

Colección Fútbol Profesional

¿QUÉ ESCONDE TU RIVAL?

FRANCIS SÁNCHEZ

ANALISTA PROFESIONAL

Prólogo de
ADRIÁN ESPÁRRAGA

Scouter Profesional

FDL

www.futboldelibro.com

¿QUÉ ESCONDE TU RIVAL?

Francis Sánchez



ÍNDICE

PRÓLOGO de Adrián Espárraga	9
PRÓLOGO de Miguel Canales	12
BLOQUE I	19
1.1 INTRODUCCIÓN A LA OBSERVACIÓN Y EL ANÁLISIS DE JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS	23
1.2 LOS SISTEMAS DE JUEGO	36
1.3 CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURA INTERNA DE LOS SISTEMAS DE JUEGO	79
BLOQUE II	125
2.1 EL ANÁLISIS TÁCTICO	127
2.2 DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LAS FASES DEL JUEGO	131
2.3 OBJETIVO DEL INFORME TÉCNICO	146
2.4 METODOLOGÍA DEL INFORME TÉCNICO	153
2.5 EL GRAN OLVIDADO “ANÁLISIS DEL PORTERO”	175
2.6 MI ANÁLISIS DEL JUEGO E INFORME TÉCNICO PROPIO	193
2.7 TIPOS DE INFORMES	257
BLOQUE III	265
3.1 ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN INTERNA DE LOS DEPARTAMENTOS DE ANÁLISIS EN LOS CLUBS	267

BLOQUE IV	279
4.1 EJEMPLOS PRÁCTICOS DE MODELOS DE INFORMES TÉCNICOS ..	281
BLOQUE V	307
5.1 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS AL FÚTBOL ACTUAL ..	309
BLOQUE VI	413
6.1 CONCLUSIONES FINALES	414
BLOQUE VII	419
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	421
AGRADECIMIENTOS	423

PRÓLOGO

Tengo el gran honor de ser la persona que presente esta magnífica obra sobre el análisis del juego y el Scouting, cuyo autor no es un simple colega, sino un gran amigo de los que el fútbol te da en un momento y la vida te lo mantiene para siempre. Aún recuerdo con claridad los primeros momentos en los que conocí a Francis. Un alumno con un ansia de conocimiento extraordinario, que lo hacía mejorar cada minuto que pasaba en clase. Partiendo de unas primeras impresiones intercambiadas, nació una conexión que poco a poco se fue haciendo más fuerte, con una genial sintonía y que nos ha llevado a compartir grandes momentos alrededor de “la pelotita”. Cuando me propuso escribir el prólogo de este libro, aun en sus inicios, (en el momento de la proposición), no dudé ni un segundo en decir que sí.

En mi opinión, Francis es de ese tipo de personas con las que te tienes que cruzar alguna vez en la vida. Siempre de buen carácter y dispuesto a todo, optimista, con ilusión y pasión por lo que hace. A su alrededor tiene una aura positiva que transmite con facilidad a todo el que lo rodea. Además, para alguien joven como yo, siempre es interesante escuchar a alguien con el nivel cultural de él, con el que siempre se aprenden cosas que poner en práctica en algún momento de la vida.

Personalmente, me puedo considerar un gran afortunado en la vida en todos los sentidos. Y hablando de la profesional, que es la que compete en este prólogo, aún más. Tengo la posibilidad de vivir de mi pasión, de aquello que ocupa gran parte de mi tiempo en la cabeza, con las alegrías y las penas que conlleva, pero siempre con un balance más que satisfactorio: el fútbol. Y además, dentro del fútbol, del ámbito del análisis del juego y el Scouting de jugadores.

Tengo que reconocer que no soy un amante de aquello explicado con una extensa literatura. Mi mentalidad moldeada en un ambiente de aprendizaje y desarrollo científico me han llevado siempre a la síntesis. Pero en este libro se recoge una mezcla de teoría y práctica que hace que sea realmente llevadero en su lectura y facilita que te sumerjas en el mundo del análisis y de la dinámica de juego desde principio a fin. Personalmente creo que el libro se caracteriza por la buena estructuración de los contenidos, que se desarrollan minuciosamente, aumentando la complejidad a medida que se

van adquiriendo conocimientos, y pudiéndolos llevar siempre a la práctica. Es sobresaliente la sencillez con la que se explican algunos conceptos que a priori resultan difíciles incluso de imaginar por lo abstractos que pueden llegar a ser.

El análisis del juego y el Scouting son dos ramas dentro de la observación del juego, con fines distintos y a la vez complementarios, pero que comparten la mayor parte de los procesos. A día de hoy, están alcanzando una importancia vital dentro de la planificación deportiva, ya sea la del día a día para afrontar cada partido de la temporada o la de la confección de la plantilla para afrontar las competiciones que tenga que disputar el equipo con las suficientes garantías de éxito.

Eso de fichar por un simple nombre o plantear un partido sin saber en qué condiciones te vas a encontrar pasó a la historia. La profesionalidad que se ha instaurado en el fútbol moderno hace que se tenga que invertir tiempo y medios, en definitiva dinero, en estos procesos que a día de hoy se consideran básicos.

Por estas razones, la formación en materia de análisis del juego y Scouting, para posteriormente dar tratamiento a la información, se hace necesaria actualmente. Y libros como este, facilitan bastante el trabajo de formación.

Además, la instauración de la figura de analista táctico como miembro habitual dentro de los cuerpos técnicos, abre una nueva vía a los entrenadores para vivir como profesionales del mundo del fútbol. Incluso, la mayoría de equipos ya cuentan con más de uno. Conozco a varias personas que han tenido la posibilidad de ganarse la vida con esta profesión y no lo han logrado por su falta de formación. No es suficiente que te llegue la oportunidad. Hay que estar preparado para aprovecharla y dar el máximo en cada uno de los momentos.

Quizás, una de las conversaciones más repetidas con Francis sea sobre este asunto. La oportunidad llega tarde o temprano, de una forma directa o indirecta. “Todo a su debido tiempo” es una frase que suelo repetir con bastante frecuencia. Pero siempre hay que tener una cosa clara: la oportunidad no nace de la nada. Hay que buscarla con empeño y dedicación. Y el primer paso para salir a buscarla es estar preparado para cuando

se encuentre. Y la formación es la base de la preparación para buscar y encontrar la oportunidad de vivir gracias al análisis y el Scouting. Este libro es el primer paso para iniciar esa vida.

Quiero agradecer a Francis una vez más, ahora escrito en este prólogo, lo que ha aportado con esta obra y su trabajo al mundo del análisis del juego y el Scouting, ya que a buen seguro, facilitará el proceso de aprendizaje de la gran cantidad de personas que tienen ganas e ilusión por aprender sobre estos temas “novedosos” en el fútbol y que los llevará al siguiente nivel de profesionalidad.

Con esta obra, el alumno se ha convertido en maestro.

Espero que disfruten con este magnífico libro,

Adrián Espárraga

PRÓLOGO

Conocí a Francis a través de nuestro amor al juego y nuestra pasión por el fútbol. Y desde ese momento encontré a una persona que sintonizaba conmigo en cuanto a cómo nos gusta ver este maravilloso deporte. Vislumbré además a una persona apasionada, con una ilusión tremenda y unas ganas de aprender y mejorar que no se ven de manera habitual. Y desde esos aspectos que se produjeron en nuestro contacto, fuimos fomentando una relación con el fútbol como telón de fondo de las que marcan en lo personal. Francis no sólo es un amante pasional del fútbol, es una persona con una fuerza y una mentalidad extremadamente positiva, de las que te proporcionan un gran feeling desde el primer momento. A su capacidad de análisis y ganas de superarse le pone la guinda de la empatía, la escucha activa y la comprensión de las situaciones personales.

Por ese motivo, desde el momento en el que me dijo que tenía entre manos este proyecto y que quería que me embarcara con él en el desarrollo del mismo, no lo dudé ni un momento. Sólo podía esperar que saliera algo en lo que nos íbamos a divertir y donde la libertad para expresarnos estaba garantizada.

En el desarrollo del mismo se produjeron diferentes incidentes que no vienen al caso relatar, pero su apoyo siempre fue total ante las circunstancias. La creencia en las personas que te transmite te hace sacar lo mejor de ti, aunque debe ser usted, como lector, el que valore si en mi caso lo he conseguido hacer. La ilusión puesta en ello ha sido máxima a través del apoyo de Francis, como cabeza principal de este proyecto.

Se me encargó que pusiera mi pequeño granito de arena como analista a través de medios de comunicación de diferente índole, escrita o radiofónica, expresando mi visión analítica aplicada al periodismo. Y aquí se encuentra relatada de manera somera en esta introducción que he desarrollado.

El fútbol ocupa una parte muy importante dentro de mi vida, es pasión y hobby a la vez y en muchas ocasiones emociones que proporcionan sensaciones que otras cosas en la vida no consiguen ofrecerme. A través de ahí tomé contacto con el periodismo, pero desde un punto de vista analítico más que informativo o de opinión. Y por suerte observo que se empieza a

formar una corriente de jóvenes periodistas que buscan ofrecer ese enfoque a este juego tan maravilloso.

El periodismo se encuentra en una encrucijada importante. El desarrollo tecnológico y la expansión sin límites del acceso a la información que está provocando Internet están llevando asociados que los medios de comunicación deban replantearse sus políticas de actuación. El fútbol no se encuentra exento de este movimiento global informativo y debemos decir que es de agradecer que así sea. Cualquier persona tiene la posibilidad de compartir sus puntos de vista con aquellos a los que es afín tanto en colores como en visión desde su casa, lugar de trabajo o teléfono móvil.

La información vuela a una velocidad casi cercana a la de la luz a través de las redes de fibra óptica, lo que hace que el enfoque de los artículos deportivos se encuentre sometido a una adaptación. Los medios de comunicación van dejando cada vez más paso a otros géneros periodísticos diferentes a la información pura y dura. El consumidor medio tiene tal cantidad de opciones para llegar a la noticia que esta en sí no puede ser el pilar fundamental en el que se asienta el trabajo periodístico. Las redes sociales acrecientan todavía más ese movimiento evolutivo informativo. Facebook, Twiter, Instagram, etc., proporcionan el acceso al suceso sin necesidad de acceder al informador del mismo.

Inicialmente este movimiento ha derivado en una expansión periodística bastante caótica que se abre en múltiples caminos diferentes, siempre desde el ámbito futbolístico. Las tertulias, las entrevistas o los artículos de opinión han sido los primeros potenciados con esta revolución mediática. El análisis más profundo, aséptico y no condicionado todavía trata de encontrar su ruta para acceder como base de la información futbolística en nuestro país, aunque en otros no latinos su expansión ha sido superior.

Sin embargo, cada vez es mayor el número de medios nuevos que surgen con la intención de llevar a cabo un periodismo futbolístico que no incluya bufandas, colores, preferencias, partidismos y prejuicios. Y es mayor el número de aficionados, y no sólo profesionales, que se acercan a estos lugares donde encuentran cobijo en aquello que muchos anhelan. Compartir su visión con otros a los que les gusta ver el fútbol de manera más analítica

y contado por personas de una mayor preparación en el juego en sí que no se dejan llevar por sus gustos o fobias.

El periodismo más independiente es el que se está focalizando con mayor profundidad en el desarrollo del análisis futbolístico. Y de ahí se está produciendo un crecimiento en su expansión hacia los medios más generalistas que no lo habían contemplado con tanta intención como lo hacen ahora. Escuchamos o leemos a periodistas decir en las retransmisiones o escribir en sus crónicas conceptos como transición o juego de posición, algo que parecía impensable hace años atrás.

Todavía queda camino por recorrer pero el movimiento se demuestra andando y este ya ha empezado a producirse. Los medios de comunicación están introduciendo cada vez más el análisis futbolístico como parte de sus contenidos y no se quedan en meras estadísticas sino que cuentan con entrenadores o profesionales periodísticos con una mayor formación en el aspecto técnico-táctico del juego que enriquecen los contenidos desarrollados.

El mundo cambia y el periodismo debe cambiar con él, adaptándose a estos nuevos tiempos donde el análisis empieza a tomar partido importante. Y obras como la que hemos desarrollado desde la idea inicial de Francis permiten acercarse a los periodistas a un mejor entendimiento del juego para transmitirlo así a los demás.

