón.

Paso 3 Movimiento del balón.

Paso 4 Desplazamiento del jugador sin balón siguiendo el círculo imaginario.

Paso 5 Introducción de defensa.

Paso 6 Lectura de líneas de pase.

Paso 7 Penetración.

Paso 8 Ayudas defensivas.

Paso 9 Resolución mediante spacing.

Paso 10 Traslado al contexto colectivo.

Es decir, el concepto comienza con una relación espacial muy sencilla y termina aplicado a situaciones próximas al **5x5 real**.

14. Desglose cronológico de contenidos y ejercicios

Tiempo	Contenido / ejercicio	Objetivo
00:12	Presentación de la filosofía personal	Introducir experiencia y marco conceptual
01:43	Introducción al <i>spacing</i>	Definir tema central
02:05	Hábitos del jugador	Relacionar entrenamiento y competición
04:52	Presentación de las tres normas	Estructurar la conferencia
05:02	Norma 1	Evitar que un defensor defienda a dos
06:17	Aplicación al bloqueo directo	Comprender el bloqueo dentro del 5x5
07:02	3 jugadores + balón	Demostrar líneas de pase
10:45	Interior + esquina + poste bajo	Mostrar problemas de alineación
12:06	Corrección de línea de pase	Separación espacial
15:35	Defensa del poste bajo	Aplicación defensiva
16:25	Microajustes	Salir de líneas defensivas
17:04	Norma 3	Ángulos de visión
17:40	45° + penetración	Determinar cara/espalda del balón

Tiempo	Contenido / ejercicio	Objetivo
18:43	Visión periférica	Percepción espacial
20:00	Movimiento durante penetración	Mantenerse visible
21:00	Ayuda defensiva	No liberar espacio de penetración
22:00	Movimiento hacia la espalda	Análisis del error habitual
24:00	Ayuda profunda	Cuándo puede utilizarse la espalda
25:00	Línea de fondo	Utilización del espacio olvidado
26:00	Triángulos defensivos	Analizar estructura de ayudas
27:00	Ataque/defensa sobre línea de fondo	Evidenciar ventajas
29:00	Ajustes defensivos	Mantener ayudas y controlar atacante
31:28	Salida de fondo + esquina contraria	Crear dificultades defensivas
32:00	Inversión de triángulos	Generar ventaja conceptual
33:00	5x5 estático/dinámico	Liberar espacios
34:34	Norma del círculo	Método de enseñanza del spacing
35:00	Cuerda imaginaria	Construcción del círculo
36:00	Movimiento perimetral	Sincronización espacial
37:00	Penetración + lado débil	Ayudas defensivas
38:00	Ayuda y desplazamiento a esquina	Dificultar línea de pase
39:00	Penetración + esquina	Uso del espacio
40:00	Corte por línea de fondo	Comparar trayectorias
42:00	Corte + penetración	No facilitar defensa de dos
43:00	Límite de desplazamiento	Mantener ángulos de visión
45:00	Penetración desde distintos sectores	Aplicación general de la norma
46:00	Poste bajo lado contrario	Norma del círculo aplicada al interior
47:00	Excepción: penetración plana	Esquina contraria ocupada
49:00	Penetración vertical	Adaptación del spacing
50:00	Penetración intermedia	Lectura y decisión
51:00	Línea de tres como referencia	Referencia espacial visual
52:00	Formación y línea de 3	Adaptación a jugadores pequeños
53:00	Cambio de dirección	Reacción dinámica
54:00	5 abiertos / 4 y 1	Integración del jugador interior
56:00	Formación del jugador grande	Integración progresiva
58:00	Juego interior	Poste bajo y penetración
59:00	Anticírculo	Movimiento del interior
60:00	Recuperación defensiva	Ventaja perceptiva
61:00	Rebote ofensivo	Consecuencia del movimiento
62:00	Penetración de fondo	Aplicación del anticírculo
63:00	Ángulos de visión + anticírculo	Mantener información visual

Tiempo Contenido / ejercicio

64:00 Codo vs ángulo corto

Objetivo

Cierre conceptual

15. Situaciones de juego desarrolladas

Aunque la conferencia no está organizada como una sesión convencional con series y repeticiones, sí aparecen numerosas **situaciones reducidas y progresiones**.

