

Módulo 3. Estudio de los elementos dinámicos en la fase de inicio

Unidad 3.1

En el módulo anterior, hemos analizado cómo, a través de las estructuras, se pueden identificar intenciones, posibilidades y ventajas en la fase de inicio, antes de que el balón ruede. Una vez que el balón se mueva, tales estructuras modificarán sus formas y organizaciones para adaptarse a la nueva situación en la cual el balón (nuestra referencia primaria) se encuentra.

El fútbol es una constante sucesión de situaciones complejas y dinámicas, en cuanto estos movimientos provocarán seguramente unos espacios momentáneos (aparecen y desaparecen continuamente) que tenemos que aprovechar para poder salir de forma eficaz.

Contra problemas grandes y complejos, a menudo serán las soluciones sencillas las que nos ofrecerán una clave de lectura para poder entender los comportamientos de los equipos. A veces se trata de una cuestión de metros o de un pase demasiado lento o demasiado rápido lo que provocará que la íntegra organización de un equipo cambie repentinamente, y eso vale también durante la fase de inicio, el momento del juego donde se preparan y generan las posibilidades de progresión hacia campo rival.

¿Cómo podemos relacionarnos en un entorno tan complejo y tan cambiante?

Siempre, en cada sistema complejo, hay un equilibrio entre *caos* y *orden*, aleatoriedad y estructura. Identificar los factores del juego que nos dan orden y que nos permiten relacionarnos con el entorno para adaptarnos constantemente será un aspecto fundamental a la hora de analizar nuestros equipos en cuanto será esta la información que será verdaderamente importante.

Dicho esto, intentaremos enseñar algunas de las herramientas generales que los jugadores podrán utilizar para relacionarse entre sí, las cuales afectan la dinámica del juego. Por lo tanto, analizaremos sus repercusiones en los cambios estructurales de los dos equipos, identificando cómo crean las ventajas que permiten progresar hacia el campo rival en las mejores condiciones. Podemos verlos como *medios* que permiten que la circulación no sea una simple sucesión de pases, sino que haya una específica



finalidad de *organizar* el equipo en posesión y *desorganizar* el equipo rival para poder progresar.

“Un todo produce cualidades que no existen en las partes separadas. El todo no es nunca solo la adición de las partes. Es algo más” (Morin, 1998)

Los elementos dinámicos

“La capacidad de un equipo de autoorganizarse determina su posibilidad de ser o no dominador del juego” (F. Seirul-lo Vargas, 2017, comunicación personal).

Con *elementos dinámicos* hacemos referencia a todos aquellos patrones de interrelaciones entre dos o más jugadores (llamados también *criterios conformadores*) que influyen continuamente en la dinámica del juego y contribuyen con la aparición de ventajas o superioridades, que serán las situaciones que permitirán progresar en el campo rival para crear ocasiones de gol en las mejores condiciones espaciotemporales posibles.

Pueden utilizarse como elementos de observación del juego que permiten evaluar cómo un equipo está consiguiendo un determinado objetivo de juego.

Cuando los equipos se encuentran en posesión del balón, se provocarán movimientos y acciones colectivas e individuales que generan amplitud y profundidad, que tendrán como objetivo claro el aprovechamiento y creación de espacios que serán atacados y explotados para superar al rival y obtener el objetivo de llegar a la portería rival y marcar. (Sánchez, 2015, p. 94).

La interrelación de todas estas “herramientas” conformará el ADN de nuestro modelo de juego, el lenguaje proxémico o no verbal, que permitirá que los jugadores del mismo equipo se comuniquen entre sí y engañen, al mismo tiempo, a los rivales. Llenan la “mochila” de experiencias y capacidades del jugador que utilizarán para relacionarse con el entorno en el cual juegan.

Puede definirse al conjunto de los elementos que favorecen estas interacciones como parte de una *técnica específica del fútbol*. Francisco Seirul-lo Vargas las entiende como

el dominio de las acciones motrices que nos ayudan para la creación, ejecución y el control de los movimientos y que nos permiten



relacionarnos continuamente con el entorno, a través respuestas correctas y eficaces en el tiempo para las distintas necesidades que se nos presentan en él. (2017)

Estos elementos participan en el desarrollo de la capacidad del jugador para interpretar personalmente cada situación de juego, pero también en la capacidad de los jugadores para comunicarse entre sí de forma eficiente y eficaz, a través unas interacciones conocidas y previsibles (intracomunicación), y de relacionarse con los comportamientos opuestos de los adversarios, gracias a las mismas interacciones que serán inesperadas y desconocidas por los rivales (intercomunicación). Tales elementos, como se ha dicho, se relacionan siempre con los parámetros generales de espacio-tiempo y son:

- La ubicación.
- Los apoyos.
- Las distancias.
- Las trayectorias (con y sin balón).
- El momento (individual y colectivo, con y sin balón).

Por lo tanto, identificarlos será importante a la hora de extraer información sobre las actuaciones individuales y colectivas durante la fase de inicio de un equipo. En seguida se profundizará acerca de cómo poder utilizar estos recursos uno a uno, sobre todo durante la fase de inicio.

La ubicación

“Un jugador puede estar bien posicionado, pero mal ubicado” (J. Lillo, comunicación personal, 2016).

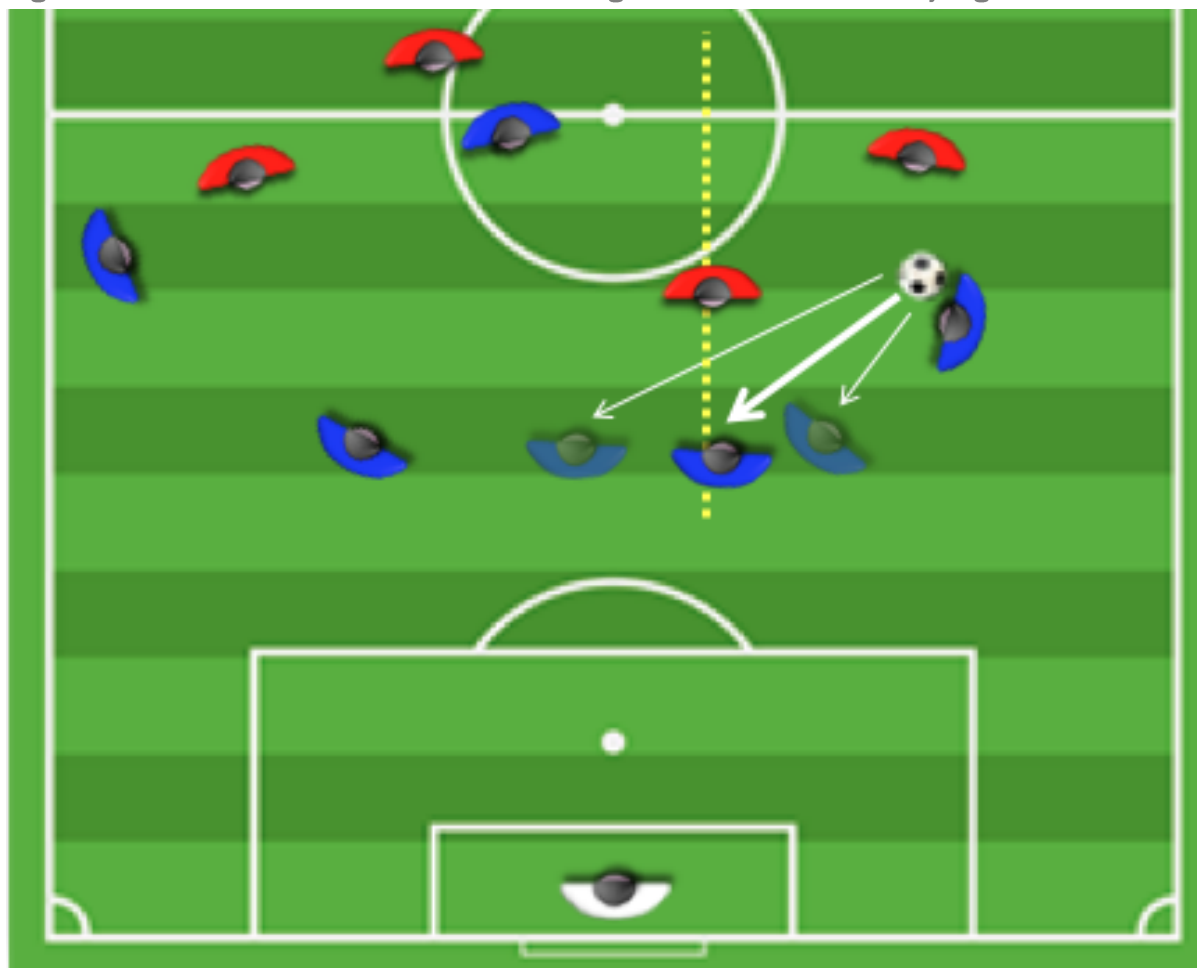
Por *ubicación* se entiende la unión de dos factores individuales:

- La *posición*, entendida como la ocupación de un determinado lugar en el terreno de juego. *Dónde* se encuentra un jugador:
 - En campo rival o campo propio.
 - En zona A-B-C-D.
 - En carriles laterales o centrales.



- El *perfil*, es decir, la orientación corporal que se le da a la posición en relación con el espacio, el balón y los otros jugadores (*cómo* se encuentra un jugador). Permite poder ver y percibir más o menos espacios, lo cual influye directamente en la toma de decisión del jugador y su actuación en el contexto.

Figura 1: Influencia de la ubicación en las siguientes dinámicas de juego



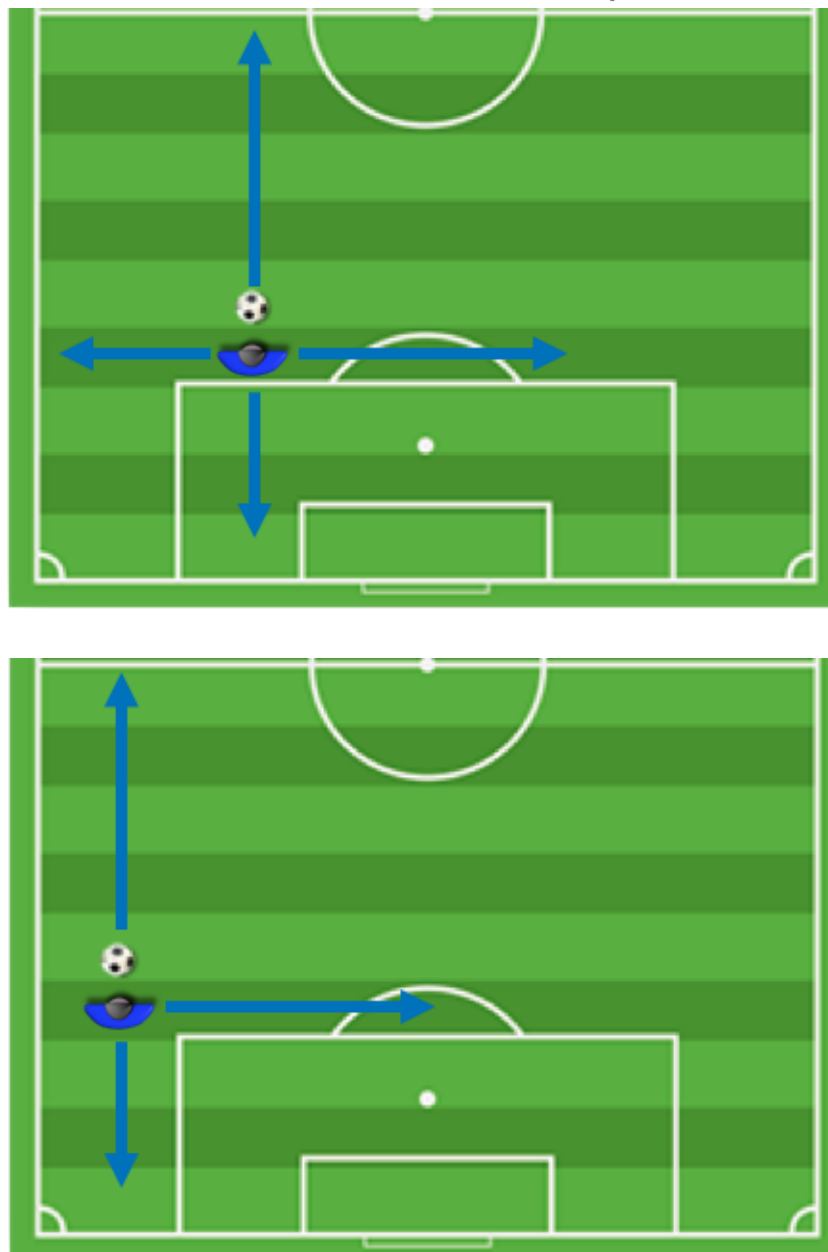
Fuente: elaboración propia.

La unión de estos dos factores puede informar acerca de las *intenciones* que cada jugador tiene de incidir sobre el juego y acerca de sus posibilidades de conseguirlas, en cuanto eso está relacionado con la posibilidad visual de poder extraer información.

Por ejemplo, como se puede observar en la imagen anterior, la posición del central o su perfil corporal influirán no solo en su siguiente actuación, sino también en las actuaciones sucesivas de sus compañeros y sus rivales. Hay muchas posibilidades de que, dependiendo de su ubicación previa, puedan aparecer o desaparecer irremediablemente, en cuanto la dinámica continua del juego siempre se modifica y cambia el escenario de posibilidades de acción.

Cada jugador tendrá siempre unas diferentes posibilidades de conexión con sus compañeros que estarán relacionadas con su ubicación en el terreno de juego. Por ejemplo, como se puede observar en la siguiente imagen, la ubicación de un jugador en los carriles centrales (como, un central que recibe el balón del portero) favorecerá las posibilidades de relacionarse con sus compañeros en las 4 direcciones espaciales del campo, mientras que un jugador pegado a la línea de banda (un lateral que recibe el balón en máxima amplitud) tendrá por lo menos una dirección cortada y entonces 3 posibilidades sobre 4 de relacionarse con sus compañeros.

Figura 2: Posibles direcciones de relación con base en la posición



Fuente: elaboración propia.

Por ese motivo, muchos equipos que defienden en salida de balón inician su presión cuando este llega a uno de los jugadores laterales del equipo en posesión, ya que quieren aprovechar las menores opciones de relación que el nuevo poseedor tendrá, usando la línea de banda como un recuperador más.

