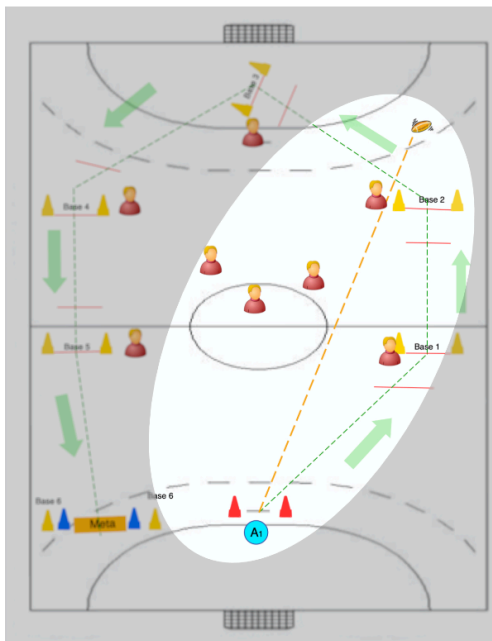


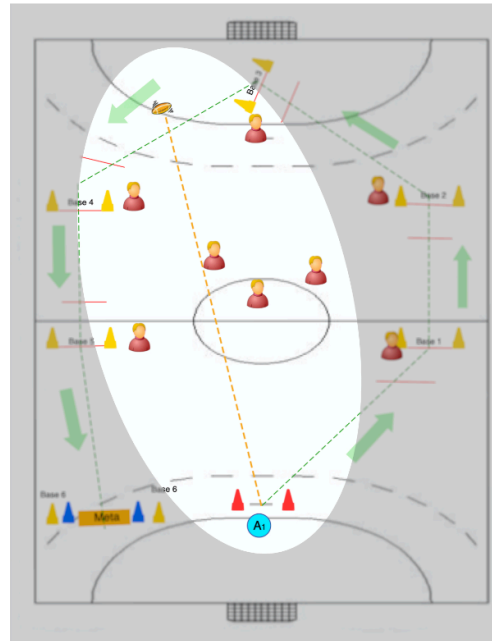
Atacante que Lanza:

- El atacante que lanza puede hacer un amago, de manera que simula lanzar a un lado y luego lanza a otro, o simula lanzar lejos y dejar el balón cerca de la línea discontinua de balonmano.
- Nunca debe lanzar directamente a una base, y menos a la base 5, pues el equipo contrario podría eliminar a varios jugadores de una vez.
- Debe localizar un hueco en el que la defensa no pueda coger el balón fácilmente. En el caso de que la defensa esté bien situada, recomendamos los siguientes lanzamientos:

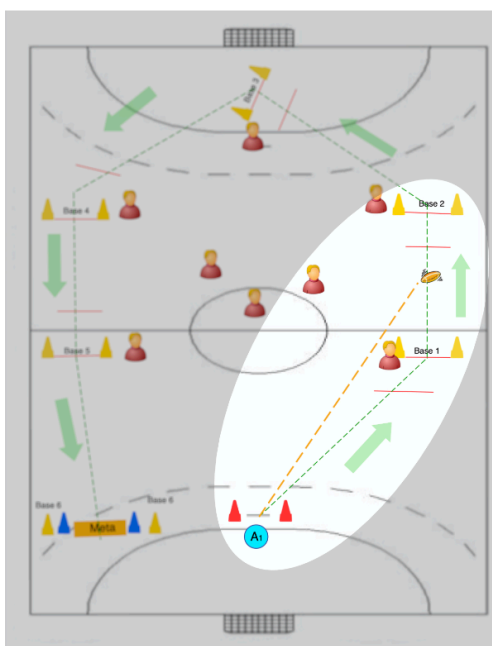
Entre la base 2 y la 3



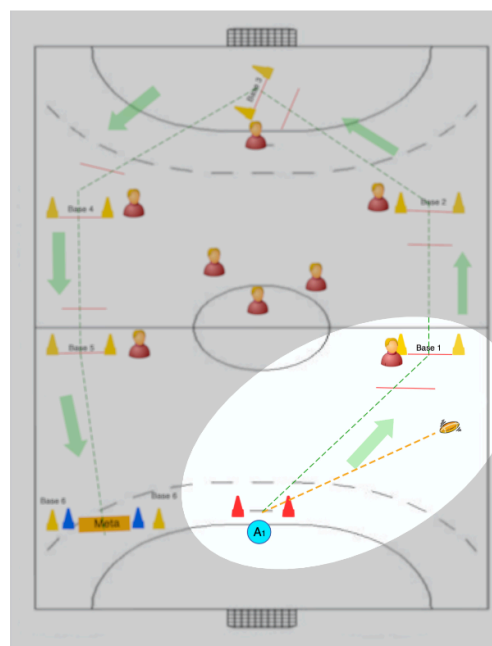
entre la base 3 y 4



entre la base 1 y 2,...



Antes de la base 1



Atacante situado en una base:

- Debe estar atento al lanzamiento del compañero, calcular mentalmente si puede llegar a la siguiente base, y, si es así, iniciar la carrera tan pronto lance el compañero.
- Cuando está llegando a la base, debe mirar la situación del balón para ver si tiene opción de alcanzar la siguiente base.
- Cuando se llega a la base 5, hay que esperar a que el compañero lanzador pase por ella para continuar hasta la meta. Si el compañero lanzador se para en una base (5,4,3,2 o 1) , no podemos pasar de la base 5, salvo que sea la última jugada (lanza el último jugador del equipo atacante).

Defensor de una base:

- Debe estar muy atento al lanzamiento, y no desplazarse demasiado lejos de la base.
- Si puede coger el balón en el aire una vez lanzado por el atacante y antes de que el balón toque el suelo, el equipo defensor sumará 1 punto.
- El defensor de base debe dar un máximo de 2 pasos para poder cerrar su base. si no llega en 2 pasos, un compañero debe acercarse a su base para que pueda pasarle el balón y poder cerrarla.

Defensor sin base:

- Debe estar muy atento al lanzamiento, para intentar coger el balón en el aire una vez lanzado por el atacante (y antes de que el balón toque el suelo), de esta manera el equipo defensor sumará 1 punto. Una vez cogido el balón, debemos valorar a que base enviar el balón:
 - a) Sí estamos cerca de una base, y no hay corredores en las siguientes, debemos intentar pasar el balón para cerrar dicha base o la siguiente, y así, de esta manera, intentar eliminar al corredor atacante.
 - b) Si estamos cerca de una base y hay corredores en las siguientes, debemos valorar el cierre de la base del jugador más adelantado, de manera que podamos eliminar a varios jugadores de una jugada.
 - c) Si estamos cerca de una base que no tiene defensor, debemos valorar si eliminar al jugador que llega a dicha base, cerrando dicha base (no podemos dar más de 2 pasos).