Sólo me queda agradecer a Francis haberme permitido ser partícipe de este proyecto, sacado con la máxima ilusión, y toda la confianza y apoyo que me ha mostrado no sólo en el desarrollo del mismo sino en lo personal. Es un placer participar en esta obra tan novedosa y realizada con auténtica pasión al mejor deporte del mundo, el fútbol.

Miguel Canales

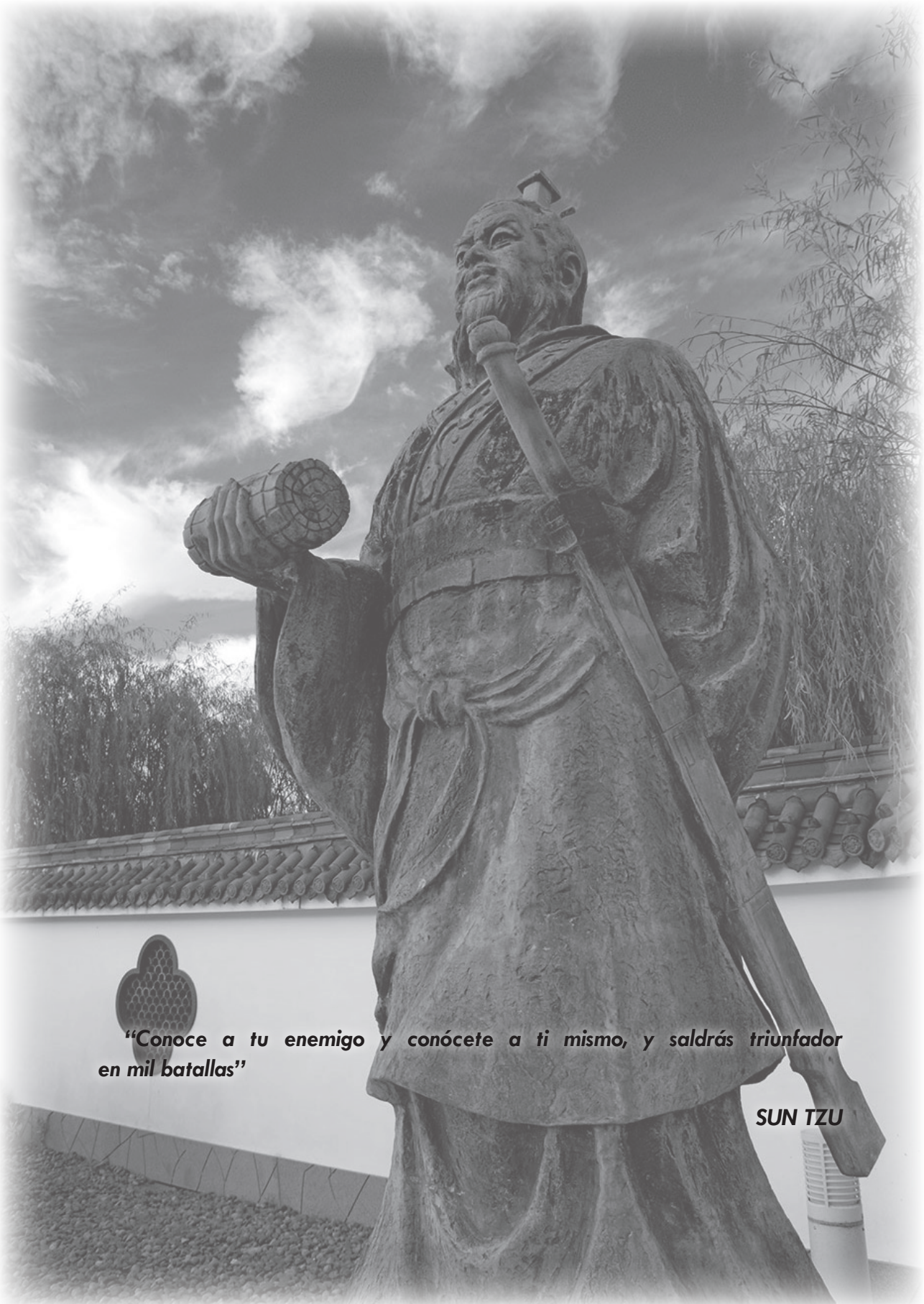
BLOQUE I

LA OBSERVACIÓN EN EL ANÁLISIS DEL JUEGO

1.1 INTRODUCCIÓN A LA OBSERVACIÓN Y EL ANÁLISIS EN LOS JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS

1.2 LOS SISTEMAS DE JUEGO

1.3 CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURAS INTERNAS DE LOS SISTEMAS DE JUEGO



“Conoce a tu enemigo y concóctete a ti mismo, y saldrás triunfador en mil batallas”

SUN TZU

INTRODUCCIÓN BLOQUE I

INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS Y LOS SISTEMAS DE JUEGO

Más allá de pensar en el análisis como la mera visión de un partido de fútbol, la realidad es que se trata de un arte cuya principal misión es desentrañar una complicada red de elementos que giran bajo el prisma del entrenador. Sistemas de juego, fases, análisis colectivo, gestión individual de recursos... Son algunos de los múltiples factores que forman parte del quehacer diario del analista: Un “corta y pega” de cierta complejidad.

Dentro de estos elementos se encuentra el Sistema de Juego, un factor que en ocasiones parece que juega un papel secundario con respecto al Modelo, pero sin embargo, en mi humilde opinión, es la base que lo sustenta.

Estos son algunos de los factores que, como entrenador, entiendo influyen en la elección de los Sistemas y por ello requieren de un análisis específico:

Factores externos. Adaptación a la competición

Cuando preparamos a un equipo para la competición a menudo focalizamos la toma de decisiones atendiendo a nuestros recursos, sin prestar importancia a nuestro alrededor. Sin embargo no debería ser así. Sirva como ejemplo la evolución del fútbol español en los últimos 20 años. Si recordamos la gloriosa etapa de Fernando Carlos Redondo, eje fundamental en el centro del campo del CD Tenerife y del Real Madrid en la década de los 90, nos vendrá a la memoria el 4-4-2 en rombo, con un estilo de juego “alegre y atrevido”, donde la prioridad era la ocupación de espacios libres y la amplitud de juego como conceptos tácticos al uso. A medida que pasaban los años, los entrenadores fueron adaptando sus Sistemas, y se convirtió en habitual la acumulación de jugadores en el centro del campo para reducir espacios en la zona de desestabilización* (fase defensiva) y provocar superioridad numérica en fase ofensiva. El 4-5-1 con doble pivote había llegado. Para ocupar espacios libres primero había que crearlos, y la amplitud de espacios ya no era tan efectiva si el adversario no acometía presión sobre el balón.

“ El Sistema de Juego evoluciona con la competición”

Factores internos. Ocupación racional del espacio

Fundamental para desarrollar un estilo de juego. Es difícil desarrollar, por ejemplo, un estilo de juego basado en repliegues intensivos y solicitar constantes coberturas y permutas a partir de un 3-4-3. Si bien no me gusta etiquetarlo de imposible, su viabilidad estará íntimamente ligada al estilo de juego (delimitando el rol concreto de cada jugador, definiendo patrones ofensivos y defensivos...) y a condicionantes físicos, entre otros. La ocupación inicial de cada jugador será un factor condicionante para determinar si el/los jugadores pueden cumplir las exigencias del entrenador.

“Sea cual fuere el planteamiento táctico o nuestros patrones de actuación, una mala ocupación del terreno restará eficacia a nuestro Modelo”

Dado la facilidad para generar debate respecto al tema en cuestión, me gustaría cerrar esta introducción haciendo al lector participe de la conclusión:

¿Es posible jugar con un sistema 5-4-1 ligado a un estilo de juego donde predomina la presión a la defensa adversaria y escaso control del juego combinado con ataque directo en fase ofensiva?

¿Y si el adversario utiliza el mismo sistema pero en cambio realiza presión en campo propio y fomenta el control del juego?

Mientras reflexionáis sobre las cuestiones planteadas, despejad vuestras mentes y descartad ideas preconcebidas:

“EL ANÁLISIS es la respuesta...”

(...Y Francisco Manuel nos guiará hasta ella)

Joaquín Lobón

Entrenador UEFA PRO y Director Deportivo

¹ Desestabilización. Desde el punto de vista del entrenamiento, zona concreta el terreno de juego que hace referencia al desarrollo de tareas en fase defensiva. (Ver “Modelo de juego: Estructura, Metodología y aplicación práctica, Joaquín Lobón 2014)

1.1 INTRODUCCIÓN A LA OBSERVACIÓN Y EL ANÁLISIS DE JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS

Comenzamos el libro con una pregunta que mi amigo y compañero Adrián Esparraga me hizo una vez.

¿MIRAS U OBSERVAS?

Si nos vamos al diccionario encontraremos las siguientes definiciones:

Mirar (Del Lat. Mirari, admirarse)

1.tr. Dirigir la vista a un objeto.

Observar (Del Lat. Observare)

1.tr. Examinar atentamente.

Examinar (Del Lat. Examinare).

1.tr. Inquirir, investigar, escudriñar con diligencia y cuidado algo.

2.tr. Reconocer la calidad de algo, viendo si contiene algún defecto o error.

A partir de estas definiciones podremos empezar a entender que existe una gran diferencia entre los dos términos y que la gran mayoría de personas que están vinculadas al fútbol, lo miran en lugar de observarlo y examinarlo. Es aquí donde se encuentra la diferencia entre los que ven el fútbol y los que lo leen y examinan. Los Analistas del Rendimiento o Analistas Tácticos viven y estudian el fútbol desde la observación y examen minucioso del mismo.

Partiendo de estos términos nos queda una pregunta más y que ha de ser la piedra angular sobre la que se sostendrá nuestro trabajo y nuestra profesión como analistas Tácticos.

¿QUÉ OBSERVAR?

Es fundamental OBSERVAR DENTRO Y FUERA DEL ENTORNO DEL BALÓN. El posicionamiento de los jugadores cuando no están cerca del balón ayuda a entender acciones próximas en el juego.

Una vez aclarado y bien definido cual es nuestro papel y como hemos de desarrollarlo, profundicemos en la observación y el análisis de los deportes colectivos, para conocer mejor su funcionamiento.

Todas las técnicas y los sistemas de observación difieren, y mucho, según las disciplinas deportivas. En los deportes individuales se ha venido utilizando la observación desde hace mucho tiempo a diferencia de los deportes colectivos. En esta modalidad, la biomecánica y las técnicas de vídeo son utilizadas para aportar con exactitud información sobre el comportamiento del deportista, y asimismo, aportar datos suficientes para permitir establecer un entrenamiento y detección de talentos (Garganta, 1997).

Sin embargo por el contrario, en los deportes colectivos el rendimiento de los jugadores está influenciado de manera esencial por diferentes factores como el medio, compañeros, adversarios, etc... y por este motivo la observación de los jugadores en movimiento se hace extremadamente difícil y compleja, no sólo en la observación sino en su posterior análisis también.

Para el análisis de los comportamientos y del juego en si, es necesario encontrar métodos de recogida y de análisis específicos, diferentes de los utilizados en los deportes individuales (Dufour, 1989; Grosgeorge et al(1991)). Las condiciones de incertidumbre en que se desarrollan los deportes colectivos hacen más delicada la tarea del observador (Menaut, 1983). El estudio de los juegos a partir de la observación del comportamiento de los jugadores y de los equipos, viene a constituir un fuerte argumento para la organización y el diseño de los procesos de enseñanza y entrenamiento de los deportes colectivos (Oliveira, 1992; Garganta, 1996; Hughes, 1996).

En la literatura revisada, este tipo de estudios ha tenido el calificativo de diferentes expresiones, de entre las cuales se destacan:

Observación del juego Game Observation, análisis del juego Match Analysis y análisis notacional Notational Analysis (Garganta, 1997). Algunos autores (Winkler, 1983; Bacconi y Marella, 1995) consideran que mediante la observación del juego se registran datos del partido en tiempo real y en cuanto al análisis del juego, se recogen y analizan datos en tiempo diferido. La expresión más utilizada es la de análisis del juego (Garganta, 1997), dado que engloba las diferentes fases del proceso, esto es, la observación de los acontecimientos del juego, el registro de los datos y la interpretación (Franks y Goodman, 1986; Hughes, 1996).

