



FUNCIONES Y CARACTERISTICAS DE LOS FUTBOLISTAS SEGÚN SU POSICIÓN EN EL CAMPO

PORTERO:

1. **Liderazgo.** Los porteros o arqueros tienen que tener un carácter especial, ya que, de ellos depende que el equipo juegue con una actitud u otra. Debe de dar seguridad desde atrás y debe ordenar al equipo. Debe de tener visión de equipo y voz de mando.
2. **Visión de juego.** Puede dar instrucciones a todas las líneas indicando qué movimientos hacer tanto en defensa como en ataque. También marcará el ritmo que necesite el partido y su equipo. Además, sabrá indicar a su línea defensiva si debe salir o replegarse, según la intención de juego.
3. **Manejo de tiempos.** El arquero tendrá que beneficiar a su equipo dominando el manejo de los tiempos, cuando reciba el balón de sus compañeros tendrá que sopesar que le conviene a su equipo, si están ordenados para poder comenzar la jugada de ataque, si es necesario tocar en corto o en largo dependiendo de lo que requiera el partido, además de saber por qué zona hay que hacerlo.



4. **Técnica.** Es muy importante que el arquero del equipo tenga una buena técnica con el balón en los pies: controlar, conducir y pasar. Aunque esto sea poco utilizado en el partido, llega la oportunidad de aplicarlo, para superar un momento incomodo ocasionado por la presión del equipo rival. Es importante desarrollar al máximo la técnica de agarre, blocaje, desvío, juego aéreo, despeje, puños y achique. Es este conjunto de habilidades lo que le permite desenvolverse en el campo de juego. Se necesita trabajar la velocidad de reacción, la fuerza y flexibilidad como aspectos para aumentar su nivel.

5. **Situación.** Es el jugador de campo que tiene más responsabilidad con respecto a recibir un gol, debido a que es la última línea que debe superar el rival.

6. **Penales.** Debe dominar esta situación, es un duelo entre él y el atacante, donde debe aplicar todo el conocimiento de su preparación elasticidad, concentración y táctica para salir victorioso de esta situación

7. **Mano a mano.** Con su cuerpo, éste deberá interponerse para cerrar el ángulo de tiro al mínimo y así reducir las posibilidades de anotar. Tiene que lograr quedarse con el balón o despejarlo.

8. **Libero.** Siempre que algún balón vaya largo y con destino a la espalda de los defensas, el arquero debe reaccionar y salir en velocidad para evitar el encuentro del delantero rival con el balón.

LATERALES:

1. **Cualidades defensivas** Un lateral forma parte de la línea defensiva de cualquier equipo, así que está obligado a tener unos mínimos **conocimientos defensivos**. Con eso me refiero a **aguantar en el uno contra uno**, a no descuidar el espacio que tiene a sus espaldas, a saber estar en línea con la defensa para no habilitar a un delantero que podría estar en fuera de juego o a cerrar como es debido cuando la jugada viene por el otro lado. A eso le sumamos agresividad, juego aéreo y capacidad de anticipación.

