

Functional Analysis of Losing your Marker in Football

TONI DÍAZ LOSQUIÑO^{1*}
JOSEP SOLÀ SANTESMASES¹

¹ Research Group on Health, Physical Activity and Sport (SAFE).
Ramon Llull University, Blanquerna Faculty of Psychology,
Education and Sport Sciences (Spain)

* Correspondence: Toni Díaz Losquiño (toni.dlosquino@gmail.com)

Abstract

The lines of research which seek to understand the technical and tactical behavior of football players in game situations have two basic aspects: firstly, the fact that for most of the game a player does not have the ball in their possession, and secondly that football is a sport which calls for constant tactical interpretation. It is a functionally changing sport in each of its actions, always leading to new and different game sequences. The objective of this paper is to break down losing your marker, one of the most important concepts for an attacker not in possession of the ball. Losing your marker should bring continuity to play by providing the player who is in possession of the ball with options since the other player is ideally placed to receive the pass. Losing your marker is examined taking into account the changing situation of the game sequences using a functional teaching model approach and based on the interaction criteria which structure it (Solà, 2010): achievement of the physical objective (opposition), technical harmonization (collaboration) and modification of the motor sequence (attack and defense). Losing your marker is broken down into two construction phases: coupling phase and pass phase.

Keywords: losing your marker, football, tactics, functional teaching model

Introduction

Sports tactics “are knowledge of the opposition between subjects who use movement sequences in attack and defense to achieve a final physical objective” (Solà, 2005a, p. 35). Players need to be able to interpret the interaction parameters – technical harmonization (collaboration) and modification of the motor sequence (attack and defense) – and how they impact each other during game situations and sequence development in the tussle to achieve the final physical objective (in this case, ensuring the ball is received correctly).

Análisis funcional del desmarque en el fútbol

TONI DÍAZ LOSQUIÑO^{1*}
JOSEP SOLÀ SANTESMASES¹

¹ Grupo de Investigación en Salud, Actividad Física y Deporte (SAFE).
Universidad Ramon Llull, Facultad de Psicología, Ciencias de la
Educación y del Deporte Blanquerna (España)

* Correspondencia: Toni Díaz Losquiño (toni.dlosquino@gmail.com)

Resumen

Las diferentes líneas de investigación que tratan de entender el comportamiento técnico y táctico del futbolista en la realidad del juego, se caracterizan por dos aspectos básicos. En primer lugar la evidencia de que la mayor parte del partido el jugador se encuentra sin la posesión de la pelota y, en segundo lugar, que el fútbol es un deporte que exige una constante interpretación táctica. Se trata de un deporte funcionalmente cambiante en cada una de sus acciones, provocando secuencias de juego siempre nuevas y diferentes entre sí. El objetivo del artículo es realizar una propuesta para desglosar el desmarque, uno de los conceptos más importantes para el atacante sin pelota. El desmarque es el concepto que debe permitir la continuidad del juego ofreciendo soluciones al poseedor, estando en condiciones óptimas para poder recibir el pase. El análisis del desmarque se realiza teniendo en cuenta la realidad cambiante en las secuencias de juego, desde el enfoque del modelo didáctico funcional, y a partir de los criterios de interacción que lo estructura Solà (2010): logro del objetivo físico (oposición), armonización técnica (colaboración) y modificación de la secuencia motriz (ataque y defensa). El desmarque se desglosa en dos fases de construcción: fase de acoplamiento y fase de pase.

Palabras clave: desmarque, fútbol, táctica, modelo didáctico funcional

Introducción

La táctica deportiva “es un saber de oposición entre sujetos que utilizan secuencias de movimiento en ataque y en defensa encaminadas al logro de un objetivo físico final” (Solà, 2005a, p. 35). El jugador debe saber interpretar los parámetros de interacción: armonización técnica (colaboración) y modificación de la secuencia motriz (ataque y defensa), y como estos se condicionan entre sí durante las situaciones de juego y desarrollo de secuencias, en la lucha para lograr el objetivo físico final (en este caso, conseguir la correcta recepción de la pelota).

The lines of research for analyzing the technical and tactical performance of footballers help to improve understanding of the game. Winning teams have greater ball possession (Casáis, Lago, Lago, Iglesias, & Gómez, 2011; Lago-Peñas & Dellal, 2010; Lago, Martín, & Seirul-lo, 2007), although it has also been observed that possession varies depending on the result and the level of the opponent (Lago, Casáis, Domínguez, Martín, & Seirul-lo, 2010). A large number of goals are scored after an exchange in possession of the ball (Castellano, Perea, & Álvarez, 2009), in most cases due to the accumulation of technical actions by the team in possession (Lapresa, Arana, Garzón, Egüen, & Amatria, 2010) although it should also be borne in mind that there are some areas of the pitch where the probability of scoring is higher after recovering possession (Fernández Ponce & Pino Ortega, 2003).

A number of tests have been conducted to assess the basic movements of group tactics (Grehaigne, Godbout, & Bouthier, 1997; Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998) and attempts have also been made to obtain information about the players' decision-making (González, García, Pastor, & Contreras, 2011). The literature further includes some tests which seek to evaluate the concepts based on a more global vision of the game (Costa, Garganta, Greco, Mesquita, & Maia, 2011).

Drawing on Bunker and Thorpe (1982, cited in Kirk & McPhail, 2002), who are seen as the precursors in modern pedagogy for teaching team sports with their Teaching Games for Understanding approach, a number of educational models have been developed under their influence (Valero, 2005; López & Castejón, 2005). In this line of tactical teaching, analysis of losing your marker is based on the Functional Teaching Model (Solà, 2010). The model proposes three interaction conventions. Firstly, there is the technical harmonization which specifies how the players in the same team combine their movements and actions, synchronizing each of them to achieve the group objective. The second is called modification of the motor sequence and refers to the interaction between players in opposing teams in attack and defense. This second convention is the most important in sports such as football and makes it possible to differentiate between tactical and non-tactical sports. These first two conventions are established during the course of the game and are conditioned by the third and last convention, the objectives which are to be achieved.

