3. Elementos grupales del equipo

Introducción

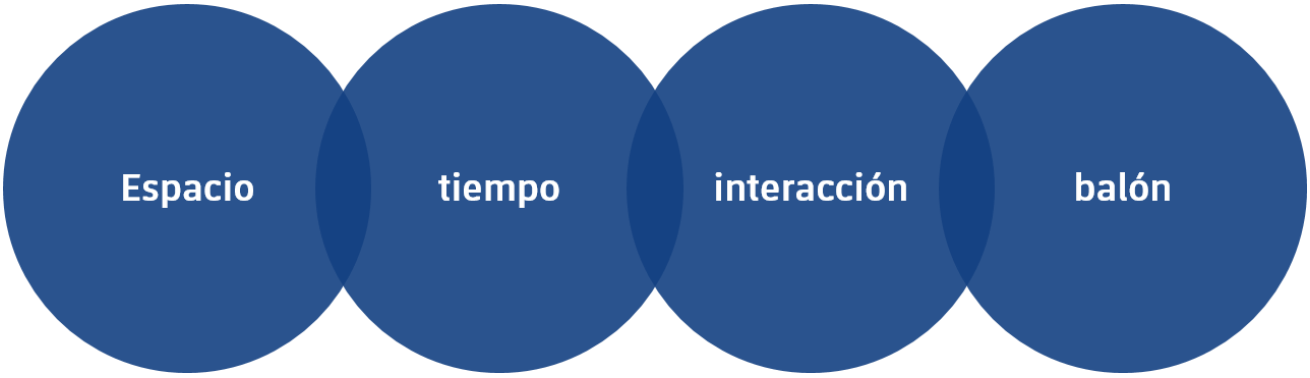
Descubrir la lógica interna del fútbol es descubrir su identidad, lo que permite a los entrenadores y preparadores colocarse en una posición óptima para el desarrollo de las tareas y la toma de decisiones (Parlebas, 2001).

Cuando se habla de toma de decisión, se forma la unidad indisoluble entre jugador (equipo) y entorno, y todas las tareas. Como se mencionó a lo largo del programa, deben ser contextualizadas y relacionadas con la práctica deportiva. La mejora de la toma de decisión por parte de los jugadores es directamente proporcional a la especificidad de las tareas.

Los jugadores practican para optimizar su competencia motriz, con lo cual, los entrenamientos deben tener como objetivo el de incluir todos los elementos que condicionan las actividades (especificidad) y las estructuras que lo conforman. Luego, el entrenador ya modificará algunos de estos elementos para que en la tarea emerjan, de forma preferente, aquellas situaciones que desea optimizar.

Siguiendo el principio de especificidad, las tareas deben respetar la lógica interna del fútbol. Parlebas (2001), sostiene que entrenar en el mismo dominio que las acciones motrices del fútbol, genera una mayor transferencia en el aprendizaje.

Figura 1. Lógica interna del fútbol



Fuente: Casamichana, Quintana, Gonzales y Paulis, 2015.

Continuando con el análisis de Parlebas (2001), el autor utiliza el término **red de conexiones prácticas**, las cuales implican, por parte de los jugadores, una serie de acciones, reacciones y preacciones donde la inventiva individual adquiere sentido en relación con la de los demás.

A partir de ahora se comenzarán a estudiar algunos elementos, los cuales forman parte del objetivo de entender la dinámica interna del fútbol. Desde la mirada del FC Barcelona y con la impronta que caracteriza al club, se desarrollan de manera teórica y práctica las cuestiones que, en base al paradigma de entrenamiento usado, son de importancia. Se trata, entre otros, de superioridad, organización, ocupación de espacios y distancias relacionales.

Superioridad – tipos

En determinadas situaciones es de vital importancia aprovechar la superioridad numérica obtenida, siempre y cuando se mantenga una cierta distancia y se fijen jugadores. Si no se realizan de manera correcta estos dos aspectos mencionados, con un solo jugador, el oponente podrá controlar a dos del propio equipo.

Superioridad con 2 jugadores:

En este tipo de superioridad, es importante mantener unas distancias estratégicas entre los 2 atacantes, para evitar que un recuperador pueda obstaculizar con su movimiento una intención de juego. Si el recuperador elige tapar su portería, la decisión correcta es pasar al compañero para que este pueda finalizar. Si el recuperador elige cubrir la línea de pase, lo que se debe hacer es cambiar de ritmo para intentar finalizar sin marca.