1.1.2 LA EVOLUCIÓN DEL ANÁLISIS EN EL FÚTBOL

Comenzaremos en este capítulo con un visión general de la evolución que ha sufrido el análisis y los medios que se utilizan para observar y recopilar información para los posteriores informes técnicos. La gran mayoría de los entrenadores de fútbol tienden a emitir opiniones o valoraciones subjetivas sobre los factores o circunstancias que resultan determinantes sobre el resultado del juego, lo que hace que sus conclusiones sean múltiples y varíen mucho (Harris y Reilly, 1996).

Antes de realizar una observación, debemos tener en cuenta:

Qué y a quién observar, cómo observar y cuándo observar. Sin perder la perspectiva de por qué y para qué se hace, y la objetividad de todo lo que se observa, teniendo siempre presente los conocimientos, grado de entrenamiento y capacidades a desarrollar por parte del observador (la formación es básica y fundamental por parte del observador), así como las condiciones de la observación. Para ello es necesario establecer unos criterios generales para, a continuación, establecer el procedimiento más adecuado para realizar la observación.

Este esquema será desarrollado en los siguientes apartados:

- **Evolución de los instrumentos y métodos de observación en el fútbol.**
- **El proceso de recogida, almacenamiento y tratamiento de los datos obtenidos a partir de la observación del juego, es cada vez más determinante en la optimización del rendimiento de los jugadores y del equipo.**

Con el avance de los medios informáticos, los analistas han dispuesto de un medio de apoyo para realizar su trabajo. En la tabla que se muestra a continuación, podemos observar los diferentes trabajos en los que se ha utilizado el ordenador como elemento de apoyo.

Fecha	Autor
1982	A Dufour
1983	FChurch y Hughes; Franks y Goodman
1985 1986 1987	R Tiborgh y Van Gool; Church y Hughes; Franks y Goodman
1988	Ali; Chervenjakovet al.; Grégagheigne; Hudgees et al.; Luhtanen; Ohashi et al.; Rhodes et al.; Suzuki et al.; Treadwell; Yamanaka et al.
1989	Dufour; Grégagheigne; Partridge y Franks.
1990	Ali y Farrally; Grégagheigne.
1991	DRico y Bangsbo; Winkler; Grégagheigne; HuBishovets
1992	Rico y Bangsbo; Winkler; Grégagheigne; Hudgees
1993	Bishovets et al.; Claudino; Erdman; Gerish y Reichelt; Hughes; Ohashi et al.; Pino et al.; Yamanaka et al.
1994	Dofour; Kawai et al.; Loy; Yamanaka et al.
1995	Bacconi y Marella; Garbarino et al.; Melli
1996	Loy; Müller; y Lorenz
1997	Gréahaigne et al.; Olsen y Larsen

Tabla 1. Estudios realizados en el ámbito específico del Fútbol en los que se ha utilizado como sistema de apoyo el ordenador (Adaptado de Garganta, 1997)

Como se puede observar en la tabla, el análisis en el fútbol es relativamente reciente. Es a partir de los años 80 cuando se ha incorporado esta tecnología, debido a la facilidad de acceso de la misma. La aparición de las tan nombradas Nuevas Tecnologías y su incorporación al deporte arranca en esta época.

Según Wilkinson (1982), el análisis de las prestaciones de los jugadores y de los equipos en el Fútbol se realiza exclusivamente mediante la intuición de los entrenadores, lo que conlleva una elevada subjetividad y poco valor científico. Algo muy común en nuestros días ya que todos tenemos nuestra visión propia y manera de interpretar el fútbol personal.

No podemos dejar de lado que todos los entrenadores como seres humanos que son, poseen una capacidad más o menos desarrollada pero claramente limitada, tienen dificultades para memorizar y analizar de forma precisa las múltiples y variables secuencias de acontecimientos complejos que se producen durante un largo período de tiempo, como así constataron los investigadores Franks y Miller (1995). Estos autores nos demuestran en su estudio que los entrenadores de Fútbol más experimentados y de nivel internacional, apenas retienen el 30% de los elementos que más han influido en el resultado del juego. Sin duda un dato muy a tener en cuenta, dado que la percepción que se tiene es que controlan un tanto por ciento muy elevado de todo lo que ocurre en un encuentro.

El técnico de la F.I.F.A. y de la Federación Alemana de Fútbol Cramer (1987), afirma que las competiciones son la fuente más privilegiada de información útil para el entrenador, y a partir de la observación del juego se aprende y se comprende lo que se debe entrenar, para mejorar y orientar el proceso de entrenamiento y obtener la meta deseada. Asimismo, en el Fútbol, la construcción del entrenamiento, en larga medida, debe recoger la información del juego (estructura de movimientos, estructura de carga, naturaleza de las tareas, zonas de intervención predominantes, funciones principales, modelo de concepción del juego, etc.).

Por esto, la caracterización de la estructura de actividad y análisis del contenido del juego en el Fútbol viene tendiendo a mostrar y revelar una importancia e influencia creciente en la estructuración y la organización del entrenamiento de esta modalidad de deporte (Korcek, 1981).

En la planificación de los entrenamientos se debe analizar al adversario y esto es lo que nos lleva a desarrollar este libro, donde se muestra el valor y la importancia del análisis del juego, partiendo del propio modelo, su estilo de juego y las características fundamentales.

Esta información, actualmente se recoge mediante la observación no sistematizada, denominada Scouting (Roach, 1970; Olivares, 1978; Smith et al. 1996). Aunque desde mi punto de vista la figura de Scouting está más orientada al seguimiento de jugadores y posterior captación. El análisis está desarrollado y es más una función de los analistas tácticos y personal de estos departamentos que centran su trabajo en el seguimiento y posterior análisis de rivales y equipos propios.

Aquí mostramos las definiciones y conclusiones más relevantes hechas por especialistas e investigadores del fútbol:

Los comportamientos exteriorizados por los jugadores durante el juego, responden en gran parte o son el resultado de las adaptaciones provocadas por el entrenamiento (Garganta, 1997). Por otro lado, la orientación del proceso de entrenamiento recoge información extraída del juego (Rohde y Espersen, 1988).

El análisis sistemático está determinado por los criterios que establece el observador y éstos dependen de los objetivos perseguidos (Grosgeorge, 1991). Estos criterios están a su vez determinados por la concepción del juego del observador (Baconi y Marella, 1995). Así, en la literatura más reciente referente al análisis del juego en Fútbol, mediante la observación directa, se han realizado numerosas investigaciones de diferentes contenidos:

Análisis del esfuerzo físico realizado por los jugadores durante el partido a través de la determinación de distancias recorridas:

Knowles y Brooke (1974), Whitehead (1975); Reilly y Thomas (1976), Withers et al. (1982), Ekblom (1986), Ohashi et al. (1988), Bangsbo et al. (1991), Ohashi et al. (1993)

Análisis cuantitativo de la técnica:

Donde se incluyen entre otros, los trabajos de Luhtanen (1988) y Ohashi et al. (1988; 1993).

Análisis cuantitativo y cualitativo de los comportamientos de los jugadores y de los equipos:

En estos trabajos se hace referencia al aspecto espacial y al temporal del juego: Dufour (1982a; 1989; 1993), Dufour y Verlinden (1993), Gréahaigne (1989; 1990; 1991), Luhtanen (1993), Reep y Benajamin (1968); Yamanaka et al. (1994).

MEMOBSER (Claude Doucet), es un sistema para registrar y memorizar informaciones sobre los tres aspectos fundamentales del juego en Fútbol (Mombaerts, 1991):

- **Ocupación del espacio de juego**
- **Circulación del balón (pases)**
- **Recuperaciones o pérdida del balón**

Los datos pueden ser registrados y memorizados en un teclado portátil y a partir de la observación en directo o en diferido. Posteriormente, el teclado es conectado al ordenador para transferir los datos. Después se pueden observar diagramas, secuencias y cálculos estadísticos concernientes a los aspectos estudiados.

Por otro lado Chervenjakov et al. (1988), desarrollaron un programa denominado "Soccer 75" en el que, a partir de un código de 34 parámetros, fueron recogidas las acciones de juego para cada jugador. Posteriormente, fueron reunidos y codificados 14 parámetros de entre los cuales destacamos: el número de contactos con el balón, el número de balones jugados correctamente, el número de tackles, el número de remates a portería, el número de remates fuera de la portería y el número de goles marcados y encajados.

En 1996, Luthanen presentó un sistema, “SAGE” (Sport Analysis and Game Evolution), que permite el análisis por jugador y por equipo, de varios aspectos tales como: pases, control y conducción de balón, interceptación, duelo, tiempo de posesión del balón y fragmentos constantes del juego.

Un grupo de investigadores ligados a la Federación Italiana de Fútbol, desarrolla el F.A.R.M. (Football Athletics Results Manager), un sistema informático modular que permite, en tiempo real, catalogar, cruzar y elaborar informaciones técnicas y tácticas. Mediante este sistema se analizan cuatro situaciones (Bacconi y Marrella, 1995):

- **Acción del jugador en posesión del balón (balones jugados, recuperados, pérdidas, pases largos, asistencias, remates, etc...).**
- **Acciones del jugador que, perteneciendo al equipo en posesión del balón, realiza desplazamientos sin balón (desdoblamientos, desmarques de apoyo, de ruptura, etc...).**
- **Acciones del jugador que pertenece al equipo que no tiene posesión del balón (Coberturas, pressing, etc...).**
- **Acciones por sectores (defensivo, intermedio, ofensivo).**

Para cada una de estas situaciones es posible determinar cuándo ocurre, cuánto dura, donde se desarrolla y de qué tipo de acción se trata.

Introducción de los datos en el ordenador a través de la voz

(“Voice over”), (Taylos y Hughes, 1988). Uno de los mayores problemas, cuando se utiliza el ordenador en el proceso de observación y análisis del juego, es la introducción de la información, “el input” (Hughes, 1996). Dufour (1982), de 1966 a 1988 con colaboradores en informática, desarrolla un sistema de observación sistemática de los comportamientos de los jugadores. Este programa que fue parte de un proyecto denominado **CAMAS (Computer Assited Scouting Match Analysis System)**, permite realizar el seguimiento de un equipo en tiempo real (Dufour y Verlinden, 1994).

Las variables contempladas en este sistema son, sobre todo, las relacionadas con la dimensión técnica del comportamiento de los jugadores desde un punto de vista cuantitativo, datos que son analizados por los entrenadores y cuerpo técnico para la optimización del rendimiento del jugador. La Facultad de Ciencias del Deporte y de Educación Física de la Universidad de Oporto, a través de su Centro de Estudios de Juegos Deportivos, está en colaboración desde 1993 con el grupo de trabajo de perfeccionamiento de **CAMAS**, en la reformulación de algunas categorías e indicadores y, sobre todo, en la introducción de indicadores tácticos de la organización del juego.

Registro de datos basados en la integración de la informática con la imagen

Esta herramienta es indispensable para los analistas ya que gran parte de su trabajo es realizado mediante el análisis de imágenes y utilización de las mismas para realizar informes técnicos. Claudino (1993), desarrolla un sistema basado en la integración de la informática con la imagen, mediante el cual, la imagen es visualizada y analizada utilizando el ordenador.

A través de 16 variables seleccionadas, divididas en categorías, el autor realiza una propuesta en la que se caracterizan los comportamientos de un equipo durante el proceso ofensivo, y se verifica la congruencia entre el tipo de juego realizado y el modelo de juego preconizado por el entrenador. Esto es fundamental para la interpretación correcta de lo que se observa, siempre partiendo de la información objetiva que nos permite analizar lo que se ve.

Actualmente existen medios como el magnetoscopio, que permite la visualización de las imágenes pudiendo repetirlas y visionarlas a distintas velocidades, lo normal son 30 fotogramas por segundo (fps), pero se puede manipular esta velocidad incluso introduciendo pausas.

El problema actual de este método es que, en muchas ocasiones, no se obtiene el plano de visión deseado, sesgando así la información, lo que no nos permite tener una visión completa de las acciones.

