

# Módulo 1. Definición, evolución y comprensión de los parámetros generales de evaluación

En este módulo, inicialmente trataremos de alcanzar una comprensión básica de los cambios reglamentarios que más han afectado la fase de inicio del juego a lo largo de la historia, los cuales han obligado a una constante evolución táctica por parte de los cuerpos técnicos y de los jugadores y, de hecho, cambiaron la forma de ver y analizar el fútbol.

Creo que la comprensión del pasado y del proceso que nos ha llevado hasta el día de hoy nos permitirá poder anticipar y prever parte del futuro que nos acercamos a vivir.

Como consecuencia de esta constante evolución en el mundo del fútbol, se han propuesto a lo largo del tiempo diferentes herramientas y parámetros de análisis para evaluar aspectos comportamentales muy complejos de los equipos durante los partidos. Por lo tanto, intentaremos explicar y conocer estas referencias, las cuales servirán de “filtro” evaluativo, específicamente para la fase de inicio, y nos orientarán de forma más ordenada y segura en el contexto de complejidad elevada que este deporte conlleva en su interior.

## Definición y evolución de la fase de inicio

La **fase de inicio del juego** es en realidad una **subfase** dentro de la fase de posesión del balón, que tiene como objetivo principal superar las líneas de presión para transitar el campo rival en las mejores condiciones posibles.

Por lo tanto, se compone de las interacciones que el equipo en posesión tiene en su mitad de campo, aunque con diferentes dinámicas, tiempos y estructuras, frente a todos o la mayoría de los jugadores del equipo rival atrás de la línea del balón.

Además, podemos encontrarles otras finalidades secundarias:

- asegurar la posesión luego de una recuperación;
- permitir al equipo reorganizarse tras una recuperación;
- no arriesgar en eventuales pérdidas si no hay opción de progresar, y volver atrás para poder progresar en mejores situaciones; y



- generar y aprovechar ventajas.

Castelo (1999) nos habla de los sistemas de juego: “**los sistemas de juego han conocido constantes modificaciones a través del tiempo. Se conceden tiros libres a favor del equipo defensor en su propia área y evoluciones, que se instalan en las diferentes corrientes que influenciaron, a lo largo del tiempo, el análisis de juego y, complementariamente las concepciones técnico-tácticas que de ahí derivan.**” (Castelo, 1999, p.73)

La evolución táctica en el fútbol siempre ha sido acompañada de modificaciones y cambios en el reglamento, en particular en este aspecto del juego que trataremos aquí, donde, sobre todo en las últimas décadas, ha sufrido bastantes cambios y evoluciones.

El cambio más importante tuvo lugar en 1992, cuando fue introducida una norma que cambió radicalmente la organización de todos los equipos del mundo así como también el papel que el portero tuvo hasta entonces: el IFAB estableció que el guardameta tenía prohibido tocar y bloquear el balón con las manos tras un pase voluntario de un compañero.

Ocurrió porque en ese momento demasiados equipos aprovechaban pasar el balón a menudo a sus guardametas para perder tiempo durante el partido, sin que el rival pudiera hacer algo para recuperarlo. Esto comprometía el espectáculo, pues, por ejemplo, la presión alta en campo rival en salida o saques de meta se tornaron prácticamente inexistentes, y era imposible, de hecho, poder recuperar el balón en juego.

*El último pase atrás en el que un portero pudo tocar el balón con sus manos ocurrió en el estadio Ullevi, en Gotemburgo, el 26 de junio de 1992, en el minuto 88 de la final de la Copa de Europa entre Dinamarca y Alemania. Durante un tiro libre a un par de metros más allá del centro del campo a favor de los daneses, que iban ganando 2 a 0, Povlsen, su número nueve, lanzó de nuevo el balón al portero de su equipo, Peter Schmeichel, que lo bloqueó con sus manos para luego lanzarlo en largo. Hoy en día, estaría obligado a jugarlo “normalmente” solo con sus compañeros de campo.*

*Un pase atrás de cincuenta metros acaba simbólicamente con una era del fútbol que ya no existe: a partir de ese día, ningún portero de ningún lugar, nivel ni categoría del mundo podría volver a atrapar con las manos el balón que le pase un compañero, lo cual cambió radicalmente la táctica de este juego.*

La introducción de esta norma tuvo repercusiones sobre factores grupales y comportamientos individuales del juego, tales como los siguientes:

- el **rol** que el **portero** tenía, pues ahora se le obligaba a mejorar su juego de pie y su ubicación en el campo para adaptarse a la nueva situación;



- la **manera** que los equipos tenían de **salir y empezar el juego en campo propio**;
- la **manera** que los equipos tenían de **presionar en campo rival**;
- los **tiempos de juego**, ya que no se podía utilizar más esta opción para perder tiempo y obtener una ventaja sobre el rival abajo en el marcador; y
- el **número de lanzamientos largos por parte de los porteros**: estos lanzamientos aumentaron, sobre todo ni bien se instituyó el cambio, pues los porteros querían quitarse el balón de encima para evitar arriesgarse mucho a jugar con los pies en corto, algo que la mayoría no acostumbraba a hacer hasta entonces.

Claro que este cambio influyó también en la estructura y contenidos de los **entrenamientos**. Los jugadores debieron aprender a jugar bien el balón en campo propio, a ubicarse de una determinada manera y en un determinado lugar para evitar el mínimo error, y entrenar maneras de presionar completamente diferentes.

Como todos los grandes cambios, se necesitaron adaptaciones importantes: los futbolistas y los entrenadores tuvieron que adaptarse y concebir pensamientos creativos para jugar un deporte que se estaba convirtiendo en uno más dinámico, rápido y, por lo tanto, más atractivo, y en donde las posibilidades de cometer errores fatales que pudieran significar hasta un gol en contra eran siempre más probables.

Por este aspecto, como ya hemos dicho, generalmente los equipos solían recurrir a lanzamientos directos hacia medio campo rival y saques de meta en largo, ya que alejar el balón de zonas cercanas a la portería era una manera de “quitarse de encima” eventuales problemas y superar directamente las líneas de presión rival, lo cual les permitía ganar la siguiente disposición del balón por disputas o segundas jugadas.

Al final de la primera década del 2000 ocurrió otra “revolución”, esta vez exclusivamente táctica. Un equipo llevó a lo más extremo el concepto de “salir desde atrás jugando”, y enfatizó de este modo aún más el cambio que años atrás había cambiado el fútbol para siempre: el Barcelona de Pep Guardiola revolucionó con su innovadora manera de utilizar la salida del balón como una herramienta muy importante para mover la estructura del contrincante y así generar espacios que permitían al equipo entrar en campo rival con ventajas espaciotemporales y encontrar el “mejor camino” hacia el gol. Desde allí se iniciaba el “ataque a la portería rival”.

El objetivo era ahora mover el rival, no el balón, con la clara intención, según cada partido, de causar desajuste y, por lo tanto, generar ventajas que se aprovecharían luego a fin de llegar cerca de la portería rival en las mejores condiciones posibles para finalizar.

Es verdad que durante el curso de la historia muchos equipos han propuesto también salir desde atrás de forma combinativa (el Milán de Sacchi y el Barça de Cruyff sobre todo),



pero aquel Barça llegó a niveles casi inalcanzables de excelencia e interpretación del juego.

Entre muchas ideas propuestas, las más importantes que este equipo supo aplicar de forma innovadora en esta fase del juego fueron las que nombramos a continuación:

