

EVOLUCIÓN DE LOS SISTEMAS DE JUEGOS: HISTORIA Y ACTUALIDAD

ENTRENADORES DE FÚTBOL

2007

KORDON, PABLO

PERRONE, EMILIO

POCHETTINO, JUAN PABLO

INDICE

- 1) Resumen
- 2) Introducción.
 - 2.1 Definición de Sistema de juego, táctica y estrategia.
 - 2.2 Características de los sistemas de juego.
- 3) Marco teórico
 - 3.1 Los pre sistemas de juego: reseña histórica previa al sistema clásico
 - 3.2 Evolución histórica de los sistemas de juego: piramidal, WM, 4-2-4
 - 3.2.1: el sistema clásico ó piramidal y sus variantes tácticas
 - 3.2.2: el WM y sus variantes tácticas
 - 3.2.3: el sistema cerrojo ó catenaccio y sus variantes tácticas
 - 3.2.4: el 4-2-4 y sus variantes tácticas
 - 3.3 Los sistemas de juego de la actualidad
 - 3.3.1: el 4-4-2 y sus variantes tácticas
 - 3.3.2: el 3-5-2 y sus variantes tácticas
 - 3.3.3: el 4-5-1 y sus variantes tácticas
 - 3.4 Metodología para la enseñanza de los sistemas de juego
- 4) Resultados

- 5) Conclusiones
- 6) Bibliografía
- 7) Apéndice

1) RESUMEN

La evolución de los sistemas de juego del fútbol es una área para estudiar detalladamente. En lo que denominamos pre sistemas de juego se desarrolla el fútbol previo al sistema clásico, donde el juego se caracterizaba principalmente por acciones individuales.

Justamente a este sistema, también conocido como piramidal, se lo considera el primer sistema de juego moderno por su organización. A partir de allí comenzó una progresión que permite ver cómo los sistemas de juego fueron eliminado lentamente delanteros para retrasarlos como mediocampistas o defensores. Así es que la WM fue pensada para contrarrestar al 2-3-5, así es como el 4-2-4 dejó en el olvido al invento de Chapman.

Actualmente los 3 sistemas de juego que consideramos para el análisis son el 4-4-2, que predomina principalmente en los equipos de primer nivel europeos y en el fútbol argentino, el 3-5-2 que predominó en Corea-Japón 2002 y el 4-5-1 que fue la base de Alemania 2006

Esta obsesión por pensar primero en la defensa antes que en el ataque, por tener más jugadores defensivos que ofensivos, hizo que fuera descendiendo progresivamente la cantidad de goles en los Torneos.

2) INTRODUCCION

2.1) Definición de sistema de juego, táctica y estrategia.

Sistemas de Juego

.Es la colocación en la cancha de todos los jugadores para intentar eliminar los problemas que plantee el rival y, a la vez, crearle los máximos posibles. El sistema debe ser constante, no debe modificarse en cada partido, para facilitar así que los jugadores los asimilen sin excesivos problemas.

Táctica

.Es el sistema de juego en movimiento. Son todas aquellas acciones de ataque y defensa que se pueden desarrollar para sorprender o contrarrestar al adversario en el transcurso del partido con la pelota en juego. Su aplicación depende del nivel de aplicación y de la calidad individual de los jugadores. Por ello, táctica y técnica van muy unidas.

Estrategia

.Son todas aquellas acciones que se pueden desarrollar en el transcurso del partido en defensa y ataque tratando de aprovechar o neutralizar los diferentes tipos de movimientos con la pelota parada. Para que las jugadas de estrategia sean realmente efectiva se requieren muchas sesiones de entrenamiento, estudiando con detalle los movimientos sorpresivos que pueden realizarse sin pelota ni oposición. Este tipo de jugadas tiene aplicación en infinidad de momentos del juego como los saques de centro, saques de arco, saques de banda, tiros de equina, faltas, penales e incluso para los piques.

También es estrategia lo vinculado a prever situaciones como el clima (lluvia, viento, altura, etc.), las condiciones del campo de juego, como también es el denominado .entrenamiento invisible del jugador., cómo se alimenta, cómo descansa, su vínculo social, el cuidado, etc. En el fútbol de alto nivel no se puede dejar nada librado al azar.

2.2) Características de los sistemas de juego.

- 1) Sencillo. Para que los jugadores lo entiendan y lo ejecuten sin grandes problemas.
- 2) Equilibrado. Pensando siempre en las funciones a desarrollar en defensa y ataque.

- 3) Compacto. Evitando que se produzcan grandes distancias entre las líneas.
- 4) De conjunto. Nunca deben primar los intereses individuales.

3) MARCO TEORICO

3.1 Los pre sistemas de juego: reseña histórica previa al sistema clásico

Desde la institucionalización del fútbol en 1863, el sistema de juego de los 11 jugadores del equipo ha tenido constantes modificaciones a través del tiempo. En el pasado los equipos estaban más preocupados por lograr la victoria que por ser derrotados, de ahí que se sufriesen bastantes goles pero se marcaran más.