2. **Velocidad** a los laterales rara vez se le entrega el balón al pie, solo suelen participar en la salida de balón del equipo, pero normalmente reciben el balón tras pase largo o pase en carrera, con lo que, tienen que recorrer largas distancias y a gran velocidad para alcanzar dichos pases. Además, tienen que ser rápidos en la vuelta a su posición.
3. **Centros** En el fútbol actual es algo que se les demanda a los laterales, que sean capaz de llegar a la línea de fondo y ponga un buen centro. Además, tiene que dominar esta faceta desde diferentes situaciones dentro del terreno de juego. Esto se ve incrementado si su equipo juega con unos delanteros muy buenos en el juego aéreo y que dominan el remate de cabeza. También es importante que dominen los diferentes tipos de golpes para que sean más efectivos dichos centros.
4. **Marcaje** La marca es algo fundamental para casi cualquier posición, pero al tener que detener a jugadores tan desequilibrantes es obvio que un lateral tiene que reforzarla muchísimo pues esto no se trata solo de atacar si no de defender pues ese es su rol independientemente de si se le da una ligera libertad para atacar. Hay distintas formas de marcar, puedes estar pegado al delantero o estar vigilando con la mirada, claro que para esto último se requiere de una velocidad mental mayor.
5. **Movimiento sin balón:** El movimiento sin balón en un lateral es fundamental para el buen funcionamiento de su equipo; ellos deben de saber que su rol o función en ataque es hacer desmarques continuamente tanto de ruptura como de apoyo. Además, debe de tener presente en todo momento que si no se juega por su banda debe tener un ojo puesto en los rivales para hacer las ayudas a sus compañeros. Resumiendo, deben de estar bien posicionado continuamente a pesar de no tener el balón.
6. **Desdoblamientos** Muchas veces el compañero necesita la ayuda del lateral para que la jugada de ataque llegue a buen puerto. Cuando la tiene el extremo o el interior de turno, el lateral debe ofrecerle una alternativa pidiéndosela cerca de la línea de cal o por el carril de dentro para crear confusión en el rival. Es entonces cuando el jugador que lleva el balón debe decidir si dársela o aprovechar el espacio que ha creado con su ayuda.
7. **Resistencia** Tanto subir y bajar hace que este jugador necesite de una gran capacidad pulmonar. Los laterales que juegan en equipos que juegan al ataque no pueden ser laterales que se limitan a defender. Eso les obliga a pasar 90 minutos muy intensos, por lo que el estado físico de los mismos es fundamental.



CENTRAL:

1. **Contundencia:** no está relacionado con la violencia, pero un central ha de ir al choque con el delantero sin dudar. La duda hará que el central pierda la partida con el delantero y le pueda costar un gol a su equipo. Por ello este no puede dudar en ningún instante, debe de tener seguridad en sí mismo e ir a por el delantero sin dudar.
2. **Colocación y anticipación:** deberá ver la jugada del rival con antelación para poder actuar en caso que la pelota se dirija a su delantero o a un espacio donde este puede llegar. Además, si visualiza la jugada podrá anticiparse para robar la pelota o en su defecto tirar el fuera de juego. Resumiendo, si está bien colocado con respecto a la jugada de ataque del equipo rival tendrá muy fácil el controlar a su delantero para que no reciba o en su defecto para que no le gane en el desmarque.
3. **Velocidad:** un defensa central veloz será capaz de pelear de 'tú a tú' al delantero en un pase largo y ganárselo, así como poder llegar antes a un balón dividido para hacerse con la pelota o despejarla. Debe tener en cuenta también las coberturas a su lateral en sus subidas, debe cubrir un gran espacio de terreno de juego.

- 4 . **Juego aéreo:** un buen defensa tiene que ser capaz de ganar los balones por alto para despejarlos y evitar así claras situaciones de gol. Además, por norma general los centrales suelen ser pieza básica en el ataque a balón parado, rematando faltas o córner. La altura facilita esta labor, pero siempre ha habido centrales bajitos que suplen la falta de centímetros con buena colocación y una gran capacidad de salto.
- 5 . **Concentración:** si un central falla y pierde la pelota en su zona se puede convertir en una clara ocasión de gol en contra. La concentración también se puede traducir en frialdad, en ser capaz de tomar la decisión correcta en cada momento. Desde despejar un balón o saber sacarlo jugado para el mediocentro.
- 6 . **Dominar el uno contra uno.** es otra manera de hablar del “cuerpeo”, en el fútbol actual un central tiene que dominar esta habilidad porque en muchas ocasiones a lo largo de un partido estará en esta situación.



CENTROCAMPISTA DEFENSIVO:

- 1 . **Lectura de partido:** Tendrá que saber que necesita el equipo en todo momento, tanto con la pelota con sin ella. Deberá dar continuidad a la jugada de ataque de su equipo o dar equilibrio cuando este pierda la posesión del balón, ya sea yendo a presionar o haciendo coberturas a sus compañeros.
- 2 . **Saber moverse de forma eficaz:** Tiene que adelantarse a lo que necesita el equipo, debe estar Debe desarrollar las percepciones de sentido y orientación para manejarlas con fines colectivos.
- 3 . **Capacidad de decisión:** Debe ser capaz de conectar el fin individual con el grupal y finalmente reproducirlo de forma efectiva para el colectivo.



4 . **Manejar los espacios libres** dejados por el contrario, por su propio equipo y los generados a través del juego para conseguir una ocupación y mejor aprovechamiento de los mismos.