Además, identificar las trayectorias que los rivales utilizan para cortar estas rutas de conexión será otro aspecto fundamental a la hora de encontrar soluciones alternativas para poder progresar o seguir manteniendo la posesión durante la fase de inicio. El mismo perfil será un factor muy importante a la hora de poder obtener información directamente y, por lo tanto, actuar de una determinada manera.

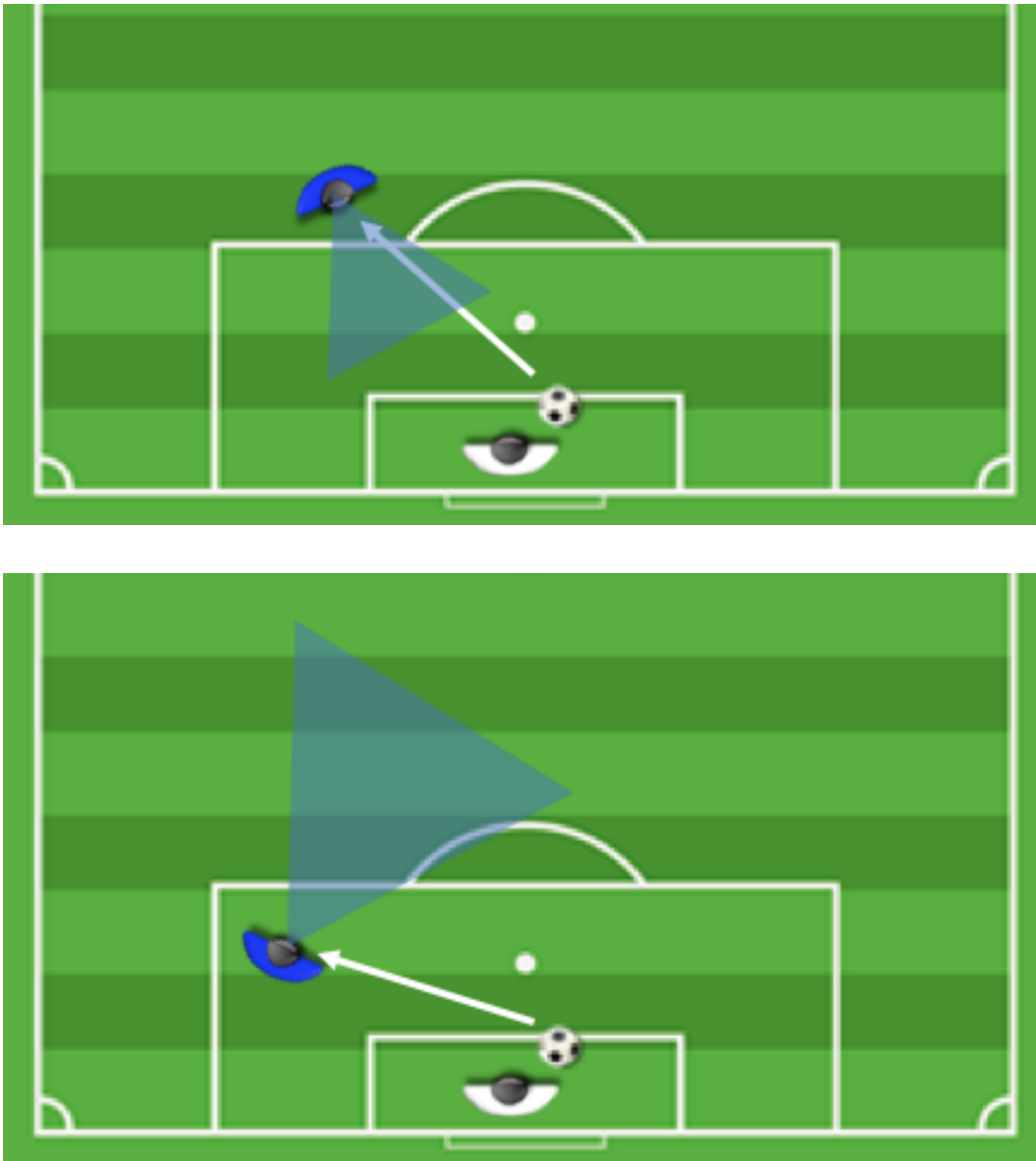
Una correcta ubicación (según los objetivos) permitirá obtener mucha información y ejecutar la siguiente acción en el momento exacto y de la mejor manera, siempre según las intenciones previas. Es una cuestión de *visión de juego* aplicada en los 3 momentos temporales, es decir: ver qué sucedía antes de recibir el balón para prepararse (antes), actuar de la forma más correcta en relación con la información que se ha obtenido del entorno (durante) y luego seguir mirando para entender cómo se puede participar en la siguiente jugada (después).

Como enseña la siguiente imagen, recibir un balón de espalda difícilmente le permitirá a un jugador continuar la siguiente acción de juego de manera más rápida que si lo recibe mirando hacia campo rival: cambia la información, el tiempo necesario para girar o los comportamientos que se podrán asumir, pero también la manera en que los rivales podrán actuar, lo cual afectará la misma actuación del jugador.

Ver todo el campo o la mayor parte de él es una ventaja fundamental, ya que le permitirá al jugador elegir fácilmente la mejor opción dentro de las muchas que ve.

Muchos equipos suelen identificar el inicio de su presión cuando un rival recibe de espalda (concepto de balón cubierto), ya que la situación en la cual se encuentra el poseedor no le permitirá jugar hacia adelante, por lo menos de forma rápida.

Figura 3: El mismo perfil afecta la visual de un jugador

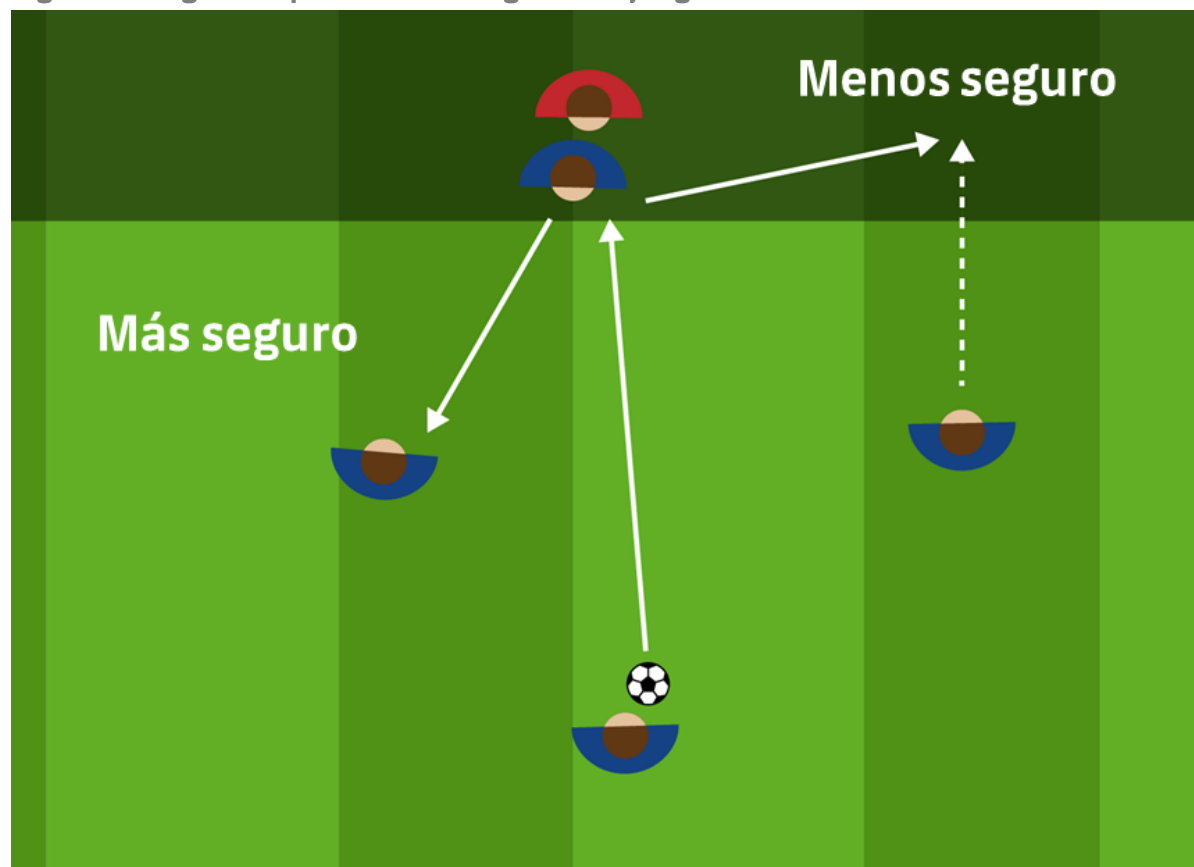


Fuente: elaboración propia.

Obviamente, será siempre más sencillo por el poseedor jugar hacia donde está perfilado y pueda mirar, ya que está recibiendo información sobre su entorno. En caso reciba de espaldas sería más seguro relacionarse con un compañero que está en mejores condiciones que él para ver lo que está ocurriendo en el campo rival (concepto de jugar de cara), por lo que será capaz de tomar probablemente mejores decisiones.

Intentar un pase en profundidad o en paralelo girándose aumentará, según la situación en la cual se encuentre el jugador, las probabilidades de perder el balón, lo que favorecerá la recuperación rival.

Figura 4: Elegir las opciones más seguras de juego en relación con la ubicación



Fuente: elaboración propia.

Por lo tanto, entender cómo, a través su ubicación, un jugador pueda influenciar el juego será importante a la hora de obtener información relevante durante el análisis de la fase de inicio.

No olvidamos que podemos aplicar el mismo principio durante la fase de recuperación: ubicarse en relación con el poseedor rival y sus posibilidades de relación próximas o lejanas será muy importante a la hora de poder conseguir la recuperación.

Los apoyos

“Los apoyos permiten de ayudar el compañero que tiene el balón” (J. Vilá, comunicación personal, 2017).

Moverse y ubicarse en relación con el balón, los compañeros y los rivales permite generar *rutas de relación* que podemos utilizar (o no) con base en el objetivo específico que tenemos.

“El apoyo crea algo que no existe” (Seirul-lo Vargas, comunicación personal, 2017).

La movilidad de los jugadores permite generar alternativas de juego que medio segundo antes no existían, lo que conforma unos espacios de relación (*espacios de fase*) que le brindan al poseedor diferentes soluciones, entre las cuales elegirá la que será para él la más correcta en ese momento. Más opciones de relación tendrá el poseedor y más fácilmente podrá elegir la mejor opción para progresar. Le permiten al poseedor conectarse directamente con el jugador que ofrece el apoyo o aprovechar el espacio que el compañero crea con su actuación.

En general, los apoyos tienen las siguientes funciones:

1. Favorecer la eventual recepción del balón en las mejores condiciones posibles.
2. Facilitar la toma de decisión del poseedor.
3. Facilitar la consecución de los objetivos del equipo favoreciendo acciones conjuntas (en las dos fases del juego).
4. Dificultar los comportamientos individuales y colectivos del rival.

Entonces aparecerán diferentes tipologías de apoyo, cada una de las cuales tendrá efectos diferentes en la dinámica del juego. Analizaremos las que más aparecen en relación con la fase de inicio del juego:



- **Apoyo de progresión:** Permite superar directamente con un pase uno o más rivales o líneas de presión (por ejemplo, pivote recibe detrás de la línea de las dos puntas rivales).

Figura 5: Apoyo de progresión de pivote



Fuente: elaboración propia.

- **Apoyo de continuidad:** Permite mantener la disposición del balón y mover la estructura del rival, generando desajustes para luego poder progresar (por ejemplo, pase de un central hacia otro central para superar el punta rival).

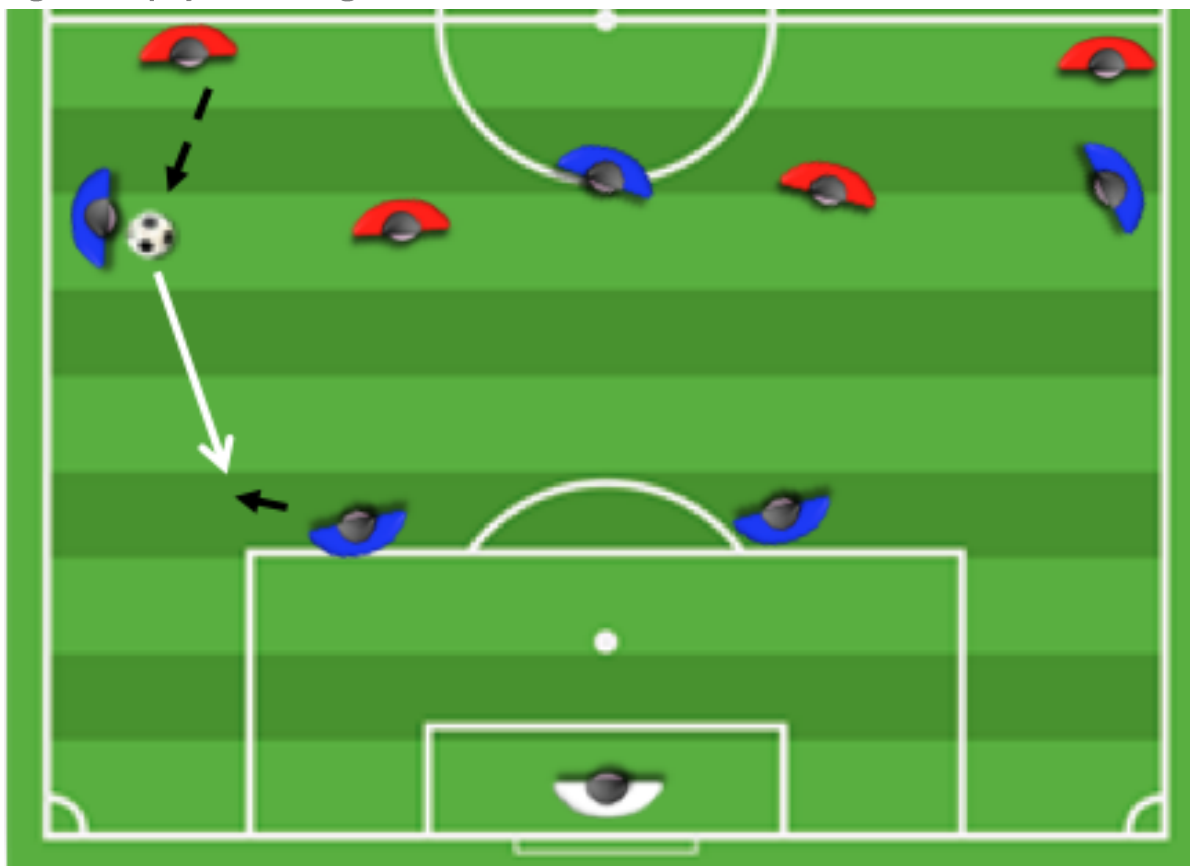
Figura 6: Apoyo de continuidad de central



Fuente: elaboración propia.

