

SUPERAR ESTRUCTURAS DEFENSIVAS EN BLOQUE MEDIO/BAJO

20 MANERAS DE ATACAR A DEFENSAS CERRADAS



PRESENTACIÓN

El Mundial de Catar ha demostrado nuevamente que da igual el paso del tiempo y de la evolución del fútbol. Los bloques medios o bajos van a ser, por mucho que avance la teoría, difíciles de superar siempre. Los ejemplos más claros esta edición mundialista han sido Marruecos o Japón.

Es por ello que me resulta interesante reunir todas las alternativas, movimientos, situaciones o acciones que realizan los equipos más ofensivos del mundo para superar este tipo de defensas tan bien estructuradas.

En el papel y en la pizarra, resulta mucho más sencillo que en el terreno de juego, y por supuesto, no siempre saldrá bien, pero creo que merecía la pena estrujarse el cerebro para recopilar 20 maneras de alterar estas estructuras y conseguir de manera más combinativa o más directa, el éxito ante este tipo de equipos o selecciones.

Combinar varias de ellas facilitará la consecución del objetivo del gol, pero no las utilices en vano, y piensa qué tipo de jugador tienes, y cuál puede ser la que mejor se amolde a tu plantilla y al rival.

Por último, avisar de que no van en orden: encontrarás acciones cuando el central tenga el balón, cuando lo tenga el pivote, cuando lo tenga el lateral, el extremo, en primera línea, en última línea, etc. simplemente selecciona la que creas que más puede convenir según el momento y el lugar del campo donde quieras generar cosas.



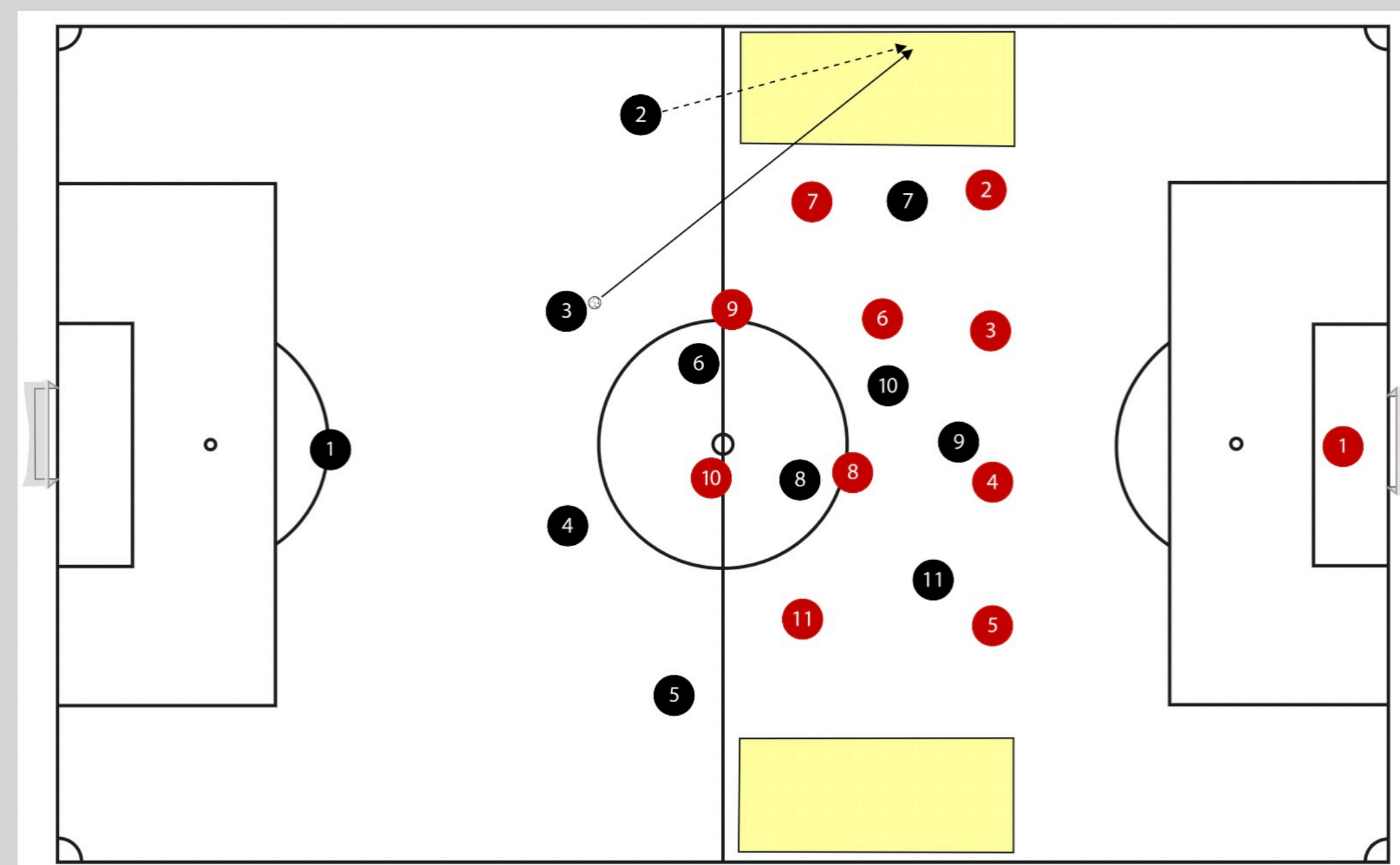
JUGADOR DE LA LÍNEA DE BALÓN ATACANDO ESPACIO EN BANDA

Por regla general los equipos en bloque bajo cederán las bandas a sus rivales. Esto tiene un motivo muy simple: si se juega por dentro, hay más probabilidad de que les hagan daño. El hecho de recibir entre líneas provoca superar línea de presión y, además, estar enfocado a portería, cosa que desde una banda no ocurrirá, ya que se está en diagonal a ella.

Para aprovechar esta situación es importante que los laterales del equipo inicien el juego junto a los centrales, para no atraer a los defensas antes de tiempo y permitir que los espacios en los carriles laterales se mantengan.

Para hacer esto es importante también que tanto la línea de centrocampistas como la de extremos/delanteros, fijen por dentro para mantener al rival cerrado.

Cuando no se pueda superar por dentro, es cuando los laterales o carriles irán a atacar esos espacios. Es una de las maneras más rápidas de atacar este tipo de bloques si disponemos de jugadores capaces de realizar buenos centros y tienen una gran capacidad de remate.

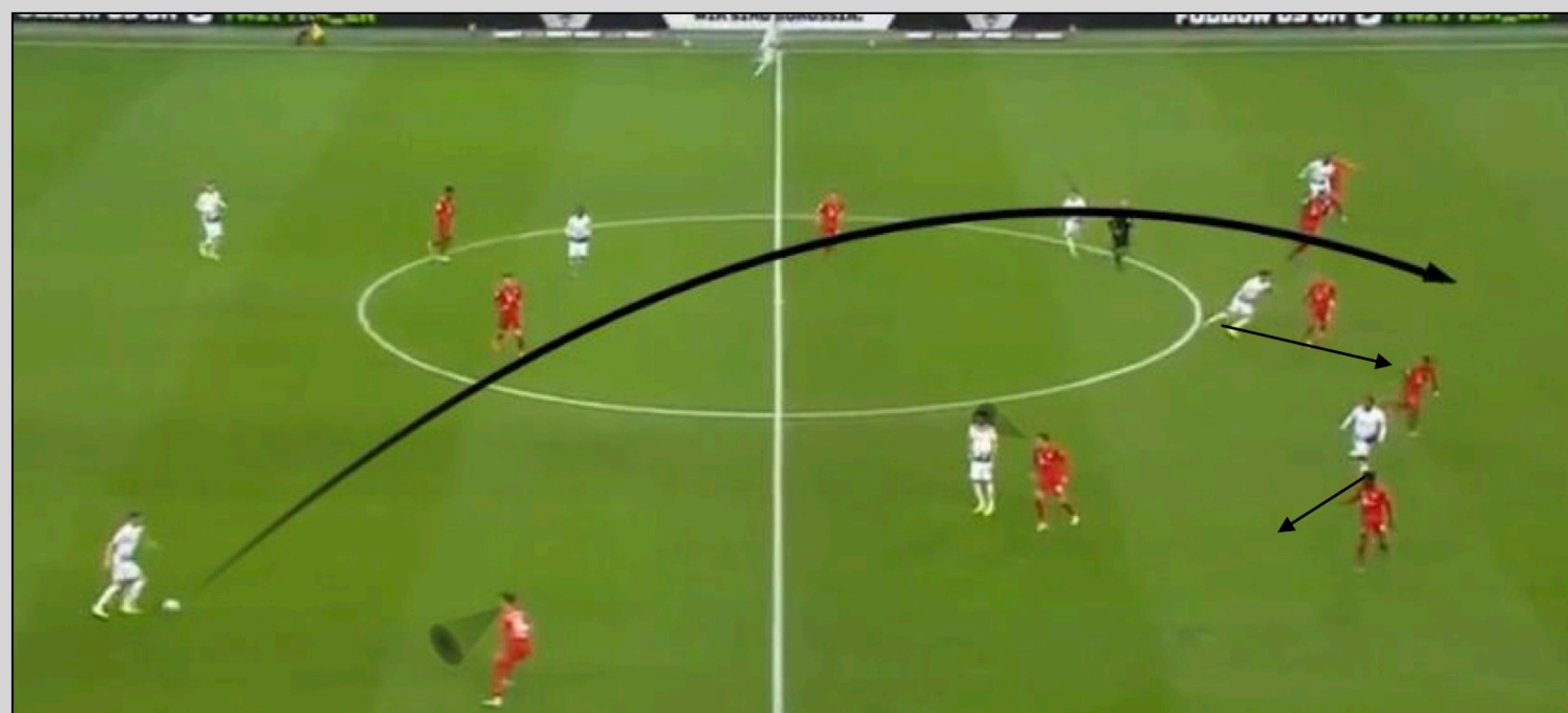
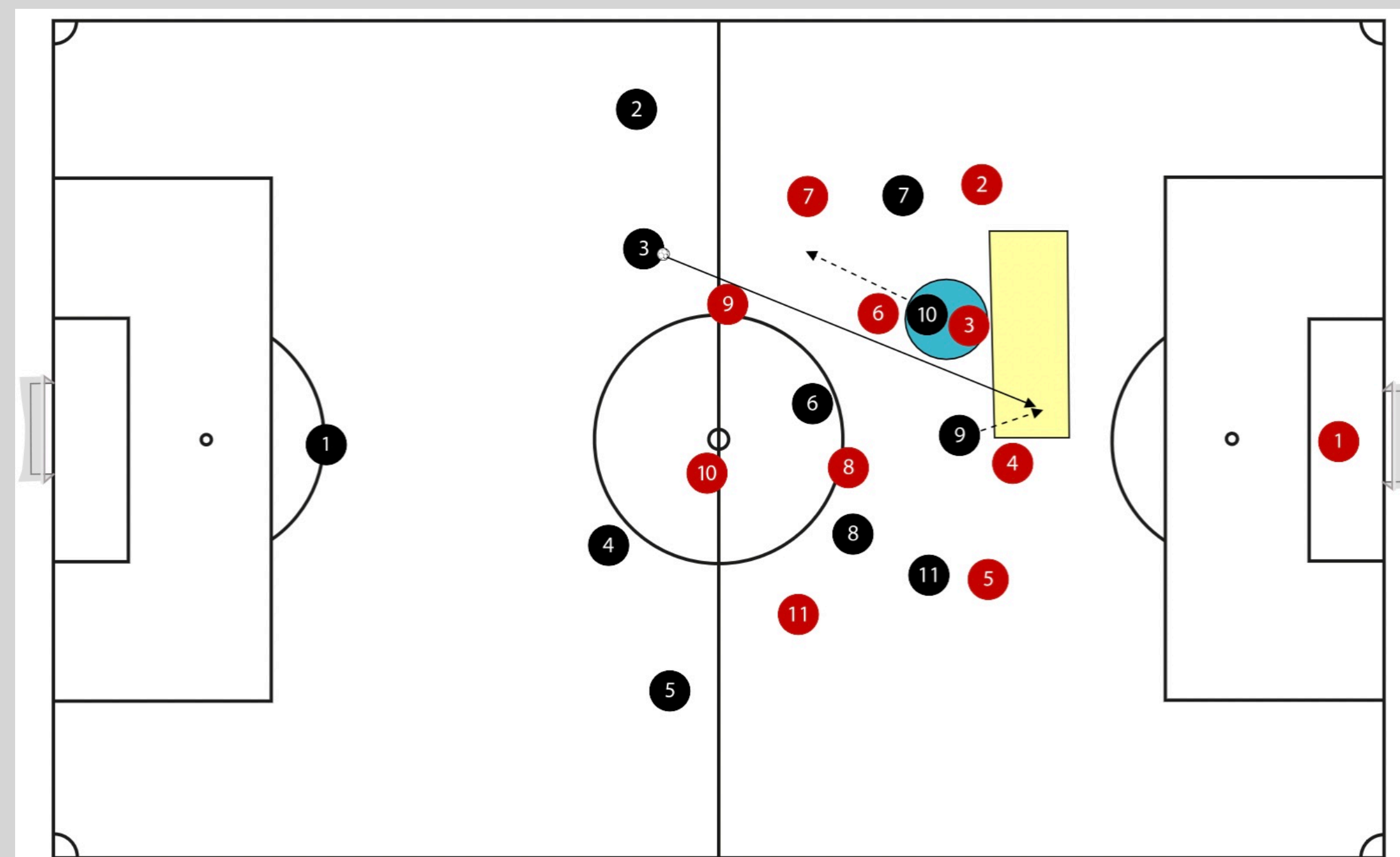


DESMARQUE DE APOYO/RUPTURA ENTRE DELANTEROS/ MEDIA PUNTA PARA JUGAR DIRECTO

Si antes hablábamos de que el movimiento de apoyo a los centrales que generaba el pivote permitía crear espacios entre líneas y una primera superioridad numérica y posicional, existe otra alternativa de un carácter similar, pero que se produce cuando nuestro equipo puede permitirse la situación de ser algo más directo.

En esta variante, un segundo delantero o un media punta, facilita el arrastre de unos centrales (al que previamente fijará colocándose junto a él), y por ende, creará un espacio a la espalda de ese central fijado o entre centrales.

¿Cómo se puede aprovechar? Si el central decide no atacar a su marca, el jugador que ha caído podrá recibir sólo; si el central le sigue, el delantero podrá atacar esos espacios ya sea con un balón largo o un pase al pie para intentar superar en 1 contra 1.