Por ello, diferentes autores han desarrollado sistemas que han intentado solucionar este problema. Así, el **Computer Controlled Dual Video System (CCDVS)**, preconizado por Winkler (1991), fue concebido para diagnosticar el rendimiento táctico de los jugadores, en las fases ofensivas y defensivas del juego, y en las tareas y desarrollos realizados, con y sin balón. Se trata de un sistema que permite observar las acciones de cada jugador y analizar las secuencias de juego, de acuerdo con unos criterios específicos (errores tácticos, combinaciones tácticas...), además de esto, permite analizar datos cuantitativos como el número de posesiones de balón, balones recuperados, balones perdidos, remates, etc. Que son muy útiles para las estadísticas individuales y colectivas de los equipos.

También nos permite analizar la actividad física de los jugadores a través de la determinación del número y tipo de actividades (marcha, carrera lenta, Sprint, saltos, etc), así como la distancia recorrida. Pero este tipo de datos no son relevantes para los analistas tácticos, ya que son tratados por los preparadores físicos, con el objetivo de tener una visión real del rendimiento de los jugadores.

La gran ventaja de este sistema de captación de imágenes, sobre los demás, reside en el hecho de permitir la cobertura de la totalidad de la superficie del juego y posibilita visualizar los movimientos de los jugadores de ambos equipos en juego, con excepción, en algunos casos, del portero del equipo atacante.

Este sistema requiere dos máquinas de filmar montadas en paralelo, en conexión con dos magnetoscopios. A la hora de reproducir las imágenes, son necesarios dos monitores de televisión colocados uno al lado del otro, de preferencia, dos proyectores que permiten sincronizar las imágenes de cada uno, de modo que la proyección se realiza en otro (Winkler, 1991).

Erdmann (1993), utilizó un método vídeo gráfico que, en una primera fase, consiste en colocar, en un plano elevado, una máquina de filmar con un gran angular denominado “ojo de pez” de forma que capta todo el espacio de juego. Cuando las imágenes son reproducidas, a partir del magnetoscopio, se coloca un acetato sobre el monitor y se reflejan con trazos los desplazamientos de los jugadores y las respectivas acciones ofensivas.

Llegados a este punto, hemos podido comprobar cuál ha sido la evolución de las técnicas, desarrolladas siempre para facilitar la labor del entrenador.

1.1.3 TENDENCIAS DEL ANÁLISIS DEL JUEGO

En la última década, los sistemas informáticos aplicados al movimiento de los deportistas y a su estudio han sufrido un desarrollo significativo y una evolución espectacular. En todas las áreas de estudio nacen nuevos programas cada vez más específicos y el ordenador se impone como herramienta de trabajo para ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero. La aparición de la tecnología informática aplicada proporciona, cada vez más, nuevas aplicaciones para el campo del deporte y en concreto del fútbol, donde su presencia es cada día más importante en aspectos como el control del entrenamiento, el estudio de la técnica, la dietética, etc.

En la actualidad el fútbol de élite y los grandes equipos hacen uso de ello y un programa que actualmente es referencia ya hace años que viene siendo utilizado. La selección Francesa utilizó en el Mundial '98 un programa multimedia para analizar los partidos. Este programa, denominado **Amisco**, presenta en una pantalla en color, a 22 jugadores representados por 22 puntos que se desplazan sobre el terreno de juego durante lo que dure el partido.

Este programa ha sido diseñado por una empresa de Niza llamada **Videosports**. Se basa en el seguimiento de los jugadores sobre el terreno de juego mediante cámaras de vídeo. Para ello se utilizan entre cuatro y seis cámaras que cubren toda la superficie del terreno de juego. Al inicio de un encuentro un operador apunta manualmente a cada jugador en un monitor de vídeo de control. De esta forma se identifican las posiciones de los jugadores. El operador también registra al árbitro y al balón.

Se trata de una operación de inicialización del procedimiento partiendo de estas posiciones iniciales, el ordenador sigue imagen por imagen los movimientos de los protagonistas. En definitiva, el sistema no reconoce realmente a cada jugador, sino que ve elementos desplazándose por el campo de visión de las cámaras. Como el lapso de tiempo que separa dos imágenes es breve, el ordenador no tiene dificultad en apreciar

el desplazamiento de cada elemento. Actualmente, la cadencia de análisis del juego es de diez imágenes por segundo. Por lo tanto, entre dos imágenes sucesivas, las diferencias de posición son escasas. Además, el ordenador basa su identificación no solamente en dos imágenes, sino en dos imágenes extraídas de una secuencia. Esta secuencia le permite prever los movimientos. Estas previsiones le facilitan despejar las dudas en el caso de que dos jugadores estén cerca el uno del otro.

La única situación que plantea un problema es cuando los jugadores están muy próximos. Entonces no hay ningún orden lógico en el movimiento durante el reinicio de la acción. El análisis del color de las camisetas impide cualquier confusión. Por otra parte, aunque varios jugadores del mismo equipo estén agrupados, celebrando un gol, por ejemplo, los diversos ángulos de visión facilitados por las cámaras permiten solucionar el problema. Si el ordenar no responde, bastará con que el operador apunte de nuevo a cada jugador para que el orden se restablezca (Peneletal., 1998).

Estas son las últimas tendencias en el análisis del juego que, por ahora, son limitadas en cuanto a su utilización por el coste y material necesarios. De aquí las múltiples formas que existen de observar y analizar el fútbol.

Siempre que observamos un partido y posteriormente lo visionamos con la intención de analizarlo, y detenemos las imágenes a efectos de estudiar y detectar los diferentes movimientos realizados por jugadores y líneas, nos encontramos con una sensación de que se repite constantemente el partido y que se transforma en un puzle de numerosas situaciones de confrontación y asociación en todas las zonas del terreno de juego.

Si procedemos a dividir el terreno en zonas y analizamos zona por zona y sector por sector que tipo de acciones se producen y se repiten con mayor asiduidad en cada una de esas zonas del campo. Descubrimos y nos encontramos jugadas, asociaciones y comportamientos que se repiten por parte de los jugadores con mayor o menor frecuencia, que nos permitirán descubrir patrones, estilos de juego, estrategias, automatismos y los puntos débiles y fuertes de un equipo.

Estas situaciones que observamos se pueden producir de forma natural o también se pueden originar por el propio sistema de juego en lo que a la posición que ocupan los jugadores sobre el terreno de juego se refiere. También pueden ser provocadas o la consecuencia de las acciones tácticas definidas a priori por el entrenador. Son estos patrones los que trataremos de detectar mediante el Análisis del Juego.

De todos es conocido que el fútbol es un deporte colectivo de contacto con un protagonista que es el balón y altamente dinámico que propicia que los jugadores estén en un constante movimiento de ahí que las posiciones que previamente se han determinado sobre el campo sufran modificaciones constantemente en función de las circunstancias del juego en si, de la posesión o no del esférico así como del adversario.

1.2 LOS SISTEMAS DE JUEGO

1.2. ¿QUÉ SE ENTIENDE POR SISTEMA DE JUEGO?

Vamos a realizar un análisis sobre los Sistemas de Juego en el siguiente Capítulo pero desde la perspectiva del analista, en el cual buscamos la información que nos será de ayuda para la creación de los Informes Técnicos. No podemos olvidar que este tema da para realizar más de un libro, por las infinitas variables y juego que nos proporciona.

La intención es clara y como muestra el índice se referenciará los diferentes Sistemas de Juego (los más usados en la actualidad) y posteriormente y de manera más profunda, sus estructuras y las características de cada uno.

Como se ha mencionado anteriormente el fútbol es un ir y venir constante hay quien lo denomina Fútbol es Transición y no deja de ser una verdad absoluta. Ese constante ir y venir hace que el fútbol sea diseccionado por los especialistas en un juego o mejor dicho una DINÁMICA DE JUEGO en la que existen y se identifican diferentes fases: OFENSIVA y DEFENSIVA junto a las tan mencionadas TRANSICIONES. En el esquema siguiente podemos contemplar la dinámica de juego y las transiciones que se producen en las fases de su desarrollo.

1.2.2 CONSIDERACIÓN DEL TERMINO SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego nunca hay que considerarlo un fin en sí mismo, que se muestre como única opción, rígido e inamovible debe ser y mostrarse como algo flexible y que esté al servicio del equipo y no al revés, esclavizando al colectivo, y limitando en exceso el juego de muchos jugadores, que tienen necesidades diferentes al resto. Esto no se debe de dar nunca, siempre ha de estar al servicio del equipo.

Son numerosas y casi infinitas las referencias encontradas a la hora de definir un sistema de juego. Para ello cada autor emplea criterios bien diferenciados, aquí mostraremos algunas definiciones existentes, evolucionando desde un ámbito más general, hacia otro más específico.

Pero todo ello siempre sin dejar de lado el aspecto táctico de todo lo referente a los sistemas. Como bien señaló Dante Panzeri “la táctica es el arte que enseña a poner en orden las cosas. Sistema que se emplea disimulada y hábilmente para conseguir un fin: vencer al adversario”. Sin duda el objetivo final del fútbol, vencer a tu rival y ser el vencedor del partido.

La función principal de la táctica es lograr una distribución de los futbolistas para lograr ocupar bien los diferentes espacios del campo de juego y ayudar a que el equipo propio no sea superado numéricamente por el rival en sectores claves del terreno de juego.

“La organización táctica estructural de un equipo de fútbol viene determinada por una dimensión estática y una dimensión dinámica. Por dimensión estática se entiende al sistema de juego o dispositivo táctico que representa el modo de situarse los jugadores sobre el terreno de juego. Esta posición de inicio fundamental (traducida por diagramas **1-4-4-2**, **1-4-5-1**, **1-4-3-3**, etc.) restablece el orden y los equilibrios en varias zonas del campo, y sirve como punto referencial y de partida para los desplazamientos relativos de los jugadores y para la coordinación de las acciones individuales y colectivas. Por dimensión dinámica se entiende a las diferentes tareas y misiones tácticas distribuidas entre los jugadores que componen el equipo”, según nos indica Christian Lovrinevich.

Los autores que se referencian son los que, según mi opinión, nos muestran los diferentes criterios y formas de definir los sistemas de juego, comenzamos con:

A. Casanadi, H. Tassara, L. Teodorescu, J. Ferrández (1969, 1967, 1984 y 1996 respectivamente), nos comentan que la elección del sistema de juego, depende de las características individuales de los jugadores. No cambia de partido a partido, tampoco la ubicación del terreno de juego es inflexible, además matizan que puede haber algunas variantes que modifiquen el patrón clásico.

El maestro, Pacho Maturana sin duda uno de los entrenadores que mejor han usado la táctica y ha sabido obtener el máximo de sus planteamientos, hace referencia de que “el sistema de juego es simplemente un punto de partida, después, las circunstancias del partido varían las posiciones

iniciales”. Cuando tenemos la posesión del balón y estamos atacando, si mantenemos las posiciones iniciales, el equipo no tendrá dinamismo. Las posiciones deben cambiar continuamente en función de la posición del balón y en situación de las fases de defensa y ataque.

Otros autores, como Zeeb, G. y Yagüe, J.M. (1994 y 2005 respectivamente), consideran que a la hora de distribuir un sistema de juego deberían tener en cuenta “los máximos espacios de juego posibles para cada uno de los jugadores, permitiéndoles cierta creatividad ante cada una de las situaciones de juego, posibilitándoles, cambios de posiciones y funciones dentro de la estructura del equipo”.

Por último, la consideración más sintetizada, y no por eso menos cierta, realizada por Benito Floro, él nos comenta que cualquier sistema de juego tiene su fundamentación en “el modo de atacar y el modo de defender, y la táctica es atacar y defender.

Podemos resumir que el sistema de juego es el método de juego, el modo de realizar un ataque, una defensa y un contraataque, partiendo de unas posiciones. El sistema es, en definitiva, el modo de ejecutar el juego. Sin un sistema de juego no se puede trabajar”.