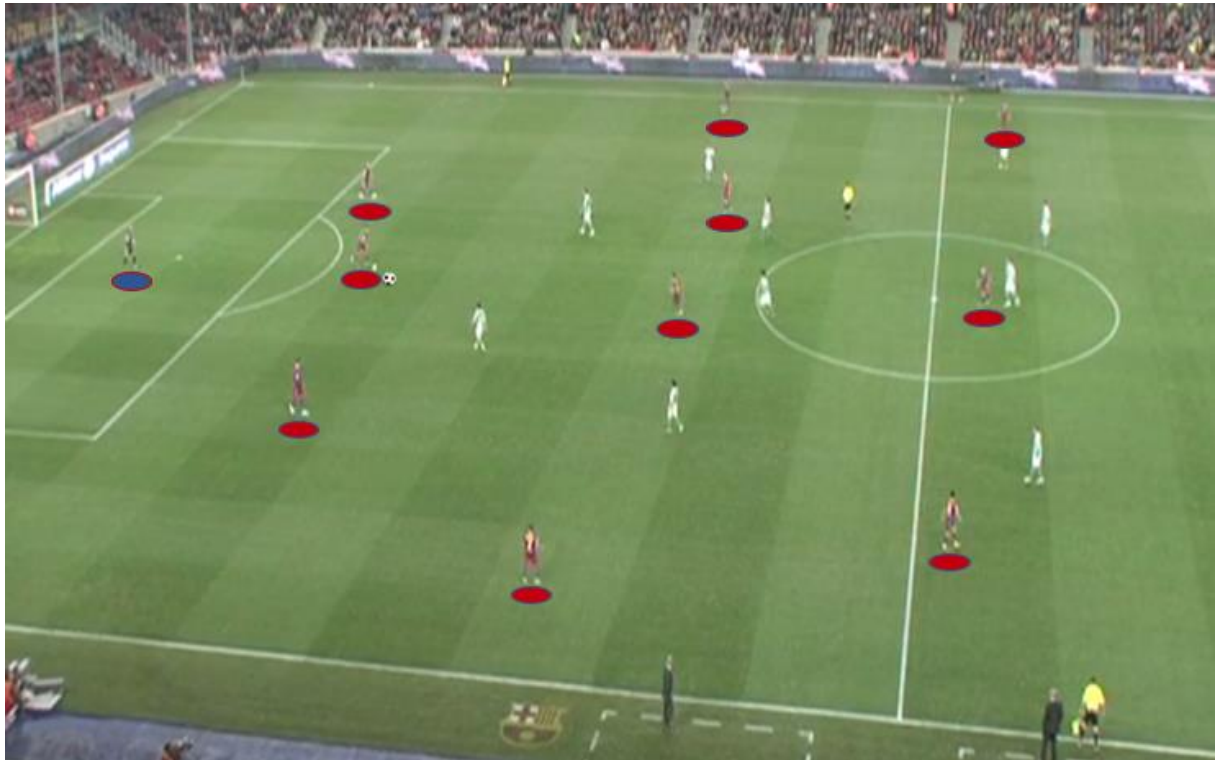
- **Hacer el campo grande**, aprovechando la máxima amplitud posible: ubicaban los dos centrales a bastante distancia entre sí para conseguir la máxima amplitud con los laterales, lo que los obligaba a posicionarse más altos y posiblemente pegados a las líneas de banda. De esta forma, podían separar a los jugadores del rival y generar espacios por dentro o podían ofrecer una opción segura de pase por afuera en caso de que fuera difícil progresar por carriles centrales.
- **Llenar los carriles centrales**: de esta forma, tenían siempre una superioridad numérica o posicional y, por ende, el control del campo.
- **Utilizar los centrales como primeros creadores de juego**:
  - circulaban el balón entre los centrales con el objetivo de superar a los rivales y la línea de los atacantes en conducción;
  - tenían la capacidad de dar el primer pase (en especial, por dentro) para aprovechar las ventajas en campo propio o rival y así progresar en el juego y superar una o dos líneas de presión rivales.
- **Usar el pivote que baja entre centrales**: de este modo, podían crear una superioridad o ventaja numérica y posicional, dependiendo de la presión rival (es lo que se conoce como “salida lavolpiana”).
- **Hacer uso del portero como “hombre libre”**: es decir, como un jugador que siempre les daba superioridad y que siempre podían utilizar como recurso para asegurar la posesión en caso de emergencia o para generar espacio y atraer rivales en su zona.
- **Ocupar posiciones intermedias**: así, podían generar ventajas (encontraban hombres libres directamente o indirectamente) y dificultar la recuperación rival.
- **Ubicarse a diferentes alturas**: con esta táctica creaban y generaban constantemente líneas de pase para darle muchas opciones al poseedor.
- **Estar siempre en equilibrio**: moviéndose juntos, los jugadores del equipo tenían más probabilidades de recuperar el balón en caso de pérdida; con pases cortos, el equipo se mantenía compacto.
- **Movilidad constante y organizada**: de esta manera, podían confundir y mover la organización ofensiva del rival.

En la base de todo estaba la convicción de que **hacer una buena salida de balón permitía que todo lo demás fluyera de manera mucho más natural**.

En la siguiente figura podemos observar muchos de los principios de juego explicados anteriormente.



**Figura 1: Distribución en el campo de juego del FC Barcelona 2010-2011 en salida de balón**



Fuente: elaboración propia.

Esta evolución cultural ha cambiado profundamente la manera de practicar el fútbol, ya que los equipos estaban obligados a encontrar maneras de presionar totalmente diferentes respecto de las que utilizaban antes. Como consecuencia directa, esto obligó también a los equipos a encontrar recursos alternativos para superar esta presión. Se empezó a buscar en algunas demarcaciones características técnicas nunca requeridas antes: por ejemplo, a los centrales o al mismo portero se les pedía más capacidades y recursos técnicos de manejo del balón.

Hoy en día, las últimas modificaciones del reglamento de la IFAB han obligado a los equipos a tomar ulteriores cambios para readaptarse a la modificación del reglamento, especialmente las reglas 13 y 16.

Tales normas explican que cuando se conceden tiros libres a favor del equipo defensor en su propia área y en caso de saque de puerta, el balón estará en juego cuando haya sido pateado y esté en movimiento, lo cual eliminó *de facto* el requisito de que el balón tenga que salir del área antes de que pueda tocarlo algún jugador de los dos equipos.

En el detalle del reglamento se explica el procedimiento para cumplir la regla 16, a saber:

### **Procedimiento:**

1. El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo lo golpeará desde cualquier punto del área de meta.
2. El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento.
3. Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

Si en el momento de ejecutar el saque de meta, quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal que no haya tenido tiempo a salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga. Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta. (IFAB, 2019, <https://bit.ly/2EG3Z32>)

Esta modificación implica un cambio no solo estructural, sino también dinámico en cuanto al modo en que los equipos empiezan y presionan el saque de puerta. Permite más velocidad en el juego y favorece la construcción desde atrás por parte de los equipos, y evita así pérdidas excesivas de tiempo.

Muchos equipos están acostumbrados a construir desde atrás y han tenido mucha más facilidad para adaptarse a ese cambio; de hecho, proponen la misma situación algunos metros más atrás.

Tácticamente hablando, las repercusiones principales son las siguientes:

- Puesto que puede empezar en área de penal, el equipo que efectúa el saque de meta tendrá más espacio que podrá aprovechar respecto de la primera línea de presión del rival.
- Por el contrario, el equipo que presiona tiene más espacio que cubrir y defender, lo que afecta las distancias y las trayectorias que cada jugador deberá recorrer.
- El riesgo de poder cometer errores fatales aumenta: un equipo que empieza, por ejemplo, en corto en área tendrá una disposición del balón muy próxima a la portería, lo cual aumenta el riesgo de generar ocasiones de gol si el rival recupera en esta zona.

En general, si, por un lado, la nueva regla ayuda a los equipos a jugar desde atrás, también “obliga” a los rivales a intentar recuperar muy alto.

Podemos ver cómo las reglas pueden establecer las estructuras y las dinámicas de los espacios de juego y, por lo tanto, las modalidades que determinan la forma en que un

equipo o un jugador puede desarrollar una acción de juego específica dentro del mismo espacio compartido.

A partir de aquí, como siempre, será la interpretación de los entrenadores y jugadores, según cada situación y momento, la que los hará asumir riesgos o enfocarse en las ventajas que esta alternativa de juego puede otorgar al equipo... hasta que surjan nuevos cambios.

### Clasificaciones de la fase de inicio

Como dijimos anteriormente, las situaciones de inicio del juego tienen el objetivo general de hacer llegar el balón a determinados lugares del campo rival y posicionar el equipo de la mejor manera posible para poder recorrer "rutas" que le den acceso a la zona de finalización con la mayor ventaja posible.

*"Este juego consiste en ir generando superioridades a la espalda de la línea que te aprieta" (Juanma Lillo, citado en Soriano, 2014, <https://bit.ly/34NZyxP>).*

Por lo tanto, la fase de inicio es el **primer momento** que nos permite cumplir con esa intención.

Podemos dividir el inicio del juego en dos situaciones:

**Tabla 1: Situaciones de inicio del juego**

INICIO DEL JUEGO (situaciones)	
SAQUE DE PUERTA	SALIDA DE BALÓN

- **Saque de puerta (situación de ABP):**
  - Hay posiciones iniciales estáticas.
  - No tiene una fase anterior, es un reinicio del juego.
  - No hay fuera de juego.
- **Salida de balón (situación de juego):**
  - Hay posiciones dinámicas.
  - Tiene una fase anterior que puede ser cualquiera de las siguientes:
    - tras recuperación;
    - tras disposición del balón en campo rival; o
    - tras situación de balón parado (falta, saque de banda, etc.).



- Hay fuera de juego.

Además, se pueden identificar tres modalidades de ejecución:

**Tabla 2: Modalidades de inicio de juego**

INICIO DEL JUEGO (modalidades)		
JUEGO DIRECTO EN LARGO	JUEGO MIXTO	JUEGO COMBINADO EN CORTO

- **Juego directo o en largo:** no encontramos aquí relaciones próximas en zona A. Este juego tiene el objetivo de hacer llegar el balón directamente al campo rival mediante un lanzamiento en largo por parte, por ejemplo, del portero o de los centrales.
- **Juego mixto:** encontramos en este caso pocas relaciones en zona A, con la intención inicial de jugar en corto para atraer rivales y luego lanzar en largo con la finalidad de encontrar directamente situaciones de ventajas.
- **Juego combinado o en corto:** hay aquí muchas relaciones entre jugadores en campo propio (zona A-zona B) con el fin de mover la estructura rival y avanzar hacia el campo contrario, superando progresivamente las líneas de presión.