3 jugadores

Utilizado especialmente para:

- líneas de pase;
- jugadores alineados;
- ruptura de líneas;
- lectura del pase.

Desde 07:02.

2 jugadores + defensor

Aparece reiteradamente para trabajar:

- penetración;
- ayuda;
- spacing;
- ángulos de visión.

2x2 conceptual

Se utiliza para representar:

- penetración;
- defensor del balón;
- defensor de ayuda;
- jugador sin balón.

Pero el disertante insiste en que el **2x2 no representa completamente el bloqueo directo**, porque este debe entenderse dentro del 5x5.

3x3 / situaciones con lado débil

Aparecen implícitamente mediante:

- jugador con balón;
- jugador en 45°;

- jugador en esquina;
- defensor de ayuda.

4x3 conceptual

Se desarrolla especialmente alrededor de **32:00–34:00**, cuando la ubicación de un atacante obliga a un defensor a permanecer ocupado.

5x5

Es el contexto conceptual permanente del modelo.

Especialmente importante en:

- bloqueo directo;
- spacing colectivo;
- ayudas;
- ocupación de esquinas;
- juego interior;
- penetraciones;
- rotaciones defensivas.

16. El interior dentro del spacing

Aproximadamente 54:00–64:00

La última parte de la conferencia amplía el concepto hacia el jugador interior.

El disertante cuestiona la enseñanza tradicional de formar al jugador grande exclusivamente como jugador de **poste bajo**.

Propone integrarlo al juego colectivo.

“Cinco abiertos”

Aproximadamente **54:00**.

El interior puede participar de las mismas normas que los exteriores cuando se encuentra en el lado contrario.

Esto favorece:

- integración;
- circulación;
- comprensión del juego;
- desarrollo técnico;

- adaptación del jugador grande.

17. Integración del jugador grande en formación

Entre **54:00 y 58:00**, el disertante introduce una reflexión pedagógica muy relevante.

No alcanza con que el entrenador quiera integrar al jugador alto.

La integración depende también de:

- compañeros;
- jerarquías internas del grupo;
- confianza;
- participación;
- utilidad que los demás jugadores perciban en él.

Por eso propone generar situaciones donde el jugador interior pueda aportar:

- defensa;
- rebote;
- finalización;
- juego cerca del aro.

Una vez aceptado por el grupo, puede aumentar progresivamente sus responsabilidades.

18. El “anticírculo”

Inicio aproximado: 58:50–59:00

Es uno de los conceptos más avanzados de la capacitación.

Cuando el balón penetra describiendo un círculo hacia un lado, el jugador interior puede desplazarse en un **círculo contrario**:

Balón → círculo

Interior → anticírculo

El objetivo es:

- ampliar la distancia de pase;
- mantener espacio de penetración;
- dificultar la recuperación del defensor;

- permanecer dentro de determinados ángulos de visión;
 - generar posibilidades de rebote ofensivo.
-

19. Anticírculo y rebote ofensivo

Desde aproximadamente **60:30–61:30**, el disertante agrega una consecuencia interesante.

Si el jugador interior se mueve correctamente hacia zonas próximas al aro:

- puede conservar mejor la posibilidad de rebote;
- puede atacar al defensor que realiza la ayuda;
- puede generar situaciones de bloqueo ofensivo sobre el defensor.

Por eso el movimiento no tiene solamente una función de *spacing*.

También tiene consecuencias sobre el **rebote ofensivo**.