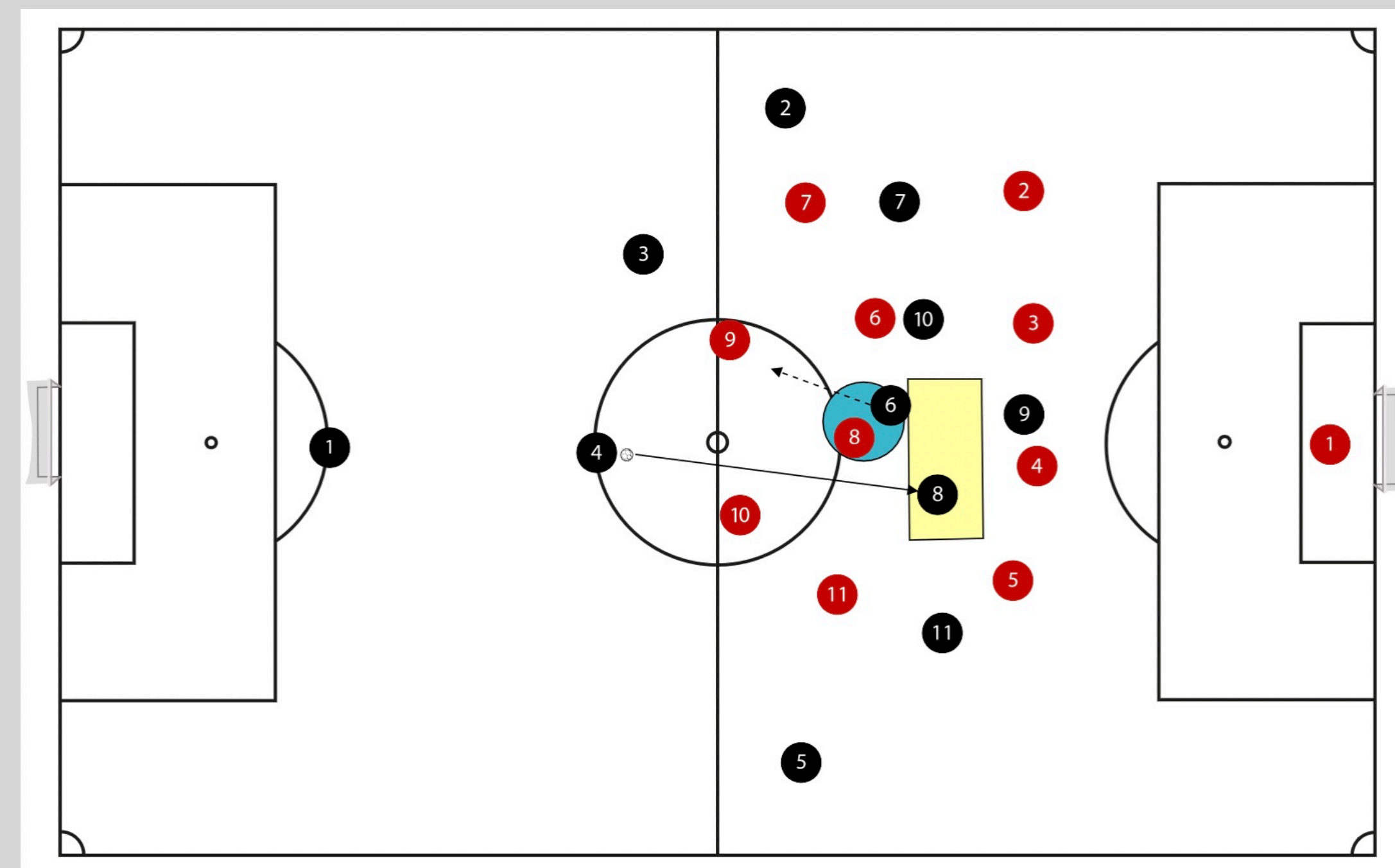


DESMARQUE DE APOYO/RUPTURA ENTRE PIVOTES/ INTERIORES PARA RECIBIR POR DENTRO

Muy similar a lo anterior. Misma situación pero con pivotes. Pero, ¿por qué utilizar esta opción en lugar de la anterior? Pues porque no todos los equipos atacan bien esos espacios tras la línea defensiva o no tienen capacidad para regatear o tomar buenas decisiones en 1 contra 1.

Es por esto que surge la opción de atraer con un pivote, siendo el otro pivote o el interior el que vaya a atacar ese espacio generado al fijar la marca, para poder recibir al pie entre líneas.

Conseguido esto, el que reciba el balón (si decide rápido), podrá encontrarse en la situación de girarse, hacer un pase en profundidad al punta o a los extremos, o como último recurso, jugar con los laterales.

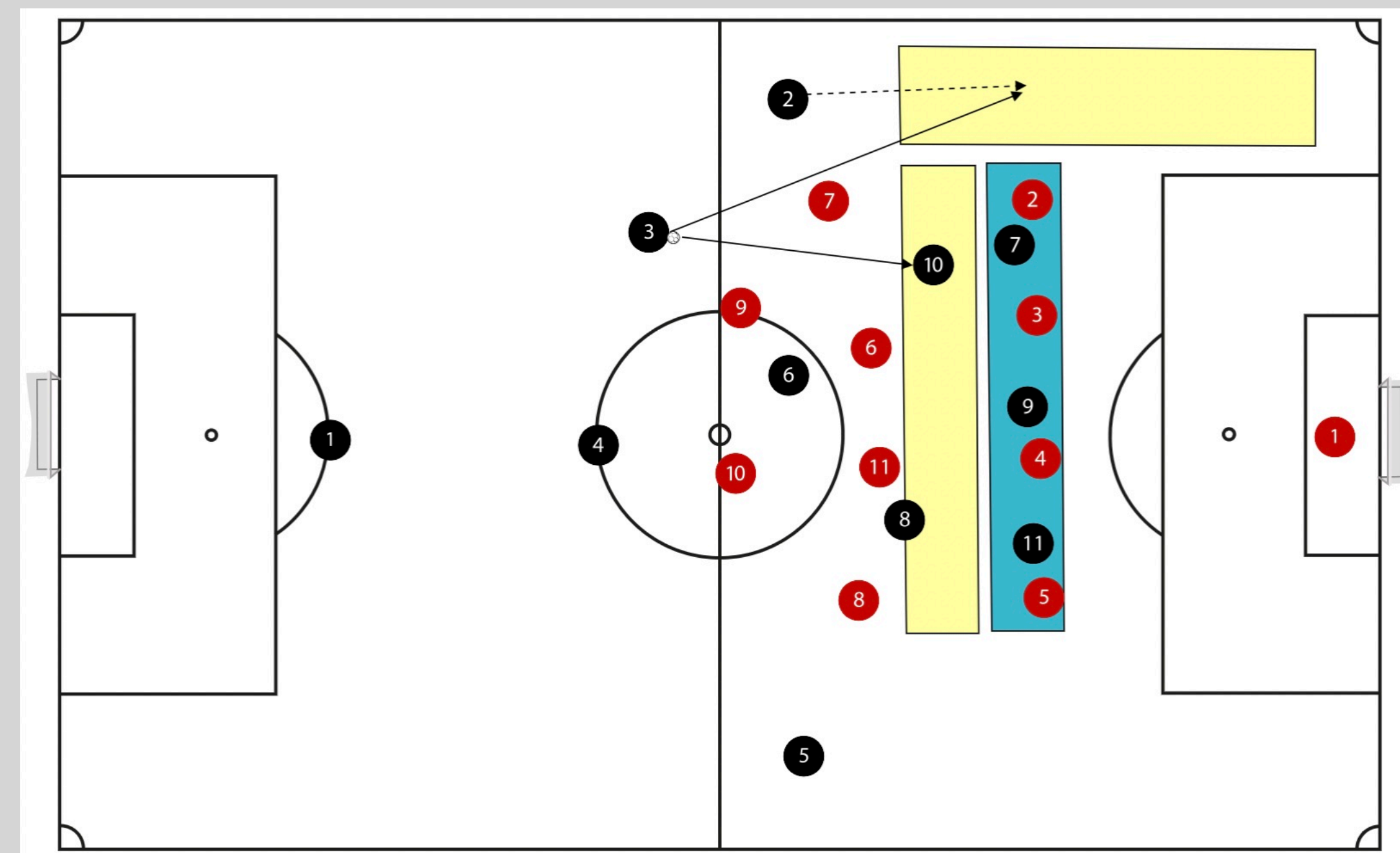


FIJAR A LA LÍNEA DEFENSIVA Y ATACAR EL ESPACIO GENERADO ENTRE LÍNEAS

En esta situación buscaremos atraer con el máximo número de jugadores posibles a la línea defensiva: si juegan con 4, debemos igualar con 4 (extremos, delanteros, interior), y si es con 5, lo mismo, pero añadiendo un nuevo jugador (que suele ser otro interior o un lateral).

¿Para qué se hace esto? Si juntamos a la línea defensiva rival 1 contra 1 con cada marca, estaremos fijando a esa línea. ¿Y qué se puede conseguir? Generar espacios entre líneas que puede atacar uno de esos jugadores que fijaban (deberá ser rápido y llegar en el momento justo el espacio), o, como segunda alternativa, atacar las bandas, puesto que los carriles laterales, al estar el rival fijo en la zona interior, quedarán libres.

Lo ideal es la primera opción, pero como digo, es difícil, puesto que debe haber una conexión importante entre el poseedor y el jugador que primero fija, y después ataca el espacio entre líneas.

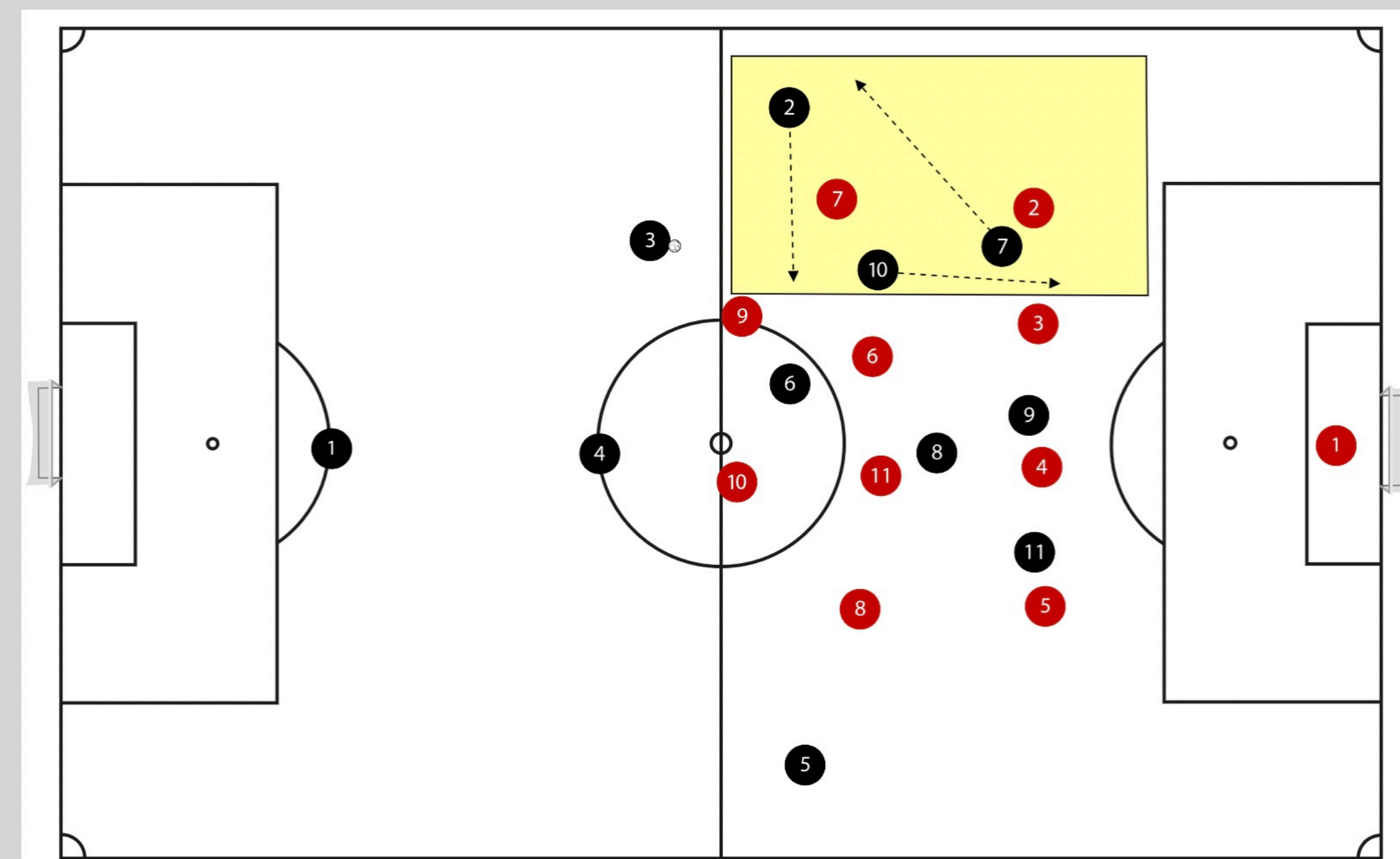
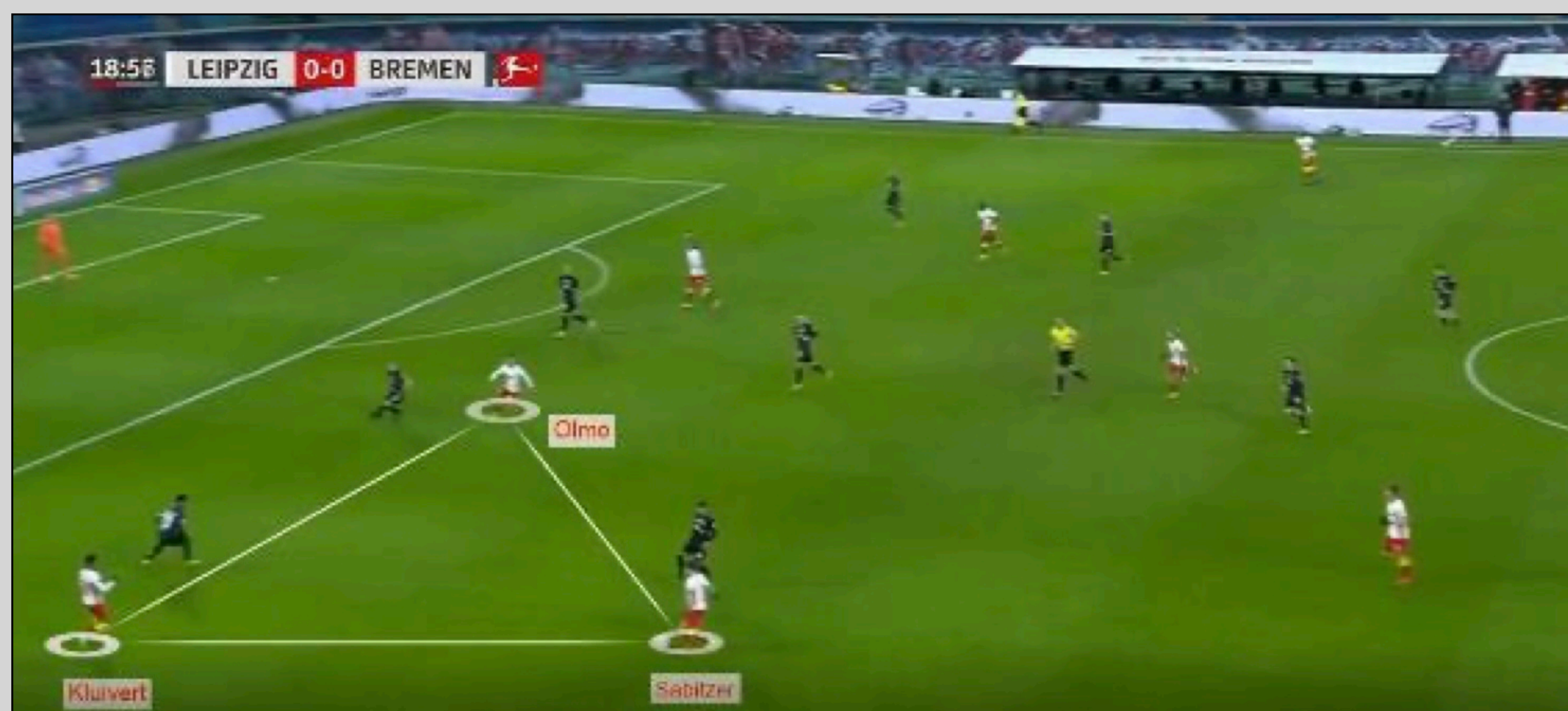


TRIÁNGULOS EN BANDA CON INTERCAMBIO POSICIONAL PARA CREAR DUDAS EN LOS MARCAJES

Los intercambios posicionales son siempre importantes, pero en la zona de banda donde se encuentran el extremo, el lateral y el interior, lo es doblemente. ¿Por qué? Se crean dudas en los marcajes al rival en dos carriles distintos, el interior y el exterior.

