



ESPACIOS DE FASE

Como Seirul.lo cambió la táctica para siempre

Agustín Peralta Serra

colorado



ÍNDICE

Agradecimientos	9
1. INTRODUCCIÓN	11
1.1. La semilla (o cómo entré en contacto con la perspectiva de los Espacios de Fase)	11
1.2. Declaración de intenciones	12
1.3. Paco Seirullo	14
1.4. Bibliografía	17
2. TEORÍA SISTÉMICA APLICADA AL FÚTBOL	19
2.1. En pocas palabras	19
2.2. B enfoque sistémico de la teoría estructuralista y de la teoría de los Espacios de Fase	21
2.3. Otros enfoques sistémicos aplicados al fútbol	22
3. LA TEORÍA DEL ENTRENAMIENTO ESTRUCTURADO	23
3.1. Las estructuras	24
3.1.1. Estructura condicional	24
3.1.2. Estructura coordinativa	28
3.1.3. Estructura cognitiva	28
3.1.4. Estructuras socio-afectiva, emotivo-volitiva, expresivo-creativa y mental	30
3.2. La integración del paradigma estructural en la planificación	30
3.2.1. Periodización	32
3.2.2. Ciclación	32
3.2.3. Programación	33
3.2.4. Diseño	34
3.2.5. Evaluación y control	38
4. CAMBIO DE PARADIGMA	39
4.1. Cambio en el lenguaje	40
5. LOS ESPACIOS DE FASE	45
5.1. Entender los Espacios de Fase (EdF)	45
5.2. Los criterios conformadores de los EdF	49
5.2.1. Zona de la pelota	49
5.2.2. Ubicación de los jugadores	52

5.2.3. Perfilación de los jugadores	54
5.2.4. Trayectoria de los elementos	58
5.2.5. La individualidad de los jugadores	60
5.2.6. Grupos de resonancia empática	69
5.3. Marco de interpretación de los Espacios de Fase	70
5.3.1. Los tipos de espacio	70
5.3.2. Las ventajas	76
5.3.3. Los tipos de conducta	122
5.3.4. Las fases	136
6. EL CICLO DEL JUEGO	151
6.1. Los momentos	151
6.2. Reinicios del juego	161
7. LA TÁCTICA, LA IGNORANCIA Y EL JUEGO	163
7.1. La táctica de grada y el juego	164
7.2. La táctica tradicional y el juego	165
7.3. La táctica moderna y el juego	168
7.4. Los Espacios de Fase y el juego	173
8. UNA PROPUESTA PRÁCTICA DE CONCEPCIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS ESPACIOS DE FASE	177
8.1. El entrenamiento coadyuvante	178
8.2. El entrenamiento optimizador	179
8.3. Planificar para optimizar el ciclo de juego	181
8.4. Propuesta operativa	184
8.4.1. Las ventajas y SSPs optimizadoras	184
8.4.2. Ciclo de juego y SSPs optimizadoras	192
8.4.3. Reinicios del ciclo de juego	228
8.5. El microciclo tipo	229
Conclusiones	231
Referencias	233



1. INTRODUCCIÓN

1.1. LA SEMILLA (O CÓMO ENTRÉ EN CONTACTO CON LA PERSPECTIVA DE LOS ESPACIOS DE FASE)

En las primeras semanas de 2016, el FC Barcelona organizó la primera edición del **FCB**Escola Coaches Academy. Es un programa para la formación de los técnicos del club, cuya creación fue liderada por Isaac Guerrero (como director metodológico y deportivo de la **FCB**Escola) y Pere Gratacós (como director del departamento de conocimiento del club).

Estaban invitados a participar del mes de formaciones los entrenadores del fútbol formativo del FC Barcelona, los entrenadores de la **FCB**Escola de Barcelona y los candidatos que se encontraban en el proceso de selección para formar parte de la bolsa de trabajo de entrenadores de la **FCB**Escola. Sin lugar a duda, el material pedagógico más esperado por todos los asistentes eran las 20 horas sobre *Metodología e Idea de Juego Barça* que impartirían Francisco Seirullo, Joan Vilà y Marcel Sans.

Tuve el privilegio de estar entre los presentes. En la época, era entrenador del Sub16 del CE Sabadell. Había empezado a trabajar en la **FCB**Escola en 2015 y, en ese mismo año, había obtenido el certificado nivel III en fútbol por CENAFE y la editorial McSports publicó mi libro "Quiero que mi equipo juegue como el FC Barcelona de Guardiola". Ese era un

análisis y una propuesta operativa del Juego de Posición a través de la Periodización Táctica. Adicionalmente había publicado en la revista *The Tactical Room*, un artículo con el título "Cómo me convertí a la Periodización Táctica". Este tuvo un impacto inesperado hasta el punto de que el profesor Vitor Frade, creador de la Periodización Táctica, se interesó por mí. Nos conocimos personalmente en 2016 y, de este encuentro, surgió la invitación para dar una conferencia en el I Congreso de Periodización Táctica (Porto, 2017).

Encaraba esa formación creyendo que conocía la propuesta metodológica y la perspectiva de Paco Seirullo, por lo que había aprendido sobre el Entrenamiento Estructurado (EE) en los cursos de entrenador y la literatura existente. Además, era reticente a adoptar EE como metodología de cabecera porque sentía una afinidad muy fuerte por los principios conductores y la lógica que aportaba al juego y al entrenamiento la Periodización Táctica.

En resumen, en mi arrogancia, creía que no iba a ser sorprendido y tenía muchas resistencias a dejarme convertir por el maestro Seirullo. Una vez más, estaba equivocado - y qué bien. Esas 20 horas iban a cambiar mi manera de observar el juego.

1.2. DECLARACIÓN DE INTENCIONES

Fueron 20 horas y no todas versaron sobre Espacios de Fase (EdF). Sin embargo, los conceptos explicados, los videos mostrados y los ejemplos de Situaciones Simuladoras Preferenciales (tareas de entrenamiento) vivenciadas en el campo supusieron el inicio de una exploración que aún dura hasta hoy.

Recuerdo que una de las últimas preguntas que hicimos a Seirullo fue: "Paco, para nosotros todo esto es nuevo y revolucionario, ¿cómo podemos aprender más sobre los EdF?"

Cuando todos habíamos preparado bolígrafo y papel para apuntar referencias y bibliografía que nos diera un camino a nuevas

certezas... él respondió: "Observa el vuelo de los aviones y el trabajo de los controladores aéreos... o mejor, tumbate a observar las estrellas y estudia astronomía."

No os voy a engañar, 4 años después no me considero un experto en astronomía. Sin embargo, sí que he avanzado mucho en la observación de los fenómenos naturales, colectivos e individuales. Desde la perspectiva de que todo está en constante interacción, es difícil identificar causas y consecuencias. Es más, resulta complejo distinguir entre causas y consecuencias. La variable tiempo es tan flexible como el resto de dimensiones.

Las preguntas contienen respuestas y las respuestas son preguntas que contienen más incógnitas. Resolver un problema puede suponer dar a luz a nuevas incógnitas. "No hacer", en ocasiones, supone ser más efectivo. Cambiar un paradigma donde los conceptos aportan seguridad, para adoptar otro en que no hay certezas. Parece que las reglas del pasado no aplican. Se podría decir que los conceptos tácticos son falsas verdades. Apenas son construcciones que nos hacen sentir seguros de que podemos surfear las olas que componen el caos del juego.

Esas ideas parecen propias de la filosofía moderna, del budismo o del Yoga. Y lo son, pero en el presente libro voy a hablar del juego y sólo del juego. Siendo tan concreto como la complejidad permite. Compartiendo ideas que puedan aplicarse a la interpretación del juego y al entrenamiento, de inmediato.

Siento la necesidad de dejar claro que este libro no contiene el pensamiento de Seirullo, ni me creo en derecho de hablar en su nombre. Lo que es indiscutible es que todo nació de la perspectiva que él compartió. Para ser justo con la verdad, este libro nace de lo que yo entendí de sus palabras. A partir de entonces, el proceso de aprendizaje se desligó del maestro para ser moldeado por el juego y por la práctica, una y otra vez.

1.3. PACO SEIRULLO

Nacido en 1945, compitió en atletismo al más alto nivel en España. Se licenció en Educación Física y tiene una amplia trayectoria como catedrático en el Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC), en Barcelona. Ha preparado a atletas de varias disciplinas para juegos olímpicos y campeonatos mundiales, y tiene experiencia como entrenador de tenis. Ha integrado en su labor conocimientos médicos, de rehabilitación motriz, de educación motriz y de entrenamiento deportivo para solucionar las lesiones de muchos deportistas. Su labor como preparador físico alcanza gran reconocimiento en la década de los 80 y 90 en el equipo de balonmano del FC Barcelona, donde junto a Valero Rivera construye un equipo para la Historia consiguiendo 8 ligas, 7 copas del Rey, 2 Copas de Europa, 2 Recopas de Europa y 5 Supercopas de España.

Desde el año 1994 hasta 2014 fue el preparador físico del primer equipo de Fútbol del FC Barcelona y director de la Comisión Técnica responsable de la planificación de entrenamiento de todas las secciones deportivas profesionales del club. En esos 20 años vive momentos de todos los colores, lo que le hace atesorar experiencias y trofeos como 9 ligas, 4 copas del Rey, 7 Supercopas de España, 4 Supercopas de Europa, 1 Recopa de Europa, 3 Copas de Europa y 2 Copas del Mundo de Clubs. Desde mayo de 2014, al dejar su actividad directa en el primer equipo del FC Barcelona, es el director de metodología del entrenamiento del club.

Seirullo es uno de los pensadores sobre el juego y el entrenamiento más influyentes de nuestro tiempo. La teoría de Entrenamiento Estructurado es una de las corrientes metodológicas más estudiadas. Esas ideas se han alimentado durante más de dos décadas de trabajo en el mejor de los laboratorios, el staff técnico del primer equipo del FC Barcelona. Experimentó propuestas de trabajo con jugadores como Romario, Iniesta, Koeman, Messi, Xavi, Ronaldinho, Rivaldo, Figo, Busquets y Puyol. Discutió cada día durante 20 años sobre juego y sobre entrenamiento con Luis Aragonés, Johan Cruyff, Bobby Robson, Carles Rexach, Llorenç Serra Ferrer, Louis van Gaal, Radomir Antic, Frank Rijkaard, Pep Guardiola, Tito Vilanova

y Tata Martino. Vivió periodos de lucidez en el Juego de Posición y sufrió años de poca fluidez.

Johan Cruyff trajo una idea de juego que cambió todos los estamentos del club para siempre. Y Seirullo bebió directamente de la fuente durante años, y es responsable de la evolución metodológica del club a todos los niveles deportivos en los últimos 20 años. Probablemente su legado será aún más longevo.

Resultado sorprendente que haya tan pocas publicaciones sobre los trabajos de Seirullo. La mayoría de lo publicado es sobre la teoría del Entrenamiento Estructurado y tiene relación con su labor como docente. Los videos de sus ponencias que pueden encontrarse en internet no alcanzan para apreciar la verdadera complejidad y trascendencia de su perspectiva de entrenamiento e interpretación del juego. La teoría de los EdF se ha mantenido en secreto hasta que, en 2016, Martí Perarnau publicó un extracto de una conversación con Paco que empezaba con el titular "En el fútbol no existen las acciones, sólo las interacciones" y proseguía con lo que supuso la presentación en sociedad de la teoría de los EdF:

"En el juego intentamos cuanto antes llevar la iniciativa no solo por que tengamos el balón, sino porque creamos una situación que es favorable para nosotros. A eso lo llamamos «espacios de fase» y está definido por: dónde está el balón, en qué situación está, dónde están los oponentes, las distancias que hay entre el balón y los oponentes y nuestros propios jugadores, las trayectorias que hace cada jugador y cada oponente y el balón, la orientación que tiene el juego, la organización que tiene el juego... Y todo esto constituye únicamente una situación de juego que dura una décima o dos décimas de segundo. En el momento en que el balón cambia de sitio, cambian los jugadores y aparece una nueva situación. Y así sucesivamente. Esto requiere muchísima complejidad y tiene una base en las teorías de la termodinámica. Cuando se calienta un líquido, se mueven más las partículas y se organizan de una determinada manera o de otra en función de elementos que aparecen

en las características de ese líquido. Tú escribiste una vez «El Barça no es sólido, sino que es líquido». Es una definición acertada: es líquido. Porque cuando decimos: «Este equipo es muy sólido, es muy compacto», en realidad lo que sucede es que es muy vulnerable. Los gases son menos vulnerables que los sólidos. Los líquidos son menos vulnerables que los sólidos. De lo sólido puedes conocerlo todo, incluidos sus puntos débiles. Golpeas donde tenga un punto débil y lo rompes. Lo líquido no." (PERARNAU, 2016, p.140).

1.4. BIBLIOGRAFÍA

Paco Seirullo es un genio alejado de los focos. A pesar de que su carrera y sus aportaciones son brillantes, en contadas ocasiones se ha abierto a compartir sus conocimientos y a mostrar su método. Y cuando lo hace, lo hace en el lenguaje de los genios. Los mortales necesitamos escucharle con mucha atención o leer la misma frase una y mil veces, para entender un fractal del conocimiento que cifra y descifra a partes iguales.

Para acercarse a la divulgación de Seirullo sobre su teoría del entrenamiento os recomiendo estas publicaciones que han sido referencias para la elaboración de este libro. Las siguientes tres referencias bibliográficas han sido la principal fuente de información para el tercer capítulo del libro "El Entrenamiento Estructurado":

- SEIRULLO VARGAS, Francisco. "El Entrenamiento de los Deportes de Equipo". Mastercede, 2017.
- POL, Rafel. "La Preparación Física en el fútbol". McSports, 2015.
- Materiales pedagógicos del "Máster profesional en alto rendimiento en deportes de equipo", coorganizado por la Fundació FC Barcelona y el Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya. Mastercede, 2014.

En cuanto a las referencias sobre la Teoría de los Espacios de Fase, han sido utilizadas:

- PERARNAU, Martí. "Pep Guardiola. La metamorfosis". Los Espacios de Fase (capítulo 4, ítem 4.5.1.2). Corner, 2016.
- Apuntes personales del curso impartido por Francisco Seirullo, Joan Vilà y Marcel Sans. Edición 2016. Barça Coaches Academy.
- Apuntes personales del curso impartido por Francisco Seirullo, Albert Peris, Marcel Sans y Alberto Encinas. Edición 2019, Barça Coaches Academy.
- LÓPEZ-FELIP, Maurici A. "¿Grados de Libertad o Grados de Esclavitud?". Barça Innovation Hub, 2018 (www.barcainnovationhub.com).
- SEIRULLO VARGAS, Francisco. In Honoris. "SPORT TRAINING - Seirullo Vargas, Francisco". Entrenamiento Deportivo, 2020 (disponible en: www.entrenamientodeportivo.org/franciscoseirullo2004.asp).



2. TEORÍA SISTÉMICA APLICADA AL FÚTBOL

"El fútbol es el juego más complejo del mundo."

Paco Seirullo

2.1. EN POCAS PALABRAS

A mi hermana no le gusta el fútbol. De hecho, le parece absurdo que levante pasiones y que tantas personas en el mundo entreguen gran parte de su vida a ese juego. Por no hablar de que su hermano dedique su vida a ello. En algún momento le he oído decir "¡Chico, no sé qué le veis a ese deporte en que unos hombres en pantalones cortos corren detrás de una pelota!".

Un día pensé en cómo podría explicarle los motivos de mi fascinación por ese juego y por la labor del entrenador.

Quizás el ajedrez sea el juego que socialmente se asocia a la inteligencia. Se me ocurre una variación del ajedrez que aún resultaría más exigente para la inteligencia de aquél que juega. Imagina que:

- Cada jugador pudiera disponer de la alineación de piezas que él creyera conveniente, uno con 4 torres y 1 caballo y 1 alfil y el otro con 2-2-2 de cada.
- Ese ajedrez no se jugase en una cuadrícula de 64 posibles ubica-

- ciones sino en tableros de una superficie rectangular con infinitas posiciones posibles.
- Ese juego se limita en el tiempo para que los jugadores tengan que buscar su objetivo en un periodo determinado.
- El ajedrez deja de ser secuencial y los 2 jugadores pueden mover al mismo tiempo las piezas.
- No es una pieza por vez que se mueve, sino que todas tienen la opción de moverse al mismo tiempo.
- El jugador no pudiera mover directamente las piezas, sino que tuviera que entrenarlas antes para que ellas tomaran sus propias decisiones en el tablero. Se autoorganizan a cada momento.
- Las piezas tuvieran sentimientos y transitan entre estar cansadas, tristes, confiadas, motivadas o con miedo.
- Existieran sinergias entre algunas piezas y que cuando se juntasen fueran capaces de movimientos inesperados.
- Las piezas pudieran transformarse de una partida a la siguiente, de peón a alfil y de alfil a reina.
- Hubiera un entorno (familia, amigos, personas relacionadas con el conjunto de fichas) condicionando todo eso en lo positivo y en lo negativo de manera incontrolable en la propia partida, antes y después.

Ese ajedrez tan complejo, que requiere de tanta inteligencia para afrontar con garantías la partida, se llama fútbol. Como define el maestro Seirullo, "el fútbol es un fenómeno complejo que puede estudiarse mediante la teoría de sistemas porque cumple con los principios de interacción, imprevisibilidad, autoorganización organística y variabilidad, donde los criterios monocausales y acumulativos no tienen cabida" (Seirullo Vargas, 2017, p.31).

2.2. EL ENFOQUE SISTÉMICO DE LA TEORÍA ESTRUCTURALISTA Y DE LA TEORÍA DE LOS ESPACIOS DE FASE

Muy a pesar de muchos, entre los cuales me incluyo, el fútbol y la táctica existían antes que los entrenadores. Y es que la observación y la práctica de este deporte en todo tipo de formatos y contextos generan, a través de la imitación o del ensayo y error, un aprendizaje sobre "cómo jugar". Cómo encontrar ventajas y evitar fortuitos, cómo buscar la gloria personal y la colectiva, cómo ganar, cómo no perder.

Ese tipo de aprendizaje táctico que hoy se asocia con el fútbol de calle siempre fue muy valorado por los románticos y los nostálgicos de este deporte. Durante muchos años los cracs mundiales crecieron en las calles y "practicaban" sin entrenador en contextos de extrema variabilidad. Los jugadores más intuitivos florecían en esos viveros.

En la segunda mitad del siglo XX el deporte experimentó una revolución científica. El paradigma de la simplificación, desde las teorías conductista y mecanicista, creó modelos de rendimiento para cada una de las disciplinas. Eso fue muy efectivo en los deportes individuales, pero resultó desadaptado a la lógica de los deportes colectivos.

La perspectiva de ese paradigma era lineal y monocausal y no contemplaba la complejidad presente en "marcos de interacciones dinámicas (a veces inesperadas, en parte desconocidas y siempre irreproducibles)".

"Creemos que interpretando las conclusiones de la teoría de la relatividad general, la física cuántica, el principio de incertidumbre, la teoría de sistemas dinámicos y demás ciencias de la complejidad, disponemos de los instrumentos teórico-metodológicos suficientemente adecuados para que entrenadores y técnicos podamos identificar episodios y acontecimientos del juego en los deportes de equipo que facilite proponer tareas y disponer de información para optimizar al humano deportista (jugador)." (SEIRULLO VARGAS, 2017, p.20-21)

Este razonamiento de Seirul.lo es el *bíng bang* de sus dos planteamientos. La teoría Estructuralista centrada en el entrenamiento y la teoría de los Espacios de Fase (EdF) enfocada en la interpretación del juego. Las dos tienen como objeto preferente de estudio al humano deportista (como le gusta a Seirul.lo referirse al jugador para mantener visible su condición humana).

La teoría Estructuralista surge como alternativa a la tendencia analítica del entrenamiento que separaba la preparación técnica, física, táctica y psicológica. Las separaba una de las otras y al mismo tiempo que escindió a todas ellas del juego.

De manera complementaria, los EdF surgen como alternativa a la perspectiva mecanicista de la táctica tradicional, como es descrito en detalle en el capítulo siete del presente libro.

2.3. OTROS ENFOQUES SISTÉMICOS APLICADOS AL FÚTBOL

Paco Seirul.lo ha creado una escuela de pensamiento en relación al entrenamiento y a la interpretación del juego desde el paradigma sistémico. En paralelo y a 1.150 km de distancia, Vítor Frade emprendió la misma cruzada. Su producción teórica y aplicación práctica lleva el nombre de Periodización Táctica. Para profundizar en el entendimiento de la propuesta del profesor Frade recomiendo encarecidamente estas cuatro lecturas. Entender la Periodización Táctica como propuesta operativa y las fuentes teóricas de las que se nutre, resulta trascendental para adoptar una visión panorámica moderna sobre la teoría y la práctica del entrenamiento en los deportes de equipo.

- Tres títulos en español y uno en portugués:
 - TAMARIT GIMENO, Xavier. "¿Qué es la Periodización Táctica?". McSports, 2009.
 - TAMARIT GIMENO, Xavier. "Periodización Táctica vs Periodización Táctica". LibroFutbol, 2016.
 - COUTO REIS, Jorge. "La sustentabilidad del Morfociclo Patrón: La Célula Madre de la Periodización Táctica". McSports, 2018.
 - SILVA, Marisa. "O desenvolvimento do jogar, segundo a Periodização Táctica". McSports, 2008.

3. LA TEORÍA DEL ENTRENAMIENTO ESTRUCTURADO

Es la vía conceptual que desarrolla Seirullo para desmarcarse de un paradigma metodológico y abrazar otro con las siguientes características:

Paradigma tradicional	Paradigma de Entrenamiento Estructurado
• Racional	• Intuitivo
• Analítico	• Sintético
• Reduccionista	• Holístico
• Lineal	• No lineal
• Competitivo	• Cooperativo
• Cuantitativo	• Cualitativo

"Lo complejo, no puede ser aprendido analíticamente, es necesario interactuar en un entorno unificado donde se establezcan interacciones entre todos los aspectos que tienen influencia significativa en la optimización del humano deportista." (VARGAS, 2017, p.32)

Este es un capítulo muy enfocado en la teoría del entrenamiento de los deportes de equipo desarrollada por Seirullo. Su contenido es complementario e independiente a la teoría de los EdF que se expone a partir del capítulo cuatro. Por tanto, se invita al lector "no especializado" a pasar superficialmente por el capítulo tres para salvaguardar su motivación para continuar con el descubrimiento de la manera en que Seirullo cambió la táctica para siempre. Por otro lado, el lector especialista en entrenamiento deportivo puede sumergirse en la complejidad de la teoría del Entrenamiento Estructurado (EE) que se expone de manera sintética en las próximas páginas.

3.1. LAS ESTRUCTURAS

Desde esta perspectiva, el EE se propone optimizar al jugador como la estructura elemental del juego. A diferencia de la metodología tradicional que tenía tres focos posibles (la parte técnica, la parte táctica y la parte física) o como contraste a la Periodización Táctica, que tiene como objetivo la adquisición del Modelo de Juego.

Con el fin de optimizar al jugador, el EE se propone conocerlo y vislumbrar sus potencialidades. Paco Seirullo propone observar al deportista como un elemento formado por ocho estructuras en interacción, que serán explicadas en más detalle en el capítulo cinco, ítem 5.2.5, "La individualidad de los jugadores":

1. Bioenergética
2. Condicional
3. Cognitiva
4. Coordinativa
5. Socio-Afectiva
6. Emotivo-Valitiva
7. Expresivo-Creativa
8. Mental

Optimizar al jugador es optimizar sus estructuras y las interacciones entre ellas. Para ello, es preciso conocer el potencial de cada una de ellas y sus vías de mejora.

3.1.1. Estructura condicional

El EE otorga una importancia esencial a la fuerza como génesis de la motricidad. La resistencia es tan sólo la habilidad de mantener esta capacidad y la velocidad se deriva directamente de la fuerza. Sin embargo, la optimización condicional no pasa por un énfasis concéntrico en alcanzar la fuerza máxima, sino en el camino excéntrico para llegar a lo que se denomina resistencia acomodada y que supone la capacidad

de cambiar los movimientos en pro de la eficacia. Estos cambios de movimiento, ya sean aceleraciones, deceleraciones, cambios de dirección, deben incorporar el factor de la imprevisibilidad.

Es por ello que se propone pasar de un entrenamiento de la fuerza desde la perspectiva exclusivamente tridimensional (3D) a una perspectiva crecientemente cuadrimensional (4D). El **entrenamiento 3D** es el que propone ejercicios en un plano de movimiento, ya sea una máquina en el gimnasio, pesas, gomas u otro tipo de resistencias impuestas al deportista. Estos ejercicios son adecuados para la preparación del deportista para la práctica y no para la optimización de su rendimiento condicional. El **entrenamiento 4D** lleva progresivamente a la práctica de manifestaciones de la fuerza específicas para el fútbol con la presencia de cambios en la resistencia a vencer y variabilidad en el patrón de movimientos a realizar. Eso puede reproducirse fuera del juego o dentro del mismo.

Los jugadores de fútbol realizan acciones con pausas de entre 3 y 5 segundos entre ellas. Son acciones relativamente prolongadas ya que el 11x11 ocupa un espacio de unos 8250 metros cuadrados. Desplazamientos, aceleraciones, frenadas y cambios de dirección, pases, recepciones y golpes con el pie, saltos, remates de cabeza y pugnas cuerpo a cuerpo. Esas son las acciones de fuerza específicas del juego.

En este juego no es más eficaz el que desenvuelve la fuerza máxima sino quién aplica la fuerza óptima. Eso es debido a que cada "jugada" requiere del deportista una secuencia de acciones y es la optimización de esa secuencia que mejorará la eficacia de su estructura condicional. La secuencia incluye la percepción (de las variables relevantes para el jugador en ese momento) que activa la secuencia de acciones que el EE llama "intensidad premotriz". Además, esa fuerza debe aplicarse en un entorno donde prevalece la variabilidad. De lo anterior se desprenden los cuatro factores rectores del entrenamiento de la fuerza específica al juego:

1. Entrenar secuencias de acciones que se asemejen a las que suceden en el juego.

2. Entrenar esas secuencias de acciones en un contexto donde la ejecución es desencadenada por una activación neuromuscular que requiera un estado de intensidad premotriz.
3. Entrenar en contextos de variabilidad.
4. A su vez, las Situaciones Simuladoras Preferenciales (SSPs) que son las tareas de entrenamiento que se enmarcan en la teoría de EE deben fomentar la biomecánica de las acciones, que guíe al jugador en su optimización condicional y en la prevención de lesiones.
5. La estimulación de estas acciones de fuerza específica comporta gran desgaste y riesgo de lesión. Es importante preparar al jugador para este tipo de prácticas con SSPs preliminares generales y genéricas. En la descripción de los tipos de SSPs, en este mismo capítulo, se expone la definición de cada una de ellas.

La fuerza específica es facilitada por la **amplitud de movimientos** del deportista. La amplitud de movimientos es la síntesis de la flexibilidad muscular y la movilidad articular. Los ejercicios de tensión pasiva ("estiramientos clásicos") sirven para relajar el músculo y adaptarlo progresivamente a una posición, sin embargo disminuyen el rendimiento muscular inmediato. Son los ejercicios de tensión activa los que producen optimización de esta facultad facilitadora de la fuerza. Son los estiramientos dinámicos lentos y los balísticos los que propician esa tensión activa. Además, el estiramiento con vibración tiene gran potencial optimizador, ya sea con un rollo de vibración (Viroller), en una plataforma deslizante (Vslide) y los elementos desestabilizadores (pelotas gigantes, bosus y tabillas desestabilizadoras).

Como se ha expuesto hasta este punto, el EE se ocupa de la optimización de la **potencia** que agrupa las manifestaciones fuerza máxima, fuerza rápida, potencia anaeróbica láctica y aláctica. Además, se propone que los efectos de la fatiga no repercutan sobre el jugador y el ritmo de juego. Este último se define como el número de acciones por unidad de

tiempo y es un indicador fundamental de la capacidad de un equipo de mantener la intensidad que exige su Modelo de Juego.

Con el fin de construir las bases que permitan al jugador y al equipo sostener la eficacia y el ritmo de juego en el tiempo (durante el partido y a lo largo de la temporada), el EE define un grupo alternativo de entrenamientos, diferentes de los orientados a la potencia, que se enfocan en la **capacidad**. Ésta es entendida como las manifestaciones de fuerza resistencia, resistencia a la potencia, capacidad anaeróbica y aeróbica.

Para el desarrollo de la capacidad, el EE defiende dos tipos de aproximaciones a la optimización de esta facultad condicional, el **método iterativo** y el **método de control**. El primero defiende la repetición sin repetir, fomentando contextos donde se experimenta una situación concreta en enorme variabilidad de manifestaciones. El segundo promueve la realización de partidos sin modificación de la reglamentación o con alteraciones en ella, para que se produzca la intervención creativa y combinada de los diferentes metabolismos en un contexto de máxima especificidad. Un ejemplo de lo primero sería un rondo, mientras que uno de lo segundo sería un partido 5x5 en un espacio reducido.

Dirigir las tareas hacia bien la potencia, o bien la capacidad, facilita mucho la tarea de programación. Se expone más detalle sobre el proceso de programación en el último tramo de este capítulo. El ritmo de juego de la SSP identificará su orientación condicional. Si el ritmo de juego es mayor al de la competición, será una estimulación de la potencia. Si el ritmo de juego es inferior o igual al de la competición, será una optimización de la capacidad.

3.1.2. Estructura coordinativa

El EE entiende la coordinación motriz como la base de sustentación de la optimización del jugador. Comprendiendo las diversas capas de aprendizaje motor, propone cuatro niveles de aproximación que corresponden con tipos de Situaciones Simuladoras Preferenciales (SSPs):

- De patrón motriz: situaciones que permitan al jugador poner consciencia en el modelo biomecánico que se desenvuelve durante la acción, ya sea esta una acción específica del juego o complementaria.
- De soporte coordinativo: situaciones donde se pretenda automatizar (hacer inconsciente la destreza), optimizar la ejecución y su ajuste temporal.
- De soporte cognitivo estructurado: situaciones de juego con diferentes niveles de oposición.
- De soporte cognitivo abierto: situaciones donde se fomenta la autonomía motriz, la expresión espontánea en contextos.
- De soporte cognitivo abierto y complejo: situaciones cercanas al juego real o juego reducido.

3.1.3. Estructura cognitiva

Resulta importante entender el ciclo que sucede en el humano deportista en cada momento:

1. Sensación/Percepción
2. Intuición/Interpretación
3. Toma de decisión
4. Autoevaluación

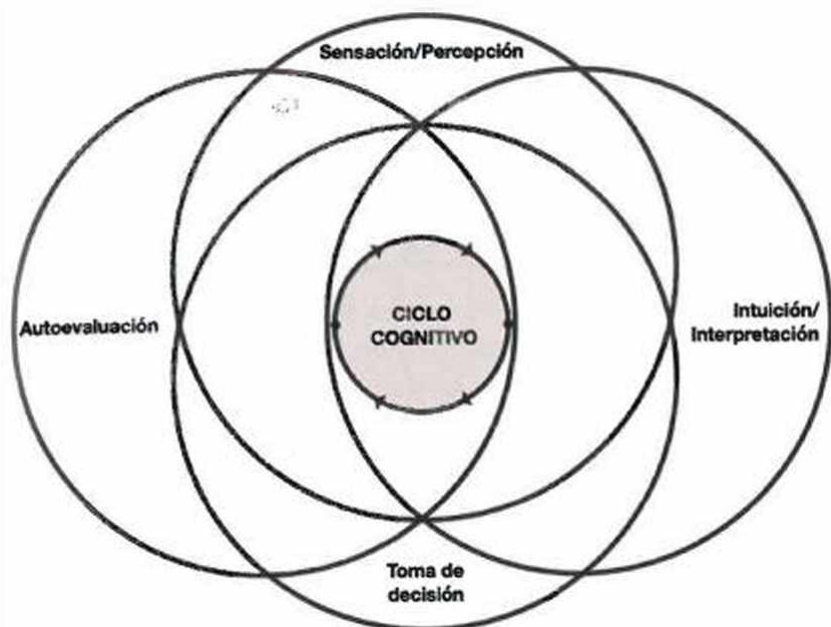


Figura 1. La imagen es una representación conceptual del ciclo de sensación interacción que guía la toma de decisiones del jugador donde él incide sobre el entorno y éste le condiciona y modifica de manera simultánea y permanente.

La toma de decisión que le llevará a la interacción es el centro del proceso. Para optimizarla será importante ayudar al jugador a captar la información relevante, interpretarla y autoevaluarse de la manera que le deje en la mejor condición para el siguiente ciclo de sensación/interacción.

El entrenador debe estimular a sus jugadores a optimizar dos tipos de tomas de decisiones:

1. Las tácticas, solucionar las situaciones que se presentan en el juego.
2. Las estratégicas, mejorar los contextos del equipo.

Y es que como afirma Xesco Espar, "los jugadores expertos, mientras están realizando una determinada acción, ya están evaluando su entorno y decidiendo cuál será la siguiente".

3.1.4. Estructuras socio-afectiva, emotivo-volitiva, expresivo-creativa y mental

Es relevante observar que para la integración de un equipo es positivo compartir un sistema de valores, un ambiente de intimidad/complicidad y un bienestar de cada jugador con el rol que desempeña en el grupo. Para la optimización de la estructura socio-afectiva Seirullo propone dos vías de actuación:

1. Estimular la interacción asertiva en el juego del jugador. Entendiendo esta como la capacidad de participar con claridad, responsabilidad y autoconfianza.
2. Potenciar las redes de resonancia empática dentro del equipo para que los jugadores entiendan como propia la individualidad del compañero.

A su vez y de manera independiente, el entrenador tiene la oportunidad de optimizar los comportamientos psicoemocionales del jugador que corresponden a las estructuras emotivo-volitiva, expresivo-creativa y mental. Más detalle sobre la naturaleza de ellas en el capítulo cinco, ítem 5.2.5. "La Individualidad de los jugadores".

3.2. LA INTEGRACIÓN DEL PARADIGMA ESTRUCTURAL EN LA PLANIFICACIÓN

"Es el entrenador quien debe integrarlas a su manera (según sus conocimientos, medios e intenciones) para encontrarles utilidad en la práctica de cada día", dice Paco Seirullo sobre la perspectiva de las estructuras que componen el jugador.

Esa misión a la que se refiere Seirullo es la identificación de las necesidades de mejora de las manifestaciones de las estructuras para la planificación de su optimización y puesta en práctica. Para ello se propone un proceso de cinco etapas:

1. La periodización
2. La ciclización

3. La programación
4. El diseño
5. La evaluación y el control

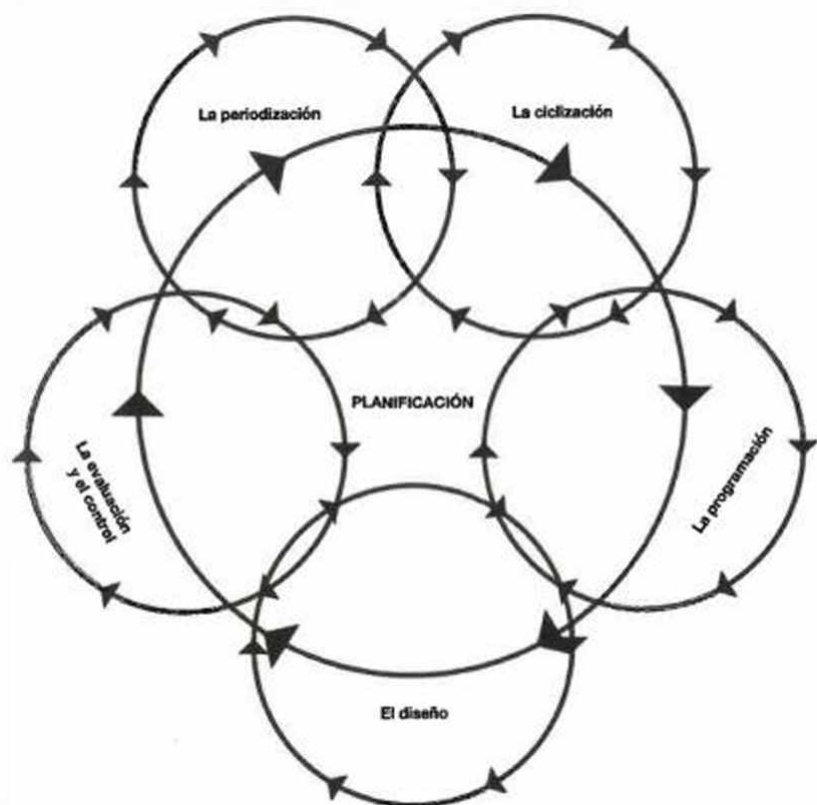


Figura 2. La imagen es una representación conceptual del macroproceso de planificación que se alimenta de los microprocesos, que tienen estrecha relación entre ellos y que forman un engranaje que funciona de manera continua.

3.2.1. Periodización

La periodización es la fase del proceso de planificación donde el entrenador debe identificar el período de pretemporada, temporada y transición. Este último término se refiere a el período que va entre el fin de una temporada y el inicio de la pretemporada o el período entre una etapa competitivo y la siguiente, como puede ser un parón navideño. Además, en esta fase debe establecer las fechas hábiles para entrenamientos y partidos en esos periodos. Para terminar, debe identificar los elementos que guiarán su trabajo:

- a. los patrones de interacción que pretende potenciar;
- b. las alternativas didácticas de las que dispone;
- c. la eficacia actual y potencial de sus jugadores;
- d. los momentos y los métodos de evaluación y control del proceso de optimización del rendimiento.

Para el EE planificar el entrenamiento en los deportes colectivos supone el diseño y la ejecución de "bucles de carga que se retroalimentan logrando la optimización de lo cualitativo y lo específico" (Seirullo Vargas, 2017, p.287).

3.2.2. Ciclación

La ciclización es la construcción de ese modelo de bucles de carga donde la unidad fundamental es el microciclo estructurado que corresponde con una semana. Cada tres microciclos se constituye una microestructura dinámica que nos permite adecuarnos a las necesidades del momento del equipo. Podemos distinguir entre microciclos de cinco naturalezas:

- 1. Preparatorio:** con la finalidad de adquirir la forma deportiva, en él predominan las SSPs de carácter genérico y general.
- 2. Transformación dirigido:** con la finalidad de adaptarse a la especificidad de la modalidad deportiva, predominan las SSPs de carácter general y dirigidas.

La combinación de un microciclo preparatorio y dos de transformación dirigidos pueden representar una microestructura de pretemporada.

3. **Transformación especial:** con la finalidad de incrementar la intensidad (ritmo de juego) y reduciendo el volumen, este tipo de microciclo se programa con preponderancia de SSPs dirigidas y especiales. Es propio de la parte final de la pretemporada o comienzo de la temporada. También puede darse durante la competición en una semana donde el partido que se disputa no supone un gran desafío por ser muy superior al adversario o supone un reto inalcanzable por ser muy inferior a éste.
4. **Mantenimiento:** se busca la armonía entre volumen e intensidad y se concentra la carga en la parte inicial de la semana. Predominan las SSPs competitivas y las generales con el fin de poder sostener el rendimiento durante largos periodos de la temporada.
5. **Competición:** son propias de periodos con gran relevancia de los partidos disputados y en estos microciclos predominan los entrenamientos competitivos o partidos intersemanales con sesiones regenerativas. En relación a los microciclos de mantenimiento, el volumen se reduce y la intensidad se ve aumentada.

3.2.3. Programación

La programación es la fase del proceso donde se deciden los contenidos que se van a entrenar. Esa estrategia se orienta a tres niveles: solventar las necesidades de optimización intrínsecas al equipo (mejorar nuestro juego actual), ajustar nuestros comportamientos a los contextos que nos pueda proponer el próximo adversario (preparamos para los contextos que prevemos para el próximo partido) y enriquecer nuestros comportamientos con vistas a las necesidades que nos demandará el juego en el medio plazo (co-construir las interacciones de juego que pretendemos en los próximos meses).

El EE sustituye los principios de la teoría general del entrenamiento por las siguientes conjeturas sistémicas que guiarán el proceso:

- **Eficacia sincrónica:** identificar hasta cuándo una secuencia conformadora (unidad de entrenamiento) mantiene su efecto optimizador para un grupo de jugadores.
- **Conformación intrasistémica:** identificar los episodios en los que además de la estructura que se pretendía preferenciar, se da una optimización de otros sistemas.
- **Utilidad y eficacia temporal:** identificar cuánto tiempo de una sesión que es necesario invertir en una estructura o sistema para que se produzca una optimización efectiva.
- **Hologramática:** que cada unidad del entrenamiento, contenga la representación de todos los elementos del juego que se quieran optimizar en una determinada sesión.
- **Sinérgica:** propone combinar diferentes contenidos durante el Microciclo para que se den sinergias de optimización entre ellos.
- **Idoneidad:** los SSPs deben ser representaciones fidedignas de las interacciones y de las situaciones que queremos promover durante la competición.
- **Recursividad:** lo cualitativo ha de relacionarse con lo específico como fractales de juego de subestructuras medias que a su vez forman fractales de estructuras superiores.

3.2.4. Diseño

El diseño es la fase del proceso de planificación donde se elaboran las propuestas de entrenamiento de cada sesión.

"Debemos identificarnos con una práctica de entrenamiento propuesta dentro de los parámetros de la complejidad necesarios para ofrecer al humano deportista situaciones que favorezcan su optimización. Concretamos estos parámetros de la siguiente manera: diseñaremos situaciones de práctica en el entorno de una prioridad funcional, pero que a su vez compromete simultánea-

mente en sus repeticiones variadas a las demás categorías funcionales próximas a esa preferente, para así ajustarnos a la unidad funcional mostrada por la estructura propiciando la interacción multisistémica". (SEIRULLO VARGAS, 2017, p.38)

El maestro Seirullo está hablando de su herramienta favorita de entrenamiento. Un tipo de tarea que bautizó como: Situaciones Simuladoras Preferenciales (SSP), como se ha presentado anteriormente. Son modificaciones del juego (que respetan la lógica de éste) y que, por sus características y normativa, preferencia la emergencia de un contexto concreto, aunque abierto en sus posibilidades de interacción y con presencia del mayor número posible de estructuras de los sistemas en juego.

Un ejemplo muy simple es un partido 11x11 donde todos los reinicios del juego se realizan de saque de esquina. Ese cambio tan sutil va a permitir la posibilidad de que se produzcan optimizaciones de ese componente del juego a favor y en contra, y de otros componentes complementarios.

Para el diseño de las SSPs se pueden modificar otras variables, siempre respetando las conjeturas sistémicas del EE e identificando los grados de libertad que están siendo habilitados al jugador:

- Número de jugadores de cada equipo
- Dimensiones
- Tiempo de juego y descanso
- Reglas de puntuación
- Reglas que modifican reinicio
- Reglas que suponen infracción
- Reglas que condicionan los comportamientos individuales y estructurales
- Arbitraje o imposición de condicionantes externos
- Constreñimientos por medio de las instrucciones dadas a un individuo o subconjunto
- Consignas de obligado cumplimiento

El EE clasifica las SSPs en cinco tipos con el fin de poder contemplar las demandas cognitivas, coordinativas, socio-afectivas y condicionales de las mismas y poder componer los periodos de programación según convenga, como fue descrito en la ciclización. Se presentan a continuación, de más inespecífico a más específica:

1. SSP genérica:

- a. Estructura coordinativa: patrones distintos a los del deporte que se práctica.
- b. Estructura condicional: se estimulan los sistemas energéticos de forma aislada.
- c. Estructura cognitiva: sin toma de decisiones.
- d. Estructura socio-afectiva: sin activar patrones de comunicación verbal o no verbal complejos.
- e. Estructura expresivo-creativa: se estimula la eficacia y la economía de recursos.
- f. Estructura emotivo-volitiva: se estimula la voluntad de superación personal.

2. SSP específica general:

- a. Estructura coordinativa: movimientos propios del deporte de baja complejidad.
- b. Estructura condicional: se estimulan los sistemas energéticos de manera diversa e interrelacionada.
- c. Estructura cognitiva: no se estimula la toma de decisiones.
- d. Estructura socio-afectiva: se estimulan las relaciones específicas entre grupos pequeños.
- e. Estructura expresivo-creativa: se estimula la eficacia y la economía de recursos.
- f. Estructura emotivo-volitiva: se estimula la voluntad de superación personal.

3. SSP específica dirigida:

- a. Estructura coordinativa: exigencias de eficacia similares o superiores a los de la competición.
- b. Estructura condicional: participación integrada de los sistemas energéticos.
- c. Estructura cognitiva: foco en la percepción y la ejecución.
- d. Estructura socio-afectiva: se presentan relaciones específicas en grupos reducidos.
- e. Estructura expresivo-creativa: sin estimular.
- f. Estructura emotivo-volitiva: potencia la confianza y la seguridad.

4. SSP especial:

- a. Estructura coordinativa: acciones y movimientos específicos con el fin de solucionar situaciones tácticas.
- b. Estructura condicional: participación integrada de los sistemas energéticos.
- c. Estructura cognitiva: se estimula el ciclo completo de percepción-decisión-acción.
- d. Estructura socio-afectiva: se presentan relaciones específicas en grupos medios.
- e. Estructura expresivo-creativa: situaciones abiertas donde se estimula la búsqueda de ventajas.
- f. Estructura emotivo-volitiva: se busca la identificación del éxito en esa práctica con la consecución de ventaja colectiva de cara a la competición.

5. SSP competitiva: tendrá las demandas análogas a un partido de competición para cada una de las estructuras.

3.2.5. Evaluación y control

La evaluación son los puntos del proceso donde se realizan valoraciones de las cuestiones relevantes al juego. A nivel condicional existen muchos tests para ver la progresión de algunas manifestaciones de la fuerza y, además, la tecnología GPS ya permite observar cómo se comportan las variables bioenergéticas durante la práctica. Resulta especialmente relevante la evaluación cualitativa y cuantitativa de los aspectos del juego que se pretenden preferenciar. Escogiendo los indicadores (estadísticas tácticas) a los que hacer seguimiento partido a partido. Esta observación resulta clave para la programación de los próximos microciclos.

El control de la carga es un subproceso continuo que permite al entrenador ajustar el diseño de sesiones en el día a día. La sensibilidad cualitativa del entrenador guiará el proceso y podrá ser apoyada por métodos no tecnológicos como el seguimiento de la RPE - percepción subjetiva del esfuerzo - de cada deportista (antes, durante y después de la sesión), el cálculo de índices carga cognitiva o el seguimiento de las variables biomecánicas que permite la tecnología GPS.

4. CAMBIO DE PARADIGMA

A raíz de la publicación de mi primer libro y como representante de la Escuela de formación del Barça en Brasil, me han hecho muchas veces las siguientes preguntas: "¿Qué es el Juego de Posición?", o "¿Cómo explicarías la revolución que el FC Barcelona ha significado para el fútbol en los últimos 20 años?".

Durante mucho tiempo los entrenadores se centraron en el error como factor de desequilibrio. El plan de juego de un equipo ganador era evitar los errores propios y aprovechar los ajenos. Se analizaban los partidos desde la perspectiva de los errores que habían originado los goles.

Poco a poco, esa cultura fue sofisticándose y la táctica alumbró conceptos para reducir la vulnerabilidad de los equipos. A su vez, la capacidad ofensiva era reflejada por la capacidad de improvisar de los futbolistas. Figuras como el mediocentro "organizador" o el "freguartistista" eran fruto de esa concepción.

En el último cuarto de siglo comenzaron a emerger equipos que apostaban por funcionar según una lógica diferente. Hijos no reconocidos de la máquina de River de los años 40, la Hungría del 54, la Brasil del 70 y del fútbol total holandés. Conjuntos que compraban el riesgo que implicaba querer tener la posesión de la pelota en todo momento. Querían

jugar para construir sus propias situaciones de ventaja, sin depender del desequilibrio individual o de los errores ajenos.

Ese cambio de paradigma hacía que algunos equipos que antes se organizaban para proteger una portería y agredir la otra, se empezaran a estructurar en torno a la pelota. De esa idea nace el Juego de Posición y cambió el fútbol y al jugador para siempre.

Los conceptos de la táctica tradicional nacieron de la óptica que observaba el fútbol como un juego de errores. Durante las últimas décadas los principios de la táctica se han actualizado, pero sigue siendo muy difícil procesar toda la complejidad que el nuevo paradigma conlleva desde ellos.

Desde la necesidad de entender, comunicar y entrenar/optimizar toda la complejidad de este "nuevo" fútbol, Paco Seirullo alumbró la concepción de los EdF. Desde el comienzo consideró imprescindible cambiar el lenguaje con el que se hablaba del juego, para huir de los significados que las palabras anteriormente usadas tenían implícitos.

4.1. CAMBIO EN EL LENGUAJE

Seirullo considera que el fútbol ha concebido su organización interna desde la óptica militar. Parece como si los entrenadores se hubieran nutrido de los estrategias bélicos para establecer su lenguaje y construir sus "tácticas". No es casualidad que "El arte de la guerra", el mítico libro de Sun Tzu, haya sido citado en muchas ocasiones por los entrenadores modernos. La etimología de los términos que vienen a describir aspectos del juego está claramente vinculada con la guerra:

Ataque	Defensa
Fase Ofensiva	Contragolpe
Tiro	Robo
Despeje	Rival
Enfrentamiento	Contrincante

Los partidos que no tienen competición oficial son amistosos y el resto no. Toda esa terminología genera una cultura en el fútbol que conlleva agresividad y fomenta el miedo. Miedo a ser víctima de un ataque, de un contragolpe, de un robo o de recibir un tiro. Así parece difícil jugar con la pelota mientras todo eso puede suceder. Atendiendo a ese lenguaje parece prioritario defenderse.

Seirul.lo nos anima hacer un cambio fundamental en la formación de los más jóvenes, llamando al rival "el otro equipo" y sus jugadores "los compañeros del otro equipo." Nos propone cambiar el uso de entrenar o trabajar por el de practicar. Incluso sugiere cambiar la concepción de los partidos o de la competición por el de jugar con otro equipo o practicar con otro equipo.

Además, nos propone substituir algunos de los términos técnico-tácticos. El ataque, la fase ofensiva, prefiere vincularla con "el momento con balón" y no con la agresión al otro equipo. El término posesión del balón también le resulta inapropiado. Propone que hablemos de disposición ya que esto implica "la impermanencia de esta condición" y la necesidad de cuidar ella.

De hecho, hay algo interesantísimo en la concepción de Paco de la fase de disposición de la pelota: él considera que un equipo está en disposición de la pelota sólo cuando su sistema se ha implicado en ello. Por ello, utiliza la regla general de los "3 pases". Un equipo no está en disposición hasta que ha intercambiado "3 pases". Es curioso porque muchos equipos "no dan 3 pases" lo que implicaría según la regla de Seirul.lo que no entran en fase de disposición a pesar de estar "con balón". Considero que esta regla debe ser considerada como algo orientativo que nos ayude a entender la naturaleza que Seirul.lo pretende otorgar a la disposición y no como un "dogma".

También es importante observar la visión de Paco sobre el chute, el remate, el golpeo o el tiro. Él nos invita a alejarnos de esos términos y tratarlos como finalizaciones de jugada o incluso "pases a gol".

La "defensa" resulta un concepto reactivo que pone énfasis en resguardarse de los "ataques" del rival, para proteger la portería. La visión del juego basa la perspectiva de los Espacios de Fase, pretende dar la posibilidad conceptual de que el equipo que no dispone de la pelota se organice para recuperar la disposición de la pelota. De esta manera quiere que el lenguaje conciba la capacidad de los equipos de tomar la iniciativa sin balón para acercarse al gol. Como consecuencia de ello Seirullo propone usar el término "momento sin balón" y no fase defensiva. Dentro del momento sin balón distinguirá conductas individuales y colectivas orientadas a la recuperación y otras orientadas a la protección de la portería.

También es importante la visión sobre "los robos de balón". Prefiere tratarlos como recuperaciones. Además, el hecho de no "hablar" de pérdidas de posesión, ni de ser robado, hacer que se disuelva el "miedo" inconsciente a disponer de la pelota.

*"El entrenador debe evitar que el miedo domine al jugador.
El miedo es un factor limitante en el progreso del jugador."*

Paco Seirullo

Puestos a deconstruir el significado que tiene el "viejo" lenguaje que describe este juego, Seirullo plantea la necesidad de descargar de significado las demarcaciones con las que los jugadores son identificados: defensa central, defensa lateral, mediocentro, interior, extremo, delantero, punta o mediapunta e incluso portero. Estas palabras condicionan a los jugadores a comportamientos muy ligados al paradigma anterior. Por ello, Seirullo prefiere hablar de situaciones en lugar de posiciones. Por tanto, describe a un jugador en una determinada situación en un determinado EdF, pudiendo cambiar de una situación a otra en el transcurso del juego. De esta lectura se llegó a dejar de hablar del Juego de Posición para referirnos al Juego de Situación. Una evolución más líquida de esta manera de jugar.

Los más puristas consideraron que era preciso ir un paso más allá en lo conceptual. Dejando de hablar de situaciones para hablar simple-

mente de ubicaciones y llamando al, hasta entonces, Juego de Posición, Juego de Ubicación.

El ideario táctico tradicional se construyó desde el plano cartesiano. Seirullo afirma que el concepto de "líneas" limita la capacidad de interpretación del jugador del juego. Con el fin de respetar la complejidad del juego y mejorar las adaptaciones del equipo, él propone sustituir la organización del equipo en líneas por una en estructuras. B ítem 5.3.3. "Los tipos de conducta", en el capítulo cinco, detallará la naturaleza, función y sentido de esta estructuración en los EdF.

Como se expone el en capítulo seis, "El Ciclo de juego", Paco Seirullo prefiere abandonar el término acciones a balón parado. Su concepción tradicional condiciona su interpretación a un tipo de jugada más o menos coreográfica y a la defensa especial de ella. Los EdF promueven tratar esas acciones como reinicios del juego en sus diferentes formatos y lugares de ejecución.

Las palabras "entrenamiento", "entrenar" y "entrenador" también proceden de una raíz con un significado arraigado en el subconsciente colectivo. Se asocia con el esfuerzo, la disciplina y la repetición. Paco considera que sería más provechoso darle una connotación más relacionada con el aprendizaje, la puesta en común y la creatividad. Como resultado de esa reflexión se propone "práctica" como una buena denominación del entrenamiento e incluso también de los partidos, especialmente de los amistosos.

Resulta evidente que el objetivo del entrenador es tener un lenguaje que le permita interpretar el juego y comunicarse con los jugadores, grupo de trabajo y entorno. Por ello, es preciso que sepa dominar el lenguaje tradicional, además del propio del nuevo paradigma. Incluso resulta conveniente que vaya generando un lenguaje mixto que le permita el diálogo con los jugadores sobre el juego. Por ejemplo, resulta impensable que un entrenador dé la alineación y comente que "Víctor va a ser el que pueda actuar con las manos dentro del área propia" y no lo deno-

mine portero. O que hable del pase a gol. O que cuando algún jugador le pregunté sobre la defensa o sobre la línea de medios, les responda que nada de eso existe en su manera de ver el juego. En un vestuario adulto, existe la probabilidad de que eso le reste credibilidad y genera dudas en los futbolistas.

Cada entrenador, para cada equipo, irá creando un paralenguaje, que irá evolucionando progresivamente y que irá construyendo junto con todos los elementos del grupo. Poco a poco irán generándose conceptos híbridos como los de "iniciativa defensiva" y "disposición posicional" o hasta conceptos más metafóricos como "el camino del gol".