En un análisis correcto, siempre se deben tener en cuenta las intenciones iniciales del equipo en posesión. Sin embargo, también se deben considerar las modificaciones estratégicas en el comportamiento, que se deben a factores como la presión del rival o los momentos del partido; son modificaciones que inicialmente no se planean.

Cada una de estas modalidades tiene aspectos en contra y a favor, los cuales dependen en gran medida de la idea que el entrenador tiene del juego, de las características y de la disponibilidad de los jugadores y del rival.

Además, en mi opinión, es a una de las fases del juego que más cambios sufre durante un mismo partido, pues está relacionada con diferentes factores, como el marcador, el minuto o la confianza que los jugadores tienen según el rival que enfrentan y la situación emotiva que estén atravesando.

Como analistas o entrenadores, creo que, a la hora de analizar y evaluar los comportamientos propios y de los adversarios, es importante tener en cuenta estos factores, puesto que añaden informaciones cualitativas muy importantes cuando se deben tomar decisiones en la preparación de entrenamientos y partidos.



## Comprensión de los parámetros generales de evaluación

Para que los jugadores entiendan el juego, es necesario orientarse a través de referencias con las cuales relacionarse constantemente durante el partido. Además, las mismas referencias podrán servirnos a nosotros, analistas, para elaborar filtros que nos permitan evaluar la prestación en general o a cada jugador, ya sea de nuestro equipo o del rival. Las referencias son generales, es decir, no totalmente específicas de la fase de inicio de juego, pero necesarias y útiles, por lo que debemos analizarlas y comprenderlas.

Los parámetros se refieren a los dos conceptos presentes en el fútbol, relacionados inseparablemente: el **espacio** y el **tiempo**. Ambos **afectan** la **organización** que el equipo asume en el campo.

Podemos dividir estos parámetros en tres categorías:

- *Parámetros espaciales*: relacionados al campo y su uso
  - Estáticos: refieren a las dimensiones y la división del campo.
  - Dinámicos: se modifican en base a la situación y relación de los dos equipos.
- *Parámetros temporales*: están relacionados a las dinámicas de las situaciones de juego específicas por cada situación de la fase de inicio (saque de puerta y salida en juego).
  - Antes
  - Durante
  - Después

Cada equipo/entrenador utiliza referencias propias, pero, más que simplemente nombrarlas, me parece muy importante poder establecer esas referencias de forma clara y, sobre todo, no cambiarlas cada vez que se lleven a cabo análisis durante la temporada. Esto es así porque nos permiten crear un canal de comunicación y constituyen la orientación del trabajo entre el cuerpo técnico y los jugadores, de tal manera que se evitan problemas de organización y entendimiento.

### Parámetros espaciales (estáticos)

El **espacio estático** es el espacio estable, estandarizado y fijo en el cual los equipos que lo comparte conviven y compiten y tienen que relacionarse. Depende de las medidas y del tamaño del campo de juego.

Podemos definirlo como uno de los **constreñimientos** principales, es decir, una característica del entorno que fuerza, permite o impide determinados comportamientos colectivos e individuales de los sistemas que se relacionan en él.



En un contexto complejo como el fútbol, una mínima alteración o modificación del entorno pueden influenciar considerablemente individuales y colectivos de los jugadores.

Por ejemplo, una salida de balón en corto será totalmente diferente si la anchura del campo es de 65 metros o de 75 metros, a pesar de que nuestra intención sea la misma, pues la longitud afectará directamente las distancias entre nuestros jugadores y los rivales y cambiará radicalmente la manera que tendrán de relacionarse y compartir espacio.

Por este motivo, tener referencias claras sobre las cuales basarnos a la hora de comprender estos comportamientos es algo muy importante.

Podemos dividir al campo en zonas y carriles/pasillos, en base a los ejes vertical y horizontal del campo, los cuales ayudan a los jugadores a que entiendan qué ubicación y cuáles comportamientos deben tener en general, relacionados a diferentes factores como la posición del balón, la altura del bloque del rival, entre otros aspectos, que convierten cada situación en una única e irrepetible.

Dividimos, entonces, el campo en **4 zonas** transversales:

#### *DOS ZONAS EN CAMPO PROPIO*

Es la mitad del campo donde ocurre principalmente la fase de inicio del juego.

- A.** Zona de alarma (ZA) → ubicación preferencial de portero, centrales, pivote
- B.** Zona de bienestar (ZB) → ubicación preferencial de centrales, laterales, interiores, pivote

#### *DOS ZONAS EN CAMPO RIVAL*

Es la mitad del campo en la cual entramos después de la fase de inicio del juego.

- C.** Zona de control/creación (ZC) → ubicación preferencial de laterales, interiores, media punta, extremos y punta
- D.** Zona de definición (ZD) → ubicación preferencial de punta y extremos



Figura 2: División del campo en cuatro zonas



Fuente: elaboración propia.

Muchos entrenadores suelen dividir al campo en **3 zonas**:

- Zona de inicio
- Zona de progresión (campo propio/campo rival)
- Zona de finalización

Se llaman así porque suelen otorgar en cada zona un objetivo específico (iniciar, progresar y finalizar la acción de juego).

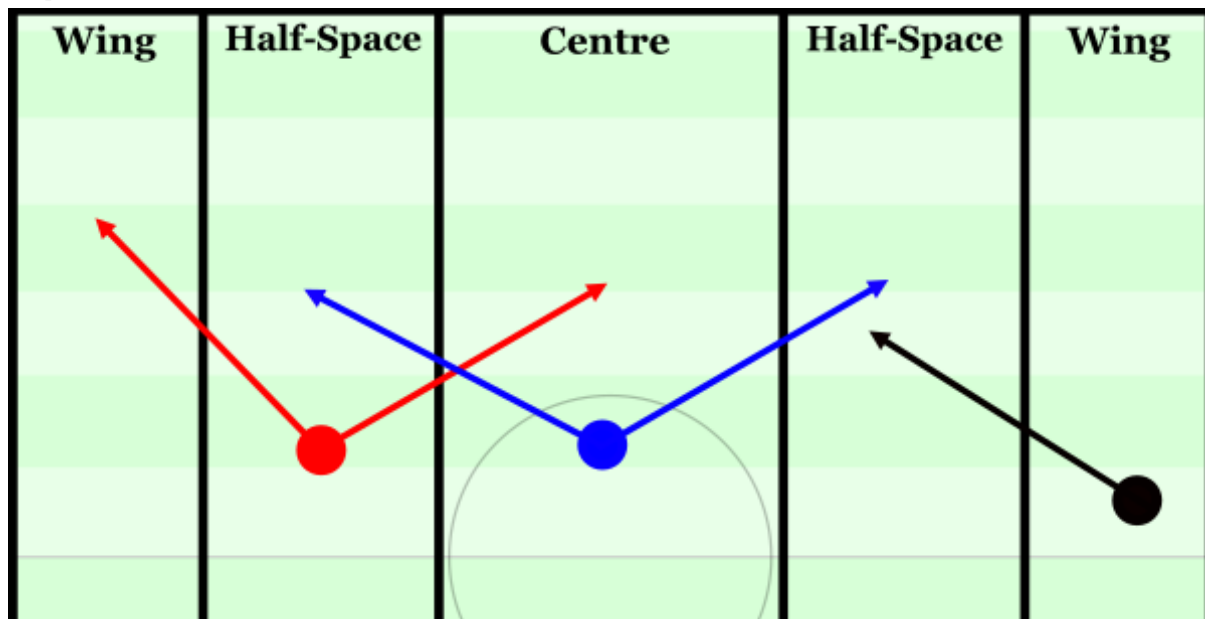
Cada uno puede elegir su división en base a sus criterios e ideas, pero, por cuestiones de orden, utilizaré la primera división como base para explicar y evaluar la fase de inicio.

