




**TACTICA Y
ESTRATEGIA
DEL FUTBOL**

O. J. ZUBELDIA Y A. GERONAZZO

JORGE ALVAREZ EDITOR 

350392

Id: 350392

Tomo:

Niv: S2

Sec: A

Bat: A

Fre: 20

Mod: 1

Est: 1

Pos: 23



TACTICA Y ESTRATEGIA DEL FUTBOL

Oswaldo J. Zubeldía
Argentino Geronazzo

JORGE ALVAREZ EDITOR 

PRIMERA PARTE

TACTICA Y ESTRATEGIA



00268899



S2 A A 20 1 1 23

23

TAPA: EDUARDO ESPINOSA
DIBUJOS: VICKY LECUONA

© JORGE ÁLVAREZ EDITOR
TALCAHUANO 485 - BUENOS AIRES
HECHO EL DEPÓSITO DE LEY
IMPRESO EN ARGENTINA - PRINTED IN ARGENTINA



DEFINICIÓN DE TÁCTICA Y DE ESTRATEGIA

TÁCTICA, en fútbol, es el arte de disponer y de emplear los jugadores de un equipo sobre el terreno. O para decirlo de otro modo: el arte de coordinar la acción de once jugadores.

ESTRATEGIA, es la planificación y dirección de una táctica.

EL SISTEMA DE JUEGO (Esquema Táctico 4-2-4)

El sistema de juego que vamos a desarrollar se diferencia profundamente del 4-2-4 brasileño. Decimos 4-2-4 brasileño debido a que este sistema de juego se ha popularizado en el mundo entero al conquistar Brasil su primera Copa del Mundo en 1958. No decimos 4-2-4 brasileño porque haya sido inventado por Brasil, ya que este sistema conoce como antecedente inmediato en su aplicación en los campos de juego al famoso equipo húngaro de Puskas, Kocsis, Grocics, Bozsik, etc.

Antes de continuar, unas palabras sobre los sistemas de juego, estas denominaciones que "asustan" al aficionado del fútbol. Y no sólo "asustan" al aficionado...

Siempre hubo sistemas de juego. La ley del "offside" antigua —tres jugadores para quedar habilitado—, trajo como consecuencia el sistema de juego llamado Método. Consistía en: dos zagueros, uno de los cuales salía a "romper el juego", vale decir, a provocar el "offside" del rival. Los dos "halves", que marcaban a un ala cada uno. El "centrohalf", distribuidor de pelotas, pivote del equipo. La defensa marcaba zonalmente. La ofensiva jugaba en línea o en ve, con el centrodelantero

atrasado para evitar el "offside". Los punteros llegaban hasta la banderita del córner y centreaman para la entrada de los tres centrales. Los entreales eran llamados perforadores y el centrodelantero, director de línea.

Al modificarse la ley del "offside" en el año 1925, debido al abuso que los defensas hacían de esta ley, provocando constantemente el "fuera de juego" de los delanteros adversarios, el centrodelantero pudo jugar adelantado sin incurrir fácilmente en "offside". Se redujo de tres a dos los jugadores que debía tener delante el atacante para quedar habilitado.

En un principio, como los defensas siguieron jugando con la antigua ubicación, a los delanteros se les hizo fácil penetrar por el medio entre los dos zagueros abiertos. La solución partió de los ingleses —Chapman—, introduciendo la marcación "hombre a hombre".

El centrodelantero se encontró marcado por el zaguero central, los punteros por los marcadores laterales, y los entreales por los volantes. Había nacido la W M. Los entreales y los volantes formaron el "cuadrado mágico", en un trabajo de destrucción y construcción ingente. Los tres jugadores más avanzados —los punteros y el centrodelantero—, eran los realizadores.

Esta fue la W M pura, original. Ofensivamente fue modificada reiteradamente, cambiándosele la ubicación y función a los jugadores para romper la marcación defensiva de la W M.

Pero más importante que el esquema posicional y funcional de la W M, eran los principios en que se basaba este fútbol moderno —moderno desde la modificación de la ley del "offside"—.

Los nuevos principios nacieron de la necesidad de destruir la marcación individual: rotación ofensiva, fútbol al claro, etc.

Resumiendo: ley del "offside" antigua, consecuencia: el Método. Ley del "offside" actual, consecuencias: la W M. Consecuencias de la marcación individual, nuevos principios futbolísticos.

Después de esta sucinta historia de la evolución táctica del fútbol, ¿se puede afirmar que hay que volver al "centrojás" libre, a los "wines" pegados a la raya y a los centros ejecutados desde la banderita?...

Continuemos con el 4-2-4. Las diferencias funcionales entre el 4-2-4 brasileño y el 4-2-4 que vamos a dar a conocer, estriban en lo siguiente:

El 4-2-4 brasileño consiste en una primera línea de cuatro zagueros, con marcación zonal. Dos volantes, también zonales. Y cuatro atacantes netos. A veces tres atacantes netos, y el otro a "media agua".

La idea fundamental es el contragolpe. Atraer al rival hasta las cercanías de "las 18 yardas", defendiendo con los cuatro zagueros y los dos volantes (a veces el tercer jugador a que hemos hecho referencia), para contraatacar largo al claro, pelotas de 30-40 metros, en constantes cruces de los atacantes netos.

Conclusión: el medio campo no les interesa mucho. Cuando el equipo rival, generalmente con superioridad numérica en medio campo, está en posesión de la pelota y por ende atacando, comienza el retroceso de zagueros y volantes. Naturalmente que si pueden anticipar en el medio campo (o más allá), lo hacen. Pero no se desesperan si no ven seguro el anticipo.

Ahora bien ¿qué hace el rival? La pelota, al salir jugada desde atrás, encuentra receptores libres en los dos punteros con sólo echarse ligeramente atrás. Idem en los centrales. Con los volantes nuestros se les hace sencilla y fácil la entrega. Y es aquí donde cometemos el error táctico que el rival quiere y provoca. La circulación de la pelota se hace lenta y lateral, o se la transporta hasta el embudo fabricado por el rival. Conclusión en ambos casos: el pasaje de medio campo se demora en demasia, permitiendo que el rival se organice cerca de las puertas del área con todos sus efectivos. La jugada corta o el centro a la olla es el obligado final.

El adversario nos lleva a jugar en los terrenos chicos para la puntada final, mientras ellos llegan al arco nuestro en las condiciones adaptables a sus características más salientes: conocimiento del fútbol al claro y velocidad física.

Nosotros no somos partidarios de este 4-2-4. Creemos en la importancia del medio campo. Naturalmente que no basta con controlar esta fundamental zona de gestación. Es necesario saber administrarla. Mal utilizada podemos caer en el habitual "fulbito" ("tomala vos, dámela a mí").

No dejamos de reconocer la eficacia del 4-2-4 brasileño. Con cierto tipo de jugadores de determinadas cualidades físico-técnicas, este sistema puede dar (y ha dado y da) resultados brillantes.

Pero esta táctica es un arma de doble filo. El dominio de la zona media por parte del rival, con una circulación de pelota

flúida, rápida y cambiante, puede ocasionar la desorganización del bloque defensivo zonal. El contragolpe largo en su arranque se hace dificultoso, finalizando con pelotazos sin claridad ni precisión y fácilmente interceptables.

Vale decir, una zona media controlada y bien administrada da como resultado claridad y fuerza ofensivas, y bien disputada cuando la transita el adversario, ocasiona "oscuridad" y debilidad ofensivas en el rival. He aquí cómo gravita la zona media, sobre las otras dos zonas, la de atrás y la de adelante. Sobre la de atrás, proporcionando seguridad al planteo defensivo; y sobre la de adelante, claridad al planteo ofensivo.

Hemos dicho que creemos en la importancia del medio campo. Que hay que controlar esa fundamental zona de gestación. Pero no basta decir a los jugadores: "quiero el dominio de medio campo"; "ganemos el medio campo"; "creo que es fundamental controlar el medio campo". Es necesario que la posición y función de los jugadores facilite la concreción de esa finalidad.

Hay sistemas de juego, verbigracia el 4-2-4 brasileño, que regalan el medio campo o por lo menos no les interesa mucho. Pero esto no significa desorganización, pues está planeado el funcionamiento defensivo y el funcionamiento ofensivo o contraataque.

En cambio, hay sistemas de juego estructurados con la mira puesta en la conquista del medio campo, pero la errónea posición y función de los jugadores hace dificultoso su logro. Entonces se cae en la desorganización. En el bloque defensivo salen a relucir las fisuras, y ofensivamente se deja librado a la improvisación el contraataque largo, muchas veces con jugadores no aptos ni física ni técnicamente para ello.

Por eso buenos jugadores en posiciones y funciones equivocadas son fácil presa de jugadores no tan buenos pero que funcionan dentro de una apropiada organización de juego.

El jugador lo es todo, es primordial el factor humano. En esto no hay ni puede haber discusión. Pero en la desorganización no hay buenos jugadores que valgan. Aquí está el justo valor e importancia del sistema de juego.

El juego conjunto será mejor o peor de acuerdo a las cualidades técnicas de los jugadores. El sistema de juego no hace jugar bien, sólo organiza a once jugadores dentro del campo, y los auxilia para que desarrollen todas sus cualidades técnicas. En cambio, un incorrecto sistema de juego saca a la luz más los defectos que las virtudes de los jugadores.

Inmediatamente vamos a desarrollar el sistema de juego. Esquema posicional: ver fig. 1.

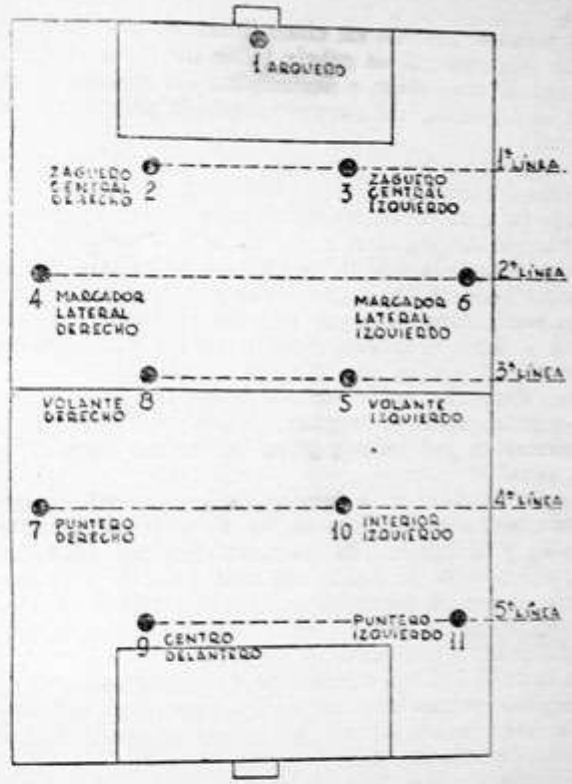


Fig. 1

En la fig. 1 hemos desplegado la posición de los jugadores del sistema de juego para marcar patentemente las cinco líneas. Nada tienen que ver los grandes espacios entre jugadores y líneas con el funcionamiento del sistema, que es un funcionamiento en bloque.

Creemos que sobra la aclaración que los números colocados a los jugadores pueden ser modificados. Lo fundamental son las posiciones de los jugadores y las funciones de esas posiciones.

El sistema consiste en cinco líneas de dos jugadores por línea. La idea central es cubrir todos los sectores del campo, tanto para la marcación o destrucción del avance rival, como para la construcción del propio cuando la pelota pasa a nuestro poder.

No debe entenderse, observando el esquema posicional, que la posición y función de los jugadores es rígida e inalterable. Ante todo las características individuales determinarán la posición y función del jugador. Y dentro de esa posición y función el jugador desarrollará el tiempo mayor de trabajo. En el tiempo restante ocupará otras posiciones y funciones.

Las semejanzas (aunque no muy rigurosas) de este sistema con el 4-2-4 brasileño, residen en los dos zagueros centrales zonales y en los dos volantes zonales.

Las diferencias, es la función de los marcadores laterales, que en nuestro sistema amplían su zona de desenvolvimiento y de marcación individual; y en la cuarta línea, 7 y 10 a "media agua".

Las diferencias, en la función de los marcadores laterales, juego son una consecuencia de las diferencias parciales. Las tres líneas y la función de las posiciones del 4-2-4 brasileño dan como resultado la cesión del medio campo y la necesidad de jugar el contraataque largo. Aquí el fútbol en bloque es imposible. El equipo puede quedar partido en dos, como hemos explicado, y adió contraataque largo...

En cambio, las cinco líneas de dos jugadores y la función de las posiciones provocan un medio campo muy poblado —dos volantes más o menos fijos, 8 y 5, y normalmente cuatro jugadores más de tránsito, 4, 6, 7 y 10—; y crean las condiciones más favorables para el contraataque ideal: el contraataque corto que permite el acompañamiento desde la zona de lanzamiento, la zona media.

CONSTITUCION DE LA CUARTA Y QUINTA LINEAS

Al constituir la cuarta y quinta líneas hemos supuesto que el 7 y el 10 son jugadores de características de segunda y última puntadas, mientras el 11 y el 9 son de características de última puntada, es decir de cualidades netamente ofensivas.

Naturalmente que lo ideal sería que estos cuatro atacantes fueran jugadores de segunda y última puntadas en idéntica y subida medida. En ese caso alternarían constantemente en las funciones que tienen asignadas, dentro del esquema táctico, la cuarta y quinta líneas: fig. 2. Es decir: el 9 y el 11 en 9' y 11',

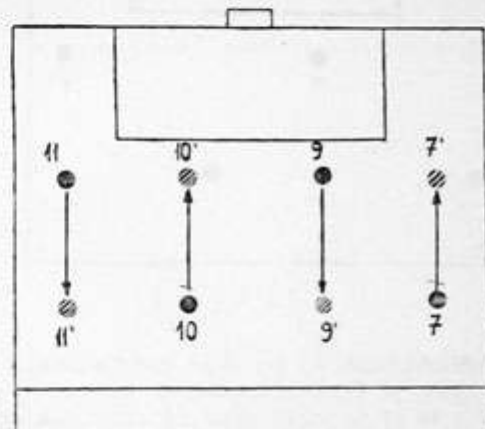


Fig. 2

respectivamente, la cuarta línea. El 7 y el 10 en 7' y 10', respectivamente, la quinta línea o: el 7 y el 11 en 11', cuarta línea. El 9 y el 10 en 10', quinta línea, o: el 10 y el 9 en 9', cuarta línea. El 11 y el 7 en 7', quinta línea.

Pero no siempre, ni mucho menos, se dispone de jugadores que llenen satisfactoriamente las dos funciones. Generalmente debemos manejarnos con atacantes de características más o menos definidas. Jugadores casi netamente ofensivos; y jugadores capaces en la segunda puntada, pero sin la fuerza de los anteriores en la puntada final.

Para estos casos veamos las soluciones.

Si tenemos el puntero izquierdo y el entreaiz izquierdo netamente ofensivos, y el centrodelantero y el puntero derecho para las dos funciones, sencillamente se cambian entre sí las posiciones y funciones del centrodelantero y entreaiz izquierdo.

Supongamos ahora que el puntero derecho es netamente ofensivo y el izquierdo del tipo de jugador de "media agua". El problema de la cuarta y quinta líneas se resuelve así: fig. 3.

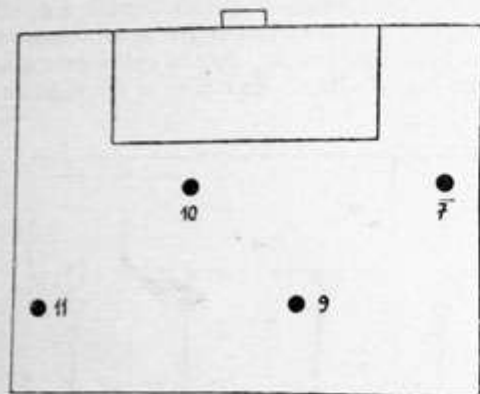


Fig. 3

El 7 y el 10, quinta línea. El 9 y el 11, cuarta línea.

La solución a la falta de punteros netamente ofensivos, teniendo el 9 y el 10 de características ofensivas, es la de la fig. 4. El 10 y 9, quinta línea. El 7 y 11, cuarta línea.

Si disponemos de un solo jugador netamente ofensivo, puntero o central, las respectivas soluciones son las de la fig. 5 y fig. 6. El 11, único jugador netamente ofensivo. El 9 y el 7 bajan y suben alternativamente (fig. 5). El 9, único atacante netamente ofensivo. El 10 y 11 bajan y suben alternativamente (fig. 6).

Disponiendo de tres jugadores netamente ofensivos, la solución es la misma de la fig. 6: El 11, 10 y 9 son netamente ofensivos: fig. 7. El 11 y 10 bajan y suben alternativamente.

Volvamos a nuestro esquema posicional original. El rival puede hacer adelantar a uno de los zagueros centrales en la marca de nuestro 10: Fig. 8.

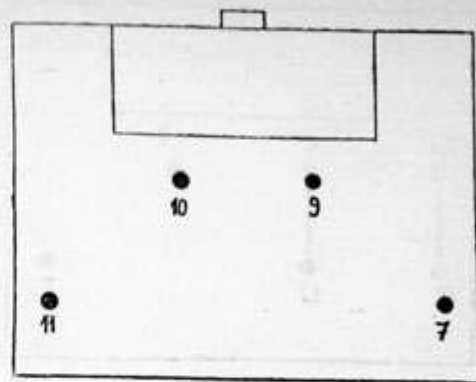


Fig. 4

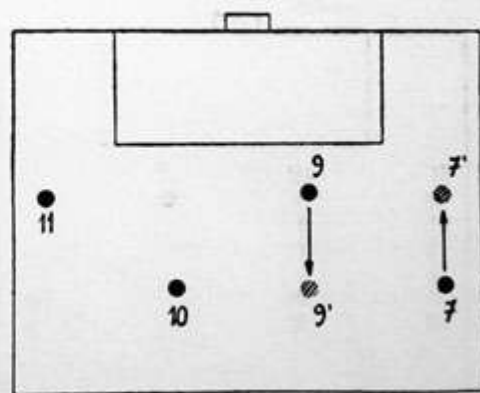


Fig. 5

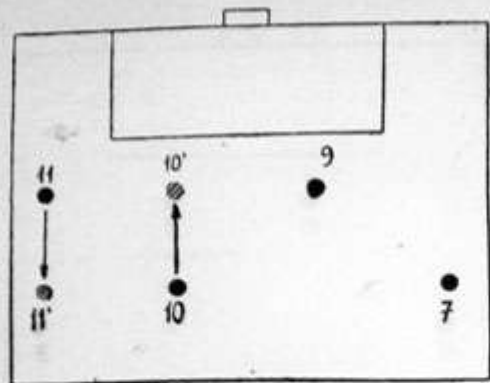


Fig. 6

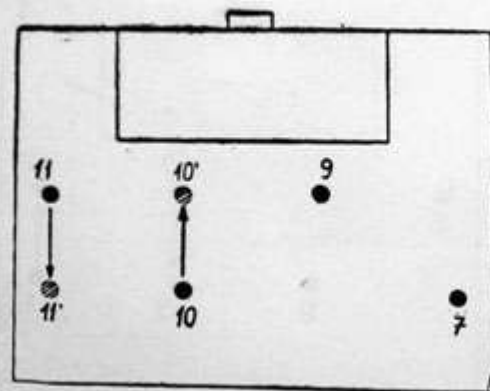


Fig. 7

Esto nos beneficia en la ejecución del contragolpe largo y corto. Los claros se fabrican más fácilmente, sacando al único zaguero centro (2) del corredor central. Veamos una de las

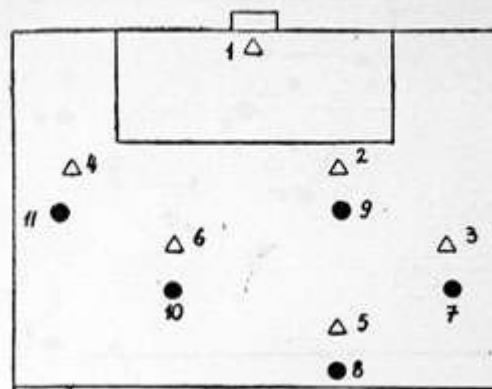


Fig. 8

muchas maneras: fig. 9. El 4 con la pelota. El 9 pica a las espaldas del 3; el 2 es arrastrado al lateral. El 11 en diagonal

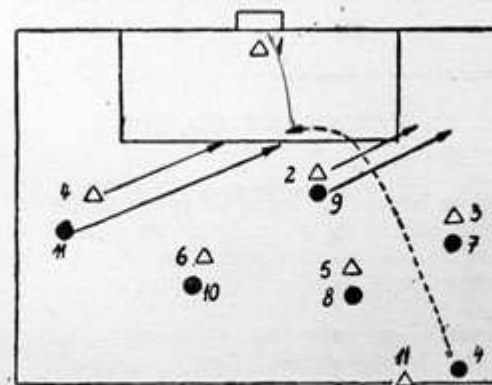


Fig. 9

pica al claro fabricado en el centro. El 4 la pone en el espacio

libre. El 4 adversario es desbordado. Si no llegara a serlo, nuestro 4 la coloca a las espaldas del 4 rival y al pique del 10: fig. 10.

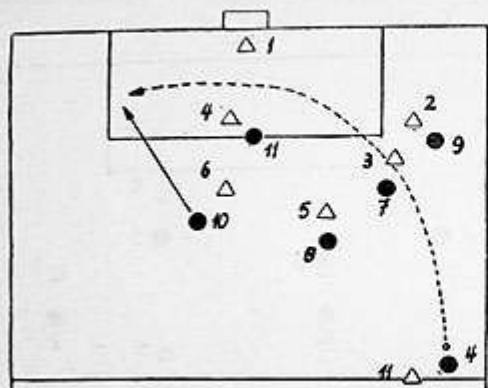


Fig. 10

Cuando el 9 arrastra a su marca al lateral izquierdo, es el 7 quien pica en diagonal al claro central arrastrando al 3. El 8, que viene de atrás, es quien penetra a las espaldas del 3 en caso de pelota pasada. El 8 o el 4, marcador lateral derecho.

FÚTBOL EN BLOQUE

El fútbol en bloque —“todos atacan y todos defienden”—, con el esquema posicional y funcional de cinco líneas, es más fácil concretarlo. Los espacios entre líneas y hombre son más cortos, se cubren más fácil y rápidamente todos los sectores del campo.

Naturalmente que esta idea —bloque—, debe presidir la mente de todos los jugadores. ¿Cómo lograrlo?

Supongamos que nuestro arquero atrapa la pelota ante la ofensiva plena del adversario: fig. 11. El 9 rival tira al arco y el arquero ataja.

Inmediatamente el arquero entrega con el pie al 10 libre.

Este arranca a la ofensiva conduciendo la pelota con mucho campo a favor.

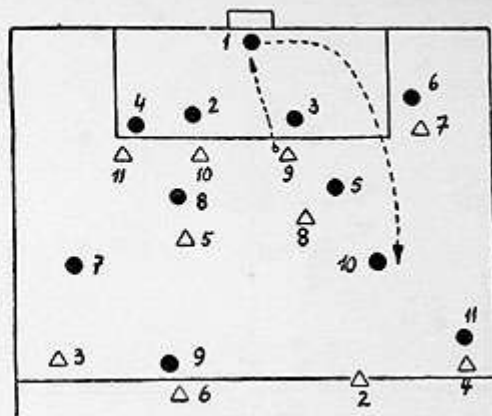


Fig. 11

Los volantes nuestros 8 y 5 acompañan desde atrás. El 5 rival vuelve por su zona. El 8 rival corre desde atrás al 10, o si éste está lejos vuelve a ocupar su zona para recibir e iniciar cuando sus compañeros se apoderen del balón. El 7 rival también pica en persecución del 10, o baja simplemente. Pero el resto de los rivales vuelven caminando (11, 10 y 9). Nuestros defensores (4, 2 y 3), también a sus espaldas, caminando y ¡marcándolos...! fig. 12. El 10 cambia al 7, quien pasa de alto al 9 que gana las espaldas del 3. Mientras tanto 8, 5 y 6 acompañan el avance.

El espacio que dejan 4, 2 y 3 con respecto a 5, 8 y 6 es mayúsculo. Este espacio puede ser utilizado fácilmente por 11, 10 y 9 rivales en caso de contragolpe, cuando la pelota pasa a poder de su equipo.

¿Qué deben hacer 4, 2 y 3? Achicar los espacios a las espaldas de 8, 5 y 6. Abandonar sus marcas cuando el avance propio progresa y las líneas y hombres de adelante también han achicado espacios. ¿Qué peligro representan el 11, 10 y 9 completamente adelantados? En caso de contraataque, “offside”. Es negativo para su propio equipo: fig. 13.

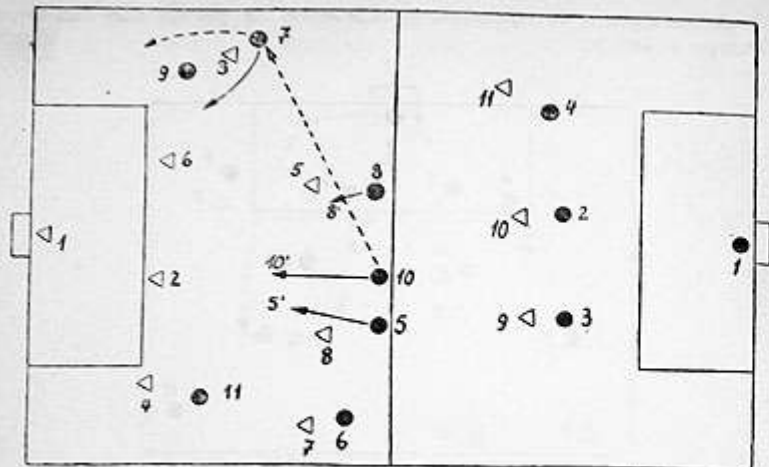


Fig. 12

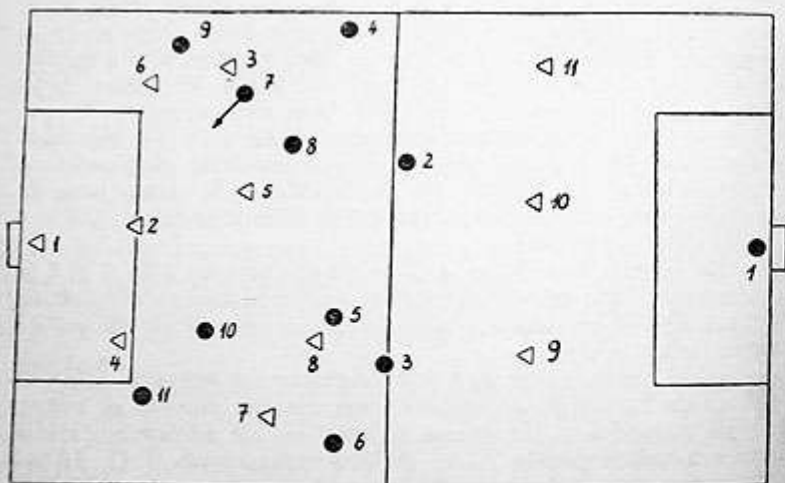


Fig. 13

Lógicamente que el acortamiento de distancias entre líneas y hombres debe hacerse al compás del ataque, todos al unísono, no esperar demasiado tiempo los de atrás con respecto a los de adelante. Por ejemplo, fig. 13, si 4, 2 y 3 lo hacen determinado tiempo después que 8, 5 y 6 puede ocurrir que en ese lapso, aunque breve, el rival se posesione de la pelota y los atacantes 11, 10 y 9 ya se han destapado hacia atrás para recibir la pelota.

No solamente la "línea de 4" debe salir inmediatamente. A veces son los volantes que se quedan. Le corresponde a los de atrás "empujar" a los volantes, pues "las líneas de atrás gobiernan a las de adelante".

Mientras progresa el avance, 4, 5 y 6 que acompañan pueden alejarse de sus marcas para dar salida a un compañero comprometido o intervenir en la circulación. Pero, ¿hasta dónde pueden alejarse? La medida justa para volver a sus marcas en caso que la circulación se interrumpa. Si tenemos la pelota somos todos atacantes, debemos estar todos desmarcados. Y no sólo los que están en la jugada, sino también los que están alejados de ella, pues pueden recibir un cambio de frente.

(No hablamos del 8, pues generalmente su marca cuando el rival ataca es el 5, un jugador de mentalidad defensiva, que no representa peligro inmediato en caso de contraataque rápido).

Esto es lo normal. Pues 4, 5 ó 6 pueden ver la oportunidad —un callejón abierto— para pasar decididamente al ataque picando a ese claro. Aquí entran a funcionar los relevos, de los cuales hablaremos más adelante.

Las líneas de atrás acompañan a las de adelante, scor-tando espacios, cuando el equipo se apodera de la pelota y se proyecta al ataque. Es el caso explicado, cuando el equipo adversario está en la ofensiva y el nuestro se defiende.

Pero cuando sucede al revés, es decir cuando nuestro equipo está en la ofensiva y pierde la pelota, son las líneas de adelante las que deben achicar los espacios bajando inmediatamente. Ejemplo: fig. 14. Nuestro 4 con la pelota. Pasa al 8, quien toca de primera al 10 que entra por la derecha. Intercepta el 6 rival y entrega corto al arquero. El 4 pica a su lateral libre y recibe la pelota arrojada por el arquero con la mano.

Inmediatamente los atacantes netos se convierten en defensores, bajando a marcar la iniciación y achicando los espacios con las líneas de más atrás, para trabar la progresión del avance rival: fig. 15. El 9, jugador más cercano, sale a enfrentar al

Funcionamiento Defensivo Total

Los dos zagueros centrales, 2 y 3, hacen zona y "hombre" en la zona. Esta primera línea es la más defensiva. Ambos tienen idéntica función (luego explicaremos en detalles su funcionamiento). Luego continúa la segunda línea, los marcadores laterales (4 y 6). Marcación zonal y "hombre" en la zona. Pero la zona del marcador lateral es amplísima. Debe "encimar" a su puntero, ya que su espalda está cubierta por el zaguero central de su lado. Todo el lateral, desde una a la otra línea de fondo, es zona para su desenvolvimiento: fig. 16.

Naturalmente que no irán a encimar a sus punteros si éstos se meten dentro de su propia área. O si el puntero rival está marcado por nuestros punteros u otro delantero.

Si el puntero adversario se interna mucho dentro del campo, por ejemplo al centro mismo o más allá, hará zona tomando al rival que entra dentro de ella.

En cambio, si el puntero rival jugara permanentemente internado, más o menos hasta posición 8 si es el puntero derecho, o hasta posición 10 si es el izquierdo, y ningún atacante adversario fuera a la punta, achicando el frente de ataque, debe tomar su marca internándose a su vez. De no hacerlo permitiría el constante arranque libre del puntero. Una vez que la peiota pasa a poder de su equipo se desmarca al lateral libre, explotando la zona desierta regalada por el adversario.

Los dos volantes, 5 y 8, hacen zona y "hombre" en la zona. El resto, 7, 9, 10 y 11, marcarán en sus zonas la iniciación del ataque rival.

Si el adversario avanza por el sector derecho encontrará primero la oposición del 11 y luego del 10. Más adelante, a los defensores del sector izquierdo de nuestra defensa.

Mientras progresa el avance rival, nuestro 7 baja a cubrir zona por el otro sector: fig. 17. El 7 rival con la pelota. Ante un cambio de frente al desenganche del 10 al claro (10'), es inmediatamente cubierto por nuestro 7 (7'). El desmarque del 5 al mismo claro (5'), corre la misma suerte.

Mucho más común que el 5 en posición 5, ante el avance por el sector derecho, es el 5 en posición 5'. Nuestro 8 oscila naturalmente hacia el centro del campo. Resultado: el cambio

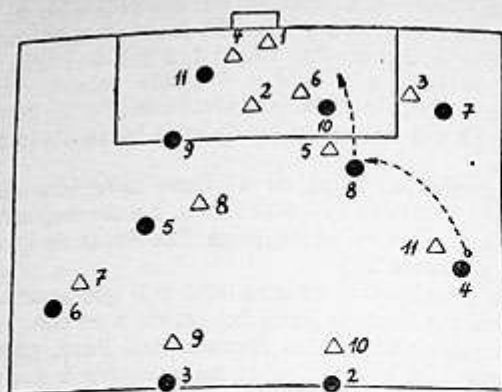


Fig. 14

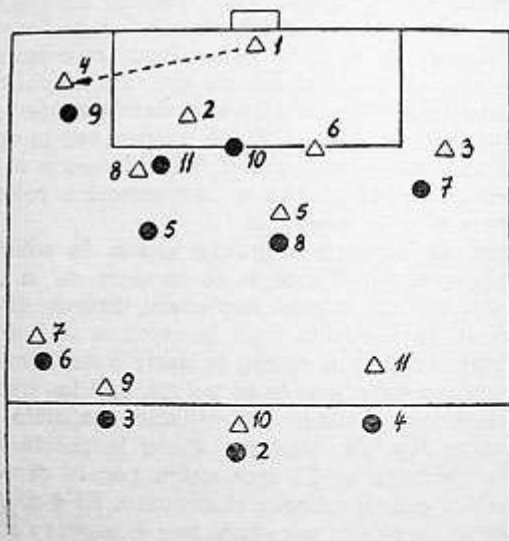


Fig. 15

4 en el lateral. El 11 baja en el sector del 10. El 10 en la posición natural del 9. Oportunamente vuelven a sus puestos.

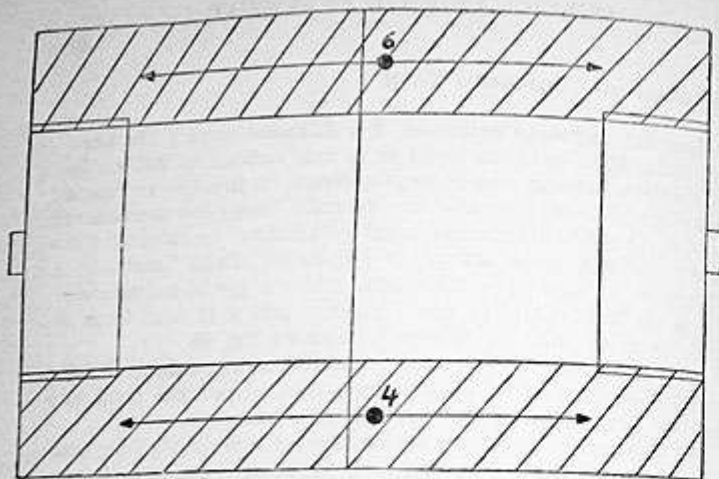


Fig. 16

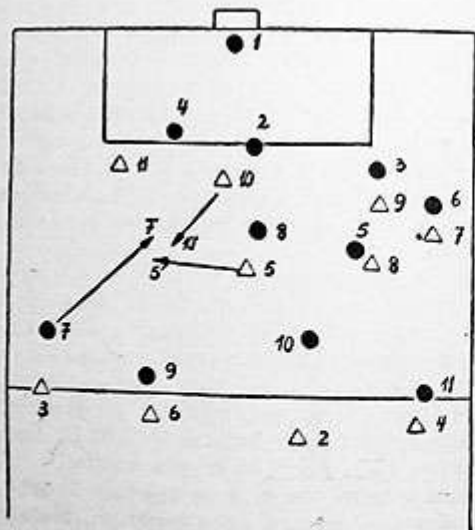


Fig. 17

de frente toma al 5 libre. El 7 bajando por el lado opuesto a la jugada resuelve ese problema. Todo el ancho del campo en el medio juego no puede ser cubierto por sólo dos jugadores, 8 y 5.

Otro problema que puede resolver el 7 bajando, es el caso de la eliminación completa y definitiva de un defensa del otro sector: fig. 18. La eliminación de nuestro 6 por el 7 rival

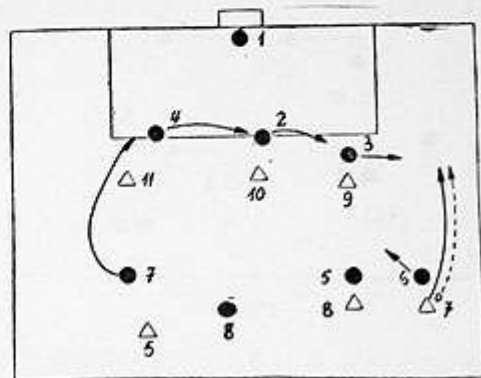


Fig. 18

por el lado de afuera, deja a 3 defensas nuestras (4, 2, 3) contra 4 atacantes rivales (7, 9, 10, 11). El 3 sale al 7. El 2 releva al 3 sobre el 9. El 4 al 2. Libre: el 11 rival. Claro que si el 7 cambia a su 11 la trayectoria larga de la pelota da tiempo al 4 a volver sobre el 11. Pero a veces la trayectoria de la pelota no es tan larga. Y puede ser sorpresiva. Nuestro 7 resuelve ese problema marcando al 11.

Cuando el avance progresa por el sector izquierdo, es el 10 quien baja por el otro sector: fig. 19. Generalmente el 10 en este caso, como el 7 en el otro, llegan a marcar los cambios de frente del otro sector corriendo desde atrás. Si el 8 rival pica en el callejón formado entre 3 y 6, ante un cambio del sector izquierdo, es imposible (o difícil) que el 10 llegue a marcarlo. El 5, a pesar de oscilar naturalmente hacia el centro, debe estar atento a esta jugada y picar con el 8 rival. La mayor o menor atención estará supeditada a las características individuales del 8. Pero en forma general el 5 no se debe dejar

"hipnotizar" por la pelota, cuando como en este caso la jugada está en el otro sector. Su atención estará repartida entre "su" hombre y la pelota. Naturalmente que el cierre del 6 puede

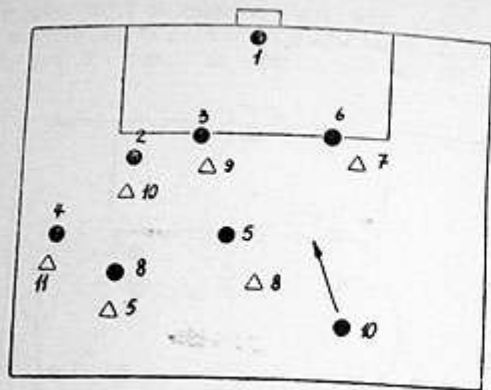


Fig. 19

solucionar el problema. Pero a veces el callejón es muy ancho y no llega al cierre. O llegando al cierre y tapándole el camino al 8, es tomado en el 2-1 con el 7 rival.

Igual problema sucede en el otro sector. El pique del 5 rival proyectándose al ataque por un callejón, ante el cambio desde el otro sector, no puede ser marcado por el 7 que baja. Es el 8 nuestro que debe estar atento a esta alternativa. El conocimiento de las características individuales del volante rival harán prestar mayor o menor atención al 8 nuestro sobre el 5 rival.

Otros dos jugadores que pueden proyectarse sorpresivamente al ataque en los claros por sus laterales, son los marcadores de punta. Aquí la marcación corresponde al 7 y 10. O también al 9 y 11.

Resumiendo: el 10 y 7 son la segunda línea de defensa. El 10 trabaja desde el centro al lateral izquierdo. Y el 7 desde el lateral derecho hacia el centro.

Defensa Escalonada

La defensa última debe colocarse ante el ataque rival en forma escalonada, para evitar que el desbordamiento por parte de un solo jugador rival la elimine en su totalidad.

Veamos la forma incorrecta, con los jugadores en línea: fig. 20. El 11 con la pelota. Toca al 10, que desborda en el pi-

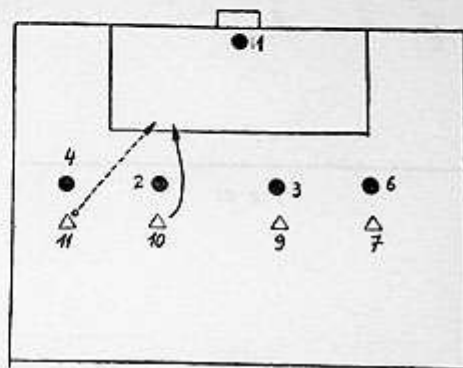


Fig. 20

que al zaguero central derecho (2). El gol es cosa resuelta o poco menos.

La colocación correcta, escalonada o en profundidad, se muestra en la fig. 21. El 11 toca al 10, quien desborda al 2. El 3 se cruza sobre el 10, mientras el 2 va a la posición del 3. El 6 cierra sobre el 9 rival, para el caso de que no llegue el 2. La marcación es estrecha en la zona cercana a la pelota y menos estrecha lejos de esa zona. Los zagueros centrales y los marcadores laterales forman una diagonal, cuyos extremos son 4 y 6.

Coberturas

Nuestros marcadores laterales "enciman" a los punteros rivales, pues sus espaldas están cubiertas, en caso de desborde, por los zagueros centrales. Veamos el funcionamiento: fig. 22.

El marcador lateral (3) rival se la toca de alto por sobre

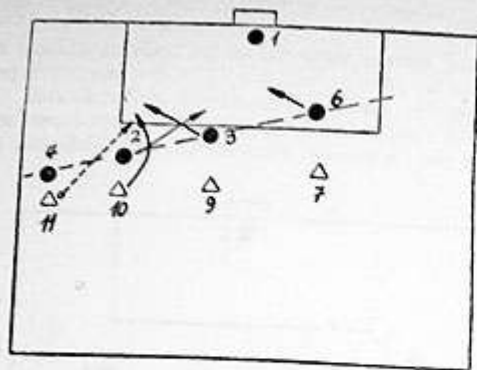


Fig. 21

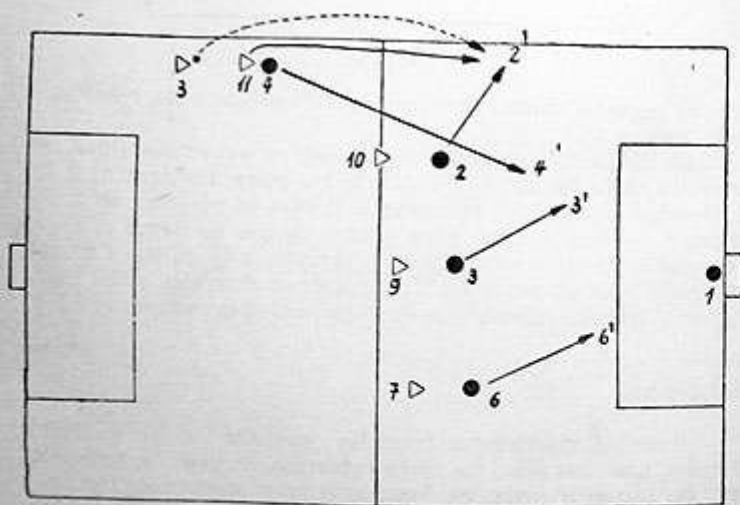


Fig. 22

la cabeza del 4 a su compañero 11, quien desborda en velocidad al 4. El 2 sale sobre el lateral a interceptar o trabar (2'), el 3 cubre el corredor central (3') y el 6 cierra (6'). Nuestro 4 va adentro a la posición 2 (4').

En caso de que la pelota puesta al claro por el 3 rival a las espaldas del 4 supere también al 2, será el zaguero central izquierdo (3) quien se cruzará a interceptar la pelota en el lateral opuesto: fig. 23. El 4 va a la posición del 2 (4') y el 2 a la posición del 3 (2'). El 6 cierra (6').

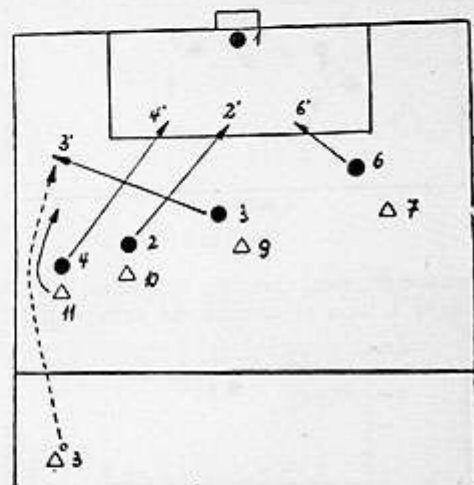


Fig. 23

Cuando uno de los zagueros centrales sale a disputar la pelota, el otro debe hacerle la cobertura: fig. 24. La pelota, de alto o de bajo, es pasada al 10. El 2 va a la disputa o al anticipo. El 3 se mueve a 3', haciendo la cobertura, para cortar la jugada en caso de que el 10 toque la pelota en profundidad al 9, superando la intervención del 2.

Supongamos que el 3 no hiciera la cobertura y se quedara marcando estrechamente a su marca (9): fig. 25. Al ser superado el 2, el pique del 9 desborda fácilmente al 3, yéndose sin oposición hacia el arco.

La cobertura aventa el peligro mayor, es decir la pelota

en profundidad. Claro que podría ocurrir que el toque del 10 fuera al pie del 9, quien receptoría de esta forma. Esto es

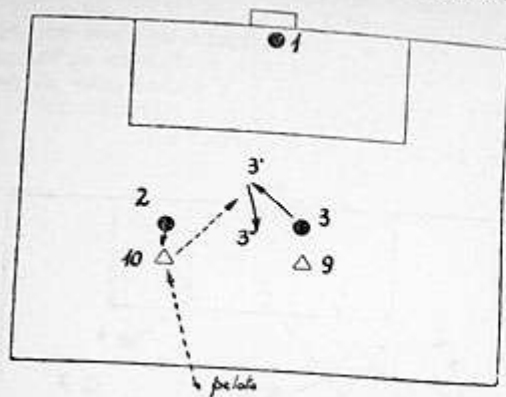


Fig. 24

cierto. Sin embargo, esta variante es la que ocasiona el menor peligro, pues el 3 tapa el camino del arco al 9.

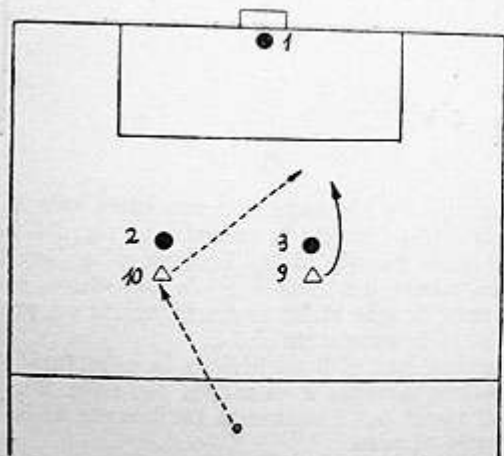


Fig. 25

Pero además de ejecutar ineludiblemente en primer término la cobertura, el defensor (en este caso el 3) debe estar vigilante para el caso que pueda interceptar la pelota del 10 al 9 (3", fig. 24).

Al salir uno de los zagueros centrales, además de la cobertura del otro zaguero central está la cobertura del marcador lateral: fig. 26. Si el 4 al jugar el anticipo el 2 marcara estrechamente al 11, el toque del 10 en profundidad antes que inter venga el 2, haría fácil el desbordamiento del 4 por parte del 11. Estando el 4 en la jugada correcta de cobertura (fig. 26),

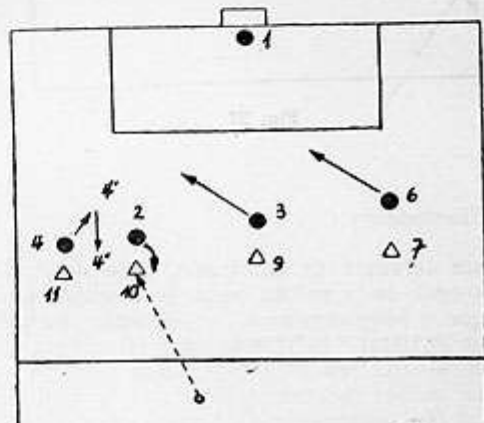


Fig. 26

el toque del 10 sólo puede hacerse al pie del 11. Esta opción representa el peligro menor, pues el 4 tapa el camino hacia la valla al 11 rival. Además, ya hemos dicho que aparte de la cobertura el 4 puede jugar en segundo término la intercepción de la pelota si la ve con cierta seguridad (4").

El mismo principio defensivo se aplica al jugar el anticipo el marcador lateral; el zaguero central del sector hace la cobertura y está atento también para jugar la intercepción: fig. 27.

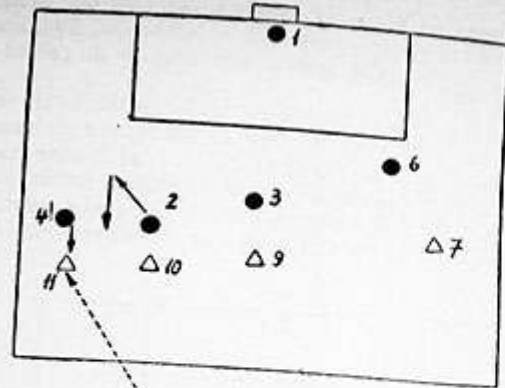


Fig. 27

Relevos por Eliminación

Cuando un defensor es eliminado, otro defensor le sale al paso al poseedor de la pelota, pasando el eliminado a tomar la marca del que le hace el relevo. Se sobreentiende que la jugada proporciona el tiempo suficiente para el cambio de marcas. El defensor eliminado recupera fácilmente y ocupa otra posición dentro del bloque defensivo. Si la eliminación fuera completa, otro es el funcionamiento defensivo, como veremos luego.

El 10 con la pelota, fig. 28. Elimina a nuestro 2. El 3 se cruza a marcar al 10, mientras el 2 eliminado releva al 3 en la marca del 9. El cruce del 3 debe reunir dos condiciones esenciales: primero, no ser tan lento como para que el 10 lo desborde en velocidad; y segundo, no ser tan rápido como para que el 2 no llegue a marcar al 9 en caso de un toque del 10.

Relevos entre el marcador lateral y el zaguero central del sector: fig. 29. El 7 con la pelota. Elimina al 6. El 3 marca al 7 (3') y el 6 al 9 (6').

Cuando uno de los zagueros centrales es eliminado cerca del lateral, el relevo se lo hace el marcador lateral: fig. 30. El 10 con la pelota. El 4 se cruza sobre el 10 y el 2 eliminado va sobre el 11. Esta forma de hacer el relevo es la más simple y automática. Pero generalmente se acostumbra a hacer otra: fig. 31.

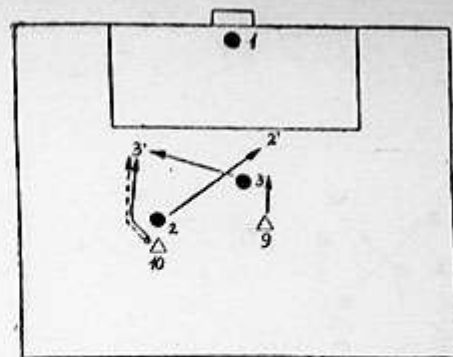


Fig. 28

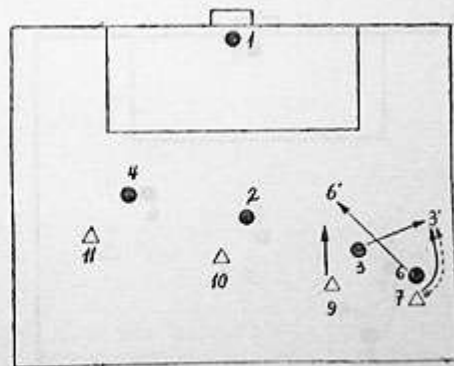


Fig. 29

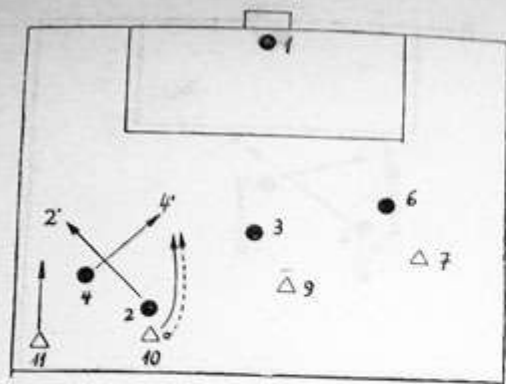


Fig. 30

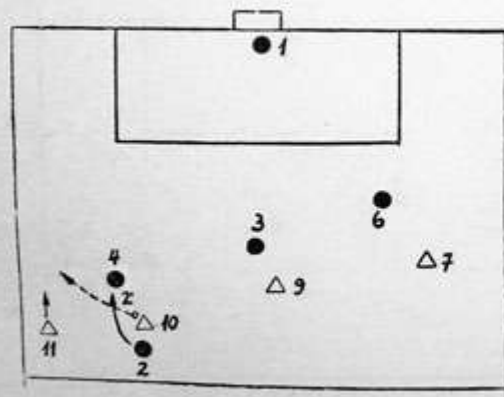


Fig. 31

Eliminado el 2, el 4 le sale al paso al 10, dándole tiempo al 2 a recuperarse y retomar su posición. Luego el 4 vuelve a su marca. Pero puede ocurrir lo que muestra la fig. 31. El 10 le toca la pelota en profundidad y al claro al 11, antes de que el 4 tenga el tiempo necesario para retomar su marca. El 4 y el 2 quedan marcando a un solo hombre (el 10) y el 11 rival enfila hacia el arco por su lateral.

Naturalmente que si el 10, inmediatamente después de eliminar al 2, pasara al 11, nuestro 2 no irá a la punta en la marca del 11. El 4 será la marca del 11, dándole tiempo al 2 a volver rectamente al arco en la marca del 10: fig. 32. El 3 atento

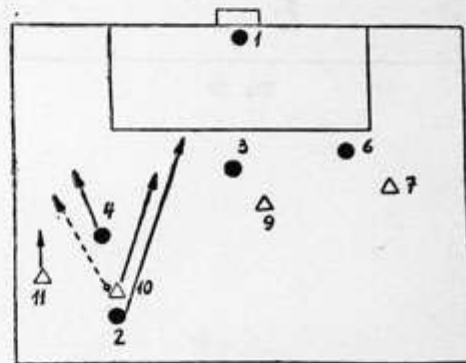


Fig. 32

en relevar al 2 y el 6 al 3, para el caso que el 2 no llegare a su marca. El mismo principio defensivo se debe utilizar en la eliminación de uno de los volantes: fig. 33. El 8 rival, con la pelota, elimina al 5. Nuestro 8 se cruza a marcarlo (8') y el 5 va a posición 8 (5').

La proximidad de un volante al marcador lateral eliminado, hace que el cambio de marcas se realice necesariamente entre ellos: fig. 34. El 7 con la pelota. Elimina al 6 por fuera. El 5 se cruza marcando al 7 (5') y el 6 releva al 5 (6') en su marca. La lejanía del 3 en esta jugada así lo obliga. Como dentro del sistema de juego los marcadores laterales enciman a sus punteros, son habituales estos cambios de marca entre volantes y marcadores laterales.

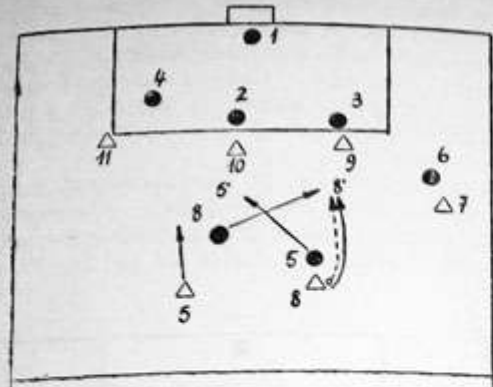


Fig. 33

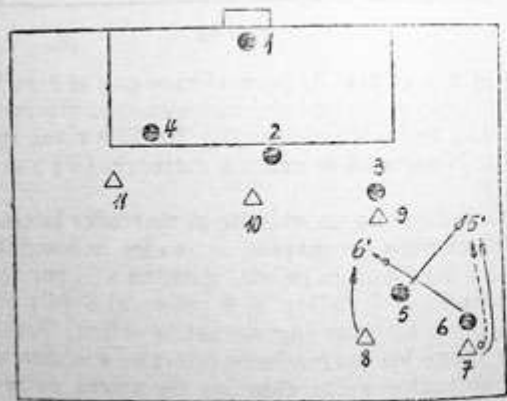


Fig. 34

Relevos por Eliminación Total

No siempre la recuperación del defensor eliminado es rápida, permitiendo el cambio de marcas. En ocasiones se produce la eliminación sin probabilidades de relevo inmediato: a esto lo llamamos eliminación total o completa. ¿Por qué? Porque al progresar el ataque rival el bloque defensivo queda en inferioridad numérica.

Entonces entran a funcionar otros principios defensivos. El puntero rival elimina totalmente a su marca: fig. 35.

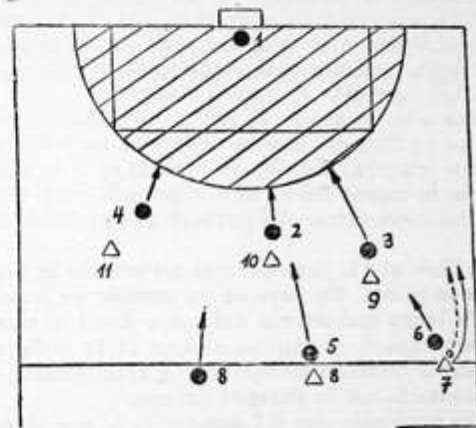


Fig. 35

Nuestros 4, 2 y 3, tres jugadores, deben hacer frente a 7, 9, 10 y 11, cuatro jugadores. Inferioridad numérica. Si el 3 saliera inmediatamente en campo abierto al 7, éste tocaría al 9, quedando el 2 a medio camino en el relevo del 3, y el 4 en iguales condiciones entre el 10 y 11.

Lo que deben hacer 4, 2 y 3 es correr hacia su arco para reorganizarse en el borde de la zona de peligro, borde en que los defensores deben hacer ya frente al ataque adversario. Traspasar profundamente los límites de la zona de peligro (20-25 m. de radio, desde el centro del arco), sería beneficiar al rival, quien tirando al arco tendría grandes posibilidades de convertir el gol.

Es decir, salir muy lejos del arco beneficiaría la ofensiva rival tanto como meterse demasiado dentro del área para hacerle frente.

Referente a los volantes, éstos deben volver rápidamente hacia su arco; principalmente el 5, marcador del 8 rival, quien seguramente se proyectará al ataque. Y aún cuando no se proyectara el 8, quedándose parado en medio campo, el 5 debe picar rápidamente hacia el arco. Si llegara antes de que el rival profundice el avance, la inferioridad numérica quedaría destruida. Serían cuatro defensores, 4, 2, 3 y 5, contra cuatro delanteros, 7, 9, 10 y 11.