Con el fin de facilitar la comprensión del lector, en los subsiguientes capítulos iré mezclando terminología propia del paradigma tradicional que colocaré entre "comillas" con el lenguaje propio de los EdF.

5. LOS ESPACIOS DE FASE

En el presente capítulo se presentará una definición de la teoría de los EdF, se describirán cada uno de los seis criterios conformadores de los EdF y se expondrán las cuatro herramientas conceptuales que componen el marco de interpretación de los EdF.

5.1. ENTENDER LOS ESPACIOS DE FASE (EDF)

La teoría de los EdF es una perspectiva de interpretación de los deportes colectivos que Seirullo descubrió tras sus experiencias como preparador físico de deportes individuales como el atletismo y el tenis. Transitó hacia los deportes colectivos empezando por el balonmano. Poco llegó al fútbol de alto rendimiento de la mano de Cruyff, a quien él se refiere como el profesional de quien más aprendió. Se nutrió de él durante casi una década. Después de madurar todos esos aprendizajes sobre el juego trabajando junto con entrenadores como Van Gaal, Rijkaard y Guardiola, fue capaz de dar forma a una herramienta de interpretación del fútbol que pudiera abrazar la complejidad y la alta variabilidad de las dinámicas internas que se producen en el flujo de este juego.

Cuando identifico los EdF como una herramienta de interpretación del juego me refiero a una mirada que permite captar la información relevante en cada instante, anticipar los escenarios más probables

en el siguiente instante y poder establecer comportamientos preferentes para cada uno de los actores del sistema que coopera para obtener un objetivo.

El cerebro humano es incapaz de procesar toda la información que se genera durante el juego de manera consciente. El fútbol genera un flujo continuo de estímulos, donde los 22 practicantes (además de los 3 árbitros y los otros agentes externos) están en constante cambio de situación. Entendiendo el término situación como la suma de ubicación, contexto e intención. Por ello, los EdF proponen partir de la observación del juego fotograma a fotograma, instante a instante, como si pudiéramos suspender la variable tiempo y convertir el fútbol en un juego más parecido al ajedrez donde las 22 piezas pueden moverse a la vez, pero de manera secuencial.

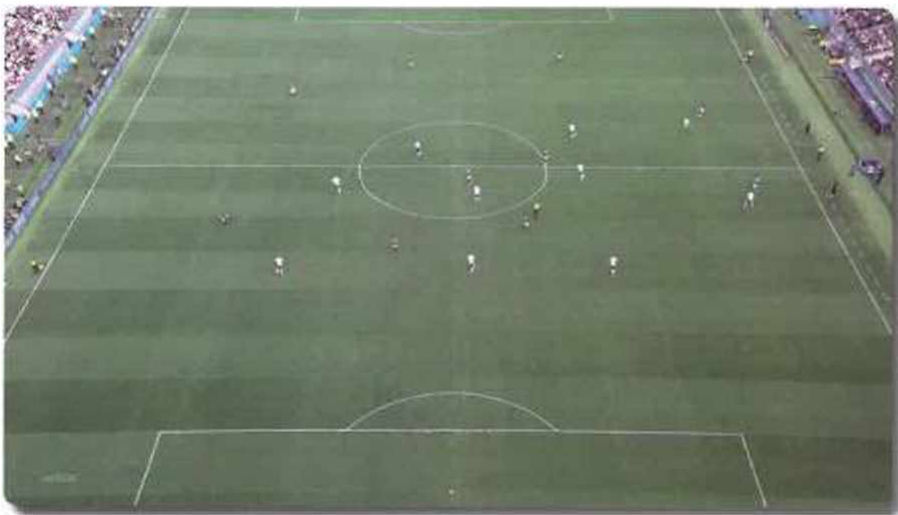


Figura 3. Este fotograma del partido de la Copa del Mundo 2018 entre México y Alemania también representa bien la perspectiva que quiere dar el análisis la Teoría de los EdF. El cambio de ubicación de la cámara (ofrecido por la plataforma de análisis Instat) permite salir del hábito de observación del juego para percibir nuevas variables relevantes a nuestra interpretación "táctica" de lo que sucede. Ese cambio de punto de vista que ejemplifica la imagen es una metáfora de lo que pretende suponer la perspectiva de los EdF sobre la observación del juego.



Figura 4. Este fotograma del primer segundo del partido Chelsea – Man City de la temporada 2018-2019 de la Premier League, contiene toda la información de la situación de juego a excepción de la posición de sendos porteros. Con situación de juego nos referimos un ejemplo de espacio de fase.

En la siguiente imagen, Figura 5, se puede observar un instante del partido que se representa en la Figura 4. A partir de la interpretación de la situación congelada podemos anticipar posibles escenarios para el próximo momento y guiar la toma de decisión de cada uno de los elementos que cooperan para que, de su interacción en ese instante, se genere un contexto que nos acerque al objetivo.



Figura 5. Este fotograma representa el siguiente momento al de la Figura 4.

Como ya parecía probable en la Figura 4, el Manchester City ha retrasado la pelota a su central izquierdo, que se dispone para golpear sobre los tres jugadores que se proyectaban en el flanco derecho respecto al eje que va de su portería propia a la portería rival. Como respuesta, el Chelsea se ha reorganizado con un solo jugador en intención de acoso al poseedor, dos jugadores protegiendo un espacio intermedio (observar postura corporal en dirección a portería propia) y 7 jugadores se disponen para "defender" ese posible pase largo y las probabilidades de progresión hacia el área.

La siguiente figura pretende mostrar las tres capas necesarias para la cognición de la estructuración de la teoría de los EdF. Son procesos que se retroalimentan uno al otro y que configuran el ciclo de percepción (sensación)→ interpretación (decisión en interacción). Hablar de toma de decisiones en el contexto de los EdF, es hablar de la capacidad de los jugadores de intervenir en la mejora de la situación de juego para su equipo momento a momento. Por tanto, la toma de decisiones va más allá de los jugadores con el balón o cercanos al mismo, es un proceso continuo de interacción consciente con los compañeros y adversarios.

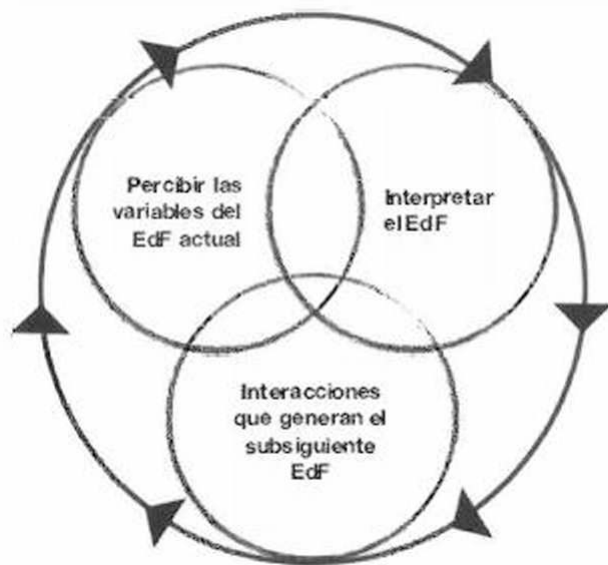


Figura 6. Representación conceptual de las tres capas necesarias para la cognición de la estructuración de la teoría de los EdF.

5.2. LOS CRITERIOS CONFORMADORES DE LOS EDF

En este capítulo se describen todas las variables de la ecuación que permiten a la teoría de los EdF procesar la información que emerge en los escenarios que se generan a cada instante de juego. Estos criterios son:

- La zona de la pelota
- La ubicación de los jugadores
- La perfilación de los jugadores
- Las trayectorias de los elementos
- La individualidad de los jugadores
- Los grupos de resonancia empática

5.2.1. Zona de la pelota

El juego puede considerarse un sistema en sí. No me refiero a la aplicación tradicional del término "sistema" que se hace al fútbol, sino a la concepción que se hace desde la teoría de sistemas complejos y dinámicos que se ha descrito en el capítulo dos del presente libro. En el caso de que así sea, los equipos en oposición conformarán subsistemas. Además, cada uno de esos subsistemas contendrán subsistemas que cooperan con diferentes agrupaciones y propósitos en cada momento. Todos los elementos de los subsistemas en juego emiten fuerzas de interacción para el resto de ellos.

Cuando menciono estas fuerzas de interacción me refiero a que algunos elementos provocan respuestas y contrarespuestas en otros de manera variada en cada momento. De entre todos los elementos, el que posee más fuerzas gravitatorias es la pelota. Dependiendo del lugar del campo donde se encuentre y de quién disponga de él, los jugadores van a vivenciar ciclos de percepción/sensación → decisión/interacción diferentes. Por ello, el punto del espacio de juego donde el esférico se encuentre va a generar 22 vectores de fuerza diferentes que van a condicionar todos los comportamientos. Habrá jugadores que verán influidas sus decisiones acerca de su ubicación, perfilación, trayectoria y conducta,

por la posición del balón. Esos 22 vectores que parten desde el balón hacia los jugadores suponen fuerzas al respecto de su posición, pero también pueden condicionar sus emociones llevándolos a estados de ánimo como el confort, la emergencia o la alerta.

Si dividimos el campo de juego en cuadrantes podemos agrupar tipos de respuesta que van a emerger en cada uno de los intérpretes del juego, cuando la pelota se encuentra en uno de esos espacios. Es decir, queremos establecer conductas preferentes y respuestas probables dependiendo de una ubicación del balón aproximada. Se agrupan esas posibles ubicaciones de la pelota en rectángulos con divisiones imaginarias para simplificar las interpretaciones. A continuación, se presentan tres propuestas de división del espacio en cuadrantes que van a recoger de menos a más complejidad.

- Espacio de juego dividido en 12 posibles zonas del balón (Figura 7):

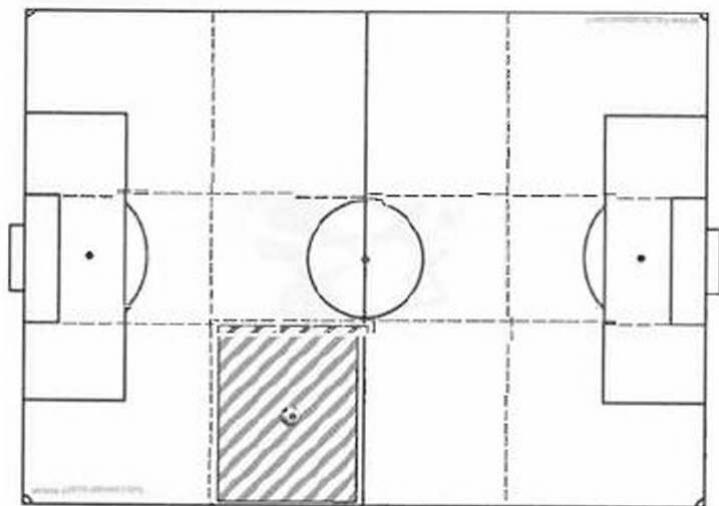


Figura 7

- Espacio de juego dividido en 30 posibles zonas del balón (Figura 8):

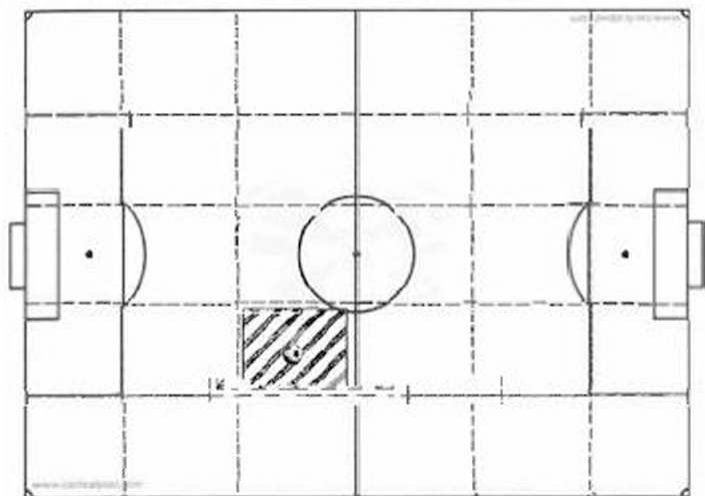


Figura 8

- Espacio de juego dividido en 120 posibles zonas del balón (Figura 9):

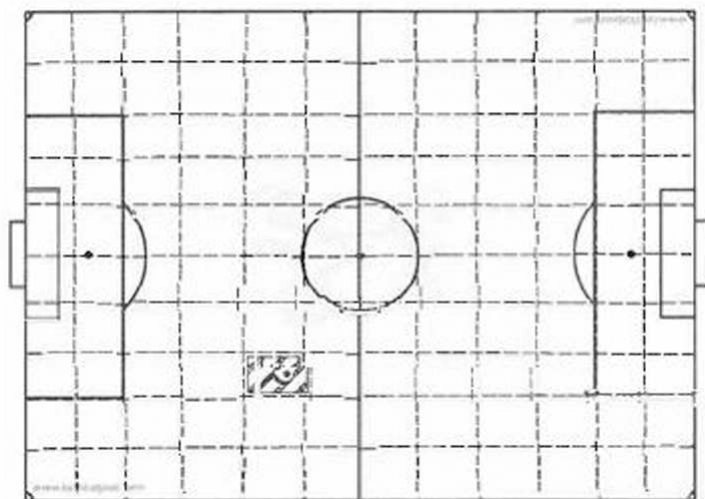


Figura 9

Cada una de las tres propuestas anteriores contendrá un nivel diferente de información sobre la posición del esférico y ayudará a interpretar ese EdF. Esas divisiones del espacio son imaginarias y no son necesarias. Son líneas que nos permiten compartir referencias para interpretar el EdF. La ubicación concreta del balón (sin agrupaciones de espacios) contendrá el nivel más rico de información.

Por ejemplo, la primera propuesta (Figura 7) puede ser la más adecuada para la interpretación del juego en la modalidad de fútbol 7, por las dimensiones del campo y la menor complejidad que conlleva tener 14 elementos en interacción y no 22.

En el caso de la segunda propuesta (Figura 8), existen las suficientes variaciones de pasillos y alturas como para interpretar y/o entrenar el Juego de Posición.

El caso de la última propuesta (Figura 9) puede tener más sentido para el modelado estadístico de datos o para modelos predictivos como los que se trabaja en el departamento de Metodología y Deportes de Equipo del Barça Innovation Hub.

Estas zonas también nos ayudarán a ubicar a los jugadores. Sin embargo, serán las llamadas zonas o espacios socio afectivos los que nos guiarán en la interpretación sobre dónde se sitúan los jugadores en cada momento.

5.2.2. Ubicación de los jugadores

La ubicación de los 22 jugadores en el espacio va a generar las 21 (cada jugador sólo no interactúa con él mismo) fuerzas de interacción por cada uno de ellos. Algunas de más fuerza, dependiendo de cómo se están relacionando en el espacio de juego. A continuación, un ejemplo utilizando la división espacial en 30 zonas (Figura 10). Esas divisiones espaciales serán útiles para simplificar la identificación de la distribución de los elementos en el espacio, como fue referido en el apartado anterior.

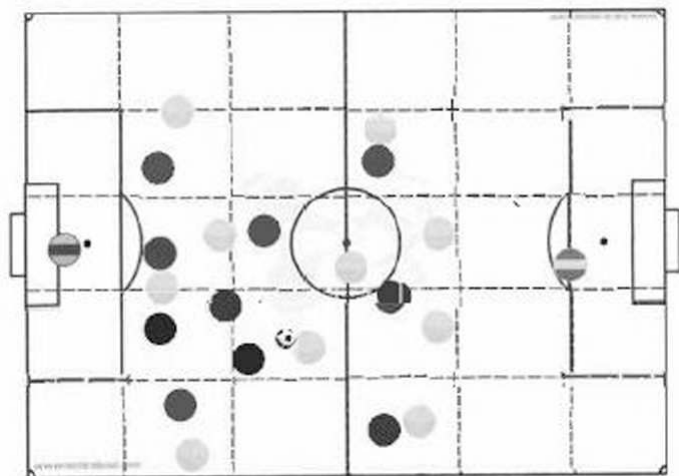


Figura 10

Es evidente que cambios en la ubicación de alguno de los jugadores cambiarán de manera radical o moderada el EdF. Ejemplo de cambio moderado (Figura 11):

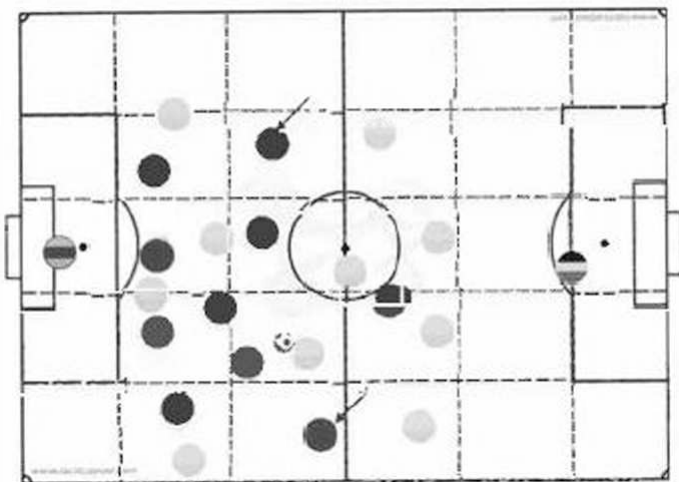


Figura 11. A pesar de que en este segundo ejemplo hay dos elementos del sistema negro que están en una situación distante (cuadrantes diferentes) al del primer ejemplo, el cambio en el EdF es moderado (sólo podrá resultar significativo en caso de que la individualidad de los implicados haga el cambio relevante).

- Ejemplo de cambio radical (Figura 12):

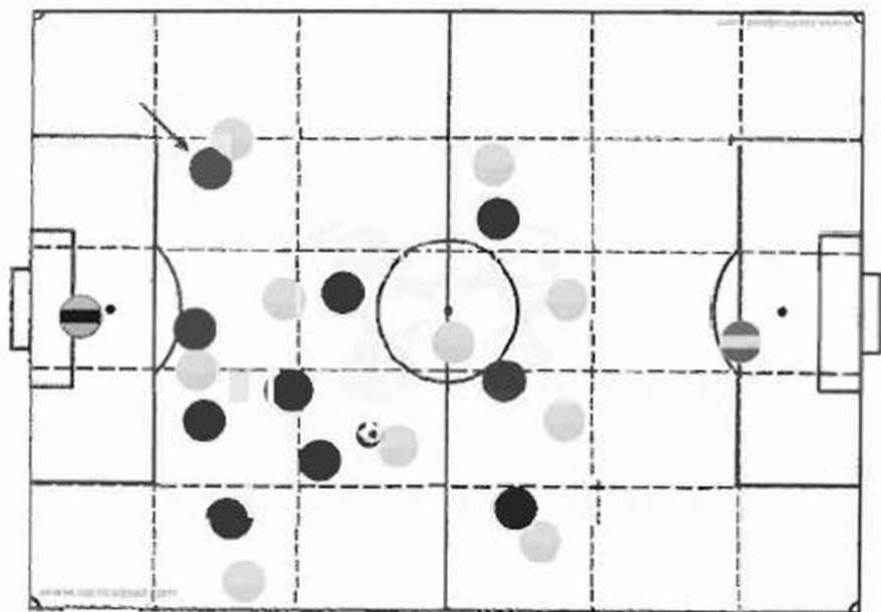


Figura 12. En este último ejemplo sólo hay un cambio de ubicación sobre el inicial y el jugador desplazado no ha cambiado de cuadrante, sin embargo, el cambio puede resultar muy significativo para el EdF que se genera. Y es que en ese contexto el equipo en disposición de la pelota puede verse incentivado a buscar llevar el balón hacia el espacio que se ha generado entre el central y el lateral adversario. A su vez, en el caso de percibirlo, el sistema sin la pelota puede intentar deshacer ese desequilibrio potencial, cambiando el posicionamiento de algunos de sus elementos.

5.2.3. Perfilación de los jugadores

Hay un aspecto sutil en la situación de los jugadores campo que puede generar diferentes EdF para las mismas ubicaciones. La orientación corporal de los elementos de los sistemas va a generar tres tipos de consecuencias:

- Va a definir los campos visuales de los jugadores por lo que va a definir un espacio de percepción y un espacio "ciego."
- Va a definir un repertorio de comportamientos facilitados y otros dificultados para cada uno de los elementos.

- El perfil corporal de los jugadores próximos a cada elemento va a generar reacciones ya sea en compañeros o adversarios.

Los perfiles corporales de los jugadores en interacción con el esférico (ya sea como portadores, posibles receptores, posibles recuperadores, defensores de espacio, o "marcadores" de rival) pueden ser determinantes para las situaciones de ventaja, igualdad/equilibrio/estabilidad o desventaja posicional, que trataremos en profundidad en el capítulo de ventajas.

En los siguientes dos gráficos (Figuras 13 y 14) vemos cómo el cambio de orientación corporal de uno de los posibles receptores puede cambiar la toma de decisión de varios de los elementos del sistema. Por ejemplo, por un lado, uno de los centrales puede verse llamado a salir de la "línea" de 4 para ocuparse de ese jugador. Por el otro lado, el poseedor puede cambiar su decisión con la pelota por la nueva disposición de su compañero.



Figura 13. Receptor interior de espaldas para la portería rival.



Figura 14. Receptor interior con el cuerpo orientado para la portería rival (marcado con un círculo claro).

Un cambio en la perfilación de un jugador del equipo que está sin la posesión de balón también puede cambiar la toma de decisiones de los elementos de los dos sistemas que se enfrentan.



Figura 15. Oponente directo al poseedor con perfil corporal que dificulta las acciones de poseedor con la pierna que parece más hábil (izquierda en la imagen) e invita a conducir hacia el eje central.

A continuación, vamos a presentar un cambio de perfil corporal que puede cambiar completamente los vectores de movimiento de todos los jugadores y como consecuencia el tipo de EdF que se generarán. La perfilación del jugador con la posesión del balón va a condicionar la trayectoria de los apoyos y también los comportamientos del equipo rival.

Fruto del cambio de perfil del poseedor, es posible que alguno de los compañeros de éste que pedían la pelota por delante de su altura, retrasen su posición. Además, los compañeros que se encuentran ahora delante de él o en su campo visual, tendrán incentivo para cambiar su perfil corporal como posibles receptores y a habilitar una línea de pase de continuidad o de seguridad. Por su parte, los jugadores del equipo sin pelota podrán cambiar su conducta y ubicación por la nueva posición corporal del poseedor y los movimientos del resto de adversarios como respuesta a ésta.



Figura 16. El poseedor está de espaldas a su oponente directo y al marco adversario. Situación desventaja posicional. Véase el ítem 5.3.2. "Las ventajas".

5.2.4. Trayectoria de los elementos

Una vez se haya situado la pelota y los 22 jugadores, teniendo en cuenta los perfiles corporales de cada uno de ellos, estamos en disposición de añadir una capa de significado al EdF observando las trayectorias que llevan los elementos del sistema en cada momento.

Se retoma una figura que ejemplifica cómo influyen las trayectorias en los EdF:

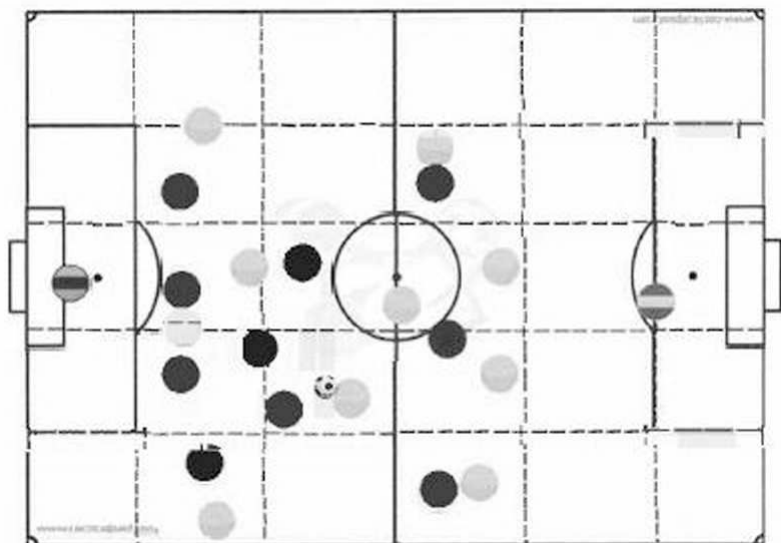


Figura 17

La trayectoria va a verse determinada por un vector de dirección y por una cuantificación de esa fuerza del movimiento que recoge la velocidad y la aceleración. En el siguiente ejemplo esas dos informaciones van a estar recogidas en las flechas que van a estar al lado de los puntos que representan los jugadores. Por un lado, la flecha va a marcar el vector de dirección del movimiento. Por otro, el grosor de la flecha va a representar la fuerza detrás de ese movimiento. Como en este caso la pelota está en posesión de uno de los jugadores grises consideraremos que ambos elementos tienen la misma trayectoria.

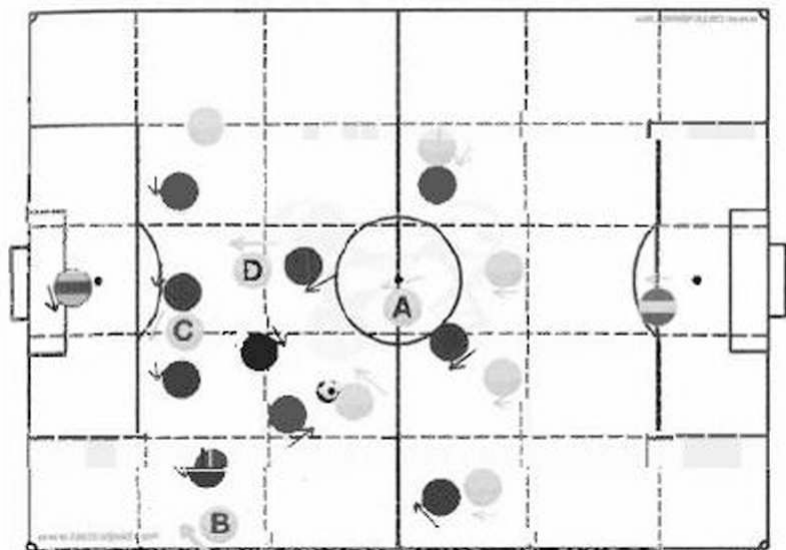


Figura 18. La imagen es una profundización en el EdF descrito por la Figura 17 aportando información sobre la trayectoria de los jugadores. El grosor de la línea indica la velocidad del movimiento. Las letras sobre algunos jugadores son marcas para poder describir su situación en las siguientes líneas.

El EdF descrito con los posicionamientos y las trayectorias revela algunos escenarios potenciales.

Por un lado, el equipo representado por los puntos negros puede estar a punto de generar una ventaja numérica defensiva sobre el poseedor de balón si él no pasa el esférico o cambia de trayectoria.

Por otro lado, las trayectorias del equipo gris van a generar 4 posibles receptores en buenas condiciones espacio-temporales para continuar con su progresión hacia el gol:

- Hay un jugador (A) centralizado que se está disponiendo al lado del poseedor donde parece que no habrá oponentes.
- Hay un jugador (B) en el lado izquierdo trazando una diagonal rápida hacia dentro en contra del movimiento de su oponente directo que podría recibir un pase a la espalda de la línea defensiva negra.

- Hay un atacante (C) centralizado trazando una diagonal rápida hacia fuera que podría ganar ventaja sobre los defensores centrales en caso de recibir un pase en profundidad.
- Hay un jugador (D) llegando de segunda deada hacia un espacio que se va a generar entre el central y el lateral izquierdo del equipo negro.

En el apartado anterior veíamos como las perflaciones eran una variable muy trascendente para la aparición de ventajas posicionales. A su vez, las trayectorias son las responsables principales de la conformación de las ventajas dinámicas. Estas ventajas se dan cuando un elemento va a poder disfrutar de un tiempo y espacio como resultado de su velocidad con relación a los elementos del adversario que podrían ocupar esa área de juego en el momento en el que él lo hace.

5.2.5. La individualidad de los jugadores

Una vez observadas las ubicaciones y trayectorias de los elementos, así como las perflaciones de los jugadores, se está en disposición de contemplar una dimensión de la información que puede acabar de determinar los comportamientos en interacción de todos los elementos.

La individualidad se refiere a las características únicas de cada uno de los jugadores en ese momento temporal y en esa situación de juego. Resulta muy difícil llegar a poder concretar la información que constituye la identidad de cada jugador. Seirullo propone aproximarse a través de las estructuras que lo conforman.

Estructura coordinativa del jugador

Constituye el repertorio motor del jugador. Con repertorio motor nos referimos a la capacidad de acción dentro del campo, contemplando la velocidad y precisión en la ejecución de cada una de las cadenas coordinativas en todas sus variantes. Uno de los factores determinantes en ese repertorio es la destreza en el uso de ambas piernas. Las cadenas

coordinativas que Xavier Damunt e Isaac Guerrero introdujeron en el trabajo de formación la Escuela del Barça (actual Barça Academy) y que fueron bien aceptadas por Seirullo son:

- Control → Pase
- Pase
- Control → Conducción → Pase
- Control → Protección → Pase
- Control → Regate → Pase
- Control → Conducción → Golpeo
- Control → Protección → Golpeo
- Control → Regate → Golpeo
- Control → Golpeo
- Golpeo

Además, es preciso tener en cuenta las cadenas coordinativas complementarias propias del momento sin balón que se inician siempre con una entrada o una intercepción, que podrían equipararse al control/toma de control sobre el balón.

Recuerdo escuchar a Seirullo haciéndonos reflexionar sobre la verdadera naturaleza del golpeo: "¿No es acaso un pase a lo red? ¿Al igual que el golpeo de cabeza también puede considerarse un pase en el que sólo varía la superficie de contacto?".

Conocer al jugador a este respecto, permitirá conocer cuáles son las probabilidades de éxito de éste, en ciertas condiciones, y guiará la toma de decisiones. Por ejemplo, habrá jugadores a los que se les dará la pelota a pesar de estar en desventaja (posicional, numérica o dinámica). Habrá jugadores que interactúen diferentemente dependiendo de qué compañero sea quien dispone de la pelota.

Es importante destacar que es posible que se estén menospreciando en esta estructuración las capacidades coordinativas desligadas del contacto directo con el balón, las cuales son relevantes para la eficacia colectiva. Quizás esas conductas sean la confluencia de lo coordinativo con lo condicional y cognitivo, como veremos en los dos próximos apartados.

Estructura condicional del jugador

Se conforma por cada una de las aptitudes relacionadas con la condición física del jugador en relación con las demandas energéticas que el juego le requiere. La fuerza de lucha, la fuerza explosiva, la velocidad punta, la velocidad de reacción y las resistencias a este tipo de esfuerzos.

Conocer el estado condicional del jugador va a permitir al entrenador intentar:

- Orientar al jugador para que su toma de decisiones esté adaptada con su capacidad condicional en relación con los EdF que se le presentan. Por ejemplo, no serán las mismas conductas las que se incentivaría a llevar a cabo a un "central" como Raúl Albiol o a otro como Sergio Ramos. O no se podrán esperar las mismas conductas de un jugador en el minuto 10 que en el 114.
- Organizar el reparto de roles y funciones para que se ajuste con las aptitudes condicionales en el momento. Esto va desde la planificación y ejecución del entrenamiento poniendo a ciertos jugadores en ciertos roles o a la arquitectura de interacciones que se den en la competición cuando sean jugadores en diferentes momentos de forma o con diferentes aptitudes condicionales.
- Optimizar la propia capacidad del entrenador para prever cómo pueden ir desenvolviéndose y transformándose los EdF conforme se generan con el fin de leer mejor el juego y poder tomar mejores decisiones.

Estructura cognitiva del jugador

Constituye la capacidad del jugador para tomar decisiones favorables para su equipo en una situación y función concreta. Cada jugador va a tener una destreza para interpretar los contextos de juego dependiendo del rol en el que se encuentre. La experiencia de juego ya sea como observador o practicante, va a ir cultivando acciones que emergen de manera preferente para determinados contextos. Quizás tiene más sentido denominarlas, interacciones de emergencia preferencial. Son comportamientos naturalizados en el jugador, que constituyen ciertos hábitos que emergen durante el juego. Una manera de relacionarse en el juego en determinadas circunstancias. Un ejemplo esos comportamientos naturalizados o interacciones de emergencia preferencial: se puede detectar que Karim Benzema cuando lleva algún tiempo sin contactar con la pelota, y su equipo dispone de él, abandona su posición adelantada para aproximarse al poseedor, conectar algunos pases y se vuelve a proyectar a posiciones avanzadas.

Conocer ese repertorio de interacción preferencial permite al entrenador intentar:

- Optimizar las conductas preferentes de los jugadores de su equipo dentro del sistema de interacciones que se crea.
- Interpretar las situaciones de juego teniendo en cuenta la mayor probabilidad de que se disparen las interacciones preferentes, mejorando su capacidad predictiva acerca de cómo pueden ir transformándose los EdF.
- Aportar otras alternativas de interacción preferentes a los jugadores que estén interactuando poco armónicamente con las necesidades de autorregulación del equipo.

Un ejemplo de la conciencia de esta perspectiva de observación y optimización es la que relataba Robert Moreno, ex-seleccionador español y segundo de Luis Enrique en varias etapas, en una entrevista para el diario El País, el 23 de agosto de 2019. La entrevista fue realizada por

Ladislao J. Moñino y José Sámamo. En ella se da una explicación sobre el cambio de posición de Luis Suárez y Leo Messi que se dio a durante la primera temporada del cuerpo técnico de Luis Enrique en el Camp Nou. Suárez empezó a jugar tirado a un costado y Leo conservaba su posición en el centro del ataque.

Pregunta: "En su libro *Mi receta del 4-4-2* ha escrito que no cree que las sociedades surjan de manera espontánea"

Respuesta: "Leo y Suárez nos dijeron dónde se encontraban más a gusto, pero hicimos un trabajo muy potente. A Leo no le dijimos ponte ahí y haz lo que quieras. Es muy inteligente, está permanentemente mirando como están los rivales y siempre tiene la capacidad de meterse en el espacio donde él cree que puede recibir. Como eso no lo queríamos cortar, analizamos las posiciones más habituales a las que iba y eran cuatro. Cogimos al resto y les dijimos "cuando Leo esté aquí, tú aquí, tú aquí y tú aquí". Ordenamos al resto para que no pudiera ir a esas posiciones y el equipo no se desequilibrara".

Estructura mental del jugador

Capacidad del jugador para que las circunstancias externas no alteren su rendimiento óptimo. Podría hablarse de una resiliencia a las adversidades que pueden presentarse durante el partido, ya sean planteadas por los adversarios, el marcador, las decisiones arbitrales, los espectadores, el entrenador, la interacción con sus compañeros o su propio auto-juicio.

Conocer la capacidad a este respecto del jugador, va a facilitar al entrenador prever cómo se van a comportar sus jugadores en determinados contextos para, cuando sea necesario:

- Actuar de manera directa sobre la percepción del jugador acerca del contexto para cambiar la respuesta de emergencia automática por una más ajustada al "aquí y al ahora" del juego.

- Actuar de manera indirecta sobre el jugador, alterando el contexto para disolver el efecto que está teniendo la situación en el rendimiento del jugador.
- Optimizar esa estructura mediante la práctica y el entrenamiento para dotar al individuo y al equipo de capacidad de autorregulación a ese respecto.

Estructura emotivo-volitiva del jugador

Esta estructura describe la capacidad del jugador o del grupo de autogenerar la energía que le permitan optimizar su relación en la práctica. La motivación es un potenciador del rendimiento. La motivación intrínseca será la que ayudará al individuo, y al grupo, a sostener un nivel alto de energía en su desempeño. La sensibilidad a las variables extrínsecas hará que su rendimiento pueda oscilar dependiendo del contexto.

Conocer la capacidad de los jugadores con relación a esta estructura permitirá prever escenarios inmediatos durante los partidos o futuros antes de los mismos para, en caso necesario:

- Actuar de manera directa sobre la motivación del jugador o del grupo.
- Actuar de manera indirecta, modificando el contexto, o la percepción de este.
- Optimizar esa estructura mediante la práctica y el entrenamiento para dotar al individuo y al equipo de capacidad de autorregulación en ese aspecto.

Estructura expresivo-creativa del jugador

Esta estructura tiene en cuenta la capacidad del individuo de ejecutar comportamientos creativos (difíciles de prever ateniéndose a sus comportamientos emergentes preferenciales) para las situaciones de juego que se presentan.

Conocer la capacidad de los jugadores con relación a esta estructura dotará de más certeza a la hora de poder prever las situaciones más disruptivas en la conformación de los subsiguientes EdF por la intervención de jugadores con altas capacidades expresivo-creativas. Además, ser consciente de la presencia de ese tipo de talentos en el equipo propio o en el adversario, incentiva al entrenador a fomentar la autonomía en interacción de los jugadores para optimizar las propuestas creativas y respuestas a las conductas imprevistas.

Como resultado de todo lo descrito en el apartado sobre la individualidad de los jugadores y para acabar de entender un espacio de fase concreto necesitaremos tener en cuenta las siguientes variables para cada uno de los elementos implicados en la situación:

- El repertorio técnico
- Las capacidades físicas
- Las características tácticas para la función que desempeña
- El nivel de concentración con el que juega
- El nivel de motivación con el que está
- La capacidad creativa

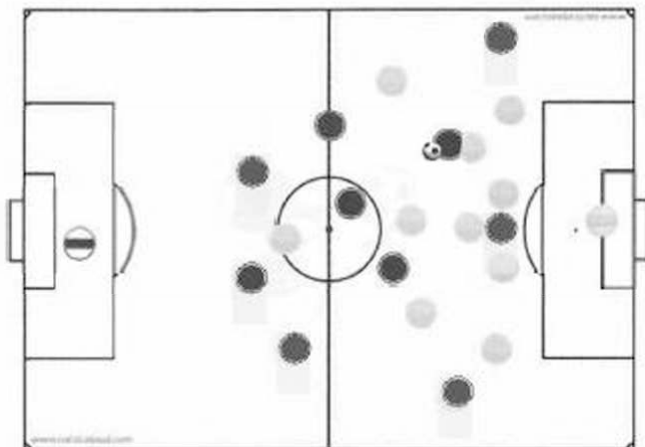


Figura 19. La imagen contiene buena parte de la información existente en un EdF. Si entras a observar las trayectorias y perfiles, conocer la ubicación de la pelota, quién es su poseedor y situar a los 22 jugadores nos permite prever hacia dónde puede evolucionar ese EdF. En las siguientes tres imágenes queremos ejemplificar cómo la individualidad de los jugadores resulta tremendamente relevante para resignificar el EdF.

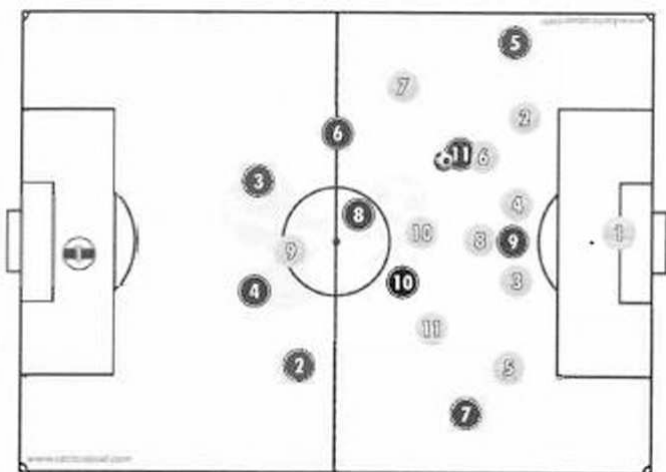


Figura 20. La imagen representa un EdF similar al anterior. Los intérpretes siguen siendo desconocidos por lo que no contamos con ninguna información sobre su individualidad. Sin embargo, la presencia de números, y las asociaciones inconsistentes que hacemos de ellos con determinadas perfiles y roles, pueden hacerlos creer que tenemos mayor capacidad de interpretación de ese EdF.

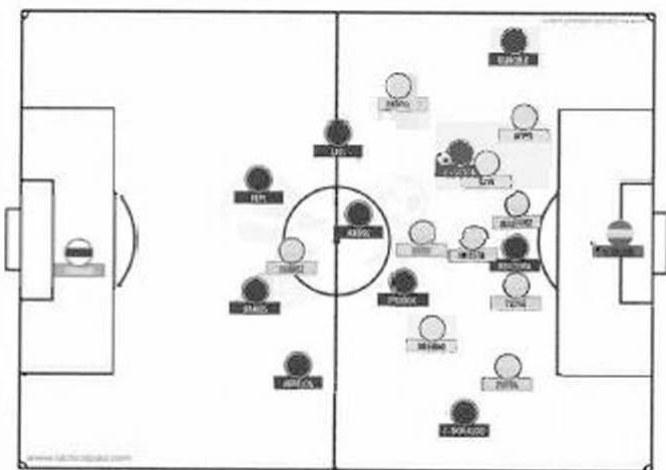


Figura 21. La imagen es una variación de la anterior en la cual se alteran los números que identificaban a los jugadores por nombres propios. Su identidad nos va a dar la oportunidad de asociarles capacidades condicionales, coordinativas, cognitivas, emotivo-volitivas y expresivo-creativas. Además, esos nombres generan un significado colectivo para lo que antes era el equipo negro y lo que era el equipo gris.

La ubicación de cada uno de esos jugadores en el espacio puede resultar significativa. Por ejemplo, que sea Marcelo el jugador del equipo negro que está abierto y en la banda izquierda a esa altura genera un significado para la interpretación conjunta del EdF. La posibilidad de asociar al jugador con una capacidad condicional prevista en ese momento también te dará información valiosa.

A su vez la ubicación de los jugadores con respecto a los compañeros también tiene impacto en el EdF. Por ejemplo, el hecho de que Ramos se encuentre en el lado derecho y Pepe en el izquierdo.

Las interacciones entre jugadores de equipos adversarios también van a permitirnos conocer las probabilidades de ese EdF. Por ejemplo, el emparejamiento de Vinicius Junior con la pelota y Xavi Hernández impidiendo su avance, puede darnos pistas sobre qué devenir de la jugada es probable.

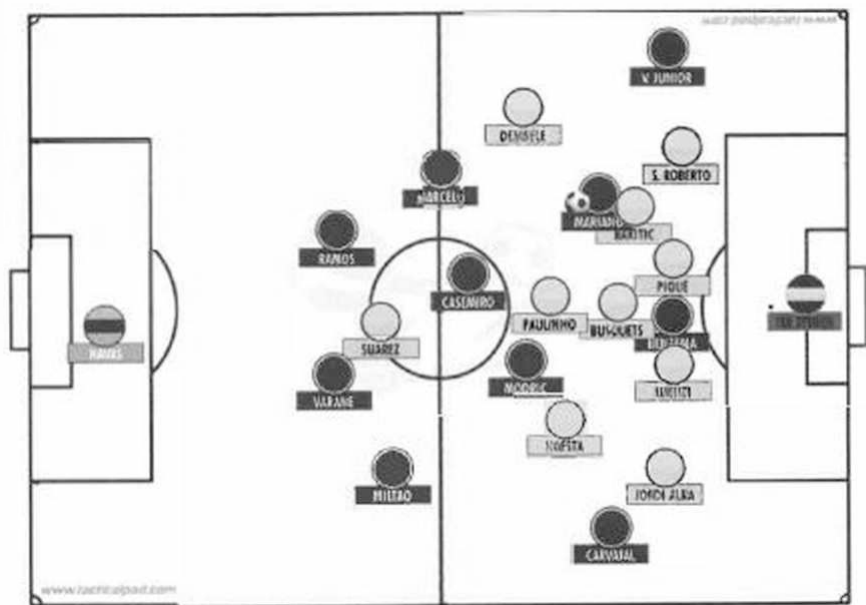


Figura 22. La imagen representa un EdF con ubicaciones equivalentes a la Figura 21 pero con diferentes nombres asociados a cada una de ellas. Como resultado de ellos emerge información que hace pensar en una interpretación muy diferente de lo que está sucediendo y puede suceder.

5.2.6. Grupos de resonancia empática

El lector familiarizado con la teoría estructuralista de Seirullo habrá echado de menos una estructura, en la enumeración de las que conforman la individualidad del jugador. Para la interpretación de los EdF, la estructura socio-afectiva merece una mención aparte como una variable independiente a contemplar para evaluar cada situación de juego.

En el fútbol se generan vínculos invisibles de resonancia empática entre grupos de individuos que se entienden y colaboran a un nivel de eficacia superior a la media. Normalmente, esa conexión viene dada por colaborar en un sector cercano del campo, pero también pueden generarse interacciones favorables fuertes entre compañeros distantes.

Ejemplos hay muchos, desde una pareja de centrales que se coordina y complementa hasta un delantero y un medio que ajustan muy bien el timing de pase y desmarque, pasando por el caso de un extremo y un delantero cuyos centro y remate tienen un porcentaje de éxito fuera de lo normal.

La resonancia empática también puede presentarse como un elemento que dificulta el rendimiento colectivo. En ocasiones hay grupos que cuando cooperan pierden eficacia. Ya sea por exceso de búsqueda dentro de esos dos elementos siendo otras opciones de interacción mejores para la evolución de la jugada o por defecto de eficacia en su coordinación.

Como resultado de lo anterior, podemos concluir que los grupos de resonancia empática son los responsables de la posible aparición (en algunos EdF donde entren en interacción estos individuos) de la Ventaja Socioafectiva. Para más información véase capítulo sobre ventajas.

Son célebres algunas "sociedades" que se forman dentro del campo. Entre cercanos como Messi y Cesc en el Barça de Guardiola o Marcelo y Benzema en el Madrid de las Copas de Europa. Por no hablar del grupo de resonancia empática que forman Jordi Alba y Leo Messi.

En resumen, la última capa de información que es importante extraer para una interpretación completa de un EdF son los vínculos invisibles entre jugadores que pueden alterar la toma de decisiones y los efectos de esas interacciones para la conformación de los subsiguientes EdF.

5.3. MARCO DE INTERPRETACIÓN DE LOS ESPACIOS DE FASE

Fruto de la observación de los criterios conformadores descritos en el Apartado 4.2, se dispone de toda la información necesaria para entender el EdF. Tanta información que parece imposible contemplarla toda, antes de que las variables cambien y el análisis se vuelva inútil debido al cambio de contexto. Es fundamental discriminar la información prioritaria para que cada elemento pueda interpretar qué comportamientos van a mejorar la situación colectiva de su equipo.

El marco de interpretación de los EdF resulta de la identificación de las siguientes herramientas conceptuales:

- Los tipos de espacios
- Las ventajas
- Los tipos de conductas
- Las fases

5.3.1. Los tipos de espacio

Con el fin de poder interpretar los EdF resulta útil dividir los espacios/zonas que se generan en cada momento. La emergencia de esos espacios nos resultará útil para priorizar las variables de análisis relevantes que nos permitan prever EdF futuros probables.

Los tipos de espacio se clasifican según un criterio de:

1. Grado de influencia de los jugadores presentes sobre el EdF actual.
2. Nivel de relación entre elementos cooperantes (jugadores del mismo equipo) o competitivos (jugadores de diferentes equipos) en el EdF actual.

Para clasificar espacios en un sistema es importante detectar cuál es su centro. El centro del campo es el lugar desde donde se hacen los reinicios del juego. Ese es el único momento donde el centro del campo y el centro del juego coinciden. El juego es un sistema de sistemas, vivo, que se expande, se contrae, se deforma y se desplaza. Este sistema vivo tiene un centro que condiciona el comportamiento los jugadores, que son los elementos que van formando de manera dinámica y variable las estructuras de los sistemas que componen el juego. El centro lo determina la posición del balón. Quién disponga de él, dónde y en qué circunstancias, hará que los sistemas en contraposición adapten sus formas para obtener condiciones de ventaja o deshacer la de la contraparte en cada uno de los instantes del juego. Por tanto, el centro del juego es móvil y su influencia sobre los jugadores es cambiante, porque la ubicación del balón es sólo uno de los criterios conformadores en interacción.

Espacio de Intervención:

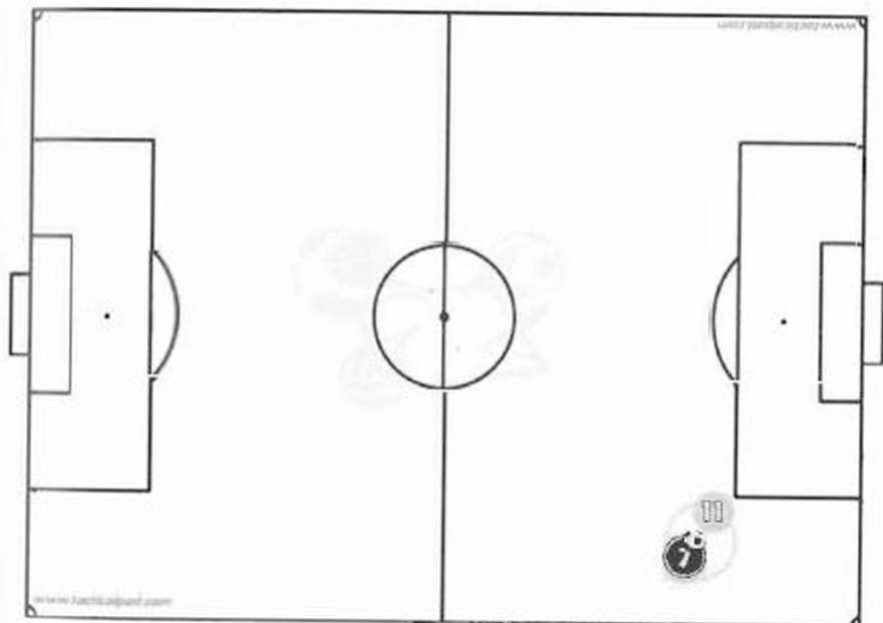


Figura 23. La imagen representa la zona de intervención de un EdF.

El primer tipo de espacio que ocupa la definición de los EdF es el de intervención. Este corresponde al área inmediatamente contigua a la pelota donde los jugadores allí ubicados tienen capacidad de actuación inminente sobre ella.

Los siguientes factores condicionarán los subsiguientes EdF:

- Qué conjunto está en disposición de la pelota en ese.
- Dónde está ese espacio de intervención. A qué "distancia" se encuentra de una posible finalización de uno u otro equipo. Interpretando "distancia" como se describe en el ítem 5.3.4. "Las fases", de este capítulo.
- Quién es el jugador en posesión.
- Se encuentra en ventaja, igualdad o desventaja en ese espacio. Todo el detalle sobre ellas en el próximo ítem 5.3.2. "Las ventajas".

En el ejemplo de la Figura 23 el equipo negro tiene el balón con su jugador "7" abierto en banda derecha cerca de la altura del área. Cuenta con un oponente directo y próximo a él con capacidad de intervenir sobre la pelota en ese EdF. Por la naturaleza de la imagen, se desconoce si se encuentra en ventaja cualitativa o dinámica, pero lo que sí se sabe es que está en igualdad numérica y posicional.

Espacio de Ayuda mutua:

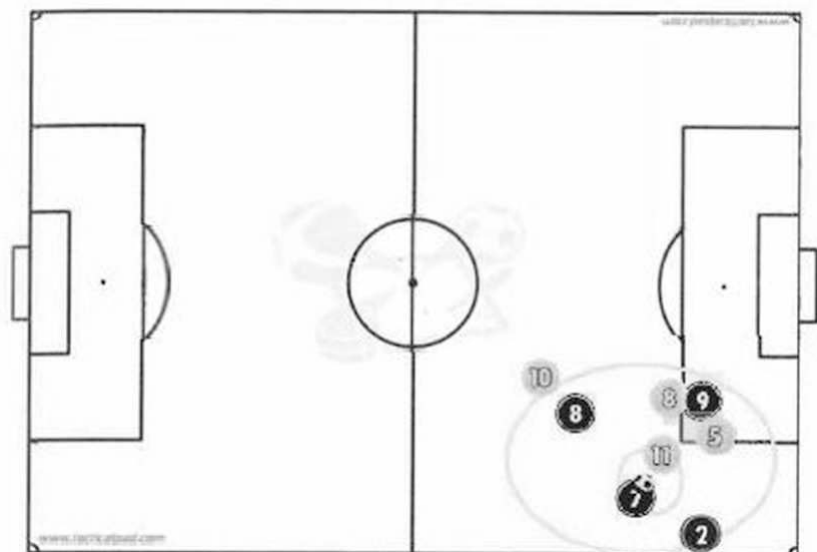


Figura 24. La imagen representa la zona de intervención + zona de ayuda mutua de un EdF. La definición de esa zona de ayuda mutua viene dada por la ubicación del centro del juego (zona de ayuda mutua) y tiene un radio de acción que varía dependiendo del poder de acción del poseedor de la pelota en ese EdF.

Dentro de todo EdF esta zona es especialmente relevante por dos razones:

- Los jugadores presentes en ella pueden convertirse en jugadores en intervención por desplazamiento rápido del balón sin que muchos ajustes sean posibles en el subsiguiente EdF.
- Los jugadores presentes en ella pueden desplazarse ellos mismos para intentar ocupar el espacio de intervención y actuar sobre el balón, en un tiempo relativamente corto, como para que pocos ajustes sean posibles hasta el subsiguiente EdF.

Igual que la presencia de ventaja (o desventaja) en el espacio de intervención, condicionará los comportamientos de los jugadores en ayuda mutua. La presencia de ventajas (o desventajas) en ayuda mutua condicionará las decisiones de los elementos en intervención.

En la zona de ayuda mutua del EdF representado en la Figura 24, existe una igualdad numérica de los dos conjuntos. Sin embargo, emerge una ventaja posicional del jugador "8" negro respecto del "10" gris. Además, es posible que el "2" negro fruto de su trayectoria esté en ventaja dinámica sobre el "5" gris. La ubicación del "9" negro atrae la atención de dos adversarios por lo que potencia las dos ventajas mencionadas. La presencia de compañeros en ayuda mutua puede condicionar la decisión del "11" gris para adoptar una actitud de recuperación más ambiciosa que si hubiera desventaja numérica de su equipo en esa zona de ayuda mutua.

Espacio de Cooperación:

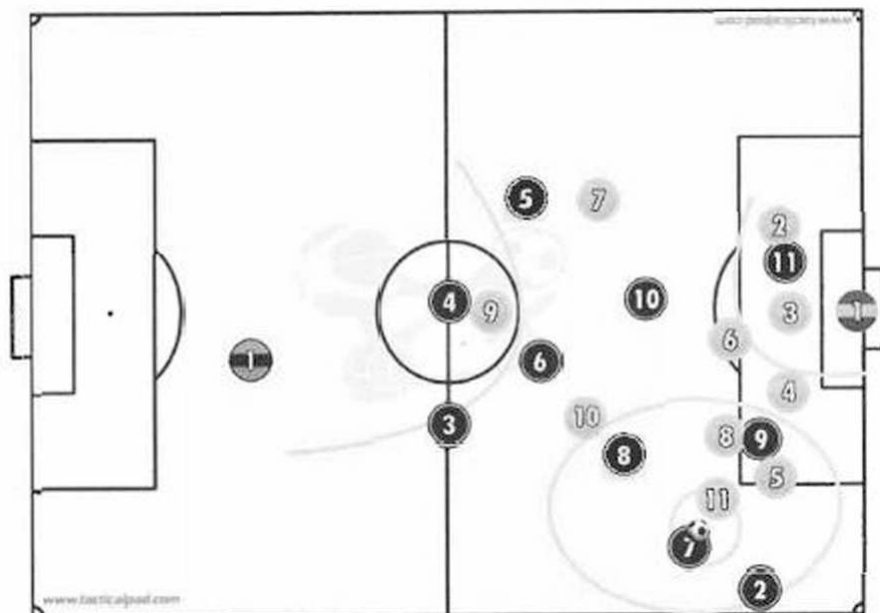


Figura 25. La imagen representa completamente el EdF añadiendo la zona de cooperación al EdF de la Figura 24. Esta zona se organiza con tres centroides de gravitación. A diferencia del espacio de ayuda mutua, que se ve condicionado principalmente por lo que sucede en la zona de intervención, la zona de cooperación se ve afectada por el mismo centro de juego y, además, por dos polos que influyen notablemente el comportamiento de los dl's presentes, formando y deformando las estructuras presentes en él. El centro sigue siendo el balón, pero en este caso los polos, que son las porterías, tienen más fuerza gravitatoria que en el espacio de ayuda mutua, donde tienen menos incidencia.