En cuanto al eje vertical, dividimos el campo también en **4 carriles/pasillos**:

- A.** Carril lateral izquierdo (CLI) → ubicación preferencial de laterales, extremos, punta
- B.** Carril central izquierdo (CCI) → ubicación preferencial de portero, Centrales, pivote, interiores, punta



Figura 4: División del campo en cinco pasillos (*half-spaces*)



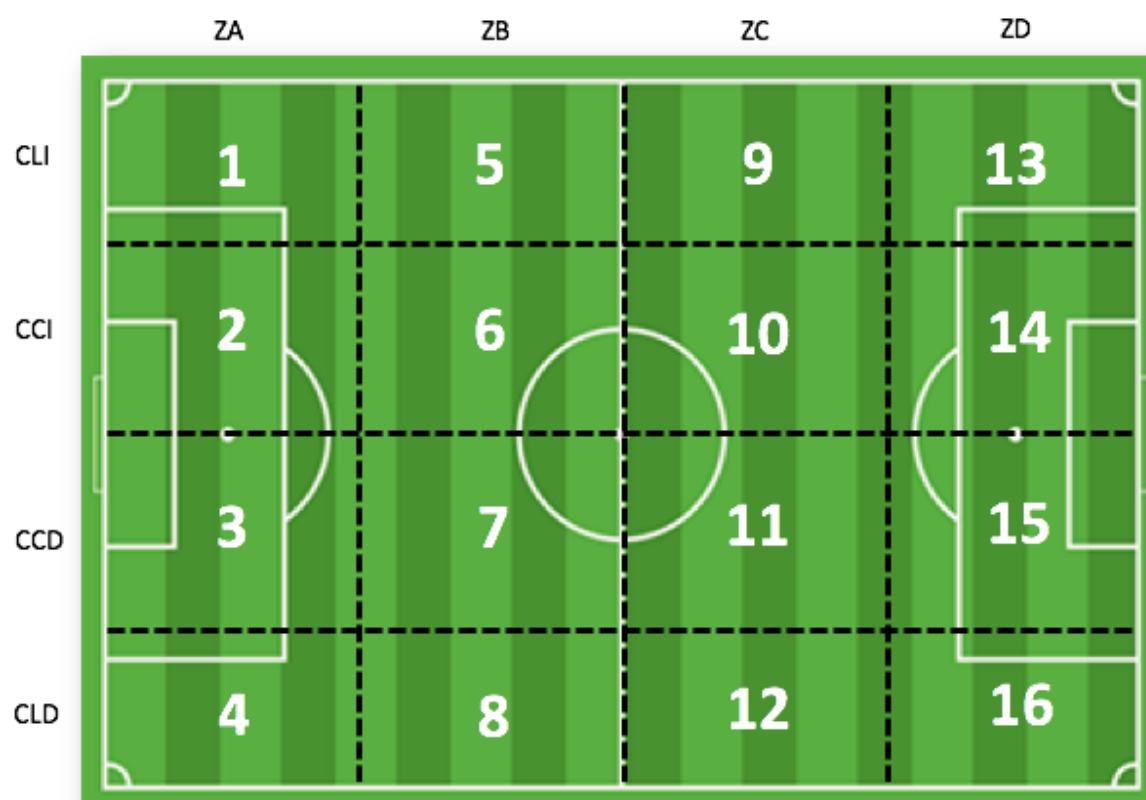
Fuente: Spielverlagerung citado en Battazzi, 2016, <https://bit.ly/31JyKwQ>

ORIGINAL	TRADUCCIÓN
Wing	Lateral
Half-space	Semiespacio
Centre	Centro
Half-space	Semiespacio
Wing	Lateral

Siempre por cuestiones de organización, haré referencia a la primera subdivisión en los 4 carriles, porque también creo que, por conseguir muchos de los objetivos que se desean con los *half-spaces*, hace falta una posición correcta y un perfil del jugador en el campo a pesar de los carriles dibujados, en relación con la conformación que el equipo asume alrededor del balón y según la disposición del rival, acompañada con la intención de aprovechar su ubicación.

La suma de las 4 zonas con los 4 pasillos nos permite dividir el campo en **16 espacios**, los cuales nos servirán como referencia a la hora de filtrar el comportamiento de los equipos y relacionarnos con los jugadores y el cuerpo técnico a la hora de comunicarles informaciones relevantes.

Figura 5: División del campo en los 16 espacios



Fuente: elaboración propia.

Vamos a ver cómo la división del campo en zonas y carriles nos permite conocer las **ubicaciones preferenciales** por demarcación, es decir, aquellas que más actúan en cada zona durante la fase de inicio en base al **sistema de juego** de cada equipo (claro que tales actuaciones varían según la dinámica del juego y del modelo utilizado, y según las funciones que los jugadores tendrán en cada situación). Estas ubicaciones pueden servir para tener una referencia general a la hora de entender la estructura y la dinámica durante esta fase.

Por ejemplo, el portero puede tener la preferencia de actuar en zona A y probablemente en zona B, y una preferencia mucho menor en campo rival; por otro lado, un central, a pesar del bloque del propio equipo y del rival, actuará preferentemente en las zonas de campo propio y posiblemente también en las de campo rival, pero con menor tiempo. Lo mismo aplica a los carriles.

Además, un sistema 1-4-3-3 tendrá una ocupación preferencial diferente respecto de un sistema de juego como un 1-3-5-2, y este factor puede ser importante a la hora de empezar a entender la estructura de un equipo.

Si, además, este “filtro” que utilizamos lo restringimos solo a la fase de inicio, entonces ya podremos entender en cuáles zonas preferentemente actuarán nuestros jugadores y nuestros rivales.

Como veremos durante el curso, la tecnología nos ayudará con herramientas –como por ejemplo los **mapas de calor individuales y colectivos**– a entender mejor las ubicaciones dinámicas de los jugadores a lo largo del partido.

Si ponemos sobre esa división del campo la estructura del equipo o de los rivales, podemos obtener un fotograma que inicialmente nos servirá como filtro para conocer la organización estática del equipo y luego su conformación y organización dinámica en relación con el espacio de juego, aspecto que profundizaremos en seguida.

**Figura 6: Zonas/Carriles preferenciales (posiciones estáticas de un 1-4-3-3 clásico)**



Fuente: elaboración propia.

Este parámetro tiene que ser solo la base de nuestro análisis, dado que no podemos comprender los comportamientos de los equipos enfocándonos solo en su estructura, pues es la **dinámica del juego** la que añade el factor cualitativo a nuestro análisis.

Tenemos que entender, desde mi punto de vista, que la división en zonas y carriles nos deberá ayudar a nosotros y a los jugadores a tener referencias de orientación en el campo. Sin embargo, no podrá sustituir y, por lo tanto, tampoco influenciar



completamente la toma de decisiones y los **comportamientos**, ya que hay otros parámetros en los cuales tenemos que poner nuestra atención y que serán muy importantes a la hora de analizar un equipo.

### **Parámetros espaciales (dinámicos)**

El fútbol es una constante lucha por los espacios, por resolver o explotar desajustes que surgen o se trasladan durante la dinámica del juego en el juego.

Los **espacios dinámicos** son aquellos espacios que se generan y desaparecen constantemente por la interacción de los jugadores en el campo, los cuales pueden impedir sus ocupaciones o aprovecharlos, dependiendo del propósito en cada situación. Tienen que ver con la relación y el uso que los 22 jugadores tendrán del campo de juego, así como también con los objetivos marcados.

Podemos detectar tres parámetros básicos que nos permiten generar espacios dinámicos:

- **Amplitud y profundidad**
- **Direccionalidad**
- **Ubicación y situación del balón**

#### Amplitud y profundidad

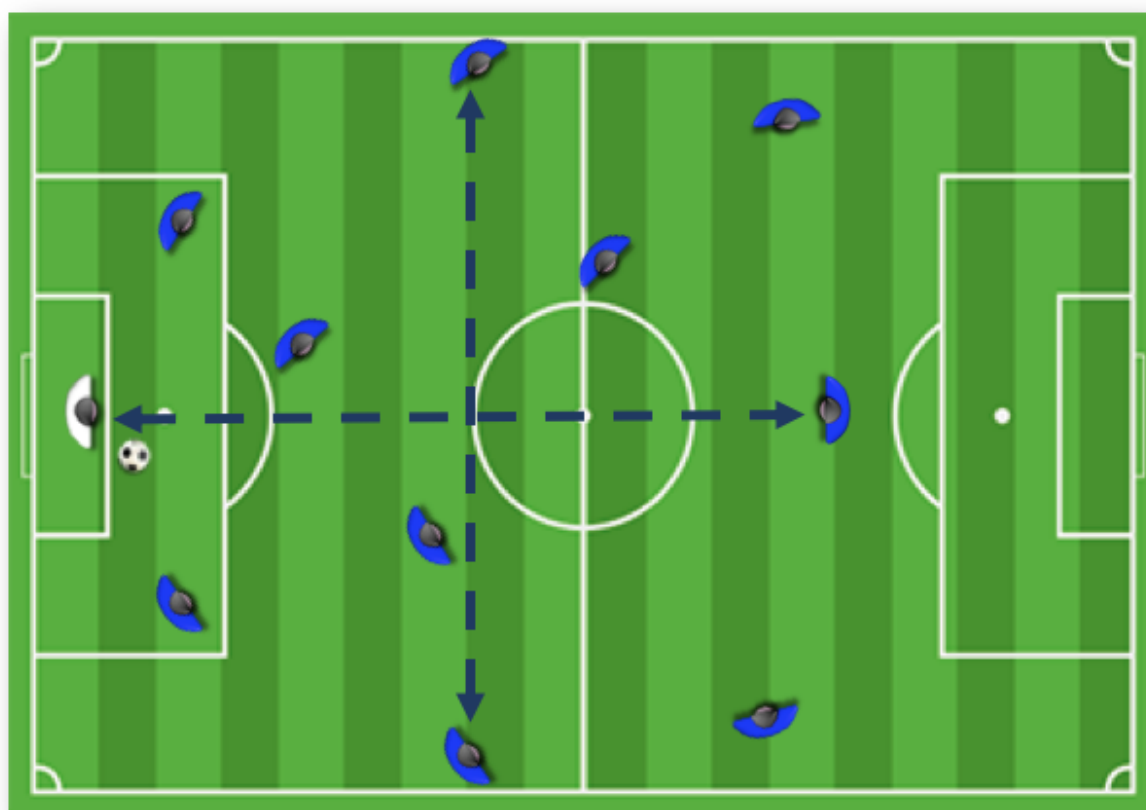
Los parámetros más importantes que definen de manera general la estructura de un equipo en relación con el campo de juego son la **amplitud** y la **profundidad**. Estos parámetros cambian constantemente durante el partido, ya sea en términos de tamaño o de jugadores de referencia (por ejemplo, podemos conseguir la amplitud máxima del campo con los laterales o los extremos).

