

CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO EN FÚTBOL

Javier Madrid Pedreño
José María Giménez Egido

¿QUÉ ES?

- EL CONJUNTO DE PRINCIPIOS E IDEAS DE JUEGO QUE UN EQUIPO INTENTA APLICAR PARA LAS FASES OFENSIVA, DEFENSIVA Y TRANSICIONES DE UNA FORMA AUTOORGANIZADA.
- “Mi modelo de juego es encontrar dónde se encuentran las debilidades de mi rival y sus fuerzas”.
- “El modelo de juego, ¿qué es eso? Para mí, el modelo de juego son los principios que establezco en mi equipo, los principios prioritarios que nos otorga un cierto ADN (una identidad), pero esto es profundo”.
- “Prefiero que mi equipo presione en bloque bajo, pero si el rival prefiere construir desde atrás y son fantásticos, y esa manera de jugar les da una gran estabilidad en su juego, entonces presionaré en esa zona”.

EL JUEGO TE EXIGE TODO

- SERÁ IMPORTANTE ATENDER A LA NECESIDAD DE CONSEGUIR QUE EL JUGADOR PERCIBA Y ELIJA DECISIONES Y ESTRATEGIAS PARA FAVORECERSE DE CADA SITUACIÓN.
- VARIABILIDAD Y LA RIQUEZA EN LA VIVENCIACIÓN DE EXPERIENCIAS.

PRETENDEREMOS CREAR UNA IDENTIDAD CON UNOS PRINCIPIOS DE JUEGO RECONOCIBLES, PERO CREAREMOS CONTEXTOS DE JUEGO Y DE ENTRENAMIENTO QUE NOS PERMITAN ATENDER A LA RIQUEZA Y VARIABILIDAD QUE TIENE EL ENTORNO DEL JUEGO.

A) Juego indirecto (combinativo)

FASE OFENSIVA

B) Juego directo

INICIACIÓN

- Inicio en corto.
- Superioridad numérica. Portero + 1
- Atraer rival, liberar hombres libres a espaldas de primeras líneas de presión.
- Conectar hombre libre y salto a zona de progresión.
- Superar con pase primera línea de presión (Tercer hombre).
- Picar pases medios a hombres libres (laterales, mediapuntas)

CREACIÓN

- Superioridad por dentro.
- Amplitud con laterales o extremos, ocupan distinto eje.
- Movilidad para crear, ocupar y aprovechar espacios libres (aparecer/desaparecer).
- Circular con velocidad para generar desequilibrios y filtrar pases a espacios libres.
- Líneas de pase cercanas y visibles a poseedor.

FINALIZACIÓN

- Penetrar última línea rival con movimientos por dentro y fuera/dentro. Contramovimientos (voy/vengo- vengo/voy)
- Búsqueda de profundidad.
- Ganar ventaja de zonas de superioridad (2x1).
- Acumulación de jugadores en zona de remate y zonas de rechace.
- Terminación de jugadas en centros o tiros. Parar en falta y reorganizar o temporizar presión.

INICIACIÓN

- Inicio en corto para atraer rivales.
 - Conectar con alejados en situaciones de igualdad/superioridad numérica.
- Inicio en largo directo sobre jugador referencia.
 - Jugador referencial.
 - 2ª JUGADA. Construcción de la zona de recepción.
 - Caídas- prolongación y frontal.
 - Ocupación de zonas de rechace. Bloque muy compacto.
 - Estrechar líneas en amplitud y profundidad.

FINALIZACIÓN

- Búsqueda rápida de profundidad y avance sobre zonas favorables. (que rival no reorganice).
- Superación de última línea rival.
- Búsqueda rápida de finalización.
- Ganar ventaja de zonas de superioridad (2x1).
- Entrada de jugadores desde segunda línea.
- Acumulación de jugadores en zona de remate y zonas de rechace.
- Terminar en centro o remate, o parar en falta y reorganizar.

A) Presión tras pérdida

TRANSICIÓN DEFENSIVA

B) Temporización y reorganización defensiva

ASPECTOS PREVIOS

- VIAJAR JUNTOS.
 - El bloque progresa y estrecha a medida que avance el balón y en función de éste.
- Compensaciones en zona de lado débil (sin balón)- estrechar. (situaciones diagonales).
- Superioridad numérica y posicional sobre descolgados (vigilancias).
- Ocupación racional de zonas de rechace.
- Intuir/anticipar pérdida para trasladarme a zona fuerte.
- Bloquear movimientos de apoyo/ruptura con manos, pecho, hombro para impedir carreras y obtener ventaja.

ACCIÓN

- Anticipar pérdida y primeras acciones ofensivas rivales.
- Agresividad y cambio rápido ataque/defensa.
- Prioridad a robar, meter pie, ser agresivo.
- Vigilancia muy activa sobre intermedios (posibles receptores) para fijarlos de espaldas, bloquear carreras.
- Hacer falta táctica si no logro recuperar tras los primeros 5 s posteriores a la pérdida o en su caso, presionar los más cercanos e ir retrocediendo intermedios y lejanos.

