

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).

Anàlisi funcional del desmarcatge en el futbol

TONI DÍAZ LOSQUIÑO^{1*}
JOSEP SOLÀ SANTESMASES¹

¹ Grup de Recerca en Salut, Activitat Física i Esport (SAFE).
Universitat Ramon Llull, Facultat de Psicologia, Ciències de
l'Educació i de l'Esport Blanquerna (Espanya)

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

Resum

Les diferents línies de recerca que tracten d'entendre el comportament tècnic i tàctic del futbolista en la realitat del joc, es caracteritzen per dos aspectes bàsics. En primer lloc l'evidència que la major part del partit el jugador es troba sense la possessió de la pilota i, en segon lloc, que el futbol és un esport que exigeix una constant interpretació tàctica. Es tracta d'un esport funcionalment canviant en cadascuna de les seves accions, provocant seqüències de joc sempre noves i diferents entre si. L'objectiu de l'article és realitzar una proposta per desglossar el desmarcatge, un dels conceptes més importants per a l'atacant sense pilota. El desmarcatge és el concepte que ha de permetre la continuïtat del joc oferint solucions al posseïdor, estant en condicions òptimes per poder rebre la passada. L'anàlisi del desmarcatge es realitza tenint en compte la realitat canviant en les seqüències de joc, des de l'enfocament del model didàctic funcional, i a partir dels criteris d'interacció que estructura Solà (2010): assoliment de l'objectiu físic (oposició), harmonització tècnica (col·laboració) i modificació de la seqüència motriu (atac i defensa). El desmarcatge es desglossa en dues fases de construcció: fase d'acoblament i fase de passada.

Paraules clau: desmarcatge, futbol, tàctica, model didàctic funcional

Introducció

La tàctica esportiva “és un saber d'oposició entre subjectes que utilitzen seqüències de moviment en atac i en defensa encaminades a l'assoliment d'un objectiu físic final” (Solà, 2005a, pàg. 35). El jugador ha de saber interpretar els paràmetres d'interacció: harmonització tècnica (col·laboració) i modificació de la seqüència motriu (atac i defensa), i com aquests es condicionen entre si durant les situacions de joc i desenvolupament de seqüències, en la lluita per aconseguir l'objectiu físic final (en aquest cas, aconseguir la correcta recepció de la pilota).

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 (Grehaigine, 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.

Les diferents línies de recerca per a l'anàlisi del rendiment tècnic i tàctic del futbolista ajuden a millorar la comprensió del joc. Els equips guanyadors tenen major possessió de la pilota (Casáis, Lago, Lago, Iglesias, & Gómez, 2011; Lago-Peñas & Dellal, 2010; Lago, Martín, & Seirul-lo, 2007), encara que també s'observa que la possessió varia sobre la base del resultat i el nivell del rival (Lago, Casáis, Domínguez, Martín, & Seirul-lo, 2010). Un gran nombre de gols té lloc després de l'intercanvi en la possessió de la pilota (Castellano, Perea, & Álvarez, 2009), en la majoria de les ocasions, provocada per l'acumulació d'accions tècniques per part del posseïdor (Lapresa, Arana, Garzón, Egüen, & Amatria, 2010), encara que també s'ha de tenir en compte que hi ha zones en les quals, després de la recuperació de la possessió la probabilitat de fer gol és més elevada (Fernández Ponce & Pino Ortega 2003).

S'han realitzat diferents proves per valorar els moviments bàsics de tàctica col·lectiva (Grehaigine, Godbout, & Bouthier, 1997; Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998) i fins i tot s'ha tractat d'obtenir informació sobre la presa de decisions dels futbolistes (González, García, Pastor, & Contreras 2011). La bibliografia ens presenta també algunes proves que tracten d'avaluar els conceptes sobre la base d'una visió més global sobre el joc (Costa, Garganta, Greco, Mesquita, & Maia 2011).

