

## 4. Entrenamiento específico del FB II

Los juegos de posición: una idea pensada desde el juego para los jugadores (¡y viceversa!)

Con la llegada de Johan Cruyff como entrenador del primer equipo (1988) y en concordancia con la identidad del F.C. Barcelona se fusiona una nueva propuesta que encajaría de la mejor manera para desarrollar una idea juego basada en la organización de los jugadores en el campo en función del balón.

En términos generales, la idea plasmada por Cruyff en la década del '80 y '90 presentaba algunas características principales a tener en cuenta en el marco de su desarrollo y optimización.

Según Fernández (2012) estas características son:

1. Los jugadores están dispuestos a diferentes alturas facilitando así la creación de líneas de pase.
2. Es fundamental dar amplitud para que aparezcan pasillos interiores (ya sea con extremos o con laterales).
3. El concepto de "hombre libre" es fundamental.
4. No se juega a pasar por pasar, sino que los jugadores dominan el concepto de **cuándo conducir** y **cuándo pasar**.
5. La conducción permite atraer rivales provocando así la aparición de "hombres libres".
6. La idea madre de todo es ir generando superioridades a la espalda del jugador que trata de recuperar la posesión del balón.
7. Formación de continuos triángulos de pase, que permiten ir jugando con el "tercer hombre".
8. Es fundamental que las superioridades se vayan construyendo desde atrás, desde la primera línea. Por eso, un principio fundamental de su idea de juego es que el balón salga limpio desde la zona de alarma.
9. El momento con balón y sin balón no se disocian, van juntos; la idea ofensiva es la que condiciona el resto del juego.

10. La posesión de balón es un fenómeno construido porque es una posesión que pretende desestabilizar, al contrario, saltar rivales y condicionar su balance táctico propuesto, obligándolo a jugar a merced de ello y no como el rival desea.
11. El juego de posición permite que, en el equipo, los jugadores, las posiciones y el balón viajen juntos.
12. La consecuencia de esto es que el equipo, cuando pierde el balón, se encuentre junto, pueda recuperarlo tras perderlo y sea muy difícil hacerle una contra (Fernandez, 2012, <https://www.martiperarnau.com/el-juego-de-posicion/>).

En palabras de Lillo (2012), el juego de posición tiene como eje central que los jugadores se pasen el balón en espacios donde los encuentre cerca y de esta manera poder dar un pase al jugador lejano, libre.

**“Mirar lejos. Lo primero que nos pedía Johan es que mirásemos lejos, a Romario” (Guardiola en Fernandez 2012, <https://www.martiperarnau.com/el-juego-de-posicion/>)**

Para Castro (2017), el **juego de posición** representa una idea, un estilo o incluso una manera de entender el fútbol. Según el autor, existen equipos que han maravillado y triunfado con ideas similares a lo largo de la historia, como puede ser el Ajax de Van Gaal y el Barcelona de los últimos años. Estos equipos han respetado la esencia del juego de posición. “De manera similar, aunque con resultados que surgen más de las sinergias de jugadores complementarios, tendríamos el Arsenal de Wenger, el Brasil del 1970 y de 1982, la Francia de Platini e incluso la Hungría de los años 50” (p. 1).

Para entrenar esta idea de juego, aparecen los juegos de posición, un procedimiento que tiene los siguientes conceptos:

- Aspectos cognitivos del juego, con y sin balón (**percepción**).
  - Mirar.
  - Anticipar.
  - Decidir.

- **Poseción** del balón (ser los dueños del juego).
- **Precisión** y ritmo en el juego combinativo.
- Triangulaciones y orientación (dentro-fuera, atrás-adelante).
- Ocupación racional del espacio (posición).
- Hacer correr al adversario.
- **Presión** en la fase de recuperación.
- Conceptos individuales y colectivos.

**“La gran diferencia entre los juegos de posición y los rondos está en el juego interior” (Vilà, 2017).**

### Objetivos para disponer el balón

Se identifican en esta fase los mismos objetivos que anteriormente se han planteado en los rondos y se añaden algunas características más a tener en cuenta.

- El balón es nuestro, no podemos perderlo.
- La importancia de disfrutar todos jugando.
- Ubicación, trayectorias y perfiles de los jugadores en el campo.
- El sentido de posesión y protección del balón.
- La movilidad de los jugadores sin balón (y si son posibles receptores).
- Precisión (aspecto técnico, pase y control) y ritmo del balón en el juego asociativo y combinativo.
- Triangulación del juego a partir de los jugadores interiores.
- Alternativas del juego (corto y largo; por fuera y por dentro; pase lejano).
- Atraer para cambiar la orientación del juego.
- Mantener comunicación entre el poseedor y los posibles receptores.
- Repasar conceptos individuales y colectivos.