- Si se mantienen una distancia suficientemente grande entre compañeros, el oponente no podrá atender a todas las posibles acciones que pueden realizar los poseedores del balón, con lo que perderá toda iniciativa de recuperación.
- Por el contrario, si se está muy cerca del recuperador, este podrá tener cierto control de la situación, e incluso tener iniciativa en la recuperación.

Superioridad con 3 jugadores:

En este caso se debe transformar en un 2:1 o fijar a uno de los oponentes para que se puede pasar el balón a uno de los compañeros que se encuentra sin marca. Como se mencionó en el primer caso, es importante mantener las distancias entre el poseedor y los posibles receptores, de esta manera evitar que un jugador tape al compañero poseedor.

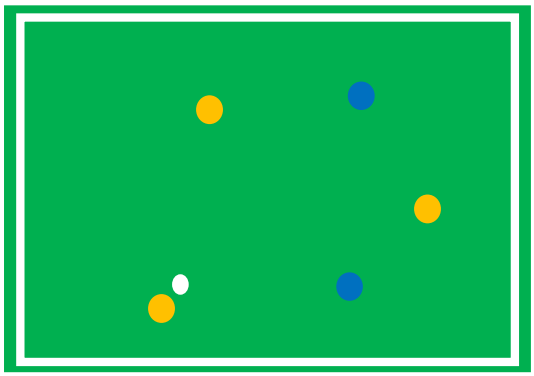
En este tipo de superioridades, si uno de los jugadores se traslada por banda, se tendrá superioridad numérica pero no posicional. Se debe evitar que uno de los jugadores se traslade por banda ya que no podrá intervenir en el juego.

Superioridad con 4 jugadores:

En este caso la situación tiene poca diferencia con las mencionadas anteriormente. El tipo de superioridad es lo que determina el posicionamiento. El resto de los compañeros libres, serán los encargados de atacar al espacio, con la intención de dejar al pasador por detrás y así dar cantidad al ataque en caso de tener los espacios cubiertos.

Lo que se acaba de describir refiere a tipos de superioridades del orden **numérico:** dos jugadores con una potencial participación inmediata en la jugada, son más que los oponentes.

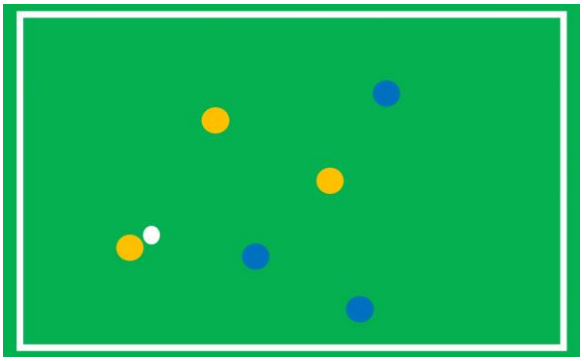
Figura 2. Ejemplo superioridad numérica. Somos más



Fuente: elaboración propia.

Como se mencionó, también se puede hablar de superioridad **posicional**. En este sentido, los jugadores están colocados de una manera que deshabilita la participación de los oponentes.

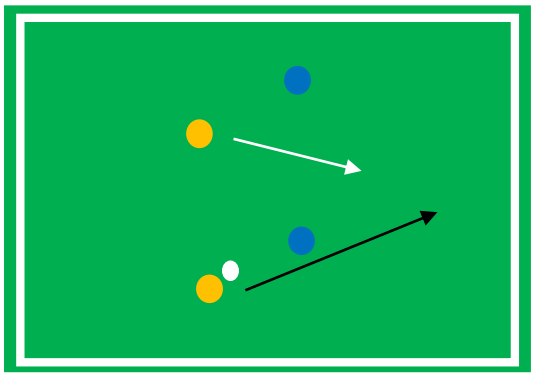
Figura 3. Ejemplo de superioridad posicional. Estamos mejor colocados



Fuente: elaboración propia.

Seirul·lo (2017) sugiere un tipo de superioridad a la que denomina **Socio-afectiva**, donde los jugadores con participación potencial inmediata se relacionan mejor que los oponentes.

