

Módulo 2. Estudio de los elementos estructurales de la fase de inicio

Estructura general del equipo en disposición

Para poder efectuar una buena salida, cualquiera sea la modalidad de actuación, antes de todo será fundamental tener una buena **estructura general**, es decir, conseguir una correcta ocupación del espacio para poder conseguir luego cualquier tipología de ventaja. Esto depende principalmente de la conformación que un equipo tendrá en base a su estilo, a su sistema de juego (1-4-4-2, 1-4-3-3, 1-5-3-2, etc.) y a las modificaciones estratégicas que se asumen durante un partido en relación con la estructura del rival.

Como ya enunciamos en el primer módulo, en la salida del balón, la estructura general dependerá también de una fase previa (**antes**) que afectará, según la situación encontrada, la ocupación del campo por parte del equipo.

Durante el saque de puerta, tal ocupación será inicialmente estática, pues es, de hecho, un reinicio del juego.

Podemos utilizar estas conclusiones como un parámetro para entender, dentro de la fase de inicio del juego, si hay diferencias o no entre las dos situaciones y cuáles son los principios generales del equipo para salir de forma combinativa o más directa.

A pesar de la situación en la que nos encontremos, siempre tenemos que observar la organización del equipo en base a los parámetros que ya hemos conocido anteriormente:

- división en zonas y carriles,
- ocupación en función de la amplitud,
- ocupación en función de la profundidad, y
- dinámica en función de la posición/situación del balón.

Esta información permitirá al analista conocer la forma en que un equipo presenta **su ocupación racional del terreno de juego** específica en la fase de inicio, y, desde allí, entender las fortalezas y las debilidades de cada una de las posibles organizaciones en relación con la estructura que asume el rival.

Si cogemos como referencia la división en las 4 zonas, podemos diferenciar dentro de la estructura general **3 subestructuras (o líneas)**, cada una con sus funciones y organización relacionadas entre ellas:

- 1.^{ra} subestructura: compuesta por los jugadores ubicados preferentemente en zona A (p. ej., portero, centrales, pivote o laterales)

→ Son el “cerebro” del equipo en esta fase del juego, ya que toman las primeras decisiones tácticas y eligen el tipo de salida. Aunque todo el equipo participa constantemente en cada momento, creo que durante este momento del juego estos jugadores tienen los roles más importantes.

- 2.ª subestructura: compuesta por los jugadores ubicados en zona B (p. ej., laterales e interiores)

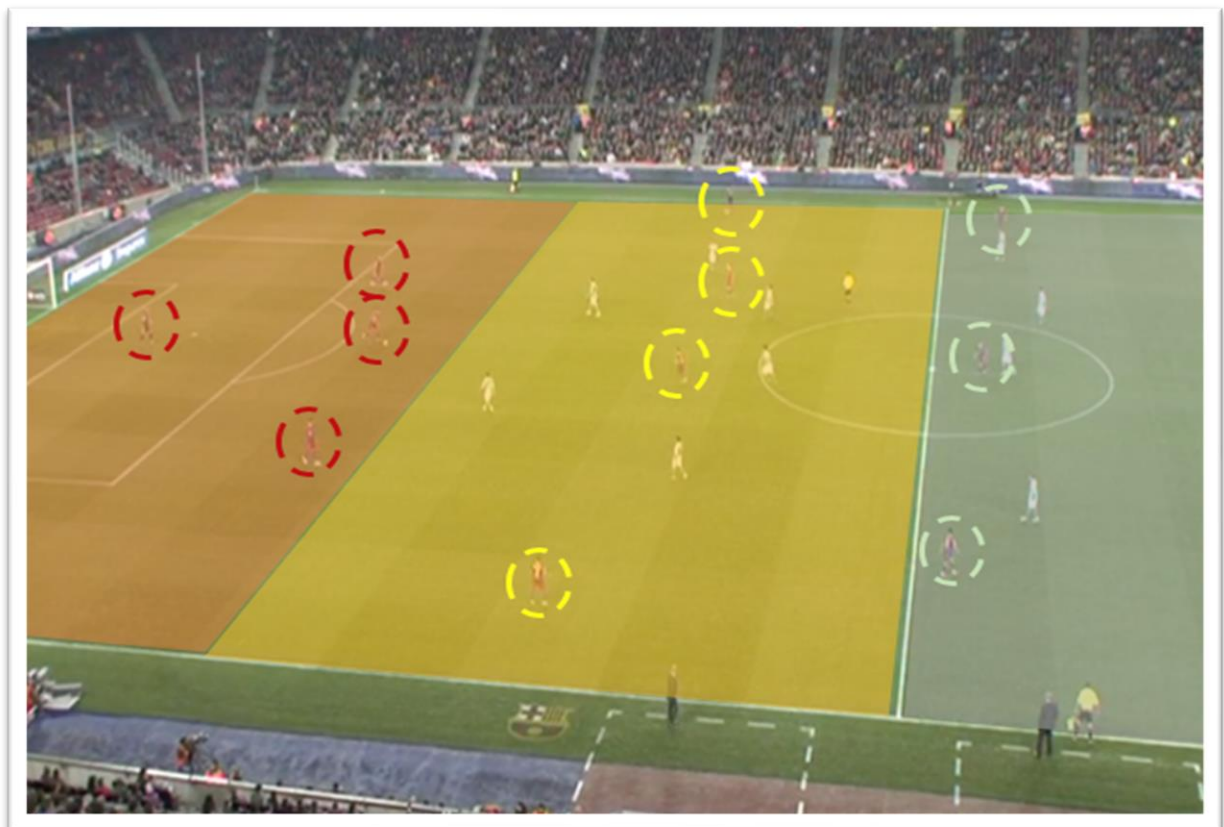
→ Sirven de apoyo y soporte a las otras dos subestructuras, pues generan superioridades y compensan eventualmente espacios.

- 3.ª subestructura: jugadores más lejanos en ZC-ZD (p. ej., puntas-extremos)

→ Cumplen funciones de cooperación, ya que favorecen las funciones de los compañeros a través de fijaciones de línea defensiva rival, desmarques y movilidad.

Como hemos dicho, estas subestructuras están interrelacionadas, es decir, tienen ubicaciones y papeles específicos pero que están vinculados, y cada una contribuye a la organización global del equipo.

Figura 1: Las 3 subestructuras según las zonas (equipo en disposición)

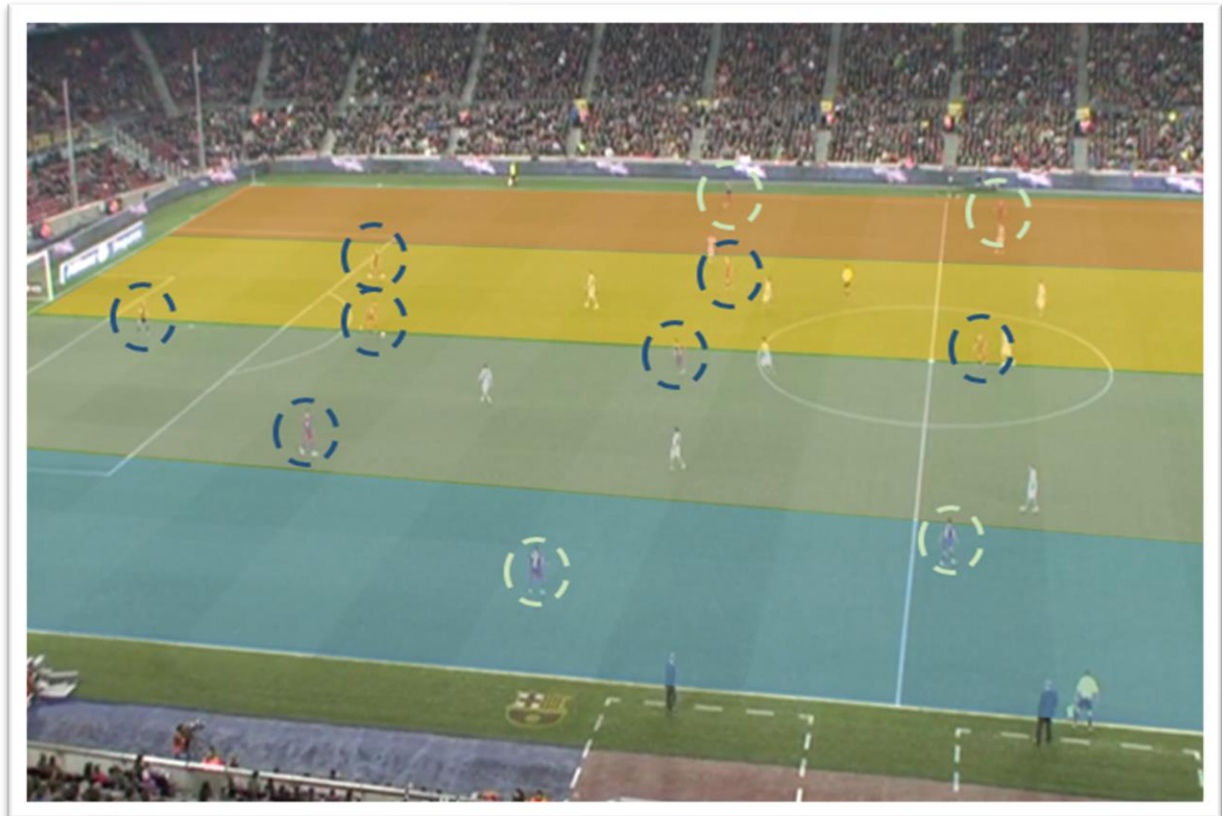


Fuente: elaboración propia.

Si cogemos como referencia la división en los 4 carriles, podemos diferenciar dentro de la estructura general otras **2 subestructuras (o ejes)**:

- Jugadores en carriles centrales (p. ej., portero, centrales, pivote, interior, puntas)
→ Su función es de progresión y de orientación de la posesión.
- Jugadores en carriles laterales (p. ej., laterales, extremos)
→ Tienen la tarea de dar amplitud al equipo para poder generar más espacio por dentro y equilibrar el equipo en caso de que no sea posible progresar por dentro.

Figura 2: Las 2 subestructuras según los carriles (equipo en disposición)



Fuente: elaboración propia.

Hay que entender que cada medio de análisis utilizado como filtro de evaluación nos ayudará a sacar determinadas informaciones en lugar de otras, que nos permitirán conocer más a fondo la organización de los equipos analizados.

El posicionamiento estático (sobre todo, en saque de puerta) será un aspecto muy importante, puesto que condicionará fuertemente toda la dinámica sucesiva en juego y nos dará una información previa sobre las siguientes intenciones del equipo en posesión (como ya veremos más adelante, lo mismo aplica al equipo que defiende).

En relación con los parámetros espaciales utilizados, en el siguiente apartado estudiaremos más en detalle las diferentes ubicaciones específicas de cada subestructura (líneas o ejes), que permiten al equipo en posesión tener una buena organización para poder conseguir una ocupación correcta del espacio, a fin de conseguir una salida de balón eficaz.

Subestructuras en relación con las zonas

Zona A-B (salida de balón)

Podemos clasificar nuestra fase de inicio sobre la base del número y de la estructura que asumen los jugadores en zona A y en zona B, según la propia organización y en función de la altura y de la conformación del bloque de los rivales.

Teniendo en cuenta estos factores, solemos clasificar los tipos de estructuras durante la fase de inicio según el número de jugadores presentes en estas zonas.

A continuación, os presento las más utilizadas:

- Salida con 4 jugadores
 - Pura: 2 centrales + 2 laterales (en diferentes alturas o en línea)
 - Mixta: 3 centrales + 1 pivote/interior
- Salida con 3 jugadores
 - Pura: 3 centrales
 - Pura: 2 centrales + 1 lateral
 - Mixta: 2 centrales + 1 pivote
 - Mixta: 2 centrales + 1 interior
- Salida con 2 jugadores

Con el término “pura”, me refiero a una salida compuesta por los jugadores de la **misma línea defensiva**, mientras que con “mixta”, me refiero a una salida cuando a la línea defensiva se incorporan jugadores de la línea de medio campo.

Claro que esta división hace referencia principalmente a los jugadores de campo; sin embargo, hay que tener en cuenta el papel del **portero**, ya que será siempre nuestro **hombre libre**, capaz de generar superioridades que nos permitan eventualmente superar la presión rival o asegurar la posesión en caso de presión.

Salida con 4 jugadores

La **salida pura con 4 jugadores** es una de las más utilizadas en la mayoría de los sistemas de juego.

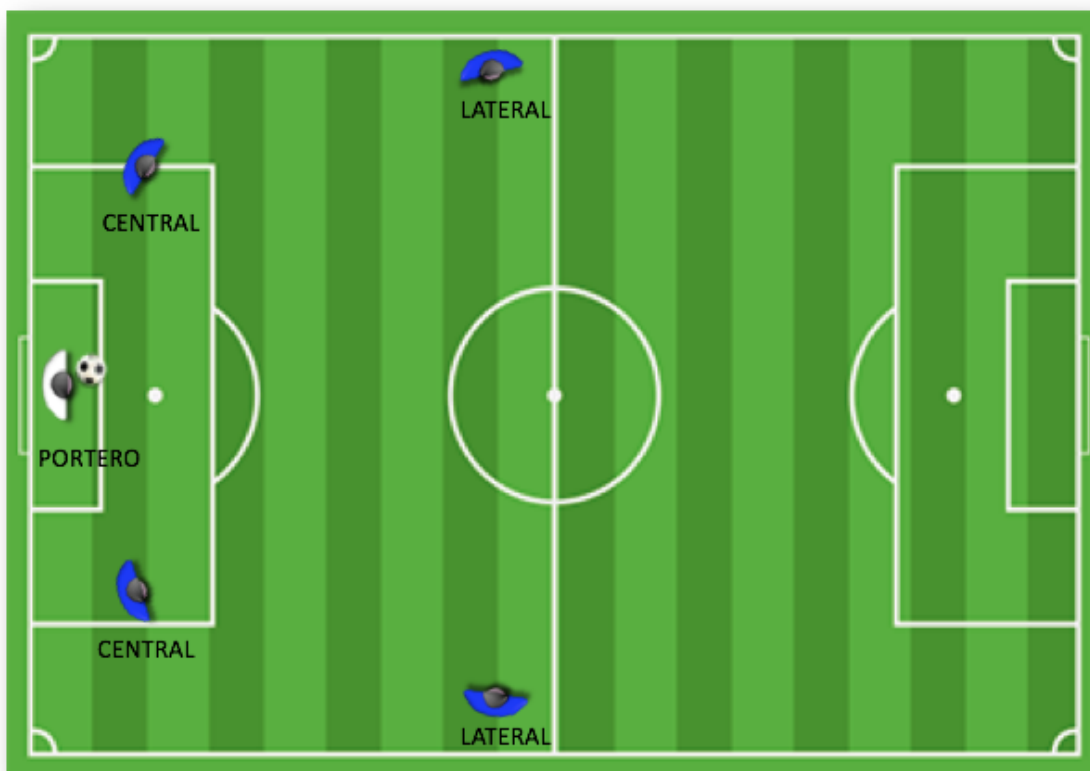
Se caracteriza por la principal participación de los dos centrales y de los laterales.

Generalmente, se utiliza contra equipos que presionan con solo un punta.