### Objetivos para recuperar el balón:

- Al perder el balón, recuperarlo lo antes posible.
- Ubicarse en posiciones para tapar líneas de pase.
- Mantener un sentido colectivo de recuperación del balón.
- Percibir distancias de intervención y ayudarse mutuamente para la recuperación.
- Evitar el juego interior tapando a los comodines.
- Agruparse para esperar el momento de la actuación colectiva.
- Reducir el espacio-tiempo del poseedor.

- Utilizar perfiles que favorezcan la continuidad en la presión al poseedor.
- Mantener consignas y criterios de la entrada (1 contra 1).

## Los juegos de posición desde una mirada práctica

A continuación, se presentan unos cuantos ejemplos de juegos de posición. Si bien hay muchos de estos y esta lista no pretende ser exhaustiva, es solo una muestra de posibilidades que nos brindan esta tarea.

Los juegos de posición comparten características comunes que los definen. Destacamos la incipiente “demarcación” del jugador, entendida como la posición que ocupan en el terreno de juego respecto al resto de compañeros. Aparecen los jugadores que, en posesión del balón, están por fuera y otros por dentro, del mismo modo que sucede en el juego real.

Otra característica es que, a diferencia de los rondos, el terreno de juego es sensiblemente mayor, por lo cual, las distancias de relación entre compañeros son las mismas o muy similares a las de un partido. De esta manera los jugadores practican las asociaciones coordinativas y socioafectivas en ayuda mutua en condiciones muy cercanas a la realidad.

Surgen así los **triángulos** que luego aparecerán en el partido y, para una eficiente posesión del balón, los jugadores optimizarán las perfilaciones, la percepción de superioridades, el pase al compañero en y con ventaja, etc.

Más características del juego de posición es que no tiene finalización. El objetivo de este tipo de tareas no es optimizar el chut, ni el remate, ni nada parecido. Aquí queremos focalizar en la posesión del balón, pero no únicamente para no perderlo, sino para generar continuamente espacios de fase (se podrían entender como situaciones de juego) favorables, en base a lo comentado anteriormente. En el rondo también es así, pero al no haber (normalmente) jugadores por dentro y haber distancias de relación menores, las acciones favorables se basan en atraer el oponente para buscar el compañero; y no suele ser necesario la búsqueda de espacios más alejados, por no existir en los rondos sencillos (si bien, en el anterior módulo se presentaron algunos rondos a medio camino de los juegos de posición, pues había un compañero alejado).

A lo comentado respecto a los rondos se añade la necesidad de encontrar que el jugador esté en una situación favorable o en atraer al rival para dejar al compañero en una situación favorable. También emerge la necesidad de encontrar el espacio de fase favorable, eso supone un

grado más dentro de un deporte como el fútbol, ya que es un paso importante en el eje de lo colectivo. Por esta razón, se debe mirar no solo el individuo si no también el espacio y a partir de allí que se obtiene con la orientación del juego que se decide en cada pase.

Por el hecho de tener esas incipientes demarcaciones que hemos comentado anteriormente, se puede tener la tentación de añadir direccionalidad en el juego. Es decir que, para sumar un punto en la tarea, se indica ir desde un jugador a otro, que es el más alejado de donde se inicia el juego. Si atendemos al objetivo primordial de los juegos de posición (la autoorganización de los jugadores en posesión y la orientación del balón), esta direccionalidad añadida no es necesaria; no obstante, se puede añadir si los jugadores entienden que lo primordial es la posesión del balón y esta autoorganización, y que fruto de esto aparecerá el momento de llegar al jugador final para obtener un punto. Si los jugadores aún no tienen interiorizado esto, la direccionalidad puede contaminar el objetivo y orientarlos a buscar en condiciones subóptimas el punto.

En cuanto a la limitación de contactos, se debe tener en cuenta que, si se introduce, el objetivo pasa a tener un matiz más coordinativo enmascarando el objetivo de los juegos de posición. Preferimos que, en lugar de limitación haya un constreñimiento espacio-temporal que empuje al jugador a jugar al número de contactos **necesarios** en cada momento.