Las diferentes líneas de investigación para el análisis del rendimiento técnico y táctico del futbolista ayudan a mejorar la comprensión del juego. Los equipos ganadores tienen mayor posesión de la pelota (Casáis, Lago, Lago, Iglesias, & Gómez, 2011; Lago-Peñas & Dellal, 2010; Lago, Martín, & Seirul-lo, 2007), aunque también se observa que la posesión varía en base al resultado y el nivel del rival (Lago, Casáis, Domínguez, Martín, & Seirul-lo, 2010). Un gran número de goles tiene lugar tras el intercambio en la posesión de la pelota (Castellano, Perea, & Álvarez, 2009), en la mayoría de las ocasiones, provocada por la acumulación de acciones técnicas por parte del poseedor (Lapresa, Arana, Garzón, Egüen, & Amatria, 2010), aunque también se debe tener en cuenta que hay zonas en las cuales, tras la recuperación de la posesión la probabilidad de hacer gol es más elevada (Fernández Ponce & Pino Ortega 2003).

Se han realizado diferentes pruebas para valorar los movimientos básicos de táctica colectiva (Grehaigne, Godbout, & Bouthier, 1997; Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998) e incluso se ha tratado de obtener información sobre la toma de decisiones de los futbolistas (González, García, Pastor, & Contreras 2011). La bibliografía nos presenta también algunas pruebas que tratan de evaluar los conceptos en base a una visión más global sobre el juego (Costa, Garganta, Greco, Mesquita, & Maia 2011).

Desde los autores considerados como los precursores en la pedagogía moderna, para la enseñanza de los deportes colectivos, Bunker y Thorpe (1982, citado en Kirk & McPhail, 2002), con su propuesta de Teaching Games for Understanding, se han desarrollado diferentes modelos pedagógicos bajo su influencia (Valero 2005; López & Castejón, 2005). En esta línea de pedagogía táctica, el análisis del desmarque se realiza en base al modelo didáctico funcional (Solà, 2010). El modelo propone tres convenciones de interacción. En primer lugar, la armonización técnica que define como los jugadores de un mismo equipo acoplan los movimientos y acciones, sincronizándose todos y cada uno de ellos en base al objetivo colectivo. La segunda, denominada la modificación de la secuencia motriz, significa la interacción que se produce entre los jugadores de diferentes equipos en ataque y defensa. Esta segunda convención es la más importante en deportes como el fútbol y permite diferenciar deportes tácticos de los que no lo son. Estas convenciones, que se establecen durante el desarrollo del juego, se ven condicionadas por los objetivos, tercera y última convención, que se quieren conseguir.

Under the Functional Teaching Model (Solà, 2010) basic group tactics movements are each of the components that make up the global tactics of a playing system. Context is considered crucial for the understanding and development of the game (Read & Devis, 1990) and the appropriate response has to be chosen in line with its changing and interactive demands (Aguilar & Suárez, 2007, cited in García, Rodríguez, & Garzón, 2011).

Losing your marker is a basic group tactics movement. A grasp of its functionality and totality should help players to tailor their actions to the game situation based on the structure and model of organizational play proposed.

Play Roles and the Concept of Losing Your Marker

Spending a greater percentage of the game in the attack phase would seem to be a significant factor in winning a match (Blomfield, Polman & O'Donoghue, 2005, cited in Lago et al., 2007), bearing in mind that the greatest importance is attached to the players who do not have the ball (Costa et al., 2011, Oslin et al., 1998) because a player spends only 2% of the entire game with the ball in their possession (Silva, Sánchez Bañuelos, Garganta, & Anguera, 2005). Studying the phases of the game in which a player is not in possession of the ball is highly significant for understanding football. If we add to this the fact that 20% of actions in a game end with a shot on goal (Ardá & Anguera, 2000), looking at the other 80% should be the basis of player training. Losing your marker encompasses players who are not in possession of the ball in a large percentage of the game. Adding scientific information about losing your marker to the little that has been found should help to understand how the concept works in its entirety as the number of players in a football match means that the relations between them increase the degree of uncertainty.

The concept of losing your marker is similar to the approach taken by Castelo (1999) when he talks about offensive displacements. Losing your marker is the offensive concept which enables the attacker without the ball to free themselves from their immediate defender, trying to minimize the success of the defensive action and gain spatial and time advantages by providing options to the player in possession. Losing your marker involves interpreting all the movements that are taking

Según el Modelo Didáctico Funcional (Solà, 2010), los movimientos básicos de táctica colectiva (MBTC) son todos y cada uno de los componentes que conforman la táctica global de un sistema de juego. El contexto se considera crucial para la comprensión y desarrollo de juego (Read & Devis, 1990), debiendo seleccionar la respuesta adecuada en función de sus exigencias cambiantes e interactivas (Aguilar & Suárez, 2007, citado en García, Rodríguez, & Garzón, 2011).

El desmarque es un movimiento básico de táctica colectiva. Entender su funcionalidad y globalidad debe ayudar al jugador a adaptar sus acciones a la realidad del juego, basándose en la estructura y modelo de juego organizativo planteado.

Los roles del juego y el concepto de desmarque

Encontrarse un mayor porcentaje del partido en fase de ataque parece ser un dato significativo para poder ganar un partido (Blomfield, Polman & O'Donoghue, 2005, citado en Lago et al., 2007). Teniendo en cuenta que la mayor importancia recalca en aquellos jugadores que se encuentran sin la posesión de la pelota (Costa et al., 2011; Oslin et al., 1998), debido a que el jugador pasa tan solo un 2% de la globalidad del juego con la posesión de la pelota en su poder (Silva, Sánchez Bañuelos, Garganta, & Anguera, 2005). Centrarse en el estudio de las fases del partido en las cuales se está sin la posesión de la pelota es altamente significativo para la comprensión del fútbol. Si a estos datos sumamos que el 20% de las acciones del juego acaban con un tiro a portería (Ardá & Anguera, 2000), centrarse en el 80% restante debería ser la base de la formación del jugador. El desmarque engloba a los jugadores que se encuentran sin la posesión de la pelota y en un gran porcentaje del juego. Aportar información científica sobre el desmarque, a la escasa encontrada, debe ayudar a comprender el juego del concepto a la totalidad y es que, la cantidad de jugadores existentes en un partido de fútbol hace que las relaciones entre ellos aumente el grado de incertidumbre.