5 . **Dominio del juego entre líneas,** Adecuada conexión del juego intralínea, pero sobre todo interlíneas.

6 . **El regate, junto con la velocidad,** constituye un arma valiosa en el volante, ya que si logra dominarla podrá sobrepasar tanta cantidad de jugadores como quiera.

7 . **un jugador de excelentes habilidades con el balón en los pies.** El volante controla, conduce, regatea, hace dribbling, malabarismo y pases con relevante fluidez siempre sin poner en peligro el esférico ni comprometer al equipo.

8 . **Concentración** Es el encargado de mantener el **equilibrio** y no puede equivocarse a la hora de cortar un balón o sacarlo jugado por el suelo.

Cualquier pase fallido, dependiendo del rival, puede ser sinónimo de gol en contra.

- 9 . **Buena colocación** De nada te sirve ser muy rápido y estar concentrado si no sabes colocarte en el campo. Es la base para rendir a un buen nivel en **posiciones defensivas**, así que hay que saber bascular y nunca se puede perder de vista la marca.

10. **Agresividad** Un centrocampista defensivo sin un punto de agresividad es un centrocampista defensivo a medias. Nunca hay que sobrepasar los límites del reglamento, pero siempre hay que poner la marcha más alta y contagiar a los compañeros. Hay que **presionar con intensidad** y nunca se puede entrar flojo a un balón dividido. De lo contrario, el rival siempre se los lleva e incluso es posible hacerse daño.
11. **Sencillez** En esta posición no hay que rifar el balón. No hay que **arriesgar** más de la cuenta y hay que dejar que sean otros centrocampistas los que empiecen la jugada de ataque. Cortar y pasar, cortar y pasar. Ésa debe ser la misión de un medio que juega por sus cualidades defensivas. Todo ello sin que a uno le queme el balón.
12. **Carácter** Mandas, te enfadas, animas, protestas... Si tienes carácter tienes **alma**, y si tienes alma es probable que tu equipo también la tenga.
13. **Sacrificio** Si te toca jugar en esta posición te toca sudar. Hay partidos más plácidos que otros porque no es lo mismo tener el balón que tener que correr detrás del balón. Sin embargo, el centrocampista defensivo siempre suele ser uno de los que más **kilómetros** recorre a lo largo de un partido.

CENTROCAMPISTA OFENSIVO:

1. **Visión de juego:** el elemento principal. Un buen mediocentro juega con la cabeza levantada y conoce la posición de sus compañeros. Es el estratega del juego.
2. **Posicionamiento:** Su posición, sobre todo en tareas defensivas y de construcción, es esencial para que una jugada pueda salir bien.
3. **Control del balón:** Controlar y mover el balón en el centro del campo, con los espacios achicados, no es fácil. El mediocentro debe saber desenvolverse en esta posición.
4. **Control del ritmo**
5. **Pase:** El pase es una de sus grandes virtudes. Suelen ser jugadores con ratios muy altos de pases acertados.
6. **Asistencia (mediapunta)**
7. **Disparo desde la frontal (mediapunta)**
8. **Lectura de juego**
9. **Gran sentido táctico**
10. **Sentido de juego colectivo**
11. **Llegar en segunda línea**



TRECUARTISTA O MEDIAPUNTA:

1. **Último pase** El principal objetivo del mediapunta no es el de marcar goles. Su principal cometido debe ser el de **asistir a sus compañeros**, sobre todo a los que juegan por delante de él. Debe convertirse en el mejor socio del delantero centro, un futbolista con visión de juego que es capaz de ver huecos imposibles para poner el balón al pie o al espacio.
2. **Goles** Dar el último pase está muy bien, pero normalmente también te exigen que marques goles por tu cercanía respecto a la **portería rival**. Tu área de influencia es la de tres cuartos hacia arriba y es por eso que has de ver puerta con más o menos facilidad. Puedes buscar paredes con el punta para meterte dentro del área, guisártelo y comértelo tú mismo o buscar el disparo desde lejos. Lo importante es que el balón termine alojado al fondo de las mallas.
3. **Calidad** Un mediapunta debe ser capaz de **regatear con habilidad**, de combinar al primer toque o de desmarcarse con conocimiento de causa, que creo que es algo que también habla de la calidad, aunque en ese caso sea táctica.
4. **Descaro** No te puede quemar el balón en los pies y debes encarar a tus rivales con velocidad y **atreimiento**. Solo así puedes crear sensación de peligro y solo así puedes meterle el miedo en el cuerpo a tus marcadores.
5. **Compañerismo** Está para **ayudar** al delantero en labores ofensivas y para ayudar a los medios en labores defensivas, muchas veces ocupándose de acabar con las ideas del organizador del equipo rival.