En Inglaterra se formó el 1º sistema independiente de juego: frente a los 9 jugadores de ataque se situó un arquero y un defensor. Actualmente esta colocación parece rara aunque podríamos encontrar una explicación los jugadores no debían conocer las formas más elementales del juego de conjunto, ese sistema se caracterizaba por acciones de juego individuales.

Con el tiempo la supremacía de la táctica de los atacantes sobre los defensores modificó el sistema para lograr una mejor distribución más proporcional y racional en el campo.

Del inicial A-1-9 se fueron retrasando jugadores pasando por el A-1-1-8, el A-2-1-7 y llegando al A-2-2-6, momento en que dejó de ser un juego de penetración solitaria para transformarse en un juego de pases. Fueron los escoceses en 1880 quienes se dieron cuenta en la práctica de que si retiraban 4 jugadores de la línea delantera, no por ello se debilitaba la línea de ataque en la misma medida en que se fortalecía la defensa. Este sistema de colocación fue utilizado bastante tiempo

3.2 : Evolución histórica de los sistemas de juego: piramidal, WM, 4-2-4

3.2.1: El sistema clásico ó piramidal y sus variantes tácticas (Gráfico 1)

A fines del siglo pasado los ingleses volvieron a ser los reyes de la táctica. Los equipos comenzaron a introducir un jugador más en la zona media. Por la forma de distribución de los atacantes el sistema se lo llamó .5 en línea. (2-3-5). Este sistema sobrevivió como formación dominante por casi 50 años. Se conoció como sistema piramidal porque la disposición de los jugadores en el campo, era semejante a una pirámide, cuya base estaba formada por los delanteros y el vértice por el arquero. También aquí, nació la posición de .centrocampista..

Los defensas fundaban su posicionamiento en la primera regla del fuera de juego (modificada en 1925), que establecía que el jugador estaba habilitado para recibir el

balón si se encontraba situado detrás de 3 jugadores rivales. Entonces uno de los defensas se quedaba como reserva libre cerca del arquero y el otro cerca de la línea del mediocampo, y así mantenían a los atacantes lejos del arco. Este método se lo denominó defensa en diagonal, ya que el defensa cercano al mediocampo salía a romper el juego rival y al adelantarse era fácil que los atacantes cayeran en la posición fuera de juego.

El mediocampista central jugaba más libre que los otros dos. Normalmente apoyaba el ataque y con bastante frecuencia remataba al arco de media distancia. Era el jugador donde recaía el ordenamiento del juego, era el hombre básico del sistema y sobre el que giraba todo el dispositivo.

Los extremos actuaban muy pegados a las bandas y se retrasaban solo para recibir el balón y arrancar con él y centrar. Los interiores, aunque ambos eran atacantes, también absorbían funciones defensivas (uno más que el otro), enlazaban el juego con los medios y actuaban conduciendo mucho el balón regateando para rematar o dar pases a los extremos para centrar.

En algunos equipos, el centroatacante era el que dirigía el ataque y con frecuencia se retrasaba para organizar el ataque y los extremos tomaban funciones más ofensivas, pero en otros el centro delantero era esencialmente rematador, era el hombre gol del equipo y permanecía en las proximidades del área, disputando las pelotas que llegaban a la misma.

El dispositivo era predominantemente ofensivo y por lo tanto desequilibrado. Eran 5 atacantes por dos defensas puros, dos semi-defensores y un armador. El predominio del ataque llevaba consigo el que fueran muy comunes resultados de tres, cuatro y cinco goles, por lo que los partidos eran inciertos, emocionantes y espectaculares.

Existía un predominio natural de la fuerza física por sobre la técnica. El sistema era poco flexible en el sentido de que solo los interiores y el centro atacante tenían espacio y libertad para moverse. El resto de los jugadores ocupaban posiciones fijas y con funciones muy específicas.

Difundido por el mundo, el sistema piramidal comenzó a experimentar variaciones, condicionadas, en la mayoría de los casos, a las características de los jugadores. Pero las continuas detenciones por fuera de juego fueron desluciendo el espectáculo, transformándolo en monótono y lento. Las Copas del Mundo constituyen, al mismo tiempo, un laboratorio y un congreso de reflexión en el que confrontan análisis y a veces, se descubren los sistemas y las evoluciones tácticas del fútbol.

3.2.1.1: un interior retrasado y otro adelantado (Gráfico 2)

El interior retrasado, conocido como "peón de brega", era el nexo, el que manejaba el equipo. El otro interior se adelantaba y era conocido como "punta de lanza"; era el jugador más punzante e incisivo.

3.2.1.2: el centrodelantero retrasado (Gráfico 3)

El centrodelantero se retrasaba por detrás de la línea de los interiores para generar más juego asociado actuando como nexo entre los mediocampistas y los delanteros.

3.2.1.3: la defensa en diagonal (Gráfico 4)

Ideado y puesto en práctica a principios de los años 1920, fue de alta efectividad defensiva y produjo una notable reducción en la cantidad de goles. Era muy difícil vulnerarlo para los jugadores de aquella época ya que la ubicación y el movimiento de la defensa desorientaba a los atacantes, que con mucha frecuencia quedaban adelantados. El mecanismo era el siguiente: 2 y 3 jugaban en línea pero a último momento este se adelantaba dejando fuera de juego a los delanteros adversarios por la vieja ley que requería 3 jugadores para no quedar en posición antirreglamentaria. Esto produjo una revuelta que derivó en el cambio de dicha regla a principios de 1925, bajando a 2 el número de defensores necesarios para habilitar a los ataques .norma que aún hoy continúa. incrementándose como consecuencia el número de anotaciones por partido.