El concepto de desmarque se puede asemejar al expuesto por Castelo (1999) cuando habla de desplazamientos ofensivos. El desmarque es el concepto ofensivo que permite al atacante sin pelota liberarse del defensor inmediato, tratando de minimizar el éxito de la acción defensiva y obtener ventajas espacio-temporales, ofreciendo soluciones al poseedor. Desmarcarse implica interpretar todos los movimientos que se están produciendo en

Attack roles	<i>RAwoB</i> Receiver attacker without ball	<i>AwoB</i> Attacker without ball	<i>AwB</i> Attacker with ball
Defense roles	<i>DRAwoB</i> Defender receiver attacker without ball	<i>iDRAwoB</i> Immediate defender receiver attacker without ballr	<i>DAwoB</i> Defender attacker without ball
			<i>DAwB</i> Defender attacker with ball

Table 1. Representation of the interaction of play roles in football

place on the pitch in order to be in an ideal position to receive the ball and ready for the next action. Each of the players loses their marker but only one will be the final receiver. *Table 1* shows the play roles based on the interesting classification suggested by Martín & Lago (2005). It should be borne in mind that they will vary during the course of the sequences and that they are only an initial reference point.

The play roles should make it possible to learn about the relationships established between each of the players since the logic of the game calls for intelligent participation in relations with other players (Alonso et al., 2011, cited in Duran, Lavega, Planas, Muñoz, & Pubill, 2014).

Tactical Interpretation of Losing Your Marker

As a result of the reciprocal influence between the players during the course of the game (Solà, 2005b), the most important point comes when resolving the disorder produced in game situations due to the opposition of objectives (Silva & Scaglia, 2007). This is because the success of the group strategy will depend on the skill of the individual player (Daiuto, 1988; López Ros, 2011, cited in Muñoz, Serena, Daza, & Hileno, 2015).

Losing your marker is broken down into the coupling phase and the pass phase for analysis. The reasons for dividing the concept into two are to provide a more all-inclusive proposal and because during the pass phase the players continue to take up new positions on the pitch with respect to the movement of the ball. *Table 2* shows the tactical interaction involved in losing your marker. It sets out the objectives that the player who loses their marker needs to take into consideration based on motor interactions with the other players.

Roles de ataque	<i>AsPR</i> Atacante sin pelota receptor	<i>AsP</i> Atacante sin pelota	<i>AcP</i> Atacante con pelota
Roles de defensa	<i>DAsPR</i> Defensor atacante sin pelota receptor	<i>DiAsPR</i> Defensor inmediato atacante sin pelota receptor	<i>DAsP</i> Defensor atacante sin pelota
			<i>DAcP</i> Defensor atacante con pelota

Tabla 1. Representación de la interacción de los roles del juego en el fútbol

el terreno de juego, con el objetivo de estar en situación óptima de recibir la pelota y preparado para la siguiente acción. Todos y cada uno de los jugadores se desmarcan pero solo uno será el receptor final. En la *tabla 1*, a partir de la interesante clasificación expuesta por Martín & Lago (2005), se exponen los roles de juego. Hay que tener en cuenta que estos variarán durante el desarrollo de las secuencias y que son una referencia inicial.

Los roles del juego deben permitir conocer las relaciones que se establecen entre cada uno de los jugadores, ya que la lógica del juego obliga a la participación inteligente en las relaciones con otros jugadores (Alonso et al., 2011, citado en Duran, Lavega, Planas, Muñoz, & Pubill, 2014).

Interpretación táctica del desmarque

Debido a la influencia recíproca, durante el desarrollo del juego, entre los individuos Solà (2005b), lo más importante se encuentra en el momento de resolver el desorden producido en las situaciones de juego, fruto del enfrentamiento de los objetivos Silva & Scaglia (2007) y es que el éxito de la estrategia colectiva irá en función de la competencia individual del jugador (Daiuto, 1988; López Ros, 2011, citado en Muñoz, Serena, Daza, & Hileno, 2015).

Para el análisis, el desmarque se desglosa en fase de acoplamiento y fase de pase. El motivo que lleva a la segregación del concepto en dos es para realizar una propuesta más exhaustiva y porque, durante el pase, los jugadores siguen adaptando nuevos posicionamientos en el terreno de juego respecto al movimiento de la pelota. En la *tabla 2* se expone la interacción táctica del desmarque. En ella se muestran los objetivos que debe tener en cuenta el jugador que se desmarca en base a las interacciones motrices con otros jugadores.

Coupling phase	
<i>AwoB</i>	<i>DRAwoB</i>
1. Adapt the pass line	1. Adjust positioning
2. Generate spaces	2. Generate attention
3. Take advantage of spaces	
4. Generate numerical superiority	<i>DAwoB</i>
	1. Adjust positioning
	2. Generate attention
<i>AwB</i>	<i>DAwB</i>
1. Create pass lines	1. Generate attention
2. Maintain pass lines	
Pass phase	
Receiver	
<i>AwoB</i>	<i>DRAwoB</i>
1. Adjust positioning	1. Protect reception area
	2. Adjust positioning
	<i>DAwoB</i>
	1. Adjust positioning
Non-receiver and passer	
1. Go back to coupling phase	
2. Interpret trajectories	

Table 2. Tactical interaction of losing your marker for the receiver attacker without the ball (RAwoB)

Fase de acoplamiento	
<i>AsP</i>	<i>DAsPR</i>
1. Adaptar la línea de pase	1. Ajustar posicionamiento
2. Generar espacios	2. Generar atención
3. Aprovechar espacios	
4. Generar superioridad numérica	<i>DAsP</i>
	1. Ajustar posicionamiento
	2. Generar atención
<i>AcP</i>	<i>DAcP</i>
1. Crear líneas de pase	1. Generar atención
2. Mantener líneas de pase	
Fase de pase	
Receptor	
<i>AsP</i>	<i>DAsPR</i>
1. Ajustar posicionamiento	1. Proteger zona de recepción
	2. Ajustar posicionamiento
	<i>DAsP</i>
	1. Ajustar posicionamiento
No receptor y pasador	
1. Volver a fase de acoplamiento	
2. Interpretar trayectorias	

Tabla 2. Interacción táctica del desmarque para el atacante sin pelota receptor (AsPR)

In these two phases the player who loses their marker will need to interpret the interactions in terms of both collaboration and also the attack-defense dialectic given that the tactical objectives are addressed synchronously.