Generalmente la ubicación de nuestro 5 y del 8 rival, al eliminar el 7 a nuestro 6, es la de la fig. 35. Pero puede ocurrir que el 5 nuestro esté más lejos del arco que nuestro 8. En ese caso es el 8 quien picará rápidamente hacia el arco para producir la igualdad numérica si llega a tiempo.

Volvamos a la jugada de la fig. 35. Nuestra defensa ya reorganizada en los límites del área peligrosa, los relevos se hacen de la siguiente manera: fig. 36. El 3 toma al 7, el 2 al 9 y el 4 al 10. El 5 en la marca del 8. El 6 eliminado vuelve al arco en línea recta: no corre detrás del puntero que lo desbordó completamente.

Se deja libre al 11, jugador más alejado de la zona en que se encuentra la pelota. En caso de un cambio de frente de alto del 7 al 11, la larga trayectoria del balón daría el tiempo necesario al 4 para teparle el camino al arco al 11 o llegar a marcarlo. Esto daría también tiempo al 6 a reintegrarse al bloque defensivo, quedando así la defensa intacta.

Ya hemos explicado que el 7 nuestro baja por el lado opuesto al lugar de la jugada. Si llegara a tiempo él sería la marca del 11 rival, incrustándose en el extremo de la última línea defensiva. Pero esta circunstancia no es normal.

Si el 8 nuestro, como hemos señalado, por lejanía del 5 en la jugada fuera el volante que volviera más rápidamente y llegara a tiempo, como vuelve por su zona se encargaría de la marca del 11. Este es otro caso excepcional.

Continuemos la última jugada (fig. 36). Si el 7 eliminara ahora también al 3, los relevos continuarían, entrando ya la defensa en la llamada "defensa desesperada": fig. 37. El 2 lo sale al 7 (2') y el 4 lo releva en la marca del 9 (4').

Ahora bien; cuando el 8 rival elimina a nuestro 5 y enfila hacia el arco —con nuestro volante 8 sin posibilidades de rele-

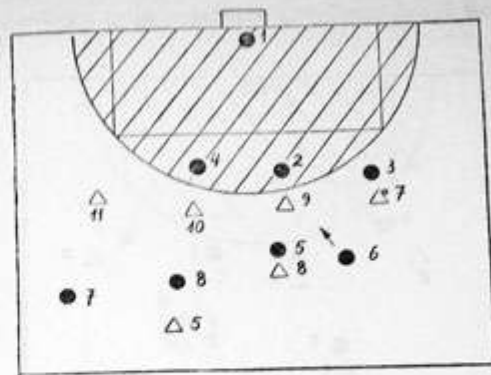


Fig. 36

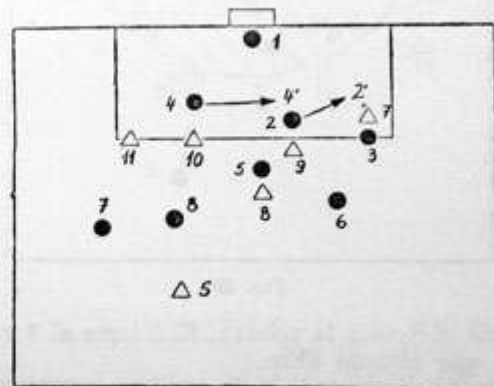


Fig. 37

var al 5→, el funcionamiento defensivo es el siguiente: fig. 38,

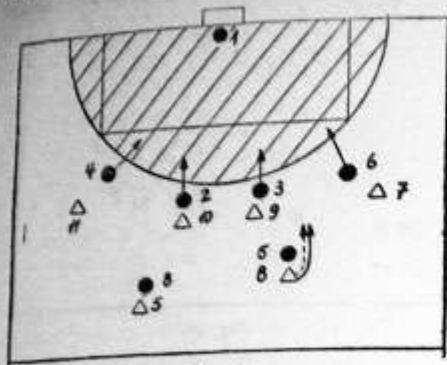


Fig. 38

Si el 9 rival se desmarca hacia su izquierda, después de reorganizada, la defensa hace los relevos como indica la fig. 39.

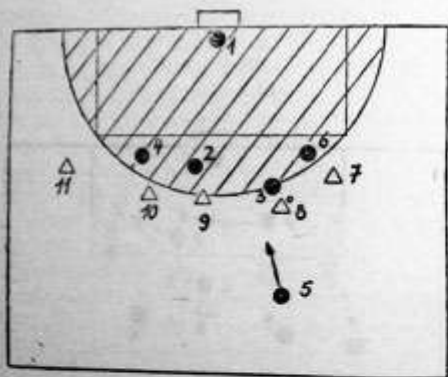


Fig. 39

El 3 enfrenta al 8 (con la pelota). El 2 toma al 9 y el 4 al 10, dejando al más alejado libre.

Una jugada equivocada y de posibles consecuencias fatales para la integridad del arco, es la salida del marcador lateral

izquierdo al 8, dejando en libertad al 7 rival y en inmejorable posición para irse fácilmente al arco: fig. 40. Luego de esta

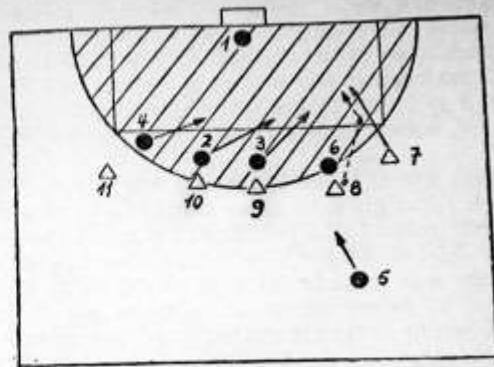


Fig. 40

errónea jugada del 6, comienza el cruce desesperado del 3 al 7, quien se mete en dirección al arco. El 2 releva al 3 y el 4 al 2.

Ahora supongamos que el 9 rival se echa a la derecha, pero siempre en posición cercana al arco: fig. 41. El 8 ha eliminado

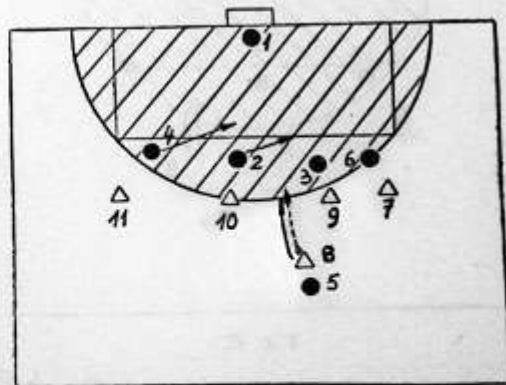


Fig. 41



a nuestro 5. El 7 y 9 rivales están en posición peligrosa para la valla. El 6 y 3 los toman, respectivamente. El 2 sale al paso del 8 y el 4 releva al 2 en la marca del 10. El 11 libre. Cuando el 2 tapa el camino al 8, debe "arrearlo", obligarlo a desviarse hacia la derecha del 8, sector en que la defensa está en igualdad numérica. En cambio, en el otro sector, queda el 11 libre.

Si el 3 marcara al 8 y el 6 al 9, dejando en libertad al 7, el toque del 8 al 9, pelota que éste dejaría pasar cubriendo con el cuerpo al 3, colocaría al 7 en situación de enfilarse libre hacia el arco.

Claro está que si fuera el 2 quien marcara al 8 —el 3 al 9 y 6 al 7—, el toque del 8 hacia su izquierda al 10 y el "deje de pelota" de éste para el 11 libre, repetiría aparentemente el cuadro anterior del 7 libre. Pero las diferencias a favor son: 1) el 11 está mucho más alejado del arco que el 7; 2) la marcación del 4 sobre el 10 es mucho menos estrecha que la del 6 sobre el 9, dada la mayor distancia entre 8 y 11 que entre 8 y 7. Conclusión: la recuperación de la defensa es más rápida y efectiva hacia su derecha que hacia su izquierda.

Si el 9 se desmarcara a la punta derecha, lejos del arco, la marcación se hace como señala la fig. 42. El 6 toma al 7, el 3

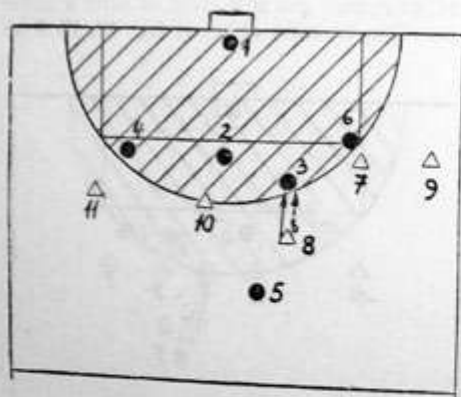


Fig. 42

enfrenta al 8 (con la pelota), el 2 marca al 10 y el 4 al 11. El 9 lejos del arco no representa ningún peligro inmediato. Si el 8 pasara la pelota al 9, esto permitiría la recuperación del

5 eliminado, quedando la defensa en igualdad numérica con los atacantes rivales.

NOTA FINAL: Todos los ejemplos se han realizado utilizando el sector izquierdo de la defensa. Cuando los eliminados sean del otro sector, marcadores laterales y volantes derechos, el funcionamiento es totalmente idéntico.

Defensa Combinada y Defensa "Hombre a Hombre"

La marcación ideal es la defensa combinada: zona y "hombre a hombre" en la zona. Pero en circunstancias especiales estamos obligados a quebrar este principio de defensa combinada y pasar al "hombre a hombre" más completo, so pena de poner en peligro de gol inmediato a nuestra valla.

En forma general, cuando la jugada se desarrolla rápidamente y en profundidad, no permitiendo el seguro cambio de marcas: "hombre a hombre".

Veamos unos ejemplos de marcación individual. Primer ejemplo: fig. 43. El 8 con la pelota. Pica el 11 en diagonal a las

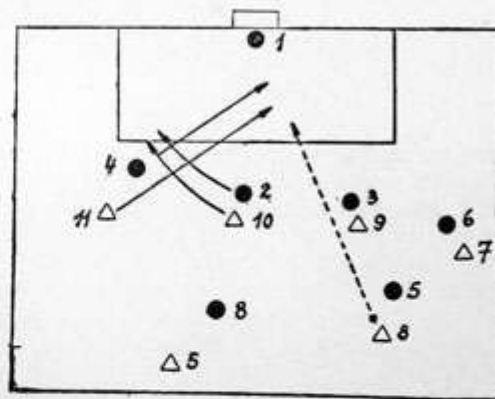


Fig. 43

espaldas del 2, mientras el 10 se abre a la punta izquierda. El 8 mete la pelota en el claro para el 11. La rapidez de la jugada no permite el cambio de marcas. El 4 hace "hombre" con el 11

y el 2 se desplaza a la punta en la marca del 10. Esto es lo correcto. Incorrecto sería que el 4 le cambiara "su" hombre (11) al 2 sobre la marcha de la jugada, y que él (4) tomara al 10 abierto a la punta. Seguramente esto ocasionaría la recepción libre del 11 y su posterior enfilamiento hacia el arco sin oposición. Otro ejemplo de marcación individual: fig. 44. El 9 echán-

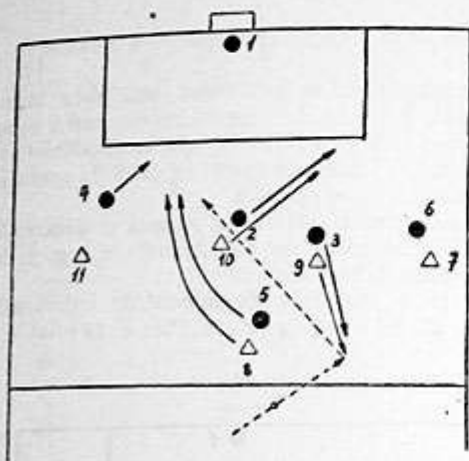


Fig. 44

dose atrás, receptiona. Su marca (3) queda a medio camino. El 10 pica en diagonal a las espaldas del 3, pidiendo la pelota y arrastrando al 2. Pero el 9 mete rasante la pelota por el callejón abierto entre 2 y 4, callejón en el cual ha picado el 8. Lo correcto es que nuestro 5, atento a la evolución de la jugada, pique con el 8 hasta el fondo si es necesario. Si no lo hiciera, confiando en la recuperación del 2 o en el cierre del 4, la jugada puede terminar en gol. Aquí la marcación "hombre a hombre" es imprescindible.

Esta jugada, como la mayoría de las que hemos explicado y de las que explicaremos, no han sido inventadas sino extraídas del análisis de partidos reales.

Ahora vayamos a los casos en que la marcación "hombre a hombre" completa es innecesaria y/o negativa, y en cambio la defensa combinada es la mejor.

Utilicemos los mismos ejemplos anteriores, cambiando las jugadas. Primer ejemplo: fig. 45. Mientras el 8 (con la pelota)

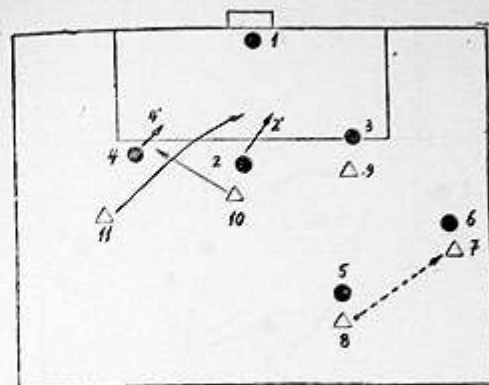


Fig. 45

pasa al 7 que se echa bruscamente atrás para receptionar, el 11 va adentro y el 10 a la punta. Nuestros 2 y 4 se permutan los hombres tranquilamente: el 2 toma al 11 (2') y el 4 al 10 (4'). Aquí la defensa combinada es correcta: el marcador lateral y el zaguero central derechos toman a los hombres que entran en su zona. La lentitud de la jugada consiente el cambio de marcas sin dificultad.

Veamos otro ejemplo, el segundo, sobre la marcación combinada, pero menos simple que el anterior: fig. 46. Al echarse bien atrás el 9 para recibir, el 3 se queda. El 2, al picar el 10 en diagonal, se lo cambia al 3 atento. El 5 salió ya a enfrenar al 9, abandonando al 8 que pica en diagonal. El 2, en su zona, tapa el camino al 8, anticipándose al toque en profundidad del 9 o si el 8 domina antes la pelota, enfrentándolo. Defensa combinada correcta.

Hemos demostrado que la rapidez de la jugada determina la marcación "hombre a hombre", refiriéndonos siempre a jugadas en profundidad, de última instancia.

El cambio de puestos o rotación es uno de los principios de la táctica ofensiva; busca crear la desorganización defensiva rival, explotando los claros que se fabrican.

Si la jugada no ocasiona un peligro inmediato, de última

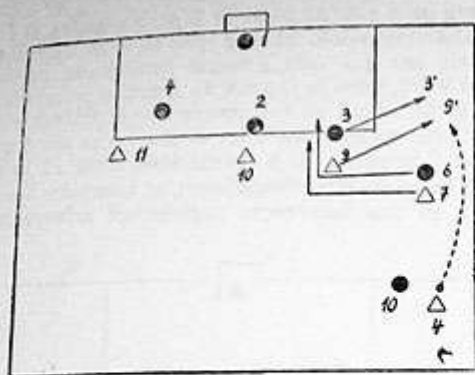


Fig. 49

dos jugadores simultáneamente. La defensa alejada de su arco: fig. 50. El 5 con la pelota. El 7 rival pica para adentro rápida-

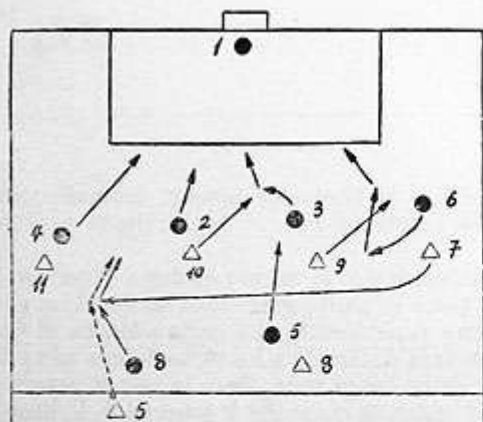


Fig. 50

mente, a posición 10. Al mismo tiempo el 10 va a posición 9 y el 9 a posición 7.

En primera intención el 6 acompaña a su marca hacia adentro para entregársela a un compañero y él tomar al más cercano

rival en el cierre. La invasión del 9 en su zona lo obliga a volverse y tomarlo. El 3 toma al 10. El toque del 5 al 7, toman a éste entre el 2 y el volante derecho (8). Si la rapidez de la jugada no permite al 2 el anticipo, el 8 acosa desde atrás el arranque ofensivo del 7. Mientras tanto la línea de cuatro zagueros retrocede lentamente hasta que el 8 entregue al 7 servido a nuestro 2. O que el 7 pase la pelota, para así entrar en juego los otros defensores.

Si el 7 picara en diagonal, sin entrar en el "offside", por las espaldas de los zagueros centrales, nuestro 6 debe hacer "hombre a hombre" con el 7. Aquí no hay tiempo para los cambios de marcas.

El "Offside" Provocado y su Contratáctica

Provocar el "offside" significa la acción de los defensas extremos de pararse y/o adelantarse en sentido contrario ante el pique en profundidad del o los atacantes rivales. Al ejecutar el pase el poseedor de la pelota, el adversario queda manifiestamente en "fuera de juego". Ejemplo: fig. 51.

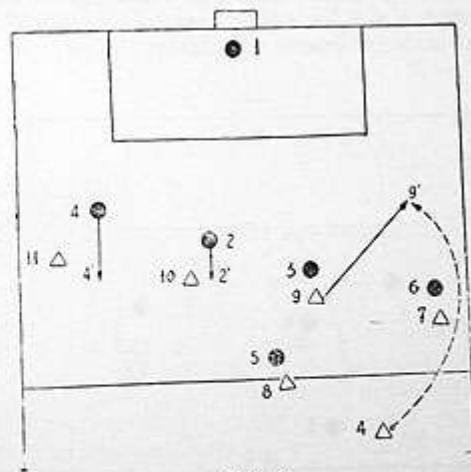


Fig. 51

El 4 rival avanza con la pelota. Pique del 9 a la punta derecha. Nuestro 3 no persigue al 9, quedándose parado. El 4 y el 2, observando la maniobra del 3, automáticamente se adelantan a 4' y 2', respectivamente, colocándose en una misma línea con el 3. Cuando el 4 rival advierte la completa libertad del 9 en 9', inmediatamente le entrega la pelota por elevación y al claro. Evidente "fuera de juego".

El 3 se ha parado para jugar el "offside", ante el pique en profundidad del 9, reparando que el 4 rival conductor de la pelota no ha levantado la cabeza para echar una mirada periférica al campo. Al 4 y al 2, en la correcta diagonal defensiva, les sobra tiempo para adelantarse y colocarse en línea con el 3.

Distinto sería que el 4 rival se hallara con la cabeza levantada y con una visión panorámica del campo al picar el 9 a la punta derecha. En estas circunstancias provocar el "offside" del adversario es sumamente peligroso para la integridad de nuestra valla. Pues al permanecer parado el 3 para meter en "offside" al 9, podría ocurrir que al partir el pase del 4 al 9 quedara legalmente habilitado por nuestro 2 y/o 4, ya que éstos carecerían del tiempo necesario para adelantarse antes de que la pelota salga del pie de su poseedor.

Claro está que aún en las condiciones arriba mencionadas del 4 adversario con la cabeza levantada y con una visión panorámica del campo, si el 3 fuese el defensa más retrasado la trampa del "offside" sería fácilmente ejecutable: fig. 52.

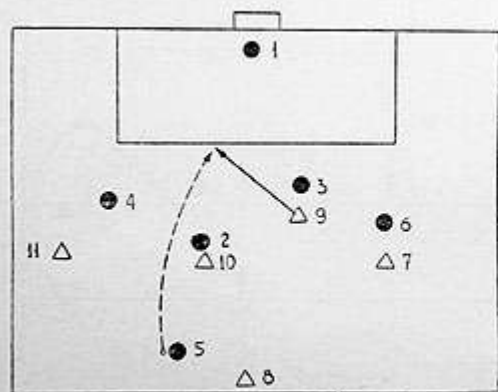


Fig. 52

El 5 con la pelota. Cabeza levantada y observando a sus compañeros. Pique del 9 en diagonal. El 3, jugador más retrasado, sabe que detrás suyo no se encuentra ningún otro jugador de campo. Por ello, al picar el 9, se queda parado o se adelanta ligeramente. Al partir la pelota de los pies del 5, la posición adelantada del 9 es evidente: "offside".

Habitualmente quienes se hallan en la situación de defensores más retrasados son los marcadores laterales (4 y 6). Al avanzar el adversario por uno de los laterales el marcador lateral opuesto está en el extremo de la correcta diagonal defensiva. Provocar el "offside" del atacante rival que pica en profundidad es tarea simple y segura: fig. 53.

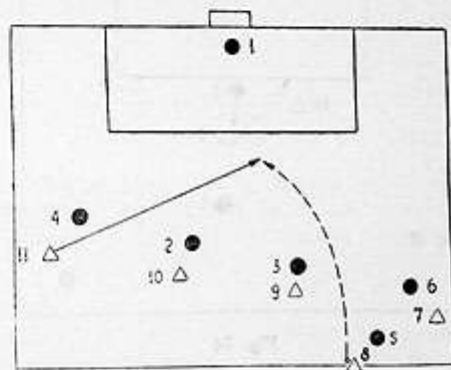


Fig. 53

El 8 con la pelota. Pique del 11 adversario en diagonal a las espaldas de nuestros zagueros centrales. Nuestro marcador lateral derecho (4) no persigue al 11. Al partir el pase, el 11 queda completamente "fuera de juego".

Naturalmente que aquí el 8 no ha visto en la iniciación el pique del 11 y sólo posteriormente, una vez percatado de él, ha ejecutado el pase al claro. Diferente hubiera sido que el 8 aguardase armado para el shot el pique del 11. En tal caso difícilmente se hubiera provocado el "offside", ya que al arrancar el 11 habría partido el toque al claro del 8.

La atención primordial del defensa que va a provocar el "offside" del atacante rival, debe estar dirigida atentamente al

poseedor de la pelota. Observar si está o no armado para el pase, si está o no con la cabeza levantada, etc. De acuerdo a esto el defensa actuará en consecuencia.

Cuando un defensa es tomado en el 2-1, quedando como jugador extremo, retrocede hasta la llegada de otro defensa. Correcto. Pero muchas veces este retroceso no hace más que aumentar las posibilidades de gol del adversario, al acercarse ambos jugadores rivales en demasía al arco. Aquí es obligatorio "jugar el offside": fig. 54.

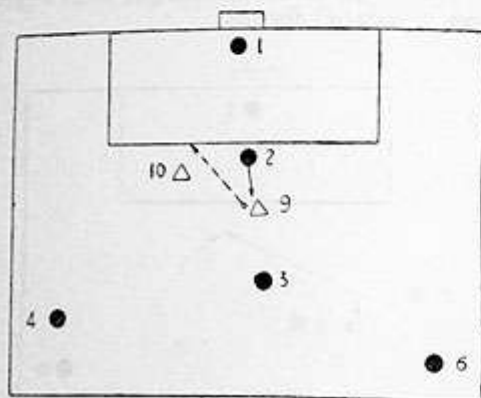


Fig. 54

El 2 ha retrocedido hasta la posición que marca la fig. 54. Más sería demasiado peligroso para la integridad de la valla. El resto de los defensas sin probabilidades de retorno. ¿Qué debe hacer el 2? Salir al encuentro del conductor de la pelota (9), concentrándose únicamente en la posible gambeta del 9, desatendiéndose del probable pase al 10. Instintivamente el 9 tocará al 10, situándose éste en evidente "offside".

El "offside" provocado puede realizarse en movimiento, es decir, durante el desarrollo del avance del equipo rival, o a posteriori del juego detenido por haberse sancionado una infracción contra nuestro equipo. Del primero hemos proporcionado ya diversos ejemplos. Veamos ahora un ejemplo del segundo: fig. 55.

El 6 rival va a ejecutar el tiro libre. Nuestros defensas extremos 4, 2, 3 y 6 se colocan en línea recta. Nuestros volantes 8

y 5 se alejan del embudo defensivo, aún cuando la marca del 5 (el 8) queda sin custodia.

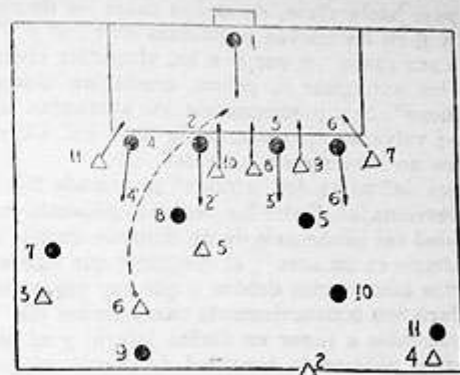


Fig. 55

Cuando el 6 arranca para la carrera previa del tiro sobre el arco, a una señal determinada de uno de los cuatro defensas, 4, 2, 3 y 6 pican al unísono violentamente hacia adelante hasta 4', 2', 3' y 6', respectivamente. Como los atacantes rivales a su vez pican en dirección al arco, al partir la pelota del pie del 6 la profundidad del "fuera de juego" es mayúscula.

Al efectuarse el tiro libre, el arquero debe salir rápidamente del arco para aventar el peligro en caso de que no se sancione el "offside".

El arranque hacia adelante de los cuatro zagueros debe ser sincronizado. Pero puede ocurrir que uno (o más) de los defensas, por cualquier coyuntura, permanezca en su lugar habilitando de esa forma a los atacantes rivales. Si los defensas que se quedan parados fueran los marcadores laterales, el peligro de gol es inminente al caer la pelota en el centro del área despejada de defensores, haciendo imposible el cierre de los defensas laterales por su lejanía. En cambio, si fueran los zagueros centrales (2 y 3) los que se quedan estáticos, el peligro de gol es mucho menor. Para evitar el primer caso, el peligro de gol mayor, la fórmula es que los zagueros centrales observen el arranque de los marcadores laterales, para salir ellos instantáneamente a continuación.

Suponiendo que el ejecutor del tiro (6) se detuviese bruscamente, no realizando el tiro libre, o que después de la carrera hacia la pelota no efectuase el tiro sobre el arco, haciendo en cambio un pase hacia atrás, en ambos casos los defensas extremos 4, 2, 3 y 6 en las nuevas posiciones 4', 2', 3' y 6' no deben volver sobre sus pasos, ya que si a los atacantes rivales 7, 8, 9, 10 y 11 se les entregase la pelota, quedarían completamente "fuera de juego". Son precisamente los atacantes adversarios los que deben volverse, traspasando la línea del último defensa extremo, para no incurrir en "offside".

La táctica defensiva del "offside" provocado tiene sus ventajas y sus desventajas. Entre las ventajas podemos mencionar: la imposibilidad del adversario de un dominio amplio de campo, "embotellándonos en un arco"; el desánimo que cunde entre los atacantes netos adversarios debido a que sus piques en profundidad y al claro son constantemente sancionados por "fuera de juego", obligándolos a jugar en forma lateral y al pie; los zagueros extremos reducen la cantidad de piques en persecución de sus marcas, gastando así menos energías; defensores no muy rápidos y sin mucha recuperación pueden anular a atacantes de gran pique y velocidad.

Las desventajas del "offside" provocado: si el "offside" no es sancionado por cualquier circunstancia, al atacante adversario sólo le resta el arquero como último obstáculo, ya que nuestra defensa extrema se ha colocado en línea recta para provocarlo, rompiendo así los principios fundamentales de la táctica defensiva: defensa escalonada, coberturas, relevos; la facilidad que encuentran los defensas en situar a los atacantes rivales en el "fuera de juego" es un arma de doble filo, puesto que los defensas terminan por aplicar la trampa en las situaciones más forzadas y dudosas, con las consecuencias previsibles; debilita en el espíritu de los defensas extremos los principios fundamentales de la táctica defensiva (defensa escalonada, coberturas, relevos).

Vayamos ahora a la contratáctica del "offside" provocado. La contratáctica al caso de los defensas extremos que se adelantan al unsono instantes previos a la ejecución del tiro libre, es la siguiente: fig. 56. Al arrancar hacia adelante 4, 2, 6 y 3, los atacantes 11, 10, 9 y 7 corren en la misma dirección de los defensas, picando el 8 desde atrás para recepcionar libre en el claro el toque por elevación del 4.

Para evitar el "offside", en su carrera el 8 no debe igualar

o traspasar la línea del último defensa rival antes de que salga la pelota del pie del ejecutor del tiro libre (4).

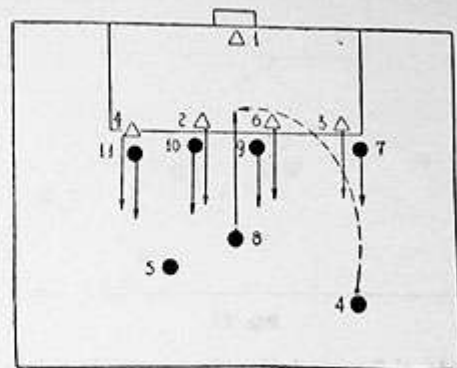


Fig. 56

Ahora bien, la contratáctica de las defensas a la contratáctica de los atacantes, podría ser la siguiente: los defensas amagan arrancar hacia adelante, pero bruscamente no lo hacen. Cuando los atacantes, que han iniciado el desplazamiento en dirección contraria al arco, advierten la maniobra de los defensas y tratan de volver sobre sus pasos, ya el tiro libre sobre el arco es rechazado cómodamente por los defensas, quienes han controlado además la entrada del 8 rival.

De aquí en adelante entramos en un juego de astucias entre delanteros de un equipo y defensores del otro.

¿Cómo contrarrestar la trampa del "offside" estando la pelota en movimiento, vale decir durante el desarrollo de la jugada? Una de las formas es el pique en profundidad de nuestro atacante, a quien el poseedor de la pelota ejecuta la entrega antes de que aquél iguale o transponga la línea del último defensor, cumpliéndose así con la Regla del Offside: fig. 57.

El 8 con la pelota. Elimina al 5 rival y arranca hacia el lateral derecho. Pique del 11 en diagonal; el 4, su marca, observando que el 8 enfila hacia la derecha, se queda parado intentando provocar el "offside". Pero el 8, mientras conduce hacia el lateral derecho, aguarda mirando de reojo el pique del 11. Al

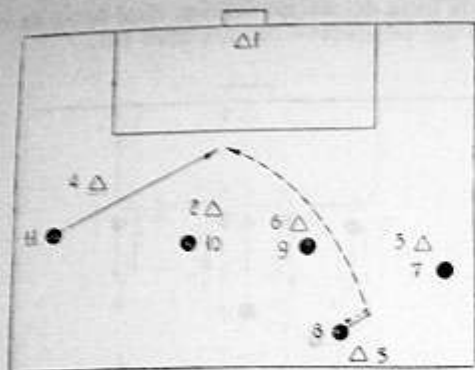


Fig. 57

producirse éste, el 8 cruza instantáneamente la pelota, evitando que el 11 iguale o transponga la línea del 4 al salir la pelota de su pie.

Otra forma más simple es la de la fig. 58. El 4 con la pelo-

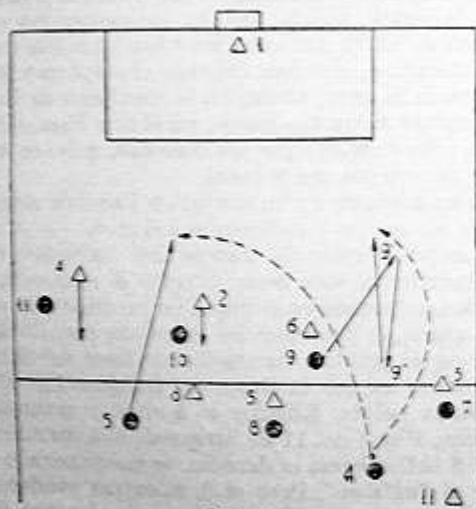


Fig. 58

ta. Pique del 9 a la punta derecha (9'). El 6 se queda parado. El 2 y el 4 rivales se adelantan, colocándose en la línea del 6. Nuestro 4 al levantar la cabeza observa la libertad del 9. Pero no realiza la entrega, pues advierte la posición "fuera de juego" del 3. El 9, desde 9', vuelve sobre sus pasos hasta 9", detrás de la línea de defensas rivales. Inmediatamente, sin pausas, efectúa un sorpresivo pique hacia adelante. El 4, poseedor de la pelota, avisado de la jugada, pasa instantáneamente al claro antes que el 9 iguale o transponga la última línea defensiva. Estos, colocados en línea y confiados, son completamente desbordados.

Más eficaz y sorpresiva sería la maniobra, después de volver el 9 de 9' a 9", si picara el 5 (u otro jugador) en profundidad (fig. 58).

FUNCIONAMIENTO OFENSIVO

La Desmarcación

La desmarcación es uno de los principios fundamentales de la táctica ofensiva.

El desmarque consiste en despegarse de la marca a un espacio libre. Cuando nuestro equipo se posesiona de la pelota, el principio de que "todos somos atacantes" entra a funcionar. El desmarque es su consecuencia.

Supongamos que ante una pelota en profundidad del 8 rival nuestro arquero sale del marco y corta el envío: fig. 59. El 7

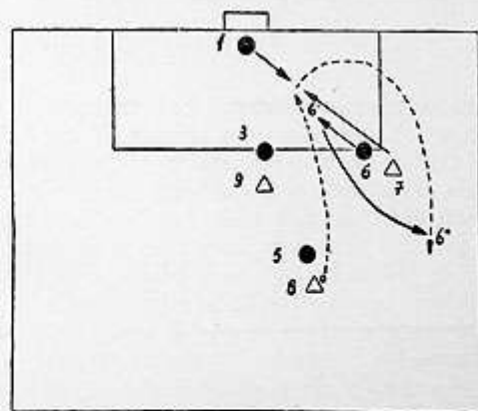


Fig. 59

es anticipado por el arquero. La pelota ahora es nuestra y "somos todos atacantes". El 6 que llegó a 6' no se queda estático en el lugar. Bruscamente pica al lateral vacío (6''), entregándole in-

mediatamente el arquero la pelota con la mano. El 6 inicia el ataque.

El desmarque al claro debe ejecutarse en la fracción de tiempo exacto previo a la entrega. Al llegar al vacío el jugador, simultáneamente arriba la pelota. Así se logra el pleno aprovechamiento del claro: fig. 60. El 6 elimina hacia la línea al 7 rival.

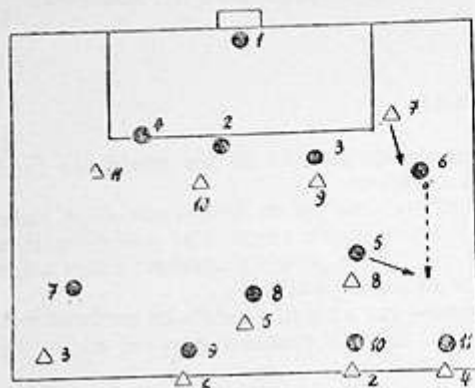


Fig. 60

Conduce unos metros por su lateral. El 5, marcado por el 8 rival, bruscamente se echa sobre la línea al claro. Toque del 6 y recepción cómoda del 5. Si el 5 se hubiera desplazado lentamente a la línea se habría arrastrado al 8 y el toque del 6 lo habría tomado encerrado entre el 8 rival y la línea. Aquí no ha habido despegue de la marca rival en el tiempo justo previo al pase; consecuencias: el jugador (5) se ha tapado él mismo el claro.

Naturalmente que en terrenos más grandes el desmarque al claro no siempre requiere despegue sorpresivo y al arribar, recepción simultánea. Dada la lejanía de rivales, el tiempo de espera de la pelota en el claro puede dilatarse. Pero éstos no son casos comunes, sino excepcionales.

En la generalidad de los casos al desmarcarse correctamente un jugador en el espacio vacío, la tardía llegada del balón por demora del ejecutante provoca el anticipo rival: fig. 61. El 8 con la pelota. Desmarque atrás y a su derecha del 9. En lugar de tocar inmediatamente el 8, camina unos pasos más con

la pelota. Luego pasa al 9: el 6 que había quedado a medio camino en 6' llega al anticipo en 6".

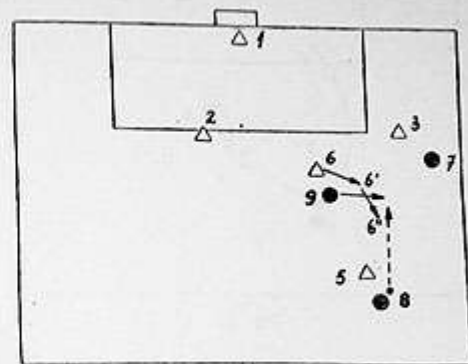


Fig. 61

No siempre el culpable es el poseedor de la pelota, muchas veces es el jugador que juega el desmarque. En la misma jugada de la figura 61, si el 5 rival tapa con el cuerpo la zona de desmarque del 9, es lógico que el 6 rival tenga tiempo para encerrarlo, ya que al 8 le es imposible ejecutar no sólo la entrega rápida sino la misma entrega. El desmarque del 9 hacia su derecha ha sido incorrecto.

Las que acabamos de exponer son las reglas principales de la desmarcación. Pero en ocasiones el desmarque se hace con toda intención recalcado, para obligar al marcador rival a salir de su posición: fig. 62. El 10 con la pelota. Lo enfrenta el 2. El 9 se echa atrás pero no bruscamente, sino dando tiempo a que el 6 venga casi adherido a sus espaldas. Toque del 10 al 9 que el 6 trata de anticipar, pero allí sí bruscamente el 9 se adelanta a la trayectoria del balón y con la parte externa del pie ejecuta la pared al 10. Si el 6 no logra ganar el anticipo y el 10 desborda en el pique a su marca (2), el arco está a disposición del 10.

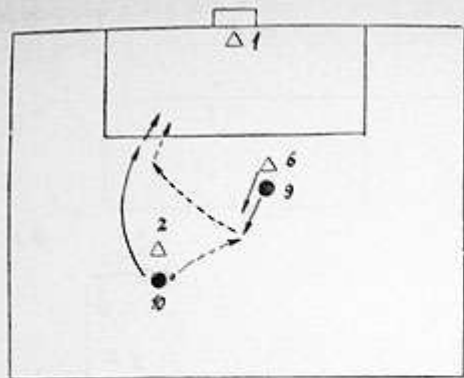


Fig. 62

La rotación

La rotación o cambio de puestos es otro de los principios fundamentales de la táctica ofensiva.

La finalidad de la permuta de posiciones es provocar la desorganización del bloque defensivo rival, para luego explotar las brechas abiertas.

Rotación no significa el cambio de puestos sin ton ni son, pues si no caeríamos en el extremo opuesto cual es nuestra propia desorganización. Rotación es, podríamos decir, una desorganizada organización.

El cambio de puestos debe hacerse con oportunidad, en el lugar y tiempo exactos. Ninguna eficacia tiene el cambio de posiciones "en frío", fuera de la jugada: fig. 63. Esto es un simple e inútil cambio de lugar. El 5 con la pelota. Toca al 11 que se echa atrás para la recepción libre. Mientras esto ocurre, 7 y 9 se cambian de puestos. Ineficaz.

Para que resulte eficaz la rotación debe efectuarse sobre la marcha de la jugada, manteniendo el frente de ataque a todo lo ancho del campo: fig. 64. El 11 arranca con la pelota desde su lateral en diagonal hacia el arco rival. El 10 se desplaza a la punta izquierda, el 9 acompaña al 11, el 7 va a posición 9 y el 8 está atento, si progresa la jugada, para picar a la punta derecha y recibir la pelota en un posible cambio de frente. Esto es rotación con aprovechamiento del ancho del campo.

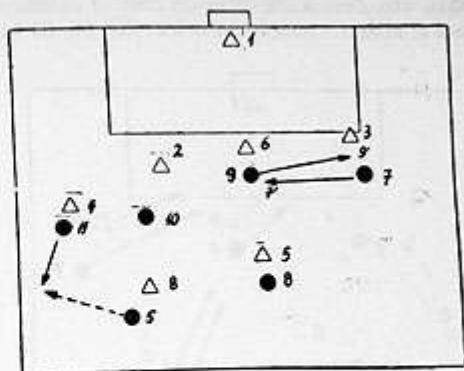


Fig. 63

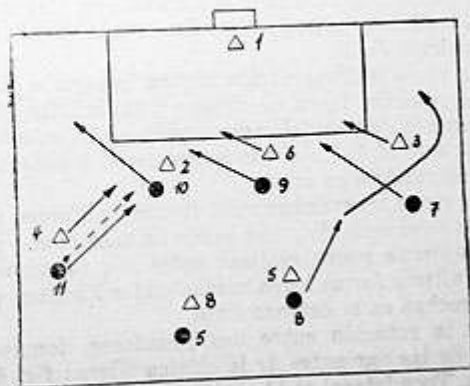


Fig. 64

En cambio, una deficiente rotación crea el autocerrojo propio. Utilicemos el mismo ejemplo anterior: fig. 65. El 11 adentro,.

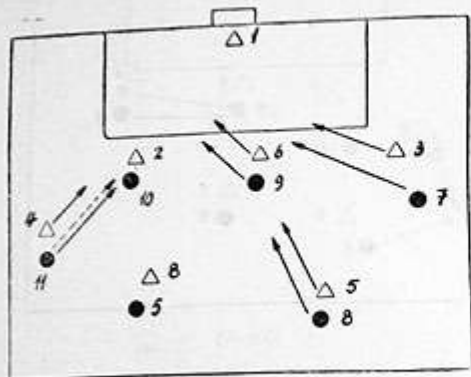


Fig. 65

El 7 adentro. El 10 estático en su posición. El 8, recto al arco. Resultado: el frente de ataque es de aproximadamente 35 m. (40 m. y centímetros es el largo del área penal). Suponiendo que el ancho del campo sea de 70 m., el ataque se desarrolla en la mitad del ancho del campo.

Aquí han incurrido en falta táctica el 10 y el 8. El 10 al no abrirse a la punta izquierda ante el arranque en diagonal del 11; y el 8 al no hacerlo a la punta derecha ante la diagonal del 7 a ocupar la posición del 9.

Muchas veces la incorrección táctica la comete el jugador, al iniciar la rotación fuera de tiempo y lugar: fig. 66. El 11, metido levemente dentro del campo, pasa al 10 echado bruscamente atrás; éste al 8. En el momento que el 8 avanza, el 7 va adentro arrastrando a su marca.

El 7 provoca: acortamiento del frente de ataque, un defensor rival más en el embudo y una salida en pase menos para el 8.

La rotación se puede realizar entre dos jugadores o más de dos. Esta última forma logra mucho mejor los fines perseguidos: abrir brechas en la defensa rival.

Veamos la rotación entre dos jugadores, tomando como ejemplo una de las variantes de la clásica tijera: fig. 67. El 10 con la pelota. Toca lateral al 11, quien en pared devuelve en 10'.

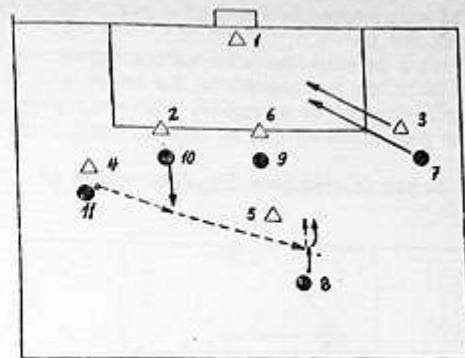


Fig. 66

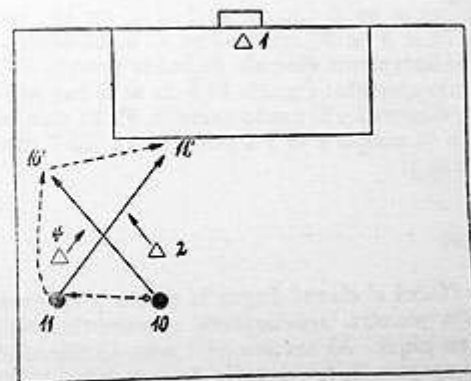


Fig. 67

A su vez el 11 va a buscar la devolución por adentro en 11', cruzándose detrás del 10.

Los ejemplos de rotación entre varios jugadores (como entre dos) son infinitos, naturalmente. La enseñanza se hace con un determinado número de ejemplos, solamente para grabar en el jugador los principios en que se basa el cambio de puestos o rotación.

Veamos un par de ejemplos. El primero, fig. 68. El 8 da al 7

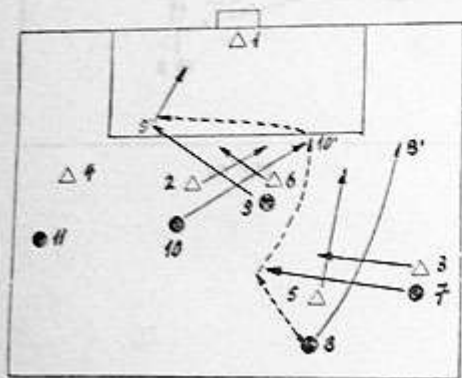


Fig. 68

en 7', internándose en el campo. El 7 al 10 en 10', entrando en diagonal. El 10 al 9 en 9', cruzándose. O el 10 alarga al 8, que picó a 8' inmediatamente después de haber pasado al 7.

El segundo ejemplo: fig. 69. El 8 da al 7, que se echa atrás. El 10 pica en diagonal a la punta derecha. El 11 va a posición 10 arrastrando a su marca y el 5 a posición 11. El 7 cambia largo al 5. El 8 releva al 5.

Fútbol al claro

¿Qué es fútbol al claro? Jugar la pelota a un espacio libre; en ese espacio penetra previamente el receptor, señalando la jugada con su pique. Al arribar el toque al claro, el jugador acompaña en carrera la trayectoria de la pelota.

Las ventajas del fútbol al claro son evidentes. Ventajas de

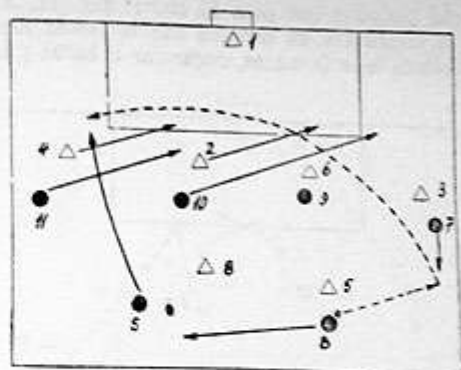


Fig. 69

tiempo y de continuidad de la jugada: fig. 70. El 7 con la pelota. Pique del 9 al claro en profundidad, desbordando su marca (6). Pelota puesta por el 7 instantáneamente. El pique del 9

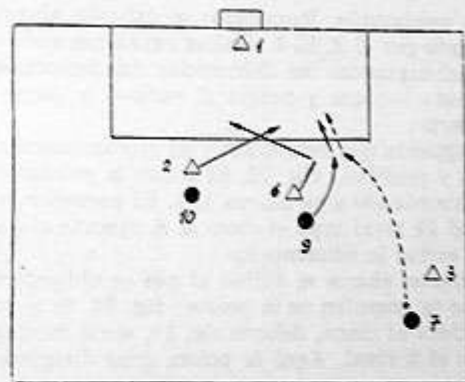


Fig. 70

le ha señalado la jugada. Luego, carrera del jugador y trayectoria de la pelota que se juntan en el claro, enfilandose el receptor con la pelota hacia el arco sin detenerse.

Veamos el mismo ejemplo, pero el toque del 7 va dirigido

al cuerpo del jugador que pica al claro: fig. 71. Al llegar al claro el 9 se encuentra en carrera con la pelota dirigida a su cuerpo. Entonces debe frenarse, controlar el balón y luego reiniciar con la conducción. Resultado: el callejón abierto hacia el arco es tapado por el 2. El 6 rival se cruza tomando al 10.

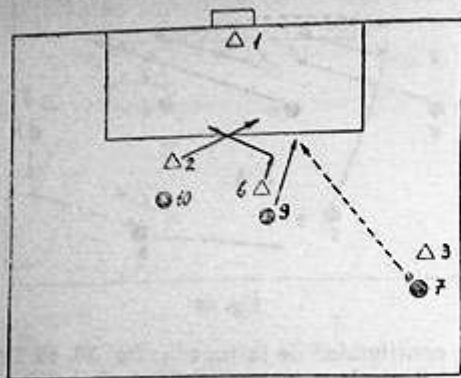


Fig. 71

He aquí expuestas las diferencias fundamentales entre el fútbol al claro —pique y pelota al vacío— y pique al vacío y pelota al cuerpo.

Naturalmente que esto último, en circunstancias, es lo más aconsejable y positivo: fig. 72. El 5 con la pelota. Pique del 8 al claro, desbordando a su marca (5). El poseedor de la pelota, al ver que el 11 rival tapa el claro al 8, ejecuta el pase rasante al pie para evitar la intercepción.

En terrenos chicos el fútbol al pie es obligatorio si no se desea perder la posesión de la pelota: fig. 73. Si el toque del 11 al 10 se hiciera al claro, delante del 10, sería fácilmente interceptada por el 2 rival. Aquí la pelota debe dirigirse rasante y al pie.

El pique a un claro o el estacionamiento en él para recibir, deben hacerse con un correcto perfilamiento respecto al objetivo inmediato: fig. 74. El 7 con la pelota. Toque al claro al 9, que ha picado señalando la jugada. El 9 se despega de su marca sorpresivamente. Hasta aquí, correcto. El pique al claro es perpendicular a la línea lateral: incorrecto. Pues al caer la pelota, si

70

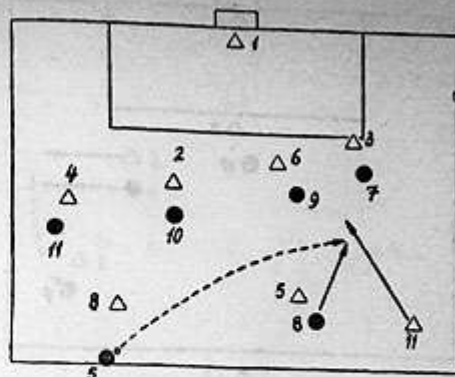


Fig. 72

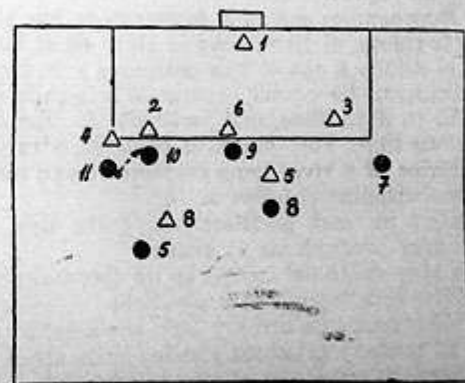


Fig. 73

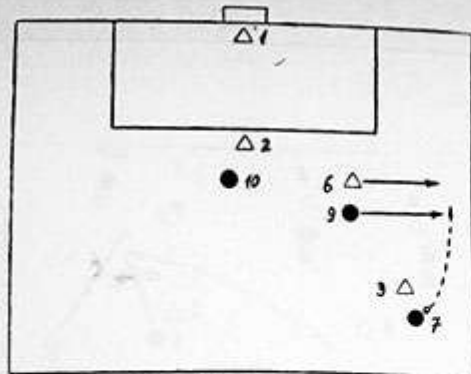


Fig. 74

el ejecutor ha hecho el pase al vacío, el 9 debe frenar, realizar un medio giro y picar por el lateral hacia adelante. Resultado: intercepción del 6 rival.

Ahora supongamos que el ejecutor del pase, en lugar de ponerle la pelota al claro al 9, se la entrega al cuerpo. Tiempo: tres. Control, giro y arranque para la conducción. Esto da como resultado la recuperación del 6, enfrentando.

El perfilamiento correcto es el pique del 9 diagonalmente hacia adelante.

Ejemplo de jugador estacionado en el claro y mal perfilado: fig. 75. Supongamos que en el momento en que el 5 está en posesión de la pelota, el 10 se echa al claro en el lateral. El 2 no va sobre él debido a que el 9 se desmarca a 9', quedando en el 2-1. Correctamente hace zona, esperando la llegada del 6. Ahora el 5 toca al 10 libre. Éste, mal perfilado, de espaldas al arco rival, recepciona libre. Pero mientras controla, gira y echa una mirada periférica, el 6 rival toma contacto con su marca (9) y el 2 puede ir a disputar el balón al 10.

Conclusión: un mal perfilamiento corta una magnífica oportunidad para profundizar el avance.

¿Cuál es la posición del cuerpo en un correcto perfilamiento? Si el jugador está detenido, los pies deben estar en dirección al objetivo inmediato, uno atrás y otro adelante, prontos para el arranque. El tronco y la cabeza girados hacia atrás, la mirada posándose alternativamente en el ejecutor del pase y hacia adelante para observar la posición de compañeros y rivales.

En movimiento la técnica del correcto perfilamiento es idéntica.

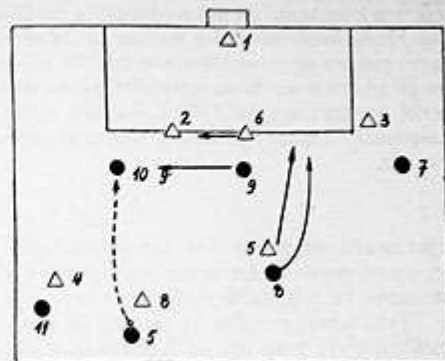


Fig. 75

La extraordinaria importancia del perfilamiento reside en que los jugadores bien perfilados en todas las jugadas hacen la circulación de pelota rápida y fluida y proporciona profundidad a los avances. Además resuelve, en gran parte, la falta de manejo y de buena pegada de una de las piernas del jugador.

Cuando la entrega es sorpresiva, no habiéndose dado materialmente tiempo al receptor para el correcto perfilamiento en la jugada, éste debe tocar para atrás y luego perfilarse para la siguiente posible devolución.

Además de los espacios libres que se abren por la posición de los jugadores adversarios, consecuencia de los diferentes desarrollos de las jugadas, los claros pueden autofabricarse y fabricarse para su posterior explotación.

Autofabricarse un claro significa atraer a la marca rival a una posición falsa, para luego aprovechar el mismo jugador el claro.

Fabricar un claro es arrastrar a la marca a una zona muerta —posición falsa—, creando un vacío que explota otro u otros compañeros. Los claros pueden fabricarlos más de un jugador al mismo tiempo.

A continuación proporcionaremos una serie de ejercicios de claros autofabricados y fabricados.

Las jugadas han sido extraídas del análisis de partidos reales. La práctica constante de estos ejercicios tácticos fijan en el jugador las ideas fundamentales en que se basa el fútbol al claro. Es decir que no debe entenderse que la ejercitación de estas jugadas tiene como norte su aprendizaje memorizado.

Además del aprendizaje del fútbol al claro, estos ejercicios tocan otros aspectos tácticos: rotación, toque de primera, cambios de frente, etc.

Ejercicio Nº 1

En parejas se alinean sobre el sector derecho: fig. 76. Todos los jugadores, a excepción de los arqueros, ejecutan el ejercicio. Uno de los arqueros va a la valla y los otros hacen de recogedores de pelota. El entrenador indica el cambio de guardavalla. El ejercicio se realiza en la posición del 7. Para la continuidad del trabajo se utilizan muchos balones. El marcador fijo, después de un lapso, se cambia.

El ejecutor del pase con la pelota. Desde posición 8 o posi-

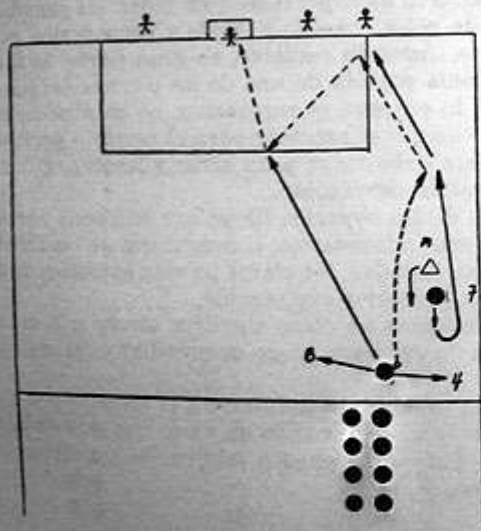


Fig. 76

ción 4. El 7 se tira atrás, aparentemente para recepcionar; el marcador va pegado a sus espaldas. Sorpresivamente el 7 gira y pica al claro autofabricado señalando la jugada. El ejecutor se la pone en el claro y luego va adentro en diagonal para terminar la jugada. El 7 conduce el balón hasta la línea de fondo y centra para atrás. O, al alcanzar el 7 en su carrera la pelota, la toca de primera hacia adentro. El ejecutor, en lo posible desde fuera del área, tira al arco a la carrera y sin controlarla. Los jugadores salen por los costados y se vuelven a reunir en el fondo de las filas.

Variante: el ejecutor toca el 7 con la marca encima; el puntero devuelve de primera intención y luego gira y pica. Es importante que el 7 haga la devolución hacia la pierna útil del ejecutor.

Este ejercicio de claro autofabricado, y su variante, se pueden realizar también en el corredor central, en la posición del 9 y del 10. Pero 9 y 10 tiran directamente al arco.

Otras formas de realizar el ejercicio:

a) Doble fila sobre el sector derecho de jugadores que lleven estos números: 2, 4, 7, 8 y 9. A la altura del círculo central una fila de 3, 5, 6, 10 y 11. De esta fila sale el jugador que recoge el centro atrás: fig. 77.

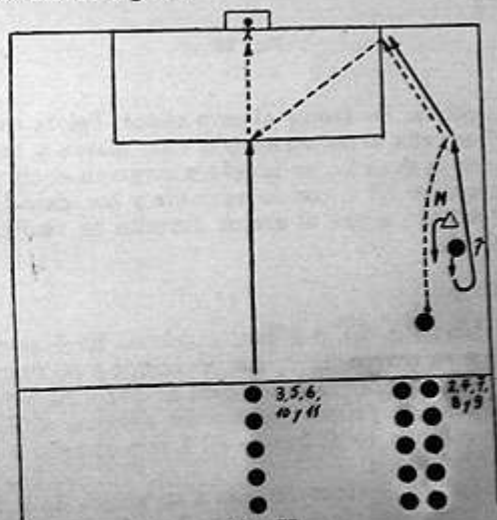


Fig. 77

b) Sobre el sector derecho una sola fila de 2, 4, 7, 8 y 9. En posición de volante izquierda otra fila de 3, 5, 6, 10 y 11: fig. 78.