- **Apoyo de emergencia:** Se ofrece una salida fácil al compañero bajo presión o con dificultad, para poder mantener la disposición del balón (por ejemplo, central ofrece línea de pase acercándose a lateral presionado por un extremo rival).

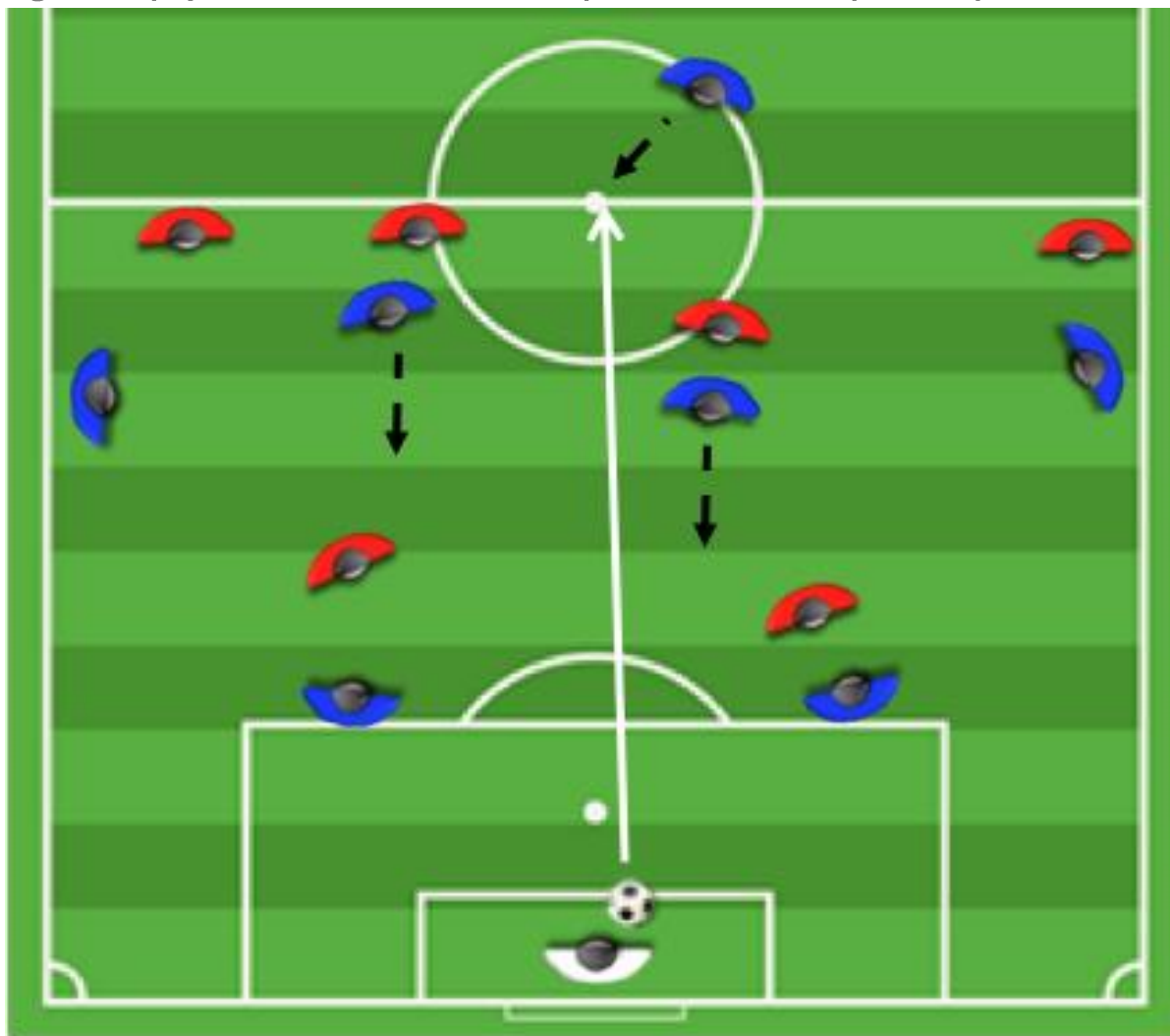
Figura 7: Apoyo de emergencia de central a lateral



Fuente: elaboración propia.

- **Apoyo de atracción:** Ocurre cuando un compañero se mueve para atraer hacia el balón la marca de un rival y generar otras líneas de pase para el poseedor (por ejemplo, interiores se acercan al portero para generar espacios de recepción a media punta).

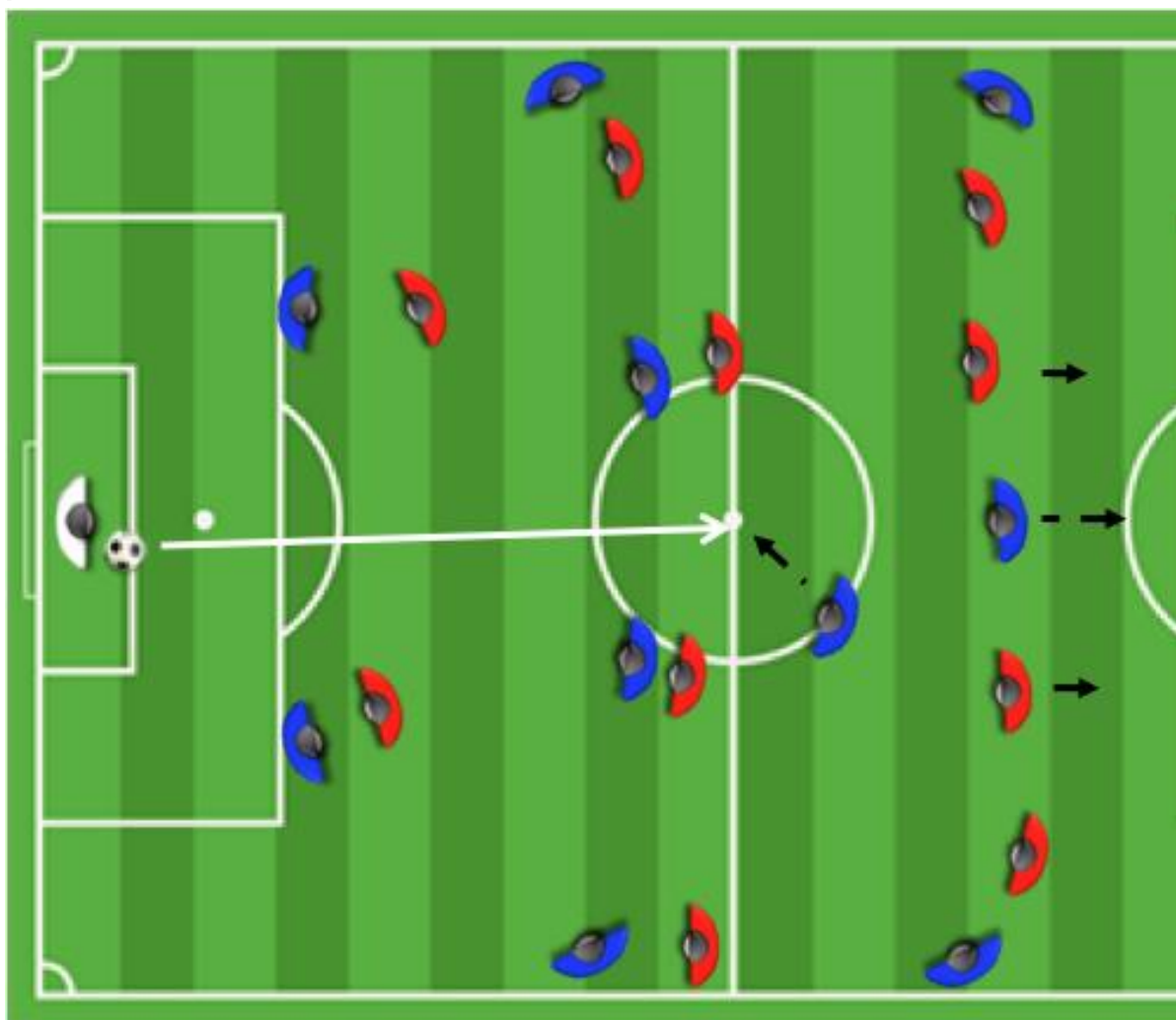
Figura 8: Apoyo de atracción de interiores para favorecer recepción de punta



Fuente: elaboración propia.

- **Apoyo de fijación:** Ocurre cuando un jugador, con su posición o movimiento, aleja los rivales del balón para generar espacios y favorecer la siguiente acción del compañero que recibe (por ejemplo, punta que fija los dos centrales para que el interior reciba entre líneas).

Figura 9: Apoyo de fijación de punta para favorecer recepción de interior o media punta



Fuente: elaboración propia.

- **Apoyo de bloqueo:** Cuando un jugador, por su posición o por cumplir una trayectoria previa, obstaculiza o impide al rival intervenir sobre el poseedor o el receptor (por ejemplo, pivote que corta la trayectoria del punta que salta a central).

Figura 10: Apoyo de bloqueo de pivote sobre punta rival



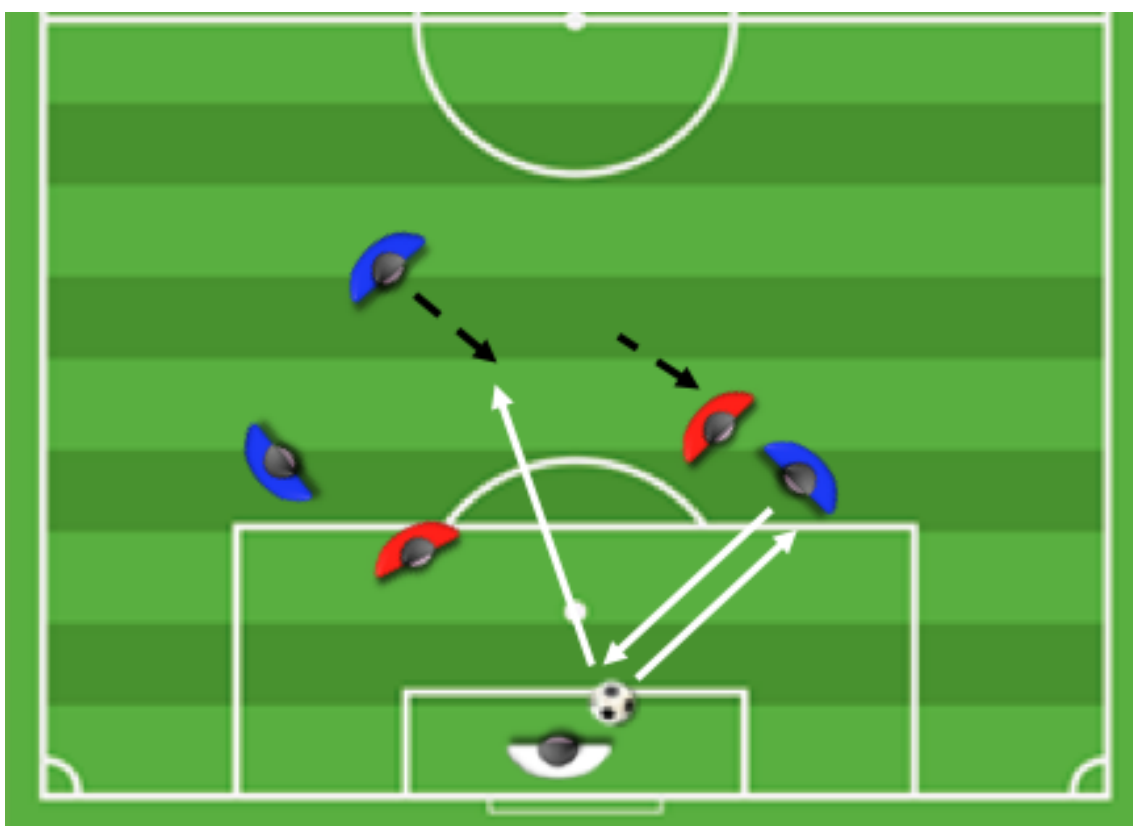
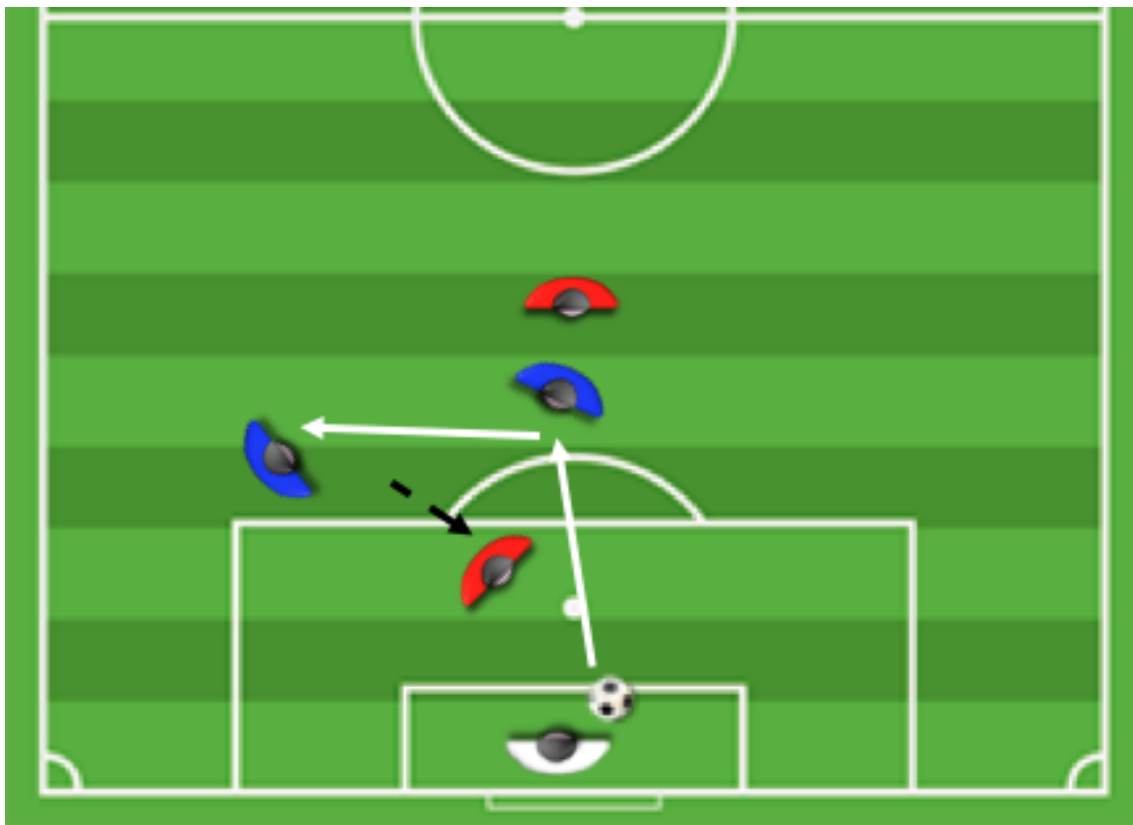
Fuente: elaboración propia.