Other proposals have also been reviewed, including Castelo (1999) who sets out other objectives such as balancing lines or efficiently occupying, creating and using space, along with other papers which describe the general objectives of the attack (Gréhaigne, Godbout, & Zerai, 2011).

Coupling Phase

In this phase the receiver is unknown; it could be any of the attackers. This means it is determined with infinite uncertainty. Bearing in mind that play is interpretive and imbalances occur (González et al., 2011), the generation of movements in the constant search for new pass options may lead to mismatches in the structural organization of the game as noted by Roca (1998) and also adjustment between the players in the competitive setting. The interactions to be analyzed are technical harmonization (collaboration) and modification of the motor sequence (attack and defense).

En las dos fases expuestas, el jugador que se desmarca deberá interpretar las diferentes interacciones que se producen a nivel de colaboración y en función de la dialéctica ataque-defensa, teniendo en cuenta que los objetivos tácticos se enfrentan de manera sincrónica.

Se han revisado otras propuestas, como Castelo (1999), en la que se exponen otros objetivos como equilibrar líneas u ocupar, crear y utilizar de forma eficiente los espacios y otros estudios, donde se exponen objetivos generales del ataque (Gréhaigne, Godbout, & Zerai, 2011).

Fase de acoplamiento

En esta fase no se conoce el receptor, puesto que todos los atacantes podrían serlo. Esto lleva a determinarla con una incertidumbre infinita. Teniendo en cuenta que el juego es interpretativo y se producen desequilibrios (González et al., 2011), la generación de movimientos en la búsqueda constante de nuevas opciones de pase, puede provocar desajustes en la organización estructural del juego, en concordancia con Roca (1998), y ajuste entre jugadores dentro del entorno competitivo. Las interacciones a analizar son la armonización técnica (colaboración) y la modificación de la secuencia motriz (ataque y defensa).

In the coupling phase, the player who loses their marker has to constantly think about where, when, how and why. “Where” means what the target space is in which they seek to act in the immediate future. In relation to the “when”, they have to decide on the right time to start their movements. The “how” refers to the set of movements or, following Solà (2010), trajectories that they will perform during their run. Finally, the “why” concerns the reasons that lead them to make that particular movement given the situation of play and how it is evolving. Each question is answered based on the motor interactions that take place during the play sequence.

Technical Harmonization

In the coupling phase, the interaction between attackers has to be coordinated and fluid in order to create pass lines or preserve the ones that have been created, adapt pass lines, generate and take advantage of spaces and/or generate numerical superiority.

When interacting with other attackers without the ball, the first objective is to be able to connect the pass lines by interpreting the movements of the other players and the areas they are in and ensuring there is no interference between them. The second is to generate spaces for another teammate to occupy, or simply get out of an area where there is a build-up of players. The third objective, which is related to the previous one, is to make the most of the space generated and seek to obtain an advantage or occupy new areas of the pitch. The last is to amass players to generate situations of numerical superiority or equality.

When interacting with the player in possession, the objectives are firstly to generate pass lines for the player in possession to provide them with sufficient options in the play and secondly to maintain the pass lines that have been generated and thus give follow-through to the previous action.

Modification of the Motor Sequence

The interaction that takes place on the pitch during the tussle for space and for players to lose their markers is enhanced when the relationship with opposing objectives, attack and defense, comes into play. Interaction with defenders is based on three roles in the game.

En la fase de acoplamiento, el jugador que se desmarca debe reflexionar constantemente sobre el dónde, cuándo, cómo y por qué. En cuanto al “dónde”, quiere decir cuál es el espacio diana sobre el que quiere actuar en un futuro a corto plazo. En relación al “cuándo”, se debe plantear entorno al momento idóneo para empezar los movimientos. Cuando habla del “cómo”, se refiere al conjunto de movimientos o, siguiendo a Solà (2010), trayectorias que realizará durante la carrera. Y en relación con el “por qué”, se refiere a los motivos que le llevan a realizar ese movimiento en concreto, teniendo en cuenta la situación de juego y la evolución de la misma. Todas y cada una de las preguntas están respondidas en base a las interacciones motrices que se están produciendo durante la secuencia del juego.

La armonización técnica

En la fase de acoplamiento, la interacción entre atacantes debe ser coordinada y fluida, con el fin de poder crear líneas de pase o mantener las creadas, adaptar líneas de pase, generar y aprovechar espacios y/o generar superioridad numérica.

A la hora de interactuar con otros atacantes sin pelota, el primer objetivo es ser capaces de acoplar las líneas de pase interpretando los movimientos de estos y las zonas que ocupan, evitando interferirse entre sí. El segundo es generar espacios para que algún otro compañero los pueda ocupar, o simplemente salir de una zona de aglomeración de jugadores. El tercer objetivo, relacionado con el anterior, es aprovechar el espacio generado, tratando de obtener ventajas o bien ocupar nuevas zonas del terreno de juego. El último es acumular jugadores generando situaciones de superioridad o igualdad numérica.

En la interacción con el poseedor, los objetivos establecidos son: generar líneas de pase al poseedor ofreciéndole suficientes soluciones en el juego, y el segundo es mantener las líneas de pase generadas, dándole continuidad a la acción previa.

Modificación de la secuencia motriz

La interacción que se produce en el terreno de juego en la lucha por el espacio y lograr desmarcarse, se enriquece en el momento en el que se produce la relación con objetivos opuestos: ataque y defensa. La interacción con los defensores se realiza en base a tres roles que aparecen en el juego.

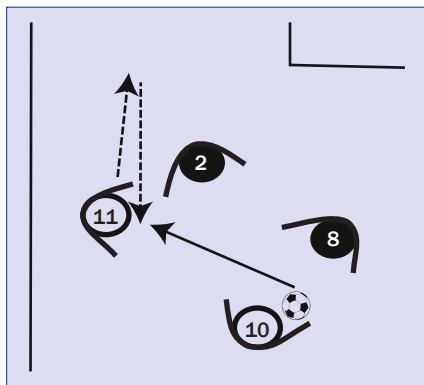


Figure 1.
Attacker's movements to achieve objectives with respect to the DRAwoB

Figura 1.
Movimientos del atacante para lograr objetivos respecto al DAsPR

The first role to be analyzed is the counterpart defender depicted in *Figure 1* (no. 2 black). The first objective is to adjust positioning to gain spatial and time advantages and thus become a potential optimal receiver. The second objective is to generate attention by seeking to get the immediate defender to fix their marking and hence ensure they are unable to help other defenders.

