4. Las fases del juego

Introducción

La filosofía de juego que caracterizó al Futbol Club (FC) Barcelona a lo largo de los últimos 30 años estuvo ligada a dos aspectos trascendentales en nuestra manera de ver y sentir el fútbol: la "posesión" y la "recuperación del balón".

Ambas fases interactúan permanentemente para lograr una identidad de juego propia que permite ser entendida por los jugadores, a través de los diferentes elementos configuradores de las tareas de entrenamiento que, a lo largo de su vida deportiva, vivencian, desarrollan y optimizan.

Para comprender esta propuesta diferente de juego, el punto de partida es observar el juego en su totalidad y conceptualizarlo como una unidad indivisible y de funcionalidad única: ¡jugar al fútbol!

Esto significa disponer del balón o tener que recuperarlo, sin dejar de jugar en ningún momento. Esta comprensión holística del juego permite observar la realidad en su globalidad, con el objetivo de interpretar los fenómenos de un proceso de juego y sus efectos en su total identidad. Con esta nueva forma de interpretación es necesario que cada uno de los episodios del juego se configure con la comprensión y participación de todos los jugadores del equipo, con una sola mentalidad, y obviar que el jugador ataca o defiende, sino que siempre juega.

> "Si tú tienes la pelota, el rival no te puede marcar gol", dejó dicho Johan Cruyff. "Si tú tienes la pelota, el jugador es feliz y no se cansa", abundó Eusebio Sacristán. "Si tú tienes el balón, es que quieres tomar la iniciativa", completó Ernesto Valverde. "Si tú tienes el balón, mandas tú", sintetizó Joan Franscesc Ferrer, Rubi (Ruipérez, 2018, https://www.lavanguardia.com/deportes/20181114/452917657958/si-tu-tienes-el-balon-tu-mandas.html).

El deseo es plasmar un juego ofensivo con el balón como el elemento central. Es decir, tener la posesión del balón dará el sentido de pertenencia al equipo, generará un estilo bien marcado, en el cual el balón es el principal comunicador de todas las fases del juego.

Con este concepto se une, globaliza, comparte y se realiza una propuesta que llevó al juego del FC Barcelona a tener una identidad particular y singular, denominada “nuestro juego”.

Para su desarrollo, es importante comprender que todos y cada uno de los componentes del equipo están en una continua interacción, mediante la cual se observan señales específicas de sus compañeros (intracomunicación), junto a las señales de sus oponentes (intercomunicación), y el balón. A su vez, en esta comunicación deberán utilizar un lenguaje eficaz, interpretado correctamente por sus compañeros y no interpretado por los oponentes. Todo ello, con la finalidad de conseguir la iniciativa y, así, plasmar el juego que quiere el equipo, en cada uno de los espacios y en torno al balón; ya sea para mantener su posesión la mayor parte del tiempo posible, o para recuperarlo cuanto antes, y de esta manera dominar el juego durante y a lo largo del partido.

Para desarrollar esta idea, el pase y el control se transforman en herramientas esenciales de comunicación entre compañeros, ya que permiten un óptimo juego de posición, en el cual cada jugador está dispuesto en una situación idónea para mantener el balón en conjunto, es decir, en equipo: desde el portero a los delanteros, todos en la búsqueda permanente de una adecuada ubicación para recibir el balón y, en caso de perderlo, recuperarlo lo antes posible.

Quien pierde el balón se transforma, inmediatamente, en el primer recuperador por ser, habitualmente, el más cercano a éste. No importa la zona del terreno de juego donde se pierda el balón, la recuperación debe darse allí y lo más rápido posible, y si es cerca del área rival, más rápido y efectivamente posible se llegará a zona de definición, por ende, al gol.

La propuesta que nace del FC Barcelona inicia en la Masia y se extiende al primer equipo profesional, centrado en la idea de que al espacio de juego lo marca el balón, es decir es el eje central, la referencia. A partir de allí, la organización y reorganización permanente en el espacio dependerá de la zona del campo donde se encuentra, de quién lo tiene y de qué se quiere y puede hacer con él.

En este sentido, en el campo de juego se distinguen 4 zonas y 4 pasillos; en cada una de éstas, el equipo se organiza de una manera diferente según la situación de mantener el balón o recuperarlo.

Tabla 1: Zonas y pasillos del campo de juego

Zona "A" de alarma	Pasillo LD: lateral derecho
Zona "B" de bienestar	Pasillo CD: central derecho
Zona "C" de control	Pasillo CI: central izquierdo
Zona "D" de definición	Pasillo LI: lateral izquierdo

Fuente: elaboración propia.