La división del campo en zonas y pasillos nos permitirá entender, junto a estos dos parámetros, la ocupación global de los dos equipos en el campo e identificar zonas o carriles con **mayor densidad** de jugadores o zonas y carriles con **menor densidad** de jugadores.

Ambos parámetros tienen un papel importante a la hora de evaluar la estructura inicial del equipo y su conformación durante la fase de inicio. A partir de estos dos parámetros, se generan todos los subespacios que vamos a ver más adelante.



Figura 7: Amplitud y profundidad en la ocupación de un equipo



Fuente: elaboración propia.

### Direccionalidad

“Progresar”, “legar”, “avanzar”, “superar”, “atacar” son solo unas de las palabras que utilizamos a la hora de contar y explicar el fútbol. Estos términos nos dejan entender cuán marcado está en nuestra cabeza el concepto de **direccionalidad**, que corresponde a ir en una sola dirección, hacia la portería lo más rápida y verticalmente posible.

Claro que en un contexto tan complejo como un partido, no podemos utilizar un elemento del juego (cualquiera sea este), independientemente de la situación, porque todo, al ser contextual, necesita una adaptación dinámica constante para tener eficacia.

Por lo tanto, debemos tratar de entender el fútbol desde otra perspectiva, desde la **multidireccionalidad**, que, siempre relacionada con el espacio-tiempo, nos permitirá conocer las intenciones y las dinámicas reales en una situación de juego.

Por ejemplo, para llegar de un punto A a un punto B no siempre podemos recorrer una vía lineal. Imaginémosnos que el balón está en posesión del portero y que la línea de pase directa con su central izquierdo está cerrada por el punta, que salta a presionar. Si la intención sigue siendo la de jugar con ese central en particular, podrá llegar

indirectamente a él, por ejemplo, jugando con el pivote que se acerca para darle salida y que podrá pasarle al central, pues genera con su ubicación otra línea de pase que el punta no podrá cerrar (concepto de 3.º hombre). Este es un ejemplo de una microsituación de juego, es decir, se analiza una solución frente a un problema de baja complejidad.

Otro ejemplo, en una dimensión más global y compleja, podría ser el uso de los cambios de juego, es decir, la traslación horizontal del balón para mover a los jugadores rivales con la intención de atraerlos hacia el lado del balón para luego encontrar el lado débil y progresar verticalmente.

Estos ejemplos muy sencillos nos muestran cómo llegar a un espacio determinado del campo (en ZD) y con determinadas condiciones espaciotemporales/relacionales para conseguir el objetivo principal: marcar gol. Hay muchas rutas alternativas que podemos explotar, y serán estas las que nos permitirán conocer la **organización topológica** de un equipo hacia un lugar del campo, es decir, la conformación y las dinámicas que asume habitualmente un equipo (sus hábitos tácticos), y separarlo de los eventos aleatorios, que emergen por la interacción caótica de los elementos del juego.

Este parámetro permitirá entender cuáles equipos prefieren un juego más directo en propio inicio y cuáles proponen un juego más elaborado. Así, entender las rutas preferenciales de ambas estrategias será crucial.

Crear alternativas depende de dos elementos fundamentales (que veremos en los siguientes módulos): los **apoyos** y las **trayectorias**.

En el fútbol, la presencia de los rivales en espacios compartidos y con intenciones contrarias es solo uno de los factores que nos obligan, a veces, a encontrar rutas alternativas y tiempos diferentes para conseguir el objetivo.

Como hemos visto, conceptos de juego como “el 3.º hombre”, “repetir pase”, entre otros, nos ayudan a gestionar el espacio y el tiempo para engañar y encontrar soluciones alternativas a lo que se propone durante un partido.

### ***¿Cuáles espacios pueden generarse?***

A partir de la interacción de todos estos factores, se generarán **subespacios dinámicos** en la estructura rival en relación con el campo, los cuales, posiblemente, deberán ser ocupados y aprovechados para permitir progresar al equipo.

Podemos generar espacios en los siguientes lugares:

- *entre líneas* de presión rival,
- *entre rivales* de la misma línea,
- *a la espalda* del bloque del equipo, o