3.2.2: El sistema WM y sus variantes tácticas (Gráfico 5)

A raíz de la modificación de la regla del fuera de juego de 1925 se requirió una reajuste fundamental de la distribución defensiva; la defensa en diagonal del sistema piramidal ya no era efectiva.

Herbert Chapman, técnico del Arsenal inglés, creó esta disposición de los jugadores, distribuidos en el campo de juego con un 3-4-3. En ella, los medios no tenían llegada al arco, eran casi exclusivamente defensivos, lo máximo que podían llegar a hacer es patear de media y larga distancia, algo que tampoco era muy frecuente en ellos, por cierto. Los interiores no bajaban a defender, eran netamente ofensivos. Juntos, los cuatro formaban el conocido "cuadrado mágico", con un mediocampo de creación de juego.

La característica fundamental de este sistema de juego era la marcación individual, la cual se utilizó hasta la década del 50

El sistema WM expresa el sentido exacto de la superioridad del juego colectivo sobre el juego individual, de ahí que constituye una etapa clave en la evolución del carácter racional y reflexivo del juego del fútbol.

3.2.2.1: un interior retrasado (Gráfico 6)

El mismo Chapman debió adoptar el sistema a las características de sus dirigidos, y conformo lo que se llamo .La WM quebrada., en donde uno de los interiores se retrasaba más que el otro con funciones más defensivas.

3.2.2.2: el centrodelantero retrasado (Gráfico 7)

Los alemanes antes de la guerra, retrasan en sus equipos al centro atacante con el objetivo de que este participe en la construcción del ataque, mientras que los interiores se adelantaban un poco más. (WV)

3.2.2.3: un interior adelantado y el puntero del mismo lado atrasado (Gráfico 8)

3.2.3: El sistema cerrojo y sus variantes tácticas (Gráfico 9)

Diseñado por Kart Rappan, lo empezó a implementar con la selección de Suiza en 1948 debido a que esta escuadra frecuentemente se veía superada en forma muy contundente por las potencias europeas. Con un A-1-3-2-4, su equipo se hizo mucho más fuerte en la defensa, logrando en principio reducir la cantidad de goles que sufría ante los grandes equipos, luego empatando varios partidos 0-0 y más adelante en el tiempo ganando algunos encuentros. Aún así no fue adoptada

masivamente, sólo unos pocos equipos la utilizaban, siendo muy tradicional entre los clubes y seleccionados de Italia, tierra en la cual era conocido como .catenaccio..

El sistema cerrojo, este sistema esta basado en marca individual, y en la utilización de un librero situado a espaldas de los defensores, teniendo como función recuperar la pelota mediante la cobertura defensiva e interceptando a los delanteros cuando estos superan sus marcas.

3.2.3.1: Betón 1 (A-1-4-2-3)

Esta variante reemplaza un delantero del cerrojo clásico, para ubicarlo reforzando la línea de la defensa. Delante del líbero se colocan 4 defensores y 2 mediocampistas de recuperación. Creado por el argentino Helenio Herrera, campeón con el Inter (1963-1966), era un fútbol en bloque ya que las 3 líneas estaban muy cercanas: se refugiaba en su cancha para reducir los espacios de ataque del rival y maniatarlo con marcas pegajosas y tenía mediocampistas capaces de cambiar el ritmo para explotar el contraataque de los volantes ofensivos y los delanteros.

3.2.3.2: Betón 2 (A-1-3-2-1-3)

Entre los mediocampistas y los delanteros se situaba un volante ofensivo con buena pegada y lectura del partido para contragolpear rápidamente.

3.2.3.3: Sanfona (A-4-2-1-1-2) (Gráfico 10)

Es el único cerrojo sin líbero. Estaba formado por 4 defensores en línea, 3 volantes (2 de recuperación y 1 más adelantado), un 4º volante con buena pegada y 2 punteros bien abiertos en cada banda, que obligaban a la defensa rival a tener que defender un espacio demasiado ancho, muchas veces inclusive con 2 defensores centrales libres

.2.4: El sistema 4-2-4 y sus variantes tácticas (Gráfico 11)

Fue conocido gracias a que lo usó Brasil cuando logró su primer campeonato mundial en 1958 en Suecia, aunque ya antes lo usaban Hungría y Suecia. En él, los mediocampistas subían y bajaban recorriendo todo el largo del campo, es decir, era un mediocampo de transición ya que no se le daba demasiada importancia a ese sector del campo, interesando fundamentalmente las áreas. Este sistema de juego se impone al W-M porque este se veía desbordado por aquel ya que tanto al atacar como al defender siempre se encontraba en superioridad numérica 6 contra 5.