Los espacios de cooperación son zonas de juego donde los elementos allí presentes tienen una conexión más indirecta con el balón. En ocasiones, eso puede abstraerles de participar activamente en la conformación de EdF de ventaja para su equipo. Sin embargo, esa "distancia" del centro del juego hace que jueguen en un estado de flujo diferente al de los jugadores en intervención o ayuda mutua, dando espacio a más raciocinio consciente en su proceso de decisión ya que la distancia física se une a una distancia temporal. Como consecuencia esos jugadores podrán tomar decisiones más holísticas sobre cómo impactar con sus movimientos los próximos EdF. A continuación, algunos ejemplos de este impacto.

- Para una "buena salida de balón" serán clave los comportamientos de los alejados para facilitar alguna de las siguientes posibilidades:

- Fijar oponentes (1 o varios) mediante su ubicación o trayectoria, que puedan generar ventajas numéricas en ayuda mutua.
- Posicionarse haciendo posible llegar a un tercer hombre que está en intervención en ventaja, pero sin línea de pase habilitada.
- Generar un movimiento que posibilite una ventaja dinámica y aporte oportunidades para llegar a la fase de finalización sin más elaboración.

- Para una "buena presión alta" resulta imprescindible que los jugadores más retrasados adopten ubicaciones que permitan que la "estrategia de recuperación" tenga éxito o al menos que no exponga al conjunto a riesgos excesivos.

Igual que la presencia de ventaja (o desventaja) en el espacio de ayuda mutua e intervención, condicionará los comportamientos de los jugadores en cooperación. La presencia de ventajas (o desventajas) en cooperación condicionará las decisiones de los elementos en intervención y ayuda mutua.

En el espacio de cooperación del EdF representado en la Figura 25, se puede observar como de un lado, el jugador "11" negro se encuen-

tra en ventaja posicional respecto al "2" gris, mientras que el equipo gris formó una estructura de protección de la zona de finalización en superioridad numérica. Del otro lado, el conjunto negro se posiciona en ventaja numérica y posicional respecto de los descolgados grises.

Los 3 tipos de zonas que estamos distinguiendo en los EdF pueden también ser denominados espacios socioafectivos, puesto que son espacios de relación entre compañeros y oponentes, que comparten condicionantes situacionales en ese mismo instante. Por condicionantes situacionales me refiero a la relación con respecto a los polos y el centro.

5.3.2. Las ventajas

Las ventajas son las situaciones en las que un jugador se encuentra en un momento determinado, en una condición tempo-espacial beneficiosa para aproximar su equipo a un EdF de mejor. Como se mostrará a continuación, las ventajas se hacen efectivas en el espacio de intervención, ya sea en disposición o en recuperación del balón. Sin embargo, su presencia en los espacios de ayuda mutua o cooperación condicionarán el EdF en favor de su equipo incluso antes de ser efectivas o sin necesidad de serlo.

Por ejemplo, un futbolista que dispone de la pelota situado cerca de la portería adversaria en ventaja puede:

- a. verse en condiciones de finalizar;
- b. progresar para acercarse al arco adversario;
- c. realizar un pase para alguien que se encuentre en una situación más propicia para el gol;
- d. emprender otra acción que pueda generar un EdF que él crea más beneficioso para su objetivo colectivo.

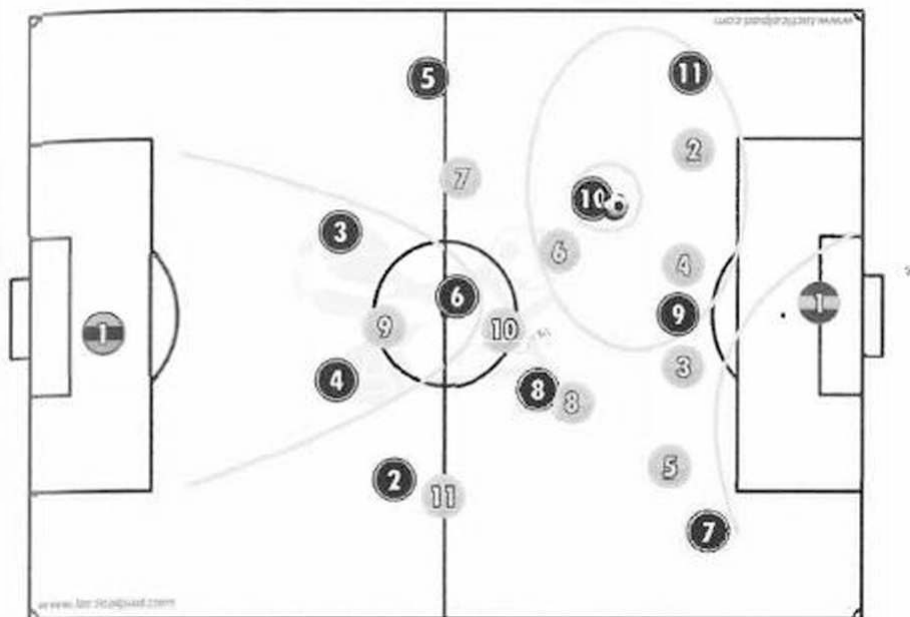


Figura 26. En la imagen podemos observar una situación que representa lo descrito en el ejemplo anterior ayudándonos de la división de espacios de ayuda mutua y cooperación, explicados en el apartado anterior.

En la fase de disposición de la pelota se puede hacer referencia a la situación de ventaja del poseedor o, también, de un receptor potencial.

En la fase sin balón, se puede hablar también de ventaja de cualquiera de los elementos que formen el colectivo, tanto en el espacio de intervención como de ayuda mutua, como de cooperación.

Cuando un sistema (equipo) disfruta de una ventaja en alguno de sus órganos/estructuras/elementos, necesariamente es porque el sistema oponente está en desventaja en ese punto en ese tipo de ventaja. Por tanto, se distinguen situaciones de:

- a. ventaja;
- b. igualdad/estabilidad/equilibrio;
- c. desventaja.

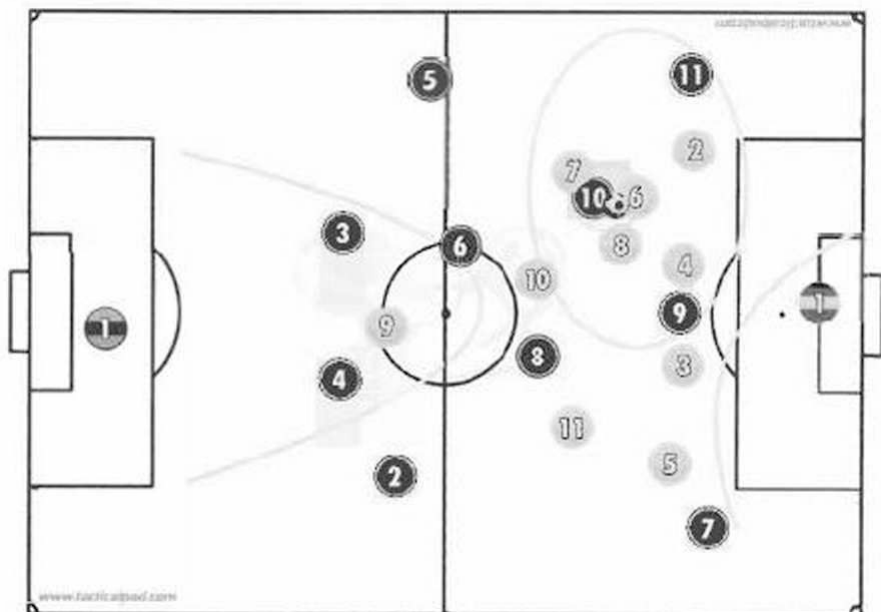


Figura 27. La imagen representa un EdF con algunos aspectos en común con los que conforman el EdF de la Figura 26. Sin embargo, en este el jugador "10" en posesión se encuentra en desventaja. Por consiguiente, el equipo gris dispone de una condición de ventaja numérica con respecto al portador del balón.

Las ventajas se generan por la acción e inacción, organización y reorganización constante, del equipo en cuestión y también por la interacción, entendida como el flujo de propuestas y respuestas, con los elementos del equipo oponente. Por tanto, es difícil encontrar una única causa de la generación de ventajas.

Se puede identificar en ventaja a un jugador o grupo de jugadores. Ese individuo o grupo, pueden formar parte del equipo que está disposición de la pelota o en fase sin balón. La Figura 26 representa un EdF con un jugador en ventaja con balón. La Figura 27 representa un grupo de jugadores en situación de ventaja fruto de su cooperación sin balón.

A diferencia de los ejemplos anteriores donde la ventaja se presentaba en los jugadores de la zona de intervención, es posible también que esa ventaja se de en zonas alejadas del balón como son los espacios

de ayuda mutua y cooperación. A continuación, se muestra la representación de EdF con ventajas en zonas distantes al balón ya sea en equipos que disponen del balón como en equipos sin él.

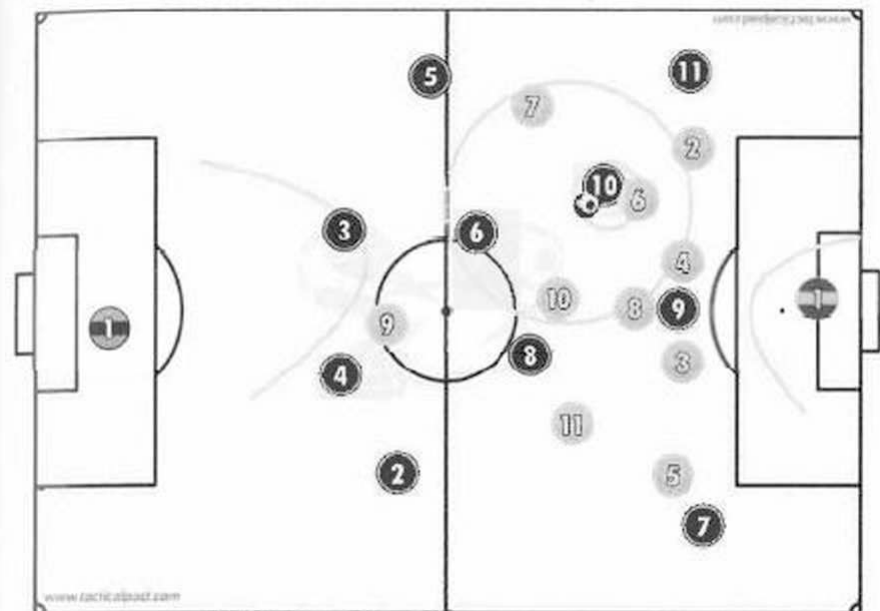


Figura 28. La imagen representa un EdF donde podemos identificar diferentes ventajas en algunas partes de los subsistemas en oposición. Por ejemplo, el "6" negro puede reconocerse en ventaja. Por el lado opuesto, parece que la ubicación (perfilación, trayectoria e individualidad no están descritas en este gráfico) del "7" gris le aporta ventaja sobre el "5" por estar en disposición de interceptar un pase hacia el "5" sin permitir que éste pueda recibir a su espalda. Por otro lado, el subconjunto de jugadores grises "4", "8" y "3", parecen estar en ventaja sobre el "9" negro.

Las ventajas en un determinado instante son propias de un EdF concreto y no son garantía de prevalencia sobre el adversario en el devenir del juego. La tendencia natural de autorregulación del sistema de sistemas, que es el juego, va a empujar a los subsistemas en desventaja a deshacer esa condición. Por tanto, es posible que el equipo contrario consiga contrarrestar esa ventaja en el siguiente EdF. De manera paralela el subsistema en ventaja intentará conservarla o transformarla en otra más beneficiosa para conseguir sus objetivos. Esas dinámicas internas funcio-

non así de manera orgánica. B entrenamiento del juego, siempre y cuando contenga premisas válidas sobre su lógica, hará que esas tendencias de autorregulación en busca de situación de ventaja sean más eficientes. Vamos a examinar algunas imágenes que pretenden representar esa dinámica de los subsistemas que sucede continuamente. Tomaremos un ejemplo que parte de la Figura 26.

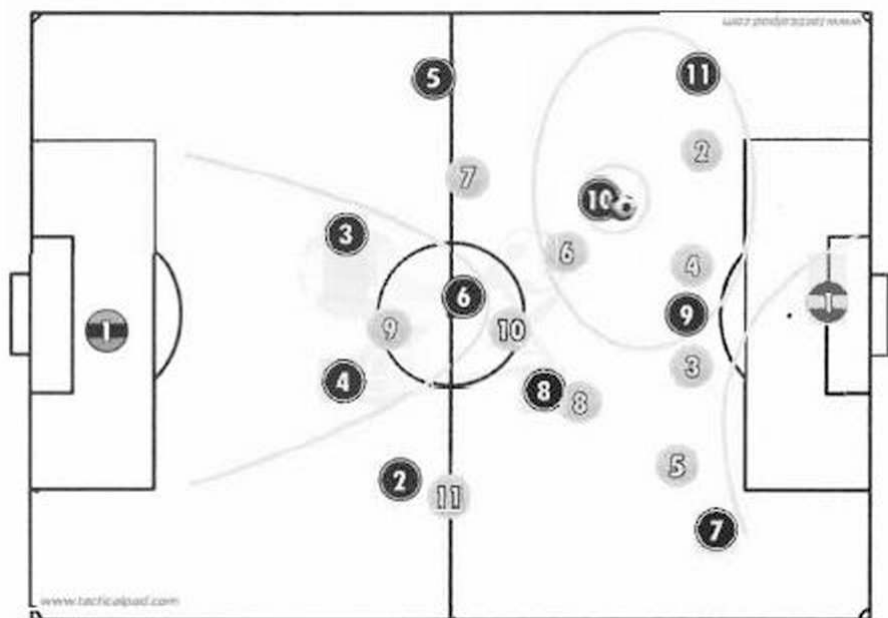


Figura 29. La imagen representa un EdF con un poseedor en ventaja cerca de la portería adversaria.

En el caso de que el subsistema oponente tuviera una iniciativa de reorganización para deshacer esa desventaja se podría "dibujar" un EdF como el siguiente (ejemplo de los múltiples EdF que se podrían dar como respuesta del equipo gris a lo situación).

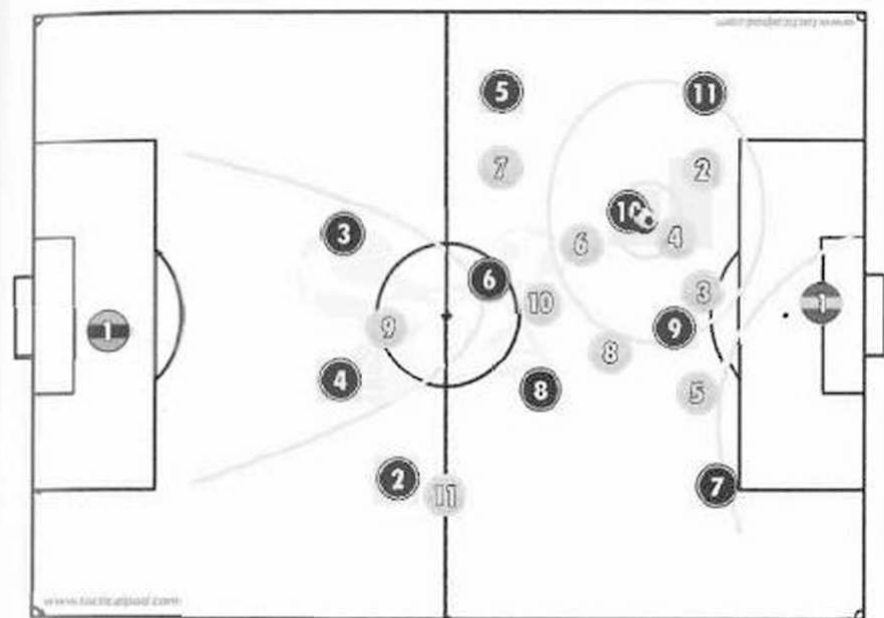


Figura 30. El EdF representado en imagen ya no tiene una ventaja en el espacio de intervención.

Al mismo, el equipo en disposición de la pelota puede servirse de las trayectorias de ajuste de sus ubicaciones y relaciones, de los jugadores grises, para generar nuevas ventajas que incrementen su esperanza de gol. Con esperanza de gol, no nos referimos a los anhelos de celebrar un tanto, sino a las probabilidades de gol de la jugada con base en la situación de la que disponen en ese preciso EdF.

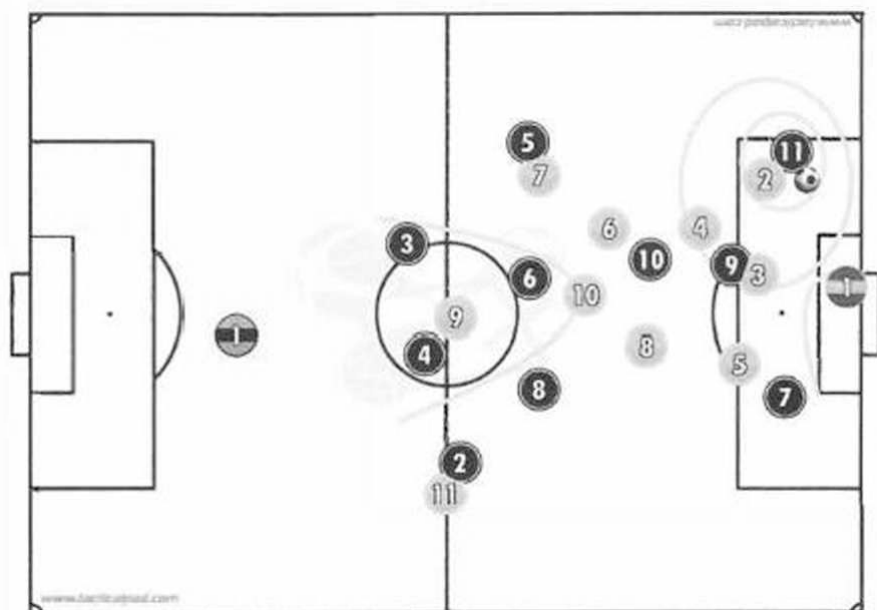


Figura 31. El EdF definido en la imagen podría ser el resultado de las intenciones colectivas del equipo negro de transformar el EdF de ventaja descrito en la Figura 29, en un EdF con mayor esperanza de gol. Como era referido en el ejemplo representado en la Figura 30, éste tan sólo es un ejemplo de los múltiples EdF que podrían haber seguido al de la Figura 29.

Con el fin de conseguir identificarlas, es importante distinguir entre tipos de ventajas:

- Ventaja Numérica
- Ventaja Posicional
- Ventaja Cualitativa
- Ventaja Dinámica
- Ventaja Socioafectiva

El hombre libre ha sido uno de los conceptos centrales del Juego de Posición en sus primeros años de vida. Se asociaban muchas de las que, en los EdF identificamos como ventajas, a esa condición. A continuación, se presenta un fragmento donde se busca recuperar una explicación sobre el concepto en cuestión:

"Encontrar el hombre libre. Somos 11 y ellos también. ¿Hombre libre? imposible. Nada más lejos de la realidad. Siempre hay alguien que no tiene un marcaje o que está suficientemente solo como para reconocerse como hombre libre y pedir el balón. Detrás de una línea del rival, en el lado débil, el portero... buscar es encontrar en la mayoría de las ocasiones. Eso sí, que mi compañero se dé cuenta de que él mismo es el hombre libre, es igual de importante." (PERAITA SERRA, p.30, 2015).

El hombre libre es un concepto muy importante para explicar la situación que se genera en los momentos de desequilibrio de los llamados sistemas defensivos. Sin embargo, discernir entre los tipos de ventajas permite:

- entender mejor cómo se generan esa disposición tempo-espacial en el juego que antes identificamos como hombre libre (ventajas numéricas ofensivas y posicionales ofensivas);
- identificar otro tipo de situaciones de superioridad como son las ventajas cualitativas ofensivas, las ventajas dinámicas ofensivas y las ventajas socioafectivas ofensivas;
- identificar otro tipo de situaciones que nos acercan a la consecución de nuestros propósitos colectivos, en este caso sin la pelota, como son las ventajas en la fase defensiva.

A continuación, se profundizará en la clasificación y definición de cada una de ellas.

Ventaja numérica

Se refiere a la posible disposición de una ventaja tempo-espacial debida a la ubicación de más jugadores de un equipo en un determinado punto de un EdF concreto.

1. Ventaja numérica ofensiva

La ventaja numérica ofensiva por antonomasia es el "Hombre Libre". Una situación de 1x0 en un determinado espacio en momento concreto.

Se refiere a la situación en que uno de los jugadores tiene a su alrededor el espacio sin oposición suficiente como para tener libertad de acción. Sólo estará condicionado por su individualidad, función percibida e interpretación en ese EdF. Por ejemplo, serán diferente las conductas tácticas que acometerá Busquets recibiendo en la posición del "10" negro en el EdF de la Figura 29 o la que acometerá Dembélé o Arthur Melo.

Cuando se habla de superioridad numérica puede parecer que se identifica como ventajosa una situación de 5x4, 4x3 o 3x2. Sin embargo, se necesita contemplar los espacios de intervención y ayuda mutua, para determinar qué tipo de ventaja numérica se está generando, puesto que lo importante es dónde, quién y en qué condición se va a generar un hombre libre (1x0) dentro esa situación de 5x4, 4x3 o 3x2.

- Ventaja numérica ofensiva en la zona de intervención

Se identifica al portador de la pelota como hombre libre, carente de oposición directa que limite el repertorio de acciones que pueda realizar.

Estas posibilidades son:

1. conducir hacia un espacio que le acerque a su objetivo colectivo. Es decir, conducir para finalizar, conducir para liberar o quedártela para que se genere un EdF más provechoso;
2. finalizar en caso de que se encuentre en un lugar que considere propicio para ello;
3. realizar un pase a un compañero cuya recepción pueda aproximarle al objetivo colectivo.

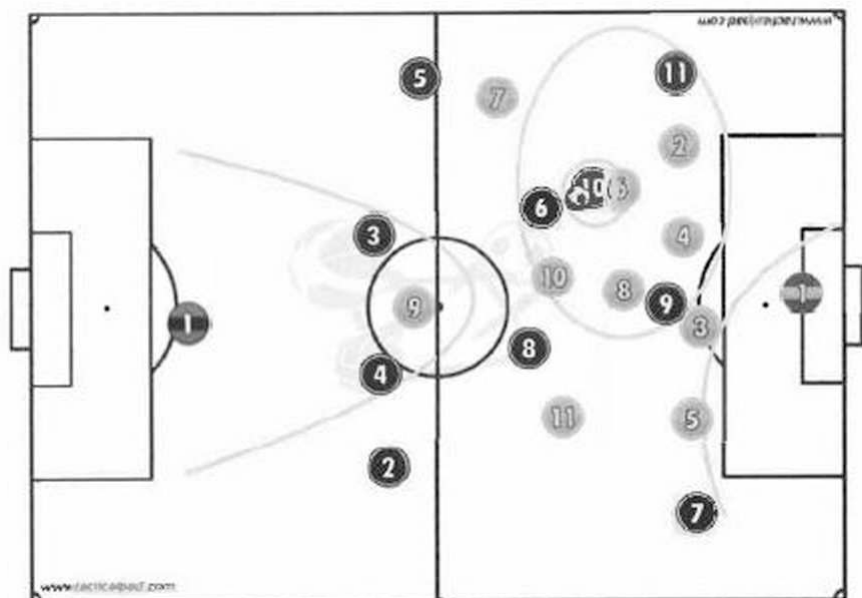


Figura 33. En la imagen podemos observar un EdF donde por medio de una ventaja numérica 1x0 en ayuda mutua protagonizada por el "6" negro, el equipo puede mejorar sus condiciones de progresión (desconsiderando las individualidades de los jugadores).

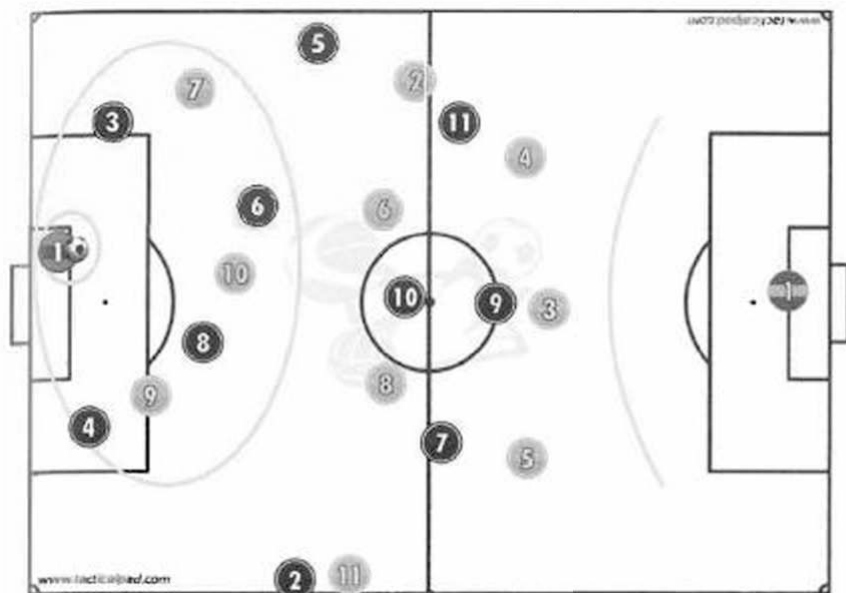


Figura 34. En la imagen se representa un EdF donde emerge una ventaja numérica para el equipo de disposición en ayuda mutua. Sin embargo, ese 4x3 no permite identificar un hombre libre claro por las posiciones intermedias que busca la estructura de jugadores que presiona. En estas circunstancias va a ser necesario mover la pelota algunos pases o que el portero salga en conducción para permitir que esa superioridad numérica se convierta en un hombre libre más claro que pueda recibir para progresar o hacer progresar el juego. Es decir, la ventaja será efectiva sólo si se asegura el tiempo y espacio del que dispondrá el receptor potencial y darle un pase que le permita conservar esa ventaja. Para ello será clave la trayectoria del pase en relación con el receptor y la tensión del mismo. No en vano "el pase firme a la pierna alejada del receptor" fue durante mucho tiempo mantra de los formadores de la Escuela Barça.

- Ventaja numérica ofensiva en la zona de cooperación

Disponer de un hombre libre en una zona de cooperación supone una ventaja sólo en los supuestos de para cuando el pase llegue al posible receptor, el jugador aún disfrute de tiempo y espacio para actuar. Para esas distancias el tiempo de reacción es mayor y por ello, el oponente más cercano tendrá que estar lo suficientemente distanciado como para que sea una ventaja efectiva. Es decir, lo que era una ventaja numérica en cooperación cuando el balón lo tiene Rafael Márquez, puede que no lo sea cuando la tenga Carles Puyol. Por tanto, es una ventaja muy dependiente de la individualidad del portador.

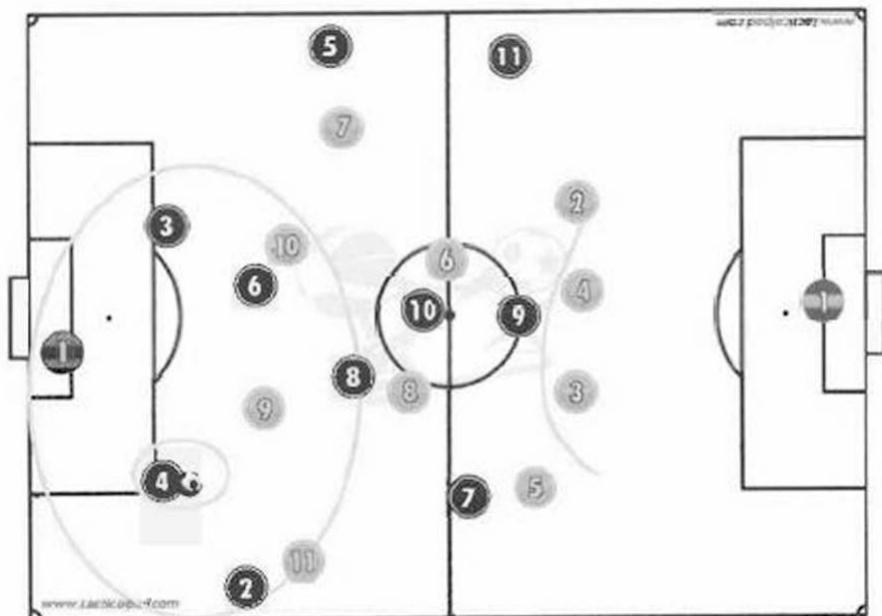


Figura 35. La imagen describe el EdF con una ventaja numérica en cooperación que sólo será factible en caso de que la individualidad de los jugadores que interactúan "4" y "11" sean propicias para conectar incluso a esa distancia.

En ocasiones, cuando existe este tipo de ventaja en cooperación, para que la misma sea efectiva en el momento de la recepción de éste, tiene que hacerse hacia un punto futuro donde la trayectoria del receptor asegure la recepción de ese balón en condiciones tempo-espaciales ventajosas.

Resulta sorprendente descubrir como el jugador procesa toda esa información de manera inconsciente. ¿Quién está libre? ¿cómo llegar hasta él? ¿cómo aprovechar su ventaja?

2. Ventaja numérica defensiva

Se refiere a una condición beneficiosa para los objetivos colectivos dentro del momento sin balón por medio de la perfílación y la ubicación en el espacio de los jugadores de un equipo respecto a los del otro. Este tipo de condición tempo-espacial con relación al oponente va a tener diferentes manifestaciones dependiendo en el espacio socioafectivo en el que se encuentre el jugador.

- Ventaja numérica defensiva en la zona de intervención

Esta ventaja en la zona del oponente portador del balón se da en situaciones en que el objetivo colectivo es la recuperación urgente del balón. Momentos en que un compañero en ayuda mutua se suma al oponente directo en intervención para aumentar las posibilidades de recuperación.

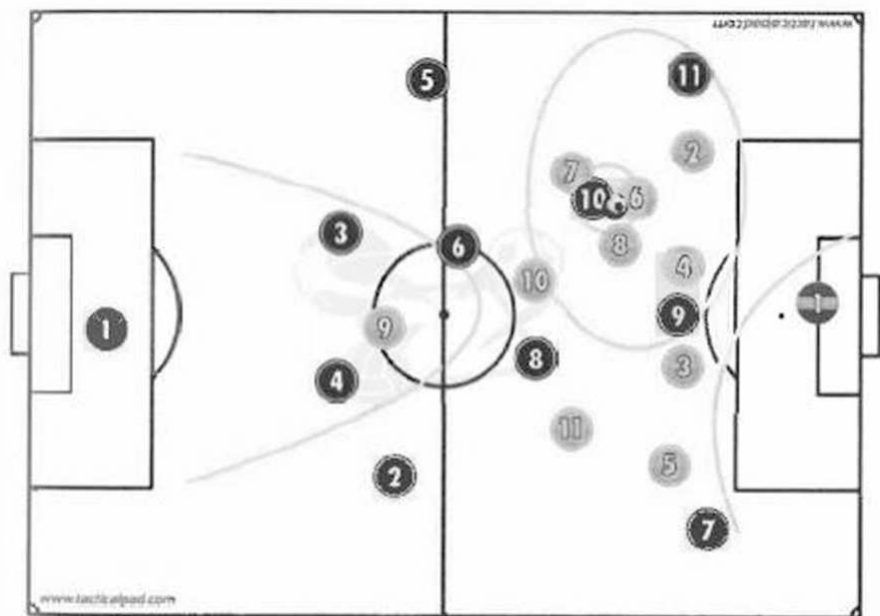


Figura 36. La imagen ya fue utilizada en la introducción del capítulo sobre "Las Ventajas" y representa un EdF donde el jugador "10" en posesión se encuentra en desventaja numérica. Por consiguiente, el equipo gris dispone de una condición de ventaja numérica en el espacio de intervención con respecto al portador del balón.

En los momentos de "doblar" la marca suelen haberse dado alguna de estas condiciones:

- el portador del balón ha perdido el control de éste por algunos instantes;
- el portador del balón se ha quedado estático;
- el portador del balón no tiene visibilidad sobre el espacio desde donde viene el oponente que viene a doblar la marca;
- el portador del balón se encuentra en igualdad numérica, pero en desventaja posicional.

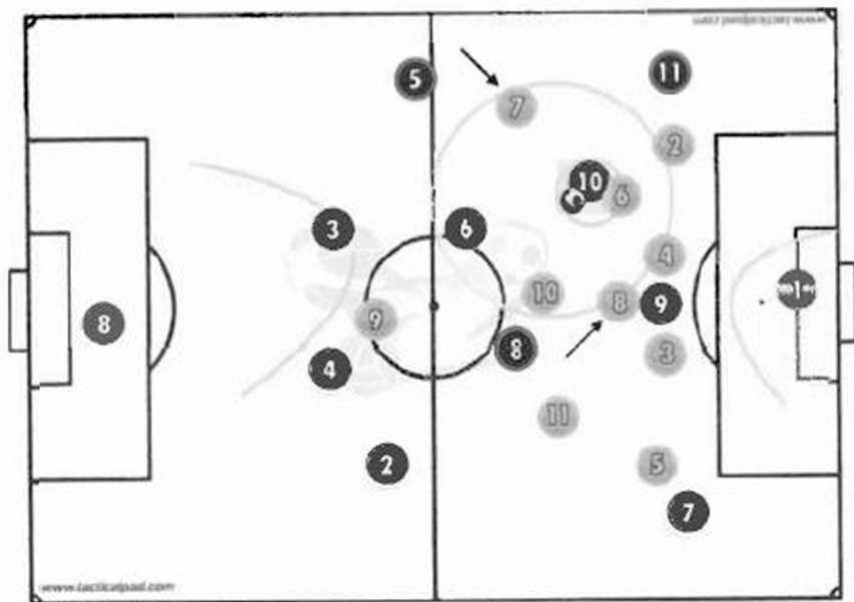


Figura 37. La imagen también se utilizó en el comienzo del capítulo y en este momento también sirve para ilustrar un posible EdF precedente al de la Figura 36. Estando el poseedor de espaldas (cumpliendo la condición d) y aparentemente estático (cumpliendo con la condición b) dos elementos del subsistema gis (señalados con una flechita en la imagen) se mueven a intervención para obtener ventaja colectiva.

En cualquiera de los casos anteriores es recomendable que el jugador que abandona su ubicación y (posiblemente) libere a su oponente directo, para generar esta ventaja numérica defensiva, lo haga:

- rápido para no permitir reaccionar al sistema adversario aprovechando el movimiento que ha realizado para desestabilizar al sistema propio;
- se desplace usando una trayectoria que bloquee la línea de pase directa con el oponente que ha abandonado para impedir que aprovechen ese posible hombre libre (lo que en adelante se llamará "acoso a par e impar").

- Ventaja numérica defensiva en la zona de ayuda mutua

Esta ventaja en la zona contigua al oponente portador del balón se da en situaciones en que el objetivo colectivo es la contención de la progresión. Se refiere a cuando el recuperador que está en intervención tiene la ayuda de uno o dos jugadores en cobertura, que además de taponar líneas de pase, están en disposición de intervenir en el caso de que el compañero se vea superado.

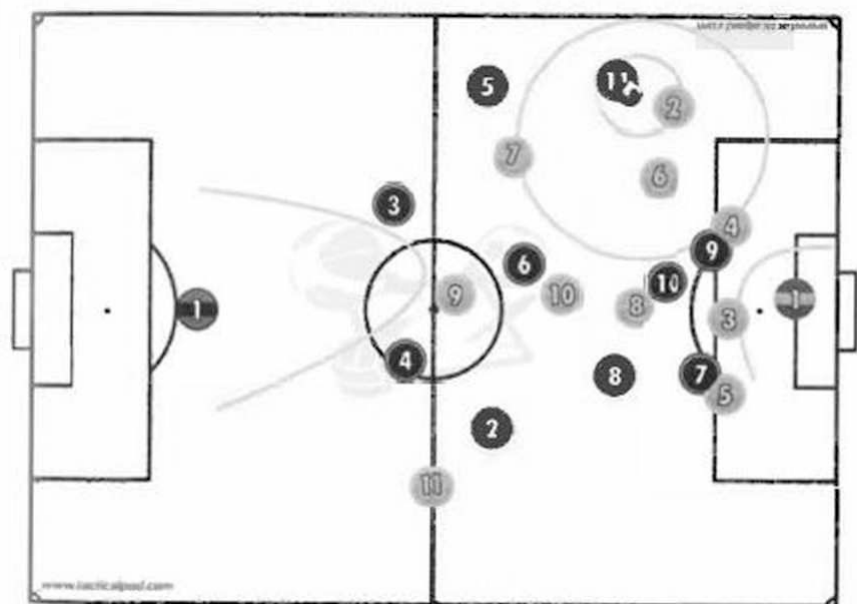


Figura 38. La imagen muestra un EdF donde el equipo sin la disposición de la pelota tiene un jugador adicional en ayuda mutua que, puede tener una función disuasoria tanto de la posibilidad de regate como la de filtrar un pase de progresión.

Uno de los conceptos tradicionales de la defensa zonal presionante es el "triángulo defensivo" que da nombre al comportamiento de tres defensores en donde uno acosa al portador de balón y los otros dos se sitúan a una altura más atrasada en cada uno de los lados dispuestos en cobertura y tapando líneas de pase.

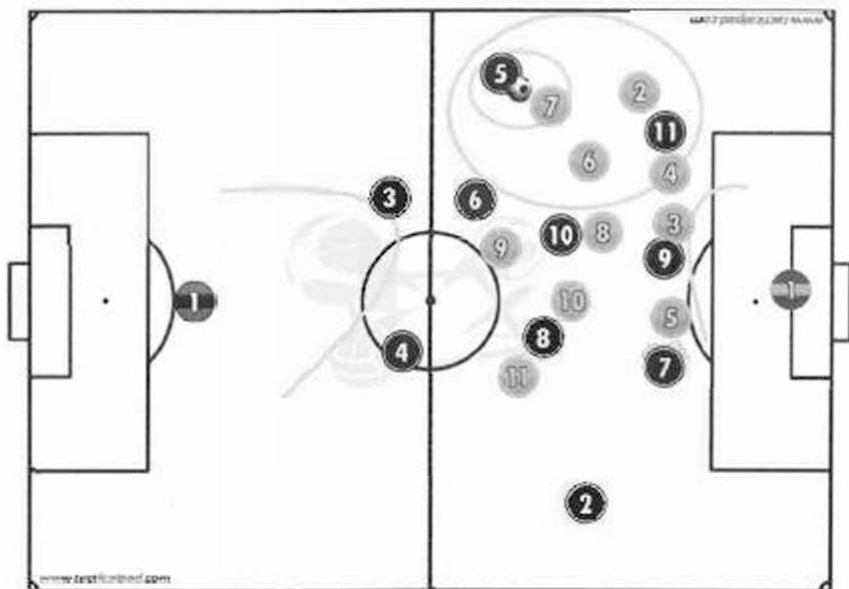


Figura 39. En la imagen podemos observar como en un EdF determinado, habiendo dos jugadores grises en la zona de ayuda mutua, generan esa ventaja numérica que se puede asociar con los comportamientos a los que definen el triángulo defensivo, ese concepto de la táctica tradicional.

- Ventaja numérica defensiva en la zona de cooperación

Existen contextos donde puede ser efectivo aprovecharse de una ventaja numérica defensiva alejada de la zona de balón. Algunos casos son:

- defensa de área ante centro lateral;
- situación de "balón parado" (en adelante "reinicios del juego") como saque de portería, saque de banda cercana al

área o córner;

c. contrarrestar una ventaja cualitativa que exista en esa zona;

d. contrarrestar una ventaja socioafectiva que exista en esa zona.

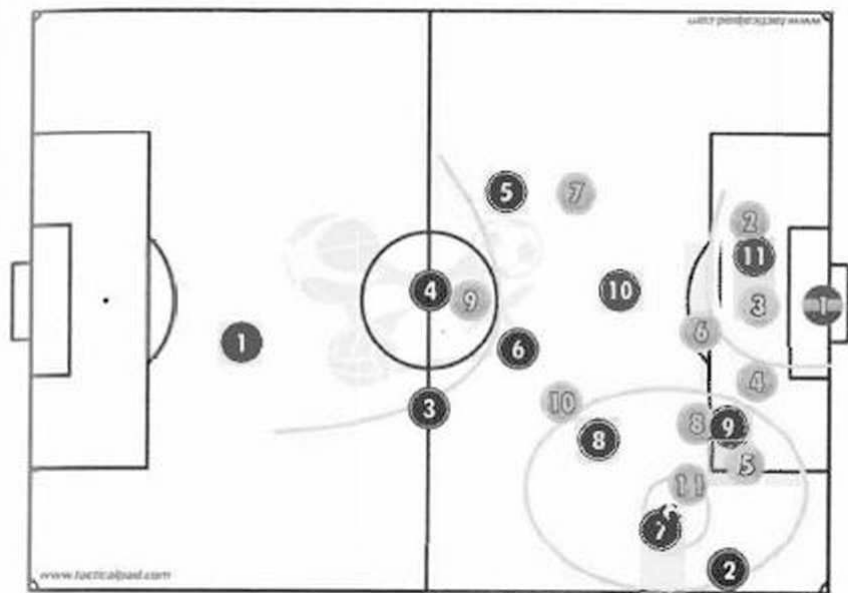


Figura 40. La imagen que ya fue utilizada en el ítem 5.3.2. "Las ventajas", muestra un EoF donde el equipo sin la disposición de la pelota se ubica en superioridad numérica en cooperación, porque lo considera estratégico en esa situación.

Ventaja posicional

Se refiere a la posible disposición de una ventaja tempo-espacial debida a la ubicación y perfil corporal del jugador en el espacio, en relación con el adversario.

1. Ventaja posicional ofensiva

Este tipo de condición tempo-espacial con relación al oponente directo va a tener diferentes manifestaciones dependiendo del espacio socioafectivo (intervención, ayuda mutua o cooperación) en el que se encuentre el jugador.

- Ventaja posicional ofensiva en zona de intervención

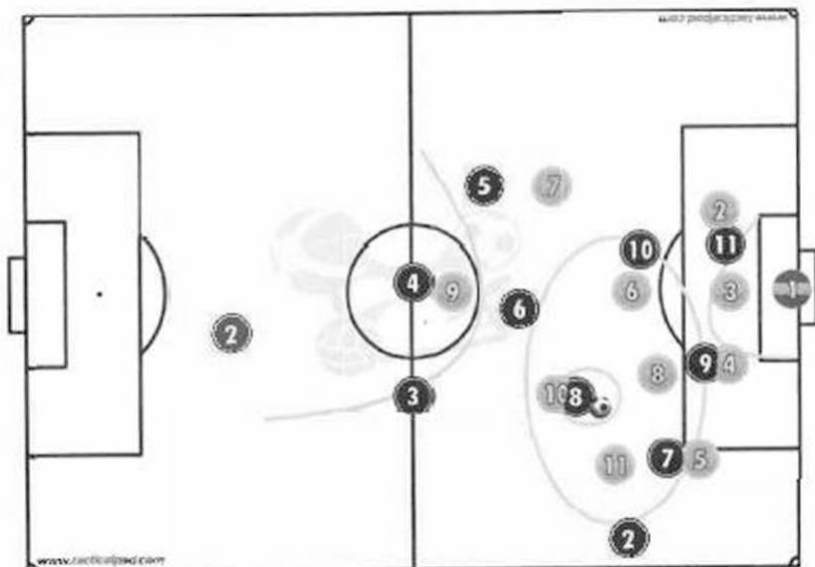


Figura 41. Esta imagen que podría representar la continuación de la jugada que se presenta en la Figura 40 en el caso de que el balón fuese pasado al jugador "8" negro. Éste va a recibir con el cuerpo en disposición de proteger la posesión y dificultar los intentos de recuperación del "10" gris.

La presencia de ventaja posicional ofensiva en el espacio de intervención corresponde con las situaciones en que el jugador con balón se encuentra orientado hacia la portería rival y a la vez dispone su cuerpo entre su adversario y el balón, impidiendo la acción de su marcador. Esta situación ha podido ser generada después de alguna de los siguientes eventos de juego:

- Un control orientado de un pase tenso que se ha hecho a su pierna más alejada del pasador y del marcador.
- La recepción de un pase a través de un tercer hombre.
- Una conducción en la que el poseedor se ha conseguido cruzar delante de su marcador.

Esta situación puede generarse por dos tipos de conducta.

- El jugador se perfila hacia el arco adversario ligeramente por detrás del oponente.
- El jugador se encuentra en la misma altura que su marcador, pero en un eje más cercano al centro de juego (el balón).

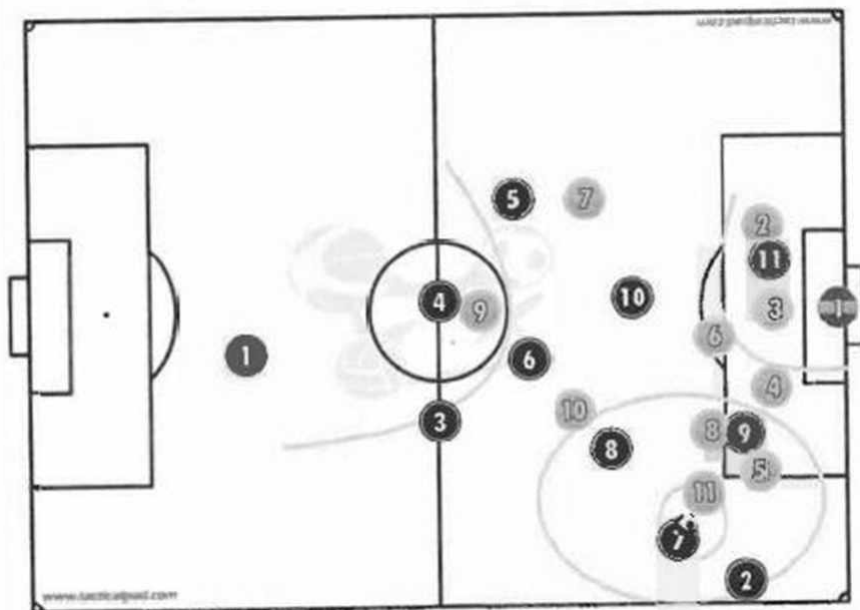


Figura 43. Esta imagen que ya ha sido utilizada en este capítulo ejemplifica un EdF con una ventaja posicional del equipo en disposición del jugador "8" negro con respecto al "9" gris. Y es que él se encuentra por delante de su marcador y en un eje más cercano al centro de juego.



Figura 44. El fotograma muestra una ventaja posicional de Marcelo ("12" blanco) en zona de ayuda mutua en relación con Iago Aspas ("10" azul). Esta imagen aporta una perspectiva diferente a la de las figuras que nos han ayudado a ilustrar el capítulo.



Figura 45. El fotograma muestra una ventaja posicional de Messi en zona de ayuda mutua, situándose en el medio de 4 (el cuñito no se ve en la imagen) jugadores. Una ubicación capaz de generar desequilibrio en el sistema adversario por sí sola.

- Ventaja posicional ofensiva en zona de cooperación

La ventaja Posicional en la zona de cooperación no existe como tal porque en el lapso que necesitaría el balón para llegar, daría tiempo a que el oponente directo al receptor deshiciera cualquier ventaja fruto de la ubicación y el perfilamiento. Sin embargo, la perfilación y la ubicación

del posible receptor situado en cooperación. Va a poder construir junto a las trayectorias y a la velocidad de movimiento, ventajas dinámicas que se describirán más adelante en este mismo capítulo.

1. Ventaja posicional defensiva

Se refiere a una condición beneficiosa para los objetivos colectivos dentro del momento sin balón que se obtiene por medio de la ubicación en el espacio y el perfil corporal. Este tipo de condición tempo-espacial con relación al oponente directo va a tener diferentes manifestaciones dependiendo en el espacio socioafectivo (ya sea el de intervención, ayuda mutua o cooperación) en el que se encuentre el jugador.

- Ventaja posicional defensiva en la zona de intervención

Son las situaciones en que el defensor/recuperador están oponiéndose al "poseedor" manteniéndolo de espaldas e impidiéndole progresar y girar.

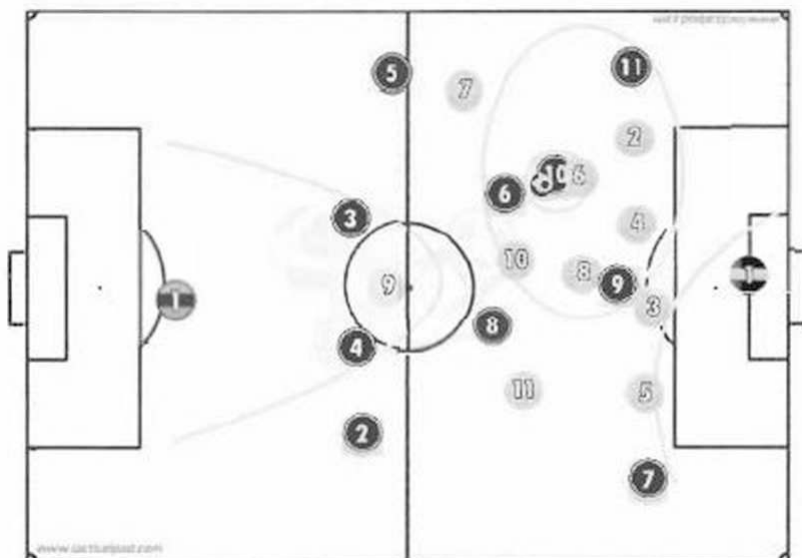


Figura 46. Esta imagen, que ya fue usada en el presente capítulo, ejemplifica un EdF donde el equipo sin disposición de la pelota está con el "6" en ventaja posicional sobre el poseedor. Por lo que ese "10" negro se encuentra en desventaja posicional.

- Ventaja posicional defensiva en la zona de ayuda mutua

Son las situaciones en las que el defensor está, con respecto al posible receptor, en una ubicación ligeramente retrasada y más cerca del eje central del juego que une el centro del juego (referencia balón) y las porterías. Además, su perfil corporal debe permitirle ver el balón y a su adversario directo, siendo capaz de actuar sobre el pase (anticipación) y sobre el control (evitando el giro y la progresión).

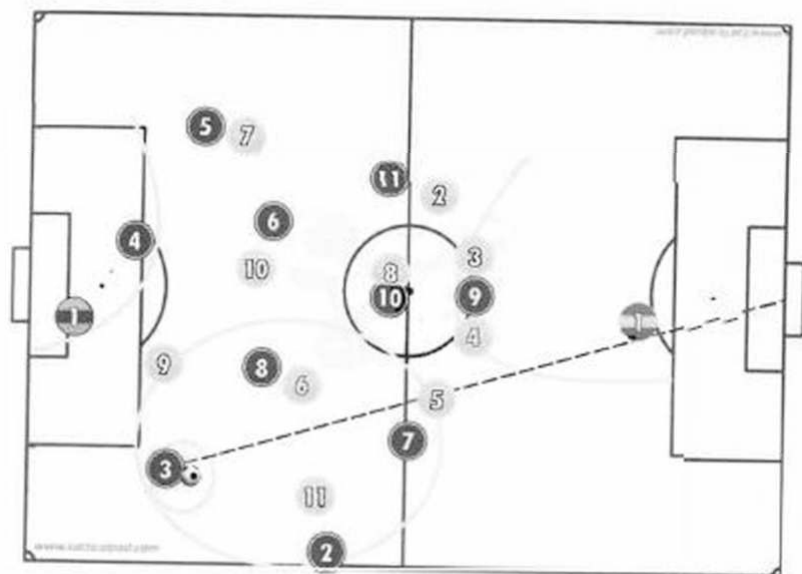


Figura 47. Esta imagen define los rasgos fundamentales de un EdF similar al que representa la Figura 42. Se ha introducido una línea imaginaria que conecta el balón con la portería que nos ayudará a definir el lado de su oponente donde se debería ubicar el recuperador para contar con ventaja posicional sobre su oponente directo. Además, se han ajustado las ubicaciones del "6" y "5" grises para posicionarles simulando sendas ventajas posicionales defensivas en la zona de ayuda mutua.

Esta situación le permitirá:

1. anticipar el pase;
2. en caso de que la potencia o la trayectoria del pase no permitan la intercepción, su situación le permitirá evitar el control en progre-

sión del oponente y le podrá mantener de espaldas a la portería en la que ataca por lo que mantendrá la ventaja posicional;

3. además, su ubicación, un poco más retrasada de la altura del oponente le impedirá que éste pueda recibir a su espalda. Esta distancia con respecto al oponente afecto dependerá de 2 factores:
 - a. La capacidad de aceleración del oponente respecto de la propia. A mayor capacidad de aceleración, mayor será la distancia que se dejará respecto a él, situándose más cerca de la portería propia en diagonal. Esta conducta se ejemplifica la Figura 46 por la ubicación del "5" gris respecto al "7" negro.
 - b. La ventaja de equipo adversario en intervención. Cuanta más capacidad de acción tengan los adversarios con balón, mayor será la distancia que se deja con respecto al oponente directo. Esta conducta se ejemplifica la Figura 46 por la ubicación del "4" gris respecto al "9" negro.

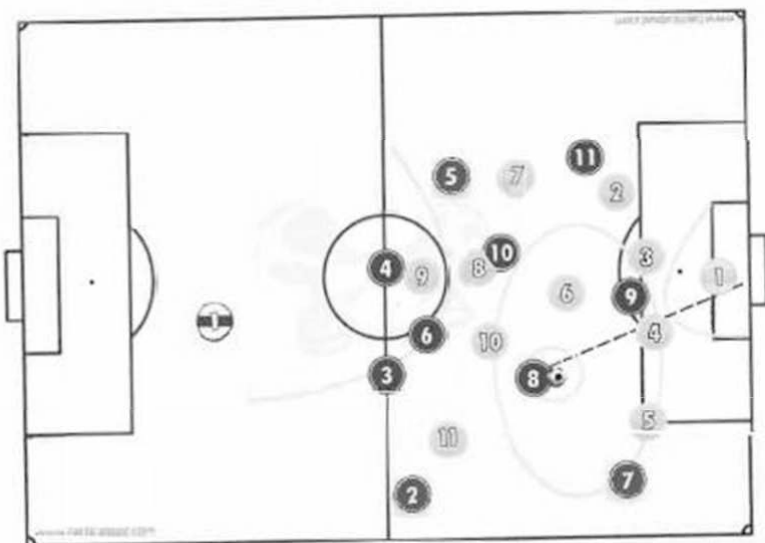


Figura 48. B EdF representada en la imagen nos presenta un momento de toma de decisión importante para el "3" gris, que en el caso de que el "4" gris se ocupe de contener el avance del "8" negro, tendrá que reajustar su ubicación con respecto al "9" negro y al eje entre balón y portería.