Durante el desarrollo de un partido, todos los espacios de juego se configuran respecto al balón, ya sea para disponer de él o recuperarlo lo antes posible. Para ello, debemos asociarnos y comunicarnos en estos espacios, ocupar las mencionadas zonas y pasillos del campo de una manera especial que viene marcada y propuesta por las relaciones y comunicación que se establecen entre nuestros jugadores, y que darán lugar a acciones distintas en cada uno de los espacios de juego, en función del lugar en que se encuentra el balón.

Por lo tanto, no existe una disposición en líneas, sino espacios de juego dimensionados en distintas formas, y las líneas de pase serán nuestros caminos de comunicación para que el juego pase y discurra por los espacios donde no hay nadie (nuevos espacios generados) y nosotros queremos ocupar.

Figura 1: Interacción de fases en función del balón

Fuente: Elaboración propia.

Aspectos generales en las fases del juego

Como se mencionó, las fases de juego se subdividen, a nuestro entender, en dos, es decir, según si se dispone o no del balón.

A partir de aquí, la clasificación se elabora en función de situaciones que pueden aparecer en el juego, pero sin fraccionarlas ya que el fútbol, como deporte de interacción en espacios compartidos, se desenvuelve como un juego continuo, en el cual las dos fases tanto como las diferentes situaciones de juego se suceden, por lo tanto, no se puede entender una sin las demás.

> El modelo de juego emerge y está condicionado por el contexto con el que interactúan constantemente, jugadores, entrenador, ideología del club, el entorno. (Guindos, 2015, p. 147).

Estas situaciones de juego suelen acontecer en determinados espacios del campo. Al dividir en 4 partes el terreno de juego de forma transversal, nacen las denominaciones de zonas: alarma (A), bienestar (B), control (C) y definición (D). Si miramos al equipo que posee el balón, en la A sucederán situaciones de juego relacionadas con la **salida de balón**. En la B, sucederá la **disposición posicional**; en la C, la **disposición posicional ante la última línea del oponente**, y en la D, la **finalización**.

Figura 2: Ocupación de espacios por zonas

Fuente: Elaboración propia.

Sobre la figura 2, cabe aclarar:

- Zona A: alarma.
- Zona B: bienestar.
- Zona C: control.
- Zona D: definición.

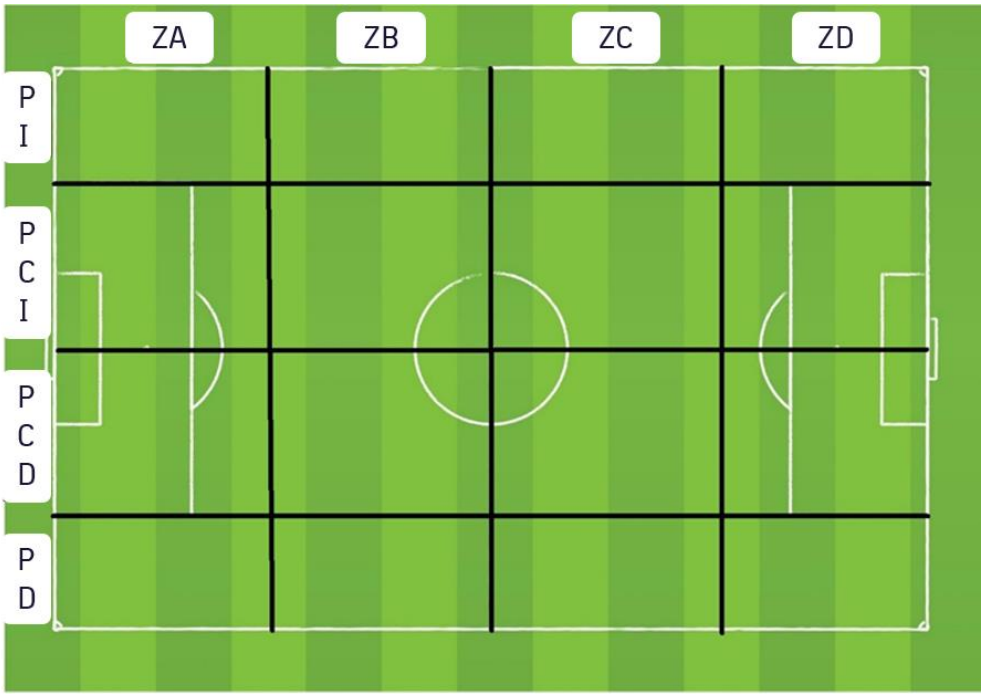
Figura 3: Ocupación de espacios en pasillos según el desarrollo del juego

Fuente: Elaboración propia.

Sobre la figura 3 cabe aclarar:

- Pasillo LI: lateral izquierdo.
- Pasillo CI: central izquierdo.
- Pasillo CD: central derecho.
- Pasillo LD: central derecho.