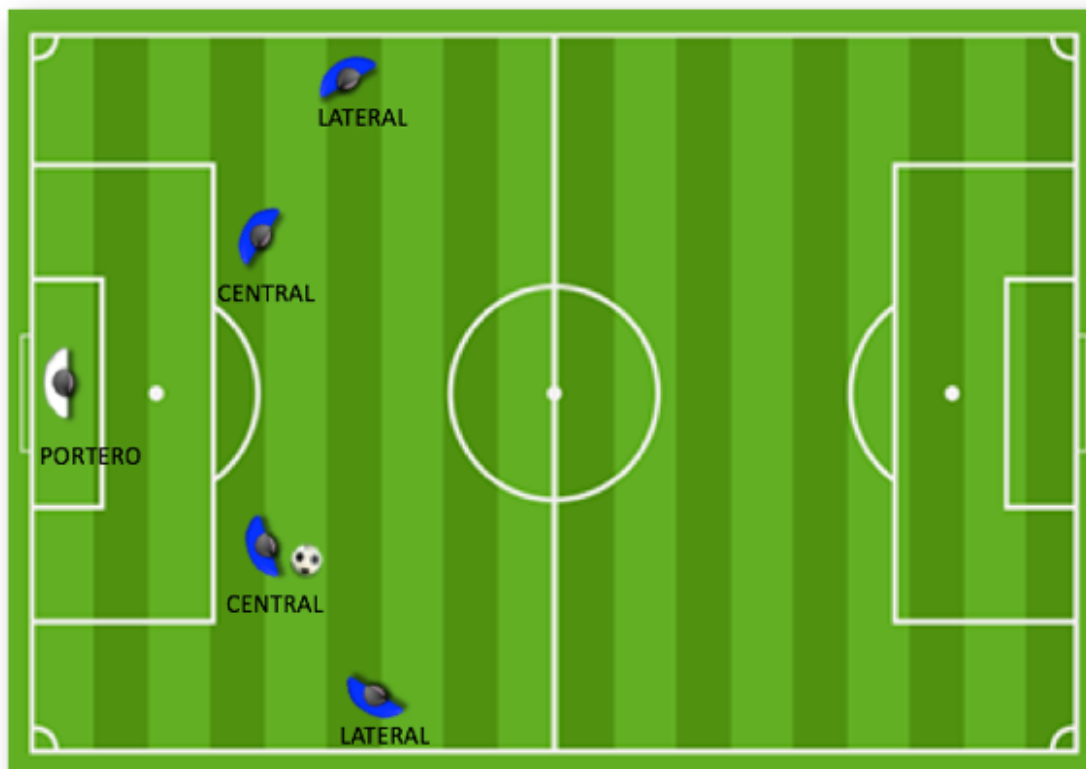
La altura de los laterales, que pueden ubicarse más altos o en línea con los centrales, dependerá tanto del tipo de presión que hace el rival (en bloque alto o en bloque bajo) como del tipo de salida que el equipo quiere conseguir, es decir, si quiere generar espacios en un lugar del campo específico.

Por ejemplo, una línea más baja de los 4 pretenderá atraer, mediante su misma disposición o mediante una circulación previa del balón, a los rivales, para luego generar espacio en zonas más avanzadas del campo.

Figura 3: Salidas puras con 4 jugadores
Salida en diferentes alturas (trapecio)



Salida en línea (de 4)



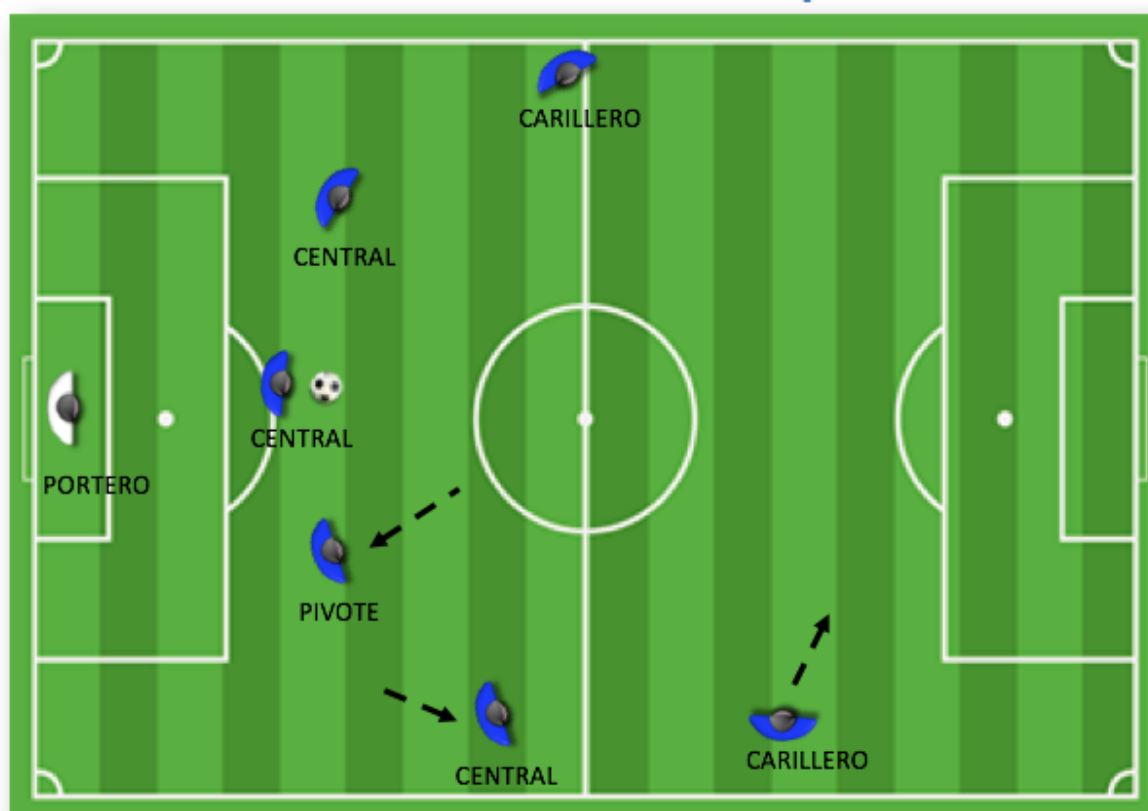
Fuente: elaboración propia.

La **salida mixta con 4 jugadores** es una variante, aunque no tan utilizada, que se utiliza incorporando a la línea de los 3 centrales un pivote o interior para poder permitir al central cercano estar más alto y generar una superioridad numérica en este carril con el carrilero (podemos verla en equipos como el Inter de Milán de Conte).

Es una variante interesante, seguramente utilizada para adaptar la salida a las características de los propios jugadores (o del rival), más que por una cuestión solo numérica.

Figura 4: Salida mixta con 4 jugadores

Salida con 3 centrales + 1 pivote



Fuente: elaboración propia.

Salida con 3 jugadores

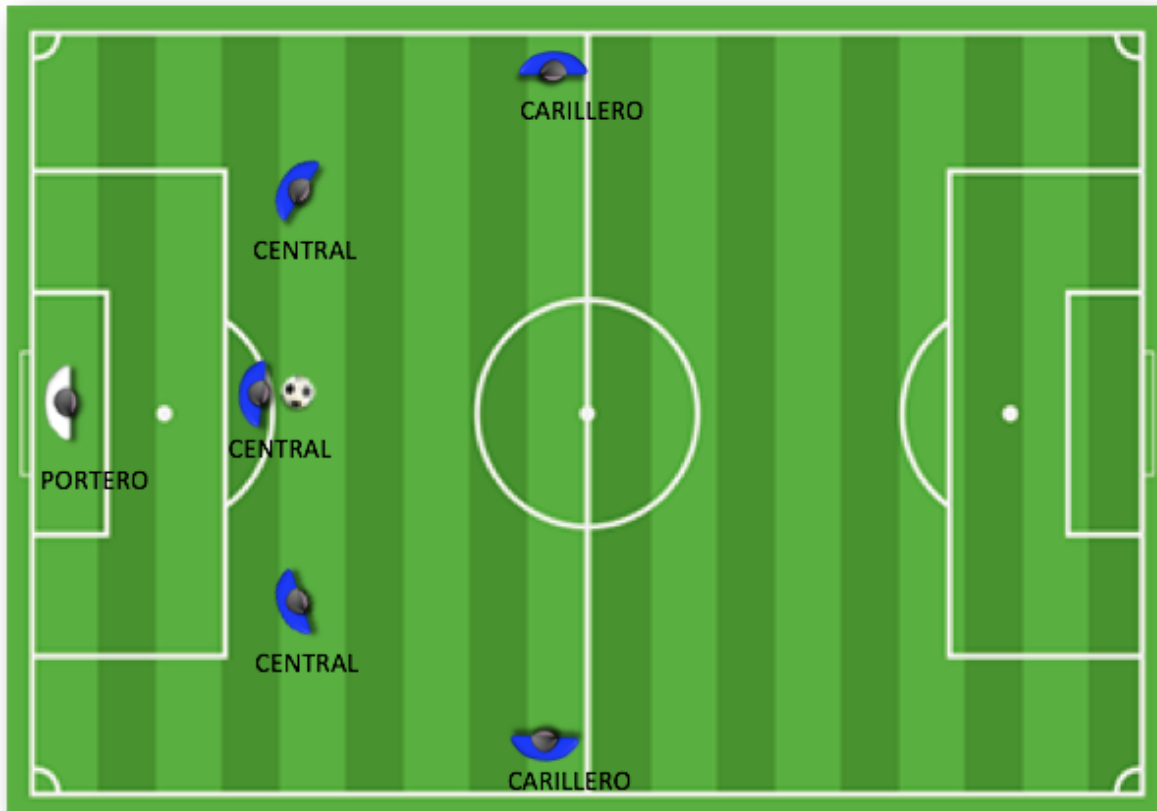
La salida con tres hombres desde atrás es muy buena porque modificas la presión del contrario. Aunque ellos te presionen con dos (una punta y un media punta), al salir con tres hombres, les obligas a ponerse en paralelo, en 4-4-2, y ahí ya los superas. (Guardiola citado en Marsuian, 2017, <https://bit.ly/3hLK40F>)

La **salida pura con 3 jugadores** es típica de sistemas de juego donde hay 3 defensas centrales (1-5-3-2, 1-5-4-1 o 1-3-4-3), y, por lo tanto, ya tienen en esta zona una superioridad numérica contra un equipo que, por ejemplo, salta a la presión con dos puntas.

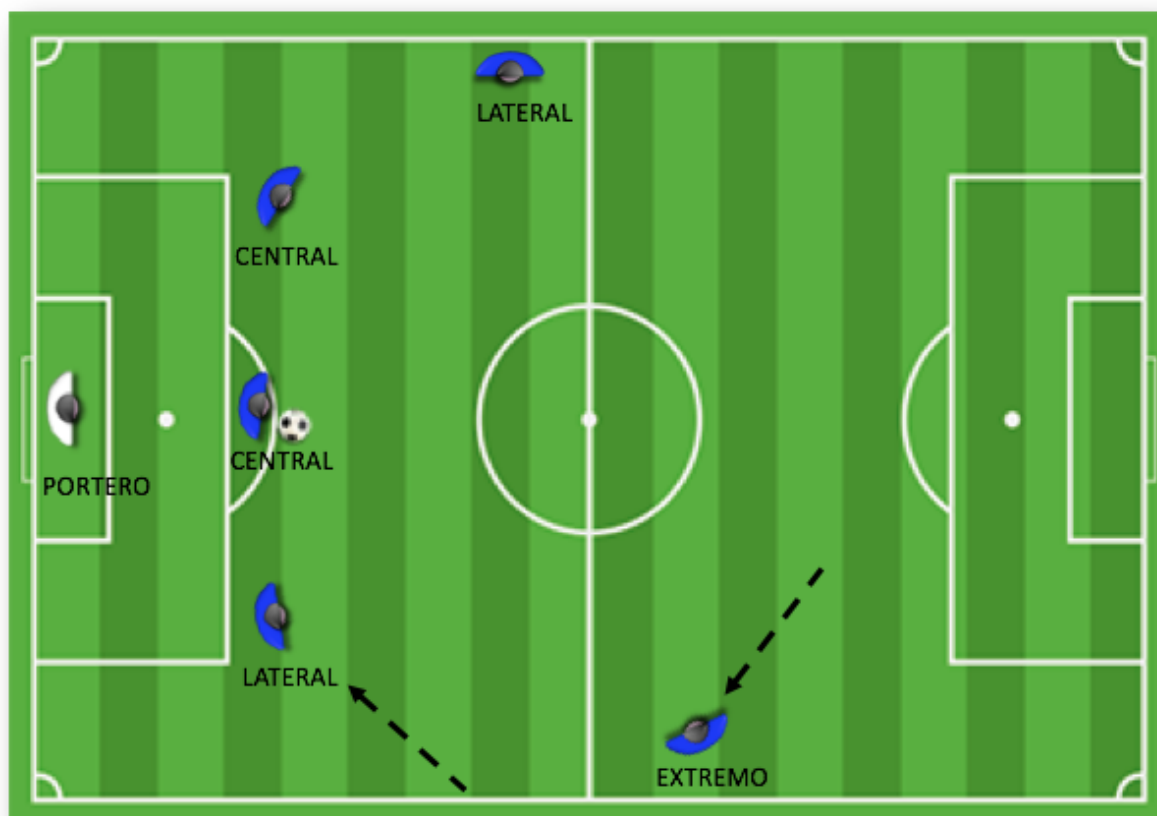
Una variante es la incorporación de uno de los laterales a la altura de los centrales (por eso sigue siendo pura), que provoca una basculación de la línea, dado que permite al lateral del lado contrario estar más alto.

Figura 5: Salidas puras con 3 jugadores

Salida con 3 centrales



Salida de 2+1 Lateral



Fuente: elaboración propia.