ACCIÓN

- Presión de los cercanos a balón para disuadir al rival hacia zonas de no progresión.
- Retrocesos diagonales hacia zonas interiores y a alta velocidad.
- Ocupación de zonas naturales de defensa según sistema de juego.
- Construcción de zonas de presión y mecanismos de acción defensiva colectiva en función de altura del bloque.
- Falta táctica ante situaciones de peligro o ventaja rival.

A) Presión en bloque alto

FASE DEFENSIVA

B) Contención en bloque medio/ alto

ASPECTOS PREVIOS

- BLOQUE MUY COMPACTO.
 - Espacios entrelíneas muy compensados.
 - Fuerte referencias individuales sobre pares.
- Igualdad numérica en alejados pero vigilancias muy próximas para compensar de mediocentros y laterales.
- Subsistemas campo propio/ campo rival: 4/6- 3/7- 4:2:4- 4:3:3- 3:4:3- 3:3:4.
- Intuir/anticipar golpear largo para regresar y ocupar zonas de rechace.
- Bloquear movimientos de apoyo/ruptura con manos, pecho, hombro para impedir carreras y obtener ventaja.
- No perder de vista nunca rival ni balón. (fuerte comunicación).

ACCIÓN

- Presión intensa y agresiva sobre cercanos e intermedios (posibles receptores).
- Basculación completa del bloque.
- Equilibrio/vigilancias en zona débil, aproximación diagonal.
- Construir zonas de presión.
- Avanzar altura bloque ante pases atrás o jugador de espaldas.
- Mantener altura bloque ante jugadores presionados o jugador de espaldas.
- Retroceder ante jugador libre de presión.
- Realizar falta si nos superan y estamos en clara desventaja.
- Retroceso a alta velocidad si nos superan y no llegamos a hacer falta.

ASPECTOS PREVIOS

- BLOQUE MUY COMPACTO.
 - Espacios entrelíneas muy compensados.
 - Basculaciones completas.
 - Fuerte referencias ZONALES.
- Subsistemas defensivos: 4:4:2- 4:1:4:1- 4:3:3- 3:4:3.
- No perder de vista nunca rival ni balón. (fuerte comunicación).

ACCIÓN

- Determinar zonas de presión (banda, jugadores de espalda).
- Basculación completa del bloque.
- Cerrar pases interiores.
- Orientar / Disuadir al rival hacia carriles laterales.
- Avanzar altura bloque ante pases atrás o jugador de espaldas.
- Mantener altura bloque ante jugadores presionados o jugador de espaldas.
- Retroceder ante jugador libre de presión.

C) Contención en bloque bajo

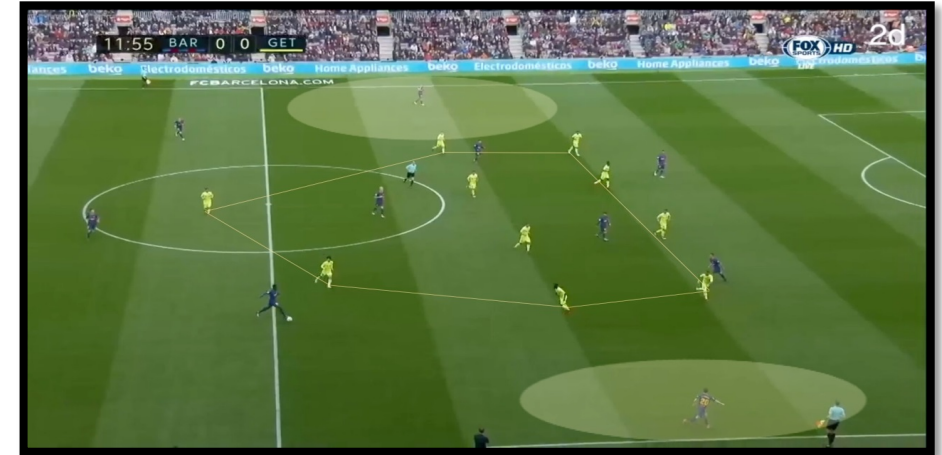
FASE DEFENSIVA

ASPECTOS ESTRUCTURALES

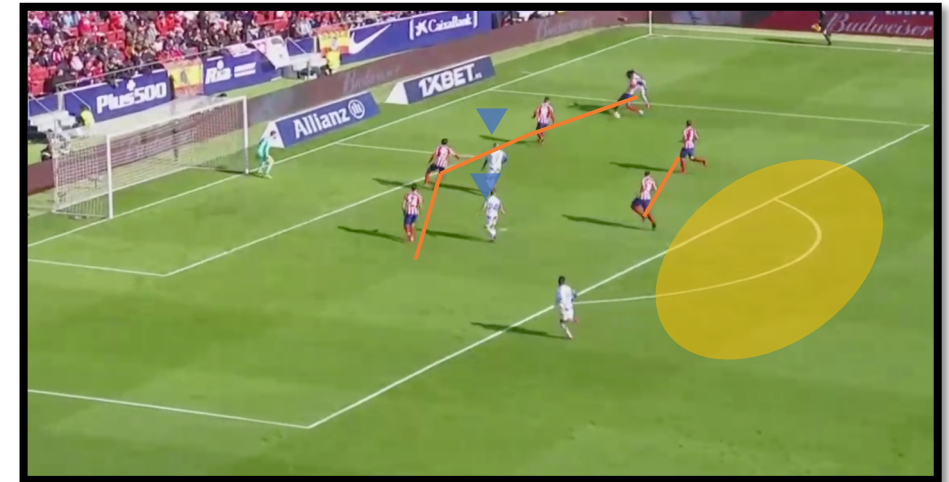
- PERMANECER JUNTOS.
 - El bloque retrocede y estrecha a medida que avance el balón y en función de éste.
- Compensaciones en zona de lado débil (sin balón)- estrechar. (situaciones diagonales).
- Superioridad numérica y posicional sobre receptores (vigilancias).
- Ocupación racional de zonas de rechace.
- Bloquear movimientos de apoyo/ruptura con manos, pecho, hombro para impedir carreras y obtener ventaja.

