



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

FACULDADE DE CIENCIAS DA ACTIVIDADE FÍSICA E O DEPORTE

TRABALLO FIN DE GRAO

GRAO EN CIENCIAS DA ACTIVIDADE FÍSICA E
O DEPORTE

“LOS SISTEMAS DE JUEGO EN FÚTBOL”

Autor: Carlos de la Barrera Agulló

Director: Gabriel Torres Tobío

A Coruña, Xunio de 2020

ÍNDICE

1. Justificación.....	4
2. Introducción.....	4
3. Marco teórico	6
3.1 Los sistemas de juego.....	6
3.2 Clasificación de los sistemas de juego	12
3.3 Mapa conceptual de los sistemas de juego.....	13
4. Marco metodológico.....	14
4.1 Introducción.....	14
4.2 Muestra de partidos	16
4.3 Procedimiento de observación.....	17
4.4 Planilla de anotaciones:.....	21
5. Análisis y discusión de los resultados	41
6. La planificación de los sistemas de juego en el entrenamiento	66
7. Conclusiones	71
8. Bibliografía.....	72
9. Análisis competencias	74
9.1 Competencias adquiridas.....	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Muestra de partidos del Real Madrid C. F.....	16
Tabla 2: Muestra de partidos del F.C Barcelona.....	16
Tabla 3: Muestra de partidos del Manchester City	16
Tabla 4: Muestra de partidos del F.C Bayern	17
Tabla 5: Muestra de partidos del Internazionale F.C	17
Tabla 6: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido F.C. Barcelona – B.V. B.....	21
Tabla 7: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido PSG - Galatasaray	23
Tabla 8: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido SSC Napoli - F.C Barcelona.....	25
Tabla 9: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido Real Madrid - P.S.G	27
Tabla 10: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido: F.C Barcelona - Inter F.C.....	29
Tabla 11: Ficha de recogida de situaciones de partido: Partido: Manchester City – Real Madrid C.	31
Tabla 12: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido Cruz Roja - Bayern F.C	33
Tabla 13: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido Tottenham - Bayern F.C	35
Tabla 14: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido: Manchester City - Atalanta	37
Tabla 15: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido Borussia Dortmund - Inter F.C.....	39

1. Justificación

El presente trabajo forma parte de la asignatura “Trabajo Fin de Grado (C.620G01041)”, del curso académico 2019/2020. Esta asignatura es anual y obligatoria, además se compone de 6 créditos ECTS y se cursa en el 4º curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

El Trabajo Fin de Grado supone la realización por parte del estudiante, bajo la supervisión de un tutor y de forma individual, de un proyecto, memoria o estudio en el que demuestre de forma integrada que ha adquirido las competencias propias de la Titulación.

Seguindo las directrices de la Guía Docente de la asignatura, las posibilidades que se contemplan son: desarrollo de una investigación que puede o no estar relacionada con el Prácticum; desarrollo de una revisión bibliográfica comentada, sobre un tema concreto que puede o no estar relacionada con el Prácticum realizado; o elaboración de un proyecto de intervención que incluya criterios de evaluación de la eficacia del mismo.

Nos hemos decantado por el desarrollo de una investigación sobre los sistemas de juego en fútbol. Con este trabajo trataremos de poner de manifiesto todos aquellos conocimientos y aptitudes que hemos ido adquiriendo de forma paulatina a lo largo de este tiempo.

¿Por qué hemos elegido este tema? En el fútbol de hoy en día, los aspectos tácticos del juego han adquirido una relevancia importante. El análisis del rival, de la mano de la tecnología, ha permitido a los equipos estudiar en detalle a su contrincante, de forma que los partidos son cada vez más igualados.

Fruto de este auge de la táctica en el fútbol contemporáneo, ha surgido nuestro interés acerca de conocer un poco más de cerca el comportamiento táctico, más en concreto de su organización estructural, de un equipo a lo largo de un partido.

En el estudio, el objetivo es conocer los sistemas de juego. Dentro de esto, analizar los movimientos de los jugadores en las distintas fases del juego, tanto en ataque como en defensa. El objetivo es dar a conocer al lector la concepción dinámica de los sistemas de juego y como dista esta de la información ofrecida por los medios de comunicación.

2. Introducción

Seguindo a Castelo (1999) el fútbol es un deporte colectivo que opone dos equipos formados por once jugadores en un espacio claramente definido, en una lucha continua por la conquista del balón, con el objetivo de introducirlo el mayor número de veces posible en la portería contraria (marcar gol) y evitar que éste entre en la suya propia (evitar el gol).

Dicho así parece simple, pero no lo es, el fútbol guarda en sí mismo una elevada complejidad otorgada mayormente por dos componentes: la técnica y la táctica.

En relación a la técnica podemos decir, de forma muy simplificada, que es el conjunto de procedimientos o recursos que posee el jugador para resolver de forma eficaz y eficiente las situaciones de juego que se le presenten.

Por otro lado, la táctica es algo más compleja, pero no por ello más importante, consta de un compendio de soluciones teóricas y prácticas, que permitan optimizar y racionalizar los recursos de que se dispone, y que posibilite, finalmente, estructurar, vertebrar, elegir y organizar el juego del equipo.

Ambos conceptos, aunque parezcan muy dispares guardan una relación muy estrecha, sin ir más lejos numerosos autores coinciden en que la táctica es el uso inteligente y eficaz de la técnica. Sin técnica no hay táctica.

El presente estudio, es un trabajo basado en el aspecto táctico. Buscamos conocer con más profundidad las organizaciones estructurales en el fútbol y las transformaciones dinámicas que sufren a lo largo de un partido. Dentro de los sistemas de juego y toda la complejidad que los rodea, nos centramos en realizar una observación sistemática de los mismos y su posterior análisis, con el objetivo de demostrar que la concepción por parte de los medios de comunicación no es la más indicada. En este caso la muestra de equipos para realizar dicha observación será reducida, ya que, si no la extensión del trabajo sería infinita, por lo que nos centraremos en los principales equipos de las cinco grandes ligas: F.C Barcelona, Real Madrid Club de Fútbol, Manchester City, Bayern F.C, Inter F.C y París Saint Germain.

En consecuencia hemos estructurado nuestro trabajo en partes. Una primera basada en la fundamentación teórica de los sistemas de juego, dónde desarrollaremos una clasificación de los mismos. En la segunda realizaremos un breve análisis de los sistemas de juego en los medios de comunicación. En la tercera nos centraremos en la construcción de un sistema de categorías para poder realizar una observación de la forma más óptima, y en la propia observación de partidos. Y por último una parte más subjetiva donde haremos una discusión y un análisis sobre los puntos anteriores, seguido de una planificación de los sistemas de juego en el entrenamiento

Finalmente se realizará un análisis de competencias, fundamentalmente las competencias adquiridas, debemos añadir a todo este trabajo previo un análisis de Competencias, en el que debemos elaborar una síntesis valorativa de las competencias adquiridas durante todo nuestro periplo universitario. Todo ello, lo expondremos en páginas posteriores, que esperamos que sean del interés del lector.

Carlos de la Barrera Agulló

3. Marco teórico

3.1 Los sistemas de juego

Siguiendo la Tesis Doctoral sobre la complejidad en el fútbol realizada por Ric, A. (2017) en la Universidad de Lleida, podemos afirmar de forma empírica que el fútbol es un deporte colectivo con elevado grado de complejidad, en el que el éxito depende de numerosos factores: percepción, observación, aspectos psíquico-volitivos, técnico- tácticos, reglamentarios, espaciales , temporales y de competición (enfrentamiento contra un equipo rival) , es decir, has de conseguir optimizar estos factores para poder alcanzar buenos resultados en la competición. El jugador/a debe ser capaz de desarrollar acciones técnicas/tácticas individuales que por un lado sigan la concepción/interpretación del juego propias (con el fin de alcanzar el éxito en las mimas) y por otro lado que estas sigan al colectivo. Para ello se deben seguir unas directrices preestablecidas, pero y ¿dónde figuran dichas directrices? La respuesta la podemos encontrar en la organización del juego en el fútbol, tanto en los principios del juego como en los sistemas del mismo.

Son numerosas y casi infinitas las referencias a la hora de definir el sistema de juego. A continuación, se muestran algunas, partiendo de las más generales a las más específicas:

“La fundamentación de los sistemas de juego radica en el modo de atacar y defender, y la táctica es atacar y defender” según nos indica Benito Floro.

Francisco “Pacho” Maturana exjugador colombiano, ahora entrenador, con una dilatada experiencia internacional y uno de los grandes pensadores sobre táctica sostiene que los sistemas de juego “son simplemente puntos de partida, después, las circunstancias del partido varían las posiciones iniciales”.

La organización táctica estructural de un equipo de fútbol viene determinada por una dimensión estática y una dimensión dinámica. Por una 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 restablece el orden y los equilibrios en varias zonas del campo, y sirve como punto referencial y de partida para los desplazamientos relativos a tus 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” siguiendo lo afirmado por Christian Lovrincevich.

Por otra parte , Vales (2015) define los sistemas de juego como una “disposición táctica de patrones básicos de organización y funcionamiento de un equipo, en donde se determina, por un lado la actitud/filosofía del juego a desarrollar en el enfrentamiento con el rival y, por otro, se disciplinan tanto las posiciones fundamentales y radios de acción de los jugadores, como las misiones o funciones encomendadas a éstos, en términos individuales (puesto específico), grupales (líneas/sectores) y colectivos (equipo)”.



Ilustración 1: Esquema sobre el concepto de sistemas de juego

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”, según lo afirmado por Francis Sánchez.

Una vez tenemos una concepción clara de los sistemas de juego, damos paso a las que según Vales (2015) son las principales características:

- ✓ *Estabilidad:* debe tener un plan general de actuación, aunque se modifique el sistema los jugadores permanezcan vigentes.
- ✓ *Dinamismo:* se debe adaptar a las circunstancias del juego.
- ✓ *Flexibilidad:* Permitir la imaginación y creación del / la futbolista.
- ✓ *Solidaridad:* el reparto de funciones y obligaciones dentro del terreno de juego por parte de los jugadores/as debe anteponer el bien común al individual.
- ✓ *Especificidad:* Debe ser propio de un equipo
- ✓ *Operatividad:* Referido a alcanzar todo el rendimiento posible.

Siguiendo a Vales (2015) los sistemas de juego poseen una organización interna que consta de tres componentes:

Componente Conceptual: En él se marca una filosofía de juego, es decir, la actitud del equipo (cómo se juega); para ello el cuerpo técnico previamente habrá analizado el contexto que rodea al partido, las características de los jugadores/as, del “momento” del equipo y de la idea del entrenador/a. Se establece una relación entre el equipo propio y el equipo rival, además se establecerán los grados de libertad/restricción que el cuerpo técnico otorga a sus jugadores/as para actuar.

Duricek (1985) afirma que un equipo puede asumir tres tipos de actitudes a lo largo de un encuentro en base al planteamiento táctico general, concepto que caracteriza en gran parte el componente conceptual del que estamos hablando. Estas tres actitudes son las siguientes:

- Planteamiento táctico General ofensivo: Control del balón, riesgos elevados, ocupación racional mayoritaria del campo contrario y amenaza al equipo rival.
- Planteamiento General de maniobra o de equilibrio: riesgos moderados, conservar la posesión, evitar ataques sorpresivos del rival, toma de iniciativa ocasional y ocupación racional mayoritaria del espacio central del campo.
- Planteamiento General defensivo: Riesgos reducidos, ceder iniciativa al rival, poco control del balón, romper ritmo de juego rival, amenazas esporádicas al área rival y ocupación racional mayoritaria del sector defensivo propio.

El segundo de los tres aspectos que caracterizan este componente conceptual es la estructuración del juego colectivo, es decir, los grados de previsión/imprevisión que regularán el juego colectivo del equipo.

Las normas, actitudes, tareas y comportamientos colectivos que deben estar por encima del comportamiento individual de cada jugador, en cierta medida las marca el entrenador y pueden seguir dos líneas bien diferenciadas:

- Estructuración colectiva organizada: Comportamientos y actitudes individuales sometidas al orden táctico. La estructura de juego del equipo seguirá las directrices de un modelo pre-organizado e en el que las interrelaciones que se producen entre los componentes del equipo estarán sujetos a grados de libertad restringidos.
- Estructuración colectiva libre: Comportamientos y actitudes individuales sometidos no estrictamente a un orden táctico. Mayor peso de la inspiración natural y organización autónoma del juego.

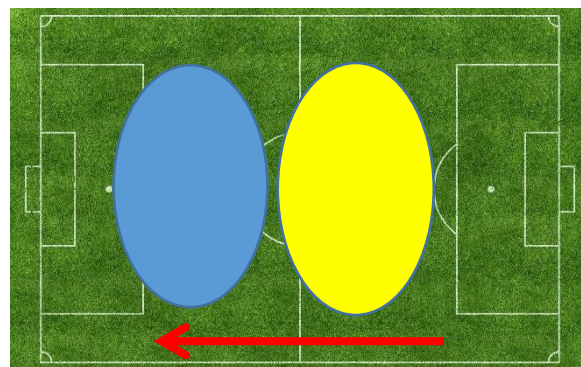
Por último, hablamos de la adaptabilidad/permeabilidad, en referencia a la influencia que puede llegar a tener el equipo rival en la estructura de juego propio. Cruz (1999) afirma que un equipo podrá asumir básicamente dos grados de adaptabilidad:

- De ajuste: Notable influencia y gran adaptación del estilo propio a las características del juego rival.
- De plan único: Baja o nula influencia de las características organizativas y funcionales que presenta el equipo rival en el equipo propio.

Componente Formal: En él se establece la relación del propio equipo con el espacio de juego, es decir, el modo en el que se colocan los jugadores en el terreno de juego para obtener un rendimiento óptimo en la competición, para ello se manifestará una buena ocupación racional del espacio y un equilibrio posicional. Como es lógico las disposiciones varían en función de si el equipo está en posesión del balón o no. De esta forma si el equipo está en posesión buscará distribuciones espaciales orientadas a la creación y explotación de espacios libres que incrementen la eficacia de las acciones individuales y colectivas, el equipo mostrará amplitud y profundidad ofensiva además de una escasa densidad de jugadores en la zona donde se encuentre el balón, por el contrario si el equipo no está en posesión del balón, el equipo tenderá a la restricción, ocupación y control de espacios deseados por el adversario para su juego ofensivo, además de mostrar una amplitud, una profundidad (reducidas) de carácter defensivo y una alta densidad de jugadores en las zonas de acción del balón.

En lo referido al componente formal del sistema podemos diferenciar los siguientes aspectos relacionados con la racionalización del espacio:

-Asentamiento: Hace referencia a la localización y el volumen de espacio de juego que mayoritariamente ocupan los jugadores tanto en fase defensiva como ofensiva. Este concepto guarda una estrecha relación con el modelo de juego del equipo que mencionábamos en el componente conceptual, por lo que podemos diferenciar cuatro formas distintas:

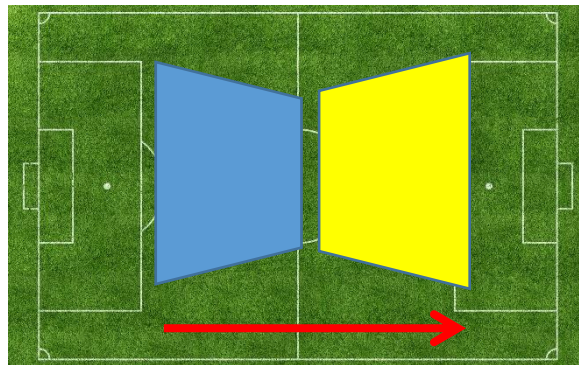


ASENTAMIENTOS

DEFENSIVOS:

- Asentamiento defensivo en repliegue
- Asentamiento defensivo en despliegue

Ilustración 2: Asentamientos defensivos, Vales, A. (2015)

**ASENTAMIENTOS****OFENSIVOS:**

- Asentamiento ofensivo en repliegue
- Asentamiento ofensivo en despliegue

Ilustración 3: Asentamientos ofensivos, Vales, A. (2015)

-Dinámica espacial: Referido a la ubicación inicial y teórica de los jugadores, en este aspecto es clave la amplitud y profundidad que presente el equipo, así como la racionalidad y equilibrio que vienen determinados por los dos conceptos antes mencionados. Este aspecto va a ser piedra angular de nuestro trabajo por lo que lo desarrollaremos de forma más extensa a lo largo del mismo.

-Dinámica posicional: Referido al grado de flexibilidad y variabilidad que presentan las posiciones de los jugadores con relación a las fases del juego, distinguimos las siguientes:

- ✓ Posicionales ancladas: Distribución de los jugadores inmóvil durante la fase defensiva y ofensiva
- ✓ Posicionales con variabilidad: Distribución de los jugadores dinámica y cambiante tanto en fase ofensiva como en la defensiva.