The next role to be analyzed is any non-immediate defenders with the possibility of interaction. It is important to emphasize the possibility of interaction since it is sometimes difficult to interact with players who are on a third pass line. The first objective is to adjust positioning in response to the defender's marking movements based on the information obtained about the areas they occupy and their marking performance with respect to the teammate; positional angle with respect to the play. The second objective is to generate attention by seeking to minimize any possible defensive action taken with respect to another attacker. (*Fig. 2*).

El primer rol a analizar es respecto al par defensor representado en la *figura 1* (nº 2 negro). El primer objetivo es ajustar el posicionamiento, consiguiendo ventajas a nivel espacial y temporal, para ser un posible receptor óptimo. El segundo objetivo es generar atención tratando que el defensor inmediato fije su marca, evitando posibles ayudas a otros defensores.

El siguiente rol a analizar es respecto a defensores no inmediatos con posibilidad de interacción. Es importante recalcar la posibilidad de interacción ya que, en ocasiones, con los jugadores que se encuentran en una tercera línea de pase es difícil interactuar. El primer objetivo es ajustar el posicionamiento a partir de los movimientos de marcaje que realiza este, en base a la información obtenida, sobre las zonas que ocupa y su actuación en la marca respecto al compañero; ángulo posicional respecto al juego. El segundo objetivo es generar atención tratando de minimizar la posible acción defensiva sobre otro atacante. (*Fig. 2*)

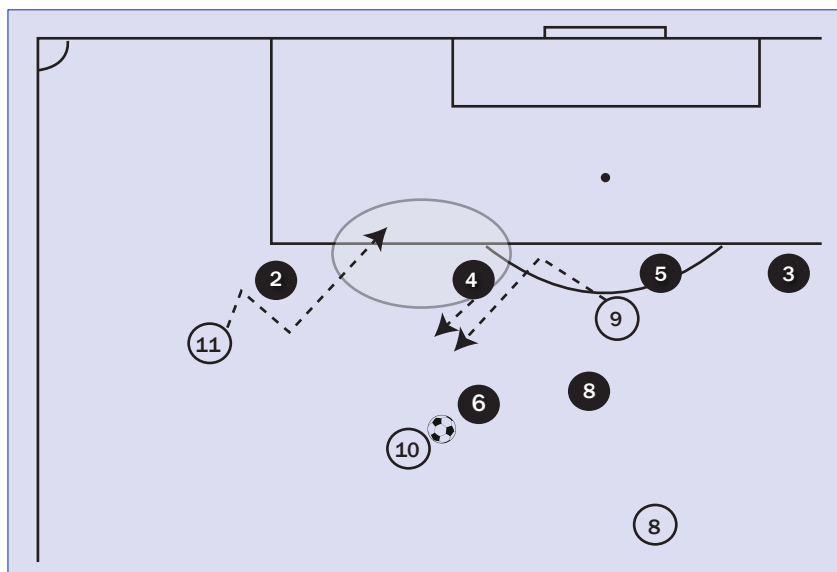


Figure 2.
Coupling of losing your marker in attack and defense interaction

Figura 2.
Acoplamiento de desmarque en interacción ataque y defensa

Attack Ataque		Defense Defensa				
Player Jugador	Player no. 10 Jugador nº 10	Player no. 11 Jugador nº 11	Player no. 4 Jugador nº 4	Player no. 5 Jugador nº 5	Player no. 6 Jugador nº 6	Player no. 2 Jugador nº 2
Objectives of attacker no. 9	Create pass line	Couple pass lines Acoplar líneas de pase	Obtain advantages Obtener ventajas	Obtain advantages Obtener ventajas	Adjust positioning	Adjust positioning
Objetivos del jugador nº 9	Crear línea de pase	Generate spaces Generar espacios	Generate attention Generar atención	Generate attention Generar atención	Ajustar el posicionamiento	Ajustar el posicionamiento

Table 3. Objectives of attacker no. 9 based on the tactical interaction criteria for losing your marker

Tabla 3. Objetivos del atacante nº 9 en base a criterios de interacción táctica del desmarque

Figure 3.
Movement to generate attention about the counterpart defender of the attacker with the ball

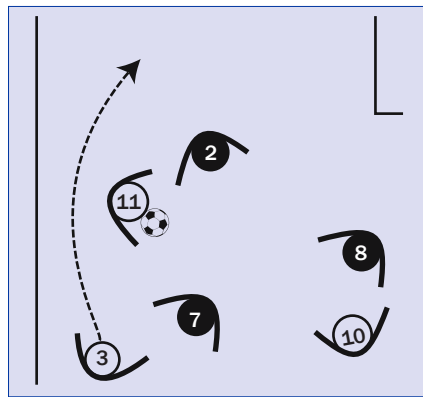


Figura 3.
Movimiento para generar atención sobre el defensor par del atacante con pelota

Table 3 specifies the objectives based on the interaction of player number 9 with respect to the rest of the players with which they intervene in Figure 2.

The last role to be analyzed in this phase is the defender confronting the attacker with the ball. The objective is to generate attention about them and thus remove the active defense from the player in possession.

In Figure 3 attacker no. 3 makes a movement with which they try to escape from the pairing between attacker and defender (11-2).

As can be seen from the above analysis of this interaction, the attackers' objectives have been generated by trying to couple them to the defenders, very much in line with the approach taken by Gréhaigne, Godbout and Zerai (2011, cited in Castellano, Álvarez-Pastor, & Blanco-Villaseñor, 2013) when they describe the need to seek to generate uncertainty and unbalance the opposing team when not in possession of the ball.

Pass Phase

Passes are the most frequent component of play (Silva et al., 2005). A distinction should be made between whether the attacker is a receiver or not. The fact that the attacker is not a receiver does not mean that they

En la tabla 3 se especifican los objetivos en base a la interacción del jugador número 9, respecto al resto de jugadores con los que interviene en la figura 2.

El último rol a analizar de esta fase es respecto al defensor del atacante con pelota. El objetivo es generar atención sobre este, tratando de liberar la defensa activa sobre el poseedor.