Figura 4: Integración de zonas y pasillos



Fuente: Elaboración propia.

Sobre la figura 4 caben las mismas aclaraciones que en las figuras anteriores:

- ZA: zona de alarma.
- ZB: zona de bienestar.
- ZC: zona de control.
- ZD: zona de definición.
- PI: pasillo izquierdo.
- PCI: pasillo central izquierdo.
- PCD: pasillo central derecho.
- PD: pasillo derecho,

Durante el entrenamiento, estas situaciones de juego genéricas se pueden concretar en base a constreñir las tareas para que aparezca aquello que se pretende optimizar. Entendemos los constreñimientos como aquellas variables que influyen en el comportamiento tanto del humano deportista como en los equipos. Se clasificaron en tres tipos: del organismo, del medio y de la tarea, a pesar de sus múltiples interconexiones (Davids *et al.*, 2008). Los constreñimientos individuales, del organismo, incluyen: el genotipo y fenotipo, las habilidades físicas o cognitivas, las motivaciones, emociones, etc.; los ambientales se refieren al entorno familiar, social, cultural, a la climatología, al resultado y el tiempo de juego, etc.; y los constreñimientos de la tarea refieren a las reglas que se aplican, al material utilizado, las medidas del campo, la distancia al objetivo, al número de practicantes, etc. (Passos *et al.,* 2008).

Modificar los constreñimientos, a través de distintas variantes de una misma tarea, permitirá crear y avanzar sobre diferentes contextos dentro de una misma situación de juego. Obviamente, también se puede modificar por completo una tarea. En este sentido, ambas opciones permitirán apoyarse sobre la variabilidad necesaria. A su vez, en el diseño de tareas se debe asegurar que la práctica sea masiva y en especificidad; lo que permite desarrollar suficientes tareas de este tipo para asegurar la continuidad.

Las situaciones de juego que emergen cuando no se dispone del balón también pueden ser optimizadas de la misma forma que cuando se dispone de él. Pero si las tareas son específicas, cuando el objetivo es una situación de juego con balón, parte de nuestros jugadores tratarán de recuperar el balón en esa situación particular. Por lo tanto, podemos optimizar en simultáneo los dos comportamientos dentro de las dos situaciones que suceden al mismo tiempo. Es decir, se optimizará:

- La recuperación en la salida de balón del oponente.
- La protección de las zonas para evitar la progresión del oponente.
- Evitar el desborde de los últimos oponentes.
- Las acciones de protección ante finalización del oponente.

Si se usa un equipo como constreñimiento sobre el otro, entonces una de las dos situaciones de juego a optimizar tendrá prioridad sobre la otra, pero eso no significa que no se la optimice con la práctica.

No obstante, durante el entrenamiento se pueden presentar otros objetivos de optimización, que son distintos a las situaciones de juego. Desde el punto de vista de la complejidad, algunos de ellos, no tendrían sentido, ya que irían en contra del nuevo paradigma. Para mostrar que desde el nuevo paradigma no cabe según qué objetivos, a continuación, ejemplificaremos con un entrenador que pretende entrenar la conducción.

En este caso, el entrenador no debería diseñar tareas específicas, ya que por definición son abiertas y van a aparecer muchas otras acciones que no sean de conducción durante el tiempo de práctica. Además, si pretende mejorar la conducción, se entiende que querrá hacerlo sin tener en cuenta las intenciones tácticas que puede tener dicha conducción, porque si así lo quisiera, su objetivo, entonces, sería la optimización de cómo atraer un oponente cercano para desorganizarlo, o cómo obtener espacios protegidos por el oponente. Entonces, en el supuesto que quisiera optimizar la conducción, el entrenador podría abordarlo desde dos opciones:

- “Diseñar una tarea abierta”, con todos los elementos para que sea cercana a la realidad del juego, y limitar u obligar a los jugadores a conducir. Este caso no es recomendable ya que, si bien se ofrece

a los jugadores vivenciar en un contexto real, se les limita enormemente sus posibilidades de acción, y se rompe, así, el ciclo de "percepción-acción", con lo que realmente el jugador no experimenta situaciones reales de juego.

- "Diseñar una tarea cerrada", menos compleja, donde, fruto del diseño de la tarea, aparezca la conducción. Entonces, por fuerza, esta tarea no será específica del juego ya que le faltarán muchos elementos que definen nuestro deporte.

La "fase de posesión" se encuentra muy marcada sobre una idea central: todos los jugadores participan en ella, desde el portero, llamado "primer atacante" hasta los jugadores que ocupan la zona de definición.