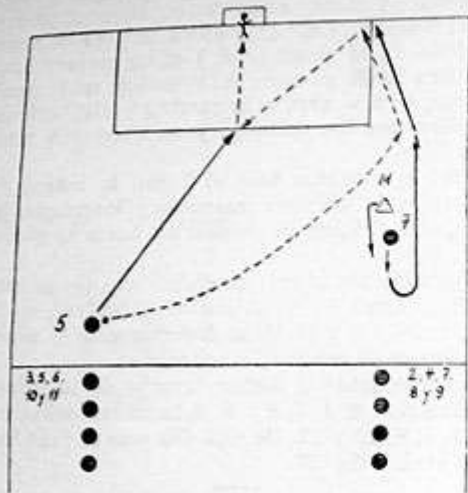


Fig. 78

El 5 con la pelota. De frente al otro sector. Pelota en el pie derecho. El 7 se echa atrás atrayendo a su marca y luego gira y pica. El 5, con la derecha, se la coloca larga en el claro.

Este ejercicio N° 1, con su variante y las distintas formas, una vez efectuado sobre el sector derecho se realiza sobre el sector izquierdo.

Ejercicio N° 2

Triple fila: fig. 79. 8-4 con la pelota. El 7 se echa atrás arrastrando a su marca. El 9, que mantiene a su marcador alejado de la línea, sorpresivamente pica al claro. El 8-4 ejecuta el toque. El 9 pasa de primera intención adentro al 7, quien ha acompañado picando en diagonal. El 7 tira al arco a la carrera sin controlar la pelota.

¿Por qué el 9 mantiene alejado a su marca de la línea lateral? Para no taparse el claro al picar. Pues si el 9, en el momento

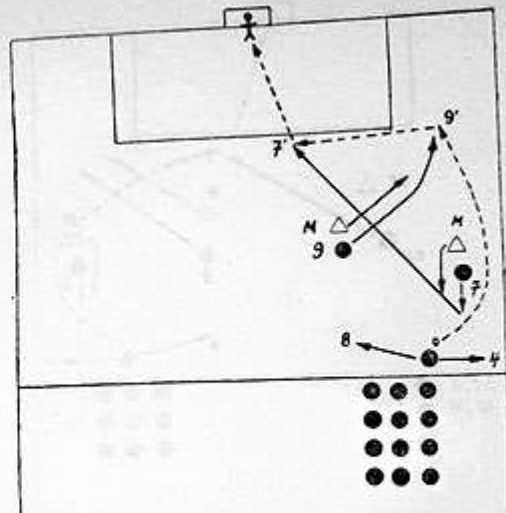


Fig. 79

de arrastrar el 7 a su marca, fuera lentamente hacia la línea, cuando el 8-4 ejecuta el pase se encontrará encerrado entre la línea y su marca. Pelota fácilmente interceptada.

Variante: el 4-8 toca al 7, quien devuelve. Luego el 8-4 pasa al 9, que ha picado previamente al claro.

Después de ejecutado el ejercicio sobre el sector derecho entre 7-9 y 8-4, se realiza sobre el sector izquierdo entre 11-10 y 5-6 (volante-marcador lateral).

Ejercicio N° 3

A la derecha triple fila de 2, 4, 7, 8 y 9: fig. 80. A la izquierda una fila de 3, 5, 6, 10 y 11. El 8-4 con la pelota. El 7 se echa atrás y arrastra a su marcador. El 9 lleva a zona muerta, sobre la línea, a su marca. El 10 pica en diagonal a posición 9. El 8-4 mete la pelota en el claro fabricado por el 9. El 10 tira al arco.

Otra forma de realizar el ejercicio, para simplificarlo, es suprimiendo al 7 y su marca.

El ejercicio debe ejecutarse también sobre el sector izquierdo. El 10 fabrica el claro y el 9 pica en diagonal explotándolo.

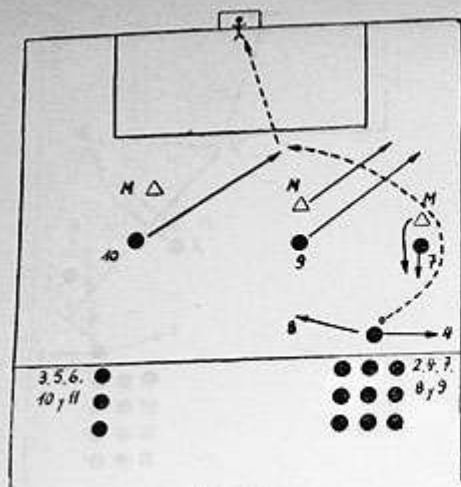


Fig. 80

Ejercicio Nº 4

La fila de la derecha de 2, 4, 7, 8 y 9. La de la izquierda, de 3, 5, 6, 10 y 11: fig. 81. El 9, 10 y 11 ejecutan varios ejercicios y luego son reemplazados.

El 7 con la pelota. El 9 arrastra a su marca a la punta derecha; el 10, a su marca, a posición 9. En el callejón fabricado penetra el 5. El 7 la pone en el claro. El 5 tira al arco. La marca del 11 cierra ligeramente, para obligar que el toque del 7 sea ejecutado con precisión.

Luego se hace el ejercicio fabricando el callejón por el sector derecho. El 10 y 9 arrastran. El 11 ejecuta el toque. El 8 pica al claro.

Variante: el volante del mismo lado del ejecutor es quien penetra en diagonal al claro fabricado por 10 y 9: fig. 82.

Ejercicio Nº 5

A la izquierda una fila de 3, 6, 5, 10 y 11: fig. 83. A la derecha una doble fila de 2, 4, 7, 8 y 9.

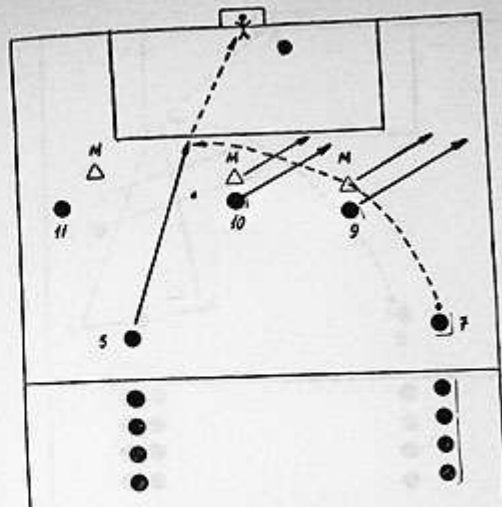


Fig. 81

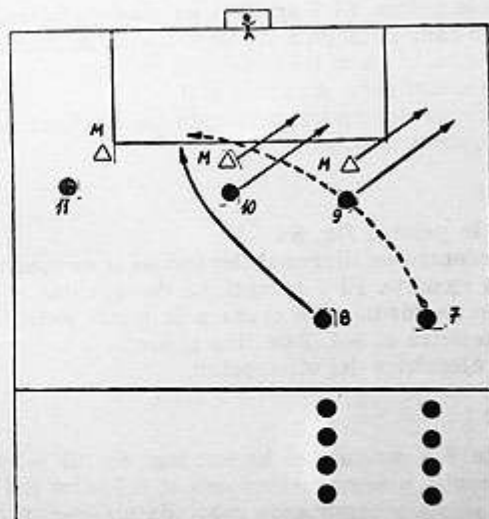


Fig. 82

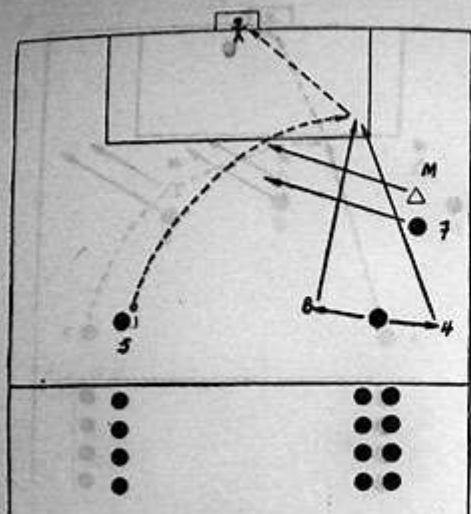


Fig. 83

El 5 con la pelota. El 7 arranca en diagonal arrastrando a su marca. El 5 cambia largo a las espaldas del marcador para la entrada del 8-4 en el claro fabricado. El 8-4 tira al arco si tiene ángulo. En caso contrario da atrás al 7.

Los ejercicios del sector izquierdo los realizan el 11 y el 6-5-10. El 8 ejecuta el pase.

Ejercicio N° 6

El 5 con la pelota: fig. 84.

El 7 va adentro en diagonal llevándose a su marca. El 5 le pasa la pelota rasante. El 7 recepciona de espaldas al arco y a su marca. Con un medio giro cruza a la punta derecha, donde previamente penetra el 8-4. Este tira al arco.

Idem los ejercicios del otro sector.

Ejercicio N° 7

El volante 8-5 conduce el balón: fig. 85. El 9-10 se echa atrás bruscamente, o se encuentra con el 8-5 lejos del arco. El 8-5 le deja la pelota y caminando continúa un trecho. Sorpresivamente pica al claro existente a las espaldas del marcador. El

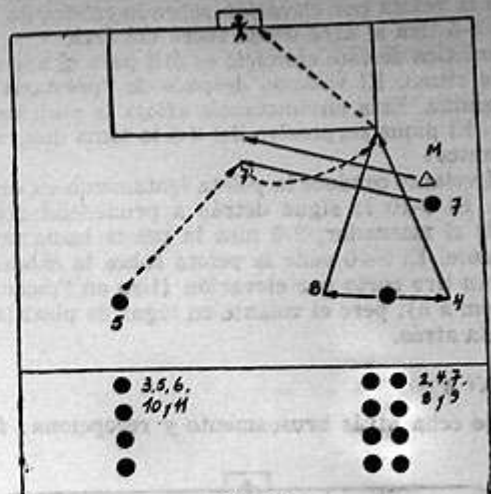


Fig. 84

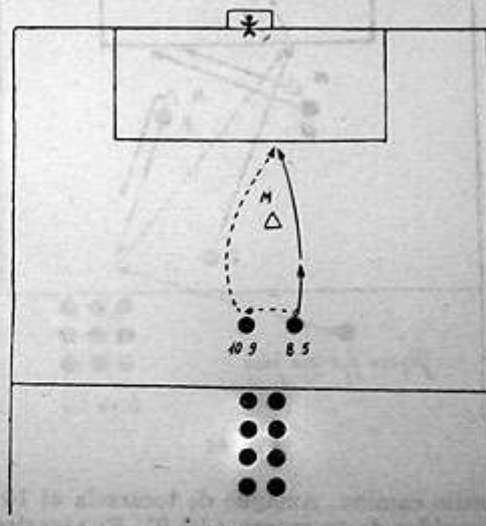


Fig. 85

9-10 pasa la pelota por elevación sobre la cabeza de dicho marcador. El 8-5 tira al arco desde fuera del área.

La práctica de este ejercicio es útil para el aprendizaje del cambio de ritmo. El volante, después de "prestarle" la pelota al 9-10, camina. Esta circunstancia afloja la posición tensa del marcador. El pique sorpresivo del 8-5 lo toma desarmado.

Variantes:

a) El volante conduce la pelota lentamente en dirección del marcador. El 9-10 lo sigue detrás a prudencial distancia. Al enfrentarlo el marcador, 8-5 pisa la pelota hacia atrás y pica violentamente. El 9-10 pone la pelota sobre la cabeza del marcador, en un tiro corto por elevación (tiro en "picado").

b) Idem a a), pero el volante en lugar de pisar la pelota, la taquea hacia atrás.

Ejercicio Nº 8

El 9 se echa atrás bruscamente y recepciona: fig. 86. Su

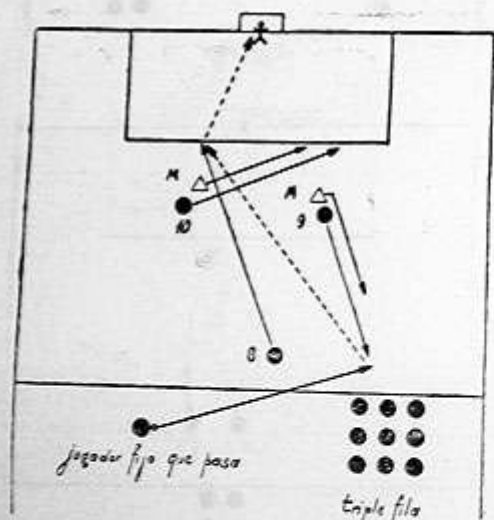


Fig. 86

marca, a medio camino. Amague de tocársela al 10 que ha picado a las espaldas de su marca (del 9). El arrastre del 10 ha

fabricado un callejón que es explotado por el pique en diagonal del 8. El 9 la mete rasante en el claro. El 8 tira al arco desde afuera del área.

Igualmente del otro sector. El 10 recepciona. El 9 arrastra. Y el volante izquierdo (5) explota el claro.

Ejercicio Nº 9

Al arrancar el 7 con la pelota hacia adentro: fig. 87, el 9

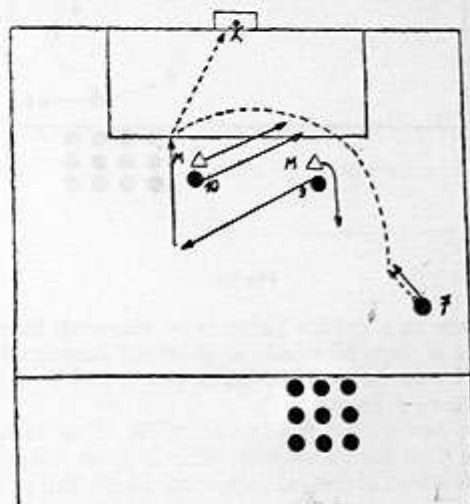


Fig. 87

no se desmarca a la punta derecha, sino hacia atrás en línea del 10. El 10 pica a las espaldas del marcador del 9. Arrastra a su marca y fabrica el claro para la entrada recta del 9. El 7 le cruza la pelota. Desde fuera del área tira el 9 al arco. Del otro sector: 11 en el arranque con la pelota, 9 fabrica el claro y 10 lo explota.

Ejercicio Nº 10

El 8-4 con la pelota: fig. 88. El 7 se echa atrás arrastrando a su marca. El 9 mantiene alejada de la línea a la suya. El 10

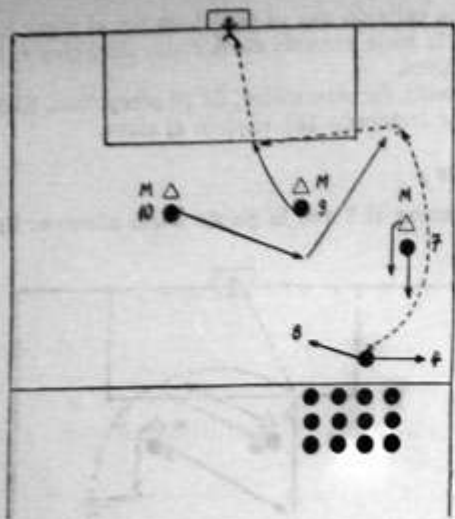


Fig. 88

aparentemente va a pedirla bajando en diagonal. Pero sorpresivamente pica al claro fabricado en el lateral derecho. El 8-4 se la coloca. El 10 toca de primera hacia adentro al 9, quien tira al arco desde fuera del área.

Del otro sector: 5-6 con la pelota. El 11 se echa atrás. El 10 mantiene a su marca alejada. El 9 baja en diagonal y pica sorpresivamente en el lateral izquierdo. El 10 tira al arco.

Ejercicio Nº 11

El 8-4 con la pelota: fig. 89. El 7 se echa atrás arrastrando a su marca. El 9 pica a la punta derecha, recibiendo el envío del 8-4 en el claro. El 11 se cruza en diagonal a posición 9 (11'). El 7 hace otro tanto a posición 11 (7'). El 9 llega a la línea de fondo y toca atrás al 11 ó al 7, quienes tiran al arco.

Del otro sector: 6-5 con la pelota. El 11 arrastra y luego va a posición 7 en diagonal. El 10 va a la punta a recibir la pelota en el claro. El 7 corta en diagonal a posición 10. El 7 ó el 11 tiran al arco el centro atrás del 10.

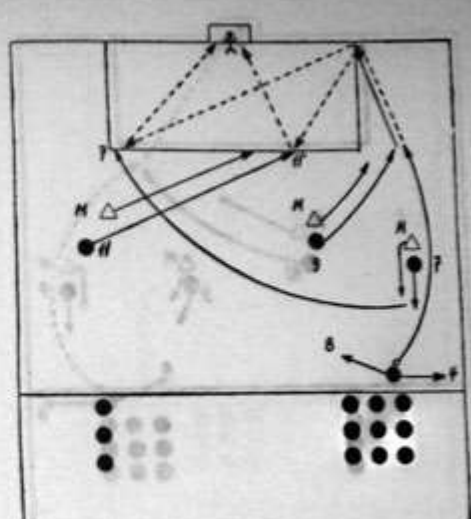


Fig. 89

Ejercicio Nº 12

El 8-4 con la pelota: fig. 90. El 7 y 9 se echan atrás al mismo tiempo atrayendo a sus respectivas marcas. El claro fabricado es explotado en diagonal por el 10. El 10 tira al arco. Del otro sector: 5-6 con la pelota y en el pase. El 10 y 11 en la atracción de marcas. El 9 en el pique en diagonal y en el shot al arco.

Ejercicio Nº 13

El 5-8 con la pelota: fig. 91. Amague de pasársela al 9 que atrae a su marca hacia atrás. Toque al 10, quien en pared entrega al 9, que mientras tanto ha girado y picado al claro que se ha autofabricado al arrastrarse a su marca. El 9 tira al arco.

Del otro sector el 10 atrae, el 9 en la pared, el 5-8 en el toque y el 10 en el tiro al arco.

Ejercicio Nº 14

El 10 sale con la pelota: fig. 92. Su marca lo enfrenta.

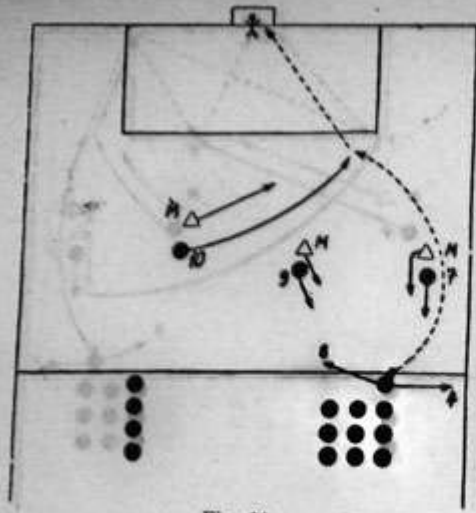


Fig. 90

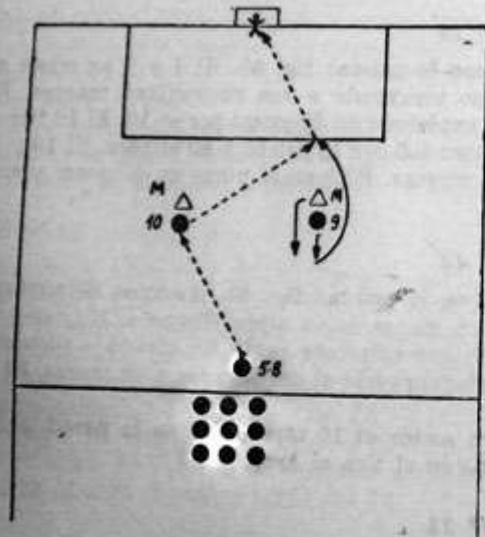


Fig. 91

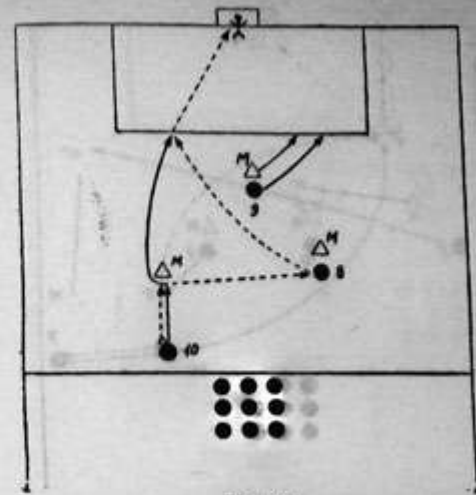


Fig. 92

Toque lateral al 8, que se desprende de su marca. Amague de pared al 9, quien se arrastra a su marca a la derecha, y pared al 10 que ha picado desbordando a su marca. El 10 tira al arco. Del otro sector: conducción del 8. Toque al 10. El 9 arrastra a su marca hacia su izquierda. Amague de pared del 10 y pared al 8 que ha picado en el claro fabricado. Tiro al arco.

Ejercicio N° 15

El 7 con la pelota: fig. 93. Arranque hacia adentro conduciéndola. Pique del 11 en diagonal arrastrando a su marca. El 7 toca al 9 echado atrás (9'). Este amaga pasársela al 11, quien de 11' ha picado a la punta derecha (11''), pero sorpresivamente la pone en el claro fabricado por el 11, al pique previo del 7 desde 7'. El 7 tira al arco en 7''.

Del otro sector: el 11 en el arranque hacia adentro con la pelota; el 7 en el arrastre de su marca; el 10 en la recepción echado atrás; y el 11 en la explotación del claro fabricado en la punta derecha. Tiro al arco del 11.

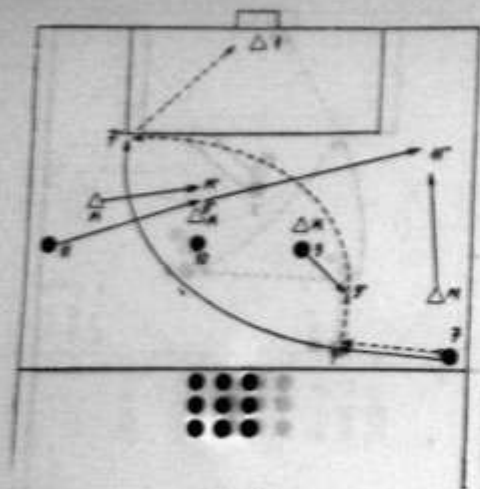


Fig. 93

Ejercicio Nº 16

El 7 con la pelota: fig. 94. Arranque del 7 hacia adentro, arrastrando a su marca. El 9, perfilado hacia el arco, bruscamente se echa atrás "robándole" la pelota al 7. Pique del 4 al claro fabricado y pelota puesta por el 9. El 4 tira al arco o toca al 7 para que éste ejecute el shot.

Del otro sector: el 11 conduce y arrastra a su marca, el 10 "roba", y el lateral izquierdo (6) explota el claro y tira al arco o toca al 10.

Ejercicio Nº 17

El 8 con la pelota: fig. 95. El 9 se echa atrás bruscamente y recepción. Al arrastrar a su marca fabrica el claro, que explota el 10 penetrando en diagonal. El 10 tira al arco. Variante: el 8 explota el claro picando desde medio campo, permaneciendo el 10 en su posición. El 8 tira al arco.

Del otro lado: el 10 se echa atrás, recepción y arrastra a su marca. El 9 en diagonal, o el 5, explota el claro, tirando luego al arco.

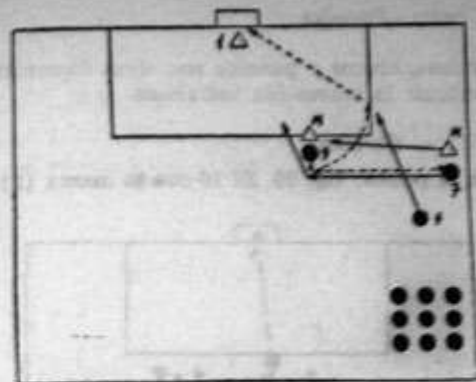


Fig. 94

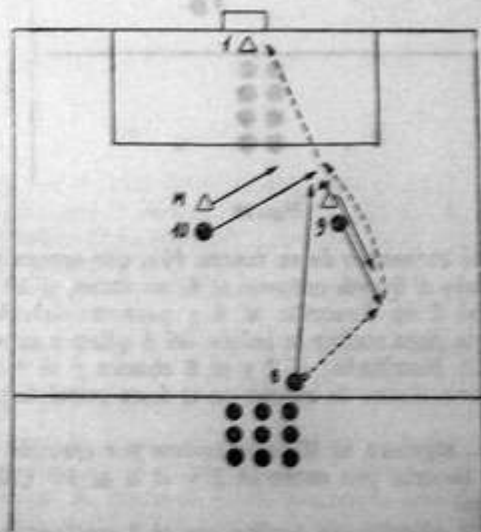


Fig. 95

Las cortinas, cruces y paredes son otras fórmulas de ataque para destruir la marcación individual.

Ejercicio Nº 1 — Cortina

El 9 con la pelota: fig. 96. El 10 con su marca (2) encima.

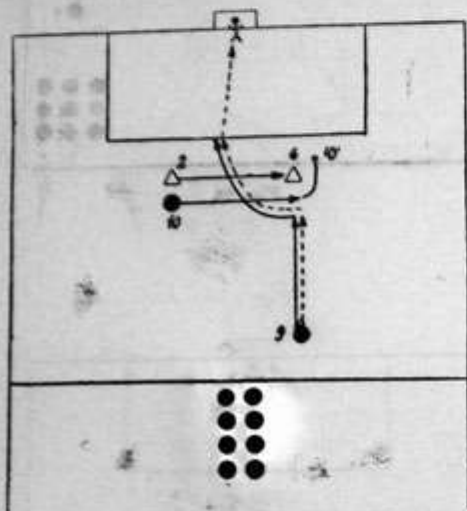


Fig. 96

El 9 avanza al encuentro de su marca (6), que espera para enfrenar. Cuando el 9 está cercano al 6, no antes, el 10 arranca arrastrando al 2 en dirección al 9 y pasando delante del 6. Aparentemente para recibir la pelota del 9 quien a su vez amaga tocar al 10. Resultado: el 2 y el 6 chocan y el 9 se introduce en el claro. Antes de entrar en el área penal tira al arco de zurda.

Si el 2 no siguiera al 10, quedándose por ejemplo a medio camino, el 9 tocaría por entre el 2 y el 6 al 10 (10'). Este tiraría al arco.

Luego este ejercicio se realiza con el 9 cortinando y el 10 conduciendo el balón.

Ejercicio Nº 2 — Cortina en un lateral

El 7 con la pelota y enfrente su marca (3), tapándole el camino por afuera. Por adentro el 6 encimando a su compañero 9: fig. 97. ¿Cómo salir? El 9 arrastra al 6 en dirección

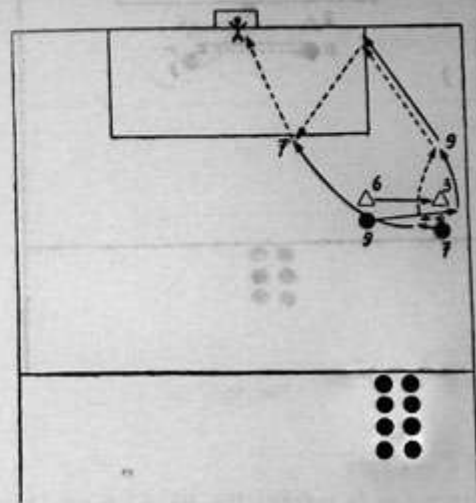


Fig. 97

al 7 y pasa por delante del 7. Choque entre el 3 y el 6. Toque del 7 al 9 (9') por el lateral, conducción de éste hasta la línea de fondo. Centro atrás al 7, que previamente ha picado en diagonal. Tiro al arco del 7 (7').

Si el 6 se quedara a medio camino, el 7 toca al 9 por entre el 6 y el 3.

La misma cortina se realiza en el otro sector entre 10 y 11.

Ejercicio Nº 3 — Cortina con robo

El 10 con la pelota: fig. 98. Arranca hacia el 9 arrastrando a su marca (2) y tapándole la pelota. El 9 amaga irse por su derecha. Al llegar al 6, el 10 cortina con el cuerpo (de espaldas) al 2 y al 6. El 9 roba la pelota y penetra en el claro, tirando al arco. Luego el 9 conduce y el 10 roba y tira.

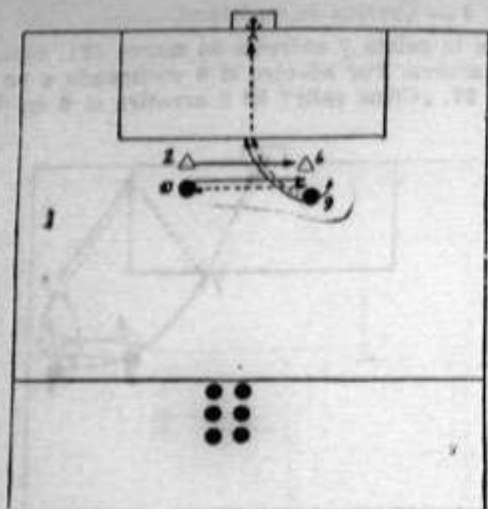


Fig. 96

Ejercicio Nº 4 — Cruce

El 9 avanza con la pelota: fig. 99. El 6 sale a enfrentarlo. El 10 pica en diagonal arrastrando a su marca. El 9 amaga el pase al 10 en 10', y sorpresivamente arranca en el claro fabricado por el 10. Antes de entrar en el área tira al arco.

Luego el 9 arrastra y el 10 conduce y tira.

Ejercicio Nº 5 — Cruce

El 10 con la pelota: fig. 100. Da al 9, éste de espaldas a su marca. Inmediatamente el 10 se cruza a 10', y el 8 a 8', en sendas diagonales. El 9 controla y amaga tocar al 10 en 10', pero pasa al 8 en 8'. Este tira al arco. Luego el 8 con la pelota. Da al 9 y se desplaza a 8'. El 10 a 10'. El 9 amaga tocar al 8 y da al 10 en 10', quien tira al arco.

Ejercicio Nº 6 — Cruce

El 9 pasa al 10, cruzándose éste a 10': fig. 101. El 10 toca

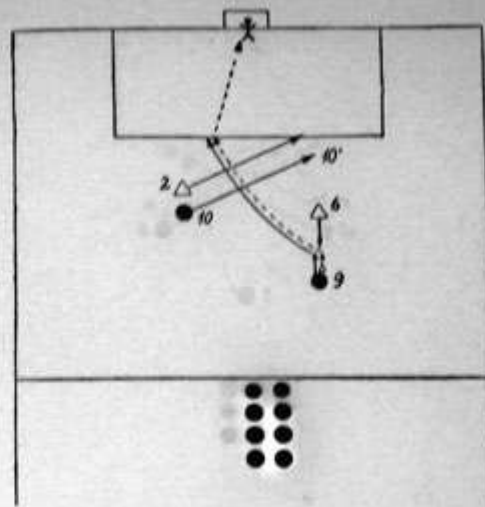


Fig. 99

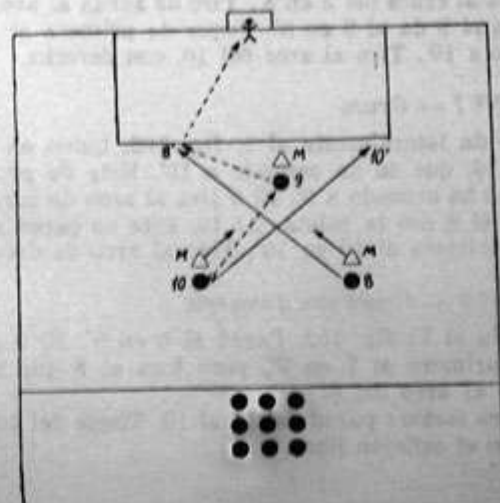


Fig. 100

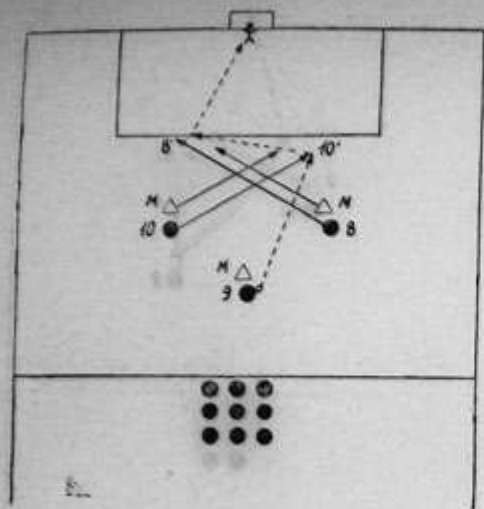


Fig. 101

de primera al cruce del 8 en 8'. Tiro de zurda al arco del 8.

Luego el 9 da al 8 en 8'. Toque de primera al 10, que se ha cruzado a 10'. Tiro al arco del 10, con derecha.

Ejercicio N° 7 — Cruce

El 10 da lateralmente al 9, fig. 102, quien en pared devuelve al 10, que se ha cruzado a 10'. Este de primera toca al 9, que se ha cruzado a 9'. El 9 tira al arco de zurda.

Luego el 9 con la pelota. Al 10. Éste en pared al 9 en 9'. Toque de primera al 10 en 10'. Tiro al arco de derecha.

Ejercicio N° 8 — Cruce con desocarga

El 9 da al 7: fig. 103. Pared al 9 en 9'. El 9 amaga devolver de primera al 7 en 7', pero toca al 8 que arrancó al claro. Tiro al arco del 8.

Del otro sector: pared del 11 al 10. Toque del 10 al arranque del 5 en el callejón libre.

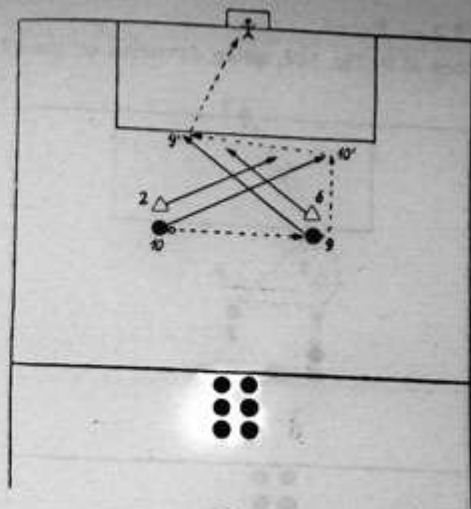


Fig. 102

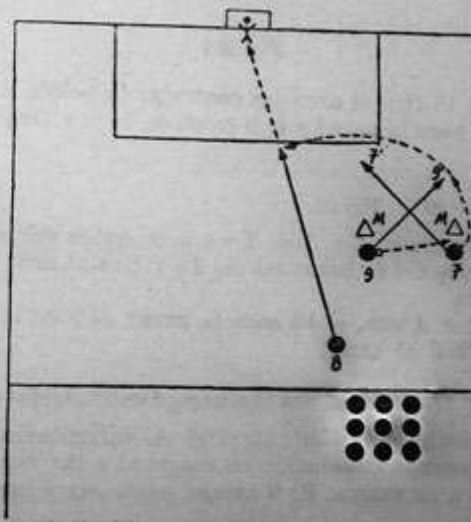


Fig. 103

Ejercicio Nº 9 — Pared

El 10 toca al 9, fig. 104, quien devuelve en pared en forma

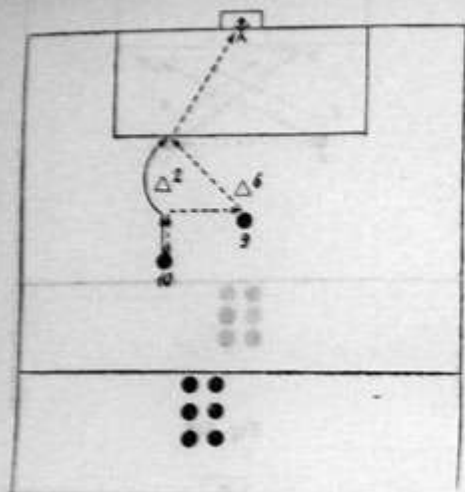


Fig. 104

cruzada. El 10 tira al arco sin controlar la pelota. Luego cambian: el 10 hace la pared y el 9 conduce, toca y finalmente tira al arco.

Ejercicio Nº 10 — Pared

El 10 conduce: fig. 105. Toca al 9, quien devuelve en pared a espaldas del 6. Diagonal del 10 y tiro al arco sin controlar la pelota.

Luego: el 9 toca, el 10 hace la pared, el 9 en la diagonal y en el tiro final al arco.

Ejercicio Nº 11 — Pared con descarga. Destinatario: los volantes

El 10 conduce el balón: fig. 106. Al enfrentarlo el 2 toca al 9 y va a buscar la devolución en diagonal a las espaldas del 6, arrastrando a su marca. El 9 amaga pasársela y cambia en pa-

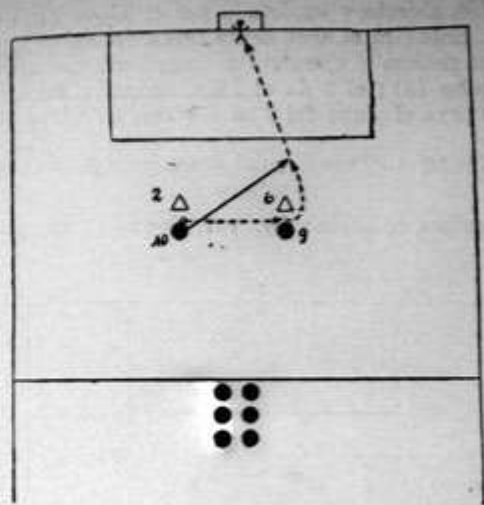


Fig. 105

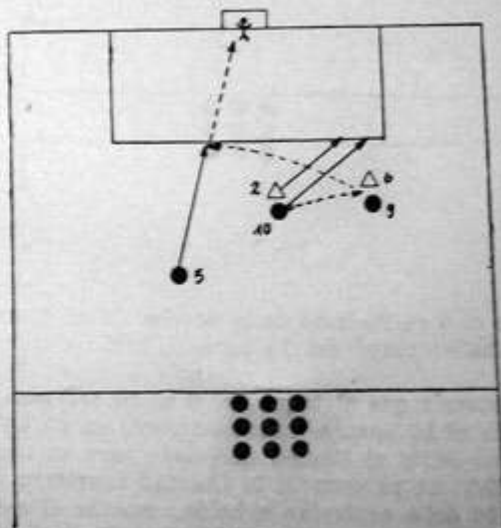


Fig. 106

red al callejón abierto y explotado por el pique del volante izquierdo (5). Este tira al arco desde fuera del área.

Luego se realiza el ejercicio de pared con descarga para el volante derecho (8): el 9 da al 10, diagonal y arrastre del 9, pared del 10 para el pique del 8 en el claro. El 8 tira al arco.

Ejercicio Nº 12 — Pared con descarga. Destinatario: los punteros

El 9 conduce el balón: fig. 107. Toque al 10, pique recto

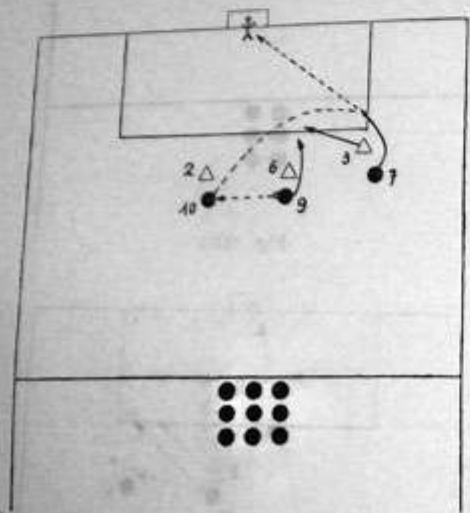


Fig. 107

desbordando al 6 en reclamo de la devolución en pared. Cierre del 3. Resultado: pared del 10 para el 7 libre. Este entra y tira al arco.

Puede ocurrir que el toque del 9 al 10 sea muy fuerte o muy corto. Si el 10 pasara inmediatamente en pared al 7, seguramente no daría el tiempo necesario para el cierre del 3 sobre el 9. Esto no provocaría la libertad fabricada del 7. En ese caso, el 10 debe controlar el balón, esperar el cierre del 3 sobre el 9 y recién entonces tocar al 7 libre. Es decir, sin pared.

Del sector izquierdo: el 10 da al 9 y va aparentemente en busca de la devolución en pared. Cierre del 4 rival sobre el 10 y entonces sí pared —o toque después de controlarla—, para el 11 libre.

Ejercicio Nº 13 — Pared con descarga. Destinatario: un cuarto jugador

El ejercicio es una variante del ejercicio Nº 11. El 10 da al 9 y arrastra a su marca a las espaldas del 6: fig. 108. El 9

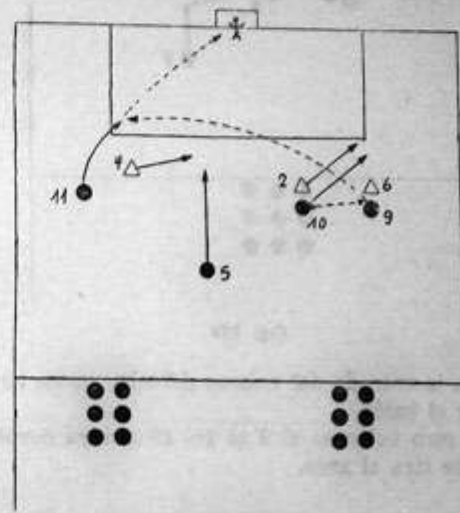


Fig. 108

va a tocar en pared al arranque del 5 en el callejón abierto, pero el cierre del 4 sobre el volante lo obliga a pasar al 11 libre. Este tira al arco.

De la misma forma que en el ejercicio anterior, el 9 puede verse obligado a controlar y luego tocar al 11 libre. Es decir, sin pared.

Del otro lado: el 9 al 10, arrastre en diagonal, entrada del 8 en el claro, cierre del 3 rival y toque en pared —o sin pared—, al puntero derecho libre.

Ejercicio Nº 14 — Pared falsa. Destinatario: los volantes
 El 10 da al 9; fig. 109. Amague de devolución en pared y

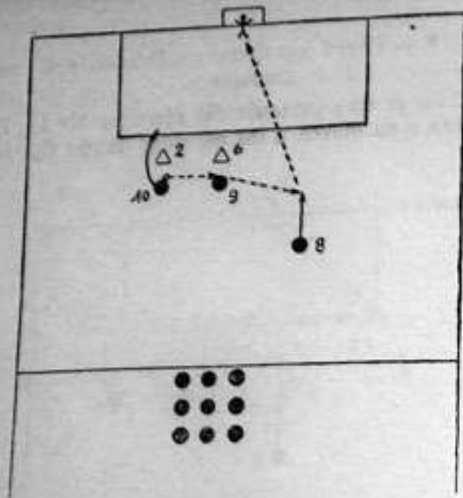


Fig. 109

toque atrás a la entrada del volante derecho, quien tira al arco sin controlar el balón.

Para el otro volante: el 9 al 10, 10 amaga devolver y da atrás al 5 que tira al arco.

Los centros

En el fútbol hay centros negativos y centros útiles. Entre los primeros podemos mencionar los centros "a la olla", que se ejecutan desde un lateral y por elevación hacia el centro del área. La pelota y el jugador están detenidos o en lenta carrera, anunciando la intención. Estos centros son difícilmente aprovechables, pues tienen el inconveniente de tomar a los defensas rivales de frente al envío y a los atacantes propios atrapados en la marcación individual, además de la desventaja de la salida del arquero a descolgar o rechazar con los puños. Veamos

tres ejemplos gráficos de centros negativos, fig. 110, fig. 111 y fig. 112. Fig. 111: El 6 ejecuta el centro con la derecha.

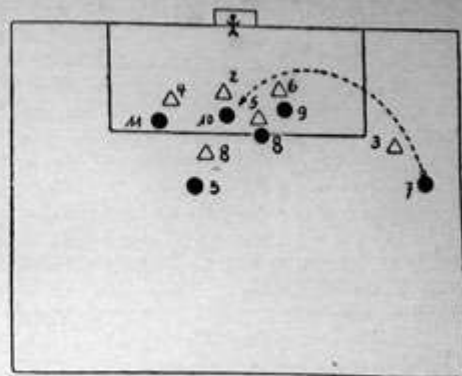


Fig. 110

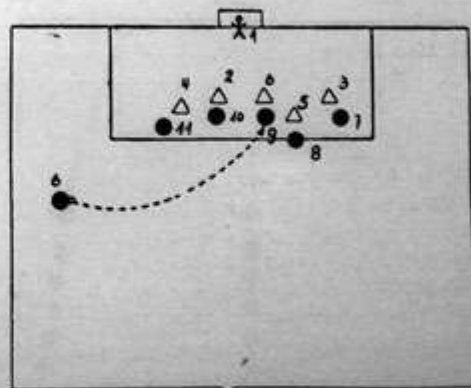


Fig. 111

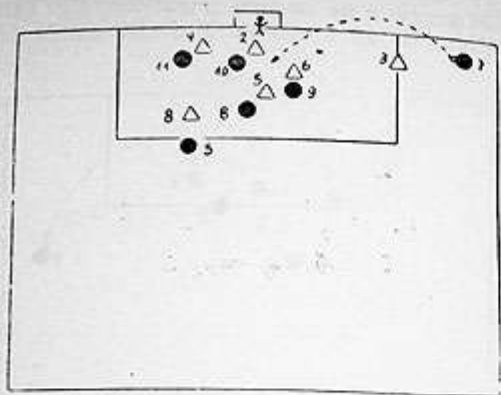


Fig. 112

Los centros útiles pueden dividirse en cuatro clases:
 1) Centros para atrás. 2) Centros pasados. 3) Centros a la carrera. 4) Centros colocados.

Ejercicio Nº 1 — Centro para atrás (de alto y a ras)

El 7 con la pelota: fig. 113. Conduce en rápida carrera

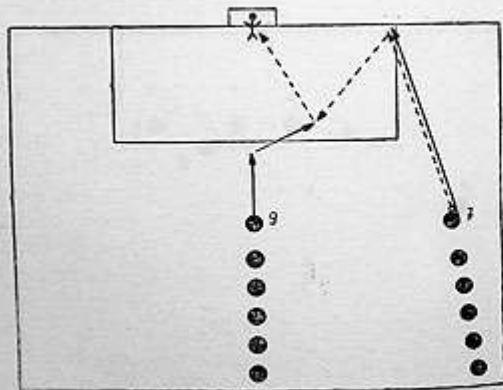


Fig. 113

hasta casi la línea de fondo y centrea para atrás, a la entrada del 9 que partió de la otra fila. El 9 no debe esperar la pelota, sino acortar la trayectoria del balón yendo a su encuentro. El 9 sin controlarla tira al arco cruzado. O cabecea, si es pelota alta, al rincón más alejado.

Luego el ejercicio se hace sobre el otro sector.

Este tipo de centro toma a los defensores adversarios corriendo hacia su propio arco y a los delanteros propios de frente a la valla. Además, como consecuencia, se afloja la marcación individual. El atacante queda en inmejorable posición para el remate.

Un error frecuente que cometen los punteros al desbordar a su marca y llegar hasta la línea de fondo, es no observar a sus compañeros y cederle la pelota al que se halla más libre. Generalmente centrean para atrás sin mirar su ubicación. Claro está que este resguardo debe tomarse cuando el puntero tiene el tiempo justo para darle un destino prefijado a la pelota. Si estuviera acosado por su marcador, no puede exigírsele la entrega precisa.

El valor del centro atrás llega a su punto culminante cuando los defensores rivales se hallan más o menos lejos de su arco. El desborde del puntero por afuera los obliga a correr velozmente hacia la valla. Es decir que al proyectarse el centro atrás no pueden frenar y volverse para interceptar.

En cambio, cuando la defensa está estacionada dentro del área —no volviendo—, el centro atrás del puntero al desbordar su marca es fácilmente interceptable, principalmente si es un toque corto; un poco menos si es por elevación hacia atrás, pues el atacante queda de frente, no así el defensor. Pero así y todo el defensor sigue manteniendo sus ventajas al no perder contacto con su marca.

Supongamos que el puntero desborda a su marca con la defensa rival lejos del arco. El resto de los compañeros del puntero pican velozmente hacia adelante para acompañarlo en el final del avance. Pues bien, no deben llegar arriba todos juntos en una misma línea, pues si el puntero enfila a la línea de fondo y luego ejecuta centro atrás sin mirar debido a que es acosado por su marca, la pelota seguiría su trayectoria libremente sin ser aprovechada. Esto suele ocurrir. Por ello, un par de jugadores, por lo menos, deben aminorar su velocidad arribando detrás de los otros para explotar el centro atrás.

Aclaremos que cuando hablamos del valor del centro atrás,

no significa necesariamente que debe llegarse siempre hasta la línea de fondo. El centro atrás puede ejecutarse en cualquier punto, obteniéndose los mismos buenos resultados (en las condiciones ideales ya expuestas).

Ejercicio N° 2 — Centro pasado

El 7 conduce el balón: fig. 114. Luego ejecuta el centro

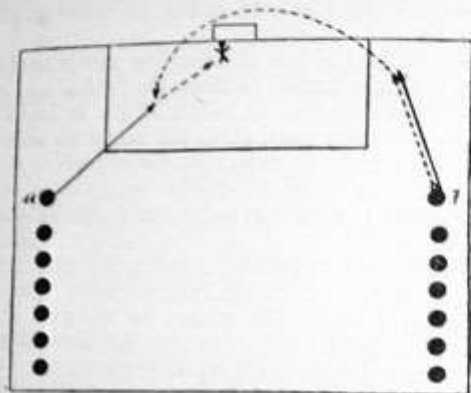


Fig. 114

pasado para el puntero opuesto (11), quien cabecea, o empalma de voleo, al palo opuesto. El 11 no debe cerrarse en demasía, pues si la pelota lo pasa la jugada está prácticamente terminada, ya que tendría que correr el balón de espaldas a la valla y con la marca a sus talones. El 11 debe colocarse abierto y atrás; al partir el centro debe calcular el punto de caída del balón e ir a su encuentro, para rematarlo de cabeza o de voleo.

Luego se ejecutan los centros desde el sector izquierdo y se rematan desde la derecha.

Ejercicio N° 3 — Centro a la carrera

El 7 conduce el balón: fig. 115. Al llegar a la altura del ángulo del área, sin detenerse ejecuta el centro rasante. El 10 ó el 11 tratan de rematarlo. Luego el 11 centrea y 7 ó 9 rematan.

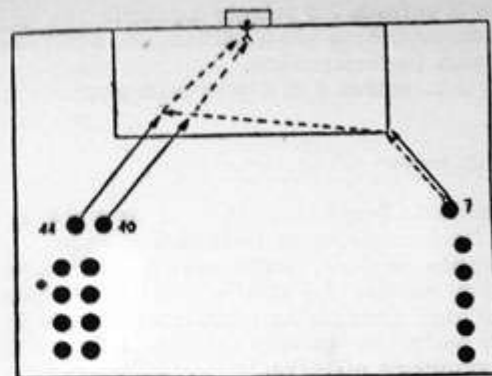


Fig. 115

Después los centros rasantes se efectúan desde otros puntos, avanzando desde el ángulo del área hacia la línea de fondo.

Ejercicio N° 4 — Centro colocado

El 11 con la pelota, estacionado: fig. 116. Defensores ad-

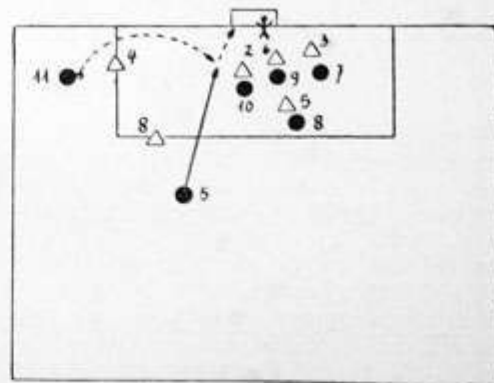


Fig. 116

versarios y atacantes propios esperando el centro "a la olla". Pero el puntero izquierdo ejecuta un centro corto por ele-

vación para la entrada del volante izquierdo (5), quien pica por sorpresa adelantándose a los defensores adversarios y cabeceando al arco posteriormente.
Luego el 7 centra y el 8 pica para rematar de cabeza.

El cambio de frente

El cambio de frente, basado en la sorpresa, es otro de los principios fundamentales de la táctica ofensiva.

Un avance iniciado, continuado y profundizado por un mismo sector, produce dos efectos negativos: primero, anuncia desde un primer instante su derrotero; y segundo, amontona adversarios en la consiguiente desventaja de achicar los espacios de la maniobra ofensiva.

Tomemos un ejemplo: fig. 117, primera secuencia.

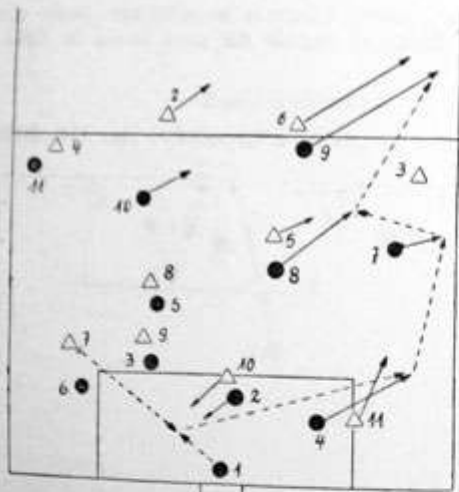


Fig. 117

El 7 rival "corta" la pelota a su 10, pero sale el arquero y detiene. El 4 se abre sobre el lateral en el claro para recibir la entrega del arquero e iniciar el avance. Toque al 7 echado

sobre la línea, cuando el 9 había picado a la punta derecha a las espaldas del 3. El 7 da al 8, que lo flanquea, acosado por el 5 rival. El 8 entrega la pelota al 9 al pie, encerrado éste entre la línea y su marca (6). Entonces el 9 da atrás al 7: fig. 118, segunda secuencia.

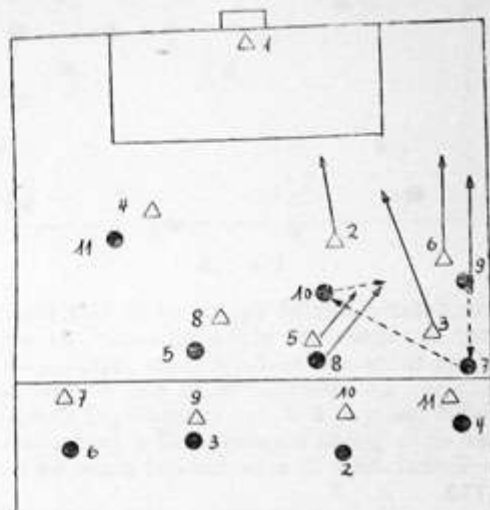


Fig. 118

El 7 al 10; éste al 8, perseguido por el 5, mientras el 3 rival va adentro, retrocediendo lentamente con el 2 y el 6. El 5 hace otro tanto, esperando la llegada de los compañeros atacantes. El 8 trata de profundizar el avance por el mismo sector, fig. 119, tercera secuencia.

El 8 intenta meter la pelota en profundidad para el pique del 9. Resultado lógico: se la intercepta el 3.

Hemos supuesto, en todo el transcurso del avance, que el equipo no ha perdido la pelota desde que se inició el ataque.

¿Ha sido una grave defecto la reiteración del juego corto y los jugadores agrupados para el traslado de la pelota? De ninguna manera. Todo lo contrario. Quizás, eso sí, el avance pudo simplificarse si en su primera fase el 4 hubiera colocado la pelota en el claro al pique del 9 a la punta derecha.

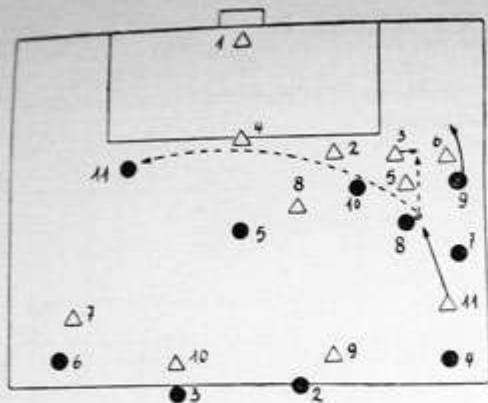


Fig. 119

El grave defecto estribó en que en la fase final el 8 intentara terminar la jugada por el mismo sector. El adversario estaba alerta con todos sus sentidos y los espacios se habían reducido al máximo. La interceptación ha sido el final lógico.

¿Qué debió hacer el 8 u otro compañero? Cambiar de frente al 11 libre en la punta izquierda. El 4 ha cerrado cubriendo el corredor central, ante la amenaza del pique del 5 en profundidad: fig. 119.

El avance en toques cortos desde el fondo había provocado en la fase final el amontonamiento de rivales en un reducido sector. El cambio de frente, por sorpresa, es el desenlace positivo a esta maniobra ofensiva.

El remate negativo es amontonar a los rivales y luego intentar pasar por entre ellos.

No sólo son positivos los cambios de frente en la consumación del avance. También son útiles en las fases iniciales y medias: fig. 120. El 2 entrega al 4. Conduce éste por su lateral. Lo enfrenta el 11 rival. El 4 no encuentra una salida segura en el pase por su lateral. Y aun cuando la encontrara, el 10 echado atrás recibe el cambio de frente completamente libre en el claro. Difícilmente el 2 arriesga la salida en esta jugada. Y aun cuando fuera un marcador de los que salen lejos a jugar el anticipo, la eficacia del cambio de frente depende en este caso de la sincronización entre el desmarque del receptor y la instantaneidad en el toque posterior del 4.