Considerando lo expuesto anteriormente y realizando un repaso a estas definiciones, consideraríamos que: cualquier sistema de juego, se caracteriza, por su disposición de partida siempre observando las diferentes disposiciones y estructuras simples, líneas, triángulos, cuadrados, rombos..., y por una interacción y funcionamiento entre los jugadores a partir de la disposición inicial. Estas disposiciones se agrupan en pequeñas subestructuras donde los jugadores se responsabilizan de unas misiones concretas y definidas por el entrenador y donde tienen una responsabilidad en el ámbito colectivo; por lo que podríamos decir que, el sistema de juego debe entenderse como “la ocupación racional de unas zonas o lugares determinados en la fase defensiva (repliegue) y ofensiva (despliegue), siempre teniendo en cuenta las características individuales y colectivas, tanto propias como las del adversario. De manera que nos permitan un óptimo y mejor desarrollo de las acciones tácticas preestablecidas”. La conclusión es clara, el sistema tiene un papel esencial a la hora de definir el estilo de juego de un equipo,

pero bajo ningún concepto el sistema ha de ser más importante que los jugadores, verdaderos protagonistas del juego (Mercé, J. 2006).

El sistema de juego también se puede entender como una sucesión de líneas de jugadores que presenta y propone un equipo a la hora de ocupar racionalmente el terreno de juego y la distribución de dichos jugadores de acuerdo a sus características y cualidades, decidida por el entrenador para un posterior desarrollo óptimo de la Táctica entrenada.

Se expresa con cifras, que indican el número de líneas del sistema así como los componentes de cada línea como podemos observar en los siguientes campogramas.



Campograma donde se muestra la distribución de los jugadores en el sistema 1-4-4-2 en Rombo.

(Ejemplo 1.4.3.3., quiere decir que este sistema tiene cuatro líneas, donde la primera línea la compone el portero; la segunda línea de cuatro, compuesta por los jugadores defensores, la tercera línea formada por los tres centrocampistas y la cuarta por los tres jugadores atacantes).



Campograma donde se muestra la distribución de los jugadores en el sistema 1-4-3-3.

En esta imagen se observa el campograma donde aparecen marcadas las líneas del Sistema 1-4-3-3 diferenciándolas de forma clara por sus posiciones (Portero, Defensa, Centro del Campo y Delantero). Se entiende por variante, dentro de un sistema de juego, “al jugador que partiendo de una posición, en una de las líneas estables de un sistema, avanza o retrasa dicha posición, en función del desarrollo del juego, para desequilibrar o contrarrestar al adversario en dicha zona”, (Mercé, J. 2006).

El sistema de juego se va a manifestar antes del movimiento de los jugadores, ya que una vez puesto el balón en movimiento, los jugadores van adaptándose a las diferentes situaciones técnico-tácticas que se van sucediendo y produciendo a lo largo de un partido y consecuentemente variando su ubicación en el terreno de juego. De ahí las variantes y evoluciones que por tanto se pueden apreciar en un sistema de juego a lo largo del partido, un claro ejemplo y que se suele dar es la variante **1-4-4-2**, después de varios movimientos se convierte en un **1-3-3-4**.

Normalmente cuando mejor se aprecia el sistema de juego de un equipo es en el inicio del juego y también después de efectuar un repliegue colectivo o cuando se realiza un saque de meta. Ya que el inicio del juego en estático obliga a ocupar las posiciones de inicio.

1.2.3 LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN UN SISTEMA DE JUEGO

Todo sistema de juego ha de estar compuesto y formado por una variedad de componentes que serán ineludibles siempre que se quiera obtener un resultado positivo en el uso de sí mismo. Los investigadores (Ibáñez Godoy, S. y Pino Ortega, J. 1997), nos indican que cualquier sistema de juego a la hora de ponerlo en práctica, debe caracterizarse por poseer una serie de elementos tales como:

Los Medios Técnico-Tácticos Individuales: acciones que realiza un jugador sustentadas en la “Técnica”, para resolver un problema concreto de juego “Táctico”, tanto en ataque como en defensa.

Los Medios Tácticos de Grupo: que realizan dos o más jugadores de un equipo para solucionar un problema de juego.

Las Relaciones entre Jugadores: conformando pequeñas subestructuras de juego, a la hora de aplicar los medios técnico-tácticos.

Los Puestos Específicos: la disposición inicial de los jugadores genera espacios concretos dentro de la estructura de juego. La distribución del espacio favorece la realización de un trabajo específico del jugador que lo ocupe, generando espacios específicos, los cuales deberán poseer unas características determinadas.

Los Roles: los jugadores se especializan en el cumplimiento de misiones dentro de la estructura del equipo, teniendo una responsabilidad específica en el funcionamiento general del sistema.

La Relación puesto Específico y Rol: cada puesto específico conlleva la realización de una serie de funciones determinadas dentro de la estructura del juego.

La Relación-espacio: Para conseguir la máxima eficacia en cada sistema de juego el jugador deberá estar en el momento justo y en el lugar adecuado.

Las Características de los Jugadores: en la elaboración de un sistema de juego, el entrenador deberá estudiar tanto a sus jugadores, como a los adversarios contra quien aplicará el sistema.

1.2.4 CLASIFICACIÓN DE LOS SISTEMAS DE JUEGO EN FUNCIÓN DE SU ESTRUCTURA

LA CLASIFICACIÓN DE LOS SISTEMAS DE JUEGO

A lo largo de la historia se han producido diferentes cambios y evoluciones en lo referente a los sistemas de juego, que han provocado una gran variedad en cuanto a su aplicación y distribución. Según los investigadores (Castelo, J. 1999, y Mercé, J. 2006), todos ellos están sujetos a esta gran subdivisión:

LOS SISTEMAS DE JUEGO BASADOS EN LA AMPLITUD DEL ESPACIO

Las características con las que se basan estos sistemas de juego, están bien cimentadas desde la perspectiva estratégico-táctica, creando tanto una amplitud ofensiva cuando el equipo está en posesión de balón, como profundidad defensiva cuando la posesión la disfruta el equipo rival. Su intencionalidad busca, ocupar de forma correcta el terreno de juego para apoderarse del balón, y con posterioridad, crear situaciones de incertidumbre en el equipo adversario con las incorporaciones de jugadores desde líneas más atrasadas hacia las más avanzadas, con la intención de desarticular el entramado defensivo del equipo rival. Entre los más importantes están:

Los Sistemas de Juego denominados de Posición

Refiriéndonos tácticamente a ellos, estos sistemas basan su estrategia en buscar y poseer una máxima amplitud del terreno de juego, para de esta manera ofrecer un mayor número de posibilidades y opciones al poseedor del balón. Si cogemos como base la referencia de Mercé, J. (2007), el objetivo principal de estos sistemas de juego según él, consiste en “conseguir una mayor amplitud del espacio en la fase de ataque para así poder mantener la posesión de la pelota, llevar la iniciativa en el juego y tener un mayor control de éste en la fase de ataque”. Todo ello llevará a exigir a nuestros jugadores un gran nivel técnico-táctico; con lo que a su vez se penalizarán más las pérdidas del balón. De entre los sistemas que tiene como objetivo este capítulo, destacamos el **1-3-4-3** y el **1-4-3-3**.



Campograma del Sistema 1-3-4-3.

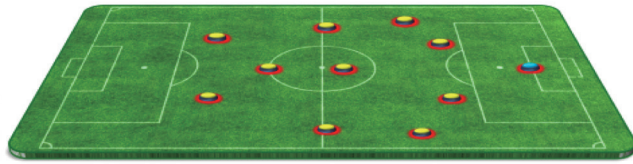


Campograma del Sistema 1-4-3-3

Los denominados Sistemas de Ocupación e Incorporación

El uso de estos sistemas, tienen una intención clara, lo que buscamos desde el punto de vista táctico, y no es otra que la profundidad ofensiva, incorporando jugadores de líneas más atrasadas sobre líneas más adelantadas para así poder ocupar de forma correcta los espacios que se generan por detrás de las líneas del equipo adversario (la búsqueda constante de ocupar las zonas débiles del rival). Se podrían denominar como, “aquellos sistemas de juego basados en una perfecta ocupación racional del terreno de juego, y una perfecta transición Defensa-Ataque (Contraataque)”, (Mercé, J. 2006).

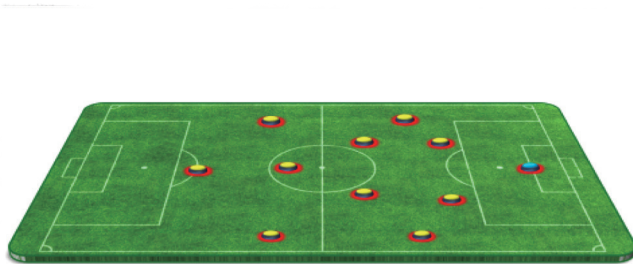
Obtenemos y conseguimos de manera clara con ello, que la posesión del balón y por consiguiente, que la iniciativa del juego, la posea el adversario y el peso del juego recaiga sobre él. Una vez nos hacemos con la recuperación del balón, nuestra idea y objetivo es clara, dirigir nuestro juego buscando los espacios libres que ha generado el adversario como consecuencia del adelantamiento de sus líneas. De entre estos sistemas los más característicos y destacados son: **1-4-3-1-2, 1-4-2-3-1, 1-5-4-1**



SISTEMA: 1-4-3-1-2

FRANCISCO SANCHEZ

Campograma del Sistema 1-4-3-1-2



SISTEMA: 1-4-3-1-2

FRANCISCO SANCHEZ

Campograma del Sistema 1-4-2-3-1.



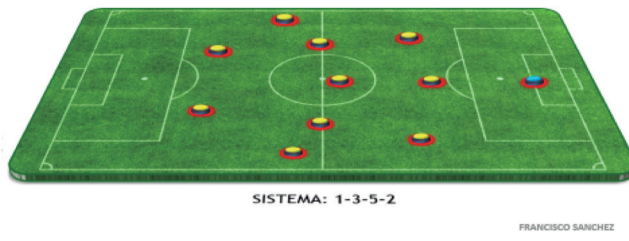
SISTEMA: 1-5-4-1

FRANCISCO SANCHEZ

Campograma del Sistema 1-5-4-1.

Los Sistemas de Juego Mixtos

La característica de estos sistemas, también es clara, tienen como su objetivo principal buscar y realizar un juego más equilibrado y menos definido, lo que le hace tener más ventaja en zonas del campo. Siempre dependiendo del uso y posicionamiento de sus jugadores pueden perseguir objetivos distintos, ya sean de incorporación y/o de posición. Los más destacados e interesantes son: **1-3-5-2**, y el **1-4-5-1**. Este sistema tiene la particularidad que para que sea incluido en uno u otro grupo, no solo se tendrá en cuenta su estructura en sí, sino su verdadera disposición sobre el terreno de juego y su aplicación práctica



Campograma del Sistema 1-3-5-2.



Campograma del Sistema 1-4-5-1.

SISTEMAS DE JUEGO BASADOS EN LA OCUPACIÓN RACIONAL DEL TERRENO DE JUEGO

Estos sistemas de juego parten de una casi perfecta ocupación racional del terreno de juego, realizada bien por haber finalizado la jugada ante la portería adversaria, o producida tras pérdida de balón y un rápido reordenamiento de líneas, como consecuencia de una presión realizada por los jugadores más cercanos al balón sobre el rival y un regreso a las zonas de partida por parte del resto del equipo. Estos sistemas tienen un perfecto ordenamiento, estableciendo líneas horizontales donde los jugadores juegan muy arropados, y líneas verticales, donde se busca profundidad defensiva a la hora de defender. Dentro de estos sistemas destacaríamos:

Los Sistemas de Juego que Inciden en el Plano Transversal

El principal objetivo sobre el que se basan estos sistemas de juego es la forma con la que distribuyen a sus jugadores estableciendo líneas horizontales muy pobladas. De esta manera, se consigue que los jugadores jueguen más protegidos, con muchas ayudas y sin necesidad de realizar recorridos muy largos. Implican una gran solidez en el juego y dan prioridad a la posesión frente a la profundidad.

El principal inconveniente que pueden tener los equipos que manejan estos sistemas de juego es que adolezcan de profundidad; además de correr el riesgo de partirse (desequilibrarse) por carecer de jugadores de enganche (que enlazan unas líneas con otras). Pasando al plano defensivo, tienen dificultades para neutralizar el juego entre líneas del adversario, debiendo recurrir al achique de espacios, y como consecuencia de ello, dejar al rival en fuera de juego; además de tener dificultades a la hora de recoger los rechaces en el plano longitudinal.