3.2.4.1: el wing .ventilador. (4-3-3) (Gráfico 12)

Variante utilizada por Brasil en el Mundial que ganó en Chile en 1962. El técnico de ese equipo se vio obligado a retrasar al puntero izquierdo para darles aire a los volantes, tapan la salida de los rivales y colaborar en la contención. A esta nueva posición se la conoció como .wing ventilador.. Brasil logró el equilibrio buscado. El Santos de Pelé (1962-1963) fue el primer equipo .espectáculo. justamente variando del 4-2-4 al 4-3-3.

3.2.4.2: el volante .perseguidor. (4-4-2)

Utilizado con éxito por Inglaterra en el mundial de 1966, esta variante consta de un 4º volante, llamado .perseguidor., quien debía marcar personalmente al mejor jugador rival. Además tenía 2 centrocampistas, uno que busca el cabezazo en el primer palo y otro en el segundo, para aprovechar el juego característico y tradicional de los ingleses: el desborde y el centro

3.2.4.2: las 5 líneas (A-2-2-2-2-2) (Gráfico 13)

Según E. Gavazza (2006), fue el puesto en práctica por Osvaldo Zubeldía y A. Geronazzo en el Estudiantes multicampeón (1968-1970), gracias a la disciplina, el rendimiento físico y un espíritu de grupo admirable. Se denominaba .5 líneas. porque los 2 defensores centrales conformaban la 1º línea, los 2 defensores laterales la 2º línea, los 2 volantes defensivos la 3º línea, los 2 volantes ofensivos la 4º línea y los 2 delanteros la 5º línea.

3.3: Los sistemas de juego de la actualidad

3.3.1: el 4-4-2 y sus variantes tácticas

Nació porque con el 4-2-4 y el 4-3-3 había masificación de jugadores en el área. El técnico inglés Ramsey, campeón con Inglaterra en 1966, eliminó atacantes que .vivían. en el área y situó a medios ofensivos que .aparecían. por sorpresa. Este sistema requería una dosis enorme de trabajo y sacrificio. Era un fútbol carente de sutileza, pero muy efectivo. Es uno de los más utilizados en la actualidad.

3.3.1.1: en rombo (4-3-1-2) (Gráfico 14)

El rombo es el dibujo que forma la posición de los cuatro volantes. El vértice inferior lo ocupa el jugador del centro más defensivo y el superior, el más ofensivo.

En este sistema de juego, uno o los dos defensores laterales suelen proyectarse y pasar al ataque. El volante central se dedica exclusivamente a defender y hacer relevos, con una gran capacidad de distribución del balón y pensamiento táctico. Los volantes laterales suelen ser volantes mixtos, con gran despliegue físico, capacidad defensiva y llegada al área rival. Como este tipo de jugador es difícil de encontrar, algunos equipos se arman asimétricos, con el volante de una banda con mayor vocación ofensiva y el volante de la otra banda con capacidad defensiva.

Actualmente cada vez se juega menos con este sistema debido a que el .enganche., aquel jugador encargado de unir el mediocampo con los delanteros, está en extinción. En Europa, a estos jugadores se los intenta reubicar como un cuarto volante dentro del 4-4-2 en línea ó como un centrocampista retrasado en un 4-4-1-1. Nuestro país está tomando la idea del .viejo continente. y desde divisiones inferiores les exige mayor compromiso defensivo a una especie de jugador creativo y en general reacio a marcar.

La Selección Argentina tanto en el Mundial 2006 (con Pekerman como Director Técnico) como en la Copa América de este año (con Basile) utilizó este sistema de juego con Juan Román Riquelme como organizador.

3.3.1.2: en línea (4-4-2) (Gráfico 15)

Es el 4-4-2 clásico, con una línea media dividida en cuatro zonas, cada una de las cuales está ocupada por un jugador que debe actuar a la vez en defensa y en ataque.

Es el sistema de juego por excelencia en los últimos tiempos del fútbol argentino. Requiere de un mediocampo con dos volantes centrales, generalmente uno de marca y otro mixto, y de dos carrileros con una gran condición física para llegar al ataque y colaborar con la recuperación del balón. En ataque existe la posibilidad de jugar con dos centrodelfanteros ó con un delantero que juegue por las bandas y otro por el centro.

3.3.1.3: en cuadrado (4-2-2-2)

Esta variante permite escalonar los obstáculos que tiene que superar el equipo rival. Divide la cancha en dos partes del centro de la cancha: dos jugadores atacan y dos defienden. Requiere un gran esfuerzo físico ya que la zona de trabajo es mayor.

Casi no se ven equipos que jueguen así en el fútbol argentino. Uruguay fue campeón de la Copa América de 1995 con esta variante. Brasil en muchas ocasiones lo utilizó. Es el sistema de juego ideal cuando uno tiene 2 volantes ofensivos y 2 delanteros peligrosos, aunque es sumamente necesario encontrar el equilibrio en la fase defensiva.

3.3.2: el 3-5-2 y sus variantes tácticas

Se reconoce a Carlos Bilardo como su inventor. La puso en práctica en 1982 con Estudiantes de La Plata y la hizo universal en el Mundial que Argentina ganó en 1986. El mismo Bilardo declaró que .cuando nosotros salimos a jugar así, el mundo no lo sabía, los sorprendimos porque no se conocía con detalle el sistema empleado.. Alemania también fue campeón en 1990 con este sistema de juego.