Componente funcional: que hace referencia a la aplicación de los distintos métodos de juego y distribución de tareas tácticas entre los jugadores.



Para poner punto y final a este marco teórico, el cual nos ha servido para tener una noción básica sobre los aspectos generales que rodean a los sistemas de juego, vamos a establecer una clasificación de los sistemas. Como ya comentamos anteriormente en el componente formal y de forma más exacta en la distribución espacial del mismo, los sistemas tienen una concepción general que gira en torno a la posición inicial y teórica de los jugadores sobre el terreno de juego. Bien es cierto que la mayoría de información que nos hacen llegar los medios de comunicación (prensa, televisión, radio) acerca de los sistemas, hace referencia a esto que estamos nombrando, por lo que creo que es necesario realizar una clasificación atendiendo a esta concepción.

3.2 Clasificación de los sistemas de juego

Según Castelo J. (1999) y Mercè, J. (2006) los sistemas de juego están sujetos a una subdivisión.

- **Sistemas de juego basados en la amplitud:**

Se caracterizan por una amplitud ofensiva y por una profundidad defensiva cuando el equipo rival disfruta de la posesión del balón. El objetivo de este tipo de sistemas es la ocupación correcta de los espacios, para apoderarse del balón y con posterioridad crear situaciones de incertidumbre en el equipo rival.

Dentro de los sistemas de juego basados en la amplitud encontramos:

- ✓ Sistemas de juego de posición: 1-3-4-3 / 1-4-3-3

Siguiendo a Mercè, J. (2007), estos sistemas buscan conseguir una mayor amplitud del espacio en fase ofensiva para así poder mantener la posesión del balón, llevar la iniciativa del juego y tener un mayor control de éste en fase de ataque.

- ✓ Sistemas de ocupación e incorporación: 1-3-5-2 / 1-4-5-1

Estos sistemas tienen una clara intención, y no es otra que buscar la profundidad ofensiva. Para ello incorporan jugadores desde segunda línea para ocupar los espacios que se generan por detrás de las líneas del equipo adversario. “Aquellos sistemas de juego basados en una perfecta ocupación racional del terreno de juego y una perfecta transición defensa-ataque” sostiene Mercè, J. (2006).

- ✓ Sistemas de juego Mixtos: 1-3-5-2 / 1-4-5-1

El objetivo de este tipo de sistemas es buscar y realizar un juego más equilibrado y menos definido, lo que le hace tener una mayor ventaja en ciertas zonas del campo.

- **Sistemas de juego basados en la ocupación racional del terreno de juego:**

Se caracterizan por una óptima ocupación racional del espacio. Presenta líneas horizontales dónde los jugadores están arropados y con poca distancia entre ellos, y líneas verticales, que denotan una profundidad defensiva evidente.

- ✓ Sistemas de juego en el plano transversal: 1-4-3-3 / 1-4-4-2

Estos sistemas presentan líneas horizontales muy pobladas, dotando al equipo de una gran solidez. Se prioriza la posesión a la profundidad. Uno de los problemas de este tipo de sistemas es la dificultad que presentan a la hora de neutralizar el juego entre líneas del rival.

- ✓ Sistemas de juego en el plano Longitudinal: 1-3-4-3 (en rombo) / 1-4-2-4 / 1-3-2-5

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.

3.3 Mapa conceptual de los sistemas de juego

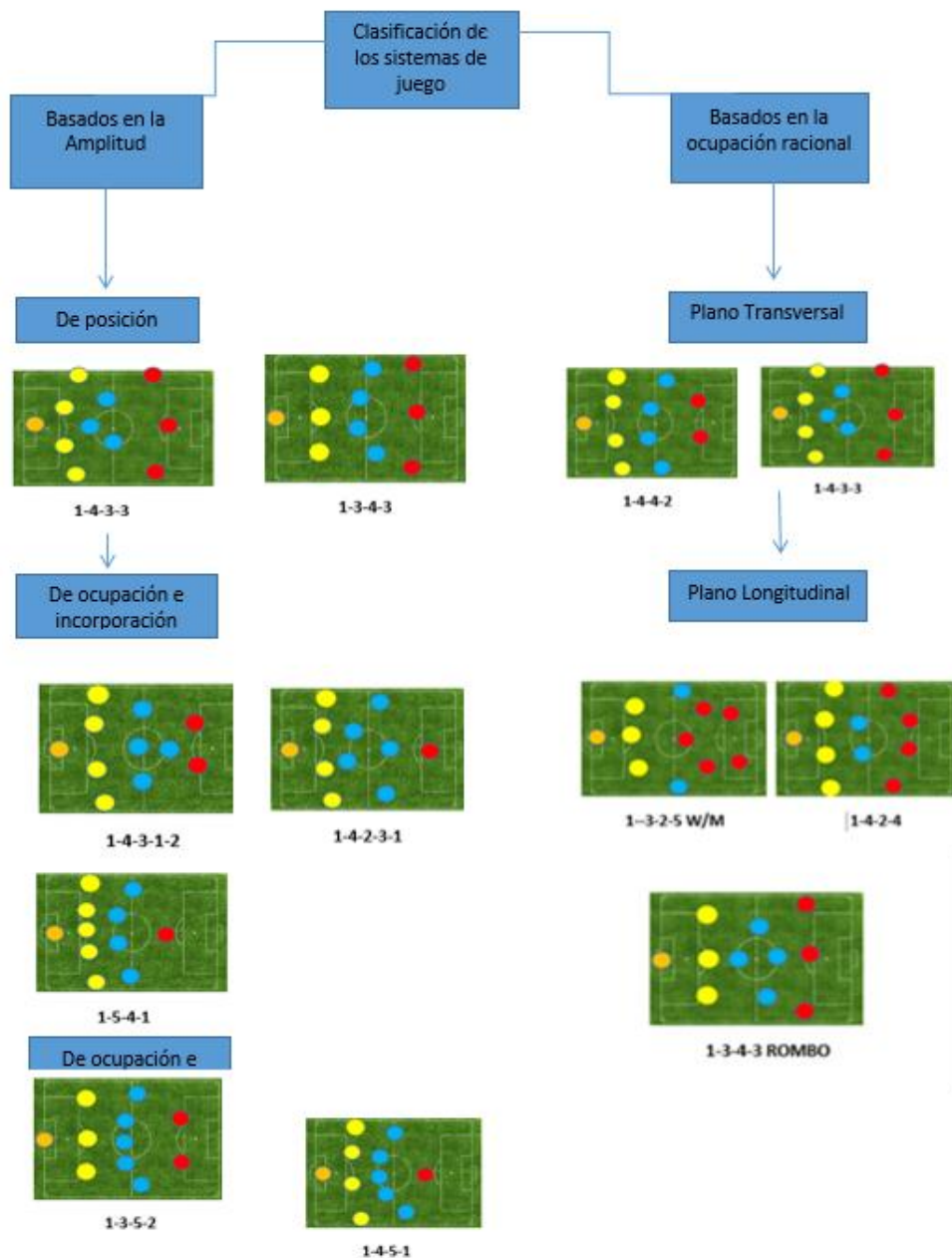


Ilustración 1: Mapa conceptual de los sistemas de juego, Sánchez, F. (2013)

4. Marco metodológico

4.1 Introducción

En esta parte del trabajo vamos a desarrollar una observación sistemática de una serie de partidos de la *UEFA CHAMPIONS LEAGUE* de la temporada 2019/2020, con el objetivo de demostrar que la información, proporcionada por los medios de comunicación en relación a los sistemas de juego a utilizar por un equipo en sus análisis previos a un encuentro, es poco veraz. Para ello nos ayudaremos de una planilla de observación en razón de la profundidad y las líneas de juego con la que realizaremos una comparación entre lo observado y lo que refleja la prensa.

Los equipos objeto de estudio son los siguientes: F.C Barcelona, Real Madrid C.F, F.C Bayern, Manchester City, Paris Saint Germain y el F.C Inter. La elección de los mismos se ha basado en los grandes triunfos cosechados en la última década, tanto a nivel europeo como a nivel nacional, además de la riqueza táctica que poseen; lo que nos lleva a sostener que esta muestra representa el fútbol de más alto nivel; dotando así de una calidad óptima a nuestro estudio.

¿Por qué hemos seleccionado este tema de estudio? La complejidad que rodea a la táctica, el comportamiento dinámico de los equipos ofensivamente y defensivamente en las distintas fases del juego, las distintas filosofías o modos de juego y la poca repercusión de las mismas en los medios de comunicación han sido las razones que me han llevado a realizar este trabajo.

En segundo lugar, observando los medios de comunicación deportivos especializados en el fútbol se comprueba que, periodistas, analistas deportivos e incluso los propios entrenadores, hacen llegar a la población una concepción sobre los sistemas equivocada, la tendencia es que se refleje que determinado equipo juegue con un 4-3-3, 5-3-2, 4-4-2 etc.... En general no se produce ninguna diferencia entre el ataque y la defensa, o en función de la fase del juego que esté desarrollando el equipo; se nos da a entender que estos sistemas carecen de dinamismo, es decir, que permanecen fijos en todas las acciones y fases del partido. A nuestro parecer esto no es cierto, en todos los deportes de equipo los sistemas presentan un carácter dinámico, por lo que se transforman constantemente desde su organización inicial, su fase de construcción, hasta la finalización del ataque/defensa.

Esto que estamos comentando se refleja en la siguiente figura editada en el *Diario As* del 26 de febrero de 2020.



Ilustración 4: Alineaciones ofrecidas por los medios de comunicación

Caso del Partido de UEFA Champions League entre Real Madrid y el Manchester City.

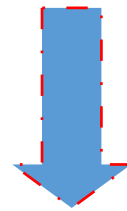


Ilustración 5: Posicionamiento 1-4-4-2 del Manchester City en fase defensiva.

Observando el partido se ve cómo el Manchester City, en fase defensiva, transformó el 4-3-3 en otras estructuras organizativas dinámicas de sistema de juego próximas al 4-4-2. Evidenciando la información inapropiada por la prensa, en relación al uso de los sistemas de juego en este partido.

4.2 Muestra de partidos

Tabla 1: Muestra de partidos del Real Madrid C.F

REAL MADRID CLUB DE FÚTBOL				
PARTIDOS	COMPETICIÓN	ESTADIO	RESULTADO	ESQUEMA
Real Madrid - Manchester City	UEFA Champions League	S. Bernabéu	1-2	1-4-3-3
Real Madrid - PSG	UEFA Champions League	S. Bernabéu	2-2	1-4-4-2

Tabla 2: Muestra de partidos del F.C Barcelona

F.C BARCELONA				
PARTIDOS	COMPETICIÓN	ESTADIO	RESULTADO	ESQUEMA
SCC. Napoli- F.C Barcelona	UEFA Champions League	San Paolo	1-1	1-4-3-3
F.C Barcelona - BVB	UEFA Champions League	Camp Nou	3-1	1-4-3-3

Tabla 3: Muestra de partidos del Manchester City


Manchester City				
PARTIDOS	COMPETICIÓN	ESTADIO	RESULTADO	ESQUEMA
Real Madrid – Man City	UEFA Champions League	Santiago Bernabéu	1-2	1-4-3-3
Saltar Dones - Man.City	UEFA Champions League	Metalist	0-3	1-4-3-3

Tabla 4: Muestra de partidos del F.C Bayern


F.C BAYERN				
PARTIDOS	COMPETICIÓN	ESTADIO	RESULTADO	ESQUEMA
Estrella Roja-F.C Bayern	UEFA Champions League	Rajko Mitic Stadium	0-6	1-4-2-3-1
Tottenham - F.C Bayern	UEFA Champions League	White Hart Line	2-7	1-4-4-2

Tabla 5: Muestra de partidos del Internazionale F.C

F.C INTERNAZIONALE				
PARTIDOS	COMPETICIÓN	ESTADIO	RESULTADO	ESQUEMA
F.C Barcelona-Inter	UEFA Champions League	Camp Nou	2-1	1-3-5-2
Inter-BVB	UEFA Champions League	Giuseppe Meazza	2-0	1-3-5-2

4.3 Procedimiento de observación

El análisis sistemático se hace en función de la evolución de:

- Las zonas donde está situado el balón.
- Las zonas que ocupan los jugadores (atacantes y defensores), en cada momento de la zona de situación del balón.
- Profundidad.

Distribución zonas campo para el análisis de los partidos:



Ilustración 6: Distribución en zonas del espacio de juego, diseño propio



Para el análisis, el espacio se ha distribuido en 6 zonas en profundidad, que se han establecido en razón de:

- Estudios de otros autores (Tesis Doctoral “*La transición defensiva en el fútbol de élite. Análisis de la Copa Mundial de la FIFA 2010*” de Miguel Ángel Andújar Casais).
- La profundidad y las líneas de juego (atacantes y defensores).

Considerando que las medidas de los terrenos de juego para competiciones internacionales, tal como la *UEFA CHAMPIONS LEAGUE*, reflejadas en el reglamento *FIFA* actual son de 110/100 x 75/64; se ha realizado una media ponderada de las mismas adoptando el criterio de dividir el espacio de juego en seis zonas en profundidad, de aproximadamente 17 metros cada una.

Tal como se detalla en la figura anterior (Ilustración 6), se establecen las siguientes zonas en el campo de juego:

Zonas de ataque:

- ✓ Zona ataque 1 (za1): primera línea de atacantes en función de la propia portería, la cual se podría definir como la zona de recuperación final del balón o la zona de donde nace el juego.
- ✓ Zona ataque 2 (za2): segunda línea de atacantes en función de la propia portería, la cual se podría definir como la zona de iniciación del juego de ataque.
- ✓ Zona ataque 3 (za3): tercera línea de atacantes en función de la propia portería, la cual se podría definir como la zona de construcción de juego de ataque en campo propio.
- ✓ Zona ataque 4 (za4): cuarta línea de atacantes en función de la propia portería, la cual se podría definir como la zona de construcción de juego de ataque en campo rival.
- ✓ Zona ataque 5 (za5): quinta línea de atacantes en función de la propia portería, la cual se podría definir como la zona de último pase o finalización secundaria.

Carlos de la Barrera Agulló

- ✓ Zona ataque 6 (za6): cuarta línea de atacantes en función de la propia portería, la cual se podría definir como la zona de finalización primaria.

Zonas de defensa:

- ✓ Zona defensa 1 (zd1): primera línea de defensores en función de la propia portería
- ✓ Zona defensa 2 (zd2): segunda línea de defensores en función de la propia portería
- ✓ Zona defensa 3 (zd3): tercera línea de defensores en función de la propia portería
- ✓ Zona defensa 4 (zd4): cuarta línea de defensores en función de la propia portería
- ✓ Zona defensa 5 (zd5): quinta línea de defensores en función de la propia portería.
- ✓ Zona defensa 6 (zd6): sexta línea de defensores en función de la propia portería.

Las zonas-líneas de ataque y defensa son inversas.

Ejemplo de una situación de juego:

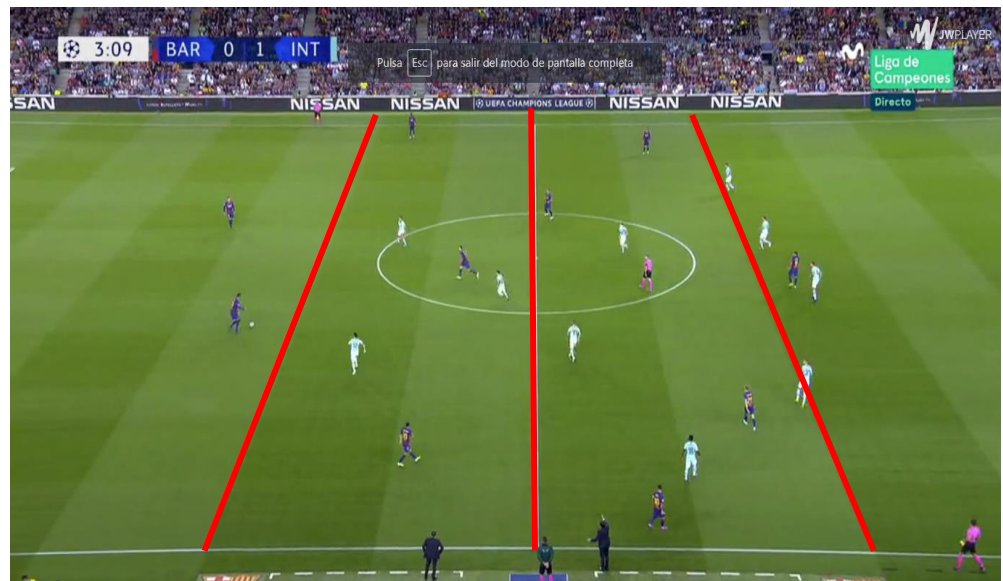


Ilustración 7: Imagen del encuentro entre F.C Barcelona e Inter F.C de la UEFA CHAMPIONS LEAGUE.