Para desarrollar la idea de juego, es importante que el portero tenga un buen juego de pies, es decir, que domine sin inconvenientes las variantes de pases que el juego ofrece en las diferentes circunstancias que se dan a lo largo del partido.

Desde esta perspectiva, para llevar a cabo una óptima posesión del balón es de vital importancia tener una adecuada posición y situación de todos nuestros jugadores en el campo de juego. Esto indica que debemos evitar tener jugadores demasiado separados. De esta manera, las denominadas transiciones de "ataque a defensa" se deben ver favorecidas en el juego, y eludir, así, posibles daños, debido a que la intención de posesión busca desarrollarse durante el mayor tiempo posible en el campo del equipo contrario. Para esto, la distancia lejana entre recuperadores hasta la propia portería debe permanecer alineada correctamente, anticipándose a resolver, de manera óptima, posibles escenarios ante la pérdida del balón.

A lo largo del proceso de entrenamiento, para llevar a cabo este tipo de tareas, es necesario comprender el sistema de juego que se desea plasmar en el campo, por ejemplo: para disponer de una correcta posesión de balón es imprescindible reconocer las triangulaciones que emergen durante los entrenamientos y, posteriormente, en competición. Algunos elementos cruciales sobre los cuales hacer hincapié en el entrenamiento semanal son: el control, el pase, mirar antes, y permitir, así, posibles resoluciones antes de recibir el balón. Otro aspecto a optimizar en los jugadores es el de estar siempre bien perfilados previo a recibir el balón, lo cual permitirá estar bien preparado para la acción subsiguiente.

Durante las posesiones iniciales del campo (es decir, más cercanas a nuestra portería (zona A)), se utilizan, mayoritariamente, "pases de contención" para mantener el balón y evitar, así, ritmos de juego

elevados, prevalece un ritmo seguro, para una fluida conservación. Durante este periodo, a medida que se superan líneas y el equipo se acerca a portería rival, el pase deberá coger más ritmo para atraer y engañar al rival. El objetivo final es la "desorganización" del equipo contrario, y en el momento adecuado, quizá sea necesario un pase más vertical para aprovechar esta desorganización. En este sentido, aspectos como la paciencia, mover el rival, desarrollar superioridades numéricas, cualitativas, socioafectivas, se presentan como características fundamentales para entender la identidad de juego que se desea llevar a cabo en la competición a través de la posesión del balón. Así, mientras se desorganiza al rival y el propio equipo se mantiene organizado, se puede ir generando nuevas situaciones de juego (espacios de fase) favorables para nuestras intenciones que, en última instancia, siempre es conseguir gol, de manera que iremos construyendo las situaciones de juego para acabar cerca de la portería rival con disposición de hacer un pase a gol.

Triangulación-creación de espacios-superar líneas

Concepto de triangulación

Para obtener la triangulación deseada es necesaria una manera de situarnos en el campo, y favorecer, así, los pases diagonales que permiten superar líneas. El sistema 4-3-3 o 3-4-3 permite a los jugadores disponerse de forma efectiva alrededor del poseedor del balón, y que aparezcan posibilidades de triangulación. Para desarrollar y optimizar las triangulaciones, los apoyos son partes fundamentales, ya que evitan las posiciones fijas de los jugadores. De esta manera, los jugadores se sienten motivados por moverse permanentemente, crear espacios, desorganizar al rival y autoorganizándose en base a parámetros como la posición del balón, la orientación, la zona y pasillo, el número de oponentes y compañeros, la intención del poseedor, etc.

Creación de espacios

Cuando el objetivo es querer atraer al rival, se puede decir que estamos en presencia de la creación de espacios. Por ejemplo: si la intención del equipo es llegar a zonas C y D por el carril derecho, se puede atraer al rival al doblar pases por el carril izquierdo, para atraer la atención del rival allí y dejar desprotegido el carril alejado. Es necesario dejar claro que cuando se empieza a doblar pases el objetivo único no es atraer, pues si se permite acercarse a la portería rival por ese carril los jugadores deberán aprovecharlo. Dicho de otra forma, la mejor manera de atraer el rival es intentar progresar por un carril, y si no es posible, se pueden

repetir pases, si son necesarios, para atraer a más rivales, y luego dirigirse rápidamente a otros carriles.