Luego con el tiempo muchos equipos y selecciones optaron por el sistema táctico. Hasta Inglaterra lo utilizó, dirigido por Hoddle: en defensa como líbero jugaba Adams, Campbell por derecha y Souttgate por izquierda. Luego Ayala, defensa de la Selección Nacional dijo que .jugar con tres en defensa es muy audaz..

La final del Mundial 2002 entre Brasil y Alemania fue la consolidación de este sistema en la actualidad. Brasil jugó con Edmilson como líbero, por derecha Lucio y por izquierda Roque Junior (Cafú y Roberto Carlos, históricamente defensores laterales, jugaron como .carrileros.) y Alemania con Ramelon como líbero, Linke por derecha y Metzelder por izquierda.

3.3.2.1: el 3-4-1-2 (Gráfico 16)

En este sistema de juego existe constantemente un tercer defensor central detrás de sus dos compañeros o delante de éstos asumiendo variablemente las posiciones de .libre.. En el mediocampo juegan 4 volantes en línea (dos volantes centrales se dividen la tarea de recuperación y los otros dos volantes juegan por las bandas) y un 5º volante libre, como enlace. Los delanteros, al igual que en la 4-4-2, pueden ser 2 centrodelfanteros o uno que juegue por los costados.

Puede ser este sistema de juego una alternativa válida para aquellos equipos que suelen jugar 4-3-1-2 y proyectan permanentemente uno de los laterales. Tal es el caso de Argentina en el Mundial 2006: Sorín subía por la izquierda sumándose al mediocampo y Cambiasso, que jugaba de mediocampista por esa banda, se cerraba, formando en muchas ocasiones esta variante del 3-5-2 y dejándole el andarivel libre al lateral para que se proyecte.

3.3.2.2: el 3-3-2-2

Al igual que en la variante anterior, se juega con tres defensores centrales (dos de ellos toman a los delanteros, el otro sobra). En el mediocampo hay un centrocampista que cumple funciones de equilibrio, dos volantes laterales (denominados carrileros por jugar pegados a la línea de banda) con un gran despliegue físico para realizar tareas tanto defensivas como ofensivas y dos volantes organizadores que realizan sociedades ofensivas con los dos delanteros

Marcelo Bielsa en su segunda etapa al frente de la Selección Argentina, luego del Mundial 2002, utilizó esta variante. Jugaba con 3 defensores centrales, una primera línea de tres volantes de recuperación (Zanetti, Verón y Sorín), dos volantes ofensivos (Aimar y D'Alessandro) y dos delanteros.

3.3.3: el 4-5-1 y sus variantes tácticas

Se característica fundamental radica en el reforzamiento del sector medio y, al igual que la idea inicial del 4-4-2 inglés de 1966, retirar delanteros para que aparezcan volantes por sorpresa. Es un sistema de juego indudablemente defensivo que utiliza como base la idea de mantener el arco invicto y, en segunda instancia, buscar el arco contrario.

Su consolidación en la actualidad fue el Mundial de Alemania 2006. De los cuatro semifinalistas, tres de ellos utilizaron el 4-5-1: el campeón Italia, el subcampeón Francia y Portugal.

3.3.3.1: el 4-4-1-1

En este sistema, juegan cuatro defensores (dos centrales y dos laterales) generalmente en zona, dos volantes centrales (generalmente uno de marca y el otro mixto), dos volantes laterales, un organizador y un centrodelantero que juega en muchas ocasiones como pivote para las proyecciones sorpresivas. Es muy similar a la variante del mediapunta retrasado mencionada en el 4-4-2.

La .Azurra. de Marcelo Lippi en la final con Francia jugó con Buffón; Zambrotta, Cannavaro, Materazzi y Grosso; Camoranesi, Pirlo, Gattuso, Perrota; Totti; Luca Toni. Defensivamente era un claro 4-5-1 que se convertían en ataque en un 3-3-3-1. Aprovechó en partidos claves las pelotas paradas para marcar la diferencia y nunca desplegó un juego vistoso ni ofensivo.

3.3.3.2: el 4-2-3-1 (Gráfico 17 y 18)

Es una variante del mencionado arriba pero con jugadores ofensivos. Aunque con ciertas deficiencias y sin tener un rendimiento vistoso en la mayoría de los partidos, la Francia subcampeona del mundo del 2006 de

Raymoind Doménech jugaba con Barthez en arco, una línea de 4 defensores (Sagnol, Thuram, Gallas y Abidal); dos volantes centrales: Makelele (de recuperación) y Vieira (mixto); Ribery (ofensivo por derecha), Zidane (organizador), Malouda (ofensivo por izquierda) y Henry (centrodelantero). Marcelo Bielsa ganó los juegos olímpicos de Atenas en 2004 con una sistema parecido, en el cual Mascherano y Luis González jugaban juntos en el mediocampo, Rosales y César Delgado colaboraban en defensa y en el armado con D'Alessandro y adelante Tévez, quien fuera goleador del torneo.