En la figura 3, el atacante nº 3 realiza un movimiento con el que intenta liberar del emparejamiento producido entre atacante-defensor (11-2).

Como se ha podido ver en el análisis expuesto de esta interacción, los objetivos de los atacantes se han producido tratando de acoplarlos a los defensores, muy en concordancia con lo expuesto por Gréhaigne, Godbout y Zerai (2011, citado en Castellano, Álvarez-Pastor, & Blanco-Villaseñor, 2013), cuando explican la necesidad de intentar generar incertidumbre y desequilibrar al equipo adversario sin posesión del balón.

Fase de pase

El pase es el elemento que más se produce en el juego (Silva et al., 2005). Hay que diferenciar entre si el atacante es receptor o no. Que el atacante no sea receptor, no implica que no se haya desmarcado. Esta

have not lost their marker. This phase consists of finding out who the receiver is, whose suitability in the situation comes from having generated the best possible conditions for receiving the ball. A pass is a technical aspect and as such the outcome when it is performed is not always the intended one. The success or otherwise of the action of losing your marker will depend on the ability to readjust movements in line with the new situation. It is important to interpret the trajectory of the ball; the longer the pass, the greater the interpretation of trajectories.

Technical Harmonization

For the receiver, the ultimate objective of the action of losing your marker is to receive the ball. Interaction with regard to teammates is weakened in this phase, although it is still present. The objective of this phase is to adjust positioning in terms of angles, orientation and distances and always be ready to take part in the next action as soon as possible after controlling the ball, including taking advantage of any spaces that may be generated by the movements of the non-receiving attackers. As noted by Wein (1995, cited in González, Gutiérrez, Pastor, & Fernández, 2007), this means knowing how to position yourself on the pitch based on the game situation and depending on the next action.

The non-receiving attacker will go back to the coupling phase and will need to act on the basis of collaboration and attack and defense interrelationships. In addition they will need to be able to interpret the trajectory of the ball and readjust their positioning to respond to potential reception, interception or loss of possession.

There is no relationship with the attacker who has the ball in this phase. After making the pass their role changes from an attacker with the ball to an attacker without the ball and they need to achieve the same objectives as any other attacker.

Modification of the Motor Sequence

Except for assistance between defenders, interaction is reduced practically to one-on-one. It should be borne in mind that after the pass the defense's objectives may be in a situation different from the initial one. For example, the receiver who initially had a marker no longer has one or is marked by more than one defender. It may also be that they go from being initially unmarked to being marked by one or more defenders. In the latter case losing your marker should

fase se caracteriza por conocer al receptor, cuya idoneidad de la situación pasa por haber generado las mejores condiciones posibles para ello. El pase es un aspecto técnico, y como tal, el resultado de la ejecución no es siempre el deseado. El éxito o no de la acción de desmarque dependerá de la capacidad de readaptar los movimientos en base a la realidad que se produzca. Es importante interpretar la trayectoria de la pelota. A mayor distancia de pase, mayor interpretación de trayectorias.

Armonización técnica

El objetivo final de la acción del desmarque, para el receptor, es recibir la pelota. La interacción, respecto a compañeros del propio equipo, se ve resentida en esta fase, aunque sigue estando presente. El objetivo de esta fase es ajustar el posicionamiento, en cuanto a ángulos, orientación y distancias, estando siempre en disposición de jugar con la mayor brevedad en la siguiente acción, tras el control de la pelota, e incluso aprovechando espacios que se pueden generar con los movimientos de los atacantes no receptores. Tal y como afirma Wein (1995, citado en González, Gutiérrez, Pastor, & Fernández, 2007) saber posicionarse en el campo según la situación de juego, en función de la próxima acción.

El atacante no receptor volverá a la fase de acoplamiento, debiendo actuar en base a las interrelaciones de colaboración, y ataque y defensa. A estas se le suma el saber interpretar la trayectoria de la pelota, reajustando el posicionamiento ante la posible recepción, interceptación o pérdida de la posesión.

En esta fase no se contempla relación con el atacante con pelota. Al realizar el pase, su rol ha cambiado de atacante con pelota a atacante sin pelota, debiendo alcanzar los mismos objetivos que cualquier otro atacante.

Modificación de la secuencia motriz

La interacción se reduce, a excepción de ayudas entre defensores, prácticamente al uno contra uno. Hay que tener en cuenta que tras el pase, los objetivos de la defensa, pueden llevar a encontrarse en una situación diferente de la inicial. Por ejemplo, que el receptor, inicialmente emparejado, pase a no estarlo o a estarlo con más de un defensor. También puede suceder que pase de estar inicialmente desemparejado a encontrarse emparejado con uno o más defensores. En este último caso

be left out, since it would not appear as a concept as they do not need to lose an initial marker; nevertheless following Castelo (1999) it can be interpreted as offensive displacements.

There are two roles which intervene in this phase with respect to the receiver. The first role to be analyzed is the immediate defender. The first objective is to protect the reception area, using their body to prevent the defender from anticipating the play or intercepting the ball, and thus be able to receive the pass. The next objective is to adjust positioning based on angles, distances and orientation to gain or preserve the spatial and time advantages initially achieved.

The next role to be analyzed is the non-immediate defenders. As in the previous role, they also modify their behavior from the moment when the pass is made. Just like the previous phase, the objective is to adjust positioning based on the marking movements that this defender makes. This information is valid in the knowledge that they will have to change their position so that when they receive the ball they can play as seamlessly and efficiently as possible.

Figure 4 depicts a situation in which defending player no. 6 helps defending player no. 2, thus generating a one-on-two situation (11 vs. 2 + 6). Table 4 breaks down the interaction for the receiver attacker without the ball (RAwoB) (no. 11).

se debería obviar el desmarque, ya que no aparecería como concepto, porque no necesita deshacerse de una marca inicial, pero siguiendo a Castelo (1999), se puede entender como desplazamientos ofensivos.

Los roles que intervienen en esta fase respecto al receptor son dos. El primer rol a analizar es respecto a la defensa inmediata. El primer objetivo que aparece es proteger la zona de recepción, utilizando su cuerpo evitando que el defensor anticipe a la jugada o intercepte, para recibir el pase. El siguiente objetivo es ajustar el posicionamiento en base a ángulos, distancias y orientación, obteniendo o manteniendo ventajas espaciales y temporales inicialmente logradas.