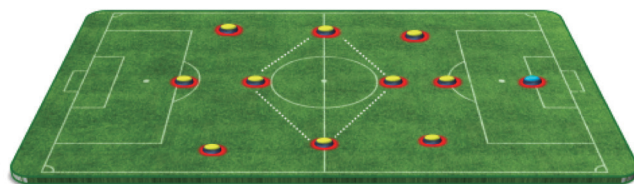
Sistema de ocupación transversal 1-4-3-3



Sistema de ocupación transversal 1-4-4-2

Sistemas de Juego que Inciden en el Plano Longitudinal

Estos sistemas muestran una distribución en la que posiciona a sus jugadores de tal manera que enlazan las posiciones de una línea con la otra. El sistema prototipo que mayor longitud da es el **1-3-4-3**, en rombo. Su principal cualidad o virtud consiste en facilitar el juego entre líneas, lo que les da una mayor profundidad. A la hora de defender presentan mayor capacidad de neutralizar el juego entre líneas del contrario, sin necesidad de provocar achique de espacios, basándose en ayudas y coberturas continuas entre jugadores. Lo que le diferencia de los anteriores es que estos sistemas dan prioridad a la profundidad con respecto a la posesión.



SISTEMA: 1-3-4-3 EN ROMBO

FRANCISCO SANCHEZ

Ejemplo del 1-3-4-3 en rombo donde se incide más en la ocupación longitudinal.

Los entrenadores tienen que tener muy claro algunas cuestiones a la hora de poner en práctica este tipo de sistemas, deben de disponer de jugadores con un alto nivel técnico-táctico, porque la pérdida de la posesión del balón sobre todo en el centro del campo les puede llevar a que, el equipo adversario nos sorprenda mediante contraataques, ya que nuestro equipo estará con la máxima amplitud ofensiva. Por lo que resulta fundamental, disponer de jugadores con gran compromiso en el esfuerzo, que replieguen y recuperen rápidamente su posición de inicio o partida. Este tipo de situaciones, nos muestra y nos dará a entender, el conocimiento a la hora de saber interpretar de forma correcta la lógica interna del juego de equipo.



SISTEMA: 1-3-2-5 o W-M

FRANCISCO SANCHEZ

Campograma del sistema W-M inventado por Chapman en 1928 (Usado en el Arsenal).

Para algunos su creador fue Karl Rappan, técnico del seleccionado suizo en cuatro etapas, entre las décadas del treinta, cuarenta, cincuenta y sesenta. Suiza logró acceder a los cuartos de final de las Copas del Mundo de 1934, 1938 y 1954 (sus mejores actuaciones mundialistas de la

historia). Para otros, el fundador de este sistema fue el argentino Alejandro Scopelli, entrenador del Belenense de Portugal en el año 1939.

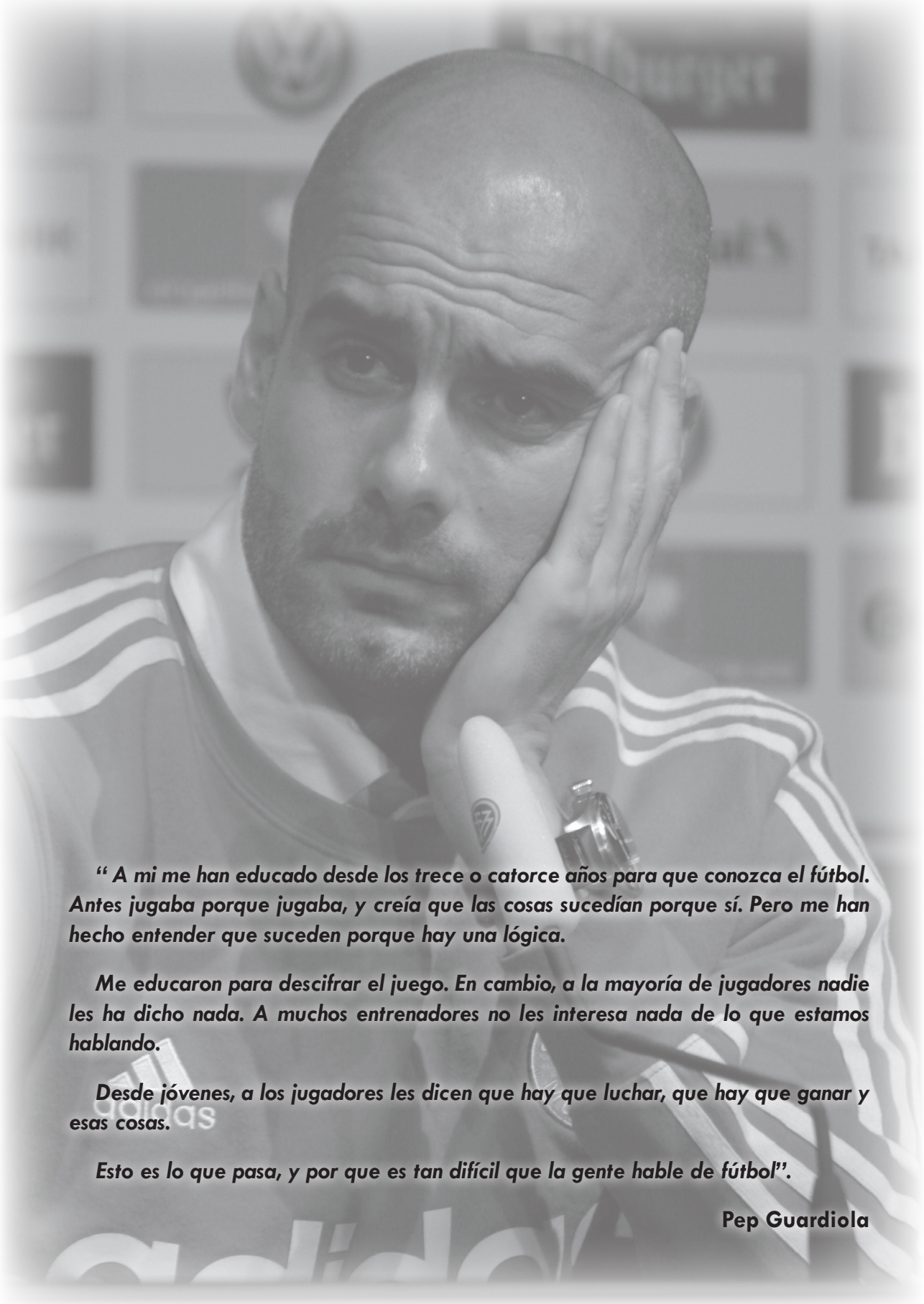
Su evolución posterior fue el sistema **1-4-2-4** tras la crisis del sistema de tres defensas que fue provocada por los atacantes de la selección Húngara de los años 50, todo ello gracias a la colocación de sus atacantes en forma totalmente opuesta a la colocación clásica. Los interiores en punta como dobles delanteros centros, los extremos desde atrás y muy abiertos y el centro del campo sostenido por dos centrocampistas. Esto provocó el desconcierto en todos sus rivales.



Campograma del sistema 1-4-2-4 usado por la Selección Húngara de los 50.

Su creador fue Bela Guttmán ya lo usaba en 1948 en el MTK y posteriormente en la selección en el año 56, se trasladó a Brasil concretamente al Sao Paulo donde lo implantó y consolidó. Posteriormente fue usado por el combinado Brasileño. Bela Guttmán lo instauró también en el Benfica donde consiguió ser campeón en varias ocasiones y también de Europa. Su marcha fue acompañada de la famosa maldición que persigue al equipo luso “Nunca más tendréis este juego y estos títulos” maldición que se mantiene aún en nuestros días.

Llega el mundial de Chile 1962 y el sistema evoluciona y se transforma en el archiconocido por todos 1-4-3-3, liderado por Pelé. El seleccionado brasileño sorprendió a todos al utilizarla y se proclamó campeón, finalmente terminó por instalarla. En el Mundial de 1966 fue el esquema más utilizado por las selecciones participantes. Pero analicemos sus características y su estructura.



“ A mi me han educado desde los trece o catorce años para que conozca el fútbol. Antes jugaba porque jugaba, y creía que las cosas sucedían porque sí. Pero me han hecho entender que suceden porque hay una lógica.

Me educaron para descifrar el juego. En cambio, a la mayoría de jugadores nadie les ha dicho nada. A muchos entrenadores no les interesa nada de lo que estamos hablando.

Desde jóvenes, a los jugadores les dicen que hay que luchar, que hay que ganar y esas cosas.

Esto es lo que pasa, y por que es tan difícil que la gente hable de fútbol”.

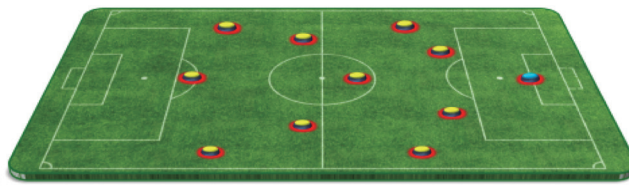
Pep Guardiola

ANÁLISIS DE LOS SISTEMAS MÁS USADOS EN LA ACTUALIDAD

1-4-3-3 / 1-4-4-2 / 1-4-2-3-1

1.2.5 ANÁLISIS DE LOS SISTEMAS 1-4-3-3 1-4-4-2 1-4-2-3-1

SISTEMA DE JUEGO 1-4-3-3



SISTEMA: 1-4-3-3

FRANCISCO SÁNCHEZ

Campograma del sistema 1-4-3-3

EL SISTEMA 1-4-3-3 Y SUS CARACTERÍSTICAS:

Este sistema tuvo su mayor aplicación en la década de los 70, alcanzando en el mundial de Alemania 74 un gran equilibrio y juego más que brillante. En la actualidad es un sistema de menos aplicación, son menos las selecciones o equipos que lo ponen en práctica, entre otras cosas por:

- La aparición de otros sistemas que están de moda en la actualidad.
- Una constante preocupación por reforzar el centro del campo por parte de los cuerpos técnicos.
- La constante preocupación por reforzar la defensa.
- La paulatina desaparición del extremo específico que es 'pieza clave' en este esquema.
- Las condiciones de los puntas en el fútbol actual para jugar con desenvoltura en diferentes zonas de ataque, se premia la polivalencia del jugador.

- La tendencia del fútbol actual para jugar con pocos puntas adelantados esperando a que les llegue el balón, el juego denominado de posición (jugar a la posición del compañero).

- El uso de la tendencia de entrar desde atrás para sorprender al rival.

El sistema de juego **1-4-3-3** es ideal para desarrollar una buena fase de ataque, además de respetar los cinco principios de táctica ofensiva.

Garantiza mucho espacio sobre el frente ofensivo puesto que poseyendo un solo delantero centro, se pueden crear inserciones y penetraciones por parte de los centrocampistas y de los extremos.

Los espacios creados a los lados del delantero-centro sirven para realizar diagonales y verticales, siempre considerando atentamente la importancia del tiempo de acción, toda maniobra de ataque se basa sobre la coordinación de movimiento de los 3 atacantes, que como se aprecia más adelante, multiplican las situaciones ofensivas.

POSICIONAMIENTO EN EL TERRENO DE JUEGO DEL SISTEMA 1-4-3-3

Resulta evidente que para jugar con este planteamiento hay que contar con los jugadores adecuados y con cualidades específicas concretas:

En la línea de ataque (delantera), se deberá disponer de un delantero centro, y extremos puros, estos desarrollarán su juego entrando por las bandas, intentando máxima profundidad. Y el delantero centro, o punta de referencia, buscando y realizando siempre desmarques, principalmente de ruptura, y remates con gran capacidad de sacrificio y movilidad constante.

El delantero-centro, siendo el “punta de lanza único o de referencia”, debe poseer una gran presencia física, puesto que sobre él recaerá sostener todo el peso del frente de ataque, muy habilidoso y con gran capacidad a la hora de recibir balones de espalda a la portería rival, puesto que sirve de apoyo a las posibles triangulaciones y servir de opción para jugar por detrás y a la espalda de los defensores rivales, cuando la salida ofensiva de sus compañeros se realiza hacia el interior o como se denomina en la actualidad hacia dentro.