- **Apoyo de tercer hombre:** Ocurre cuando el poseedor (primer hombre) se relaciona indirectamente con un compañero (tercer hombre) que tiene la línea de pase tapada por un rival, pasándole el balón anteriormente a otro jugador (segundo hombre).

Puede ser:

- Directo (1º-2º-3º): por ejemplo, portero pasa el balón al pivote, que se la descarga a un central.
- Indirecto (1º-2º-1º-3º): por ejemplo, portero repite el pase con el central para darle tiempo al pivote de posicionarse a la espalda de las dos puntas.

Figura 11: Apoyo de tercer hombre (directo e indirecto)



Fuente: elaboración propia.

Las distancias

Todos los parámetros espaciales enseñados en los módulos anteriores permiten identificar a qué distancia se encuentran los jugadores del mismo equipo y del equipo rival entre sí (emparejamientos-intermedias) y en relación con el balón en un determinado momento.

El movimiento o la simple posición cambiarán constantemente los acontecimientos de cada situación y, por lo tanto, estas *distancias de relación* irán conformando nuevos espacios que modificarán la situación de cada jugador en el campo y les ofrecerán diferentes funciones y responsabilidades según cada momento.

Las distancias nos permiten identificar:

- si un equipo suele mantener su estructura o no;
- las posibilidades de conexión entre los jugadores del mismo equipo;
- las posibilidades de intervención que cada jugador tiene sobre un determinado jugador rival;
- la capacidad de cada jugador de actuar en condiciones de proximidad de un rival.

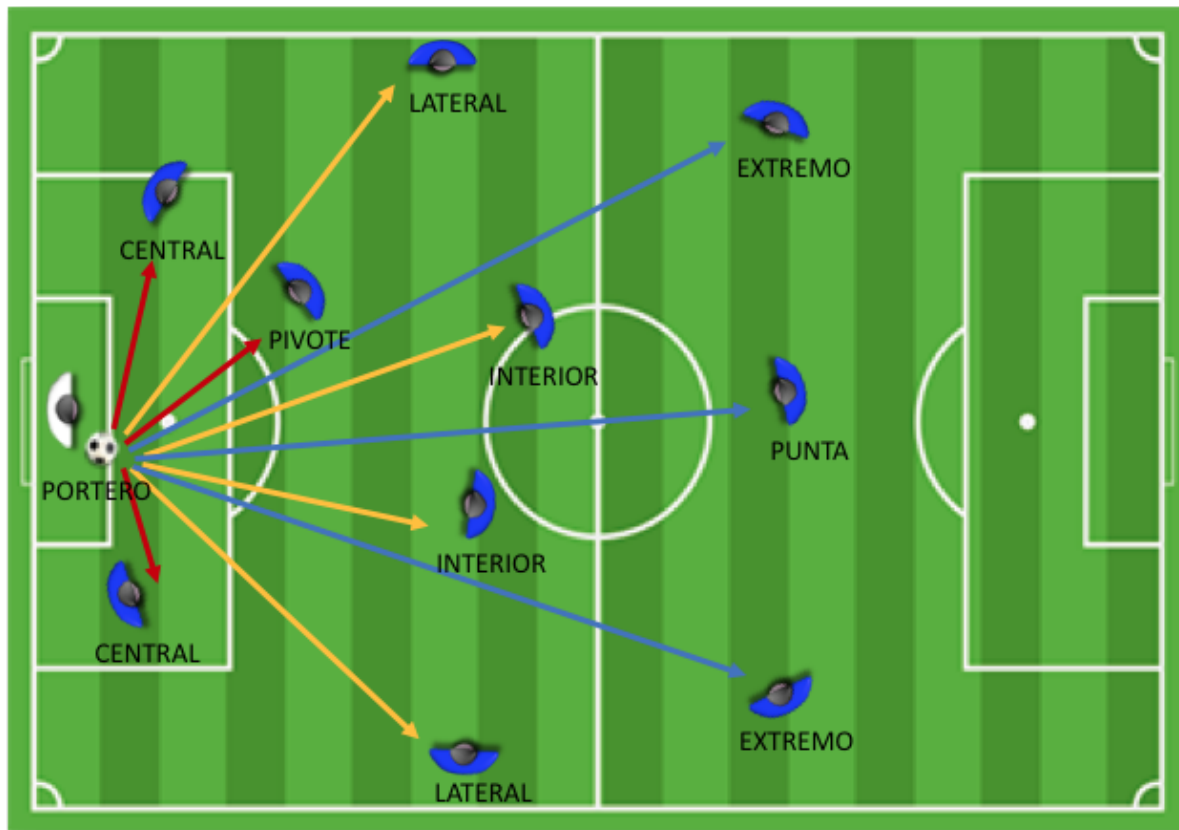
En el módulo anterior, se dividió cada equipo en relación con las subestructuras que se creaban con base en las zonas (líneas) y los carriles (ejes). Ahora se diferenciará la organización de los equipos sobre la base de las distancias dinámicas en relación con el balón.

Podemos diferenciar los jugadores en dos grupos generales:

- 1) Jugadores cercanos al balón.
- 2) Jugadores lejanos al balón.



Figura 12: Posibilidades de conexión del portero en un determinado momento del juego con base en las distancias



Fuente: elaboración propia.

Estas distancias afectarán directamente las modalidades de conexión entre el poseedor y un posible receptor porque cambiarán factores como la longitud del pase, su trayectoria, el tiempo necesario para la conexión y, por lo tanto, afectarán también las posibilidades del rival de intervenir para recuperar el balón.

Tener en cuenta los aspectos negativos y positivos de cada situación (jugar en corto o en largo, por ejemplo) será un argumento que se tratará en el último módulo.

Francisco Seirul-lo Vargas (2017, comunicación personal) propone el concepto de *espacio de fase*, que cambiará de nombre de acuerdo con las funciones principales que asuma en ambas fases del juego:

- 1) **Espacio de intervención:** Espacio donde se encuentra el *balón*, el *poseedor* y el *rival directo*.
 - o **Intervención directa sobre el móvil:** Influye y afecta directamente la organización de los otros espacios (el balón como referencia más importante).

2) **Espacio de ayuda mutua:** Espacios *próximos* al balón. Serán los jugadores que están más cerca del balón en cada dirección, que se relacionan con el poseedor o el primer recuperador.

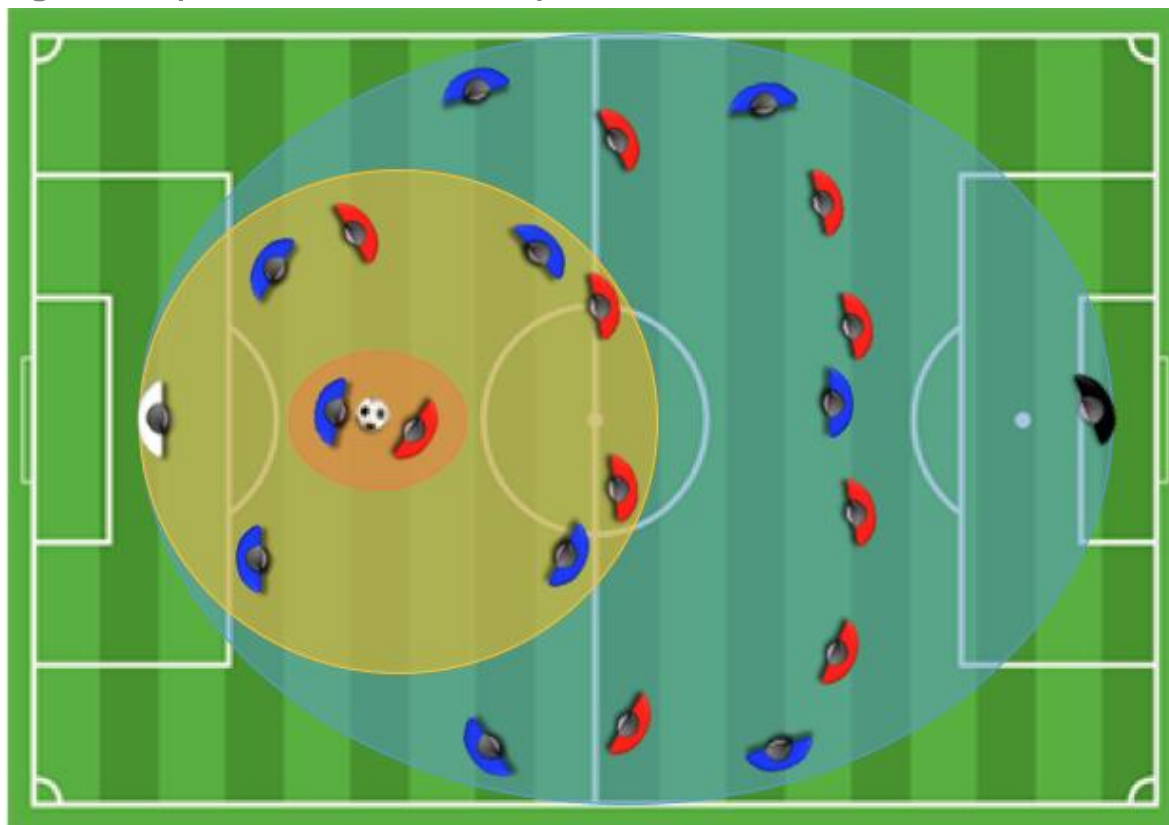
- **En disposición del balón:** Ofrecen al poseedor opciones de pase mediante apoyos y movimiento y también pueden generar espacios para la progresión de este último.
- **En no disposición del balón:** Provocan densidad alrededor del balón tapando y bloqueando estas posibilidades de conexión poseedor-receptor rival, con la intención principal de poder recuperar el balón sin que salga de este espacio.

3) **Espacio de cooperación:** Los jugadores lejanos están ubicados de manera que, cuando entren en juego, lo hagan de forma eficaz y productiva. Las participaciones directas en el juego dependerán solo de las necesidades reales del equipo y garantizan que en todo momento haya 11 jugadores proactivos en el juego.

- **En disposición del balón:** Cooperan para permitir que poseedor y compañeros cercanos puedan actuar con más facilidad, generando mediante propias ubicaciones espacios en zona cercanas al balón. Pueden ser referencias para conexiones más largas que permitirán aprovechar los desajustes en la estructura rival.
- **En no disposición del balón:** Vigilan los apoyos más lejanos, compensando los espacios generados por los compañeros que saltan a la presión y son los últimos recuperadores eventuales del balón.



Figura 13: Espacio de fase con balón a pivote durante salida de balón



Fuente: elaboración propia.

Cada uno de estos espacios de relación tiene estas diferentes funciones que deberán ser reconocidas siempre por cada uno de los jugadores en las dos fases del juego para que el equipo pueda alcanzar una organización eficaz.

Como criterio de organización general, cada compañero tendrá que relacionarse con el compañero más próximo a la zona del balón.

Situarse a diferentes alturas para ofrecer líneas de pase, separarse convenientemente para separar rivales o acercarse para atraerlos y dar apoyos son parámetros que tendremos que tener en cuenta durante la evaluación acerca de cómo los jugadores se relacionan dentro de estas distancias de relación. Serán un importante filtro que nos permitirá de entender el mapa de la estructura de los dos equipos en cada momento y conocer sus posibilidades de actuación para favorecer y mejorar las condiciones temporales y espaciales de los que intervienen. Además, esta organización será responsable de la eficacia y eficiencia que el equipo asumirá durante las dos fases del juego, es decir que las posibilidades de recuperación dependerán directamente del orden conseguido a través de la circulación de la pelota, antes de la pérdida, y viceversa.

Las trayectorias

Cada jugador deberá ejecutar su acción motriz en una determinada dirección y con unas determinadas trayectorias que nos indicarán sus intenciones de juego. Podemos dividir las trayectorias en dos categorías generales:

1) **Trayectorias con el balón.**

- **Pases:** A través de los pases, los jugadores se asocian entre sí y, por lo tanto, se comunican. Cada pase es una intención, una oportunidad y un mensaje que un jugador ofrece a su compañero para poder conseguir colectivamente un objetivo. “La trayectoria del pase vendrá entonces condicionada por las posibilidades técnicas de los jugadores y por la oportunidad táctica correcta” (Casáis Martínez y Lago Peñas, 2006, p. 123). Podemos distinguir diferentes tipologías de pase que comportan un cambio en la estructura del rival:
 - **Pases que superan líneas:** Nos permiten progresar aprovechando una posible ventaja posicional.
 - **Pases que no superan líneas:** Permiten mover al rival para generar desajustes en su estructura y generar ventajas de algún tipo.