Ilustración 8: Representación gráfica del sistema dinámico mostrado por el F.C Barcelona cuando el balón está situado en la zona de ataque 2.

4.4 Planilla de anotaciones:

Tabla 6: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido F.C. BARCELONA – B.V.B

Equipo ataca	N.º atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defend	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1
F.C.B	1	za1	2	5	3			2	4	4				1	B.V.B	
		za2		2	5	3				2	4	4				
		za3		3	6	1				2	4	4				
		za4			3	4	3				1	5	4			
		Za5														
		Za6														
F.C.B	2	za1		2	5	3		2	3	2	3			2	B.V.B	
		za2		4	4	2				2	4	4				
		za3		2	5	3					6	4				
		za4			2	3	5				2	4	4			
		Za5														
		Za6				3	2	5				2	1			7
F.C.B	3	za1												3	B.V.B	
		za2		3	4	3				2	4	4				
		za3		2	6	2				2	4	4				
		za4			3	5	2				3	3	4			
		Za5														
		Za6														
F.C.B	4	za1												4	B.V.B	
		za2		3	4	3				2	4	4				
		za3		2	4	4					2	4	4			
		za4			3	4	3				2	5	3			
		Za5														
		Za6				2	6	2					6			4
F.C.B	5	za1												5	B.V.B	
		za2		2	5	3				2	4	4				
		za3		3	3	4					2	4	4			
		za4			3	5	2				2	3	5			
		Za5														
		Za6														

(.../...)

(Continuación de la tabla anterior)

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1
B.V.B	1	za1												1	F.C.B	
		za2		2	6	2				2	4	4				
		za3			2	6	2			2	4	4				
		za4			2	6	2			2	4	4				
		Za5				2	5	3			1	1	4			4
		Za6				2	5	3				2	4			4
B.V.B	2	za1												2	F.C.B	
		za2		3	4	3				2	4	4				
		za3		3	5	2				2	4	4				
		za4		3	3	4				1	3	6				
		Za5														
		Za6														
B.V.B	3	za1	2	4	3	1				3	3	4		3	F.C.B	
		za2	2	4	3	1				2	4	4				
		za3		2	5	2				3	3	4				
		za4														
		Za5														
		Za6														
B.V.B	4	za1												4	F.C.B	
		za2		2	4	4				2	4	4				
		za3		2	5	3				2	4	4				
		za4														
		Za5														
		Za6														
B.V.B	5	za1												5	F.C.B	
		za2														
		za3			4	4	2				4	6				
		za4			3	3	4				2	4	4			
		Za5														
		Za6														

Tabla 7: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido PSG - Galatasaray

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1
PSG	1	za1													1	GALA
		za2		2	4	4				1	4	5				
		za3		1	5	4				1	4	5				
		za4														
		Za5														
		Za6				2	6	2					1	6		
PSG	2	za1	2	4	3	1			1	3	2	3			2	GALA
		za2		3	4	3				1	4	5				
		za3			3	5	2				1	4	5			
		za4			4	4	2				1	4	5			
		Za5														
		Za6														
PSG	3	za1													3	GALA
		za2		2	6	2				1	4	5				
		za3		1	5	4					1	4	5			
		za4			1	4	5				1	4	5			
		Za5														
		Za6														
PSG	4	za1													4	GALA
		za2		2	6	2				1	4	5				
		za3		2	6	2					1	5	4			
		za4			2	5	2	1				1	5	4		
		Za5														
		Za6														
PSG	5	za1													5	GALA
		za2														
		za3			3	5	2				1	4	5			
		za4			2	6	2				1	5	4			
		Za5				2	5	3				1	4	5		
		Za6														

(.../...)

(.../...)



Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2			Z1
GALA	1	za1		3	4	3			2	3 +	4			1	PSG	
		za2		2	3	4	1			3	4	3				
		za3														
		za4		3	6	1				1	4	5				
		Za5														
		Za6														
GALA	2	za1												2	PSG	
		za2		3	4	3			2	3 +	4					
		za3			4	2	4		3	3	4					
		za4			3	5	2		3	3	4					
		Za5														
		Za6														
GALA	3	za1												3	PSG	
		za2		4	4	2			2	4	4					
		za3		3	4	3			2	3 +	4					
		za4			3	5	2			2	4	4				
		Za5														
		Za6														
GALA	4	za1												4	PSG	
		za2		3	5	2			2	3 +	4					
		za3		3	5	2			3	3	4					
		za4		1	4	5			2	4	4					
		Za5														
		Za6														
GALA	5	za1												5	PSG	
		za2		2	4	3	1		2	4	4					
		za3														
		za4														
		Za5			3	5	2		2	4	4					
		Za6														

Tabla 8: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido SSC Napoli - F.C Barcelona

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2			Z1
F.C.B	1	za1													1	NAP
		za2		2	5	3				1	5	4				
		za3														
		za4			4	5	1				2	4	4			
		Za5			2	3	5				2	4	4			
		Za6				3	4	3				1	3	6		
F.C.B	2	za1												2	NAP	
		za2		2	3	4	1			1	5	4				
		za3			1	5	4				2	4	4			
		za4			2	6	2				2	3	5			
		Za5														
		Za6				4	3	3				1	3			6
F.C.B	3	za1												3	NAP	
		za2		2	5	3				1	5	4				
		za3			4	5	1				1	5	4			
		za4														
		Za5			2	5	3				2	4	4			
		Za6														
F.C.B	4	za1												4	NAP	
		za2		2	6	2				3	3	4				
		za3														
		za4		2	5	3				1	5	4				
		Za5			2	5	3			1	4	4				
		Za6														
F.C.B	5	za1												5	NAP	
		za2		2	5	3				2	4	4				
		za3			3	5	2				2	4	4			
		za4			2	7	1				1	6	3			
		Za5														
		Za6														

(.../...)

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2			Z1
NAP	1	za1	6	1	3			4	2	4				1	F.C.B	
		za2	2	4	2			1	5	4						
		za3														
		za4														
		Za5														
		Za6														
NAP	2	za1												2	F.C.B	
		za2		4	4	2			3	4	3					
		za3		2	4	4			2	4	4					
		za4			3	5	2		2	4	4					
		Za5														
		Za6														
NAP	3	za1	3	6	1			3	4	3				3	F.C.B	
		za2		2	5	3			4	2	4					
		za3														
		za4														
		Za5														
		Za6														
NAP	4	za1												4	F.C.B	
		za2		2	3	2 + 3			3	3	4					
		za3														
		za4		5	4	1			4	2	4					
		Za5														
		Za6														
NAP	5	za1												5	F.C.B	
		za2	3	6	1			3	4	3						
		za3		3	4	3			2	4	4					
		za4														
		Za5		2	5	3			2	4	4					
		Za6														

Tabla 9: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido Real Madrid - P.S.G

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defend	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1
PSG	1	za1		2	3	5				1	3	2	4		1	R.M
		za2		4	3	3				1	3	2	4			
		za3		3	2	3	2			1	4	2	3			
		za4														
		Za5				3	3	4				1	4	5		
		Za6														
PSG	2	za1	2	5	2	1			3	2	3	2		2	R.M	
		za2	3	4	1	2			2	4	2	2				
		za3		3	5	2				2	5	3				
		za4		2	3	2	3			2	3	2	3			
		Za5														
		Za6				2	5	3				2	4			4
PSG	3	za1	3	4		3			2	3	2	3		3	R.M	
		za2														
		za3														
		za4	3	4		2	1		3		4	3				
		Za5			4	2	4				2	3	5			
		Za6														
PSG	4	za1												4	R.M	
		za2		2	4	2	2			3	3	4				
		za3		2	3	3	2			1	2	4	3			
		za4			2	4	4				3	6	1			
		Za5														
		Za6														
PSG	5	za1												5	R.M	
		za2		2	5	3				2	4	4				
		za3		2	3	2	3			1	5	4				
		za4			3	3	4				1	4	5			
		Za5														
		Za6														

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defend	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2			Z1
R.M	1	za1													1	P.S.G
		za2		4	3	3				1	5	4				
		za3														
		za4		1	3	3	2				2	4	4			
		Za5														
		Za6														
R.M	2	za1													2	P.S.G
		za2		2	4	2	2			1	4	1	4			
		za3		1	2	4	3				4	2	4			
		za4			3	4	3				1	5	4			
		Za5														
		Za6														
R.M	3	za1													3	P.S.G
		za2														
		za3			4	4	2				2	4	4			
		za4			3	5	2			1	1	4	4			
		Za5														
		Za6														
R.M	4	za1													4	P.S.G
		za2	2	4	3	1				2	3 +	4				
		za3		2	5	3				1	4	1	4			
		za4		3	4	3					3	3	4			
		Za5														
		Za6														
R.M	5	za1													5	P.S.G
		za2	2	5	3					2	4	4				
		za3	2	5	3					3	3	4				
		za4		2	5	3					4	2	4			
		Za5														
		Za6														

Tabla 10: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido: F.C Barcelona - Inter F.C

(.../...)

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2			Z1
Inter	1	za1													1	F.C.B
		za2		3	4	3				2	1	4				
		za3		2	4	4				1	5	4				
		za4														
		Za5			5	2	3				2	5	3			
		Za6														
Inter	2	za1	3	3	1	2			3	1	4	2			2	F.C.B
		za2														
		za3		4	5	1				4	5	1				
		za4														
		Za5														
		Za6														
Inter	3	za1	4	1	2	3			3	2	1	4			3	F.C.B
		za2	4	3	1	2			2	4	2	2				
		za3			5	1	4			2	3	1	4			
		za4														
		Za5														
		Za6														
Inter	4	za1													4	F.C.B
		za2	3	1	3	2			1	3	3	3				
		za3		3	4	3			2	3	5					
		za4		3	5	2				2	4	4				
		Za5														
		Za6														
Inter	5	za1	2	4	2	2			2	1	3	4			5	F.C.B
		za2		3	1	4	2		1	3	2	4				
		za3		3	3	4				3	4	4				
		za4			4	3	2				2	5	3			
		Za5														
		Za6														

(.../...)

Equipo ataca	Nº atq	Ataque								Defensa						Nº def	Equipo defende
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)								
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2	Z1			
F.C.B	1	za1	2	3	2	3			1	2	4	3			1	Inter	
		za2		2	6	2				2	4	4					
		za3		3	5	2				2	5	3					
		za4															
		Za5															
		Za6															
F.C.B	2	za1												2	Inter		
		za2		3	3	4				3	3	4					
		za3		2	4	4				3	1 +	4					
		za4			4	4	2				2	4	4				
		Za5			2	1	5	2				1	5			4	
		Za6															
F.C.B	3	za1												3	Inter		
		za2															
		za3															
		za4			2	5	3				2	3	5				
		Za5			2	2	6				1	4	5				
		Za6				2	4	4					2			8	
F.C.B	4	za1												4	Inter		
		za2															
		za3															
		za4		2	3	1	4			2	3	5					
		Za5			2	4	4				2	4	4				
		Za6				2	3	5					2			8	
F.C.B	5	za1	2	4	1	2			2	1	4	3		5	Inter		
		za2															
		za3		2	5	3				2	4	4					
		za4		2	2	6				2	4	4					
		Za5			4	2	4				2	3	5				
		Za6															

Tabla 11: Ficha de recogida de situaciones de partido: Partido: Manchester City – Real Madrid C.

Equipo ataca	Nº atq	Ataque								Defensa						Nº def	Equipo defende
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)								
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2	Z1			
Man. C	1	za1	2	4	3	1			4	2	4				1	RMA	
		za2	2	4	3	1			1	5	1	3					
		za3		2	4	2	2			1	4	1	4				
		za4			4	4	2				3	4	3				
		Za5															
		Za6															
Man. C	2	za1													2	RMA	
		za2															
		za3		4	3	3				2	4	4					
		za4		2	5	3				2	4	4					
		Za5		2	4	3	1				2	4	4				
		Za6				2	3	5				1	3	6			
Man. C	3	za1													3	RMA	
		za2		2	4	2	4			1	3	2	4				
		za3			4	3	3				2	4	4				
		za4			2	4	1	3			2	4	4				
		Za5															
		Za6															
Man. C	4	za1													4	RMA	
		za2		2	4	1 + 3				1	5	4					
		za3		3	4	3				2	4	4					
		za4			2	4	4			1	2	3	4				
		Za5															
		Za6				3	4	3				1	3	6			
Man. C	5	za1													5	RMA	
		za2	2	4	3	1			1	5	1	3					
		za3		2	4	2	2			1	4	1	4				
		za4			4	4	2				3	4	3				
		Za5															
		Za6															

(.../...)

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2			Z1
RMA	1	za1													1	Man. C
		za2		2	4	4				2	4	4				
		za3		2	5	2				1	6	3				
		za4			4	4	2				1	5	4			
		Za5				3	5	2				2	4	4		
		Za6				1	3	6					3	7		
RMA	2	za1	2	3	5					2	4	4			2	Man. C
		za2		3	5	2				2	4	4				
		za3			3	4	3				2	3	5			
		za4														
		Za5														
		Za6														
RMA	3	za1													3	Man. C
		za2		2	3	5				2	4	4				
		za3			3	2	5			2	2	4				
		za4				2	5	3				2	4	4		
		Za5														
		Za6														
RMA	4	za1													4	Man. C
		za2		2	3	5				1	3	4				
		za3			5	4	1				1	5	4			
		za4														
		Za5				3	6	1				2	3	5		
		Za6														
RMA	5	za1													5	Man. C
		za2		2	3	5				2	4	4				
		za3			3	4	3				2	4	4			
		za4														
		Za5			5	1	4				2	4	4			
		Za6														

Tabla 12: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido Cruz Roja - Bayern F.C

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende		
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)								
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1	
BAY	1	za1													1	ZVE	
		za2		2	3	5				2	4	4					
		za3			3	3	4				1	5	4				
		za4			1	3	6					2	4	4			
		Za5															
		Za6					3	4	3				2	4			4
BAY	2	za1													2	ZVE	
		za2		2	3	5				2	4	4					
		za3			3	2	5				2	4	4				
		za4			2	4	4				2	4	4				
		Za5					2	5	3				2	4			4
		Za6					2	4	4					2			8
BAY	3	za1													3	ZVE	
		za2															
		za3			2	3	5				2	4	4				
		za4			2	3	5				2	4	4				
		Za5					2	6	2				1	6			3
		Za6					3	4	3				1	4			5
BAY	4	za1													4	ZVE	
		za2		2	3	2	3				2	4	4				
		za3		1	4	2	3				2	4	4				
		za4			3	5	2				2	4	4				
		Za5															
		Za6															
BAY	5	za1													5	ZVE	
		za2		2	3	2	3			1	3	2	4				
		za3		1	4	2	3				2	4	4				
		za4				2	6	2				1	5	4			
		Za5															
		Za6				1	3	6				1	2	7			

(.../...)

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1
ZVE	1	za1													1	BAY
		za2														
		za3		2	5	3				2	3	5				
		za4			2	5	3				3	3	4			
		Za5			2	3	5				2	3	5			
		Za6														
ZVE	2	za1													2	BAY
		za2														
		za3			5	3	2			1	4	1	4			
		za4														
		Za5			4	4	2				2	3	5			
		Za6				3	5	2				2	4	4		
ZVE	3	za1			7	3					3	3	4		3	BAY
		za2														
		za3														
		za4			4	5	1				3	3	4			
		Za5														
		Za6														
ZVE	4	za1			7	3					3	3	4		4	BAY
		za2														
		za3														
		za4														
		Za5			3	5	2				2	4	4			
		Za6														
ZVE	5	za1		4	4	2				3	4	4			5	BAY
		za2														
		za3														
		za4		4	3	2	1				3	2	1	4		
		Za5														
		Za6														

Tabla 13: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido Tottenham - Bayern F.C

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2			Z1
BAY	1	za1	2	3	2	3				3	3	4			1	TOT
		za2														
		za3			2	5	3				2	3	4			
		za4			2	5	3				1	5	4			
		Za5														
		Za6														
BAY	2	za1												2	TOT	
		za2		2	4	4				3	3	4				
		za3		2	5	3				3	3	4				
		za4			2	5	3				1	3	4			
		Za5			2	3	5				2	1	3			4
		Za6														
BAY	3	za1												3	TOT	
		za2		2	5	3				4	2	4				
		za3		2	4	4				2	4	4				
		za4														
		Za5														
		Za6				2	4	4				2	3			5
BAY	4	za1												4	TOT	
		za2		2	3	5				2	4	4				
		za3			2	4	4			2	1	3	4			
		za4			2	6	2				2	4	4			
		Za5														
		Za6														
BAY	5	za1												5	TOT	
		za2														
		za3														
		za4			2	6	2				2	4	4			
		Za5			2	5	3				2	4	4			
		Za6				1	3	6				3	7			

(.../...)