Este movimiento debe iniciarse en el momento que el jugador poseedor del balón esté sin posibilidades de avanzar, o no encuentre líneas de pase claras.

Será en ese momento cuando los tres jugadores se muevan entre sus posiciones para generar espacios y dudas sobre a quién saltar de sus rivales. El jugador que quede libre será el que reciba. Si es un jugador del carril interior, mucho mejor, pero si es uno del carril lateral, no habrá problema, porque tendrá más tiempo que sus rivales para avanzar.

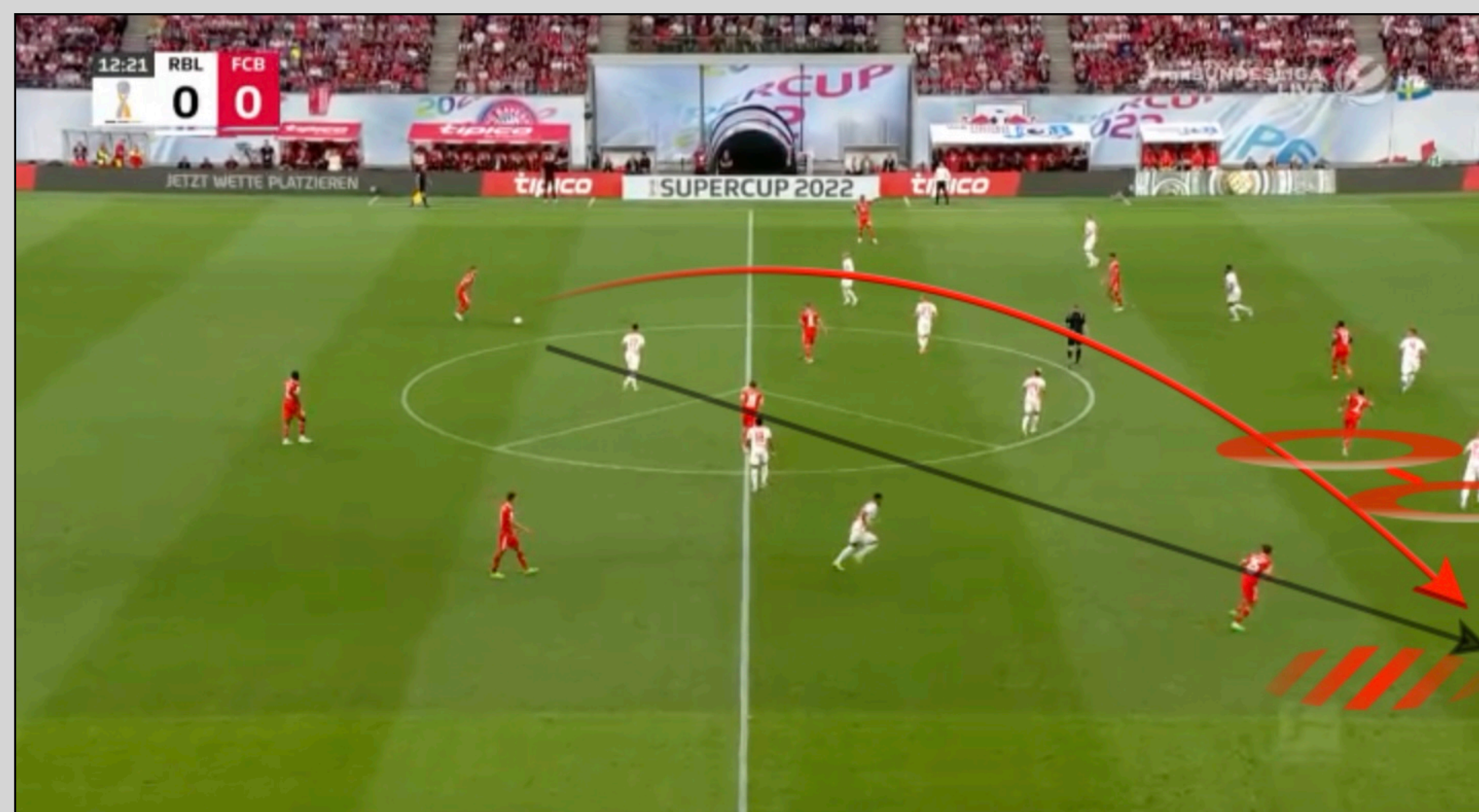
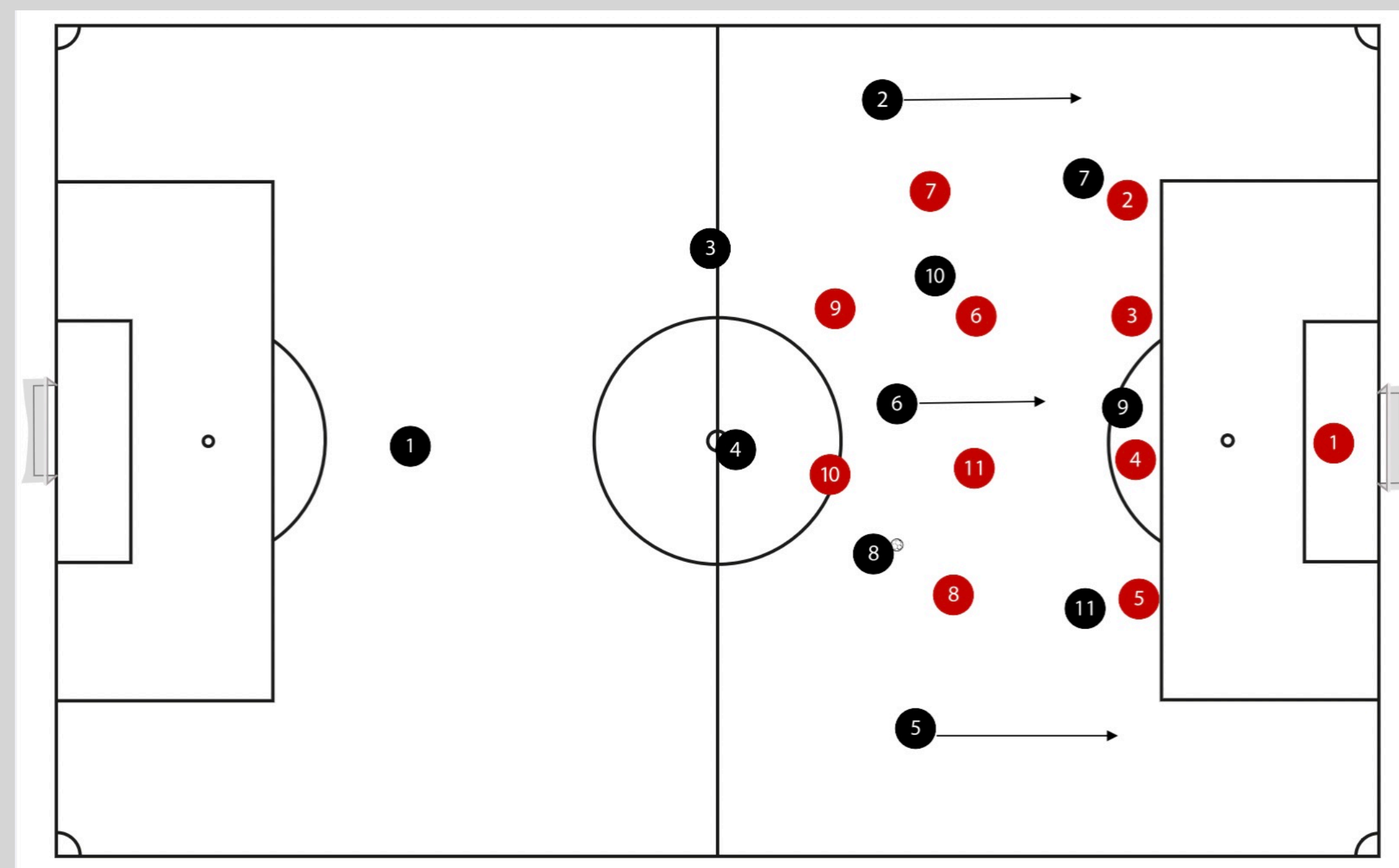


HACER DUDAR A LOS LATERALES/CARRILEROS RIVALES SI SALTAR A SU MARCA O PERMANECER

Si los laterales o carrileros ofensivos se colocan junto a los laterales rivales estaremos consiguiendo varias cosas: primero, que los laterales rivales duden de si permanecer con los extremos (que se cerrarán), y si existe esa duda, jugar con el jugador libre; o segundo, que si los extremos rivales acuden a ayudar a sus laterales, se generen espacios ahí que puedan aprovechar los interiores.

Existe también la posibilidad de que ataque la defensa uno de los interiores para atraer a su par rival.

En cualquier caso, se van a generar siempre espacios por dentro o por banda. Será decisión del poseedor del balón decidir y sobre todo ver, cuál es la opción correcta.

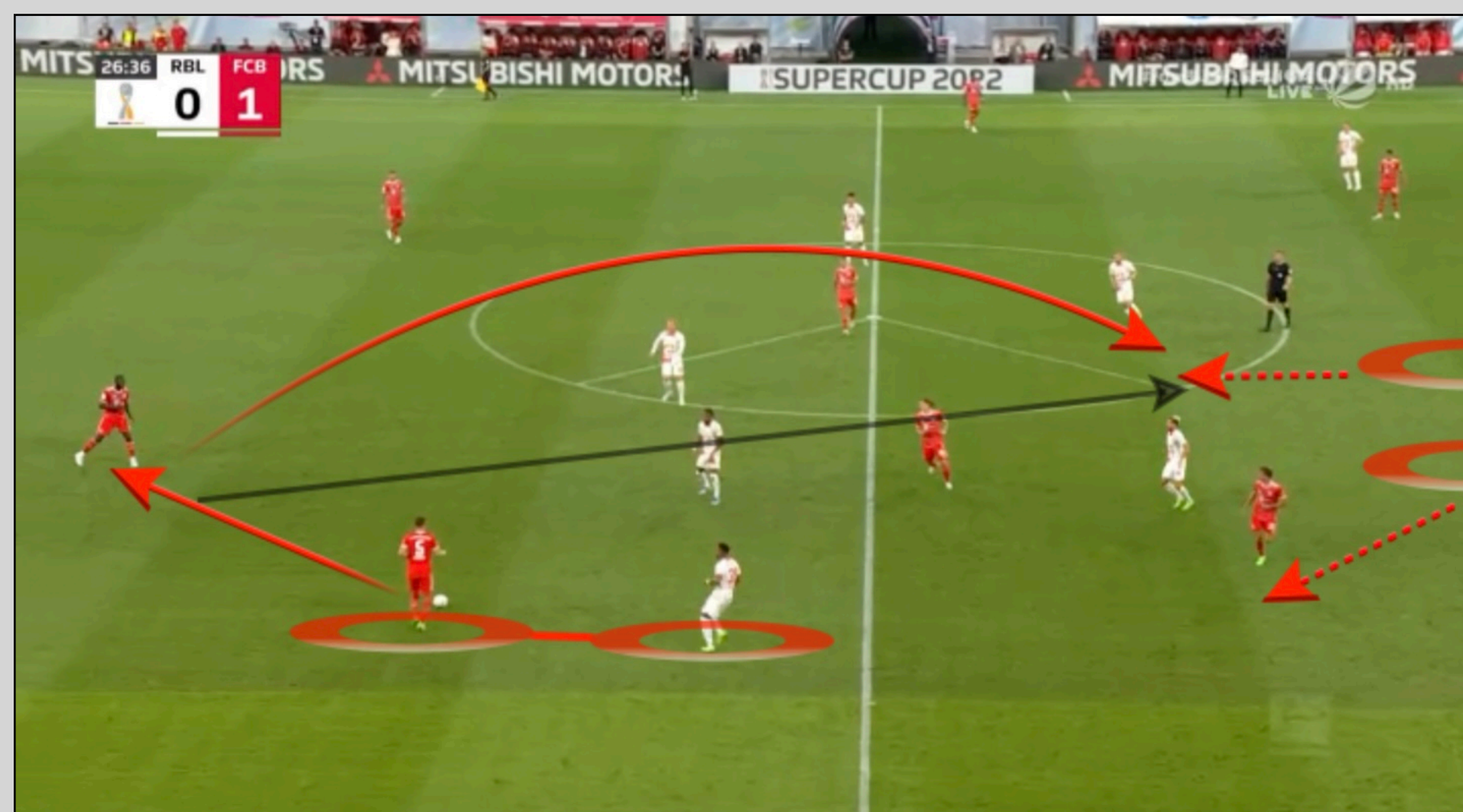
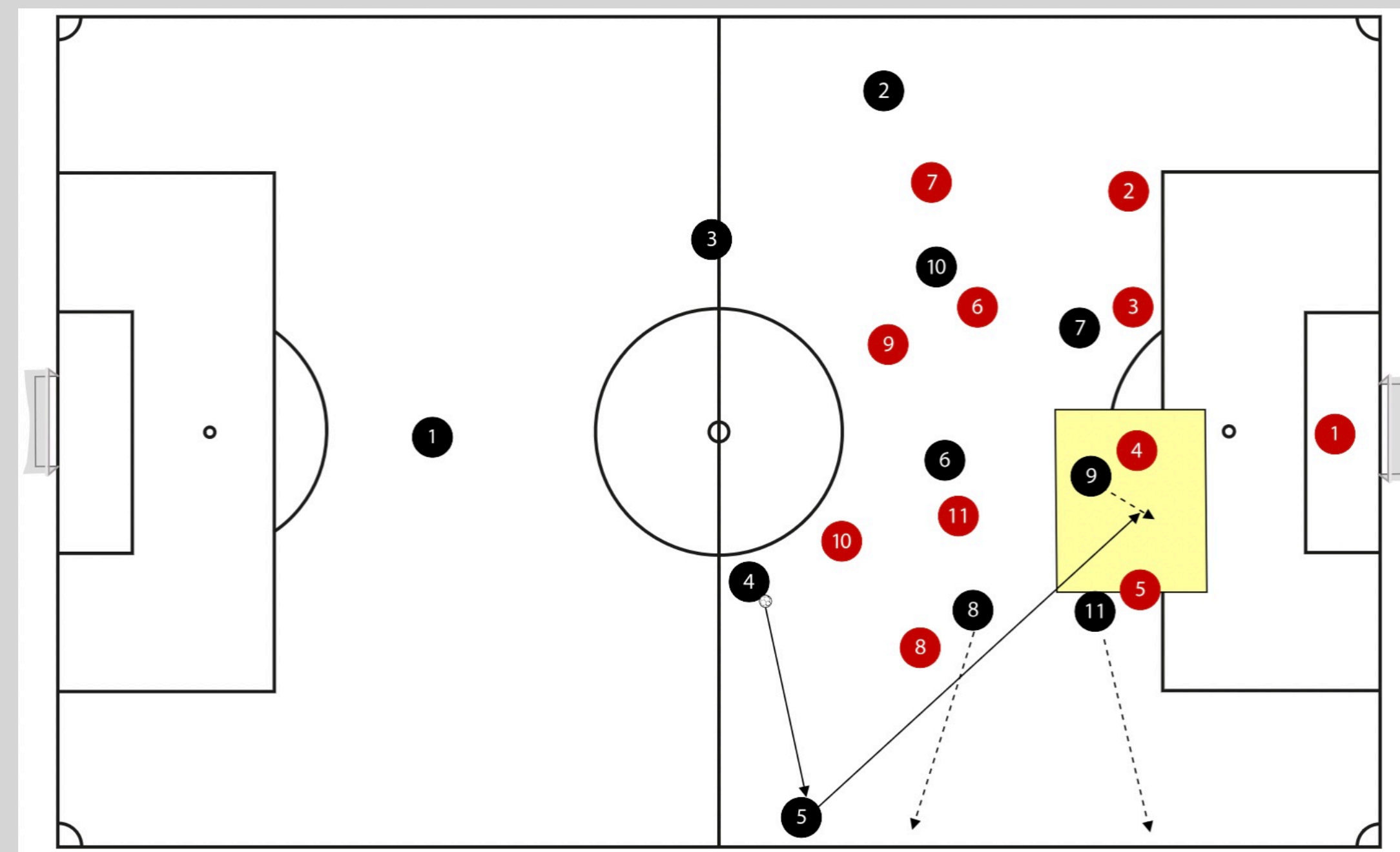