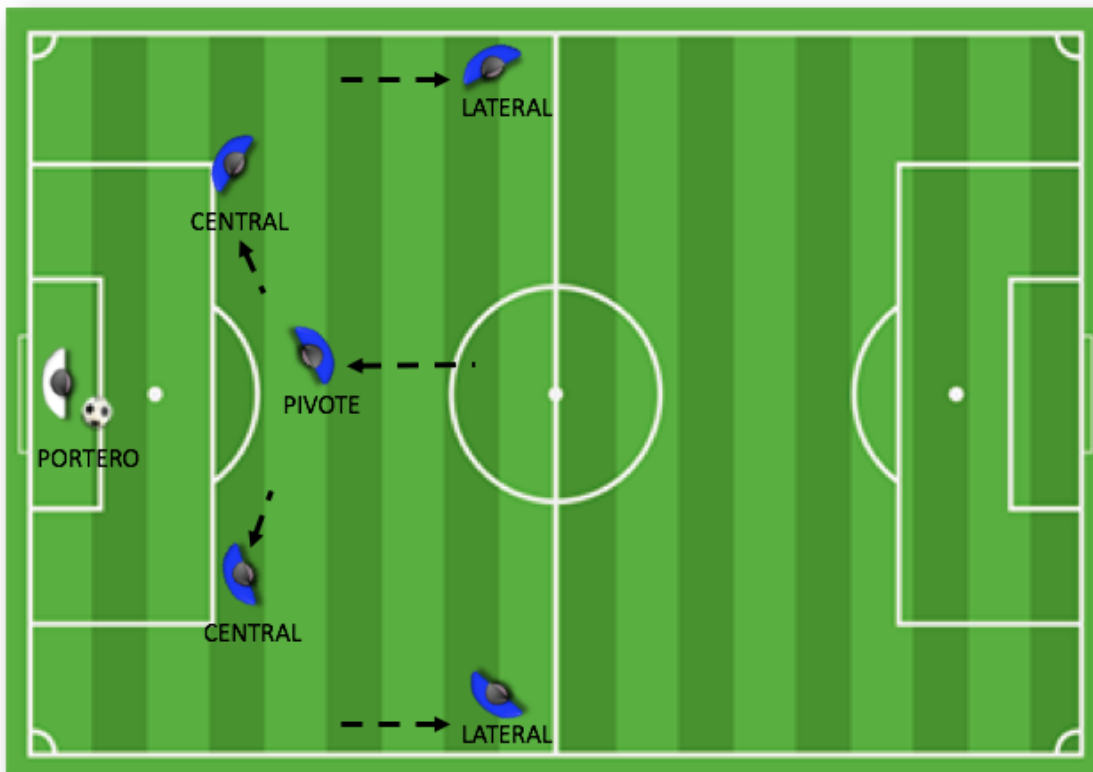
La **salida mixta con 3 jugadores** prevé la incorporación de un jugador de medio campo a la línea defensiva y, así, se obtiene una superioridad sobre todo numérica en salida de balón.

La más utilizada, conocida también como “salida lavolpiana”, porque fue ideada por el técnico argentino Ricardo La Volpe, prevé que los centrales se abran y que el mediocentro se ubique entre ellos, mientras los laterales avanzan su posición en amplitud y obliga a los extremos a actuar más por dentro (es utilizada por equipos como el FC Barcelona o el Bayern Múnich de Guardiola).

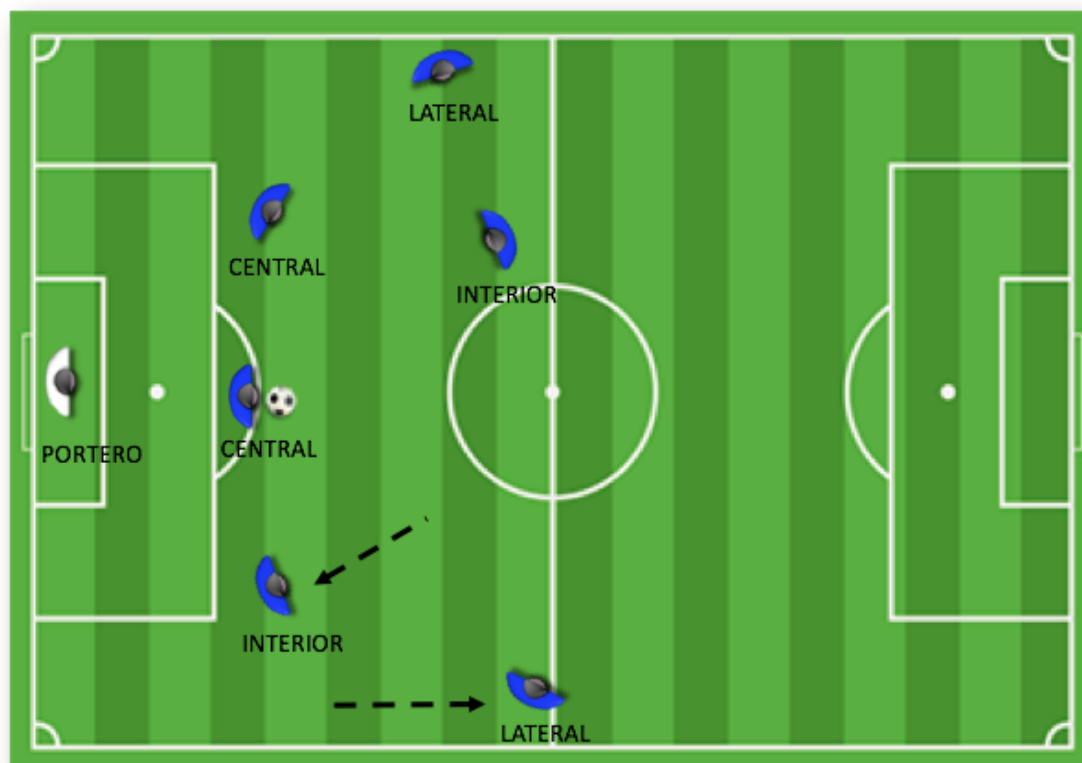
Una variante prevé la lateralización de uno de los interiores a la línea defensiva y fuerza al lateral del carril contiguo a posicionarse más adelante (variante utilizada a menudo en el Borussia Dortmund de Tuchel o el Sevilla de Lopetegui).

Figura 6: Salidas mixtas con 3 jugadores

Salida de 2+1 Pivote



Salida de 2+1 Interior



Fuente: elaboración propia.



Todas estas variantes son aplicadas por el entrenador según las características específicas de sus jugadores en esta fase del juego (pueden depender, por ejemplo, de la capacidad o incapacidad de los centrales para filtrar pases buenos por dentro) y según la intención que el entrenador plantea para salir desde atrás (p. ej., salir en corto o saltar líneas directamente).

Salida con 2 jugadores

Esta se refiere más a una situación específica, pues o bien presupone que el equipo rival se encuentra en bloque bajo, o bien presiona con un solo punta y, por lo tanto, no obliga al equipo en posesión a utilizar otros jugadores para dar superioridad. Personalmente, creo que esta salida consiste más bien en una variante de la salida con 4, donde los laterales tendrán posiciones más avanzadas, con la intención de progresar más que de dar apoyo a los centrales en la salida, y donde el pivote puede ubicarse más adelante respecto de los centrales para dar un apoyo de progresión más que para incorporarse a la línea.

Zona A-B (saque de portería)

Luego del cambio reciente de reglamento, muchos equipos han aprovechado las nuevas normas para tener algunas ventajas a la hora de sacar el balón desde atrás.

Como ya hemos comentado, el equipo que tiene el balón, por tener la posibilidad de ubicar a sus jugadores dentro del área, tiene más espacios a disposición. Esto es así porque los rivales no podrán entrar en el área hasta que el balón no se haya movido claramente.

Por lo tanto, el equipo que defiende el saque tendrá más espacios que defender, lo cual es una clara ventaja para el equipo en posesión a la hora de salir de forma combinativa.

En función de sus esquemas iniciales, el equipo en posesión podrá ubicar dentro de su área diferentes jugadores, que tendrán como objetivo principal atraer a los rivales y tal vez generar espacio entre líneas o a los costados, según el modo en que los adversarios salten a la presión.

La variante más utilizada, en especial por los equipos alineados con una línea defensiva a 4, es bajar a los dos defensores centrales junto al portero justo fuera del área pequeña para ofrecerle al portero una primera solución más cómoda con una línea de pase corta.

Se puede prever el soporte de uno o más jugadores (generalmente pivotes o interiores), que pueden entrar para generar superioridad y atraer aún más rivales, y generar espacios en zonas más lejanas.

Figura 7: Saque de puerta con 2 jugadores en área más portero (FC Barcelona)



Fuente: captura de pantalla Wyscout con adaptación propia.

Se podrá o bien incluir aún más jugadores para “llenar la salida”, o bien disponerlos en diferentes alturas dentro del área para provocar después desajustes en la estructura del rival, que salta a presionar, y obligarlo a defender más espacio.

Será crucial identificar qué consiguen seguido de una determinada ubicación (dónde generamos espacios y con quiénes los aprovechamos).

Incluso para los equipos que se encuentran en línea de 3 defensas, una solución más conveniente puede ser bajar dos defensas centrales junto al portero mientras que el tercero se encuentra fuera del área; de este modo hacemos que los mediocampistas centrales se adelanten.

Figura 8: Saque de puerta con 4 jugadores en área más portero (Inter de Milán)



Fuente: captura de pantalla Wyscout con adaptación propia.

Zona C-D

Como hemos explicado anteriormente, los jugadores ubicados en el campo rival durante la fase de inicio (principalmente, puntas, medias puntas y extremos) suelen tener dos objetivos principales:

- generar espacios en zonas cercanas al balón (impiden así la participación en el juego de los rivales), fijando y atrayendo la línea defensiva rival; y
- ser los receptores directos o indirectos del balón (en caso de que se decida jugar en largo).

Tenemos que entender que son estos jugadores quienes permiten y facilitan una correcta salida del balón, cualquiera sea su dinámica sucesiva.

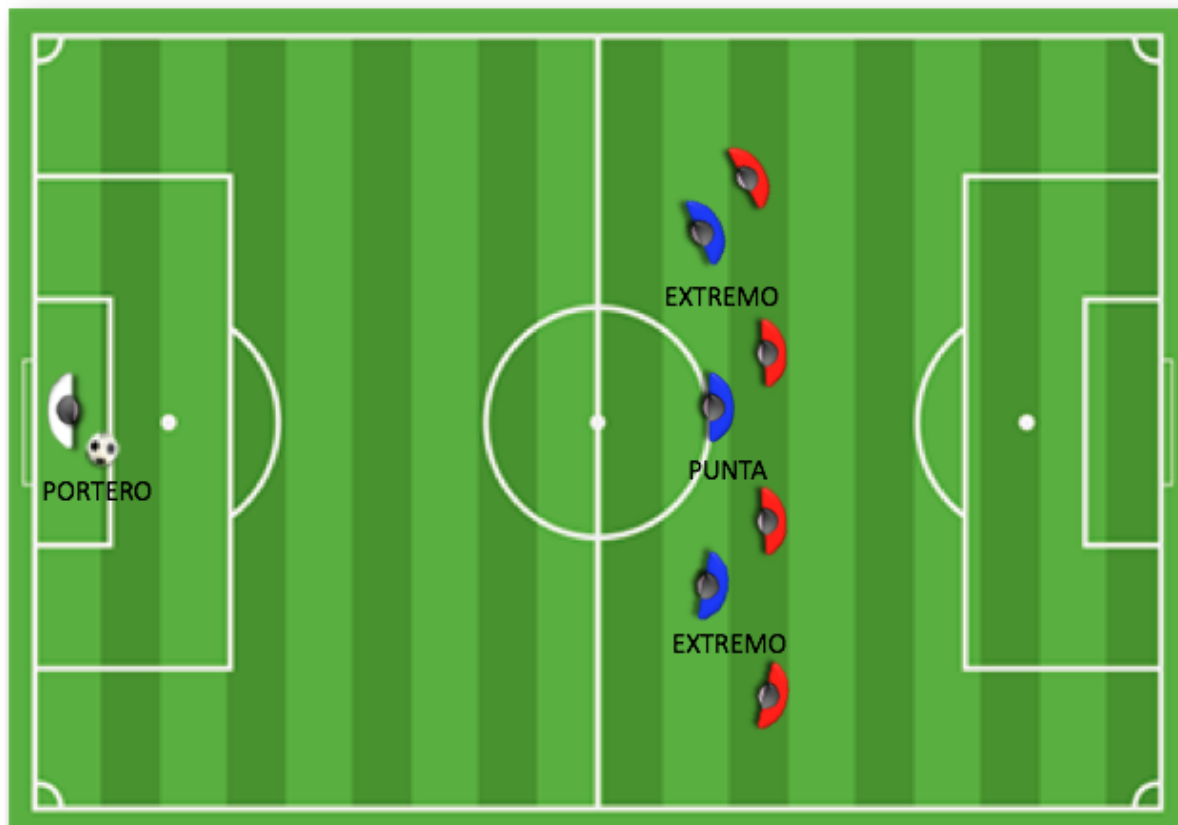
Según el número (si con 3 o con 2 puntas), los jugadores podrán posicionarse en relación con los rivales de la línea defensiva (más abiertos o cerrados, a hombre o en los intervalos) para generar algún tipo de ventaja que les permita a los compañeros y a ellos mismos generar posibilidades de progresión hacia la portería.

Identificar esta ubicación (en amplitud y a fondo) y lo que consiguen con esta disposición será fundamental para entender el funcionamiento global del equipo y su actuación. Siempre serán tres las posibilidades de actuación: jugar directamente en largo, jugar indirectamente en largo o jugar en corto. Dentro de estas posibilidades, como veremos en el siguiente módulo, existen un montón de variantes y alternativas.

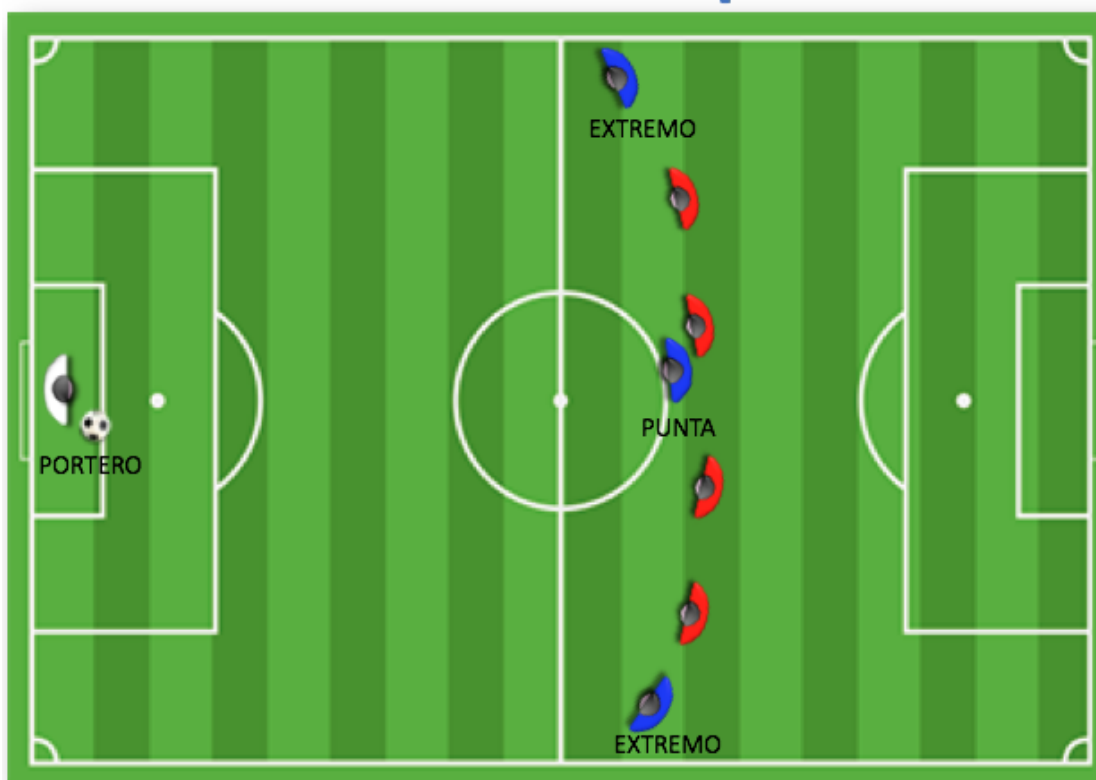
Sin embargo, la estructura, por sí misma, sobre todo tomando como referencia los jugadores más lejanos al balón, nos puede brindar mucha información acerca de las intenciones del equipo que quiere salir y a los espacios que quiere generar.