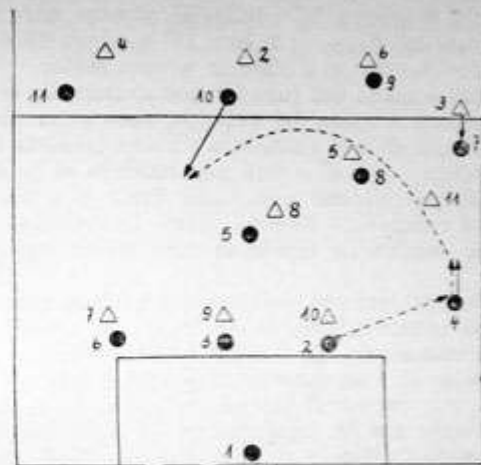


Fig. 120

Cuando el compañero está estacionado en un claro, la eficacia depende del grado de sorpresa con que ejecuta el cambio de frente el poseedor de la pelota: fig. 121. El 6 anticipa al

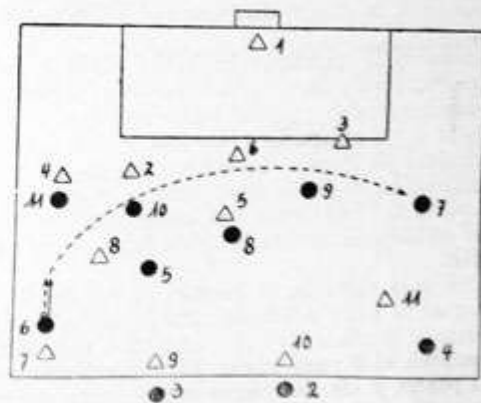


Fig. 121

7 y avanza con la pelota. El 8 le cierra el paso, atento para interceptar un posible toque al 5, 10 u 11. Amague del 6 de dar al 11 y sorpresivo cambio al 7 libre en el otro sector.

La primera mirada del jugador que avanza, en este caso el 6 inmediatamente después del anticipo, debe estar dirigida hacia el otro sector. Si allí encuentra suficientemente libre a algún compañero, y por el sector que conduce el balón no hay posibilidad de profundizar con algún éxito el avance, amaga entregar a un compañero cercano (como ha hecho el 6), y sorpresivamente cambia de frente al otro sector con pierna izquierda.

Si el 6 hubiera mirado visiblemente hacia la punta derecha en el instante previo al cambio de frente, la eficacia se reduciría considerablemente. El 3 rival tendría muchas posibilidades, al anunciar el 6 su intención, de llegar a la interceptación. No hablemos del cambio de pierna por parte del 6, debido a la falta de potencia con la izquierda en el toque largo. Aquí el valor del cambio de frente es nulo. No solo daría tiempo al 3 para la interceptación, sino también al resto para reajustar sus posiciones.

Si el 6, después del anticipo, no encuentra en la primera ojeada a ningún jugador desmarcado en el otro sector, a medida que avanza debe echar otras ojeadas por si algún compañero se desengancha hacia atrás. En tal caso, instantáneamente debe cambiar de frente. Siempre y cuando, repetimos, no considere más fácil la profundización del avance por el sector que transita.

Como variante al desenganche hacia atrás e instantáneo cambio de frente, puede hacerse lo siguiente: desenganche, no cambiar instantáneamente, seguir hacia adelante con la pelota y amagar pasar a un compañero cercano, y entonces si sorpresivamente cambiar de frente. La marca del jugador desenganchado hace intención de ir detrás, pero la continuación de la marcha por parte del conductor del balón lo hace volver sobre sus pasos: el cambio de frente lo toma lejos como para jugar la interceptación.

En cuanto a la eficacia, el cambio de frente no tiene que ser necesariamente para adelante. Puede serlo para atrás y reunir las mismas condiciones: fig. 122. El 4 toca al 8 sobre la línea. El 8 cambia al 5 para atrás. El 5 corriendo controla la pelota con el pecho, y sin detenerse enfila hacia el arco conduciéndola. Luego tira al arco o toca al 11.

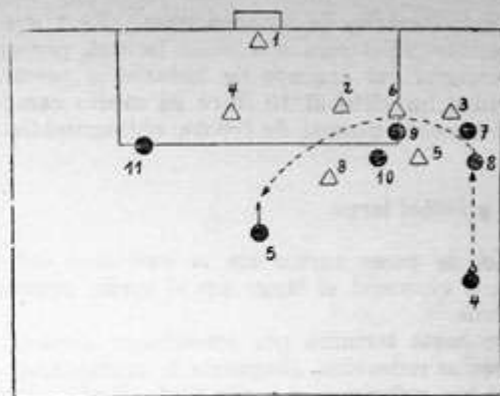


Fig. 122

No sólo los jugadores de campo deben cambiar de frente con oportunidad y sorpresa. El propio arquero también puede hacerlo: fig. 123. Pelota larga que detiene el arquero, saliendo,

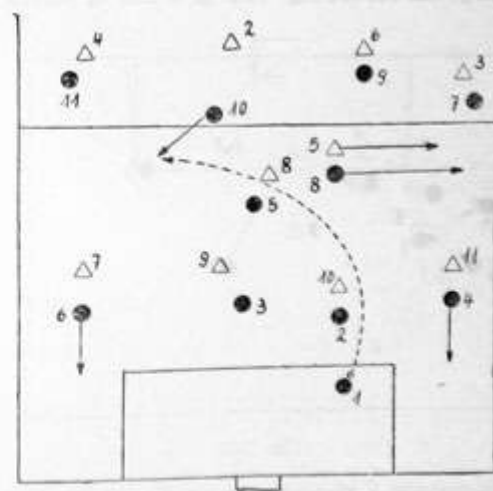


Fig. 123

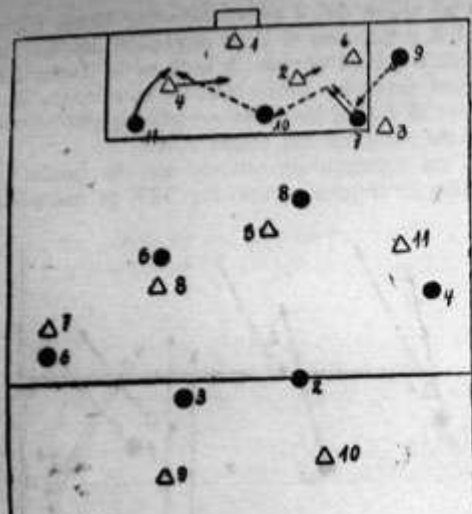


Fig. 126

corto y atrás el 7, que ha desbordado en velocidad a su marca (3). Amago del 7 de penetrar en el claro, cruce del 2, toque atrás al 10, cierre del 4, toque final al 11 libre, quien tira al arco. Las líneas de atrás han acortado las distancias con sus compañeros, quedando 2 y 3 en el círculo central. En caso de contragolpe rápido, "offside" del 10 y 9 rivales.

Ahora veamos un ejemplo de avance que se inicia en toques cortos y termina largo al claro y en profundidad: fig. 127, primera secuencia.

El arquero entrega el 6 echado bien atrás en el lateral. Toque al 3. Al 5, desmarcado del 8. Al 10. Este atrás al 8. El 8 nuevamente al 10 en 10'. Este al 11.

La jugada larga al claro y en profundidad parte de los pies del 11, como muestra la fig. 128, segunda secuencia.

El 10 vuelve a pedirla, colocado más arriba. El 2 arranca para el anticipo ante el posible pase del 11. Pique del 9 en diagonal a las espaldas del 2, arrastrando a su marca (6). Pelota larga en profundidad para el pique del 8 en el claro fabricado. Cierre del 3 en persecución del 8 hacia el arco y salida del arquero.

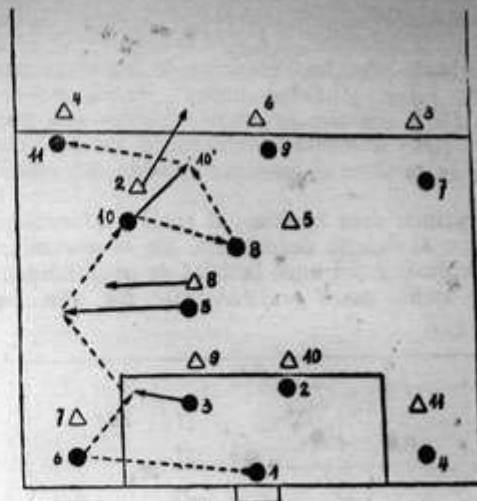


Fig. 127

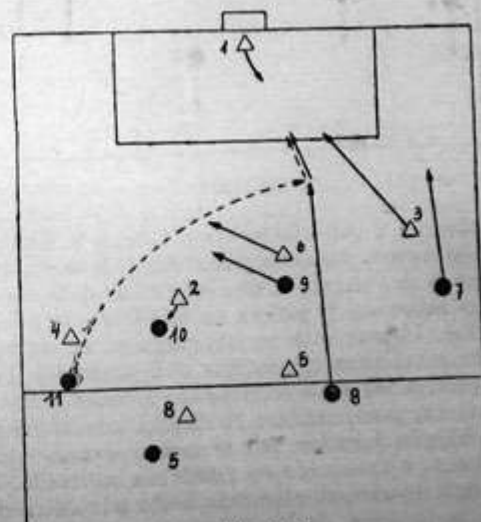


Fig. 128

La fórmula ofensiva-defensiva de los cinco atacantes en que "todos suben y todos bajan", teóricamente es irremediable. En la práctica es un rotundo fracaso, pues por momentos los cinco atacantes permanecen arriba prácticamente en línea. O se produce el extremo opuesto, los cinco bajan en demasía.

En el primer caso facilitan al rival el tránsito cómodo de medio campo al dejarlo desprotegido. En el segundo, el pasaje lento y dificultoso y por ende la falta de profundidad del avance. Veamos ambos casos gráficamente: fig. 129, bajando los

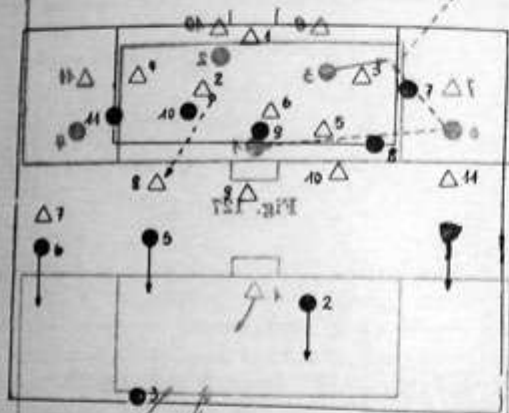


Fig. 129

El 2 quita la pelota y toca al 8. Los cinco atacantes a 20-30 metros del arco. Nuestros 4, 2, 5 y 6 retroceden lentamente para dar tiempo a que bajen sus delanteros a marcar. Si el 5 le saliera al 8, que ya ha dominado la pelota, se exponería al 2-1. Únicamente podría jugarse el anticipo, si lo viera factible, en el momento, en que el 2 pasa al 8. Pero no es este caso. Sigamos. El 8 se ve obligado a tocar corto al 9, 7 ó 10, o largo al 11, pero siempre en forma lateral pues delante de él no hay ningún jugador, por lo menos en una regular profundidad. Aquí el contragolpe no puede ser utilizado; el pasaje de medio campo es obligatoriamente lento por falta de escalonamiento en la posición de los jugadores. Si el 7, 9, 10 u 11

intentaran picar a algún claro en profundidad, este propósito carecería de sorpresa por la distancia y atención en que se hallan los defensores esperando a los atacantes. Al 8 le quedaría el pase hacia adelante, en el espacio dejado por los defensores al retroceder, pero este toque puede morir en el anticipo de los defensores.

Resultado: nuestro volante derecho (8), el 10 —u 11 si está más cerca— y el 7, llegan con tiempo para marcar a los atacantes rivales.

Veamos la misma jugada con las ventajas de un correcto escalonamiento de jugadores: fig. 130. El 8 toca largo inmedia-

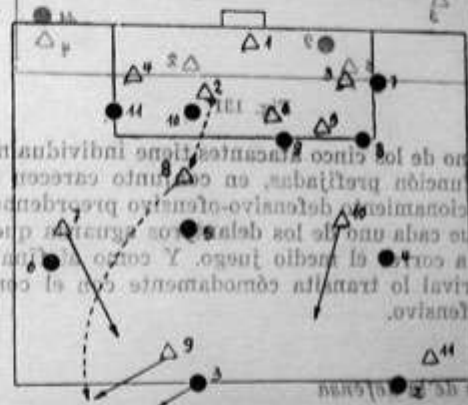


Fig. 130

Cuando el arquero o los extremos se apoderan de la pelota deben sacarla ligada inclinando el avance. Hilar la espalda del 6. El 7 acompaña por adentro; el 10 pica hacia adelante y con el 11 pueden llegar al final de la jugada.

El escalonamiento de jugadores ha hecho posible el contragolpe fulminante.

Ejemplo de los cinco atacantes que no bajan; fig. 131. El 4 corta el avance rival. Toca inmediatamente al 8, quien cruza al 10 libre sobre la izquierda. El 5 se proyecta al medio campo, saliendo el resto para acortar distancias con las líneas y hombres de adelante. Los cinco atacantes rivales también bajan, pero levemente, sólo para no quedar fuera de juego en caso de que su equipo se apodere de la pelota y contraataque.

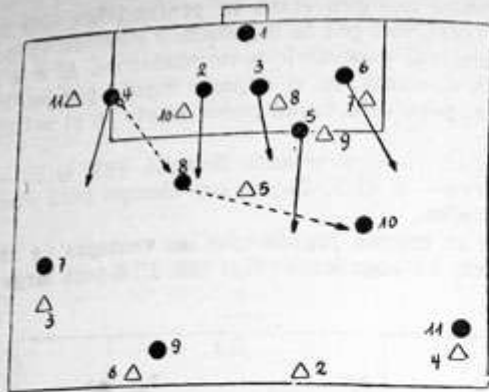


Fig. 131

Como ninguno de los cinco atacantes tiene individualmente una posición y función prefijadas, en conjunto carecen totalmente de un funcionamiento defensivo-ofensivo preordenado; de esto resulta que cada uno de los delanteros aguarda que sea otro el que baje a correr el medio juego. Y como al final ninguno lo hace, el rival lo transita cómodamente con el consiguiente perjuicio defensivo.

Las entregas de la defensa

Cuando el arquero o los defensas extremos se apoderan de la pelota, deben sacarla jugada iniciando el avance. Rifar la pelota, pudiendo jugarla, es facilitarle al adversario la recuperación inmediata del instrumento de juego; y por ende, volver a sufrir la ofensiva rival. En situaciones apuradas o comprometidas, rifar la pelota es una necesidad imperiosa; aquí intentar sacar la pelota jugada es exponerse al quite o intercepción del balón por parte del rival, en una zona favorable para el tiro al gol.

Resumiendo: en condiciones propicias debemos sacar la pelota jugada; en situaciones desfavorables, no tener vergüenza de sacar fuerte y alto. . .

Vamos a proporcionar algunas guías generales sobre la forma correcta de sacar la pelota jugada desde el fondo.

Cuando el ataque rival profundiza con cierta cantidad de jugadores por un sector determinado, al adueñarse de la pelota el arquero o los defensas, deben sacarla jugada corta o semilarga al sector opuesto despejado; larga, pueden jugarla hacia cualquier sector.

Ejemplo de pelota entregada por el arquero: fig. 132. El 4

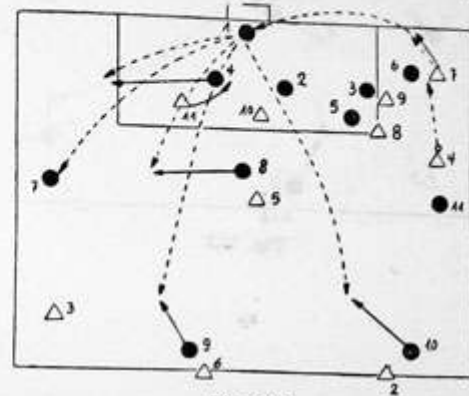


Fig. 132

rival avanza y toca al 7. Este desborda por afuera al 6 y centra a la carrera. El arquero sale y descuelga el balón por elevación. Ataca el 11 rival.

Entregas cortas o semilargas del arquero por el sector opuesto libre: al 4 que pica al lateral, al 7 echado atrás y al 8 desmarcado. Largas: al 9 ó 10, bruscamente tirados atrás. Entregas incorrectas serían: al 6, al 5 sobre el lateral y al 11 echado atrás con el 4 a sus espaldas.

Ejemplo de pelota entregada por un zaguero central: fig. 133. Avanza el 4. Toca al 7. Este al 9, quien hace correr al 10. Quite del 2.

Entregas correctas: cortas o semilargas: al 7 echado atrás o al 8 desmarcado a su derecha. Largas: al 9 y 11 echados atrás. Entregas incorrectas del 2: al 4 echado sobre su lateral pues la intercepción del 11 dejaría "pagando" a los dos defensas y a tiro de gol al 11; al 3 hacia adentro; al 6 u otro jugador sobre el lateral izquierdo muy poblado de rivales.

Ejemplo de pelota entregada por un marcador lateral: fig. 134. El 4 con la pelota. Entregas correctas: cortas o semilar-

Cuando el ataque rival...
 Ejemplo de entrega por el arquero: fig. 132. El 4

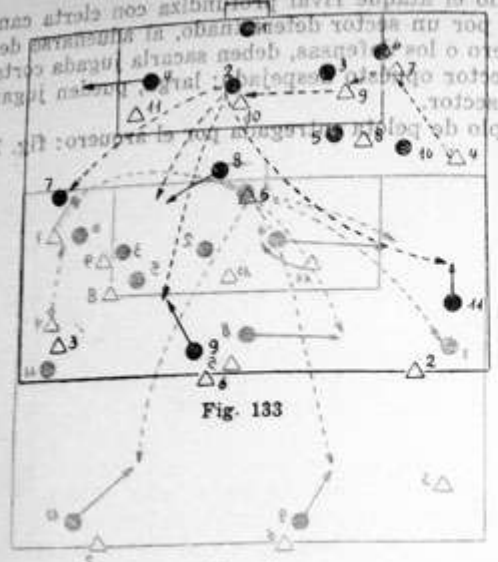


Fig. 133

rival avanza y toca al 7. Este desborda por fuera al 6 y cen-
 tra a la carrera. El arquero sale y descolga el balón por el
 vacío. Ataca el 11 rival.

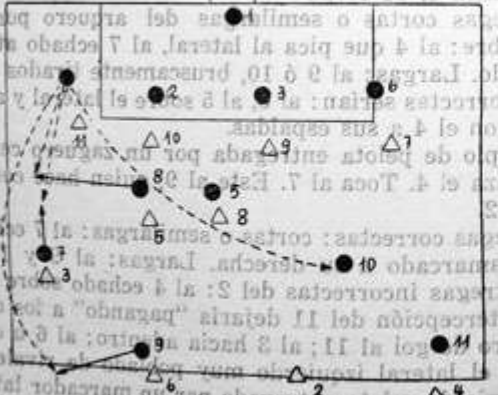


Fig. 134

Ejemplo de entrega por un marcador lateral: fig. 134. El 4 con la pelota. Entrega correcta: corta o semita-

cas; al 8 tirado sobre la línea, al 7 echado atrás; si no lo enca-
 ma el 3 rival. Largas: al 9, que pica sorprendentemente a la punta
 derecha al tirarse el 7 atrás para recibir, arrastrando a su mar-
 ca (3); al 10 cambiando. Entregas incorrectas del 4: al 2 y 3
 para adentro; al 5 y al 8 en el medio, cercanos al arco.

Cuando un marcador lateral cierra precipitadamente en un
 centro pasado, no debe intentar sacar la pelota jugada. Simple-
 mente debe hacer la jugada más simple y segura: echarla afue-
 ra: fig. 135. Centro pasado desde la derecha, ejecutado por el



Fig. 135

La zona prohibida en blanco. De ancho: el ancho del área
 pená; y de largo: desde la línea de fondo hasta la zona cen-
 tra al medio del campo.

¿Por qué? Pelotas entregadas más o menos en la zona en
 blanco son fáciles de recibir para el rival, dejando lejos
 de sus marcas a los defensores. Lemarcados a la sazón para
 reaccionar — y desahucado el arquero.

Fig. 135

7. Cierre del 4. Correcto cabezazo del 4 al córner. ¿Por qué?
 La jugada ha obligado al 4 a cerrar aceleradamente, sin tiempo
 para observar la posición a sus espaldas de su marca (11). En
 estas condiciones si dejara pasar la pelota para sacarla jugada,
 podría fácilmente serle birlada en sus propias narices por el 11,
 detrás suyo en inmejorable posición de gol. Claro está que el 11
 puede quedarse estacionado lejos del arco como muestra la fig.
 135, siendo la jugada del 4 aparentemente errónea. Sin embar-
 go, el 4 ha realizado la jugada correcta.

Las entregas del arquero

Para las entregas el arquero tiene una zona donde general-
 mente no debe enviar la pelota, para no crear ni crearse proble-

mas: fig. 136. La zona rayada es zona permitida: laterales y zona cercana al centro del campo.

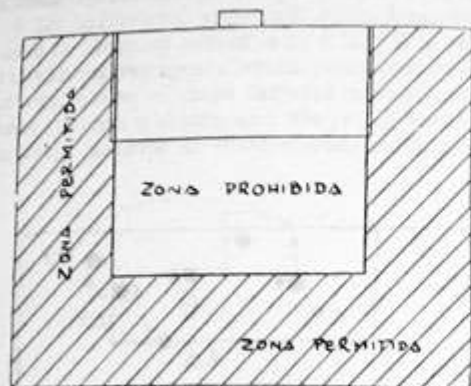


Fig. 136

La zona prohibida, en blanco. De ancho: el ancho del área penal; y de largo: desde la línea de fondo hasta la zona cercana al medio del campo.

¿Por qué? Pelotas entregadas más o menos en la zona en blanco son de fácil anticipo o quite para el rival, dejando lejos de sus marcas a los defensores —desmarcados a la sazón para recepcionar—, y desubicado al arquero.

Ejemplo de entrega comprometida: fig. 137. El arquero entrega la pelota al 5, aparentemente receptor cómodo. El 8 rival a los ojos del arquero parece lejos del 5.

Pero en realidad está en tensión para picar y anticipar. En el momento de pasar la pelota el arquero—o una fracción antes—, pica el 8 y si llega al anticipo hace imposible la recuperación del 5. Y no ya sólo la del 5, sino también la del 2 y la del 3. Amén del arquero desubicado.

Ahora supongamos que el 5 recibiera. Como lo hace mal perfilado, de espaldas al rival, sin haber echado una ojeada hacia sus espaldas, su giro para enfrentar es lento porque no sabe sobre qué flanco el 8 va a atacarlo. Así concluye por perder la pelota.

Mucho más peligrosas son las entregas del arquero al 2 y 3. El arquero debe entregar la pelota rápido y bien. Pero no

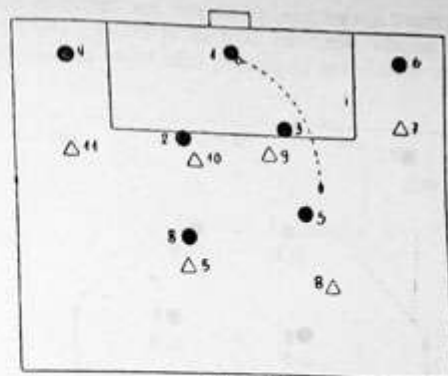


Fig. 137

sólo esto basta en muchas ocasiones para sacar la pelota jugada desde atrás. También es imprescindible facilitarle las entregas con estudiadas ubicaciones de jugadores y aprovechamientos de claros fabricados.

Los marcadores laterales, 4 y 6, apenas el arquero se apodera del balón se deben ubicar atrás y abiertos en sus laterales: fig. 138. Si los punteros rivales no van sobre ellos, el arquero les entrega la pelota para que inicien el avance.

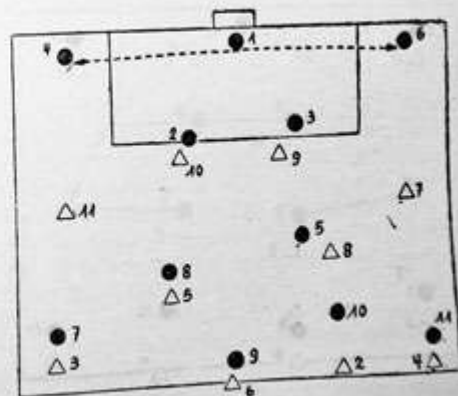


Fig. 138

Supongamos ahora que, en efecto, los enciman antes de entregarles la pelota. Esto les fabrica el claro para la recepción de cualquiera de los dos punteros, echándose atrás: fig. 139. Si



Fig. 139

esto solo pasa en muchas ocasiones desde atrás. También es posible con estadísticas ulteriores de jugadores y aprovechamiento de claros fabricados.

los marcadores laterales adversarios son de los que enciman, nuestros punteros no deben bajar y el claro debe ser explotado por el volante respectivo, echándose sobre el lateral: fig. 140.

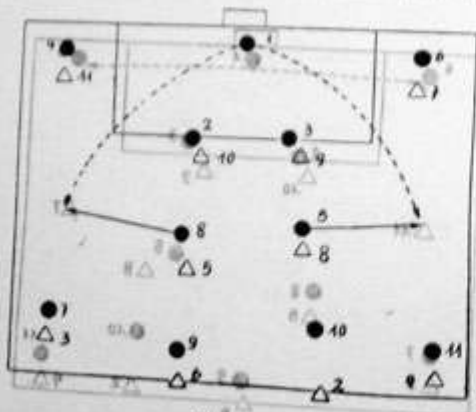


Fig. 140

Si el rival tapara las entregas con una marcación sobre todos nuestros jugadores, es negativo y peligroso insistir en sacar la pelota jugada corta desde atrás. Lo único que se consigue es que el adversario nos arrincone en nuestro campo. La variación de la jugada es imprescindible.

Naturalmente que la pelota larga tiene el inconveniente de que la extensa trayectoria permite el anticipo rival, principalmente si el adversario no da ventajas. Pero con algunas jugadas preparadas se puede intentar la llegada franca al arco adversario, partiendo desde una entrega del arquero: fig. 141. El

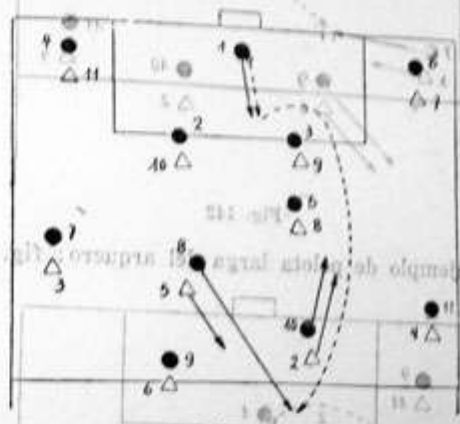


Fig. 141

arquero se apodera de la pelota. El adversario marca continua e implacablemente a todos nuestros jugadores. Entonces el 10 se echa atrás arrastrando a su marca. El arquero hace manifiesta intención de entregarle la pelota, pero sorpresivamente la mete larga con el pie en el claro fabricado, claro donde previamente pica en diagonal el 8 desbordando a su marca (5).

Partiendo de la marcación individual del adversario, veamos otra salida: fig. 142. El 7 no baja y con el 4 crean el claro para el 8. Pero el 5 persigue al lateral a nuestro 8. Entonces el 7 pica sorpresivamente al claro fabricado por el arrastre del 8 al 5, recibiendo la entrega del arquero. El 9, en esta jugada, no debe bajar y sí arrastrar lentamente a su marca hacia el lateral.

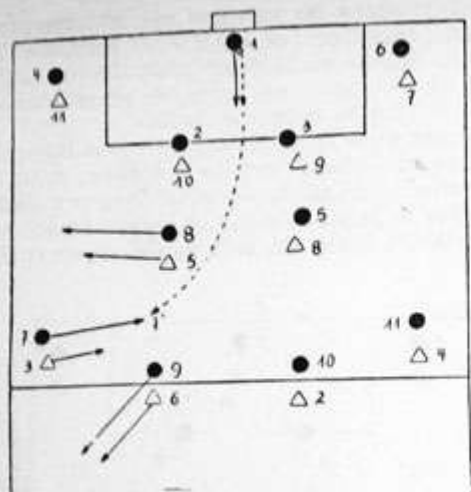


Fig. 142

Otro ejemplo de pelota larga del arquero: fig. 143. El 7

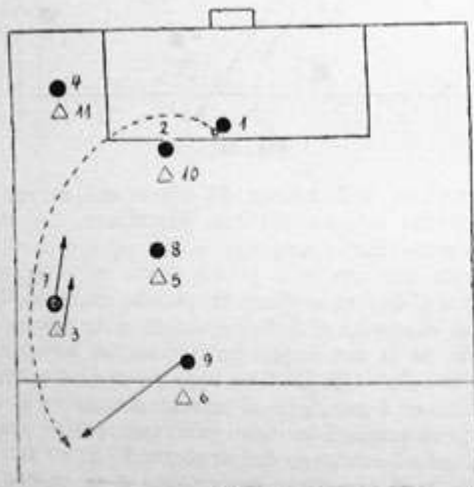


Fig. 143

se echa atrás arrastrando a su marca (3). El arquero aparentemente va a cederle la pelota al 7, pero sorpresivamente la mete larga al pique del 9 a la punta derecha. El 9, antes de picar, debe mantener lo más alejado posible de la línea a su marca (6), para autofabricarse el claro y no terminar encerrado entre la línea y su marcador al arribar la pelota.

De la misma forma que es negativo que el arquero saque la pelota jugada corta o semilarga cuando el rival nos marca implacablemente, lo es también ejecutar la entrega en las circunstancias que muestra la fig. 144. El 8 rival mete la pelota al

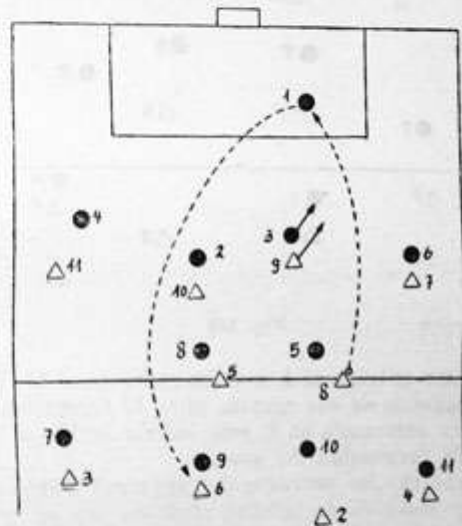


Fig. 144

claro al pique del 9. Pero el pase es demasiado largo, interceptando cómodamente el arquero. Si éste volviera inmediatamente a enviarla larga a campo rival, el resultado lógico sería pelota devuelta por un defensa rival. No sólo por las ventajas del defensor (generalmente) en pelotas disputadas por elevación, sino también por la falta de espacio para recepcionar en caso de caer la pelota en un claro.

El arquero en estas circunstancias no debe devolver inmediatamente la pelota, sino jugarla corta a los laterales para

ción ideada. En ningún momento deben tener dudas sobre sus acciones inmediatas.

Ahora bien: los únicos jugadores adversarios dejados en libertad son el 2 y 6 adversarios. La trampa es evidente. Se trata de inducir al arquero, que ve a sus compañeros tapados, a pasar el balón al 2 y 6. El anticipo del 9 está dispuesto para jugarse.

Otra forma de marcación de las entregas del arquero, es la siguiente: fig. 147. Es idéntica a la anterior marcación, a

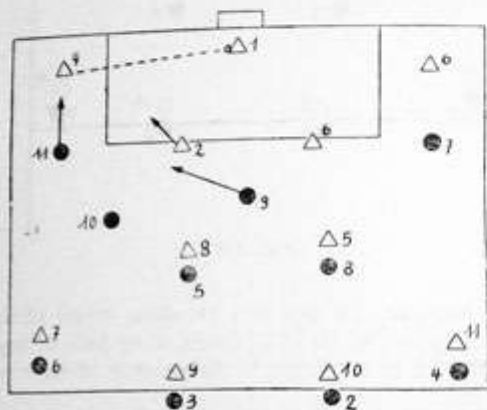


Fig. 147

excepción de un solo detalle: nuestros punteros 7 y 11 dan una prudente libertad a los marcadores laterales rivales, para alentar al arquero a pasarles la pelota.

Supongamos, como lo indica la fig. 147, que el arquero entrega al 4. Inmediatamente nuestro 11 lo encima, impidiéndole el toque por su lateral. Nuestro 9 se desplaza hacia el lateral, colocándose aparentemente alejado del 2. Seguramente el 4 intentará el pase para adentro al 2 libre. En el momento en que el 4 mira la pelota para ejecutar el toque, pica el 9 para jugar la intercepción.

En caso de que el 4 pudiera realizar otra jugada, el funcionamiento total de la marcación es el expuesto en el otro ejemplo.

En las dos formas de marcación de las entregas del arque-

ro, hemos supuesto que los jugadores están en sus posiciones originales al atrapar al pelota el arquero. Si así no fuera, las formas de marcación no cambian, solamente permutan los jugadores sus posiciones y funciones: fig. 148. Ataja el arquero

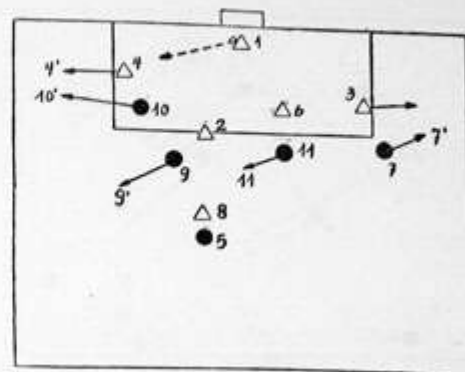


Fig. 148

el tiro al arco. El 4 se abre sobre el lateral (4'), para recepcionar e iniciar. Si el 9, 10 y 11 fueran a sus posiciones, el 4 rival iniciaría cómodamente libre, ya que no tendría ni por asomo el tiempo necesario para la vuelta a sus posiciones originales.

Lo que deben hacer lo muestra la fig. 148. El 10 debe marcar al 4 en la posición del 11 (10'), el 9 ir a 9' en la posición y función del 10, y el 11 ocupar la posición y función del 9 (11'). Luego, con tiempo, vuelven a sus puestos.

Defensa de los atacantes

La primera línea defensiva son los atacantes más avanzados. Cuando el adversario se posesiona de la pelota "somos todos defensores".

Ya hemos explicado en "las entregas del arquero", cómo se marcan en conjunto los intentos de iniciación de avances partiendo de las entregas del arquero.

También hemos expuesto el funcionamiento defensivo total.

Ahora vamos a aclarar algunos aspectos de la marcación en conjunto de los atacantes.

Primer ejemplo, al término de un avance: fig. 149. El 10

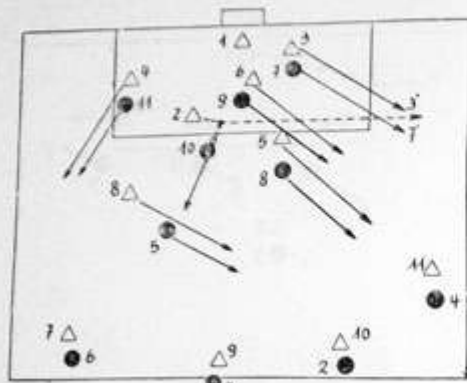


Fig. 149

trata de pasar al 9 dentro del área. El 2 rival intercepta y toca al 3, quien se desmarca inmediatamente a 3'.

Al interceptar el 2 comienza a funcionar la marcación de los atacantes. El 7 pica en persecución del 3 (7'). Al 6 rival, que acompaña para servirle de salida al 3, lo marca el 9. Al 5 lo cubre nuestro 8. Al 8 rival, que se desplaza por el centro del campo, lo marca el 5. Al 4, el 11. El 10 baja por el sector opuesto a la jugada, por las causas apuntadas en el funcionamiento defensivo total.

Pero no siempre los atacantes finalizarán el avance en sus posiciones primitivas. Muchas veces la rotación llevará a los jugadores a otras posiciones. ¿Cómo se efectúa entonces la marcación? Ejemplo: fig. 150. El 9 centrea, descolgando la pelota el arquero. Pica el 4 a su lateral para recibir la entrega, pero la atenta marcación del 10 obliga al arquero a cambiar y pasar la pelota al 3, quien se desmarca por su lateral. El 9 persigue al 3. El 8 marca al 5. El 7 se queda en la posición del 9, marcando al 6 rival si éste intenta servir de salida al 3. Ahora sí el 11 puede ir a la punta y el 10 volver al medio.

Si ante la intención inicial del arquero de entregar al 4

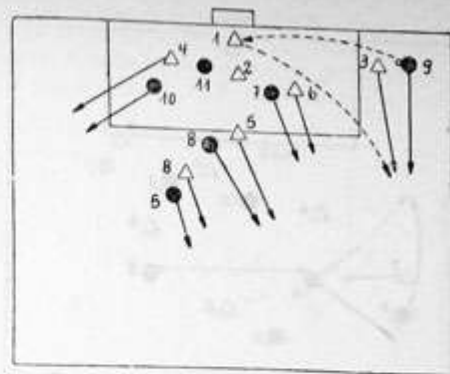


Fig. 150

hubiera esperado el 10 que fuera a marcarlo el 11, con seguridad que el 4 habría recibido cómodamente e iniciado el avance.

Igualmente con toda comodidad el 3 hubiera recibido e iniciado, si el 9 y 7 habrían intentado volver a sus puestos en el instante de posesionarse el rival de la pelota.

En el momento oportuno vuelven a sus posiciones y funciones primitivas.

Relevos de volantes y marcadores laterales proyectados al ataque

Cuando los volantes y los marcadores laterales se proyectan en forma franca al ataque, esta maniobra crea un amplio sector libre en la mitad del medio juego o en un lateral. Estos huecos pueden ser aprovechados en el contragolpe por el adversario, en el primer caso para el arranque ofensivo, y en el segundo —el lateral— para profundizar el avance.

Aquí entran a funcionar los relevos. El relevo puede dividirse en directo e indirecto. Relevo directo: fig. 151. El 8 toca al 11, internado éste en el campo. Al recibir, el 7 adversario corre a marcarlo. El 6 pica sorpresivamente por el lateral libre y el 11 se la coloca en el claro abierto. El 11 releva al 6 en la marca del 7, ocupando su posición y función. Esto es relevo directo, es decir, el 6 funciona como 11 y éste como 6. Oportunamente vuelven a sus posiciones.

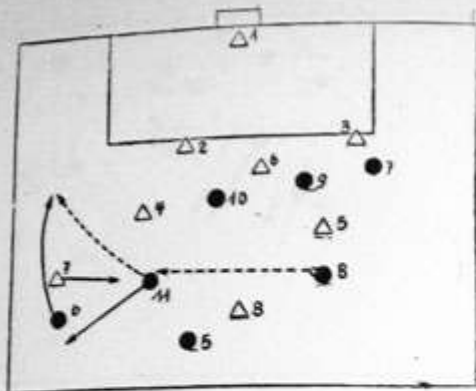


Fig. 151

Ahora un ejemplo de relevo indirecto: fig. 152. El 8 amaga dar al 11, que se interna arrastrando a su marca. Toque largo del 8 para el pique sorpresa del 6, que explota el claro fa-

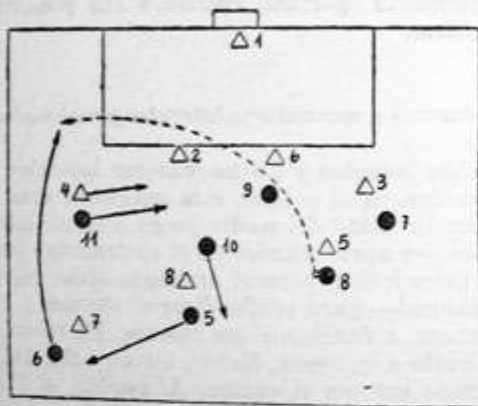


Fig. 152

bricado por el 11. Relevos: el volante izquierdo (5) releva al marcador lateral izquierdo y el 10 ocupa la posición del 5 en la marca del 8 rival. El contraataque rival tomaría intacta a nues-

tra defensa. Naturalmente que 7, 8, 9 y 11 acompañan al 6 para la definición del avance.

Veamos los relevos de los volantes proyectados al ataque: fig. 153. El 8 con la pelota. El 9 y 10 arrastran a sus marcas y

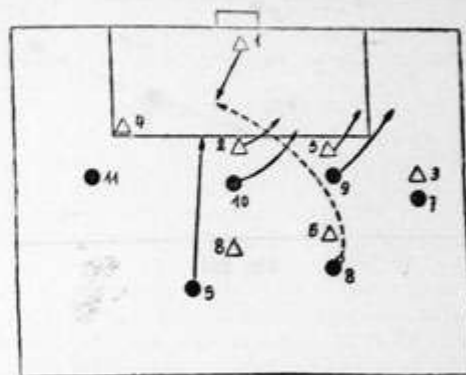


Fig. 153

fabrican el claro por donde penetra el 5, "mandándose" al ataque. Sale el arquero y corta la jugada.

Relevos: el 8 en forma inmediata marca al 8 rival. El 7, jugador más cercano al apoderarse el adversario de la pelota, ocupa la posición y función del 8. El 9 la del 7, marcando al 3 rival para evitar que el arquero le entregue la pelota e inicie el avance; o persiguiéndole en caso que se la entregue: fig. 154. Oportunamente vuelven a sus puestos.

El relevo del 8 al 5 es inmediato, mientras que el del 7 al 8 se realiza una vez que el rival se apodera de la pelota.

Con respecto al otro volante (8) proyectado al ataque, hay una variación. Como usualmente la marca del 8 es un volante más defensivo que ofensivo, en caso de pasar la pelota a poder del adversario el 5 no representa un peligro inmediato. El jugador más cercano al finalizar la jugada, releva al 8: fig. 155.

El 9 con la pelota. Amague de dársela al 10, que penetra en diagonal en el claro fabricado. El cierre del 4 rival resuelve la jugada, tocándosela para atrás al arquero. El 9, jugador más cercano, releva al 8 de volante derecho.

Cuando un volante pasa a la ofensiva el otro se queda en

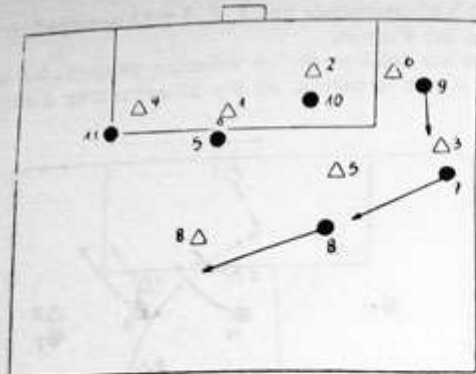


Fig. 154

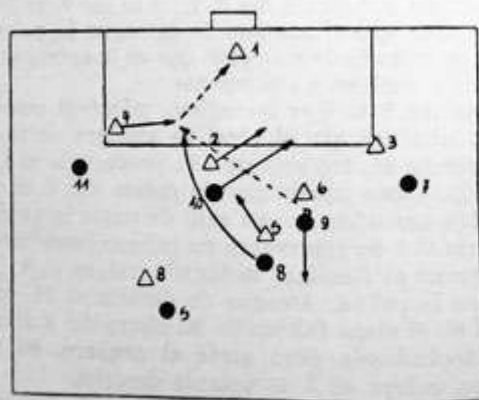


Fig. 155

medio campo (ver "los volantes"). Es decir, un solo volante basta en el medio juego estando nuestro equipo en el ataque. No somos partidarios de dos jugadores en medio campo en todo momento, pues en ese funcionamiento ofensivo el ataque pleno se hará en inferioridad numérica: cuatro atacantes contra cinco defensores.

Este principio se aplica tanto si un solo volante adversario permanece en el medio juego, como si permanecen los dos o no permanece ninguno.

En líneas precedentes acabamos de exponer la diferencia de relevos a los respectivos volantes, diferencias marcadas por la mayor o menor capacidad ofensiva de los mediocampistas adversarios. A nuestro 8, marcado por un volante defensivo, el relevo se lo hace el delantero más retrasado y cercano al finalizar la jugada. A nuestro 5, en forma inmediata, se lo hace el volante derecho corrido hacia su izquierda. Esto es lo normal, lo habitual. Excepcionalmente cuando pasan a la ofensiva los dos volantes al mismo tiempo, quien ejecuta el relevo inmediato sobre el centrocampista más ofensivo es el delantero más cercano: fig. 156. El 7 cruza la pelota al 5, que se proyecta al ata-

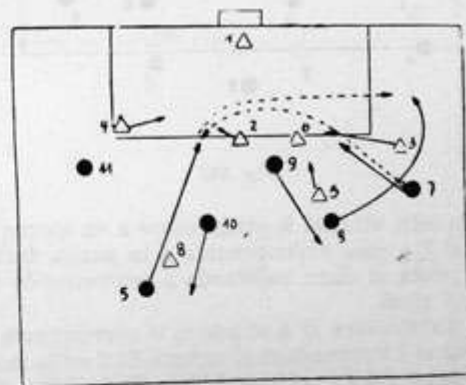


Fig. 156

que por el callejón abierto. Recibe el 5, pero el 2 le cierra el camino. El 7 pica en diagonal arrastrando a su marca. Entonces el 8 explota el claro fabricado en el lateral, picando y señalándole la jugada al 5. Este se la pasa.

Relevos: el 10 ocupa la posición y función del 5, marcando al 8 rival. Sin esperar, naturalmente, que finalice la jugada. Siempre debe haber un jugador en medio campo. Si el rival se adueña de la pelota, el jugador más retrasado ocupa la posición del 8 (en este caso el 9).

Ahora veamos los relevos de los marcadores laterales que han pasado a la ofensiva. El 7 releva al 4: fig. 157. El 4 con

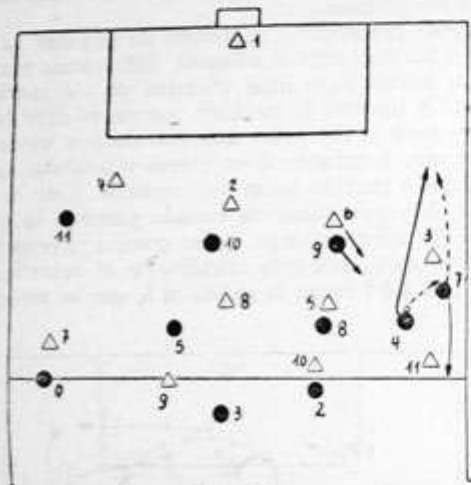


Fig. 157

la pelota. Se echa atrás el 9, atrayéndose a su marca (6). El 4 toca corto al 7 y pica violentamente a la punta derecha. El 7 le mete la pelota al claro, relevando a continuación al 4 en la marca del 11 rival.

Si el 7 acompañara al 4, el relevo le corresponde al 8: fig. 158. El 8 toca al 7 internado en el campo. El 3 en la marca del 7. El 7 toca al pique del 4 en el lateral libre. El 8 releva al 11. Como hemos dicho, el relevo al 8 recién se hará cuando el equipo pierda la pelota.

En ocasiones el relevo al 4 proyectado a la ofensiva no es necesario, pues su marca (11) lo persigue desde atrás hasta que el marcador lateral pase la pelota: fig. 159. El 8 amaga dar al 7, quen pica hacia adentro arrastrando a su marca (3). El toque

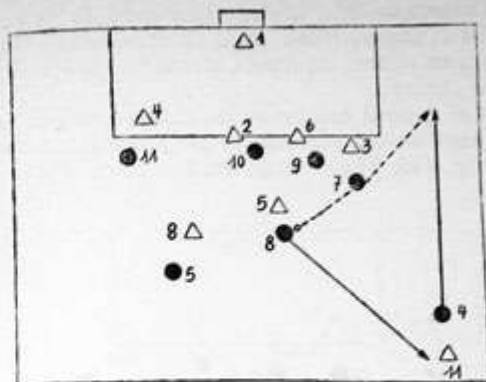


Fig. 158

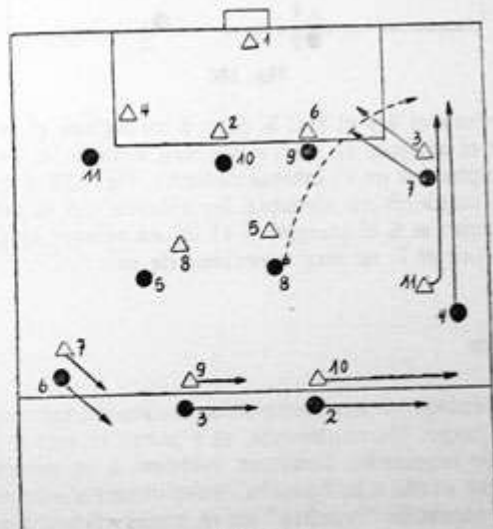


Fig. 159

es para el arranque del 4 al claro fabricado. El 11 sale en persecución del 4 al ataque pleno. Aquí no es necesario el relevo. Si el 10 se echa a su lateral izquierdo, su marca va con él. El 3 cubre el corredor central.

Sobre el lateral izquierdo los relevos sufren la variación señalada precedentemente, ocasionada por el centrocampista más ofensivo: fig. 160. Toque largo del 8 al claro. Pique del 6. Relevo

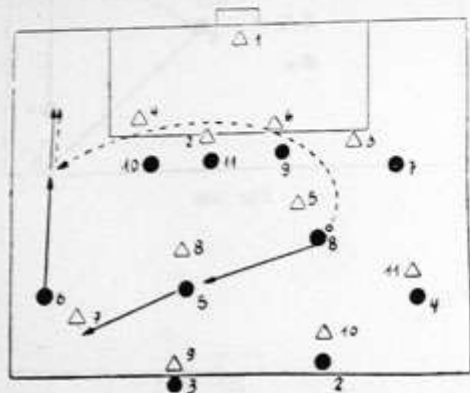


Fig. 160

vos: el 5 releva al 6 y el 8 al 5. Si el 8 no hiciera el relevo, para acompañar el ataque, el relevo podrían hacerlo el 10 u 11. En los casos expuestos en el lateral derecho, fig. 157 y fig. 159, en este lateral izquierdo se ejecutan los relevos con el mismo principio. Es decir: el 6 al ataque, el 11 en su relevo; el 6 al ataque perseguido por el 7, no hay necesidad de relevo.

Los Volantes

Los volantes, o centrocampistas, ocupan la tercera línea del sistema de juego. Generalmente, el 8 corre el sector derecho y el 5 el sector izquierdo. Esto con respecto a la posición.

En lo que atañe a la función, defensivamente hacen defensa combinada, tomando "hombre" en la zona; ofensivamente, además de ser los jugadores de medio campo, pueden y deben inter-

venir en la puntada final del avance, con la condición de que lo hagan por sorpresa y con oportunidad. Indistintamente tanto uno como el otro. Pero, generalmente, cuando se va uno de ellos, el otro volante se queda. No deben hacerlo los dos al mismo tiempo (solamente con relevo inmediato), pues si no en el contra-golpe el rival arrancaría libremente desde el medio campo.

Veamos algunos ejemplos.

Primer ejemplo: fig. 161.

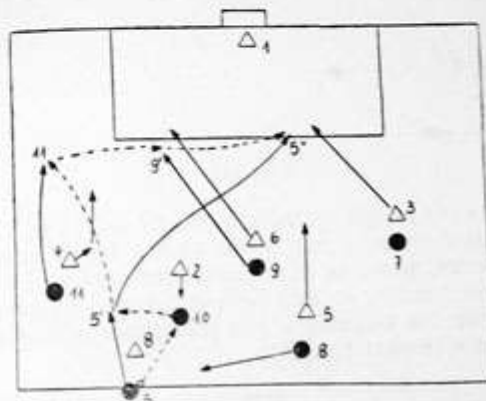


Fig. 161

El 5 con la pelota en medio campo. Toca al 10, que se echa atrás, con el 2 rival encima (para jugar el anticipo). El 10 se la devuelve en pared al 5 en 5'. El 2 "paga". Ante el cierre del 4, luego de controlar la pelota el 5 la mete en diagonal a la carrera del 11 por su lateral. Antes de que llegue el 4 a 11', éste toca al 9 que se cruzó a posición 10 para acompañar al 11. Elimina el 9 al 6, o toca de primera al 5 que se cruzó de 5 a 5'. El cierre del 3 rival llega y le quita la pelota al 5.

Ahora bien: el 5 ha pasado al ataque en las condiciones ideales: sorpresa y oportunidad, tocando y yendo a los sucesivos claros.

Veamos ahora los relevos defensivos. El 8, al proyectarse al ataque el 5, se queda en medio campo y toma al 8, mediocampista rival: fig. 162. Supongamos que el 3 toque al 5 libre. El 7, el jugador más retrasado en la jugada de su ataque y el más

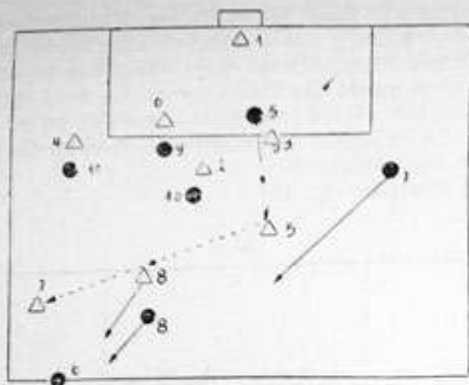


Fig. 162

cercano a la zona en que se halla la pelota, releva al 8 en la función de volante derecho marcando al 5 y luego que éste toca hacia la derecha, ocupa la zona hasta que vuelva el 5 en forma recta. Posteriormente, cuando las condiciones del juego lo permitan cambian los volantes a sus posiciones primitivas.

Segundo ejemplo: fig. 163.

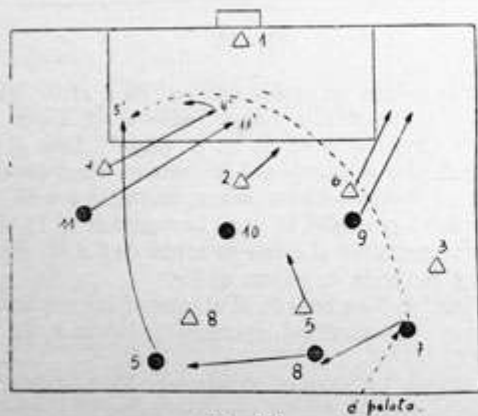


Fig. 163

El 7 receptiona. El 9 pica a las espaldas del 3 y arrastra

a su marca. El 2, ante el amague del 7 de pasar al 9 en la punta, oscila hacia su izquierda. Resultado: se fabrica un callejón por el medio que trata de explotar el 11 picando en diagonal. Esta jugada del 11 arrastra a su marcador (4). El 7 no pasa al 11 observando que el 4 alcanza al 11 en velocidad y le tapa el claro fabricado, sino que mete una pelota larga a las espaldas del 4 para la entrada del 5.

Muy bien el volante izquierdo (5), proyectándose al ataque por sorpresa y con oportunidad, en pelota puesta al claro por el 7 inteligentemente.

Hasta aquí, bien. Pero ahora continuemos la jugada así: el 4 recupera y traba al 5, apoderándose de la pelota. Toque al 8, a quien enfrenta nuestro 8 que ha relevado con anterioridad al 5 en su función de volante izquierdo.

El 7 releva al 8, apenas el rival se hace del balón.

Tercer ejemplo: fig. 164. La pelota va al 5, quien sorpresi-

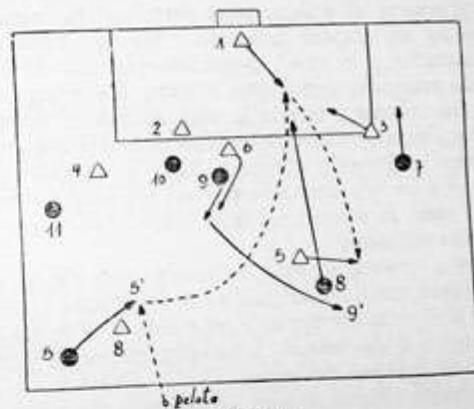


Fig. 164

vamente se desmarca al claro abierto detrás del 8 rival. El 9 se echa atrás reclamando la entrega y atrayéndose al 6 rival; pero el 5 amaga el pase al 9 y mete por elevación la pelota en el corredor formado entre el 3 y 6 rival, hacia el pique previo del 8 al claro. Inteligente proyección al ataque del volante derecho.

Sigamos con la jugada: sale el arquero y corta, entregando al 5 sobre el lateral. Nuestro 9 releva al 8 en la función de volan-

te derecho por ser el atacante más retrasado y el jugador más cercano al volante rival.

¿Cuáles son las condiciones ideales que debe reunir un volante? Además de estar físicamente bien dotado, pues su función defensiva-ofensiva es amplia, técnicamente debe ser buen marcador y saber proyectarse al ataque con fuerza, habilidad e inteligencia. O en otras palabras, debe marcar con mentalidad de defensor y pasar a la ofensiva con mentalidad de atacante. En la elección de los volantes hay que tener muy en cuenta las cualidades mencionadas. En nuestro país generalmente uno de los volantes, el que lleva la camiseta número 5, tiene las características físico-técnicas del "centrohalf", distribuidor de pelotas del sistema antiguo (método). Este tipo de jugador de medio campo se ha perpetuado por el desconocimiento manifiesto en la función del volante, tanto en la WM como en el 4-2-4. El radio de acción de estos jugadores se circunscribe casi únicamente al medio campo, sin cualidades físico-técnicas para marcar hasta el fondo y proyectarse al ataque para terminar la jugada.

Aunque en un plantel hallemos a los dos volantes que se asemejen bastante a lo ideal, generalmente uno de ellos tiene cualidades de marcador superiores al otro. A ese jugador lo utilizaremos para marcar y cubrir la zona de desenvolvimiento del centrocampista más ofensivo del adversario. Sin que esto coarte lo más mínimo su función ofensiva. Todo lo contrario, precisamente por ser a su vez marcado por un jugador de mentalidad atacante, su paso al ataque es más sorpresivo y por ende da resultados más eficaces.

Vayamos a unos ejemplos, aclarando que ese volante con cualidades defensivas lleva el número 5. El primer ejemplo es el más común, el 5 rival de volante izquierdo y el 8, de derecho: fig. 165. Nuestro 5 de volante izquierdo marca al 8 rival y el 8, al 5 rival de volante derecho.

Pero a veces sucede que el adversario tiene los volantes cambiados con respecto a nosotros: fig. 166. Como el 8 rival es el más ofensivo y a su vez nuestro 5 el mejor marcador, éste tomará al 8 y nuestro 8 de volante izquierdo tomará al 5 rival.

Ahora supongamos que tengamos que manejarnos con volantes deficitarios: el 5 buen marcador, pero poco menos que nulo en la proyección atacante, y viceversa el 8. Admitamos que el adversario teóricamente es inferior a nuestro equipo. Y que nuestro volante derecho (8) es más importante que el 8 rival.