20. Síntesis metodológica de la capacitación

La metodología del disertante puede resumirse así:

- 1. Simplificar** Tres normas fundamentales.
- 2. Repetir** Las normas deben ser aplicables desde minibasket hasta senior.
- 3. Crear hábitos** La conducta entrenada debe trasladarse al partido.
- 4. Utilizar referencias visuales** 45°, línea de tres, línea de fondo, esquinas, ángulos de visión.
- 5. Enseñar conceptos antes que movimientos rígidos** El jugador debe comprender **por qué** se desplaza.
- 6. Introducir progresivamente la defensa** Primero relación espacial, después defensor, posteriormente situación dinámica.
- 7. Generar lectura** No todo es automático: algunas situaciones requieren decidir.
- 8. Dar preferencia, no prohibiciones absolutas**

El disertante diferencia entre:

- norma;

- preferencia;
- excepción;
- lectura de la situación.

9. Enseñar contra buenas defensas El jugador debe enfrentarse conceptualmente a problemas exigentes.

10. Llevar el concepto al 5x5 Las situaciones reducidas sirven para aprender, pero el objetivo final es comprender el juego completo.

21. Relación temática con Nivel 2 y Nivel 3 de Escuela de Entrenadores y contenidos formativos FIBA

Importante: la siguiente relación constituye una **correspondencia temática y no una certificación curricular oficial** de la Escuela de Entrenadores ni de FIBA.

Nivel 2 — Correspondencia temática

Los contenidos pueden relacionarse especialmente con:

Técnica y táctica individual

- ocupación de espacios;
- recepción;
- líneas de pase;
- penetración;
- juego sin balón;
- lectura de ventajas.

Táctica colectiva

- *spacing*;
- juego por conceptos;
- penetración y descarga;
- ayudas defensivas;
- ocupación del lado débil;
- juego interior-exterior;
- bloqueos;
- ventajas numéricas y espaciales.

Metodología

- progresiones;
- situaciones reducidas;
- enseñanza mediante reglas;
- corrección perceptiva;

- transferencia al juego.
-

22. Nivel 3 — Correspondencia temática

La capacitación presenta contenidos particularmente relacionados con una formación avanzada en:

- análisis conceptual del juego;
- *spacing* avanzado;
- lectura de ayudas;
- ocupación dinámica de espacios;
- integración del juego interior;
- relación entre penetración y spacing;
- defensa y ataque como sistemas interdependientes;
- generación de ventajas;
- lectura de rotaciones;
- toma de decisiones;
- transferencia del entrenamiento al 5x5.

La conferencia avanza desde la simple ubicación espacial hacia una comprensión más sofisticada de **cómo la posición de un atacante modifica las decisiones defensivas**.

23. Correspondencia con contenidos formativos FIBA

También puede vincularse temáticamente con áreas habituales de formación FIBA relacionadas con:

- **Spacing / spacing ofensivo**
- **Juego sin balón**
- **Penetración y creación de ventajas**
- **Passing lanes**
- **Toma de decisiones**
- **Juego por conceptos**
- **Pick and roll**
- **Juego interior**
- **Ayudas defensivas**
- **Close-outs y recuperaciones**
- **Transición ataque-defensa**
- **Rebote ofensivo**
- **Desarrollo de jugadores**
- **Enseñanza basada en situaciones de juego**

Nuevamente: **esta correspondencia es temática y educativa; no implica equivalencia, homologación ni certificación curricular oficial de FIBA ni de una Escuela de Entrenadores.**

24. Los ejercicios y situaciones destacados

Para promocionar este material, seleccionaría especialmente estos contenidos:

1. “Las tres normas del spacing” 04:52–17:00

Un concepto comercial muy fuerte porque promete simplificar un problema complejo.

2. “Norma del círculo” 34:34–45:00

Probablemente el concepto más diferenciador del material.

3. “Cómo atacar los triángulos defensivos” 25:00–34:00

Muy atractivo para entrenadores porque conecta spacing ofensivo con comportamiento defensivo.

4. “La línea de fondo que los jugadores no utilizan” 25:00–34:00

Una idea sencilla, concreta y fácilmente aplicable.

5. “Penetración + lado débil” 37:00–45:00

Permite comprender cómo desplazarse sin facilitar las ayudas.

6. “La excepción: penetración plana” 47:00–51:00

Presenta una situación concreta en la que se modifica la norma.