ACUMULAR EN BANDA PARA PERMITIR QUE EL DELANTERO ATAQUE LOS ESPACIOS INTERIORES

Una alternativa a lo anterior es que el extremo y el interior de la zona hábil (donde esté el balón), caigan a banda para, uno, tener la posibilidad de avanzar por banda gracias a la superioridad numérica, o dos, si los defensores pares siguen a interior y extremo, permitir que ese espacio interior sea atacado por el delantero.

Pero no sólo puede recibir dentro, sino atacar el espacio entre lateral y central con un pase en profundidad que podría generar una situación de 1 contra 1 ante el portero si el pase es el correcto.

Como he explicado anteriormente, esta decisión del poseedor de balón, dependerá de si nuestro delantero ataca bien los espacios o de si es tan técnico como para recibir dentro con un marcaje pegado.

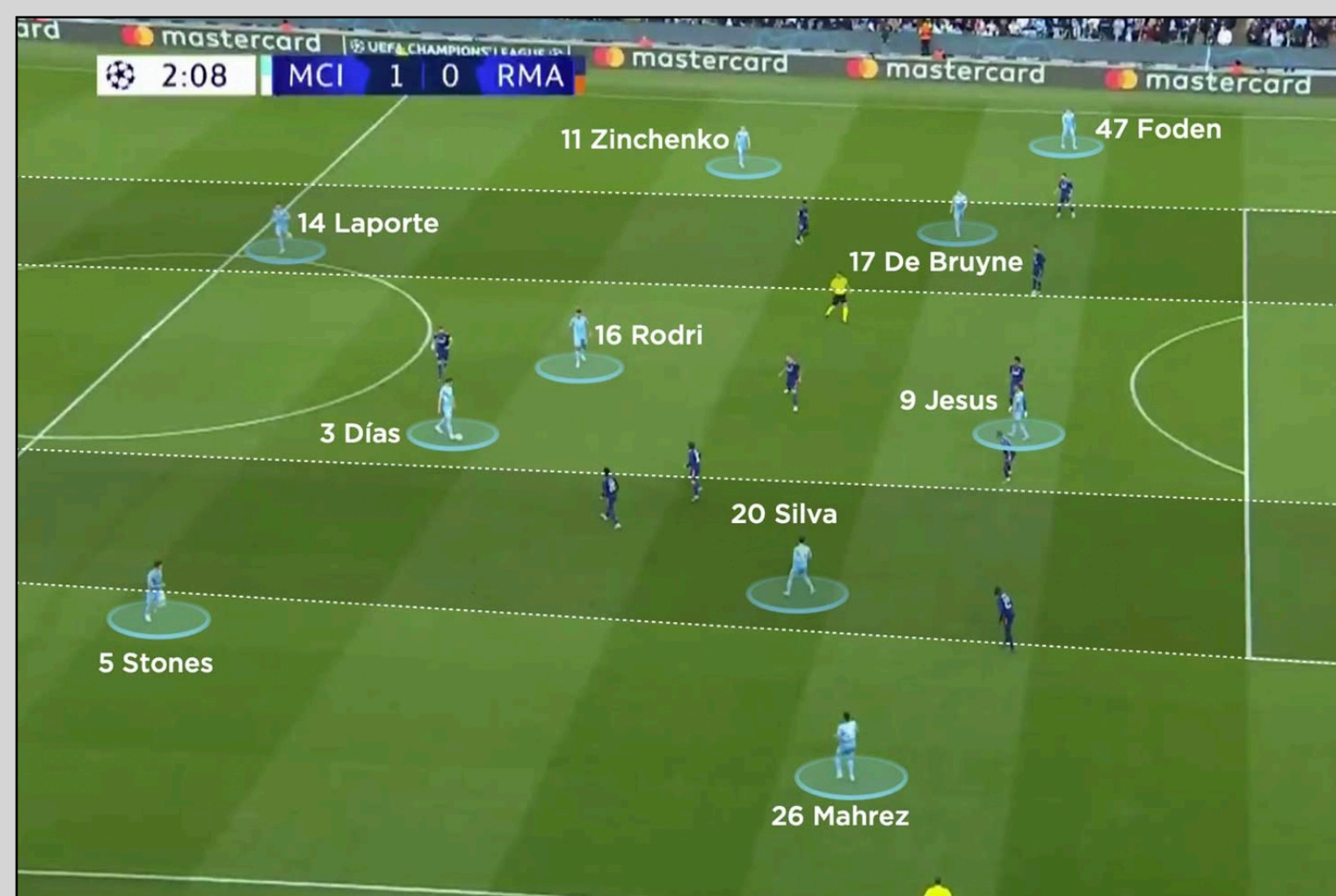
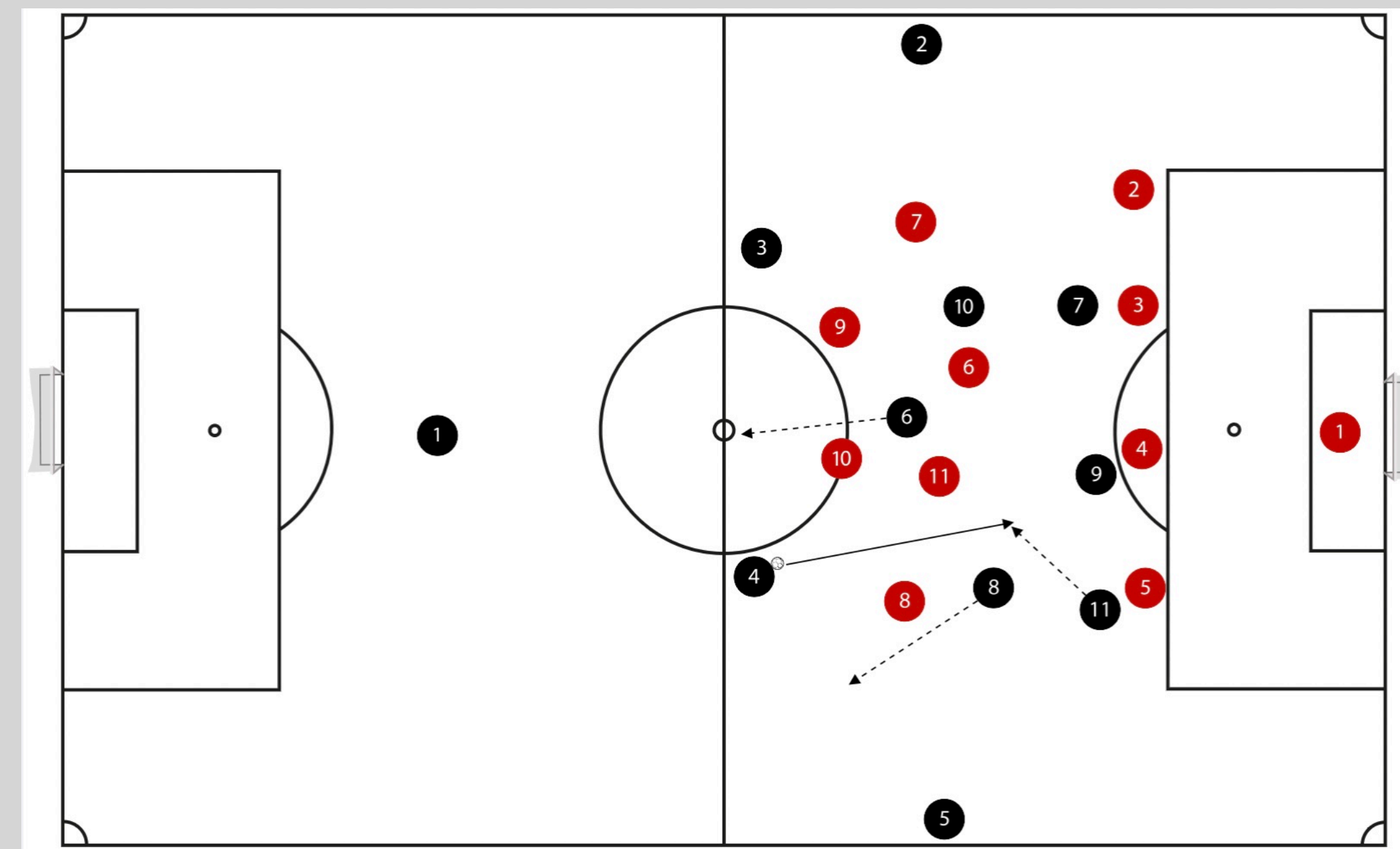


ENCONTRAR LAS 'CAJAS' LLEVANDO LA ATENCIÓN DEL RIVAL A OTRAS ZONAS

Encontrar las 'cajas', o el espacio que se genera en los intervalos (el espacio entre el carril lateral y el interior), y entre las líneas de ese espacio, es la base absoluta del juego de posición para avanzar y superar líneas con balón.

Como esa zona es la que defiende principalmente un equipo en bloque medio, se deben encontrar situaciones que nos permitan llegar ahí. Para ello, debemos arrastrar a rivales a lugares que nos interesen para liberar esas 'cajas'.

Extremos o delanteros deben caer a esa zona junto a un interior, para atraer esas marcas. Después, se marcharán de ahí cuando el compañero con balón vaya a dar el pase. Será el interior o extremo libre el que permanecerá ahí e intentará recibir. Lo que se habrá generado con esto es llevar la atención de los rivales a otros lugares sin que sepan qué lugar nos interesa de verdad.