Otro concepto de atracción la puede hacer el jugador sin balón. Por ejemplo, la denominada posición de "falso 9" (que Guardiola propuso con Messi, y que Cruyff ya había puesto en práctica con Laudrup) en el cual el jugador salía de la zona de centrales, atrayendo a uno de ellos cerca del mediocampo (o no, y recibía solo) y mientras los extremos se movían de afuera hacia adentro a máxima velocidad y ocupaban el nuevo espacio creado. Es de mucha importancia el concepto de movilidad para evitar, así, posiciones estáticas; los desmarques en apoyo o en ruptura convergen permanentemente cuando la idea de juego tiene una identidad marcada. Es por esto que se utilizan, para desarrollar una idea, los términos 4-4-3 o 3-4-3, que son sistemas fijos, pero en realidad, el sistema presenta mucha variabilidad, y son los jugadores, organizados alrededor del balón, los que marcan el modo de jugar con sus movimientos dentro del campo de juego y sus creaciones de espacio.

Inicio del juego

Para que la idea de desorganizar al rival sea efectiva, dentro de las zonas A y B del campo en la que se encuentra el balón, se debe contar con la presencia de un mayor número de jugadores, es decir lo que denominamos "superioridad numérica". La consecución de pases cortos y de un mayor número de jugadores ubicados cerca del balón permitirá tener el control del balón y de la situación, para llegar a los sectores del campo contrario (zona C y D), cercano al área del equipo rival. A su vez, para progresar en la zona de definición, el cambio de ritmo del balón es clave, la intensidad a la que el balón se desplaza permitirá superar espacios, así, la superación cualitativa del 1 vs 1, los desmarques y los pases verticales al espacio acercarán al equipo al objetivo mayor, marcar el gol.

La importancia de la "recuperación" dentro del equipo es de "alto nivel": es un elemento imprescindible que se debe desarrollar durante el proceso de entrenamiento, seleccionar elementos conformadores que permitan optimizar la sinergia de los jugadores en el campo de juego. Para llevar adelante su entendimiento, es transcendental que los jugadores tengan presente que, a la hora de perder la posesión del balón, se debe recuperar lo antes posible, es decir que todo el equipo trata de recuperar el balón, y serán los delanteros los primeros en hacerlo. De esta manera, se evitarán posibles escenarios de contrataques o situaciones adversas por parte del equipo contrario, que, ante una mala disposición de los jugadores en el espacio, aumentará la probabilidad de finalizar cerca de nuestra portería, e incrementará la posibilidad de concretar un gol. También, cuanto más rápido se recupere el balón, mayor

probabilidad de continuar en zona de definición. Un bloque alto y jugadores juntos permitirán que el deseo por recuperar el balón lo antes posible, se vuelva una realidad inmediata, lo que optimizará el reordenamiento y posición del equipo en función de un mismo objetivo: tener el balón nuevamente para disfrutar del juego y marcar goles.

> Si no tenemos la pelota estamos corriendo y no nos gusta correr. Nos gusta jugar al fútbol, pasarnos la pelota. Esa energía interna que te da esa intención es la que te hace estar continuamente, cuando pierdes el balón, con ganas de ir a buscarlo estés donde estés. La función del entrenador es organizar esa forma de **recuperación del balón** lo antes posible. En el momento que perdemos, cómo nos organizamos para tener el balón inmediatamente. Si somos capaces de inculcar a nuestros jugadores que el balón es lo que nos hace fuertes, tenemos un paso muy grande dado (Seirul·lo, 2015, http://www.motricidadhumana.com/entrevista_Paco_Seirul_lo_su_metodologia_pasado_presente_futuro_mayo_2015.pdf

¿Qué elementos se deben explicar y proponer a los jugadores sobre la recuperación del balón?

Como se mencionó, al momento de perder el balón, el sentido de equipo debe ser primordial, el objetivo es recuperar el balón. Es decir, se deberá presionar al cercano, no solo el jugador que pierda el balón, sino los compañeros que se encuentran más cercanos a la zona del mismo. Por otro lado, los jugadores alejados, se colocan en posición intermedia, para evitar la marca "hombre a hombre". Un jugador, en posición intermedia debe ser capaz de tapar una línea de pase y/o estar pendiente de dos jugadores que, en caso de llegarle el balón a uno de ellos, podría ser presionado como tarde en el momento de contactar el balón. A su vez, los jugadores alejados (por ejemplo, defensores) si el balón se pierde en zona cercana a la portería del equipo rival, deberían estar en vigilancia permanente para actuar rápidamente si fuese necesario.

Tanto en el intento de recuperar el balón, como cuando disponemos de él, es importante destacar el concepto de "vigilancia ofensiva", es decir, en caso de que suceda una pérdida repentina de balón, que esa transición no genere una incorrecta disposición en el espacio, por

ejemplo: ante una pérdida del balón, un envío largo a nuestras espaldas, puede crear un posible escenario de ocasión de gol para el equipo rival, para esto es indispensable que los jugadores por detrás del balón estén permanentemente concentrados en el desarrollo del juego, tanto en donde se sitúa el balón en ese momento, como también lo que sucede a su alrededor. Si se realizó una correcta circulación de balón, todos los jugadores están en la situación adecuada porque viajaron todos juntos alrededor del balón. Probablemente estas vigilancias ofensivas emergerán, pues estará todo el equipo alrededor del balón y en situaciones de inmediata presión, en intermedias o vigilancias sin apenas realizar ningún movimiento.