Des dels autors considerats com els precursors en la pedagogia moderna, per a l'ensenyament dels esports col·lectius, Búnquer i Thorpe (1982, citat en Kirk & McPhail, 2002), amb la seva proposta de Teaching Games for Understanding, s'han desenvolupat diferents models pedagògics sota la seva influència (Valero 2005; López & Castejón, 2005). En aquesta línia de pedagogia tàctica, l'anàlisi del desmarcatge es realitza sobre la base del model didàctic funcional (Solà, 2010). El model proposa tres convencions d'interacció. En primer lloc, l'harmonització tècnica que defineix com els jugadors d'un mateix equip acoblen els moviments i accions, sincronitzant-se tots i cadascun d'ells sobre la base de l'objectiu col·lectiu. La segona, denominada la modificació de la seqüència motriu, representa la interacció que es produeix entre els jugadors de diferents equips en atac i defensa. Aquesta segona convenció és la més important en esports com el futbol i permet diferenciar esports tàctics dels quals no ho són. Aquestes convencions, que s'estableixen durant el desenvolupament del joc, es veuen condicionades pels objectius, tercera i última convenció, que es volen aconseguir.

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 (Blommfield, 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

Segons el Model Didàctic Funcional (Solà, 2010), els moviments bàsics de tàctica col·lectiva (MBTC) són tots i cadascun dels components que conformen la tàctica global d'un sistema de joc. El context es considera crucial per a la comprensió i desenvolupament de joc (Read & Devis, 1990), havent de seleccionar la resposta adequada en funció de les seves exigències canviants i interactives (Aguilar & Suárez, 2007, citat en García, Rodríguez, & Garzón, 2011).

El desmarcatge és un moviment bàsic de tàctica col·lectiva. Entendre la seva funcionalitat i globalitat ha d'ajudar el jugador a adaptar les seves accions a la realitat del joc, basant-se en l'estructura i model de joc organitzatiu plantejat.

Els rols del joc i el concepte de desmarcatge

Trobar-se un major percentatge del partit en fase d'atac sembla ser una dada significativa per poder guanyar un partit (Blommfield, Polman, & O'Donoghue, 2005, citat en Lago et al., 2007). Tenint en compte que la major importància recau en aquells jugadors que es troben sense la pilota en el seu poder (Costa et al., 2011; Oslin et al., 1998), a causa que el jugador passa tan sols un 2% de la globalitat del joc amb la possessió de la pilota en el seu poder (Silva, Sánchez Bañuelos, Garganta, & Anguera, 2005). Centrar-se en l'estudi de les fases del partit en les quals s'està sense la possessió de la pilota és altament significatiu per a la comprensió del futbol. Si a aquestes dades sumem que el 20% de les accions del joc acaben amb un tir a porteria (Ardá & Anguera, 2000), centrar-se en el 80% restant hauria de ser la base de la formació del jugador. El desmarcatge engloba els jugadors que es troben sense la possessió de la pilota i en un gran percentatge del joc. Aportar informació científica sobre el desmarcatge, a l'escassa trobada, ha d'ajudar a comprendre el joc del concepte a la totalitat i és que, la quantitat de jugadors existents en un partit de futbol fa que les relacions entre ells augmenti el grau d'incertesa.

El concepte de desmarcatge es pot assemblar a l'exposat per Castelo (1999) quan parla de desplaçaments ofensius. El desmarcatge és el concepte ofensiu que permet a l'atacant sense pilota alliberar-se del defensor immediat, tractant de minimitzar l'èxit de l'acció defensiva i obtenir avantatges espai-temporals, oferint solucions al posseïdor. Desmarcar-se implica

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 ball	<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.

Rols d'atac	<i>AsPR</i> Atacant sense pilota receptor	<i>AsP</i> Atacant sense pilota	<i>AcP</i> Atacant amb pilota
Rols de defensa	<i>DAsPR</i> Defensor atacant sense pilota receptor	<i>DiAsPR</i> Defensor immediat atacant sense pilota receptor	<i>DAsP</i> Defensor atacant sense pilota
			<i>DACP</i> Defensor atacant amb pilota

Taula 1. Representació de la interacció dels rols del joc en el futbol

interpretar tots els moviments que s'estan produint en el terreny de joc, amb l'objectiu de trobar-se en situació òptima de rebre la pilota i preparat per a la següent acció. Tots i cadascun dels jugadors es desmarquen però només un serà el receptor final. A la *taula 1*, a partir de la interessant classificació exposada per Martín i Lago (2005), s'exposen els rols de joc. Cal tenir en compte que aquests variaran durant el desenvolupament de les seqüències i que són una referència inicial.