Los extremos deben de caracterizarse por la velocidad, el control y un sentido de verticalidad y amplitud máxima; además de una gran habilidad en el 1X1; la velocidad viene explotada sobre todo cuando se ataca en velocidad la marcas centrales de los defensores rivales, por lo tanto los 3 delanteros o atacantes resultan de fundamental importancia, y si se actúa en **1-4-3-3** estable no se puede prescindir de ninguno de ellos.

En el centro del campo, además de las labores defensivas, se deberá manifestar una gran amplitud de ataque, dos interiores por zonas exteriores o por zonas de banda: unas veces apoyando desde atrás, otras entrando y sorprendiendo.

El centrocampista recuperador, que juega delante de sus defensores, ha de actuar como creador de juego o eje generador de juego de su equipo, es más difícil que se proyecte en zona de definición, y es muy indispensable en fase de cobertura de su propia defensa y en las ayudas a los interiores. Los interiores, actúan como medios que juegan por banda y su característica principal es ser jugadores muy versátiles, sea en fase de ataque como en fase defensiva.

ESTRUCTURA DEL JUEGO COLECTIVO OFENSIVO / DEFENSIVO

JUEGO OFENSIVO

En la fase de ataque, los delanteros deberán ser hábiles para internarse, sea por los espacios centrales, o en la diagonal creada por los movimientos de los extremos, y además poseer una mentalidad ofensiva permanente, capacidad de penetración, buen remate y pase, los cuatro defensas, siendo que el equipo está obligado a defenderse con 7 jugadores, entre los 4 defensores y los 3 medios deberán demostrar ser eficaces en la marcación respecto a quien practica un 1-4-4-2. Además, no es fácil un quinto hombre, escalado en la fase defensiva, aun arriesgándose a eventuales encuentros de 2X2 en el medio-campo.

Los tiempos de transición de la defensa al ataque deberán efectuarse lo más rápido posible, tratando de no estacionar en exceso el juego en el centro del campo. El juego ofensivo debe organizarse en la propia zona defensiva o en el centro del campo, misión que es importante canalice el hombre libre, incorporándose al centro del campo apoyando en la construcción del juego.

Los defensas laterales, de forma alternativa y sobre todo cuando no sale el libre, deberán incorporarse al ataque por su banda con salidas rápidas, sorprendidas y profundas, contando con la colaboración de los extremos y realizando desdoblamientos cuando las circunstancias lo requieran; de lo contrario los riesgos son muy grandes por los espacios libres que se le ofrecerían al adversario si se pierde la posesión del balón.

La línea de centrocampistas debe conjugar dos aspectos, como son el ofensivo y el defensivo, y contar con la ayuda de un lateral o bien del hombre libre o cuarto defensa, si este juega en línea. Deben ser hombres decisivos en la organización y distribución del juego procurando dotar al equipo de un gran equilibrio tanto en ataque como en defensa, acción que debe contar siempre con la ayuda de los delanteros.

Los hombres puntas deberán ser con su movilidad los que traten de desequilibrar a la defensa contraria, tratando por medio de desmarques crear situaciones de gol.

JUEGO DEFENSIVO

En el aspecto defensivo serán los puntas los primeros en defender, defenderán presionando al defensor del balón intentando recuperar este para armar el ataque o en su defecto impedir la salida ofensiva contraria, con la intención de que sus compañeros de defensa y centro del campo se organicen defensivamente.

Los delanteros si pierden el balón en posición cambiada con respecto a la zona que ocupan inicialmente es conveniente mantener dicha zona y desde esa posición defender con el fin de no realizar esfuerzos inútiles para ser más eficaces en esa tarea defensiva. En el caso de que los delanteros sean rebasados y tenga que salir uno de los centrocampistas, ante esta situación uno de los delanteros deberá retrasar su posición con el fin de cerrar espacios y ofrecer el equilibrio necesario en el centro del campo. En este caso, los centrocampistas deben tratar de temporizar en sus entradas para permitir a sus compañeros de línea una correcta colocación para poder realizar coberturas.

En defensa, cuando el juego del adversario este canalizado por una banda, será el lateral de la zona el que cierre el paso. El libre o central deberá realizar la cobertura. De formar la defensa en diagonal la cobertura será escalonada.

En este sistema la defensa puede configurarse con hombre libre, con colocación en diagonal, o actuar en línea paralela, ya sea atrasada o adelantada, provocando esta última colocación situaciones de fuera de juego. Será muy importante la colocación del portero, sobre todo cuando se adopta la línea paralela y se intenta provocar el fuera de juego. En este caso deberá estar muy atento para salir de su propia área e interceptar los balones en profundidad.

Una defensa de 4 será lo mismo si se coloca muy atrasada (borde de área) o adelantada (hacia el centro del campo). Lo que habrá de tenerse en cuenta es que cuando una línea progresa deberán hacerlo las demás con la finalidad de mantener el equilibrio entre las mismas. De la misma forma podemos decir que el centro del campo y la delantera pueden situarse más o menos atrasados o adelantados sin modificar para nada el sistema elegido.



Captura del posicionamiento del equipo bajo el dibujo táctico 1-4-3-3.

VARIANTES

Una variante no modifica un sistema, sino simplemente será la colocación de un jugador entre líneas pero formando siempre parte de la que forma en el sistema. Si se adelanta un hombre ligeramente de la defensa, pero que nunca formará línea ni alterará la composición del medio campo, diremos que realiza una variante ofensiva (de **1-4-3-3 a 1-3-1-3-3**).

VARIANTE 1-3-1-3-3



SISTEMA: 1-3-1-3-3

FRANCISCO SANCHEZ

Campograma de la variante 1-3-1-3-3.

Esto permitirá: Un mejor control de juego en el centro del campo, más ayuda en la línea intermedia para la organización del juego ofensivo. Por el contrario si este mismo equipo retrasa ligeramente un delantero o un centrocampista será una variante defensiva (de **1-4-3-3 a 1-4-3-1-2**).

VARIANTE 1-4-3-1-2



SISTEMA: 1-4-3-1-2

FRANCISCO SANCHEZ

Campograma de la variante 1-4-3-1-2.

Con lo que se trataría de conseguir:

Ayudar a los centrocampistas a controlar mejor el medio campo por la situación de apoyo a esta línea de media punta.

Poder cerrar con más seguridad por la zona las salidas al ataque del lateral adversario al contar con la colaboración del media punta.

ASPECTOS DESFAVORABLES

- **Cuando los extremos tienden a cerrarse hacia el interior del campo y no juegan abiertos en las bandas se produce una gran densidad de jugadores por el centro favoreciendo la labor de la defensa adversaria.**
- **Si los laterales se incorporan al ataque y no se producen los desdoblamientos adecuados facilitaremos el contraataque del contrario al dejar espacios libres por afán ofensivo descoordinado.**
- **Cuando el centro del campo no sea apoyado por los puntas o carezcan de capacidad para recuperar balones.**
- **No contar con un defensa libre que asuma funciones ofensivas. Si los delanteros no colaboran en el juego defensivo.**

SISTEMA DE JUEGO 1-4-4-2

SISTEMA DE JUEGO 1-4-4-2



Campograma donde se muestra la distribución de los jugadores en el sistema 1-4-4-2 en Rombo.

EL SISTEMA 1-4-4-2 Y SUS CARACTERÍSTICAS:

Tiene su origen en el sistema 1 4 3 3. Como es habitual en la aparición de las nuevas formaciones, surgen al retrasar a un delantero hacia la zona del centro del campo, por un lado con la intención de repartir mejor el espacio y los esfuerzos, equilibrando las acciones defensivas y ofensivas del equipo, y por otro lado, para poder competir ante rivales que juegan, en este caso, 1-4-3-3 con jugadores más idóneos que los nuestros para desarrollar ese sistema.

En este sistema, las polivalentes funciones de ciertos jugadores serán frecuentes durante el desarrollo del juego. Resultara que por la alternancia en las funciones de ataque y defensa las líneas se entremezclaran, y por ello, será necesario contar con jugadores que muestren una gran madurez técnica y táctica, lo que permitirá al entrenador un mejor planteamiento ante diversas alternativas que puede presentar el juego.

POSICIONAMIENTO EN EL TERRENO DE JUEGO DEL SISTEMA 1-4-4-2

En este sistema la posición de partida de los puntas puede ser:

Los dos como delanteros centro.

Abiertos como extremos.

Formando un ala.

Uno como delantero centro y otro extremo.

Por el centro separados y situados en zonas de interior. En misión defensiva, los dos hombres punta son los primeros que deben luchar por recuperar el balón con la intención de mantener la iniciativa del juego lo antes posible o para frenar y entorpecer las acciones ofensivas de la defensa adversaria a fin de permitir una mejor organización del resto de compañeros de nuestro equipo. La línea de defensa, en adelante línea de primera resistencia, debe entrar en acción una vez desbordados los centrocampistas. Siempre en disposición de hacerse coberturas, basculando hacia la zona y compañero próximo a donde se desarrolle la jugada. Así mismo, se deberá decidir, en el espacio y con respecto al balón y a la velocidad del juego, la cercanía con respecto a la portería propia.

Este sistema es eminentemente defensivo cuando se coloca a los jugadores en propia mitad del campo, lo que se suele hacer con la intención de robar en esa mitad para salir al contraataque a la máxima velocidad para sorprender.

En esta manera de colocar a los jugadores es muy importante disponer de futbolistas en el centro de campo con la suficiente preparación y con capacidad para sumarse al ataque, y que puedan finalizar las jugadas. Es necesaria también la salida esporádica de los defensas laterales o un central de forma alternativa.

Emplear este sistema exige, por ejemplo:

Plena participación en el juego.

Alternancia de funciones entre las líneas.

Amplios conocimientos técnicos y tácticos. Excelente condición física.

Cierta conjunción y madurez técnica.

Capacidad para saber actuar en todas las líneas y funciones.

ESTRUCTURA DEL JUEGO COLECTIVO OFENSIVO / DEFENSIVO

DIFERENTES APLICACIONES-VARIANTES DEL SISTEMA

La composición más habitual de este sistema corresponde a la de 1 portero, 4 defensas, 4 centrocampistas – dos en el centro y dos en banda- y 2 delanteros.

Los defensores son dos laterales, con o sin recorrido ofensivo-defensivo, dependiendo del nivel físico-técnico-táctico de los futbolistas, y dos defensas centrales caracterizados por su contundencia, dominio del juego aéreo y velocidad.

El centro del campo, en su modo más habitual, cuenta con dos jugadores centrales y dos en las bandas. Los centrales suelen ser uno más defensivo y otro mixto, que defiende y ataca a buen nivel. Los de banda son dos extremos, como hemos visto en sistemas anteriores.

Los delanteros son dos, con capacidad para colaborar defensivamente, escalonarse en ataque y defensa, buenos desmarques, remate, y que complementan sus cualidades perfectamente. Uno puede ser rápido y habilidoso, y el otro alto, bueno en el juego aéreo, con calidad para mantener el balón.

Este es un sistema que ha sido interpretado de diferentes maneras como veremos a continuación, siendo las más utilizadas:

1-4-4-1-1, es decir, que se juega con dos líneas de 4 jugadores, más 1 media punta y 1 punta.

1-4-4-2 con rombo en el centro del campo, es decir, 1 medio centro defensivo por delante de la defensa, 2 mediocampistas mixtos más adelantados y 1 media punta para cerrar la figura geométrica. Por último, aparecen 2 delanteros.