En los siguientes juegos de posición se muestran objetivos y conceptos concretos que se priorizan en cada juego, pero son elementos que contribuyen al objetivo primordial de poseer el balón en búsqueda de espacios de fase favorables. Estos objetivos y criterios emergen fruto de la disposición que viene dada por cada juego de posición y la relación entre cantidad poseedores y de recuperadores que determinan el espacio-tiempo disponible.

#### 4x2+1

Objetivos (contenidos a practicar:

- Apoyos, generar líneas de pase.
- Triangulaciones.
- Lateralidad.

Conceptos, criterios e información eficiente:

- Generar siempre líneas de pases (tipos de apoyo).
- Formar triángulos para superar adversarios.

- Utilizar la lateralidad (perfilar el cuerpo y emplear las 2 piernas).
- Concepto de antes, durante y después.

**Figura 1: 4x2+1**



Fuente: elaboración propia.

### 3x3+2

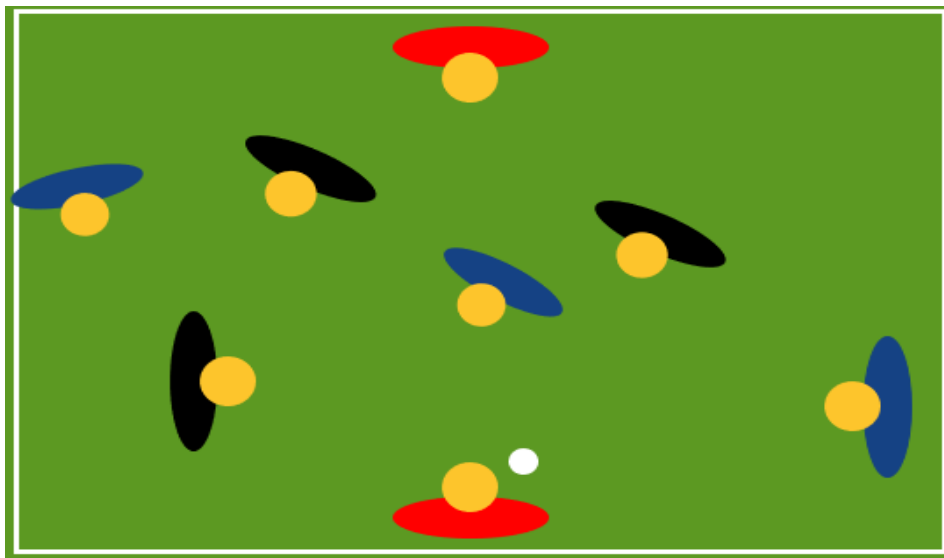
Objetivos (contenidos a practicar):

- Apoyos, generar líneas de pase.
- Triangulaciones.
- Participación de los porteros, inicio del juego.

Conceptos, criterios e información eficiente:

- Generar siempre líneas de pases (tipos de apoyo).
- Formación de triángulos para superar adversarios.
- Lateralidad (perfilar el cuerpo, utilizar las 2 piernas).
- Concepto de antes, durante y después.
- Iniciar el juego desde nuestra portería.

**Figura 2: 3x3+2**



Fuente: elaboración propia.

### 6x3+2

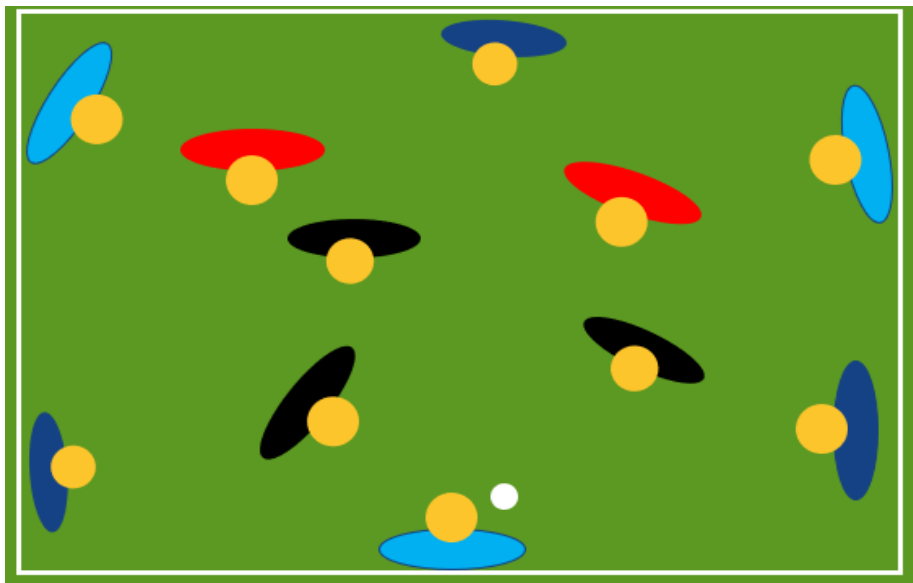
Objetivos (contenidos a practicar):