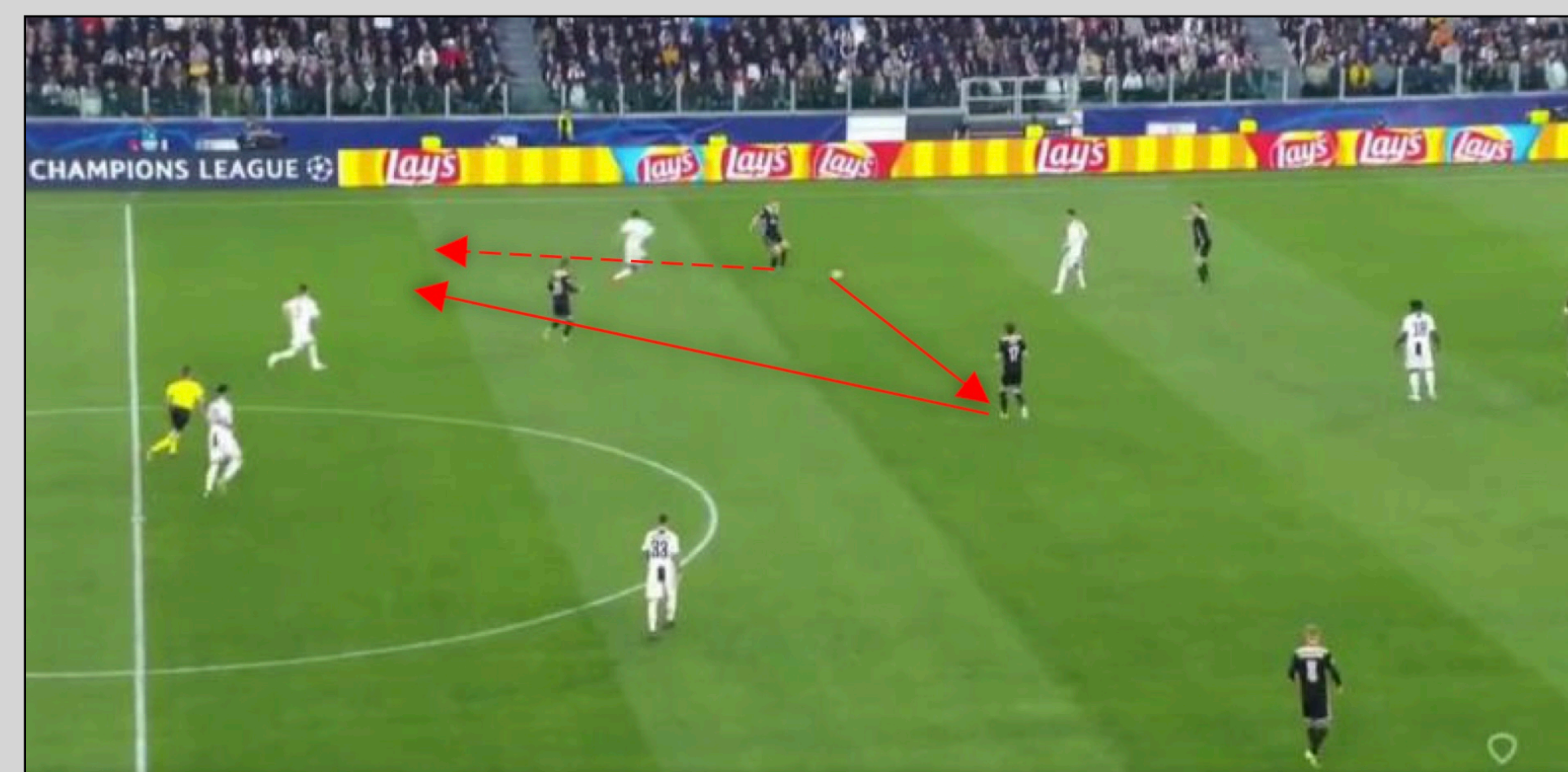
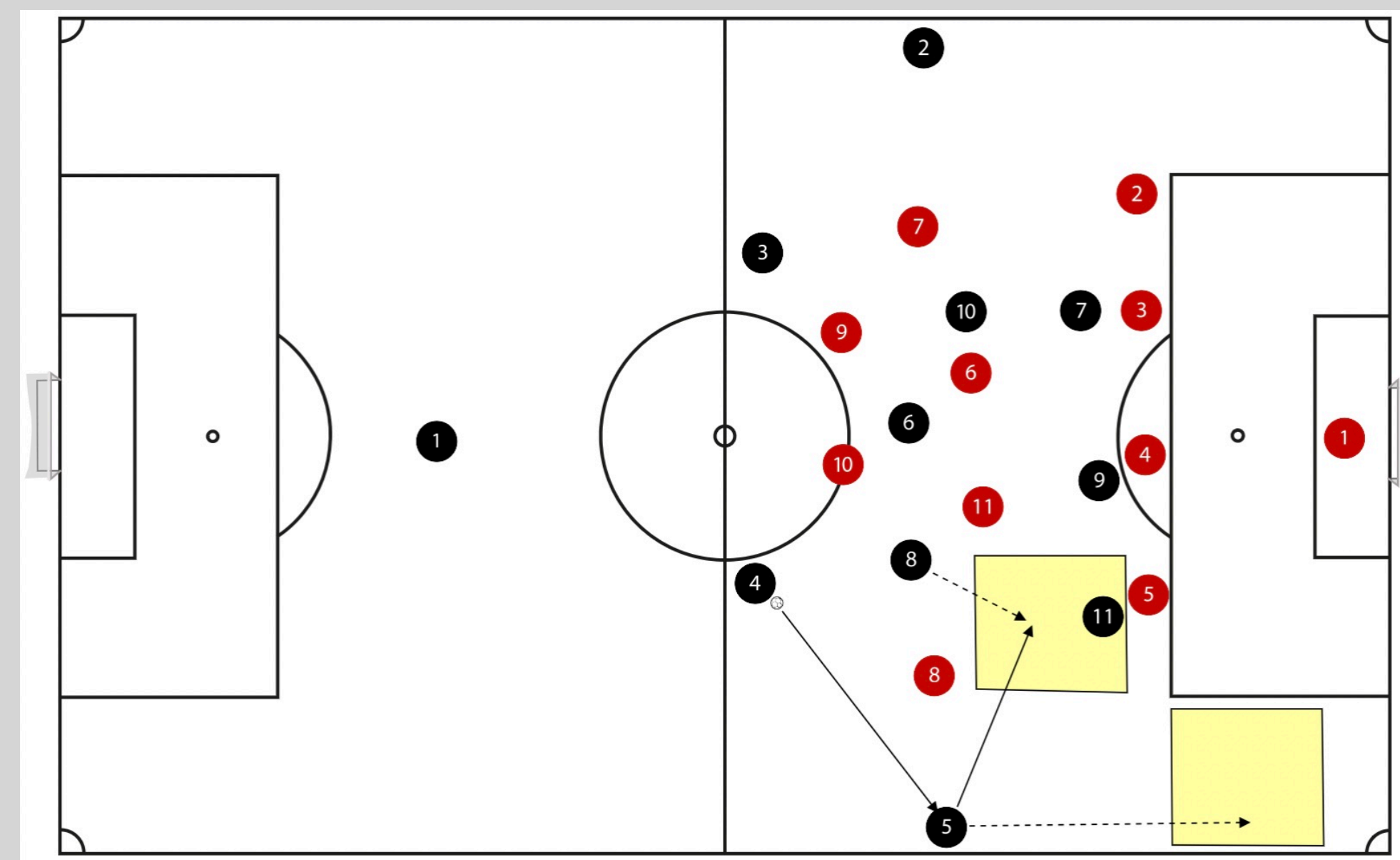
EL PASE FUERA-DENTRO O FUERA-FUERA PARA OBTENER ESPACIOS LIBRES EN LOS INTERVALOS

El pase fuera-dentro o fuera-fuera, es una situación en la que el poseedor de balón jugará hacia su lateral. Cuando esto ocurra, el lateral (o carrilero), deberá atraer al extremo o carrilero rival para que se creen espacios interiores.

Esto suele darse cuando tenemos laterales o carrileros que no son demasiado rápidos como para atacar el espacio en banda, o al menos no son buenos centrando.

Así se atraerá la atención del rival, con la pausa del lateral esperando a que una marca salte, para poder jugar dentro con el pivote o interior que quede libre. Si es un jugador que se incorpora a la línea posterior, siempre será mejor que con un jugador de la misma línea, puesto que este último es más fácil de marcar por un jugador defensor de esa misma línea.

Una alternativa si no aparece el espacio, es jugar inmediatamente con el extremo en banda, siendo entonces el lateral el que acuda a esa posición que acaba de quedar vacía.

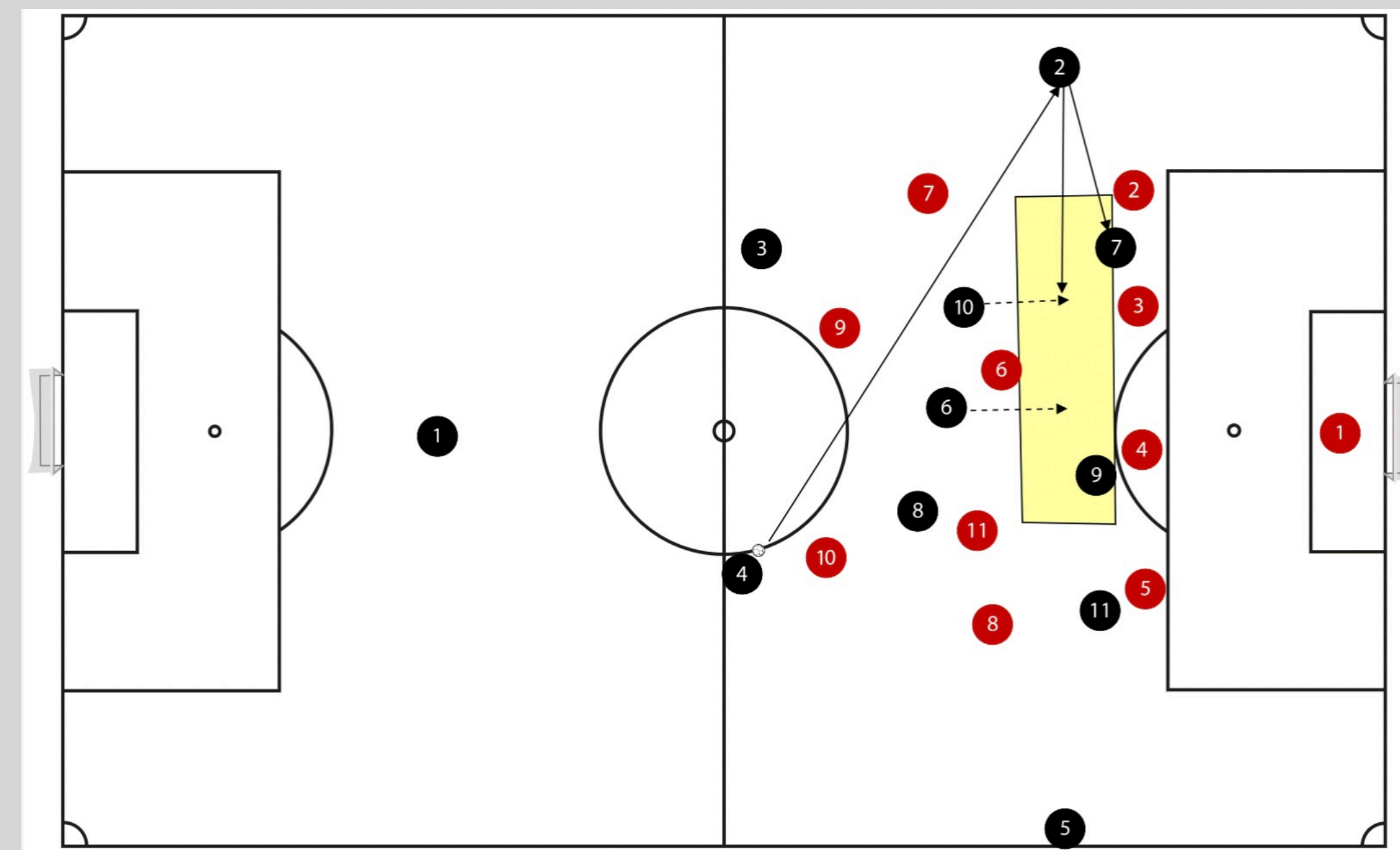
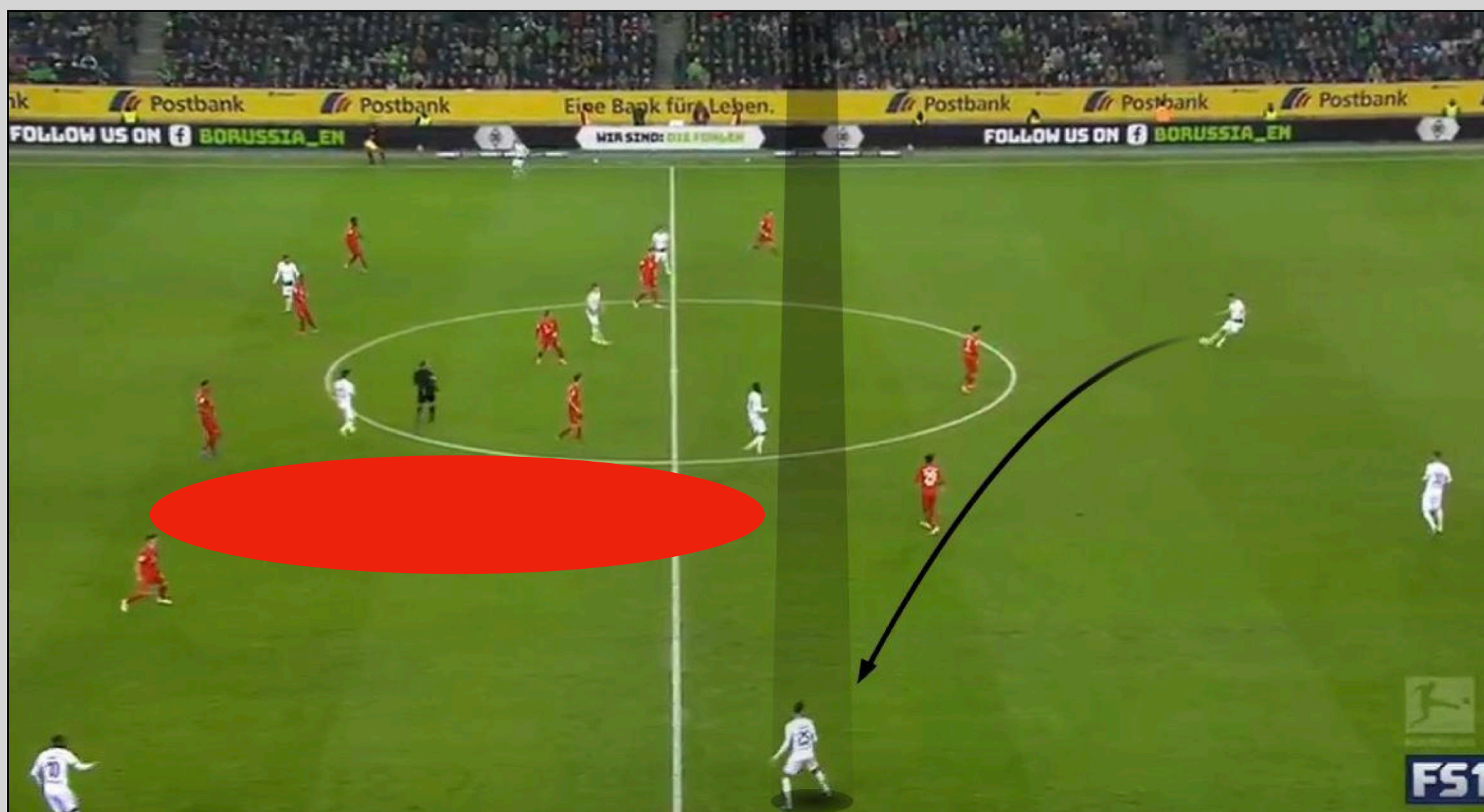


USAR LAS DIAGONALES PARA MOVER AL Oponente Y CREAR ESPACIOS EN OTRAS ZONAS

Una opción poco habitual es la de mover a los rivales en bloque bajo con el uso de diagonales. Esto permite mover a los defensores de un lado a otro y aprovecharnos de las dudas en los marcajes.

Si jugamos directamente con un extremo o con un lateral abierto, se moverá al bloque entero rival, y esto nos permitirá aprovechar ese movimiento para ver a los compañeros sin marcas.

El equipo atacante debe saber que cuando ocurre esto, no debe moverse junto al receptor (porque imitarían a los defensores), sino encontrar esos lugares y espacios que quedan libres.