Figura 9: Unas posiciones de puntas y extremos en relación con la línea defensiva

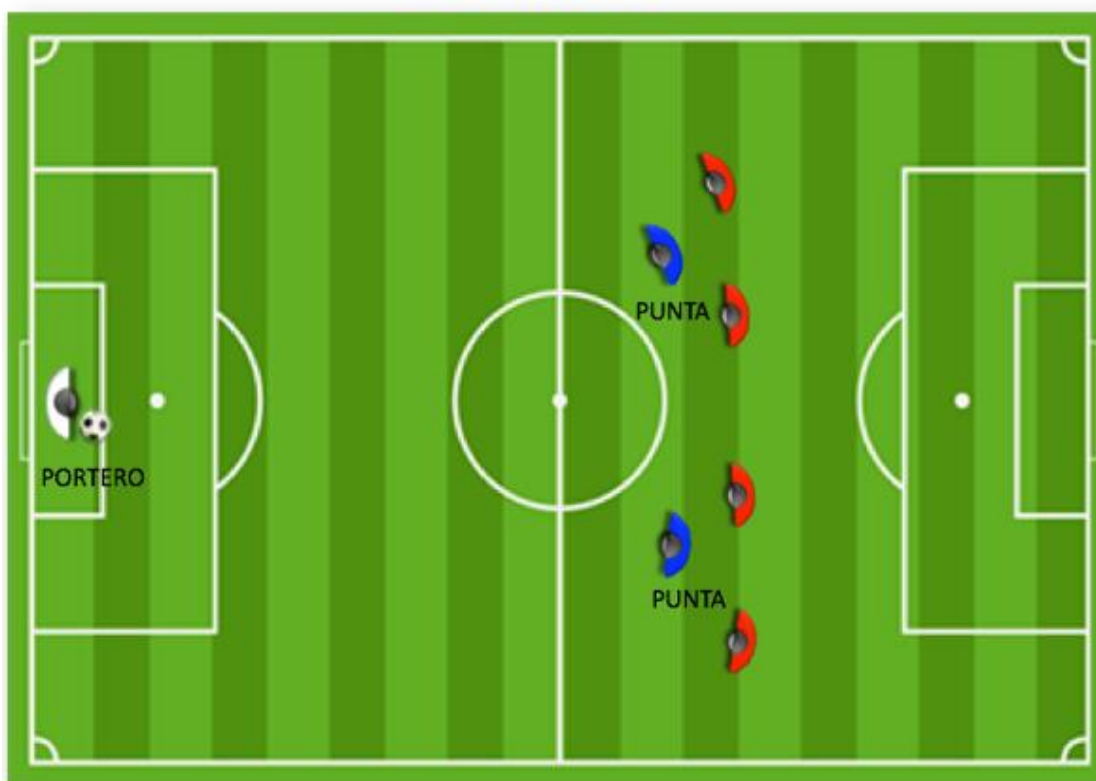
Punta-Extremos cercanos



Punta-Extremos separados



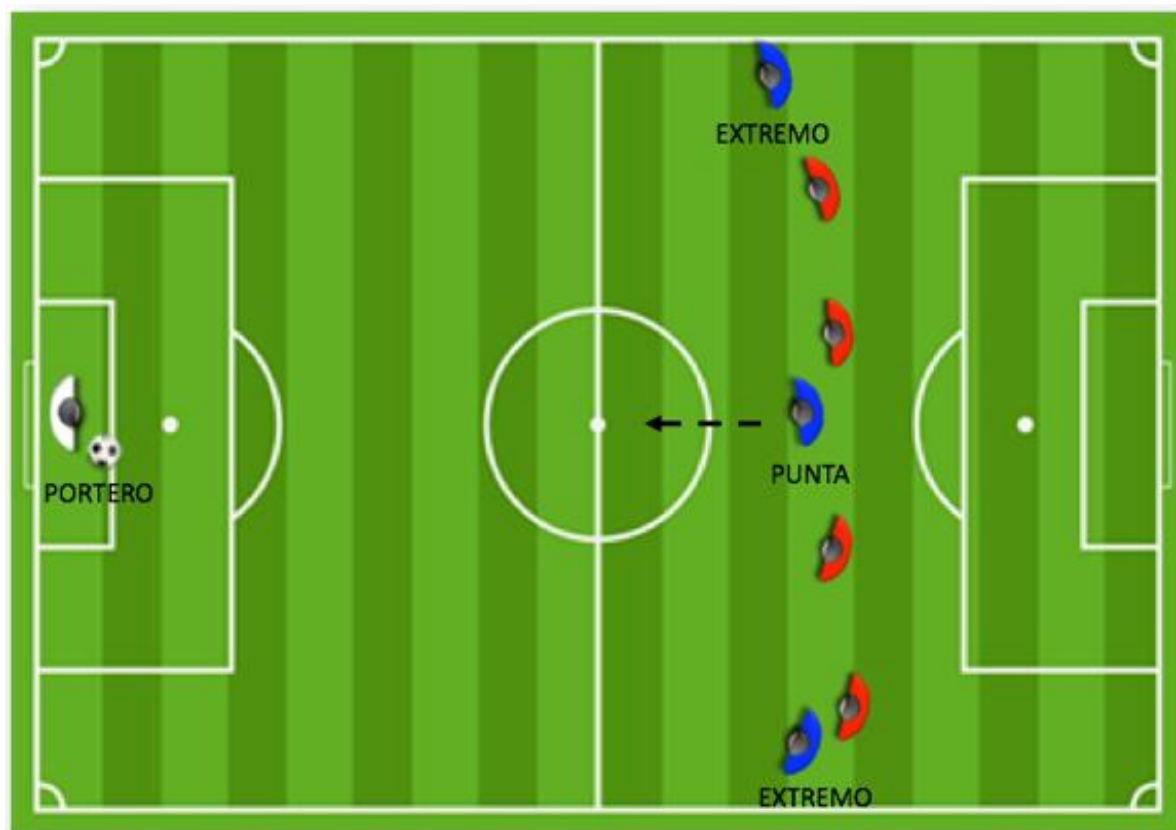
2 Puntas

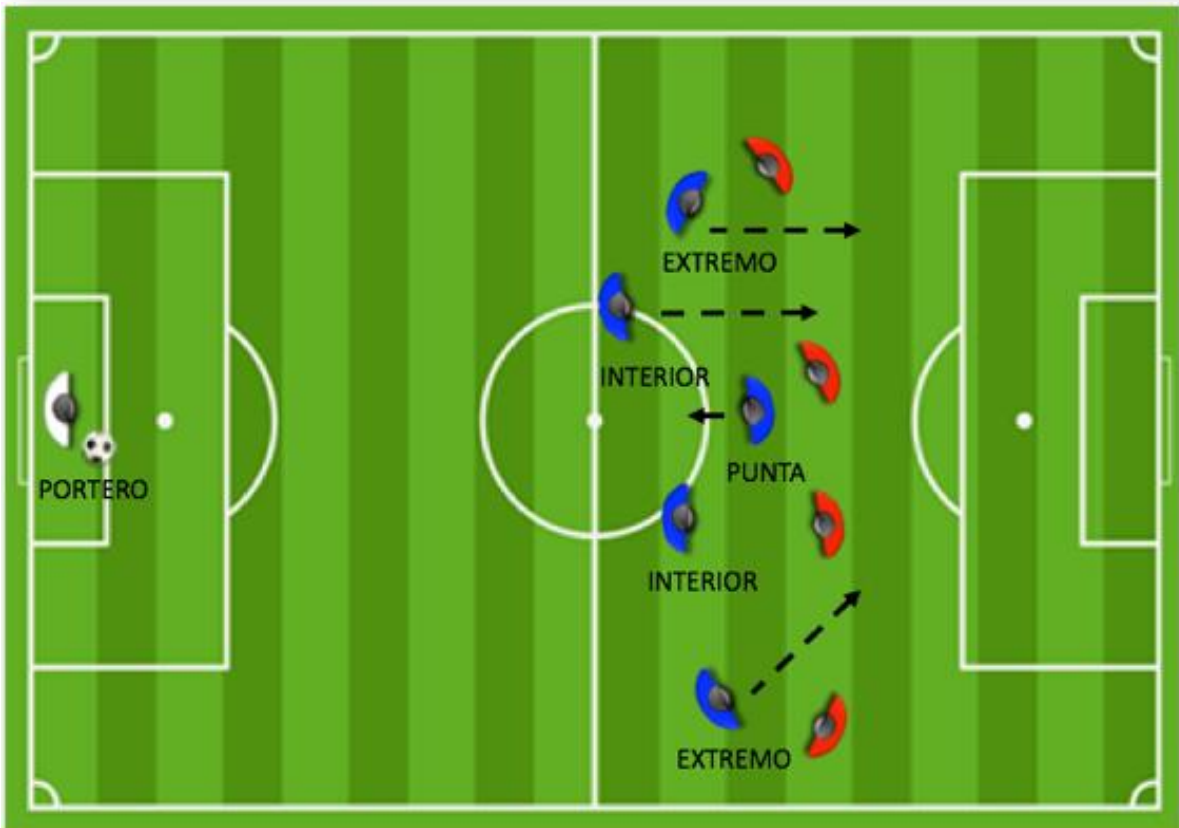
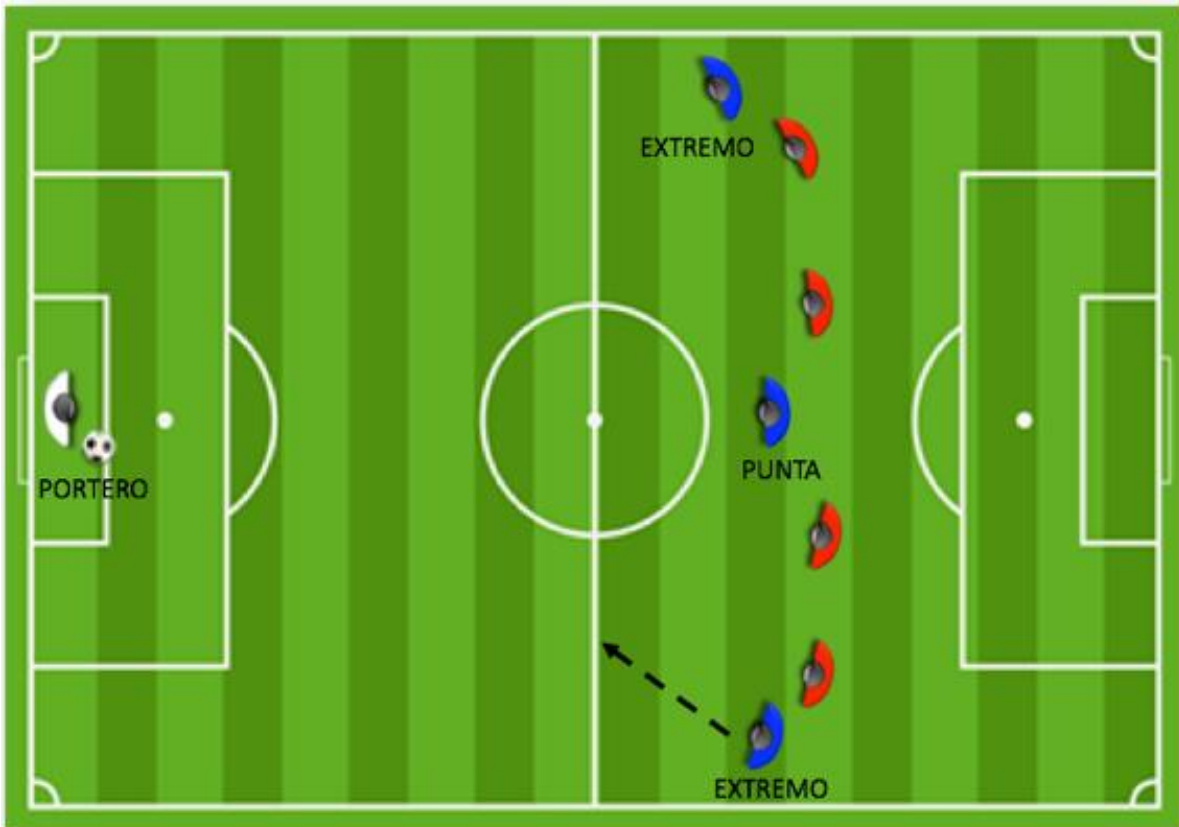


Fuente: elaboración propia.

Es posible tener en cuenta que, en relación con el plan del partido, se puede necesitar también de la incorporación de jugadores de otras líneas para fijar rivales y generar posibles 2c1.

Figura 10: Diferentes movimientos según la posición inicial de los delanteros





Fuente: elaboración propia.

Claro está que tales comportamientos estarán siempre coordinados con los compañeros más cercanos y lejanos, con el fin único de generar aquellos espacios que queremos aprovechar.

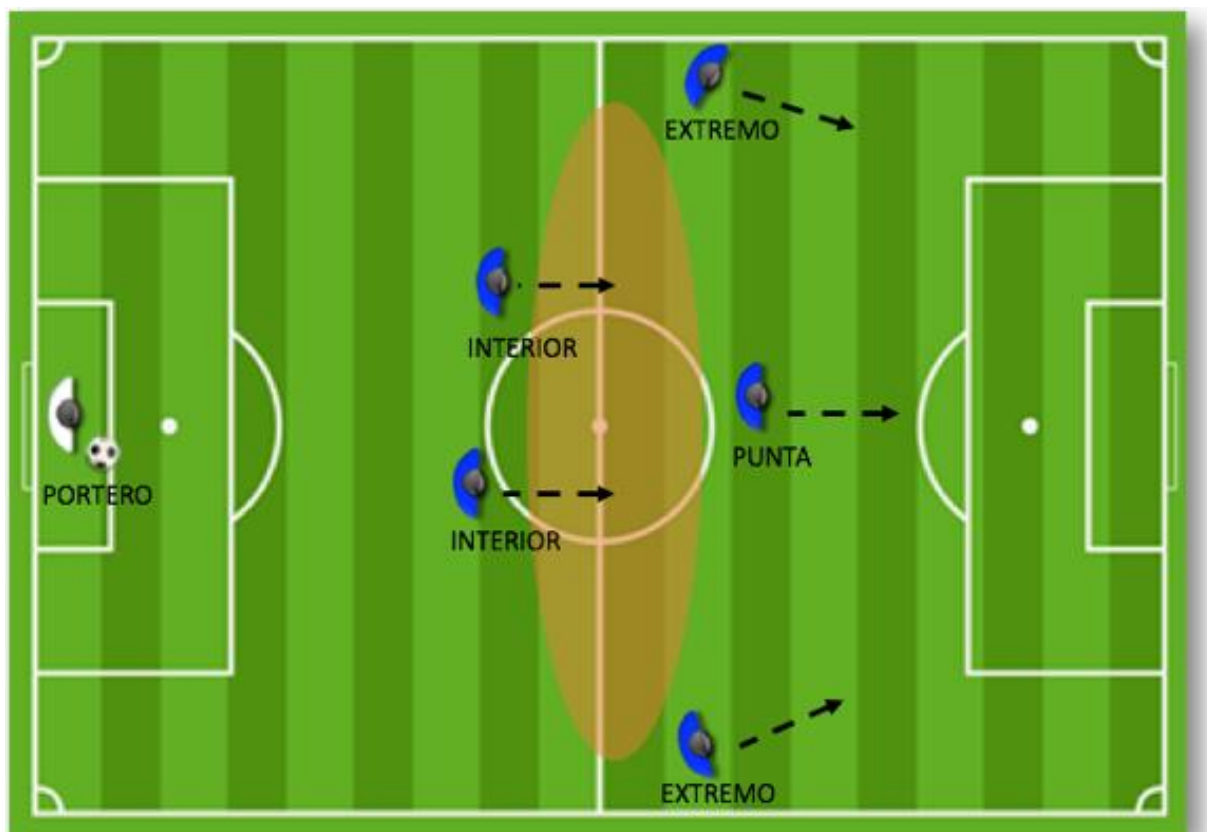
En la siguiente figura podemos observar dos de las muchas opciones posibles para generar espacios entre líneas, como resultado de la relación entre los delanteros y los interiores.