- Continuidad en el juego.
- Fase de recuperación:
  - Si pierdo el balón, intento recuperarlo cuanto antes. Procuero hacer 3 pases y bloquear.
  - En la perdida de balón, siempre un paso hacia adelante.
  - Engañar al adversario.

Conceptos, criterios e información eficiente y pertinente:

- Concentración permanente (vivir el partido, no verlo).
- Diferentes trayectorias de recuperación.
- Previo a la recuperación del balón (referente a los espacios de intervención, ayuda mutua y cooperación).
- Después de la recuperación: tener en cuenta que el balón no se considera nuestro hasta realizar, al menos, 3 pases entre compañeros para adquirir una nueva organización. A su vez, el jugador que recupera debe bloquear al adversario más cercano para evitar la presión.
- El equipo que pierde el balón, integrado por 3 de los 6 jugadores que tenían balón, intentará recuperarlo. mientras los 3 que han recuperado se unen a los otros 3 que siguen con posesión del balón.

**Figura 3: 6x3+2**



Fuente: elaboración propia.

### 3x3+3

Objetivos a practicar en fase de posesión (seleccionar 1 o 2).

- Movilidad y trayectorias de los jugadores sin balón (posibles receptores).
- Atraer al adversario para cambiar la orientación del juego, de dentro hacia afuera, de adelante hacia atrás.
- Optimizar la capacidad perceptiva al incorporar más recuperadores.
- Detectar el espacio libre (dividir el campo en 4 partes).

Objetivo a practicar en fase de recuperación (seleccionar 1 o 2).

- Crear un sentido colectivo de recuperación del balón (generar superioridades).
- Percibir y entender las distancias de intervención y ayuda mutua.
- Reducir el espacio-tiempo del poseedor.

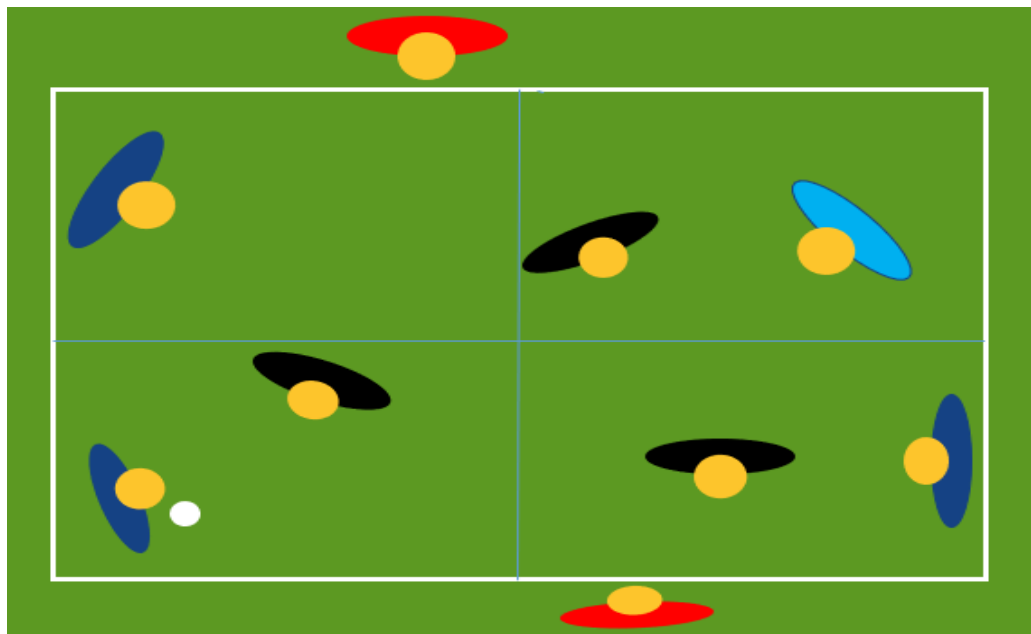
Conceptos, criterios e información eficiente (para el entrenador):

- Brindar información individualizada al jugador cuando se detiene el juego.
- Cambiar a los jugadores de posición.
- Tener presente los conceptos o elementos fundamentales de "nuestro juego" (1 o 2 toques, jugar al pie, repetir pase, etc.).