Partiendo de que los volantes rivales se desenvuelven en

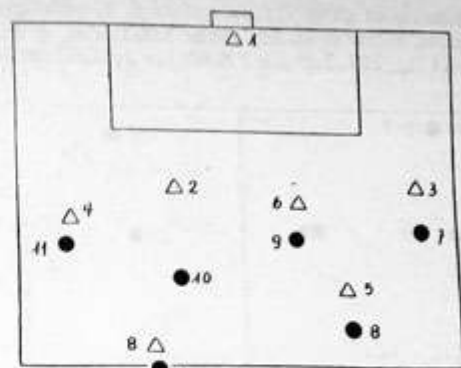


Fig. 165

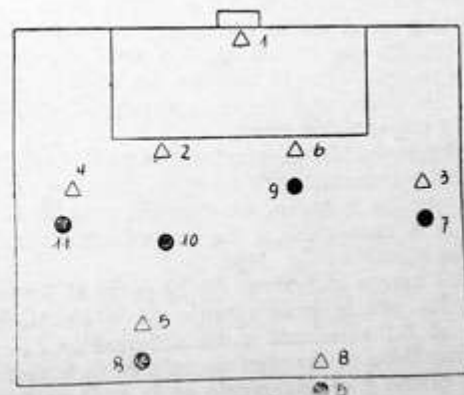


Fig. 166

las zonas marcadas en la figura anterior, si nosotros mantenemos a nuestros volantes en sus zonas habituales, el medio juego quedaría así: fig. 167. Los dos 8 tendrían generalmente la recep-

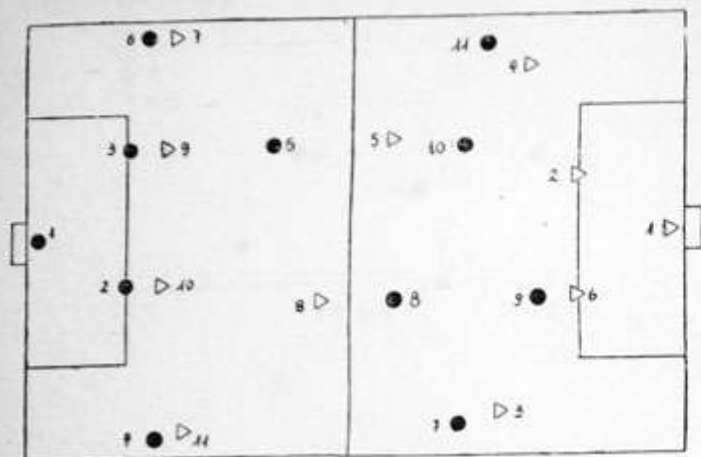


Fig. 167

ción libre y los dos 5 igualmente, aunque éstos se encontrarían recién al proyectarse uno de ellos al ataque por su sector usual.

Si en los hechos nuestros 8 y 5 logran pesar más que los volantes rivales en el medio campo, conservamos la posición de los volantes. En caso contrario, si el rival nos supera, siempre tenemos tiempo sobre la marcha del partido de permutar los volantes. Es decir, el 8 sobre la izquierda y el 5 sobre la derecha en la marca del 8 rival.

Si el adversario jugara con los dos mediocampistas sobre un mismo sector y fueran, por ejemplo, esos dos volantes más importantes que los nuestros, no debemos caer en el error adversario de ir a amontonar a los dos volantes nuestros para marcarlos. La solución: fig. 168.

Nuestro 5 marca al 8 rival. El 10 corre al 5 y nuestro 8, volante derecho, con la gran ventaja de la recepción libre y tomando en el 2-1 constante a los adversarios de su sector. Nuestro equipo tiene un hombre de más en la zona fundamental de medio campo y el adversario en la zona extrema.

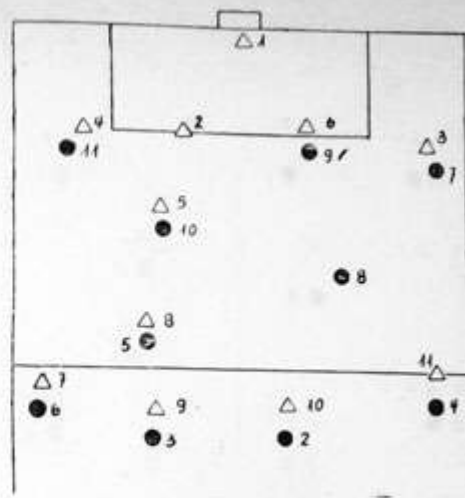


Fig. 168

Claro que la solución rival es simple: proyectar al medio campo al 6 sobre nuestro 8. Y pasar el 2 a marcar al 9. Pero en estos casos lo que sucede corrientemente es que el 6, al observar la libertad del 8 y la inferioridad numérica constante, queda flotando en la fatal "media agua": entre el 9 y 8 nuestros.

Si los dos centrocampistas rivales jugaran superpuestos sobre el otro sector, la solución es idéntica: fig. 169. Nuestro 5 de volante derecho en la marca del 10, centrocampista. El 10 sobre la derecha en la obstrucción del 5 rival. El 8 de volante izquierdo, libre.

Cuando el desarrollo de la jugada lleva a uno de nuestros volantes al sector opuesto, el otro debe hacer el equilibrio de medio campo desplazándose a la otra zona: fig. 170.

Ante un ataque rival nuestro arquero se apodera de la pelota. El claro fabricado en el sector derecho es explotado por el 5 que pica en diagonal para recepcionar (5'). Nuestro 8 debe hacer el equilibrio de medio campo yendo a la zona izquierda (8').

Continuemos con la progresión de la jugada: fig. 171. Conduce el 5 y pasa al 7, quien toca de primera al 9 pero inter-

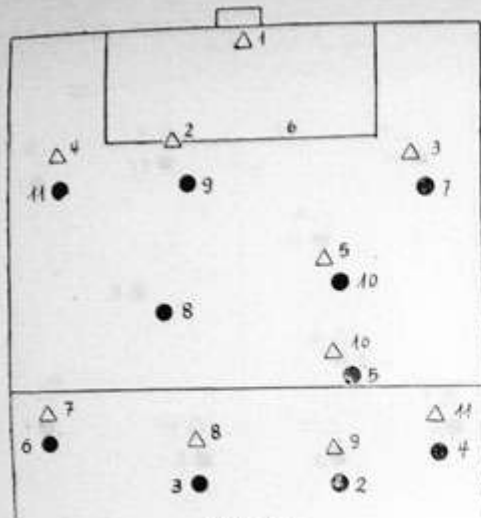


Fig. 169

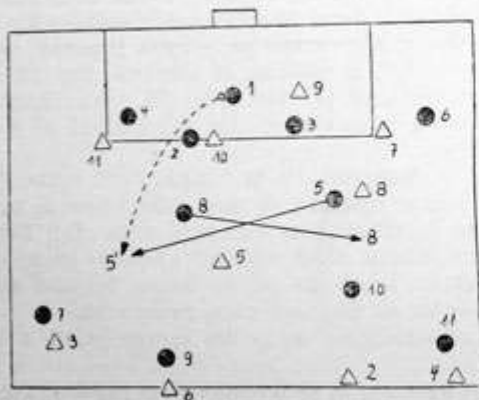


Fig. 170

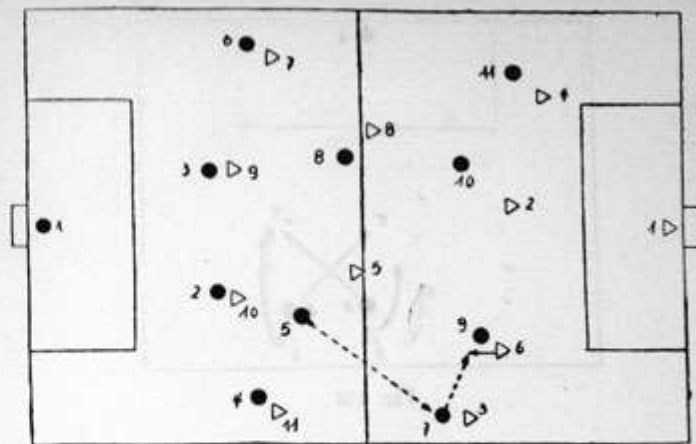


Fig. 171

cepta el 6 rival. Nuestro 8 en la marca del 8 adversario: bien. Si nuestro 8 se hubiera proyectado al ataque en profundidad, el cambio de frente del 6 interceptor habría tomado al 8 libre para recibir. Esto hubiera ocasionado el desesperado cruce de nuestro 5 desde su posición, quien seguramente no habría llegado a cerrarle el paso y enfrentarlo.

El mismo equilibrio se debe establecer cuando el 8 rival elimina a nuestro 5, estando el 8 en tiempo y distancia para relevarlo. El 5 no debe volver rectamente sino ocupar la posición del 8 y marcar al 5 rival o cubrir la zona: fig. 172.

Cuando uno de los volantes rivales cambia "en frío" momentáneamente de posición, nuestros volantes no deben entrar en persecución ("hombre a hombre"), sino tomarlo en zona: fig. 173. Mientras la pelota sale jugada desde la última línea defensiva, el 8 intenta el desmarque "en frío" a las espaldas del 5. El 8 lo toma, pero esta circunstancia crea la libertad del 5, quien recepciona de su 2. Nuestro 7 lo debe acosar, obligándolo a jugarla apurado o quitándosela. En caso de que con el 3 lo tomaran en el 2-1 a nuestro 7, éste debe retroceder lentamente dando tiempo a que su compañero 9 establezca la igualdad numérica.

Supongamos que el avance rival progresa por la izquierda y que nuestro 8 en la marca del 8 adversario debe finalizar

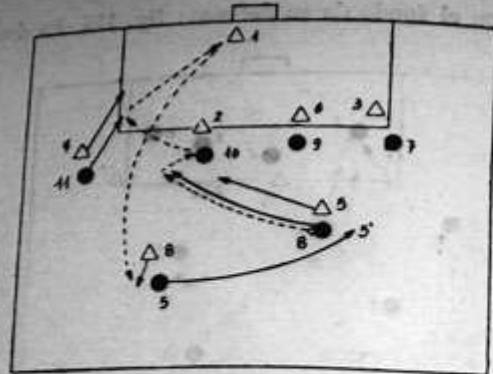


Fig. 175

poder del adversario. Si nuestro 8 en diagonal hacia la izquierda frena, pisando la pelota, entonces sí para recibir el 5 de 5' pica a 5'', despegándose completamente de su marca: fig. 176.

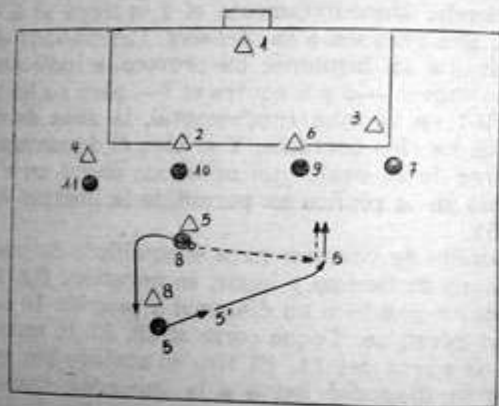


Fig. 176

El 5 se proyecta al ataque y el 8 toma la marca del 8 rival haciendo el relevo.

Utilicemos el mismo ejemplo pero siendo nuestro equipo el que defiende, para proporcionar otra muestra de errónea

ejecución en la permuta de volantes para el logro del equilibrio de medio campo: fig. 177. El 8 rival con la pelota. Conduc-

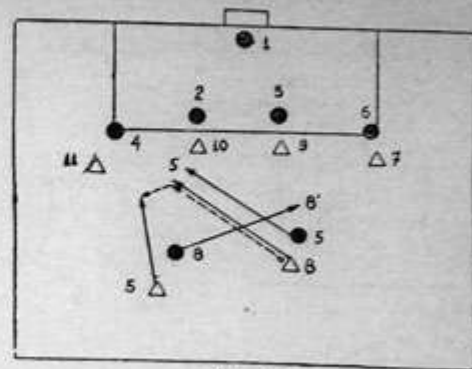


Fig. 177

ción en diagonal hacia la izquierda, con nuestro 5 en su persecución. Si el 8 inmediatamente se cruzara de volante izquierdo (8') para hacerle el relevo al 5, cometería una deficiencia táctica ya que exponería al 5 (en 5') al 2-1 entre 8 y 5 rivales.

Lo correcto es que el 8 no vaya inmediatamente a la posición de volante izquierdo. Cuando nuestro equipo se apodera de la pelota, entonces sí debe desmarcarse bruscamente a la izquierda para recepcionar en completa libertad.



LAS JUGADAS PREPARADAS

Cuando se produce a favor de nuestro equipo un tiro libre directo o indirecto, un saque de banda, un tiro de esquina, debemos ejecutarlos con toda rapidez, evitando que el adversario se reorganice y marque a nuestros compañeros momentáneamente libres, además de evitar la formación de la barrera.

Pero muchas veces, por múltiples circunstancias, ante el adversario reorganizado debemos ejecutar la infracción o reanudar el juego. ¿Qué debemos hacer? ¿"Reventar" la barrera? ¿Tirar "a la olla"? No. Aquí entran a funcionar las jugadas preparadas.

Las jugadas preparadas están basadas en su mayoría (no todas) en los principios del fútbol al claro. Es decir, arrastrar jugadores adversarios a posiciones falsas y explotar los espacios libres creados.

De tiro libre, córner, salida, etc., se practican de cada uno diversas jugadas. De acuerdo a la ubicación del rival y a las ventajas otorgadas momentáneamente, el ejecutor elegirá la jugada más conveniente. Teniendo, además, la libertad para modificar o crear otra sobre la marcha, si las circunstancias así lo exigen.

Aún cuando se lograran goles sólo de tanto en tanto, las jugadas preparadas sirven para desarrollar en los jugadores el sentido de asociación que preside el juego del fútbol.

Vamos a proporcionar a continuación una serie de jugadas preparadas. Muchas son ya conocidas, algunas son de creación propia, otras creadas con la ayuda de los mismos jugadores.

Tiros libres directos con barrera

El tiro libre desde posición sesgada: fig. 178. Supongamos que elijamos al 8 como ejecutor, por ser el jugador más

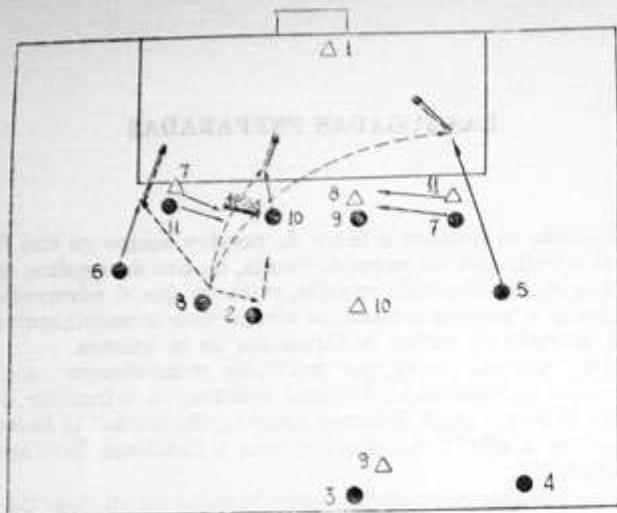


Fig. 178

inteligente y sereno. El resto se ubica como muestra la fig. 178. El 2, de buen shot, al lado del 8. No olvidemos que los jugadores rivales deben estar a 9,15 m (10 pasos) de la pelota, por lo que el 10 rival no puede acercársele al 2 hasta tanto la pelota no dé una vuelta a su circunferencia. El 11, algo alejado de la barrera. El 6, a distancia, detrás del 11. El 10 de espaldas al arco, cerca de la barrera. El 5 en el sector opuesto y algo más atrás. El 7 y el 9 casi a la altura de la barrera y en el sector contrario. El 3 y 4 permanecen en el centro del campo, marcando al 9 rival.

Las jugadas preparadas son cuatro. Se inicia siempre con la siguiente jugada preparada: el 11 arranca hacia adentro reclamando la pelota y arrastrando a su marca (7). Esta acción es la inicial para poner en marcha todo el mecanismo. En el claro fabricado penetra el 6, a quien el 8 cede la pelota. El 6 enfila al arco y termina tirando al arco o centreamento, según la recuperación del rival y la precisión de la entrega del 8. Al realizar el toque al 6, el 8 no debe anunciar su intención mirando manifiestamente al marcador lateral (6). Su mirada debe estar dirigida al arranque del 11, haciendo suponer que le va a entregar la pelota.

Si esta jugada no puede realizarse por cualquier circunstancia, restan las otras tres. A criterio del 8 quedará la elección de la jugada preparada más factible.

Veamos estas tres jugadas:

1º) Al arrancar el 11 con intención de arrastrar a su marca, debe partir nuestro 7 en diagonal hacia adentro con el propósito de fabricar a su vez el claro para el 5. El 8 le coloca la pelota.

2º) Toque corto del 8 al 2. El 2 tira con el ancho total del arco.

3º) Tiro del 8 en "picado" sobre la barrera, para el pique del 10 girando sobre sus talones.

Nunca está de más aclarar a los jugadores que cuando el rival lo permite deben realizar el tiro libre con la jugada más simple. Por ejemplo, el 8 tirar al arco si la barrera no se ha formado o se ha formado deficientemente. O tocar la pelota a algún compañero sin marca y en inmejorable posición de tiro.

Recién cuando el rival ha constituido la barrera y nuestros atacantes han sido marcados, se comienza a poner en marcha el mecanismo de las jugadas preparadas.

Aun las jugadas preparadas, si el adversario las marca erróneamente podemos cambiarlas de acuerdo a las ventajas brindadas transitoriamente. Vamos a dar un ejemplo real. El adversario estaba en conocimiento de la primera jugada preparada que hemos explicado: fig. 179. Al arrancar el 11 para adentro con la intención de arrastrar a su marca (7) y crear el claro para el 6, el 7 rival no lo siguió, quedándose parado para marcar la supuesta entrega del 8 al marcador lateral izquierdo. Al notar el 11 que su marca no lo seguía, se metió en el claro existente entre el 7 y la barrera. Toque del 8, entrada y gol. La marcación equivocada del rival y la inspiración del jugador dieron como resultado el tanto.

Ahora explicaremos el tiro libre con barrera desde la derecha en posición sesgada: fig. 180. Primera jugada: el 7 arrastra y el 4 penetra en el claro. Segunda jugada: el 5 se coloca en el sector opuesto y el 11 arrastra para adentro. Tercera jugada: el toque del 8 al 2 debe hacerlo suavemente, pues si no al 2 con pierna derecha se le hace dificultoso el tiro al arco. Cuarta jugada: idéntica que en el otro sector, el 10 de espaldas, ejecutando el 8 el shot en "picado".

Cuando el tiro libre con barrera es recto a la valla, las

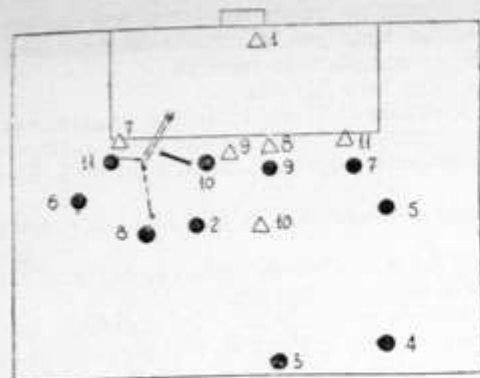


Fig. 179

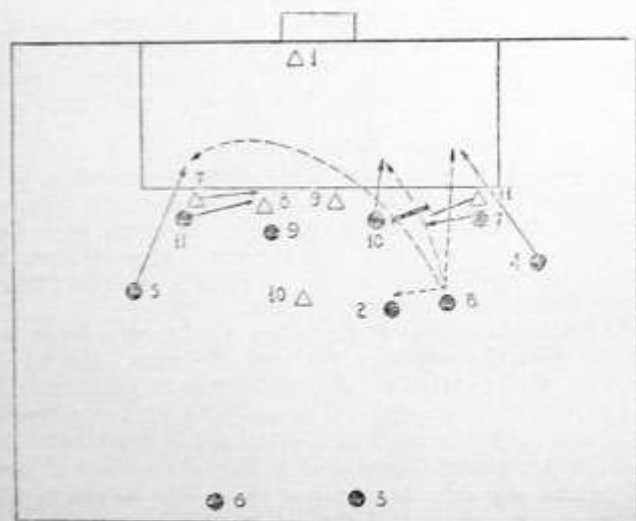


Fig. 180

jugadas preparadas se modifican levemente debido a la diferente marcación rival: fig. 181. A los dos lados de la barrera

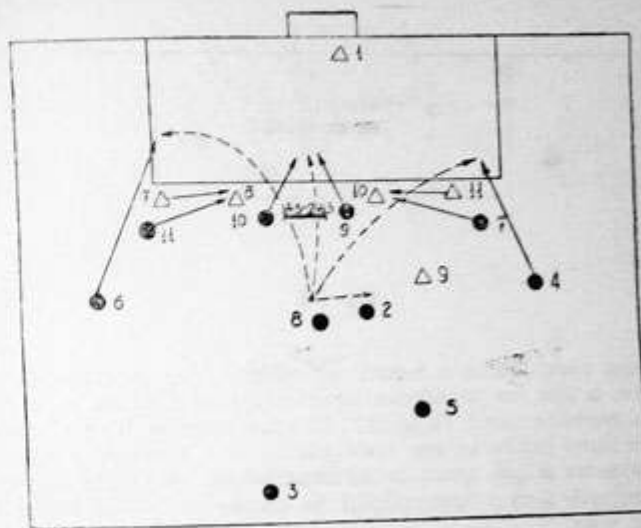


Fig. 181

de cinco jugadores, se colocarán seguramente los cinco jugadores adversarios restantes. Primera jugada: se funden las dos primeras jugadas explicadas. El 7 y el 11 al unísono tratan de arrastrar a sus marcas para adentro. Los marcadores laterales, 4 y 6, penetran por sus respectivas puntas. El 8 le pasará la pelota a aquél que de acuerdo a su criterio tiene más posibilidades. Segunda jugada: toque corto al 2. Tercera jugada: tiro en "picado" para 10 y 9 girando sobre sus talones.

Tiros libres indirectos dentro del área penal

En este tipo de tiro libre indirecto dentro del área, el rival seguramente formará una barrera de 5 ó 6 hombres o más,

según la mayor o menor distancia al arco. El resto marcará la posible cesión a alguno de nuestros jugadores: fig. 182. La

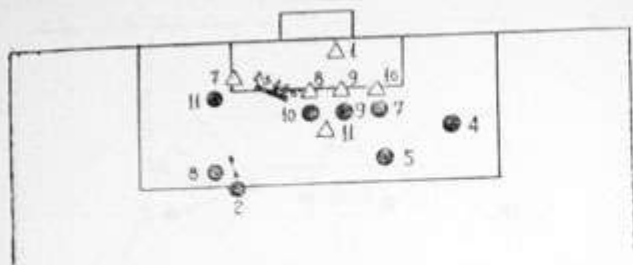


Fig. 182

primera providencia a tomar es obligar, por intermedio del árbitro, a que los jugadores adversarios se ubiquen a la distancia reglamentaria (9,15 m). El apresuramiento en ejecutar el tiro libre indirecto nos hace perder una magnífica ocasión de convertir el gol, pues los adversarios en colocación antirreglamentaria tienen oportunidad de trabar al 2 ó de tapan su tiro al arco.

Naturalmente que para el árbitro le es difícil, en estas circunstancias, obligar a los jugadores a colocarse a 9,15 m. Esto es lo real. Pero con la serenidad de nuestros jugadores y el correspondiente reclamo para que se cumpla la ley logramos que por lo menos los rivales se alejen del shoteador a 6-7 metros, y no permanezcan a 2-3 metros.

Ahora bien, si el ejecutor del shot (8) toca al 2 para adelantarse o para un costado, generalmente el rival tapa, traba u obliga a tirar apurado, debido a que no se cumple estrictamente la ley.

¿Cuál es la solución? El toque corto, muy corto, para atrás al 2, quien empalma la pelota con una pequeña carrera.

El error frecuente de la barrera en los tiros indirectos es que sus integrantes, en el momento del toque del 8 al 2 como en este caso, se desunen para trabar o tapan el shot del 2. O peor aún, el rival no forma barrera. En estos casos la ocasión de convertir es mucho mayor.

Tiros libres desde un lateral

Cuando se produce un tiro libre a favor de nuestro equipo sobre un lateral, lejos del arco, inmediatamente los atacantes van a colocarse en el embudo defensivo del adversario, a la altura del área penal. El ejecutor, el 4 en este caso, es obligado a tirar la pelota "a la olla". Craso error, pues así le regalamos prácticamente la pelota al rival. ¿Qué debemos hacer? Algunas de las jugadas de claro ya explicadas, o jugarla corta a un compañero.

Veamos: fig. 183. Toque corto del 4 al 8. Si el 5 rival lo

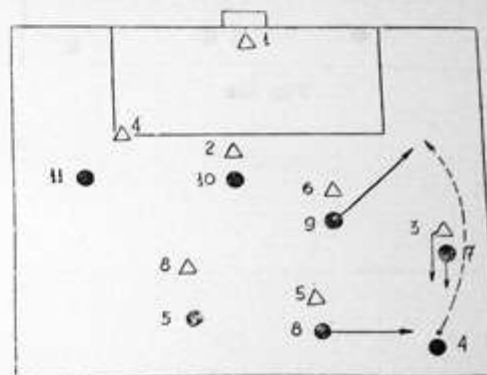


Fig. 183

sigue al 8, se debe reclamar al árbitro los 9,15 metros reglamentarios. Así 8 y 4 toman 2-1 al 5. La jugada de claro es la siguiente: el 7 se echa atrás arrastrando a su marca y el 9 pica sorpresivamente a la punta derecha. El 4 la pone en el espacio libre.

En la fig. 184, la jugada es así: 7 y 9 se tiran atrás arrastrando a sus respectivas marcas. El 4 la coloca en el vacío fabricado al pique del 10 en diagonal.

La jugada de la fig. 185: 9 y 10 arrastran a sus marcas en dirección a la posición 7 y 9, respectivamente. Claro fabricado para el pique del 5 y cambio de frente del 4. El 11 se mantiene bien abierto para alejar lo más posible al 4 rival.

Cuando el tiro libre a favor se produce en un lateral, pero cerca de la línea de fondo, es decir muy sesgado al arco, se debe

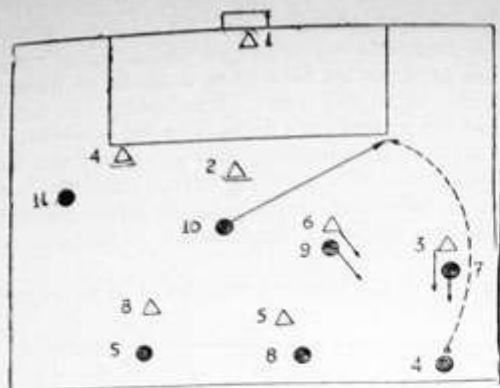


Fig. 184

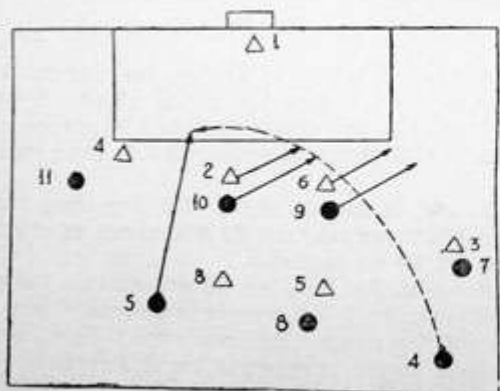


Fig. 185

realizar bajo y fuerte o en jugada de claro: fig. 186. En el tiro a ras y fuerte pueden introducir la pelota en la valla los mis-

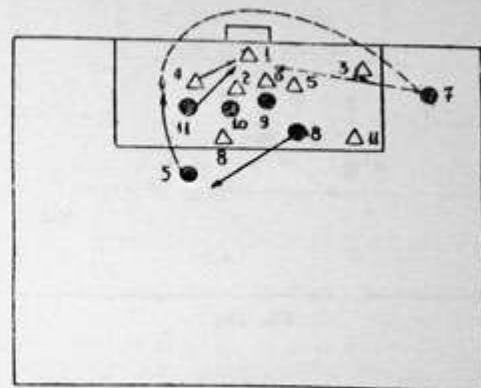


Fig. 186

mos defensores rivales. Suponemos, al ejecutar el tiro libre, que el rival sólo pone un jugador de barrera. Si pone dos o más, el tiro bajo seguramente rebotará en la barrera. Aquí es mejor hacer la jugada de claro: el 11 pica hacia adentro arrastrando a su 4, penetrando a sus espaldas el 5 ante el centro pasado del 7. El 8 hace el relevo.

En tiros libres a favor sobre un lateral, pero en una posición media respecto a los dos tiros libres anteriores, se puede realizar la siguiente jugada de claro: fig. 187. El 7, 9, 10 y 11 se colocan en el otro extremo alineados. Los cuatro pican diagonalmente al unísono arrastrando a sus marcas. El 5 penetra pr detrás y el 4 coloca el centro pasado al claro fabricado. El 8 releva al 5.

Tiros de esquina

El 9 (6 10), fig. 188, pica sorpresivamente a la punta, reclamando el toque corto, en el momento que el puntero pone la pelota en el lugar indicado para la ejecución del tiro de esquina. El 7, mientras se inclina, de reojo está aguardando el pique del compañero. Mayor será la libertad de recepción del 9,

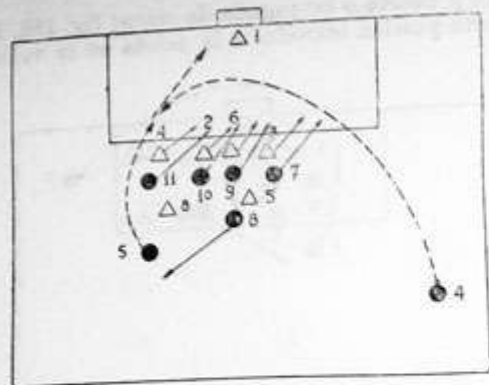


Fig. 187

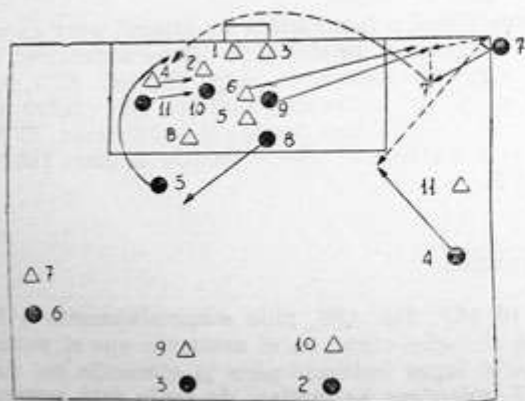


Fig. 188

cuando mayor sea la sincronización entre el pique sorpresivo del 9 y la consiguiente entrega instantánea del 7.

El 7 toca corto al 9, éste devuelve la pelota al 7 en 7' o amaga la devolución y se va por la línea de fondo eliminando a su marca. El 7 termina la jugada: a) entrando y tirando si encuentra el camino expedito; b) con centro atrás para el 8; y c) con centro pasado para la entrada del 5, explotando el claro fabricado por el 11, quien arrastra a su marca. En lo que atañe al 9, como no tiene ángulo para tirar al arco pues conduce la pelota cerca de la línea, puede efectuar el centro para atrás a cualquiera de sus compañeros; o centrear pasado para la entrada del 5.

Cuando se proyecta al ataque el 5, en los dos casos el 8 le ejecuta el relevo.

Veamos otras variantes de tiros de esquina en jugada corta: 1) el 7 toca al 4, quien ha picado sorpresivamente; 2) el 7 pasa al 9 y éste da al 4; 3) el 7 da al puntero del otro lado (11); 4) el 11 ejecuta el tiro de esquina en lugar del 7. Da al 7, éste devuelve al 11, quien por el hecho de ser zurdo puede buscarse el ángulo más favorable, abriéndose en semicírculo, para el tiro instantáneo al arco; 5) si el jugador que pica reclamando el toque corto no logra desprenderse de su marca, debe exigir al árbitro que la marca rival se coloque a los 9,15 metros reglamentarios (10 pasos) de la pelota. El receptor se coloca cerca del ejecutor sobre la línea de fondo y de frente al campo, teniendo dos jugadas: devolución al ejecutor o amagar la devolución y gambetear a la marca, yendo luego por la línea.

Las jugadas 1), 2), 3) y 5) se finalizan en las formas descriptas al principio.

En la punta izquierda se realizan las mismas jugadas cortas que en la punta derecha. Para la terminación el 8 va a buscar los centros pasados y el 5 empalma al arco los centros para atrás.

La repetición constante de los tiros de esquina cortos le quita el factor sorpresa a las jugadas y, por ende, se hace dificultosa la progresión del ataque debido a la marcación rival. Cuando esto sucede se debe buscar la variante realizando córners largos, también en jugadas preparadas. Veamos dos ejemplos.

El primero, fig. 189, puede utilizarse como continuación del córner corto frustrado.

El 9 y 4 no logran la libertad de recepción. Además, el

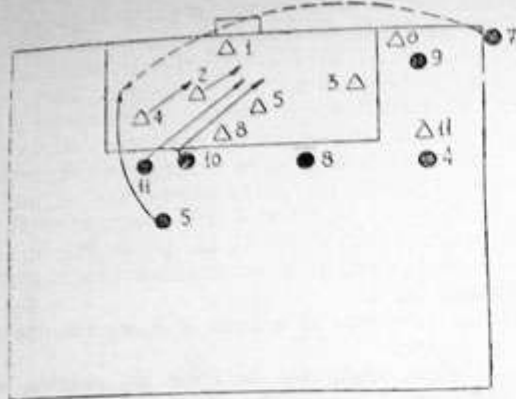


Fig. 189

3 rival se ha sumado a sus compañeros para ahogar la salida corta. Entonces el 7 se dispone a ejecutar el tiro de esquina largo. Advertidos el 11 y 10 de esta circunstancia, se echan bien atrás a la altura de la línea del área grande. Desde allí pican al unísono en diagonal, aparentemente con la intención de cabecear el centro. Pero en realidad lo hacen para arrastrar a sus marcas y permitir al 5 la explotación del claro consiguiente; el 7 ejecuta el centro pasado y ligeramente atrás.

Esta misma jugada preparada puede realizarse sin necesidad de que un jugador (o jugadores) vaya a buscar el pase corto. El 9 se colocará junto al 10 y 11. La posición del resto es la misma.

Cuando el córner se ejecuta desde la punta izquierda, el 8 irá a buscar el centro pasado explotando el claro fabricado.

Segundo ejemplo de córner largo: fig. 190. El 11, zurdo, ejecuta desde la punta derecha. El 7, desde la izquierda. La ubicación de los jugadores: el mejor cabeceador —en este caso el 9—, se ubica sobre la línea de fondo, a unos metros del poste más cercano. Otro jugador —el 10—, se pone algo separado, delante del arquero. Este jugador es un obstáculo para la libre salida del arquero. El 11, con zurda, tira de "chanfle" con parte interna sobre el arco. El 9 cabecea la pelota hacia adentro en caso de que el "chanfle" salga corto. El resto de los jugadores tratan de terminar la jugada, incluso el 5. Una variante sería colocar al 9 junto al poste más cercano, picar éste

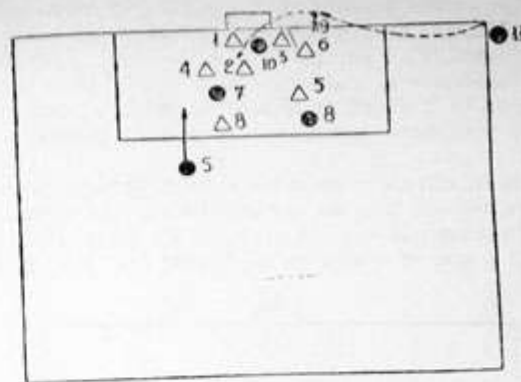


Fig. 190

al encuentro del shot ejecutado por el 11 y tratar de "peinar" la pelota hacia el centro del arco.

Saques de banda

El saque de banda lo ejecuta el 4: fig. 191. Nuestros jugadores 8, 10, 11 y 5, se alejan lo más posible del lateral, de-

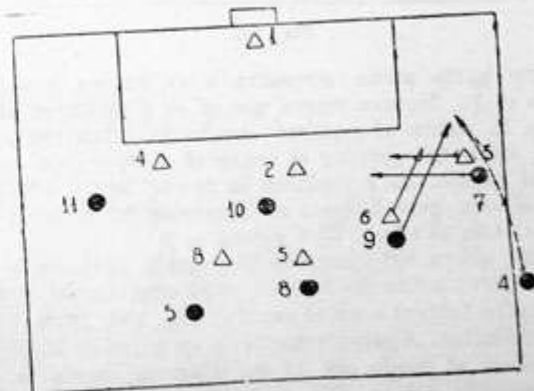


Fig. 191

arrastrando al 2. Centro pasado en el claro fabricado para la entrada sorpresiva del 5, volante izquierdo. El 8 releva al 5.

Segundo ejemplo: fig. 195. Aquí el 6 que ejecuta el saque de banda debe ser apto para lanzamientos largos. El 11, 10 y 9

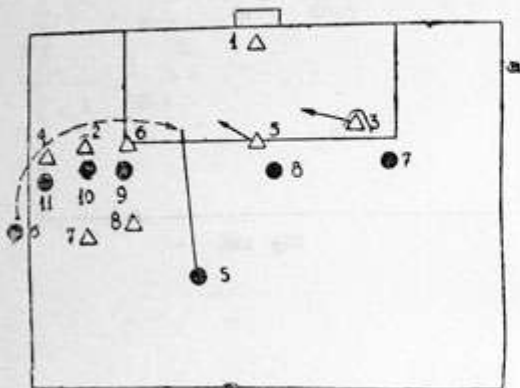


Fig. 195

amontonan a sus marcas en un lateral. El 5 se separa algo. El 8 se mantiene en su zona. El 5 rival, naturalmente se coloca en el centro del área. Nuestro 5 pica en el callejón formado entre 5 y 6 rivales. El 11 ó 10 relevan al 5.

La misma jugada desde el otro lateral puede ser explotada por el mismo 5 entrando en diagonal: fig. 196. ¿Por qué el 5? Porque si es el volante derecho (8) el que penetra en el callejón, el 5 adversario está más atento a la marcación por ser generalmente un volante de mentalidad defensiva. En cambio nuestro 5 está marcado por un 8 de mentalidad ofensiva. Por ello el factor sorpresa aquí es mayor. El 8 hace el relevo al 5.

Salidas

Una de las jugadas para la práctica de claros, puede utilizarse como jugada preparada de salida: fig. 197. El 9 toca al 8. El 10 y 9 corren en forma recta. El 8 cruza la pelota al

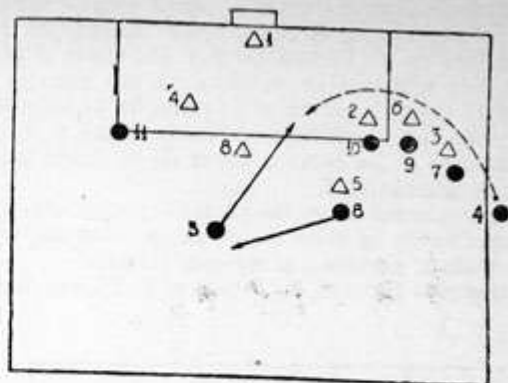


Fig. 196

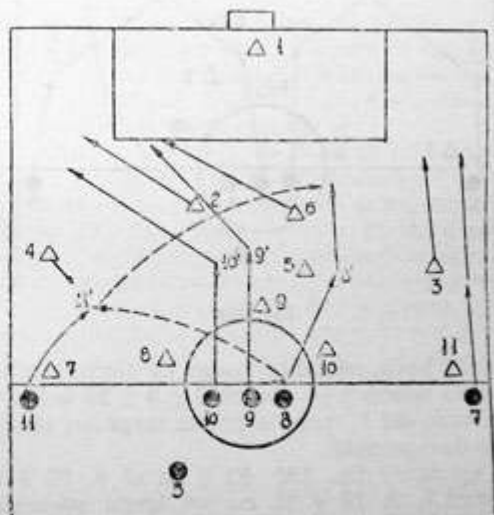


Fig. 197

11 en 11', claro existente debido a que el volante derecho rival (8) inicia el partido en el semicírculo central. El 8 seguidamente se coloca en 8'. Piques del 9 y 10, desde 9' y 10', a la punta izquierda tratando de arrastrar a sus marcas (2 y 6). Entonces el 11 cruza la pelota al 8, quien ha penetrado picando sorpresivamente en el callejón formado entre 6 y 3 rivales. El 7 se mantiene en su carrera cerca de la línea, tratando de alejar lo más posible al 3.

La idea fundamental en las jugadas preparadas de salidas es la explotación de la falta de profunda atención y frialdad con que se inicia el partido o el segundo tiempo.

Otro ejemplo: fig. 198. El 9 toca al 8. Piques instantáneos

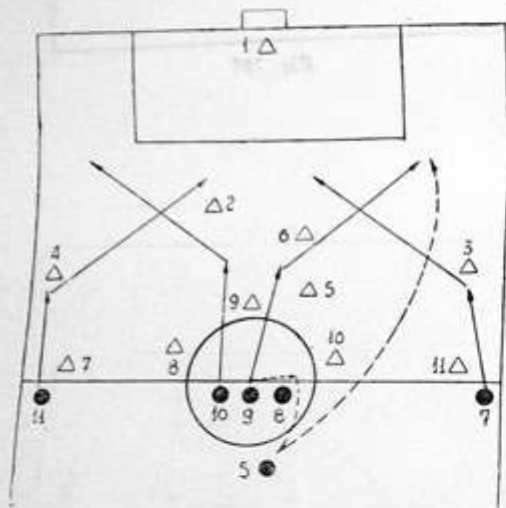


Fig. 198

de 7, 9, 10 y 11 hacia adelante. Luego de cierto trecho, los punteros van hacia adentro en diagonal y 9 y 10 a las puntas. El 5 que ha recibido del 8, mete la pelota larga en profundidad al jugador más desmarcado.

Tercer ejemplo: fig. 199. El 9 da al 8. El 8 atrás al 5. Mientras tanto 7, 9, 10 y 11 corren hacia adelante en línea recta. A cierta distancia de los zagueros centrales 2 y 6, nues-

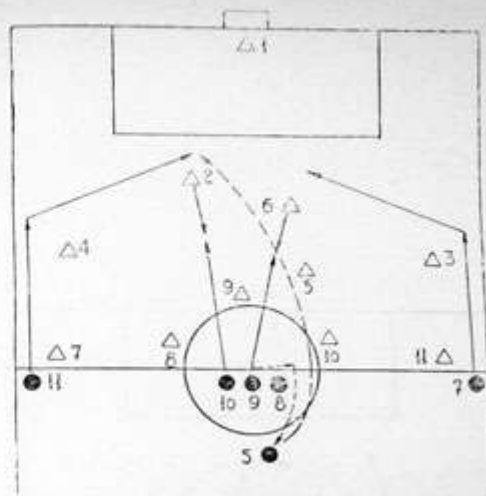


Fig. 199

tros 9 y 10 se detienen reclamando la pelota al 5. Amague del 5 de cedérsela, atracción de 2 y 6 para el anticipo, y pelota larga por detrás de las espaldas de los zagueros centrales puesta por el 5 a la entrada en diagonal para cualquiera de los punteros. En el caso de la fig. 199, para el 11.

Cuarto ejemplo: fig. 200. El 9 da al 8 y éste atrás al 5. Mientras tanto 9 y 10 corren hacia adelante; 7 y 11 pican en diagonal hacia el centro; el 8, luego de pasar atrás al 5, corre hacia adelante, a la zaga de 7, 9, 10 y 11. El 5 tira fuerte y alto hacia el centro del área. Si la pelota es rechazada de cabeza por el 2 y 6, puede hacerse de ella el 8 que viene detrás de sus compañeros. Si la pelota "sobra" a los zagueros, cualquiera de los cuatro enfila hacia el arco.

tanto al shoteador como a la pelota. No sólo debe estar atento para contener el tiro recto, sino también el shot por sobre la barrera ("emboquillada").

Todos los demás integrantes del equipo deben bajar a marcar a los jugadores rivales libres. Dos de nuestros delanteros que marcan a los delanteros rivales están designados permanentemente, en todo tiro libre, para correr hacia el arco una vez ejecutado el shot, con el objeto de aventar peligro en caso de que la pelota no pueda ser retenida por el arquero. El 7 y 10, ejemplos de la fig. 201, deben correr a un lado y al otro del arco, respectivamente.

También permanentemente debemos designar a un jugador —en este caso el 11—, para que esté atento a interceptar un posible pase corto del shoteador (9) a un compañero (5) o, en último caso, para trabar o tapar el shot al arco de este último.

El armado de la barrera al pensarse la infracción en contra debe hacerse automáticamente, sin pérdida de tiempo. Para que ello sea posible es conveniente que los jugadores que la integran sean siempre los mismos.

Es fundamental para la integridad de la valla que la barrera sea compacta, que no se desintegre en el momento en que parte el tiro. Muchas veces basta un solo jugador que se separe del compañero, o que abra las piernas, o que se agache, para que el gol se produzca pasando la pelota por ese claro y dejando al arquero sin posibilidades de defensa.

El jugador que está en la barrera debe poner su cuerpo tenso y, mirando la trayectoria de la pelota, rechazarla con la parte del cuerpo hacia donde aquélla se dirige.

Poner el cuerpo flojo, con temor al pelotazo, puede ocasionar lesiones. No hablemos ya de las lesiones que puede producir un pelotazo a un jugador riesgosamente puesto de espaldas al shoteador.

¿Qué debe hacer la barrera cuando el shoteador (9) pasa corto a un compañero (5) a su lado y éste ejecuta sobre la marcha el tiro al arco?

Debe quedarse en el mismo lugar sin desintegrarse. Si cada integrante se desmembrara para tapar individualmente el shot, la pelota al pasar entre ellos se introduciría en la valla. Dificilmente el arquero llegaría al otro rincón. En cambio, si la barrera permanece en su lugar, nuestro 11 se encargará de interceptar, trabar o tapar la pelota. Y aun cuando no lograra

ninguna de esas tres posibilidades, el nuevo shoteador (5) debe acelerar su ejecución con las lógicas consecuencias de imprecisión en el tiro. En último caso, saliendo un buen shot en lo que atañe a dirección, la barrera seguirá tapando una parte del arco. El pase del 9 al 5 tendría que ser muy largo para que el 5 al rematar tuviere todo el ancho del arco a su disposición. Pero este tipo de toque corre el riesgo de ser interceptado, trabado o tapado por nuestro 11.

Cuando los integrantes de una barrera forman un todo compacto, el tipo de pase del 9 al 5 en la búsqueda de mejor ángulo para el remate al arco, puede ser desbaratado moviéndose la barrera diagonalmente hacia adelante en la dirección del nuevo punto en que va a ejecutarse el shot: fig. 202.

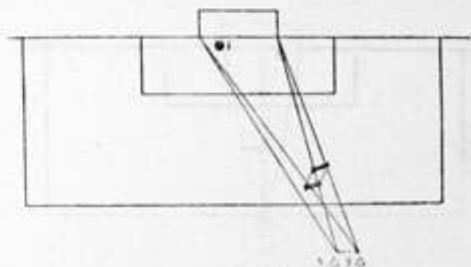


Fig. 202

La barrera debe evitar tapar la pelota y el shoteador (5) al arquero, pues en el caso de hacerlo el tiro podría pasar por cualquiera de los costados de la barrera e introducirse en la valla sin darle tiempo para la defensa al arquero.

Cuando la posición del tiro libre directo es frontal, algunos arqueros ubican la barrera tapando la parte del arco en que se consideran menos fuertes para la estirada. Otros, en cambio, ubican a la barrera según la pierna del shoteador. Si éste es derecho, la barrera cubre el sector izquierdo; y si el shoteador es izquierdo la barrera tapa el lado derecho. ¿Por qué? Para evitar el "chanfle" fuerte con la parte interna del pie por el costado de adentro de la barrera: fig. 203.

El 9 tira de derecha con parte interna, "chanfleando" la pelota por el costado de adentro de la barrera al rincón opuesto.

En cambio, si la barrera estuviera colocada en el sector

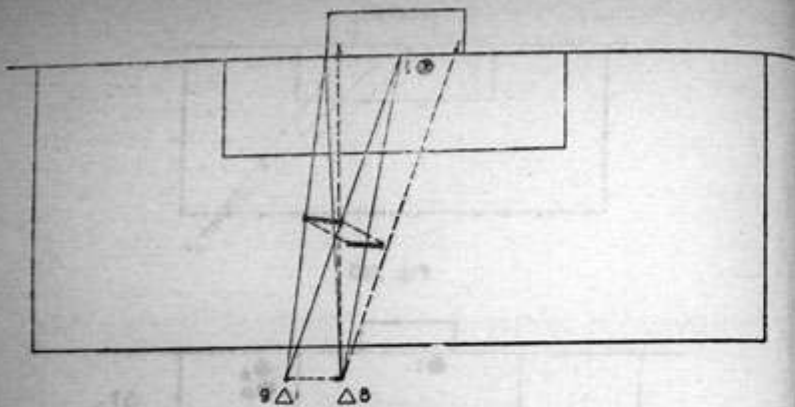


Fig. 207

En los tiros libres indirectos dentro del área, naturalmente que también debe formarse la barrera, moviéndose con los recaudos descritos más arriba.

Cuando el tiro libre indirecto dentro del área se produce a menos de 9,15 metros del arco, todos los jugadores y el arquero se colocan en la línea del arco: fig. 208.

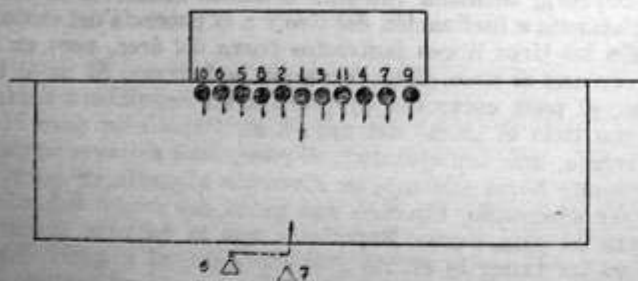


Fig. 208

Por ejemplo, el tiro indirecto se produce a seis metros aproximadamente del arco. El 6 pasa al 7. El arquero adelantándose trata de achicar lo más posible el ángulo del remate. El resto de los jugadores se adelanta ligeramente.

Marcación en los tiros de esquina

En los tiros de esquina ejecutados en forma de centros sobre el arco —también en tiros libres—, debe marcarse a los atacantes rivales "hombre a hombre". ¿Qué puede ocurrir cuando se hace defensa zonal? Por ejemplo, puede suceder que dos o tres defensores van al encuentro de la pelota junto con el atacante rival; el esférico no es alcanzado por ningún jugador y al caer es empalmado por algún atacante rival completamente libre. De esta forma es cómo se producen muchos goles de tiro de esquina.

En cambio, marcando "hombre a hombre" a cada uno de los rivales, aun a los buenos cabeceadores se los anula por la dificultad que éstos encuentran en elevarse o en correr y elevarse. El marcador lateral libre se coloca cerca de la línea del arco, al lado del poste más cercano. Este jugador corta los centros rasantes o altos, ejecutados a la altura del primer palo. Además cubre el arco al salir el arquero a descolgar o rechazar con los puños: fig. 209.

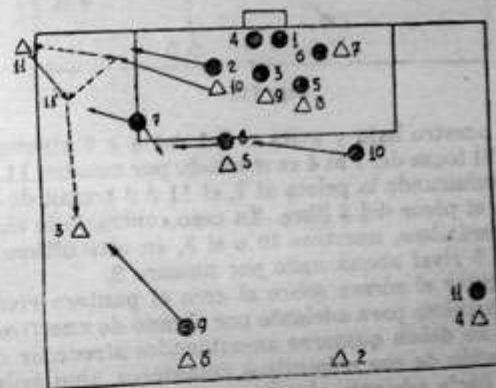


Fig. 209

El 7 baja para marcar el posible córner corto. Por ejemplo, el 10 rival pica a la punta. Nuestro 2, marca del 10, va en su persecución. El 7 evita que sea tomado en el 2-1. Naturalmente que la pelota puede terminar saliendo para atrás al marcador de punta (3). Este al recibir, se ve obligado a arrancar para

adentro, pues el desborde por afuera es imposible. El 3 puede ser marcado previamente por nuestro 9 si adivina el pique del 3 reclamando la pelota. Por el 7 tapándole el camino al arco. O por el 8, que también le tapa el camino al arco, marcando nuestro 10 el posible pase al 5.

La marcación del córner ejecutado por el 7 rival desde la punta derecha, es la que muestra la fig. 210.

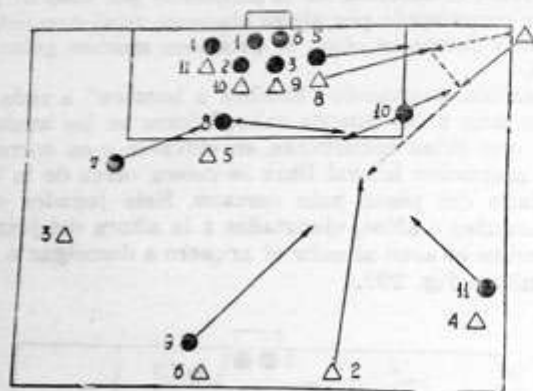


Fig. 210

El 10 nuestro baja y evita el 2-1 del 8 y 7 rivales contra nuestro 5. El toque del 7 al 4 es marcado por nuestro 11. Si pica el 2 rival reclamando la pelota al 7, el 11 ó 9 tratan de evitarlo si adivinan el pique del 2 libre. En caso contrario le cierran el paso, recuperándose, nuestros 10 o el 8, en este último caso el 7 marca al 5 rival abandonado por nuestro 8.

Al ejecutar el córner sobre el arco el puntero rival y ser rechazada la pelota para adelante por alguno de nuestros defensores, éstos no deben quedarse amontonados alrededor del arco en la marcación de sus respectivos delanteros, sino salir inmediatamente hacia adelante abandonando a sus marcas. De esta forma se logra colocar en "offside" a los atacantes rivales en caso de un nuevo centro sobre el arco o tiro directo: fig. 211.

El 7 ejecuta el córner. El 3 rechaza de cabeza. Nuestros 4, 5, 2, 3 y 6 salen rápidamente hacia adelante. El 5 rival intercepta la pelota y antes que nuestro 8 lo tape tira al arco o "a la olla". Conclusión: "offside" de los atacantes 11, 10 y 9. Si

los delanteros rivales salieran al mismo tiempo que nuestros defensores, si bien éstos no logran provocar el "offside" de los atacantes, si habrán conseguido despejar las inmediaciones del arco dándole al arquero libertad de movimientos y libre visual para la contención del tiro al arco.

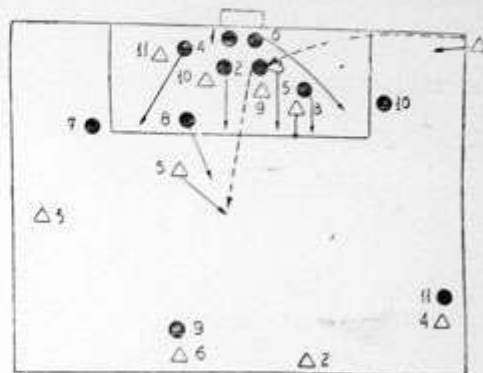


Fig. 211

EL CERROJO Y SU CONTRATACTICA

El sistema de juego llamado cerrojo consiste en la colocación de un defensa libre detrás de la última línea defensiva: fig. 212. La función de este defensa volante, o flotante, es cor-

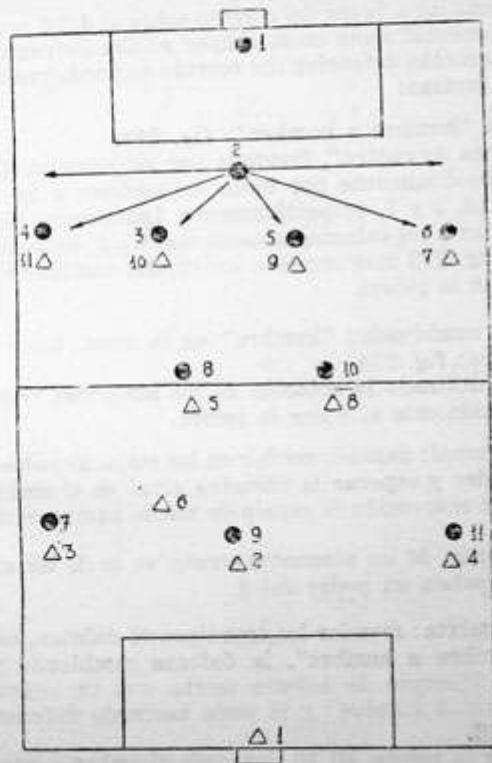


Fig. 212

tar los balones en profundidad del adversario, enfrentar al atacante rival que ha eliminado a uno de nuestros defensas, marcar a un defensa o volante adversario proyectado sorpresivamente al ataque, etc. En una palabra, todo el ancho del campo es "barrido" por el defensa libre en una tarea de escoba, corrigiendo los errores de marcación de la defensa.

El propósito central de este esquema táctico es idéntico al del 4-2-4 brasileño: regalar, o por lo menos no interesarse mucho del medio campo, atrayendo al rival en la trampa del fácil dominio territorial, para luego contraatacar largo con pelotas de 30-40 m. puestas en los claros, donde pican previamente atacantes veloces.

Las ventajas a favor del cerrojo sobre el 4-2-4 brasileño residen fundamentalmente en su mayor solidez defensiva.

La marcación defensiva del cerrojo se puede realizar de las siguientes formas:

a) Defensa "hombre a hombre": fig. 213.

La "línea de cuatro", formada por los números 4, 3, 5 y 6, marcan individualmente por todos los sectores a los atacantes rivales 11, 10, 9 y 7, respectivamente. Igualmente los volantes 8 y 10 marcan a los volantes adversarios 5 y 8, respectivamente.

En la fig. 213 mostramos a los rivales cambiados de puestos. El 8 con la pelota.

b) Defensa combinada: "hombre" en la zona, tanto defensas como volantes: fig. 214.