En la primera opción son los interiores quienes se acercan al portero para atraer rivales que los persigan, con los puntas que aprovecharán el espacio generado para recibir directamente el balón (opción bastante utilizada por el FC Barcelona de Valverde). En la segunda opción, por otro lado, serán los delanteros los que “empujarán” la línea defensiva rival para permitir que los interiores ocupen el espacio creado y ganen eventualmente segundos balones.

Ambas son opciones que podemos tener en consideración y que dependerán del estudio y del análisis de las fortalezas y debilidades del rival en relación con las características de nuestros jugadores.

Figura 11: Fijar para generar espacios





Fuente: elaboración propia.

Por ejemplo, contra una defensa de 3 jugadores podemos utilizar como estrategia lo de bajar mucho a los jugadores de las primeras dos líneas para dejar espacio al 3c3 arriba, y ubicar a los delanteros en función de las características de los defensas rivales, mientras buscamos con pase directo aprovechar esta situación (De la Fuente 2019, formación interna del club).

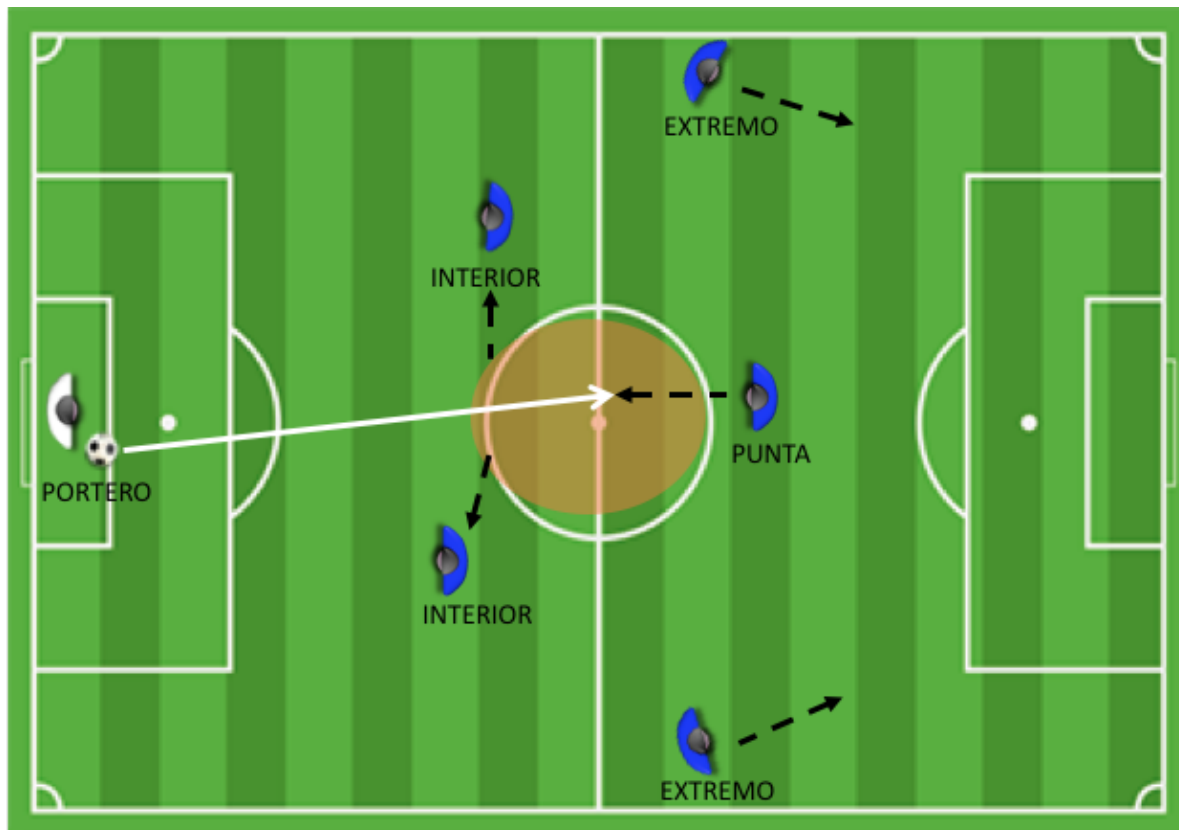
Subestructuras en relación con los carriles

CARRILES CENTRALES

El número y la posición de los jugadores ubicados en los pasillos centrales dependerán de diferentes factores, tales como el sistema de juego y las modificaciones que se harán con respecto a la estructura del rival. No obstante, será recomendable tener al menos el mismo número de jugadores que los adversarios para favorecer la aparición de líneas de pase o una igualdad numérica que nos permita recuperar el balón en caso de pérdida.

Conseguir cualquier tipo de superioridad (sobre todo numérica o posicional) dependerá de los movimientos o modificaciones estructurales específicas de cada situación durante un partido.

Figura 12: Movimiento de interiores para “vaciar” los carriles centrales y generar espacio para el punta que baja a recibir



Fuente: elaboración propia.

Ubicarse en diferentes alturas claramente nos brindará opciones para poder progresar, pues nos dará diferentes alternativas de pase que le obligarán al equipo que defiende a cambiar su estructura.

CARRILES LATERALES

Situar jugadores en amplitud nos permite lo siguiente:

- generar espacios e intervalos en la estructura rival;
- obligar a los rivales a cubrir más espacio para defender;
- generar intervalos (superioridades) por dentro; y
- tener una opción de continuidad en la posesión.

Identificar cómo y con quién un equipo consigue obtener amplitud será importante a la hora de sacar informaciones cualitativas, puesto que indirectamente nos permitirá saber el número de jugadores ubicados por dentro.

Como vemos en las imágenes siguientes, propongo un ejemplo de las diferentes maneras en que podemos ocupar los carriles (referencia 1-4-3-3 en relación con las demarcaciones de laterales-extremos):

- ocupar los carriles solo con los laterales (los dos extremos se ubican por dentro);

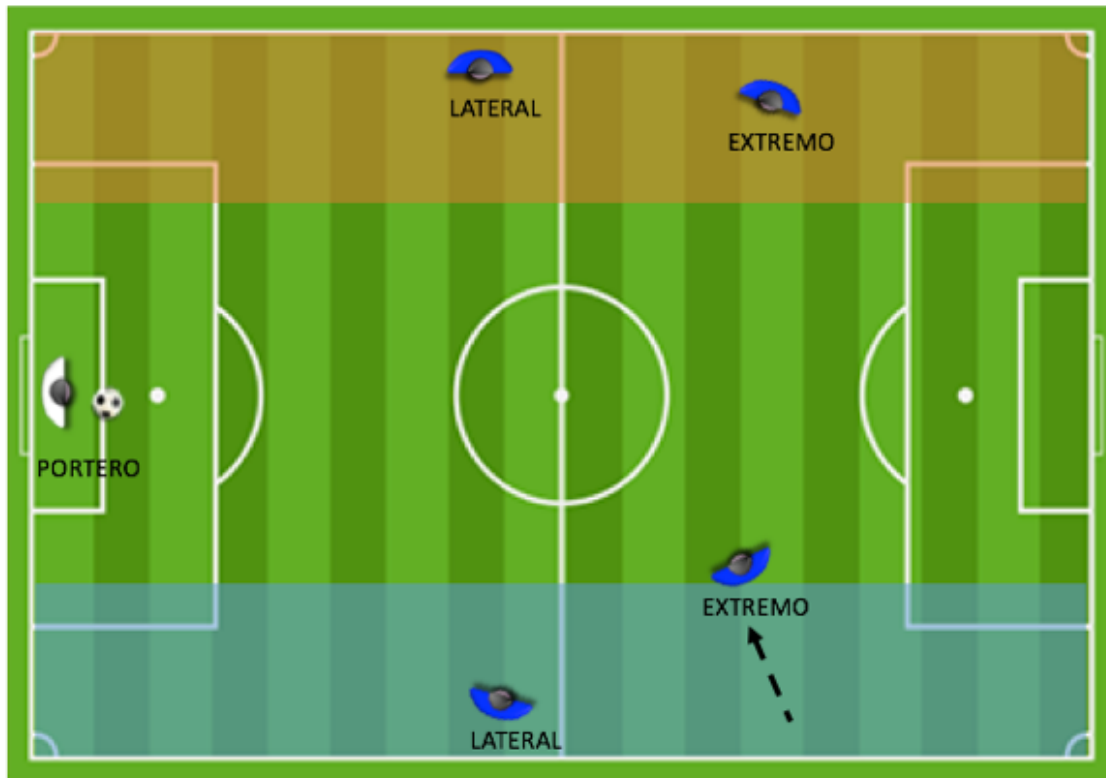
- ocupar un carril con un jugador y el otro con dos; y
- ocupar ambos carriles con dos jugadores.

Figura 13: Ocupación de los carriles laterales por laterales y extremos

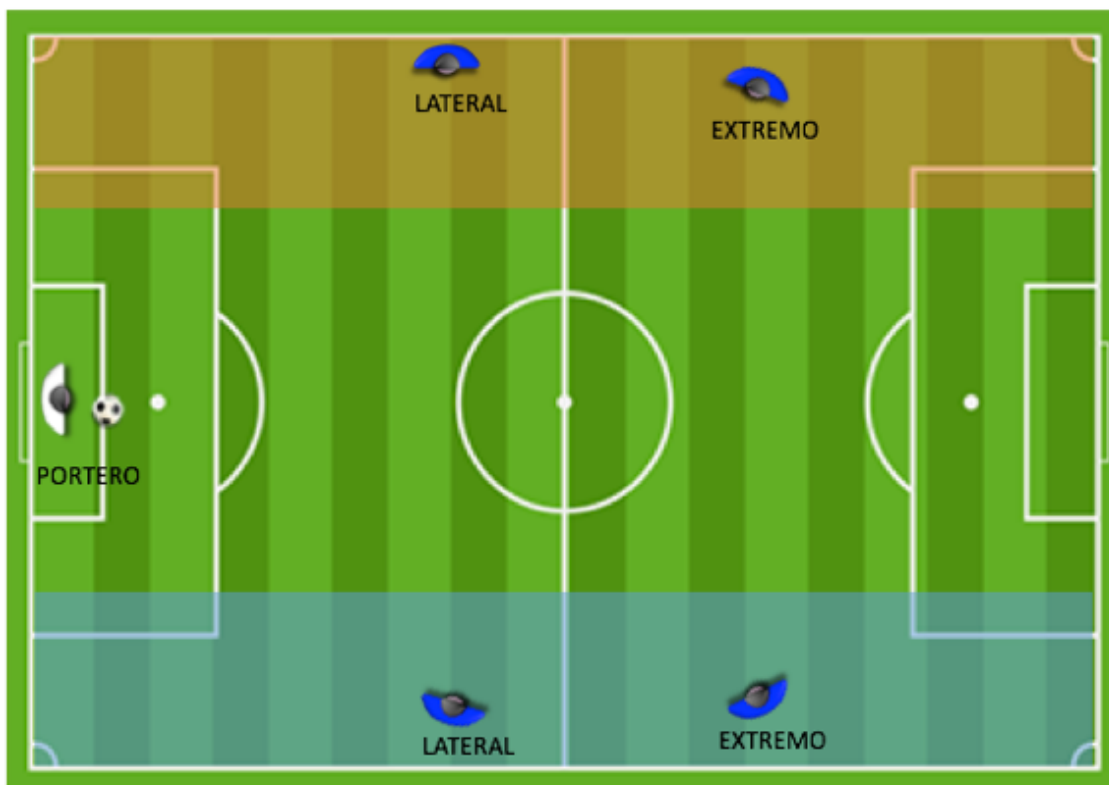
2/0



2/1



2/2



Fuente: elaboración propia.



Podemos utilizar este filtro para cualquier sistema de juego, no solo para estas dos demarcaciones (aunque son las que preferentemente ocupan estos lugares del campo). Es posible ocupar los carriles laterales también con otros jugadores según la situación en la que nos encontramos y los objetivos que queramos conseguir.

Estructura general del equipo en recuperación

Los mismos parámetros que nos permiten analizar las estructuras y la disposición del equipo en posesión también serán importantes para identificar las estructuras en el equipo que defiende la fase de inicio rival, ya que opondrá su estructura, que, por sí misma, afectará la del rival y su dinámica siguiente.

Importante será evaluar siempre cada situación en función del tipo de sistema defensivo adoptado y de la altura de la presión.