- Siempre insistir en la importancia de la percepción (enseñar a mirar).

Un jugador de uno de los dos equipos en posesión del balón juega por dentro. Este puede estar determinado (mantenerse dentro) o puede ser uno de los de afuera que ve la oportunidad de ofrecerse por dentro para dar un apoyo al poseedor por detrás del jugador que trata de recuperar.

**Figura 5: 3x3+3**



Fuente: elaboración propia.

#### 4x4+3

Objetivos a practicar en fase de posesión (seleccionar 1 o 2).

- Conocer aspectos sobre la ubicación, trayectorias y perfiles de los jugadores en el campo.
- Incorporar el concepto de triangulación del juego utilizando el/los jugador/es interiores.
- Favorecer la comunicación entre el poseedor y los posibles receptores.

Objetivos a practicar en fase de recuperación (seleccionar 1 o 2).

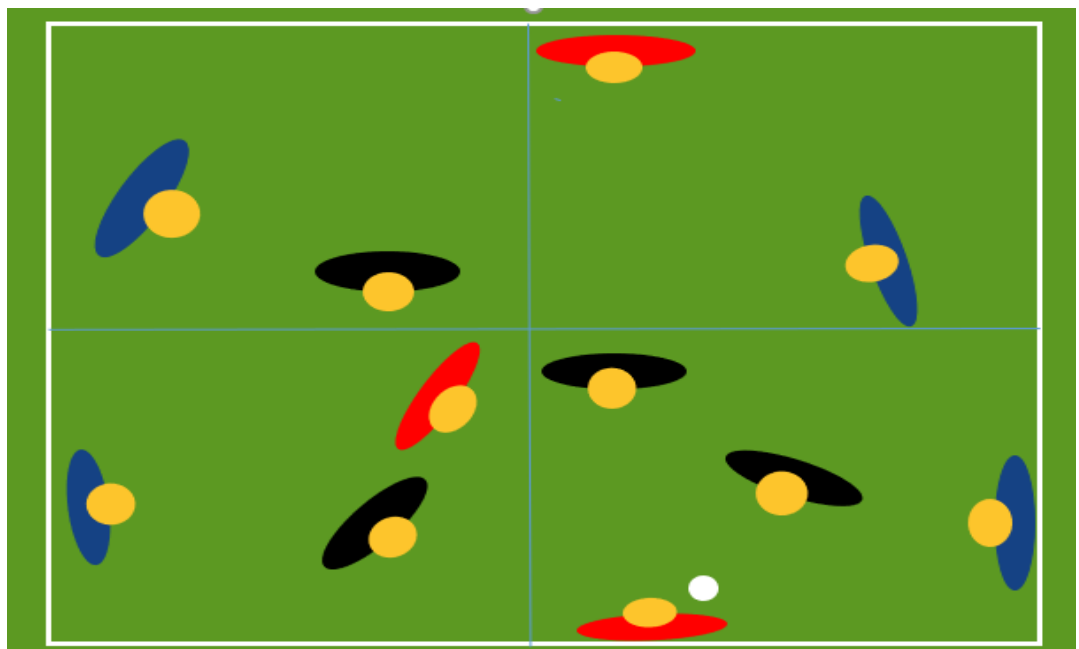
- Comprender la ubicación de posiciones para tapar líneas de pase.
- Identificar la acción de agruparse para esperar el momento de la actuación colectiva.

- Utilizar los perfiles que favorezcan la continuidad en la presión al poseedor.

Conceptos, criterios e información eficiente (para el entrenador):

- Brindar información individualizada al jugador cuando se detiene el juego.
- Modificar las dimensiones del campo de juego según el objetivo.
- Tener presentes los conceptos y elementos fundamentales de “nuestro juego” (jugar a 1 o 2 toques, jugar al pie, repetir pase, etc.).
- Insistir en la importancia de la percepción (enseñar a mirar).

**Figura 6: 4x4+3**



Fuente: elaboración propia.