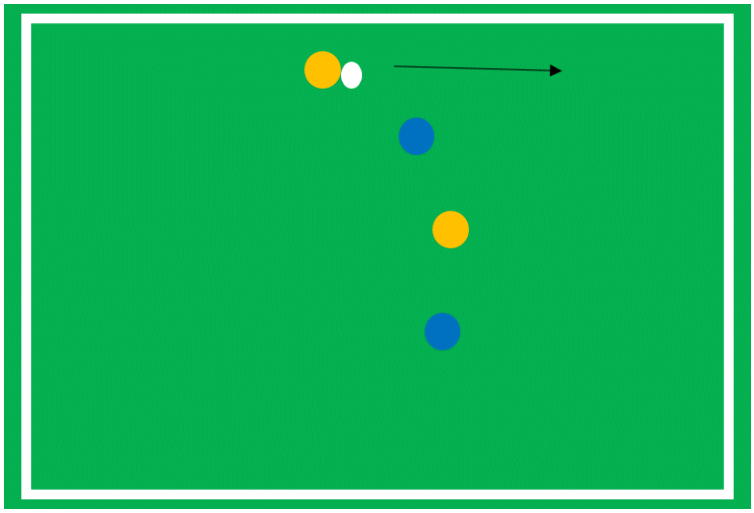
Figura 4. Ejemplo de superioridad socioafectiva. Nos relacionamos mejor



Fuente: elaboración propia.

Continuando con Seirul·lo (2017), otro tipo de superioridad, al que llama **cualitativa,** plantea que los jugadores llevan a cabo sus recursos tácticos-técnicos con mayor efectividad que los oponentes.

Figura 5. Ejemplos de superioridad cualitativa. Somos mejores



Fuente: elaboración propia.

Es necesario comprender que, en base a una visión sistémica del juego, estas superioridades no aparecerán de forma aislada en el juego, ni siquiera una a la vez, si no que de la interacción entre el contexto donde juegan los jugadores, y las características y estado de estos mismos

jugadores, aparecerán por momentos posibilidades de acción que se deben identificar como superioridades.

Para que el jugador optimice estas acciones es necesario vivir experiencias similares a la realidad del juego en el entrenamiento, como se ha comentado en la introducción. Y que el entrenador, mediante las reglas de la tarea, sepa producir y repetir este contexto sin perder demasiado especificidad del juego, y que, con la misma regla u otras, encamine al jugador hacia qué acciones se deben llevar a cabo en dichas situaciones, si es que considera que debe haber una.

La organización – orden

Cuando hablamos de organización espacial nos referimos a saber percibir las combinaciones que puede haber de las diferentes localizaciones durante un partido de fútbol.

Un jugador de fútbol tiene que interpretar en todo momento su situación, la de los compañeros y la de los rivales, para poder actuar en consecuencia. Esta situación constará de estímulos de distancia, de trayectoria y de orientación; todo a la vez. Esta manifestación de la organización se hace más patente cuando pensamos en un jugador que tiene que entender la organización de todo el conjunto de un equipo, por ejemplo, los rivales. Para que pueda interpretar todo lo que hace referencia al rival, tendrá que percibir las distancias entre los jugadores, entre jugadores y límites del terreno de juego, las trayectorias de desplazamiento que describen los rivales y las orientaciones que toman cada uno de ellos. Solo de este modo, al interpretar conjuntamente todos los estímulos recibidos (y no de forma separada), podrá entender la organización espacial del equipo rival. Cada una de las localizaciones afecta a las demás. Por ejemplo, producto de las distancias interlineales, un jugador puede considerar que no hay espacio suficiente para que un compañero reciba allí el balón con seguridad; sin embargo, la orientación de los jugadores que definen las distancias interlineales aporta una información que puede ser interpretada por el observador, entendiendo que, sí hay espacio suficiente para dar el pase al compañero y lo pueda recibir con seguridad. La organización es la interacción de las distintas localizaciones.

Cuantas más veces y en diferentes situaciones hayamos ejercitado a nuestro sistema-equipo, mejores capacidades de percepción tendremos y podremos percibir la organización espacial a un nivel mayor. La toma de decisiones a nivel de tareas válidas depende de esta capacidad, y por lo tanto la eficacia como consecuencia.