7. “Anticírculo del jugador interior” 58:00–64:00

Contenido avanzado y especialmente interesante para entrenadores que trabajan con jugadores interiores.

8. “Spacing + rebote ofensivo” 60:30–63:30

Permite mostrar que el spacing también puede mejorar las posibilidades de rebote.

25. Conceptos pedagógicos de mayor valor

Si el objetivo es transformar esta capacitación en material formativo, considero que los grandes ejes didácticos serían:

Módulo 1 — Hábitos y filosofía de entrenamiento

Módulo 2 — Las tres normas del spacing

Módulo 3 — Líneas de pase y percepción

Módulo 4 — Penetración y ángulos de visión

Módulo 5 — La línea de fondo como herramienta ofensiva

Módulo 6 — Triángulos defensivos y generación de ventajas

Módulo 7 — La norma del círculo

Módulo 8 — Spacing contra ayudas defensivas

Módulo 9 — Integración del jugador interior

Módulo 10 — Anticírculo y rebote ofensivo

Glosario de términos utilizados por el disertante

A

Ángulo corto: espacio cercano a la línea de fondo y próximo al aro que aparece en las situaciones de penetración.

Ángulos de visión: zonas que permanecen dentro del campo visual del jugador con balón.

Anticírculo: desplazamiento del jugador interior en dirección contraria al círculo que describe la penetración del balón.

B

Balance defensivo: organización para responder defensivamente después de una pérdida o lanzamiento.

Bump: contacto o acción defensiva utilizada para modificar o controlar el movimiento de un atacante.

C

Cara del balón: lado o sector del campo hacia el que se dirige la penetración.

Círculo / Norma del círculo: principio mediante el cual los jugadores sin balón acompañan espacialmente el movimiento del balón.

Codo: zona lateral de la línea de tiros libres.

Corte: desplazamiento de un jugador sin balón hacia otra zona del campo.

E

Espalda del balón: sector opuesto a la dirección de la penetración.

Espaciado / Spacing: distribución espacial de los jugadores ofensivos para impedir ayudas defensivas sencillas y favorecer las ventajas.

L

Lado débil: lado del campo opuesto al balón.

Lado fuerte: lado donde se encuentra el balón y se desarrolla la acción principal.

Línea de pase: trayectoria potencial entre pasador y receptor.

P

Penetración plana: penetración aproximadamente paralela a la línea de fondo.

Penetración vertical: penetración orientada hacia el aro o con una trayectoria más directa hacia el interior.

Poste bajo: zona próxima al aro, generalmente utilizada por jugadores interiores.

T

Triángulo defensivo: posición defensiva que busca relacionar balón, atacante y posibilidad de ayuda.

Vista de águila: expresión utilizada por el disertante para referirse al ideal de controlar simultáneamente diferentes amenazas mediante la visión periférica.

29. Conclusión académica

La capacitación presenta una propuesta coherente para enseñar el *spacing* ofensivo a partir de **reglas conceptuales simples pero de aplicación compleja**.

Su principal aporte metodológico consiste en desplazar la enseñanza desde el tradicional “sepárense” hacia una comprensión de:

distancia + líneas de pase + visión + penetración + ayudas + toma de decisiones.

Las tres normas funcionan como un sistema:

1. **No permitir que un defensor pueda defender a dos.**
2. **No compartir una misma línea de pase.**
3. **Permanecer el mayor tiempo posible en los ángulos de visión del balón.**

La **Norma del Círculo** convierte estas ideas abstractas en una herramienta pedagógica concreta, mientras que el **Anticírculo** extiende el concepto al juego interior.

En conjunto, la conferencia propone que el entrenador no enseñe únicamente **dónde colocarse**, sino **por qué ocupar determinado espacio y cómo modificarlo según el comportamiento del balón y de la defensa**.

Ese enfoque permite conectar el trabajo de formación con situaciones de mayor complejidad táctica y con el **5x5**, manteniendo como principio rector la generación de ventajas mediante el espacio.