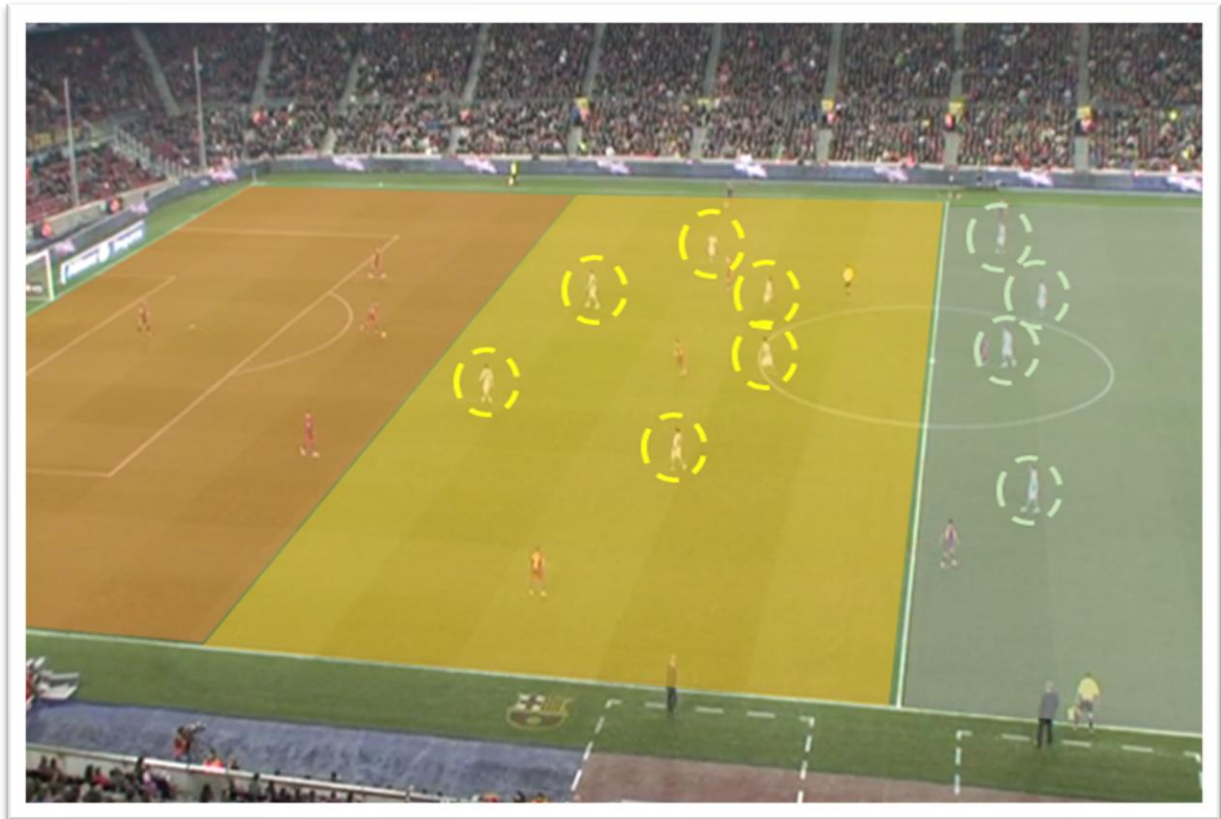
Generalmente, el primer parámetro que se tiene en consideración es la **altura del bloque**, la cual puede ser cualquiera de las siguientes opciones:

- En bloque alto: un equipo presiona en zona A rival, ubicando la línea defensiva a la altura del mediocampo e intenta recuperar ya durante la primera circulación del balón.
- En bloque medio: el equipo inicia la presión en zona B rival o en campo propio, priorizando defender los espacios a sus espaldas y dejando el primer pase en la salida.
- En bloque bajo: el equipo rival prefiere ubicarse por completo (o la mayoría de sus jugadores) en campo propio y cierra lo máximo posible sus espacios entre líneas.

Dentro de cada uno de estos escenarios, podemos identificar directamente cuántos jugadores ocupan zonas y carriles así como también qué conformación asumirán preferencialmente. Según la altura del bloque, podremos identificar los espacios dinámicos entre las diferentes líneas del equipo que defiende.

Por ejemplo, en la siguiente figura podemos ver cómo el equipo que está defendiendo no posiciona ningún jugador en Zona A del rival (su Zona D) y deja la salida en corto a los centrales para priorizar la defensa de los espacios entre líneas. Presenta, por lo tanto, un bloque medio en línea y muy compacto, que seguramente iniciará la presión cuando el equipo contrario intente jugar por dentro o por afuera.

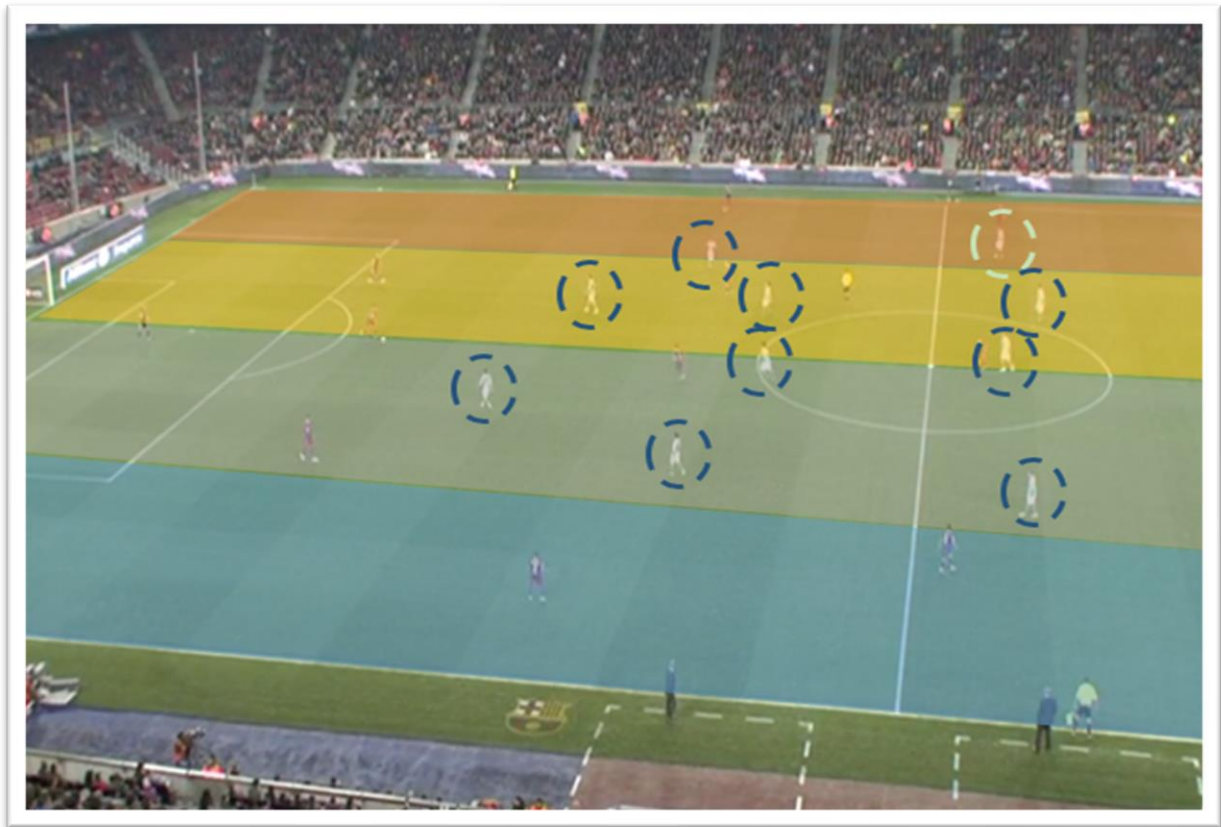
Figura 14: Las subestructuras según las zonas (equipo en recuperación)



Fuente: elaboración propia.

El mismo filtro podemos utilizar para identificar la ubicación del equipo en relación con la amplitud y, por lo tanto, con los carriles. Además, como podemos ver, el mismo equipo presenta la mayoría de sus jugadores ubicados en los carriles centrales y solo uno, el lateral derecho, ligeramente más abierto. En este caso, podemos llegar a la conclusión de que la intención del equipo será defender espacios centrales y dejar la opción al rival de salir por afuera, y desde allí iniciar la eventual presión.

Figura 15: Las subestructuras en base a los carriles (equipo en recuperación)



Fuente: elaboración propia.

A continuación, presento ejemplos de diferentes métodos utilizados para enfrentar un equipo durante la fase de inicio, divididos por **líneas de presión**.

Jugadores de 1.ª línea en bloque alto-medio

1. Presionan con 1 punta

→ Posible solución: centrales abiertos que pueden progresar en conducción.

Figura 16: Presión con 1 punta



Fuente: captura de pantalla Wyscout con adaptación propia.

2. Presionan con 2 puntas (o 1 punta + 1 interior)

→ Posible solución: línea de 3 con pivote que se ubica entre centrales o atrás de los puntas que saltan, interior lateralizado, lateral más bajo en línea con los centrales.

Figura 17: Presión con 2 puntas



Fuente: captura de pantalla Wyscout con adaptación propia.

- 3. Presionan con 3 puntas (o 2 puntas + 1 media punta)
→ Posible solución: opción de juego directo hacia jugadores de 2.^a-3.^{ra} línea.

Figura 18: Presión con 3 puntas



Fuente: captura de pantalla Wyscout con adaptación propia.

Figura 19: Presión con 2 puntas + 1 mediocentro



Fuente: captura de pantalla Wyscout con adaptación propia.

Jugadores de 1.ª línea bloque bajo

1. Presionan con 1 punta

→ Posible solución: circular rápido con los dos centrales.

2. Presionan con 2 puntas

→ Posible solución: línea de 3 con pivote que se ubica entre centrales o atrás de los puntas que saltan, interior lateralizado.

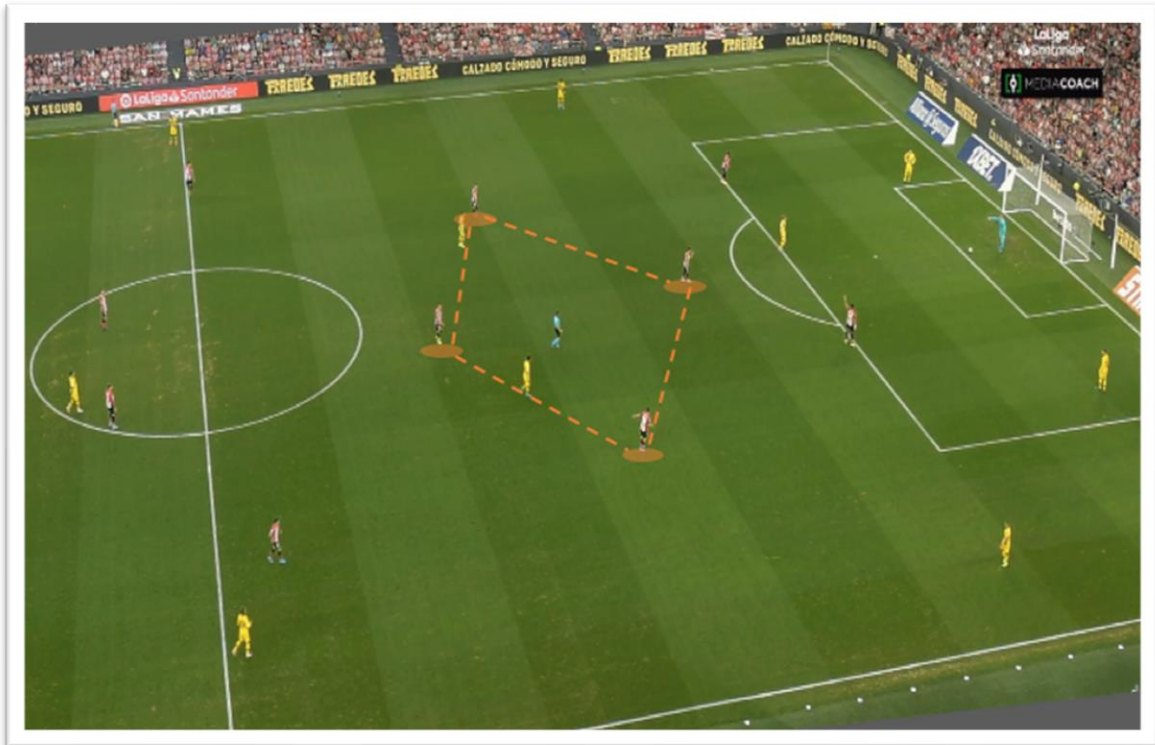
Muchos equipos aplicarán diferentes variantes a la hora de iniciar la presión. Esto quiere decir, que, a pesar de su estructura inicial, una vez que el balón se mueva, podrán (o no) modificar esa estructura. Un claro ejemplo es un equipo que presiona en 1-4-3-3, donde el punta salta a un central, mientras al saltar hacia el otro será el interior (con los extremos pendientes de saltar a laterales), lo cual, de hecho, modificará su estructura en 1-4-4-2.

Podemos dirigir la atención también sobre los jugadores de 2.ª línea e identificar los siguientes elementos:

- el número (2, 3 o 4),
- sus estructuras (en línea o a rombo),
- sus emparejamientos (a zona, a hombre),
- si dividen el bloque o no, y
- posibles asimetrías hacia un carril.

Por ejemplo, en la figura 20 observamos cómo la disposición en rombo en medio del equipo que defiende el saque hace que para el rival resulte prácticamente imposible encontrar directamente sus jugadores interiores. Por ese motivo será importante para el equipo en posesión generar superioridad en los pasillos laterales.

Figura 20: Disposición a rombo (de 4 jugadores en carriles centrales)



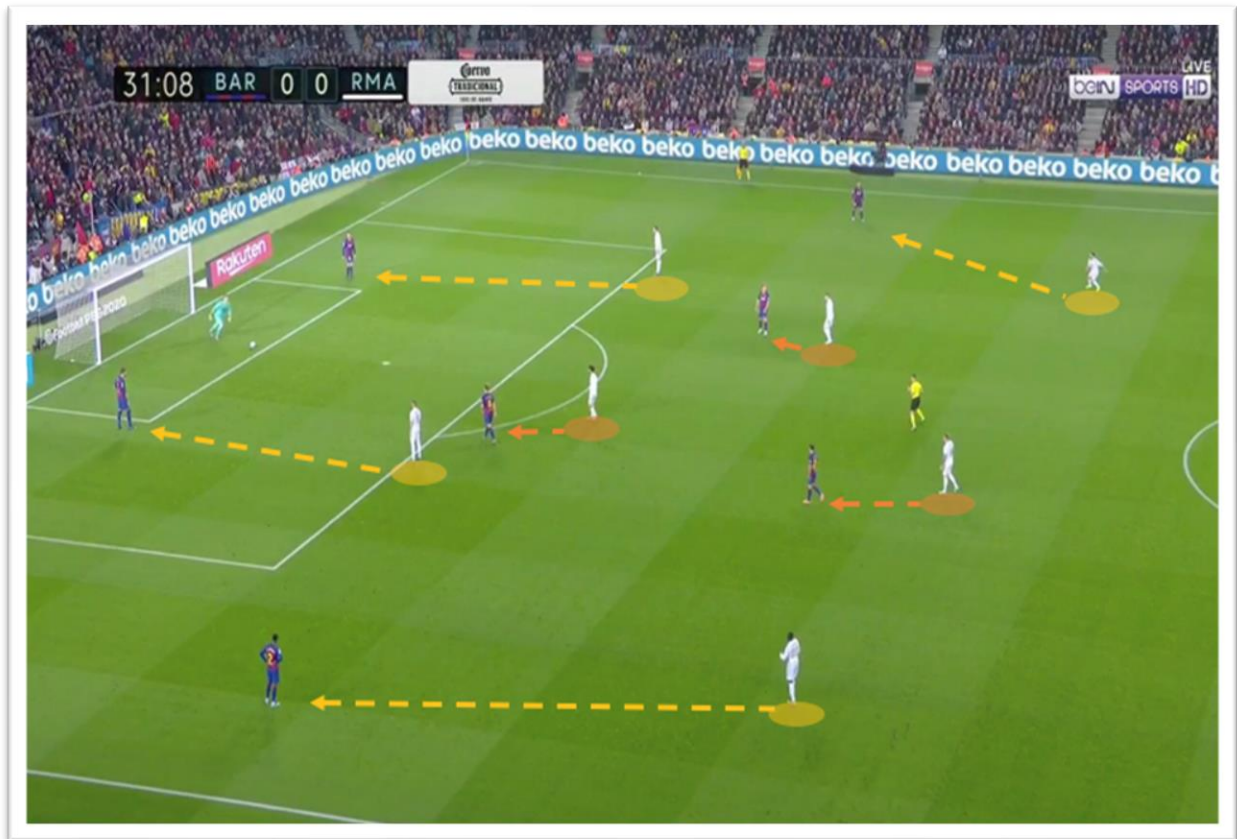
Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

Figura 21: Disposición en línea (3+1 jugadores) + bloque dividido



Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

Figura 22: Disposición en defensa saque de puerta (identificar distancias y emparejamientos)



Fuente: captura de pantalla Wyscout con adaptación propia.