3.4: Metodología para la enseñanza de los sistemas de juego

No se citan "sistemas" de juego y que se huye de especializaciones; creemos que los chicos han de conocer las características de todas las posiciones, y, aunque creemos también que en las primeras edades posiblemente sean el 4-3-3 y el 3-4-3 las distribuciones que mejor se adaptan a las características de los niños y a la mejor pedagogía, no pretendemos memorizar sistemas concretos, sino formar mentalidad táctica, es decir, jugar pensando, saber el "por qué" de las acciones, independientemente de que el fin sea alcanzar la capacidad de automatizar, ese grado de dominio y fluidez que hace parecer que se realizan las acciones sin pensarlas.

Para llegar a ello, es muy útil el detener de cuando en cuando las prácticas, y hacer breves debates sobre la situación ofensiva y defensiva en el momento de parar el juego; aplicaremos el conocido como "método socrático": que los propios jugadores encuentren soluciones y las expliquen a los compañeros. Esto es conveniente no sólo para fomentar la motivación y la integración de los jugadores con el método, sino que también nos va a dar el índice del conocimiento que tienen del juego, que es fundamental para que vayamos adecuando la enseñanza a los niveles de partida y los que se alcanzan subsiguientemente. Si en las primeras sesiones los jugadores se ven algo cohibidos, reacios a intervenir, no importa que demos nosotros, al menos, "pistas" de posibles soluciones, pero hay que pasar tan pronto se pueda a que "vuelen solos", para que el método sea plenamente eficaz.

De todos modos, no abusar de esas interrupciones, porque también es importante que las sesiones sean fluidas. Buscamos que los chicos disfruten, tanto por sentir que aprenden cada día, como por experimentar fluencia en los entrenamientos.

3.4.1: Principios del juego de ataque

En la fase atacante, hay varias ideas que debemos inculcar firmemente:

- 1) Al que ataca, le interesa ampliar el campo
- 2) Si me muevo con la cabeza alta y mirando todo el desarrollo del juego, me será fácil tomar una decisión eficaz si el balón llega a mi poder. (una de las formas de ejercitarlo es mediante un juego darle al balón al compañero que posea pechera, agregandole premio al efectuar el pase de la forma correcta)
- 3) Por ello, es positivo acompañar los ataques, ("balón y equipo viajan juntos") pero no atropellar líneas hacia delante; puede ser necesario un pase atrás para buscar otra entrada, y si las líneas retrasadas se echan encima de las adelantadas, perderemos ángulo y seremos débiles ante presión. El arquero también debe ir en acompañamiento, manteniendo con la defensa no una distancia fija en el avance, pero sí proporcional (para ejercitarlo dividir la cancha en tres mitades donde realicen pasen entre líneas con acompañamiento)

4) El final del ataque debe ser veloz e impetuoso. Con frecuencia es más positivo "irrumpir" que "estar" (para ejercitarlo darle un determinado tiempo para finalizar la jugada mediante un integrado)

5) El límite del acompañamiento de la línea defensiva ha de ser en las proximidades de la línea de medio campo. Más adelante, dejaremos enormes espacios a nuestra espalda e, incluso, no podremos aprovechar las ventajas del "fuera de juego".

6) Sea cuál sea el tipo de cobertura y marcaje elegidos, en situación de "vigilancia defensiva" hemos de hacer seguimiento individual y procurar no mantenernos en desventaja numérica en nuestra línea más retrasada.

7) Cuando atacamos, las líneas de atrás nos orientan, la nuestra nos ayuda escalonadamente y las de adelante nos van dando soluciones; todos participan y deben moverse al compás del avance.

8) Al compañero con balón se le deben dar soluciones variadas: si todos se desmarcan en profundidad, quedaría aislado; si todos lo hacen en apoyo, el equipo quedaría bloqueado.

9) Llegados a las proximidades del área rival, los ataques hay que procurar finalizarlos siempre, aunque sea con una elección de tiro apremiante; muchas veces obtendremos, al menos, rechaces defectuosos o desviados, y evitaremos que el contrario realice contraataques con nuestro equipo muy adelantado. Pensamos que el driblador es imprevisible, alegre, creativo...en suma, una baza ofensiva de inestimable valor. El driblador atrevido, bien aprovechado, es la llave que rompe todas las tácticas defensivas

3.4.1: Principios del juego de defensa

En la fase defensiva, también hay principios fundamentales:

1) Al defensor le interesa reducir el campo; las líneas delimitadoras juegan a favor del buen defensa.

2) Si me muevo con la cabeza alta y mirando todo el desarrollo del juego, me será fácil tomar una decisión eficaz si tengo que intervenir directamente, frente a contrario y/o balón

3) Si cuando nos encaran miramos sólo al suelo, o sólo a la cintura o sólo a la cara del rival, será muy fácil que nos engañe. Hay que relajarse y ser capaz de dar vistazos alternativos rápidos, e incluso atreverse a jugarle amagos para llevarle a donde tengamos ventaja; nunca arriesgar entradas en inferioridad; hacerle ver que, aunque tenga el balón, quizá no tenga la iniciativa.