Distancias relacionales

Como se mencionó con anterioridad al hacer referencia los espacios de fase, en este apartado se hablarán de las distancias relacionales. Entendidas como: intervención, ayuda mutua y cooperación.

Los espacios socioafectivos de fase

Se trata de la interacción del jugador con el resto de los componentes del sistema a partir de la relación afectiva que emerja.

- Fotograma del conjunto de espacios socioafectivos donde interactúan el propósito, los elementos y los acontecimientos que emergen.
- Es susceptible de variación a cualquier cambio que acontezca.
- Lo que acontece en él, determinará los comportamientos de los jugadores, los cuales variarán su estado a razón de estos.

Desde la mirada del FC Barcelona, los espacios no están referidos a lugares físicos, son zonas determinadas del campo de juego que dependen básicamente de la situación de los jugadores de ambos equipos y, sobretodo, de donde está el balón y el poseedor del balón.

Figura 6. Espacios socio afectivos de fase

Fuente: elaboración propia.

Se debe determinar en qué espacio socioafectivo se encuentra el jugador cercano.

- Intervención: si es poseedor del balón o lo puede recuperar rápidamente (recuperador).
- Ayuda mutua: si puede relacionarse directamente con el poseedor o el recuperador.
- Cooperación: si no vivencia ninguna de las dos. Sin vías de comunicación directa.

Una situación ideal para el jugador poseedor en relación con sus compañeros, es que tenga un gran número de ellos en el espacio de ayuda mutua, organizados a su alrededor para ofrecerle distintas posibilidades de acción, y otros jugadores en cooperación que, aunque no puedan ayudar al poseedor, sí que cooperan con los otros compañeros para tratar de generar espacios, anclar rivales, etc. La sucesión de situaciones de juego es constante, debido a que los jugadores, tanto compañeros como rivales, cambian de situación personal, y modifican así el contexto y las posibilidades del poseedor.

En relación con lo mencionado, podemos definir las situaciones de juego como aquella realidad que siente e interactúa un jugador en cualquier espacio socioafectivo y en cualquier momento del juego durante la competición o el entrenamiento.

Aquellas comunicaciones motrices que se hayan practicado en el entrenamiento es más probable que el jugador las identifique en el juego y emerjan nuevamente. Mediante el ciclo de percepción-acción aparece esta coordinación con los compañeros, que por el hecho que debe ser ejecutada sin apenas tiempo, no puede ser razonada, aunque pueda aparecer posteriormente en un estado consciente.

Esta es una situación que se caracteriza por un elevado nivel de incertidumbre, con lo cual la participación del entrenador es mínima. Mientras menor es el tiempo del que dispone un jugador para tomar una decisión, menor será la posibilidad de intervención del entrenador. Es por esto por lo que se entiende que el entrenador tiene más peso en aquello que sucede en el espacio de cooperación.

Los espacios de intervención a los que se hacen referencia están inundados de situaciones de juego que suceden en simultáneo en todo momento.

La ayuda mutua y la cooperación como vías para la optimización de la autogestión del equipo

El rol del entrenador es el de generar que su equipo tenga la habilidad de gestionarse en todo tipo de situación. Brinda los recursos para el desarrollo de todas las estructuras necesarias para tal fin. Los términos **ayuda mutua** y **cooperación** se utilizan en la cultura de los deportes de equipo, justamente, con la intención de remarcar el valor del trabajo en

equipo. Estos conceptos se entrecruzan en cada **situación de partido** o **episodio de juego**.

En un determinado episodio de juego es indispensable la ayuda mutua, la cual se realiza entre los compañeros más próximos. El jugador tiene la intención de llevar a cabo una jugada frente a un oponente, y los jugadores próximos a él participaran de dicha acción colaborando con el ejecutor a concluir la acción de manera exitosa. Dicha acción puede ser llevada a cabo con o sin el balón. Aquí las intervenciones afectivas interpersonales son de un alto valor.

El conocimiento empático que se tenga de un compañero (estructura socio-afectiva) permitirá actuar con una determinada dimensión motriz (estructura coordinativa), más una determinada intencionalidad de resolución (estructura emotivo volitiva), y comprometer y poner en evidencia elementos de ejecución (estructura condicional). La ayuda mutua persigue el objetivo de garantizar lo que el compañero desea realizar.