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1
TOT	1	za1													1	BAY
		za2		2	4	4				2	4	4				
		za3														
		za4														
		Za5			2	3	5				1	3	6			
		Za6														
TOT	2	za1													2	BAY
		za2		2	5	3				2	4	4				
		za3		2	5	3				3	3	4				
		za4			4	5	1				2	4	4			
		Za5														
		Za6														
TOT	3	za1													3	BAY
		za2		2	5	3				3	4	3				
		za3		2	4	4				1	2	4	3			
		za4														
		Za5														
		Za6														
TOT	4	za1													4	BAY
		za2		2	4	4				2	4	4				
		za3		2	5	3				2	4	4				
		za4			3	5	2				1	5	4			
		Za5														
		Za6														
TOT	5	za1													5	BAY
		za2		2	5	3				1	5	4				
		za3														
		za4														
		Za5			2	6	2				2	4	4			
		Za6														

Tabla 14: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido: Manchester City - Atalanta

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende		
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)								
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1	
Man C.	1	za1													1	SHK	
		za2		2	3	5				1	5	4					
		za3			3	4	3			1	5	4					
		za4			2	5	3			2	4	4					
		Za5				3	4	3				1	3	6			
		Za6															
Man C.	2	za1												2	SHK		
		za2		2	3	5				1	5	4					
		za3			3	3	4			2	4	4					
		za4															
		Za5				2	5	3				1	4			5	
		Za6															
Man C.	3	za1												3	SHK		
		za2		2	3	5				2	4	4					
		za3			3	4	3			3	3	4					
		za4			3	5	2			2	4	4					
		Za5				2	6	2			2	4	4				
		Za6				3	4	3				1	5			4	
Man C.	4	za1												4	SHK		
		za2		2	4	4				3	3	4					
		za3		3	2	5				2	4	4					
		za4			2	6	2			3	3	4					
		Za5															
		Za6															
Man C.	5	za1												5	SHK		
		za2															
		za3		3	3	4				2	4	4					
		za4		2	4	4				2	4	4					
		Za5				2	5	3				1	5			4	
		Za6				2	4	4					3			7	

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1
SHK	1	za1	2	4	2	2			2	4	4				1	Man C.
		za2	2	4	3	1				4	4	2				
		za3			5	4	1				3	3	4			
		za4			3	5	2				2	4	4			
		Za5														
		Za6														
SHK	2	za1													2	Man C.
		za2		2	4	2				2	5	3				
		za3			3	4	3				2	4	4			
		za4			3	5	2				2	4	4			
		Za5														
		Za6														
SHK	3	za1	2	5	3				1	4	3	2			3	Man C.
		za2	2	5	3				1	6	3					
		za3		5	4	1				3	4	3				
		za4														
		Za5														
		Za6														
SHK	4	za1													4	Man C.
		za2														
		za3		2	3	5				1	5	4				
		za4			4	4	2				2	5	3			
		Za5			3	4	3				2	4	4			
		Za6														
SHK	5	za1													5	Man C.
		za2		2	6	2				2	4	4				
		za3		1	5	4				2	4	4				
		za4			4	4	2				2	4	4			
		Za5														
		Za6														

Tabla 15: Ficha de recogida de situaciones de juego: Partido Borussia Dortmund - Inter F.C

Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2			Z1
INT	1	za1	2	5	3				3	4	3			1	BVB	
		za2		2	5	3				2	4	4				
		za3		2	6	2				2	4	4				
		za4														
		Za5			3	4	3				1	5	4			
		Za6														
INT	2	za1												2	BVB	
		za2		3	5	2				3	4	3				
		za3		2	5	3				1	5	4				
		za4			4	4	2				2	4	4			
		Za5														
		Za6				3	4	3					3			7
INT	3	za1												3	BVB	
		za2														
		za3		3	4	3				2	4	4				
		za4			4	4	2				1	5	4			
		Za5			2	5	3				1	4	5			
		Za6				3	3	4				1	3			6
INT	4	za1	4	2	4				3	4	3			4	BVB	
		za2		3	4	3				2	5	3				
		za3			2	6	2				2	4	4			
		za4														
		Za5														
		Za6				4	4	2				3	4			3
INT	5	za1												5	BVB	
		za2		3	4	3				1	3	2	4			
		za3														
		za4														
		Za5			3	4	3				2	4	4			
		Za6														


(.../...)



Equipo ataca	Nº atq	Ataque						Defensa						Nº def	Equipo defende	
		Balón en zona juego atq	Nº jug. por zona (línea atq)						Nº jug. por zona (línea def)							
			z1	z2	z3	z4	z5	z6	z6	z5	z4	z3	z2			z1
BVB	1	za1													1	INT
		za2		2	4	4				2	4	4				
		za3			3	4	3				2	4	4			
		za4			3	5	2				1	4	5			
		Za5														
		Za6				2	4	4				2	3	5		
BVB	2	za1													2	INT
		za2														
		za3			3	4	3			2	5	3				
		za4			2	5	3			1	4	5				
		Za5				3	5	2			2	3	5			
		Za6														
BVB	3	za1	2	4	3	1				2	5	3			3	INT
		za2		3	4	3				2	5	3				
		za3			4	5	1				1	4	5			
		za4			3	6	1				2	3	5			
		Za5														
		Za6														
BVB	4	za1													4	INT
		za2		2	5	3				3	4	3				
		za3		2	4	2				2	5	3				
		za4			3	5	2				2	4	4			
		Za5														
		Za6				2	3	5				1	3	6		
BVB	5	za1													5	INT
		za2														
		za3		3	4	3				2	3	5				
		za4														
		Za5			4	2	4				2	3	5			
		Za6				3	2	5				1	2	7		

5. Análisis y discusión de los resultados

Una vez observados y analizados los 10 partidos de la máxima categoría europea, procedemos a describir los resultados de forma individualizada, es decir, por equipos:

F.C BARCELONA: 

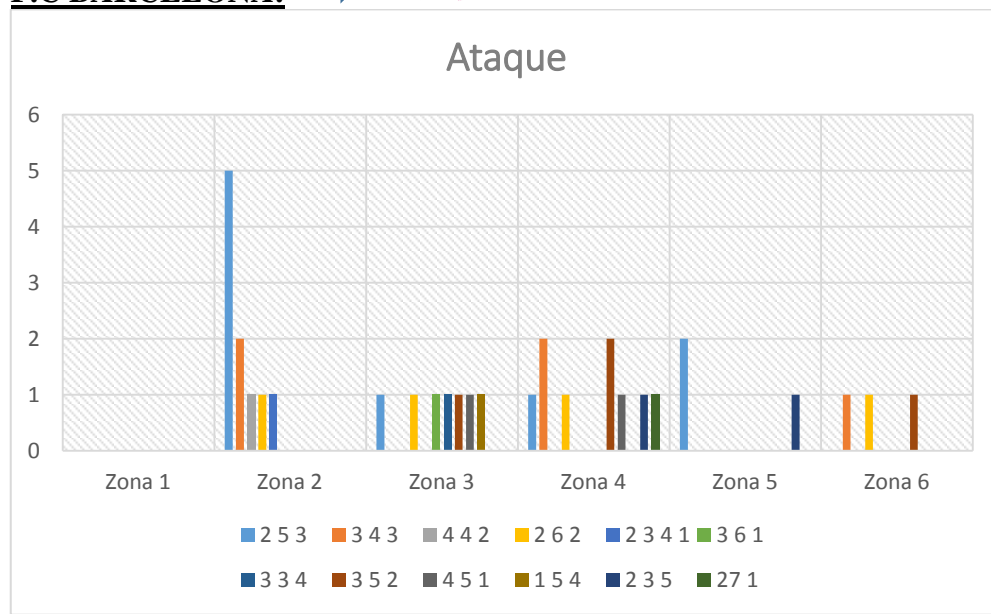


Ilustración 9: Gráfico fase ofensiva F.C Barcelona

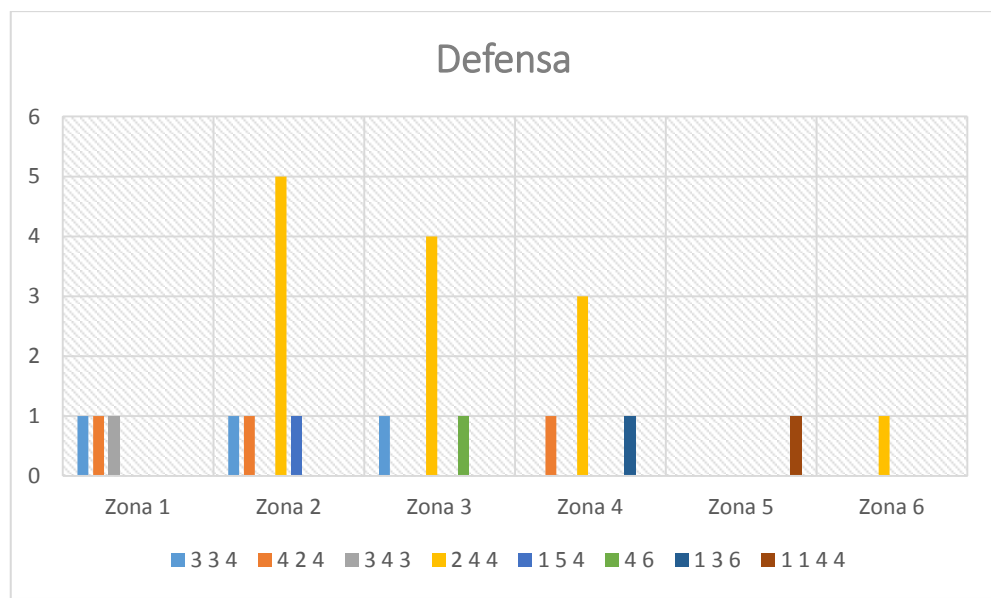


Ilustración 10: Gráfico fase defensiva F.C Barcelona

Tras el visionado de los partidos del F.C Barcelona podemos sacar en claro varias conclusiones:

En primer lugar, la idea que venimos defendiendo acerca de la concepción dinámica de los sistemas de juego en fútbol se ve reafirmada. Como se puede observar en los gráficos 9 y 10, el F.C Barcelona presenta sistemas de juego cambiantes en las diferentes fases del juego tanto en ataque como en defensa.

En ataque podemos observar cómo la zona 1 aparece desierta, esto se debe a la alta presión que ejercen sus rivales, con el objetivo de imposibilitar la salida en corto, lo que obliga al F.C Barcelona a buscar hombres libres en las siguientes líneas de juego.

En las zonas 2, 3 y 4 es donde se produce la iniciación y creación del juego combinado y de asociación del Barcelona, en estas fases del juego se suceden diferentes sistemas que cambian constantemente del mismo modo que alternan las posiciones de los jugadores en busca de espacio libres, que les ayuden a progresar hacia zonas de finalización.

En las zonas 5 y 6, los registros vuelven a ser escasos, descienden en un 64,2 % en relación a los registros de las dos zonas anteriores. Esto se debe a que los equipos rivales una vez que ven superada su primera línea defensiva de presión se reagrupan en un bloque defensivo bajo, con poco espacio entre líneas, dificultando de esta manera las llegadas del F.C Barcelona. En cierto modo, estas llegadas se producen tras posesiones largas con numerosos cambios de situación de los jugadores, en las que el balón llega a jugadores progresan con el balón con una gran habilidad técnica y control de la posesión en el último tercio de campo, y que desequilibran la acción en favor del F.C Barcelona.

En la defensa del F.C Barcelona, la variedad de sistemas se ve reducida en comparación con los que veíamos en fase ofensiva. ¿A qué se puede deber esto? Según datos de la *UEFA CHAMPIONS LEAGUE* (UEFA Champions league statistics, 2019) el equipo blaugrana promedia prácticamente un 60% de posesión a lo largo de sus encuentros, lo que hace que la mayor parte del partido se encuentre en fase ofensiva con la posesión del esférico. El sistema más utilizado en defensa es el 4-4-2, de esta forma protege el mediocampo y libera de tareas defensivas de alta exigencia a sus hombres con más habilidades ofensivas. Podemos observar como las zonas 5 y 6 aparecen prácticamente desiertas, esto se debe a las pocas ocasiones en jugada elaborada que le provocan al equipo de la ciudad condal, la mayoría de estas llegan por pérdidas en fase de iniciación o bien con contraataques rápidos.

Por otra parte, la información publicada en la prensa deportiva sobre el tipo de sistema de juego que desarrollará cada equipo, habitualmente representa un sistema único, cuando informan sobre los sistemas de juego que adoptará cada equipo.

Sin embargo, con la observación sistemática de los partidos se manifiestan diferentes estructuras organizativas de sistemas, que contradicen la información sobre un sistema único; tal como se puede observar en los gráficos 9 y 10, que vienen reafirmando una vez más que el dinamismo está presente en los sistemas de juego.

Carlos de la Barrera Agulló

A continuación, se muestran imágenes de los partidos del F.C Barcelona, en fase defensiva y ofensiva, comparados con la información recogida en prensa.



Ilustración 11: Sistemas en 4-3-3 ofrecidos por la prensa

Imágenes recogidas de la prensa deportiva, en la que se sostiene que el F.C Barcelona presentará un sistema único 4-3-3 en ambos partidos.




Ilustración 12: Sistema 4-4-2 en fase defensiva F.C.B

Por el contrario, en la Ilustración 2 y 3 podemos observar como el F.C Barcelona presenta en fase ofensiva un 3-4-3 y en fase defensiva en un 4-4-2. A lo largo del encuentro se suceden diferentes transformaciones dinámicas del sistema, modificando de esta manera el dibujo inicial.



Ilustración 13: Sistema 3-4-3 fase ofensiva F.C.B

Real Madrid: 

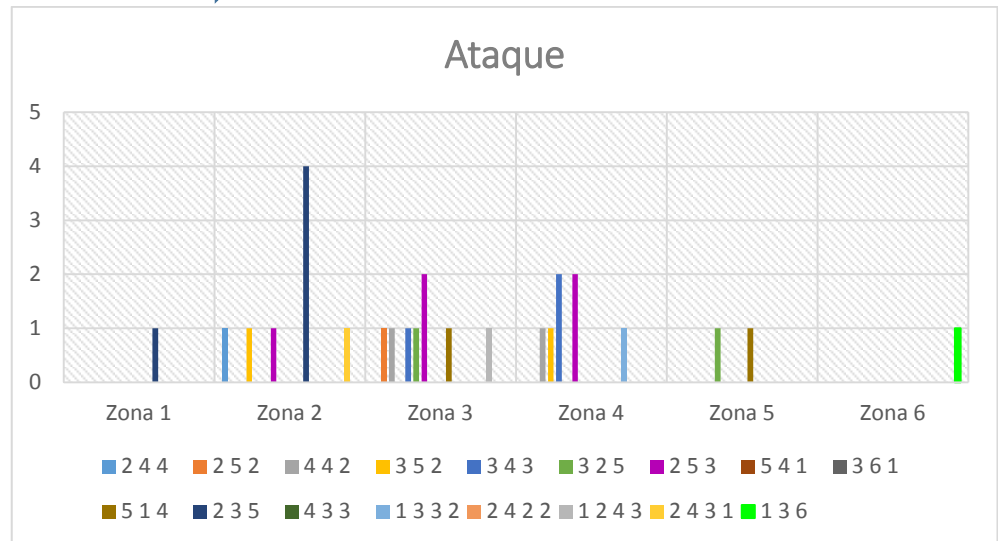


Ilustración 14: Gráfico en fase ofensiva

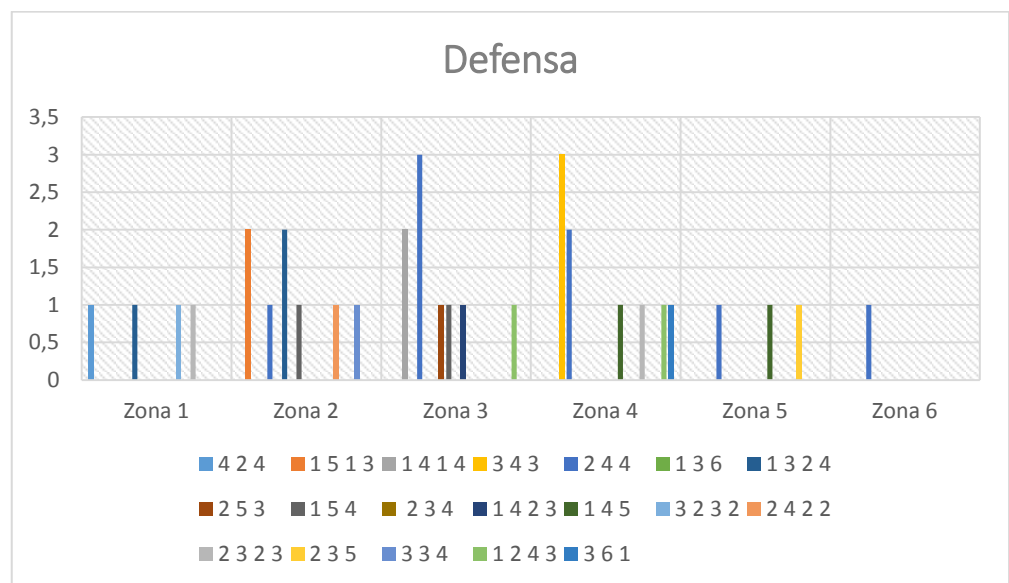


Ilustración 15: Gráfico en fase defensiva

Tras el visionado de los partidos del Real Madrid C.F podemos sacar en claro varias conclusiones:

En primer lugar, la idea que venimos defendiendo acerca de la concepción dinámica de los sistemas de juego en fútbol se ve reafirmada. Como se puede observar en los gráficos 14 y 15, el Real Madrid C.F presenta transformaciones dinámicas en las diferentes fases del juego tanto en ataque como en defensa.