El siguiente rol a analizar es respecto a defensores no inmediatos. Al igual que lo planteado con el anterior rol, también modifican su conducta desde el momento que se realiza el pase. El objetivo es, al igual que sucede en la fase anterior, ajustar el posicionamiento a partir de los movimientos de marcaje que realiza este. Esta información es válida sabiendo que deberá variar su posición para, en el momento de recepción, poder jugar con la mayor fluidez y eficiencia posible.

La figura 4 representa una situación en la que el jugador defensor nº 6, realiza una ayuda defensiva al jugador defensor nº 2, generando una situación de 1x2 (11 vs. 2+6). En la tabla 4 se desglosa la interacción para el AsPR (nº 11).

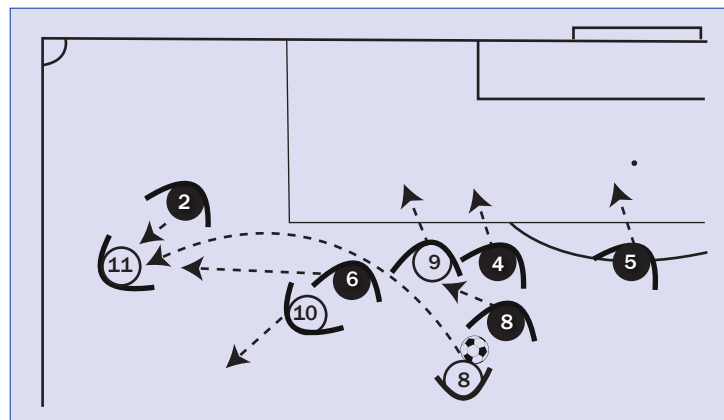


Figure 4.

Representation of the pass phase and hypothetical attack and defense movements

Figura 4.

Representación de fase de pase e hipotéticos movimientos de ataque y defensa

	Attack Ataque		Defense Defensa		
Player Jugador	10	9	2	6	4
11	Adjust positioning Ajustar el posicionamiento	Adjust positioning Ajustar el posicionamiento	Protect reception area Proteger zona de recepción	Protect reception area Proteger zona de recepción	Adjust positioning Ajustar posicionamiento
			Adjust positioning Ajustar posicionamiento	Adjust positioning Ajustar posicionamiento	

Table 4. Interaction of the RAwoB in the pass phase based on Figure 4

Tabla 4. Interacción del AsPR en la fase de pase en función de la figura 4

Player number 11 needs to interact with the players in their sphere of influence based on all the principles set out in this section. They need to act in accordance with each of the roles that is influenced by dominating the space and time of the sequence and always with a view to assisting with the following action.

Conclusions

The instability which football presents leads to a number of game situations and play sequences, albeit with similarities to each other. The basis of the game is interpreting the variables for interaction between attack and defense, collaboration with teammates and achieving the objective.

This paper proposes a breakdown of the process of losing your marker so that subsequent research can assess the game situation. This breakdown should lead to the construction of indicators to evaluate performance. The interactions which occur in the game lead to inputs for the player who needs to be able to resolve them for the benefit of the group. There are numerous aspects which influence action and the factors which determine decision-making are different, and this is what scientific research should be about. Hence understanding the internal logic of losing your marker is a very important component.

The evaluation methods which have been designed for football and team sports make it possible to gather global information about the behavior of the individual players and the behavior of the team as a whole. The conclusion drawn from them is their quantitative validity in terms of continuing to explore sports research and innovation, but at the same time there is a lack of qualitative information. Qualitative information should include information about “how” to play football correctly and make it possible to establish methodological criteria. The quality of the teaching will consist of thinking about the “what”, “how”, “where”, “when”, “why” and the reason behind a player performing a series of technical-tactical actions based on the situation that is presented to them in the changing context of the game.

Mastering the concept means dominating the game. This is the consistent approach pursued and the objective of future research based on the principles set out in this paper.

Conflict of Interests

No conflict of interest was reported by the authors.

El jugador número 11 debe interactuar, siguiendo todos los criterios expuestos en el presente apartado, con los jugadores que se encuentran en su radio de influencia. Debe actuar consecuentemente con cada uno de los roles que se ve influenciado, dominando espacio tiempo de la secuencia, siempre en beneficio de la siguiente acción.

Conclusiones

La inestabilidad que presenta el fútbol provoca diferentes situaciones y secuencias de juego, aunque con similitudes entre sí. La base del juego es la interpretación de las diferentes variables de interacción entre ataque y defensa, la colaboración de los compañeros y el logro del objetivo.

En este artículo se ha propuesto el desglose del desmarque para, en posteriores investigaciones, valorar la realidad del juego. El desglose debe dar lugar a la construcción de indicadores que permitan evaluar el rendimiento. Las interacciones, que se producen en el juego, provocan *inputs* sobre el jugador que deberá resolver siempre en beneficio del colectivo. Son muchos los aspectos que influyen en la acción, son diferentes los factores que determinan la toma de decisión y esto, es de lo que se debería ocupar la investigación científica. Por este motivo entender la lógica interna del desmarque es una parte muy importante.

Los diferentes métodos de evaluación diseñados para el fútbol y deportes colectivos permiten obtener información global del comportamiento del jugador y del comportamiento del conjunto. La reflexión extraída de ellas es su validez cuantitativa, para seguir ahondando en la investigación e innovación deportiva, pero existe escasez de investigación cualitativa. La información cualitativa debe aportar información del “cómo” jugar correctamente al fútbol pudiendo establecerse criterios metodológicos. Hay que tener en cuenta que la calidad de la enseñanza recalará en reflexiones en torno al “qué”, “cómo”, “dónde”, “cuándo”, “por qué” y para qué realiza el jugador una serie de acciones tecnicotácticas, en base a la realidad que se le presenta en el contexto cambiante del juego.

Dominar el concepto significa dominar el juego. Este es el enfoque coherente que se persigue y el objetivo de futuras investigaciones basándose en lo que se ha expuesto en este artículo.

Conflicto de intereses

Las autorías no han comunicado ningún conflicto de intereses.