INTERIOR:

1. **Su capacidad técnica** tiene que ser alta en los detalles que permiten continuidad en el juego, a saber: dominio de ambas piernas, capacidad para controlar siempre con la pierna más alejada del rival y dominio del espacio-tiempo a la hora de la toma de ejecución de las tareas.
2. **Plasticidad cerebral** a la hora de asimilar contextos e interacciones con los compañeros. Conceptos como el tercer hombre o que la conducción se usa para favorecer espacios a los compañeros al atraer rivales ("Nunca se toca si no sale un rival", decía Guardiola) o que "dos pases de quince metros son mejor que uno de treinta".
3. **Son los encargados de generar el Volumen de Juego de un equipo.** Entendemos por Volumen de Juego la capacidad que tiene un equipo de ordenarse a través del pase y ese volumen debe ser cuantificado y, sobre todo, cualificado por los interiores. Ellos ordenan cuándo jugar corto, cuándo hacerlo largo, cuándo profundo, cuándo amplio...
4. **Permiten recibir a espaldas de los dobles pivotes rivales.**
5. **Permiten articular situaciones equilibradas de ataque-defensa por ambas bandas**
6. **Capacidad para adelantar el centro de gravedad de los equipos a la hora de realizar la presión.** Esto es obvio: si tienes dos jugadores situados diez metros más cerca de los delanteros, el equipo podrá volcarse hacia campo contrario con mayor facilidad
7. **La llegada desde segunda línea** es más fluida para ocupar posiciones de frontal del área donde poder organizar el equipo.
8. **Sus movimientos son siempre lateralizados**, pudiendo saltar a ambos lados de los pivotes rivales.



- 9 . **Necesitan un profundo conocimiento del juego**, son los encargados de llevar la manija del tiempo del partido. Ellos deciden cuándo, cómo y por dónde. Es lo que podemos denominar como Motores del Juego del equipo

DELANTEROS:

- 1 . Principalmente, el delantero se caracteriza por tener la suficiente **inteligencia y habilidad** para solucionar en el menor tiempo posible jugadas claves de gol.
- 2 . **Remate**: nos detenemos en el remate con la superficie de contacto de la cabeza, puesto que la técnica de cabeceo se ha convertido en una de las armas más utilizadas en la definición de los delanteros.
- 3 . **Olfato de gol**. La combinación de puntería y potencia es la clave para convertir un alto de porcentaje de ocasiones en gol.



4 . La inteligencia es un valor muy apreciado, en el sentido de que sepan **leer el juego** y dónde se encuentran los puntos débiles de la defensa. Además de un estudio previo de los rivales, especialmente en las categorías superiores, los delanteros analizan los movimientos de sus rivales para decidir la mejor manera de desmarcarse para recibir el balón en condiciones favorables.

5 . **La velocidad** permite desequilibrar a los defensas y quedar solo delante del portero

6 . **La capacidad de regate**. un mano a mano con el portero, así que quitarse a los oponentes de encima para chutar a gol es una de las situaciones más ventajosas.

7 . **El trabajo específico se centra más en la explosividad que en la resistencia**. Al fin y al cabo, los esprines son los que pueden marcar la diferencia frente a los defensas para conseguir unos desmarques más claros y efectivos que aumenten el porcentaje de acierto de cara al gol

8 . **Deseo por marcar** Si eres el centro delantero debes tener como requisito número uno las ganas de anotar. Siempre debes exigerte al máximo.

9 . **Jugar para el equipo** uno debe saber en qué momento hacerlo y cuando entregar el balón a un compañero que esté mejor posicionado.

10 . **Convicción** Si eres el delantero debes tener la certeza que podrás marcar. En algún momento llegará tu gol. No importa contra quién estés jugando, debes tener claro que una te va a quedar y debes estar a la altura para poder definir correctamente y darle un gol a tu equipo.