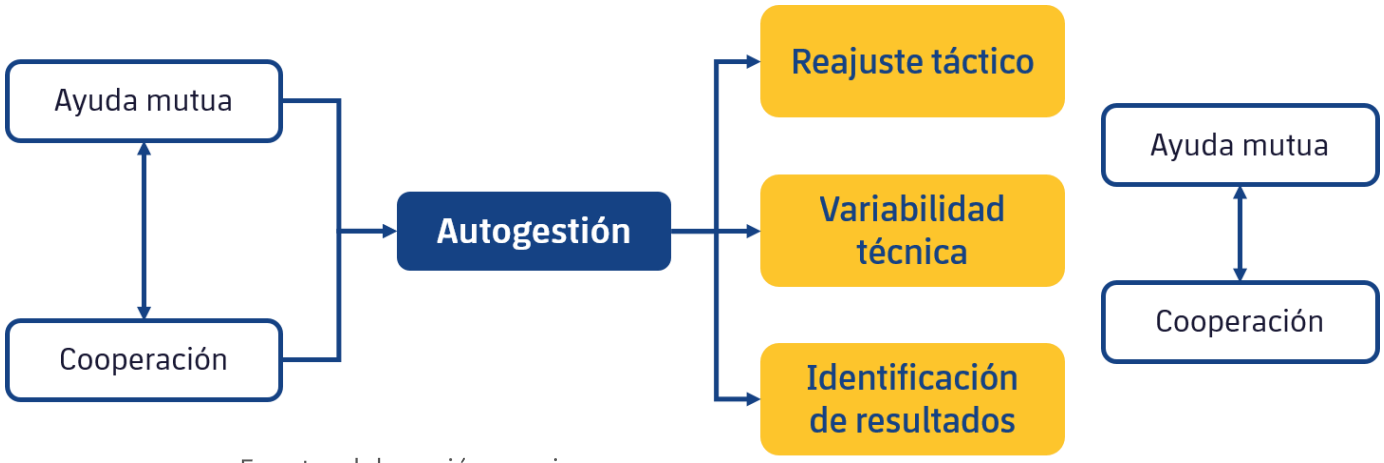
Estos acontecimientos mencionados se llevan a cabo en un determinado espacio del terreno de juego. La totalidad del terreno restante debe estar ocupado de una cierta manera por el resto de los jugadores, los cuales se deben encontrar en situación de cooperación con aquellos que se encuentran en zona de ayuda mutua. Todos los jugadores que cooperan se sitúan espacialmente respecto al espacio de intervención y especialmente en relación al balón, entendiendo los objetivos del modelo que el entrenador propuso para un determinado partido.

La cooperación en los deportes colectivos está relacionada con el hecho de repartir responsabilidades individuales en cada espacio del terreno de juego. Además, está acompañado de intereses y objetivos comunes. Los entrenadores tienen la responsabilidad de definir los espacios de fase donde cada jugador estará ubicado, la disposición de estos en él, la velocidad de circulación del balón, las manifestaciones motrices a llevar a cabo, etc.

Como se mencionó al comienzo, si un equipo se entrena de esta manera, estará más cerca de conquistar la autogestión. Desde la ayuda mutua y la cooperación se pueden disponer de información interpersonal de los jugadores, la cual será irreconocible por los oponentes.

No se debe perder de vista que estos acontecimientos se suceden en los dos equipos. El sistema está inmerso en bucles retroactivos de alta complejidad, de los cuales el equipo que logre identificar la estructura formal del contrario será el victorioso.

Figura 7. Autogestión



Fuente: elaboración propia.

Desde el FC Barcelona, se entiende que el concepto de equipo está directamente relacionado con todo grupo de jugadores que tiene entrenada la capacidad de autogestión. Dicha autogestión permite a cada jugador poner su talento y creatividad al servicio del equipo. Además, permite fortalecer los lazos socioafectivos, sobre todo en los espacios de intervención, lugar donde todo lo que sucede es imposible de ser controlado por parte del entrenador.