Para los jugadores de 3.ª línea defensiva será importante identificar factores tales como los siguientes:

- el número,
- la altura (y distancia con otras líneas),
- la distancia entre jugadores de la misma línea, y
- emparejamientos.

La falta del fuera de juego en el saque de puerta será otro factor que deberemos tener en consideración para entender el comportamiento de los alejados.

Figura 23: Disposición en línea con 4 jugadores



Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

Figura 24: Disposición en línea con 3 jugadores abiertos



Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

Figura 25: Disposición en línea con 3 jugadores cerrados



Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

Asimismo, tendremos que observar la eventual posición de los jugadores en vigilancia en caso de acciones a balón parado como córneres o faltas, e identificar los siguientes elementos

- cuántos jugadores dejan más atrás,
- dónde se ubican, y
- quiénes son.

De este modo, podemos identificar eventuales ventajas a la hora de reiniciar el juego y decidir si jugaremos directamente en largo.

De toda la información presentada, podemos llegar a la conclusión de que los equipos adoptan diferentes tipos de presión frente al inicio del rival, y viceversa. De esta manera, ocupan de diferentes formas el terreno de juego y, por lo tanto, obligan a los contrarios a elegir diferentes comportamientos o a asumir ciertas estructuras en lugar de otras.

Comparación de las dos estructuras generales

Una vez obtenido el conocimiento necesario sobre las estructuras de los dos equipos, podremos sobreponer ambas y a partir de allí obtener otra información que nos ayudará a identificar zonas, espacios y eventuales ventajas.

En particular, nos enfocaremos en la siguiente información:

- número de jugadores de los dos equipos hay en zona A y en zona B (medio campo);
- número de jugadores de los dos equipos que quedan arriba;
- distancias de jugadores en intermedias (superioridades numéricas y posicionales); y
- emparejamientos (superioridad cualitativa).

Figura 26: Estructuras sobrepuestas de los dos equipos en saque de puerta



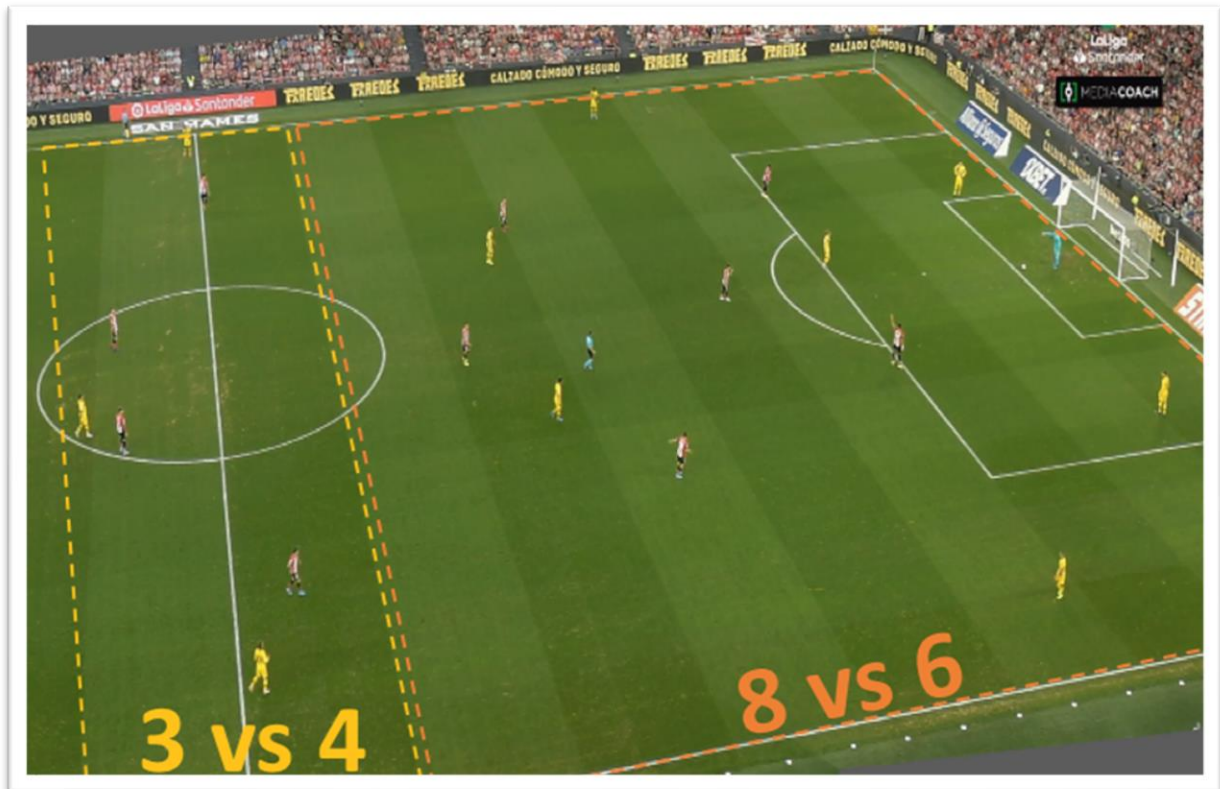
Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

Contar cuántos jugadores de los dos equipos hay en las dos mitades del campo nos permite conocer la posibilidad, o ausencia de esta, de jugar en propio campo o directamente en campo rival.

Una indicación que se le da al portero a la hora de sacar el balón de su área es que se fije en especial en los **jugadores alejados** (debe mirar lejos):

1) Si encuentra una situación de **inferioridad numérica** (como un 3 contra 4) de las puntas contra la línea defensiva rival, significa que en su mediocampo puede encontrar una superioridad numérica de los jugadores de campo (8 contra 6 rivales), y, por lo tanto, será recomendable sacar el balón en corto para aprovechar esta superioridad.

Figura 27: Situación 8 contra 6 en campo propio (inferioridad arriba)



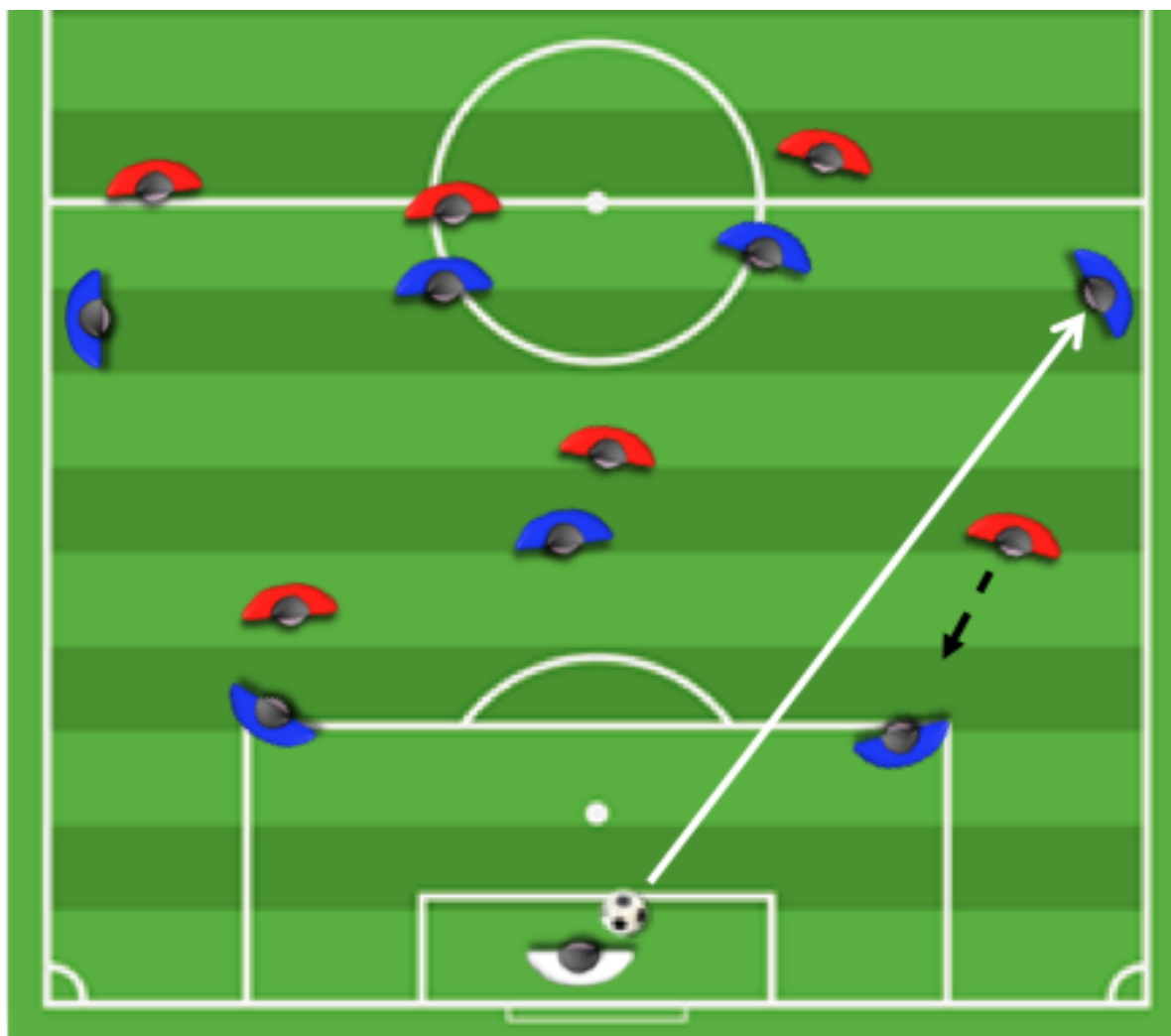
Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

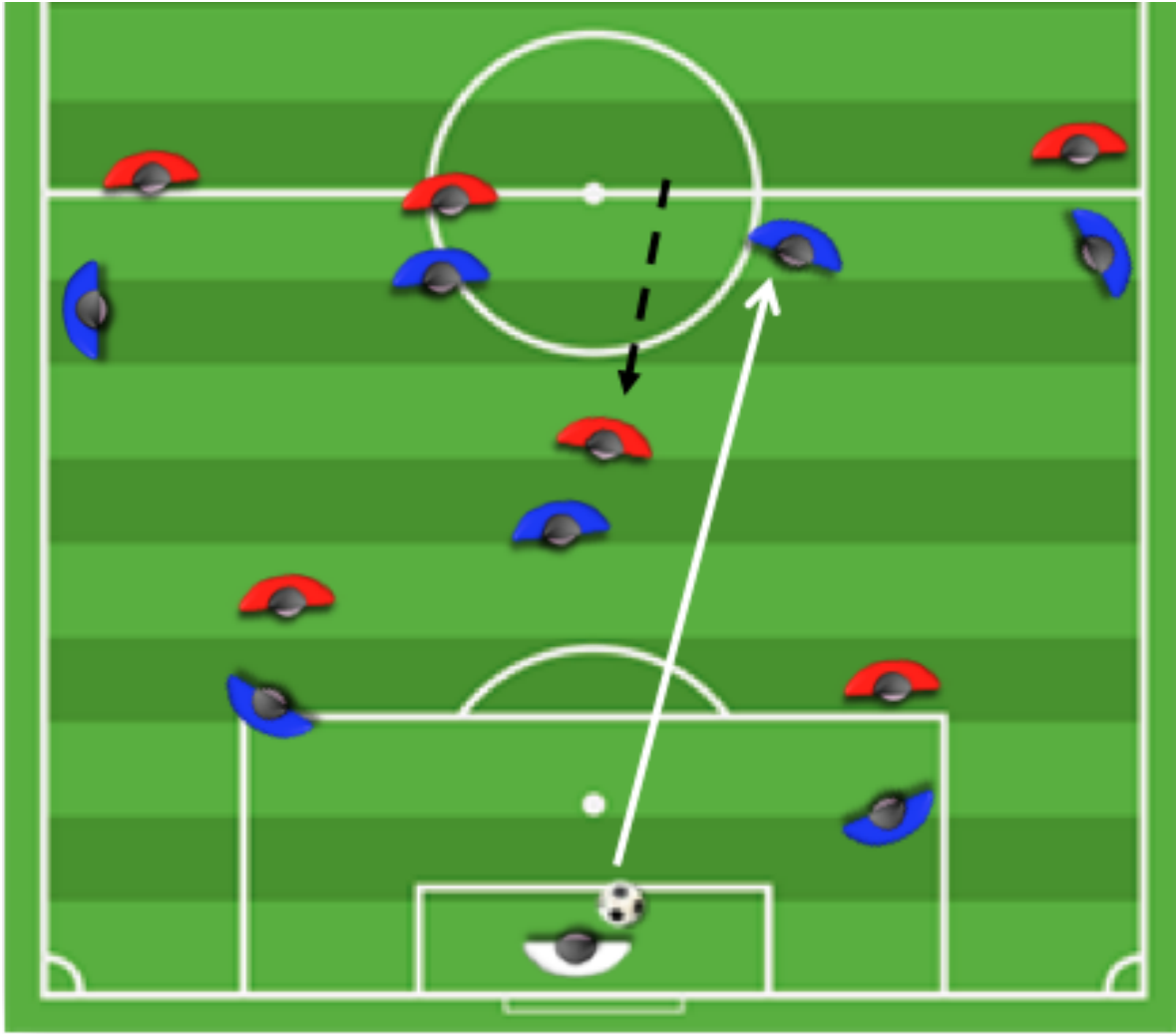
Según la conformación de las dos estructuras, se podrá encontrar la superioridad numérica en diferentes lugares, que nos dirán dónde eventualmente jugar de manera directa:

- Jugar en zona A (1.ª línea) si tenemos superioridad con la salida de 2 o de 3
 - Con centrales
 - Con jugadores que se incorporan a la línea de los centrales (pivote, interiores, laterales)

- Jugar en zona B (2.ª línea) si nos igualan la salida de 3 en zona A
- Interiores entre líneas
- Laterales en amplitud

Figura 29: Algunas posibilidades de juego con 2.ª línea



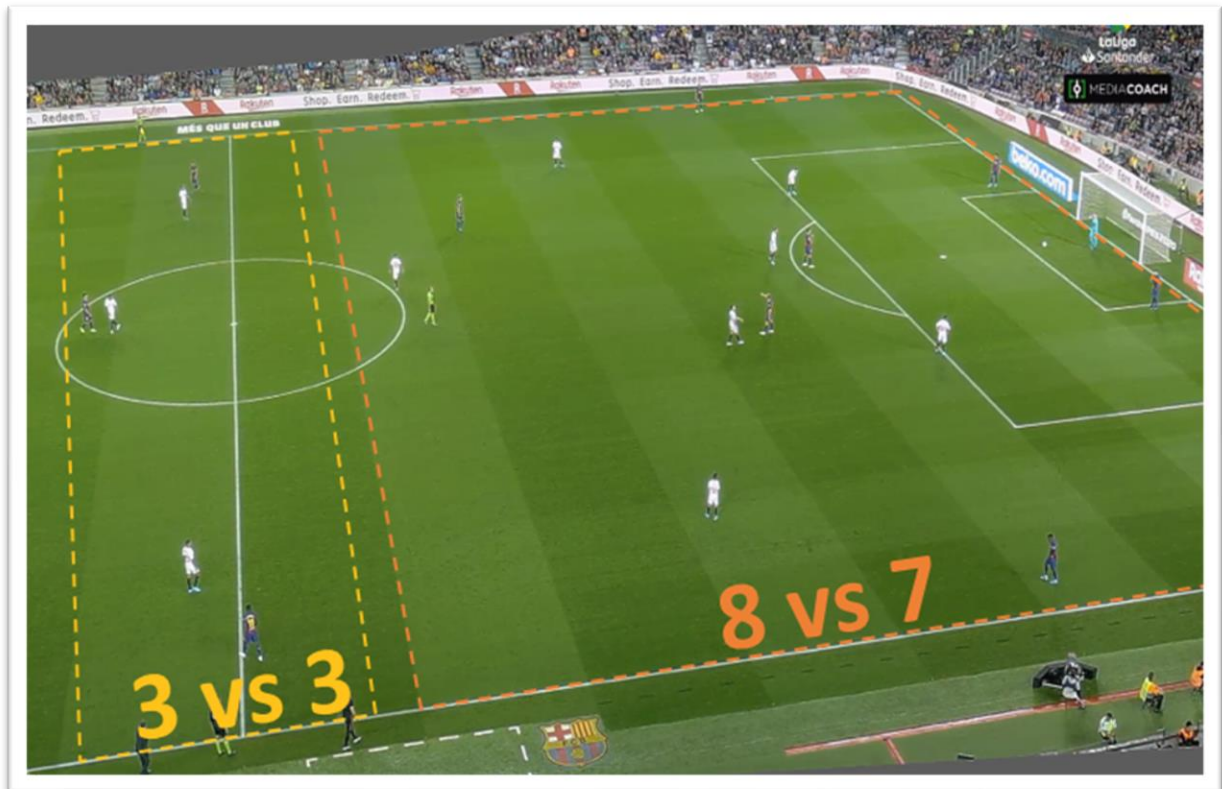


Fuente: elaboración propia.