Es aquí donde el "fuera de juego" toma un papel preponderante dentro de nuestra identidad de juego, es un elemento fundamental del reglamento que debemos potenciar mediante su entrenamiento. En este sentido, la sincronización de una defensa organizada durante las diferentes fases del juego permitirá optimizar este aspecto. En referencia al fuera de juego como táctica para el reordenamiento del equipo, Lillo (2016) expresaba que el mejor libro escrito sobre táctica es el reglamento. Con ello, hace referencia a que todo lo que sucede, y lo que necesita un juego como el futbol, está allí expuesto. Es decir, si el equipo en posesión de balón se encuentra en campo contrario, zona C o D, la distancia entre defensas y portero la marcará el fuera de juego, y será fundamental sacar provecho de esta situación, que nos permitirá seguir con la conservación del balón en zonas alejadas de nuestra portería.

Para esto, además de la distancia entre compañeros. el portero debe tener buen manejo de pies, y sobre todo jugar adelantado, es decir, más cerca de los defensas centrales, achicar el espacio entre él y los defensores. Es decir que la vigilancia como elemento recuperador también es importante para el portero, quien debe prever posibles pases largos del equipo rival, y adelantarse para resolver favorablemente y comenzar nuevamente con la posesión del balón.

Tras la pérdida inmediata de balón, Cano Moreno (2010) nos acerca diferentes elementos a tener en cuenta respecto a la organización defensiva:

- Intentar recuperar el balón inmediatamente a la pérdida del mismo, disuadiendo relaciones sobre espacios contrarios al lugar donde se pierde.
- Impedir que el equipo rival genere condiciones favorables de ataque.

- Evitar la superación completa del primer grupo de acosadores, sobre todo por espacios cercanos al eje longitudinal.
- Anular las posibilidades inmediatas de progresión por parte del equipo contrario mediante acoso sobre el poseedor y los receptores potenciales.
- Predisposición inmediata al cambio de rol.
- Voluntad para presionar a pares e impares de manera sostenida y sistemática. El "Deseo de balón" es nuestro empuje.
- Responsabilidad, tomar conciencia de que si soy desbordado comprometo al resto de compañeros.
- Dominio de las variables del acoso en todos los puestos específicos.
- Solidaridad, sentimiento de ayuda defensiva constante.
- Toma de conciencia de la defensa como una actividad colectiva.
- Dominio de las trayectorias disuasorias durante la carrera de aproximación para acosar.
- Valoración de la profundidad defensiva tomando como referente agrupador al eje longitudinal del campo.
- Prohibición de penetraciones que superen la última línea defensiva (Cano Moreno, 2010, p. 8).

En términos generales, existen varios fundamentos que interactúan en momentos sin balón como en momentos con balón:

- **Enseñar a mirar**

Mirar permite anticipar, es decir, informarse previamente de lo que hacen nuestros compañeros y nuestros adversarios. Esto posibilita adelantarse a acciones no previstas y, por consiguiente, evitar errores innecesarios.

- **Orientarse/perfilarse bien: ubicarse y situarse óptimamente, entendida en una doble vertiente:**

La orientación colectiva: ¿qué orientación le queremos dar a las diferentes situaciones de juego que se dan en el partido en relación a los conceptos de espacio y tiempo?

La orientación del jugador: ¿hacia dónde dirige la intención?, ¿qué información posicional ofrece?, y ¿que sirve para comunicarse con él?

- **Perfiles:** cada jugador debe adecuar en cada momento la posición y la disposición de su cuerpo en función de la situación del balón,

compañeros y oponentes, para poder ver y comprender mejor todo lo que sucede.

- **Direccionalidad**: qué dirección damos a nuestro juego en relación a cada situación de juego y los espacios a crear, ocupar y aprovechar, con el propósito de generar una determinada superioridad.

A su vez los jugadores tendrán una serie de funciones en **fase de recuperación:**

- Presionar al poseedor.
- Tapar canales de comunicación.
- Posicionarse en líneas intermedias.

Damunt y Guerrero (2016) expresan que los jugadores actúan en base a dos espacios: uno socio-afectivo y otro de responsabilidad del jugador con respecto al modelo de juego propuesto por el entrenador, y que tendría como referencias las zonas y carriles mencionados anteriormente. En el primer grupo de espacios, se habla de los ocupados por el jugador en relación al balón y a sus compañeros (organización espacial). Concretamente, la interacción afectiva de éste con ellos, y la incertidumbre que esto provoca. Según Seirul·lo (2004), los elementos y jugadores en el juego provocan "afectividad", y ésta se manifiesta según las posibilidades de relacionarse.