Els rols del joc han de permetre conèixer les relacions que s'estableixen entre cadascun dels jugadors, ja que la lògica del joc obliga a la participació intel·ligent en les relacions amb altres jugadors Alonso et al. (2011, citat en Duran, Lavega, Planas, Muñoz, & Pubill, 2014).

Interpretació tàctica del desmarcatge

A causa de la influència recíproca durant el desenvolupament del joc, entre els individus (Solà 2005b), el més important es troba en el moment de resoldre el desordre produït en les situacions de joc, fruit de l'enfrontament dels objectius (Silva & Scaglia, 2007) i és que l'èxit de l'estratègia col·lectiva va lligat a la competència individual del jugador (Daiuto, 1988; López Ros 2011, citat en Muñoz, Serena, Daza, & Hileno, 2015).

Per a l'anàlisi, el desmarcatge es desglossa en fase d'acoblament i fase de passada. El motiu que porta a la segregació del concepte en dos és per realitzar una proposta més exhaustiva i perquè, durant la passada, els jugadors segueixen adaptant nous posicionaments en el terreny de joc respecte al moviment de la pilota. A la *taula 2* s'exposa la interacció tàctica del desmarcatge; s'hi mostren els objectius que ha de tenir en compte el

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*)

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).

Fase d'acoblament	
<i>AsP</i>	<i>DAsPR</i>
1. Adaptar la línia de passada	1. Ajustar posicionament
2. Generar espais	2. Generar atenció
3. Aprofitar espais	
4. Generar superioritat numèrica	<i>DAsP</i>
	1. Ajustar posicionament
	2. Generar atenció
<i>AcP</i>	<i>DAcP</i>
1. Crear línies de passada	1. Generar atenció
2. Mantenir línies de passada	
Fase de passada	
Receptor	
<i>AsP</i>	<i>DAsPR</i>
1. Ajustar posicionament	1. Protegir zona de recepció
	2. Ajustar posicionament
	<i>DAsP</i>
	1. Ajustar posicionament
No receptor i passador	
1. Tornar a fase d'acoblament	
2. Interpretar trajectòries	

Taula 2. Interacció tàctica del desmarcatge per a l'atacant sense pilota receptor (*AsPR*)

jugador que es desmarca sobre la base de les interaccions motrius amb altres jugadors.

En les dues fases exposades, el jugador que es desmarca haurà d'interpretar les diferents interaccions que es produeixen a nivell de col·laboració i en funció de la dialèctica atac-defensa, tenint en compte que els objectius tàctics s'enfronten de manera sincrònica.

S'han revisat altres propostes, com Castelo (1999), en la qual s'exposen altres objectius com equilibrar línies o ocupar, crear i utilitzar de forma eficient els espais i altres estudis, on s'exposen objectius generals de l'atac (Gréhaigne, Godbout, & Zerai, 2011).

Fase d'acoblament

En aquesta fase no es coneix el receptor perquè tots els atacants ho podrien ser. Això porta a determinar-la amb una incertesa infinita. Tenint en compte que el joc és interpretatiu i es produeixen desequilibris (González et al., 2011), la generació de moviments en la cerca constant de noves opcions de passada pot provocar desajustos en l'organització estructural del joc, en concordança amb Roca (1998), i ajustos entre jugadors dins de l'entorn competitiu. Les interaccions a analitzar són l'harmonització

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.

tècnica (col·laboració) i la modificació de la seqüència motriu (atac i defensa).