En ataque podemos observar como en la zona 1 los registros son escasos, esto se debe a la alta presión a la que someten los rivales al Real Madrid, con el objetivo de dificultar la salida en corto y obligar a buscar soluciones que dificulten el mantenimiento de la posesión.

En zonas 2, 3 y 4 los registros aumentan de forma significativa. Estas zonas corresponden a las fases de iniciación y construcción del juego, que es donde se desarrolla una gran parte de las acciones del partido. Con el objetivo de llegar a zonas de finalización, el Real Madrid acostumbra a enlazar combinaciones de pases rápidas que superen líneas aprovechando la movilidad constante de sus jugadores, lo que provoca la sucesión de transformaciones dinámicas del sistema.

En zona 5 y 6 los registros vuelven a ser escasos, se pasa de 17 sistemas diferentes en zonas 2, 3 y 4 a tan sólo 3 en las zonas 5 y 6. El Real Madrid, a diferencia de otros equipos como el Manchester City o F.C Barcelona, no hace uso del juego de posición de forma exclusiva; su principal arma es el contraataque, pero es capaz de combinarlo con posesiones largas. A la hora de registrar los ataques de los distintos equipos, hemos seleccionado aquellos en los que se podía diferenciar de forma clara y evidente como el equipo poseedor del balón pasaba por las diferentes zonas de forma estructurada, dejando a un lado los contraataques, esta puede ser una de las razones que expliquen el descenso de los registros en zonas 5 y 6.

En defensa destaca la elevada variedad de sistemas que presenta el Real Madrid. El rival y el propio Real Madrid son los principales condicionantes de esta situación. Los rivales son dos de los mejores equipos de Europa, Paris Saint Germain y Manchester City se caracterizan por ser equipos activos, con una presión alta y un juego dinámico, esta situación sumada al juego rápido y de contraataques del Real Madrid C.F hace que en los partidos se sucedan transiciones ataque defensa, dando lugar a constantes cambios de sistemas.

Por otra parte, la información publicada en la prensa deportiva sobre el tipo de sistema de juego que desarrollará cada equipo, habitualmente representa un sistema único, cuando informan sobre los sistemas de juego que adoptará cada equipo.

Sin embargo, con la observación sistemática de los partidos se manifiestan diferentes estructuras organizativas de sistemas, que contradicen la información sobre un sistema único; tal como se puede observar en los gráficos 14 y 15, que vienen reafirmando una vez más que el dinamismo está presente en los sistemas de juego.



Carlos de la Barrera Agulló

A continuación, se muestran imágenes de los partidos del Real Madrid C.F, en fase defensiva y ofensiva, comparados con la información recogida en prensa.



Ilustración 16: Sistema 4-4-2 y 4-3-3 ofrecidos por la prensa.

Imágenes recogidas de la prensa deportiva, en la que se sostiene que el Real Madrid C.F. presentará sistemas únicos, 4-4-2 y 4-3-3 respectivamente, en ambos partidos.



Ilustración 17: Sistema 3-4-2-1 en fase defensiva

Por el contrario, en la Ilustración 2 y 3 podemos observar como el Real Madrid C.F. presenta en fase ofensiva un 4-4-2 y en fase defensiva en un 3-4-2-1. A lo largo del encuentro se suceden diferentes transformaciones dinámicas del sistema, modificando de esta manera el dibujo inicial.



Ilustración 18: Sistema 4-4-2 en fase ofensiva

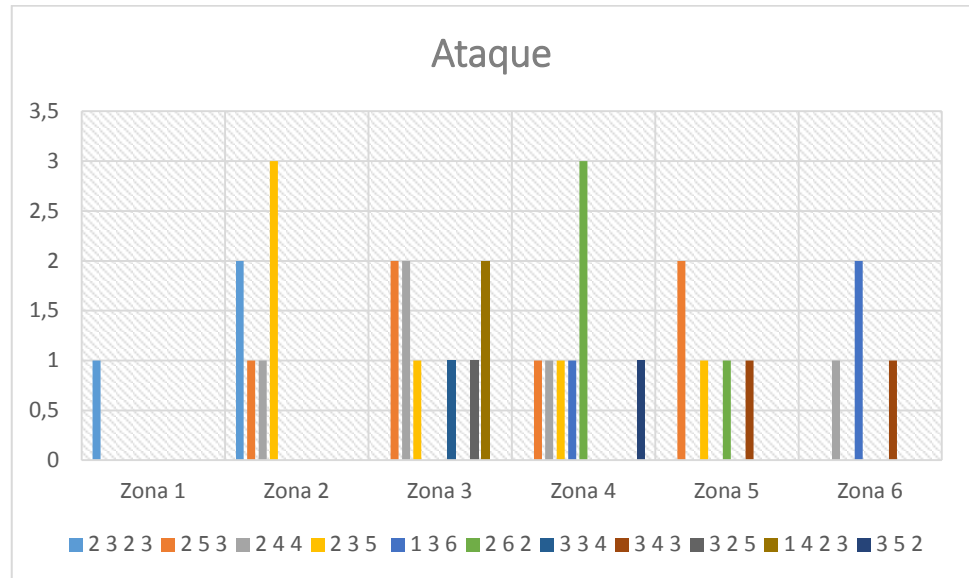


Ilustración 19: Gráfico en fase ofensiva

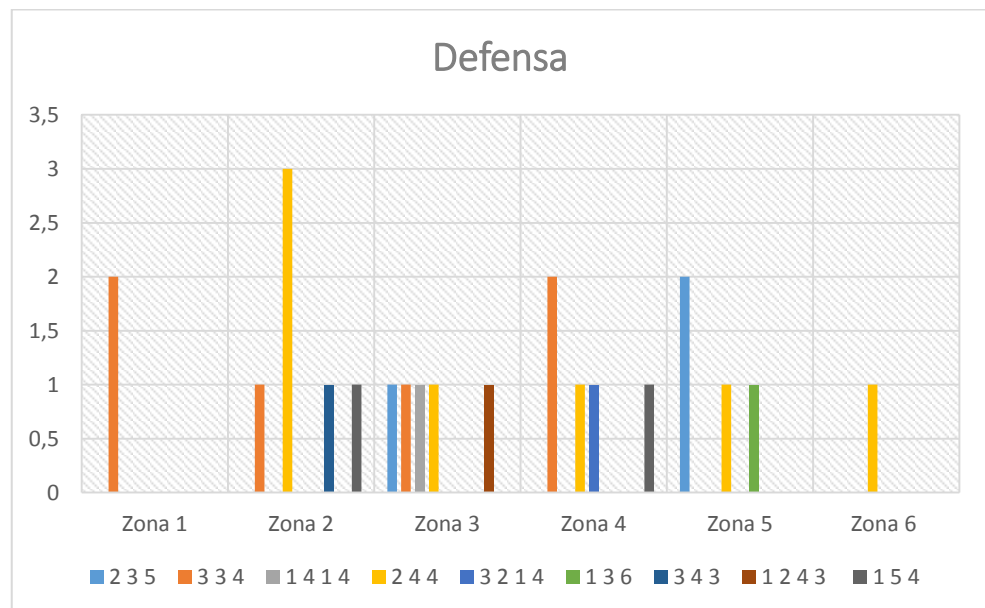


Ilustración 20: Gráfico en fase defensiva

Tras el visionado de los partidos del Bayern F.C podemos sacar en claro varias conclusiones:

En primer lugar, la idea que venimos defendiendo acerca de la concepción dinámica de los sistemas de juego en fútbol se ve reafirmada. Como se puede observar en los gráficos 19 y 20, el Bayern F.C presenta transformaciones dinámicas en las diferentes fases del juego tanto en ataque como en defensa.

En ataque podemos observar como en la zona 1 sólo hemos recogido un registro, esto se puede deber a la alta presión a la que someten los rivales al Bayern F.C, con el objetivo de dificultar la salida en corto o bien a que los rivales deciden optar por una defensa replegada en bloque defensivo medio bajo, lo que permite al Bayern saltarse esta primera zona y buscar zonas 2 y 3 sin riesgo alguno de perder la posesión del balón.

En la zona 2 pasa un poco lo que comentábamos antes, ante una defensa replegada y con un estilo de juego reactivo el F.C Bayern no se ve obligado a elaborar el juego desde esta zona. La zona 2 es una zona de transición hasta llegar a la zona 3 y 4, donde tiene lugar la construcción del juego de asociación ofensivo. El F.C Bayern en estas zonas permuta con frecuencia las posiciones de sus jugadores interiores. A diferencia de F.C Barcelona y Real Madrid, el F.C Bayern juega con dos extremos abiertos en banda cuando el equipo se encuentra en posesión del balón. Esta es una de las razones por las que el F.C Bayern presenta menos variedad de transformaciones dinámicas en fase ofensiva. El F.C Bayern acostumbra a buscar un juego rápido con el objetivo de llegar a zonas de finalización, la mayoría de sus jugadas ofensivas acaban en las bandas, aprovechando la habilidad en el uno para uno y en el centro de sus extremos y laterales

En zona 5 y 6 podemos observar como el F.C Bayern llega a zonas de finalización con muchos jugadores. El ataque desde segunda línea, ante centros laterales, de jugadores como Müller o Leon Goretzka o Joshua Kimmich, hacen que las transformaciones dinámicas en el último tercio de campo aumenten. Los sistemas 1-3-6, 2-4-4 y 2-3-5 son los más utilizados por el F.C Bayern en el último tercio de campo, esta acumulación de jugadores en las últimas zonas justifica la incorporación y llegada desde segunda línea de los centrocampistas que antes comentábamos.

En defensa la variedad de sistemas que presenta el F.C Bayern no es demasiado amplia, ya que sólo hemos recogido 9 sistemas dinámicos diferentes. La razón de esta baja cifra se debe a que los rivales no han podido realizar ataques elaborados, por la alta presión del F.C Bayer, por las numerosas imprecisiones en zonas de iniciación o por un tipo de juego directo que no les ha servido para doblar a la defensa alemana.

Por otra parte, la información publicada en la prensa deportiva sobre el tipo de sistema de juego que desarrollará cada equipo, habitualmente representa un sistema único, cuando informan sobre los sistemas de juego que adoptará cada equipo.

Sin embargo, con la observación sistemática de los partidos se manifiestan diferentes estructuras organizativas de sistemas, que contradicen la información sobre un sistema único; tal como se puede observar en los gráficos 19 y 20, que vienen reafirmando una vez más que el dinamismo está presente en los sistemas de juego.

A continuación, se muestran imágenes de los partidos del F.C Bayern, en fase defensiva y ofensiva, comparados con la información recogida en prensa.



Ilustración 21: Sistemas 4-3-3 y 4-2-3-1 ofrecidos por la prensa

Imágenes recogidas de la prensa deportiva, en la que se sostiene que el Bayern F.C presentará sistemas únicos, 4-3-3 Y 4-2-3-1 respectivamente, en ambos partidos.



Ilustración 22: Sistema 4-5-1 en fase defensiva

Por el contrario, en la Ilustración 2 y 3 podemos observar como el Real Madrid C.F presenta en fase ofensiva un 2-4-4 y en fase defensiva en un 4-5-1. A lo largo del encuentro se suceden diferentes transformaciones dinámicas del sistema, modificando de esta manera el dibujo inicial.



Ilustración 23: Sistema 2-4-4 en fase ofensiva

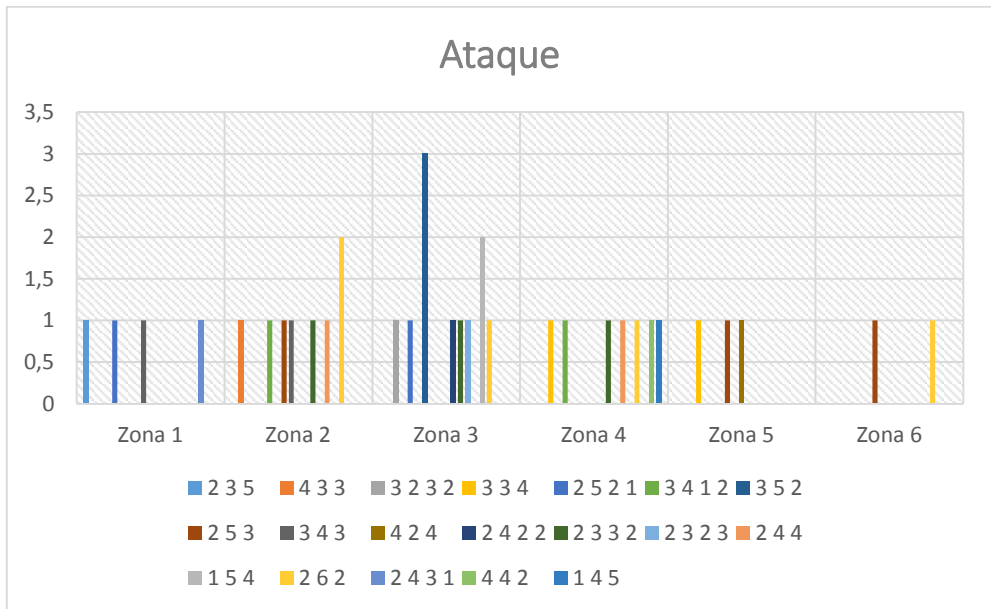
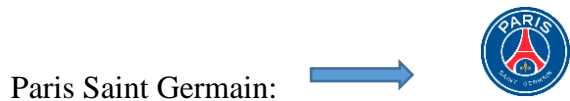


Ilustración 24: Gráfico en fase ofensiva

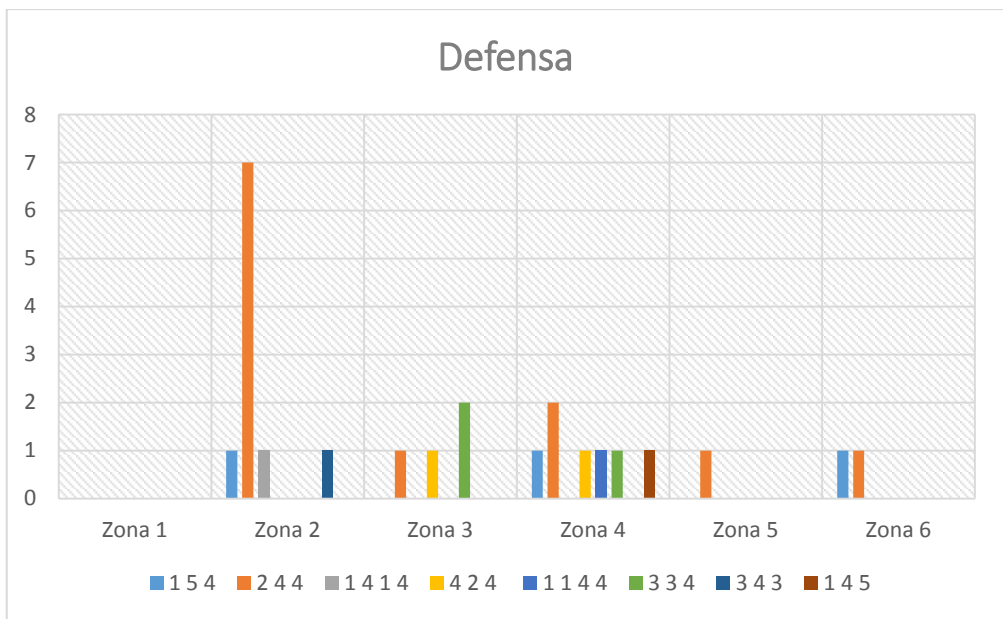


Ilustración 25: Gráfico en fase defensiva

Tras el visionado de los partidos del Paris S.G podemos sacar en claro varias conclusiones:

En primer lugar, la idea que venimos defendiendo acerca de la concepción dinámica de los sistemas de juego en fútbol se ve reafirmada. Como se puede observar en los gráficos 24 y 25, el Paris S.G presenta transformaciones dinámicas en las diferentes fases del juego tanto en ataque como en defensa.