4) Mantener la calma y la comunicación es básico, especialmente en nuestro área; si los atacantes detectan defensores nerviosos y/o desavenidos, no sólo insistirán sobre ellos, sino que pasarán incluso a presionarles cuando tengamos posesión de balón.

5) Cuando defendemos, puede bastar con despejar, incluso fuera del campo; puede ser útil la interrupción en falta; pero el buen defensor buscará ante todo

anticipar y quedarse con el balón.

6) Al atacante con balón hay que molestarle inmediatamente, pero ello no nos debe conducirnos a la precipitación; la entrada fuera de tiempo y distancia o en desventaja numérica por el centro es un error grave y muy común en jugadores jóvenes

7) Al atacante más veloz, es preferible cubrirle algo distanciados, para que no nos gane la espalda; al atacante técnico, de cerca, para evitar que controle el balón y la situación.

8) La distancia que nos separa de la zona activa de juego también ha de condicionar nuestra separación de los atacantes rivales más próximos: a mayor distancia, más separación. De este modo, conseguimos presencia defensiva en la zona activa y profundidad progresiva en el resto.

9) Cuando nuestras líneas más adelantadas están en disposición de presionar, debemos adelantarnos para reducir el campo también a lo largo; cuando no pueden hacerlo, debemos replegar hasta agruparnos frente a nuestro arco (realizar ejercicios de pressing en integrados)

10) Cuando nos desbordan en una línea, hay que reagruparse hacia la inmediata más atrasada y/o hacia dentro. "Mi compañero hace mi trabajo = yo hago el suyo".

11) En fase defensiva, las líneas desbordadas nos ayudan o se colocan en previsión de contraataque, la nuestra colabora escalonadamente y las más atrasadas nos orientan. Todos participan y se mueven al compás de la maniobra defensiva. De nuevo, "balón y equipo viajan juntos.

4) RESULTADOS

4.1: Evolución de los sistemas de juego

A medida que fueron pasando los años, el número de defensores fue creciendo mientras el número de delanteros disminuía.

De 1930 con el sistema clásico (2-3-5) con 5 jugadores ofensivos y 5 defensivos, pasando por el equilibrio de 1958 y 1962 (4-2-4) que tenía a 6 jugadores defendiendo y 6 atacando (gracias a ese mediocampo de transición y al gran despliegue físico de los volantes) para terminar en el 2002 (3-5-2) y 2006 (4-5-1) donde casi todos los jugadores estaban principalmente abocados a defender.

4.2: Cantidad de goles en los Mundiales

Como resultado de esa obsesión por tener más defensores que delanteros, por defender antes que por atacar, el número de goles por partido disminuyó notoriamente. De 1954 a 2002 la cantidad de goles se redujo a la mitad, siendo Italia 90 el Mundial con menos goles y una gran cantidad de partidos que finalizaron 0-0, razón que llevó a modificar el reglamento en 1991 no permitiendo a los arqueros tomar con la mano el pase con el pie de los defensores para agilizar el juego.

5) CONCLUSIONES

Según Jorge Valdano (1998) .la tendencia de los sistemas de juego a lo largo del siglo ha sido uniforme: cada cierto tiempo un atacante se convierte en volante y un volante en defensa. La historia de ese cobarde retroceso se cuenta en cifras, aparte de la WM: 4-2-4,

4-3-3, 4-4-2, 5-3-2 y ahora el 5-4-1. Esta numeración sirve para que los periodistas sitúen a los aficionados o para que los técnicos los engañemos a todos: se vende como 4-3-3 un sistema donde dos de los tres presuntos atacantes corren para atrás antes que hacia delante. Los amigos de las simetrías y de las tácticas creen en los números y los dibujos más que en el talento de los jugadores y, así, le quitan espontaneidad y emotividad al fútbol. Cuidado. Los sistemas deben ser un punto de apoyo en la libertad de los jugadores, no una cárcel para meterlos dentro.

Un entrenador debe tener una idea de juego y utilizar un sistema de juego con diferentes variantes según las fortalezas, las debilidades, el rival, la localía, el resultado y muchos factores más que no se pueden pasar por alto. Pero principalmente en base a los jugadores.

El caso actual más claro de lo expresado anteriormente es el de José Pekerman en el Mundial del 2006. En tan sólo 5 partidos la Selección pasó por los 3 sistemas de juego de la actualidad. Si pensamos en primera instancia el sistema, se podría encasillar en un 4-4-2 en rombo, con Riquelme como enlace. Si analizamos las proyecciones permanentes de Sorín, tranquilamente se podría decir que Argentina jugaba con un 3-5-2, con su variante 3-4-1-2. Pero en el caso particular del cruce de cuartos de final, en base al rival (Alemania) y a las fortalezas del rival (defensores laterales que pasaban al ataque) el sistema utilizado fue un 4-5-1 con la variante 4-2-3-1 (con Tévez de volante por izquierda y M. Rodríguez por derecha) y un solo centrodelantero.