Hemos utilizado la rotación de los atacantes rivales de la fig. 213. Igualmente el 8 con la pelota.

c) Defensa zonal: dejando recibir en las zonas alejadas del arco, para retroceder y esperar la ofensiva rival en el embudo: fig. 215. Con esta marcación el regalo de medio campo es manifiesto y total.

La rotación de los atacantes rivales es la de las anteriores figuras. La pelota en poder del 8.

d) Defensa mixta: mezclar los tres tipos de defensa, es decir la defensa "hombre a hombre", la defensa combinada y la defensa zonal. Ejemplo de defensa mixta, con un defensa marcando "hombre a hombre" y el resto haciendo defensa combinada: fig. 216.

El 8 con la pelota. El 10, marcado "hombre a hombre" en todos los sectores por nuestro 3, se ha echado sobre la banda late-

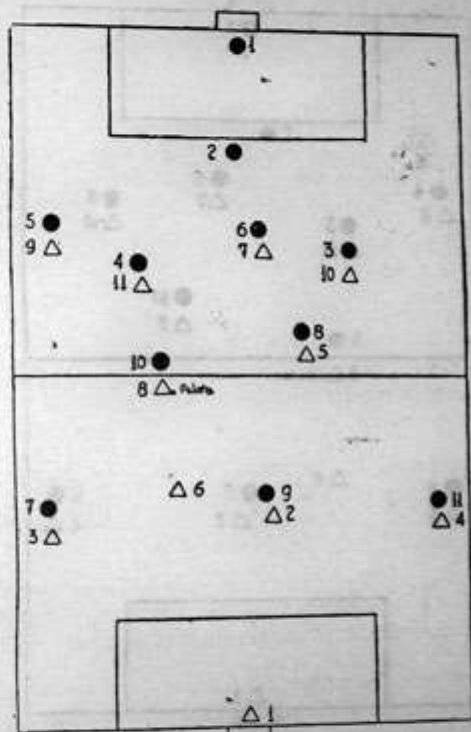


Fig. 213

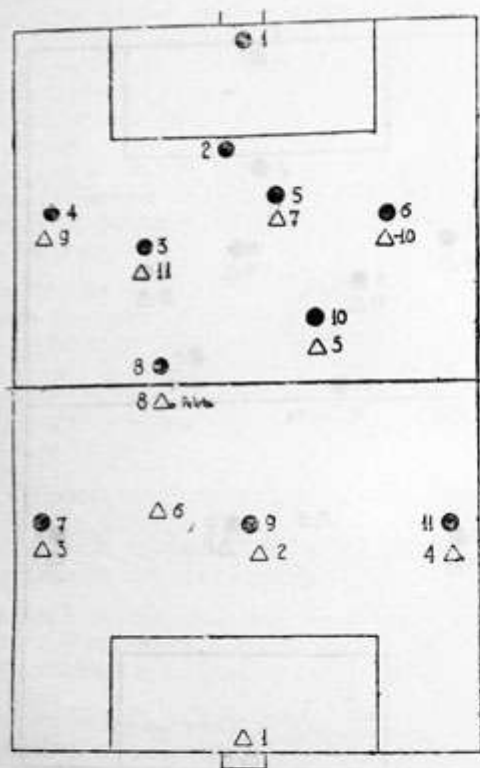


Fig. 214

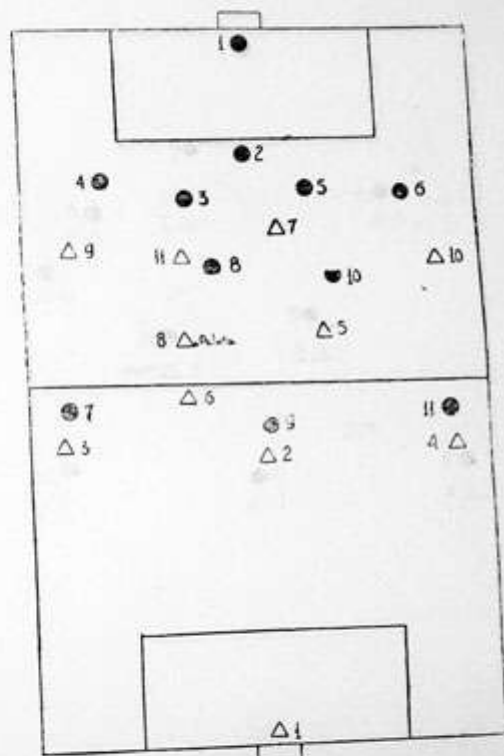


Fig. 215

ral derecha. El resto hace defensa combinada, vale decir "hombre" en la zona. Por ejemplo: 7 y 9 han cambiado de puestos, siendo tomados en sus zonas por 5 y 6, respectivamente. Otro ejemplo de defensa mixta: fig. 217.

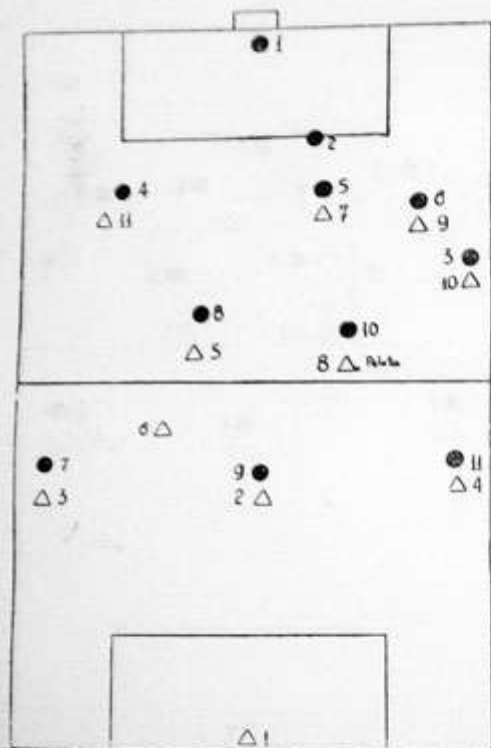


Fig. 216

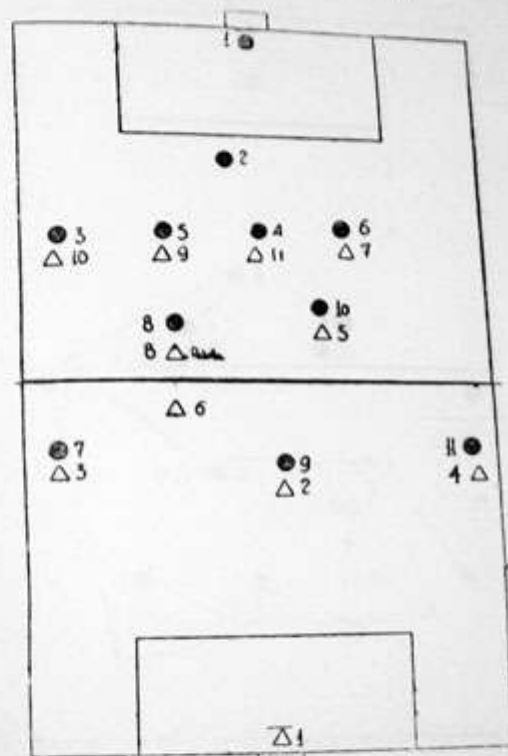


Fig. 217

Los defensas 4, 3, 5 y 6 marcan "hombre a hombre" y los volantes 8 y 10 hacen defensa combinada. El 8 con la pelota. Ahora veamos cómo se ejecutan los relevos de los defensas y volantes proyectados al ataque en este sistema de juego. Partamos del supuesto que defensas y volantes hacen defensa combinada, empleando el adversario el sistema 4-2-4.

Relevo de marcador lateral proyectado al ataque: fig. 218.
El 8 con la pelota. Diagonal del 9 arrastrando a su marca (2) por detrás de las espaldas del 6. Diagonal del 11, arrastran-

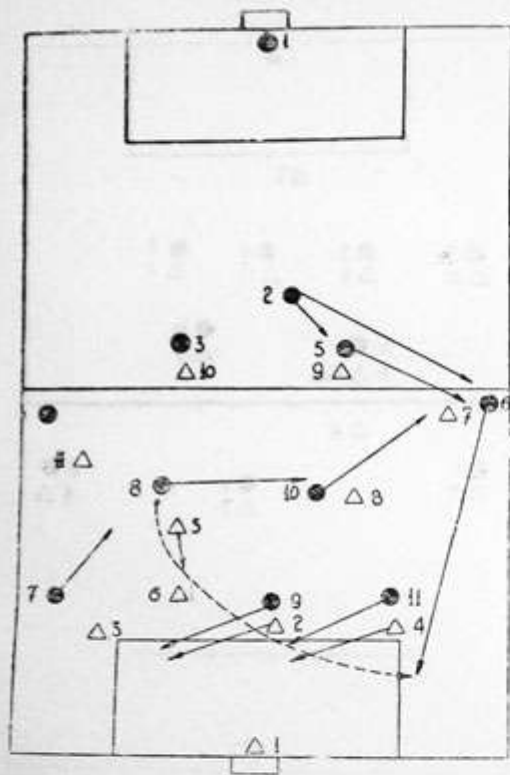


Fig. 218

do a la suya (4). Pique del marcador lateral (6) al claro fabricado. Pelota puesta por el 8, cambiando sorpresivamente.

Relevos. Dos son los tipos: a) Utilización del defensa libre como relevo, suprimiendo momentáneamente el cerrojo.

b) Mantenimiento intacto del cerrojo en la ejecución del relevo.

a) Relevo directo del 2 al 6 en la marca del 7 rival. O indirecto: el 5 al 6 y el 2 al 5 en la marca del 9 rival.

b) El 10, volante izquierdo, releva al 6; y el 8, volante derecho, releva al 10 en la marca del 8 rival. ¿Por qué este último relevo inmediato? Porque el 8 rival es el volante más ofensivo del adversario, mientras el 5 es el más defensivo. Al posesionarse de la pelota el equipo adversario, el jugador más cercano (en este caso el 7) releva al 8 en la marca del volante izquierdo (5) rival.

En caso de que el 7 rival persiguiera a nuestro marcador lateral (6) proyectado al ataque, el relevo no se efectúa por ser innecesario.

Relevos de volantes, zagueros centrales y defensa libre proyectados al ataque: fig. 219. El 11 con la pelota. Diagonal del 7 arrastrando a su marca (3). Pique del 8 en el claro fabricado y pelota colocada por el 11. Relevos: inmediato no se realiza, debido a que el 5 rival es el volante más defensivo; cuando el equipo adversario se posesiona del balón, el jugador más retrasado en la finalización de la jugada hace el relevo (en este caso el 9).

Si fuese el 10, volante izquierdo, quien se "manda" al ataque, el relevo del 8 rival lo efectúa inmediatamente nuestro 8; y al 5 rival, el atacante más retrasado al finalizar la jugada.

Si los dos volantes se proyectaran al unísono al ataque, el delantero más cercano hará el relevo inmediato sobre el volante más ofensivo del adversario. Y nuestro atacante más retrasado al posesionarse el rival de la pelota, efectuará el relevo al otro volante.

Suponiendo que el rival, al proyectarse al ataque uno de nuestros volantes, mantuviese a sus dos volantes en el medio juego, el mecanismo de los relevos no varía: un volante (u otro atacante en caso de pasar a la ofensiva los dos volantes al unísono) es el único jugador que debe permanecer en el medio juego; en caso de ser tomado en el 2-1 por 5 y 8 rivales, cuando el equipo adversario contraataca debe retroceder haciendo zona hasta el regreso de otro jugador.

Si el 3 ó 5 se proyectaran al ataque, los relevos sobre el 10 ó 9 rivales, respectivamente, los efectuará automáticamente el defensa flotante (2).

Pero si se desea mantener intacto el cerrojo, nuestros volantes 8 y 10 harán el relevo del 3 y 5, respectivamente. Cuando el 8 releva al 3, el relevo del 8 se hará por el atacante más retrasado.

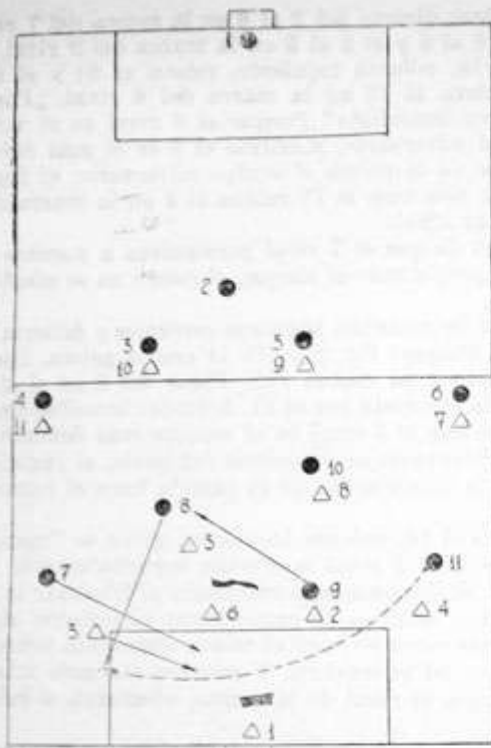


Fig. 219

sado cuando el rival se posesiona de la pelota. Y cuando el 10 releva al 5, el 8 hará inmediatamente el relevo sobre el 8, volante más ofensivo del rival; el relevo del 8 lo hará el atacante más retrasado al finalizar la jugada.

Dejamos aclarado que el relevo se efectuará cuando el atacante rival no persigue a su marcador proyectado a la ofensiva, pues en caso de hacerlo el relevo es completamente innecesario. La única excepción es el caso de los dos volantes que pasan al ataque al unisono, perseguidos hasta el fondo por los respectivos volantes adversarios. Aquí es necesario que un atacante permanezca en el medio juego, por motivos obvios.

Por último nos queda explicar cómo se realiza el relevo del defensa libre (2) proyectado al ataque: el relevo directo puede hacerlo uno de los dos volantes, 8 ó 10. Si es el 8, no hay relevo sobre éste hasta finalizar la jugada; si es el 10, el 8 toma al 8 rival y el relevo al 8 se hace al finalizar la jugada.

El relevo indirecto: el 5 de defensa libre, el 10 releva al 5 y el 8 al 10. O: el 3 de defensa libre y el 8 releva al 3.

La última variante es no ejecutar el relevo del defensa libre, suprimiendo así el cerrojo.

Por fin, vayamos a la contratáctica del cerrojo. Supongamos que el adversario juega con el cerrojo, haciendo defensa "hombre a hombre" en los zagueros 4, 6, 5 y 3 y defensa combinada en los volantes 7 y 10, utilizando nuestro equipo el sistema 4-2-4: fig. 220.

Como el 7 rival juega de volante derecho y la punta derecha queda vacía, no debemos cometer el error de dejar sin marca al defensa lateral (6) y solamente utilizar a este jugador para la proyección ofensiva, pues este defensa en libertad seguramente anunciará sus repetidos y constantes intentos ofensivos despojándolos de la cuota de sorpresa imprescindible para ser efectivos.

El 6 marcará el 8 rival y nuestros zagueros centrales 2 y 3 al 9 rival, de la siguiente forma: cuando el 9 se desmarca hacia su izquierda lo toma el 2, permaneciendo el 3 libre en la cobertura; y cuando el 9 se desmarca a su derecha lo toma el 3, quedando libre ahora el 2. Es decir una especie de cerrojo, si no es cerrojo. La otra variante sería que el 2 (ó 3) tomara directamente la marca del 9 rival, quedando el 3 (ó 2) como defensa libre en un auténtico cerrojo. Esta variante es más efectiva y simple.

De esta forma habremos tomado las providencias necesarias para evitar la sorpresa y el desbordamiento de nuestras defensas en los contraataques largos y veloces del adversario, quedando asegurado (dentro de lo que puede quedar asegurado en fútbol) el aspecto defensivo.

Con respecto al aspecto ofensivo, que es lo que más nos interesa ahora, debemos explotar al máximo la marcación "hombre a hombre" del adversario. En la fig. 220 el 8 está en posesión de la pelota. El 9 pica a la punta derecha arrastrando a su marca (5). El 10 también pica hacia el sector derecho, arrastrando al 6. Otro tanto hace el 11, picando hacia el centro y llevándose a su marca (4). El defensa libre (2) oscila hacia

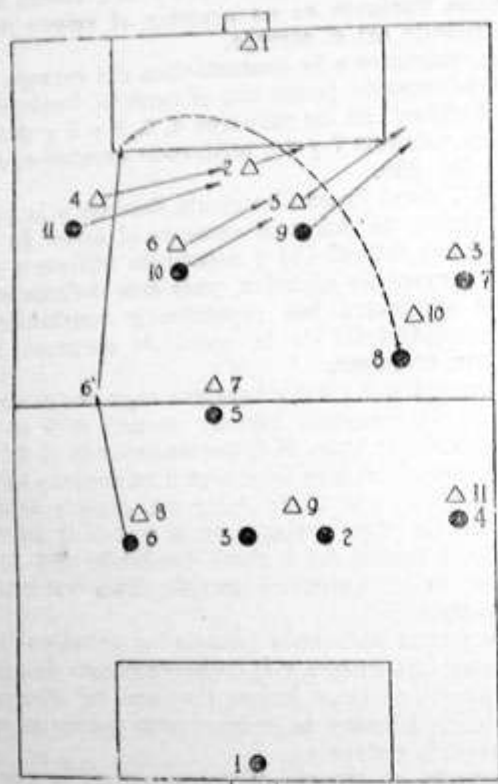


Fig. 220

su izquierda en la cobertura de las espaldas de los zagueros. El marcador lateral izquierdo (6) se ha desprendido de su marca hasta 6'. Desde aquí pica al claro fabricado por los atacantes en el lateral, colocándole el 8 la pelota en un sorpresivo cambio. El 3 releva al 6 en la marca del 8. Hasta el regreso del 6 se juega sin el cerrojo.

Cuando el 4 pasa en forma franca al ataque por su sector derecho, el relevo se lo efectúa el 2, tomando el 3 al 9.

Otra forma de romper el cerrojo es la proyección a la ofensiva de uno de los volantes: fig. 221.

El 5 con la pelota. Pique del 10 y 9, arrastrando a sus respectivas marcas (5 y 6) hacia su sector izquierdo. El 7 mantiene lo más afeitado posible a su marca (3). El defensa libre (2) oscila hacia su derecha. Pique del 8 en el claro fabricado y pelota puesta por el 5.

El relevo del 8 se realiza en la forma ya explicada: el 5 toma al volante rival más adelantado y nuestro atacante más retrasado al terminar la jugada marca al otro volante adversario. Si los dos volantes rivales se quedan en el medio juego, el 5 hace zona.

Otra forma de proyección al ataque de los marcadores laterales es su entrada en diagonal, partiendo desde un lateral en dirección hacia el arco. El claro se lo fabrican los atacantes arrastrando a sus marcas hacia ambos sectores: fig. 222.

Nuestro 5 con la pelota. Cruza al 4, quien se ha desmarcado por su lateral internándose en campo adversario. Recepción y arranque hacia el arco. El 11 y el 10 pican hacia la izquierda, arrastrando a sus respectivas marcas, en aparente reclamo del centro por elevación del 4. El 9 pica a la punta derecha, arrastrando a su marca, en fingido reclamo del cruce de pelota del 4. Resultado: 9, 10 y 11 le fabrican el callejón para la entrada del 4. Este termina la jugada de acuerdo a la posición y reacción del defensa libre (2) adversario, es decir intentando la gambeta o tirando al arco antes de que el 2 le salga al cruce.

El relevo del 4 lo ejecuta nuestro defensa libre (2).

Resumamos. La proyección sorpresiva al ataque de defensas y volantes, usufructuando al máximo el principio del fútbol al claro por la marcación individual adversaria, es una de las mejores fórmulas para la rotura del cerrojo.

Ahora bien; los atacantes-atacantes, ¿de qué fórmula deben servirse para romper el cerrojo? Naturalmente que de todos

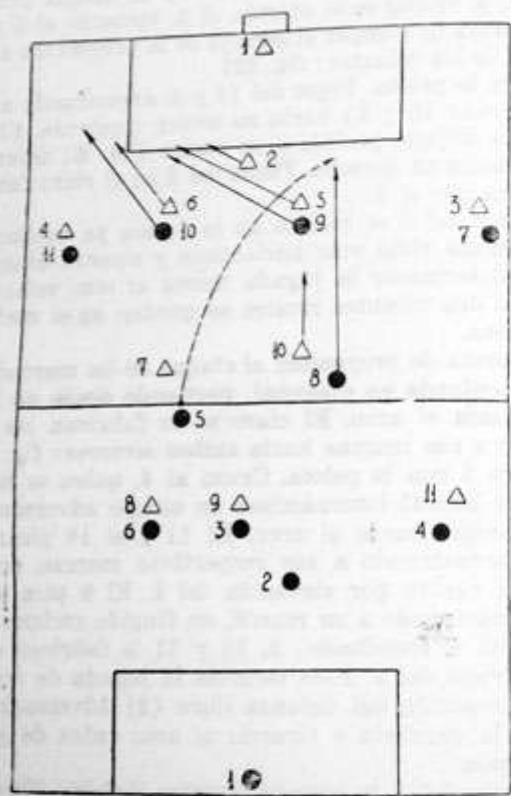


Fig. 221

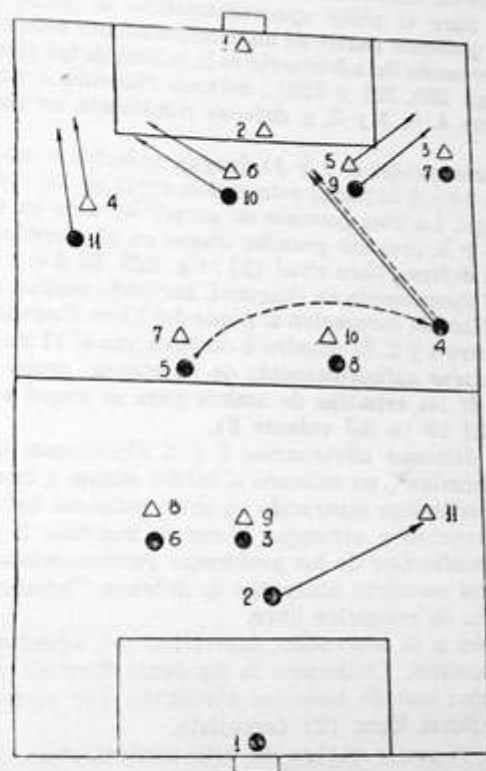


Fig. 222

los principios fundamentales de la táctica ofensiva, los que por otra parte se utilizan contra cualquier tipo de esquema defensivo: la desmarcación, la rotación, el aprovechamiento del ancho total del campo, la ruptura por las puntas (que no significa, ni mucho menos, que los punteros jueguen únicamente en su posición y pegados a la línea de cal), el toque de primera, el shot de media distancia, el fútbol al claro, etc., etc.

Pero para el pleno aprovechamiento de estos principios ofensivos, podemos partir de un escalonamiento estratégico previo. La marcación del adversario es la misma de las figuras anteriores (figs. 220, 221 y 222): defensa "hombre a hombre" en los zagueros 4, 6, 5 y 3, y defensa combinada en los volantes 5 y 8.

Nuestros punteros 7 y 11 juegan abiertos y adelantados. En cambio 10 y 9 lo hacen retrasados, cerca de los volantes, en medio campo. La idea consiste en atraer lejos de su arco a los defensas 6 y 5, creando grandes claros en el corredor central, a pesar del defensa libre rival (2): fig. 223. El 4 con la pelota. Pique del 7 ligeramente en diagonal, haciendo oscilar al 2 hacia ese sector. Cambio sorpresivo en el pique del 11 en diagonal al claro existente entre 4 y 2. Si nuestro 4 observa que el 11 no ha logrado desprenderse suficientemente de su marca, cruza la pelota por detrás de las espaldas de ambos para el pique a la punta izquierda del 10 (o del volante 5).

Si los defensas adversarios 5 y 6 abandonan la defensa "hombre a hombre", no saliendo al medio campo a buscar a sus marcas y quedándose esperando en zona, entonces habremos logrado la recepción y arranque libres de nuestros 9 y 10. Así quedaría resuelto uno de los problemas fundamentales que había creado en nuestros atacantes la defensa "hombre a hombre": la falta de recepción libre.

Volvamos a la marcación individual del adversario sobre nuestros atacantes. Utilicemos la siguiente fórmula para romper el cerrojo: uno de nuestros atacantes, por ejemplo el 10, marca al defensa libre (2) cerrojista.

Veamos el pro y contra de esta contratáctica. Si al ir a marcar el 10 al 2, el 6 rival no abandonara a su marca (10), lograríamos que dos defensas marquen a un solo delantero nuestro. Al intentar desprenderse el 2 para continuar su función de "escoba", el 10 no haría más que seguirlo para quitarle lucidez a su tarea, convirtiendo en negativa y contraproducente la marcación del 6 sobre él. Nosotros le anularíamos al adversario

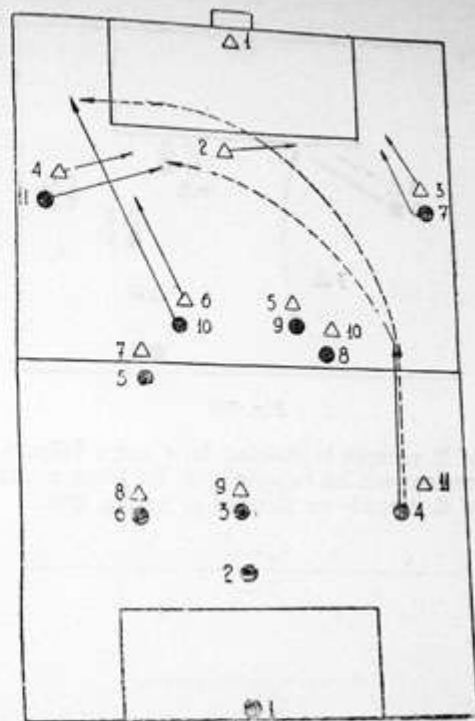


Fig. 223

o el defensa cerrojista (2) y la faz positiva de la marcación individual del 6, mientras que el rival nos invalidaría un atacante para la función ofensiva: fig. 224.

El 5 con la pelota. El 2 y 6 rivales con nuestro 10. Toque en profundidad del 5 al pique del 11 claro. Si éste logra desbordar a su marca, el defensa cerrojista (2) puede no reaccionar a tiempo para ir a cortar el pase, debido a que su atención se ha desviado momentáneamente en el problema creado por el 10. Y aún cuando fuera a cortar el toque del 5 al 11, el 10 en su persecución podría disputarle la pelota, birlándosela.

Pero supongamos ahora que el 6 se desprenda y pase automáticamente a ser el defensa cerrojista. El 10, concentrado en

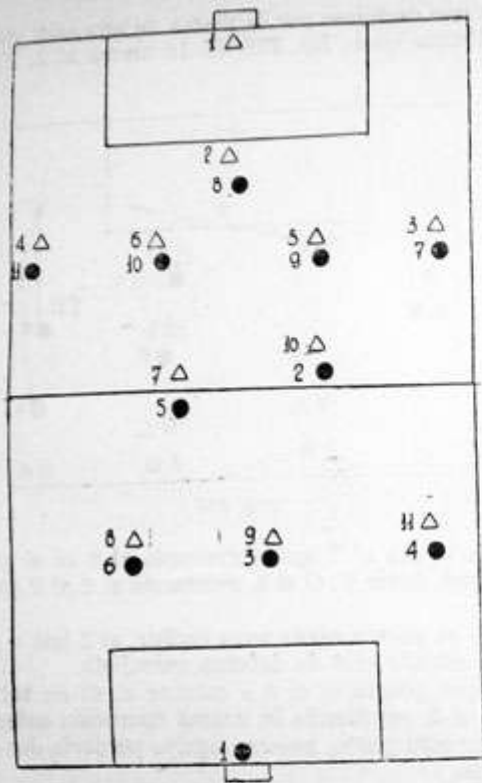


Fig. 227

cerrojista. Empero, el esquema defensivo adversario agrupa más hombres, proporcionando menos espacios para el contraataque: cinco defensas y dos volantes, contra tres defensas y dos volantes nuestros.

Claro está que el adversario puede retornar al cerrojo, colocando a uno de los volantes de defensa libre. Si nuestro equipo lo solucionara igualando numéricamente atacantes con defensores, llevada esta idea al límite, desde la mitad hacia la línea de fondo del campo rival diez atacantes nuestros terminarían jugando contra diez defensas rivales. Consecuencias: cada contraataque adversario se traduciría prácticamente en gol.

PRÁCTICAS PARA EL ADIESTRAMIENTO TÁCTICO Y MÉTODOS PARA LOS PARTIDOS DE PRÁCTICA

Para terminar esta primera parte destinada a la táctica y estrategia, brindamos al lector-entrenador una serie de los métodos más importantes y conocidos para los partidos de práctica y prácticas para el entrenamiento táctico.

A excepción de alguna práctica y de algunos métodos de creación propia, el resto es una mera recopilación. Si la ofrecemos es por la extraordinaria utilidad para el entrenamiento táctico, principalmente..

a) Prácticas para el adiestramiento táctico

1) Olas de ataque

En una de las mitades del campo, fig. 228, se ubican seis defensores: arquero, dos zagueros centrales, dos marcadores laterales y un volante.

Sobre la línea media del campo se colocan seis atacantes: cuatro delanteros y dos volantes. Detrás de ellos, otros seis jugadores. Cada formación con una pelota.

Parte la primera ola de ataque, finalizando con la conversión del gol o con la pelota quitada por los defensores, quienes la rechazan hacia la línea media del campo. Inmediatamente, en uno u otro caso, los integrantes de la primera formación salen por las líneas de banda, partiendo entonces la segunda ola de ataque. La primera se alinea nuevamente sobre la línea media del campo. Y así sucesivamente.

Esta práctica le es muy provechosa a la defensa para la ejercitación de la marcación, y a la ofensiva para el ensayo de determinadas jugadas de ataque. Y a las dos, defensa y ofensiva, para el adiestramiento físico.

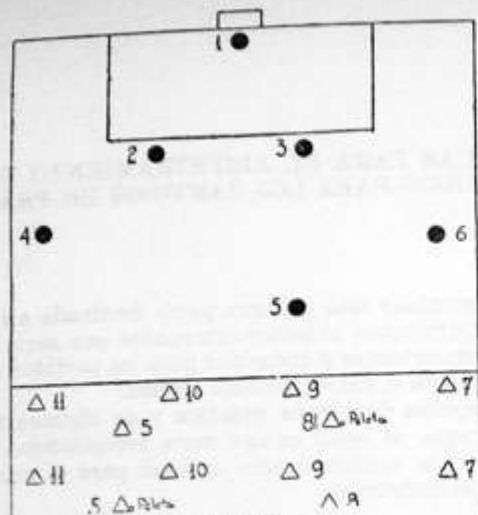


Fig. 228

Colocando dos marcadores laterales detrás de cada una de las bandas y con sendas pelotas, se puede ensayar jugadas de ataque partiendo de jugadas preparadas de saques de costado, éstos ejecutados a distinta altura. Se inicia con la primera formación desde una de las bandas; convertido el gol o quitada la pelota por los defensores y rechazada hacia la línea central, la misma formación realiza un nuevo ataque desde la otra banda. Terminado éste, entra la segunda formación y ejecuta la idéntica doble operación con los mismos marcadores laterales ejecutando los saques. Y así sucesivamente.

De la misma forma se puede ensayar jugadas preparadas de tiros de esquina. Naturalmente jugadas preparadas donde no intervienen los marcadores laterales. Cada formación efectúa dos jugadas preparadas, una desde la derecha y otra desde la izquierda.

2) Ataque y defensa

En una de las mitades del campo compiten cinco delanteros contra cinco defensores y un arquero: fig. 229. Parten los atacantes desde la línea media del campo con la pelota, y tratan de

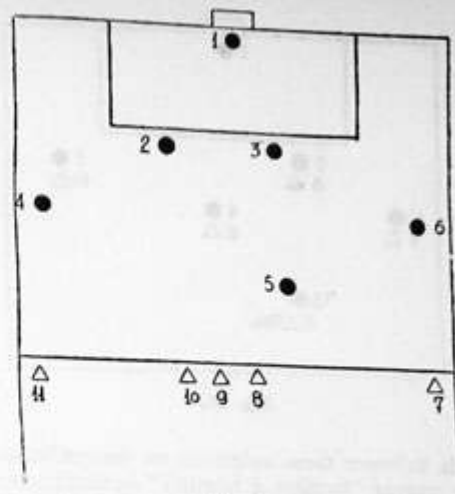


Fig. 229

convertir el gol. Si lo logran, se anotan cinco puntos. Si los defensores arrojan la pelota fuera del campo por los costados, los delanteros se apuntan un punto; si lo hacen por la línea de fondo, dos puntos. Los defensores se anotan un punto cada vez que trasponen la mitad del campo, llevando la pelota en juego corto después de apoderarse de ella.

Se juega con las Reglas del fútbol. La única excepción son los saques de arco, que deben hacerse obligatoriamente cortos. Al anotarse los defensores un punto, los atacantes reinician el juego desde la línea media del campo.

Esta práctica es útil principalmente para que los defensas ensayen sacar la pelota jugando corta desde las últimas líneas del medio campo. También es útil para jugadas de ataque, para la ejercitación de la marcación y además como entrenamiento físico.

3) Marcación individual

Se juega también en una de las mitades del campo, entre cinco atacantes contra cinco defensores y un arquero: fig. 230. Los atacantes, con la pelota, inician el juego desde la línea

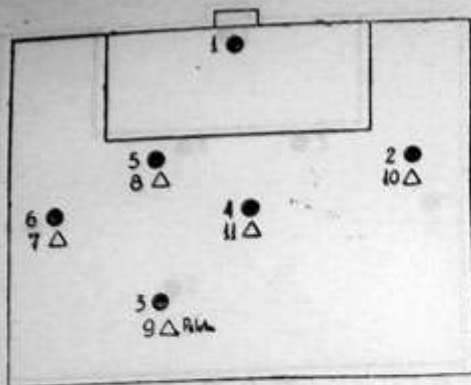


Fig. 230

media. Cada defensor tiene asignado un determinado atacante, al que debe marcar "hombre a hombre" exclusivamente. Si un defensor es eliminado, ningún compañero debe hacerle el relevo. El jugador eliminado debe recuperarse y perseguir a su marca.

Si los defensores se hacen de la pelota la rechazan hacia el centro del campo.

Al perder la pelota o convertir el gol los atacantes, uno o más de ellos vuelven prestamente al medio campo para reiniciar el juego. Las marcas de estos atacantes deben proporcionarles unos metros de libertad para recomenzar.

Luego de un cierto tiempo cambian funciones atacantes y defensores. Es decir, tratan de convertir goles los defensores y marcan "hombre a hombre" los atacantes.

Esta práctica es muy útil para el aprendizaje o ensayo de la marcación individual. También para que los atacantes pongan en práctica los principios fundamentales de la contratáctica a la marcación individual: desmarcación, fútbol al claro, toque de primera, etc. Además de su alto valor como entrenamiento físico.

4) Juego sobre un arco

En una de las mitades del campo: fig. 231. Cinco jugadores contra cinco. O cuatro contra cuatro. El arquero es neutral.

El arquero, con la pelota, inicia el juego arrojándola al

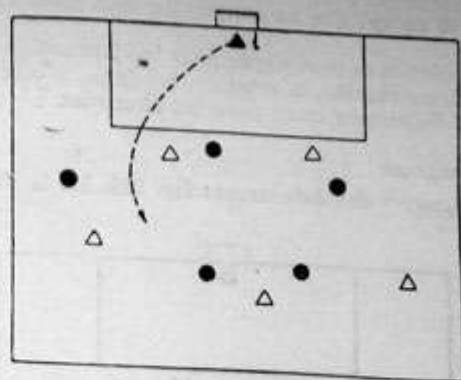


Fig. 231

campo. Los equipos tratan de adueñarse de la pelota y convertir el gol. El equipo que no tiene la pelota trata de evitarlo.

El gol es válido solamente desde fuera del área chica. Antes de tirar al gol es imprescindible que la toquen por lo menos tres jugadores. Hay saques de costado, tiros de esquina y penal. En cambio, no hay "offside". Cuando la pelota rebota en el arquero y sale afuera por la línea de fondo, se reinicia el juego con un saque de arco que toca el arquero. Esta práctica es útil, principalmente, para el saque rápido de la marcación a la desmarcación y rotación ofensiva y viceversa.

5) Atacantes contra defensores

Cinco delanteros contra cinco defensores. Un arquero. Se juega en una de las mitades del campo.

Inician los delanteros desde la línea central y tratan de convertir el gol. Los defensores tratan de evitarlo.

Hay saques de esquina, saques de costado y penal. Cuando la pelota sale por la línea de fondo, se hace saque de arco.

El juego se reinicia desde la línea central, una vez que se ha convertido un tanto o que los defensores logren arrojar la pelota más allá de la línea media del campo luego de quitársela a los delanteros.

El juego tiene una duración de 5-10 minutos. Luego cambian de funciones delanteros y defensores, es decir, los defensores tratan de convertir goles y los atacantes de evitarlos.

Gana el equipo que ha convertido más goles en el mismo tiempo.

Esta práctica es provechosa para la ejercitación de la marcación, la desmarcación, la rotación, las jugadas ofensivas, tanto para los defensores como para los atacantes.

6) Olas atacantes

Un arquero y dos defensores: fig. 232. En la línea central

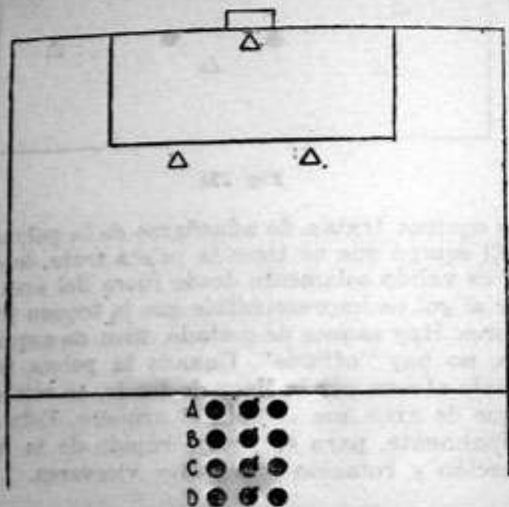


Fig. 232

se sitúan tres o cuatro formaciones de tres jugadores, cada una con una pelota.

El juego se inicia partiendo el grupo A, quien intenta convertir el gol. Los defensas y el arquero tratan de evitarlo. El tanto sólo es válido si el shot al arco se ejecuta desde fuera del área chica. Si los atacantes logran el gol se anotan tres puntos; si tiran al arco, un punto; y si los defensas quitan la pelota no se anotan ningún punto. Una vez producida una de estas tres circunstancias, sale inmediatamente la segunda ola de ataque o grupo B. El grupo A se reorganiza detrás del grupo D. Y así sucesivamente. Después de determinado número de intentos

(5-10), gana la formación que acumule mayor cantidad de puntos.

Los defensas deben ser cambiados cada tanto para evitar el agotamiento.

Las variantes a este juego son muchas: a) tres atacantes y un solo defensa, pero a un toque; b) Cuatro o cinco atacantes y tres o cuatro defensas, respectivamente; c) Tres atacantes y dos defensas, a dos toques; d) Sólo es válido el gol ante shot ejecutado desde fuera del área grande; e) Limitar el número de veces que un atacante puede tocar la pelota; f) Prohibir la conducción de la pelota.

Esta práctica es útil para la ejercitación de jugadas ofensivas, la desmarcación, la rotación, etc. Esto para los atacantes. Para los defensores, como ejercitación de marcación en inferioridad numérica.

7) Ataques a tiempo

El juego se realiza en una de las mitades del campo: fig. 233. Se alinean tres o más formaciones de cinco atacantes cada una. Un arquero en el arco.

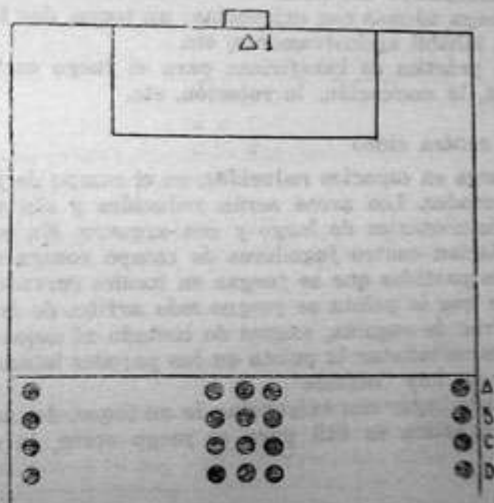


Fig. 233

Sale la primer ola de ataque y trata de convertir el gol desde fuera del área. Los atacantes no pueden correr con la pelota, aunque sí controlarla. El gol es válido solamente si la tocan por lo menos una vez cada uno de los atacantes. Los punteros no pueden abandonar sus respectivos laterales.

Gana la alineación que convierte el gol en el menor tiempo posible. Se utiliza un cronómetro.

8) Siete contra siete

En una de las mitadas del campo, pero transversalmente, se juegan estos partidos. Como arco se utilizan estacas, banderitas o cualquier clase de objetos. Pueden ser arcos reducidos, y en tal caso se puede usar vallas, o arcos de medidas normales de largo. En el primer caso se juega sin arquero y en el segundo con arquero. En arcos reducidos los goles sólo valen de corta distancia; delante de la valla no pueden situarse los defensores propios ni los atacantes rivales.

Se juega sin la regla del "offside".

También puede jugarse ocho contra ocho.

Los equipos pueden formarse con todos atacantes de un lado y todos defensores del otro.

Se juega además con exigencias: un toque, dos toques, con la pierna inhábil exclusivamente, etc.

Esta práctica es beneficiosa para el juego corto, la desmarcación, la marcación, la rotación, etc.

9) Cinco contra cinco

Se juega en espacios reducidos, en el campo de juego o en locales cerrados. Los arcos serán reducidos y sin arquero, o arcos reglamentarios de largo y con arquero. En este último caso quedarían cuatro jugadores de campo contra cuatro.

En los partidos que se juegan en locales cerrados no debe permitirse que la pelota se juegue más arriba de las rodillas. No hay tiros de esquina, saques de costado ni saques de arco. Puede hacerse rebotar la pelota en las paredes laterales.

Tampoco hay "offside".

Se puede jugar con exigencias de un toque, dos toques, etc.

Esta práctica es útil para el juego corto, la desmarcación, etc.

10) Cinco contra cinco con reservas

En el campo de juego reducido: fig. 234, juegan cinco con-

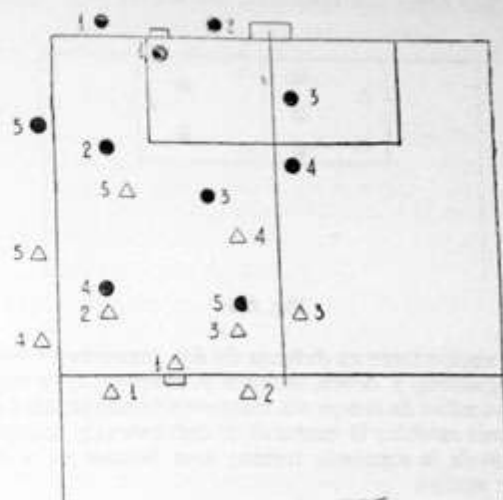


Fig. 234

tra cinco, en arcos pequeños sin arquero o en arcos reglamentarios de largo, con arquero.

Detrás de las líneas demarcatorias del campo reducido, se colocan los reservas tal como muestra la fig. 234.

El entrenador, que hace de árbitro, tiene otra pelota en las manos.

Apenas la pelota traspone cualesquiera de las líneas de demarcación, el entrenador arroja al campo la otra pelota, mientras que la primera es recogida por los reservas y entregada al árbitro.

A una orden del entrenador sale inmediatamente uno de los quintetos y entran rápidamente los jugadores de reserva, continuándose el juego. El equipo saliente hace ahora de reserva alrededor del campo.

11) Fútbol dividido

Se juega dentro del área penal, dividida ésta en dos partes; fig. 235. Los arcos son reducidos, sin arqueros,

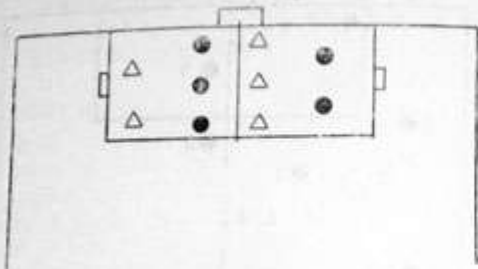


Fig. 235

Cada equipo tiene su defensa de dos jugadores y su ataque de tres jugadores, y deben, defensa y ataque, jugar exclusivamente en su mitad de campo sin trasponer jamás la línea central.

Se puede cambiar la cantidad de defensores y delanteros en cada campo de la siguiente forma: tres defensores y dos atacantes por equipo.

12) Tres contra tres

En cualquier lugar del campo se juegan pequeños partidos de tres jugadores contra tres, sin líneas demarcatorias ni arcos. Los espacios donde se mueven los jugadores no deben ser muy extensos.

Se juega con diferentes exigencias, las que se cambian continuamente.

13) Tres contra dos

En espacios reducidos, demarcados por líneas, se sitúan tres jugadores contra dos. Los tres jugadores se pasan la pelota entre sí y los otros dos tratan de interceptarla o tocarla. El jugador al que se le intercepta o toca la pelota, cambia su función con el interceptor.

Se puede jugar también dos contra uno (6 x 6 metros), dos contra dos (8 x 8 m. o 10 x 10 m.), cuatro contra tres, cuatro contra dos.

14) Once delanteros contra once defensores

Tanto los delanteros como los defensores se organizan en el campo dentro de un sistema de juego. Se juega normalmente en todo el campo. Los arqueros actúan como jugadores de campo, yendo dos de éstos a ocupar las respectivas vallas.

Se juega con las exigencias de un toque, dos toques, etc.

15) Fútbol con dos pelotas

Se juega en campo normal o en campo reducido.

En campo normal pueden llegar a jugar 22 jugadores contra 22. Como mínimo deben jugar once contra once.

El partido lo dirigen dos árbitros, cada uno en una de las mitades del campo. No hay "offside".

b) Métodos para los partidos de práctica.

1º) Jugar durante un lapso a un solo toque de pelota.

2º) Jugar durante un lapso a dos toques.

3º) Jugar durante un lapso exclusivamente con la pierna inhábil. Si es derecho, con la izquierda, y viceversa.

4º) Durante otro lapso no se permitirá avanzar más allá de la línea del área penal. Se deberá shotear al arco desde fuera del área.

5º) Durante otro lapso se trasladará la pelota hasta el arco únicamente en juego corto.

6º) Idem a 5), pero en juego largo.

7º) Jugar solamente para adelante, prohibiéndose el toque lateral y para atrás.

8º) Antes de trasponer la línea central debe efectuarse un cambio de frente por lo menos. Y luego de trasponerla, otro cambio de frente antes de tirar al gol. Se juega un lapso.

9º) Jugar con la prohibición de levantar la pelota más arriba de las rodillas. Lapso.

10º) Trasladar la pelota hacia el arco, cabeceándola. Al arco se puede tirar de volea. Los pases de cabeza se interceptan con las manos. El jugador no puede dar más de dos pasos sin ceder la pelota. Cuando la pelota es arrojada por el poseedor hacia arriba para cabecearla, no puede ser arrebatada con las manos, si disputada con la cabeza.

11º) Jugar pasándose la pelota con las manos. No se puede dar más de dos pasos. El remate al arco se hace con la cabeza.

12º) Uno de los equipos juega con diez hombres para habituarse a jugar con un hombre de menos cuando una lesión, expulsión, etc., deja al equipo en inferioridad numérica.

13º) Prohibir, durante un lapso, la conducción de la pelota. Se puede correr, para desmarcarse, cuando no se la tiene. Se puede tocar de primera en carrera o controlar la pelota y luego pasarla. Pero no se puede correr o caminar con la pelota. Como variante podría permitirse que se camine con la pelota.

14º) El entrenador con varias pelotas en su poder. A una orden determinada, por ejemplo dos toques de silbato, corta el juego y arroja un segundo balón en otro sector. Los jugadores abandonan el primer balón y se ubican de acuerdo a la posición en que se encuentra la segunda pelota.

15º) Marcación "hombre a hombre". A cada jugador se le asigna una marca determinada y no debe abandonarla por ningún concepto. El jugador eliminado trata de recuperarse y volver a perseguir. Como variante puede permitirse el relevo en caso de eliminación completa. Se juega un lapso.

16º) Los atacantes juegan de defensores y viceversa, colocándose por ejemplo de acuerdo a la fig. 236.

Como variante se puede hacer un solo cambio: por ejemplo entre 4 y 7 (ó 6 y 11). O sólo dos cambios: por ejemplo el 9 y 10 de volantes, derecho e izquierdo, respectivamente, mientras que 8 y 5 ocupan las posiciones de centrodelantero y entrealeta izquierdo, respectivamente. Naturalmente que el resto juega en sus posiciones habituales.

17º) Es conveniente que el entrenador encargue el arbitraje del partido de práctica a otra persona. De esta forma puede concentrarse exclusivamente en dar indicaciones, corregir defectos, vigilar la ejecución de las jugadas preparadas, etc.

18º) El entrenador detiene el juego y llama a todos los jugadores del equipo a su alrededor. Allí imparte las instrucciones pertinentes. Por ejemplo, el equipo no logra llegar al arco rival; entonces el entrenador señala los errores que se cometieron y la forma más conveniente de superar a la defensa rival. Los jugadores también dan su parecer.

19º) Con dos toques de silbato el entrenador para el juego. Los jugadores deben permanecer inmóviles en su lugar. El entrenador señala los errores de marcación, la equivocada terminación de una jugada, etc. Se practica un par de veces sin oposición activa la jugada correcta. Luego se continúa el partido. No hay que abusar de este método.

20º) En determinadas circunstancias del juego, ciertos jugadores cometen siempre los mismos errores. El entrenador debe marcarles la jugada correcta. Si el jugador no sigue la indi-



Fig. 236

cación, inmediatamente se corta la jugada y se pena con un tiro libre indirecto contra su equipo. Naturalmente que estamos hablando del jugador que no cumple las indicaciones no por maldad sino por mal hábito.

21º) Durante un lapso se regala el medio campo, retrocediendo sin disputarlo, jugando ofensivamente el contraataque largo.

22º) Cada uno de los equipos se reúne dentro de su campo antes de comenzar el partido de práctica. Allí proyectan determinada táctica defensiva y ofensiva. Durante el partido tratará

cada equipo de imponer su táctica defensivo-ofensiva y de contrarrestar la del adversario.

23º) Conociendo el esquema posicional y las características individuales del adversario próximo, durante la semana anterior al partido se hace jugar a los jugadores de reservas en la posición y función de los adversarios —dentro de lo que esto puede ser posible—. Nuestro equipo titular ensaya la táctica defensivo-ofensiva previamente ideada. El equipo de reservas no debe estar en conocimiento de la táctica a emplear.

SEGUNDA PARTE

TECNICA

DEFINICIÓN DE TÉCNICA - DIVISIÓN

TÉCNICA, en fútbol, es el dominio de la pelota. Se divide en ocho partes:

- 1) El pateo.
- 2) El cabeceo.
- 3) El pase.
- 4) El control de la pelota.
- 5) La conducción de la pelota y la gambeta.
- 6) El corte de juego: a) La carga; b) La intercepción; c) la disputa de la pelota.
- 7) El saque de banda.
- 8) El arquero y su entrenamiento.

EL PATEO

Todas las partes del pie son utilizables para pegarle a la pelota: empeine, parte interna, parte externa, punta, taco, y hasta la planta.

El pateo se divide:

- 1) Tiro a ras con el empeine.
- 2) Tiro alto con el empeine.
- 3) Tiro con la parte interna del pie.
- 4) Tiro con la parte externa del pie.
- 5) Tiro de punta.
- 6) Tiro con el taco.
- 7) Tiro de voleo y tiro de sobrepique.

8) Tiro en "picado".

9) Tiro con efecto ("chanfle").

Tiro a ras. El empeine es la zona del pie que se extiende desde la iniciación de los dedos hasta la articulación del tobillo: fig. 237.

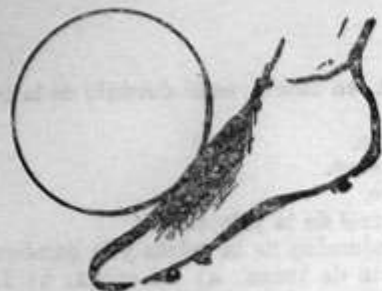


Fig. 237

Esta zona dura es la que golpea la pelota. Antes de la pegada los dedos del pie se encogen hacia abajo y la punta del pie se desvía ligeramente hacia afuera; esto último para lograr que el empeine le dé de lleno a la pelota.

El movimiento de la pierna antes de la pegada: el calcaño del pie debe tocar, si es posible, en las nalgas. Las piernas salen como un verdadero latigazo: fig. 238.

El cuerpo ligeramente hacia adelante en la carrera previa.

En el momento de la pegada el pie pasivo debe estar al lado y la altura del balón: fig. 239.

El pie activo golpea con el empeine en el balón, estando en ese instante la rodilla en el centro de la pelota: fig. 240. La cabeza y la mirada están sobre la pelota.

La carrera hacia el balón se puede hacer en línea recta u oblicua. Esta última es la más práctica y utilizada.

El empeine debe golpear al balón en el mismo centro: fig. 239.

Las faltas más habituales en el pateo son:

a) Pegarle a la pelota con los dedos del pie: fig. 241.

b) Sacar la pierna con una trayectoria corta.



Fig. 238



Fig. 239

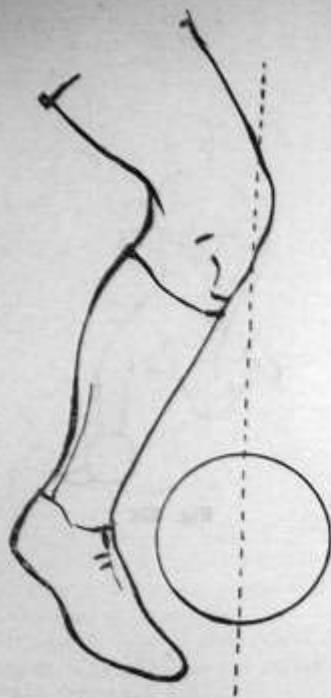


Fig. 240

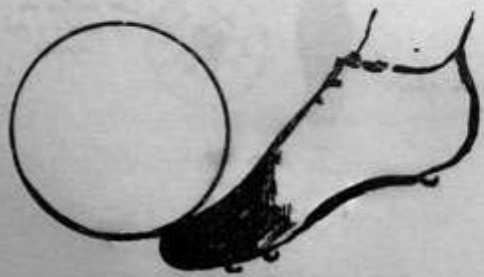


Fig. 241

c) La rodilla muy adelante en el instante de la pegada, rebotando la pelota en el suelo.

d) La rodilla muy atrás en el instante de la pegada, elevándose la pelota.

e) En los tiros en que se hace la carrera oblicua al balón, en el instante de la pegada del cuerpo se ladea en demasía.

Resumiendo: en los tiros a ras, el jugador antes del pateo debe repetirse tres claves fundamentales: empeine, latigazo y cuerpo adelante.

Tiro por elevación. La técnica cambia en lo siguiente respecto a los tiros a ras:

a) La pegada del empeine en la pelota debe hacerse debajo del centro (3/4): fig. 242.

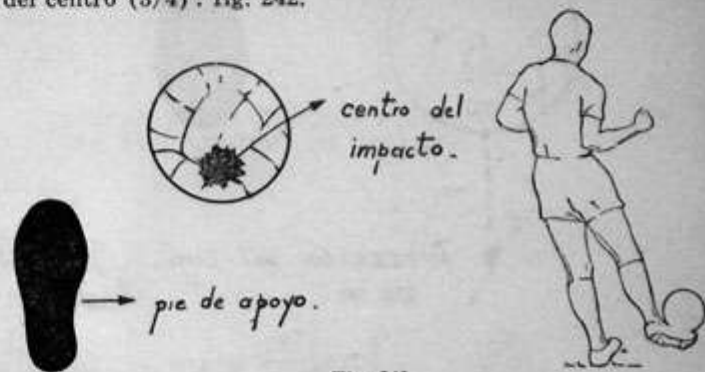


Fig. 242

b) El pie pasivo se debe colocar al lado y detrás de la pelota. El cuerpo se inclina hacia atrás al pegarle al balón: fig. 242.


Tiro con la parte interna: fig. 243.

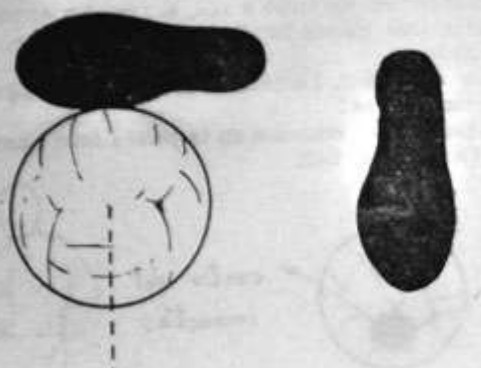
a) El pie de apoyo como en el tiro a ras: al lado y a la altura del balón.

b) En el momento de la pegada la pierna gira, quedando la parte interna de la rodilla hacia afuera.

Tiro con la parte externa: fig. 244.

Tiro de punta. Puede utilizarse por los delanteros para tirar al arco en el amontonamiento de jugadores dentro del área penal. También para el despeje apurado y para el pase corto. Tiene la ventaja de ser un tiro de ejecución instantánea.


 Dirección de
 la carrera



Dirección del tiro.

Fig. 243

Dirección carrera



Dirección tiro

Fig. 244

Tiro en "picado": fig. 245.
 Se ahueca la parte de adelante del pie por debajo del balón,
 tratando de pegarle en el punto en que la pelota está apoyada
 en el suelo.