ACCIÓN

- Basculaciones completas, reducción espacios interiores. Disuadir a espacios a laterales.
- Avanzar altura bloque ante pases atrás o jugador de espaldas. Agresividad para ganar altura y salir de bloque bajo.
- Mantener altura bloque ante jugadores presionados o jugador de espaldas.
- Retroceder ante jugador libre de presión.
- Temporizar acciones defensivas individuales hasta momentos favorables de robo.
- No realizar faltas en situaciones favorables para el acoso o presión.
- Ocupación de área en superioridad, rechace y segundas jugadas.
- Perfiles corporales hacia balón/jugador. Perfil espalda/portería en centros.



Equipo estrecho y corto



Defensa de área

A) Contraatacar

CONTRAATAQUE

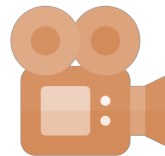
B) Temporización y reorganización ofensiva

ASPECTOS PREVIOS

- ESTAR JUNTOS EN DEFENSA PARA CONTRAATACAR MEJOR.
 - Posicionamiento de nuestros jugadores por delante de línea de balón. Reconocerse como libres tras recuperación.
 - Reconocer posibles receptores en zonas de desocupación rival para transitar.

ACCIÓN

- Pase de seguridad. Salir de zona de presión.
- Despliegue rápido 3 carriles.
- Progresión zona débil rival.
- Explotación en profundidad de las zonas desocupadas.
- Evitar reorganización del rival.
- Generar espacios libres mediante desmarques diagonales.
- Aprovechar situaciones de superioridad 2x1-3x2.
- Presencia/ocupación zonas de remate.
- Terminación de jugadas en tiro.



ACCIÓN

- Pase de seguridad. Salir de zona de presión.
- Conducir, sostener la posesión para permitir a compañeros abrir líneas de pase para mantener.
- Conseguir amplitud y abrir líneas de pase para mantener posesión.
- Volver a posiciones base sobre sistema para iniciar ataque posicional.

CONCRETIZAR VUESTRO MdJ ES MOLDEARLO A LAS CARACTERÍSTICAS DE VUESTRO GRUPO

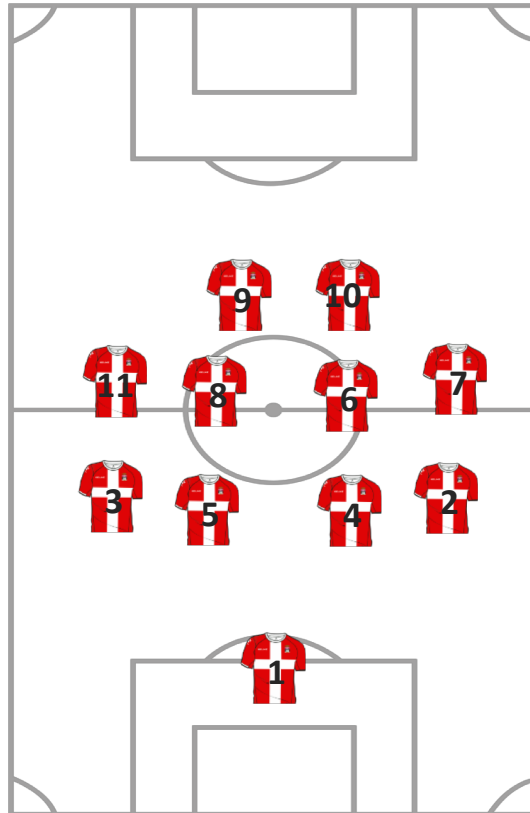
Sin embargo, este Modelo de Juego del que hemos estado hablando será solamente la Intención Previa, o sea, el jugar que pretendemos realizar, atendiendo a todo lo dicho anteriormente: nuestra Idea de Juego más las circunstancias del contexto, es decir, perteneciente al Plano Axiológico. A ello se unirá lo que suceda en su concretización, o lo que es lo mismo, la emergencia que se da en el «Aquí y Ahora», o sea, lo que emerge en el entrenamiento, en los partidos, en todo lo que suceda durante el Proceso y que nos hará variar dicho Modelo de Juego en sus contornos, dándole una configuración única. A ello le llamaré el Modelo de Juego como Intención en la Acción.