En los espacios estáticos el jugador tendrá presente los objetivos del equipo como de su línea en la zona y pasillo que ocupe en ese momento. Esta ubicación es definida por el modelo de juego. Es decir, que las referencias espaciales para el jugador en este caso serán mucho más estables que en el caso anterior. Además, los espacios socioafectivos (dinámicos) siempre interaccionan dentro de los estáticos, los cuales presentan unas particularidades concretas.

Dentro de la disposición de los jugadores en el espacio en el momento de recuperación, surge la defensa en zona, que es un marcaje colectivo, donde los jugadores estructurados y situados en sus posiciones se mueven en función de una serie de parámetros de relación:

- La razón de ser es la cooperación, y su base la cobertura.
- El primer objetivo es el balón y el movimiento de la defensa en función de donde se sitúa el mismo. Los jugadores se orientan hacia la pelota, que determina la posición.
- Coordinación en los movimientos entre los jugadores. Es básica la intracomunicación.

Se hace referencia a los conceptos de repartición de funciones, equilibrio entre líneas y basculación defensiva.

Ahora bien, en concordancia con la necesidad de recuperación inmediata del balón, cabe destacar que a nivel conceptual la "presión" es una consecuencia directa de la aplicación correcta de los principios colectivos zonales que se dan en todo momento bajo una predisposición emotiva-volitiva en pos de la recuperación del balón.

1-Disminuir el espacio de juego en anchura y longitud

a) Aplicar la "presión en zonas laterales", ya que contamos con la ayuda de las líneas de banda y la única salida es hacia la dirección de nuestra presión (reducción en anchura).

b) "Avanzar con la línea defensiva hasta la altura de la línea de medios", y lograr un buen equilibrio entre líneas (reducción en longitud).

c) Aplicar el recurso táctico del "fuera de juego" (reducción en longitud).

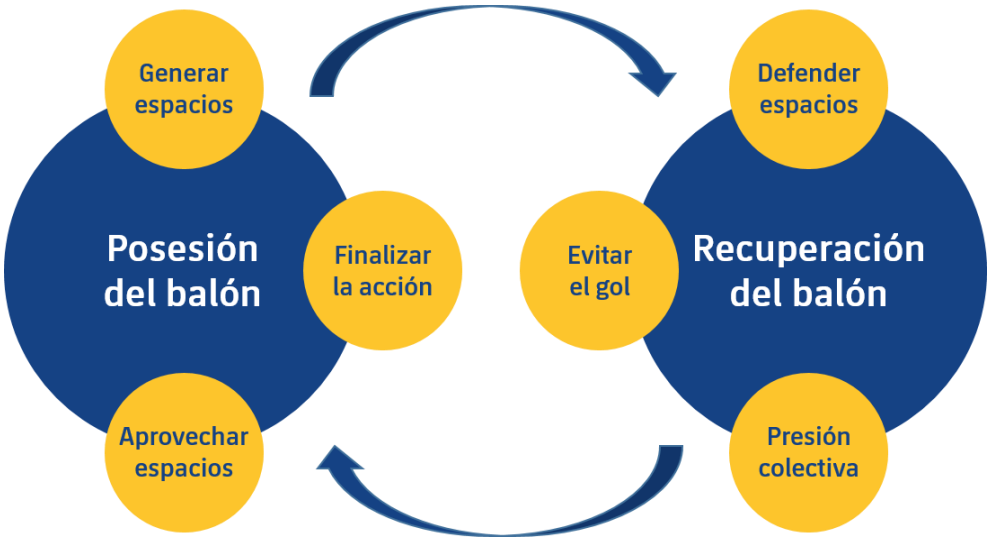
2- Creación de superioridad numérica entorno al poseedor del balón

a) Presión sobre los posibles receptores: de este modo podremos anticiparnos y no tendremos que correr detrás de la pelota.
b) Presión sobre el receptor antes de que éste reciba y pueda controlar.

3- Función y responsabilidad de los hombres más alejados del balón.

a) Neutralizar el espacio entre líneas y a los contrarios que en él se encuentren.

Figura 5: Dinámica continua del juego



Fuente: Elaboración propia basado en Corberán, (2014).