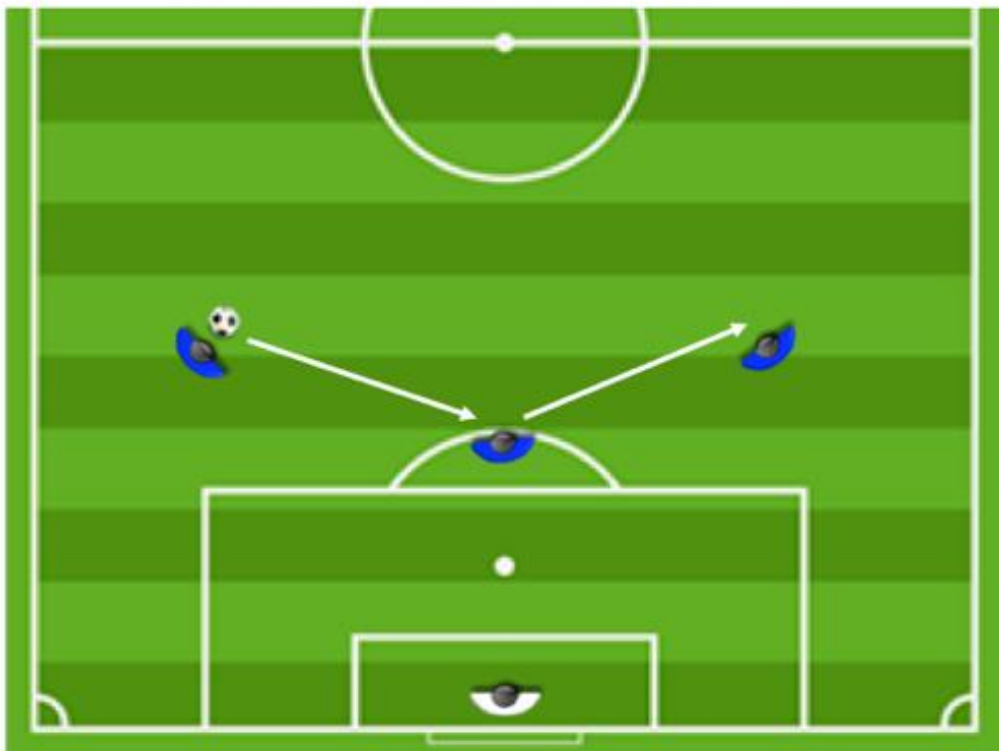
En esta dinámica podemos:

- **Jugar con el compañero cercano:** Para atraer rivales o moverlos.

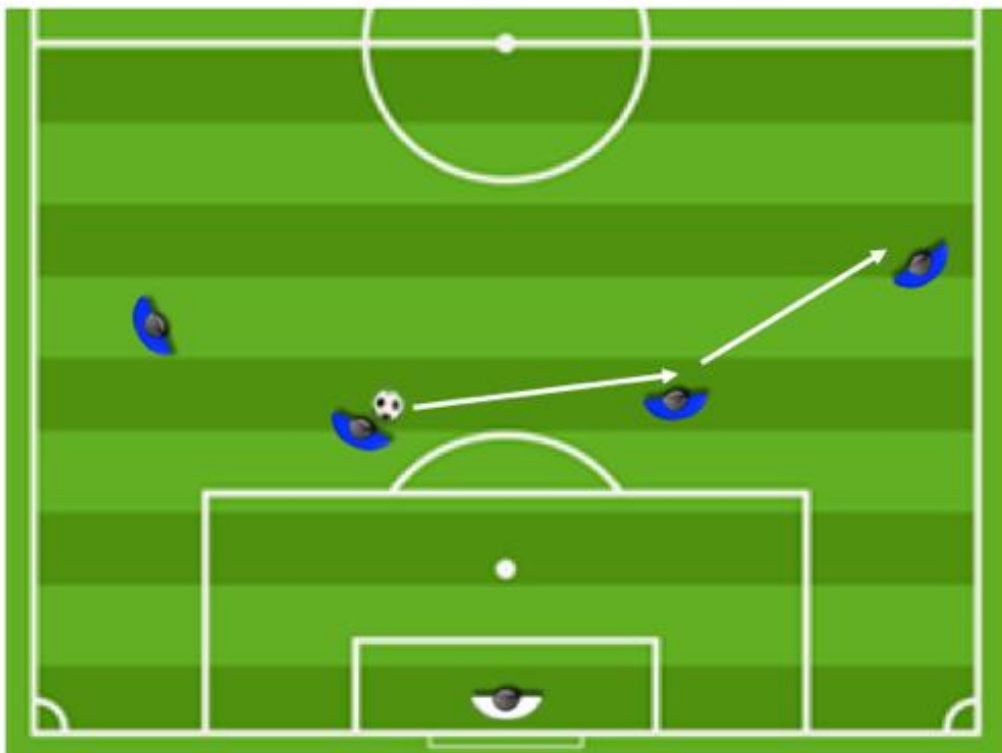


Figura 14: Jugar con compañeros próximos

Central 1 - Central 2 - Central 3



Central/Central - Lateral



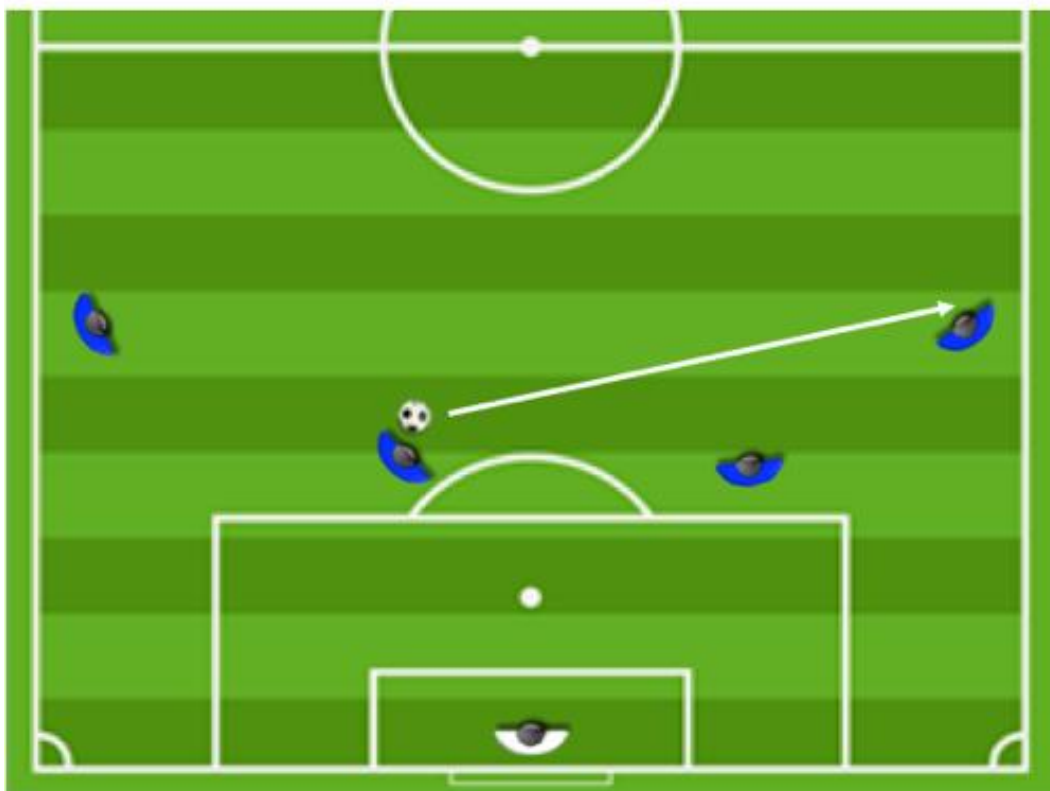
Fuente: elaboración propia.



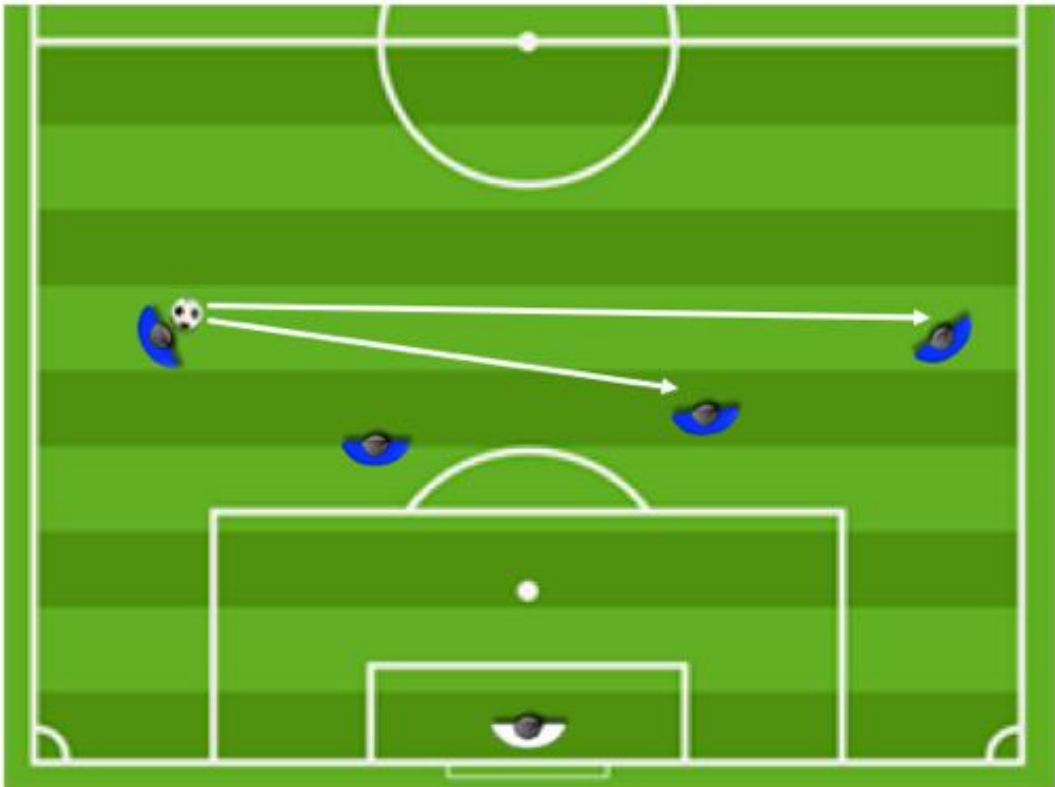
- **Saltar el compañero más próximo y jugar con uno más lejano:** Para obligar al rival a bascular mucho o aprovechar de los espacios libres que generan.

Figura 15: Jugar con compañeros lejanos

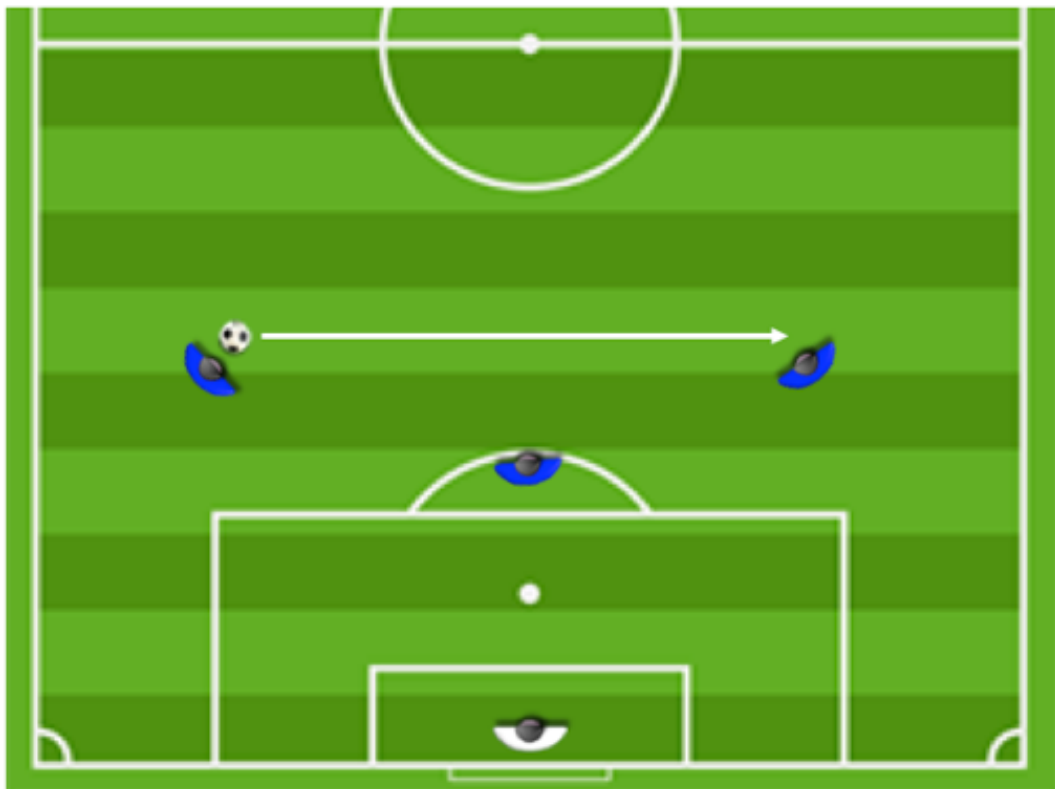
Central - Lateral



Lateral – Central/Lateral



Central 1 - Central 3



Fuente: elaboración propia.

- **Repetir pase:** Nos permite atraer rivales, generar espacios, dar tiempo a compañeros para ubicarse mejor.

Sin embargo, si se simplifica, siempre habrá tres posibilidades a la hora de jugar con un balón, cada una con sus afectaciones específicas en el juego:

- **Diagonal:** Permite superar líneas y facilitar la siguiente jugada, en cuanto el receptor será ubicado ya de cara al juego.
- **Vertical:** Permite superar líneas o moverlas.
- **Horizontal:** Permite mover líneas para atraer rivales y generar espacio.

Obviamente, factores más específicos, como la fuerza impresa en el balón, la altura del pase, su distancia o su dirección, afectarán directamente la eficacia del pase y, por lo tanto, cada jugador tendrá que manejar cada característica de la mejor manera posible. No es lo mismo pasar en el espacio que al pie o hacia una pierna en lugar de hacia otra, y tenemos que entender cómo, a través los pases, un equipo consigue desestructurar a los rivales.

Un ejemplo muy evidente sobre cómo estos aspectos específicos de un solo elemento del juego, como el pase, pueden afectar el juego en escalas mucho más grandes (o macro) nos lo enseña el fútbol femenino, en cuanto, por cuestiones físicas y antropométricas, la fuerza impresa al balón por parte de una jugadora será diferente y reducida respecto de la de un jugador, y entonces difícilmente se encuentren jugadoras que puedan conseguir desplazar el balón por 40 o 50 m con la misma fuerza que un jugador. Por eso los equipos femeninos suelen bascular mucho más hacia el lado del balón que los equipos masculinos, ya que los tiempos y las dinámicas de los pases largos son diferentes.