Recuperado de: *Tamarit (2010)*

SISTEMA 1-4-4-2

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

1-4-4-2



VENTAJAS:

1. Permite una ocupación más racional del terreno de juego que el 4-3-3.
2. Aumenta la eficacia del juego defensivo al juntar más las líneas, facilitando la presión en el medio del campo.
3. Facilita la aplicación del fuera de juego al realizar movimientos para achicar y presionar.
4. Mejor reparto de los esfuerzos.
5. Establece asociaciones de jugadores por parejas, de cuyo entendimiento táctico puede salir beneficiado el grupo. Se cuenta con dos centrales, dos medios centros, dos laterales, dos extremos y dos puntas.

INCONVENIENTES:

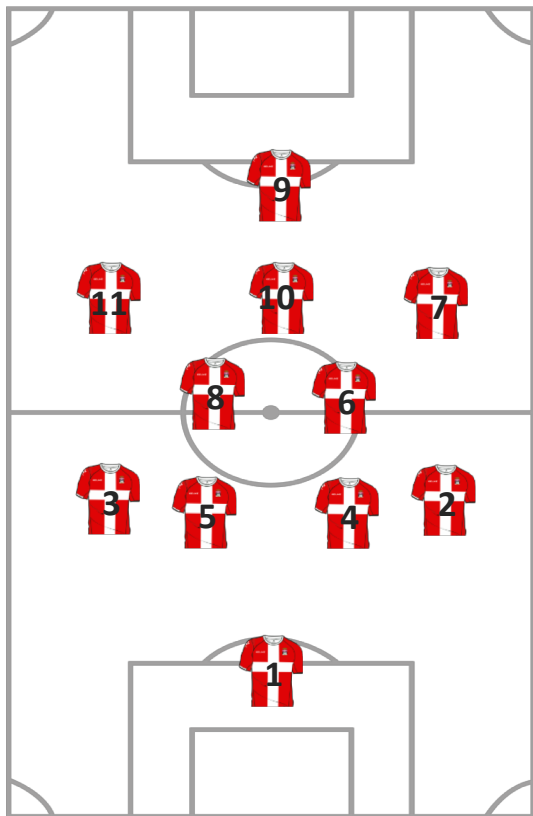
1. Se puede dejar muy solos a los delanteros, si no acompañan ofensivamente los medios campistas (Demasiado recorrido).
2. La distancia entre líneas es amplia, restando eficacia al sistema, si no se trabaja el escalonamiento de puestos, tanto en ataque como en defensa. Es decir, que los delanteros, por ejemplo, han de escalonar sus posiciones para ofrecer coberturas uno al otro defensivamente, además de estar más respaldados por los centro campistas. En el caso ofensivo, los delanteros han de escalonarse para permitir más fluidez y facilitar el ataque.



SISTEMA 1-4-2-3-1

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

1-4-2-3-1



VENTAJAS:

- 1, Distribución racional del espacio de juego, permitiendo mejor escalonamiento defensivo de los jugadores, reforzando la zona central.
- 2, Complica el juego entre líneas de los rivales.
- 3, Grandes posibilidades de recuperar la pelota en campo adversario al presionar con hasta 4 futbolistas su inicio ofensivo.
- 4, Mejora de las posibilidades del juego en ataque al escalonar las posiciones ofensivas del centro y de banda.
- 5, Mayores posibilidades de aprovechar los espacios al jugar al contraataque.

INCONVENIENTES:

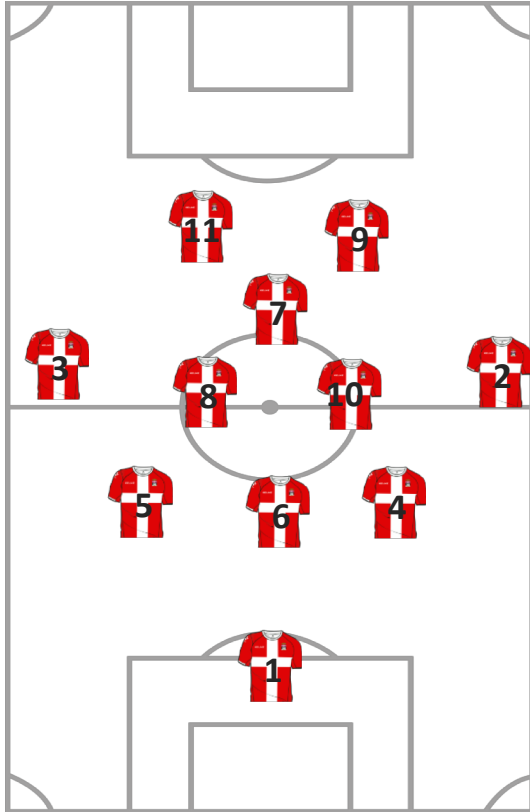
- 1, Excesivo espacio para defender de los dos medios centros, si no son ayudados por la línea de 3 medio campistas o por los defensas laterales.
- 2, Al reforzar la zona central, se dejan espacios vacíos en banda cuando se defiende, por lo que debe estar claro qué jugadores han de ocuparlos y en qué momentos.
- 3, En ataque, se corre el riesgo de “partir” al equipo, quedando un bloque de 6 jugadores y el portero para defender – los 4 defensas más los dos medios centros- y otro bloque de 4 jugadores encargados de generar y finalizar las acciones ofensivas.