Durante el proceso de entrenamiento o en la competición, emergen diferentes situaciones en las que los deportistas deben reaccionar de manera eficaz, tanto individual como colectivamente. Al exponer las diferentes fases y situaciones de juego por las que atraviesa un equipo, es importante que los jugadores se identifiquen sobre una sinergia colectiva, en el que las diferentes zonas y pasillos del campo estén siempre bien ocupadas. Es decir, para llevar adelante un juego fluido, será necesario comprender al fútbol como un todo, un deporte de interacción dinámica no lineal. Para esto, desde la identidad del FC Barcelona, se considera necesario pensar en el balón como eje principal, para una funcionalidad colectiva óptima, a través de la búsqueda incansable en la creación de nuevos espacios a ocupar, al utilizar la movilidad permanente del equipo, y compartir las pequeñas sociedades entre compañeros (intracomunicación). De esta forma, se generará un comportamiento táctico colectivo puro en el que la dimensión relacional y socioafectiva del humano deportista se desarrollará mediante la comunicación interpersonal e intergrupal. Esta integración deberá ser abordada por el entrenador a través situaciones simuladoras preferenciales bajo las necesidades de los jugadores inmersos en el juego. En palabras de Menaut:

> (...) el comportamiento inteligente durante el juego será el resultado no solo de una simple actividad sensorio-motriz sino de una actividad cognoscitiva que se puede definir como el acoplamiento de las perturbaciones provenientes del juego y de las compensaciones aportadas por el

> jugador, siendo la inteligencia táctica no solamente una adaptación óptima a ciertas condiciones en el juego; sino también a la búsqueda de la diversidad y de la novedad por parte de los jugadores (Menaut, 1992, p. 26).

En definitiva, consideramos que la mejor manera de obtener resultados favorables, será al tener el balón más y mejor que el rival (Moreno, 2013), incrementando así, la posesión, posición y situación cercana a las zonas de finalización. Cabe tener siempre presente que durante el proceso en el que el modelo de juego emerge, sufre fluctuaciones, y esto varía permanentemente, ya que las relaciones no se expresan en términos lineales: es decir que las sinergias y los comportamientos están en permanente cambio (Guindos, 2015). Para esto, será importante tener presente nuestra historia, es decir, continuar con el legado que entrenadores como Ruiz, Cruyff, Michels, Guardiola, entre otros aportaron a esta idea única y singular de pensar, sentir y disfrutar el fútbol.

Figura 6: Elementos a tener en cuenta en la construcción de un modelo de juego

Fuente: Elaboración propia a base de Cruyff, 2012.

Referencias

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.

Corberán, C. (2014). Fútbol, un sentir particular. En Gómez, P. (2014) El fútbol ¡NO! Es así. ¿Quién dijo que estaba todo inventado? España: Futbol del Libro: www.futboldellibro.com

Cruyff, J. (2012). Fútbol, mi filosofía. España: Ediciones B.

Damunt y Guerrero (2016). Conferències: La metodologia, la base de la formació. 5ena nit de l'entrenador.

Davids, K. Button C., & Bennet, S. (2008). Dynamics of Skill Acquisition. A Constraints-Led Approach. Champaign: Human Kinetics

Guindos, D. (2015). Construcción metodológica del modelo de juego. Nadie sabe nada. Una visión sistémica. España: Futbol del Libro: www.futboldellibro.com

Lillo, J. M. (2016). En: Livio Contessotto (29 de abril de 2016). Conferencia para entrenadores. [Youtube]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=w8ytM6vavxc&app=desktop.

Menaut, A. (1992). Estructuras cognoscitivas y lógica de la acción de juego. Revista Kirola Ikertuz, vol. 5, pp. 25-45.

Moreno, R. (2013). Mi receta del "4-4-2". Reflexión, desarrollo y aplicación práctica desde una visión de este sistema. España: Futbol del Libro: www.futboldellibro.com

Passos, P. Araújo, D., Davids, K., & Shutleworth, R. (2008). Manipulating constraints to train decision making in rugby union. International Journal of Sports Science and Coaching, 3(1), 125-140. doi:10.1260/174795408784089432

Ruipérez, C. (14 de noviembre de 2018). "Si tú tienes el balón, tú mandas". La Vanguardia [versión digital]. Recuperado de: https://www.lavanguardia.com/deportes/20181114/452917657958/si-tu-tienes-el-balon-tu-mandas.html

Seirul·lo, F. (2004). La estructura socio afectiva; configuradora del concepto equipo. Barcelona: Apuntes Máster Profesional en Alto Rendimiento; Deportes de Equipo. (C.E.D.E.) - INEFC-Barcelona. Universitat de Barcelona.

Seirul·lo, F. (2015). La metodología de Paco Seiru·lo. Pasado, presente y... ¿futuro? Entrevista por Fernando Palomo. Recuperado de:

http://www.motricidadhumana.com/entrevista_Paco_Seirul_lo_su_metodologia_pasado_presente_futuro_mayo_2015.pdf