Otro ejemplo es el de los saques de puerta o en salidas de balón, donde será común encontrar porteras no capaces de lanzar en largo y alcanzar zonas de 3/4 de campo rival. Por lo tanto, ante estas situaciones los equipos femeninos se podrán encontrar en bloques más altos en fase de recuperación que los de los hombres, lo que afectará el comportamiento —entre muchos otros aspectos— de la línea defensiva.

Estos son ejemplos acerca de cómo elementos que se llaman *micro* pueden tener repercusiones *macro* en el juego. Como analistas, el conocimiento del detalle será una herramienta más que habrá utilizar para favorecer información cualitativa en los informes.

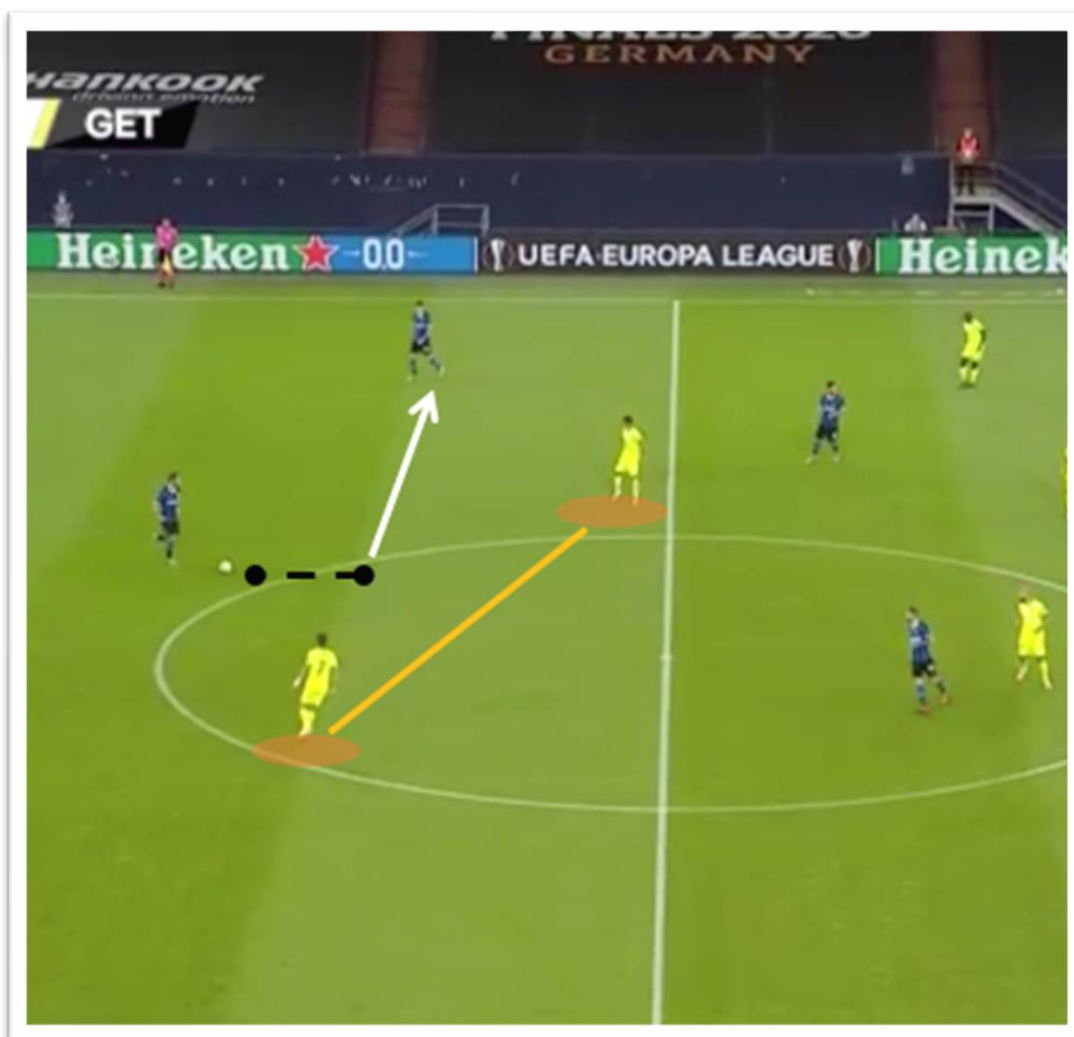
- **Conducciones:** Son unas herramientas muy importantes que permiten atraer rivales, fijarlos y arrastrarlos o aprovechar espacios libres para generar superioridades y, además, temporizar la acción para permitir a los compañeros ubicarse y generar condiciones favorables para que siga la acción.

Se puede forzar una modificación de la estructura rival conduciendo:

- hacia unos *intervalos concretos* (entre dos jugadores o líneas rivales);
- hacia unos *jugadores específicos*, para atraerlos y liberar eventualmente unos compañeros;
- hacia determinadas zonas del campo para atraer rivales.

Figura 16: Conducciones de central hacia rival/intervalos





Fuente: elaboración propia.

Está en la percepción de la situación y en la capacidad del jugador entender los riesgos que puede asumir conduciendo en zonas iniciales. Si se encuentra como último jugador, tiene que minimizar todo lo posible eventuales pérdidas del balón que podrían comprometer el resultado, detectando la distancia mínima en la cual atraer al rival directo que le salta a la presión (distancia de seguridad de 3-4 m).

2) Trayectorias sin balón.

- **Jugadores del equipo en posesión:** Identificar movimientos que permitan la aparición de líneas de pase o apoyos.
 - Frontales, laterales, en diagonal, curvas (desmarques).
 - Hacia el balón, alejándose del balón.

- Por delante del rival, por detrás del rival.
- Hacia dentro, hacia afuera.
- Con finta previa.
- No ocupar el mismo espacio del compañero simultáneamente.
- Adecuar ritmo y velocidad.
- Moverse para orientarse siempre hacia el juego.
- **Jugadores del equipo en recuperación:** Tienen el objetivo de cortar líneas de pase o impedir la limpia circulación del rival en posesión, obligándolo a ir hacia los lugares del campo que permitirán recuperar el balón. Hay que tener en cuenta diferentes factores de acuerdo con el espacio de relación en el cual un jugador se encuentra:
 - No entrar de golpe.
 - Valorar la distancia a la hora de acosar.
 - Identificar la pierna buena del jugador en posesión y tajarla con la propia trayectoria (identificar su lateralidad).
 - Utilizar fintas defensivas.
 - Orientar el poseedor a jugar hacia adentro o hacia fuera.
 - Saltar a par o impar.
 - Presionar al poseedor rival que no lo vea.
 - Evitar relaciones en profundidad.
 - Identificar apoyos cercanos y ubicarse para tajar líneas de pase o marcar al hombre.
 - Trayectorias para compensar compañeros que saltan a la presión.



- Ubicarse entre el balón y la portería propia o hacia el espacio donde se quiere recuperar.
- Evitar cambios de orientación en la circulación rival.

Figura 17: Trayectoria curva de punta hacia portero para cortar líneas de pase con central (concepto de *presionar impar* cuando el poseedor no tiene posibilidad de jugar con nuestro par)



Fuente: elaboración propia.

Se profundizará en el concepto de *fijar*, ya que es un elemento muy importante del juego, sobre todo durante la fase de inicio, y tal vez subestimado. En el estudio de los elementos dinámicos que se ha realizado, el concepto de *fijar* aparece como consecuencia del uso de algunos de estos elementos, pero es oportuno hablar de manera más profunda sobre este tema.

Fijar permite determinar con la conducta el comportamiento del rival, anulando o retrasando su intervención, y ello permite provocar importantes desajustes en la estructura rival; por lo tanto, genera la aparición de contextos favorables para poder alcanzar los objetivos en el juego.

Fijar o atraer centralmente obliga al rival a cerrarse hacia los carriles centrales y genera espacio afuera para poder conectar con los laterales o extremos. Jugar afuera atrayendo a los rivales por la basculación genera desajustes para volver a jugar por dentro.

Los jugadores que fijan los lejanos con su posición permiten la aparición de espacios cercanos al balón, ya que parten el bloque rival en dos, y viceversa: los jugadores que atraen rivales hacia el balón permiten la aparición de espacios en zonas lejanas.

Se puede considerar que hay diferentes maneras de fijar uno o más rivales, según la situación en la cual se esté, y todas tienen la misma intención de generar aquellos espacios que un jugador o sus compañeros podrán aprovechar para poder salir con más facilidad:

- **Poseedor:**

- **Pararse:** Para invitar a rivales a saltar y generar espacio, fijando el rival que llega.
- **Conducir:** Hacia jugadores (par o impar) o intervalos, posiblemente no en línea, para mover aún más los rivales y generar más espacios.
- **Pasar:** Mediante la repetición de un pase, se puede atraer a uno o a más rivales, o pasar en un determinado lugar antes de ir a otro (tercer hombre) permitirá atraer rivales hacia un lugar del campo diferente de aquel al cual efectivamente se quiere ir, lo cual transformará la estructura y desorganizará al equipo rival.

- **No poseedor:**

- Ubicarse entre dos rivales.
- Moverse para alejar marcas de zona del balón.
- Moverse para atraer rivales y generar espacios para sí mismo o para compañeros.
- Moverse para retardar la intervención de un rival sobre la zona del balón.
- Aparecer dentro campo visual rival para ser individualizado y fijar.

El momento

"El tiempo lo gestiona todo" (Seirul-lo Vargas, comunicación personal, 2017).

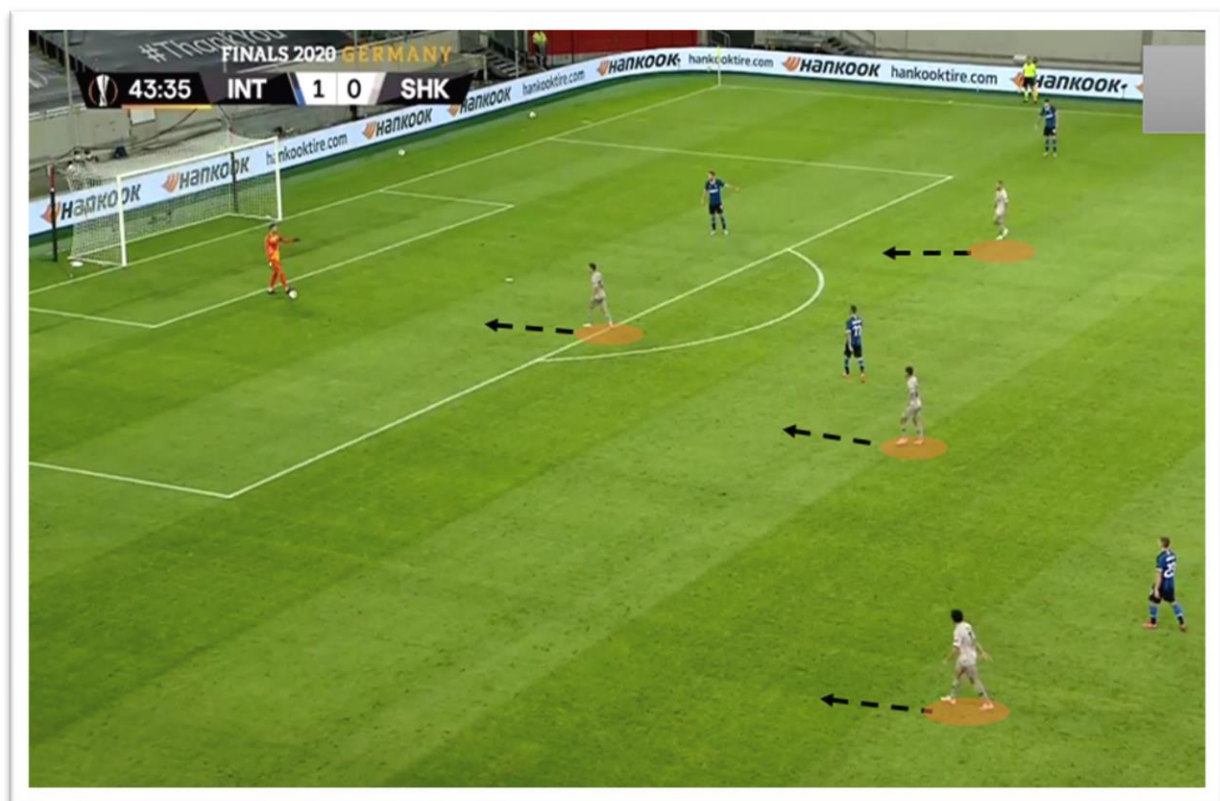


La cantidad y la velocidad de las acciones de cada uno de los jugadores y de la circulación del balón darán al equipo un determinado *ritmo de juego* en un momento específico del partido. Está relacionado con el espacio y el tiempo.

Saber gestionar los correctos momentos (*timing*) para ejecutar una determinada acción (individual o colectiva) será fundamental para que esta tenga eficacia en el juego, es decir que pueda cumplir con las intenciones previas a su ejecución.

Los movimientos del balón son los que producen la velocidad en el juego. Hay que ser conscientes de que “ralentizar el juego” en determinados lugares del campo, dando pausa al ritmo (por ejemplo, central y lateral que repiten pase entre ellos), permitirá “acelerarlo” en otros (por ejemplo, por repetir el pase, se han atraído extremo y punta rivales para que el interior pueda recibir entre líneas y ubicarnos más rápidamente en campo rival).

Figura 18: Portero pisa el balón para atraer rivales y generar espacios



Fuente: elaboración propia.

Podemos clasificar dos tipologías de ritmo de juego:

- **Ritmo de la circulación:** Capacidad individual y colectiva de manejar los tiempos y la posesión para incidir sobre la organización rival. Como dicho ritmo puede variar —es decir que los momentos de circulación pueden ser más lentos o más rápidos—,

siempre se debe tener en cuenta cómo cada una de estas dos variables afectará la organización del equipo que defiende.