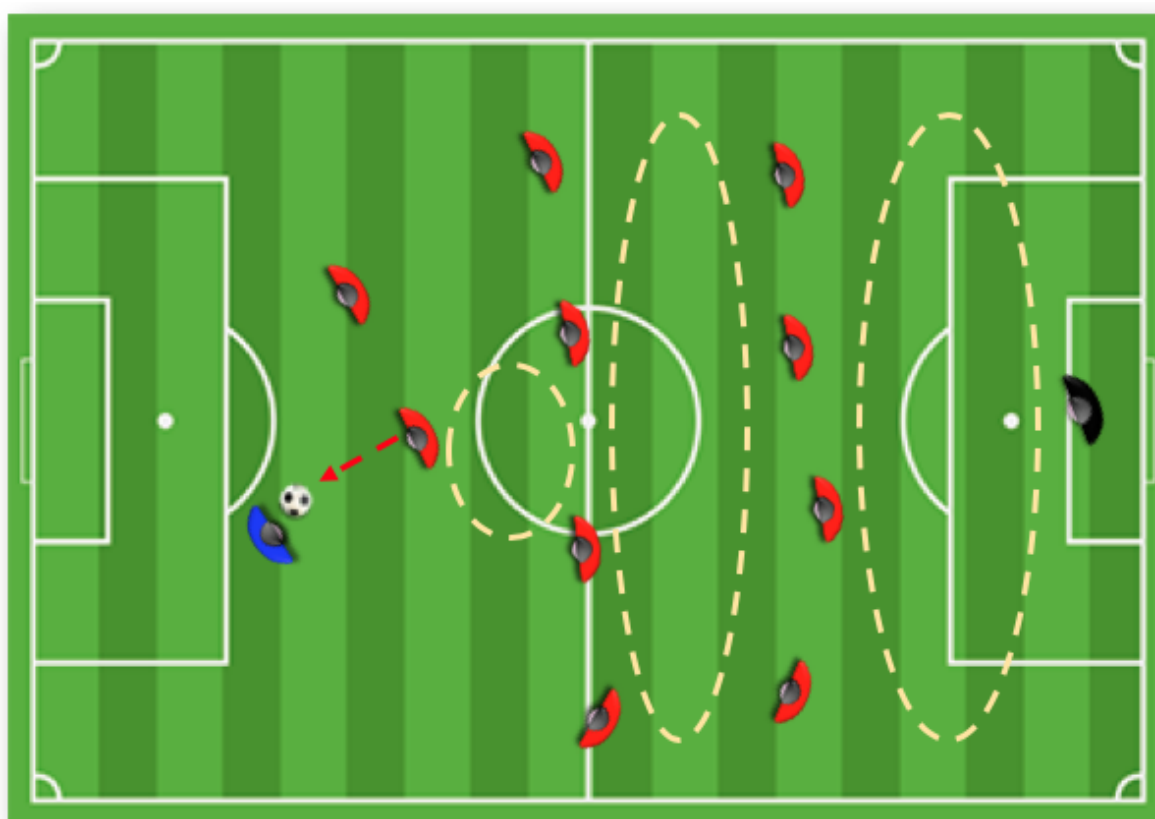


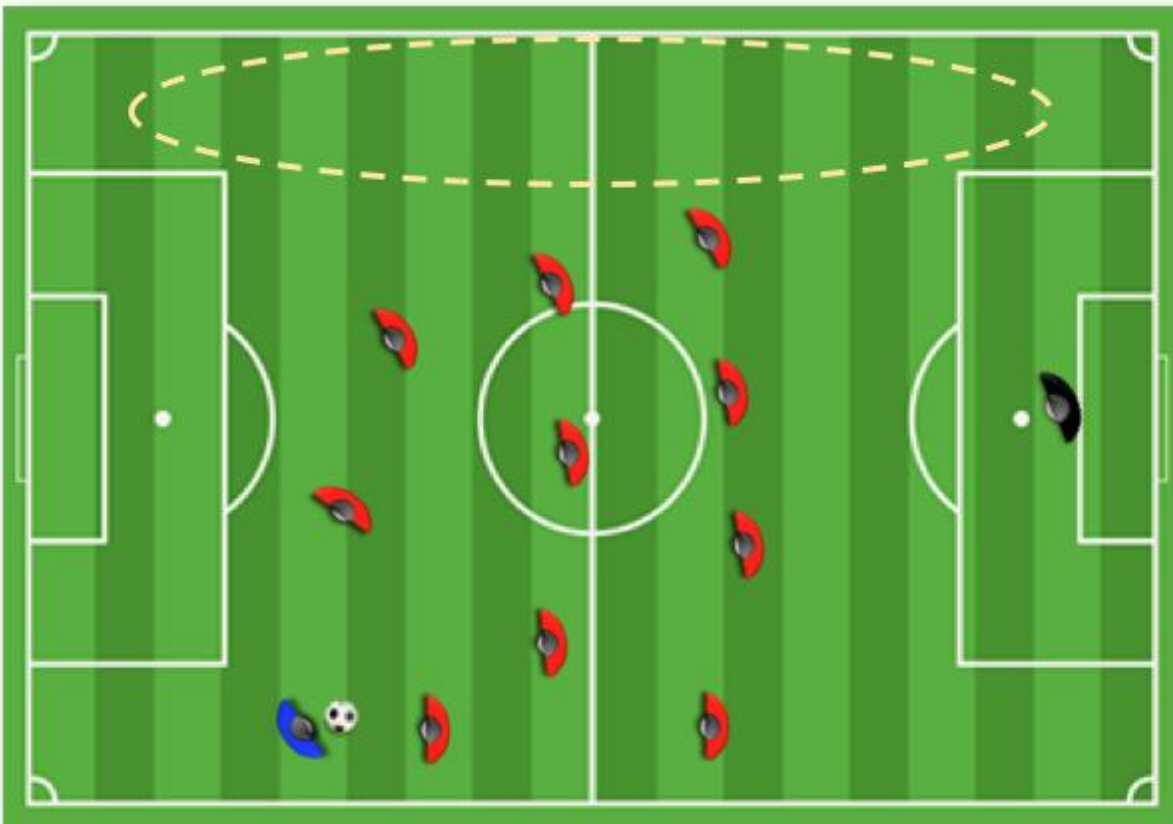
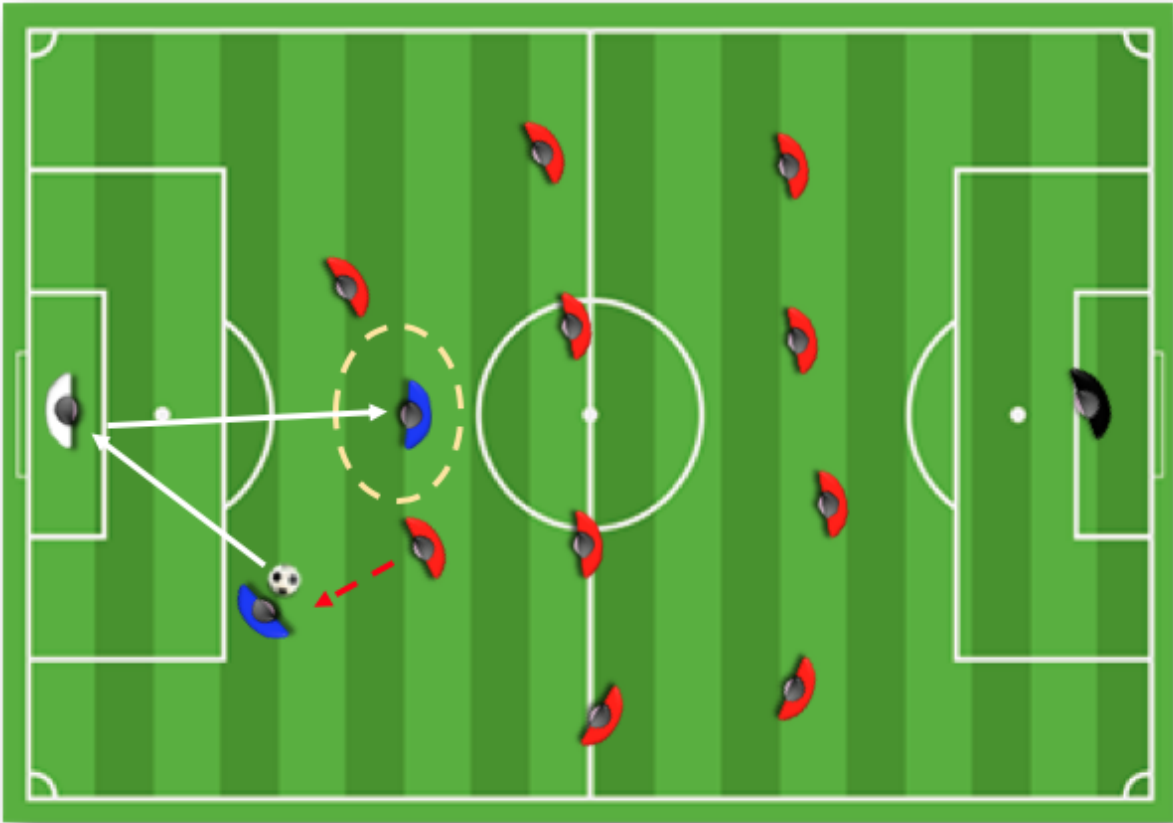
- a los *costados* del bloque del equipo.

Por ejemplo, si los rivales están presionando alto, aparecerán espacios entre las líneas que deberán ser explotados. Si no hay espacios por dentro, probablemente los encontraremos en el lado más alejado del balón, dependiendo de la basculación rival.

Tenemos que ser conscientes de que estos espacios existen debido al tamaño del campo, y que nosotros tenemos la capacidad tanto de generarlos como de cerrarlos a través de nuestros movimientos. Se trata de entrenar a los jugadores para que los vean.

**Figura 8: Subespacios dinámicos generados**





Fuente: elaboración propia.

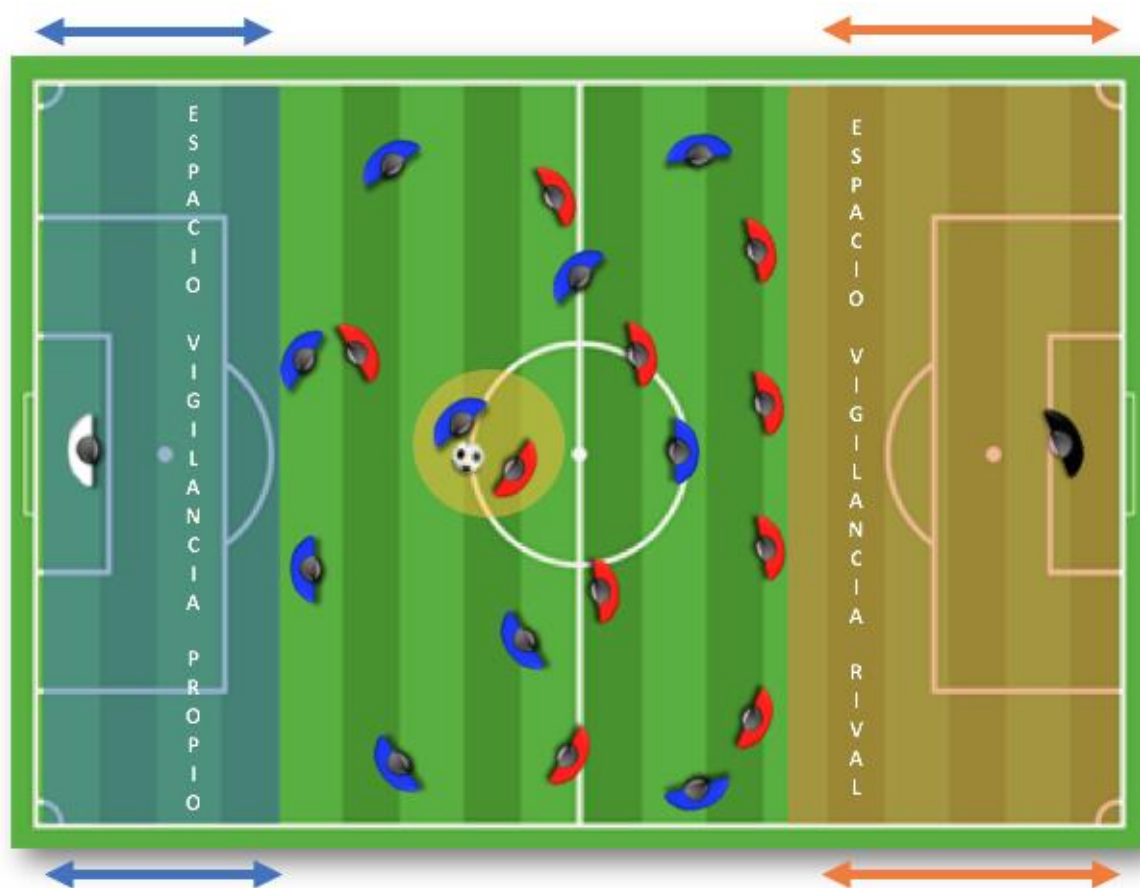


Uno de los espacios dinámicos más importantes a lo largo del partido, en lo relacionado a la regla 11 (el fuera de juego), es el **espacio a las espaldas de las líneas defensivas** (o de **vigilancias**). Este espacio depende de la altura de línea defensiva y del bloque de cada equipo en relación con la ubicación/situación del balón.