- Ventaja posicional defensiva en la zona de cooperación

Los defensores/recuperadores alejados tendrán capacidad de reacción antes de que el balón llegue a sus zonas. Por eso, su ubicación y perfilamiento tiene algunas peculiaridades. Por ello se presentan dos tipos de manifestaciones de esta ventaja:

1. Posicional Defensiva en la zona de cooperación de los jugadores de la estructura que protegen el espacio de finalización (delante del portero propio).
2. Posicional Defensiva en la zona de cooperación de jugadores que no se encuentran en la protección del espacio de finalización.

Ventaja posicional defensiva en la zona de cooperación de los jugadores de la estructura que protegen el espacio de finalización (delante del portero propio):

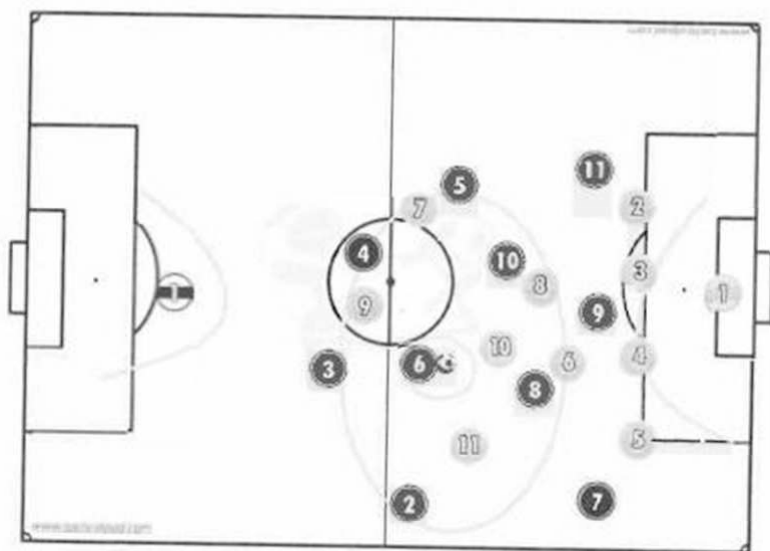


Figura 49. La imagen representa un EdF donde hay un hombre libre en intervención y eso condiciona la distancia que establecen con respecto de su adversario directo los jugadores grises que están protegiendo la profundidad. En este caso "5", "4", "3" y "2".

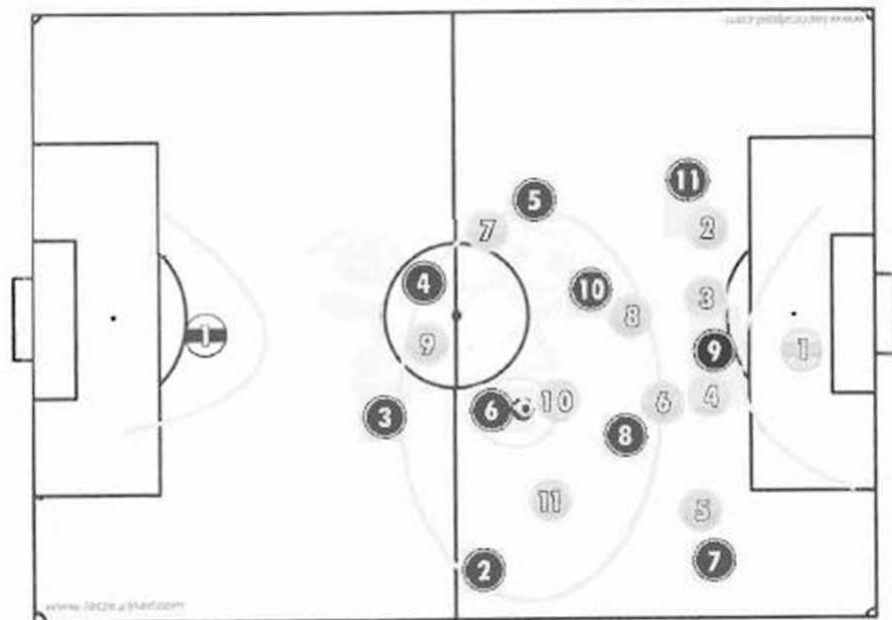


Figura 50. La imagen representa un EdF similar al de la Figura 49. La presencia del "10" gris en intervención permite a los jugadores a los que nos referíamos en anteriormente, ganar altura hasta dejar a los "atacantes" negros en probabilidad de incurrir en fuera de juego lo que sería una ventaja posicional imbatible.

La altura en el campo de esos jugadores es fundamental. Si consiguen, gracias a su ubicación, dejar al rival en fuera de juego u obligarle a recibir de espaldas estarán generando su ventaja posicional. Su prioridad número uno será no habilitar a los receptores. En caso de que no sea posible se situarán en una altura en que puedan:

- proteger el eje central del campo con relación al oponente directo;
- anticipar un pase al pie;
- si el pase al pie no es interceptado, impedir que el jugador recibiera perfilado hacia la portería que el jugador en recuperación defiende. Es decir, si recibe, mantenerlo de espaldas;
- estar a una distancia del adversario directo y con un perfilamiento

to corporal, que le permita también reaccionar con tiempo para defender un pase largo al espacio entre defensas y portero. Es decir, dependiendo de las circunstancias que se den en el espacio de intervención, los "defensores" en cooperación que protegen la zona de finalización tendrán que ajustar su distancia con respecto al oponente directo y perfilarse para posibilitar una trayectoria u otra.

Ventaja posicional defensiva en la zona de cooperación de jugadores que no se encuentran en la protección del espacio de finalización:

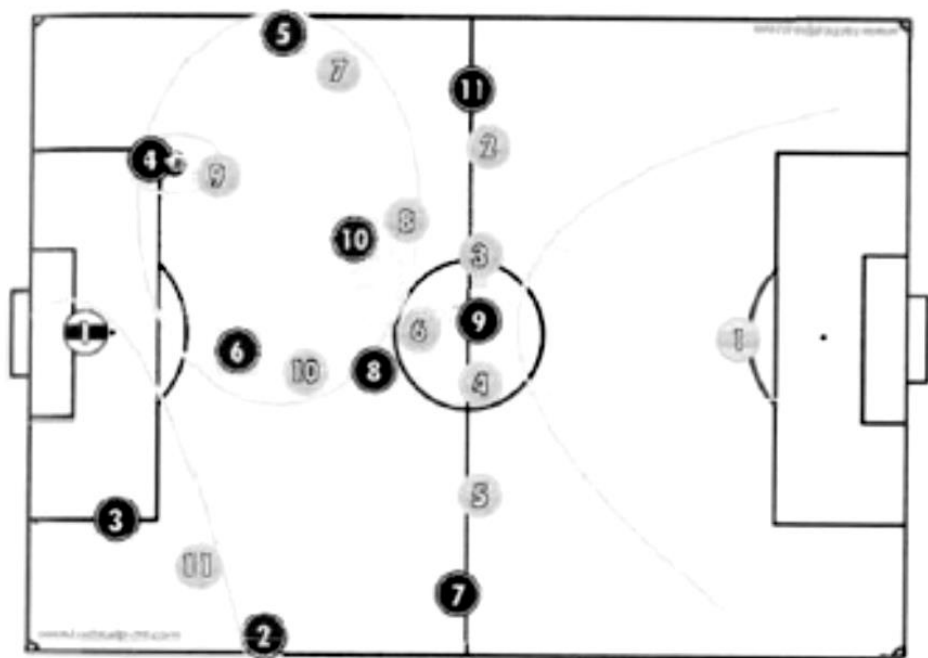


Figura 51. Esta imagen puede representar un EdF de donde el equipo gris intenta recuperar el balón con celeridad. Para ello, pretende generar igualdad o superioridad numérica en los espacios de intervención y ayuda mutua, sin desguarnecer la estructura que cuida del espacio de finalización del adversario. Utiliza una ventaja posicional del "11" posicionándose en una ubicación intermedia al "3" y al "2" del adversario, para deshacer su ventaja numérica.

El tiempo de reacción del que disponen los jugadores en la zona de cooperación, como consecuencia a la distancia con relación a la zona de intervención, permite la posibilidad de que un recuperador (jugador del equipo sin posesión), se sitúe en un espacio intermedio entre dos jugadores adversarios siendo capaz de anticipar el pase a ambos o:

- en el caso que el adversario más retrasado reciba podemos acosarlo para impedir su avance, incluso llevarle a una situación de espaldas (desventaja posicional ofensiva);
- en el caso de que sea el jugador más avanzado que reciba, estar en posición de interceptar el pase. En caso de que no sea posible, teniendo la opción de llegar al acoso de éste dificultando su progresión. Incluso, en ese acoso es posible que este jugador pueda generar una ventaja numérica defensiva junto a otro que proteja la zona por la que el adversario se dispone a conducir.

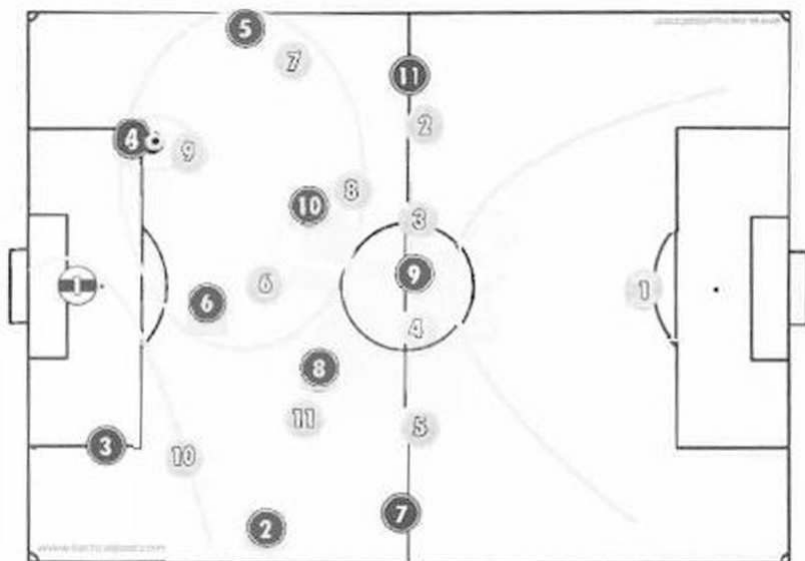


Figura 52. La imagen representa unas ubicaciones alternativas a las de la Figura 51 para generar ventaja posicional defensiva en el espacio de cooperación. En este caso, el "10" gris se sitúa en intermedias respecto a "3" y "2", mientras que el "11" lo hace respecto a "2" y "8". Además, el "6" gris se ubica en una ubicación intermedia entre "6" y "8". En todas las casos priorizando al que se encuentra más cercano al eje balón-portería.

¿Cómo sería la ubicación preferente de los jugadores en recuperación que ya han sido superados por la altura de balón?

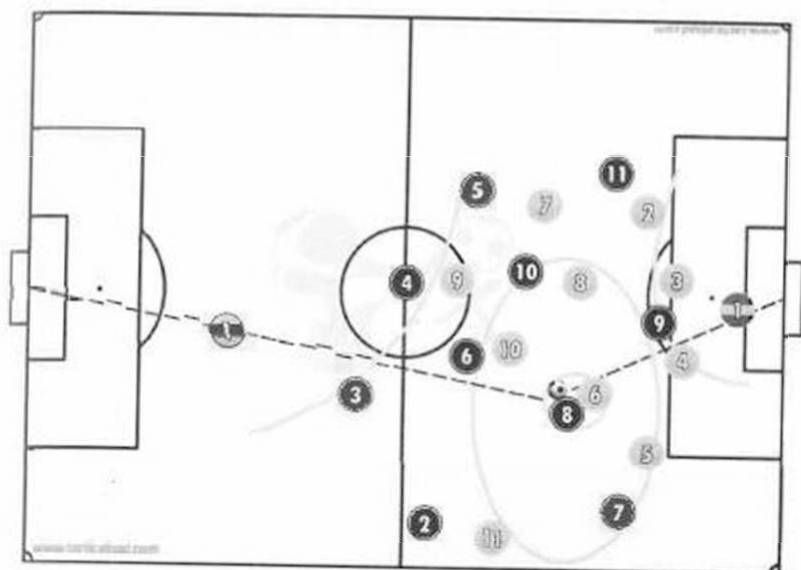


Figura 53. Se presenta esta imagen para poner el foco sobre las ubicaciones de los jugadores en recuperación, que ya han sido superados por la altura de la pelota. Se ha dibujado un segundo eje imaginario desde el balón hasta la portería del equipo que tiene la posesión.

Para que el "10", "9" y "11" grises se encuentran en ventaja posicional sobre sus oponentes directos, se tienen que ubicar:

1. Más cerca que el oponente del poseedor de balón.
2. Más lejos que el oponente del eje balón portería adversaria.

De esta manera podrán:

- a. interceptar un posible pase;
- b. impedir que el adversario directo reciba en ventaja posicional (encarados hacia la portería de ataque con el cuerpo de adversario entre él y balón);

c. en el caso de que el adversario reciba, poder acosarle para que no avance y, en algún caso, obligarle a jugar para atrás o a orientarse para atrás (desventaja posicional).

Esos jugadores "superados", si consideran que se dan circunstancias propicias pueden dirigirse a la zona de ayuda mutua o intervención para propiciar una ventaja numérica defensiva. En el ejemplo de la Figura 53, tanto el "11" como el "10" gris podrían acercarse al poseedor para generar ese tipo de ventaja numérica defensiva. Si volvemos la vista atrás podemos recordar a Pedro Rodríguez en el Barça de Guardiola, propiciando esas situaciones. En el FC Barcelona de Valverde, es Arturo Vidal en las ocasiones que juega de interior avanzado (casi media punta) el que realiza este tipo de movimientos.

Algunas imágenes reales que ilustran algunas de las manifestaciones de la ventaja posicional defensiva:



Figura 54. El fotograma ilustra una ventaja posicional defensiva en zona de intervención por parte de Virgil van Dijk con respecto a Agüero, impidiendo que el EdF mejore para el Manchester City e incluso poniendo en riesgo su posesión como veremos en el fotograma de la Figura 55.



Figura 55



Figura 56. En el fotograma se puede percibir la ubicación y perfilación de van Dijk con respecto al poseedor y al oponente directo, lo que le va a permitir anticipar el pase. En consecuencia, se identificamos una ventaja posicional defensiva en el espacio de ayuda mutua. Además, juega la posibilidad a Kane para recibir a sus espaldas por su altura y está lo suficientemente cerca como para dejarlo en desventaja posicional en caso de que reciba.

- c. en el caso de que el adversario reciba, poder acosarle para que no avance y, en algún caso, obligarle a jugar para atrás o a orientarse para atrás (desventaja posicional).

Esos jugadores "superados", si consideran que se dan circunstancias propicias pueden dirigirse a la zona de ayuda mutua o intervención para propiciar una ventaja numérica defensiva. En el ejemplo de la Figura 53, tanto el "11" como el "10" gris podrían acercarse al poseedor para generar ese tipo de ventaja numérica defensiva. Si volvemos la vista atrás podemos recordar a Pedro Rodríguez en el Barça de Guardiola, propiciando esas situaciones. En el FC Barcelona de Valverde, es Arturo Vidal en las ocasiones que juega de interior avanzado (casi media punta) el que realiza este tipo de movimientos.

Algunas imágenes reales que ilustran algunas de las manifestaciones de la ventaja posicional defensiva:



Figura 54. El fotograma ilustra una ventaja posicional defensiva en zona de intervención por parte de Virgil van Dijk con respecto a Agüero, impidiendo que el EdF mejore para el Manchester City e incluso poniendo en riesgo su posesión como veremos en el fotograma de la Figura 55.



Figura 55



Figura 56. En el fotograma se puede percibir la ubicación y perfilación de van Dijk con respecto al poseedor y al oponente directo, le va a permitir anticipar el pase. En consecuencia, le identificamos en ventaja posicional defensiva en el espacio de ayuda mutua. Además, niega la posibilidad a Kane para recibir a sus espaldas por su altura y está lo suficientemente cerca como para dejarlo en desventaja posicional en caso de que reciba.

Igualdad posicional

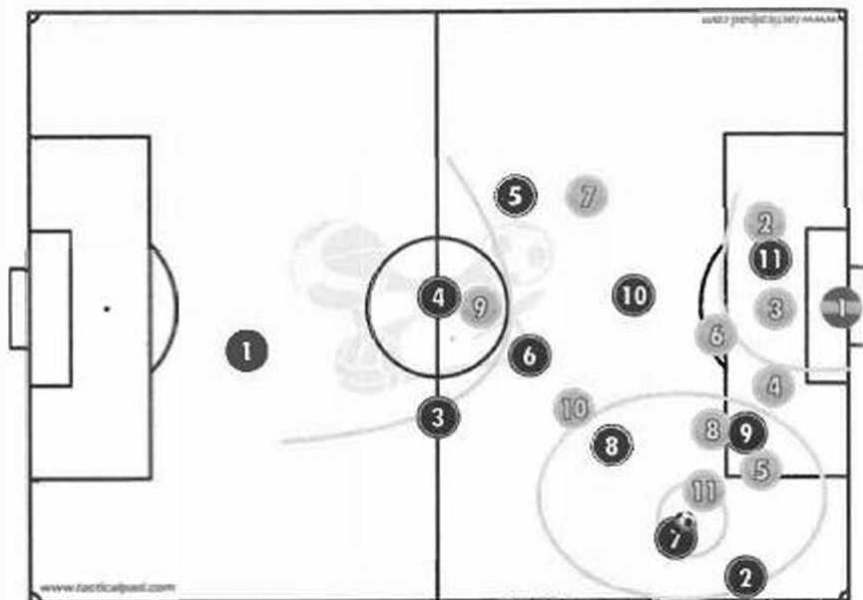


Figura 57. La imagen, que ya fue utilizada en el ítem 5.3.2, "Las ventajas" y en otros apartados de la presente descripción sobre la ventaja posicional, muestra un EdF donde existe una igualdad posicional en el espacio de intervención. Tanto "7" negro como "11" gris están en equilibrio en cuanto a sus probabilidades de mejorar las condiciones de su equipo en lo que respecta a su ubicación y perfil corporal.

La identificación de una igualdad posicional se refiere a la situación en que:

- el poseedor (o posible receptor) está orientado hacia la portería rival con posibilidades de acometer acciones (interacciones) en pro de su objetivo colectivo ofensivo en ese EdF;
- el rival directo delante de él está en disposición de acometer acciones (interacciones) que le lleven a su objetivo colectivo defensivo en ese EdF.

Éstas son las situaciones que se encuentran frecuentemente y que representan el "Status quo" respecto a la interpretación sobre la posición y el perfil corporal de los elementos en disputa.

Ventaja cualitativa

La capacidad de acción de un jugador con respecto a la situación que se le presenta, le puede permitir disponer de una ventaja temporo-espacial que denominaremos Ventaja Cualitativa. En otras palabras, es una ventaja que se emana de las características propias del jugador y que le permite "imponerse".

1. Ventaja cualitativa ofensiva

Esta ventaja emerge de las cualidades del individuo en juego y se hace evidente cuando éste entra en contacto con la pelota. Por lo tanto, se manifiesta en el espacio de intervención. Pero como el resto de ventajas, existe, en potencia, tanto en ayuda mutua como en cooperación.



Figura 58. Este fotograma muestra un instante del partido del Athletic Club contra el FC Barcelona, en el Camp Nou durante la final de la Copa del Rey 2015. En ese EdF se observa como Messi se encuentra en intervención en cierta ventaja, que podemos identificar como cualitativa, a pesar de que está rodeado de tres jugadores, uno de ellos muy próximo a él. Además, hay un cuarto jugador en disposición de actuar en caso de ser necesario. Esa "arrancada" de Lionel acabó en gol después de superar a los 4 jugadores en cuestión.

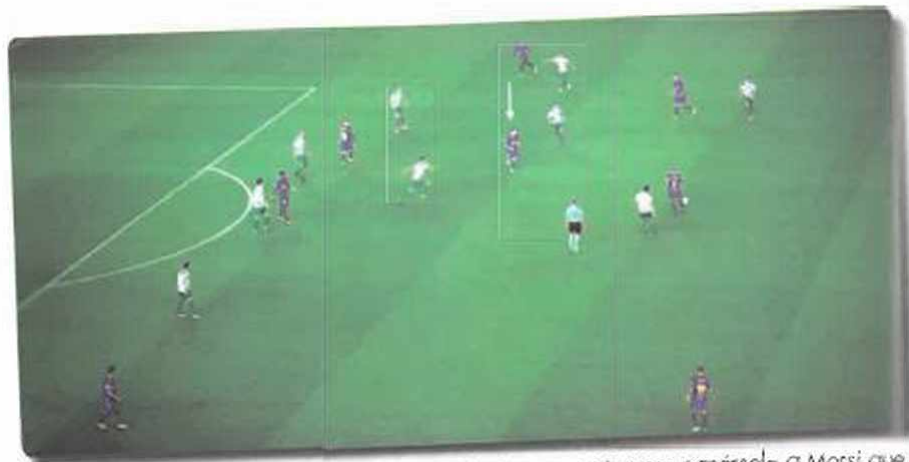


Figura 59. Este fotograma muestra como Iniesta va a optar por pasársela a Messi que se encuentra en ayuda mutua, en desventaja posicional y numérica, porque considera que su intervención (ventaja cualitativa), probablemente, mejorará las condiciones del FCBarcelona para marcar gol en esa jugada.



Figura 60. Este fotograma muestra como Busquets busca línea de pase para contactar con un Messi que está en el espacio de cooperación. Se encuentra en igualdad numérica y cerca de la desventaja posicional, pero la ventaja cualitativa animo a Sergio a darle un pase tenso y raso para que la intervención de Leo mejore las probabilidades del equipo de que esa posesión acabe en gol.

La ventaja cualitativa no se va a presentar de la misma manera para el mismo jugador, si el EdF cambia. Por ejemplo, habrá jugadores que disfrutarán de esa ventaja cuando estén en una situación determinada. Por

ejemplo, Luis Suárez puede tener ventaja cualitativa cuando se relaciona con el poseedor lejano (desde un espacio de cooperación) sin embargo, puede que no tenga esa ventaja cuando se encuentra más cerca del poseedor o en otro cuadrante del campo. El motivo es su dominio corporal para ganar la posición al "defensor" que protege una zona de finalización, cuya conducta es diferente del que está conteniendo la progresión.

La ventaja cualitativa está muchas veces asociada a jugadores que son capaces de dejar atrás a adversarios en regate o conducción. Sin embargo, es preciso llamar la atención por una manifestación diferente de esta ventaja, muy relacionada con sus capacidades cognitivas y expresivo-creativas. Jugadores como Xavi, Iniesta, Fábregas, Juan Román Riquelme o Cazorla son considerados maestros por su visión de juego. Cuando ves el partido desde el estadio, o desde la cámara táctica, te das cuenta de que la intervención de estos jugadores mejora la situación colectiva del equipo porque son capaces de anticipar el próximo EdF y dar un pase a quien, en este momento no cuenta con ventaja, pero lo hará en la siguiente fracción de segundo.

Es como si tuvieran una visión periférica total que se une a un cálculo intuitivo de las trayectorias del resto de 21 jugadores para poder prever el próximo EdF a cada momento. Ellos juegan "con una bola de cristal que les permite ver el futuro". Y entonces parece que ellos regalan tiempo y espacio para sus compañeros. De vez en cuando, un comentarista nos alerta de sus superpoderes "¡Madre mía de mi vida! se inventó ese pase! ¡Sólo lo vio él!"

2. Ventaja cualitativa defensiva

La descripción de la manifestación de esta ventaja en los jugadores del equipo que está sin la posesión hace referencia a la capacidad de éstos para mejorar la situación de su equipo en un EdF concreto. Esa "mejora" del espacio de fase, puede suponer la recuperación de la pelota o el deterioro de las condiciones en las que el equipo oponente dispone de la pelota.

Podemos observar jugadores en "defensa" que son superiores (por sus características) en los duelos de 1x1 en velocidad, en la recuperación ante tentativa de regate, en estático por anticipación o en disputa aérea. Esa ventaja se manifiesta directamente cuando "el defensor" está en intervención. Además, su presencia tiene una influencia indirecta en el EdF, cuando se identifica en ayuda mutua o cooperación, ya que puede disuadir, al equipo en posesión, de algunas decisiones o animar a los compañeros en "fase defensiva" a sentirse más seguros para acometer estrategias de recuperación más ambiciosas. Podríamos afirmar que no estando en intervención sería capaz de anular otras ventajas del rival como por ejemplo una ventaja posicional o ventaja numérica.

Resulta obvio señalar que se puede recuperar la pelota de un adversario que dispone de ella o interceptando un pase entre adversarios. Por ello esa ventaja cualitativa puede venir por la capacidad de desposeer al rival que la tiene o por la habilidad para interpretar trayectorias y hacerse con ella sin necesidad de duelo. A continuación, se mostrarán algunas imágenes que ejemplifican la ventaja cualitativa en los diferentes contextos.



Figura 61. El fotograma muestra a van Dijk a punto de desposeer al adversario en un espacio de intervención, debido a su ventaja cualitativa en ese tipo de situaciones de 1x1.



Figura 62. El fotograma muestra a van Dijk ganando un duelo aéreo en un espacio de intervención, debido a su ventaja cualitativa en ese tipo de situaciones.



Figura 63. El fotograma muestra a van Dijk dominando el espacio de ayuda mutua con respecto al atacante del FC Porto al que ganará la carrera recuperando la posesión.

A continuación, se mostrarán tres fotogramas que ejemplifican la ventaja cualitativa defensiva en el espacio de cooperación:



Figura 64. El fotograma muestra un EdF del partido FC Porto - Liverpool de la temporada 2018-19 donde el equipo local dispone de ventaja en el espacio de intervención y pretende generar una situación de finalización en el subsiguiente EdF.



Figura 65. El fotograma muestra las trayectorias de los "b t t c a n t e s" del FC Porto y la interacción devan t i j k con esa situación. Uno de ellos realiza un **apoyo de superación** y el otro un **apoyo de ruptura**, para generar una ventaja dinámica e l) uno de ellos

Los diferentes tipos de apoyo son descritos en el ítem 5.3.3. "Los tipos de conducta", que trata de la interpretación de las conductas del equipo con balón.



Figura 66. El fotograma muestra como la interpretación del EdF y su ventaja cualitativa, permite van Dijk, recuperar la posesión conectando con un pase con la cabeza con un compañero.



Figura 67. El fotograma muestra un espacio de fase de un partido Tottenham-Liverpool donde los Spurs tienen una disposición de centro al área. En el espacio de cooperación se encuentra van Dijk que hará valer su ventaja cualitativa en ese tipo de lances. Además, en este EdF también se ha ubicado en ventaja posicional.

El caso de van Dijk es excepcional por la cantidad de situaciones en las que se muestra en Ventaja. Sin embargo, es común que haya jugadores que detienen superioridad en algunas situaciones y no en otras.

Además, no son sólo los jugadores etiquetados como "defensas" los que defienden ese tipo de ventaja, jugadores de diferentes perfiles también ostentan algunas de esas habilidades de recuperación. Algunos nombres propios que ejemplifican esta situación pueden ser Busquets, Kanté, Di María, Saúl, Yaya Touré, Mascherano, De Bruyne, Frenkie de Jong, Casemiro, Pogba, Matuidi o Griezmann.

Ventaja dinámica

Llegar una centésima de segundo antes que el adversario asegure una ventaja en ese futuro espacio de intervención. Sin embargo, no siempre esa condición viene dada por la variable condicional asociada a la aceleración que sería propia de la ventaja cualitativa.

La ventaja dinámica pretende identificar la capacidad de acción que tiene un jugador por su movimiento con relación al punto del EdF donde se encuentre. Se asocia la ventaja posicional a la ubicación junto con el perfil del jugador con relación al EdF. La cualitativa se asocia a la situación del jugador en el EdF al respecto de sus características individuales. En contraste, la ventaja dinámica se deriva de las trayectorias y velocidad de desplazamiento de los jugadores con respecto a un punto del EdF.

1. Ventaja dinámica ofensiva

Se refiere a la capacidad que tiene un equipo de que sus condiciones de marcar un gol mejoren por las posibilidades que emergen de la trayectoria y la velocidad de movimiento de uno de sus elementos.

- Ventaja dinámica ofensiva en el espacio de intervención

Son las situaciones en las que el jugador con balón se encuentra en "velocidad" frente a un jugador que está en una trayectoria diferente, parado o en la misma trayectoria, pero desplazándose a un ritmo inferior.

EdF donde el jugador supera a uno o varios adversarios con un control orientado en velocidad o con un autopase son muy características de este tipo de situación.

La incorporación al "ataque" de jugadores como los "laterales" suelen tener implícita esa ventaja potencial, ya que llegan en velocidad a puntos donde es posible que los adversarios no lo estén.

En la siguiente serie de cuatro fotogramas, se puede observar lo que sucedió en los 4 segundos desde que Ronald Koeman recibe el balón hasta que finaliza la jugada. Es octubre de 1990 y, durante un partido de Recopa contra el Trabzonspor, en el Camp Nou, Ronald, que es un jugador que no destaca por su velocidad controla el balón ante el avance de 5 rivales. En ese momento decide autoproyectarse en velocidad por medio de un autopase, para superar a los 5 oponentes y finalizar con una vaselina que el Camp Nou aún recuerda.

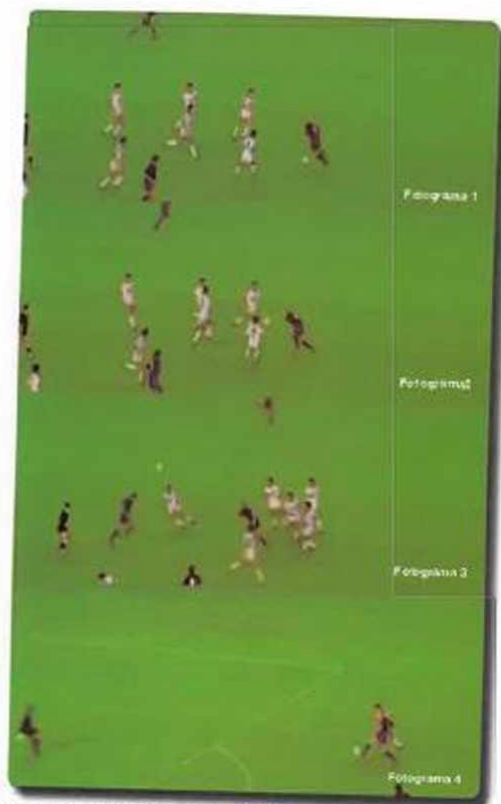


Figura 68. FC Barcelona vs Trabzonspor en 1990.

- Ventaja dinámica ofensiva en los espacios de ayuda mutua y cooperación

Podemos identificar 5 manifestaciones diferentes de esta ventaja:

- Comenzar el movimiento antes que el adversario directo.
- Desmarque de un adversario por cambiar la trayectoria de tu movimiento en un momento determinado. Típico movimiento de venir cerca para ir lejos o viceversa.
- Intercambio de posiciones con un compañero o entre varios, para generar un movimiento colectivo que propicie un desajuste del sistema rival con respecto al propio, que hace emerger una ventaja dinámica en algún punto del EdF.
- Aceleración desde una altura del campo más retrasada hacia posiciones avanzadas. La diferencia entre "estar" y "llegar" es muy ventajosa para los que "llegan". Recuerdo cómo Abel Mourelo, entrenador de amplia trayectoria y profesor mío en el curso para la obtención del título nacional de entrenador, enfatizaba mucho la importancia de ese "llegar" y no "estar".
- La pared es un mecanismo por el cual un jugador se dispone a auto propulsarse en ventaja dinámica con la ayuda de un compañero.

1. Ventaja dinámica defensiva

La trayectoria y la velocidad de desplazamiento del jugador en recuperación puede suponer una oportunidad de mejorar la situación colectiva de su equipo, ya sea recuperando la pelota o empeorando las condiciones de la disposición del equipo adversario.

- Ventaja dinámica defensiva en el espacio de intervención

Cuando el poseedor en intervención es acosado por un adversario que se desplaza a una velocidad superior a él, resulta extremadamente difícil para éste mantener la posesión, viéndose obligado a regatear o a

encontrar una opción de pase/chute rápido. En este caso es necesario que las trayectorias del portador y del recuperador no sean opuestas para que no se pueda dar un "corte" por parte del portador que deje al recuperador fuera del espacio de intervención.

- Ventaja dinámica defensiva en los espacios de ayuda mutua y cooperación

Cuando el balón aún no ha llegado a la zona del jugador resulta fundamental la velocidad y la trayectoria de este jugador para poder anticipar el punto futuro donde el balón podría viajar en el subsiguiente EdF. Defender en anticipación tiene implícita la utilización de la ventaja dinámica defensiva. Ya sea empezando la carrera antes que el oponente para cortar un pase en profundidad o corriendo para interceptar la trayectoria de un pase al pie antes de que éste llegue a su receptor intencional.

Caso práctico

A modo de ejemplo sobre este tipo de ventajas, utilizaré una reflexión de André Jardine, ex entrenador del Sao Paulo FC y entrenador de la selección sub21 de Brasil. Él se refiere a la generación de Ventajas dinámicas ofensivas en los espacios de ayuda mutua en los reinicios de juego por medio de saque de banda:

"En los saques de banda, mis equipos nunca pierden la pelota. Explico a los 3 jugadores que van a pedir la pelota en el saque que se separen del sacador (jugador libre en intervención), para vaciar la zona. Y en el momento del saque ellos inician su movimiento hacia un punto futuro. El sacador pasará la pelota a ese punto futuro donde mi jugador llegará en velocidad. A partir de allí, se la pueden devolver al sacador, quedar ellos o pasar a un tercero. Es muy difícil que intercepten ese saque de banda."

André, estaba creando un EdF de saque de banda en el cual iba a hacer efectiva la Ventaja dinámica como herramienta de desequilibrar la situación a su favor.



Figura 69. André Jardine observa el partido de la selección preolímpica brasileña en el Arena de Pernambuco en octubre de 2019. Foto: Aldo Carneiro/Pernambuco Press.

Ventaja Socioafectiva

Ha sucedido siempre, en el fútbol ha habido sociedades que han desequilibrado jugadas una y otra vez sólo por el mero hecho de conectar en una sincronía más afinada. Parejas, triadas o hasta cuartetos. Interactuando cerca o lejos, cuando conectaban, todo parecía más fácil para su equipo.

1. Ventaja Socioafectiva Ofensiva

Jordi Alba y Messi o Messi con Alves, Marcelo, Isco y Benzema. Steven Gerrard y Fernando Torres, Silva y Agüero, Ibagaza y Güiza, Valeón y Makaay. Jugadores que se buscan y cuando se encuentran se produce una catarsis en los EdF en su favor.

2. Ventaja Socioafectiva Defensiva

Son más difícil de identificar, pero hay jugadores que cuando actúan de manera conjunta mejoran los contextos de recuperación. Algunos ejemplos pueden ser Albelda y Baraja, Godín y Miranda, Gabi y Thiago.

go. Terry y Carvalho. Costinha y Maniche. Puyol y Piqué. Essien y Makélélé. Pogba, Matuidi y Kanté, Baresi y Costacurta.

La interacción entre las ventajas

Con la deriva del juego, EdF a EdF, vemos que los sistemas en oposición intentan neutralizar las ventajas que el adversario genera momento a momento. El éxito de un equipo será conseguir navegar de una ventaja a la siguiente dando continuidad a su interpretación de los EdF. En el caso de perder la ventaja tendrá que buscar una nueva y cuando caiga en desventaja deberá intentar deshacerla.

La ventaja de un equipo en un punto del EdF supone la desventaja análoga del equipo rival.

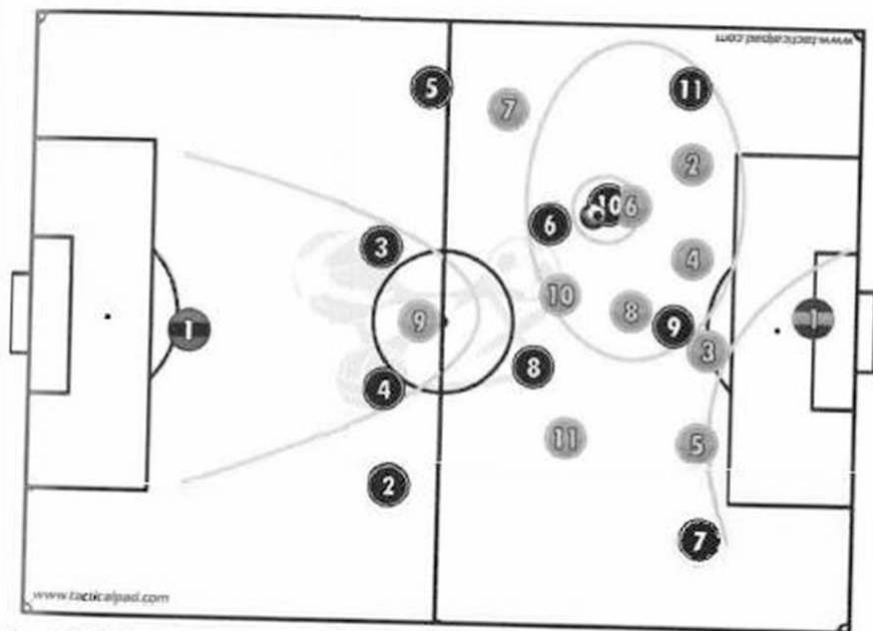


Figura 70. La imagen representa un EdF donde el "6" gris ostenta una ventaja posicional defensiva sobre el "10" negro. En simetría, el "10" negro se encuentra en desventaja posicional respecto al "6" gris.

Además, en un mismo espacio de fase puede que coexistan ventajas. Algunos ejemplos:

- Puede que un mismo equipo disfrute de varias ventajas en diferentes puntos (lugares del EdF) al mismo tiempo. Por ejemplo, en el EdF representado en la Figura 70 es posible que el "10" negro tenga ventaja cualitativa y eso coexista con la numérica (1x0) de su compañero con el dorsal "6".
- Puede ser que los dos equipos tengan situaciones de ventaja en diferentes puntos al mismo tiempo. Por ejemplo, ampliando la información sobre el EdF representado en la Figura 70 puede, aparte de las ventajas identificadas en el equipo negro, el equipo gris tenga una ventaja numérica con respecto del "9" negro y una posicional del "6" gris sobre el "10" negro.
- Puede ser que los dos equipos experimenten ventajas de diferente naturaleza en el mismo espacio de fase. Por ejemplo, en el EdF representado en la Figura 70, coexisten en el mismo punto la ventaja posicional del "6" gris con la cualitativa del "10" negro.

Depende de la identificación de las ventajas (y desventajas) que coexisten en el EdF de los jugadores en intervención que estas se hagan efectivas. Para ello, será importante que sean capaces de jerarquizarlas intuitivamente para aprovechar las de mayor valor. Para ello, deberemos dominar la interpretación de los tipos de conducta y las fases que se dan en los EdF y que serán explicadas en los dos siguientes apartados.

Utilizando la terminología tradicional con la que se introduce este capítulo, todos los jugadores deben saber buscar quién es el "hombre libre" en cada momento o reconocerse como tal en caso de serlo uno mismo.

5.3.3. Los tipos de conducta

A la hora de interpretar un determinado espacio de fase resulta de gran utilidad poder identificar el tipo de conducta que están llevando a cabo cada uno de los elementos de los equipos que están disputan el partido.

Con la ayuda de la información que hemos aprendido a detectar sobre el EdF con respecto a las ubicaciones (y distancias), perfilaciones (y trayectorias) y atributos individuales (y en relación) estamos en disposición de identificar el tipo de conducta de cada uno de los elementos. Ello nos permitirá establecer grupos de cooperación en los diferentes equipos.

Recuerdo perfectamente la primera pregunta que le hice al respecto al profesor Seirullo, en febrero de 2016.

Pregunta: "Pero Paco, según nos estás explicando tu teoría de los EdF. ¿Para ti las líneas, tal y como la táctica las concibe, no existen?"

Respuesta: "Claro que no existen. Son imaginarias... pero respondiendo a tu pregunta, Para los EdF no es que las líneas no existan, es que no son relevantes. En los EdF no hablamos de líneas sino de estructuras".

Por tanto, podemos establecer, con el beneplácito de Seirullo, estructuras que agrupen jugadores que presenten estrategias colaborativas.

En un equipo que está sin la posesión del balón, podemos distinguir hasta 4 tipos de conductas en sus jugadores (en un determinado espacio de fase).

- Conducta presionante

El jugador o jugadores están en una actitud de acoso al rival para intentar desposeer al colectivo del balón, ya sea por una recuperación activa o un error forzado. Se trataría de, por medio de esa conducta, forzar una desventaja numérica, posicional, cualitativa, dinámica o socio-afectiva mejorando las probabilidades de recuperación de la posesión.

- Conducta de contención de la progresión

El jugador o jugadores presentan unas actitudes que priorizan la protección del espacio de progresión del equipo adversario. En este tipo de situaciones no se actúa directamente en pro de la recuperación del

balón, sino que se espera un error del adversario o una posible reorganización de algunos elementos del propio equipo que permitan la activación de conductas presionantes en un EdF próximo.

- Conducta de protección de la zona preferente de finalización del adversario

El balón y la portería siempre han sido 2 focos de atención para los futbolistas. La protección de la portería propia es un objetivo para algunos de los elementos del equipo sin la posesión. El más evidente puede ser el que se sitúa en posición portero o los que se encuentran en ese EdF en situación de defensor o centrocampistas defensivos.

Parte de sus conductas pueden ser de bloqueo de intentos de finalización del rival. Sin embargo, la mayoría de las conductas no son tanto de bloqueo de los chutes o remates, sino de prevención de ese tipo de situaciones. Impidiendo directamente o por medio de la regla del fuera de juego, que los adversarios se posicionen en zonas donde la finalización tiene mayores probabilidades de éxito.

Desde los 90 se popularizaron los llamados "trabajos de la línea de 4" que en muchas ocasiones variaban en número para incluir uno o dos centrocampistas por delante de "esa línea". Esos entrenamientos, generaban comportamientos coordinados de protección de las zonas de finalización. Hoy se ha llevado el estudio de ese tipo de comportamientos cooperativos a grados de mucha maestría, destacando entre ellos las aportaciones teóricas de Manuel Pellegrini, presentada en el congreso Internacional de fútbol de Málaga en 2013 y el fantástico resumen general que hizo Fran Escribá poniendo como ejemplo su trabajo en el Elche en el congreso internacional de fútbol de la ciudad de Pontevedra en 2013.

Utilizo la transcripción que hizo Javier Lavandeira en su blog Fútbol Ofensivo de algunos puntos de la conferencia de Manuel Pellegrini para ilustrar este tipo de comportamientos:

- "Saber defender es saber cómo actuar, según el número de futbolistas que tengas en la zona que quieras defender."

De lo anterior podemos traducir al lenguaje de los EdF que los elementos de esa estructura necesitan saber cuántos de ellos están colaborando en la protección de la zona preferente de finalización para poder tomar decisiones sobre su propio comportamiento y dar sentido al de los compañeros.

- "Lo primero para el trabajo de la línea de 4 defensiva es la comunicación y para comunicarse el interlocutor será el balón, que nos dice cómo debe colocarse la línea."

Si la información nos la da el balón, mientras el balón está fuera del área, la línea de 4 debe estar fuera del área.

Si el balón está en banda, los futbolistas se sitúan a la altura de balón con el objetivo de deshabilitar a los futbolistas que puedan colocarse por delante.

- "El trabajo de la línea de 4 no consiste en achicar espacio hacia adelante, sino en cortar la línea de pase a aquellos futbolistas que quieren tirar de nosotros."

Según lo expuesto por Pellegrini, la ubicación de la pelota va a guiar la conducta de la estructura que protege la zona de finalización con el objetivo de impedir la ocupación de esa zona y acosar al poseedor o recuperar la posesión pasa a un segundo plano para los jugadores de esta estructura colaborativa en ese momento.

- Conducta de disuasión

Este subtipo de conductas genera efectos importantes en los sistemas y subsistemas en juego, modificando en ocasiones la toma de decisión de múltiples elementos. Otros autores les han llamado los descolgados. Jugadores que se sitúan superados por la altura del balón y buscan ubicarse en espacios donde puedan explotar sus características individuales en caso de recuperación por parte de su equipo. Este tipo de conductas condicionan el posicionamiento de algunos jugadores del equipo en disposición y también la toma de decisiones de los jugadores con balón. Además

de que su conducta, va a tener consecuencias también sobre sus propios compañeros que deberán tener en cuenta la decisión de estos descolgados para readaptar sus decisiones colaborativas.

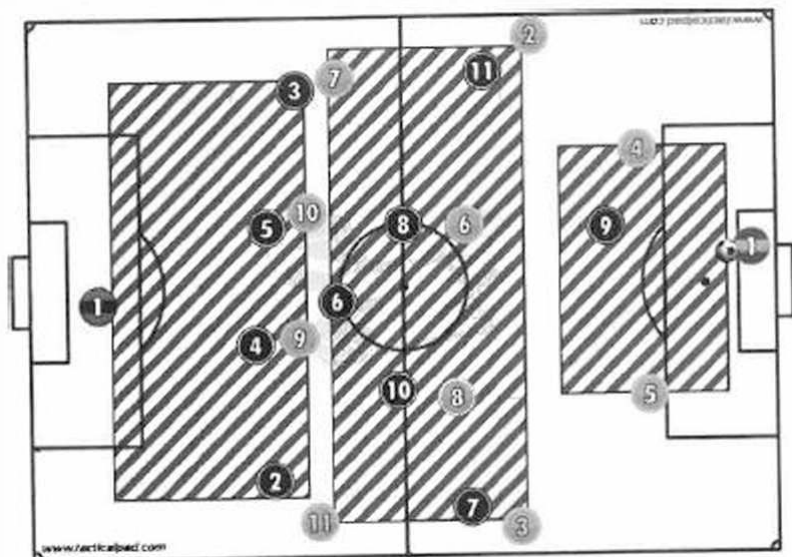


Figura 71. En la figura anterior he descrito la simulación de las conductas cooperativas en un ejemplo de EdF del equipo sin la posesión de la pelota. Al "9" se le ha asignado una conducta presionante. El "6", "7", "8", "10" y "11" se agrupan en una estructura de contención de la progresión. El "1", "2", "3", "4" y "5" cooperan para protegerla zona de finalización.

En un determinado EdF puede que estén presentes la totalidad o algunas de estos tipos de conductas, desarrolladas por individuos o por estructuras cooperativas. Sin embargo, en el próximo espacio de fase, alguno de los elementos puede cambiar de conducta de manera activa o pasiva, cambiando totalmente el escenario colectivo.

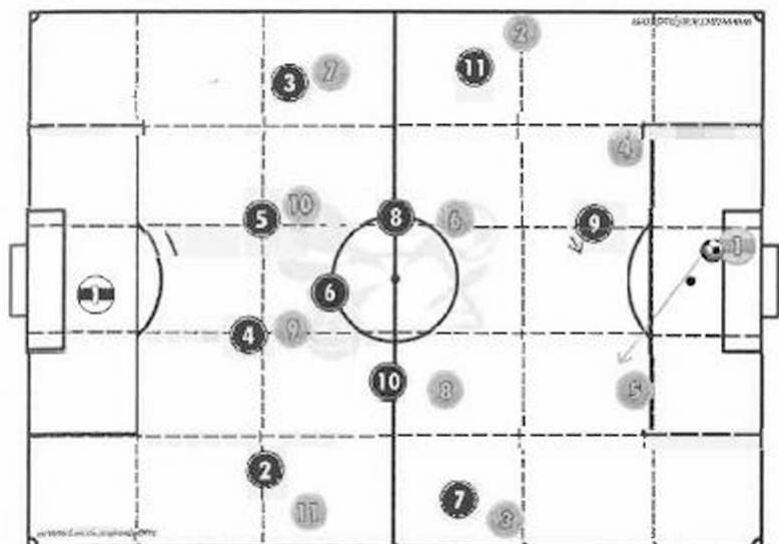


Figura 72. En la figura anterior vemos como hay una situación en el que el equipo con la posesión va a encontrar al central izquierdo libre desde el saque de portería. El delantero del equipo sin balón se ubica inhibiendo el pase al central derecho, pero perfilado para emprender una trayectoria de presión al central derecho.

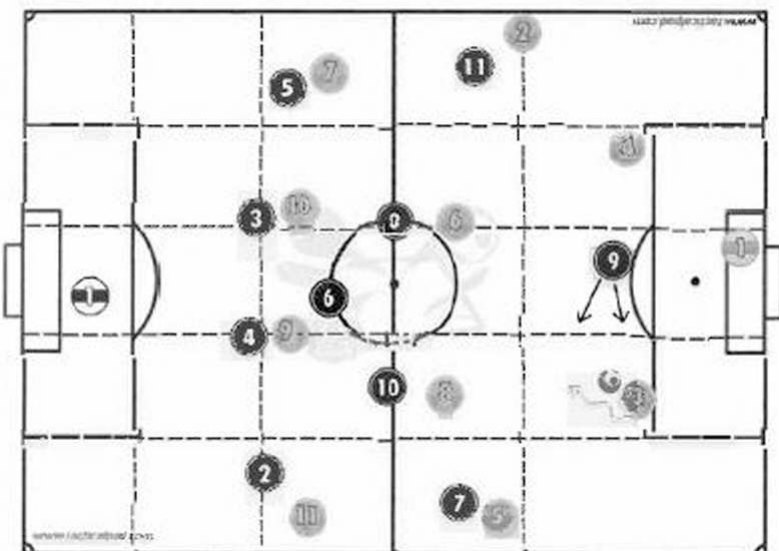


Figura 73. En la anterior situación describimos las conductas que puede adoptar el delantero del equipo sin la posesión en el caso de que el central que recibe decida conducir hacia adelante.

- **Opción A.** Continuar con su actitud presionante e ir a recuperar, generar una desventaja o forzar el error del adversario.
- **Opción B.** Elegir una trayectoria diferente y ocupar un espacio a la espalda del central que conduce para condicionar los apoyos que pueda tener y también la toma de decisiones del adversario con balón.

En este ejemplo el elemento cuyas decisiones estábamos analizando, puede escoger entre las conductas a adoptar.

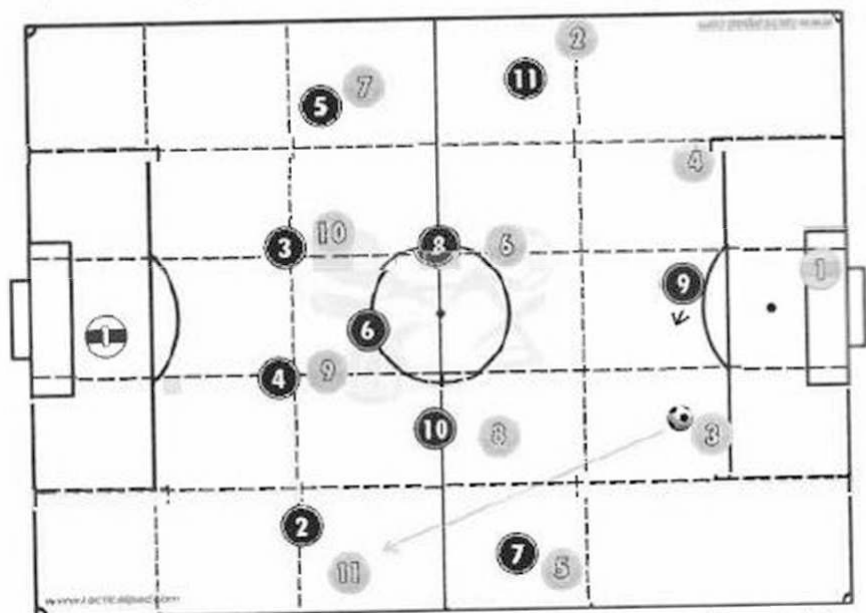


Figura 74. En la anterior situación describimos cómo las decisiones del poseedor van a cambiar el rol/conducta del elemento que analizamos. El hecho de que el central que recibe el balón, lo haga llegar al extremo derecho antes que el delantero presionante pueda evitarlo, transforma la conducta de este jugador de presionante a disuasión, sin que él tome la decisión activa entre un EdF y el siguiente.

En la Figura 71 se ha realizado una propuesta de identificación de estructuras para un equipo sin la posesión en cierto EdF. Parece bastante coincidente en ese caso con la tradicional concepción de las líneas en un 1-4-5-1. Sin embargo, ese posicionamiento en ese espacio de fase podría ser adoptado en ese EdF por un equipo que use un sistema 1-4-3-3 o incluso un 1-5-4-1. Independientemente del sistema con el que el entrenador ha presentado al equipo, es cierto que las estructuras presentadas en la figura 71 corresponde bastante con la perspectiva táctica tradicional que se usa del concepto de líneas para describir, interpretar y entrenar. Por ello, voy a dar 2 ejemplos más de estructuraciones dónde una perspectiva tradicional no recogería "toda la información táctica" que contiene el espacio de fase con ubicaciones muy parecidas a los de la Figura 71.

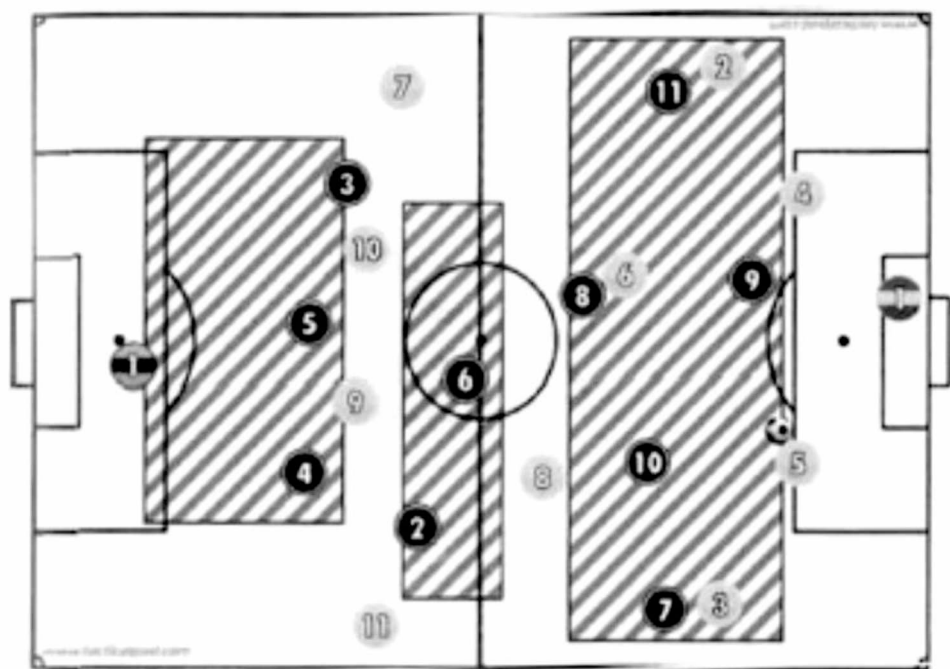


Figura 75. En este caso las ubicaciones son muy similares respecto a la Figura 71 sólo que los comportamientos presionantes de "7", "8", "10" y "11" van a hacer que el EdF cambie mucho. El objetivo de esta nueva estructura de 5 jugadores va a priorizar la recuperación cambiando sus zonas de decisiones individuales y su interacción tanto con el "6" como con "2" o "5", que van a asumir espacios de actuación diferentes dependiendo de cuáles sean los próximos EdF.