SISTEMA 1-3-5-2

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

1-3-5-2



VENTAJAS:

1. Igualdad o generalmente superioridad numérica en la zona de medio campo por densidad y por la consiguiente distribución racional de los 5 centrocampistas.
2. Permite el repliegue ordenado o intensivo con mucha cantidad de efectivos, lo que dificulta enormemente las tareas de progresión del rival ya sea en ataque masivo, progresivo e incluso contraataque.
3. Defensivamente ahoga al rival, mediante la presión individual, zonal o principalmente de ayudas ya sea en el medio campo o incluso en la propia defensa. Esto permite una compensación en el esfuerzo para todos sus elementos.
4. La presión iniciada con 2 delanteros sobre la defensa contraria y continuada por los 5 centrocampistas debilita en mucho los ataques rivales, llegando a la zona de la defensa en situación precaria para ofrecer peligro evidente.
5. Las basculaciones en la medular permiten movimientos más organizados y de menos distancia, por lo que se consigue taponar zonalmente todos los espacios. A la vez, permite ahogar con la presión de ayudas mucho más al rival en campo contrario, especialmente cuando sus inicios son por banda.
6. Ayuda a tener el control del balón en la medular, aumentando el porcentaje de posesión del mismo, incluso hasta llevar el ritmo de partido a donde interese en función del resultado.
7. Permite una mejor triangulación del balón tanto en propio campo como en ataque progresivo en campo contrario, al tener suficientes elementos aliados para tener soluciones de pase.
8. Permite conectar rápidamente con los 2 delanteros para tener una continuidad en el ataque masivo o progresivo que permita tener máxima presencia finalizadora y rematadora en el límite e interior del área.
9. Luego de presionar y recuperar el balón en campo contrario, el equipo está muy cerca de la portería adversaria y con suficientes efectivos para concretar un ataque con igualdad o superioridad numérica y posibilidades de presencia y éxito en la cuantía de rematadores.
10. Si la capacidad de desdoblamiento de carrileros, interiores o media punta en toda la amplitud de campo es coordinada y de presencia continuada, puede producir desestabilización y superioridad numérica atacante para continuas acciones en superioridad numérica.
11. Se produce un "Efecto Sorpresa" atacante de la 2a Línea si las proyecciones de los centrocampistas en especial, se producen de manera fulgurante, vertical y con miras.

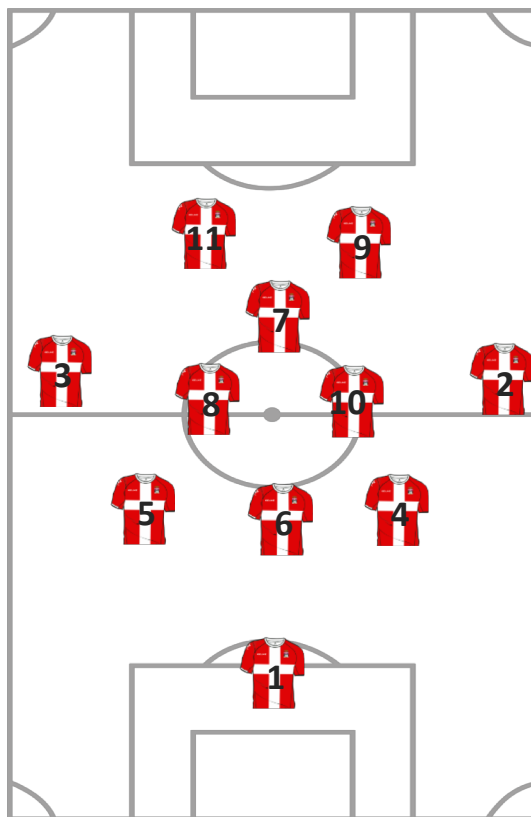


SISTEMA 1-3-5-2



ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

1-3-5-2



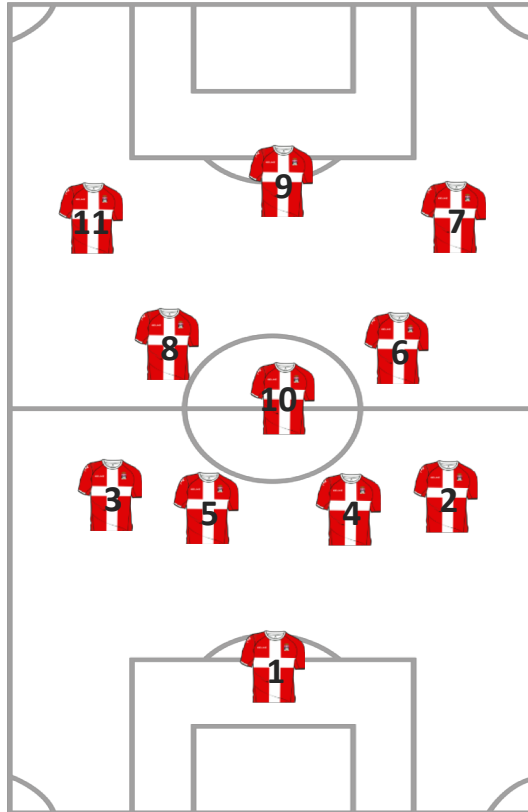
INCONVENIENTES:

1. Obliga a un gran despliegue físico, para recuperar zona/espacio con repliegue rápido por parte de los volantes laterales y a la capacidad de concentración y disciplina de marcaje de los centrales cuando se encuentran desarropados.
2. En este sistema de 3 centrales el punto más débil defensivo es la espalda de los carrileros, pues si estos se encuentran adelantados y no pueden recuperar zona, dejan un gran espacio a sus espaldas por el que los rivales suelen caer para progresar o desajustar el marcaje de los centrales y provocar espacios en otras zonas de la defensa con déficit evidente de tiempo y espacio en las basculaciones.
3. Este sistema, obliga por tanto defensivamente a generar un alto grado de simbiosis entre las líneas media y defensa, tanto en coordinación, como en equidistancia y prestaciones de ayudas constantes, lo que a lo largo de la temporada supone un gasto importante de energía mental y física.
4. Si los Carrileros no son de carácter, llegada y productividad ofensiva y prefieren generar más recursos defensivos, el sistema queda cojo en la amplitud de campo, con posible inferioridad numérica en campo contrario y por supuesto huérfano de suministro en pases y centros para los atacantes.
5. El Medio Campo ya sea en formación de 2 pivotes o 1 solo tiene que equidistar bien entre sus mismos componentes, pues a pesar de su gran densidad numérica estos elementos pueden quedar disociados o con excesivo espacio entre ellos, por ejemplo en el caso de poco acompañamiento ofensivo en campo contrario cuando 1 volante lateral, 1 media punta y 2 delanteros están prácticamente situados al límite o interior del área.
6. Precisamente por la acumulación de atacantes puede producirse una excesiva densidad en zonas cortas en la frontal del área donde el rival efectúa el embudo oportuno para no dejarnos progresar, arrebatarnos el balón y cogernos un amplio espacio de salida al contraataque.
7. El esfuerzo generoso en recorrido ofensivo de los centrocampistas va desgastando al pasar de los minutos, por lo que es frecuente ver una descompensación entre la 1a parte y la 2a en cuanto a presencias llegadoras de los volantes laterales. El equipo puede quedar progresivamente a merced del contrario en el último tercio del encuentro.

SISTEMA 1-4-3-3

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

1-4-3-3



VENTAJAS:

- 1, Aumenta la eficacia del juego defensivo en zona central al juntar más las líneas, respecto al 1-4-4-2.
- 2, Mejora el reparto de esfuerzos en el centro del campo, respecto al 1-4-4-2, además de distribuir con mejor criterio las posiciones en el terreno de juego.
- 3, Mejora el juego ofensivo, al escalonar a los futbolistas y permitir explotar con más eficacia la amplitud del juego por bandas.
- 4, Trata de aprovechar la calidad y el talento de los jugadores ofensivos en zonas peligrosas del área adversaria.

INCONVENIENTES:

- 1, Es un Sistema que deja muchas distancias entre líneas, ya que, en muchas ocasiones, los tres delanteros quedan liberados de la recuperación del balón.
- 2, Para tener éxito defensivo, precisa replegar a los jugadores con la intención de evitar los espacios entre líneas o que sean desbordados por pases largos detrás de los defensas, por lo que la recuperación del balón suele producirse muy cerca del área que se defiende.
- 3, En su concepción original no estaba pensado el 4-3-3 para presionar al rival cerca de su área. Actualmente, su funcionamiento se asemeja mucho al 4-5-1, donde la diferencia queda establecida en la posición de los extremos, que se retrasan hasta el centro del campo para defender (1-4-1-4-1) y se adelantan para atacar (4-3-3).
- 4, En ataque las posiciones son muy fijas, con poca movilidad, pocos cruces, facilitando mucho el juego defensivo del adversario. Se depende excesivamente del 1 vs.1 en ataque.