Analizo más en detalle este espacio en particular del equipo rival, pues su generación dependerá, en la fase de inicio, de tres factores principales:

- El hecho de encontrarse en situación de saque de puerta (no hay fuera de juego) o de salida de balón (hay fuera de juego).
- La intención de jugar en corto o en *largo*: la altura de la línea rival será generalmente más baja (menos espacio a las espaldas) si se juega directamente en largo, y más alta (más espacio a las espaldas) si se juega en corto.
- La situación del balón (cubierto o descubierto).

**Figura 9: Espacio a las espaldas de la línea defensiva**



Fuente: elaboración propia.

Cada espacio que puede existir comprenderá internamente indicadores que lo definen en cada momento del juego, que consiste en un constante cambio dinámico:

- Distancias: entre jugadores, con el balón, respecto de la portería, etcétera.
- Ubicación: de los jugadores y del balón.
- Espacio próximo o personal.
- Espacio colectivo: espacio ocupado por todo el equipo.
- Espacios libres.
- Espacio ocupado.
- Espacio compartido.
- Espacio al que se quiere llegar.

### Ubicación y situación del balón

La referencia principal, alrededor de la cual los equipos se conforman y se organizan de diferente manera, es el **balón**.

La ubicación del balón en el campo, es decir, su **posicionamiento**. Influye en la altura del bloque y en la organización de los equipos; funciona casi como un atractor.

“En función de la posición del balón, cada jugador tiene que saber cómo posicionarse y en qué espacio jugar” (Mendoza, 2015, p. 48).

Además, también la **situación** del balón puede afectar los comportamientos generales o individuales del equipo.

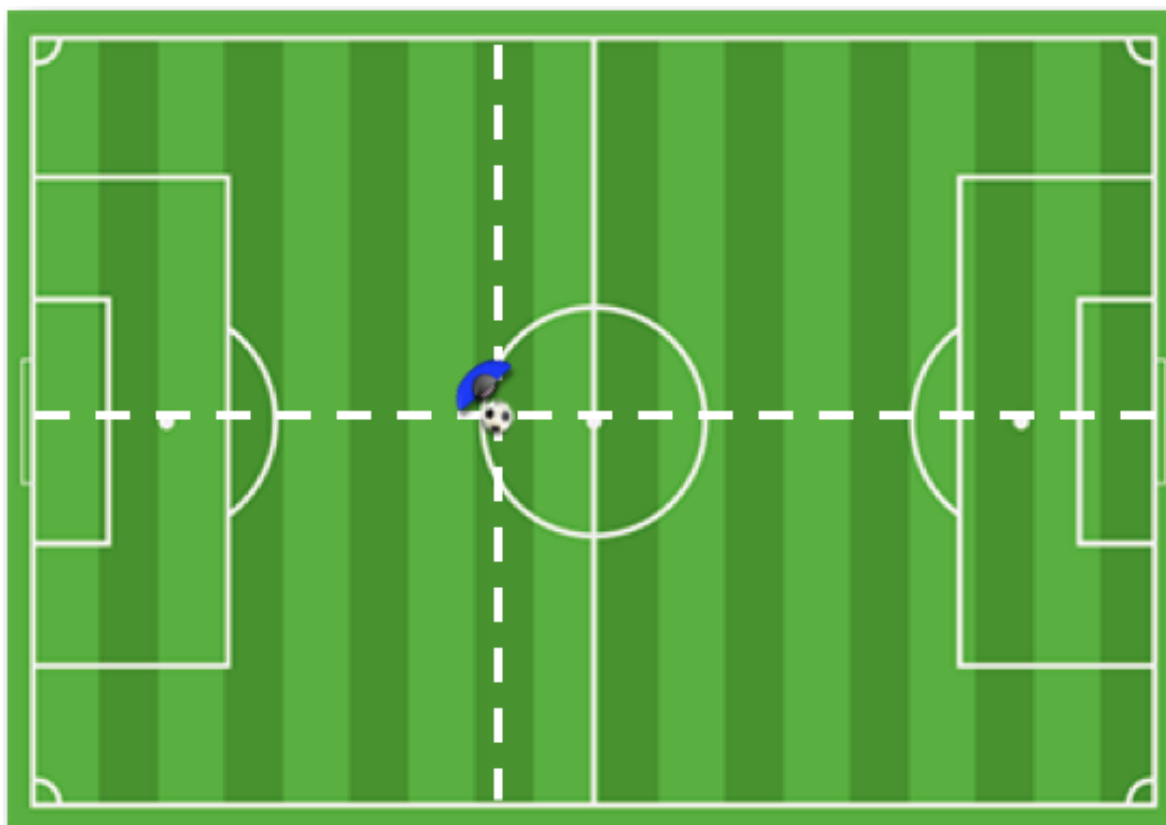
Podemos elaborar dos situaciones:

- *Situación de balón cubierto*: se encuentra en una situación en la cual el equipo en posesión no puede jugar directamente el balón hacia adelante (por la presión rival, porque el poseedor se encuentra de espaldas a la portería rival, por un mal control, con balón dividido etc.).
- *Situación de balón descubierto*: situación en la cual el poseedor tiene las condiciones para jugar directamente hacia adelante.

En la fase de inicio, este factor puede, por ejemplo, influir sobre la presión del equipo rival o la dinámica misma de la salida (intención de jugar en corto o en largo, en las zonas donde jugar y para qué jugador, etc.).



**Figura 10: Ubicación del balón**



**Fuente: elaboración propia.**

El fútbol es un juego comunicativo/interactivo. Por lo tanto, si usamos el balón como nuestra referencia principal, toda nuestra organización estará en función de una constante relación entre los jugadores **más cercanos y los más lejanos** a él. Es decir, todos nuestros jugadores deberán ubicarse de tal manera que puedan comunicar e interactuar constantemente para poder intervenir, favorecer o ayudar en cada momento, según dónde se encuentre el balón y según su situación.

La manera en la cual se dará esta organización, claramente, dependerá del modelo de juego propuesto por el entrenador en base a su idea y a las características de los jugadores que tenga a disposición.

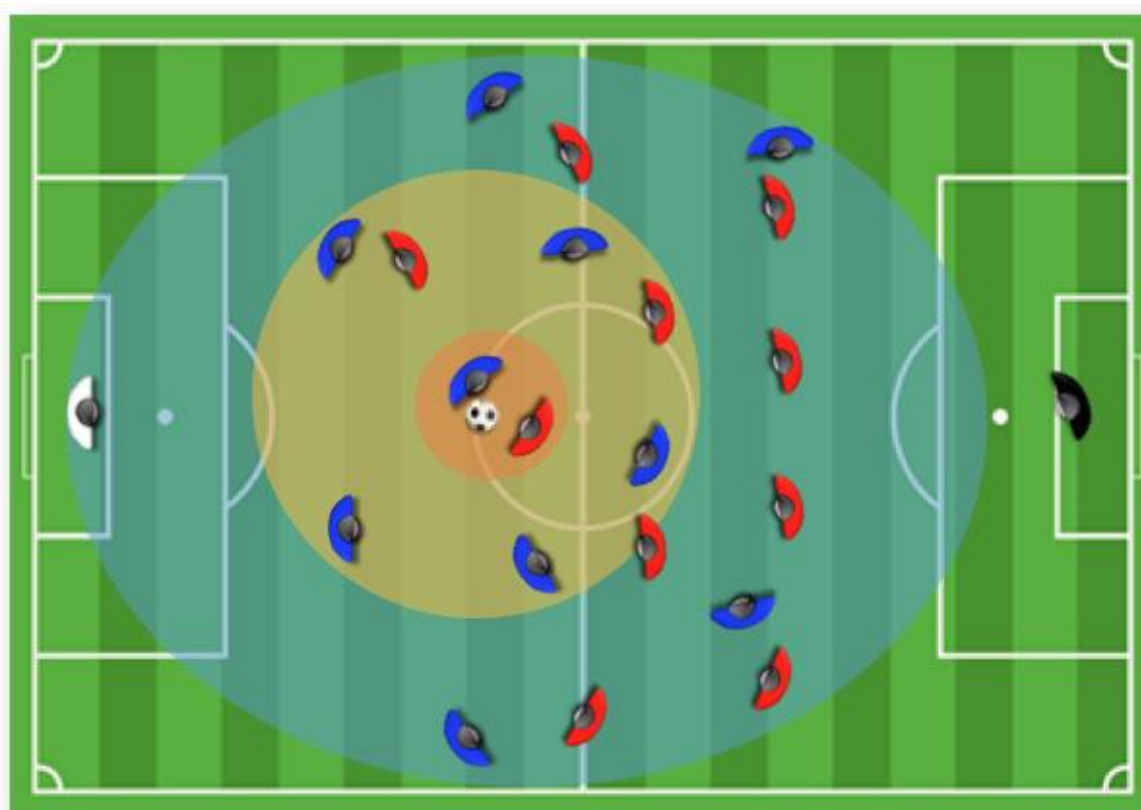
Podemos elegir organizarnos **por líneas** y de forma más rígida o por **espacios dinámicos de fase** propuestos por Paco Seirul-lo (2004) (formación interna del club). En el primer caso, se utilizan como referencias el espacio y la portería, y en el segundo, el balón y la ubicación de los otros jugadores.