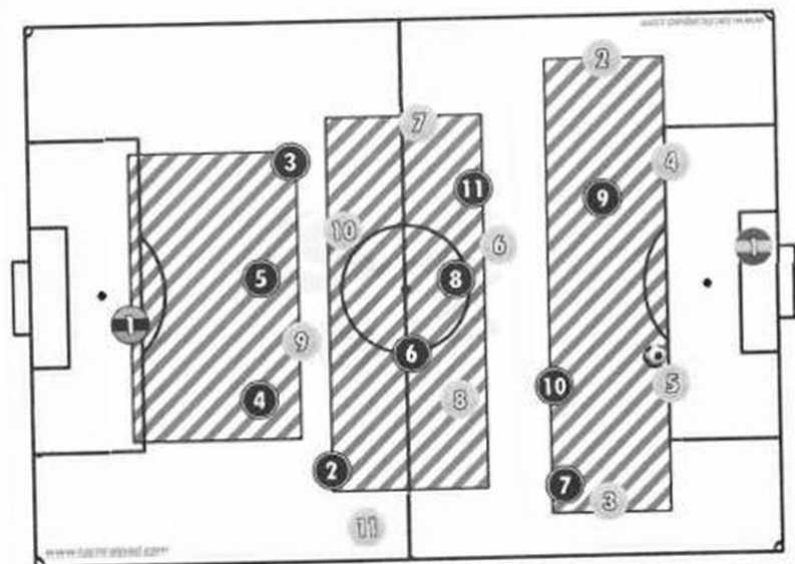


Figura 76. En este caso siendo también ubicaciones similares se genera un espacio de fase muy diferente formando una estructura prezonante con "9", "10" y "7" y una de contención con "6", "8", "11" y "2".

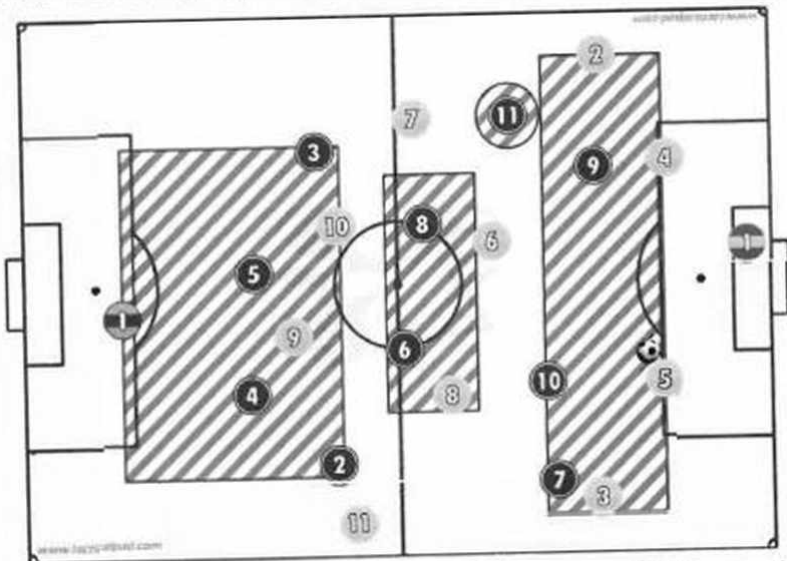


Figura 77. Esta figura presenta sólo un leve cambio que es que el "11" prefiere no asumir una actitud de contención de la progresión, quedando descolgado y fustigado, mandándose en un elemento disuasorio de algunas conductas o posicionamientos del adversario.

De cualquier forma, los ejemplos propuestos de EdF descritos en este apartado han sido contemplados por las perspectivas tácticas modernas por derivarse de un reinicio del juego desde saque de portería, que es una situación ampliamente analizada en sus diversas formas de ejecución. Sin embargo, la perspectiva de identificación de estructuras (en lugar de describir el posicionamiento en líneas) resulta más disruptiva para situaciones más propias del caos/variabilidad propia del juego.



Figura 78. Este EdF plantea algunas posibilidades de estructuración cooperativa diferentes que resultan en contextos de juego radicalmente dispares. A continuación, se ejemplifican 3 EdF en los que varían las estructuras que forman los comportamientos del conjunto sin la posesión.

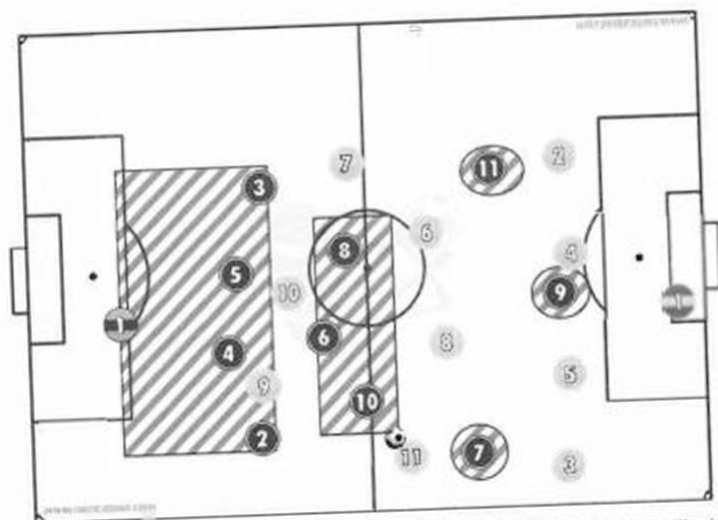


Figura 79. En este Eaf ps tres jugadores más adelantados toman una actitud de desdoblados de la jugada, preparándose para actuar tras recuperación o simplemente abstraenase del juego en ese instante. Además, el "10", "8" y "8" adoptan un comportamiento cooperativo de cubrir la progresión adversaria mientras que el resto de los jugadores se centran en defender la profundidad.

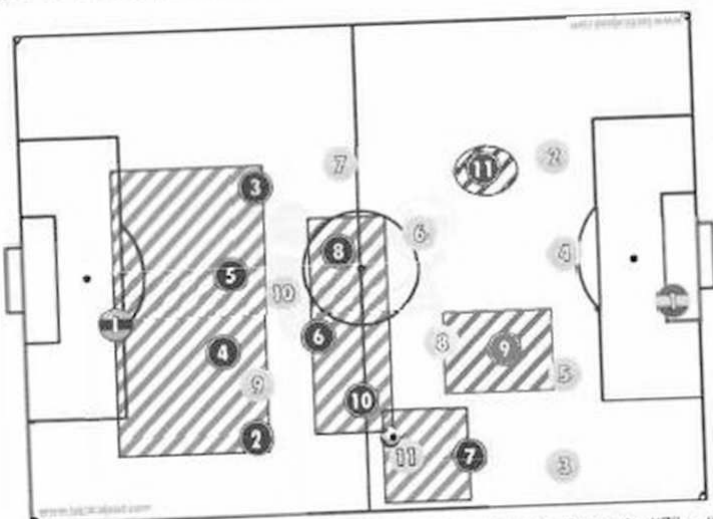


Figura 80. En este Eaf se produce la alteración de las conductas de "7" y "9", que pasan a adoptar una actitud presionante en pro de la recuperación de la posesión. Ese hecho reduce la ventaja que tiene el equipo en posesión en los espacios de intervención y ayuda mutua.

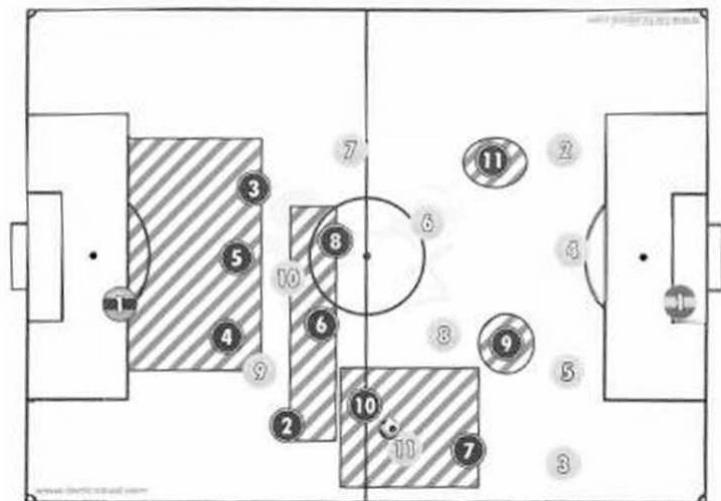


Figura 81. En este EdF se percibe un cambio en la actitud del jugador nº 10 que junto con el "7" forman una estructura presionante. El cambio de actitud de este jugador puede haberse condicionado al "2" a adoptar una conducta de contención. Sin embargo, el hecho de que el "9" se quede descolgado es muy trascendente para definir los EdF subsiguientes dependiendo de la toma de decisiones del poseedor adversario ("1").

En un equipo que está en disposición del balón, podemos distinguir hasta seis tipos de conductas en los jugadores sin balón. Este tipo de conductas se pueden denominar apoyos.

- Apoyo de seguridad

Opción de Pase que se le da al poseedor en una zona de menor densidad de adversarios, normalmente por detrás de la altura del poseedor. Este tipo de conductas es muy útil cuando el poseedor está en algún tipo de desventaja (numérica, posicional, cualitativa o dinámica). Es posible que el receptor del hipotético pase reciba en una situación donde se hayan empeorado las condiciones de disposición del balón, con relación al número de oponentes y "la cercanía al gol".

- Apoyo de continuidad

Opción de pase que se le da al poseedor para cambiar el punto de la progresión pero que no supera ningún elemento del conjunto adversario. Normalmente esta circulación está destinada, en ausencia de tiempo-espacio para avanzar en conducción o pase, a obtener una ventaja que permita la progresión en mejores condiciones en un próximo EdF.

- Apoyo de progresión

Opción de pase que consigue superar elementos del adversario, pero que no deja al jugador próximo de la zona de finalización ni delante de la estructura que defiende esa zona del equipo adversario. Es decir, es un pase que supera alguno o algunos de los jugadores que están en la estructura de presión o de contención, sin superar a todos los que se encuentran en actitud de contención de la progresión.

- Apoyo de superación

Opción de pase que consigue superar los elementos del adversario que presionan y contienen el avance, quedando por superar sólo los que protegen las zonas de finalización.

- Apoyo de ruptura

Es una opción de pase que se ofrece al poseedor provocando una ventaja (frecuentemente dinámica) a la espalda de algunos de los elementos que protegen la zona de finalización del equipo adversario. En el caso de que fuera un movimiento para encontrar la espalda de los jugadores en contención, se consideraría un apoyo de superación.

- Apoyo de fijación

Se refiere a la ubicación de un compañero que condiciona la ocupación del espacio de algunos oponentes permitiendo ventajas en otros espacios. Como se presenta en el apartado de los criterios conformadores acerca de la ubicación de los jugadores, todas las ubicaciones condicionan las ubicaciones de los oponentes cercanos de manera directa o

indirecta, consciente o inconsciente. Sin embargo, hay jugadores a los que, por suponer una amenaza por su ubicación, por mostrarse con una trayectoria por delante del adversario o por arrastrar con sus movimientos, se les puede identificar en conducta explícita de fijación. Es frecuente que estos comportamientos sean propios del espacio de cooperación ya sea en amplitud o en profundidad.

El apoyo de fijación podría considerarse homólogo de las conductas de disuasión sobre las que reflexionamos en el momento sin balón.

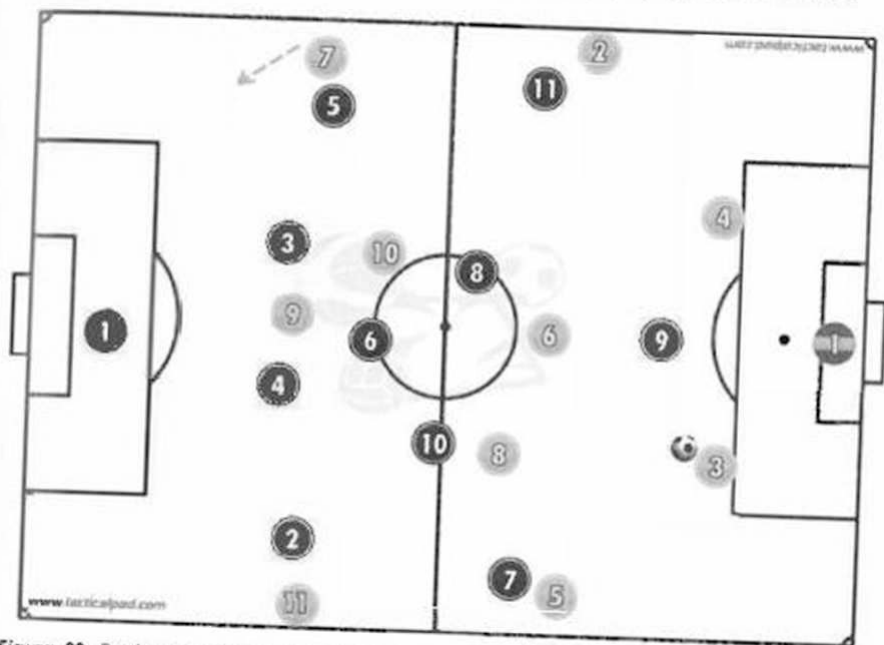


Figura 82. Podemos tomar esta imagen como ejemplo para diferenciar los diferentes tipos de apoyos de los que dispone el "3" en posesión del balón en ese espacio de fase concreto. El portero le está dando un apoyo de seguridad en caso de que se encuentre en desventaja (numérica, posicional, cualitativa o dinámica). El "4" está ofreciendo un apoyo de continuidad desde donde podrán buscar un EdF más favorable para progresar en el caso de que el EdF actual no ofrezca al "3" condiciones para hacerla. El "2", "5", "6" y "8" están ofreciendo apoyos de progresión respecto a la estructura presionante del adversario. El "10" está ofreciendo un apoyo de supervisión con respecto a la estructura de contención del otro equipo. El "9" y el "11" están realizando sendos apoyos de fijación, facilitando la emergencia de ventajas en otros espacios. El "7" está haciendo un apoyo de ruptura.

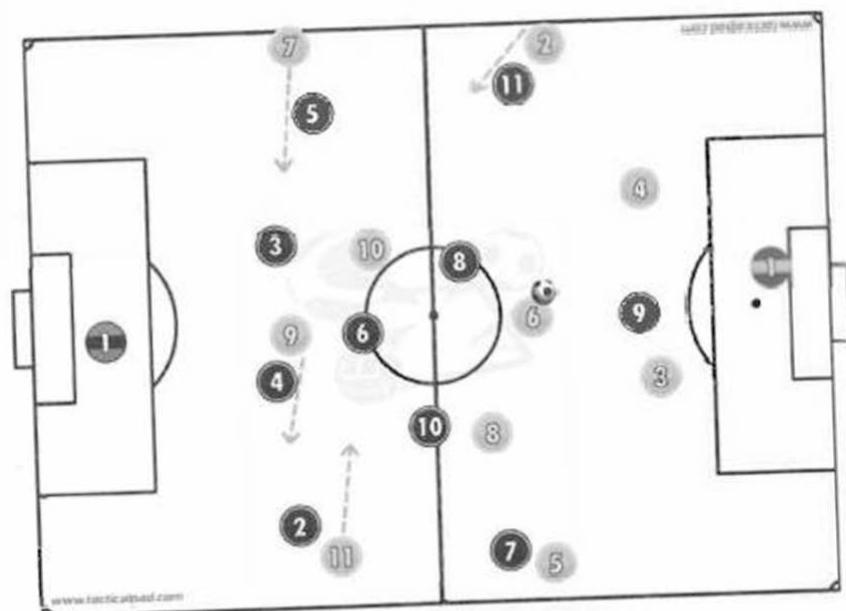


Figura 83. En el caso de que el siguiente EdF al de la Figura 82 sea el de la Figura 83, verifícalos como las conductas de los compañeros de equipo del poseedor han cambiado. Algunos de estos cambios han sido activamente provocados por la toma de decisiones de los elementos y otros han sido provocados por los cambios del contexto (EdF). Los jugadores "3" y "4" son ahora apoyos de seguridad. "5" y "8" son ahora apoyos de continuidad. El "2" ha cambiado de ubicación y trayectoria para poder conectar, siendo un apoyo de progresión respecto al nuevo EdF. El "11" ha cambiado de ubicación para convertirse en un apoyo de superación. El "9" y el "7" han cambiado sus ubicaciones y trayectorias para poder superar apoyos de fijación para el nuevo EdF.

5.3.4. Las fases

Una vez:

- se ha conseguido diferenciar los diferentes espacios que se presentan en cada EdF (intervención, ayuda mutua y cooperación);
- se ha llegado a rastrear la presencia de alguno de los tipos de ventajas (numérica, posicional, cualitativa, dinámica y socioafectiva);
- y se ha podido identificar el tipo de conductas que están presentando cada uno de los elementos y estructuras, se hace relevante diagnosticar la fase del juego en que se encuentran los

equipos para obtener la capa de comprensión definitiva de las intencionalidades colectivas probables para cada uno de los dos conjuntos.

La fase en la que se encuentra un equipo con la posesión se verá definida por el tipo de estructuras adversarias que se oponen (que se deben superar), en ese momento, para encontrarse en condiciones ventajosas para marcar gol.

Esto está correlacionado con la zona en la que está la pelota, pero no tiene porqué corresponder 100% a la clasificación tradicional donde primaba únicamente la coordenada específica donde está el balón. A continuación, un ejemplo de cómo el lugar donde se encuentra el balón condiciona la determinación de la fase ofensiva en la perspectiva tradicional.



Figura 84. Esta imagen ejemplifica la división zona tradicional que determina que si el balón está en la primera zona se trata de la fase de salida de balón, si está en la segunda se trata de la fase de creación del juego y si estamos en la tercera hablamos de la fase de finalización.

Las fases del momento con balón

Desde la perspectiva de los EdF, estamos en disposición de realizar una identificación de la fase del juego en la que se encuentra el equipo en posesión que resulta más significativa. A pesar de que las fases puedan considerarse equivalentes (salida de balón = iniciación del juego; creación = disposición posicional; finalización = finalización) su naturaleza va a ser definida por otra variable, las "capas" de oposición a las que se enfrenta en ese determinado EdF.

Fases en las que puede encontrarse un equipo con la posesión:

- Iniciación del juego
- Disposición posicional
- Finalización

A continuación, se definen las subfases anteriores a partir de ejemplos:

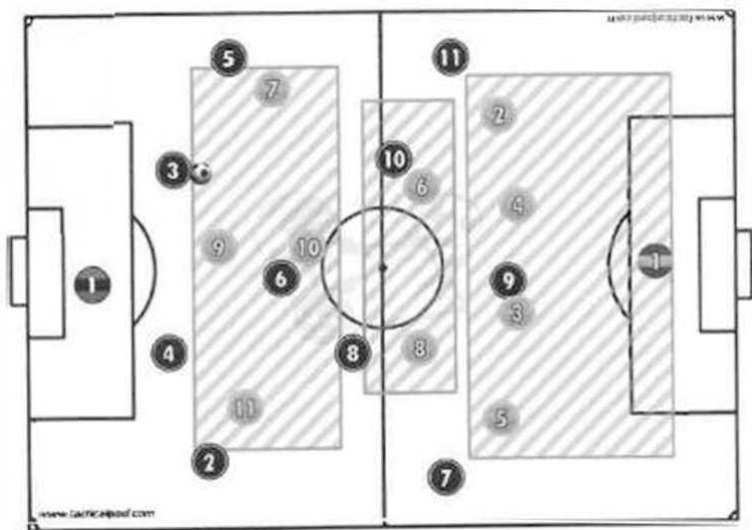


Figura 85. Esta imagen representa una fase de *iniciación del juego* del equipo negro.



Figura 86. Esta imagen también representa una fase de **iniciación del juego** del equipo negro. La diferencia en cuanto a la altura a la que se tiene la posesión no resulta en la definición de ésta como **disposición posicional** puesto que las estructuras presionantes (que se activan a partir de una determinada altura) continúa siendo una amenaza para su disposición de la pelota.

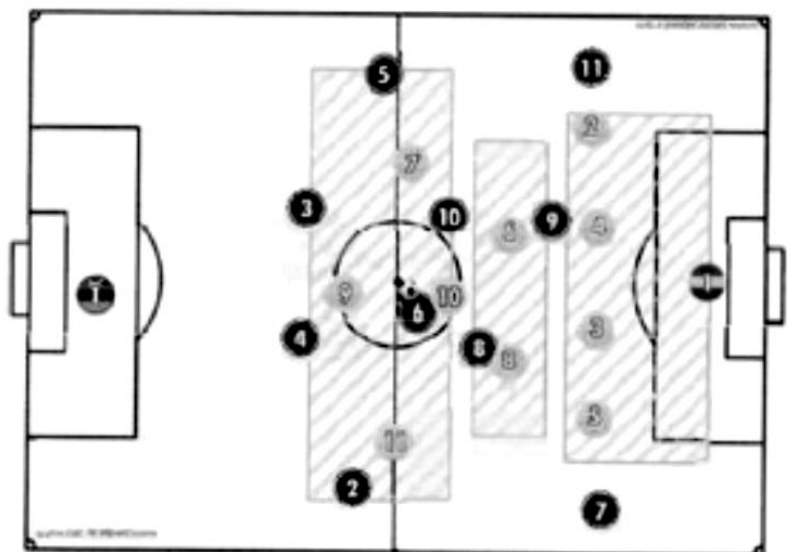


Figura 87. Esta, que tiene un parecido muy grande respecto a la Figura 86, representa una fase de **disposición posicional** por parte del equipo negro. Puesto que en ese EdF ninguna de los elementos del colectivo sin la posesión tiene un comportamiento presionante, el equipo negro puede iniciar una **disposición posicional**. La conducta que en el ejemplo se asigna al "9" gris es de **difusión** y no de **recuperación/presión**.

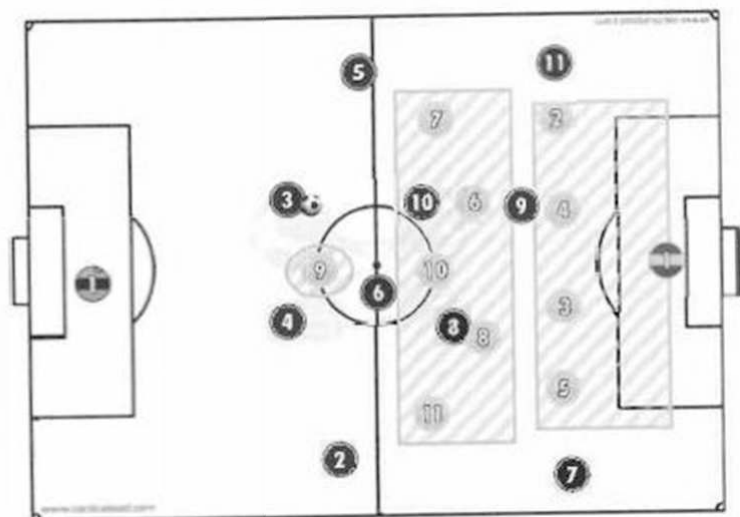


Figura 88. En esta imagen podemos observar una fase de **iniciación del juego** muy similar a la de la Figura 87 pero siendo el poseedor del balón el mediocentro y no el centro. El hecho de que la estructura de jugadores presionantes no haya sido superada hace que aún no se pueda considerar una fase de **disposición posicional**. Sin embargo, si en esa misma situación el "10" del equipo sin la posesión se percibe en desventaja y decide cambiar su actitud de presionante a temporización, ya que permitirá al "6" negro deshacer su desventaja posicional. Se tratará de una fase de **disposición posicional** del equipo negro donde los "7", "9" y "11", sin la posesión deberán decidir: si continúan con actitud presionante (a), si se quedan descolgados (b) o si intentan sumarse a la estructura de contención (c).

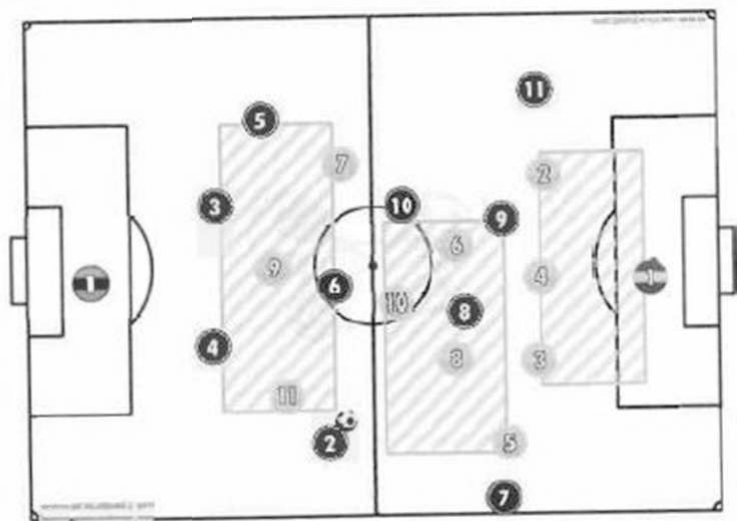


Figura 89. El EdF definido por las ubicaciones y los comportamientos definidos en la imagen anterior representa una fase de **disposición posicional**. El poseedor de esa pelota "2" negro, se encuentra en un espacio de intervención donde (momentáneamente) no tiene adversarios presionantes por delante. En ese contexto parece complicado que él encuentre un pase a un compañero en ventaja numérica o posicional, por lo que, en ausencia de ventajas cualitativas, dinámicas o socioafectivas, existe la probabilidad que busque una conducción o temporización ofensiva en pro de una reorganización de sus compañeros para preparar el asalto a la fase de finalización. Es común que exista esa necesidad de reorganización en los primeros EdF de disposición posicional después de una fase de iniciación. Es posible referirse a este im-pase en el Juego de Posición (en el cual se pretende viajar juntos con la pelota) como una **subfase de confort** dentro de esa disposición posicional donde, pasada la fase de iniciación, los elementos buscan interactuar desde nuevas ubicaciones.

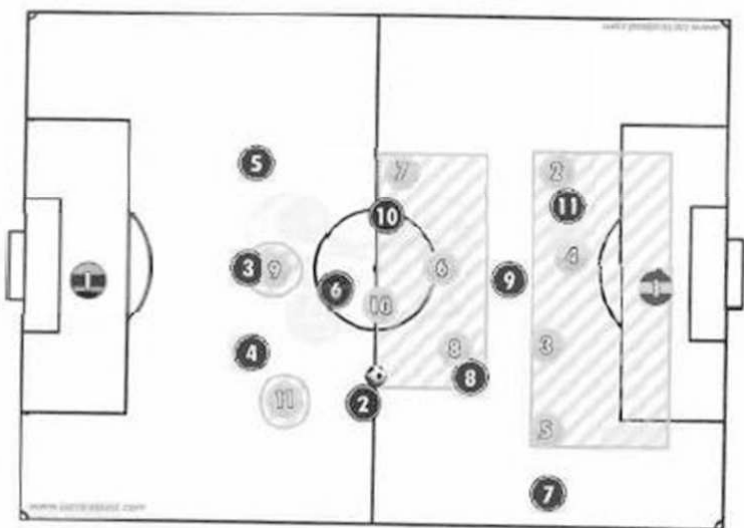


Figura 90. El EdF representado por la imagen anterior podría ser un Espacio de Fase de **disposición posicional** subsiguiente del de la Figura 89. El poseedor tiene línea de pase con apoyos de seguridad ("4" y "5"), de continuidad ("6"), de progresión ("8"), de superación ("7" y "9") y de fijación o ruptura ("11"). Todos ellos parecen suficientes para apoyar la superación de esa estructura de contención y pasar a la fase de finalización.

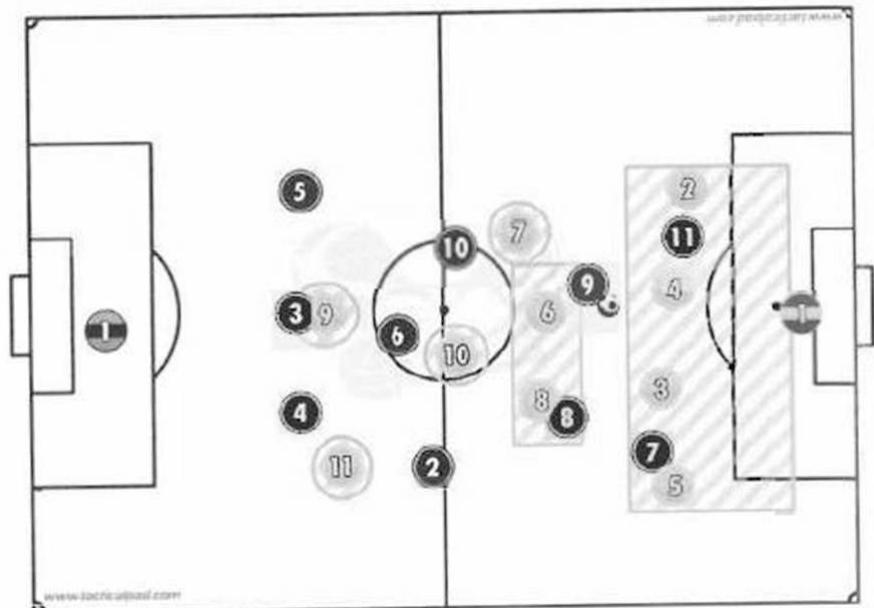


Figura 91. Este Edf podría ser subsiguiente del representado por la Figura 90 y supone una fase de finalización donde el poseedor dispone de dos apoyos de ruptura ("11" y "7") y un apoyo de continuidad ("8") para intentar encontrar un Edf que le permita finalizar desde un punto donde tenga esperanza/probabilidad de marcar gol. La finalización puede darse incluso desde el punto donde está, fuera del área y sin superar a la estructura que defiende esas últimas metas. Sin embargo, si el defensor "4" cambia su conducta por una de contención de la progresión (quedando "2", "3" y "5" defendiendo los últimos metros), el Edf podría volver a considerarse una disposición posicional. En esa situación se valdría especialmente relevante el apoyo de continuidad del "8" para devolver al conjunto a un Edf de ventaja en la fase de finalización puesto que ese defensor ("4") quedaría lejos de la zona de intervención y podría ser superada para contrarrestar esta vez una estructura de defensa de los últimos metros con sólo tres elementos.

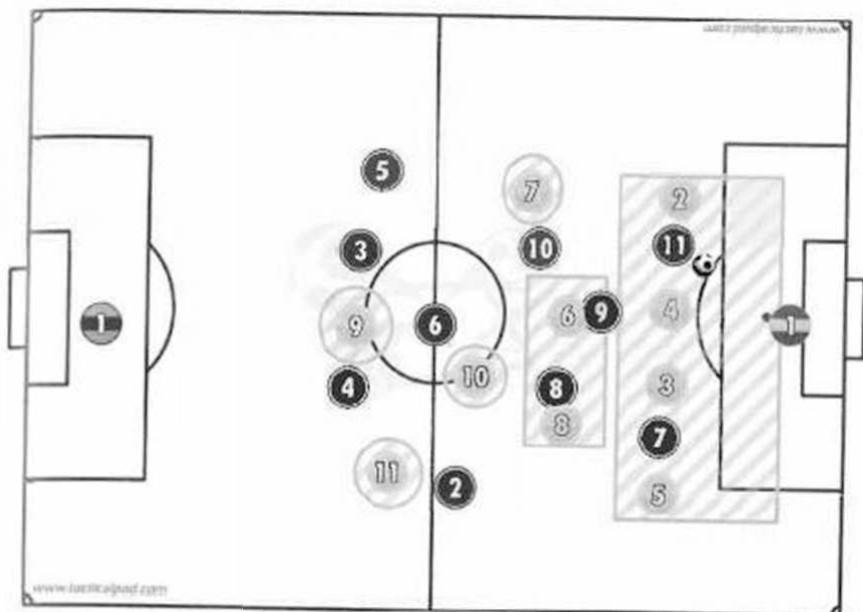


Figura 92. Este Espacio de Fase de **finalización** podría ser subsiguiente del representado por la Figura 91. El "11" recibe en ventaja posicional respecto del "2" y tendrá que hacer valer su ventaja cualitativa o dinámica para superar al "4" si no decide finalizar antes. En el caso de que consiga superarlo probablemente tendrá un apoyo de continuidad en su compañero "7" para poder decidir qué EdF es más ventajoso para finalizar. En el caso de que no consiga ni finalizar en el primer momento ni superar al "4", tendrá probablemente los apoyos de seguridad de "10" y "9". Es probable que se transforme la fase de finalización en una renovada fase de disposición posicional (puesto que los jugadores sin posesión "6" y "8" habrán recuperado su capacidad de intervención como estructura de contención de la progresión).

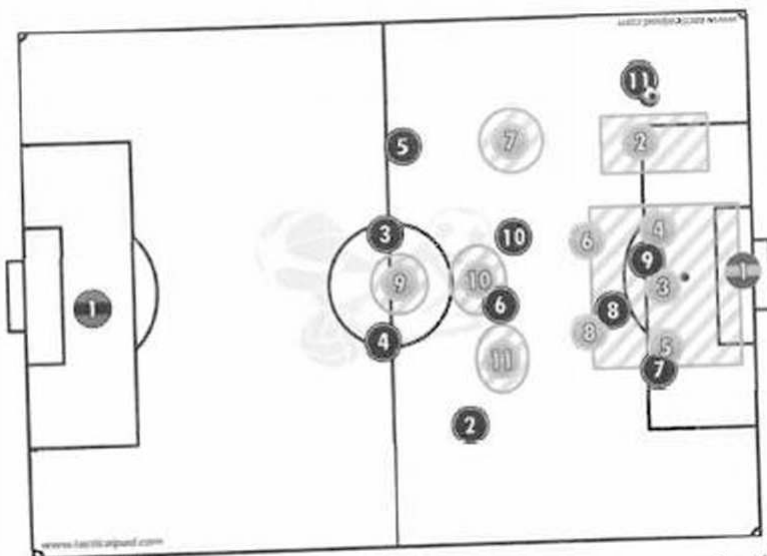


Figura 93. Esta imagen podría representar un EdF de un equipo que circuló hasta llegar a las proximidades del área por fuera. El defensor "2" se propone impedir la penetración en el área del "11" a la vez que pretende impedir el centro si este se diera. Mientras una estructura de cinco jugadores defenderá la zona de finalización. Como consecuencia de estas dos estructuras habilitadas para actuar, es preciso considerar este EdF como de fase de **disposición posicional**. Del mismo modo, si la estructura de contención estuviera formada por más efectivos, seguiría siendo un espacio de fase de disposición posicional. Como serían los ejemplos de que el defensor "7" hubiera retrocedido para ayudar a su compañero "2" y de que también se hubiera sumado a esa cobertura interior del avance un mediocentro "6".

En el caso de que el poseedor "11" superara al "2", se podría considerar el nuevo EdF como uno de **fase de finalización**.

Recapitulación de las fases del momento con balón

En resumen, clasificar la fase del juego en la que nos encontramos será muy informativa sobre qué tipo de EdF estamos observando. El primer elemento de diagnóstico será la posesión del balón. En el caso del equipo con la posesión, la fase del juego en la que se encuentren vendrá determinada por la distancia a la que se encuentren de poder finalizar. Esa distancia será medida en estructuras a superar y no en metros:

- **Fase de iniciación del juego:** el equipo en posesión tiene la oposición en ese momento de jugadores con actitud de presión de

contención del avance y de protección de la zona de finalización.

- **Fase de disposición posicional:** el equipo en posesión tiene la oposición de jugadores con actitud de contención y protección de la zona de finalización.
- **Fase de finalización:** el equipo en posesión tiene la oposición de sólo jugadores en protección de la zona de finalización.

Como consecuencia de lo anterior, las fases del equipo en recuperación de la pelota serán determinadas por la distancia a la que se encuentre de disponer de una ocasión de finalizar. Hablamos de distancia, en este caso también, como las estructuras que tendrá que superar el colectivo para encontrarse en situación de finalizar.

La fase equivalente a la iniciación del juego, del equipo sin la posesión, será la de **protección de la zona de finalización**. Puesto que en caso de recuperación tendrán que superar estructuras presionantes, de contención y de defensa del área.

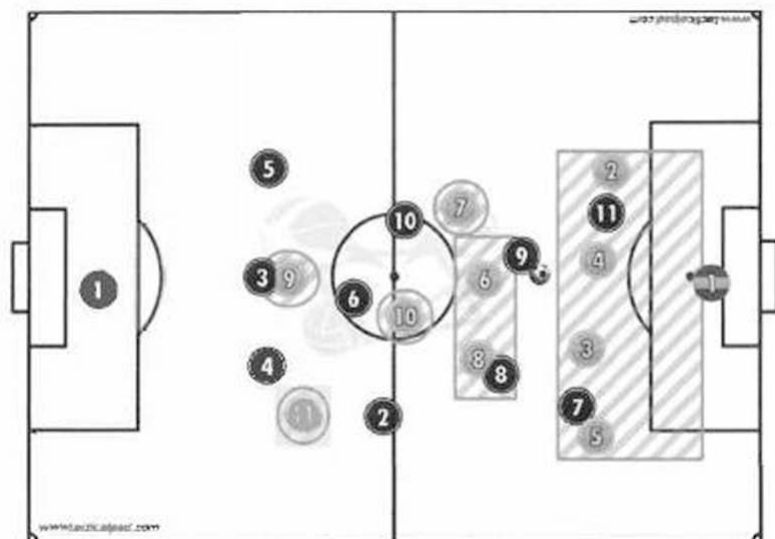


Figura 94. Esta imagen que ya fue usada para ejemplificar un Espacio de Fase de finalización del equipo negro, también representa un espacio de fase de **protección de la zona de finalización** del equipo gris.

Las fases del momento sin balón

La fase equivalente a la disposición posicional sería la de **contención de la progresión**, puesto que en el caso de recuperación habrá menos elementos por superar antes de poder finalizar.

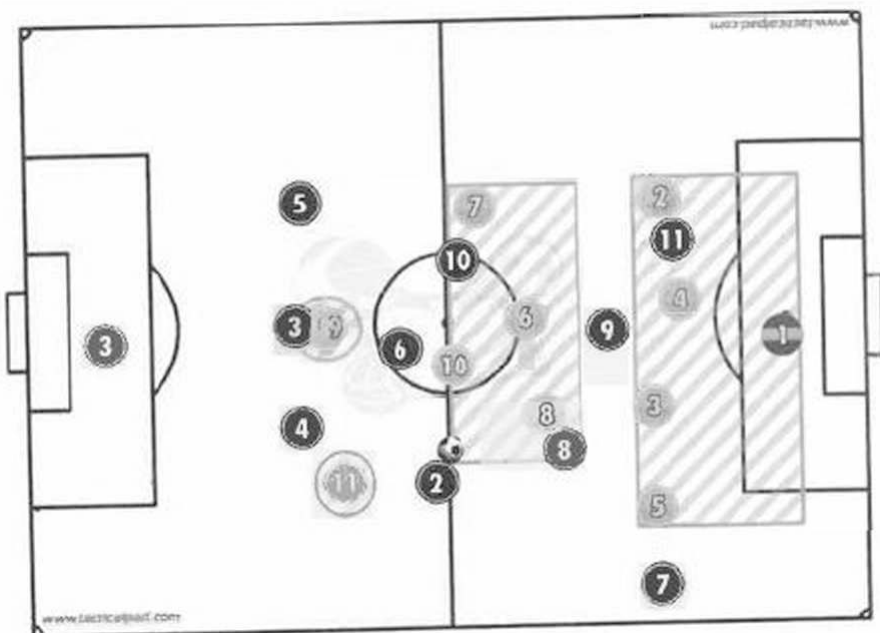


Figura 95. Esta imagen que ya fue usada para ilustrar una fase de disposición posicional del equipo negro, representa un Espacio de Fase de **contención de la progresión** del equipo gris.

La fase equivalente a la finalización será la de **presión**, puesto que, con probabilidad, después de recuperación sólo habrá oposición de adversarios queriendo evitar la finalización.

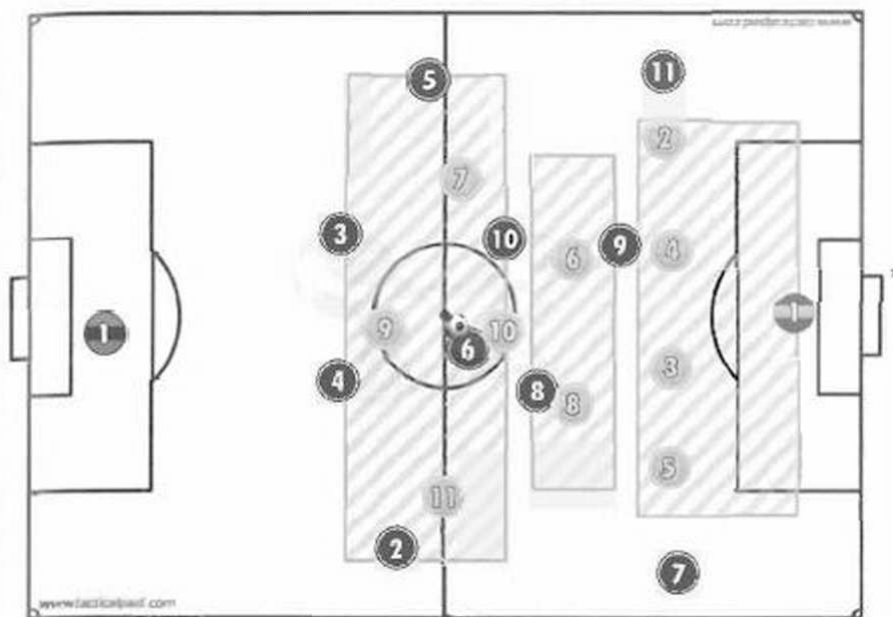


Figura 96. Esta imagen que ya fue utilizada como ejemplo de fase de iniciación del juego del equipo negro, es también una buena ilustración de un Espacio de Fase de presión del equipo gris.

Uno de los conceptos tácticos denominados "micro" al que más importancia se le ha dado en la última década ha sido el de "robar pasando". Esas recuperaciones que constituyen hacer llegar el balón a un jugador en ventaja en la primera interacción con el esférico. Este tipo de acciones son especialmente relevantes para el juego cuando hacen saltar al equipo de fase. Por ejemplo, una recuperación que se hace mediante el pase en fase de protección de la zona de finalización hace que el equipo empiece su fase de posesión en disposición posicional (y no en iniciación del juego) o un equipo que está conteniendo la progresión del adversario puede conseguir "robar pasando" empezar con EdF de finalización su momento con balón.

La interrelación psicoemocional de las fases con el estado de ánimo

El lector podrá identificar que existe una correlación entre la fase del juego en que se está y las emociones dominantes en el ciclo de sensación/interacción del equipo. En la iniciación del juego y en la protección de la zona de finalización, puede predominar un sentimiento de emergencia. En la de disposición posicional y en la de contención puede experimentarse un cierto confort. En la fase de finalización y en la de presión, puede reinar la alerta.

Recapitulación

Resulta muy ejemplificador invitar al lector a hacer el ejercicio práctico de observación de sólo 5 minutos. Dispóngase a ver un partido de fútbol, o fragmentos de uno, con concentración en observar a cada instante:

1. En qué fase del juego se está.
2. Qué estructuras/tipos de comportamiento se están dando en ese momento de cada conjunto.
 - a. Tipo de apoyos de los jugadores del equipo con balón.
 - b. Tipo de conductas de los jugadores del equipo sin balón.
3. Visualiza los 3 tipos de espacios que se van componiendo alrededor del centro del juego.
4. Identifica dónde van emergiendo ventajas para cada uno de los conjuntos y de qué tipo.

Al próximo momento/fotograma comienza el proceso (mencionado arriba) 1-2-3-4 de nuevo y otra vez al siguiente. Así una y otra vez hasta perder la concentración. Una vez te des cuenta de que perdiste el foco de esa perspectiva. Volver a iniciar el proceso de observación 1-2-3-4.

Es probable que sea difícil mantener la concentración por más de tres minutos. Genera mucha fatiga cognitiva procesar toda esa información. Con el entrenamiento de la mente en los EdF, se podrá incrementar esa resistencia e, incluso, el proceso de observación dejará de ser lineal 1-2-3-4, para ser una mirada integrada.

En el siguiente capítulo 6, "El ciclo del juego", se describe como las ventajas y las fases, van a permitir interpretar la lógica del juego dentro de los EdF, mejorando la eficacia del jugar.



6. EL CICLO DEL JUEGO

6.1. LOS MOMENTOS

La perspectiva táctica tradicional, en su voluntad de fraccionar el juego en partes para poder estudiarlo y modelizarlo, propone una división en 5 momentos:

- Ataque
- Defensa
- Transición defensa-ataque
- Transición ataque-defensa
- Acciones a balón parado

Con estas distinciones, los entrenadores se consideraban capaces de identificar las situaciones de juego, interpretarlas y generar propuestas de entrenamiento para la optimización colectiva.

La perspectiva de los EdF se resiste a fraccionar el juego en momentos. Si se pregunta a Paco Seirullo cuántos distingue, probablemente te dirá que sólo hay uno: el de juego.

Resulta evidente que ese momento único de juego es una sucesión de EdF que ocurren entre dos discontinuos de juego: marcar un gol y recibir un gol.

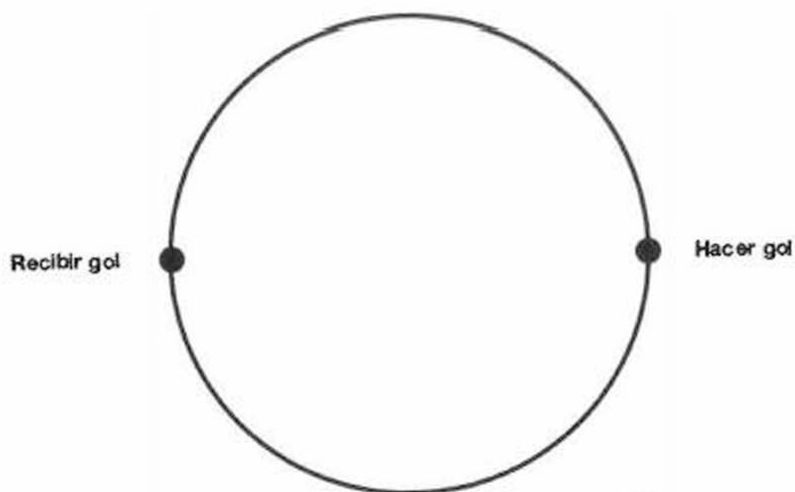


Figura 97. La imagen representa el juego por medio de un modelo donde se podría diferenciar entre el momento sin balón y el momento con balón.

Según la teoría de los EdF, resulta más rico considerar el juego como un ciclo que se inicia y se reinicia constantemente, sin necesidad de pasar por recibir un gol para poder hacer otro, donde el momento con balón y sin balón se suceden en un flujo de EdF.

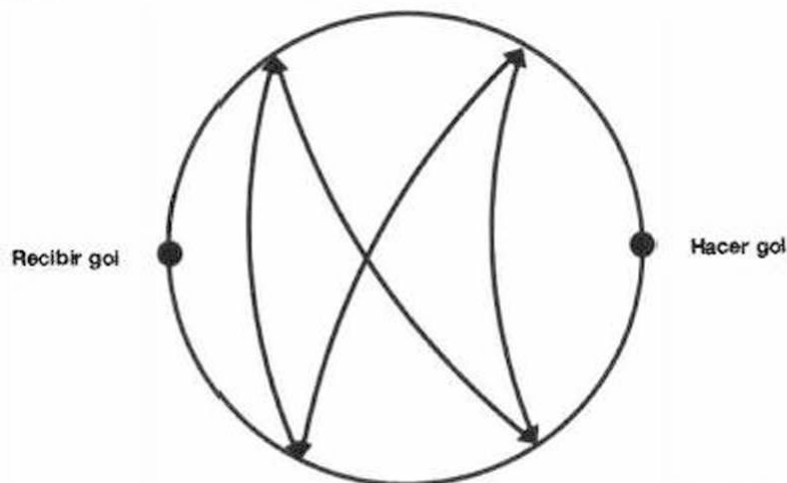


Figura 98. La imagen representa el ciclo de juego donde los momentos con balón y sin balón se suceden conformándose unos a otros.

Siendo que resulta muy difícil disociar esos dos momentos, resulta de utilidad identificar las fases del juego que van a contextualizar los EdF. Las tres fases con la disposición de la pelota, que se presentan en el ítem 5.3.4 "Las fases", son:

- Fase de iniciación

El equipo en cuestión dispone de la pelota en un EdF donde cuenta con la oposición de al menos una estructura presionante que pretende recuperar la pelota con urgencia (en coordinación con una estructura de contención y otra de protección de la zona de finalización).

- Fase de disposición posicional

El equipo en cuestión dispone de la pelota en un EdF donde no hay oponentes intentando recuperar la pelota con urgencia, pero si hay algunos impidiendo el avance.

- Fase de finalización

El equipo en cuestión dispone de la pelota en un EdF donde los oponentes sólo pretenden evitar que el equipo con la pelota finalice a gol.

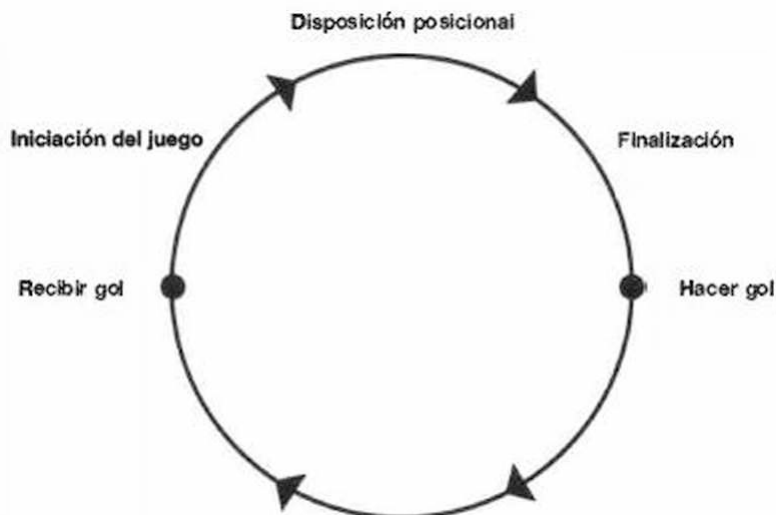


Figura 99. En la imagen se representan las tres posibles fases con balón, ordenadas de más cerca a más lejos de marcar y recibir gol.

Para pasar de un EdF con ventaja en fase de iniciación a un EdF en ventaja en disposición posicional, puede resultar conveniente la existencia de una subfase intermedia de reorganización de "confort", donde los jugadores reajusten sus distancias de relajación y ubicaciones para estar en mejores condiciones de seguir creando ventajas hasta la finalización.

A su vez, para poder pasar de un EdF en ventaja de disposición posicional a finalización, puede ser necesario reorganizarse en una breve subfase de "superación" para tener mejores ubicaciones de finalizar con ventaja. Son subfases muy breves, donde los jugadores se dan tiempo repitiendo algún pase, protegiendo la pelota o conduciéndola, para que puedan disponerse en ubicaciones que mejoren las probabilidades colectivas de éxito.

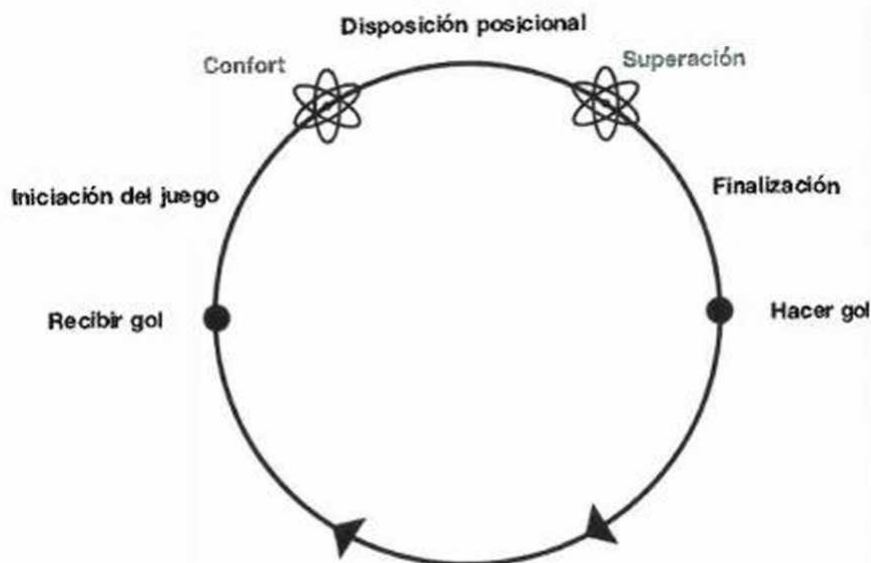


Figura 100. La imagen añade sobre lo expuesto en la Figura 99, las subfases de reorganización del momento con balón.

El ciclo de juego puede transcurrir de una fase a la siguiente atravesando los momentos de reorganización o la jugada puede acelerarse de una ventaja en una fase a otra, sin pasar por esas subfases de reorganización. Por ejemplo, un equipo que se encuentre en un EdF de iniciación puede pasar al subsiguiente EdF en la de disposición posicional o en finalización directamente. De hecho, la prioridad en cualquier EdF deberá ser conectar con una ventaja en la fase de finalización. No en vano Cruyff decía a sus jugadores del Barça, "cuando la tengas, tú mira a Romario". Hoy, Guardiola les dice algo similar a los suyos en el Man City, "Cuando la tengas lo primero es ver si los extremos pueden recibir al pie o al espacio" y podría completar... "si no pueden, vamos a buscar la siguiente mejor opción."

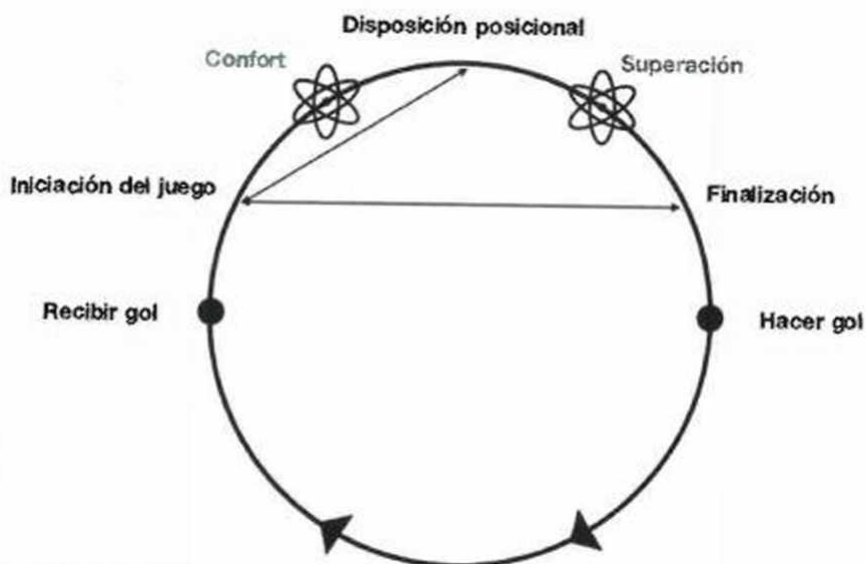


Figura 101. La imagen presenta las fases y subfases del momento con balón y muestra las posibles relaciones (saltos de fase) de los EdF de Iniciación del juego. Es importante reparar en que las flechas son de doble sentido, pudiendo el EdF progresar o regresar de una fase a otra.