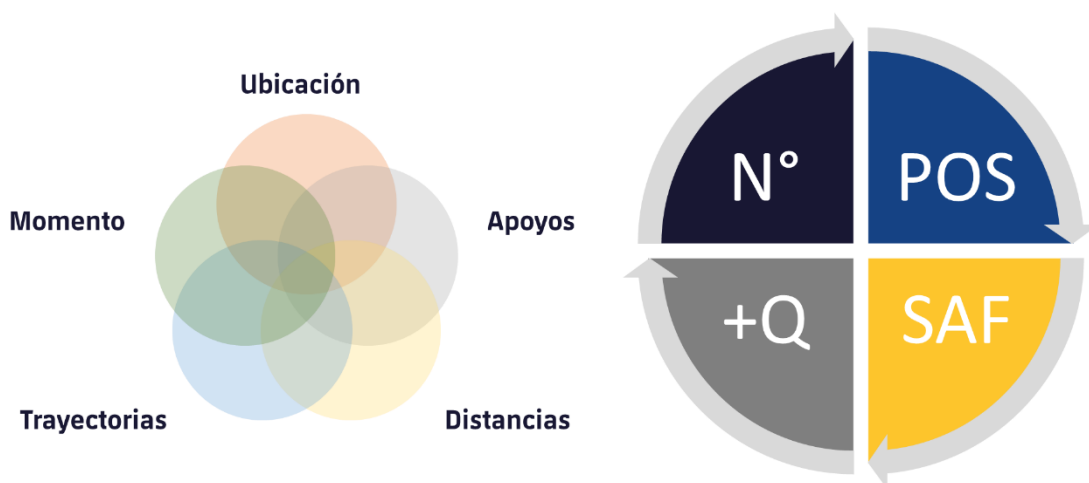
- **Ritmo de la presión:** Suma de las velocidades de movimiento individuales para dificultar la posesión rival. Teóricamente, la presión también puede modificar estos dos momentos, ya que se puede optar por acelerar la presión si el rival se encuentra en dificultad o con un balón muy cercano a la portería, o por ralentizarla, si no hay opciones de recuperar pronto el balón. La elección de los tiempos de la presión dependerá de las características de los rivales, de las demandas físicas y de los momentos del partido.

Alternar entre momentos de ritmos bajos y momentos de ritmos más altos será un factor que habrá que tener en cuenta en el análisis, en ambas fases del juego, ya que permitirá entender cuándo y cómo un equipo alterna estas situaciones durante un partido y cómo reacciona un equipo sobre la base de esto. Por ejemplo, hay muchos equipos que inician el partido intentando salir desde atrás de forma más combinada, pero esa dinámica puede cambiar en el transcurso de él, modificando el estilo de salida o su ritmo. Por lo tanto, se debe comprender si es algo que depende de una estrategia específica o si es una reacción a cambios de comportamiento en el rival.

Otro ejemplo en la otra fase de juego es observar cómo muchos equipos cambian el tipo de presión en salida de balón rival y el ritmo de esta durante el partido (dependiendo de factores como el estado físico, el resultado, etc.).

Las ventajas (superioridades) en el juego

Figura 19: Elementos (criterios) y ventajas (superioridades)



Fuente: elaboración propia.

¿Por qué nos organizamos? ¿Cuáles son los objetivos de tal organización?

La conexión de todos los elementos enseñados anteriormente permite un dinamismo en el juego que provoca la emergencia y la creación de determinadas **ventajas espaciotemporales** en el campo, debido a la constante interacción de todos los jugadores. Encontrarlas permitirá alcanzar situaciones favorables según los objetivos o generar otras, aumentando las probabilidades de éxito en cada situación de juego. Estas ventajas no son estables, sino que deben ser aprovecharlas en el momento en la cual aparecen, ya que, por el mismo dinamismo del juego, un segundo después pueden desaparecer.

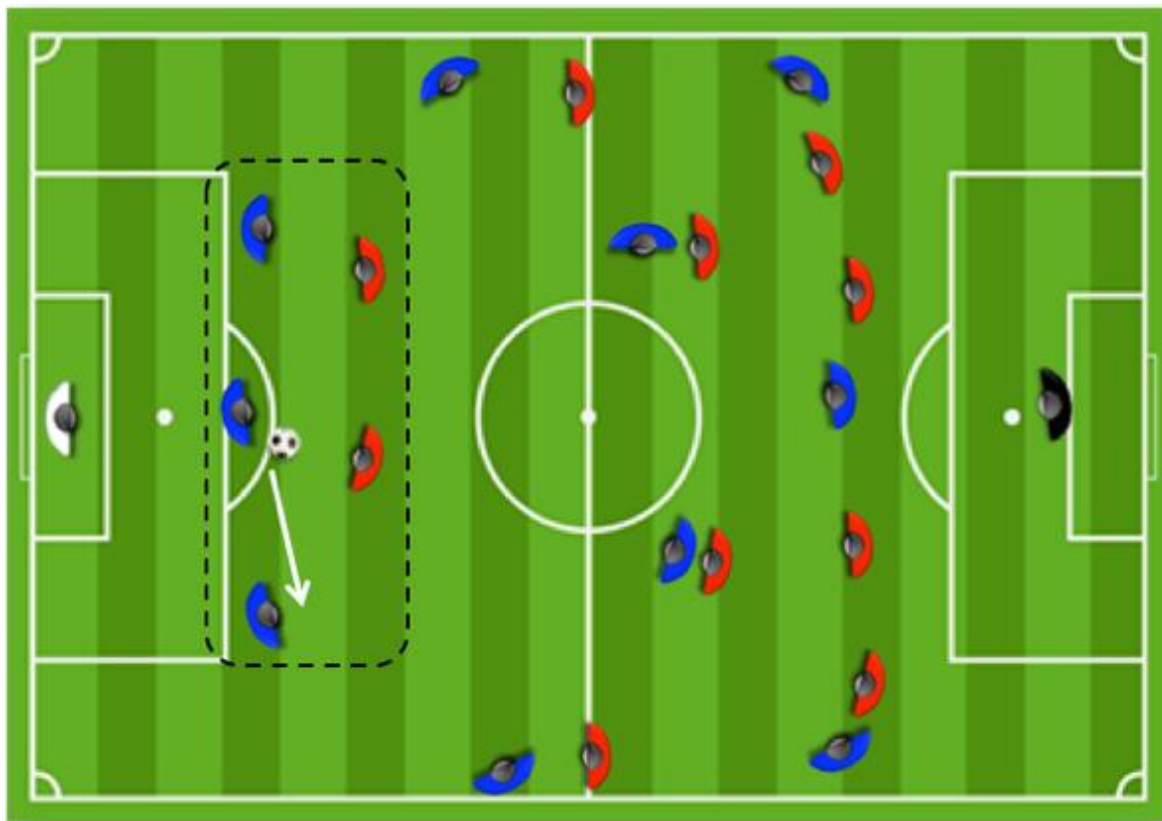
Conocer cuáles ventajas se pueden generar ayudará a analizar cómo un equipo en fase de inicio modifica su comportamiento para condicionar el del rival y permitir la aparición de algunas de estas ventajas con la finalidad de llegar al campo rival en las mejores condiciones posibles.

Podemos clasificar 4 tipologías de ventajas:

- **Numérica:** Presencia de más jugadores de un equipo que de otro, en un lugar específico del campo (por ejemplo, pivote que baja entre centrales para crear un 3 contra 2 en Zona A, contra las dos puntas rivales que saltan a la presión de salida de balón).



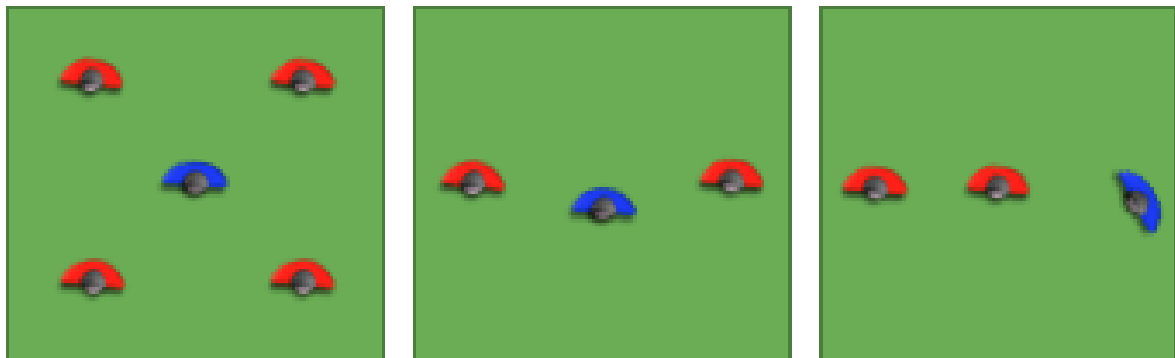
Figura 20: Ventaja numérica (3 contra 2)



Fuente: elaboración propia.

- **Posicional:** Cuando el jugador se ubica en espacios concretos (entre líneas o entre rivales) para obligar a los contrarios a cerrar espacios y desestructurarse (por ejemplo, pivote que se ubica detrás de las dos puntas rivales que saltan). Hay 3 tipologías:
 - Entre líneas.
 - Inter líneas.
 - Fuera de líneas.

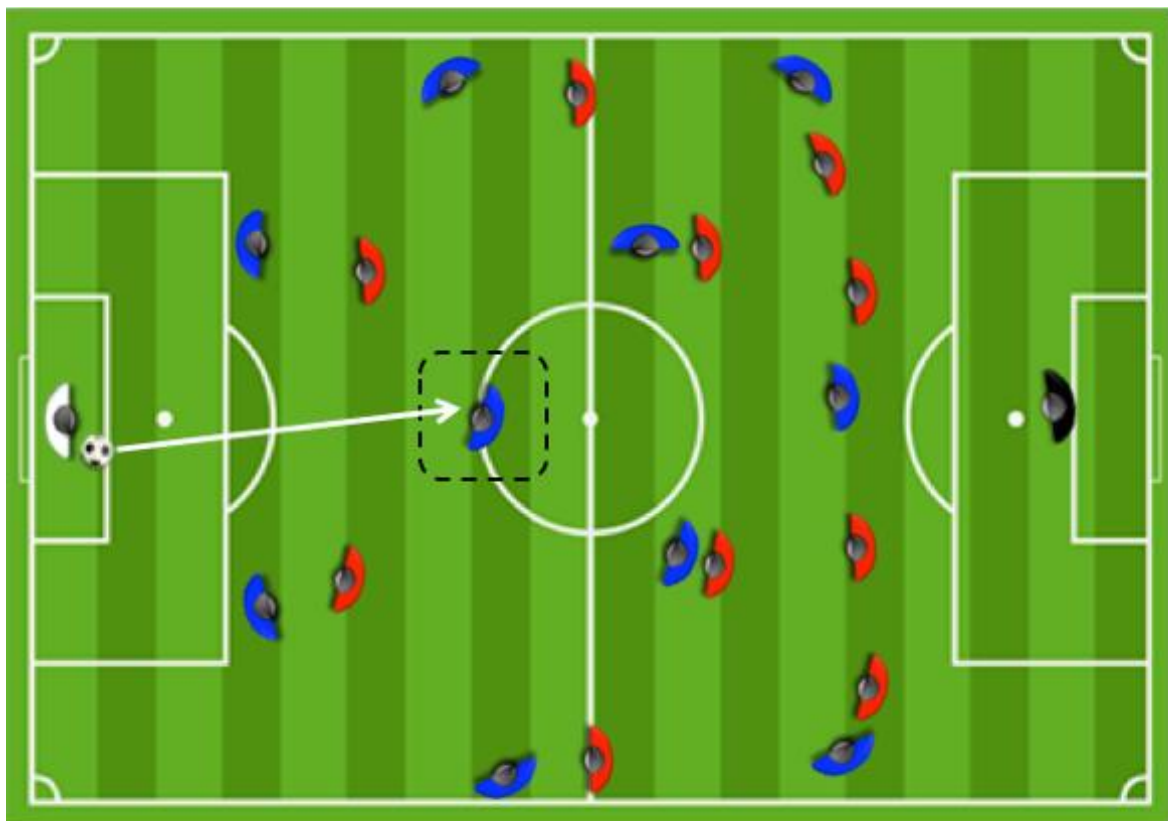
Figura 21: Diferentes tipologías de ventaja posicional



Fuente: elaboración propia.

Cada equipo ubicará de forma diferente (según sus estrategias y las calidades de los futbolistas) jugadores a la espalda de las diferentes líneas de presión o a los lados del bloque rival para aprovechar aquellas oportunidades que la circulación previa durante la salida ha generado. El objetivo de esto será progresar hacia el campo rival y crear contextos favorables para los jugadores más desequilibrantes.

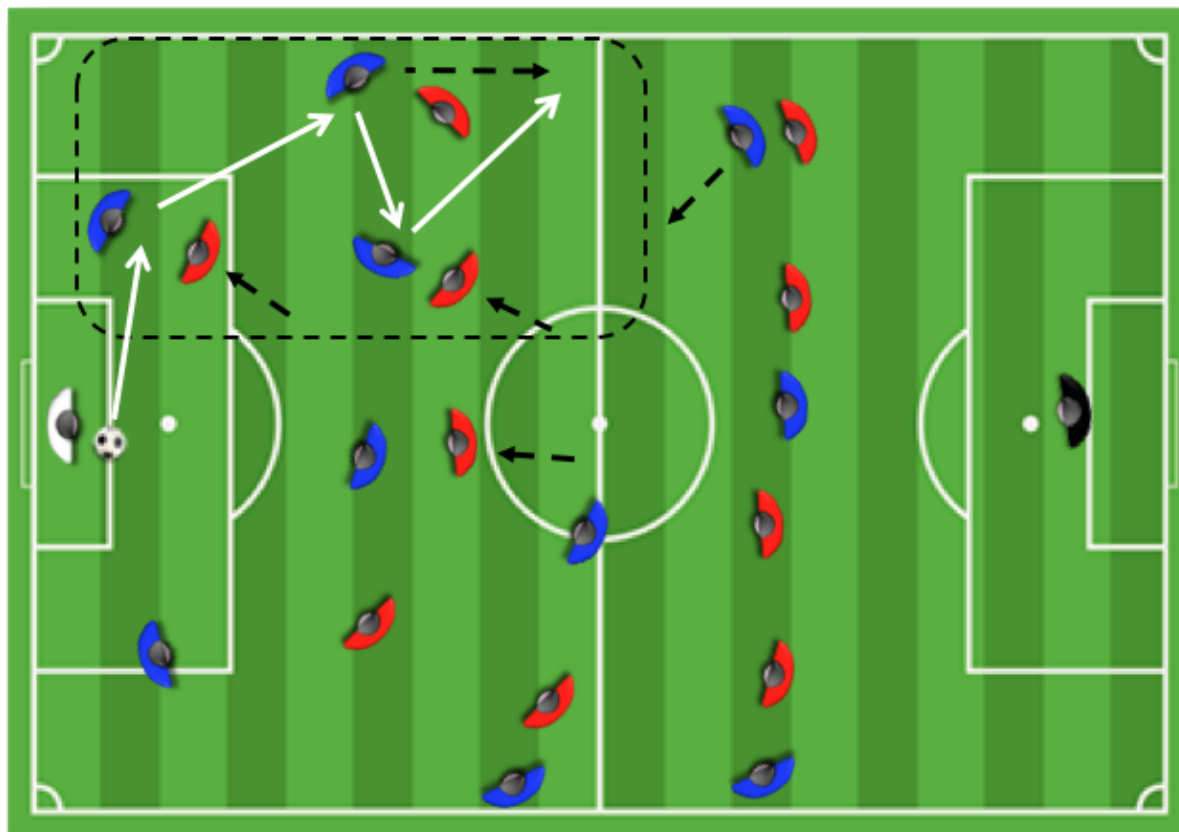
Figura 22: Ventaja posicional (pivote entre líneas)



Fuente: elaboración propia.