Sin perder el foco sistémico que caracteriza a los deportes de equipo, se podría interpretar el 1c0 o el 1c1 como herramienta para el objetivo de la mejora de la táctica individual. Estas propuestas no son compatibles desde una mirada sistémica, ya que el 1c0 o el 1c1 son el resultado de alguna situación vivida en el espacio de intervención, este, a su vez, depende y es consecuencia de lo provocado en el espacio de fase. No son validadas desde la perspectiva sistémica ya que no interviene lo socioafectivo. Es por esto por lo que es necesario cierto grado de especificidad en las tareas si se quiere optimizar la comunicación de carácter empático entre los compañeros. Si solo añadimos número de jugadores en la tarea, pero sin un contexto de juego, estos jugadores optimizarán su estructura socioafectiva en relación a sus compañeros, pero no aparecerán las coordinaciones de alto valor socioafectivo en el partido, porque no han podido experimentar y reconocer qué necesidades y cómo las comunican motrizmente sus compañeros.

Ocupación de espacios y eficiencia temporal

La generación de espacio para jugadores es un concepto que involucra a dos o más compañeros de equipo durante una situación de disposición de balón (conectarse tácticamente). Dos tipos principales de actores están presentes: un generador y uno o más receptores (sinergia colectiva). El generador es un jugador que se mueve hacia un

determinado espacio mientras atrae la atención de oponentes durante el proceso. Este comportamiento causa la liberación del espacio previamente ocupado por el oponente. Cuando ese oponente estuvo previamente cerca de uno o más compañeros de equipo, decimos que esos jugadores están recibiendo espacio generado por el jugador que los atrae.

Esencialmente, atribuimos ganancia espacial a un jugador cuando un recuperador deja su marca y se mueve hacia un compañero de equipo, sujeto a las condiciones en que el recuperador estaba cerca del jugador y terminó cerca del compañero de equipo durante un corto lapso del juego.

Espacio, tiempo y oportunidad son tres variables que se encuentran íntimamente relacionadas. No se puede comprender una de manera aislada, si no es en comunión con las otras.

El espacio de juego puede ser modificado por el comportamiento del equipo, en base al modelo de juego propuesto, este puede aumentar o disminuir. En caso de plantear, por ejemplo, una defensa próxima a la portería propia o adelantar las líneas de defensa a mitad de campo, se reduce el espacio de juego, aunque ambas estrategias tengan un objetivo defensivo concreto. En el caso de estar en posesión del balón y con gran parte de los jugadores alrededor del mismo, sumado a lentitud de circulación y falta de amplitud y profundidad, también se estará achicando el espacio de juego. Estas variables deben ser tenidas en cuenta por los entrenadores. El entrenador debe trabajar la necesidad de que el equipo sea el dominador del espacio de juego.

Como se dijo, tiempo y espacio son variables que se relacionan. En este caso, el tiempo está determinado por el espacio y viceversa. El tiempo destinado para una determinada intervención, por parte de los jugadores, se verá disminuido si estos se encuentran más próximos a la portería del oponente. En la gran mayoría de las situaciones de juego, el tiempo de intervención para actuar es mínimo (Moreno, 2013).

Según Moreno (2013), los motivos por los cuales el tiempo de intervención es mínimo, se deben a dos factores:

- Intención del rival en la recuperación del balón.
- La intención de ejecutar acciones que impidan al rival la posibilidad de ocupar espacios libres próximos a la zona de portería.

Con esto se puede decir que, el tiempo que se lleve a cabo para la ejecución de las acciones determina su correcto desarrollo y éxito. En un deporte como el fútbol, la velocidad no aporta el éxito.

La oportunidad es el momento puntual donde se debe intervenir con una determinada acción. Como se dijo, la cuestión no es accionar rápido sino de actuar en el momento oportuno. El mejor ejemplo para esta situación es Lionel Messi, es el jugador que mejor interpreta en el mundo las variables espacio-tiempo-oportunidad, donde todos ven a un jugador quieto, con pocos desplazamientos, él está leyendo las situaciones de juego para intervenir en el momento oportuno. Es el jugador más eficaz y eficiente del mundo en este sentido y, claro, en muchos otros también. En innumerable cantidad de partidos, Messi no es ni el más rápido, ni mucho menos el que más kilómetros corre, sino el que mejor decide, tanto desde lo individual como desde el aporte colectivo. No hay un mejor dominador del espacio tiempo.