2) En una situación de **paridad numérica** (como un 3 contra 3), se podrá tener la intención de jugar un balón directamente hacia los alejados, y aprovechar de las eventuales capacidades de recepción de los delanteros.

Tener un 3 contra 3 significa que en la propia mitad de campo habrá una situación de 8 contra 7, en cuyo caso la superioridad numérica la da el mismo portero; por lo tanto, si tenemos en cuenta solo el factor numérico, será mucho más complicado sacar el balón en corto. En este caso, el objetivo de los jugadores cercanos será atraer rivales o bien mediante una circulación del balón previa, o bien mediante movimientos de atracción y fijación para generar espacios y dividir el bloque rival, lo cual dificultará eventuales recuperaciones de segundos balones.

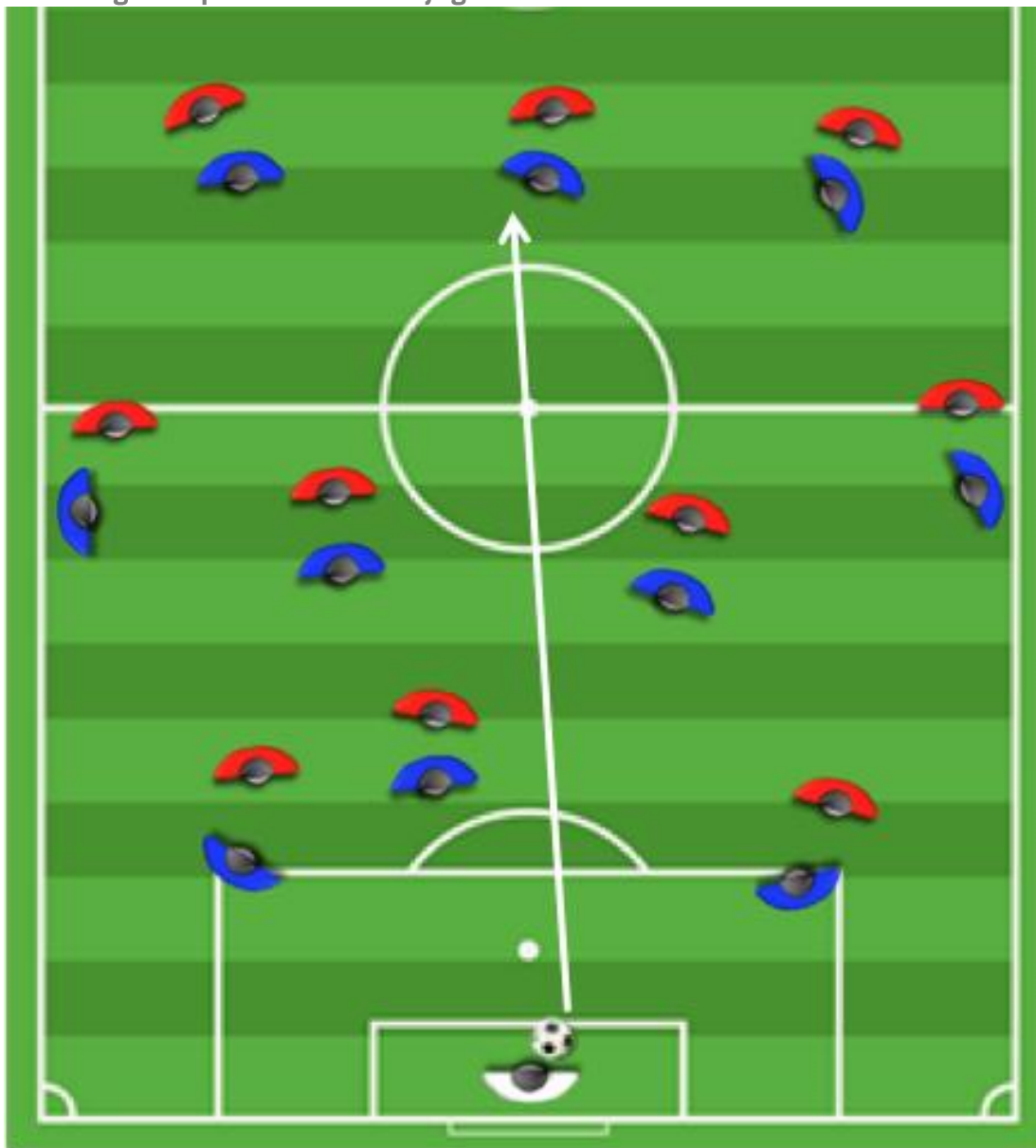
Figura 30: Situación 8 contra 7 en campo propio (igualdad arriba)

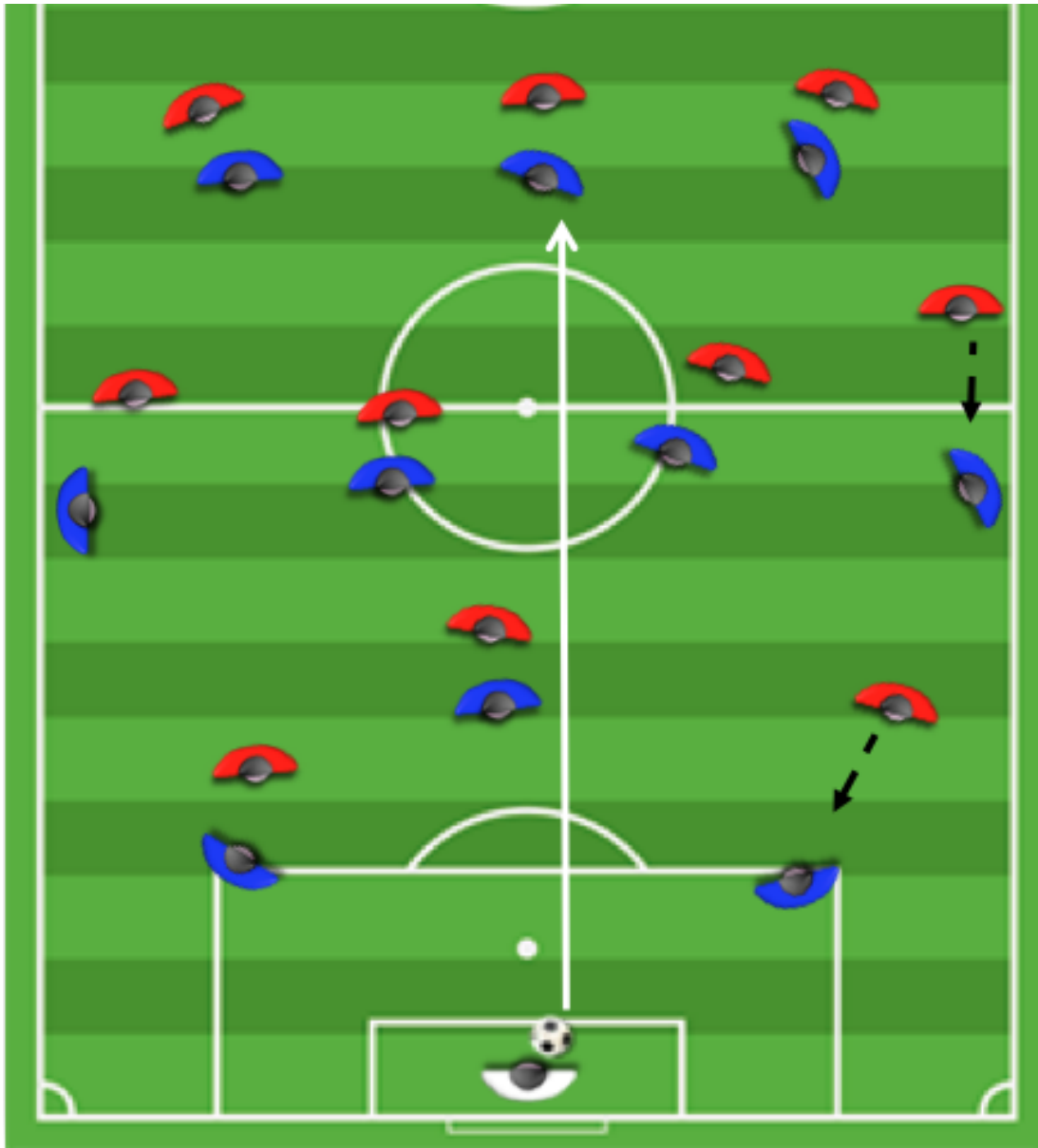


Fuente: captura de pantalla Mediacoach con adaptación propia.

Cuestiones como las capacidades físicas, los movimientos previos y la siguiente intención de juego serán unos de los factores principales que influirán en la decisión que el portero tomará para jugar directamente con las puntas y alejados.

Figura 31: Algunas posibilidades de jugar con 3.^{ra} línea





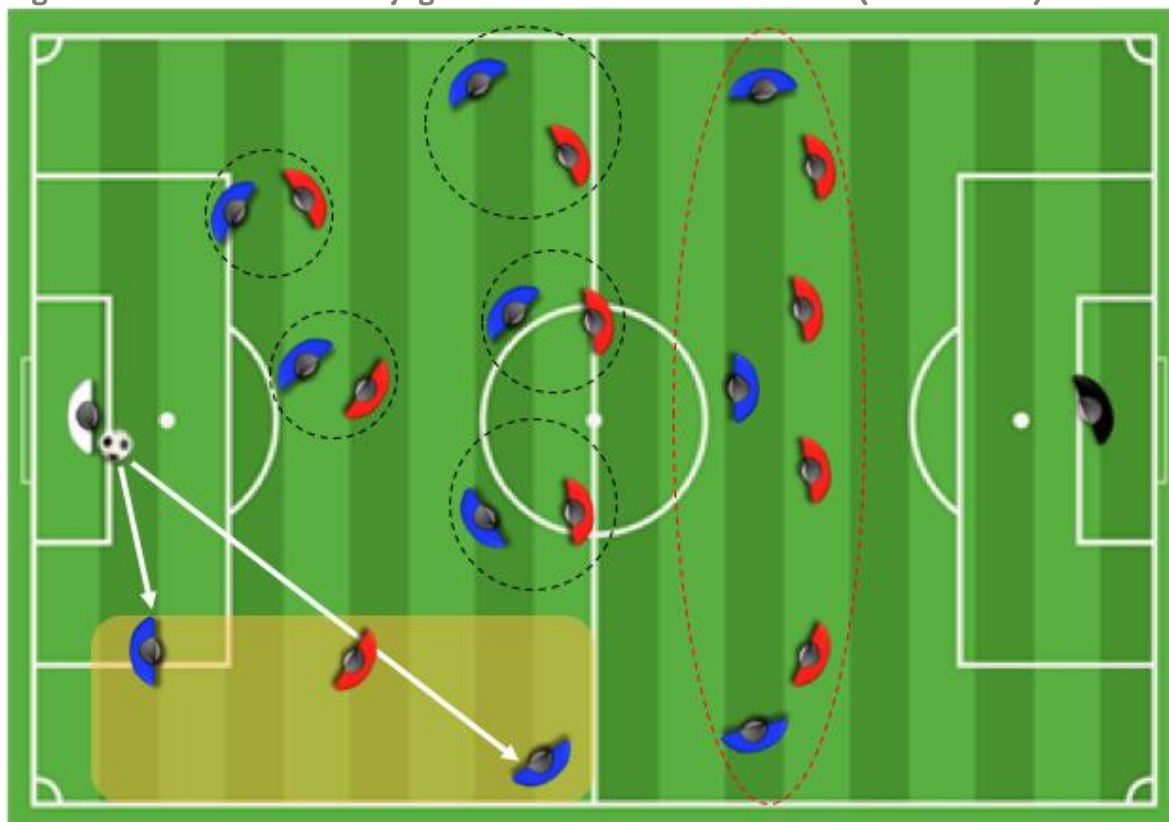
Fuente: elaboración propia.

La posición y la distancia que tendrán los jugadores de 2.ª línea con los más alejados será fundamental a la hora de entender las posibilidades de aprovechar la ventaja numérica y no perder la posesión, ya que deberán estar listos para poder recuperar eventuales segundos balones.

Otro factor que se debe tener en consideración es la **distancia de relación** y, en consecuencia, la aparición de **jugadores en intermedias**.

En términos estructurales (sin tener en cuenta de momento los movimientos), la coincidencia de las dos estructuras nos dará determinadas distancias entre las marcas, lo cual generará lugares donde aparecen superioridades (densidad) o inferioridades. Identificar las zonas donde se encuentran menos rivales en inferioridad (intermedias) nos permitirá encontrar más fácilmente soluciones para progresar y obligará a los rivales a un cambio de estructura.

Figura 32: Identificación de jugadores rivales en intermedias (inferioridad)



Fuente: elaboración propia.

Referencias

Marsuian, M. (2017). ¿Qué es la salida lavolpiana? En *La pizarra del DT*. Recuperado de <http://lapizarradeldt.blogspot.com/2017/10/que-es-la-salida-lavolpiana.html>

Mediacoach. (versión 2020). [software de videoanálisis de partidos]. España: La Liga

Wyscout. (versión 2020). [Software online de análisis de partido y rendimiento]. Italia: Wyscout Spa