En el momento sin balón también podríamos identificar EdF de diferentes fases:

- **Fase de protección de la zona de finalización:** El equipo en cuestión no cuenta con la pelota en un EdF donde pretende, únicamente, evitar la finalización a gol del adversario.
- **Fase de contención:** El equipo en cuestión no cuenta con la pelota en un EdF donde pretende evitar la progresión del adversario, sin pretender recuperar la pelota con inmediatez.
- **Fase de presión:** El equipo en cuestión no cuenta con la pelota en un EdF donde pretende recuperarla con urgencia.

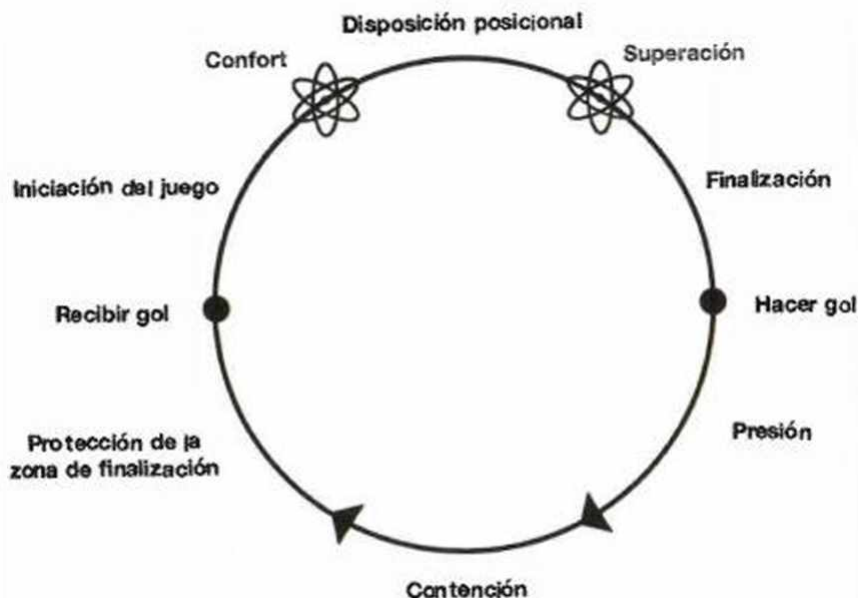


Figura 102. La figura presenta el ciclo de juego que se mostraba en la Figura 101, añadiendo las posibles fases del momento sin balón.

De la misma manera que sucede en el tránsito de una fase con balón a la siguiente, existe la posibilidad de que exista la necesidad de subfases de reorganización entre una fase sin balón y la siguiente.

En el instante en que el equipo deja de intentar una recuperación inmediata para contener la progresión del adversario, puede ser necesario una subfase de "temporización" que permita a los jugadores adquirir las ubicaciones y distancias de relación, más apropiadas para este propósito. Estará en el interés del adversario no permitir esa reorganización, para continuar mejorando sus probabilidades de gol.

Cuando el equipo deja de poder contener el avance del adversario y se centra en proteger la zona de finalización, puede ser necesaria una reorganización urgente en forma de "retroceso" para ocupar las posiciones que permitan mantener a salvo su meta.

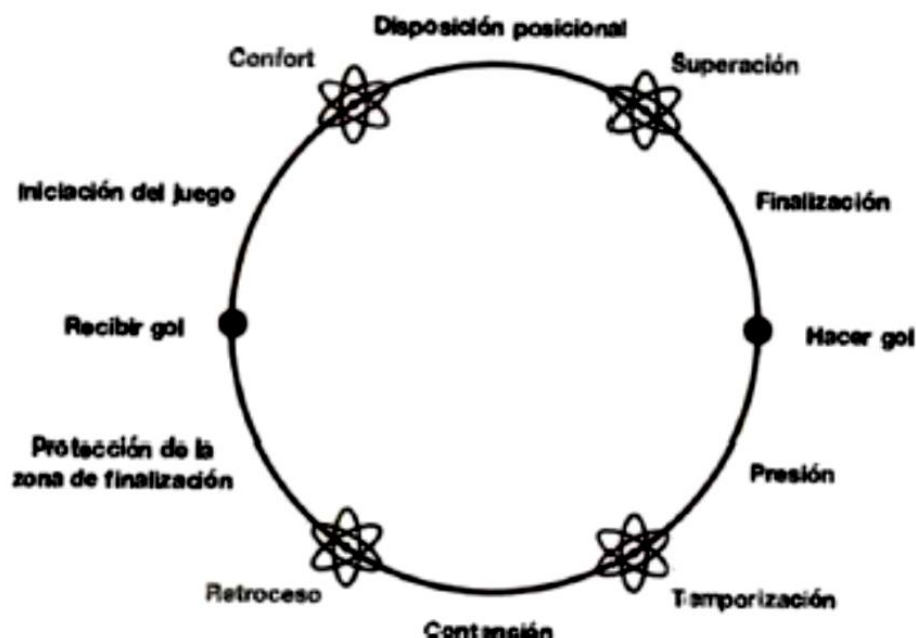


Figura 103. La imagen contiene toda la información presentada por la Figura 102 y además presenta las subfases de reorganización del momento sin balón.

Completando el círculo, podemos descubrir la posibilidad del ciclo de juego de transitar entre fases con balón y fases sin balón. Por ejemplo, un EdF de iniciación del juego, puede relacionarse bidireccionalmente con EdF de fases de presión, contención o protección de la

zona de finalización, al igual que lo hace con la fase de disposición posicional y finalización.

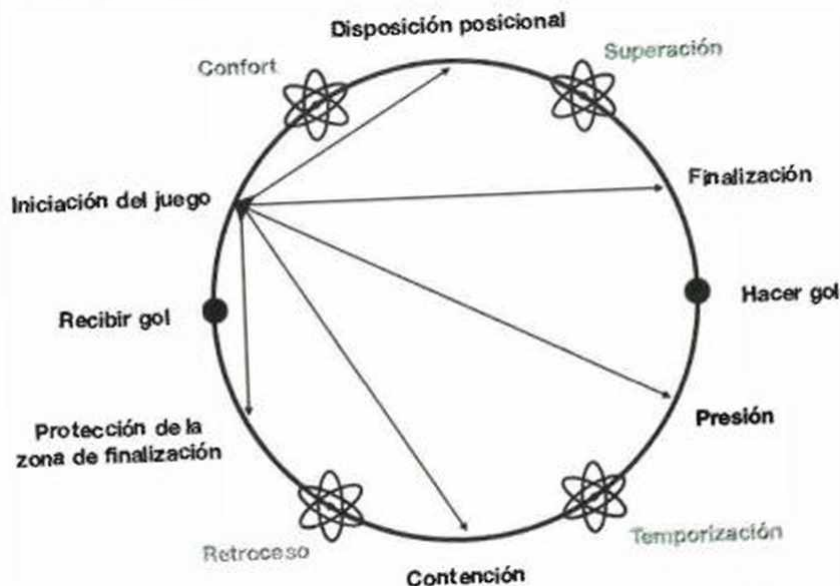


Figura 104. La imagen representa la posibilidad que en un EdF de iniciación se llegue mediante a un EdF de disposición posicional o finalización, además de seguir el ciclo completo por medio de la subfase de confort. Sin embargo, si el adversario se hace con la pelota, ese EdF podrá derivar en un EdF de protección de la zona de finalización, contención o incluso si se dan las circunstancias de presión.

Del mismo modo, un EdF de la fase de protección del área puede relacionarse bidireccionalmente con las fases con balón de iniciación del juego, presión y finalización, así como lo hace con las fases sin balón de contención y presión.

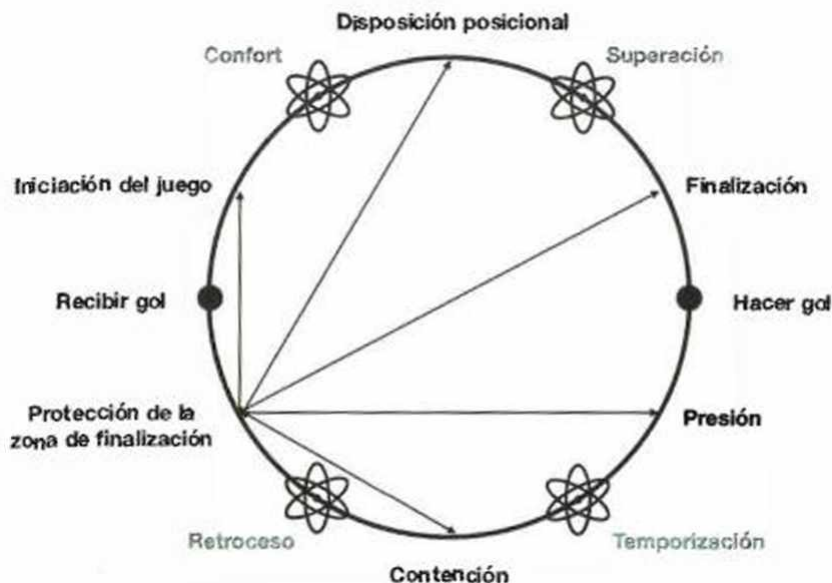


Figura 10.5. La imagen representa la posibilidad de que, en un EdF de protección de la zona de finalización, se llegue mediante a un pase atrás del adversario a una fase de contención o una de presión. Sin embargo, si en ese EdF recuperamos la pelota podemos transitar a un EdF de iniciación del juego, disposición posicional o finalización, dependiendo del contexto hacia dónde se destine el balón tras la recuperación.

Como consecuencia de todo lo anterior y completando las relaciones bidireccionales entre las fases, podemos establecer que el juego es un flujo continuo de EdF donde se entrelazan fases de diferentes momentos hasta la consecución de gol. Reiniciando el proceso una y otra vez hasta el final del tiempo reglamentario.

La teoría de los EdF recomienda desmarcarse en lo posible de la idea de momento con balón y momento sin balón (además de las transiciones), puesto que pretende poner el énfasis en cómo se encadenan los EdF de manera caótica e improbable entre las diferentes fases.

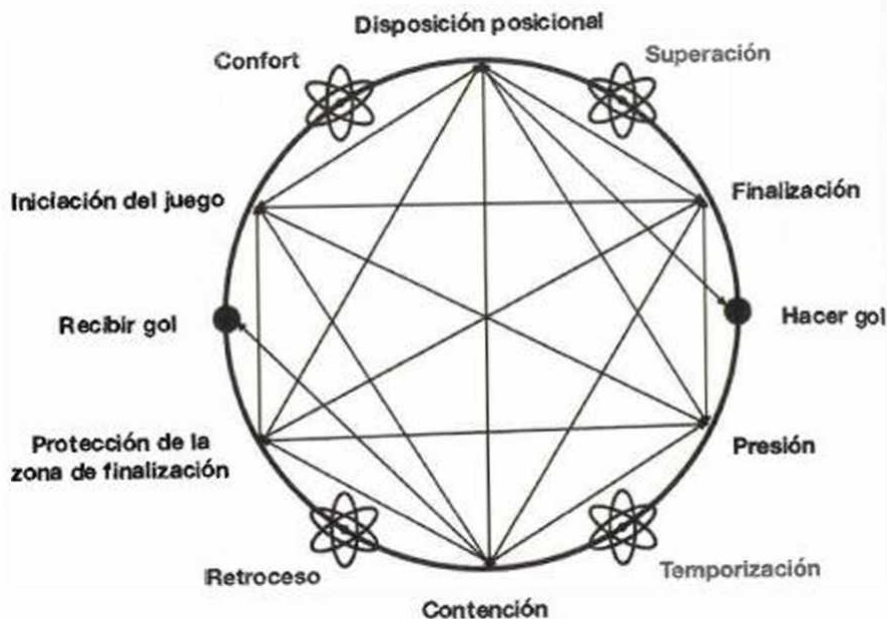


Figura 106. La imagen representa las posibilidades de diferentes tránsitos que tiene el ciclo de juego, que son los que caracterizan la perspectiva de los EdF.

Adicionalmente, es importante darse cuenta de que cuando un equipo se encuentra en una fase, el adversario va a encontrarse en su fase opuesta.

Se puede ir más lejos en la reflexión sobre el juego explicando que un EdF de una fase concreta contiene el resto de fases en potencia. Incluso se podrán identificar jugadores con comportamientos propios de otras fases. Se puede decir que las fases "interson". Todas existen dentro de las otras y sólo se explican desde las otras. De esa manera, separarlas puede servir para conocerlas. Una vez las conozcamos nos daremos cuenta de que realmente no existen por separado, pues quedan vacías de significado.

Por ejemplo, en un equipo que se identifica como en fase de iniciación, existen jugadores que ya presentan conductas para crear

las condiciones de una futurible fase de disposición posicional o finalización. A su vez, hay jugadores de ese mismo equipo ocupándose de generar condiciones para una futurible fase sin balón, algunos de presión, otros de recuperación y otros de defensa de la zona de finalización. Y en el equipo adversario, hay jugadores con conductas propias de presión otros de contención y otros de protección de la zona de finalización. Y a su vez, algunos de ellos están preparándose para una futurible fase con balón.

6.2. REINICIOS DEL JUEGO

Como fue explicado en el capítulo 4, ítem 4.1, "Cambio en el lenguaje", la teoría de los EdF propone tratar las acciones de balón parado como reinicios del juego. Tanto el saque de banda, el de centro (referido en el reglamento como "saque inicial"), el de portería, el de córner, o los libres directos e indirectos, suponen una forma de iniciar el ciclo de juego en algún punto de discontinuidad. La terminología concreta que acompaña a la teoría de los EdF es:

- Reinicio de portería
- Reinicio de centro
- Reinicio de esquina
- Reinicio de falta
- Reinicio de banda

Cada uno de ellos se identifica como un EdF único, que se forma (al igual que el resto de los EdF) por los criterios conformadores:

- La ubicación del balón
- Las ubicaciones de los jugadores
- Los perfiles corporales
- Las trayectorias
- Las individualidades
- Los grupos de resonancia empática presentes

Del mismo modo, para interpretar el EdF de uno de esos reinicios podremos utilizar las herramientas de interpretación del modelo, propias de la teoría de los EdF. La identificación de:

- Los espacios
- Las ventajas
- Las conductas/estructuras
- Las fases

Resulta muy relevante establecer la fase en la cual se da ese reinicio de juego. El siguiente gráfico supone la cuadratura del círculo, entendiendo éste como el ciclo de juego.

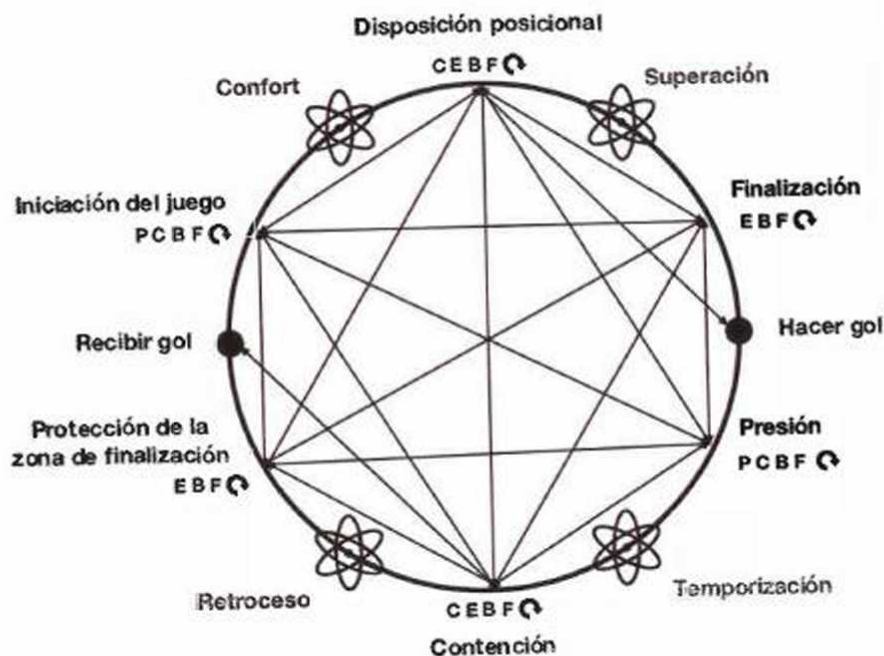


Figura 107. La imagen muestra el ciclo de juego completo con las anotaciones en cada fase de los tipos de reinicios posibles: P de reinicio de portería, C de reinicio de centro, E de reinicio de esquina, B de reinicio de banda y F de reinicio de falta.

7. LA TÁCTICA, LA IGNORANCIA Y EL JUEGO

"La mente congela pedacitos de realidad en conceptos. Cuando la mente deja de relacionarse con la realidad para relacionarse sólo con los conceptos, es cuando surge la ignorancia."

Esta es una enseñanza budista atribuida al Buda Shakyamuni que ilustra muy bien los errores en los que ha incurrido la táctica a la hora de contemplar el juego. Cuando en la observación de un partido se viaja de un concepto a otro para interpretar lo que sucede, hay mucho juego que se "escapa". Cuando imputamos significado a lo que percibimos, estamos negando gran parte de la potencialidad de interpretación de ese suceso.

Viéndolo desde la perspectiva de los EdF, podemos afirmar que limitarnos a la interpretación de los tipos de espacios, las ventajas, los tipos de conductas y las fases, nos hace ignorar gran parte de la realidad. Porque lo único que realmente es verdadero son los criterios conformadores (ubicaciones, perfilaciones, trayectorias, individualidades y grupos de resonancia empática). Y al mismo tiempo es una ignorancia útil. Útil para poder dar sentido a lo que sucede.

Con el fin de no caer en el autoengaño y en la simplificación, es preciso ser siempre consciente de que la interpretación de los EdF pertenece a la verdad relativa y que la verdad absoluta está en la impredecibilidad del comportamiento de los criterios conformadores.

Esta idea refuerza la tesis de que las fases sólo existen en relación con las otras, pues su existencia es interdependiente de las demás fases. Todas las fases están dentro de cada una de ellas.

7.1. LA TÁCTICA DE GRADA Y EL JUEGO

Resulta frecuente escuchar interpretaciones populares del juego en las gradas de toda índole. Desde el fútbol base al Camp Nou:

Ese equipo no chuta.	Ese jugador no sabe centrar.
Nos falta último pase.	¡Toca rápido!
Nadie se mueve. Así es imposible.	¡Cambia de lado!
¡Vamos que estamos mejor que ellos!	Este jugador tiene buena visión periférica
Quien perdona la paga.	Dásela al bueno.
Este equipo aburre.	El "4" las gana todas por arriba.
Este equipo no hace diagonales.	¡Fuerte!
Este equipo está equilibrado.	¡Fuera!
¡Saca algo!	Este jugador da mucho equilibrio.

Confieso que durante toda mi trayectoria como entrenador he rechazado la relevancia de todos esos comentarios. Creyendo que eran burdas simplificaciones de lo que sucede en el juego. Hoy me doy cuenta que rechazaba esa información porque estaba asociada a los conceptos con los que yo me relacionaba con el juego. Sin embargo, esas afirmaciones tienen significado valioso sobre los tipos de EdF que se pueden dar en ese escenario y cómo optimizarlos. Hoy cuando escucho ese tipo de feedback sobre el juego, consigo ver en él información sobre las variables de interpretación y los criterios conformadores de los EdF. Parece que el fútbol no es excepción: la humildad te acerca a la realidad.

A continuación, se representan gráficamente cómo se relacionarían conceptos que se manejan a este nivel de análisis, en la esfera con la que se ejemplificaba el Ciclo de juego.

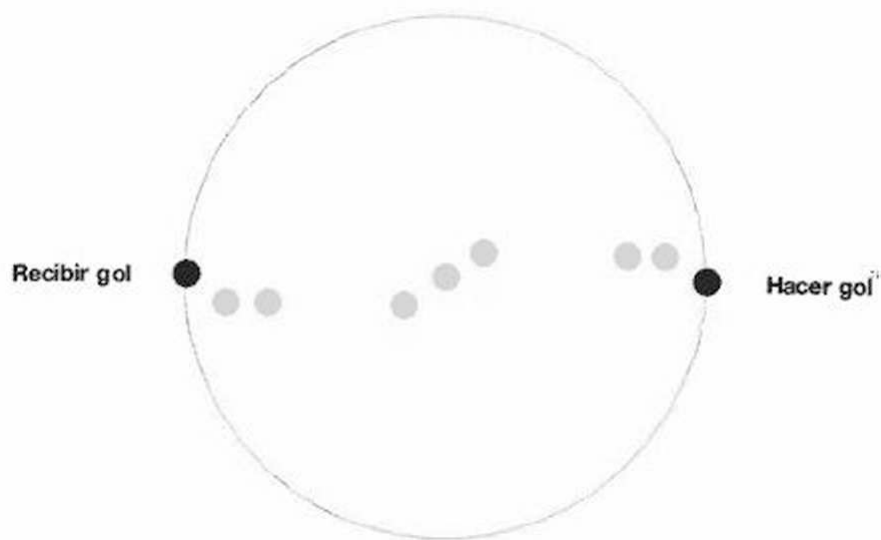


Figura 108. Los puntos discontinuos del contorno de la esfera del ciclo del juego representan la complejidad total del juego percibida con poca nitidez desde esta perspectiva. Jugadas que son percibidas inconexas y lo que sucede lejos de la pelota se considera poco significativo. Los círculos grises entre los dos discontinuos de juego (hacer un gol y recibirlo) son las diferenciaciones que pueden hacerse a este nivel de interpretación. Por tanto, el observador del juego que sigue el flujo del elemento balón, irá entendiendo el juego por medio de la identificación de lo que sucede con los conceptos que domina. Éstos tendrán mucho que ver con cómo evitan recibir gol y como se aproximan a marcarlo, además del equilibrio general que se consigue entre estos dos objetivos.

7.2. LA TÁCTICA TRADICIONAL Y EL JUEGO

La táctica tradicional hizo un ejercicio por ampliar los conceptos que ayudaban a los entrenadores y los aficionados para entender y entrenar el juego. A partir de esa intención, las escuelas de entrenadores consensuaron un listado de principios tácticos que iban a asistirles en ese proceso.

La escuela de entrenadores de la Real Federación Española de Fútbol (RFEF) publicó, en 1998, el manual "Táctica. Evolución del fútbol y sistemas de juego. Curso Nivel 3", realizado por Mariano Moreno. En el capítulo cinco de la publicación se describen los siguientes principios tácticos, que desde entonces fueron tomados como referencias para enten-

der el juego por los aspirantes a obtener las licencias académicas y federativas de entrenador:

Principios ofensivos	Principios defensivos
Desmarques	Marcajes
Ataques	Repliegues
Contraataques	Coberturas
Desdoblamientos	Permutas
Espacios libres	Desdoblamientos
Apoyos	Ayudas permanentes
Ayudas permanentes	Vigilancia
Paredes	Temporizaciones
Temporizaciones	Entrada
Conservación de balón	Carga
Control de juego	Anticipación
Ritmo de juego	Intercepción
Cambios de ritmo	Pressing
Cambios de orientación	
Velocidad en el juego	
Progresión en el juego	
Vigilancia	

Debido a la creciente importancia que fueron adquiriendo las denominadas "acciones a balón" parado, se les quiso dar un lugar para su estudio. Normalmente concebidas como "coreografías" estas jugadas ensayadas serán orientadas directamente como situaciones de hacer gol o evitar recibirlo.

A continuación, se presenta la imagen que ilustra cómo se relacionaría este esfuerzo de sistematización del conocimiento con la esfera del juego, ejemplificado abajo por el círculo exterior.

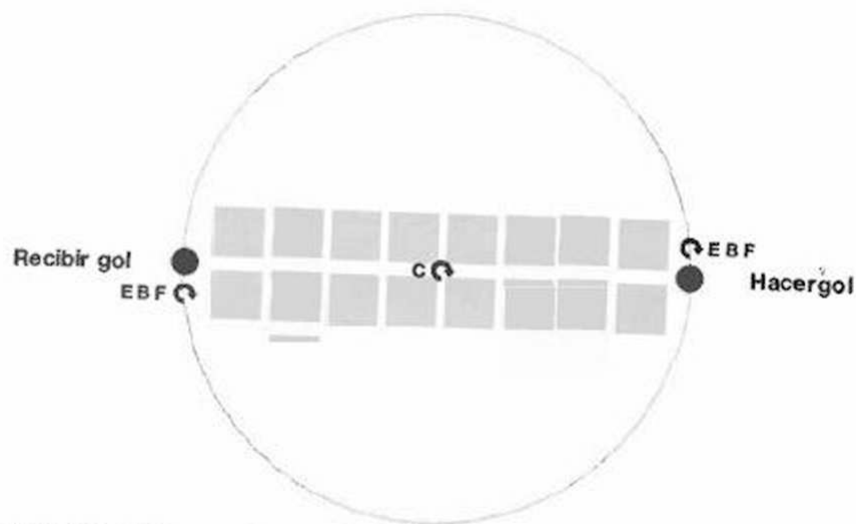


Figura 108. Los bloques grises entre los dos discontinuos de juego son las diferenciaciones que pueden hacerse a este nivel de interpretación. Por tanto, el observador del juego ya entendiendo el juego por medio de la identificación de lo que sucede con los conceptos que domina. Estos conceptos son divididos en ofensivos y defensivos. Las "jugadas a bajo parador", serán organizaciones para marcar gol o evitar recibirlo o excepción del saque de centro.

La que se ha denominado en este texto táctica tradicional tenía como objetivo fundamental ser capaz de "combatir y contrarrestar" los principios tácticos que presenta el equipo adversario. "Combatir" los principios defensivos del adversario con principios ofensivos propios. "Contrarrestar" los principios ofensivos del rival con los principios defensivos propios.

7.3. LA TÁCTICA MODERNA Y EL JUEGO

En los últimos 50 años ha habido multitud de entrenadores insatisfechos con la capacidad de acción y de interpretación que les dotaba la concepción tradicional de la táctica.

Algunos de ellos, empezaron a preparar sus equipos para jugar con ciertas jugadas predeterminadas. Como en el baloncesto (antes de que Tex Winter lo revolucionara con el "triángulo ofensivo"), el fútbol americano o el balonmano. Equipos que ensayaban ciertas jugadas dependiendo de algunos condicionantes.

Otros, empezaron a crear nuevos conceptos tácticos y a interrelacionarlos. Se empezaron a diferenciar los conceptos de la táctica micro y conceptos de la táctica macro. Incluso, para describir el "jugar" de un equipo se jerarquizaron los conceptos de manera que podrían explicarse, reproducirse los conceptos del juego. Esos mapas conceptuales que se enarbolaban para cada equipo se vinieron a denominar el "Modelo de Juego". Y hubo una explosión de popularidad del Modelo de Juego.

Los éxitos de José Mourinho, célebre seguidor de la escuela de la Periodización Táctica del profesor Vítor Frade, pusieron al Modelo de Juego en el centro del debate. Según la teoría de Frade, los "jugares" debían estructurarse en Principios, SubPrincipios y SubSubPrincipios. A modo de ejemplo, utilizaré una descripción del Modelo de Juego del Barça de 2010 que está en mi libro "Quiero que mi equipo juegue como el FC Barcelona de Guardiola" (McSports, 2015). Ese libro es una aproximación teórica al Modelo de Juego y propuesta metodológica para el desarrollo de los principios conductores del Juego de Posición que llevó a la práctica ese equipo en la temporada 2009-2010.

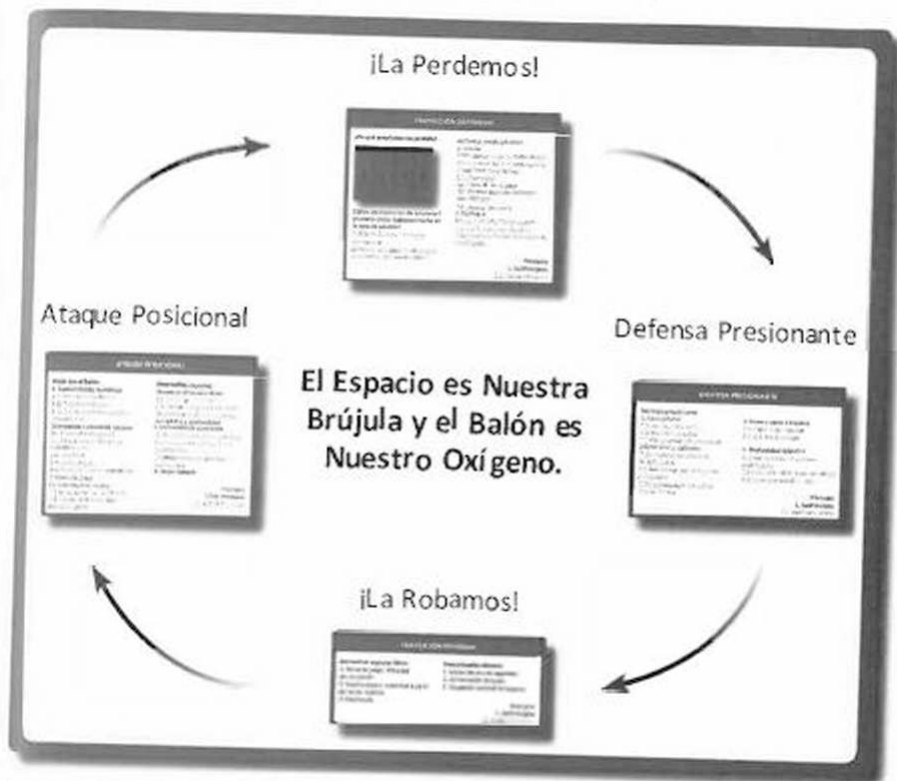


Figura 109. Se muestra el macroprincipio de juego que armoniza los principios y subprincipios que directores de cada uno de los cuatro momentos que distingue la Periodización Táctica (además de las acciones a balón parado). En las siguientes imágenes se entra en el detalle conceptual de cada uno de los momentos.

ATAQUE POSICIONAL

Viajar con el balón:

1. Superioridades numéricas
 - 1.1. Conducir para liberar
 - 1.2. Apoyos constantes
 - 1.3. Incorporación de jugadores de otra línea
2. Ocupación racional del espacio
 - 2.1. Distancias de relación
 - 2.2. Receptores en diferentes alturas de pase
 - 2.3. Amplitud
 - 2.4. Profundidad
 - 2.5. Asegurar la zona de posesión
3. Ritmo de juego
4. Paciencia/continuidad
 - 4.1. Temporizaciones ofensivas
 - 4.2. Apoyos por detrás de la altura del balón

Generación de espacios:

1. Encontrar el hombre libre
 - 1.1. Conducir para liberar
 - 1.2. Ritmo de juego con cercanos
 - 1.3. Atraer para liberar a alejados
2. Amplitud y profundidad
3. Intercambio de posiciones
 - 3.1. Incorporación de primera línea
 - 3.2. Movimientos de ruptura de segunda línea
 - 3.3. Movimiento de apoyo de tercera línea
4. Tercer hombre

Principios

1. SubPrincipios
 - 1.1. SubSubPrincipios

DEFENSA PRESIONANTE

Repliegue presionante:

1. Marcaje Zonal
 - 1.1. Acoso si tiene balón
 - 1.2. Vigilancia sin balón
 - 1.3. Coberturas a zonas contiguas
2. Ganar altura defensiva
 - 2.1. Temporización defensiva. Impedir avance
 - 2.2. Avanzar en pase atrás y rival de espaldas
 - 2.3. Vigilancia nuestra espalda. Nos perfilamos

3. Acoso a pares e impares

- 3.1. Tapar líneas de pase
- 3.2. Acoso al poseedor

4. Profundidad defensiva

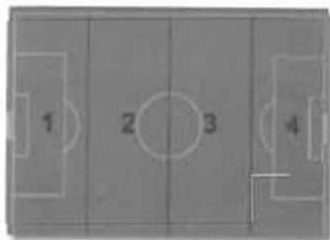
- 4.1. Reducción del espacio en profundidad
- 4.2. Reducción del espacio en amplitud
- 4.3. Escalonamiento defensivo

Principios

1. SubPrincipios
 - 1.1. SubSubPrincipios

TRANSICIÓN DEFENSIVA

¿En qué zona la hemos perdido?



¿Estoy en disposición de presionar?

¿Cuántos pases habíamos hecho en la zona de pérdida?

A- Más de 3 pases → Presión en esa zona

B- Menos de 3 pases → Repliegue presionante en la zona anterior

Actitudes ante la pérdida:

1. Presión

Me dispongo a acosar colectivamente al rival con el fin de tener superioridad numérica defensiva.

1.1. Fijar Marca

1.2. Tapar líneas de pase

1.3. Generar superioridad numérica defensiva

1.4. Acoso al poseedor

2. Repliegue

Un jugador temporiza (impide el avance) mientras los demás se organizan para impedir la progresión de la jugada.

Principios

1. SubPrincipios

1.1. SubSubPrincipios

TRANSICIÓN OFENSIVA

Aprovechar espacios libres:

1. Ritmo de juego. Velocidad de circulación

2. Superioridades numéricas a partir del tercer hombre

3. Finalización

Temporización ofensiva

1. Acción técnica de seguridad

2. Conservación de balón

3. Ocupación racional del espacio

Principios

1. SubPrincipios

1.1. SubSubPrincipios

Figura 110. En esta imagen vemos con más detalle los Principios, SubPrincipios y los SubSubPrincipios de cada uno de los momentos.

En una ocasión le pregunté a Paco Seirullo que cuál era su opinión de la teoría de la Periodización Táctica (PT). Yo preveía que me iba a hablar qué la PT ponía su foco, su centro en el Modelo de Juego (la perspectiva del entrenador), mientras que la de los EdF la ponían el foco en el jugador.

Una vez más quedé sorprendido con la respuesta del maestro: "El juego va mucho más allá de los Principios y SubPrincipios de los que hablan los portugueses. El juego es caos, es imprevisible. La pretensión de intentar reducirlo a unos comportamientos (por muy abiertos que sean) no va con mi manera de verlo".

Siguiendo el razonamiento de Paco y continuando con la representación gráfica de la complejidad creciente de las concepciones tácticas, se puede representar la táctica del Modelo de Juego con la ilustración.

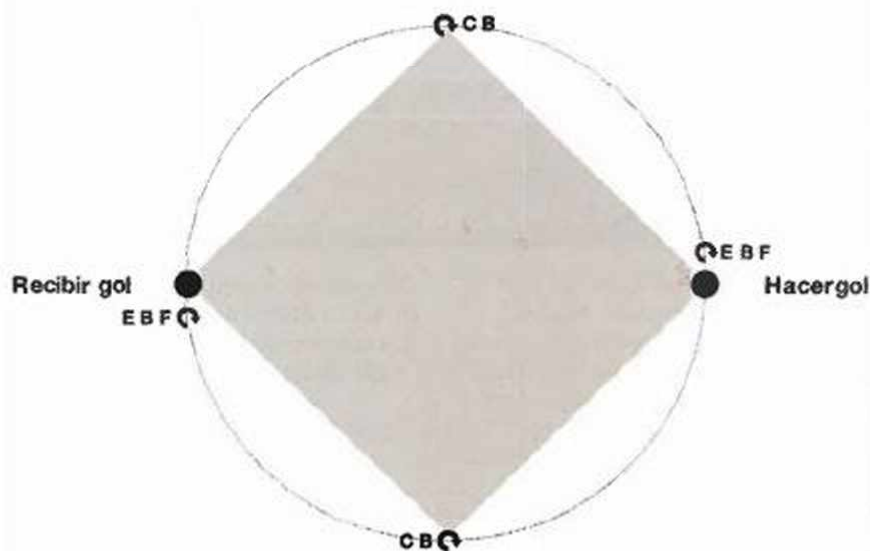


Figura 111. Se puede apreciar cómo esta perspectiva táctica maneja más información y sus bloques de significado están conectados. Sin embargo, como apuntaba Seirullo, ignoran deliberadamente parte de las potencialidades de desarrollo del juego.

7.4. LOS ESPACIOS DE FASE Y EL JUEGO

Me siento en la obligación de comparar la capacidad de análisis de la teoría de los Espacios de Fase (EdF) en relación con el juego y al resto de perspectivas descritas. Como se describe en el capítulo sobre el ciclo de juego, de la interpretación *instante a instante* de:

1. Los espacios
2. Las ventajas
3. Las conductas
4. Las fases

Podemos llegar a un nivel de comprensión muy alto del juego, sin embargo, como muestran las zonas blancas de la Figura 112, lo hacemos al precio de ignorar deliberadamente algunas de las cosas que suceden por no interpretarlas como relevantes (bajo la predicción de probabilidad que da el modelo de interpretación de los EdF).

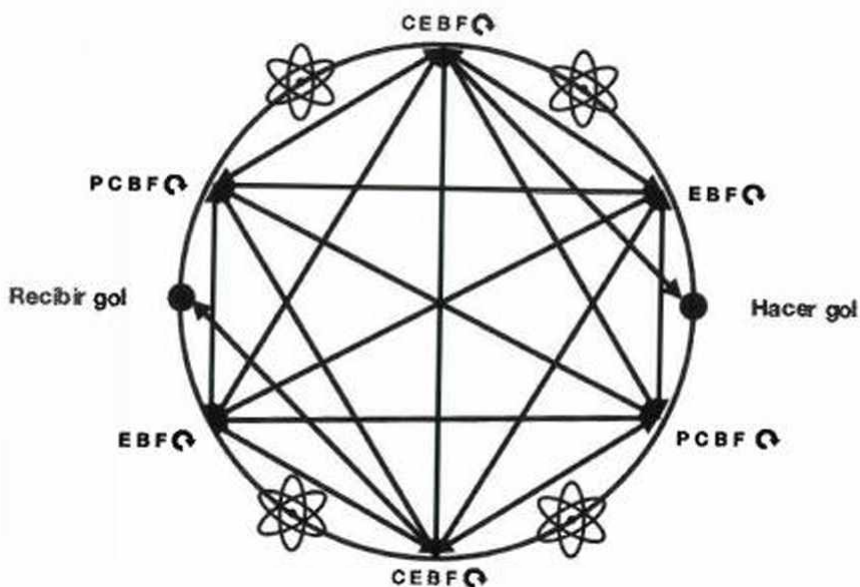
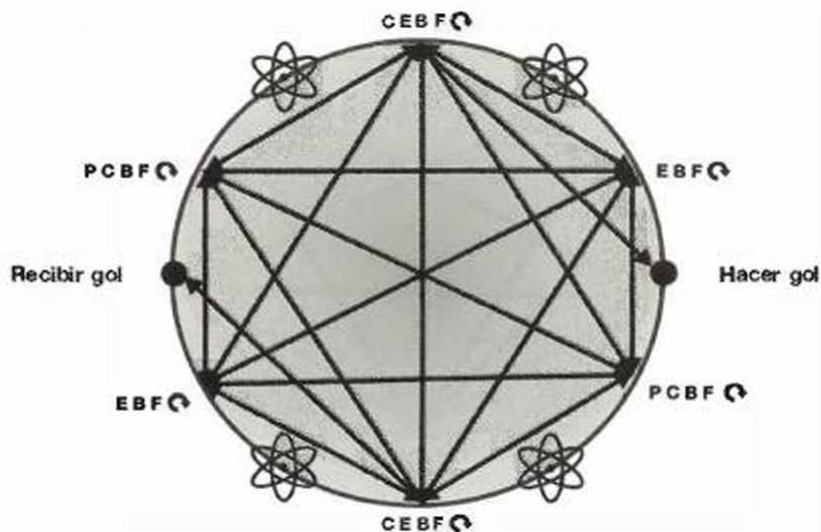


Figura 112

Es posible que bajo una interpretación de los EdF no se acierte a predecir el devenir del juego y que algunas tomas de decisiones que se presumían óptimas, resulten no exitosas. A su vez, algunas conductas subóptimas pueden ser efectivas. La eficiencia de los EdF dependerá de la buena interpretación de los jugadores y siempre estarán sometidos a la imprevisibilidad del cóctel de caos que rige el juego del fútbol. Un cóctel donde se mezclan las estructuras creativas, mentales, coordinativas, condicionales, cognitivas y socioafectivas, de los 22 jugadores, agitadas por la competición.

Sólo para ponderar el efecto "caos" en devenir de un partido de fútbol: hay un estudio estadístico alemán que observó la Bundesliga y estimó que sólo uno de cada tres goles respondía únicamente al mérito del equipo que anotaba. Dos de cada tres tenían un peso sustancial del factor suerte,

Me gustaría recordar que se puede caer en una "ilusión" de control del juego, por la alta capacidad de procesamiento de información del modelo de interpretación de la teoría de los EdF. Los espacios, las ventajas, las conductas y las fases son conceptos ilusorios, que pueden llevarnos a engaño. Es fundamental tener en cuenta que lo único real son los criterios conformadores de los EdF y que, ellos, como todo lo demás, son impermanentes. El cambio es lo único constante.





8. UNA PROPUESTA PRÁCTICA DE CONCEPCIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS ESPACIOS DE FASE

Seirullo, que ostentó el cargo de preparador físico del primer equipo del FC Barcelona durante décadas, explicaba así su visión del entrenamiento en una jornada de formación en la Universidad Rey Juan Carlos, en el Master de la RFEF de Entrenadores en fútbol.

"Hay dos tipos de entrenamiento: el optimizador y el coadyuvante. El entrenamiento optimizador es el que es capaz de que todas las capacidades del humano sean, a la vez, puestas en acción, e interactúen entre ellas para jugar bien al fútbol. Y el entrenamiento coadyuvante es el que ayuda a que eso pueda suceder: que puedas correr con eficiencia, saltar con eficiencia, que puedas golpear un balón con eficiencia y ser eficaz. Que puedas aguantar 45 minutos. Que puedas jugar 40 partidos al año. Todo eso es entrenamiento coadyuvante. Y eso sí que se puede hacer en el campo o fuera del campo. Pero el entrenamiento optimizador del juego, sólo se puede hacer en el campo. La preparación física está en ambas partes [aludiendo a los dos tipos de entrenamiento]." (SEIRULLO, 2017)

En este capítulo se tratará de desmenuzar los conceptos del Juego de Posición a la perspectiva de los EdF y presentará propuestas metodológicas de entrenamientos optimizadores del Juego. Por tanto, no será incluida la planificación ni las propuestas de ejecución de entrenamientos con enfoque coadyuvante.

8.1. EL ENTRENAMIENTO COADYUVANTE

Resulta obligatorio resaltar la importancia de este tipo de entrenamiento "del cuerpo" para adaptarse a las exigencias del tipo de juego del equipo y del tipo de dinámica competitiva del club. La planificación del entrenamiento coadyuvante será diferente dependiendo de las características del juego que se despliegue. Con el fin de preparar el cuerpo de los futbolistas, el equipo técnico tendrá que hacer unos supuestos teóricos de los requisitos condicionales que el juego requerirá de sus jugadores. Para un equipo, que pretenda organizarse alrededor del balón, es posible que necesite entrenar para ser capaces de:

- Realizar carreras cortas pero intensas.
- Realizar trayectorias circulares con cambios de dirección constantes.
- Tener una alta frecuencia de movimientos.
- Poseer un control motor destacado, entendiendo este como el concepto que nos permite dominar con equilibrio y agilidad el sistema corporal.

Además, para poder entrenar, resulta ventajoso que se prepare la estructura socioafectiva de los jugadores y del equipo. Como consecuencia, es importante identificar las necesidades previas en el ámbito de las relaciones y de los valores para que el conjunto pueda encarar los retos de optimización del juego. Esa preparación socioafectiva de mínimos, que se profundizará con el entrenamiento optimizador, también es considerada entrenamiento coadyuvante.

A partir de las propuestas originadas por estos supuestos, el cuerpo técnico evaluará constantemente cuáles son las necesidades condicionales y socioafectivas que están emergiendo del juego para cada uno de los jugadores para poder diseñar las cargas coadyuvantes de manera individualizada.

Es preciso reiterar la diferencia entre el entrenamiento coadyuvante y la optimización condicional. El entrenamiento coadyuvante es el que prepara al jugador para la práctica. El condicional es el que le prepara para la competición.

Pongamos como ejemplo algunas de las necesidades que presenta un desplazamiento en el fútbol. Lo relevante será alcanzar la velocidad óptima para que el conjunto tenga ventaja y no la máxima. Y para el entrenamiento de este tipo de necesidades del juego no se pueden aplicar métodos de velocistas pues, en palabras del propio Seirullo:

"En un *sprint* en un deporte colectivo, los aspectos coordinativos intersegmentarios específicos y su reequilibrio global están mediatizados por la presencia del balón. La intencionalidad del desplazamiento se ve frecuentemente modificada por la intervención de oponentes, lo inesperado debe ser resuelto y la creatividad debe estar presente, siendo imposible resolverse de manera automatizada." (SEIRULLO VARGAS, p.38, 2017)

8.2. EL ENTRENAMIENTO OPTIMIZADOR

A continuación, se presentan diferentes situaciones a optimizar y Situaciones Simuladoras Preferenciales (SSPs) que puedan contribuir en ese proceso de mejora de la eficiencia individual y colectivo. Se presentan los siguientes tipos de situaciones:

- Las ventajas descontextualizadas
- Las fases con diferentes situaciones contextualizadas
- Los reinicios del juego que se pueden dar en esas fases

Resulta relevante establecer que todas las propuestas de interpretación son abiertas a la variabilidad de juego y que las herramientas metodológicas que se presenten deberán preservar esos grados de libertad del jugador. Se busca, a través de las SSPs y los condicionantes y restricciones que ellas aportan, fomentar una autoorganización en pro de la eficiencia colectiva. Se somete a los jugadores, en cada una de las ubicaciones, a una concatenación de ciclos de percepción/acción (sensación/interacción) que los lleven a optimizar sus interacciones en los EdF emergentes en esa SSP. Por tanto, son propuestas que distan del aprendizaje declarativo en que el entrenador es el facilitador de los contenidos. En cambio, el papel del entrenador va a ser de:

1. Proponer las situaciones que se prefieren en la práctica.
2. Establecer los roles/funciones/ubicaciones de partida en la SSPs.
3. Establecer los demás condicionantes y restricciones en la actividad propuesta.
4. Ayudar, por medio de la reflexión colectiva o individual, a que se ponga en común la interpretación de lo que está emergiendo (con el fin de mejorar la identificación de los acontecimientos del juego).
5. Generar directamente, por medio de su feedback efusivo durante el entrenamiento, marcadores somáticos (afectando su emotividad) en los jugadores. El objetivo es ayudar a asentar los comportamientos óptimos adaptados al EdF y modificar los ciclos de sensación/interacción ineficaces o desadaptados.

El entrenador empieza aislando un acontecimiento del resto del juego para progresivamente ir abriendo relaciones con más y más capas de juego, abriendo vías de posibilidad en la transformación de los EdF.

8.3. PLANIFICAR PARA OPTIMIZAR EL CICLO DE JUEGO

La cultura del club, la individualidad de los jugadores, sus ideas/experiencias previas y sus relaciones van a establecer la situación de partida. A partir de allí, el entrenador podrá establecer cómo pretende condicionar el marco de interacciones (EdF) que se dan en ese equipo en cada una de las fases, con respecto a las circunstancias que surjan de la contraposición al equipo oponente en cada partido. Éste es un proceso vivo que se alimentará constantemente. Entrenamiento a entrenamiento y partido a partido.

Planificar es ese proceso vivo de calendarizar el entrenamiento, y a partir de allí surgirán las prioridades de optimización:

- Qué fase o interrelación de fases se pretende optimizar.
- Qué abanico de situaciones queremos propiciar con nuestras conductas en esa fase o interrelación de fases.
- Qué tipo de ventajas pueden emerger en esas situaciones.

El peso que se dé a la optimización de cada una de las fases del juego, cómo se secuencian la planificación de las fases y qué interrelación se potencia entre las fases marcarán el "estilo" de juego del equipo.

Por ejemplo, un conjunto que pretenda desarrollar un juego que basa mucho en proteger su portería y "robar y correr" dedicará gran parte del tiempo a optimizar las fases del juego de contención, protección de la zona de finalización y finalización. Además de las relaciones entre las tres fases antes citadas (como es la subfase de retroceso) y los reinicios del juego que se aplican a esas situaciones.

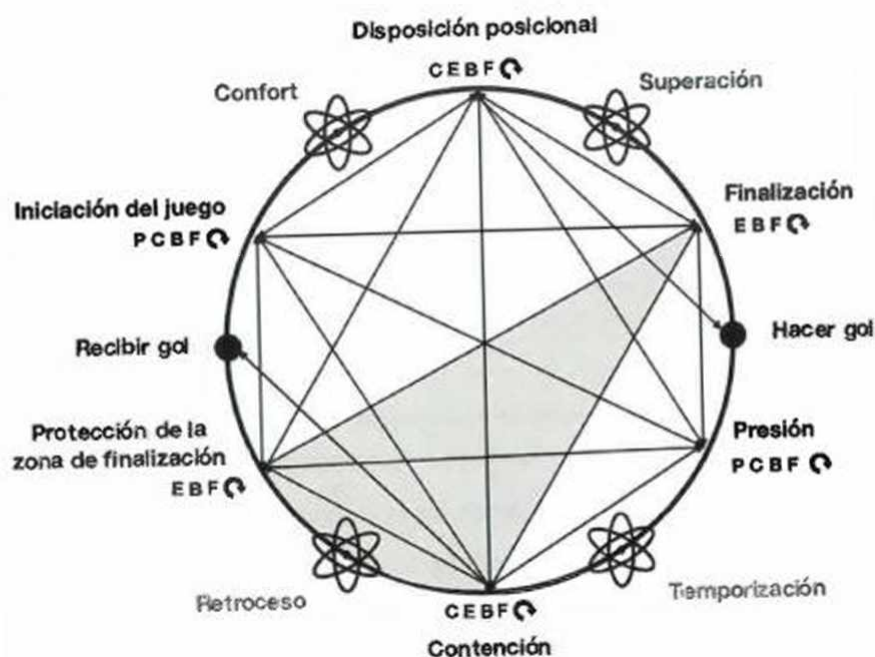


Figura 115. Se muestra el esquema de las fases con el sombreado en gris de las capas de juego que optimizará preferentemente un equipo con un estilo de juego como el que se acaba de describir.

Un ejemplo muy diferente sería el de un equipo que pretende llevar la iniciativa con y sin balón. En este caso se debería priorizar la optimización de las fases de Iniciación del juego, disposición posicional, finalización y presión. Además de las seis interrelaciones entre ellas, como son las subfases de confort y superación y los reficios del juego que aplican a esas fases.

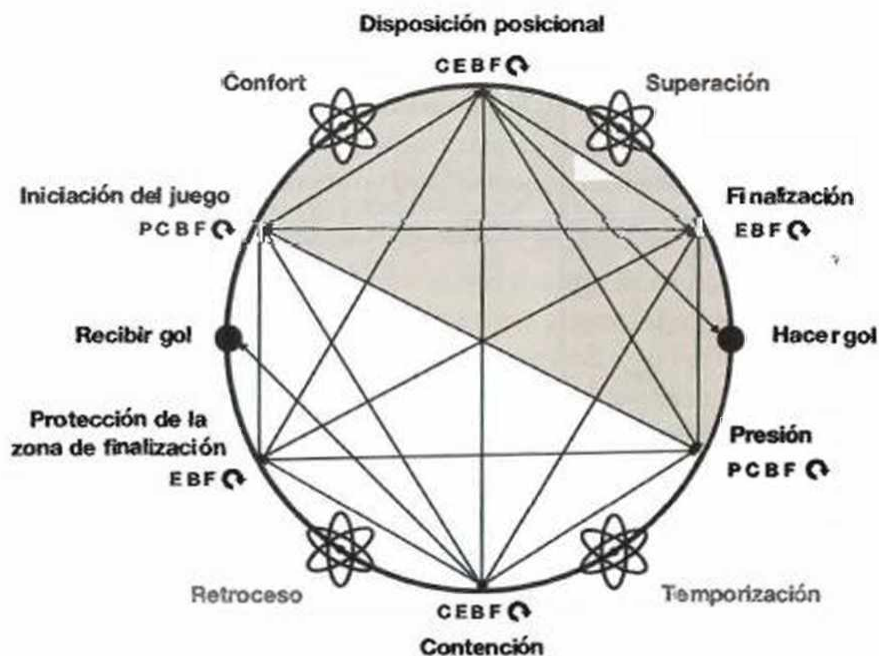


Figura 116. En la figura se muestra el esquema de las fases con el sombreado en gris de las capas de juego que optimizará preferentemente un equipo con un estilo de juego como el que se acaba de describir.

En la comparación de las Figuras 115 y 116 se aprecia como el área gris es mayor, lo que implica mayor complejidad para desarrollar con eficacia esta forma de jugar. Además de la mayor complejidad existe una mayor dificultad de ejecución por el hecho de negar las posibilidades al adversario y aprovechar sus errores, resulta más fácil que construir las ventajas propias.

Dos equipos con estilos diferentes no sólo priorizarán la optimización de fases diferentes, sino que propiciarán situaciones diferentes para una misma fase. Además, es muy probable que dos equipos que practiquen el mismo estilo de juego, pretendan construir estructuras dispares y persigan diferentes ventajas para la misma fase del juego.

Priorizar la construcción de estructuras de interacción para unas fases determinadas no supone dejar de lado la optimización de las situaciones que escapan a esos EdF. El entrenador deberá encontrar la manera y el momento para practicar la relación de las fases dominantes en su juego, con las fases menos frecuentes, pero no por ello menos importantes.

El "jugar" de un equipo es un proceso vivo. Puede ser que, si una capa del juego no se estimula suficientemente en un período, se produzcan pérdidas de eficiencia. Adicionalmente, cuando un jugador que estaba realizando un rol deja su lugar a otro, resulta trascendente reoptimizar las redes de interacciones que se darán con él en las diferentes fases del juego. No sólo los cambios de piezas dentro de la plantilla, sino los propios cambios que vivencia cada jugador a lo largo del tiempo demandan reoptimizaciones de la red de relaciones constantemente.

8.4. PROPUESTA OPERATIVA

En las siguientes páginas se expone una propuesta de interpretación y optimización del Juego de Posición desde la perspectiva de los EdF. Es una materia que merecería un volumen aparte. La intención de este capítulo es tan sólo ofrecer un menú degustación de diferentes posibilidades y propuestas metodológicas para que cada "maestrillo componga su librito".

8.4.1. Las ventajas y SSPs optimizadoras

Si el jugador consigue conformar situaciones de ventaja, identificarlas y aprovecharlas, mejorará mucho la toma de decisiones. A continuación, se presentan propuestas metodológicas y variantes para la optimización de los criterios conformadores de los EdF. Son SSPs descontextualizadas (rondos y juegos de posesión reducidos) que encajan perfectamente en la parte introductoria de la sesión si se relacionan bien con las interacciones que se demandarán en la parte principal del entrenamiento.

SSP1: La experiencia directa de disponer de ventaja con balón

Descripción

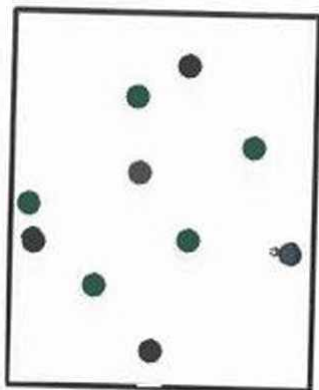
Posesión descontextualizada 5x5 en un espacio medio.

Normas de provocación

El equipo en recuperación sólo puede hacerlo por medio de intercepciones de pase, si el oponente está parado, si ha hecho ya 3 toques o si se le ha ido el control.

Espacios de Fase a observar

Los jugadores con balón experimentarán una ventaja tempo-espacial que les permitirá vivenciar cómo aprovecharla para abrir líneas de pase y dar continuidad a la "disposición del balón".



SSP2: La ventaja numérica ofensiva en intervención y ayuda mutua

Descripción

Rondo 3x1 en espacio reducido.