Todos los juegos de posición presentados tienen, al menos, un jugador en posesión del balón por dentro, lo que permite alternar el juego por dentro o por fuera. A su vez, este jugador, mediante sus perfilaciones, movimientos y decisiones de pase decide en qué subespacio jugar. Por lo tanto, define en cierto modo si el juego se desarrollará con seguridad o, por el contrario, los adversarios podrán robarle el balón; ya que él es quien tiene más facilidad para decidir en qué subespacios se puede jugar, a la vez que es quien tiene más dificultad por saber cuál ofrece mayor seguridad, superioridad o mejores condiciones. De esta aparente contradicción nace la necesidad de entrenar jugadores que dominen este tipo de juego y se especialicen en la capacidad de percibir la

organización de compañeros y oponentes a 360°, pues el estilo de juego del F.C. Barcelona así lo requiere.

Gran cantidad de jugadores con estas características han surgido de la cantera, producto de horas de entrenamiento en rondos y juegos de posición, tales como Luis Milla, Josep Guardiola, Albert Celades, Iván de la Peña, Cesc Fàbregas, Xavi Hernández, Andrés Iniesta, Oriol Romeu, Marc Crosas, Mikel Arteta, Sergi Samper, Riqui Puig, Sergio Busquets, Thiago Alcántara, Gerard López, Guillermo Amor, Roger Garcia, Sergi Roberto, entre muchos otros.

La dinámica interna del sistema, será la encargada de traducir en directrices congruentes todo ese manantial de información que produce su conexión con el entorno. Tal es así, que el desarrollo del sistema guarda concordancia con su aumento de complejidad (Cano Moreno, 2012, p. 51).

En definitiva, a través de los juegos de posición se busca proporcionar a los jugadores diferentes elementos de interacción que les permita asociarse, relacionarse, permitiendo así comprender el juego para fluir bajo una misma idea y en torno a un mismo sentimiento. De esta manera, “el intervencionismo del entrenador no debe reprimir las capacidades innatas que cada humano deportista trae consigo mismo, por el contrario, partir de lo que hacen es una tarea fundamental” (Cano Moreno, 2012, p. 113).

Las diferentes situaciones de juego propuestas a los jugadores (estática) y creadas por los jugadores (dinámica), dotará a los mismos de una riqueza comunicacional, optimizando así las diferentes estructuras en función de una idea de juego. A través de la variabilidad de los diferentes elementos propuestos, el entrenador será quien, mediante su proceso pedagógico, abierto y flexible a la dinámica del juego, interpretará la demanda de los juegos de posición, en función las necesidades que emergen de los futbolistas y las posibilidades de autoorganización que de los mismos se desprenden, teniendo presente su historia y contexto. En palabras de Seirul-lo “Tú no eres el primero que actúa en ese individuo. Desde que ese sujeto nació, está soportando cargas de trabajo general, dirigido y específico. Cuando llega a tu equipo, ese individuo tiene horas, días y años de práctica” (Seirul-lo, 2018).

En conclusión, tanto los rondos, los juegos de posición y de situación tienen como principal objetivo optimizar la relación de los jugadores con el juego y el entorno (el cual se presenta como dinámico, cambiante y

específico). Esto se desarrolla permanentemente y en cada sesión. Como nos indica Pol (2014) la organización colectiva es la que debería guiar nuestros procesos de entrenamiento. De este modo, a través de los elementos identificativos que emergen del club (nuestra historia), se busca configurar un vehículo que sea representativo para y por el propio sujeto (jugador), y generar un vínculo significativo para él durante la práctica, los entrenamientos e incluso en la competición.

## Referencias

**Castro, A.** (2017). *Diplomado el juego posicional*. Deporte y actividad física. Chile: INAF. Santiago de Chile.

**Cano Moreno, O.** (2010). *El modelo de juego del F.C Barcelona: una red de significados interpretada desde el paradigma de la complejidad*. A Coruña: Mc Sports.

**Cano Moreno, O.** (2012). *El juego de posición del F. C Barcelona. Conceptos y entrenamiento*. A Coruña: Mc Sports.

**Fernández, D.** (2012). *El juego de posición*. Recuperado de <https://www.martiperarnau.com/el-juego-de-posicion/>

**Pol, R.** (2014). *La (in) utilidad de los juegos reducidos para preparar la competencia*. En Gómez, P. (Ed.) *El fútbol ¡NO! Es así. ¿Quién dijo que estaba todo inventado?* (pp. 205-213). España. Futbol del Libro: [www.futboldellibro.com](http://www.futboldellibro.com)

**Seirullo, F.** (2018). *Entrevista brindada a Futbol Revolucionario*. Diciembre. Barcelona.

**Vilà, J.** (2017). *Exposición de Joan Vilà en Barça Coach Academy*.