En la fase d'acoblament, el jugador que es desmarca ha de reflexionar constantment sobre on, quan, com i per què. Quant a l'“on”, vol dir quin és l'espai diana sobre el qual vol actuar en un futur a curt termini. En relació al “quan”, s'ha de plantejar entorn al moment idoni per començar els moviments. Quan parla del “com”, es refereix al conjunt de moviments o, seguint Solà (2010), trajectòries que realitzarà durant la cursa. I en relació amb el “per què”, es refereix als motius que el porten a realitzar aquest moviment en concret, tenint en compte la situació de joc i la seva evolució. Totes i cadascuna de les preguntes es contesten sobre la base de les interaccions motrius que es produeixen durant la seqüència del joc.

L'harmonització tècnica

En la fase d'acoblament, la interacció entre atacants ha de ser coordinada i fluida, amb la finalitat de poder crear línies de passada o mantenir les creades, adaptar línies de passada, generar i aprofitar espais i/o generar superioritat numèrica.

A l'hora d'interactuar amb altres atacants sense pilota, el primer objectiu és ser capaços d'acoblar les línies de passada interpretant els moviments d'aquests i les zones que ocupen, evitant interferir-se entre si. El segon és generar espais perquè algun altre company els pugui ocupar, o simplement sortir d'una zona d'aglomeració de jugadors. El tercer objectiu, relacionat amb l'anterior, és aprofitar l'espai generat, tractant d'obtenir avantatges o bé ocupar noves zones del terreny de joc. L'últim és acumular jugadors generant situacions de superioritat o igualtat numèrica.

En la interacció amb el posseïdor, els objectius establerts són: generar línies de passada al posseïdor oferint-li suficients solucions en el joc, i el segon és mantenir les línies de passada generades, donant-li continuïtat a l'acció prèvia.

Modificació de la seqüència motriu

La interacció que es produeix en el terreny de joc en la lluita per l'espai i aconseguir desmarcar-se, s'enriqueix en el moment en què es produeix la relació amb objectius oposats: atac i defensa. La interacció amb els defensors es realitza sobre la base de tres rols que apareixen en el joc.

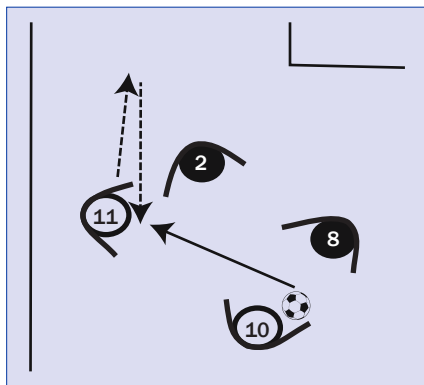


Figure 1.
Attacker's movements to achieve objectives with respect to the DRAwoB

Figura 1.
Moviments de l'atacant per aconseguir objectius respecte 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 analitzar és respecte al parell defensor representat a la *figura 1* (núm. 2 negre). El primer objectiu és ajustar el posicionament, aconseguint avantatges a nivell espacial i temporal, per ser un possible receptor òptim. El segon objectiu és generar atenció amb la intenció que el defensor immediat fixi la seva marca, evitant possibles ajudes a altres defensors.

El següent rol a analitzar és respecte a defensors no immediats amb possibilitat d'interacció. És important recalcar la possibilitat d'interacció, ja que en ocasions és difícil interactuar amb els jugadors que es troben en una tercera línia de passada. El primer objectiu és ajustar el posicionament a partir dels moviments de marcatge que realitza aquest, sobre la base de la informació obtinguda, sobre les zones que ocupa i la seva actuació en la marca respecte al company; angle posicional respecte al joc. El segon objectiu és generar atenció tractant de minimitzar la possible acció defensiva sobre un altre atacant. (*Fig. 2*).