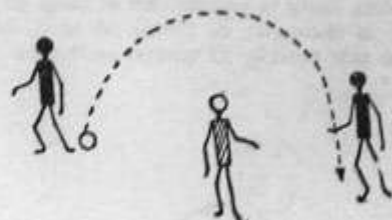
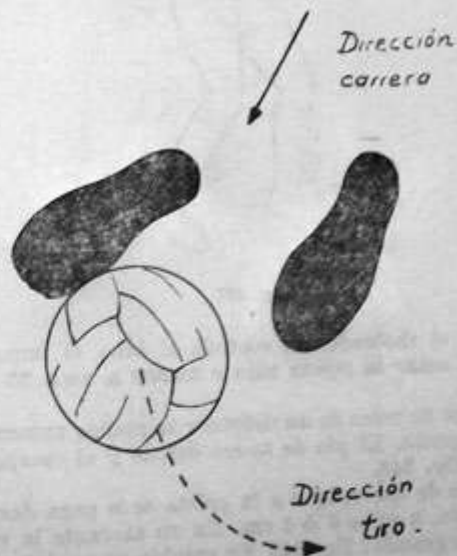


Fig. 245

Tiro con efecto ("Chanfle"): fig. 246.
 Fig. 246: "Chanfle" con parte interna.



Dirección
 carrera

Dirección
 tiro.

Fig. 246

Tiro de voleo y tiro de semivoleo (sobrepique). El tiro de voleo es la pegada a la pelota cuando ésta está en el aire, dada con el empeine en su parte central, en el borde interno o en el borde externo. El impacto debe darse siempre escondiendo la punta de los pies. Es importante seguir atentamente la trayectoria de la pelota hasta la pegada. En el voleo al arco del atacante, estando el shoteador de frente al arco, la pelota debe dejarse caer lo más posible. El cuerpo se inclina hacia adelante: fig. 247.



Fig. 247

Estando el shoteador de costado al arco, el impacto debe efectuarse al estar la pelota más o menos a unos 20 cms. del suelo.

El despeje de voleo de un defensor se realiza aumentando la altura del impacto. El pie de apoyo detrás y el cuerpo echado hacia atrás: fig. 248.

En el tiro de sobrepique a la pelota se le pega después del bote en el suelo, a unos 3 ó 4 cm. En un atacante la velocidad de la pierna es grande: fig. 249. En cambio en un defensa, para el despeje, es más lenta.



Fig. 248



Fig. 249

EL CABECEO

Para pegarle a la pelota con la cabeza se debe utilizar la frente. ¿Por qué? Es la parte más dura, tiene mayor superficie y con la vista podemos ver la trayectoria del balón si éste se desvía, además de darle posteriormente el destino deseado: fig. 250.

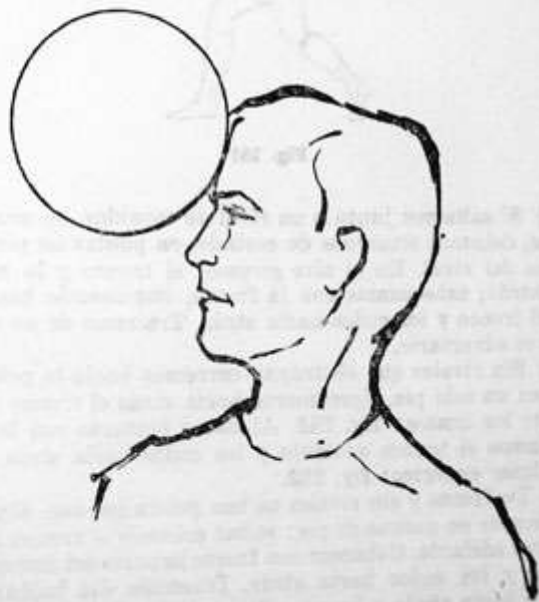


Fig. 250

La técnica es la siguiente:

- a) Pegarle con la frente y con los ojos abiertos.
- b) Cuello erguido y flexible.
- c) Para el impulso, tronco hacia atrás y brazos ligeramente hacia adelante: fig. 251.



Fig. 251

d) Si saltamos junto a un rival de espaldas, en una pelota que cae, debemos situarnos de costado, en puntas de pie y algo alejados del rival. En el aire giramos el tronco y lo echamos hacia atrás; cabeceamos con la frente, impulsando hacia adelante el tronco y los codos hacia atrás. Tratemos de no apoyarnos en el adversario.

e) Sin rivales que obstruyan corremos hacia la pelota saltando en un solo pie, ligeramente hacia atrás el tronco y hacia adelante los brazos: fig. 252. Al hacer contacto con la pelota impulsamos el tronco adelante y los codos hacia atrás, en un movimiento energético: fig. 253.

f) De frente y sin rivales en una pelota que cae. Sin carrera. Colocarse en puntas de pie: saltar echando el tronco atrás y los brazos adelante. Cabecear con fuerte impulso del tronco hacia adelante y los codos hacia atrás. Dirección del balón: hacia arriba, o hacia abajo a los pies de un compañero: fig. 254.

g) El salto, en la disputa del balón, debe hacerse vigorosamente hacia arriba, yendo a buscar el balón lo más alto posible.



Fig. 252



Fig. 253



Fig. 254

No hay que esperar, con un pequeño salto, la caída de la pelota.

Muchos jugadores son hábiles para cabecear con el costado de la frente. Los inconvenientes de este tipo de cabeceo, son: a) la superficie de contacto es mucho menor que la parte central de la frente; b) la superficie es curva; c) la pelota puede chocar en la sien.

La ventaja es que se puede tomar mayor impulso para cabecear, girando el tronco hacia un lado (fig. 255), que echándolo hacia atrás. El envión que se logra, en este último caso, es mucho menor.

¿Cómo cabecear con la frente pelotas que vienen de costado?

Girando el tronco, con la técnica ya descripta: fig. 256.

Las faltas más comunes en el cabeceo son:

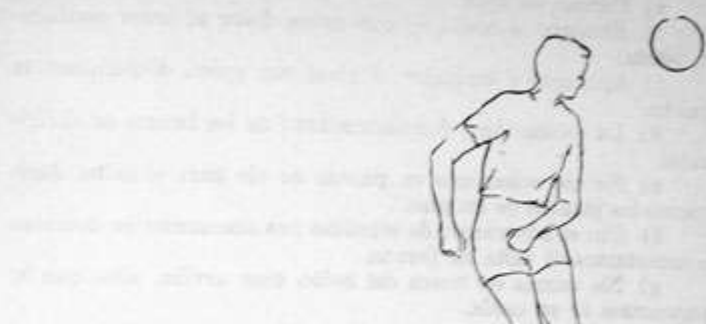
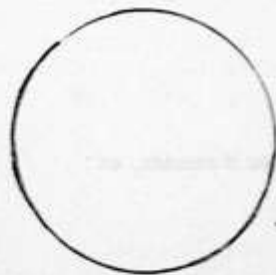


Fig. 255



Fig. 256



- a) Cerrar los ojos.
- b) Encoger el cuello, lo que causa dolor al hacer contacto la pelota.
- c) Apoyarse o empujar al rival con quien disputamos la pelota.
- d) La colocación y funcionamiento de los brazos es deficiente.
- e) No nos colocamos en puntas de pie para el salto. Apoyamos las plantas de los pies.
- f) Con el adversario de espaldas nos acercamos en demasía e intentamos el salto de frente.
- g) No vamos en busca del balón bien arriba, sino que lo esperamos en su caída.

EL PASE

El pase se divide, de acuerdo a su dirección, en:

- 1) Pase lateral.
- 2) Pase cruzado o diagonado.
- 3) Pase en profundidad.
- 4) Pase para atrás.

De acuerdo a su distancia, en:

- 1) Pase corto.
- 2) Pase largo.
- 3) Pase semilargo.

De acuerdo a su altura, en:

- 1) Pase a ras o bajo.
- 2) Pase por elevación o alto.
- 3) Pase a media altura.

De acuerdo a su destino, en:

- 1) Pase al pie o cuerpo.
- 2) Pase al claro, espacio libre o vacío.

De acuerdo a la cantidad de toques previos, en:

- 1) Pase de primera intención.
- 2) Pase después de un toque.

3) Pase después de más de dos toques.

El pase a ras y al pie, utilícese la parte del pie que se utilizare, debe efectuarse siempre con fuerza para evitar la intercepción rival. Aunque sea en espacios grandes, el pase debe reunir este requisito. Pases suaves, de "lástima", confiados en la lejanía del rival, han creado más de un problema grave, por ejemplo cuando se realiza en las cercanías de nuestra valla. Y dentro o en las inmediaciones del área rival, poblada de jugadores, esos pases suaves son fácilmente interceptables.

Las pelotas al claro, largas en profundidad y por elevación, puestas en las puntas del campo, deben efectuarse siempre un poco más largas.

El lateral es la parte del campo más libre y profundo.

Supongamos que nuestro marcador lateral derecho (4) conduce la pelota. El 9 ó 7 pican al claro por el lateral derecho. Si la pelota es corta, al ser interceptada, por ejemplo, por el 3 rival (marcador lateral izquierdo), deja "pagando" a todos nuestros delanteros y desubicados a nuestros defensores. En cambio si es larga, a lo sumo irá afuera por la línea de fondo.

Otro requisito que debe reunir este tipo de pase es que sea abierto. Pues con sólo desviarse la trayectoria ligeramente hacia adentro, es de fácil intercepción para el zaguero central izquierdo.

Una de las armas principales para destruir la marcación individual es el toque de primera intención. Veamos las diferencias que existen entre el jugador que controla el balón y luego pasa, y el jugador que toca de primera. Este último, antes de recibir, ya observó su posición, la posición del rival y la de sus compañeros, mientras que el primero recién lo hace después de haber controlado la pelota. Éste necesita dos tiempos y aquél uno solo. En ciertas circunstancias esta demora es fatal para la progresión del avance. Da tiempo para que el defensa que perdió en el pique al adversario, lo recupere.

Esto no quiere decir que en todo momento se juegue la pelota de primera, que la retención del balón sea siempre un defecto. El jugar continuamente de primera puede llegar a ser negativo. En la variación, regulada por las circunstancias, está lo ideal.

EL CONTROL DE LA PELOTA

Para el control del balón se utilizan la mayoría de las partes del cuerpo:

- 1) Con la planta del pie, en tiros rasantes, en pelotas que caen y en pelotas que caen pero botan de antemano.
- 2) Con la parte interna del pie, en tiros rasantes y de alto.
- 3) Con la parte externa del pie, en tiros rasantes y de alto.
- 4) Con el estómago.
- 5) Con el pecho.
- 6) Con la cabeza.
- 7) Con el muslo.
- 8) Con la punta del pie, en pelotas altas.
- 9) Con el taco, parte externa.
- 10) Con las dos piernas juntas ("canillas") y con una sola "canilla".

Con la mayoría de las formas de control, la pelota se "mata" y luego se la pasa o se la conduce. Pero no es imprescindible "matar" el balón para conducirlo. Basta un solo tiempo, no dos, para controlar y conducir. Por ejemplo: pelota a ras. Con la parte interna del pie se controla, saliendo sin pausa intermedia en la dirección deseada.

La técnica del control del balón es idéntica en todos los casos. Veamos:

Con la planta del pie. En tiros rasantes la planta va al encuentro de la pelota y luego del contacto se retira bruscamente hacia atrás: fig. 257.

En pelotas que caen, la planta del pie se coloca sobre la pelota cuando ésta hace contacto con el terreno, retirando el pie bruscamente para "matar" el esférico.

Cuando la pelota cae, pero pica de antemano y hay que ir a buscarla con la planta a cierta altura, no se puede "matar". Sólo darle la dirección deseada, como pase a un compañero, o

para la posterior conducción del mismo jugador que la controla.

Con la parte interna del pie en tiros rasantes. Se va al encuentro de la pelota y al hacer contacto con la punta del pie, éste se retira bruscamente amortiguando la fuerza del balón: fig. 258.



Fig. 257

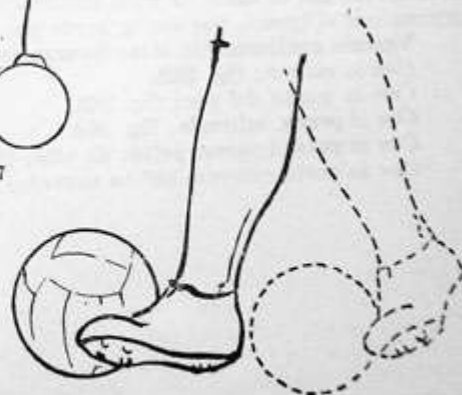


Fig. 258

Con las otras partes del cuerpo se utiliza la misma técnica descripta, con el agregado de estos detalles: con el estómago y el pecho, debe abrirse los brazos para evitar cometer "mano"; fig. 259 y fig. 260. Con el muslo debe utilizarse la parte supe-



Fig. 259



Fig. 260

rior del mismo, es decir, la zona cercana a la articulación de la pierna con el tronco, por ser la parte más blanda: fig. 261.

Veamos gráficamente otras formas de control del balón.

Con la cabeza: fig. 262.

Con la punta del pie: fig. 263.

Con el pecho, saltando: fig. 264.

Con la parte interna, pelota de alto: fig. 265.

Con la parte externa, pelota rasante: fig. 266.



Fig. 261



Fig. 262



Fig. 263



Fig. 264



Fig. 266



Fig. 265

LA CONDUCCIÓN DE LA PELOTA Y LA GAMBETA

1) LA CONDUCCIÓN DE LA PELOTA. Se efectúa con tres partes del pie: parte interna, parte externa y empeine.

La técnica es la siguiente:

El pie, cuando le pega a la pelota, no debe estar rígido.

Empujar suavemente el esférico.

Con rivales en las cercanías, llevar la pelota corta cerca del cuerpo: fig. 267.



Fig. 267

En campo abierto, con los rivales alejados, la pelota debe conducirse a cierta distancia del cuerpo. De esa manera, con menor número de toques, se logra mayor velocidad de carrera y se gastan menos energías: fig. 268.

Cuando se lleva la pelota corta cerca del cuerpo, éste debe inclinarse un poco hacia adelante.

Para la conducción se deben utilizar ambos pies.

Mientras se conduce el balón, la vista debe llevarse alta. Sólo echar rápidas ojeadas a la pelota: fig. 269.

El balanceo de los brazos, natural.

2) LA GAMBETA. Veamos las formas de gambeta:

a) *Tapar la pelota.*

Un jugador conduce el balón. El rival, desde atrás y oblicuamente, lo ataca. El poseedor lleva la pelota a la pierna contraria del flanco de ataque rival. Ejemplo: fig. 270. *AB Primera secuencia. BA Segunda secuencia.*

A conduce con zurda. B ataca desde el flanco izquierdo. Entonces A pasa la pelota a su pierna derecha, tapándola con su pierna izquierda y el cuerpo mientras la conduce.

Otra forma de tapar el balón es darle la espalda al jugador rival que acosa. Con balón detenido y el adversario a las espaldas: fig. 271.

Amagar salir por un flanco, pasando el pie sobre la pelota desde adentro hacia afuera, y salir de golpe con el interno del mismo pie por el otro flanco, girando con una media vuelta.

Otra forma: ante un rival que enfrenta al poseedor de la pelota, éste se desvía a la derecha o la izquierda tapando el balón.

b) *Cambio de ritmo.*

1) Lentamente se conduce la pelota. Ante un adversario que enfrenta, el poseedor pica a derecha o izquierda, desviándose.

2) El rival a la par. El jugador que conduce la pelota afloja el paso y repentinamente pica.

3) "Bicicleta". El jugador rival a la par. El que conduce amaga detener la pelota, pero pasa el pie sobre ella primero adelante, luego atrás, en un movimiento rápido, y acelera de golpe conduciéndola.

4) Conduciendo la pelota con un rival a la par. Detenerse, pisando el balón. Amagar que se va a salir en dirección contraria, pero se pasa el pie sobre la pelota y luego bruscamente se pica en la dirección primitiva.



Fig. 268



Fig. 269



Fig. 271
(Primera secuencia)



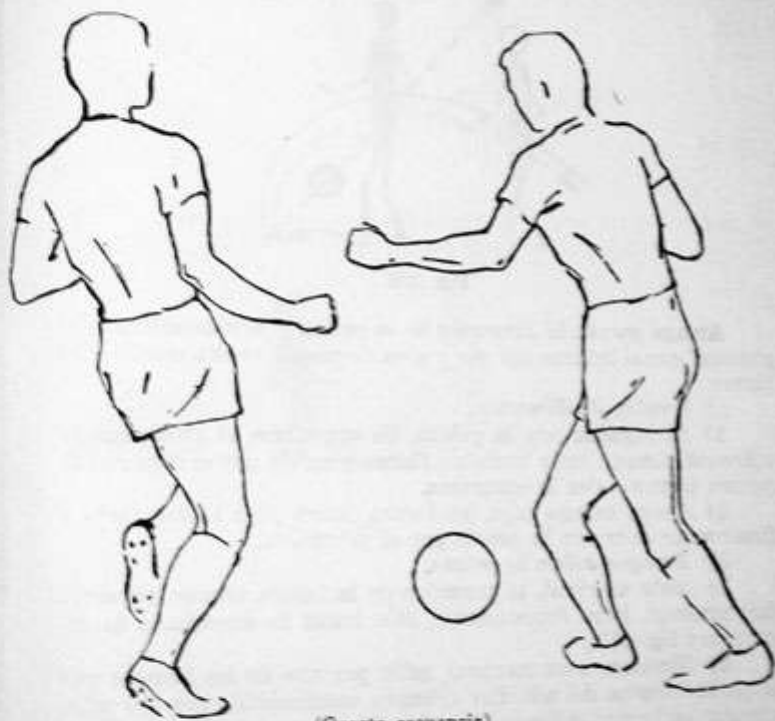
Fig. 270



(Segunda secuencia)



(Tercera secuencia)



(Cuarta secuencia)

De espaldas al rival, se recibe una pelota no muy fuerte:
fig. 272.



Fig. 272

Amaga irse en la dirección de la pelota y bruscamente "engancha" con el interno del pie y gira de media vuelta por el otro flanco.

c) *Cambio de dirección.*

1) El jugador con la pelota. Se aproxima al rival, que lo enfrenta. Amaga salir hacia un flanco y enfila por el otro con la misma pierna o con la contraria.

2) Ahora amaga para un flanco, luego para el contrario y finalmente salir con la pelota por el primitivo.

d) *Amagos sobre la pelota.*

1) Ante un rival, el poseedor de la pelota amaga patearla fuertemente. Pero bruscamente sale hacia la derecha o la izquierda: fig. 273.

2) Simular, ante un rival, salir por uno de los flancos con la parte interna del pie. Por ejemplo, conduciendo con derecha, amagar salir por el flanco derecho del adversario. Pero se pasa el pie por arriba de la pelota y con el externo del mismo pie derecho salir por el flanco opuesto. O en lugar del externo, salir con el interno del pie izquierdo.

3) Simular el shot ante un adversario, colocando el pie de apoyo muy adelante. Con la parte interna del pie activo se pasa la pelota por detrás de la pierna de apoyo: fig. 274.

e) *Mostrar y "robar" la pelota.*

Mostrar la pelota a un adversario. Cuando éste va a inter-



Fig. 273

Fig. 274

venir, atraer la pelota hacia atrás con la planta del pie y llevarla luego hacia adelante, desviándola a derecha o izquierda: fig. 275.



Fig. 275

f) *Utilizar el pase como amague.*

Amagar pasar el balón y desviarse bruscamente en otra dirección, conduciendo el esférico.

Otras formas de gambeta podrían ser:

a) El "túnel". Vale decir que se hace pasar la pelota por entre las piernas abiertas del rival, recibíendola del otro lado.

b) Pelota de alto. Pasar la pelota por sobre la cabeza del adversario, volviendo a controlarla del otro lado, a espaldas del rival.

c) Tocarle la pelota por un flanco al rival y luego recogerla corriendo por el otro flanco.

d) Apretar la pelota entre los dos pies, utilizando las partes internas de los mismos. Luego desde atrás y por un flanco suyo, con un pequeño salto arrojar la pelota por sobre la cabeza del adversario. Después recogerla a las espaldas de éste.

EL CORTE DE JUEGO

a) La carga

Vamos a transcribir textualmente los fragmentos del Reglamento de Fútbol —comentado por Pedro Escartín—, que se refieren al régimen de cargas.

"La carga, recurso legal y necesario".

"Cuándo y cómo debe cargarse".

"Cargar significa dentro del fútbol el procedimiento atlético de apartar a un adversario al cual se pretende arrebatarse la pelota que posee, o bien el sistema utilizado por un atacante para quitar del camino un jugador enemigo que tapa el paso con el fin de conseguir que la pelota salga fuera o la juegue un compañero de quien obstruye.

"No es reglamentario emplear este recurso para impedir que un contrario llegue al balón estando aquél lejos del sitio donde se halla la pelota, ni tampoco es legal utilizar la carga contra un atacante a fin de proteger al guardameta propio en una jugada donde peligran la portería, ni resulta lícito cortar la carrera del atacante que persigue un balón que le enviaron a distancia y el cual pretende alcanzar. Las condiciones que ha de reunir la carga se indican en la Regla de modo perfecto.

"La carga, en todas las circunstancias, debe ser leal y nunca violenta ni peligrosa. ¿Cuándo pierde la primera condición y entra en los casos de la segunda? No hay definición oficial en ello, pero nosotros quedamos con la teoría maravillosa de Mr. Verdyck, miembro de la Comisión de Reglas de Juego y Arbitraje, quien define el caso en forma tan clara que no puede ofrecer la menor duda. Veamos:

"Las condiciones que la carga debe reunir para ser leal no

están indicadas, mas nosotros creemos que la antigua concepción no fue modificada y se puede continuar considerando como leal la carga hecha francamente con el hombro, sin intervención de brazos, codos o manos: fig. 276.



Fig. 276

"La carga no puede ser jamás violenta ni peligrosa. Ninguna definición oficial ha sido dada; mas parece que todo el mundo está de acuerdo para decir que una carga se convierte en violenta o peligrosa cuando existe un deseo visible de hacer daño o herir al adversario, o sea, si el esfuerzo empleado por el jugador que carga resulta desproporcionado con el objeto perseguido, que debe ser simplemente apartar del balón al adversario.

"Claro está que lo peor que puede suceder a un árbitro es el choque de hombres de muy distinto peso. Siempre rueda por el suelo o pierde el balón el más débil, sin que esto constituya falta. Llamamos la atención sobre la errónea creencia de quienes suponen que el hecho de caer al suelo un jugador, a causa de una carga, ya es falta de quien la dio. Nada de eso. El juez de campo ha de comprender que su fútbol —como en todos los deportes— el hombre fuerte lleva siempre ventaja.

"Y está claro que la carga sólo puede darse con la parte de cuerpo desde la cintura al hombro (fig. 277), sin que al realizar esto sea posible extender los brazos o codos para molestar al adversario."



Fig. 277

Cuándo empieza y dónde termina la obstrucción legal.

Decisiones oficiales:

"Si un jugador, cuando supone que otro contrario va a intervenir en el juego, se vuelve de cara a su portería y hace intencionalmente obstrucción, puede ser cargado por la espalda" (I. Board, 8 de junio de 1907).

"Es decir, esas veces que el defensa tapa el camino del atacante para que el balón salga afuera, el hecho es legal, se realice de cara o espaldas al jugador que ataca; pero lo que no puede hacer quien obstruye es cargar al mismo tiempo, porque entonces incurre en falta. En cambio, el obstruido debe utilizar la carga para deshacerse del obstructor, pudiendo hacerlo por la

espalda de éste si se halla vuelto de cara a su propia portería, pero no sobre la columna vertebral: fig. 278.



Fig. 278

"La Unión Belga ha sostenido que nada en los textos legales prohíbe la obstrucción con el cuerpo, aunque en muchos casos los árbitros sancionen con libre indirecto a un jugador que tapa a uno contrario, pero la Comisión precisa que el hecho de cubrir el camino a un contrario utilizando el cuerpo está prohibido si se produce lejos de cualquier relación con la jugada. Esta infracción debe asimilarse a una carga correcta dada a un adversario que no está a distancia del juego en el momento de alcanzar el balón. La sanción debe ser golpe franco indirecto"

(Consulta de la Federación Danesa. Reunión del 10 de marzo de 1950).

"La Comisión declara que en el hecho de cubrir el balón sin tocarle hay obstrucción. Sin embargo, si al criterio del árbitro un jugador, ya en posesión de la pelota, cubre ésta por razones tácticas, realiza una acción de juego y, por tanto, no comete infracción alguna. En este último caso el jugador puede ser cargado, ya que hizo una acción de juego" (Decisión del 19 de enero de 1952. Consulta de la Federación Alemana).

"Estos interesantes acuerdos aclaran que es legal el hecho de obstruir, siempre que se realice con el balón a distancia de poderlo jugar y sin que el obstructor extienda los brazos y emplee además la carga, hechos incorrectos sancionados por las Reglas de Juego, pudiéndosele cargar por la espalda o por el pecho, según la forma de obstruir.

"¿Cómo ha de cargar? ¿Solamente hombro con hombro? No; puede hacerlo por la espalda a quien tapa el camino o al pecho de éste con su hombro si se realizara la obstrucción de esta forma, pero estas cargas, igual que todas, no pueden ser violentas ni peligrosas, y conviene aclarar que en el hecho de obstruir da lo mismo que se realice en forma voluntaria o involuntaria, en zona de jugada y en ambas situaciones puede cargarse. Además, no resulta preciso, como se cree erróneamente, que realice la carga de modo forzoso el jugador que recibe la obstrucción: puede hacerlo un compañero de equipo.

"El árbitro español poco tiene que rectificar, pues venía interpretando bien, al permitir la obstrucción cuando por estar la pelota cerca y en condiciones de ser jugada por atacante y defensor toleraba el recurso legal de obstruir, que pierde condiciones reglamentarias al efectuarlo a distancia del balón, es decir, cuando el jugador que ataca sólo pretende situarse en la zona de juego, obstrucción ilegal, según acuerdo llevado a las Reglas.

"De todas formas, conviene insistir sobre el espíritu y letra de la reforma, y para ello vamos a poner unos ejemplos claros y corrientes: un defensa, dentro de su área, o en sus cercanías, ve venir un atacante, quien corre para cargar al portero que bloquea la pelota, o intenta rematar un centro, y entonces el contrario le obstruye con movimientos a derecha e izquierda; esto es ilegal. Y también lo es esas veces en que un centrodelantero, interior o medio, pasa avanzando a un extremo, a quince o veinte metros de donde éste se encuentra, quien al correr halla

el obstáculo premeditado, la obstrucción de un contrario que se mueve a derecha e izquierda sin dejarlo pasar, recurso legal contra un atacante que sólo intentaba situarse en la zona de juego donde se halla la pelota.

"Es decir, que todo acto obstruccionista donde se intente evitar que un jugador que está lejos del balón acceda a la zona de juego, es sancionable con arreglo al nuevo criterio, sin que esto quiera decir que el defensor deba ceder paso libre, quitarse de en medio, pero una cosa es esto y otra taponar el camino, moverse obstruyendo, a no ser que la pelota vaya a salir por una línea y el contrario esté cerca de ella y aquél simule jugarla como una acción del juego.

La carga fuera de tiempo

Decisión oficial. El "penalty" sólo podrá concederse por una de las nueve faltas que se indican en la Regla, cometidas intencionalmente por el bando defensor. Si en ocasión que la pelota no está a distancia de juego, un jugador carga a otro lealmente, pero sin hacer éste intención de intervenir en la jugada, la sanción a la carga, leal, pero fuera de tiempo, será golpe franco que no vale directo, tanto si la falta se produce dentro como fuera del área (Reunión del 5 de abril de 1941).

"¿Cuándo está el balón a distancia del juego? No hay posibilidad de legislar en forma exacta, y es buen criterio del árbitro —formado por la situación en el terreno— quien ha de apreciar si cuando la carga se produjo estaba la pelota en situación de poder ser jugada; es decir, lo suficientemente cerca del atacante para considerar a éste en condiciones legales de cargarlo. De lo contrario, el hecho es ilegal por fuera de tiempo.

"Es muy importante advertir que según los acuerdos del Congreso unificador de Londres, la carga dada con el pecho es siempre falta y en cualquier circunstancia, con y sin pelota. En las Islas Británicas esta clase de cargas no existió nunca, por no ser legales".

La carga al portero. Cuándo y cómo debe ser cargado

"Se olvida con frecuencia, por parte de algunos árbitros, que el portero puede ser cargado legalmente, claro está, dentro

de su área de portería, siempre que se halle en posesión del balón o efectúe obstrucción. Rechazar la pelota con el puño, con el codo, con el pie o con cualquier otra parte del cuerpo no es "estar en posesión del balón"; por consiguiente, en esos precisos instantes no es lícita la carga, aún cuando cumpla los requisitos que normalmente le dan carácter de legalidad. Entrarle en salto, tenga o no agarrado el balón, con la rodilla o el pie por adelante, es siempre falta, incluso en los casos en que no llegue a tropezarse. Tratar de quitarle la pelota con el pie cuando la tenga zársele. Tratar de quitarle la pelota con el pie cuando la tenga retenida contra sí, sobre todo si está caído, y aún cuando ello se realice con nobleza, es juego peligroso. No se olvide, por último, que el portero, fuera de su área de portería, puede ser cargado que como otro jugador cualquiera, no siendo preciso, por tanto, que entonces esté en posesión del balón para hacerle objeto de una carga (Circular número 3 del Comité Central de Árbitros de España)."

Se castiga con saque "libre indirecto"

a) Por cargar fuera de tiempo; es decir, la que se realiza en forma leal —ni "violenta ni peligrosa"—, mas cuando el balón se halla lejos y no está en condiciones de ser jugado por el "equiper" a quien se cargó.

b) Por obstruir en forma indebida, es decir, con los brazos extendidos o con el balón a distancia del jugador obstruido, que sólo intentaba correr para ponerse en juego.

Se castiga con "libre directo"

a) La carga violenta o peligrosa.

b) Si un jugador carga a otro por la espalda, sin que éste obstruya, en cuya situación tampoco es admisible se cargue en forma violenta o peligrosa.

El jugador que ejecuta la carga debe hacerlo enérgicamente. Se debe pisar fuertemente en el suelo con la pierna de afuera, pues si el jugador cargado esquiva la carga se podrá utilizar la pierna de adentro para evitar el desequilibrio. En cambio, si la carga se hace apoyando fuertemente la pierna interior es mucho más fácil el desequilibrio.

El jugador que va a ser cargado debe estar atento a esta circunstancia, para oponer resistencia echándose ligeramente sobre el jugador que carga.

El preciso momento para ejecutar la carga es aquél en que el rival apoya su pierna exterior, pues así se desequilibra fácilmente.

Veamos algunos ejercicios elementales para acostumbrarse a llevar el brazo pegado al cuerpo:

1) Sin pelota. Dos jugadores se cargan mutuamente en una dirección determinada. A la vuelta cambian de brazo para la carga.

2) Diez jugadores dentro del círculo central. A una orden se cargan entre sí legalmente. El jugador que es expulsado del círculo no puede volver a entrar.

3) Dentro del círculo central. U otro lugar. Apoyarse en el suelo en una sola pierna. Las manos tomadas por detrás. Los jugadores se cargan entre sí, saliendo del círculo quien pierde el equilibrio.

Otras prácticas:

1) Sin pelota. Dos jugadores corren en una dirección determinada. Uno carga y el otro no opone resistencia. Al regreso, cambian.

2) El mismo ejercicio 1, pero ahora con pelota.

3) Entre dos. Uno carga y el otro conduce la pelota. El primero traba y ejecuta la carga de frente. El que lleva el balón no opone resistencia.

4) Repítanse los ejercicios 1 y 2, pero el jugador cargado opone resistencia. También repítase el ejercicio 3, oponiendo el cargado resistencia: fig. 279.



Fig. 279

5) En tríos y el arquero. Dos atacantes y un defensor. Se utiliza el arco para este ejercicio. Un atacante le pasa la pelota al otro atacante que entra. El defensor se interpone y le hace obstrucción, dándole la espalda para que recoja la pelota el arquero. El atacante carga por detrás y costado de la espalda del defensor.

6) Cárguese al arquero, teniendo éste la pelota en su poder. Entre dos: arquero y atacante.

7) En espacios reducidos y entre dos. Uno gambetea y el otro carga. Cuando éste se adueña de la pelota, el otro realiza la carga. Y así sucesivamente.

b) La intercepción del balón.

En este aspecto no hay técnica que venga en ayuda del principiante. Solamente la experiencia puede aconsejar al jugador. Importantes son las cualidades físicas. Por ejemplo, un jugador de gran pique llegará a interceptar pelotas que no logrará otro jugador de arranque lento. Pero la cualidad fundamental es la inteligencia de juego del jugador.

Con todo, daremos dos claves para el juego de intercepción:

1) Observar hacia dónde dirige la mirada, en última instancia, el jugador que va a ejecutar la entrega. No olvidemos que antes del pase, debe mirar la pelota para pegarle. Naturalmente que el que ejecuta el pase debe estar a cierta distancia del posible interceptor, para que esta maniobra dé resultado.

2) Dejarle prudencial libertad al receptor del pase, obligando al poseedor de la pelota a pasarla confiadamente. Apenas baja la mirada para pegarle a la pelota, arránquese para jugar la intercepción.

c) Disputa de la pelota.

1) Trabrar la pelota.

El jugador adversario con la pelota. El jugador que va a trabrar, frente a él. Utilícese la parte interna del pie, la rodilla vuelta hacia afuera. Todo el peso del cuerpo cae sobre el pie de apoyo, que debe plantarse en el suelo con energía. El jugador se agacha ligeramente. El pie que traba se usa con fuerza: fig. 280.

Si el jugador está alejado para el acto de trabrar, toda la fuerza del cuerpo debe dirigirse en la dirección del pie que traba.

2) Trabrar y cargar.

La misma técnica que en 1), pero al trabrar de frente échese

lo que se pueda el cuerpo hacia el hombro del rival para cargarlo con el hombro propio: fig. 279.

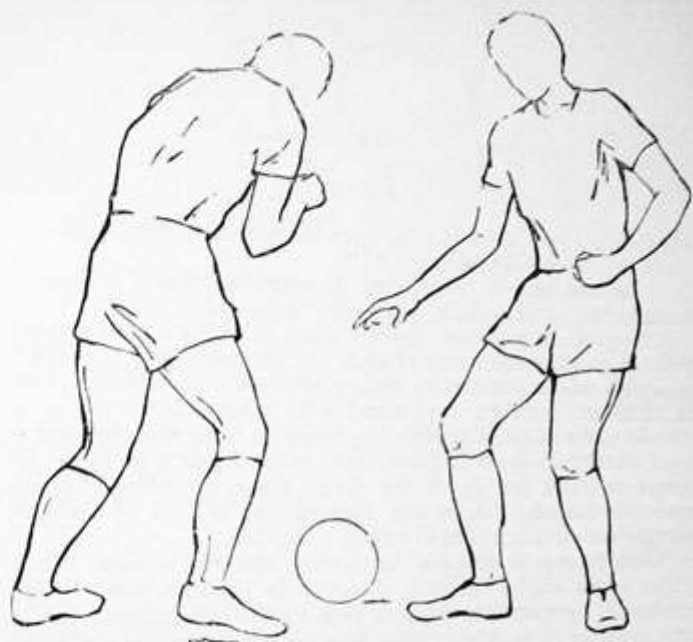


Fig. 280

3) Trabrar y escamotear.

Después de trabrar, con el mismo pie se levanta la pelota desde abajo, haciéndola pasar por arriba del pie rival: fig. 281.

Otra forma de trabrar y escamotear el balón es la siguiente: después de trabrar, se afloja algo el pie para que la fuerza del pie adversario empuje la pelota hacia adelante (atrás con respecto al jugador que afloja). Inmediatamente, con la parte interna se hace pasar la pelota por detrás del pie de apoyo.

4) Entrada.

Es lo que nosotros llamamos "tirarse a los pies". Esta jugada no es recomendable normalmente, pues si el jugador es



Fig. 281

eliminado ya no tiene tiempo para recuperarse. Pero en ciertas circunstancias puede ser muy útil.

Veamos una de las formas de entrada. Para clarificar la descripción de su técnica, la ejemplificaremos:

El puntero izquierdo desborda con la pelota a su marcador y enfila en diagonal hacia el arco. El marcador lateral se recupera y efectúa la entrada de atrás y oblicuamente. (Si la entrada de atrás es completa, casi siempre se comete infracción). El costado externo de la pierna izquierda se hace resbalar por el suelo, partiendo desde la pantorrilla hasta llegar a la nalga. La pierna se dobla por la rodilla. Como apoyo se utiliza el brazo izquierdo doblado. La pierna derecha que efectúa el rechazo, describe un círculo sobre el campo: fig. 282.

Otra forma de entrada: la pierna izquierda doblada por la rodilla hacia abajo, tocando el suelo; la derecha, que efectúa la entrada, ligeramente doblada toca en el suelo primero con la parte exterior de la pantorrilla, después con las nalgas y al final con el costado del cuerpo. La pelota es rechazada con la parte interna del pie: fig. 283.

Algunos jugadores son hábiles para hacer la entrada con la pierna más cercana al rival. Ejemplo: al puntero derecho adversario, el marcador lateral izquierdo le efectúa la entrada con la pierna derecha. La misma pierna que se desliza por el suelo ejecuta el rechazo de la pelota. Esta forma de entrada es peligrosa para la integridad física del jugador que la realiza.

5) *Viniendo de atrás, para la disputa.*

Hay tres formas: a) Dar la vuelta completa y enfrenar al atacante. b) Trabar la pelota que conduce el atacante con el pie más cercano. c) Tocar la pelota con la parte externa del pie, para luego recogerla pasando por las espaldas del atacante.

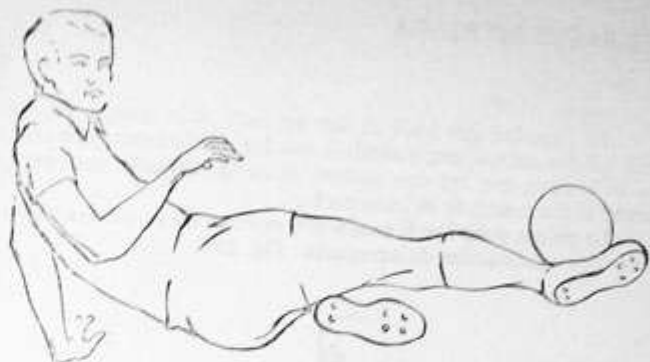


Fig. 282

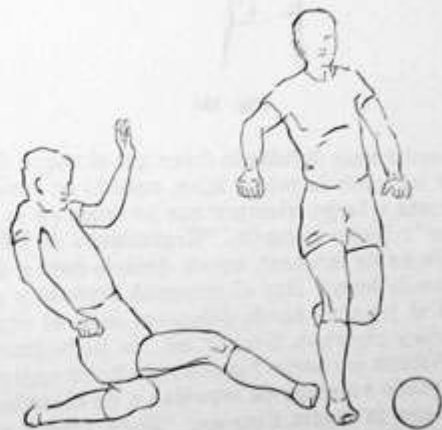


Fig. 283

EL SAQUE DE BANDA

El jugador que hace el lanzamiento debe tomar la pelota con las dos manos, impulsándola con los dos brazos. Aún cuando se la tomara con las dos manos, si se la impulsa con un solo brazo el lanzamiento es incorrecto.

La pelota debe ser lanzada por encima de la cabeza, llevándola bien atrás antes de arrojarla: fig. 284.



Fig. 284

"Es un error muy divulgado creer que el saque de banda ha de realizarse lanzando la pelota lejos, cuando en realidad puede hacerse en corto y largo, siempre que se lance en la forma que dispone la ley": Pedro Escartín, "Reglamento de Fútbol".

"El balón ha de lanzarse, nunca dejarlo caer o darle dirección con una sola mano. Hay el concepto erróneo y muy divulgado de que el jugador ha de colocarse cara al campo de un modo completo y riguroso. No hay tal. Es lícito hacer el saque de banda volviendo el cuerpo ligeramente hacia cualquier costado; pero no puede volverse de espaldas o de costado al rectángulo, puesto que la Regla dispone: "Dará frente al campo": Pedro Escartín, "Reglamento de Fútbol".

"El jugador debe tener una parte cualquiera de cada pie

sobre la línea de banda o al exterior de esta línea, en el momento de lanzar el balón", dice el Reglamento. Por lo tanto, el jugador que lanza la pelota puede levantar ambos talones, apoyando la punta de los pies en el suelo. El lanzamiento debe hacerse apoyando los pies sobre la línea o fuera del campo.

Las formas de lanzar el balón con respecto a la posición de las piernas, son las siguientes:

a) Parado y con los pies a la misma altura. Juntos o separados los pies.

b) Parado y con un pie atrás y otro adelante.

c) En movimiento, avanzando un trecho, y con un pie adelante y otro atrás en el momento del lanzamiento.

La técnica es la siguiente:

Se toma la pelota con ambas manos, los dedos extendidos. Parado y los pies a la misma altura. Las piernas separadas. Se doblan ligeramente las rodillas. Las manos llevan la pelota detrás de la cabeza y el tronco se echa para atrás. Con fuerte impulso se dobla el tronco hacia adelante, a la par que los brazos arrancan como un látigazo; las manos y los dedos le dan a la pelota el empujón último. Las piernas se enderezan y los talones se levantan: fig. 285.

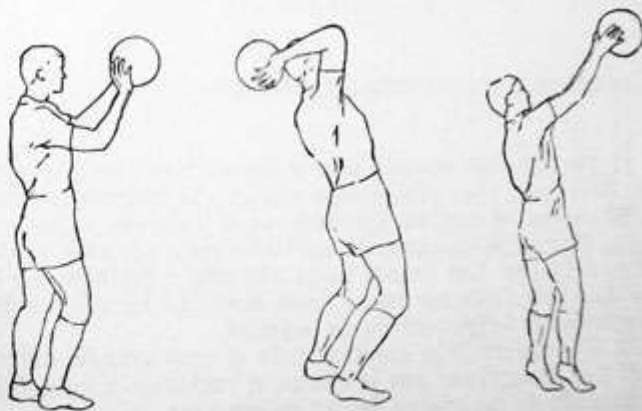


Fig. 285

Para b) la misma técnica que a). Pero no colocar las piernas muy separadas: fig. 286.

Para c) arrastrar la punta del pie de atrás en el momento del lanzamiento.



Fig. 286

EL ARQUERO Y SU ENTRENAMIENTO

1) Posición del arquero ante el ataque rival: los pies separados 30-40 cm., para el arranque rápido y la estirada instantánea. El cuerpo en tensión, apoyando en el suelo con la punta de los pies. El cuerpo ligeramente inclinado hacia adelante, con las rodillas dobladas. Los brazos hacia adelante y doblados por los codos. Las palmas de las manos hacia abajo. La mirada siguiendo atentamente la trayectoria de la pelota.

2) El arquero debe dominar toda el área grande, aprovechando las franquicias que le otorga el reglamento, vale decir, la utilización de las manos dentro de esa zona.

Además, dentro del área chica, tiene el privilegio de no poder ser cargado hasta no tener la pelota en su poder (con los pies apoyados en el suelo). No se considera tener la pelota

en su poder el rechazo con los puños o manotearla, sino aprisionarla con las manos.

La única excepción a esta regla es que haga obstrucción, dentro del área chica, sin la pelota en su poder. En tal caso puede ser cargado hasta por la espalda —carga por la espalda: costado de la espalda—, si se da vuelta. Este privilegio, no ser cargado dentro del área chica, desaparece al salir de esa zona. En cambio, dentro del área grande puede ser cargado sin la pelota (ver "la carga", pág. 251).

3) "Las líneas de atrás gobiernan a las de adelante", principio del fútbol. Por lo tanto, el arquero debe mandar, dirigir a sus compañeros defensores, indicándoles su ubicación y la ubicación del delantero rival; señalándoles el pase subsiguiente después de la intercepción o del quite del balón; pidiendo la pelota al grito de "arquero", reclamo ante el cual sus compañeros deben renunciar a intervenir en la jugada; etc.

4) En los tiros a ras el arquero detendrá la pelota juntando las piernas e inclinando el cuerpo hacia adelante. La abertura de las piernas debe ser menor que la circunferencia de la pelota, para evitar que en caso de ser vencidas las manos la pelota no se cuele por entre las piernas del guardavalla. Las palmas de las manos hacia arriba. Las piernas pueden doblarse ligeramente: fig. 287; o mantenerlas casi rectas: fig. 288.



Fig. 287



Fig. 288

La primera forma permite al arquero salir rápidamente después de haber atrapado la pelota.

Otra manera de colocar las piernas para que hagan de segunda barrera en los tiros rasantes, es arrodillarse sobre una de las piernas, doblando la otra: fig. 289.



Fig. 289

El principio de la segunda barrera también rige para los balones que vienen a la altura del pecho. En pelotas dirigidas cerca del cuerpo del guardavalla se debe utilizar las manos y el pecho detrás. No hacerlo es correr el riesgo mencionado en las pelotas rasantes al abrir las piernas, es decir, que al vencer las manos la pelota no encuentra más obstáculos: fig. 290. Los codos se pegan al cuerpo al aprisionar la pelota junto al pecho.

En pelotas de bajo o de alto al cuerpo, o lejos del cuerpo, una vez atrapadas se elevan o se bajan a la altura del pecho para la protección.

En pelotas dirigidas al pecho, para evitar que reboten, el arquero puede colocar una mano debajo de la pelota y la otra arriba. O ambas manos arriba. Siempre los dedos extendidos.

En pelotas un poco más altas que la altura del pecho, para aprisionarlas colocando la segunda barrera del pecho es imprescindible ejecutar un salto: fig. 291.

En los tiros a ras o a media altura en que el arquero debe ejecutar la estirada hacia uno de los costados, si es posible debe utilizar idéntica técnica, protegiendo la pelota con la segunda barrera del cuerpo: fig. 292.



Fig. 290



Fig. 291



Fig. 292

En pelotas altas, donde no se puede colocar el cuerpo como segunda barrera, el arquero debe contener la pelota con las dos manos detrás de la misma, extendiendo los dedos: fig. 293.

En tiros violentos no debe oponérsele fuerte resistencia. La pelota rebotaría en las manos. Lo que se debe hacer es acompañarla hacia atrás para "matarla": fig. 294.

Una vez contenida la pelota se la baja hasta el pecho. Si el arquero prevé una carga, debe doblarse ligeramente hacia abajo por la cintura para resistir al adversario que intentará cargarlo. Al mismo tiempo trata de efectuar el esquite: fig. 295.



Fig. 293

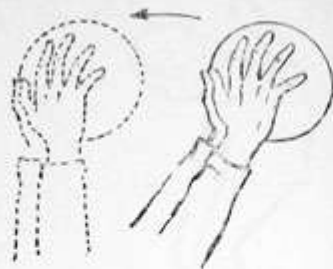


Fig. 294



Fig. 295

Siempre que pueda, en pelotas altas, el arquero debe descolgarlas saltando hacia adelante, al encuentro de la pelota lo más arriba posible. Nunca esperarlas en el lugar o saltando hacia atrás.

Cuando las pelotas por elevación caen sobre la línea del arco, si el arquero está rodeado de adversarios debe desviarlas por sobre el travesaño. De esta forma se evita que la pérdida de la pelota o la carga del rival al apoyarse en el suelo con los pies, pueda ocasionar inminente peligro de gol. Esta operación puede hacerse con las dos manos o con una sola: fig. 296.



Fig. 296

usando las palmas. En este último caso se alcanza una mayor altura en el salto.

En ciertos tiros al arco, por sobre la cabeza o hacia los costados del arquero, éste se ve obligado por muchas causas a desviar la pelota por sobre el travesaño o hacia las líneas laterales. Esas causas múltiples pueden ser: violencia del tiro; inseguridad de manos del arquero; pelota mojada y resbalosa; acoso del rival; tiro muy esquinado; etc. La desviación del balón se puede hacer, según las circunstancias, con los puños, con las palmas o con los dedos. Las manos a utilizar pueden ser las dos al mismo tiempo o una sola.

Rechazar la pelota con un puño o con los dos unidos, es otro de los recursos que debe utilizar el arquero: fig. 297; por



Fig. 297

ejemplo cuando al salir a descolgar una pelota aérea, se encuentra impedido de hacerlo libremente por la nutrida reunión en el punto de caída de la pelota de rivales y "coequipers" en la disputa del balón.

5) La bisectriz de un ángulo es la línea que divide en dos ese ángulo. Sobre esa línea debe colocarse el arquero; y adelantado con respecto a la línea de gol, con lo cual se consigue,

primero: en caso de que la pelota se le escape de las manos, tiene tiempo para recuperarla antes de que trasponga la línea de gol; y segundo: el adelantamiento achica el ángulo del remate: fig. 298.

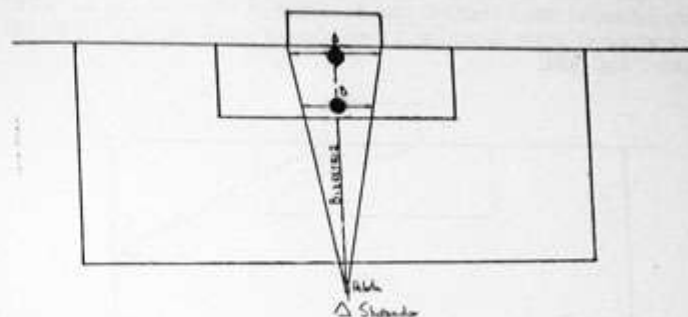


Fig. 298

El arquero en la posición A, casi sobre la línea, debe cubrir a ambos lados espacios notoriamente mayores que en la posición B, adelantado.

Ahora bien; si a pesar de estar correctamente adelantado para achicar el ángulo del disparo, el arquero no se mueve sobre la bisectriz del ángulo, puede dejar tanto espacio hacia uno de los lados como si estuviera en la propia línea del arco: fig. 299.

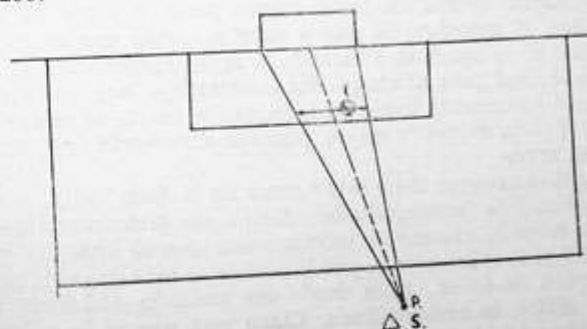


Fig. 299

Obsérvese como el arquero (1) deja hacia un lado un espacio grande descubierto. Si el tiro es dirigido hacia ese espacio, derecha del arquero, puede hacérsela penetrar con cierta facilidad.

Generalmente el guardavalla comete este error al hallarse el shoteador muy sesgado con respecto al arco. Entonces trata de tapar el poste inmediato, dejando un buen espacio libre del otro: fig. 300.

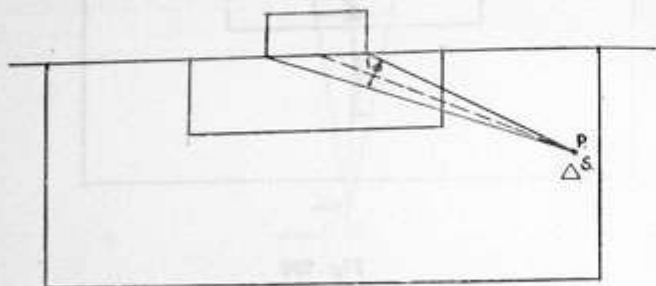


Fig. 300

Una clave práctica para acertar la bisectriz del ángulo es partir desde el centro del arco, adelantándose en dirección al shoteador que avanza para tirar.

6) Posición del arquero en diferentes circunstancias:

a) Pelota en campo rival: fig. 301. El arquero en la línea del área grande. ¿Por qué? En caso del contraataque rival, con pelota puesta detrás de los zagueros para el pique de algún delantero, el guardavalla puede salir a cortar con el pie, rechazando si es apurado o tocando a algún compañero.

Si el rival pasa al ataque sin contragolpe largo, el arquero retrocede lentamente hacia su arco dando frente al campo.

b) Pelota en poder de un jugador adversario a 30-40 metros del arco.

Aquí el arquero debe estar cerca de la línea del arco para evitar el shot de "emboquillada", fácil a esa distancia: fig. 302.

En cambio, cuando la pelota ronda por el área del penal (16,50-20 m.), el arquero se puede adelantar más que si la pelota estuviera a 30-40 m., pues desde esa posición (16,50-20 m.), es más difícil le emboquillada. Claro está que si la pelota le queda picando al shoteador, aún a menos de 16,50 m., el ar-

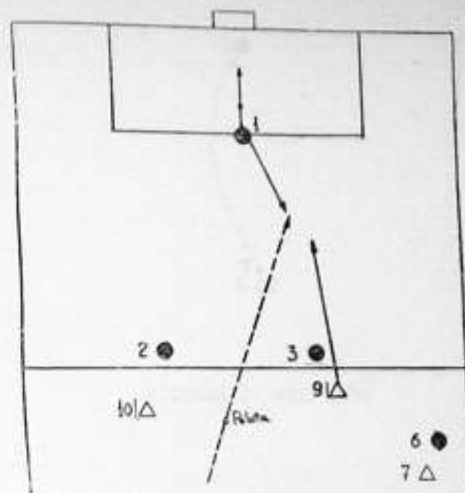


Fig. 301



Fig. 302

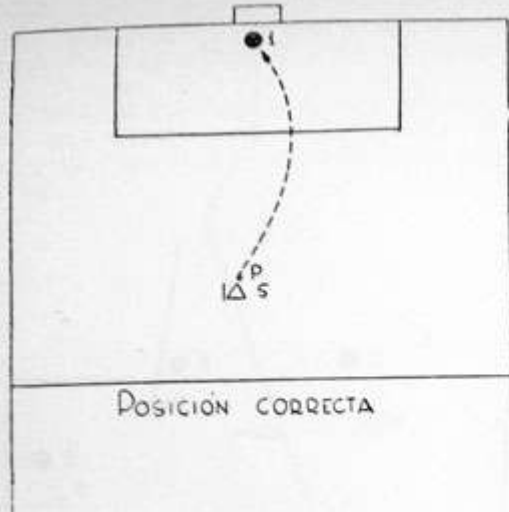


Fig. 302

quero es poco lo que puede adelantarse de la línea del arco. En este caso la emboquillada es de fácil ejecución hasta de corta distancia. La distancia del adelantamiento del arquero cuando hay peligro de la emboquillada (30-40 m.), está en proporción directa al grado de su recuperación física. Más recuperación, más lejos de la línea del arco. Menor recuperación, menos lejos de la línea.

c) Posición del arquero en una pelota larga y sobre un lateral: fig. 303.

La posición del arquero: más cerca de su poste derecho, a $\frac{1}{4}$ del largo total del arco, pues si la pelota es corta se adelanta, ya que es más fácil correr para adelante que para atrás; y si es larga, retrocede de espaldas, teniendo para atrás menos distancia.

Si la pelota lo "sobrara", el arquero debe girar y tapar en el poste derecho el posible shot del rival.

d) En los centros cortos y para atrás: fig. 304.

El arquero se adelanta ligeramente al poste, para que en caso de ser vencidas sus manos tenga posibilidades de recuperarla; hacia la línea deja poca luz: el largo de su brazo iz-

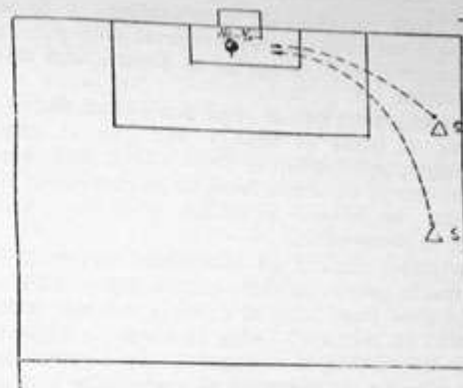


Fig. 303

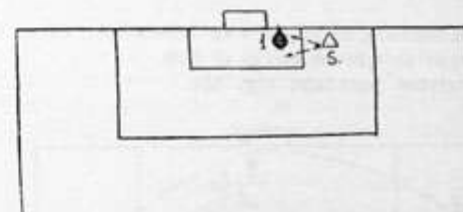


Fig. 304

quierdo. Si dejara mucha luz entre él y la línea de fondo, al shoteador le sería fácil tirar al arco o centrar por ese espacio.

e) El rival entrando libre con pelota.

Supongamos que el rival se encuentra a 30-40 m. Si el arquero sale precipitadamente se expone al shot de emboquillada. Si se acerca al atacante, éste mucho antes de aproximarse el guardavalla puede hacer una gambeta larga, desviándose apreciablemente ya que tiene la ventaja del campo descubierto a los dos lados. Además, no da el más mínimo tiempo para el retorno de sus "coequipers".

En cambio, si lo deja acercarse hasta casi el área del penal, para adelantarse a su encuentro, logra: 1) no exponerse a la emboquillada; 2) no permitirle la gambeta muy larga desviándose en demasía, so pena de quedarse sin ángulo para el disparo; 3) la recuperación posible de alguno de sus defenso-

res; 4) en el largo recorrido de la conducción de la pelota puede adelantarla demasiado en su apresuramiento por llegar, permitiendo al arquero salir a cortar la jugada con un rápido y sorpresivo avance.

Ahora supongamos que el rival con pelota dominada y sin ser hostigado, al pisar el área y ver que el arquero sale precipitadamente, se dispone a tirar. ¿Qué debe hacer el arquero? Al ver que el atacante lleva la pierna hacia atrás para sacar el remate, se detiene. Detenido, el arquero tiene mayor defensa para la contención.

7) El arquero, cuando un compañero defensor hostiga a un atacante con la pelota, no debe salir a tapar. El atacante no puede tirar al arco pues tiene a defensa encima, quien lo trabaría o birlaría la pelota al llevar el atacante la pierna atrás para rematar. En cambio, si el arquero sale a tapar en las condiciones mencionadas, el atacante al verlo salir tocaría con la punta del pie al gol, dejando al arquero a medio camino y sin defensa.

8) En los córners, el arquero se debe situar cerca del poste opuesto al lugar en que se envía el tiro.

9) En pelotas pasadas: fig. 305.

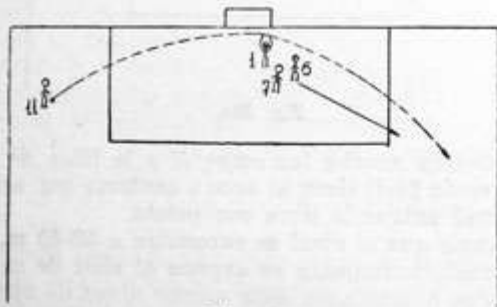


Fig. 305

El arquero, ante una pelota pasada que no puede aprisionar, debe rechazar con los puños hacia su lateral izquierdo libre ante el ataque del puntero derecho rival. Hacia allí picará en su busca el marcador lateral (6), o echándose atrás el 11 ó 10 nuestros.