- **Dinámica (o socioafectiva):** Cuando la relación entre determinados jugadores es mejor que la de sus rivales (por ejemplo, capacidad de salir en corto, aunque bajo presión alta del rival, en espacio reducido).

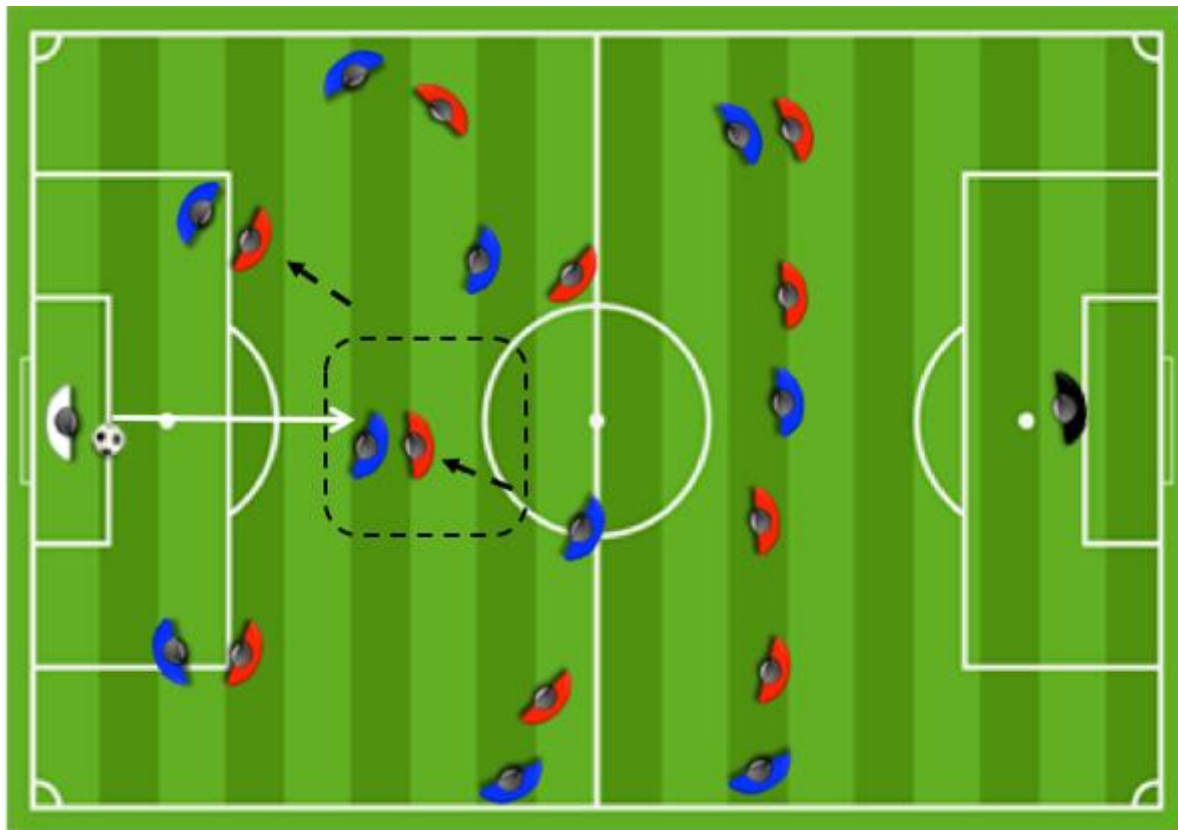
Figura 23: Ventaja dinámica (relación eficaz entre central pivote y lateral)



Fuente: elaboración propia.

- **Cualitativa:** Cuando un jugador tiene unas capacidades técnicas, físicas y de toma de decisión que le permiten resolver eficazmente una determinada situación en las dos fases del juego (por ejemplo, capacidad del pivote de no perder el balón bajo presión).

Figura 24: Ventaja cualitativa (pivote que consigue actuar bajo presión)



Fuente: elaboración propia.

Cada ventaja es momentánea y temporal, es decir que aparece y desaparece continuamente según las muchísimas interacciones que se dan entre los dos equipos.

Es necesario entender que todos participan constantemente en el juego y que el equipo se desenvuelve como una unidad funcional para, a través su autoorganización, generar y disponer superioridades o ventajas en cada momento del juego.

El equipo en posesión del balón tendrá dos maneras de generar estas ventajas y explotarlas:

- 1) Aprovechar directamente las que deja el rival con su presión.
- 2) Crearlas mediante la circulación del balón, en cuyo caso será necesario atraer/mantener ocupados a los adversarios para luego encontrar un hombre libre del propio equipo.

En general, si el oponente no se está moviendo, hay que hacer que se mueva mediante la circulación de la pelota. Por eso, sobre todo durante la fase de inicio, será necesario

tener paciencia, es decir, ser conscientes de que difícilmente se podrá salir a la primera circulación, y que será necesario no arriesgarse para forzar la jugada.

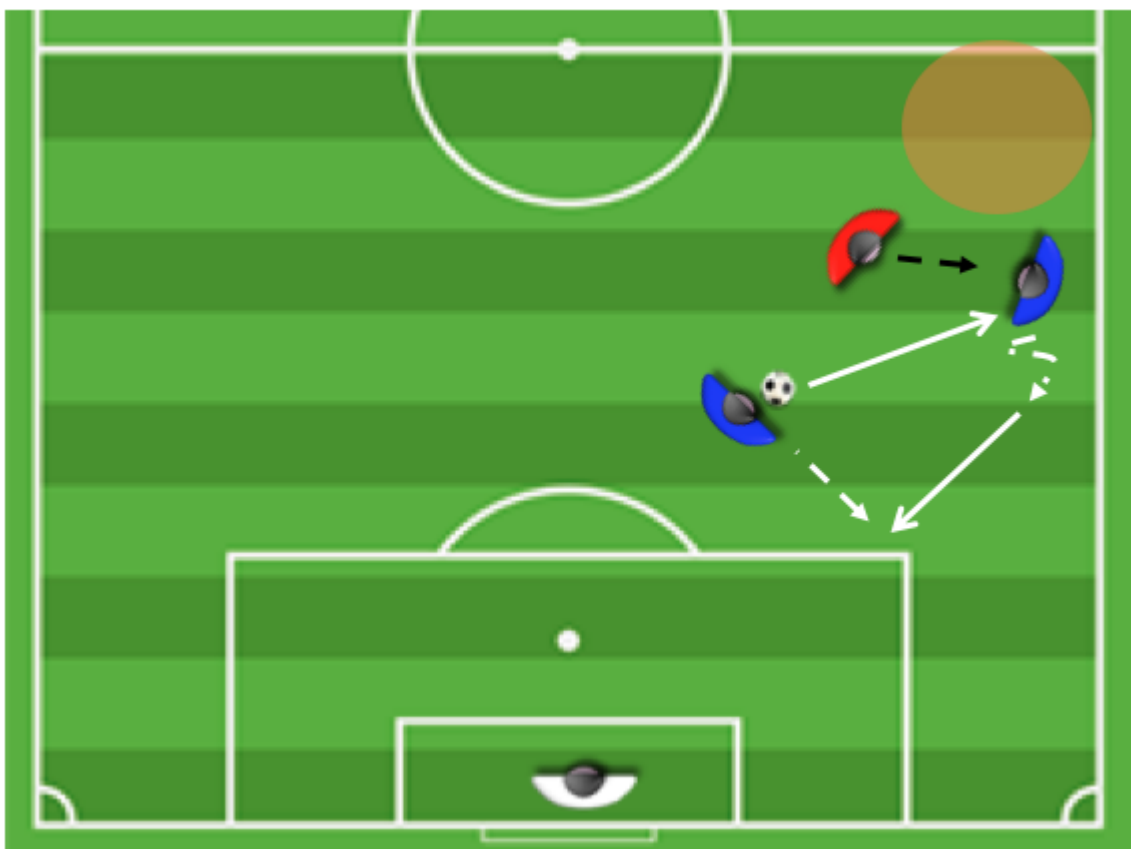
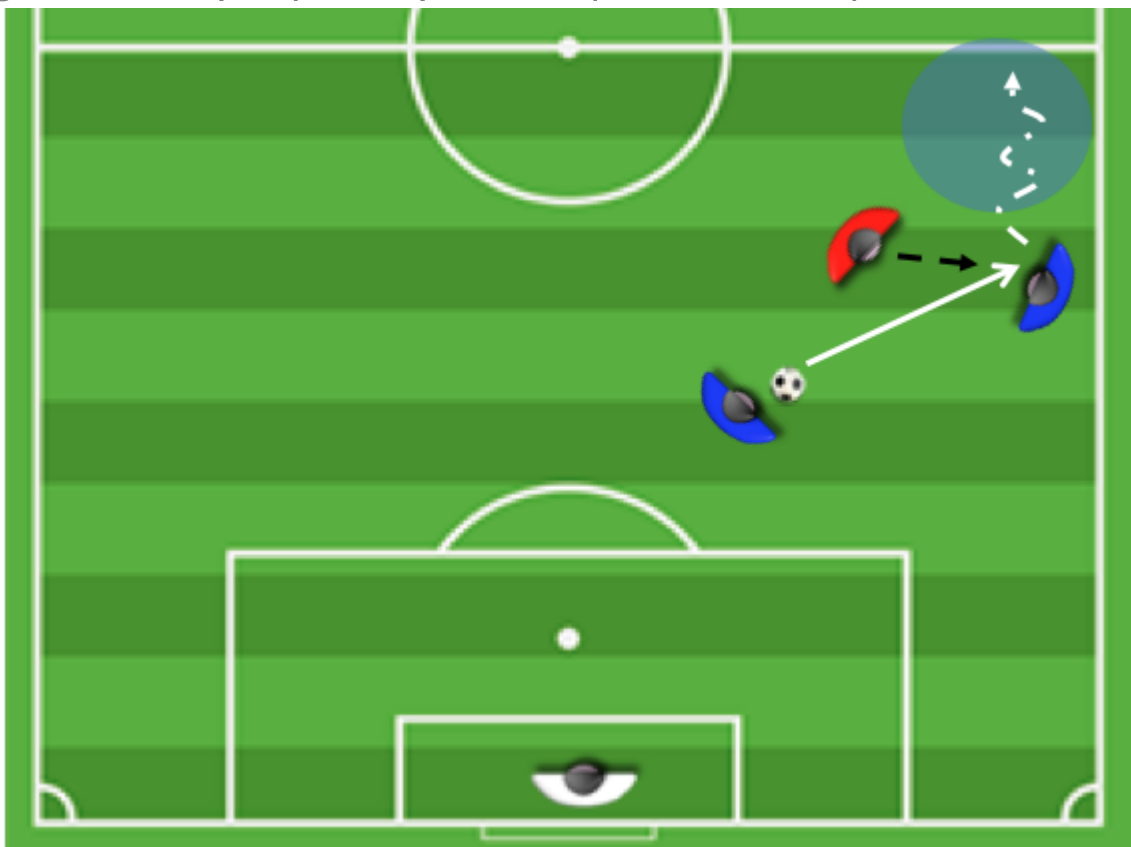
Una vez encontrada la ventaja —cualquiera sea—, su aprovechamiento dependerá inevitablemente de detalles muy pequeños que englobarán todos los elementos que hemos estudiado anteriormente.

Por ejemplo, si la intención del equipo en posesión es progresar por banda con el lateral que se encuentra en línea con su par directo, la posible progresión dependerá de su orientación y del pase que le dará el compañero:

- 1) Si el pase es hacia su pierna lejana, es decir, con ventaja para que ya con un control pueda eludir la presión del rival superándolo directamente, podrá conseguir progresar en el juego y aprovechar la ventaja que tenía.
- 2) Contrariamente, si en la misma situación de juego hace falta que la orientación corporal no sea la correcta o que el mismo pase sea, en vez de hacia la pierna lejana, hacia la pierna cercana del lateral, la siguiente acción será diferente porque se necesitarán más toques y, por lo tanto, más tiempo. Esto cambiará radicalmente el contexto espaciotemporal y quizás obligará al jugador a volver atrás para jugar con el central y, así, evitar la presión del rival (por lo tanto, no aprovechará la ventaja que se estaba generando).



Figura 25: Pase al pie lejano o al pie cercano (central con lateral)



Fuente: elaboración propia.

Los anteriores son ejemplos acerca de cómo pequeños detalles *micro* pueden influir inevitablemente en toda la dinámica del juego (positivamente o negativamente). Por ello, a la hora de entender el funcionamiento de los dos equipos durante la fase de inicio, será importante detectar cómo se consiguen aprovechar estas ventajas o cómo se readaptan, en caso de que se desaprovechen, e identificar las causas.



Referencias

Casáis Martínez, L. y Lago Peñas, C. (2006). *Ponencias diversas*. MCSports.

Morin, M. (1998). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, ES: Gedisa.

Sánchez, F. (2015). *¿Qué esconde tu rival?* Fútbol de Libro.

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