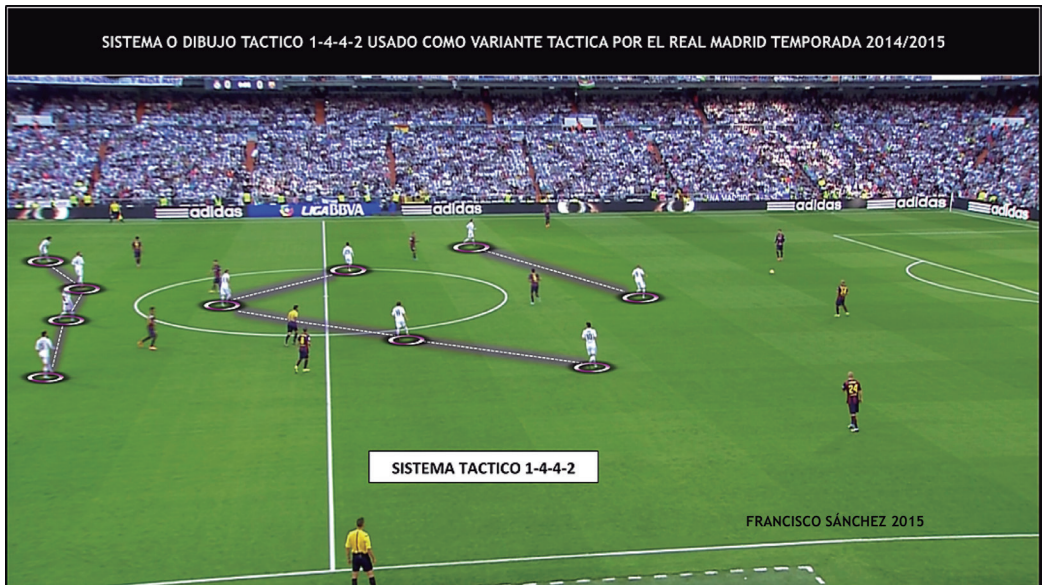
1-4-2-2-2. Utiliza a 4 defensas, 2 medios defensivos, 2 medios por delante de carácter creativo y 2 delanteros. 5c.

ASPECTOS FAVORABLES

El reparto proporcional del terreno de juego muestra un gran equilibrio entre las diferentes líneas. Si la defensa actúa adelantada provoca situaciones de fuera de juego de los adversarios. Posibilita cierta amplitud en ataque acompañando al trabajo de los puntas con el apoyo y profundidad del medio campo y algún defensa. Buen control del juego en el medio campo. El buen trabajo de los delanteros posibilitará la incorporación de los centrocampistas desde atrás. De actuar con repliegue voluntario a medio campo, se puede sorprender con salidas en contraataque. Al tener línea de cuatro jugadores en el medio campo, se tiene poder numérico para presionar y recuperar balones. De jugar el equipo adelantado se puede mantener a los adversarios lejos del área propia. Si el equipo juega adelantado, la situación del portero para atender las posibles salidas fuera del área es fundamental. Etc. 5d.

ASPECTOS DESFAVORABLES

De jugar las líneas muy separadas, favorecerá la labor de construcción ofensiva del contrario. Cuando el equipo juegue adelantado el fallo o la falta de decisión del portero en las salidas a balones largos crearán serios problemas. Cuando el adversario juega balones largos a la espalda de la defensa, siendo estos más peligrosos cuando la orientación es a las bandas. Si el contrario combate con eficacia el fuera de juego que provoca la defensa adelantada. Cuando se combate el fuera de juego de la defensa en línea con acertadas paredes. Cuando se combate el fuera de juego con jugada individual por habilidad. De incurrir un defensa en falta ante una clara ocasión manifiesta de gol este será expulsado por ser el último defensor.



Captura del posicionamiento del equipo bajo el dibujo 1-4-4-2.

VARIANTE 1-4-1-3-2



Campograma donde se muestra la distribución de los jugadores en el sistema 1-4-1-3-2

CARACTERÍSTICAS

Este sistema tiene su origen en el 1-4-3-3, al retrasar a uno de los delanteros al centro del campo. Esta distribución es la primera que se utilizó como sistema 1-4-4-2, aunque en realidad, a efectos de números sería un 1-4-1-2-1-2, en España lo conocemos como 1-4-4-2, con centro del campo en rombo.

POSICIONAMIENTO EN EL TERRENO DE JUEGO DEL SISTEMA 1-4-1-3-2

DIFERENTES APLICACIONES-VARIANTES DEL SISTEMA

La composición más habitual de este sistema corresponde a la de 1 portero, 4 defensas, 4 centrocampistas formando un rombo y 2 delanteros.

Los defensores son dos laterales, con o sin recorrido ofensivo-defensivo, dependiendo del nivel físico-técnico-táctico de los futbolistas, y dos defensas centrales caracterizados por su contundencia, dominio del juego aéreo y velocidad.

El centro del campo forma la figura geométrica del rombo, con un jugador defensivo situado delante de la defensa, dos medios mixtos más avanzados con equilibrio defensivo-ofensivo y un media punta en el otro vértice del rombo, con capacidad para dar pases a los delanteros, aprovechar los espacios entre líneas del rival y finalizar los ataques.

Los delanteros son dos, con gran movilidad, mucha velocidad y remate. Son futbolistas que colaboran en el trabajo defensivo, presionando el inicio ofensivo del equipo contrario.

Presenta diversas disposiciones, siendo las más comunes:

1-4-3-1-2, con tres jugadores centrales que se ocupan del juego defensivo, y el media punta y los dos delanteros son los protagonistas del ataque.

1-4-1-3-2 sin rombo, con un jugador central de tendencia defensiva que juega por delante de la defensa. Tres mediocampistas por delante, encargados de generar el juego ofensivo y equilibrar el defensivo, más los dos delanteros. Desaparece el media punta. Esta formación es la que dio

origen al sistema 1-5-3-2, muy utilizado en la década de los años 90, y que en la actualidad prácticamente ha desaparecido.

ESTRUCUTURA DEL JUEGO COLECTIVO OFENSIVO / DEFENSIVO

JUEGO OFENSIVO

Mejora del juego ofensivo entre líneas, cerca del área rival.

ASPECTOS FAVORABLES

Permite una mejor ocupación del terreno de juego que el 1-4-3-3

Mejor reparto de los esfuerzos, con menor desgaste físico.

JUEGO DEFENSIVO

Aumenta la eficacia del juego defensivo al juntar más las líneas, respecto al 1-4-3-3.

ASPECTOS DESFAVORABLES

Puede ser vulnerable defensivamente, si es que los dos puntas y el media punta no colaboran. Está considerado como un sistema ofensivo, por lo que no se ve mal que se libere de las tareas defensivas a los jugadores más creativos, aumentando el esfuerzo para recuperar el balón del bloque defensivo.

Existe demasiado juego por banda del conjunto contrario, incluso entre líneas, si no colaboran todos los futbolistas en labores defensivas.

En ataque se orienta en exceso el juego por el centro, al carecer de especialistas en banda.

Precisa de buenos laterales, con capacidad ofensiva para compensar el juego centralizado mencionado en el punto anterior.

VARIANTE 1-4-4-1-1



Campograma donde se muestra la distribución de los jugadores en el sistema 1-4-4-1-1.

CARACTERÍSTICAS

DIFERENTES APLICACIONES-VARIANTES DEL SISTEMA

La composición más habitual de este sistema corresponde a la de 1 portero, 4 defensas, 4 centrocampistas – dos en el centro y dos en banda- y 2 delanteros, uno delante del otro.

Los defensores son dos laterales, con o sin recorrido ofensivo-defensivo, dependiendo del nivel físico-técnico-táctico de los futbolistas, y dos defensas centrales caracterizados por su contundencia, dominio del juego aéreo y velocidad.

El centro del campo cuenta con dos jugadores centrales y dos en las bandas. Los centrales suelen ser uno más defensivo y otro mixto, que defiende y ataca a buen nivel. Los de banda son dos extremos, como hemos visto en sistemas anteriores.

Los delanteros son dos pero posicionados uno delante del otro, de modo que mejoran el juego entre líneas cerca del área adversaria y refuerzan el trabajo defensivo colectivo, obligando con esta disposición a jugar el balón a los contrarios o bien a la banda, donde el espacio es menor, facilitando la recuperación del mismo a través de la presión, o bien a envíos largos ante la complejidad de jugar por el centro.

Una de las más habituales consiste en jugar con un media punta y un delantero en la línea de ataque, del mismo modo a como se realiza en el 1-4-2-3-1.

Se puede jugar con dos medios centros defensivos, para reforzar la zona central, dejando la capacidad ofensiva en manos del media punta, del delantero y de los dos extremos.

Se puede jugar en banda con dos centrocampistas que no son extremos específicos, para ganar en la recuperación del balón, pero que además aporten llegada al área.

Basado en el 1-4-4-2, pero jugando los puntas uno delante del otro y no en línea horizontal. Se pretende mejorar el juego entre líneas tanto en ataque como en defensa.

ASPECTOS FAVORABLES

Permite una mejor ocupación del terreno de juego.

Mejor reparto de los esfuerzos, con menor desgaste físico.

Aumenta la eficacia del juego defensivo al juntar más las líneas.

Mejora del juego ofensivo entre líneas, cerca del área rival. Asociaciones tácticas de jugadores por parejas, vistas en el 1-4-4-2.

ASPECTOS DESFAVORABLES

La ausencia de escalonamiento defensivo en el centro del campo genera espacios entre esta línea y su defensa, que pueden aprovechar los contrarios.

En ataque, la falta de llegada de los jugadores de centro de campo puede dejar muy solos a los delanteros.

Si los puntas no tienen la suficiente calidad para mantener el balón, será muy difícil que los centro campistas puedan incorporarse al ataque, transmitiendo la sensación de equipo defensivo, al pasarse más tiempo corriendo tras la pelota que en posesión de la misma.

La rigidez en las posiciones de un sistema conlleva una pérdida de rendimiento en el grupo.

VARIANTE 1-4-1-4-1



Campograma donde se muestra la distribución de los jugadores en el sistema 1-4-1-4-1.

CARACTERÍSTICAS

Este Sistema de juego tiene su origen en el 1-4-4-2, en su aplicación del 1-4-5-1, situando fijo a uno de los cinco centro campistas por delante de los defensas, realizando coberturas a los cuatro restantes.

La distribución más habitual de este Sistema corresponde a la de 1 portero, 4 defensas, 1 centro campista por delante de los defensas, otra línea más adelantada de 4 mediocampistas y 1 delantero.

Los defensores son dos laterales, con o sin recorrido ofensivo-defensivo, dependiendo del nivel físico-técnico-táctico de los futbolistas, y dos defensas centrales caracterizados por su contundencia, dominio del juego aéreo y velocidad. El centro del campo sitúa de modo fijo a 1 jugador por delante de los 4 defensores, con la intención de equilibrar las acciones defensivas y ofensivas colectivas. De buena estatura, con capacidad para iniciar el juego de ataque, con gran sentido de las coberturas y buen posicionamiento. La otra línea de 4 mediocampistas se reparte con dos jugadores centrales y dos en banda. Los dos centrales han de tener el nivel necesario para generar el juego de ataque y llegar al área para acompañar o finalizar

las maniobras ofensivas. Los dos medios de banda son dos extremos con características clásicas, es decir, desborde, buenos pasadores y rematadores, que además colaboran en la recuperación del balón.

El punta es un jugador de gran envergadura, con capacidad técnica para retener el balón en espera de que lleguen sus compañeros, con buen remate y buenos desmarques tanto al área como a banda.

La utilización del Sistema de juego dependerá de la visión personal del entrenador y de las características de sus jugadores, así como las circunstancias particulares del juego, como es un resultado favorable o adverso, los minutos que restan para finalizar el encuentro o cualquier otra variable que influya en el desarrollo del partido.

DIFERENTES APLICACIONES-VARIANTES DEL SISTEMA

Se puede jugar con un medio ofensivo por delante de los 4 defensores, cuando se enfrentan a un rival inferior o si se necesita mantener o aumentar un resultado favorable. Se puede jugar con 4 centrocampistas, pero los de banda no son extremos, aunque por su nivel de desborde y velocidad puedan suplir algunas deficiencias. Utilizar dos defensas laterales ofensivos, en caso de no disponer de dos extremos clásicos, con la intención de sorprender a los rivales con llegadas desde atrás. Un defensa central que juegue entre las dos líneas de 4, con la intención de mejorar la capacidad defensiva del grupo.

ASPECTOS FAVORABLES

Distribución más racional del espacio de juego, permitiendo mejor escalonamiento defensivo de los jugadores. Reducción de las distancias entre líneas y entre compañeros. Mejora de las posibilidades del juego en ataque y defensa, al juntar a más futbolistas cerca del balón.

Mayores posibilidades de aprovechar los espacios al jugar al contraataque. Mayores posibilidades de recuperar el balón en campo contrario, al disponer de hasta 5 jugadores (1 delantero más 4 medios) cerca del inicio del juego ofensivo del rival.