A pesar de las modalidades, para entender la autoorganización del equipo (en nuestro caso, en la fase de inicio), deberemos hacernos constantemente las siguientes preguntas:

- ¿Dónde está el balón? ¿En qué situación está el balón?
- ¿Dónde se encuentran los oponentes?
- ¿Qué distancias hay entre el balón, el rival y los compañeros?
- ¿Cómo estamos ubicados?
- ¿Cuáles trayectorias utilizamos?
- ¿Dónde queremos ir?
- (Entre otras)

Para esto, debemos tener en cuenta que una situación de juego dura una fracción de segundo y que un mínimo cambio (un pase de 5 metros, por ejemplo) cambiará para siempre la situación siguiente (el después), y se deberá escoger una posibilidad dentro de muchas.

**Figura 11: Organización del equipo alrededor del balón (espacios de fase)**



Fuente: elaboración propia.

### Parámetros temporales

En el fútbol, es el **tiempo** para gestionarlo todo, para crear y cerrar espacios, y para entender la dinámica de la situación de juego en la cual nos encontramos el que nos

confiere un filtro más que nos permite conocer la organización del equipo y los comportamientos individuales en una situación específica.

En el fluir del juego, podemos identificar constantemente los tres momentos del tiempo, el **antes**, el **durante** y el **después**, que están constantemente relacionados en una alternancia cíclica entre ellos (*continuum*).

Cada acción y fase del juego se relaciona con estos momentos, los cuales nos pueden servir como un filtro posterior para entender la dinámica comportamental individual o colectiva que queremos analizar.

Podemos pensar a estos parámetros desde dos puntos de vista, los cuales serán complementarios e inseparables, pero que dividimos aquí por cuestiones que atañen a la explicación. Nos ayudaremos con un ejemplo, pues, como sabemos, a la hora de analizar una situación, tenemos que elegir un escenario en concreto dentro del cual entender la dinámica:

Situación analizada: salida de balón tras recuperación

- *Contexto micro (individual)*

Antes → Tras juego directo del rival hacia el balón, llega a nuestro central, que, presionado, decide pasar el balón al portero para asegurar la posesión.

Durante → Con el balón en posesión del portero, todo el equipo se reubica para ofrecerle al portero líneas de pase. Este último decide jugar con el mismo central, ahora más libre, quien conduce para fijar al punta rival.

Después → El central pasa el balón al lateral de su banda cercana, quien entra en campo rival para progresar. El central, después del pase, vigilará al punta y reequilibrará el equipo.

- *Contexto macro (colectivo-fase de juego)*

Antes → Tras juego directo del rival, se recupera el balón en campo propio y se asegura el pase para mantener la posesión.

Durante → Se reubica todo el equipo (salida en corto con dos centrales) y se juega con central para salir en corto.

Después → Se fija y se juega con el lateral, que ha ganado altura, y se mantiene el equipo compacto.

Las dos explicaciones resumen de manera muy simple y básica la misma situación desde un punto de vista micro y macro, para entender cómo, dentro de una dinámica global, hay muchos factores temporales que tenemos que tener en cuenta para entender el comportamiento de los jugadores. Tomando como ejemplo la situación anterior, hace falta, por ejemplo, un mal control por parte del central, un pase con una trayectoria y fuerza diferentes, o simplemente otra ubicación en el espacio, para que toda la dinámica siguiente cambie completamente.



Focalizarse en estos aspectos nos dará la posibilidad ofrecer la información necesaria para corregir algunas situaciones y optimizar las más eficaces.

Como explicamos anteriormente, para diferenciar las dos situaciones en la fase de inicio (el saque de puerta y la salida de balón en juego), podemos distinguir en cada una de ellas los tres momentos temporales de modos distintos:

**Tabla 3: Saque de puerta**

SAQUE DE PUERTA		
ANTES	DURANTE	DESPUÉS
Estático (reanudación del juego)  Posiciones iniciales fijas	Transición de ZA a ZB (en corto)  Transición de ZA directa en campo rival (mixta o en largo)	Transición de ZB en campo rival (en corto)  Pérdida de balón

Fuente: elaboración propia.

**Tabla 4: Salida de balón**

SALIDA DE BALÓN		
ANTES	DURANTE	DESPUÉS
Dinámico a. Volvemos desde campo rival b. Recuperamos y aseguramos c. ABP (falta, saque de meta, etc.)	Nueva reorganización Transición de ZA a ZB (en corto)  Transición de ZA directa en campo rival (mixta o en largo)	Transición de ZB en campo rival (en corto)  Pérdida de balón

Fuente: elaboración propia.

La diferencia más relevante es la falta de una situación o acción anterior en el saque de puerta, donde el juego se reinicia después que el balón haya salido afuera por el rival.

Por lo tanto, no podemos analizar el **antes**, sino que nos focalizaremos en esta situación en la disposición inicial estática de los jugadores antes que el balón se mueva.



En este sentido, la salida del balón en juego tiene un momento más que analizar, porque su antes es dinámico y puede ocurrir por diferentes motivos, como podemos leer en la tabla.

Este aspecto nos ofrece la posibilidad de entender más cómo y por qué un equipo está conformado, y por qué actúa de una determinada forma en una situación específica, y se añade, por lo tanto, ese factor cualitativo a la hora de seleccionar información.

Dentro de estos “macromomentos”, tendremos que analizar más en detalle los componentes micro que permiten que la dinámica siga en una dirección (o mejor dicho, tiempo) que en otra, para así establecer, según el modelo de juego y la intención previa, si el objetivo específico de la situación ha sido alcanzado.

Podemos “gestionar el tiempo” utilizándolo a nuestro favor, según sea nuestra intención del juego. Es decir, podemos decidir perder tiempo en determinados lugares del campo para atraer rivales (en los siguientes módulos veremos cómo) y recuperarlo en otros lugares, donde los espacios dinámicos que hemos generado nos permitirán ser más rápidos.

Estos son factores muy importantes a la hora de conseguir informaciones cualitativas que nos pueden ayudar a corregir u optimizar detalles del juego que, al final, conformarán la organización del equipo.

En nuestro deporte, el espacio y el tiempo se constituyen como los integrantes principales del objetivo que debe ser conseguido: **hacer llegar el móvil en un espacio o evitarlo, en un determinado momento y con determinadas condiciones.**

Los diferentes sistemas de juego empleados por los entrenadores y las estrategias específicas de cada partido van a estar en función del espacio de juego, de los tiempos del partido, de las características de sus propios jugadores y de los adversarios. De esta manera, se pretende favorecer las propias intenciones tácticas y contrarrestar las del contrario, en relación con los movimientos de los jugadores ante las acciones del rival, que deben realizarse teniendo en cuenta, también, las características y estructuras de los diferentes parámetros espaciotemporales estáticos y dinámicos, anteriormente analizados en este apartado.

## Referencias

**Battazzi, E.** (2016). *Gli Half Spaces*. Recuperado de <https://www.ultimouomo.com/dizionario-tattico-gli-half-spaces/>

**Castelo, J.** (1999). *Fútbol. Estructura y dinámica del juego*. INDE

**Seirullo Vargas, F.** (2004). *Estructura Socio-Afectiva*. Documento INEFC Barcelona ·UB

**Soriano, E.** (2014). *El concepto de hombre libre*. Recuperado de <https://www.martiperarnau.com/el-concepto-de-hombre-libre/>

**The International Football Association Board (IFAB).** (2019). *Reglas del Juego (2019/20)*. Recuperado de [http://static-3eb8.kxcdn.com/documents/795/103540\\_200519\\_LotG\\_201920\\_ES\\_SinglePage.pdf](http://static-3eb8.kxcdn.com/documents/795/103540_200519_LotG_201920_ES_SinglePage.pdf)