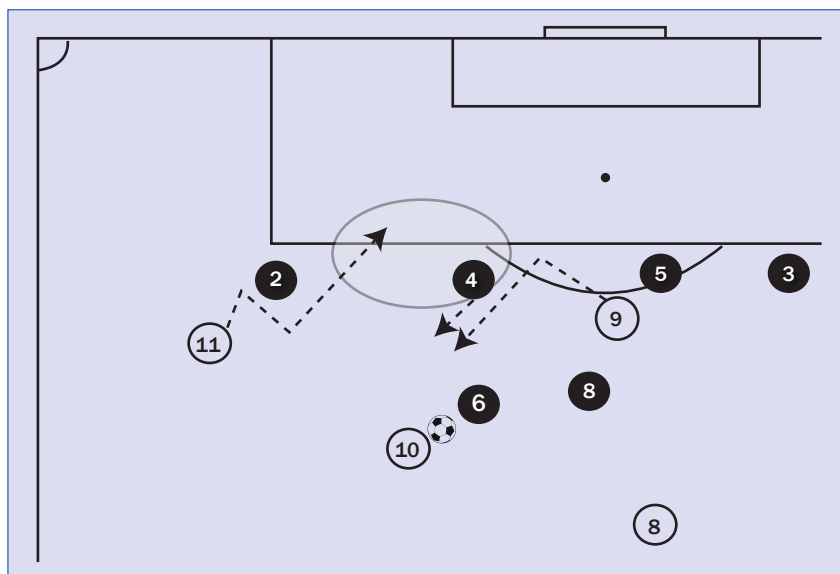


Figure 2.
Coupling of losing your marker in attack and defense interaction

Figura 2.
Acoblament de desmarcatge en interacció atac i defensa

Attack Atac		Defense Defensa				
Player Jugador	Player no. 10 Jugador núm. 10	Player no. 11 Jugador núm. 11	Player no. 4 Jugador núm. 4	Player no. 5 Jugador núm. 5	Player no. 6 Jugador núm. 6	Player no. 2 Jugador núm. 2
Objectives of attacker no. 9 Objectius del jugador núm. 9	Create pass line Crear línia de passada	Couple pass lines Acoblar línies de passada Generate spaces Generar espais	Obtain advantages Obtenir avantatges Generate attention Generar atenció	Obtain advantages Obtenir avantatges	Adjust positioning Ajustar el posicionament	Adjust positioning Ajustar el posicionament

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

Taula 3. Objectius de l'atacant núm. 9 en base a criteris d'interacció tàctica del desmarcatge

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

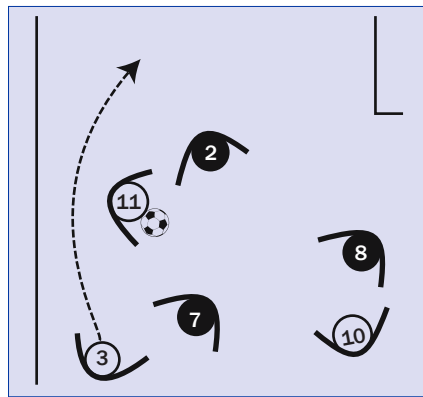


Figura 3.
Moviment per generar atenció sobre el defensor parell de l'atacant amb pilota

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 Gréhaigine, 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

A la taula 3 s'especifiquen els objectius sobre la base de la interacció del jugador núm. 9, respecte a la resta de jugadors amb els quals intervé en la figura 2.

L'últim rol a analitzar d'aquesta fase és respecte al defensor de l'atacant amb pilota. L'objectiu és generar atenció sobre aquest, tractant d'alliberar la defensa activa sobre el posseïdor.

A la figura 3, l'atacant núm. 3 realitza un moviment amb el qual intenta alliberar l'emparellament produït entre atacant-defensor (11-2).

Com s'ha pogut veure en l'anàlisi exposada d'aquesta interacció, els objectius dels atacants s'han produït tractant d'acoblar-los als defensors, molt en concordança amb l'exposat per Gréhaigine, Godbout i Zerai (2011, citat en Castellano, Álvarez-Pastor, & Blanco-Villaseñor, 2013), quan expliquen la necessitat d'intentar generar incertesa i desequilibrar l'equip adversari sense possessió de la pilota.