En ataque podemos observar como en la zona 1 los registros son más elevados que el resto de los equipos, hemos recogido 4 registros. El Paris S.G presenta un juego de ataque combinado, el estilo de juego y la presión de sus rivales han condicionado estos registros. En el partido contra el Real Madrid C.F, la salida del balón a través de la zona 1 se ha visto comprometida por la alta presión del rival. En el partido contra el Galatasaray, el Paris S.G ha podido salir con el balón jugado desde la zona 1, ya que su rival ha optado por una defensa en bloque medio alto, permitiendo la salida en corto para después iniciar la presión.

En zonas 2, 3 y 4 los registros aumentan de forma significativa, podemos observar hasta trece organizaciones estructurales diferentes. Estas zonas corresponden a las fases de iniciación y construcción del juego, que es donde se desarrolla una gran parte de las acciones del partido. Con el objetivo de llegar a zonas de finalización, el Paris S.G acostumbra a enlazar combinaciones de pases rápidas que superen líneas aprovechando la movilidad constante de sus jugadores. Esto, sumado a la movilidad de Neymar, viniendo a recibir para organizar el juego en posiciones de mediocentro, la movilidad de Mbappe y la profundidad de sus laterales, hacen que se sucedan las transformaciones dinámicas del sistema.

En zona 5 y 6 los registros sufren un descenso, ya que sólo hemos recogido cinco registros. Esto se debe al partido tan igualado ante el Real Madrid, en el que la mayoría del partido el desarrollo del juego tuvo lugar en zonas 2, 3 y 4. Ante el Galatasaray, el Paris S.G ha utilizado en numerosas ocasiones el juego directo. La defensa adelantada del Galatasaray y la gran calidad en los envíos largos, de los centrocampistas a jugadores con una gran velocidad como Mbappe o Di María, ha permitido llegar a zonas de finalización de forma sencilla.

En defensa la variedad de sistemas observados es reducida. El sistema más utilizado en defensa es el 4-4-2, de esta forma protege el mediocampo y libera de tareas defensivas de alta exigencia a sus hombres con más habilidades ofensivas. Podemos observar como las zonas 5 y 6 aparecen prácticamente desiertas, esto se debe a las pocas ocasiones en jugada elaborada que le provocan al Paris S.G, la mayoría de estas llegan por pérdidas en fase de iniciación o bien con contraataques rápidos.

Por otra parte, la información publicada en la prensa deportiva sobre el tipo de sistema de juego que desarrollará cada equipo, habitualmente representa un sistema único, cuando informan sobre los sistemas de juego que adoptará cada equipo.

Sin embargo, con la observación sistemática de los partidos se manifiestan diferentes estructuras organizativas de sistemas, que contradicen la información sobre un sistema único; tal como se puede observar en los gráficos 24 y 25, que vienen reafirmando una vez más que el dinamismo está presente en los sistemas de juego.

A continuación, se muestran imágenes de los partidos del Paris S.G, en fase defensiva y ofensiva, comparados con la información recogida en prensa.

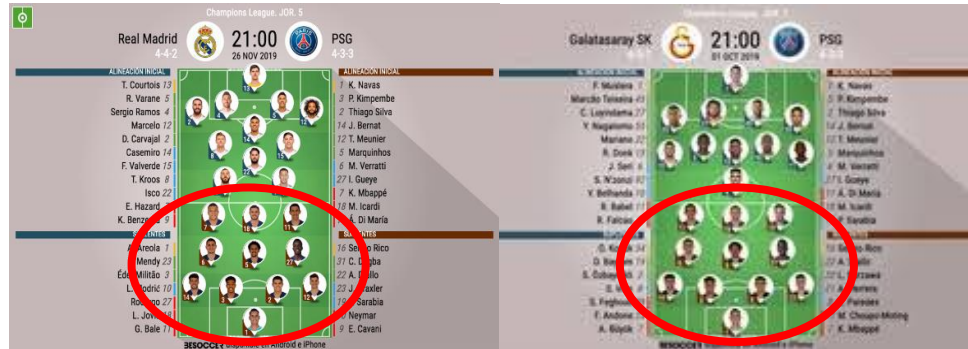


Ilustración 26: Sistema 4-3-3 ofrecida por la prensa

Imágenes recogidas de la prensa deportiva, en la que se sostiene que el Paris Saint Germain presentará sistema un sistema único, 4-3-3, en ambos partidos.



Ilustración 27: Sistema 4-4-2 en fase defensiva

Por el contrario, en la Ilustración 2 y 3 podemos observar como el Paris Saint Germain presenta en fase ofensiva un 5-3-2 y en fase defensiva en un 4-4-2. A lo largo del encuentro se suceden diferentes transformaciones dinámicas del sistema, modificando de esta manera el dibujo inicial.



Ilustración 28: Sistema 5-3-2 en fase defensiva

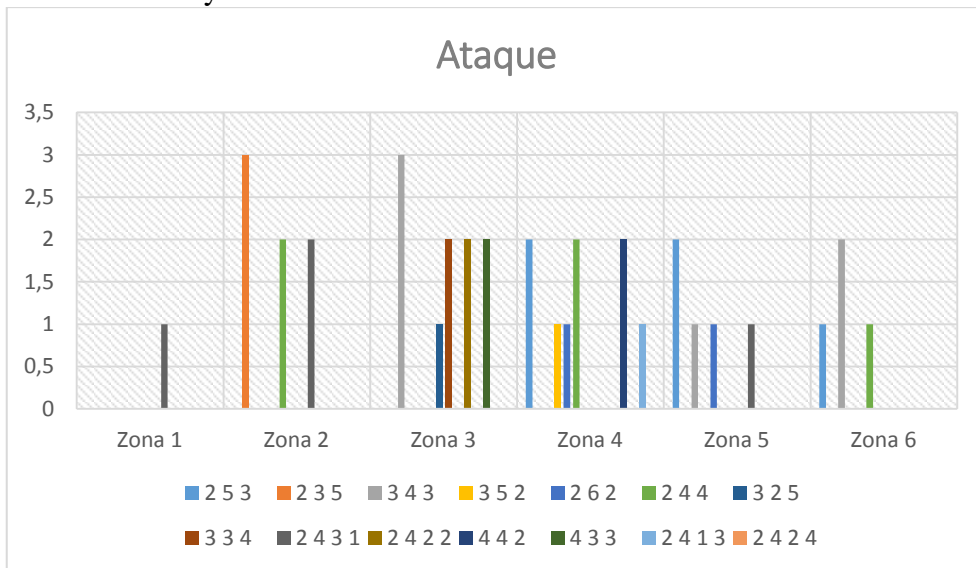


Ilustración 29: Gráfico en fase ofensiva

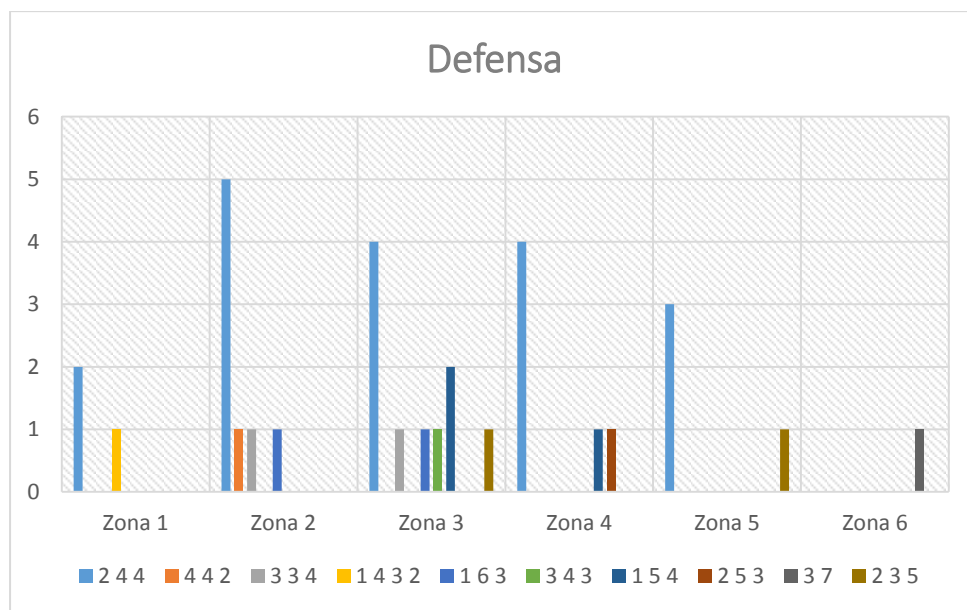


Ilustración 13: Gráfico en fase defensiva

Tras el visionado de los partidos del Manchester City podemos sacar en claro varias conclusiones:

En primer lugar, la idea que venimos defendiendo acerca de la concepción dinámica de los sistemas de juego en fútbol se ve reafirmada. Como se puede observar en los gráficos 29 y 30, el Manchester City presenta transformaciones dinámicas en las diferentes fases del juego tanto en ataque como en defensa.

En ataque podemos observar como en la zona 1 los registros son escasos, esto se debe a la alta presión a la que someten los rivales al Manchester City, con el objetivo de dificultar la salida en corto y obligar a buscar soluciones que dificulten el mantenimiento de la posesión.

En zonas 2, 3 y 4 los registros aumentan de forma significativa. Los sistemas 3-4-3, 2-5-3 y 2-3-5 son los más utilizados en la fase de iniciación y construcción, el juego de posición y de asociación en fase ofensiva del Manchester City hace que las zonas 2, 3 y 4 sean las más importantes. Siendo fiel al estilo de ataque combinado, pero sin dejar de lado la profundidad ofensiva, el Manchester City acostumbra a enlazar combinaciones de pases rápidas que superen líneas aprovechando la movilidad constante de sus jugadores. Los laterales en fase ofensiva se sitúan en posición de interiores liberando de esta forma a los mediocentros, lo que provoca la sucesión de transformaciones dinámicas del sistema.

En zona 5 y 6 hemos recogido cinco registros, en relación a los demás equipos, un número elevado. El 2-5-3 y 3-4-3 son de nuevo los sistemas que más utiliza en zonas de finalización el Manchester City. Las defensas replegadas en bloque defensivo bajo de sus rivales, le obligan a tener una movilidad constante de sus jugadores sin descuidar el orden ante una posible pérdida del balón. A pesar de ser un equipo en el que la posesión es un pilar fundamental, las ocasiones y las llegadas al área son numerosas. Reafirmando esta idea y siguiendo las estadísticas de la *UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2019/2020* (UEFA Champions league statistics, 2019), observamos como todos los goles del Manchester City (18) han sido desde dentro del área.

En defensa podemos observar como la mayoría de los registros se producen en las zonas de iniciación y construcción del juego del equipo rival. Esto se debe a la alta presión del Manchester City tras pérdida de balón y a la elevada distancia que separa su última línea de jugadores defensivos de su portería. Según las estadísticas de la *UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2019/2020* (UEFA Champions league statistics, 2019), el Manchester City presenta de media en sus partidos un 60% de posesión del balón, lo que hace que las posibilidades de que el rival lleve el peso del partido y cree más ocasiones, se vean reducidas.

Por otra parte, la información publicada en la prensa deportiva sobre el tipo de sistema de juego que desarrollará cada equipo, habitualmente representa un sistema único, cuando informan sobre los sistemas de juego que adoptará cada equipo.

Sin embargo, con la observación sistemática de los partidos se manifiestan diferentes estructuras organizativas de sistemas, que contradicen la información sobre un sistema único; tal como se puede observar en los gráficos 29 y 30, que vienen reafirmando una vez más que el dinamismo está presente en los sistemas de juego.

A continuación, se muestran imágenes de los partidos del Real Madrid C.F, en fase defensiva y ofensiva, comparados con la información recogida en prensa.



Ilustración 31: Sistema 4-3-3 ofrecido por la prensa

Imágenes recogidas de la prensa deportiva, en la que se sostiene que el Manchester City presentará sistema un sistema único, 4-3-3, en ambos partidos.



Ilustración 32: Sistema 4-4-2 en fase defensiva

Por el contrario, en la Ilustración 2 y 3 podemos observar como el Manchester City presenta en fase ofensiva un 2-3-5 y en fase defensiva en un 4-4-2. A lo largo del encuentro se suceden diferentes transformaciones dinámicas del sistema, modificando de esta manera el dibujo inicial.



Ilustración 33: Sistema 2-3-5 en fase ofensiva

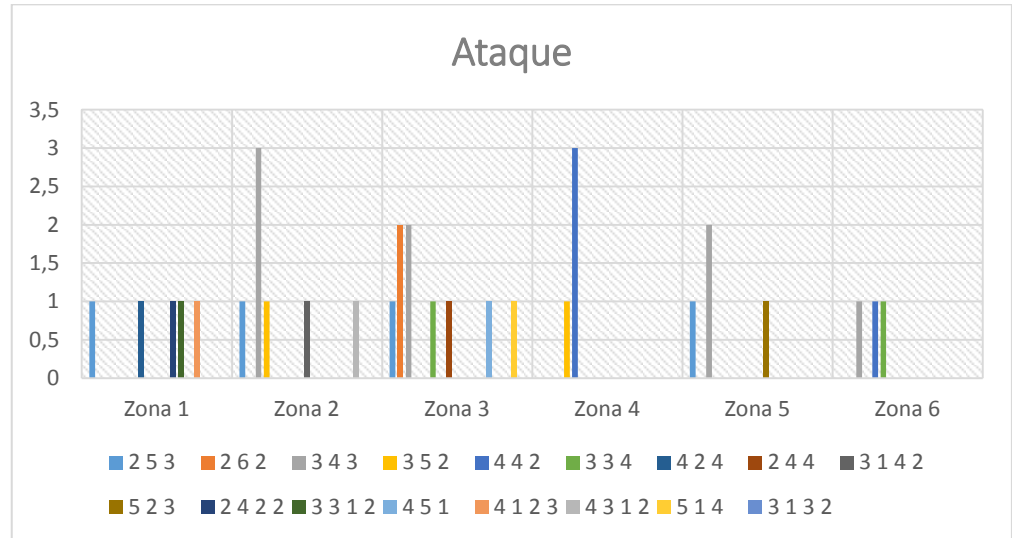
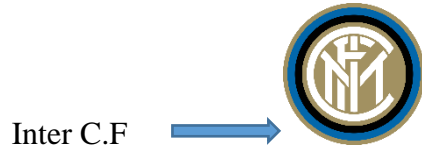


Ilustración 14: Gráfico en fase ofensiva

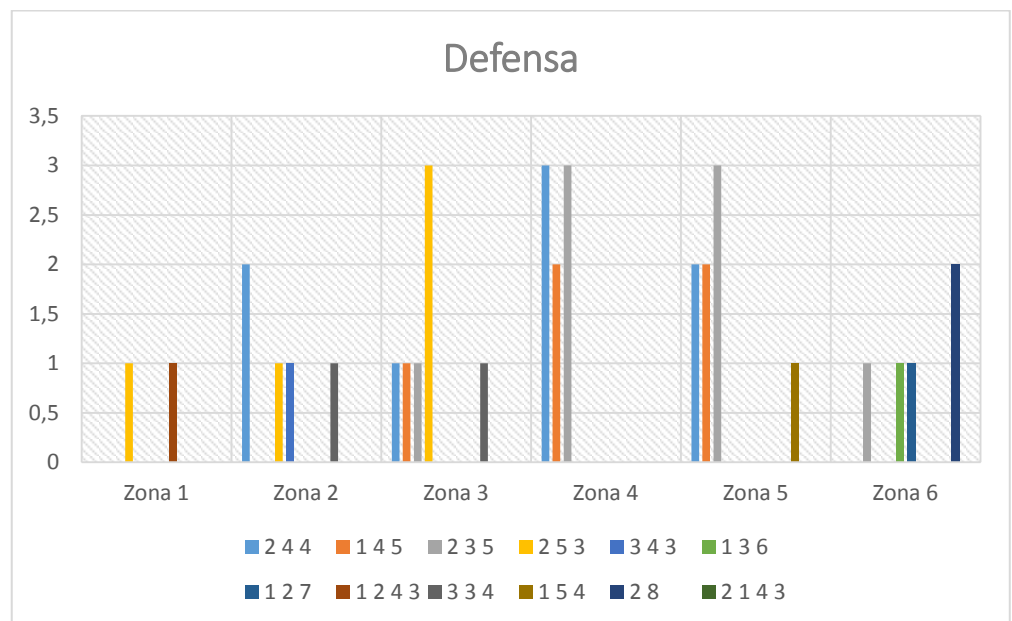


Ilustración 15: Gráfico en fase defensiva

Tras el visionado de los partidos del Inter C.F podemos sacar en claro varias conclusiones:

En primer lugar, la idea que venimos defendiendo acerca de la concepción dinámica de los sistemas de juego en fútbol se ve reafirmada. Como se puede observar en los gráficos 34 y 35, el Bayern F.C presenta transformaciones dinámicas en las diferentes fases del juego tanto en ataque como en defensa.