MODELOS CERRADOS DE MDJ



ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

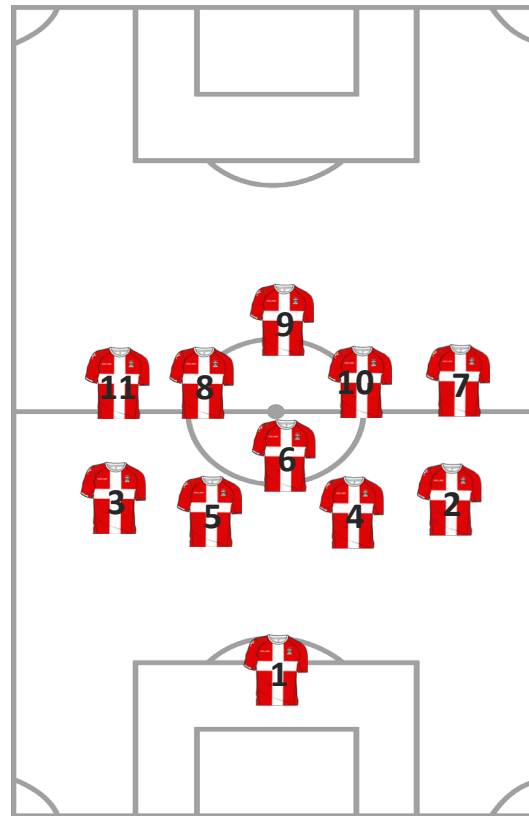
BLOQUE ALTO

1-2-3-2-3



BLOQUE MEDIO

1-4-1-4-1

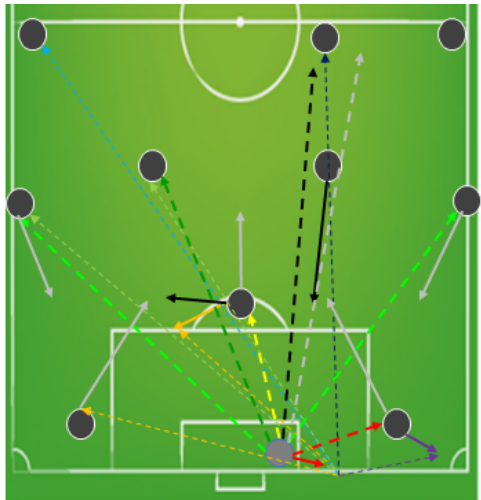
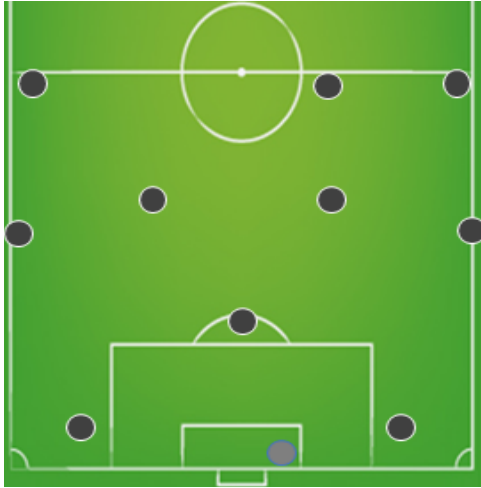


BLOQUE BAJO

1-5-4-1



ORGANIZACIÓN OFENSIVA



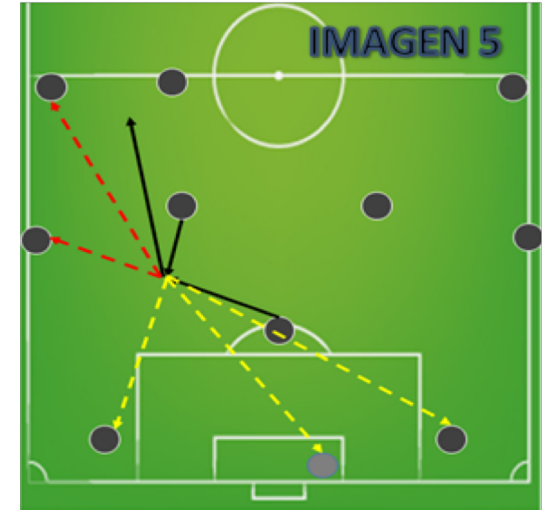
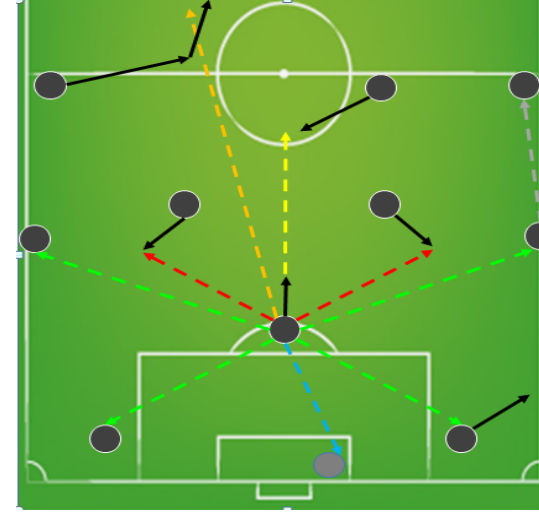
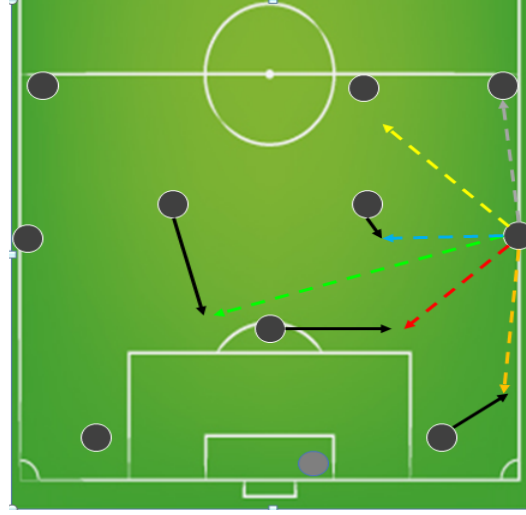
• INICIO DE ACCIÓN Y MOVIMIENTOS:

+ Portero (IMAGEN 1):