Coincidimos plenamente con Valdano y es por eso que elegimos estas líneas para expresar nuestro pensamiento. Creemos que en la actualidad para la gran mayoría es mucho más importante el sistema de juego que utiliza un equipo que los jugadores que juegan. Consideramos esto como un error bastante importante en el cual no debemos caer los entrenadores.

Siempre el sistema de juego debe estar armado en base a los jugadores que uno tiene en el plantel. Negar esto y pensar que uno como entrenador puede jugar siempre de la misma manera es encerrarse en una estructura extremadamente rígida que finalmente se termina fracturando.

6) BIBLIOGRAFIA

- Bilardo, Carlos. La página de Carlos Bilardo. <http://www.carlosbilardo.com>
- Castello, Jorge. (2007). Entrenamiento 2. Apuntes de cátedra.
- Casteló, Jorge F. F. (1999) Fútbol: estructura y dinámica del juego. INDE
- Csanadi, A (1984) El fútbol. Ed. Planeta.
- Gavazza, Eduardo. (2006). Entrenamiento 1. Apuntes de cátedra.
- Lovrinevich, C. "Análisis de la evolución de los sistemas de juego en el fútbol". EF Deportes.com
- Mombaerts, E. (1992) Fútbol: del análisis del juego a la formación del jugador. INDE publicaciones, Barcelona.
- Robson, Sócrates, Valdano (1998) Manual gráfico del fútbol. Olé.

7) APENDICE

Gráfico 1: Sistema Piramidal

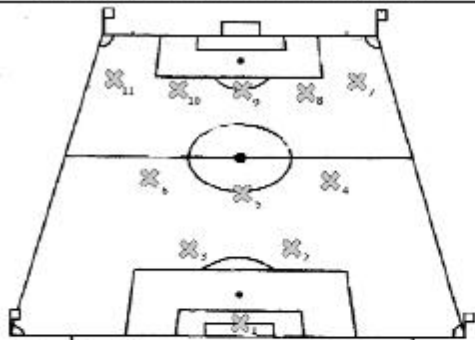


Gráfico 2: Sistema Piramidal variante 1

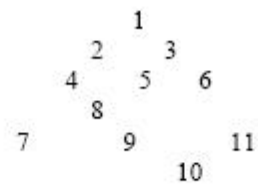


Gráfico 3: Sistema Piramidal variante 2

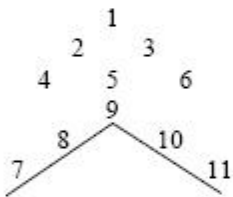


Gráfico 4: Sistema Piramidal variante 3

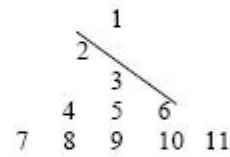


Gráfico 5: Sistema WM

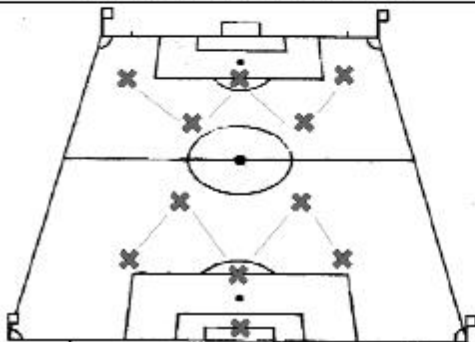


Gráfico 6: Sistema WM variante 1



Gráfico 11: Sistema 4-2-4



Gráfico 12: Sistema 4-2-4 variante 1



Gráfico 13: Sistema 4-2-4 variante 3



Gráfico 14: Sistema 4-4-2 en rombo



Gráfico 15: Sistema 4-4-2 en línea

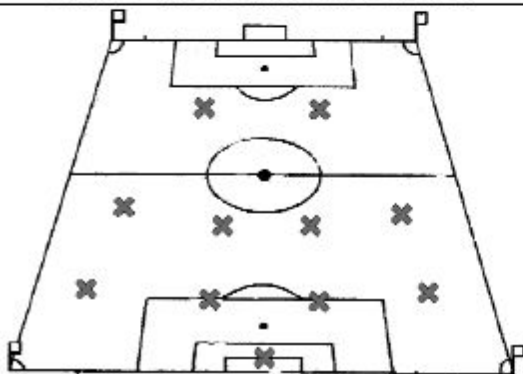


Gráfico 16: Sistema 3-5-2 variante 3-4-1-2

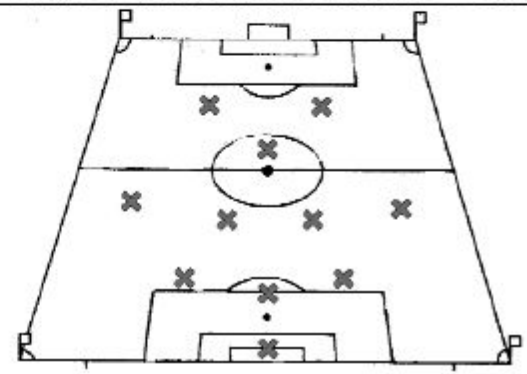


Gráfico 17: 4-5-1 ITALIA 2006



Entrenador: Marcello Lippi

Gráfico 18: 4-5-1 FRANCIA 2006



Seleccionador: Raymond Domenech