Al respecto dice Johan Cruyff:

> está probado en las estadísticas que los jugadores, en realidad, están en posesión de balón por 3 minutos, en promedio. Por lo tanto, lo más importante es: ¿qué se hace durante esos 87 minutos en los que no se tiene la pelota? Esto determina la calidad del jugador. (Cruyff, s.f., https://barcainnovationhub.com/es/espacios-futbol-perspectiva-cuantitativa/).

En los últimos años, la mayoría de los equipos se ocupan de liderar el juego desde la posesión del balón, para lo cual se llevan a cabo diferentes acciones tales como: generar superioridades (numérica, cualitativa, socioafectiva, posicional o, probablemente, una mezcla de alguna de ellas), generar desorden en el oponente, construir el juego desde el arquero y generar pases con intenciones ofensivas, etc. Sin embargo, la acción más importante para la posesión es la creación y ocupación de espacios.

Cuando se habla de ocupación de espacios, se hace referencia a la gestión del jugador en la búsqueda de zonas relevantes dentro del terreno de juego. La importancia de entender si se ocupa correctamente una zona del terreno de jugo, se relaciona con la posición relativa del balón, el nivel de aproximación respecto a las intenciones del oponente, y la cantidad de oponentes dentro de una determinada zona (densidad numérica).

De acuerdo con la velocidad del jugador se puede hablar de dos tipos de ocupación de espacios:

- Activa: el jugador de desplaza en carrera de velocidad para ocupar espacios.

- Pasiva: cuando el jugador se desplaza lento o caminando.

El valor del espacio en el terreno de juego

El control del espacio es una variable indispensable para la ocupación y generación de espacio. Como se mencionó anteriormente, el jugador al moverse para encontrar una posibilidad de pase, ya se transforma en una ventaja en sí misma. El punto es que, no todos los espacios tienen el mismo valor. Por ejemplo, una posibilidad de interpretar el valor del espacio es tomar como referencia la distancia respecto a la portería contraria. Es claro que los espacios cerca de la portería contraria tienen un gran valor dado el grado de peligro que se puede generar. Desde el punto de vista del Fútbol Barça, el valor del espacio cambia constantemente según la posición del balón y de los jugadores; con lo que a menudo un espacio más alejado de la portería rival tiene mayor valor que uno cercano; debido a la situación de los jugadores a ese nuevo espacio de fase que se creará si hacemos ese pase.

Dada la naturaleza dinámica del fútbol, los jugadores están involucrados en un proceso continuo de ganar y perder espacio (en permanente autoorganización). Una pequeña ganancia de espacio puede ocurrir cuando los recuperadores cercanos siguen el balón cuando se aleja del jugador, dejando al jugador un mejor control del espacio. Sin embargo, lo mismo puede ocurrir en una situación de carrera de alta velocidad entre el atacante y el recuperador, donde el atacante se mueve un poco más rápido (ruptura de la simetría). En otro caso, una ganancia media o alta de espacio puede ocurrir cuando el jugador se mueve hacia un espacio libre. Debido a esto, es necesario definir un nivel de ganancia espacial a partir del cual el espacio ganado puede considerarse una ventaja ocupacional real y no una consecuencia de los factores contextuales de movimiento más lento en una situación dada.

En un deporte donde la posesión promedio del balón por parte de un jugador es de 3 minutos sobre 90, el análisis de la dinámica colectiva del equipo, a través de movimientos sin balón, se convierte en un elemento crítico para entender el rendimiento. Se ha demostrado que a través de los datos espacio-temporales es posible extraer información significativa relacionada con la ocupación de espacios de valor y la generación de espacios para los compañeros del equipo. A través de la comprensión de las frecuencias (oscilaciones), la calidad, la posición y la efectividad de la ocupación y generación de espacio, un entrenador puede construir herramientas específicas que sirvan de guía a un jugador para colaborar al equipo más allá de lo que puede hacer con el balón.