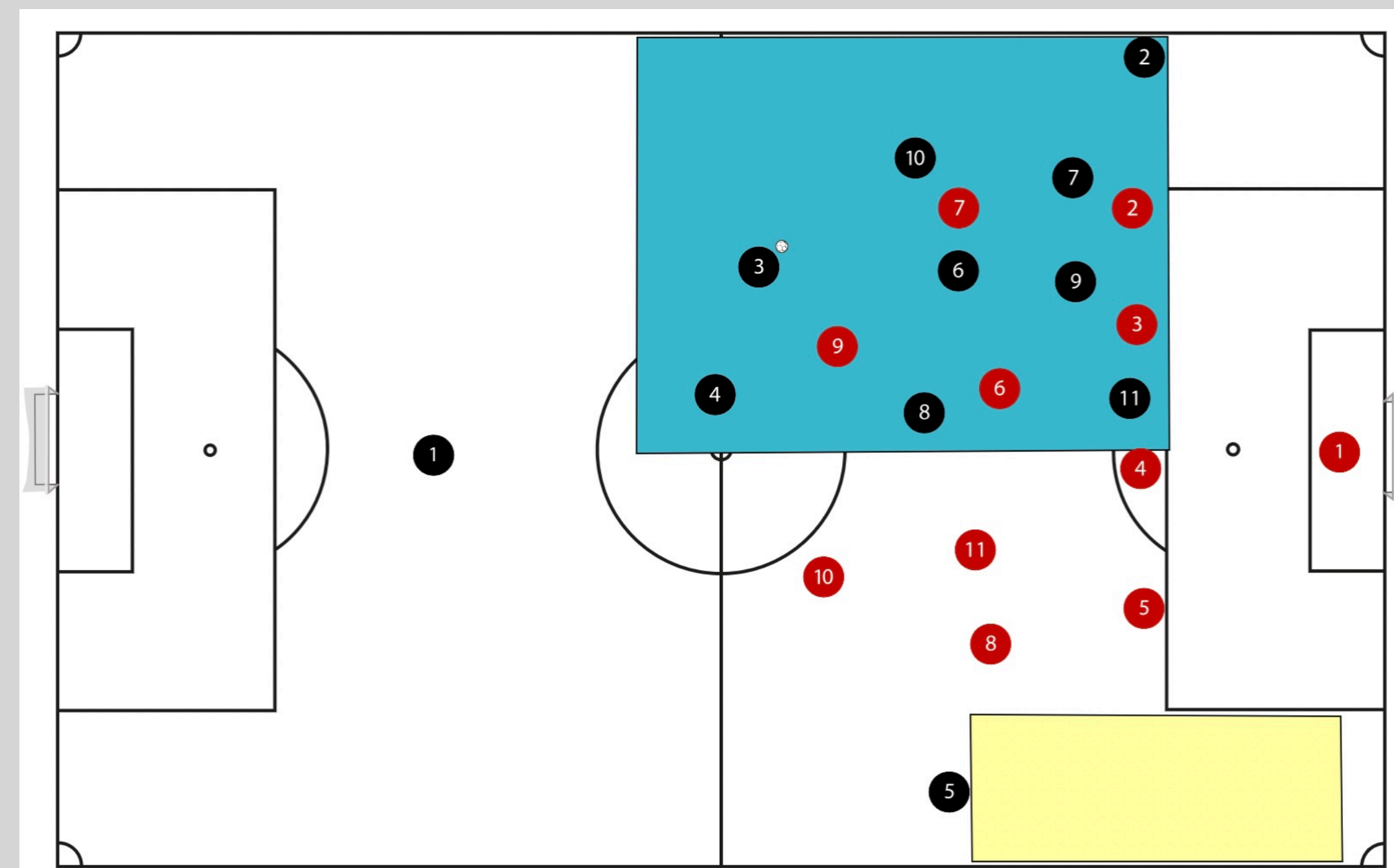
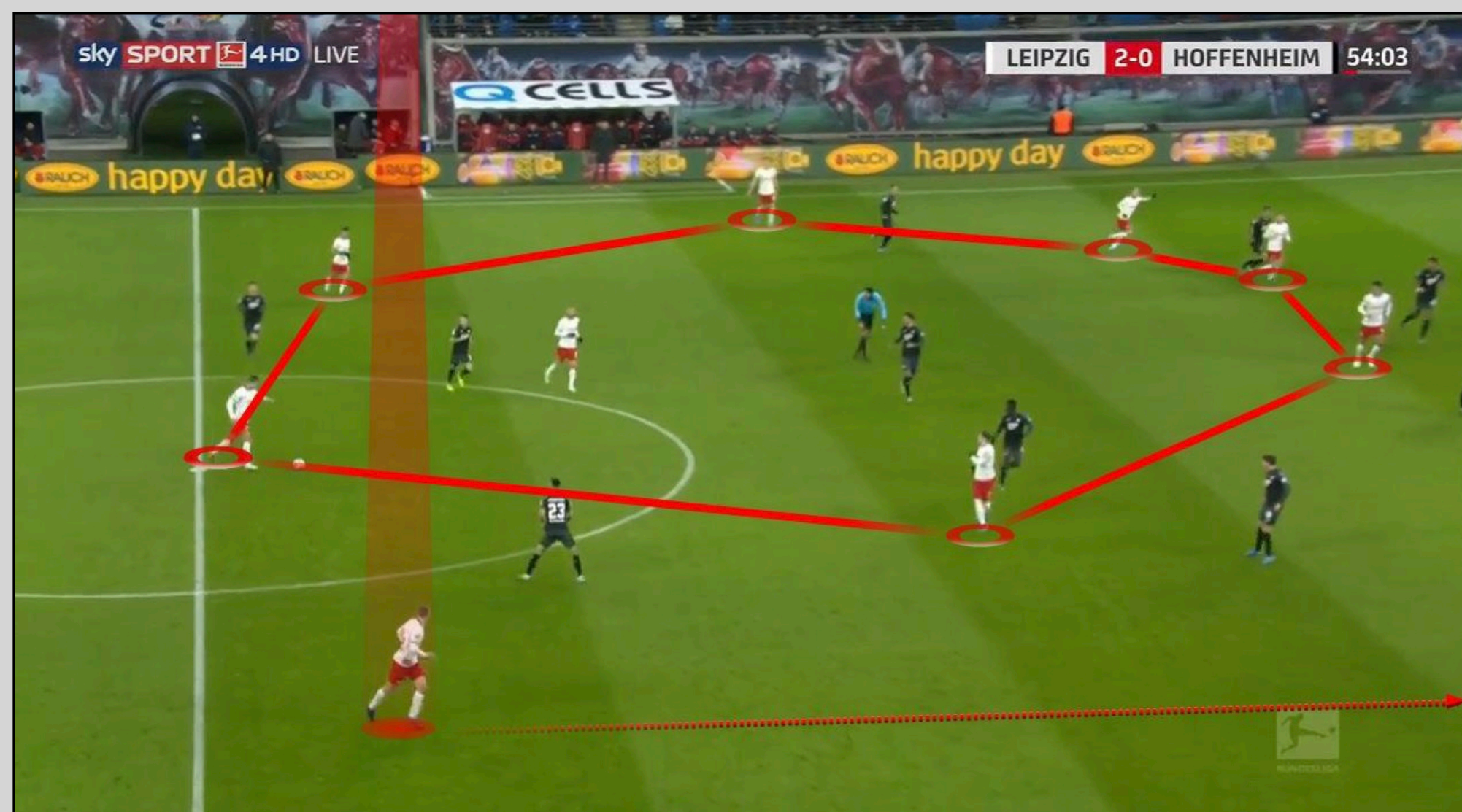


VOLCAR AL EQUIPO EN TRES CARRILES PARA PODER ATACAR EL LADO CONTRARIO

Volcar al equipo atacante en tres de los cinco carriles del campo permite varias cosas: la posibilidad de combinar con pases cortos para avanzar y en caso de perder el balón, estar cerca para presionar tras pérdida.

Pero como intentamos romper bloques bajos, y nuestros rivales estarán preparados para esas combinaciones en una misma zona, buscaremos la alternativa a esta situación:

Generar espacios en la zona contraria del campo. El lateral o el extremo que se mantengan alejados, podrán atacar en velocidad ese espacio cuando su compañero cambie el juego de zona. Si el equipo defensor es rápido, podrá encarar con ventaja; si es lento, podrá atacar en diagonal la portería.

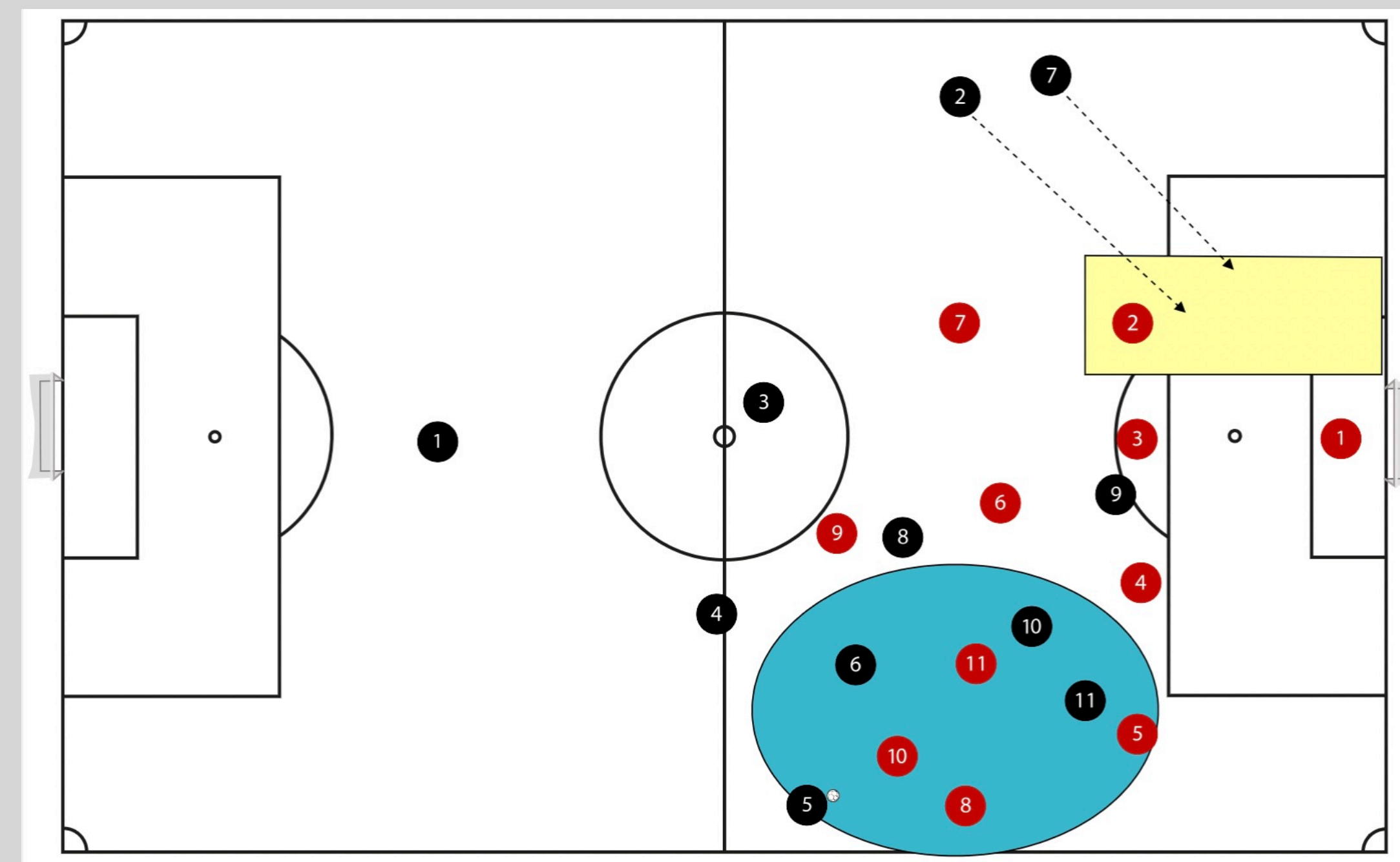
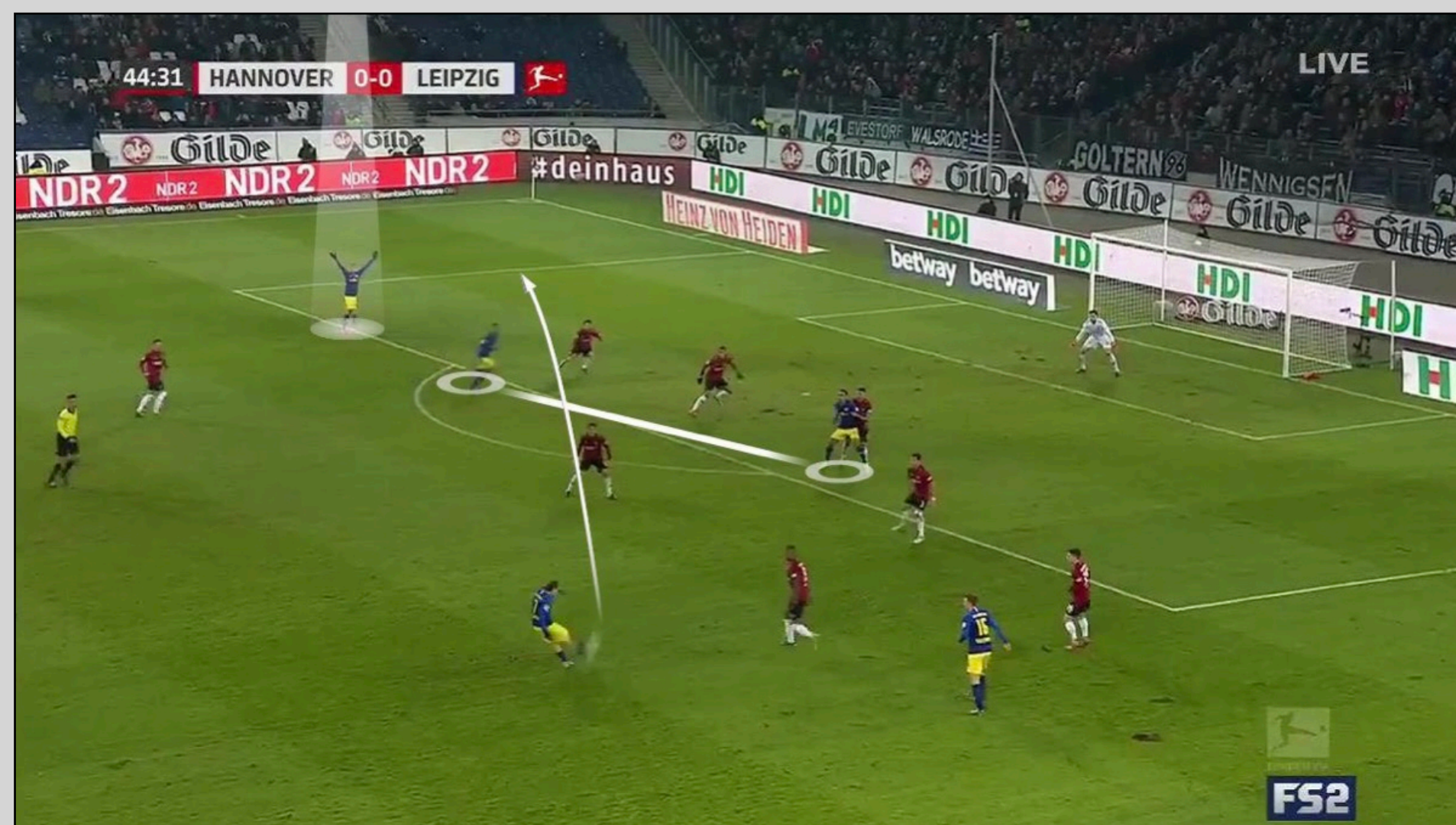


VOLCAR AL EQUIPO PARA PODER ATACAR EL ESPACIO ENTRE LÍNEA DEFENSIVA Y PORTERÍA

Como la situación explicada anteriormente, pero en lugar de ir hacia esa zona para ocupar los carriles y liberar el lado contrario, se buscará que los jugadores que primeramente estaban descolgados, ataquen al último jugador de la línea defensiva rival.

Esto proporciona la posibilidad de recibir mucho más cercano a portería en caso de diagonal o centro del poseedor. Pero debemos ser conscientes de que esta situación sólo es propicia con jugadores que sean buenos cabeceadores.

Al contrario que en la anterior imagen, estos jugadores no podrán jugarse el uno contra uno ni centrar. Deberán ser hábiles en atacar los espacios entre línea defensiva y portería mediante el juego aéreo.