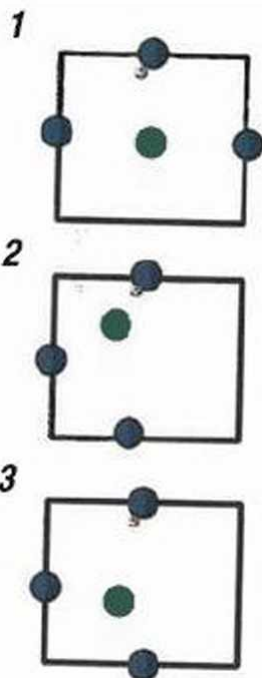
Normas de provocación

Si la pelota sale del cuadrado (aunque sea levemente) o es recuperada se cambia de rol.

Es posible limitar los toques/contactos para obligar a que se optimicen las ubicaciones y los perfiles y se incremente el ritmo de juego.

Espacios de Fase a observar

1. Cuando el jugador en intervención está libre y tiene ventaja numérica en ayuda mutua para escoger el pase.
2. Cuando el jugador con balón está en igualdad numérica en intervención y necesita una que sus compañeros le abra una línea de pase ya sea con un apoyo de continuidad o de progresión.
3. Cuando el jugador en intervención está en ventaja pero las ubicaciones de sus compañeros en ayuda mutua no le permiten aprovechar la ventaja numérica que tienen. La opción de repetir pase con compañero próximo para dar tiempo al otro a ubicarse puede emerger.



SSP3: La ventaja numérica ofensiva en intervención, ayuda mutua y cooperación

Descripción

Rondo doble 2x2+3 en espacio reducido.

Normas de provocación

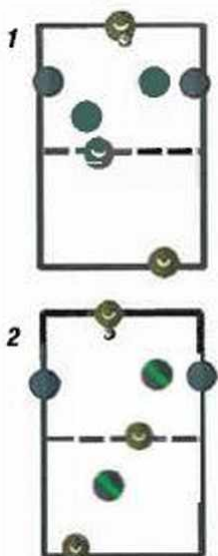
Si la pelota sale del rectángulo (aunque sea levemente) o es recuperada se cambia de rol.

Es posible limitar los toques/contactos para obligar a que se optimicen las ubicaciones y los perfiles y se incremente el ritmo de juego.

Es posible establecer una regla de puntuación por llevar la posesión de comodín superior a comodín inferior y viceversa. Conviene incentivar la continuidad en el juego, eliminando cualquier pausa entre disposición y recuperación.

Espacios de Fase a observar

1. Identificar cuando el jugador en cooperación (alejado) está libre y combinar en corto hasta encontrar una línea de pase para llegar hasta él.
2. Identificar cuándo la ventaja en ayuda mutua (cercaños) es mayor para jugar en ese espacio socioafectivo, hasta que se libere el alejado.



SSP4: La ventaja numérica ofensiva en intervención, ayuda mutua y cooperación

Descripción

Rondo 4x4+4 (3 equipos) en espacio reducido.

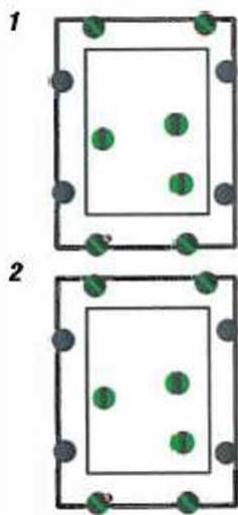
Normas de provocación

Si la pelota sale del rectángulo grande o es recuperada se cambia de rol.

Se puntúa haciendo un pase hacia los compañeros de tu cuarteto del otro extremo desde dentro del cuadrado central. Conviene incentivar la continuidad en el juego, eliminando cualquier pausa entre disposición y recuperación.

Espacios de Fase a observar

1. Circular la pelota hasta identificar dentro del 8x4 qué compañero tiene ventaja para recibir dentro del cuadrado o para recibir fuera con espacio para conducir hasta dentro.
2. El jugador que recibe con ventaja (para conducir hasta dentro y realizar el pase que puntúa) se identifica como tal para ejecutar la acción/interacción.



SSPS: Disponer de ventaja con balón a través de aumentar el ritmo de juego**Descripción**

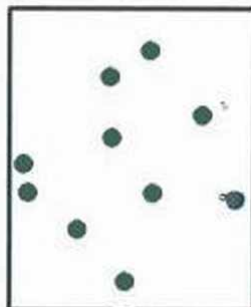
Posesión descontextualizada 5x5 en un espacio medio.

Normas de provocación

El equipo en disposición tiene sus contactos condicionados al nº de contactos que ha realizado el poseedor anterior. Hasta tres toques si ha realizado uno. Hasta dos toques si ha realizado dos o sólo uno si ha consumido tres. En caso de equipos de un nivel inferior, se puede añadir un comodín en disposición.

Espacios de Fase a observar

Los jugadores con balón experimentarán la necesidad de dinamismo necesaria para mantener un ritmo de juego alto y a la vez podrán vivenciar las ventajas espacio-temporales que se generan como resultado del ritmo de juego incluso en un contexto de igualdad numérica.

**SSP6: La ventaja numérica ofensiva y defensiva****Descripción**

Juego de posesión reducido 2x2+2.

Normas de provocación

Los comodines tienen que recibir en su zona de puntuación pero pueden salir de allí en conducción hasta la mitad del campo.

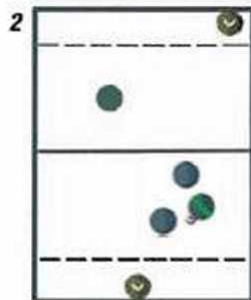
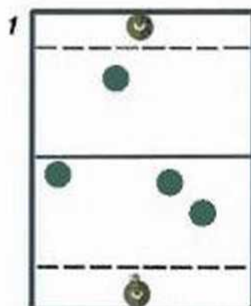
Se hace punto llevando la pelota de un comodín al opuesto.

Alternativa para que emerjan EdF 1: jugadores en recuperación tienen cada uno una mitad asignada. "Ataque" libre.

Alternativa para que emerjan EdF 2: jugadores en posesión tienen cada uno una mitad asignada. "Defensa" libre.

Espacios de Fase a observar

1. Los jugadores en posesión pueden acercarse a una mitad a generar un 3x1 que les otorgue una ventaja para progresar en conducción o mediante un pase que puntúa.
2. Cuando un poseedor recibe en desventaja, el recuperador de la otra mitad puede sumarse a los esfuerzos de recuperación para incrementar las probabilidades de éxito. En caso de no interpretar bien la situación de desventaja del adversario y abandone su zona sin éxito de recuperación, puede regalar un punto fácil.



SSP7: La ventaja posicional ofensiva y defensiva

Descripción

Juego de posesión reducido 2x2+2.

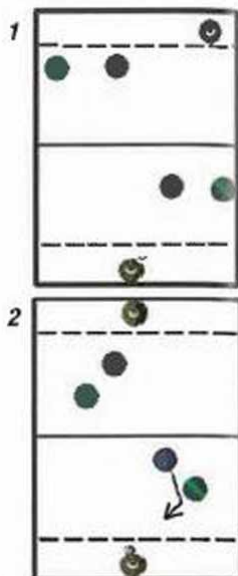
Normas de provocación

Los jugadores de cada equipo tienen sus movimientos limitados a una mitad de campo. Los comodines tienen que recibir en su zona de puntuación pero pueden salir de allí en conducción hasta la mitad del campo.

Se hace punto llevando la pelota de un comodín al opuesto.

Espacios de Fase a observar

1. Los jugadores en posesión se ubican a una distancia del adversario y en una altura que les permita controlar hacia delante un pase tenso y poner su cuerpo entre el adversario directo y el balón.
2. Se observan las ubicaciones de los jugadores en recuperación en ventaja posicional defensiva (cerca del eje central, ligeramente más retrasados que el adversario directo con opción de anticipar o si hay recepción evitar que gire). Acosando a pares e impares cuando la situación lo requiera.



SSP8: La ventaja dinámica ofensiva y defensiva

Descripción

Juego de posesión reducido 2x2+2.

Normas de provocación

A la normativa de la SSP7 le habilitamos la posibilidad que los jugadores de ambos equipos puedan cambiarse de mitad con el compañero de su equipo en medio del juego.

Alternativa 1: Sólo pueden cambiar los jugadores en "ataque".

Alternativa 2: Sólo pueden cambiar los jugadores en "defensa".

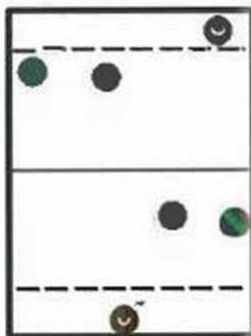
Alternativa 3: Todos pueden cambiar.

Espacios de Fase a observar

En los EdF de la alternativa 1 existe la posibilidad de que se generen ventajas dinámicas ofensivas, ya sea por medio del jugador que viene "al pie" o del que va "al espacio".

En los EdF de la alternativa 2 existe la posibilidad de que se generen ventajas dinámicas defensivas por el hecho de que el recuperador alejado pueda iniciar su carrera antes leyendo la trayectoria de la progresión.

En la alternativa 3 se podrán dar frecuentemente ventajas dinámicas ofensivas y defensivas.



SSP9-10-11: Las ventajas numérica, posicional y dinámica, ofensiva y defensiva

Descripción

Partido reducido 2x2 y 2 porteros.

Normas de provocación

Progresiones de las SSPs 6, 7 y 8 con el estímulo de jugar con porterías, porteros y la regla de fuera de juego.

SSP9 → Aplicar normas de provocación de SSP6

SSP10 → Aplicar normas de provocación de SSP7

SSP11 → Aplicar normas de provocación de SSP8

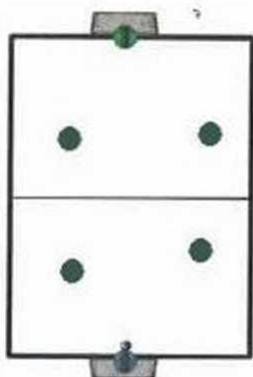
Espacios de Fase a observar

En la SSP9 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja numérica defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.

En la SSP10 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja posicional defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.

En la SSP11 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja dinámica defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.

La posibilidad de aplicar estas ventajas a finalizar a portería (o evitar finalizaciones) optimizará los comportamientos de una manera complementaria a como lo hacían las SSPs anteriores.



SSP12-13-14: Las ventajas numérica, posicional y dinámica, ofensiva y defensiva, en un nivel superior de complejidad

Descripción

Juego de posesión reducido 4x4+2.

Normas de provocación

Progresiones de las SSPs 6, 7 y 8 con la complejidad de duplicar el nº de jugadores y multiplicar las interacciones en los EdF que surgen.

SSP12 → Aplicar normas de provocación de SSP6

SSP13 → Aplicar normas de provocación de SSP7

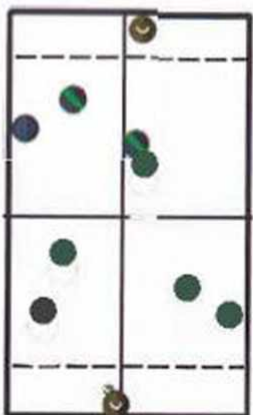
SSP14 → Aplicar normas de provocación de SSP8

Espacios de Fase a observar

En la SSP12 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja numérica defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.

En la SSP13 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja posicional defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.

En la SSP14 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja dinámica defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.



SSP15-16-17: Las ventajas numérica, posicional y dinámica, ofensiva y defensiva, con finalización en un nivel superior de complejidad

Descripción

Partido reducido 4x4 y 2 porteros.

Normas de provocación

Progresiones de las SSPs 12, 13 y 14 con el estímulo de jugar con porterías, porteros y la regla de fuera de juego.

SSP15 → Aplicar normas de provocación de SSP6

SSP16 → Aplicar normas de provocación de SSP7

SSP17 → Aplicar normas de provocación de SSP8

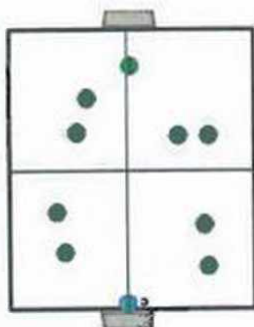
Espacios de Fase a observar

En la SSP15 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja numérica defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.

En la SSP16 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja posicional defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.

En la SSP17 podremos identificar EdF donde se fomentan situaciones de ventaja dinámica defensiva u ofensiva dependiendo de la normativa aplicada.

La posibilidad de aplicar estas ventajas a finalizar a portería (o evitar finalizaciones) optimizará los comportamientos de una manera complementaria a como lo hacían las SSPs anteriores.



SSP18: Las ventajas numérica y posicional defensiva

Descripción

Partido 3x3+3 (3 equipos) en espacio reducido.

Normas de provocación

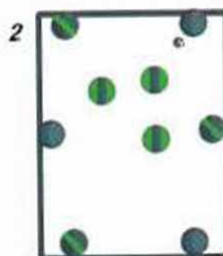
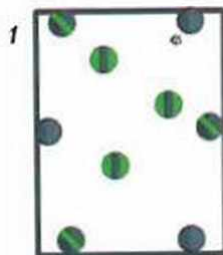
Si la pelota sale del rectángulo grande (obligando a optimizar los perfiles de los jugadores) o es recuperada se cambia de rol.

Alternativa 1 para incentivar las conductas presionantes. Se recupera por tiempo y se compite a número de recuperaciones.

Alternativa 2 para incentivar las conductas de contención de la progresión. Se puntúa haciendo un pase que atravesase al trió en recuperación y llegue a destino.

Espacios de Fase a observar

1. Puede ocurrir que a partir de trayectorias que tapan a pares e impares dos recuperados pretendan obtener ventaja numérica defensiva en el espacio de intervención mientras su compañero intenta controlar el espacio de ayuda mutua. Sería un EdF propio de conductas presionantes.
2. Puede ocurrir que un recuperador acose al poseedor y los otros dos se posicionen en ayuda mutua, cerrando el posible pase interior, en cobertura y dispuestos a acosar al par directo si hay pase lateral. Sería un EdF propio de conductas de contención de la progresión.



SSP19: Las ventajas numérica y posicional defensiva, con finalización en un nivel superior de complejidad

Descripción

Partido reducido 4x4+1 y 2 porteros.

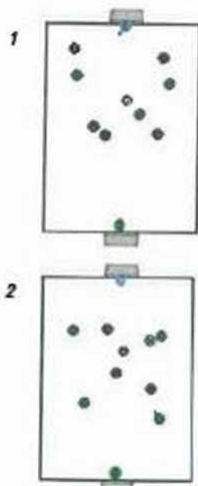
Normas de provocación

Progresión de la SSP18 con el estímulo de jugar con porterías, porteros y la regla de fuera de juego.

Establecer un resultado inicial favorable a un equipo, para estimular en ese equipo conductas presionantes (1) y en el otro conductas de contención de la progresión (2).

Espacios de Fase a observar

1. El equipo en recuperación pretenderá obtener igualdad o superioridad numérica en la zona de intervención y ventaja posicional en la zona de ayuda mutua.
2. El equipo en recuperación pretenderá tener igualdad numérica en intervención y ventaja numérica y posicional en ayuda mutua.



SSP20: Las ventajas dinámica, posicional y cualitativa ofensivas

Descripción

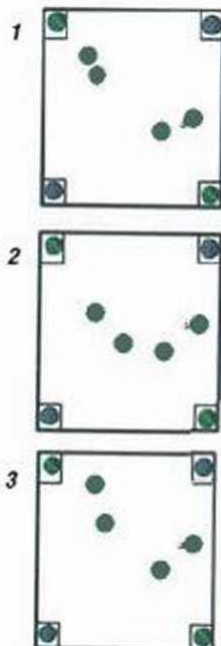
Juego reducido 2x2 + (2x2).

Normas de provocación

Se puntúa llevando la posesión de una esquina a la opuesta. Las esquinas siempre tienen que estar ocupadas pero sus ocupantes pueden cambiar libremente. Hay fuera de juego, contando los jugadores de las esquinas como último "jugador" en el caso de que los otros dos estén más adelantados.

Espacios de Fase a observar

1. El jugador con la pelota tiene ventaja cualitativa con respecto a su oponente directo. Su compañero se aleja de él para llevarse la "cobertura" y le deja en situación de 1x1 en ventaja cualitativa. Otra manera de que provocar esa ventaja a favor del equipo es utilizar los cambios con los jugadores de las esquinas.
2. El compañero del jugador con balón se sitúa a la misma altura del último oponente separado de él con el cuerpo perfilado para recibir y superar (con pase o conducción). Ventaja posicional ofensiva.
3. El equipo con balón ante sus oponentes en estático puede buscar pases en profundidad a movimientos al espacio. También se puede utilizar la ventaja dinámica acercando al oponente hacia la esquina desde donde se inicia el juego para pasar la pelota a ese jugador al ocupante de la esquina para que salga en velocidad y pille a contrario al recuperador que estaba en intervención.



8.4.2. Ciclo de juego y SSPs optimizadoras

Optimizar el ciclo de juego es mejorar la interpretación colectiva de la fase en la que se da el EdF concreta y ayudar a que se emprendan iniciativas para que se mejore el status colectivo en esa fase o en otra más ventajosa para el equipo.

Aquí algunos ejemplos:

1. Pasar de un EdF con ventaja numérica en iniciación del juego para un EdF con ventaja cualitativa en la fase de finalización.
2. Pasar de un EdF con desventaja posicional y numérica en finalización a un EdF con ventaja numérica en disposición posicional.
3. Pasar de un EdF de creación del juego en igualdad numérica a uno con ventaja numérica en la misma fase.
4. Pasar de una situación de protección de la zona de finalización en ventaja posicional a un EdF de contención en superioridad numérica.
5. Pasar de un EdF de contención en igualdad numérica a uno en ventaja numérica o posicional.
6. Pasar de un EdF sin ventajas claras en contención a uno en presión.

Los equipos que consiguen intensidad "táctica" altas son los que:

- a. Poseen una elevada capacidad de interpretar y reinterpretar los EdF que se suceden.
- b. Consiguen que su toma de decisión individual y colectiva mejore los EdF que se le presentan.
- c. Son capaces de aplicar un alto ritmo de juego y mantenerlo.

La aplicación de la teoría de los EdF al entrenamiento permite presentar al equipo SSPs que les ayuden a reconocer contextos y optimizar respuestas individuales y colectivas. Superando la tentación de dividir el

juego en partes y utilizando las fases como seis aproximaciones al juego se pueden establecer (o descubrir junto con los jugadores) interacciones preferentes. En el presente capítulo se pondrán en situación algunos EdF propios del Juego de Posición de cada una de las fases. Sin embargo, es importante destacar cuatro puntos:

- Hay más EdF posibles y compatibles con el Juego de Posición que no están contemplados en este capítulo.
- La sucesión de EdF que se describen no son descripciones de "verdades absolutas" sino que son "escenarios probables" y la inmensa variabilidad del juego deforma los EdF subsiguientes, en ocasiones, con caos e imprevisibilidad.
- Resulta ilusorio hablar de fútbol sin hablar de futbolista, así que sin conocer la individualidad de los elementos de los EdF resulta siempre más simplista interpretar las ventajas y definir escenarios probables.
- A mayor capacidad del jugador de interpretar el EdF y comunicarse dentro de él, mayor posibilidad de interacción con más grados de libertad y menos pautas de juego.

Iniciación del juego

Los EdF de iniciación del juego son los que el equipo utiliza para establecer una posición de partida que pueda maximizar las probabilidades de éxito de su posesión. Entendiendo ese éxito como la consecución de un gol por medio de una finalización en las mejores condiciones posibles.

Utilizando la metáfora de la escalera. El equipo quiere colocar los peldaños que le permita superar el obstáculo para llegar a su destino. Los peldaños que constituyen la escalera podrían equipararse con las estructuras de apoyos (seguridad, continuidad, progresión, superación, fijación y ruptura). Lo interesante de esta escalera es que, a cada paso, se pueden deshacer los peldaños para constituir otros, ya que el obstáculo también va mutando conforme se sube.

A continuación, dos ejemplos prácticos. Un EdF de iniciación del juego (Figura 117), que enfrenta en ese fotograma una estructura con 2 presionantes, 4 conteniendo y 4 cuidando de la profundidad y otro EdF de iniciación (Figura 118), que enfrenta a un equipo que en ese instante presiona con 3 contiene con 3 y protege la profundidad con 4.

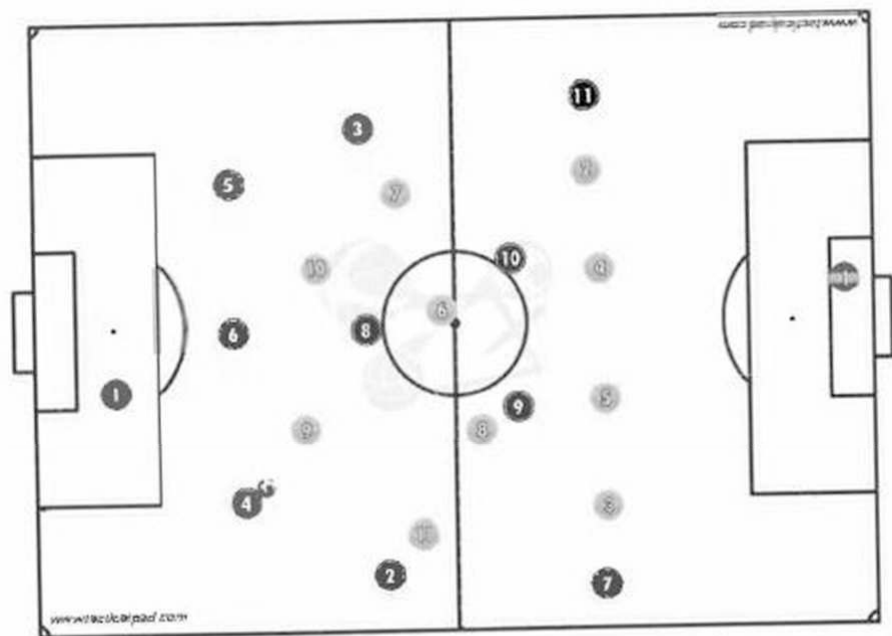


Figura 117. La imagen muestra cómo por medio de los criterios conformadores (ubicaciones, perfiles, trayectorias, individualidades y grupos de resonancia empática), se ocupan los espacios de intervención, ayuda mutua y cooperación con diferentes conductas (apoyos). El objetivo es generar ventajas que nos permitan mejorar la fase. El portero representa un apoyo de seguridad y, en la altura de balón, hay una estructura de continuidad con dos apoyos y el jugador con balón. Por delante se proyecta una estructura de tres apoyos de progresión con "2", "3" y "8" y una estructura de superación con dos apoyos "10" y "9". Los jugadores más adelantados son el "7" y el "11", que forman una estructura de fijación que podrá ser híbrida: estática (apoyo de fijación) y/o dinámica (apoyo de ruptura).

Observando las interacciones en un nivel mayor de profundidad vemos que las cuatro estructuras del equipo en posesión fijan por delante y por detrás a las del equipo en recuperación, generando espacios. La estructura de continuidad fija la atención de los que presionan

para que la estructura de progresión encuentre espacios a su espalda. Esa estructura de progresión, a su vez está fijando la atención de los que contienen para permitir a los de la estructura de superación espacio a la espalda de éstos. La estructura de superación está fijando la atención de los que protegen la zona de finalización, para que los que están en fijación puedan mediante apoyos de ruptura encontrar ventaja a su espalda.

Como vemos en el ejemplo, el EdF de iniciación que se forma, puede emerger las siguientes ventajas:

- Ventaja numérica (hombre libre) en el apoyo de seguridad, por si acaso se pone en riesgo la disposición de la pelota. Sería un pase que se realizaría sólo en caso de emergencia, porque podría complicar el subsiguiente EdF al el nuevo "poseedor" (portero) ya que no tendría inmediatamente apoyos de continuidad ni de seguridad. Y es que, en ese escenario, los que antes eran apoyos de continuidad, si los adversarios presionantes avanzan su posición, pueden convertirse de progresión, y los de progresión pueden convertirse en superación en caso de que los adversarios en contención también avancen.
- Ventaja numérica en la estructura de continuidad, para encontrar un hombre libre con tiempo y espacio para:
 - O bien encontrar un pase que proyecte al equipo a otra fase.
 - O bien realizar una conducción que supere a elementos o estructuras adversarias y proyecte al equipo a otra fase.
- Ventaja posicional de la estructura de apoyos de progresión respecto los que presionan.
- Ventaja posicional de la estructura de superación respecto los que contienen.
- Ventaja dinámica de "7" y "11" en carrera diagonal hacia dentro en caso de que los centrales adversarios se vean atraídos por "9" y "10".

- Además, podemos contar con situaciones de ventaja cualitativa en estructuras avanzadas que nos permitan llegar a ese jugador sin ventaja (posicional, numérica o dinámica) y que él mejore el contexto. Un buen ejemplo sería una recepción al pie del jugador "7" en caso de que tuviera esa ventaja cualitativa sobre su par en ese instante en ese contexto.

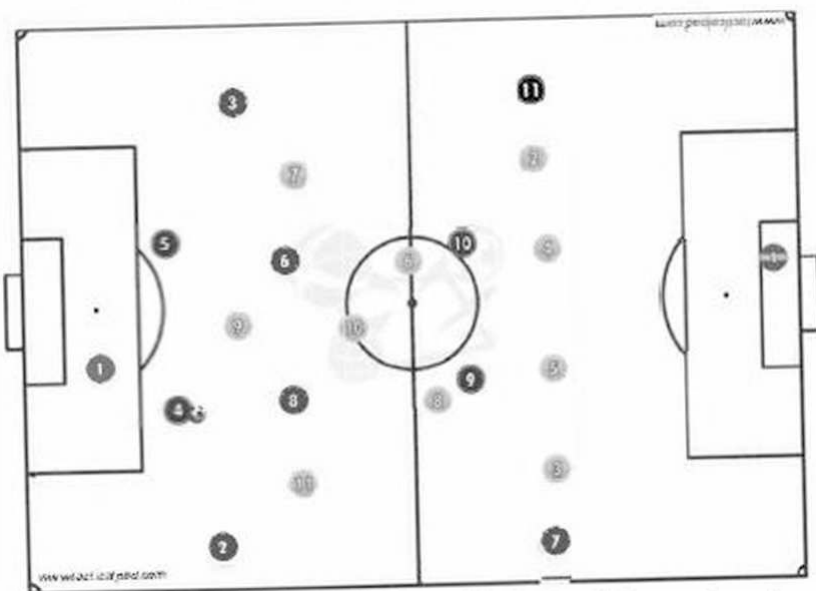


Figura 118. La imagen muestra cómo, por medio de los criterios conformadores, se ocupan los espacios de intervención, ayuda mutua y cooperación con diferentes conductas (apoyos). El objetivo es generar ventajas que nos permitan mejorar la fase. El portero representa un apoyo de seguridad y, en la altura de balón, hay una estructura de continuidad con tres apoyos y el jugador con balón. Por delante se proyecta una estructura de dos apoyos de progresión con "6" y "8" y una estructura de superación con dos apoyos "10" y "9". Los jugadores más adelantados son el "7" y el "11" que forman una estructura de fijación, que podrá ser híbrida: estática (apoyo de fijación) y/o dinámica (apoyo de ruptura).

Como afirma Albert Peris, entrenador asistente del FC Barcelona B, hay contextos en la "posesión" donde repetir pase (devolverle la pelota a quien te la da) resulta útil:

- Para mover al adversario
- Para dar tiempo a los compañeros a ubicarse

El equipo en iniciación tendrá un objetivo implícito en el EdF que es mejorar sus condiciones de "posesión" en la misma fase o llevar al equipo a una fase que le aproxime al gol. Si consiguen conectar en ventaja con la estructura de progresión irán a la fase de disposición posicional, si consiguen hacer llegar el balón a la estructura de superación, fijación o ruptura, activarán la fase de finalización.

Resulta imprescindible incidir en la idea de que la fase de iniciación del juego no depende directamente de la ubicación del balón en el campo, sino del tipo de estructuras que el otro equipo opone a nuestra progresión. Por tanto, si el oponente está con las tres estructuras montadas a partir de su último tercio, será útil concebirlo como un EdF de iniciación para que nos aseguremos los "escalones" necesarios para llegar al gol.

Disposición posicional

En los EdF en que el adversario se opone al avance con dos estructuras, una que contiene y otra que protege la zona de finalización, el equipo en disposición posicional tendrá 4 opciones:

- Jugar con sus apoyos de seguridad para salir de una situación de riesgo de pérdida, aunque es posible que eso haga que el siguiente EdF sea de iniciación y ya no de disposición posicional.
- Interaccionar con el entorno dentro de la estructura de continuidad para mejorar las "condiciones" de la disposición posicional.
- Superar en regate conducción o pase a los que contienen para hacer llegar la pelota a la estructura de superación.
- Realizar un pase a los apoyos de fijación o ruptura para superar, mediante un sólo pase, tanto a los que contienen como a los que protegen la zona de finalización.

Para poder maximizar las posibilidades de acercarnos al gol y alejarnos de recibirlo, pueden emerger unas conductas preferenciales para estos contextos que dependen mucho de cómo se disponga el adversario y de las individualidades de nuestros jugadores.

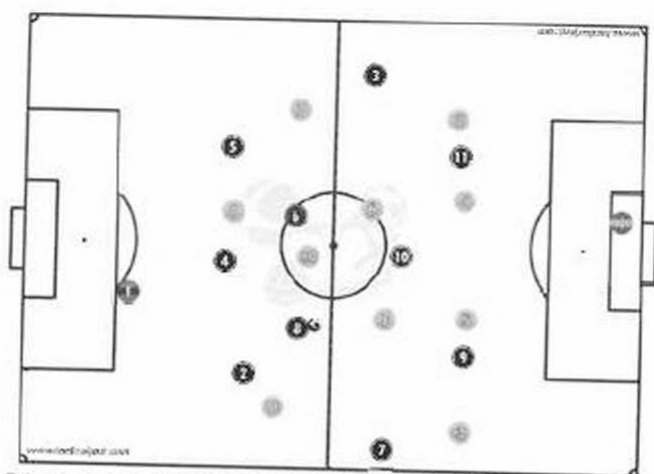


Figura 120. El fotograma presenta un EdF de disposición posicional donde existen cuatro estructuras: una de seguridad formada por el portero y los 3 jugadores de campo más retrasados, que no sólo es una opción de pase sino que tiene la doble función de proteger la profundidad en caso de hacerse necesario (a), otra de continuidad con la doble función de ser opción de pase que pueda cambiar pasillo de la progresión y estar en disposición de presionar una posible pérdida o contener un contraataque, en caso de que el equipo pierda la disposición del balón (b), dos estructuras de adelantados que fluctúan entre apoyos de progresión/superación y fijación/ruptura (c) y (d).

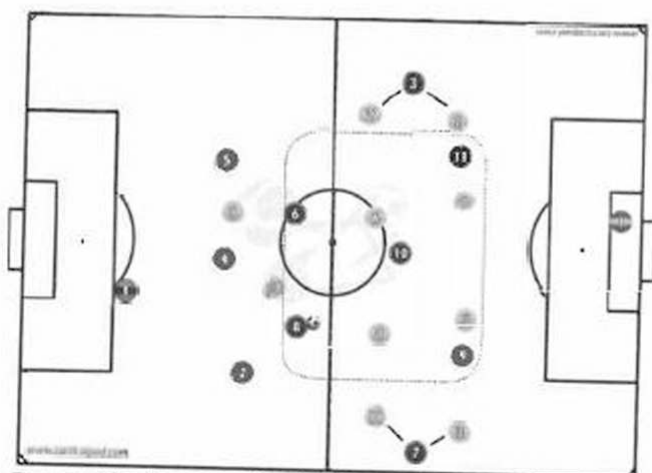


Figura 121. En un contexto como el presentado por la Figura 121 podría propiciar la creación de juego por dentro, por medio de la fijación por fuera (término que en la táctica tradicional muchas veces es denominado amplitud): la doble fijación fuera generará un 5x4 dentro que podrá desembocar en ventajas posicionales (a través de primeros o terceros hombres), hombres libres (después de conducir para liberar), ventajas cualitativas o ventajas socioafectivas.

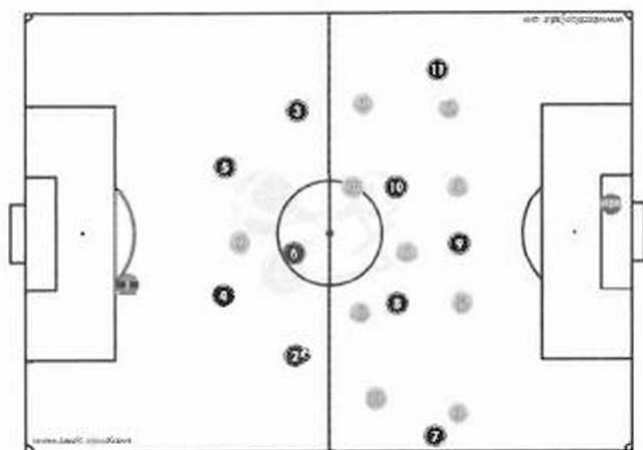


Figura 122. En la imagen se observa otro posible EdF de disposición posicional que habilite oportunidades de llegar al finalizar en buenas condiciones. En este caso, se cuenta con una estructura de seguridad con dos jugadores y un portero, de continuidad con tres jugadores, de superación con dos jugadores y de fijación/ruptura con tres. Esas ubicaciones y conductas, generan al equipo tres vías preferenciales para llegar a finalización.

- Hacerle llegar el balón a un jugador en ventaja posicional en superación.
- Si uno de los adversarios que protege la profundidad es atraído por esos jugadores "entrelíneas", podemos jugar con cualquiera de los tres 1x1 que se formarán en nuestra estructura de fijación/ruptura.
- Progresar por fuera para tomar ventaja del 4x3 que puede formarse como se muestra en la siguiente imagen.

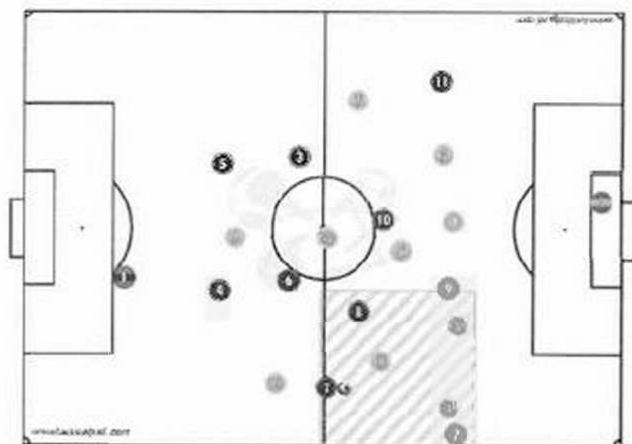


Figura 123. La imagen muestra un EdF de disposición donde la progresión con balón del "2" negro genera un 4x3 con ventaja de 2x1 cerca de la pelota que pretende atraer al "5" o al "3" gris, para poder atacar la profundidad con el "9" y el "7" negros que buscarán su ventaja dinámica o posicional.

De la misma manera que se expone en la fase de iniciación, los reinicios del juego a los que el adversario se oponga con una estructura de contención y otra de protección de la zona de finalización, se podrán interpretar como un EdF de disposición posicional más.

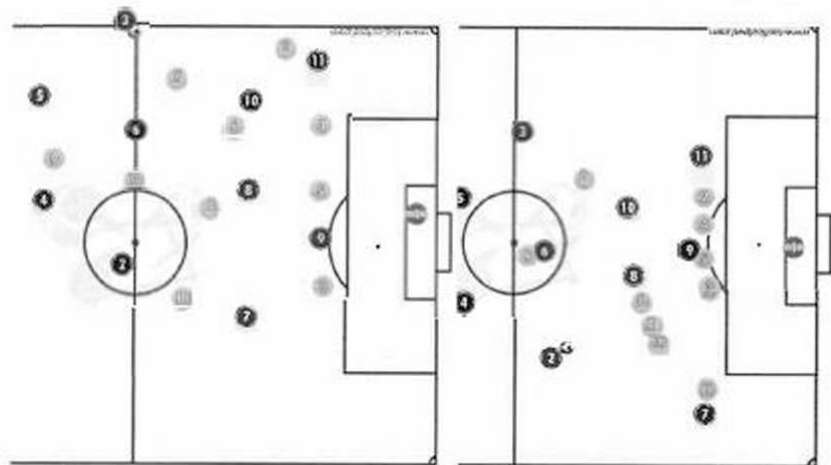


Figura 124. La imagen muestra un posible EdF de reinicios del juego en fase de disposición posicional. A la izquierda se trata de un reinicio de banda y a la derecha se trata de un reinicio de falta. En ambos casos se donde se adaptan las estructuras que ya se presentaron en la Figura 122.

Finalización

Los EdF de finalización son la fase más cercana a la posibilidad de intentar marcar gol. Como consecuencia, los jugadores sentirán una pulsión muy fuerte de intentar finalizar la "jugada". Para maximizar la probabilidad de hacer gol, es importante que en esa etapa de la "posesión" se procure encontrar a un compañero en ventaja en una zona que tenga buenas perspectivas de anotación. Por tanto, para ello es relevante:

- la cantidad e individualidad de adversarios oponiéndose a la finalización;
- la distancia a la portería;
- el ángulo a la portería;
- el tipo de EdF previo (cómo ese jugador ha llegado a tener esa oportunidad);
- la individualidad del propio jugador con la opción de finalidad.

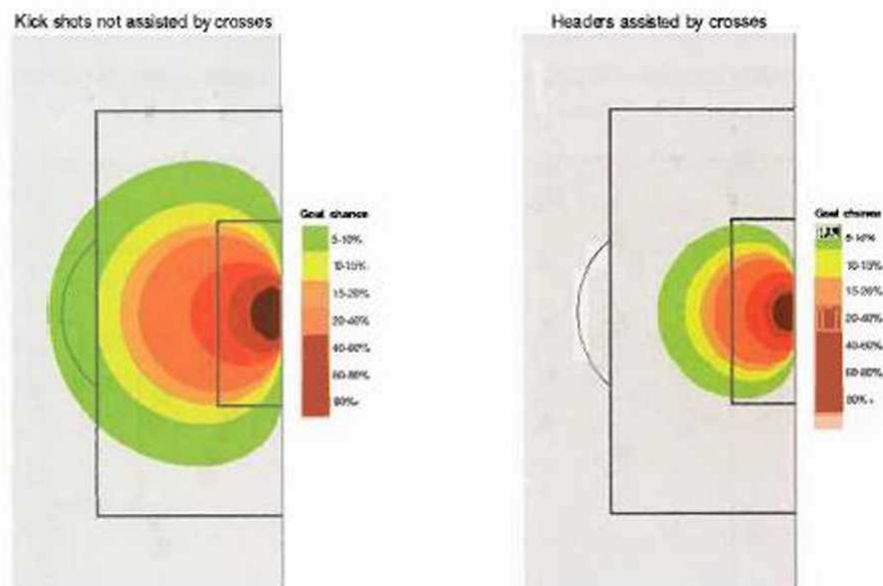


Figura 125. Imagen que explica la esperanza de gol de las finalizaciones con el pie sin ser tras centro (gráfico de la izquierda), o con la cabeza tras centro (gráfico de la derecha), dependiendo de la ubicación desde donde se hacen. Extraída del artículo "XCommentary", de Ted Knutson.

Como consecuencia de lo anterior, se refuerza intuitiva de que los esfuerzos colectivos más rentables en clave de gol son los que ponen a un compañero delante del portero sin oposición, en ventaja o con oposición limitada.

La táctica tradicional ha considerado durante muchas décadas que el "ataque del último tercio" era una cuestión de improvisación y calidad de los jugadores. Si bien eso no deja de ser cierto (como lo es en cualquier otra fase del juego), en las próximas líneas se presentan posibilidades colectivas de generar desequilibrios en el oponente que maximicen las probabilidades de marcar gol. Si existen posibilidades de interpretar esos EdF, también existirán opciones de optimizarlos con las SSPs que se adjuntan al final del capítulo.

Se pueden diferenciar tres tipos de EdF de finalización que permitirán identificar comportamientos preferenciales:

1. EdF donde el poseedor está en una ubicación con opciones de finalizar con éxito dada su individualidad.
2. EdF donde el poseedor recibe delante de la estructura que protege la zona de finalización y no se prevén opciones inmediatas de intentar marcar gol.
3. EdF donde se ha progresado por banda ante la defensa de la zona de finalización del adversario.

A la **opción 1** se puede llegar desde alguna de las fases con balón (iniciación o disposición posicional), tras recuperación (desde protección de la zona de finalización propia, contención o presión) o desde la subfase de superación. Es frecuente que eso pueda darse mediante una ventaja posicional o dinámica de los jugadores que estaban en apoyos de fijación/ruptura. Para la obtención de esas ventajas dinámica son frecuentes los desmarques "vengo y voy" y los intercambios de ubicaciones. También puede resultar de una ventaja cualitativa de un jugador que ha driblado a su par o que, mediante el control motor, ha conseguido girar sobre su eje, ganando ventaja poniendo su cuerpo entre el balón y el adversario. Para terminar, una ventaja híbrida entre la dinámica y la socioafectiva fruto de una pared.

En esos EdF será clave que el poseedor pueda identificar la posición y trayectoria del portero, la presencia de adversarios próximos, su trayectoria y perfiles, y la presencia de compañeros habilitados que puedan tener una mayor probabilidad de gol por su situación e individualidad. La percepción de esas variables, la toma de decisión y la ejecución serán objeto de optimización de las SSPs.

La **opción 2** la asociamos con los EdF de subfase de superación. Estas situaciones tienen como característica principal que a pesar de que ya no hay oponentes presionando al poseedor o conteniendo el avance, sí los hay protegiendo la zona de finalización y es necesario desequilibrar esa estructura para finalizar con altas probabilidades de éxito. Entre estos EdF podemos diferenciar los que ocurren con la pelota en el pasillo central (a) o en el pasillo lateral (b).

Las recepciones en el pasillo central en subfase de superación (dentro de los posicionamientos que hemos ido describiendo en este capítulo) pueden ser preferentemente éstos tres ejemplos de EdF:

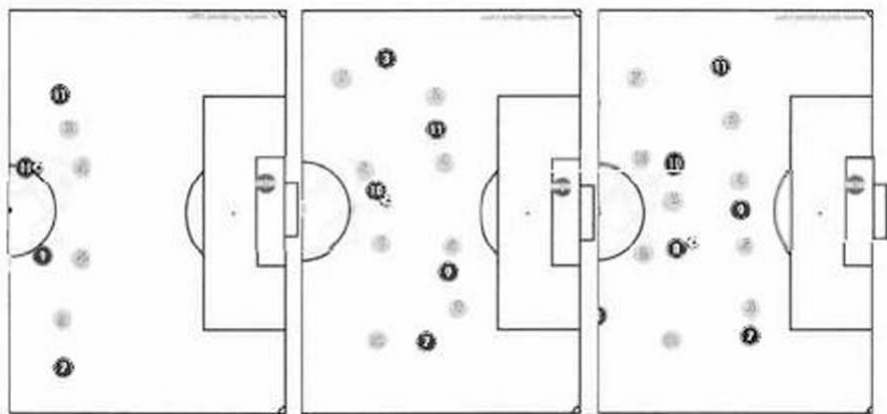


Figura 126. Las tres son situaciones donde va a ser clave atraer a alguno de los adversarios para dar ventaja (posicional, dinámica o numérica) al jugador que está en apoyo de fijación/ruptura, además de la posibilidad de activar ventajas cualitativas para superar en regate o ventajas socioafectivas para superar en combinación como puede ser una pared que proyecte al poseedor en ventaja dinámica.

Se hacen fundamentales el dominio de las situaciones de 2x2 y 3x2 ofensivas, como se hace evidente en el 2º ejemplo ("10", "11" y "9" negros contra "5" y "4" grises) y en el 3º ("8", "7" y "9" negros contra "5" y "3" grises).

Las recepciones en el pasillo lateral en subfase de superación van a activar dos "caminos":

- el jugador con la pelota encara al adversario para hacer uso de la ventaja cualitativa (mientras sus compañeros le dan espacio y alejan las coberturas y buscan una superioridad posicional para el subsiguiente EdF);
- el jugador con balón está en desventaja o igualdad y busca aprovechar las ventajas dinámicas que puedan generar sus compañeros.

A continuación, se exponen tres ejemplos de la opción "b" dentro de los posicionamientos que se ha ido describiendo en este capítulo:

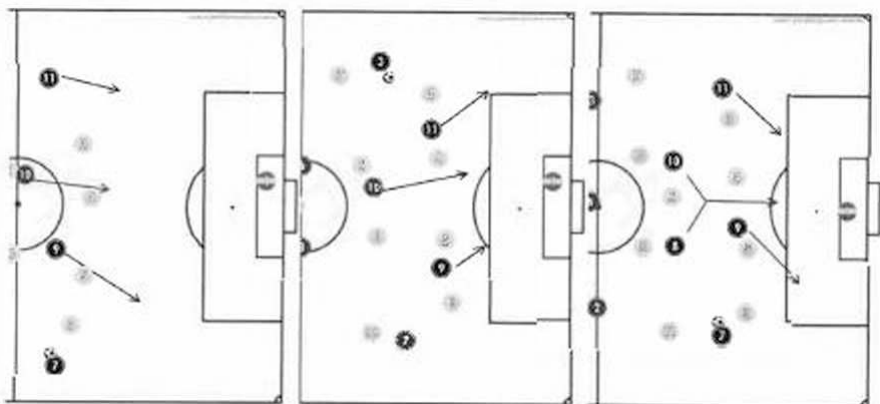


Figura 127. Las tres imágenes muestran diferentes posibilidades de EdF de la subfase de superación con recepción de un jugador en banda que no encara. La de la izquierda muestra una recepción lejos de la portería rival donde los movimientos de los "9", "10" y "11" negros buscan habilitarse ventajas dinámicas en profundidad mientras liberan espacios. La imagen central muestra un EdF muy común en el Liverpool de Klopp, cuando el "3" negro fija al lateral por delante mientras el "11" corre a su espalda. Si el "4" gris le sigue, liberará espacio para la entrada del "10" negro. Si el "5" gris corrige ese espacio, dejará libre, delante de la portería al "9" negro. En la imagen de la derecha se aprecia como en este caso, mientras el "9" negro busca una recepción a la espalda del "3" gris, uno de los interiores ("8" o "10") llegan de "segunda línea" para hacerse con ventaja dinámica en la ocupación del espacio libre. Esta ventaja será más efectiva si el movimiento previo del "9" negro ha arrastrado al "5" gris.

Las dinámicas de la **opción 3** las aprendí conversando con André Jardine, entrenador actual de la selección olímpica brasileña y ex entrenador del primer equipo del Sao Paulo. Cuando yo le insistía sobre cómo las anteriores opciones descritas que prefieren la superación por el carril central, él me explicó cuál era el "camino del gol" que él había descubierto observando a los conjuntos de Guardiola y que había llevado a cabo con excelencia con sus equipos. El "camino del gol" de Jardine pretende desequilibrar al adversario para encontrar una oportunidad de finalizar de gran valor gol, desde una "penetración" por fuera:

- La primera intención colectiva que constituye el "camino del gol" es un EdF donde el poseedor se aproxima a línea de fondo dentro del área para intentar poner un centro (preferiblemente raso) entre "centrales" y portero para la llegada en ventaja dinámica de los atacantes.
- La segunda intención se deriva de la anterior, cuando no hay opción de centro en el espacio entre "centrales" y portero. En ese caso el centrador debe mirar para la llegada en "segunda línea" para ver si existe alguna ventaja numérica o posicional.
- La tercera intención sólo emerge cuando las dos anteriores no han sido posibles. En ese caso, el poseedor en línea de fondo, prefiere jugar para atrás para forzar a los jugadores que ocupan la zona de remate, a salir, habilitando espacio para la entrada de una "tercera línea" a un centro diagonal al lado opuesto.

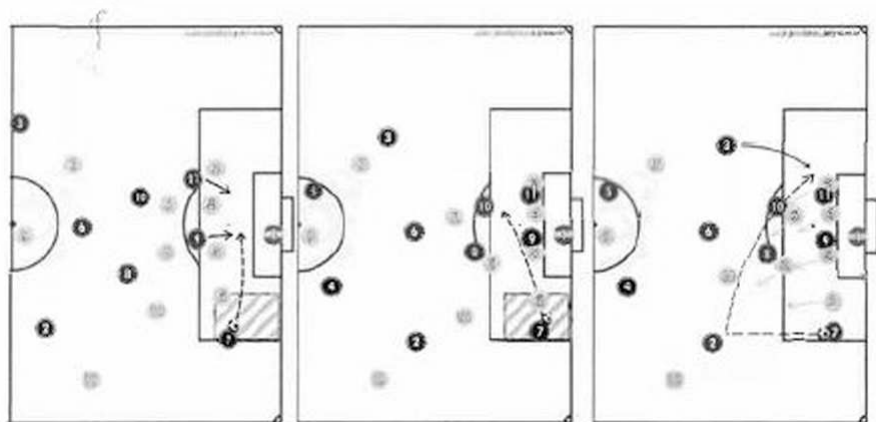


Figura 128. La imagen muestra, de izquierda a derecha, los tres EdF de finalización que constituyen el "camino del gol" de Jardine.

Al igual que se presenta en las fases anteriores, acerca de los reinicios de juego, en la de finalización también se pueden aplicar los comportamientos preferenciales de esa fase del juego. A continuación, un ejemplo de la lógica del "camino del gol" aplicada a un reinicio de esquina.

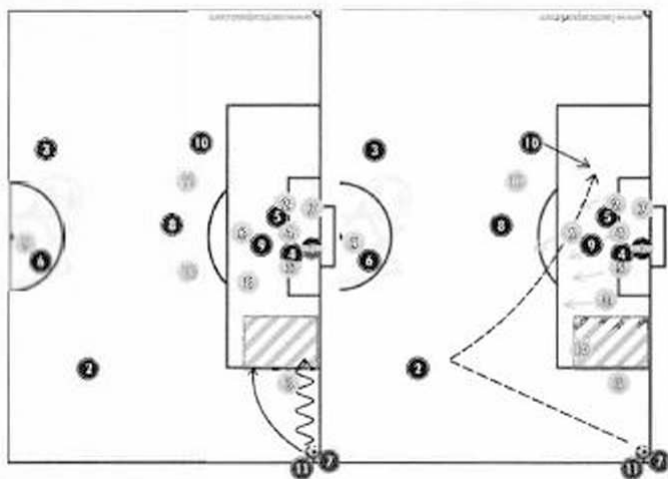


Figura 129. En las imágenes se ven algunas posibles EdF generados desde el reinicio de córner. A la izquierda el equipo negro intenta llegar al área de preferencia de centro por medio de un 2x1 por línea de fondo o por el interior. En el caso de que esas opciones no sean posibles se juega atrás para desocupar el área y buscar una ventaja dinámica de un jugador que entra desde atrás.

Como se ha podido ver en este apartado, donde se recogen las diferentes formas de llegar a finalizar, debidamente posicionados, "hay espacios indefendibles" como afirmó Pep Guardiola en la entrevista realizada por la televisión española GOL el 24 de julio de 2019.

Presión

Es la fase en la que el equipo está organizado e interactuando para priorizar recuperar la disposición del balón lo antes posible. El equipo se organiza con una estructura de presión, una de contención y otra de protección de la zona de finalización. Estas dos últimas van a adaptarse a las necesidades de interacción de la estructura de presión que va a ser la que va a liderar la fase.

La fase de presión comienza por el reparto de responsabilidades en la recuperación.

1. Se puede establecer una zona del campo a partir de la cual se van a activar los esfuerzos de recuperación. A continuación, tres opciones:

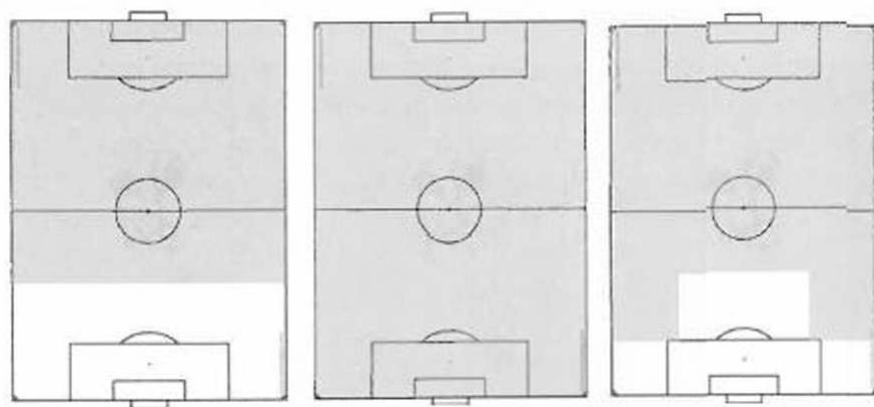


Figura 130. En la imagen se representan tres campos con diferentes zonas sombreadas que representan la zona donde el equipo activa su conducta presionante. Siendo la portería de abajo la del portero adversario y la de arriba la del propio. En la imagen de la derecha vemos cómo es posible establecer espacios de espacio irregulares induciendo al rival a EdF propicios para nuestros esfuerzos de recuperación.

2. Se pueden establecer responsabilidades zonales (impedir o prevenir la disposición de la pelota en una determinada zona por parte del adversario), responsabilidades individuales, de apoyo estructural (ya sea a la estructura de presión, a la de contención o a la de protección de la zona de finalización) o jugadores liberados. A continuación, un ejemplo que ilustra la definición de responsabilidades:

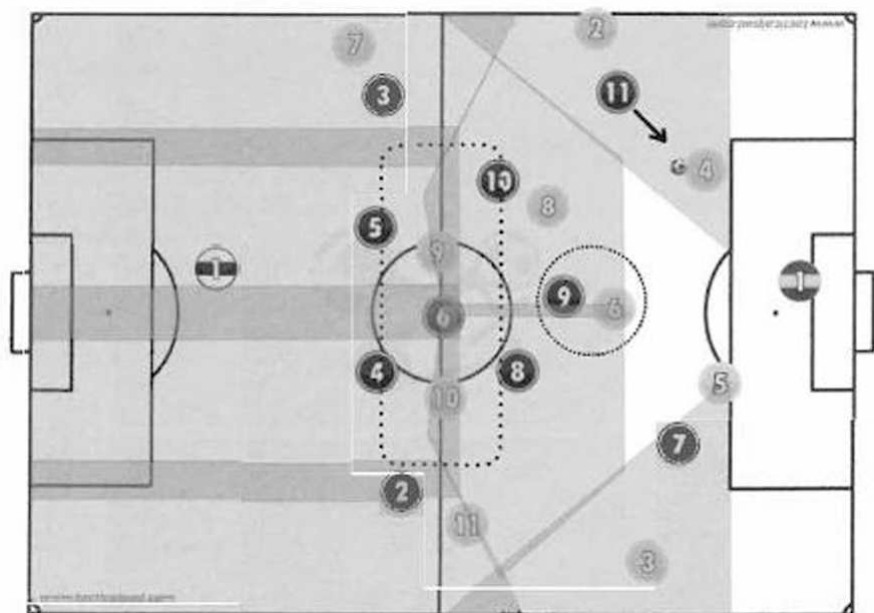


Figura 131. En la imagen se representa un EdF de presión donde se han ilustrado 3 tipos de responsabilidades. El "9" negro tiene responsabilidad individual sobre el "6" gris. El "6" negro tiene una responsabilidad de apoyo a la estructura de contención por lo que tiene ir ubicándose en lugares donde pueda ejercer de cobertura del jugador presionante y con posibilidad de interceptar pases interiores que superen estructuras. El portero "1" tiene una responsabilidad análoga a la del "6" pero en este caso en la protección de la zona de finalización y por ello se sitúa en una ubicación que le permita prevenir los pases largos o la espalda de sus compañeros. El resto de jugadores del equipo negro tienen zonas de responsabilidad y tendrán. Esas zonas pueden superponerse unos a otros y así se representa con áreas más oscuras

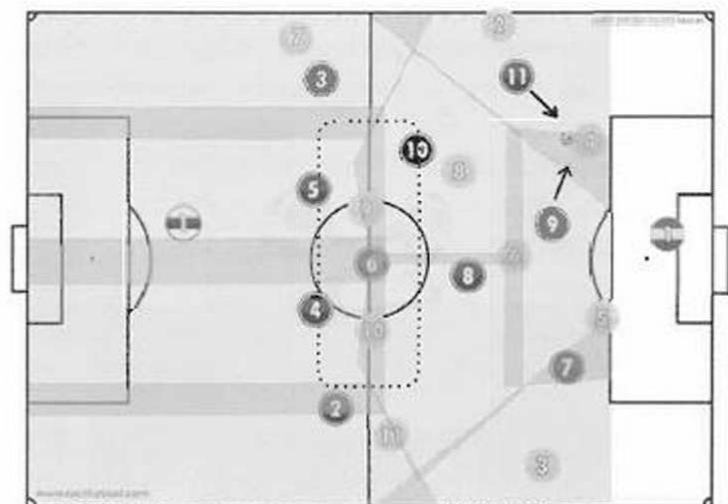


Figura 132. En la imagen se representa un EdF de presión donde un cambio en la asignación de responsabilidades al "9" negro cambiará por completo el ciclo sensación/interacción del equipo gris cambiará el devenir de los EdF. En este caso el "9" negro tiene una zona de responsabilidad y el hecho de que el poseedor esté en una ubicación concreta activará propiciará la generación de una ventaja numérica defensiva. Es relevante destacar como la ubicación del "8" negro también se ajusta al nuevo reparto de responsabilidades.