Fase de passada

La passada és l'element que més es produeix en el joc (Silva et al., 2005). Cal diferenciar entre si l'atacant és receptor o no. Que l'atacant no sigui receptor, no implica que no s'hagi desmarcat. Aquesta fase es

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

characterize by knowing the receptor, the suitability of the situation of which passes by having generated the best possible conditions for it. The pass is a technical aspect, and as such, the result of its execution is not always the intended one. The success or failure of the action of losing your marker will depend on the ability to readjust movements on the basis of the reality that is produced. It is important to interpret the trajectory of the ball. A longer pass, the greater the interpretation of trajectories.

Harmonization of technique

The final objective of the action of losing your marker, for the receiver, is to receive the ball. Interaction, with respect to teammates of the own team, 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

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).

el desmarcatge, ja que no apareixeria com a concepte, perquè no necessita desfer-se d'una marca inicial, però seguint a Castelo (1999), es pot entendre com a desplaçament ofensiu.

Els rols que intervenen en aquesta fase respecte al receptor són dos. El primer rol a analitzar és respecte a la defensa immediata. El primer objectiu que apareix és protegir la zona de recepció, utilitzant el seu cos evitant que el defensor anticipi la jugada o intercepti, per rebre la passada. El següent objectiu és ajustar el posicionament sobre la base d'angles, distàncies i orientació, obtenint o mantenint avantatges espacials i temporals inicialment assolides.

El següent rol a analitzar és respecte a defensors no immediats. Igual que el plantejat amb l'anterior rol, també modifiquen la seva conducta des del moment que es realitza la passada. L'objectiu és, igual que succeeix en la fase anterior, ajustar el posicionament a partir dels moviments de marcatge que realitza aquest. Aquesta informació és vàlida sabent que haurà de variar la seva posició per, al moment de recepció, poder jugar amb la major fluïdesa i eficiència possible.

La figura 4 representa una situació en la qual el jugador defensor núm. 6 realitza una ajuda defensiva al jugador defensor núm. 2, generant una situació d'1x2 (11 vs. 2+6). A la taula 4 es desglossa la interacció per al AsPR (núm. 11).

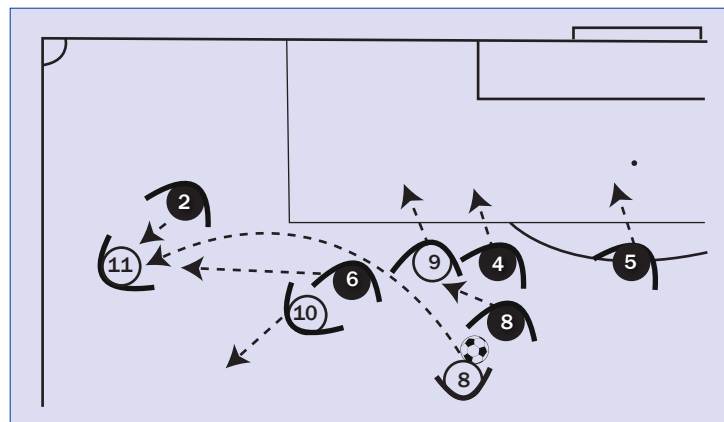


Figure 4.

Representation of the pass phase and hypothetical attack and defense movements

Figura 4.

Representació de fase de passada i hipotètics moviments d'atac i defensa

Player Jugador	Attack Atac		Defense Defensa		
	10	9	2	6	4
11	Adjust positioning Ajustar el posicionament	Adjust positioning Ajustar el posicionament	Protect reception area Protegir zona de recepció	Protect reception area Protegir zona de recepció	Adjust positioning Ajustar posicionament
			Adjust positioning Ajustar posicionament	Adjust positioning Ajustar posicionament	

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

Taula 4. Interacció de l'AsPR en la fase de passada en funció 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 núm. 11 ha d'interactuar, seguint tots els criteris exposats en el present apartat, amb els jugadors que es troben en el seu radi d'influència. Ha d'actuar conseqüentment amb cadascun dels rols que es veu influenciat, dominant l'espai-temps de la seqüència, sempre en benefici de la següent acció.

Conclusions

La inestabilitat que presenta el futbol provoca diferents situacions i seqüències de joc, encara que amb similituds entre si. La base del joc és la interpretació de les diferents variables d'interacció entre atac i defensa, la col·laboració dels companys i l'assoliment de l'objectiu.