Error garrafal es que el arquero rechace con los puños hacia el medio del arco o en la dirección del centreador. Así se

expone a que le vuelvan a tirar al arco, estando él fuera o en una punta del arco.

10) Para las entregas el arquero puede utilizar una mano, dos manos, el pie para el voleo o para el sobrepique. Con respecto a la distancia, las entregas pueden ser cortas, semilargas o largas.

Con las dos manos las entregas pueden recorrer apreciables distancias, si se ejecutan los lanzamientos con la técnica de los saques de banda.

Con una mano sola la pelota puede recorrer largas distancias. Veamos la técnica: la pelota se sostiene con la mano y la muñeca. Supongamos la mano derecha. Con el brazo estirado se gira el tronco hacia la derecha y en dirección contraria al lugar del envío; en la pierna derecha se apoya todo el cuerpo, balanceándose la pierna izquierda. Con fuerte envión se vuelve a la posición primitiva, lanzando el balón al lugar elegido (apoyando el cuerpo en la pierna izquierda).

En esta técnica de arrojar la pelota, el balón tiene dos trayectorias: 1) saliendo desde arriba, para bajar bruscamente y continuar a ras del suelo; 2) tomando la pelota altura y cayendo en el lugar elegido, de pique.

Esta última forma se utiliza cuando hay obstáculos (jugadores) en el camino. La primera forma, cuando no hay obstáculos.

En pelotas semilargas se puede utilizar la misma técnica para arrojarlas, pero sin necesidad de girar a la manera del discóbolo. Basta el brazo estirado y echar el tronco hacia atrás, para el envío.

La pelota debe ser jugada por el arquero al pie o al claro, según las circunstancias.

También con una sola mano se pueden lanzar pelotas rasantas, aunque claro está que sólo a distancias cortas. La pelota se sostiene a la altura de las caderas y en el momento del envío el ejecutor se dobla ligeramente hacia el suelo. Una pierna atrás y otra adelante.

Las entregas con el pie. Para pelotas largas o semilargas. La mejor técnica del voleo es con la parte externa del empeine. La superficie es mayor y más plana. En cambio cuando se intenta utilizar el centro del empeine, la precisión no es grande. Generalmente la pelota se desvía.

Utilícese la técnica del empeine central y del sobrepique, si se dominan.

Pero para el aprendizaje es mucho más simple la técnica del empeine externo.

Es importante el detalle del golpe del empeine exterior contra la pelota: debe ser un golpe seco. La pierna domina a la pelota, no la pelota a la pierna.

El arquero debe entregar con rapidez. Apenas atrapa la pelota, al ver un compañero libre o bruscamente desmarcado, debe lanzarla hacia él, jugándola al pie o al claro según la mayor o menor distancia en que se halla el rival.

El error frecuente del arquero es atrapar el balón, caminar unos pasos haciéndola botar, y recién observar a sus compañeros, perdiendo los segundos exactos para que el rival tape a nuestro compañero libre o desmarcado.

11) Reglamentariamente el arquero no puede caminar más de cuatro pasos sin hacer botar la pelota. Caminando cinco es infracción, cobrándose tiro libre indirecto contra su equipo.

Ya hemos hablado, al principio, de los privilegios del arquero dentro del área chica. Esta área está marcada, además que para los privilegios del arquero, para la ejecución del tiro de arco ("golkik").

Si el arquero (u otro jugador) ejecuta hacia un lateral o hacia adelante, buscando la devolución de un compañero, éste no debe olvidar, si es acosado por un jugador rival que trata de anticiparse apenas sale la pelota del área, de penetrar en el área no dejándola salir. Reglamentariamente debe volverse a ejecutar el tiro de arco, ya que la pelota recién está en juego al trasponer las líneas del área grande.

12) El arquero cargado reglamentariamente por el rival al apoderarse de la pelota. O intentando birlarle la pelota cuando la hace picar: fig. 306.

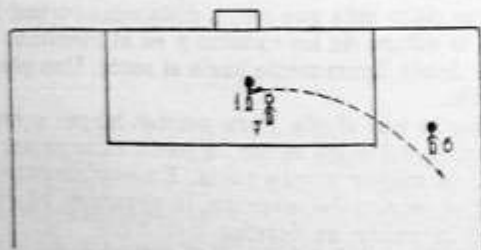


Fig. 306

El 7 rival tiene todo el derecho de cargar al arquero o birlarle la pelota cuando éste la pone en juego al hacerla botar. Nuestro 6, marcador lateral, si tratara de proteger (como ocurre) al arquero, colocándose delante del 7, éste puede cargar al defensa que tapa el camino. Y la razón es que hace obstrucción (ver "la carga", pág. 252).

Lo que debe hacer el 6 es colocarse sobre el lateral para recibir libre la pelota del arquero, al que se intenta cargar legalmente. El 7 no logra cargar y nuestro equipo inicia el ataque.

Ahora supongamos que el rival nos acose por intermedio del 10 ó 9, marcando el 7 y 11 rivales a nuestros respectivos marcadores de punta. Nuestro arquero debe recordar que tiene la pelota atrapada en las manos y que con un simple amague puede esquivar al adversario, para luego sacarla larga si no encuentra receptores libres en las cercanías.

13) Pelota que viene desde un lateral, sacada por el arquero por el lateral opuesto: fig. 307.

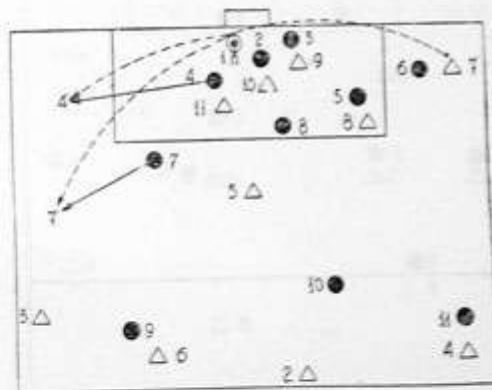


Fig. 307

Pelota en poder de 7. Centro de 7 que descuelga el arquero. Los jugadores amontonados en el sector derecho. El 4 pica a 4' y el 7 a 7' para recepcionar del arquero sobre el lateral libre. El arquero pasa al 4 o directamente al 7, si el marcador de éste le da luz suficiente.

Cuando la jugada se desarrolla sobre un lateral los juga-

dores oscilan hacia él, aglomerándose desde el lateral hasta unos metros más allá del poste opuesto. El lateral opuesto queda libre.

14) Claro está que no siempre, ni mucho menos, la jugada termina con los jugadores colocados como en la fig. 307.

Muchas veces al terminar un avance, por ejemplo iniciado y terminado por el centro, el adversario queda con sus jugadores esparcidos en el campo en forma más equilibrada.

Pongamos por caso que el arquero puede sacar la pelota jugada indistintamente por uno u otro lateral. Pero el rival, como sucede, es mucho más fuerte en un sector que en el otro.

La iniciación y progresión del avance se hace más difícil, y a veces hasta imposible, por un lado que por el otro.

Vamos a un ejemplo práctico: fig. 308.

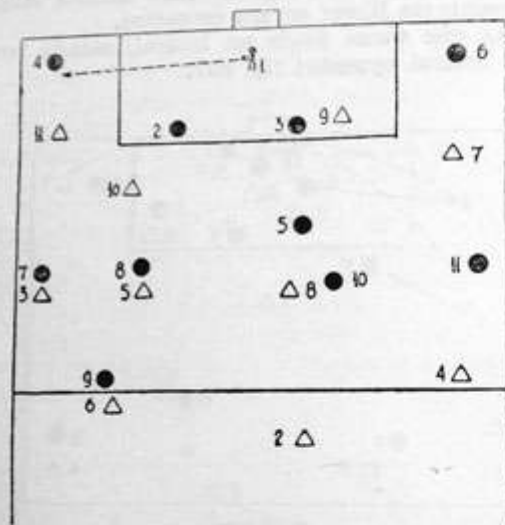


Fig. 308

Si iniciamos por nuestro sector derecho, aun siendo más jugador el 4 que el 6, nos encontramos: un puntero (11), fuerte en la marcación; un 3 que encima a nuestro 7; un 5, ídem, ayudado por el 10 si nuestro 8 se echa muy atrás o sobre la línea; un 6 que va bien arriba a jugar el anticipo si nuestro

9 se echa atrás. El 11 deja recibir al 4 e inmediatamente lo obstruye, no permitiéndole el cambio de frente. Pasar la pelota al 2 no lo aconsejamos generalmente, pues son pelotas que si son interceptadas dejan pagando a 4 y 2, quedando el rival a tiro de gol.

Conclusión: sacar la pelota por la derecha es beneficiar al adversario, quien copa el sector y arranca de allí al ataque.

En cambio, por el sector izquierdo, nuestro 6 encuentra un 7 flojo y casi ausente en la marcación; además nuestro 11 receptiona libre echándose ligeramente atrás, ante la marcación zonal del 4.

El arquero debe observar estos detalles y no insistir, como sucede, en entregar al 4, con una insistencia sólo atribuible a falta de atención.

15) Hay punteros que juegan continuamente dentro del campo. El arquero debe aprovechar ese déficit adversario sacando la pelota por ese sector: fig. 309.

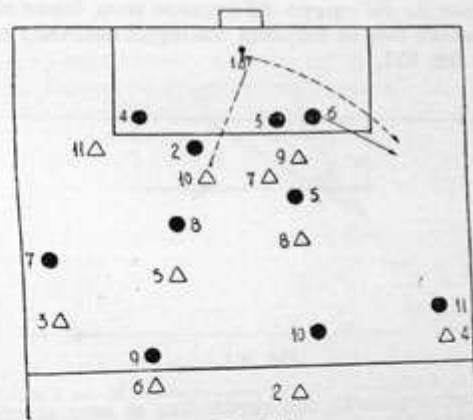


Fig. 309

Tira el 10 rival y ataja el arquero. El 7 adversario dentro del campo. Pica el 6 a su lateral y el arquero le entrega la pelota.

16) Cuando el marcador de punta entrega al arquero, teniendo a su puntero a las espaldas, si la entrega correctamente

no debe ir a proteger al arquero ante el acoso del puntero: fig. 310.

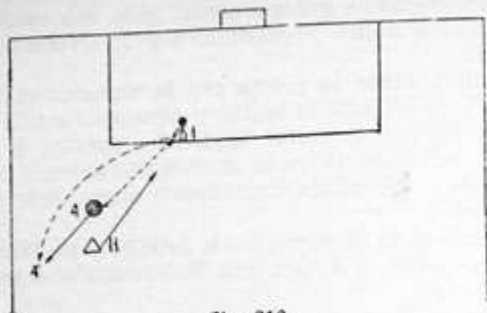


Fig. 310

El 4 debe colocarse en el lateral (4') para recibir en el claro la devolución del arquero.

17) Posición del cuerpo del arquero para tapar el shot del atacante, cuando éste se enfrenta con aquél entrando con pelota dominada: fig. 311.

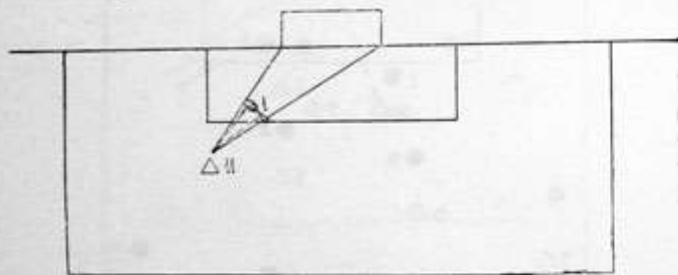


Fig. 311

El puntero izquierdo, con zurda, tira al arco al encontrarse con la salida del arquero. Este se debe arrojar cuan largo es, con las piernas extendidas y juntas y los brazos extendidos y delante de la cara. El ángulo del disparo queda cubierto. El tiro deberá pegar en las piernas si va a la izquierda del arquero, o rebotará en las manos o brazos del mismo si va a su derecha. Naturalmente arrojándose con exacta noción de tiempo y distancia.

PRACTICAS

Serie de ejercicios simples y combinados

1) Desde 4-5 m. se patea rasante al arquero, al cuerpo de éste. Deberá cerrar las piernas. El arquero devuelve a ras al shoteador, quien sin detenerla continúa con el ejercicio.

2) Desde 4-5 m. Se shotea ligeramente a un lado del arquero, para que éste se mueva lateralmente y atrape la pelota enviada a ras, cerrando las piernas. El tiro no debe ser muy fuerte, dando tiempo al arquero a correrse lateralmente.

3) Volver al ejercicio 1). Arquero que ataja a ras en el mismo lugar. Se tira varios tiros de una potencia determinada y sorpresivamente se aumenta la potencia. Si esta pelota sorprende al arquero irá a pegar en sus piernas, segunda barrera, al vencerle las manos.

4) 4-5 m. Pelotas tiradas a la altura del pecho, rectas y ligeramente desviadas, para que el arquero se corra lateralmente poniendo el pecho para contenerlas.

5) 4-5 m. Pelotas puestas arriba de la cabeza para que el arquero las descuelgue. Poca desviación.

6) 4-5 m. Pelotas rectas. A ras, al pecho y arriba de la cabeza. Al shot se le cambia de altura y de potencia. Ejemplo: 3 ó 4 tiros a ras y sorpresivamente, cambiando a una mayor potencia, se tira a la altura del pecho. Se continúa al pecho con varios tiros y se pasa inmediatamente a ras. Luego sorpresivamente se tira alto. Etc.

7) Desde 10-11 m. Se arrojan pelotas a ras y junto a los postes, para que el arquero haga la estirada y la contención. Para tirar se utiliza el empeine del pie.

8) 10-11 m. Se arrojan pelotas a la altura de la cabeza,

rectas y a los costados, para que el arquero salte y atrape las pelotas colocando el pecho de segunda barrera.

9) 10-11 m. Pelotas altas, sobre la cabeza del arquero, para que las descuelgue saltando. Rectas y a los costados.

10) 10-11 m. Se combinan los ejercicios 7), 8) y 9).

11) Desde un costado del arco, a 10-11 m. El shoteador con 4 ó 5 pelotas: fig. 312. Se tira una para adentro y otra

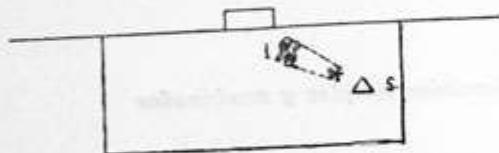


Fig. 312

para afuera. A ras, para que el arquero se tire hacia un lado y hacia el otro.

Este mismo ejercicio se puede hacer con una sola pelota.

12) Desde fuera del área. Se tiran pelotas al arco, situándose el shoteador frente al arco, luego ligeramente a un costado, más tarde en posición sesgada, después muy sesgada. Al arquero se le arrojan varias pelotas desde las distintas posiciones. Se hace adelantar al arquero lo necesario para achicar los ángulos, indicándole la colocación sobre la bisectriz. Los tiros serán a ras, a media altura, de alto.

13) Desde fuera del área. Un solo shoteador. El arquero tiene cerca pelotas de repuesto.

A, arquero, le arroja la pelota al shoteador en la posición 1, iniciando el ejercicio: fig. 313.

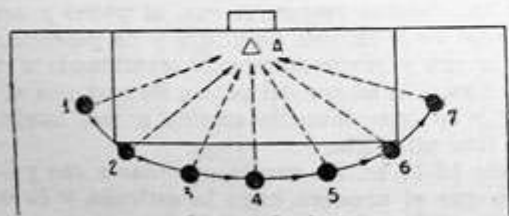


Fig. 313

El shoteador tira. El arquero devuelve a posición 2, posición donde ya ha avanzado el shoteador. Este tira. A devuelve en 3, etc. El shoteador se mueve en semicírculo de izquierda a derecha. Luego se cambia de dirección, tirando con la zurda, partiendo de derecha a izquierda.

14) Desde fuera del área. Hágase adelantar bastante trecho al arquero. Luego el shoteador le arroja la pelota por sobre la cabeza del arquero para que corra hacia atrás y saque la pelota por sobre el travesaño. Es preferible, para mayor precisión, que el ejecutor haga el envío con las manos. Mejor con una sola mano.

15) Rechazar con los puños. Primero, pelotas cortas, y luego desde larga distancia. Estas últimas, de frente y de costado. Al principio no se coloca ningún jugador como oposición. Luego, sí.

16) El shoteador avanza con la pelota hacia el arco. De frente y de costado. El arquero debe tapar el ángulo del disparo, arrojándose al suelo de costado. El shoteador tira hacia un lado (manos) y luego hacia el otro (piernas).

17) El arquero acostado en el suelo, junto a un poste: fig. 314. Desde 1,50 - 2,00 m. se tira continuamente pelotas para

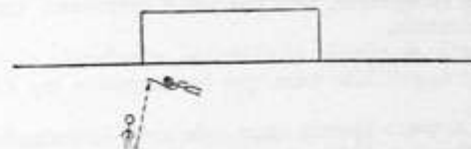


Fig. 314

que el arquero ataje siempre con la misma mano. La mano del brazo apoyado en el suelo. En este caso la mano derecha. Para la corrección del flanco más débil del arquero.

18) Desde posición sesgada bombear pelotas sobre el arco, para que el arquero las saque sobre el travesaño con una mano (o las dos). Se utiliza el voleo para bombearlas. Un jugador acosa al guardavalla. Este debe utilizar las palmas de las manos.

19) El arquero arroja de alto la pelota al entrenador. Este cabecea hacia un costado del arquero, haciendo que la pelota pique delante del mismo: fig. 315. El entrenador puede arrojar la pelota con las manos para realizar la operación.

20) Tres arqueros y el entrenador: fig. 316. Trabajo con-

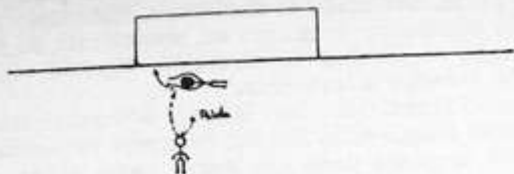


Fig. 315



Fig. 316

tinuado. Los tres arqueros giran alrededor del entrenador. Este les arroja las pelotas a ras con las manos. Los arqueros cierran las piernas, se inclinan para contener las pelotas y luego las devuelven al entrenador. Uno por vez y detenidos. Luego giran. Así sucesivamente.

Más tarde se cambia el ejercicio, arrojando el entrenador pelotas a un ángulo alto para que los arqueros las descuelguen elevándose.

21) El arquero ejecuta saques de arco (colocando la pelota en el área chica) a distancias y posiciones que le va indicando con su posición el entrenador.

22) El mismo ejercicio anterior, pero utilizando el arquero el voleo o el sobrepique.

23) Idem a 22), pero con las manos.

24) El entrenador conduce la pelota casi hasta la línea de fondo y centrea corto hacia atrás o tira al arco. Se coloca otro jugador para rematar el centro atrás. El arquero tapa el ángulo del centro, o tiro, en la forma ya explicada: fig. 317.

25) El entrenador ejecuta desde un lateral centros pasados, para que el arquero rechace con los puños en dirección al lateral opuesto libre.

26) El entrenador le tira penales al arquero.

27) Entre dos. Patea uno y apenas ataja el arquero, shotea el otro jugador con otra pelota. Así sucesivamente. Se utilizan

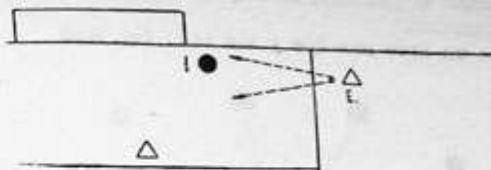


Fig. 317

varias pelotas. El arquero no debe retener la pelota, sólo desviarla.

28) Dos lanzadores. Con las manos para mayor precisión. Uno arroja la primera pelota junto a un palo y a ras. El arquero ejecuta la estirada y ataja. Inmediatamente el otro lanzador le arroja la siguiente pelota, de alto y al otro palo. Así sucesivamente.

29) El arquero de espaldas al shoteador: fig. 318. Desde

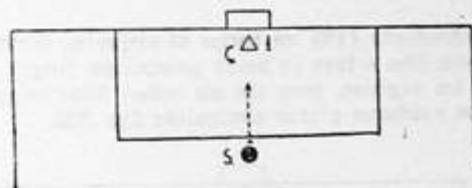


Fig. 318

fuera del área. A una señal, el arquero se vuelve de frente para contener el shot que ya le ha enviado el entrenador.

30) Idem que el ejercicio 29), pero con varios shoteadores y sin avisarle al arquero quien será el shoteador: fig. 319. Una

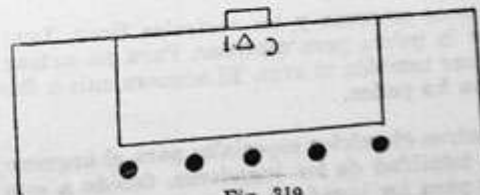


Fig. 319

vez que shoteeó el primero, el arquero vuelve a darse vuelta. Así sucesivamente.

31) En un arco movable y sin red: fig. 320

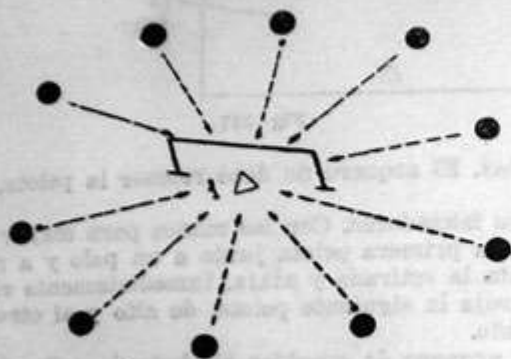


Fig. 320

Los shoteadores (10) en torno al arquero, formando una circunferencia. Dos o tres (o más) pelotas en juego. Se le tira desde todos los ángulos, pero sin un orden determinado.

32) Dos punteros y tres centrales: fig. 321.

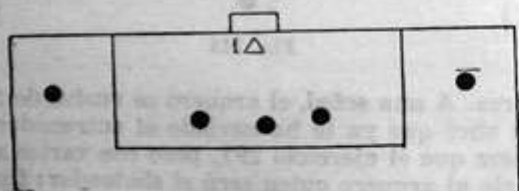


Fig. 321

Los punteros centrean y los centrales tiran. Los punteros corriendo con la pelota para centrear. Para no avisar la jugada, pueden tirar también al arco. El arquero sale a descolgar, o a rechazar con los puños.

Existen otros ejercicios especiales para el arquero, que por intervenir la totalidad de los jugadores, debido a que también son prácticas para los jugadores de campo, se han agregado en

los "ejercicios técnicos con tiro al arco". Estos ejercicios son: 35) de la pág. 297, 52) de la pág. 305, dividido en: a) tapada; b) bisectriz; c) correr para atrás; d) descolgar o puños; y e) salida a cortar.

No olvidemos, además, que todo ejercicio técnico con tiro al arco es trabajo para el arquero. Aunque no sea especial, vale decir que sólo llene una sola fase del entrenamiento técnico-táctico del arquero.

EJERCICIOS TÉCNICOS CON TIRO AL ARCO

1º) Los A conducen la pelota con derecha y al llegar al borde del área tiran con la misma pierna: fig. 322. Los B conducen

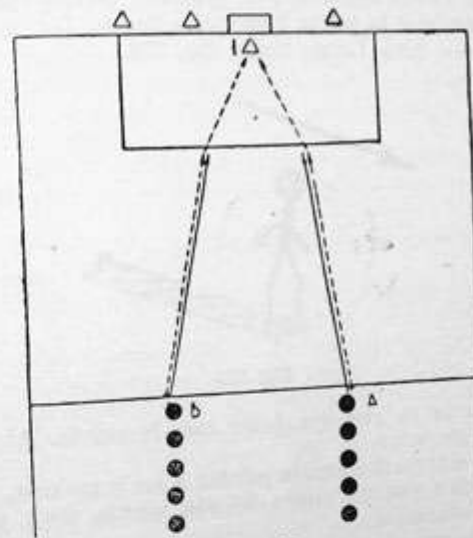


Fig. 322

con izquierda y tiran con la misma pierna. Ejercicio continuado, dando tiempo al arquero a moverse a un lado y al otro.

2º) Los A conducen con derecha y al llegar al área enganchan la pelota con la misma pierna, tirando luego de izquierda. Los B conducen y enganchan con la izquierda, tirando luego con derecha.

3º) Una sola fila en el medio del campo. Conducir con par-

te externa del pie derecho. Pasar el pie sobre la pelota de adentro hacia afuera y conducir con parte externa del pie izquierdo. Un trecho. Ahora pasar el izquierdo sobre la pelota desde adentro hacia afuera y conducir con externo de pie derecho. Otro trecho. Y así sucesivamente. Al llegar al área tirar con cualquiera de las dos piernas.

4º) Avanzar en zig-zag. Primero con parte interna del pie derecho hacia un lado; luego con parte interna del pie izquierdo hacia la otra dirección. Y así sucesivamente. Al llegar al área, tirar.

5º) Avanzar en zig-zag. Primero con parte interna del pie derecho hacia un lado; luego con parte externa del mismo pie derecho hacia la otra dirección. Al llegar, tirar.

6º) El mismo ejercicio 5º), pero con pierna izquierda.

7º) Conducir la pelota haciéndola dar en las partes internas de ambos pies. Luego tirar: fig. 323.



Fig. 323

8º) Llevar de aire sin dejar caer la pelota. Al llegar al área, tirar de voleo.

9º) El entrenador arroja pelotas a los jugadores, para que éstos controlen (pecho, punta del pie, planta, etc.) y tiren al arco inmediatamente.

10º) De espaldas al arco el jugador, pisando la pelota con el pie derecho. Deslizarla para atrás, girar por el mismo flanco, conducir breve trecho con izquierda y al llegar al área tirar.

11º) El mismo ejercicio 10º), pero iniciar con la izquierda y conducir y tirar con derecha.

12º) Picar corto. Pisar, frenando. Volver a picar y pisar. Así sucesivamente. Cambiando de dirección. Al llegar al área, tirar.

13º) Picar corto, aceleradamente. Moderar la carrera. Volver a picar. Y así repetidamente. Después tirar.

14º) El entrenador de espaldas al arco y a unos metros fuera del área. Recto al arco. El jugador se acerca conduciendo con el pie derecho. Al llegar al entrenador amaga desviarse hacia su derecha (izquierda del entrenador), pero pasa el pie sobre la pelota de adentro hacia afuera y se desvía hacia su izquierda con pie izquierdo, tirando inmediatamente al arco con la misma pierna.

15º) Idem a 14º), pero el jugador conduce con izquierdo y sale con derecho por su derecha, tirando luego.

16º) Avanzar hacia el arco. Ejecutar la "bicicleta". Con y sin oposición. Tirar luego.

17º) Conducir la pelota. Pisarla. Amagar correr en dirección opuesta pasando el pie sobre la pelota, pero seguir en la dirección primitiva hacia el arco. Luego tirar.

18º) Ante el entrenador amagar salir por la derecha, luego por la izquierda y salir finalmente por la derecha. Tirar luego. Después viceversa.

19º) Ante el entrenador amagar con el cuerpo para la izquierda y salir por la derecha, tirando a continuación con la derecha.

20º) Idem a 19º), pero amagar para la derecha y salir por la izquierda.

21º) Conducir la pelota. Amagar patear ante el entrenador y desviarse a la derecha o a la izquierda. Luego tirar.

22º) Ante el entrenador se desliza la pelota hacia atrás con la planta del pie. Luego se la vuelve a deslizar hacia adelante, saliendo por la derecha o la izquierda, tirando después.

23º) Conduciendo. Amagar patear el balón ante el entrenador y pasarlo con parte interna del pie por detrás del pie de apoyo. Luego tirar.

24º) En forma paralela a la línea conducir la pelota con la izquierda: fig. 324. Se supera al entrenador e inmediatamente tirar de derecha con un medio giro. Desde el otro lateral conducir con la derecha y después de pasar al entrenador, tirar con izquierda.

25º) El jugador de espaldas al arco. El entrenador le arroja la pelota por uno de los flancos, gira el ejecutante por el opuesto y tira inmediatamente al arco.

26º) Idem a 25º), pero el jugador desvía la pelota con el externo del pie antes de girar por el flanco opuesto.

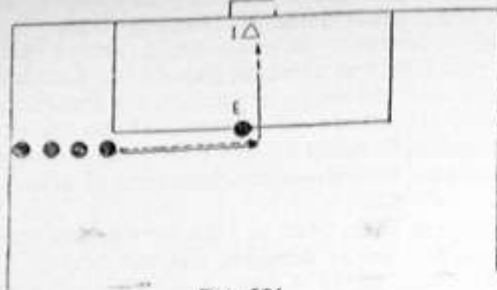


Fig. 324

27º) El jugador de espaldas al arco. El entrenador le arroja la pelota al aire. El ejecutante controla con pecho, muslo, cabeza, etc., y de media vuelta, sin dejar caer la pelota, tira al arco.

28º) De espaldas al arco. Recibe de aire, controla sin dejarla caer, la pasa sobre su cabeza, la vuelve a controlar girando y sin dejarla caer, y luego tira al arco de volea. También puede dejársela caer e inmediatamente tirar de sobrepique.

29º) De espaldas. El jugador arroja la pelota con las manos por sobre su propia cabeza. Gira y sin dejarla caer, tira de voleo. También puede tirar de sobrepique.

30º) El entrenador hace de pared: fig. 325. El jugador

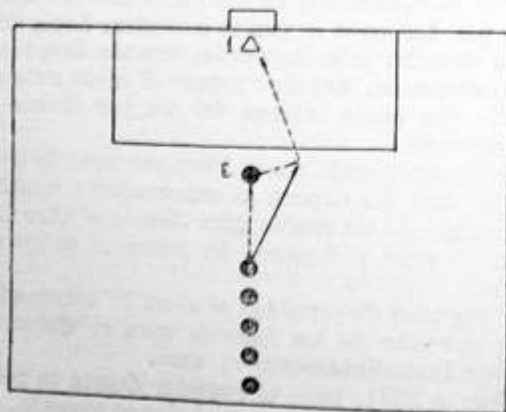


Fig. 325

avanza y toca al entrenador. Este devuelve en pared hacia uno de los flancos. El ejecutante tira al arco sin controlarla. La pared de alto o a ras.

31º) De espaldas el jugador. Recibe, controla con la planta del pie. Taconeas, gira y tira.

32º) El entrenador y otro jugador (en este caso un arquero), desde fuera del campo y a los costados del arco, arrojan pelotas a ras o de alto y a diferentes potencias, para que los jugadores empalmen al arco sin controlarlas: fig. 326. Los

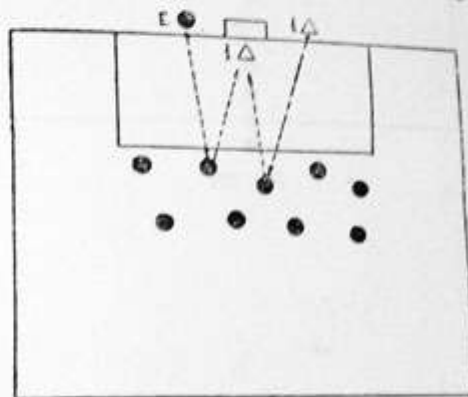


Fig. 326

ejecutantes se van turnando y tirando desde fuera del área.

33º) Desde la misma posición del ejercicio anterior, el entrenador arroja pelotas de alto para que los jugadores controlen con el pecho y sin dejarla caer tiren al arco desde fuera del área.

34º) Se colocan cuatro o cinco jugadores en fila, separados entre sí: fig. 327. Los ejecutantes del ejercicio pasan por entre ellos conduciendo la pelota. Luego tiran al arco desde fuera del área.

35º) Los jugadores avanzan con la pelota, uno detrás del otro: fig. 328. El arquero sale. Los ejecutantes del ejercicio hacen una gambeta larga, para evitar la intercepción del arquero. Se puede iniciar el ejercicio dejando que los jugadores hagan la gambeta corta, para demostrarles la facilidad con que el arquero intercepa la pelota.

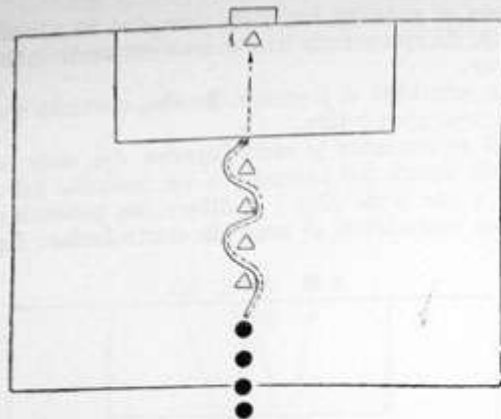


Fig. 327

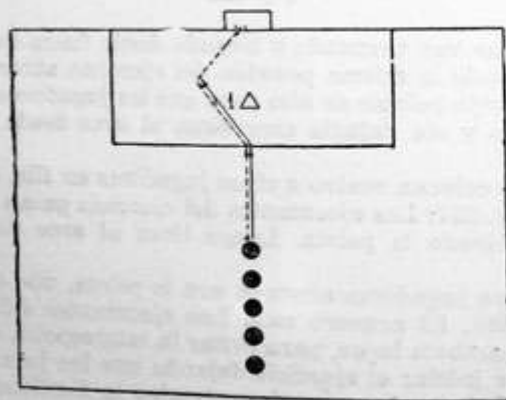


Fig. 328

36º) Con pelota detenida a la altura de la línea del área penal. Tirar chanfleado con parte interna y externa.
 37º) Los jugadores se perfilan con parte interna y externa, cerca del área penal. El entrenador correctamente hacia el arco, para que shoteen a la valla, picando corto.

38º) El jugador de espaldas al arco. El entrenador arroja la pelota de alto. El ejecutante "mata" la pelota contra el suelo con la planta, luego gira sorpresivamente y tira.
 39º) De espaldas. Recibir del entrenador. Dejar pasar por entre las piernas, girar y tirar al arco.
 40º) El jugador de frente al arco. Se le arroja la pelota de alto. El ejecutante controla, sin dejarla caer, con un pie, y con el otro tira de voleo al arco desde fuera del área.
 41º) De espaldas al arco: fig. 329. Recibe a ras. El juga-

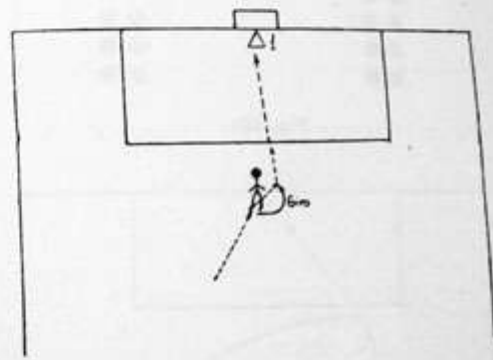


Fig. 329

dor abre las piernas y con la parte interna de uno de los pies la hace pasar por detrás del otro pie. Luego gira por el mismo flanco y tira al arco.

42º) A y B y C y D van tocando de primera en carrera: fig. 330. Al llegar al área tiran al arco. Una pareja por vez. Primero tocan de derecha, A con externo y B con interno, y luego de izquierda, A con interno y B con externo. De la misma forma C y D.

43º) Los A cambian de frente y los B entran y tiran: fig. 331. Luego al revés. Los cambios se hacen preferentemente con

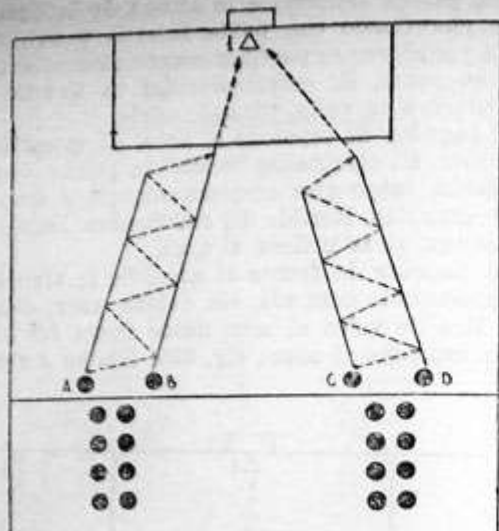


Fig. 330

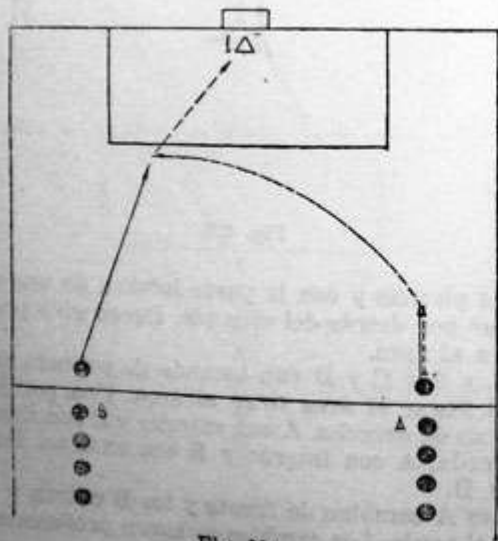


Fig. 331

la pelota y hombre en movimiento y desde diferentes posiciones del lateral en que se ejecutan.

44º) Seis grupos en diferentes posiciones: fig. 332. Cada

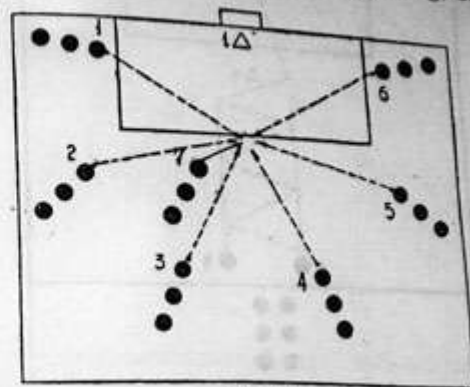


Fig. 332

grupo con una pelota. El séptimo grupo es el que remata al arco. El ejercicio lo inicia el grupo 1º. Uno de los jugadores le pasa la primera pelota al primer jugador del grupo 7º. Este tira al arco, en lo posible, de primera. Luego desde el segundo grupo parte la segunda pelota. El mismo jugador del grupo 7º que tiró anteriormente remata la segunda pelota. Y así sucesivamente hasta el 6º grupo. Luego se reinicia el ejercicio desde el primer grupo, pasando a rematar las diferentes pelotas al segundo jugador del séptimo grupo. Las pelotas se pasan de alto, de bajo y a media altura y a diferentes potencias.

45º) A y B tocan la pelota de primera, avanzando en carrera: fig. 333. El marcador hace oposición y A y B tratan de eliminarlo sin meterse en "offside" y sin parar la pelota. Antes de entrar en el área grande uno de los jugadores tira al arco.

46º) Los A conducen y tiran centros altos hacia atrás para que los B cabeceen al arco: fig. 334. Los C pasan de alto, con el pie o con las manos, a los D, quienes bajan de cabeza a los E. Estos tiran al arco de primera, de voleo o sobrepique.

47º) Los A salen conduciendo la pelota: fig. 335. Los B roban el balón y tiran al arco de izquierda. Los A y B, una vez ejecutado el ejercicio, van a las filas opuestas. El ejercicio

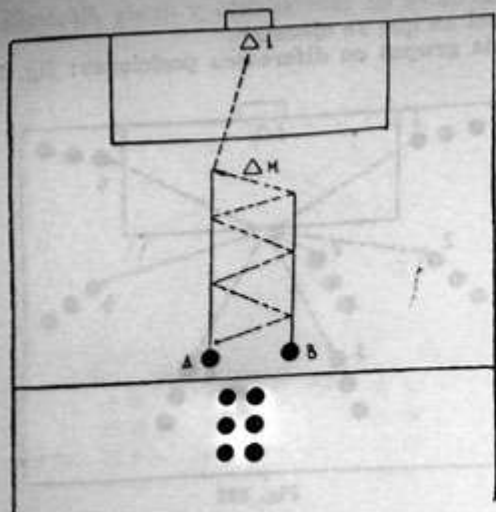


Fig. 333

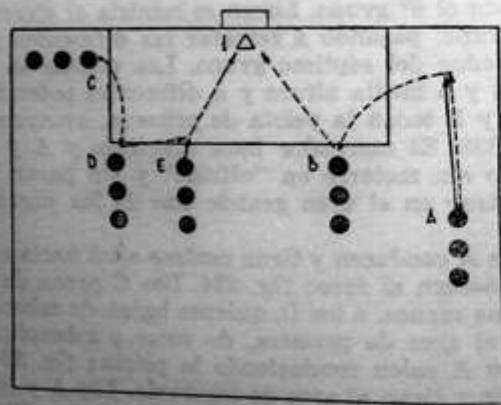


Fig. 334

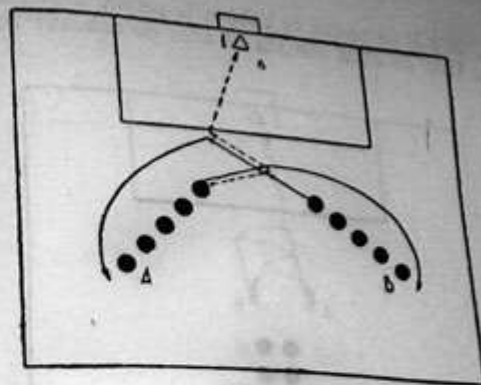


Fig. 335

se realiza en forma continuada. Luego los B conducen y los A roban la pelota. La pelota se roba por detrás del que la conduce.
 48º) Los B conducen la pelota y los A cargan con el hombro y se hacen de la pelota. Al llegar al área grande tiran al arco: fig. 336.

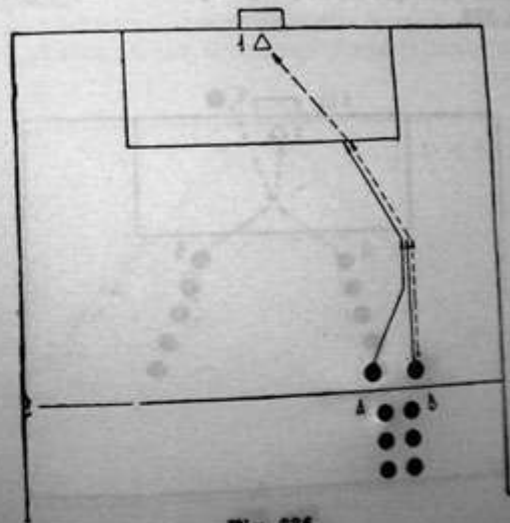


Fig. 336

49º) A y B se pasan de cabeza la pelota, moviéndose hacia adelante. Uno de ellos remata al arco de cabeza: fig. 337.

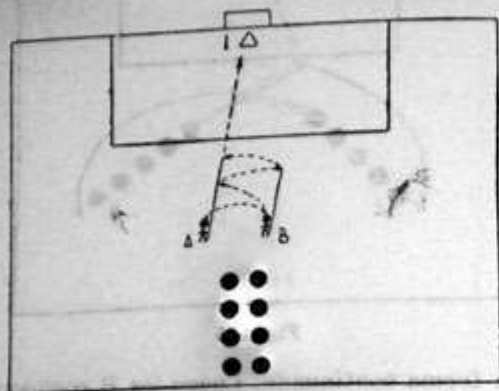


Fig. 337

50º) Detrás del arco, el entrenador y un arquero arrojan pelotas altas para que los A y B, disputándolas, las cabeceen al arco: fig. 338.

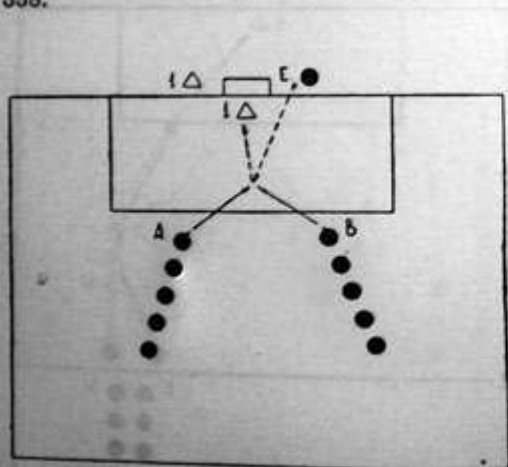


Fig. 338

51º) Dos filas: A y B: fig. 339. Los de la A bajan la pelota primera, en lo posible. El entrenador arroja la pelota con las manos.

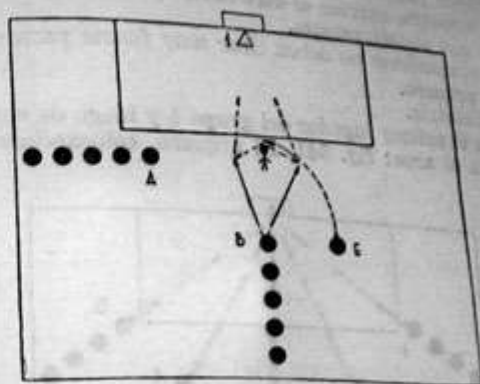


Fig. 339

52º) Trabajo especial para el arquero.

a) Tapada.

Primero parte un jugador de la fila A, conduciendo la pelota: fig. 340. Antes de que el arquero pueda evitar el shot, arro-

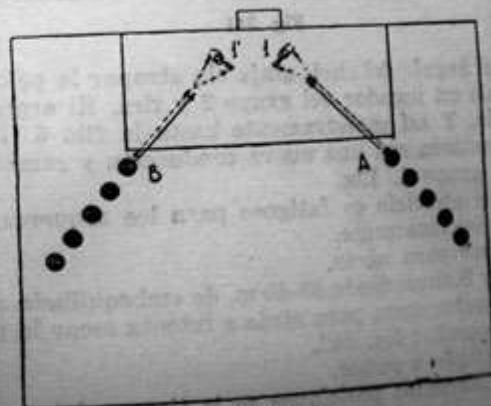


Fig. 340

borda por detrás hasta A'. B da de primera a C y va a B', desbordándolo. C a A en A' y lo desborda hasta C'. A a B en B'. Etc. Antes de entrar en el área uno de los jugadores tira al arco. Trenza.

85º) A conduce la pelota hasta A'. Aquí toca a B. Pared de éste en A". A conduce en diagonal hasta A"". Toque a C. Pared en A""'. Tiro al arco: fig. 371.

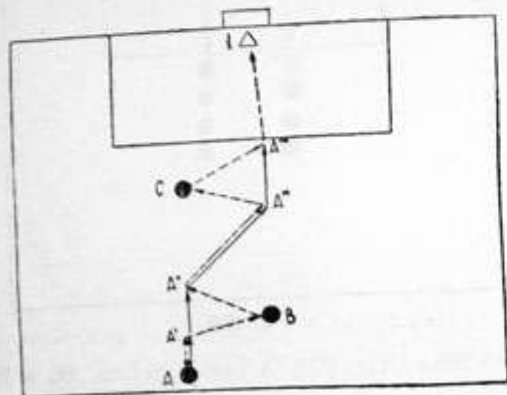


Fig. 371

86º) A da a B, después de conducir hasta A': fig. 372.

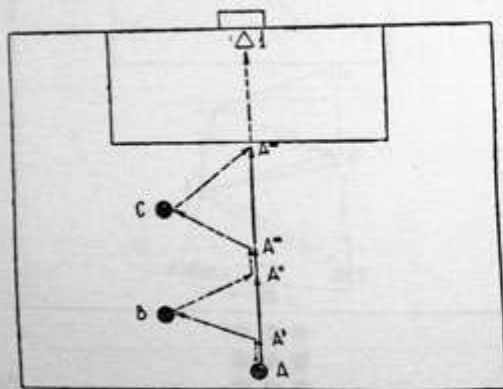


Fig. 372

Pared de B a A en A". Conducción hasta A""'. Toque a C. Pared en A""". Tiro al arco.

87º) Tijeras: tres variantes.

a) El 9 da al 7: fig. 373. Pared al 9 en 9'. Toque de pri-

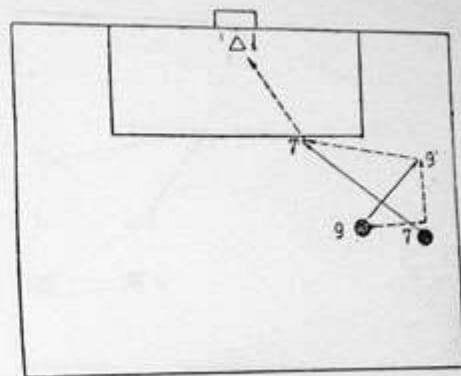


Fig. 373

mera al 7 en 7'. Tiro al arco final.

b) El 9 al 7: fig. 374. Amago de pared al 9 en 9', arranque

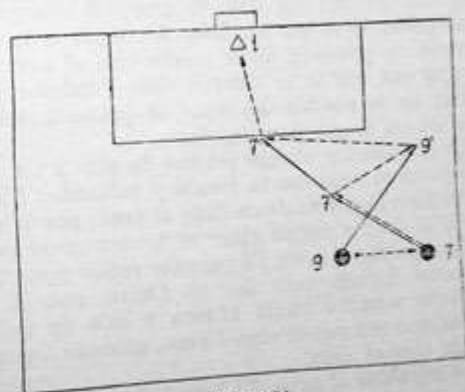


Fig. 374

para adentro en diagonal, toque de zurda desde 7' al 9 en 9'. De-
 volución de primera en 7'' y tiro al arco.
 c) El 9 al 7: fig. 375. Arranque en diagonal y desde 7' toca

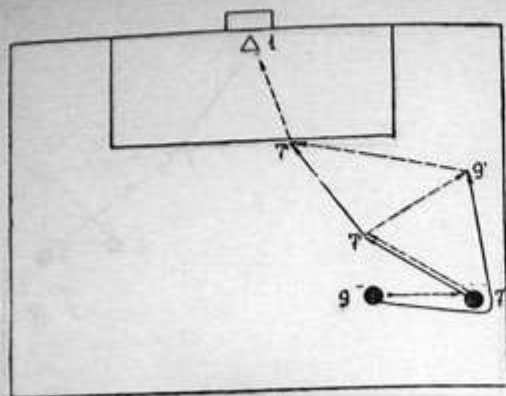


Fig. 375

de zurda al 9 en 9', quien ha desbordado al 7 por detrás. Toque
 al 7 en 7'' y tiro al arco.

88º) El grupo A triangula y cambia por elevación al gru-
 po B, en el otro lateral: fig. 376. El grupo B triangula y cam-
 bia en devolución al A en A'. Etc. Al llegar a la altura del
 área, el grupo en posesión de la pelota tira al arco.

El grupo que recibe el cambio debe juntarse para tocar
 corto. Tratar en lo posible de tocar de primera, estando per-
 mitido más de un toque por jugador.

89º) El entrenador arroja pelotas de alto a los jugadores,
 quienes cabecean al arco con la frente y saltando: fig. 377. Los
 jugadores reciben la pelota de costado al arco; por lo tanto, para
 cabecear con la frente deben girar el tronco en el salto.

90º) De espaldas al arco. El jugador recibe y controla, "ma-
 tando" el balón. Amaga salir por un flanco, pasa el pie sobre
 la pelota desde adentro hacia afuera y sale de golpe con el
 interno del mismo pie por el otro flanco, girando con una media
 vuelta. Luego tira al arco.

91º) De espaldas al arco. El jugador recibe el pase de cos-
 tado. Amaga irse en la dirección de la pelota y bruscamente en-

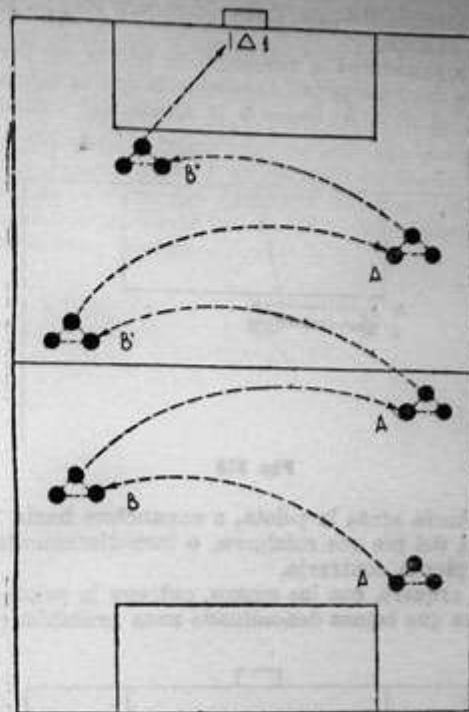


Fig. 376

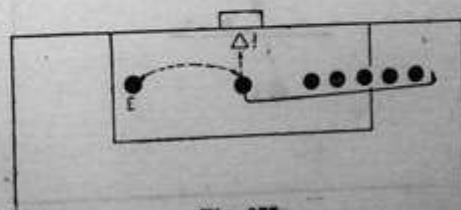


Fig. 377

gancha con interno del pie. Gira de media vuelta por el otro flanco y tira al arco.

92º) Los jugadores A conducen la pelota en forma paralela a la línea del área penal, tapándosela con el cuerpo al marcador (M): fig. 378. Al llegar a la altura del centro del arco

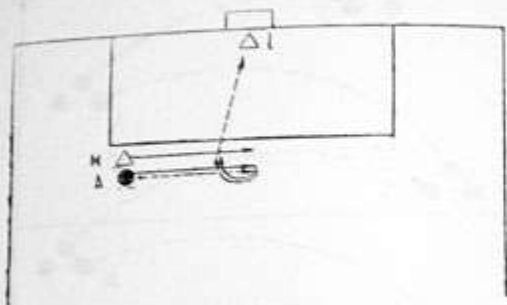


Fig. 378

los A pisan hacia atrás la pelota, o enganchan hacia atrás con parte interna del pie que conducen, e inmediatamente tiran al arco con la pierna contraria.

93º) El arquero, con las manos, entrega la pelota al defensor en la zona que hemos denominado zona prohibida: fig. 379.

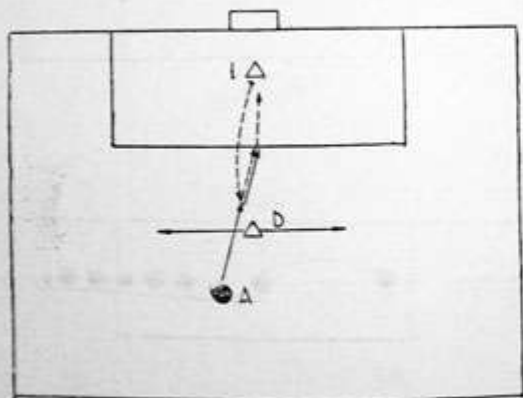


Fig. 379

Los A anticipan, conducen brevemente y tiran al arco. Las entregas se harán de alto y a ras. El anticipo se efectuará con el pie, pecho, cabeza, etc.

94º) Varios metros fuera del área penal. Dos jugadores: un defensor y un atacante. El atacante con la pelota. Intenta gambetear al defensa para luego tirar al arco, sin entrar en el área grande. Si el defensa quita la pelota, automáticamente se invierten los papeles: el defensor intenta el dribling y el tiro al arco, y el atacante hacerse de la pelota. Una vez ejecutado el tiro al arco, compite otra pareja.

INDICE

PRIMERA PARTE

TACTICA Y ESTRATEGIA

• DEFINICIÓN DE TÁCTICA Y DE ESTRATEGIA	9
• CONSTITUCIÓN DE LA CUARTA Y QUINTA LÍNEAS	15
• FÚTBOL EN BLOQUE	20
• FUNCIONAMIENTO DEFENSIVO	25
<i>Funcionamiento Defensivo Total</i>	25
<i>Defensa Escalonada</i>	29
<i>Coberturas</i>	29
<i>Relevos por Eliminación</i>	34
<i>Relevos por Eliminación Total</i>	39
<i>Defensa Combinada y Defensa "Hombre a Hombre"</i>	45
<i>El "Offside" Provocado y su Contratáctica</i>	51
• FUNCIONAMIENTO OFENSIVO	61
<i>La Desmarcación</i>	61
<i>La Rotación</i>	64
<i>Fútbol al claro</i>	68
<i>Cortinas - Cruces - Paredes</i>	90
<i>Los centros</i>	100

<i>El cambio de frente</i>	106
<i>Fútbol corto y fútbol largo</i>	112
<i>Ataque escalonado</i>	116
<i>Las entregas de la defensa</i>	118
<i>Las entregas del arquero</i>	121
<i>Defensa de los atacantes</i>	131
<i>Relevos de volantes y marcadores laterales proyectados al ataque</i>	133
<i>Los Volantes</i>	140
LAS JUGADAS PREPARADAS	155
<i>Tiros libres directos con barrera</i>	155
<i>Tiros libres indirectos dentro del área penal</i>	159
<i>Tiros libres desde un lateral</i>	161
<i>Tiros de esquina</i>	163
<i>Saques de banda</i>	167
<i>Salidas</i>	170
LA BARRERA - MARCACIÓN DE TIROS LIBRES DIRECTOS E INDIRECTOS Y TIROS DE ESQUINA	175
<i>Barreras en tiros libres directos e indirectos</i>	175
<i>Marcación en los tiros de esquina</i>	181
EL CERROJO Y SU CONTRATÁCTICA	185
PRÁCTICAS PARA EL ADIESTRAMIENTO TÁCTICO Y MÉTODOS PARA LOS PARTIDOS DE PRÁCTICA	205

SEGUNDA PARTE

TECNICA

• DEFINICION DE TÉCNICA - DIVISIÓN	221
• EL PATEO	221
• EL CABECEO	231
• EL PASE	236
• EL CONTROL DE LA PELOTA	238
• LA CONDUCCIÓN DE LA PELOTA Y LA GAMBETA	243
• EL CORTE DE JUEGO	252
<i>Cuándo empieza y dónde termina la obstrucción legal</i>	254
<i>La carga fuera de tiempo</i>	257
<i>La carga al portero. Cuándo y cómo debe ser cargado</i>	257
<i>Se castiga con saque "libre indirecto"</i>	258
<i>Se castiga con "libre directo"</i>	258
• EL SAQUE DE BANDA	264
• EL ARQUERO Y SU ENTRENAMIENTO	266
• PRÁCTICAS	285
<i>Serie de ejercicios simples y combinados</i>	285
• EJERCICIOS TÉCNICOS CON TIROS AL ARCO	293

SE TERMINÓ DE IMPRIMIR
EN AGOSTO DE 1965.
CYMENT TALLERES GRÁFICOS S.R.L.
ÁLVAREZ JONTE 2072 - BS. AIRES



00268899



S2 A A 20 1 1 23

S 650