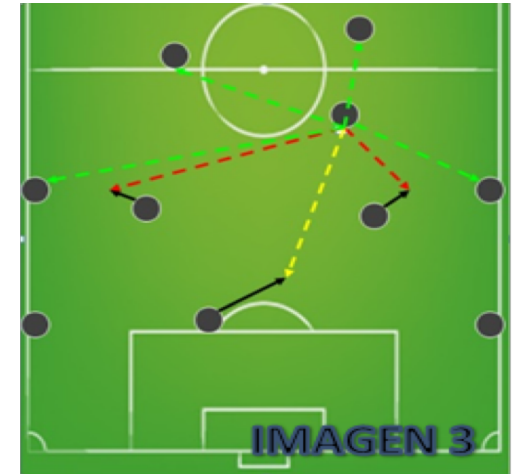
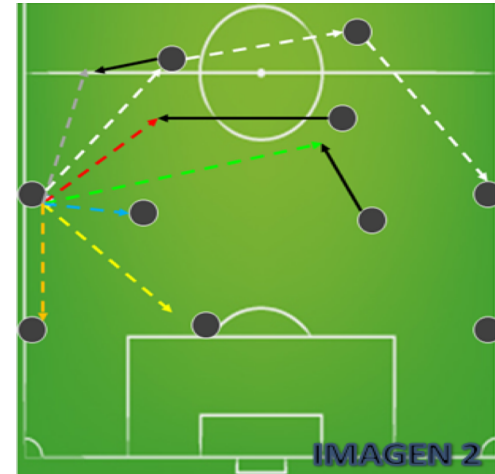
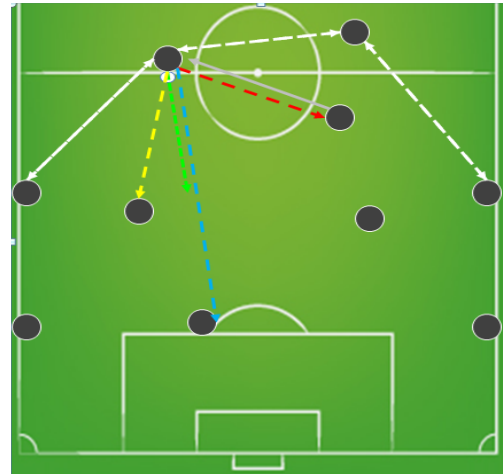
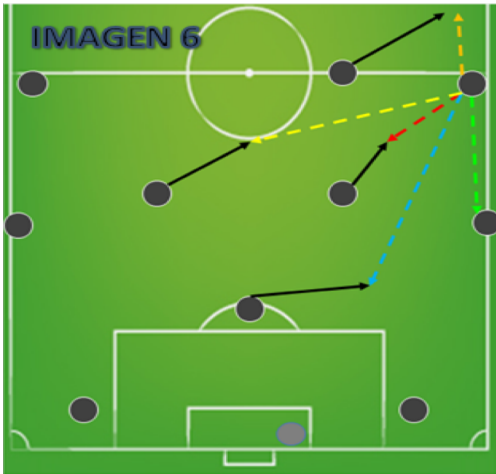
La acción siempre será iniciada por el portero, bien con el balón en juego, o bien a través de un balón parado. Las opciones que tendrá éste son las siguientes:

- **1ª Opción:** Pase sobre cualquiera de los centrales en amplitud; en caso de elegir ésta opción, siempre la acompañará con un leve desmarque de apoyo para abrir línea de pase sobre el jugador al que ha entregado el balón, con el fin de dar alternativas al mismo. En caso de que el central le devuelva el esférico, sus opciones se reducirán a las siguientes y por éste orden (2ª jugada):
 1. Cambio de orientación sobre desmarque de apoyo de mediocentro defensivo o central de lateralidad contraria.
 2. Cambio de orientación medio sobre interior o lateral del lado contrario.
 3. Cambio de orientación sobre extremo lateralidad contraria.
 4. Devolución de balón sobre mismo central que abre línea de pase nueva.
 5. Desplazamiento en largo sobre delantero o extremo de la misma lateralidad.
- **2ª Opción:** Pase sobre mediocentro defensivo (siempre y cuando las vigilancias sobre éste sean bastante leves o lejanas.).
- **3ª Opción:** Desplazamiento medio sobre laterales en amplitud (siempre y cuando las vigilancias rivales sobre ellos se encuentren por delante de ellos para rebasarlas).
- **4ª Opción:** Desplazamiento medio sobre interior lateralidad contraria (siempre y cuando la vigilancia rival sobre el no sea férrea y disponga de espacio para recibir con plena seguridad).
- **5ª Opción:** Pedir desmarque de apoyo del interior de misma lateralidad, el cual lo realizará de forma exagerada a la vez que el medio centro defensivo hace lo propio hacia el lado débil; éste movimiento creará un espacio considerable para efectuar un desplazamiento sobre el delantero con el fin de que se quede con el esférico e iniciar jugada desde ese instante.
- **6ª Opción:** Solo se efectuará cuando el entrenador lo indique; caso en el que mandará cerrarse a su defensa y avanzar posiciones, buscando el desplazamiento en largo sobre el delantero para que peine el esférico sobre el desmarque de ruptura del extremo de esa lateralidad

FASE INICIO



FASE CREACIÓN



CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO EN FÚTBOL

Javier Madrid Pedreño

javier.madrid@um.es

José María Giménez Egido