En ataque podemos observar como en la zona 1 los registros son abundantes, a diferencia del resto de los equipos el Inter C.F intenta salir jugando desde la zona, a pesar de que sus rivales ejerzan una presión alta sobre su salida del balón. Con el cambio en el reglamento, en relación a la ocupación del área por los jugadores en el saque de portería, el Inter C.F acumula hasta tres jugadores en el área con el objetivo de generar superioridades en esta zona, obligar al rival a adelantar y desorganizar sus líneas defensivas, para luego atacar las espaldas con los desmarques de sus delanteros y mediocentros.

En zonas 2, 3 y 4 los registros, en relación a los demás equipos, son escasos. ¿A qué se puede deber esto? El Inter C.F una vez que inicia la jugada con el balón controlado desde la zona 1, atrae la atención del equipo rival, el cual adelanta sus líneas. Ahí es cuando el Inter C.F, a través de un balón largo busca a su delantero centro Romelu Lukaku, de forma simultánea Lautaro cae a la espalda de la defensa con un desmarque de ruptura. De esta forma logra alejar el balón de una zona peligrosa e iniciar la jugada en una zona más cercana a la portería rival. Por otro lado, el Inter C.F presenta una gran variedad de organizaciones estructurales dinámicas, debido en gran parte a la constante movilidad con y sin balón de sus jugadores.

En zona 5 y 6 hemos recogido cinco registros. El Inter C.F una vez que es capaz de superar la presión de sus rivales a través de los balones largos a su delantero centro, acostumbra a elaborar ataques de forma combinada y con llegadas rápidas al área rival.

En defensa el 3-5-2 es el pilar sobre el que se fundamentan todas las acciones defensivas del Inter C.F. Este sistema sufre modificaciones atendiendo al lugar que ocupe el balón. Si el balón se encuentra en zona de finalización del equipo rival, el 2-5-3 inicial pasa a ser un 2-3-5 replegado. Si el balón se encuentra en zona de creación del equipo rival el 2-5-3 se mantiene o se transforma en un 2-4-4, en el que un carrilero pasa a ocupar la posición de interior en la línea de 4 del mediocampo. Por último, si el balón se encuentra en fase de iniciación del equipo rival el 2-5-3 se transforma en un 2-4-4.

Por otra parte, la información publicada en la prensa deportiva sobre el tipo de sistema de juego que desarrollará cada equipo, habitualmente representa un sistema único, cuando informan sobre los sistemas de juego que adoptará cada equipo.

Sin embargo, con la observación sistemática de los partidos se manifiestan diferentes estructuras organizativas de sistemas, que contradicen la información sobre un sistema único; tal como se puede observar en los gráficos 34 y 35, que vienen reafirmando una vez más que el dinamismo está presente en los sistemas de juego.

A continuación, se muestran imágenes de los partidos del Real Madrid C.F, en fase defensiva y ofensiva, comparados con la información recogida en prensa.



Ilustración 36: Sistema 3-5-2 ofrecida por la prensa

Imágenes recogidas de la prensa deportiva, en la que se sostiene que el Inter F.C presentará sistema un sistema único, 3-5-2, en ambos partidos.



Ilustración 37: Sistema 5-3-2 en fase defensiva

Por el contrario, en la Ilustración 2 y 3 podemos observar como el Inter F.C presenta en fase ofensiva un 3-5-2 y en fase defensiva en un 5-3-2. A lo largo del encuentro se suceden diferentes transformaciones dinámicas del sistema, modificando de esta manera el dibujo inicial



Ilustración 38: 3-5-2 en fase ofensiva

A continuación, se muestran dos ilustraciones que ofrecen, de forma resumida, los sistemas más utilizados en ataque y defensa en las diferentes zonas del espacio de juego.



Ilustración 39: Resumen de los sistemas más utilizados en ataque

En fase ofensiva todos los equipos presentan aspectos en común, pero cada equipo posee una identidad propia que hace que sus sistemas adquieran matices diferentes al resto de los equipos.

En la zona 1 y 2, podemos destacar que las zonas más próximas a la portería rival aparecen desiertas, esto se debe a que los equipos intentan iniciar la jugada ofensiva con el balón controlado a través de un juego de asociación. Esto provoca que sus delanteros tengan que bajar a zonas más retrasadas, con el objetivo de crear nuevas líneas de pase que posibiliten una fácil salida hacia zonas más avanzadas.

En zonas 3 y 4, las correspondientes a la fase de construcción del juego, podemos observar como todos los equipos acumulan como mínimo 4 jugadores en la línea de mediocentros. Esto quiere decir que, para conseguir progresar hacia zonas de finalización, el equipo poseedor del balón necesita una movilidad constante de sus jugadores, que le permita encontrar pases que superen las líneas defensivas del rival que le permita habilitar a los jugadores atacantes más avanzados.

En zonas 5 y 6, podemos observar como las zonas más próximas a la portería del equipo atacante aparecen desiertas. Esto se debe a que cuando el equipo poseedor del balón se encuentra en zonas de finalización, la distancia entre las líneas de jugadores debe reducirse, de tal forma que, si se produce una pérdida del balón, el equipo atacante tendrá jugadores cercanos para recuperarlo de nuevo.



Ilustración 40: Resumen de los sistemas más utilizados en defensa

Al igual que pasaba en la fase ofensiva, los equipos en fase defensiva presentan aspectos en común. Pero su identidad propia, sumado al estilo de juego del rival al que se enfrentan y la situación del partido, hacen que adquieran matices que los diferencian unos de otros.

Cuando el equipo rival inicia la jugada en zona 1 y 2, podemos observar como todos los equipos, excepto el Paris S.G en zona 1, ejercen una presión alta con el objetivo de recuperar la posesión del balón lo más cerca posible del área rival o dificultar la salida del equipo rival.

En zona 5 y 6, las más próximas a la propia portería, la acumulación de jugadores en la última línea defensiva sufre un aumento. Con el objetivo de cortar el avance rival y alejar el balón de las zonas con más peligro, los equipos en fase defensiva se repliegan modificando de esta manera su organización estructural. En ocasiones se llegan a formar tan sólo dos líneas, como es el caso de Inter C.F y del Manchester City, con un sistema 2-8 y 3-7 respectivamente.

El sistema 4-4-2 el que más se repite en las diferentes zonas y entre los diferentes equipos. Se trata de un sistema equilibrado, que permite proteger la zona del mediocampo y liberar en cierto modo de tareas defensivas, de alta exigencia, a los jugadores más adelantados. En cierto modo el 4-4-2:

- Permite una ocupación más racional del terreno de juego que otros sistemas
- Aumenta la eficacia del juego defensivo al juntar más las líneas.
- Mejor reparto de los esfuerzos.
- Establece asociaciones de jugadores por parejas, de cuyo entendimiento táctico puede salir beneficiado el grupo. Contamos con dos centrales, dos medios centros, dos laterales, dos extremos y dos puntas.

Estamos de acuerdo con que los sistemas de juego en fútbol son el conjunto de normas que rigen las acciones individuales, grupales y colectivas con el objetivo de obtener el máximo rendimiento de todo el equipo y jugadores (Espar y Gerona 2004). De la misma manera entendemos que los sistemas de juego guardan una estrecha relación con la táctica, entendida como el proceso en que se conjugan todas las posibilidades físicas, técnicas, teóricas, psicológicas y demás, para dar una solución inmediata a las disímiles situaciones imprevistas y cambiantes que se crean en condiciones de oposición. (Ms C. Alain Álvarez 2002). Con todo esto podemos deducir que el término de sistema de juego, es amplio y extenso.

Pero creemos que en la conceptualización de sistema de juego debe figurar el término “dinamismo”, ya que los sistemas de juego presentan una dimensión estática y otra dinámica. En relación a la dimensión dinámica, que a nuestro parecer es la más importante de las dos, podemos decir que representa las tareas, los movimientos y las misiones tácticas distribuidas entre los jugadores de un equipo. (Christian Lovrichevich).

Los medios de comunicación, a la hora de informar sobre el sistema de juego de un equipo, están obviando la parte dinámica de los sistemas. Las transformaciones dinámicas que sufre un sistema durante las diferentes fases del partido, a nuestro modo de entender, deben incluirse en la información proporcionada por la prensa deportiva.

En nuestro estudio hemos realizado una observación sistemática de diez partidos de la *UEFA CHAMPIONS LEAGUE*, en la que hemos analizado más cien ataques y defensas de los mejores equipos de esta competición. Para ello hemos utilizado una planilla de observación y un terreno de juego subdividido en seis zonas. Tras el visionado de los partidos, hemos realizamos gráficos de cada equipo en fase ofensiva y defensiva. De esta forma hemos podido ver como los sistemas sufrían transformaciones dinámicas durante todo el partido. A modo de conclusión hemos recogido los sistemas más utilizados por cada equipo en las diferentes zonas y hemos observado que la variedad de sistemas es muy alta, mientras que la frecuencia de los mismos no lo es tanto.

No hemos encontrado por lo tanto un sistema común a todos los equipos y que se repita de manera constante durante todo el partido. Por lo tanto, podemos afirmar sin temor a equivocarnos, que el sistema inicial de un equipo es un simple dibujo, a medida que avanza el encuentro se van sucediendo diferentes transformaciones dinámicas del sistema inicial.

Durante el análisis de los resultados y el proceso de observación, hemos podido sacar en claro varios aspectos a destacar.

En primer lugar, la progresión de los ataques que hemos recogido no tiene una progresión lineal, es decir, en numerosas ocasiones se pasa de zonas más adelantadas a zonas más atrasadas. Esto se debe a que el equipo poseedor del balón, en busca de líneas de pase en profundidad y con el objetivo de desorganizar al equipo rival, mueve el balón de un lado a otro, volviendo en ocasiones a zonas retrasadas.

En ocasiones la zona 5 atacante aparece ocupada y la zona 2 del equipo defensor aparece desierta, esto se debe a la búsqueda de objetivos contrapuestos. La profundidad ofensiva y defensiva y el fuera de juego, son aspectos claves.

El salto de una línea es algo que hemos podido observar con frecuencia. El equipo poseedor del balón efectúa un pase medio o medio largo saltándose una línea, con el objetivo de evitar la alta presión del rival, aprovechar los espacios libres en la espalda de la defensa o buscando un jugador alejado que le permita iniciar la jugada en zonas más avanzadas.

6. La planificación de los sistemas de juego en el entrenamiento

A la hora de elaborar un modelo de juego, es decir, los comportamientos que muestra nuestro equipo cuando está en posesión del balón y cuando no disfruta de ella, debemos seguir una serie de directrices.

Esta construcción del modelo de juego se debe hacer de forma progresiva, comenzando por los aspectos macro, ideas más generales, y terminando con las ideas más específicas, las micro. Esta propuesta requiere que los entrenadores/as lleven a cabo una tarea de análisis previa y un análisis continuo. De manera que se establezca el modelo de juego deseado por el entrenador/a en conjunción con el equipo, su historia y filosofía, y con la plantilla disponible.

El primer paso que debemos dar en este proceso de construcción será definir la actuación de nuestro equipo a la hora de llevar a cabo los cuatro grandes momentos en el fútbol. Estos momentos Espar (2004) los define como:

- Defensa
- Ataque
- Contrataque o transición defensa-ataque
- Repliegue o transición ataque-defensa

Debemos conocer el comportamiento de nuestros jugadores, cómo reaccionarán ante una situación de repliegue, de contrataque, de ataque posicional o de defensa posicional. Estos comportamientos están sujetos al entrenamiento a través del planteamiento óptimo de las tareas de entrenamiento, debemos tener en cuenta términos de suma importancia en este aspecto, como la periodización táctica o entrenamiento integrado, los cuales desarrollaremos más adelante.

El segundo paso será conocer en que situaciones pueden tener lugar estos momentos.

El fútbol es un deporte en el que intervienen numerosos factores, algunos de ellos se escapan del control del entrenador/a. A pesar de esto es posible dotar a nuestro equipo de comportamientos tácticos y proporcionarles las herramientas correctas para que puedan anticiparse ante situaciones que tengan lugar durante el desarrollo del juego.

Estas situaciones las podemos resumir, de forma global, en los siguientes momentos:

- Igualdad numérica: Confrontación de sistemas con el mismo número de jugadores
- Desigualdad numérica: confrontación de sistemas con un equipo en inferioridad numérica y el otro en superioridad.
- Consignas del partido: Todos aquellos aspectos que puedan modificar el partido.
- Acciones de estrategia: Comportamiento que deben tener nuestros jugadores ante jugadas a balón parado tanto a favor como en contra.

El objetivo es anticiparse ante las diferentes situaciones cambiantes de un partido para poder reaccionar de la mejor manera posible.

En último lugar, debemos definir el sistema de juego que vamos a emplear, es decir, la manera en la que se va a situar el equipo.

Como afirma Christian Lovricevich los sistemas de juego poseen una dimensión estática y otra dinámica, por lo que debemos plantear un sistema de juego para cada una de las fases del juego con el objetivo de:

- Optimizar las fortalezas del equipo
- Minimizar las debilidades propias y las fortalezas del rival.
- Optimizar la ocupación racional de espacios de los jugadores, respecto al balón, compañeros y rivales.
- Corregir durante y después del partido.

Los sistemas de juego según Espar (2004) atienden a:

- La situación de los jugadores en el campo: Por ejemplo, la situación del equipo cuando el portero rival se dispone a sacar.
- Órdenes individuales: Cuándo y qué debe hacer cada jugador.
- Ordenes colectivas: Qué debe hacer un grupo de jugadores.
- Situaciones especiales: Situaciones anómalas del juego, como pueden ser jugadas de estrategia o expulsiones.
-

Una vez que ya hemos establecido nuestro sistema de juego, ¿Cómo lo incluimos en nuestros entrenamientos?

Para dar respuesta a esta pregunta, antes debemos definir dos términos de suma importancia.

En primer lugar, la periodización táctica, según Víctor Frade, es “una metodología de entrenamiento cuya preocupación máxima es el "jugar" que un Equipo pretende producir en la competición. Es por ello que el Modelo de Juego se asume como guía de todo el Proceso, produciéndose una modelación a través de los principios, subprincipios y subsubprincipios del "Juego" que lo forman, consiguiendo alcanzar una adaptación Específica y de calidad al respetar los Principios Metodológicos que lo sustentan.”

La periodización táctica subordina todo el proceso a ejercitarse sobre los principios que sustentan la forma de jugar. Lo que queremos alcanzar con la periodización táctica es dominar el modelo de juego. Entrenando en base a ese modelo de juego se consigue la modelación que permite desarrollar las características (identidad) del equipo a través de sus regularidades o patrones de organización. Tamarí, X. (2007).



Siguiendo a López, J (2004) el entrenamiento táctico integrado es aquel en el que se mejoran las acciones necesarias para el desarrollo del estilo de juego a través de prácticas en situaciones propias del juego real.

Los objetivos de este entrenamiento integrado según López, J (2004) son:

- Aumentar, potenciar el pensamiento táctico del jugador, la toma de decisiones juega un papel fundamental en ello.
- Optimizar la conexión entre las líneas que forman el sistema de juego
- Favorecer la comprensión por parte del jugador de la verdadera estructura del juego
- Potenciar las acciones físicas técnicas, tácticas y psicológicas necesarias para desarrollar un modelo de juego en situaciones propias del juego real, es decir en situaciones en donde la presencia de adversarios que limitan el tiempo para percibir, decidir y ejecutar las acciones y el espacio donde poder llevarlas a cabo, estas situaciones obligan a los jugadores a adaptar las velocidades y ritmo de ejecución de los mismos.

Las características del entrenamiento integrado según López, J (2004) son:

- Empleo de metodología de carácter técnico – táctico.
- Concepción de la preparación física – técnica – táctica como un medio que favorece la aplicación de un modelo de juego.
- Búsqueda de la adaptación inteligente de las acciones físicas, técnicas, tácticas, psicológicas en situación del juego.
- Búsqueda del desarrollo de los aspectos que estructuran el juego:
 - o Relación de colaboración con los componentes del equipo.
 - o Relación de oposición con respecto al adversario.
 - o Relación entre el jugador, el espacio y el tiempo.
 - o Relación con el reglamento.
 - o Relación entre el balón y el jugador.
- Tareas de juego real
- Transferencia del entrenamiento a la competición.
- Desarrollo de los procesos perceptivo – decisionales como complemento de los meramente ejecutivos.
- Empleo de tareas con colaboración y oposición inteligente en situaciones de igualdad numérica (6:6), inferioridad numérica (8:6) y superioridad numérica (8:6).