En aquest article s'ha proposat el desglossament del desmarcatge per, en posteriors recerques, valorar la realitat del joc. El desglossament ha de donar lloc a la construcció d'indicadors que permetin avaluar el rendiment. Les interaccions que es produeixen en el joc provoquen *inputs* sobre el jugador que haurà de resoldre sempre en benefici del col·lectiu. Són molts els aspectes que influeixen en l'acció, són diferents els factors que determinen la presa de decisió, i d'això s'hauria d'ocupar la recerca científica. Per aquest motiu entendre la lògica interna del desmarcatge és una part molt important.

Els diferents mètodes d'avaluació dissenyats per al futbol i esports col·lectius permeten obtenir informació global del comportament del jugador i del comportament del conjunt. La reflexió extreta és la seva vàlida quantitativa per seguir aprofundint en la recerca i innovació esportiva, però hi ha escassetat d'informació qualitativa. La informació qualitativa ha d'aportar informació del “com” jugar correctament al futbol podent establir-se criteris metodològics. Cal tenir en compte que la qualitat de l'ensenyament recaurà en reflexions entorn del “quin”, “com”, “on”, “quan”, “per què” i “per a què” realitza el jugador una sèrie d'accions tecnicotàctiques, sobre la base de la realitat que se li presenta en el context canviant del joc.

Dominar el concepte significa dominar el joc. Aquest és l'enfocament coherent que es persegueix i objectiu de futures recerques basant-se en el que s'ha exposat en aquest article.

Conflicte d'interessos

Les autories no han comunicat cap conflicte d'interessos.

References | Referències

- 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 de la pilota en futbol: del possible al probable. *Apunts. Educació Física i Esports* (95), 75-81.
- Costa, I., Garganta, J., Greco, P. J., Mesquita, I., & Maia, J. (2011). Sistema de avaliação tática 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). Educació física emocional a secundària. El paper de la sociomotricitat. *Apunts. Educació Física i Esports* (117), 23-32.
- Fernández Ponce, J., & Pino Ortega, J. (2003). Proposta d'un mètode per quantificar la conducta tàctica dels equips de futbol. *Apunts. Educació Física i Esports* (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 influència de la localització del partit, el nivell de l'adversari i el marcadore en la possessió de la pilota en el futbol d'alt nivell. *Apunts. Educació Física i Esports* (102), 78-86.
- Lago, C., Martín, R., & Seirul-lo, F. (2007). El rendiment al futbol. Una modelització de les variables determinants per al FC barcelona. *Apunts. Educació Física i Esports* (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). Adaptació de la competició en la iniciació al futbol: estudi comparatiu de les modalitats de futbol 3 i futbol 5 en categoria prebenjamí. *Apunts. Educació Física i Esports* (101), 43-56.
- López, V., & Castejón, F. (2005). L'ensenyament integrat tecnico-tàctic dels esports en edat escolar Explicació i bases d'un model. *Apunts. Educació Física i Esports* (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). Influència del bloqueig directe i l'un contra un en l'èxit del llançament en basquetbol. *Apunts. Educació Física i Esports* (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). Ensenyament dels jocs esportius: un canvi d'enfocament. *Apunts. Educació Física i Esports* (22), 51-56.
- Roca, J. (1998). L'ajust temporal: criteri d'execució distintiu de la intel·ligència esportiva. *Apunts. Educació Física i Esports* (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). Estudi funcional dels sabers esportius per a la comprensió de la tàctica. *Apunts. Educació Física i Esports* (82), 26-35.
- Solà, J. (2005). Caracterització funcional de la tàctica esportiva. Proposta de classificació dels esports. *Apunts. Educació Física i Esports* (82), 36-44.
- Solà, J. (2010). *Inteligència Tàctica deportiva. Entenderla y entrenarla*. Barcelona: Inde.
- Valero, A. (2005). Anàlisi dels canvis produïts en la metodologia de la iniciació esportiva. *Apunts. Educació Física i Esports* (79), 59-67.