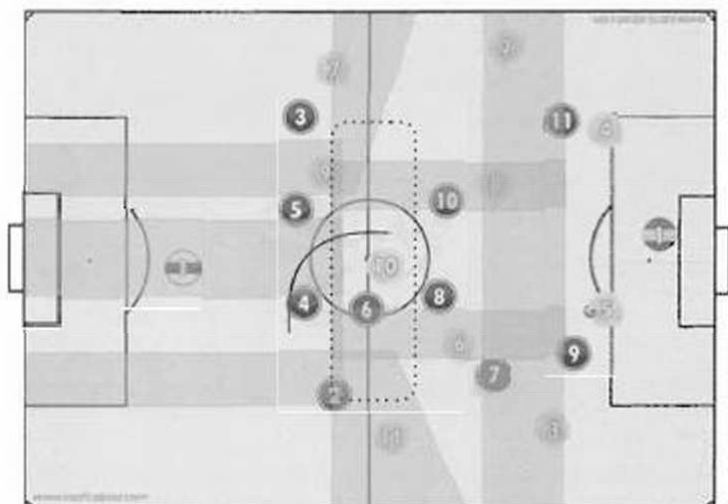


Figura 133. En la imagen se representa un EdF de presión donde el reparto de responsabilidades genera muchas zonas donde dos o hasta tres jugadores tienen posibilidad de intervención generando un contexto de recuperación muy ambicioso.

3. La asignación de responsabilidades debe ser acorde con las características que muestran los jugadores. A continuación, un ejemplo de equipo en fase de presión que presenta un "sistema" irregular y donde las zonas de responsabilidad no guardan simetría ni proporcionalidad.

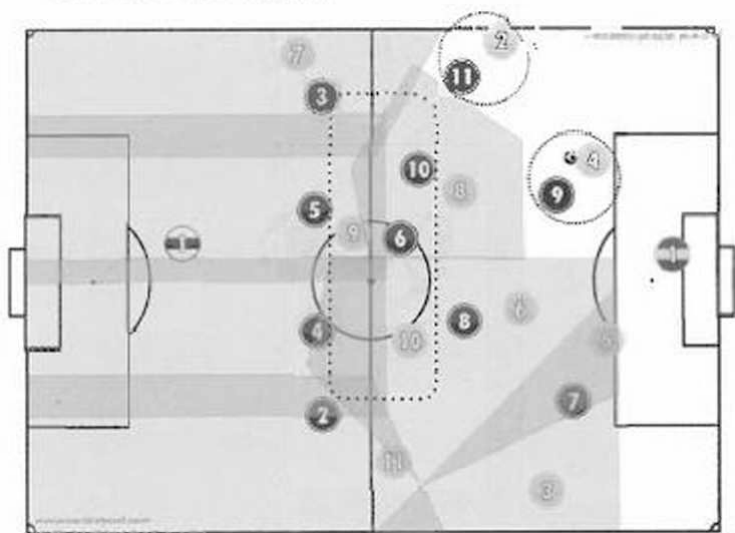


Figura 134. En la imagen se representa un EdF de presión donde por las características cognitivas del "11", "9" y "7" condicionan el tipo de responsabilidades que asumen y las características condicionales del "8" y "10" influyen sobre el tamaño de su área de responsabilidad.

4. Ese reparto de responsabilidades es preferente para algunos jugadores y puede ser dinámico en caso de que las ubicaciones de los elementos hagan necesario un intercambio de responsabilidades para ser más eficiente.

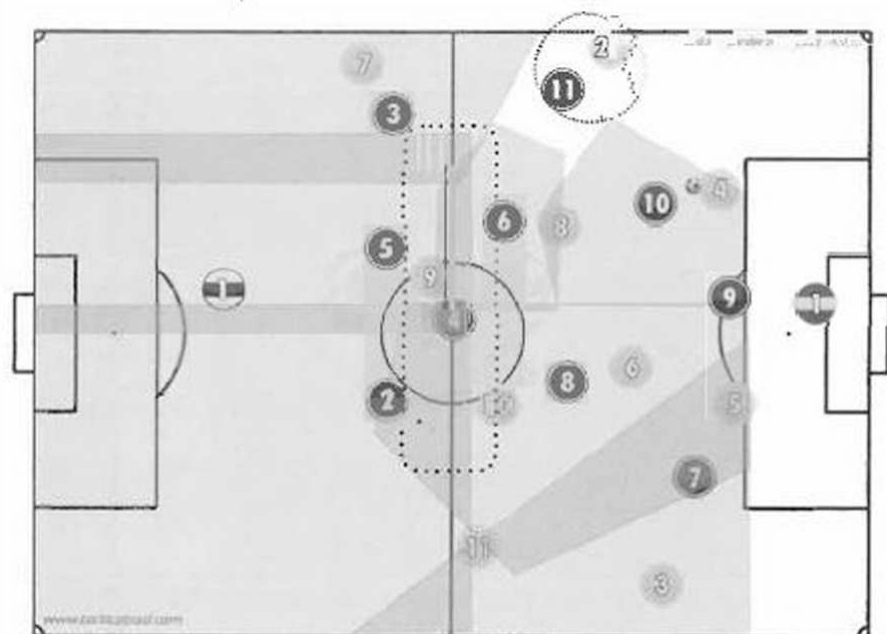


Figura 135. En la imagen se representa un EdF de presión similar al de la Figura 134 donde el hecho del "9" negro se ha quedado descolgado altera las responsabilidades en cascada. El "10" ve modificada su área de recuperación preferente. El "6" pasa de ser un jugador en apoyo de la estructura de contención a tener una zona de presión asignada para cubrir el vacío dejado por el "10". El "10" deja la estructura de protección de la zona de finalización para asumir la función que tenía el "6" en la estructura de contención. Para ajustar el vacío que deja el "4", el "2" asume una zona de responsabilidad más ancha.

5. Se trata de responsabilidades relacionales puesto que ya sea la referencia un adversario o un área de campo, se van moldeando conforme se mueve el balón y el resto de los elementos del juego.

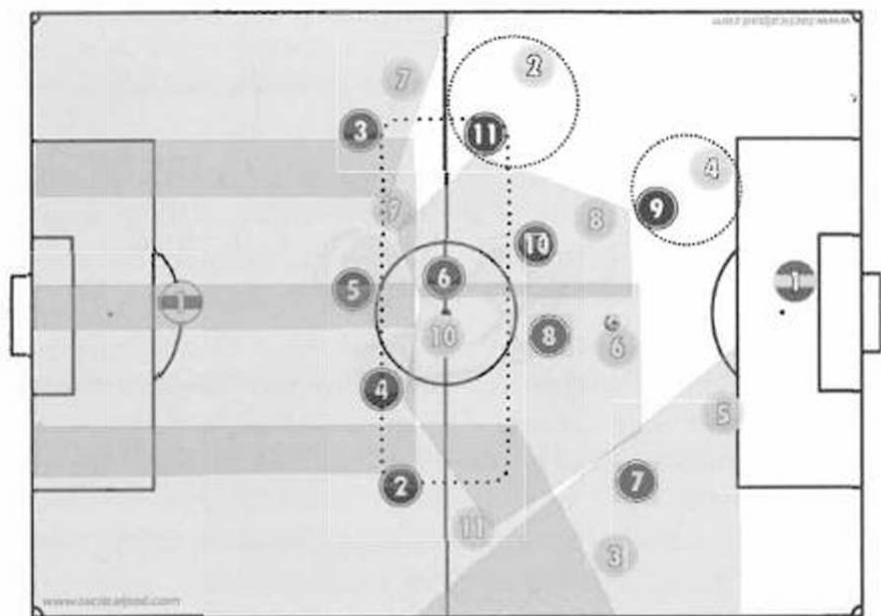


Figura 136. En la imagen se representa un EdF de derivado del que se representa en la Figura 134. Vemos cómo las modificaciones que se han dado en el EdF han deformado las zonas de responsabilidad para optimizar las probabilidades de recuperación en la nueva situación.

6. Los jugadores más cercanos a nuestro portero, que con gran probabilidad estarán protegiendo la zona de finalización, tienen incluso ocupando espacios de cooperación un papel fundamental en la subfase de presión. A través de sus ubicaciones (y valiéndose de la regla de fuera de juego) disminuirán el espacio de juego del adversario. Eso afectará los ciclos de sensación/interacción del oponente y facilitará la recuperación. Sin embargo, esas ubicaciones conllevan el riesgo de dejar muchos metros libres a la espalda. Para controlar ese riesgo es adecuado:

- a. Que los jugadores que forman la estructura de protección de la zona de finalización se estén perfilados para poder hacia delante y hacia detrás, con atención ante posibles pases largos para anticipar la arrancada y generar ventaja dinámica, con su oponente directo en el campo visual entre él y el balón y coordinando su altura con sus compañeros de estructura para no habilitar a quien un compañero había dejado en fuera de juego.
 - b. Ubicar al portero en un punto del EdF que le permita interceptar buena parte de las trayectorias de los posibles pases en profundidad y lo suficientemente cerca de la portería para no verse sorprendido con una finalización desde lejos.
 - c. Mantener siempre la actitud de acoso en el espacio de intervención impidiendo que el "poseedor" tenga ventaja para mandar pases largos cómodos. Cuando el "poseedor" reciba en ventaja o supere a su par, será conveniente que los jugadores que protegen la zona de finalización reculen unos metros para darse más metros con respecto a los jugadores en fijación o ruptura y no verse sorprendidos. Si la "presión sobre el poseedor" se restablece, se podrá reajustar esa distancia acercándose a sus pares.
7. En los EdF de presión que se generan a partir de un reinicio del juego del oponente (de portería, de banda o de falta) todos los jugadores en los espacios de ayuda mutua se situarán en ventaja posicional, los jugadores en cooperación se perfilan y ubican para poder generar una ventaja dinámica en caso de que sea necesario. Además, en los "puntos" del EdF donde se considere oportuno pueden definirse ventajas numéricas defensivas. Todo ello con el objetivo de estar en buenas condiciones para **anticipar la trayectoria del balón e interceptar un pase**. En el caso de que no resulte posible esa recuperación, el subobjetivo es forzar al oponente a recibir de espaldas e impedir que gire.

8. Cuando el balón está en juego, los espacios de ayuda mutua y cooperación siguen la lógica descrita en el punto 6. En el espacio de intervención el recuperador responsable por ese "punto" del EdF tendrá una **conducta de presión activa**, procurando usar una ventaja dinámica, una posicional, una cualitativa o una numérica. En Brasil, donde trabajé durante tres años, tienen dos expresiones diferentes para que el jugador diferencie entre una conducta de presión activa y una pasiva. Para la primera dicen "pon el pie en la bola" y para la segunda "disminuye" (refiriéndose a reducir el tiempo y el espacio del que dispone el "poseedor").
9. Con el balón en juego va a haber situaciones donde el equipo en recuperación va a poder incrementar su ventaja defensiva. En situaciones de donde el rival está en desventaja posicional, en desventaja dinámica (parado) o no acabó de controlar la pelota, existe el contexto propicio para que un recuperador proveniente del espacio de ayuda mutua se acerque a genera una ventaja numérica defensiva 1x2.
10. Ante EdF donde el adversario supera a un elemento de la estructura presionante, se genera una reestructuración que permita seguir en pro de la recuperación activa de la pelota. Ese es el caso que se describe en la Figura 136.

Ante un EdF donde el adversario supera a través de un punto a toda la estructura presionante. Lo que sucederá es que el equipo entrará intentará entrar por este orden en subfase de temporización, fase de contención, subfase de retroceso o fase de protección de la zona de finalización.

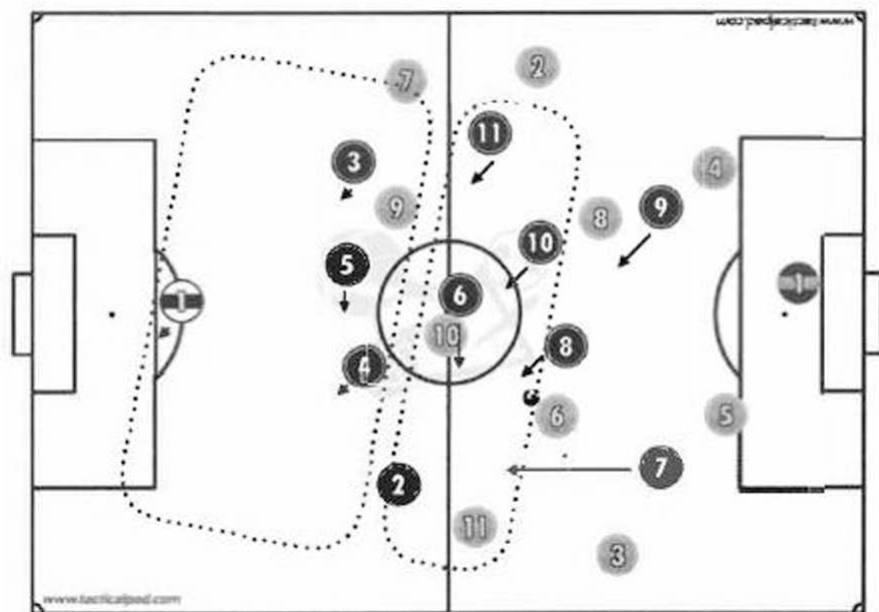


Figura 137. En la imagen se representa un EdF donde el equipo gris ha conseguido superar la estructura de presión del conjunto negro y éste ha entrado en subfase de temporización para intentar volver a estar en condiciones de presionar o para asegurarse buenas ubicaciones para fase de contención. Las flechas negras representan las reubicaciones que pretenden. Las agrupaciones de jugadores dentro de la línea de puntos hacen referencia a cómo se conforman en ese EdF la estructura de protección de la zona de finalización y la estructura de contención. En el caso de que se pudiera generar una ventaja sobre el "6" gris o éste jugase hacia atrás se activará la fase de presión con el reparto de responsabilidades que se ilustra en la Figura 136. En el caso de que el equipo gris continúe su progresión en ventaja o igualdad, se activará la fase de contención.

Contención

Es la fase en la que el equipo está organizado e interactuando para impedir el progreso de la disposición del balón del adversario. El subobjetivo va a ser hacer que el adversario juegue para atrás para poder recuperar nuestra fase de presión. En caso de recuperación en la fase de contención (como en cualquier otra), el equipo intentará pasar (en este orden de prioridad) a la fase finalización, la subfase de superación, la fase de creación, la subfase de confort o la fase de salida.

En la fase de contención el equipo se organiza con una estructura de descolgados, una de contención y otra de protección de la zona de finalización. Esta última va a adaptarse a las necesidades de interacción de la estructura de contención que va a ser la que va a liderar la fase.

Los EdF de contención son condicionados número de jugadores habilitados para actuar sobre la disposición del oponente. Por tanto, se definen repartos preferentes de responsabilidades según seamos 7, 8, 9, 10 o 11 (portero incluido) delante del "poseedor".

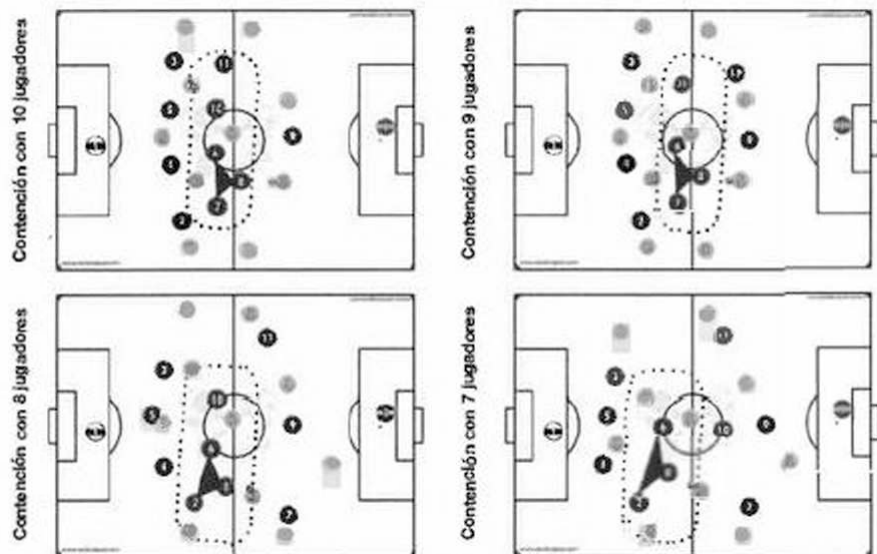


Figura 138. En la imagen se ven cuatro posibles organizaciones de la fase de contención dependiendo del número de elementos que tiene el equipo con capacidad de participar en las estructuras de protección de la zona de finalización y de contención.

La estructura de contención activa en su punto más cercano al espacio de intervención un triángulo defensivo:

- Un jugador se acerca al poseedor con la intención de reducir su tiempo y espacio de actuación a la vez que limita su avance.
- Dos jugadores se colocan a cada lado del anterior, pudiendo ejercer de cobertura de un hipotético desborde y procurando que no "quepan" pases interiores entre ellos.

En la Figura 139 vemos cuatro ejemplos de triángulo defensivo. Lo característico de los ejemplos de la segunda fila es que quien cierra el triángulo por el lado de banda es el "2", que es posible que tenga que redoblar su concentración para decidir a cada EdF si colabora en la estructura de contención o en la de protección de la zona de finalización.

A continuación, van a discutirse cuatro EdF de contención por banda:

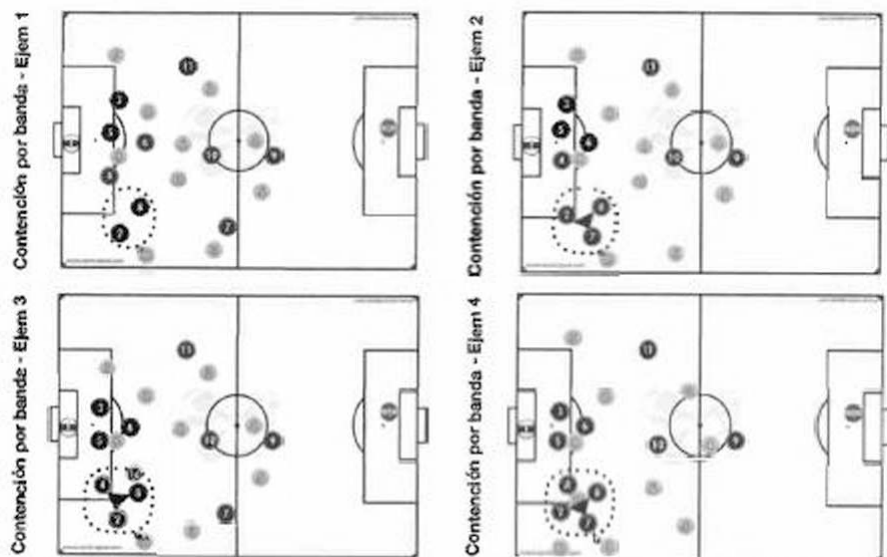


Figura 139. En la imagen se ven cuatro posibles organizaciones de la fase de contención ante la progresión por banda. En el ejemplo 1, hay un jugador en intervención y otro en ayuda mutua, todos ellos en la estructura de contención. En los ejemplos 2 y 3, hay un jugador en intervención y dos en ayuda mutua, todos ellos en la estructura de contención. Esos dos EdF se diferencian en que en el ejemplo 2 la estructura de protección de la zona de finalización consta de cuatro jugadores y en el ejemplo 3 sólo consta de tres. En el ejemplo 4, hay cuatro jugadores en la estructura de contención por tres en la estructura de protección de la zona de finalización.

Cual de estas organizaciones de la fase de contención se dé depende de las cuántos y qué jugadores, estén en disposición de actuar en ese EdF concreto y de las organizaciones que se prefieren de manera orgánica y tras el condicionamiento del entrenamiento optimizador.

Siguiendo la misma lógica habrá momentos en los que no se contará con efectivos suficientes para activar una fase de contención con garantías por lo que según sea el caso se activará la subfase de retroceso o la fase de protección de la zona de finalización.

Protección de la zona de finalización

El objetivo prioritario de esta fase es evitar que el oponente consiga una finalización desde un punto del EdF con alta probabilidad de gol. El sub-objetivo de esta fase es forzar al adversario a llevar el balón a una ubicación donde se pueda activar la fase de contención. Las actitudes, de los integrantes esta fase, pueden ser proactivas (cuando actúan sobre el jugador en intervención) o reactivas (cuando priorizan cuidar de un espacio). A continuación, se describen tres tipos de EdF de protección de la zona de finalización y las conductas preferenciales en cada caso.

- Ante adversario en la zona de finalización

Recuperamos la Figura 140 para ilustrar con la oscuridad de la sombra de la imagen, la emergencia que existe taponar una finalización en determinados lugares. En esas zonas se vuelve crítico actuar con rapidez para reducir el tiempo y el espacio del "poseedor" y taponar la posible finalización. Los protectores de la zona de finalización que dejan tiempo y espacio para finalizar o encontrar un pase a un compañero dentro de ese perímetro, deben optimizar sus ciclos de sensación/interacción.

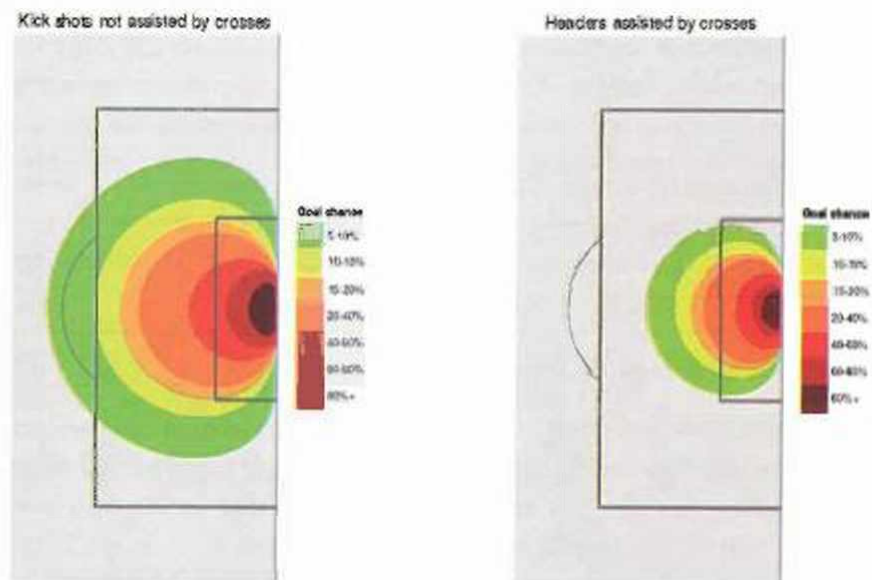


Figura 140. Imagen que explica la esperanza de gol de las finalizaciones con el pie sin ser tras centro (gráfico de la izquierda) o con la cabeza tras centro (gráfico de la derecha) dependiendo de la ubicación desde donde se hacen. Extraída del artículo de Ted Knutson, "XCommentary".

- Ante la progresión por el pasillo central sin haber llegado a entrar en el área

En los casos en que 3, 4, 5 o 6 jugadores (incluido el portero) están intentando evitar que los adversarios se metan por el carril central en la zona de finalización. Éstos se organizarán para ir retrocediendo mientras temporizan a la espera de más efectivos que les permitan activar la fase de contención. Sin embargo, antes de llegar al área uno de ellos irá a acosar al "poseedor" mientras otros dos le hacen la cobertura para actuar en caso de desborde, mientras controlan a los adversarios en ayuda mutua. En estos casos se hace muy relevante la optimización de los comportamientos de defensa del 2x1, 2x2, 3x2, 3x3 y 4x3, que se explorarán en las SSPs propuestas.

- Ante progresión por el lateral se pueden activar algunos comportamientos preferentes

- a. Al menos un jugador va a impedir la penetración del "poseedor" en el área.
- b. El resto se ubican a la altura del "poseedor" para no habilitar recepciones en el área. Perfilados y preparados para anticipar una trayectoria de pase entre ellos y el portero. Esta situación puede verse ilustrada en el ejemplo 1 de la Figura 141.
- c. En los casos en los que el "poseedor" llega a posiciones cercanas a línea de fondo se forma una organización zonal con tres, cuatro o cinco jugadores como se muestran respectivamente en el ejemplo 2, 3 y 4 de la Figura 141. La estructura que se monte dependerá de los jugadores disponibles para ello en ese EdF y de las interacciones orgánicas y optimizadas.

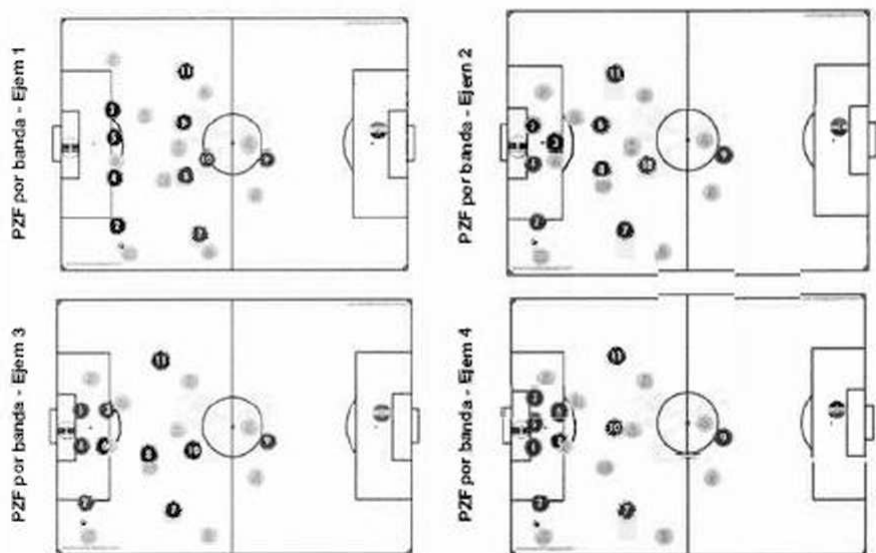


Figura 141. En la imagen se ven cuatro posibles organizaciones de la fase de protección de la zona de finalización ante la progresión por banda del adversario. Los diferentes ejemplos ilustran los comportamientos que se han descrito anteriormente.

SSPs para la optimización de las EdF preferenciando alguna de las fases del ciclo de juego y la interrelación entre fases

SSP21: El ciclo de juego condicionado por las conductas sin balón

Descripción

Juego reducido 3x3 en espacio reducido.

Normas de provocación

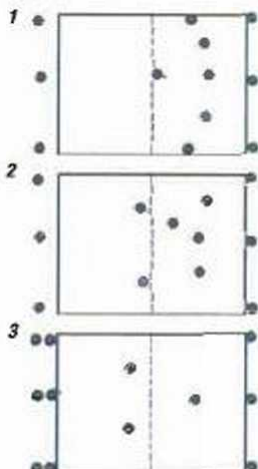
Se puntúa llevando la posesión del lado de partida al contrario mediante pase a un compañero del trío que está a la espera. El equipo que empieza en recuperación podrá puntuar si tras hacerse con la disposición del balón, llega con pase al lado contrario.

La regla del fuera de juego se activa a partir de la mitad del espacio. Van a emerger preferentemente 3 tipos de EdF que podemos incentivar mediante normas de provocación directas o indirectas.

Espacios de Fase a observar

1. Los recuperadores priorizan proteger el pase que puntúa, dando pie a un EdF de Finalización del conjunto con la pelota.
2. Un recuperador contiene la progresión y otros dos cuidan de inhibir la finalización del equipo adversario.
3. Dos recuperadores intentan presionar a los poseedores mientras el otro cuida de los espacios intermedios para salir a una cobertura (contención) o interceptar una trayectoria de pase (protección de la zona de finalización).

Además se darán situaciones de desorden tras recuperación o con el inicio del nuevo trío y el cambio de rol del que ha puntuado que pasa a recuperar.



SSP22: Las reorganizaciones entre las fases con balón

Descripción

Juego reducido 2x2 + (1x2) en espacio reducido.

Normas de provocación

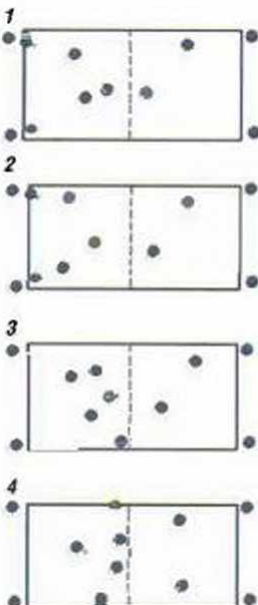
Juego en que se puntúa llevando la posesión del lado de partida al contrario mediante pase a un compañero de la pareja que está a la espera. Las parejas que empiezan en recuperación podrán cambiar de rol si tras hacerse con la disposición del balón, juegan con la pareja que tienen en frente (en espera o en recuperación).

La regla del fuera de juego se activa a partir de la mitad del espacio. Van a emerger preferentemente 3 tipos de EdF que podemos incentivar mediante normas de provocación directas o indirectas.

Espacios de Fase a observar

1. El jugador en disposición tendrá un apoyo de continuidad en ventaja con línea de pase para superar a las 2 estructuras de recuperadores, tras su recepción puede que se libere el pase interior al comodín que ejerce de apoyo de progresión.
2. La pareja en disposición está siendo presionada y encontrará ventaja filtrando pase al apoyo en progresión.
3. Una vez superados a los primeros mediante el apoyo de progresión, al menos un jugador de la pareja deberá adelantar su ubicación para ser apoyo de continuidad o progresión y poder superar a la pareja de recuperadores restante.
4. Los 4 recuperadores se agrupan en una estructura que contiene la progresión y otra que cuida de la finalización por lo que los jugadores en disposición buscan superioridad numérica mediante apoyos de continuidad que generen un 3x2.

Además se darán situaciones de desorden tras recuperación, con el inicio de la nueva pareja y el cambio de rol de los que han perdido la posesión.



SSP23: La organización de la estructura de presión

Descripción

Juego de aplicación (4x4+1)+4 (3 equipos) y 2 porteros.

Normas de provocación

Juego en que se puntúa llevando la posesión del lado de partida al contrario mediante pase (desde la franja central) a un compañero del cuarteto que está a la espera. El equipo que empieza en recuperación podrán cambiar de rol si tras hacerse con la disposición del balón, finalizan con gol.

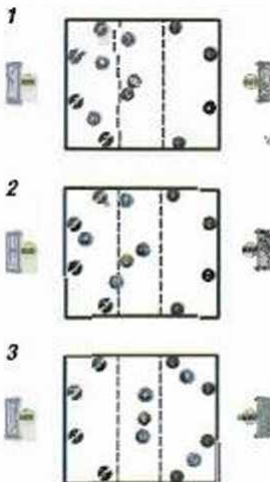
No hay fuera de juego porque no se representan todas las estructuras del equipo en recuperación.

Sólo los porteros pueden actuar fuera del rectángulo delimitado.

Espacios de Fase a observar

1. La estructura de presión se organiza para impedir que un poseedor reciba en ventaja en la zona central y con la prioridad de recuperar para finalizar.
2. El cambio de ubicación del balón reajusta las responsabilidades de los recuperadores.
3. Ante pase de seguridad al portero o reinicio de portería los recuperadores se organizan buscando superioridades posiciones y numéricas para anticipar la trayectoria del primer pase.

En el momento de cambio de rol, los "9", "7", "10" y "11", sin peto jugarán en situación de "2", "3", "4" y "5", y los jugadores que cambien de rol con ellos experimentarán el proceso inverso.



SSP24: La organización de la estructura de presión; complejidad avanzada

Descripción

Juego de aplicación (5x5+1)+5 (3 equipos) y 2 porteros.

Normas de provocación

Juego en que se puntúa llevando la posesión del lado de partida al contrario mediante pase (desde la franja central) a un compañero del quinteto que está a la espera. El equipo que empieza en recuperación podrán cambiar de rol si tras hacerse con la disposición del balón, finalizan con gol.

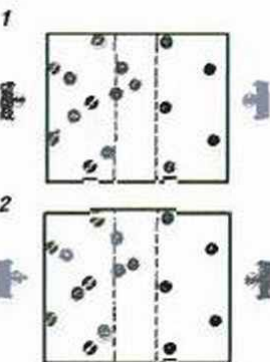
No hay fuera de juego porque no se representan todas las estructuras del equipo en recuperación.

Sólo los porteros pueden actuar fuera del rectángulo delimitado.

Espacios de Fase a observar

1. La estructura de presión se organiza para impedir que un poseedor reciba en ventaja en la zona central y con la prioridad de recuperar para finalizar. El hecho de que haya cinco recuperadores por equipo hace que dos estén en un espacio de cooperación y puedan situarse en intermedias para conseguir ventaja posicional frente a una desventaja numérica.
2. Ante pase de seguridad al portero o reinicio de portería los recuperadores se organizan buscando superioridades posiciones y numéricas para anticipar la trayectoria del primer pase.

En el momento de cambio de rol, los "9", "7", "10", "11" y "8" sin peto jugarán en situación de "2", "3", "4", "5" y "6" y los jugadores que cambien de rol con ello experimentarán el proceso inverso.



SSP25: La organización de la estructura de presión; complejidad superior

Descripción

Juego 6x6+2 y 2 porteros en espacio reducido.

Normas de provocación

Partido con dos comodines que ejercen de central y delantero de un equipo y lo contrario para el otro.

No hay fuera de juego porque no se representan todas las estructuras del equipo en recuperación.

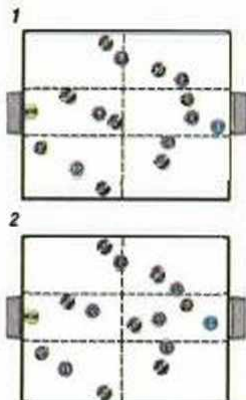
Se puede empezar limitando la movilidad de los jugadores en ataque y en defensa a su rectángulo asignado para después dejarlo libre con la posibilidad de mantener las referencias visuales.

Espacios de Fase a observar

La estructura de presión se organiza con la prioridad de recuperar para finalizar, impidiendo que un poseedor reciba en ventaja y pueda finalizar o encontrar a un compañero en posición de finalización. Es esencial un buen reparto de responsabilidades y una actitud activa para deshacer la ventaja numérica del equipo en iniciación.

La diferencia entre el EdF 1 y el EdF 2 es que la ubicación del "6" con peto modificará las conductas de "9" y "6" sin peto.

En el momento que el equipo sin peto recupere la "posesión" de balón transformaran sus roles individuales en los ajustados a la fase del juego en la que se encuentran y las ubicaciones que ocupan. Por ejemplo, el "6" azul si recupera su portero jugará en situación de central y el "9" azul puede que pase a ser el mediocentro.



SSP26: La organización de la estructura de contención; complejidad superior

Descripción

Juego 6x6+2 y 2 porteros en espacio reducido.

Normas de provocación

Partido con dos comodines que ejercen de central y delantero de un equipo y lo contrario del otro. Hay fuera de juego.

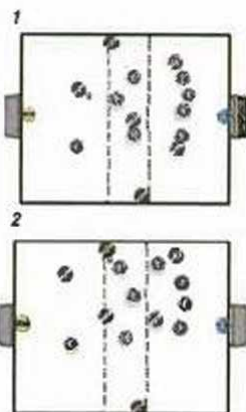
Solo se puede marcar gol a partir de la primera línea discontinua.

Esta SSP puede ser una progresión de la SSP19.

Espacios de Fase a observar

La estructura de contención se organiza con la prioridad de no permitir la progresión (en pase o en conducción) hasta la zona donde la finalización es reglamentaria. El equipo sin balón va a ir organizándose y reorganizando su estructura de contención y su estructura de protección de la zona de finalización.

La diferencia entre el EdF 1 y el EdF 2 es que la ubicación del balón modifica la pertenencia del "2" azul a la estructura de contención o a la de finalización.



SSP27: La fase de iniciación para llegar a superación o finalización

Descripción

Juego 4x4+3 en espacio reducido.

Normas de provocación

Juego reducido con tres comodines que ejercen de mediocentro y laterales del equipo con balón. Se marca gol en las porterías pequeñas que representan llegar a un compañero en superación o finalización.

No hay fuera de juego porque no se representan todas las estructuras del equipo en recuperación.

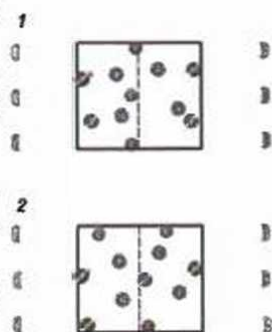
Los jugadores solo pueden actuar dentro del rectángulo delimitado. Se puede utilizar la línea discontinua medular para limitar la defensa a dos en cada zona para que haya éxito inicial en la estructuración de los apoyos.

Espacios de Fase a observar

La fase de iniciación se estructura con apoyos de continuidad, progresión y superación, con el objetivo de encontrar una ventaja que nos permita conectar con las porterías.

La diferencia entre el EdF 1 y el EdF 2 es que en el segundo el equipo en disposición ha sumado un apoyo de continuidad para mejorar las condiciones de la iniciación a costa de un apoyo de superación.

En el momento que el equipo sin peto recupere la posesión de balón transformarán sus roles individuales en los ajustados a la fase del juego en la que se encuentran y las ubicaciones que ocupan. Por ejemplo, el "6" azul si recupera su equipo jugará en situación de central y el "9" azul puede que pase a ser el interior.



SSP28: La fase de iniciación para llegar a superación o finalización; complejidad avanzada

Descripción

Juego 5x5+2 en espacio reducido.

Normas de provocación

Juego reducido con dos comodines que ejercen de laterales del equipo con balón. Se marca gol en las porterías pequeñas que representan llegar a un compañero en superación o finalización.

No hay fuera de juego porque no se representan todas las estructuras del equipo en recuperación.

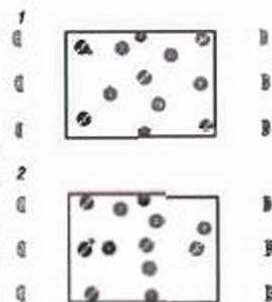
Los jugadores solo pueden actuar dentro del rectángulo delimitado.

Espacios de Fase a observar

La fase de iniciación se estructura con apoyos de continuidad, progresión y superación, con el objetivo de encontrar una ventaja que nos permita conectar con las porterías.

La diferencia entre el EdF 1 y el EdF 2 es que en el segundo el equipo en disposición ha sumado un apoyo de continuidad para mejorar las condiciones de la iniciación a costa de un apoyo de superación.

En el momento que el equipo sin peto recupere la "posesión" de balón transformarán sus roles individuales en los ajustados a la fase del juego en la que se encuentran y las ubicaciones que ocupan. Por ejemplo, el "6" azul si recupera su equipo jugará en situación de central y el "9" azul puede que pase a ser el interior.



SSP29: La fase de disposición posicional para llegar a superación o finalización; complejidad avanzada

Descripción

Partido adaptado 6x6 y 2 porteros en espacio reducido.

Normas de provocación

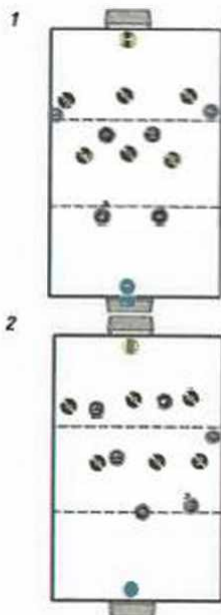
Partido adaptado donde el equipo sin balón solo puede recuperar a partir de la primera 2/3 de campo. Hay fuera de juego.

Espacios de Fase a observar

La fase de disposición posicional se estructura con apoyos de continuidad, progresión/superación y fijación/ruptura con el objetivo de encontrar una ventaja que nos permita activar la fase de superación o finalización.

La diferencia entre el EdF 1 y el EdF 2 es que en el primero la estructura de fijación/ruptura la ejercen "7" y "11", mientras que en el segundo la ejercen "9" y "11". La estructura de continuidad formada por "6" y "8", posibilitará la circulación en pro de una vía de progresión y se establecerá como protectores de la zona de finalización propia en caso de pérdida de balón.

En el momento que el equipo con peto recupere la "posesión" de balón transformaran sus roles individuales en los ajustados a la fase del juego en la que se encuentran y las ubicaciones que ocupan. Por ejemplo, el "6" azul si pierde la pelota su equipo, actuará en situación de central.



SSP30: La fase de disposición posicional para llegar a superación o finalización; complejidad superior

Descripción

Partido adaptado 7x7+2 y 2 porteros en espacio reducido.

Normas de provocación

Partido adaptado con dos comodines que ejercen de central y delantero de un equipo y lo contrario del otro. El equipo sin balón solo puede recuperar a partir de la primera 2/3 de campo. Hay fuera de juego.

Espacios de Fase a observar

La fase de disposición posicional se estructura con apoyos de seguridad, continuidad, progresión/superación y fijación/ruptura con el objetivo de encontrar una ventaja que nos permita activar la fase de superación o finalización.

El EdF que se ve en la imagen ejemplo corresponde a una posible progresión por el carril lateral generando un 4x3 como una de las alternativas que se describe en el apartado sobre la disposición posicional de este capítulo.



SSP31: La fase de finalización y protección de la zona de finalización posicional

Descripción

Partido adaptado 4x4+1 y 2 porteros en espacio grande.

Normas de provocación

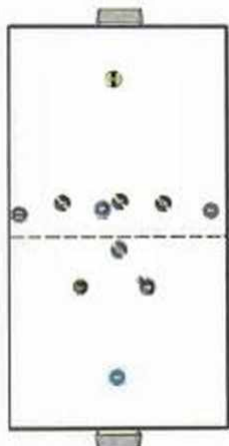
Partido adaptado con un comodín que ejerce de interior del equipo con balón. Se les da unas posiciones de partida que se representan con los dorsales en el gráfico: "2"/"7", "5"/"11", "6"/"9" y "4"/"8" dependiendo si su equipo está "con balón"/"sin balón".

Hay fuera de juego.

Espacios de Fase a observar

En esta SSP emergerán EdF de finalización y subfase de superación (ya descritos en el apartado correspondiente de este capítulo) donde:

1. El jugador se encuentre 1x1 con el último oponente antes del portero o directamente delante de él.
2. Se generen situaciones de avance 2x2 y 3x2 por el carril central.
3. Se pueda explorar el "camino del gol" desde el avance por el carril lateral.



SSP32: La fase de finalización/protección de la zona de finalización posicional, después de recuperación/pérdida

Descripción

Juego de aplicación 5x5 + 2x1 y un portero en espacio real.

Normas de provocación

Se comienza con una disposición posicional del equipo azul en el rectángulo marcado y hasta 5 jugadores con peto pueden recuperar (también podrían optar por dejar algún otro jugador descolgado y recuperar con menos). El equipo con la pelota suma punto si uno de los suyos recibe un pase sobre la línea más avanzada que delimita el espacio.

Cuando hay recuperación el equipo con peto activa su subfase de superación o su fase de finalización usando todo el espacio disponible hasta la portería. Cuando los jugadores azules hacen punto o la pelota sale del espacio inicial de juego, los elementos de apoyo que están en los lados activan la fase de finalización del equipo de peto mediante un pase.

Hay fuera de juego.

Espacios de Fase a observar

En esta SSP emergerán EdF de finalización (ya descritos en el apartado correspondiente de este capítulo) donde:

1. El jugador se encuentre 1x1 con el último oponente antes del portero o directamente delante de él.
2. Se generen situaciones de avance 2x2 y 3x2 por el carril central.
3. Se pueda explorar el camino del gol desde el avance por el carril lateral.



8.4.3. Reinicios del ciclo de juego

Con el fin de optimizar los reinicios del juego dentro del contexto de cada una de las fases se recomienda proponer adaptaciones de las SSPs anteriores en las que el juego siempre se reinicie de una manera específica. Por ejemplo:

- Para optimizar el aprovechamiento "ofensivo" o la eficacia "defensiva" de los córners o de los saques de fondo próximos a la línea de fondo, se puede usar la SSP31. Dependiendo del foco que se quiera poner se condicionará el juego estableciendo que todos los reinicios se hagan bien de saque de banda o bien de saque de esquina.
- Para optimizar el juego con balón o partir de un saque de banda o uno falta, lejanos o lo portería, se puede usar la SSP29 o la SSP30. Dependiendo del foco que se quiera poner se condicionará el juego estableciendo que todos los reinicios se hagan bien de saque de banda o bien de saque de falta.
- Para optimizar el juego o partir de un saque de fondo, una falta o un saque de portería, en la fase de iniciación, se puede usar la SSP27 o la SSP28. Dependiendo del foco que se quiera poner se condicionará el juego estableciendo que todos los reinicios se hagan bien de saque de fondo, bien de saque de falta o bien de saque de portería.
- Para optimizar la fase de presión a partir de un reinicio del juego de banda, de portería o de falta, se puede usar la SSP26. Dependiendo del foco que se quiera poner se condicionará el juego estableciendo que todos los reinicios se hagan bien de saque de fondo, bien de saque de falta o bien de saque de portería.

8.5. EL MICROCIclo TIPO

Como se expone en el capítulo 3 del presente libro en el ítem 3.2.2. "La ciclación", se durante lo temporado se diseñan microciclos de mantenimiento (semanas sin partido intersemanal) o microciclos de competición (semanas con partido intersemanal).

A continuación, se presenta una tabla donde se exponen cinco tipos de microciclos. Los tres primeros de mantenimiento y los dos últimos de competición. En cada uno de ellos se especifica qué tipo de entrenamiento corresponderá a cada uno de los días, además de señalar posibles días de descanso.

SÁBADO	DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
7 días entre partidos								
PARTIDO	DESCANSO	DÍA +1	DESCANSO o ESP DIR	ESPECÍFICO DIRIGIDO	DÍA -3	DÍA -2	DÍA -1	PARTIDO
6 días entre partidos								
PARTIDO	DESCANSO	DÍA +1	DESCANSO o ESP DIR	DÍA -3	DÍA -2	DÍA -1	PARTIDO	
5 días entre partidos								
	PARTIDO	DESCANSO	DÍA +1	DÍA -3	DÍA -2	DÍA -1	PARTIDO	
4 días entre partidos y 2 días entre partidos								
PARTIDO	DÍA +1	DÍA -3	DÍA -2	DÍA -1	PARTIDO	DÍA +1	DÍA -1	PARTIDO
3 días entre partidos								
PARTIDO	DÍA +1	DÍA -2	DÍA -1	PARTIDO	DÍA +1	DÍA -2	DÍA -1	PARTIDO
3 días entre partidos y 2 días entre partidos								
PARTIDO	DÍA +1	DÍA -2	DÍA -1	PARTIDO	DÍA +1	DÍA -1	PARTIDO	

Figura 142. En la tabla se describen diferentes microciclos dependiendo del número de días hábiles para entrenar entre partido y partido. Se recomiendan los días de descanso y en el caso de las semanas con seis y siete días entre partidos se da opción de dar un segundo día de descanso o la opción de un entrenamiento del tipo general que se describe, junto con el resto de tipologías a continuación.

Cada uno de esos días de entrenamiento se podrían conformar con las especificaciones de SSPs coadyuvantes y optimizadoras que se detalla en la siguiente tabla para el diseño de la sesión.

Tipo de entrenamiento	Trabajo previo	SSP inicial	SSPs centrales (una o dos)	SSP final	Observaciones adicionales
Día +1	Activación con trabajos regenerativos	Rueda de pases	Rondo	Juego regenerativo (futares) para jugadores con alta carga en el partido. Juego de situación o partido reducido para el resto. Los jugadores con media carga de partido es aconsejable que actúen como comodines en esta SSP.	Volumen entre 45 y 60 minutos
Día específico dirigido	Activación con prevención de lesiones	Rondos o rueda de pases	Juego de posición pequeño y/o juego de posición grande	Juego de situación o partido adaptado	Volumen 90 minutos. Este día se diferencia del -3 en que se escogen SSPs de una carga cognitiva menor.
Día -3	Activación con trabajos de fuerza 3D y 4D	Rondo o rueda de pases	Juego de posición pequeño y/o juego de posición grande.	Juego de situación o partido adaptado	Volumen 90 minutos. Posibilidad de introducir un trabajo HIT o RSA entre SSP 2 y SSP 3.
Día -2	Activación con prevención de lesiones	Rondo	Juego de posición pequeño y/o juegos de situación preferiendo situaciones de un determinado riesgo de juego.	Juego de situación o partido adaptado	Volumen 75 minutos
Día -1	Activación con trabajos de velocidad y agilidad	Rondo con variante socioactiva o juego socioactiva	Juegos de Situación con posición limitado enfocados en fases de finalización y juegos de situación que prefirieran un determinado riesgo del juego.	Partido reducido	Volumen 90 minutos

Figura 143. En la tabla se proporcionan tipos de SSPs para el diseño de una sesión con un trabajo de activación individual previo (entrenamiento coadyuvante) y tres o cuatro SSPs optimizadoras. El Volumen orientativo para cada una de las sesiones se refiere al entrenamiento optimizador.

Conclusiones

Es natural sentirse abrumado por la complejidad y la terminología que implica la teoría de los EdF. Sin embargo, ésta no pretende complicar el juego ni sacar al jugador del estado de flujo en el que es más efectivo. El entrenador y su equipo técnico, si quieren abrazar la teoría de los EdF, tendrán que desarrollar una fórmula a medida de lenguaje + estímulos (SSPs y trabajo de vídeo) que les permita optimizar a sus jugadores y su ciclo de juego, evitando:

- Generar, a través del lenguaje, una brecha entre entrenador y jugadores, "yo sé y tú no sabes".
- Generar dudas en el jugador que le saquen de su estado de flujo y reduzca su intensidad/ritmo de juego.
- Que algunos comportamientos preferenciados, vayan en contra de la individualidad de alguno de los jugadores del equipo.

Además, es importante incidir en que la teoría de los EdF no pretende invalidar las nociones populares sobre el juego ni los conceptos de la táctica tradicional. Al mismo tiempo que se asume que todos ellos contienen información relevante sobre el juego, se entiende que las herramientas de interpretación de los EdF (los tipos de espacios, las ventajas, los tipos de conducta y las fases) recogen la razón de probabilidad que hay detrás del juego de manera más completa y más profunda. Estas herramientas también son fallibles y el devenir del juego puede escapar nuestras predicciones. Tan sólo los criterios conformadores de los EdF (zona de la pelota, ubicación de los jugadores, perfilación de los jugadores, trayectoria de los elementos, la individualidad de los jugadores y grupos de resonancia empática) contienen información sin margen de error y son la única realidad líquida que nos presenta el juego, instante a instante.

Los EdF y el Juego de Posición tienen una relación. En la esencia de este último, está la búsqueda de las ventajas de la ocupación dinámica de los espacios que norteja el EdF. Sin embargo, esta "perspectiva" táctica puede aplicarse a diferentes modelos de juego y hasta a diferentes deportes colectivos.

Referencias

- KNUTSON, Ted. "XCommentary". StatsBomb, 17 Oct. 2016. Disponible en: <http://www.statsbomb.com/2016/10/xcommentary>.
- MORENO, Mariano. "Táctica. Evolución del fútbol y sistemas de juego. Curso nivel 3". Real Federación Española de Fútbol (RFEF), 1998.
- PERAITA SERRA, Agustín. "Quiero que mi equipo juegue como el FC Barcelona de Guardiola". McSport, 2015.
- PERARNAU, Martí. "Pep Guardiola. La metamorfosis". Los Espacios de Fase. Corner, 2016.
- SEIRULLO VARGAS, Francisco. "El Entrenamiento en los Deportes de Equipo". Editorial Mastercede, 2017.



www.mcsports.es

NOVEDADES

2019



METODO BLOOMFANG LOS 10
PILARES DEL FUTBOL BASE
ISBN: 9788412053906 PÁG. 69

VIDEO FUNDAMENTOS TÁCTICOS
PARA LA DEFENSA EN ZONA
ISBN: 9788494940897 PÁG. 154

APRENDIZAJE DIFERENCIAL
(EL SECRETO DE CAMP BARÇA)
ISBN: 9788494940897 PÁG. 154

AMERGO GRÁFICO LOS FUNDAMENTOS
DEL FUTBOL. PROGRAMA ATS
ISBN: 9788494940880 PÁG. 140



CUADERNO PRÁCTICO PARA EL
ANÁLISIS DE FUTBOL
ISBN: 9788494900303 PÁG. 62

REFLEXIONES Y VIVENCIAS SOBRE EL
DESARROLLO DEL FUTBOL EN CHINA
ISBN: 9788494940866 PÁG. 102

UN MUNICIPIO SIN PENALTIS
ISBN: 9788494940873 PÁG. 211

REFLEXIONES SOBRE LA TEORIA Y LA
PRÁCTICA DEL ENTRENAMIENTO PARA
EL FUTBOL ACTUAL
ISBN: 9788494940859 PÁG. 115



PERIODIZACIÓN MUESTRA
ISBN: 9788494940842 PÁG. 151

NEUROACCIÓN
ISBN: 9788494940835 PÁG. 164

FUTBOL COMPLETO
ISBN: 9788494900310 PÁG. 232

ORIENTE IMPLEMENTACIÓN DEL AREA DE
METODOLOGIA
ISBN: 9788494900327 PÁG. 140



AGUA FRÍAS
ISBN: 9788412053913 PÁG. 151

EL ENTRENAMIENTO FÍSICO Y MOTOR
DEL SISTEMA JUGADOR COMO UNA
PROBABILIDAD
ISBN: 9788494940897 PÁG. 154

Entradas prácticas sobre Periodización Temos 1, 2 y 3