Una vez tenemos una noción básica de estos conceptos, procedemos a explicar cómo trasladar el sistema de juego a los entrenamientos.

En esta metodología se pretende centrar la atención sobre la forma de jugar del equipo en la competición. Esta forma de jugar, como ya hemos visto anteriormente, se denomina modelo de juego y es el pilar sobre el que se debe asentar el entrenamiento semanal a lo largo de una temporada. No obstante, este modelo está sujeto a la cultura país, a la historia club, a la idea de juego del entrenador/a, a las características de la plantilla y a los objetivos del club.

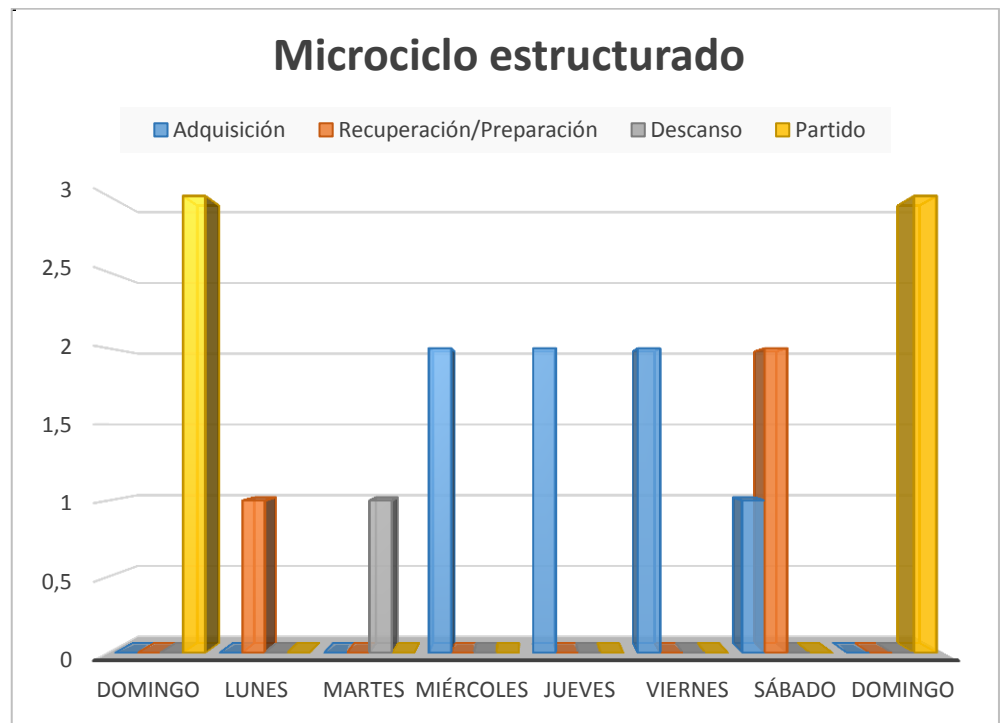
Una vez hemos determinado el modelo de juego, el principal objetivo será enseñar a los jugadores este modelo a través del entrenamiento, haciendo uso de un modelo pedagógico. A la hora de diseñar las tareas de entrenamiento debemos tener en cuenta los principios que son comportamientos generales que el entrenador quiere que se manifiesten en el juego, los subprincipios que son comportamientos más específicos que se dan dentro del comportamiento general y los subsubprincipios que son comportamientos individuales del jugador que aparecen dentro de los subprincipios. Por estas razones se propone que el modelo de juego debe ser variable, dependiendo del contexto de juego y capaz de ser modificado en cualquier momento de la temporada y partido.

La estructuración de los entrenamientos se llevará a cabo de semana en semana, teniendo en cuenta los días de partido y planificando las sesiones de trabajo en función de estos partidos. Los partidos representan la mayor carga física y mental, por lo que para planificar las sesiones semanales debemos tener en cuenta los procesos de recuperación.

A lo largo de una temporada nos encontramos con cuatro momentos claramente diferenciados:

- Elección del modelo de juego: Momento previo al inicio de la pretemporada donde tienen lugar las primeras ideas acerca del modelo de juego del equipo
- Pretemporada: Período preparatorio donde se pone en práctica el modelo de juego de forma paulatina
- Período de competición: Es aquel en el que la idea de modelo de juego debe estar asentada, de forma que el equipo pueda rendir a su mejor nivel. Distinguimos 4 etapas:
 - Partidos: Fecha de celebración del partido
 - Descanso: Día libre
 - Recuperación y preparación: Etapa postpartido y prepartido
- Adquisición: Es la etapa donde utilizando las tareas del entrenamiento se entrena el sistema elegido por el entrenador. Esta etapa provoca un gran desgaste mental y físico en el jugador, provocado en gran medida por los condicionantes tácticos de las tareas, por la importancia de la toma de decisión y por la alta exigencia física.
- Período transitorio: Período entre competiciones.

A continuación, mostramos un ejemplo de cómo trabajaríamos nuestro modelo de juego en período de competición, atendiendo a lo explicado anteriormente.



7. Conclusiones

1. La definición de los sistemas de juego debe hacer referencia a la dimensión dinámica de los mismos.
2. La información de los medios de comunicación y prensa deportiva, en relación a los sistemas de juego, es incompleta. Presentan los sistemas de juego como un “dibujo inicial” que se mantienen durante todo el partido, obviando el dinamismo que los caracteriza.
3. Los sistemas de juego presentan transformaciones dinámicas durante las diferentes fases del juego.
4. En fase ofensiva, las zonas 1 y 2 ven como sus registros son escasos. La razón de esto reside en el posicionamiento defensivo del rival, que a veces dificulta la salida de balón con una presión alta y otras se repliega en un bloque defensivo medio-bajo haciendo que el paso por estas zonas carezca de utilidad.
5. En fase ofensiva, las zonas 3 y 4 sufren un aumento de sus registros. Estas zonas corresponden con la fase de construcción del juego, donde el equipo en posesión del balón busca progresar. Para ello debe desorganizar a la defensa rival, y la movilidad de los jugadores juega un papel fundamental.
6. En fase ofensiva, las zonas 5 y 6 sufren un ligero descenso en sus registros. El posicionamiento del equipo en fase defensiva en un bloque defensivo bajo dificulta en gran medida la posibilidad de llegar al área rival.
7. En defensa los equipos presentan menos variedad de sistemas que en fase ofensiva.
8. En defensa el sistema más utilizado por los equipos en las diferentes zonas del terreno de juego es el 4-4-2, llegándose a repetir hasta 18 veces
9. Tras el visionado de los partidos podemos decir que los diferentes equipos presentan una alta variedad de sistemas de juego y una frecuencia escasa de los mismos.
10. Entrenando en base a un sistema de juego se consigue optimizar el rendimiento del equipo.

8. Bibliografía

Andújar, M.A. (2015). *La transición defensiva en el fútbol de élite. Análisis de la Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010*. Tesis Doctoral. Facultad de Ciencias del Deporte y la Educación Física. Universidade da Coruña. A Coruña.

Besada, I. S. (9 de Julio de 2018). Mundoentrenamiento. Obtenido de <https://mundoentrenamiento.com/sistemas-de-juego-en-futbol/>
BeSoccer. (2020). Obtenido de <https://www.besoccer.com/>

Caro, O. y Caro-Muñoz, A. (2016). *Aproximación a los modelos tácticos generales ofensivos mediante el análisis de los goles en fútbol profesional*. Journal of Sport and Health Research, 8 (1), 1-12.

Conde, M. (2006). *Enseñanzas tácticas para el 1-3-4-3, 1-4-4-2 y 1-4-2-3-1*. Vigo: MCsports

Footballia. (2019). Obtenido de <https://footballia.net/es>

Gallardo, J.M. (2008). *Los sistemas tácticos en el fútbol*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva S.L

Juan, D. (2016). *La periodización táctica en el fútbol base y aficionado: Aplicación práctica para categoría Infantil, Cadete, Juvenil o Aficionado (desde 14 años)*. Daniel Juan Sánchez

Lago, C., Martín, R., Seirul-lo, F. y Álvaro, J. (2006). *La importancia de la dinámica del juego en la explicación del tiempo de posesión en el fútbol. Un análisis empírico del F.C. Barcelona*. Revista De Entrenamiento Deportivo, 20 (1), 5-12.

Lago-Peñas, C. (2013). *El diseño de tareas de entrenamiento. Orientaciones metodológicas* (Universidad de Vigo). Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte.

Lavandeira, J. (2017). *Construcción táctica de un equipo de fútbol*. Editorial Círculo Rojo.

López, J. (2004). *Modelos tácticos y sistemas de juego. Elaboración y entrenamiento integrado*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva S.L

Molina, F.J. (2006). *Fútbol: recursos y consignas para el entrenamiento técnico-táctico*. Badalona: Editorial Paidotribo

Moreno, R. (2013). *Mi "receta" del 4-4-2. Reflexión, desarrollo y aplicación práctica de una visión de este sistema*. Barcelona: Fútbol de libro

Peraita, A. (2015). *Quiero que mi equipo juegue como el F.C Barcelona de Guardiola*. Vigo: MCsports

Ric, A. (2017). *La complejidad en el fútbol: dinámica exploratoria y emergencia de comportamiento táctico*. Tesis Doctoral. Institut Nacional d' Educació Física de Catalunya. Universitat de Lleida. Lleida

Rodríguez, M. (12 de Mayo de 2018). *EfficienteFootball*. Obtenido de <https://www.efficientfootball.com/periodizacion-tactica-en-futbol/>

Sánchez, F. (2015). *¿Qué esconde tu rival?* Barcelona: Fútbol del libro
Solé, J. (2010). *Inteligencia táctica deportiva*. Barcelona: Inde

Tamarí, X. (2007). *¿Qué es la periodización Táctica?* Pontevedra: MCsports

Uefa Champions league statistics. (2019). Obtenido de <https://es.uefa.com/uefachampionsleague/statistics/>

Vales, A. (2012). *Fútbol: Del análisis del juego a la edición de informes técnicos*. Madrid: MC sports

9. Análisis competencias

Competencias Transversales	B1		B6		B11		B16		
	B2		B7		B12		B17		
	B3		B8		B13		B18		
	B4		B9		B14		B19		
	B5		B10		B15		B20		
Competencias Especiales	A1	A7	A13	A19	A25	A31			
	A2	A8	A14	A20	A26	A32			
	A3	A9	A15	A21	A27	A33			
	A4	A10	A16	A22	A28	A34			
	A5	A11	A17	A23	A29	A35			
	A6	A12	A18	A24	A30	A36			
Competencias Nucleares	C1		C3		C5		C7		
	C2		C4		C6		C8		

COLOR	GRADO ADQUISICIÓN
	BAJO
	ALTO
	NO ADQUIRIDAS
	MEDIO
	NO UTILIZADAS

9.1 Competencias adquiridas

- Específicas

CÓDIGO A36	COMPETENCIA
	Conocer y saber aplicar las nuevas tecnologías de la información y la imagen, tanto en las ciencias de la actividad física y del deporte, como en el ejercicio profesional
PROCESO DE ADQUISICIÓN	Gracias a la asignatura "Tecnología de la Actividad Física y el Deporte" en la cual manejas programas - recursos relacionados con las TICs, y a los tiempos en los que vivimos en los que la tecnología y su dominio, se ha convertido en algo primordial.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

-TRANSVERSALES

CÓDIGO B1	COMPETENCIA
	Conocer y poseer la metodología y estrategia necesaria para el aprendizaje en las ciencias de la actividad física y del deporte
PROCESO DE ADQUISICIÓN	A lo largo de todas las asignaturas del grado hemos hablado de metodologías, y la importancia que tienen las mismas para poder desarrollar de forma óptima y efectiva tu trabajo. Para este Trabajo de fin de grado el uso de esta competencia ha sido clave.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO B2	COMPETENCIA
	Resolver problemas de forma eficaz e eficiente en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	Los problemas son algo cotidiano en la vida diaria, por lo que también afectan a la vida académica. En estos cuatro años nos hemos tenido que enfrentar a numerosos problemas, la forma de afrontarlos, el caer y volver a levantarse nos han servido de aprendizaje. Sin duda la asignatura del Prácticum es aquella que presenta problemas de forma más frecuente.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO	COMPETENCIA
B3	Trabajar en los diferentes contextos de la actividad física y el deporte, de forma autónoma y con iniciativa, aplicando el pensamiento crítico, lógico y creativo.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	La elaboración de los numerosos trabajos, proyectos, tareas, y en especial, del trabajo de fin de grado, conlleva muchas horas de trabajo autónomo, de llevar la iniciativa aplicando un pensamiento crítico, lógico y creativo para elaborar el trabajo y resolver los problemas surgidos.
GRADO DE ADQUISICIÓN	MEDIO

CÓDIGO	COMPETENCIA
B4	Trabajar de forma colaboradora, desarrollando habilidades, de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	El trabajo cooperativo es capital en nuestra formación, por lo que desde el inicio se nos acostumbra a trabajar con más gente. Estas tareas nos servirán para una mayor facilidad a la hora de adentrarnos en el mundo laboral.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO	COMPETENCIA
B5	Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano
PROCESO DE ADQUISICIÓN	Respetar a profesores, compañeros, personal de la facultad y las normas de la misma son un gran ejemplo de ética y responsabilidad. También hay que destacar el respeto por el trabajo ajeno con el reconocimiento del mismo, ya sea citando o reflejándolo en la bibliografía.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO	COMPETENCIA
B7	Gestionar la información
PROCESO DE ADQUISICIÓN	A lo largo de todo el grado hemos tenido que gestionar información, para exámenes o trabajo, para ello debes tener la capacidad para seleccionar la información relevante. Esto te ayudará a mejorar tu labor como alumno y se adquiere con el paso del tiempo. Ensayo- error
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO	COMPETENCIA
B10	Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	El buen uso de las Tics ha sido clave para poder desarrollar numerosos trabajos del grado, especialmente este. Para ello el uso de la tecnología diaria y la asignatura cursada en cuarto, sirven como pilar fundamental.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO	COMPETENCIA
B16	Dominar habilidades de comunicación verbal y no verbal necesarias en el contexto de la actividad física y el deporte.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	Esta competencia se ha adquirido a lo largo de toda la carrera en la mayor parte de las asignaturas, donde había que hacer presentación de trabajos. Con el paso del tiempo vas aprendiendo a no ponerte nervioso mejorando así la comunicación verbal y no verbal.
GRADO DE ADQUISICIÓN	BAJO

CÓDIGO B19	COMPETENCIA
	Ejercer la profesión con responsabilidad, respeto y compromiso
PROCESO DE ADQUISICIÓN	La gran parte de las asignaturas del grado, gracias a sus profesores transmiten y fomentan estos valores. Como se citaba anteriormente el respeto y el reconocimiento por el trabajo de los demás compañeros es fundamental.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO B20	COMPETENCIA
	Conocer, reflexionar y adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo a partir de las prácticas externas en alguno de los principales ámbitos de integración laboral, en relación a las competencias adquiridas en el grado que se verán reflejadas en el trabajo fin de grado.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	La asignatura “Prácticum” juega un papel crucial en la adquisición de esta competencia. Además, el trabajo autónomo realizado durante estos cuatro años ha servido de gran ayuda.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

- **NUCLEARES**

CÓDIGO C1	COMPETENCIA
	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma
PROCESO DE ADQUISICIÓN	La utilización indistintamente de ambas lenguas durante toda mi vida me ha servido para lograr una adquisición plena de esta competencia. En el grado una lengua predomina sobre la otra y muchos profesores/as intentan hacer uso de la lengua menos dominante, pero con un nivel que deja mucho que desear.
GRADO DE ADQUISICIÓN	MEDIO

CÓDIGO C2	COMPETENCIA
	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	Durante la carrera la relación más estrecha que he tenido con alguna lengua extranjera ha sido a través de la lectura y traducción de artículos.
GRADO DE ADQUISICIÓN	BAJO

CÓDIGO C3	COMPETENCIA
	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
PROCESO DE ADQUISICIÓN	La adquisición de esta competencia ya fue mencionada en las competencias recién referenciadas.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO C6	COMPETENCIA
	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse
PROCESO DE ADQUISICIÓN	Esta competencia la he ido adquiriendo de forma autónoma, consiguiendo tener una capacidad crítica de decir si una cosa esta bien o está mal, pudiendo así resolver una situación que se plantee.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO	COMPETENCIA
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	La importancia de una formación permanente, los tiempos cambian y hay que evolucionar con ellos. Para eso leer artículos recientes, buscar información novedosa contrastada es de vital importancia.
GRADO DE ADQUISICIÓN	ALTO

CÓDIGO	COMPETENCIA
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desenvolvimiento tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
PROCESO DE ADQUISICIÓN	Al no tratarse de un trabajo de investigación esta competencia se ha adquirido muy poco, pero cabe destacar que el trabajo conlleva avance e innovación
GRADO DE ADQUISICIÓN	BAJO