A modo de ejemplo, y para resumir lo analizado al momento, se comparte un fragmento de uno de los tantos análisis realizados al primer equipo durante un partido:

Partido oficial entre FC Barcelona y Villareal F.C. en enero de 2017. Específicamente, se proporciona un análisis centrado en los conceptos de ocupación espacial y generación de espacio, utilizando datos de seguimiento óptico de *Metrica Sports*. Este partido terminó con un resultado de 1-1, donde el primer gol fue marcado por Villareal F.C. en el minuto 49 (segunda mitad). El empate del FC Barcelona llegó al minuto 90 por Lionel Messi. Situacionalmente, esto presenta un juego donde el FC Barcelona necesitaba marcar durante los últimos minutos, y se le exigió que ocupara y generara la mayor cantidad de espacios posibles para alcanzar oportunidades de gol. Con el fin de identificar las acciones de ocupación y generación de espacio calculamos para las situaciones de ataque de FC Barcelona todos los casos en que un jugador había controlado la posesión de la pelota con sus pies. De cada una de esas situaciones, y junto a expertos analistas de fútbol de FC Barcelona, definimos una ventana de tres segundos después de cada uno de estos casos, llegando a un total de 845 situaciones diferentes. El factor de cercanía se establece en 5 metros, en función de la distancia mínima que un oponente tiene en promedio con un jugador en posesión del balón. También establecemos la distancia mínima de atracción para la generación de espacio a 3 metros.

Iniesta, Sergio Busquets y Lionel Messi realizaron más del 41% de la ganancia de ocupación espacial. Notablemente, estos tres jugadores ocupan diferentes posiciones y tienen diferentes roles dentro del equipo. Busquets es un medio centro y tiene un papel específico de ayudar a manejar el balón con posesión controlada durante las acumulaciones, y para acompañar la creación del juego durante los ataques posicionales. Iniesta es un centrocampista ofensivo con gran control del balón y habilidades especiales para moverse y encontrar espacios entre líneas. Messi es un atacante, pero no está vinculado a una posición específica, y se le permite cubrir amplias áreas del terreno de juego para encontrar espacio y solicitar el balón. Los tres jugadores comparten, sin embargo, una larga tradición de movimientos centrados en la posesión y la calidad de los movimientos fuera de la pelota durante su carrera. Suarez y Neymar, dos jugadores muy móviles, aparecen con un recuento menor de situaciones donde se ganó espacio. Esto puede asociarse con el alto nivel de marcado estrictamente cerrado que estos jugadores sufrieron durante el partido, o, quizá, a no haber practicado durante años de fútbol base los conceptos que permiten tales ganacias, a diferencias de los compañeros que provienen de la Masia.

Es interesante observar que, para la mayoría de los jugadores, la ocupación activa de espacios es considerablemente más frecuente que la ocupación pasiva. Esto es particularmente notable en los laterales izquierdo y derecho que necesitan cubrir espacios más amplios y mostrar una gran distancia media al balón, una característica compartida por los defensores centrales. Un caso notable es el de Lionel Messi, donde manifiesta características más pasivas que activas. La característica pasiva no significa que el jugador no ocupe el espacio intencionalmente, sino que no se mueve a la velocidad de carrera, sino más despacio. Mucho se ha discutido en los últimos años sobre varios momentos durante los partidos en los que Messi recorre zonas del campo. Sin embargo, ese comportamiento de caminar no es un desprendimiento del partido, sino una acción consciente para moverse a través de espacios vacíos de valor y reclamar el control del espacio valioso, y finalmente el balón. Messi lo hace de manera muy efectiva, y esto lo coloca cerca de la cima de los jugadores en términos de espacio ganado durante todo el partido, a pesar de la falta de ganancia activa. Una característica relevante de esto es que el 71% de las veces, la ganancia en el espacio se realiza frente al balón en lugar que por detrás del mismo.

Referencias

Casamichana, D., Quintana, D., Gonzales, J. y Paulis, J. (2015). *Los juegos reducidos en el entrenamiento del futbol*. Lugar: Barcelona. FutbolDlibro.

Cruyff, J. (s.f.). *Los espacios en el fútbol desde una perspectiva cuantitativa*. Recuperado de https://barcainnovationhub.com/es/espacios-futbol-perspectiva-cuantitativa/

Moreno, R. (2013). *Mi "receta" del 4-4-2. Desarrollo de un modelo de juego en base al Modelo Contextual Fundamentado*. **Lugar:** Barcelona FutbolDlibro.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiologia motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Seirul·lo, F. (2017). *El entrenamiento en los deportes de equipo*. Barcelona: Mastercede.