References | Referencias

- Ardá, T., & Anguera, M. T. (2000). Evaluación prospectiva en programas de entrenamiento de fútbol A7 mediante indicadores de éxito en diseños diacrónicos intensivos retrospectivos. *Psicothema*, 12(2), 52-55.
- Casáis, L., Lago, C., Lago, J., Iglesias, S., & Gómez, M. (2011). Indicadores de rendimiento competitivo que diferencian equipos ganadores y perdedores de la liga española. *Revista de Preparación Física en Fútbol* (2), 44-53.
- Castellano, J., Álvarez-Pastor, D., & Blanco-Villaseñor, Á. (2013). Análisis del espacio de interacción en fútbol. *Revista de Psicología del Deporte*, 22(2), 437-446.
- Castelo, J. (1999). *Fútbol. Estructura y dinámica del juego*. Barcelona: INDE.
- Castellano, J., Perea, A., & Álvarez, D. (2009). Transiciones en la posesión del balón en fútbol: de lo posible a lo probable. *Apunts. Educación Física y Deportes* (95), 75-81.
- Costa, I., Garganta, J., Greco, P. J., Mesquita, I., & Maia, J. (2011). Sistema de avaliação táctica no Futebol (FUT-SAT): Desenvolvimento e validação preliminar. *Motricidades*, 7(1), 69-84. doi:10.6063/motricidade.7(1).121
- Duran, C., Lavega, P., Planas, A., Muñoz, R., & Pubill, G. (2014). Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad. *Apunts. Educación Física y Deportes* (117), 23-32.
- Fernández Ponce, J., & Pino Ortega, J. (2003). Propuesta de un método para cuantificar el comportamiento táctico de los equipos de fútbol. *Apunts. Educación Física y Deportes* (71), 92-99.
- García, S., Rodríguez, A., & Garzón, A. (2011). Conceptualización de inteligencia táctica en el fútbol: consideraciones para el desarrollo de un instrumento de evaluación en campo desde las funciones ejecutivas. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 11, 69-78.
- González, S., Gutiérrez, D., Pastor, J., & Fernández, J. (2007). Análisis funcional de los deportes de invasión: importancia del subsistema técnico-táctico en el juego. *Concreción en el Fútbol. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* (12), 18-28.
- González, S., García, L. M., Pastor, J. C., & Contreras, O. R. (2011). Conocimiento táctico y toma de decisiones en jóvenes jugadores de fútbol (10 años). *Revista de Psicología del Deporte*, 20(1), 79-97.
- Gréhaigne, J.-F., Godbout, P., & Bouthier, D. (1997). Performance Assessment in Team Sports. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16, 500-516.
- Gréhaigne, J.-F., Godbout, P., & Zerai, Z. (2011). How the "rapport de forces" evolves in a soccer match: the dynamics of collective decisions in a complex system. *Revista de Psicología del Deporte*, 20(2), 747-765. doi:10.1123/jtpe.16.4.500
- Kirk, D., & McPhail, A. (2002). Teaching Games for Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorp Model. *Journal of Teaching in Physical Education* (21), 177-192. doi:10.1123/jtpe.21.2.177
- Lago, C., Casáis L., Domínguez, E., Martín, R., & Seirul-lo, F. (2010). La influencia de la localización del partido, el nivel del oponente y el marcador en la posesión del balón en el fútbol de alto nivel. *Apunts. Educación Física y Deportes* (102), 78-86.
- Lago, C., Martín, R., & Seirul-lo, F. (2007). El rendimiento en el fútbol. Una modelización de las variables determinantes para el F.C. Barcelona. *Apunts. Educación Física y Deportes* (90), 51-58.
- Lago, C., & Dellal, A. (2010). Ball Possession Strategies in elite Soccer According to the Evolution of the Match-Score: the Influence of Situational Variables. *Journal of Human Kinetics*, 93-100. doi:10.2478/v10078-010-0036-z
- Lapresa, D., Arana, J., Garzón, B., Egüen, R., & Amatria, M. (2010). Adaptando la competición en la iniciación al fútbol: estudio comparativo de las modalidades de fútbol 3 y fútbol 5 en categoría prebenjamín. *Apunts. Educación Física y Deportes* (101), 43-56.
- López, V., & Castejón, F. (2005). La enseñanza integrada técnico-táctica de los deportes en edad escolar. *Apunts Educación Física y Deportes* (79), 40-48.
- Martín, R., & Lago, C. (2005). *Deportes de equipo. Comprender la complejidad para elevar el rendimiento*. Barcelona: INDE.
- Muñoz, V., Serna, J., Daza, G., & Hilenó, R. (2015). Influencia del bloqueo directo y el uno contra uno en el éxito del lanzamiento en baloncesto. *Apunts. Educación Física y Deportes* (119), 80-86.
- Oslin, J., Mitchell, S., & Griffin, L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. (H. K. Publisher, Ed.) *Journal of Teaching in Physical Education* (17), 231-243. doi:10.1123/jtpe.17.2.231
- Read, B., & Devis, J. (1990). Enseñanza de los juegos deportivos: cambio de enfoque. *Apunts. Educación Física y Deportes* (22), 51-56.
- Roca, J. (1998). El ajuste temporal: criterio de ejecución distintivo de la inteligencia deportiva. *Apunts Educación Física y Deportes* (53), 10-17.
- Silva, A., Sánchez Bañuelos, F., Garganta, J., & Anguera, M. (2005). Patrones de juego en el fútbol de alto rendimiento. Análisis secuencial del proceso ofensivo en el campeonato del mundo Corea-Japón 2002. *Cultura, Ciencia y Deporte* (2), 65-72.
- Silva, R., & Scaglia, A. J. (2007). A gestão do processo organizacional do jogo: uma proposta metodológica para o ensino dos jogos coletivos. *Motriz, Rio Claro*, 13(1), 51-63.
- Solà, J. (2005). Estudio funcional del saber deportivo para la comprensión de la táctica. *Apunts. Educación Física y Deportes* (82), 26-35.
- Solà, J. (2005). Caracterización funcional de la táctica deportiva. Propuesta de clasificación de los deportes. *Apunts. Educación Física y Deportes* (82), 36-44.
- Solà, J. (2010). *Inteligencia Táctica deportiva. Entenderla y entrenarla*. Barcelona: Inde.
- Valero, A. (2005). Análisis de los cambios producidos en la metodología de la iniciación deportiva. *Apunts. Educación Física y Deportes* (79), 59-67.