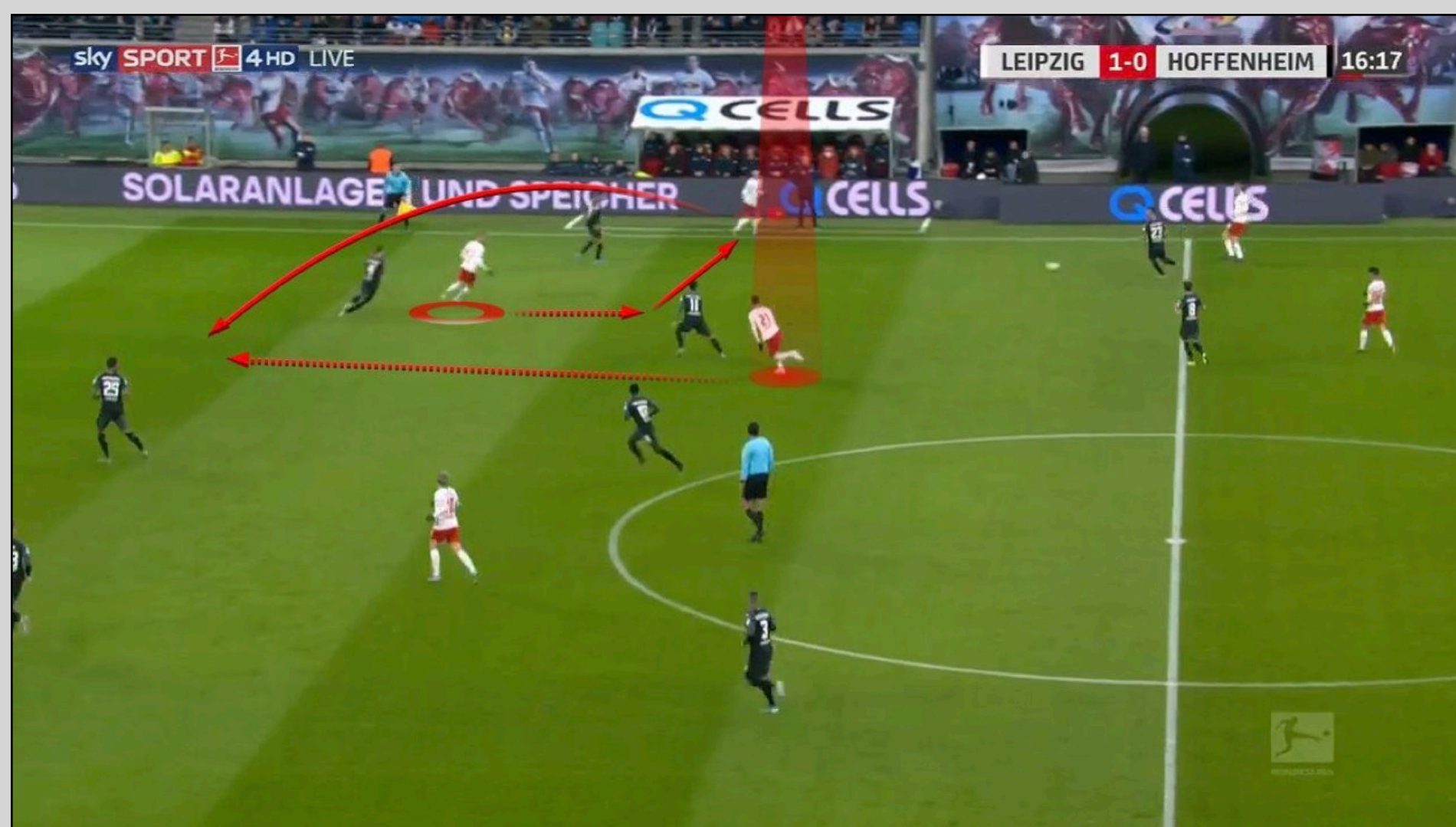
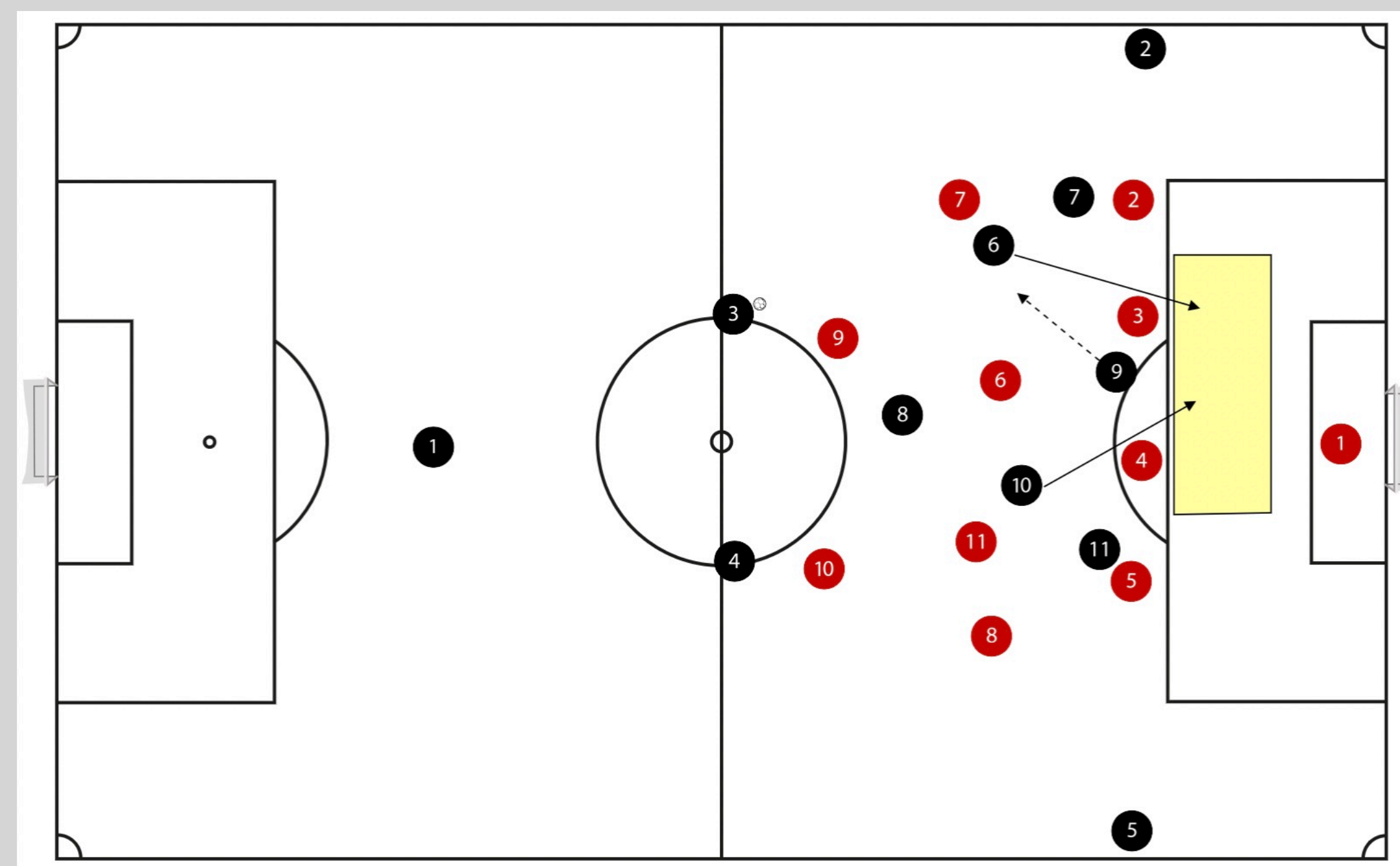


CAÍDAS DE DELANTERO PARA QUE JUGADORES DE LÍNEA ANTERIOR ATAQUEN ESPACIOS

En páginas anteriores hablé de que el delantero puede crear espacios atrayendo a su marca cuando cae a recibir a zonas interiores, siendo el otro delantero o media punta el que ataque ese espacio.

Pero cada vez están más limitados, ya que es la base principal que un equipo defensivo trabaja para evitar que le hagan daño.

Es por eso que hay que usar otras alternativas: en lugar de ser el extremo, el segundo delantero o el media punta, deberían acudir a atacar esos espacios al menos 2 jugadores de la línea anterior. En la imagen lo harían los dos interiores, puesto que son posiciones más difíciles de seguir en carrera, y además pueden crear situaciones 2 contra 2 ante los centrales rivales.

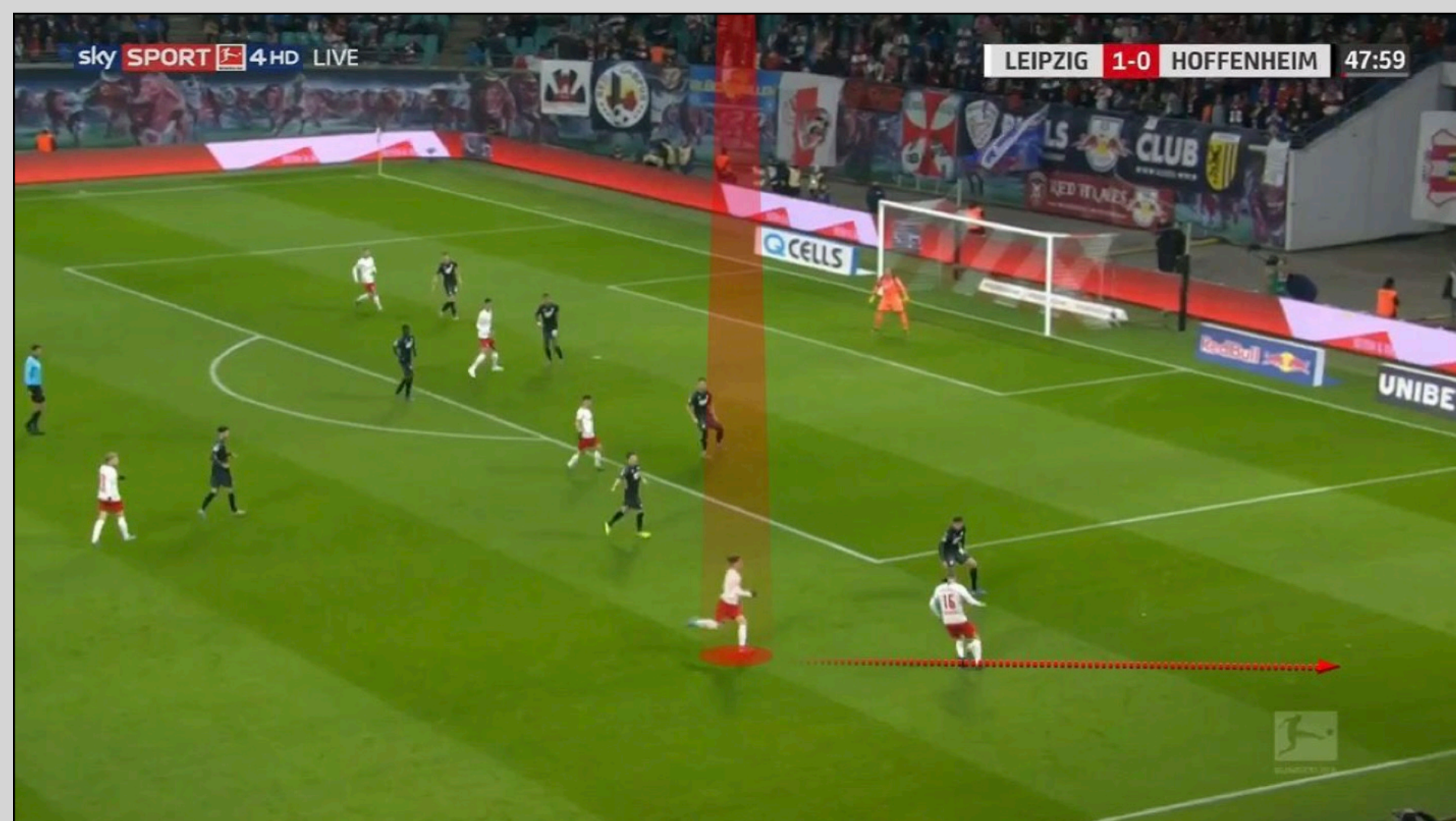
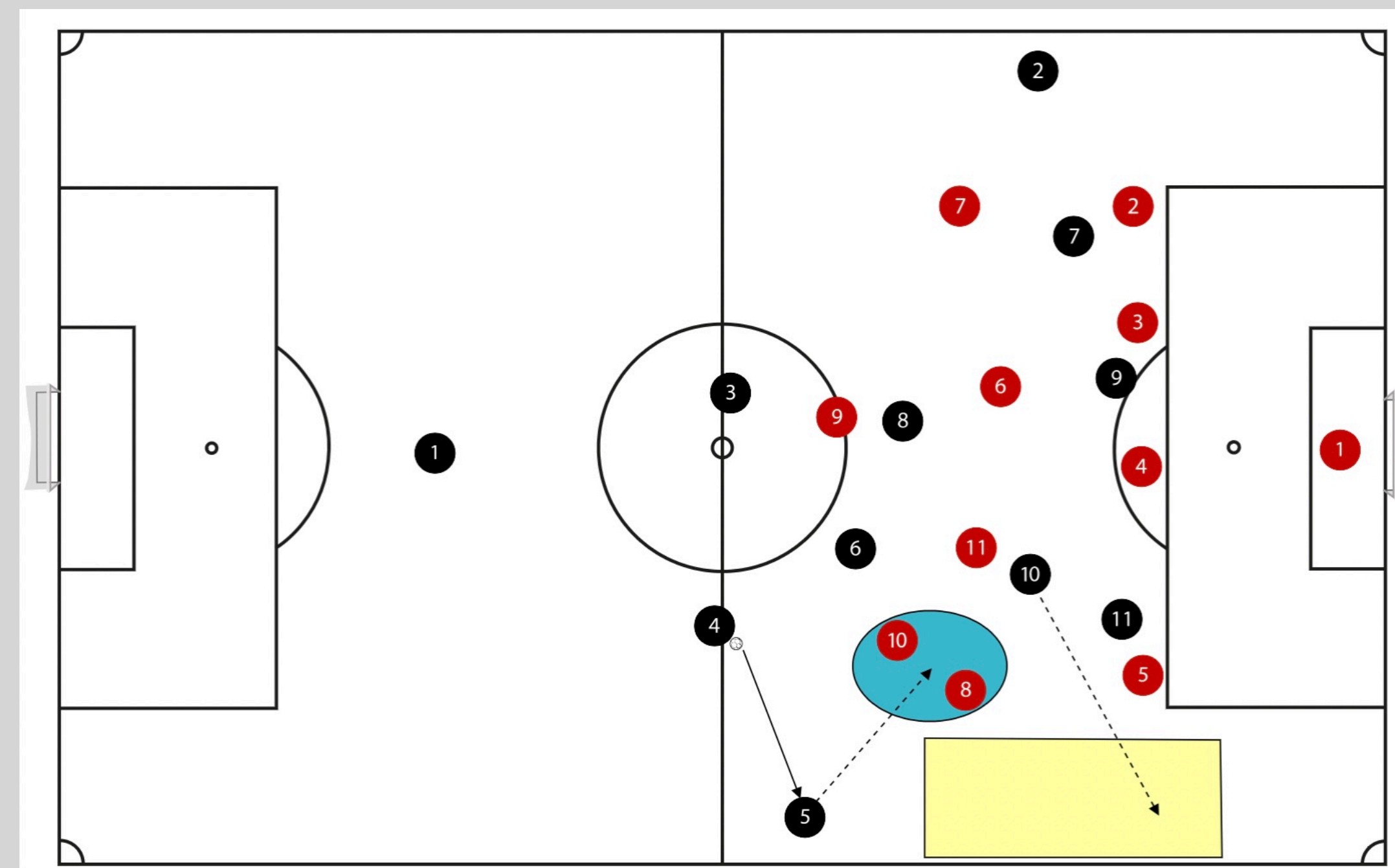


LATERAL COLOCADO EN CARRILES INTERIORES PARA FIJAR Y LIBERAR ESPACIOS DE BANDA MUCHO MÁS AVANZADOS

Casi siempre se busca que el lateral dé amplitud o fije fuera, pero si nos cerramos a esto, perdemos una opción importante de esa posición tan específica.

Se trata de que el lateral conduzca hacia dentro. Si conduce hacia dentro, fijará a la línea de medios rival, puesto que creará superioridad (o al menos igualdad) numérica.

Esa fijación de la línea rival permite obtener ese mismo espacio en banda que generaría un lateral, pero en una posición mucho más avanzada si extremo o interior de esa zona ataca el carril.

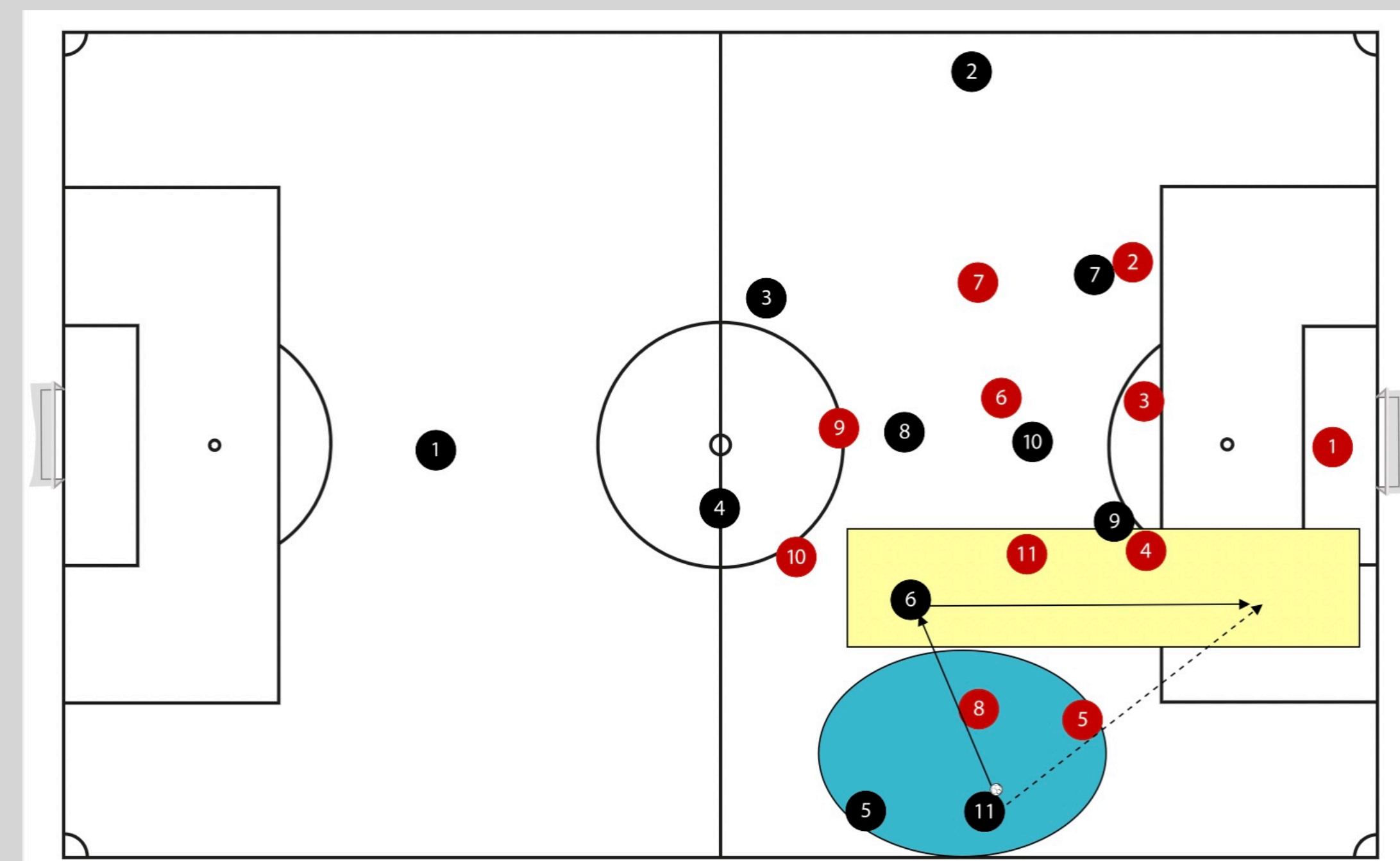


CONDUCIR POR DENTRO PARA JUNTAR AL RIVAL Y ATACAR SUS ESPALDAS

Estas situaciones deben iniciarse en banda, ya sea con lateral o carrilero, o extremo.

Las conducciones hacia adentro permiten atraer al equipo rival. Si el equipo rival es atraído, y el jugador que conduce el balón envía un pase hacia dentro, esa fijación y atracción se mantendrá.

Al mantenerlo, ese jugador que inició la acción, podrá aprovechar la unión del bloque rival para atacar desde fuera a la línea defensiva siempre que el poseedor esté alerta del movimiento. Este balón puede enviarse por alto o no, dependiendo de cómo de cerca se encuentren los rivales entre ellos.

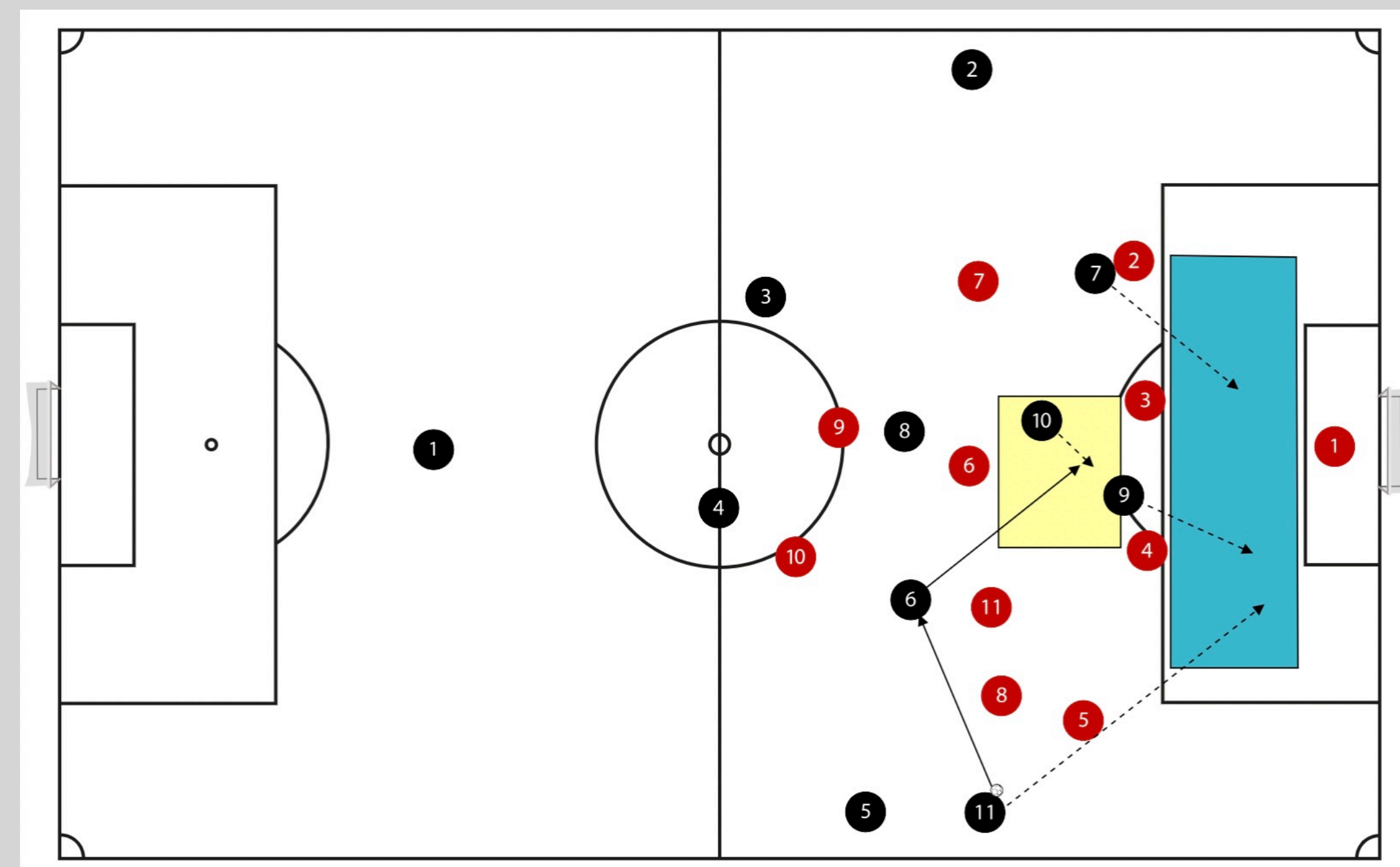


SIMULAR DESMARQUE DE LÍNEA MÁS OFENSIVA PARA ENCONTRAR ESPACIO INTERIOR

Una de las situaciones que fomentan el engaño, y que en caso de hacerlo bien. Es una forma extraordinaria de hacer daño al rival.

Se trata de que los jugadores atacantes, a poder ser 3 o más, hagan un desmarque en profundidad para atraer a sus pares. Pero no habrá pases hacia ellos, porque lo probable sería que el defensor consiguiera adelantarse.

Se debe aprovechar ese espacio al estirar a la línea defensiva, para encontrar al jugador libre en la zona interior. Si recibe podrá tanto encarar, como finalizar, como ahora sí, encontrar en profundidad a uno de esos atacantes.

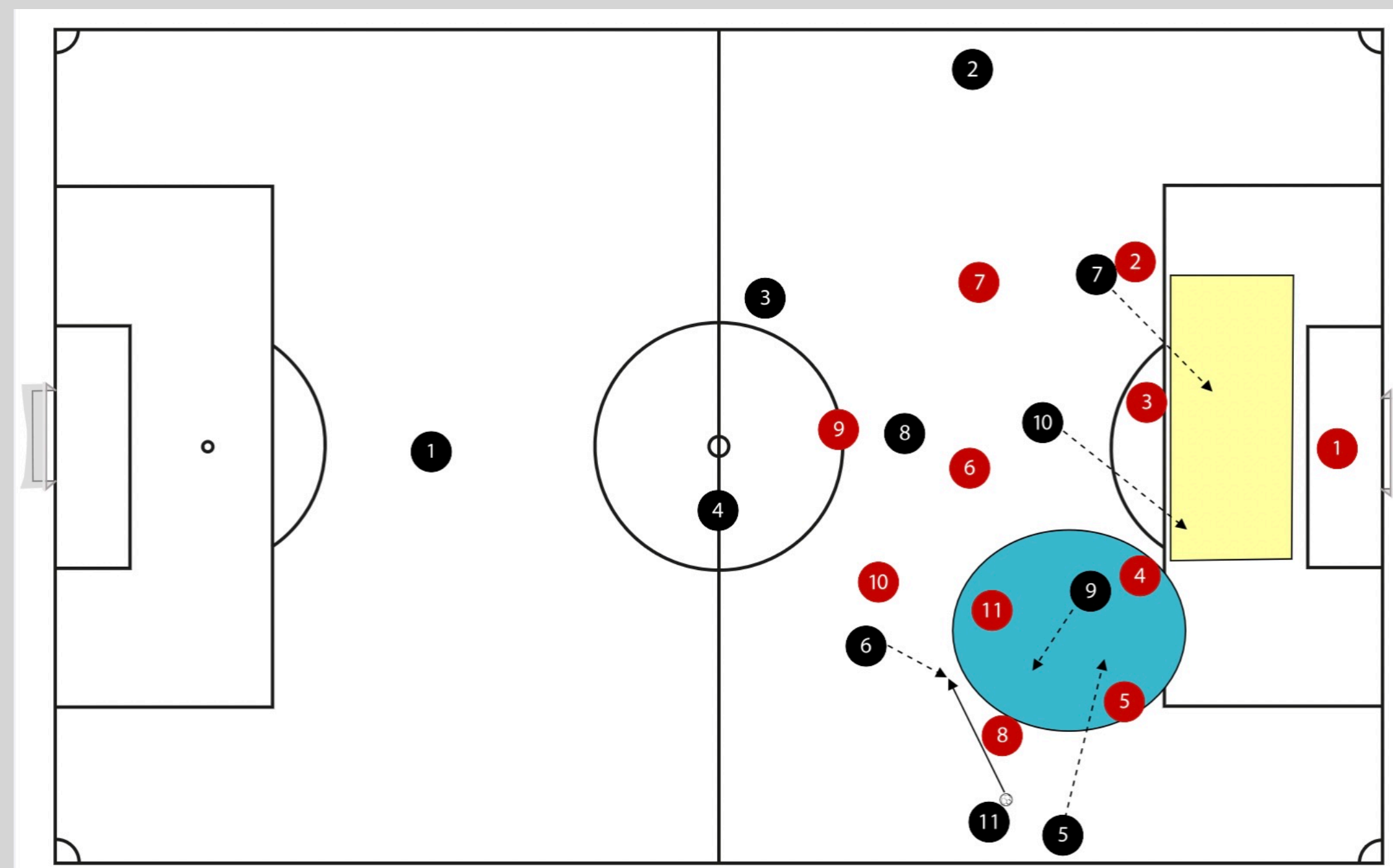


GENERAR SUPERIORIDADES EN LOS HALF-SPACES O INTERVALOS PARA PROGRESAR

Los half-spaces o intervalos, fomentan la posibilidad de avanzar y ser más vertical, y sobre todo para llegar a las zonas más peligrosas del campo: la famosa zona 14.

Para ello, los jugadores más cercanos al poseedor deberán ocupar ese carril colocándose ya sea en vertical entre ellos como en horizontal.

Se generará una superioridad que permitirá llegar más rápido a esa zona, y que nos permitirá también cambiar la dirección o buscar el pase en profundidad a los atacantes más cercanos.



EXTREMO A PIERNA CAMBIADA QUE CENTRE LA ATENCIÓN PARA CAMBIAR LA ORIENTACIÓN

Terminamos con una de las situaciones más sencillas pero menos usadas en el juego de posición.

Se debería usar siempre que el equipo atacante disponga de extremos a pierna cambiada. El objetivo es que simulen encarar al lateral rival, pero entren por dentro. Atraerán la atención de toda la línea defensiva, y se liberará el espacio alejado (para jugar en diagonal) con un pase por alto, o para jugar en profundidad con el delantero o extremo.

En el caso de que el extremo no pueda progresar, habrá creado espacio para que le doble el lateral. Sería éste el que centrara o buscara el pase en profundidad.

