

EL CRUYFFISMO Y LA ESGRIMA LÁSER

BREVE ACERCAMIENTO AL FÚTBOL A TRAVÉS DE UNA DISCIPLINA
MARCIAL

Edición 1.0

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER

Autor:

D. Luis Francisco Roldán Fraile:
Graduado en historia del arte
Karui de la Academia de Esgrima Láser

Dirigido por:

D. Marcelino J. Miguel Castro:
Maestro en la disciplina de la Esgrima Láser
Kigen de la Academia de Esgrima Láser

Linares, 2026

Queda terminantemente prohibida la copia y reproducción parcial o total del contenido de este volumen, sin consentimiento expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

Si el permiso de difusión o copia de este libro fuese concedido, se habrá de nombrar este volumen como fuente, así como los autores del mismo.

"Esgrima Láser" y "Academia de Esgrima Láser" son marcas registradas, sujetas a las normas de la propiedad intelectual de España, 2026. Queda prohibido el uso de estos términos para la descripción, publicidad o fines comerciales de entidades terceras, sin permiso expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER - MAESTRO MARCELINO MIGUEL. 2026. ©
(TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS)

NRA: AELMM20260316001

El Cruyffismo y la Esgrima Láser. Breve acercamiento al fútbol a través de una disciplina marcial

Bien se puede entender el título de esta reflexión como ambicioso, por proponer la relación directa entre nuestra disciplina -Esgrima Láser o Destreza Laserina-, y un deporte practicado a nivel mundial como lo es el fútbol. Dos conceptos que, partiendo de una primera observación, no se podrían encontrar más alejados.

Primero y principal, por la ausencia de competencia en la Esgrima Láser, mientras que en el fútbol la competencia es la fuente de interés, y razón de la existencia de los distintos clubes, selecciones y competiciones nacionales, e internacionales, de las que actualmente se puede disfrutar.

Es más, en cierto modo, esta competencia existente en el fútbol nos puede llevar ya a entender que tanto en el fútbol, como en cualquier ámbito de la vida, se puede aplicar el principio de la “paradoja del opositor aliado”. Esto es así, pues le resultaría imposible a un equipo mejorar física, psicológica y tácticamente, si no se enfrentara a otro, poniendo a prueba su preparación, encontrando los aspectos a mejorar, y puliendo dichos aspectos de cara a los siguientes encuentros.

PARADOJA DEL OPOSITOR ALIADO. [Opositor-allied paradox]: Todo ente es a la vez opositor y aliado, por afectar como antítesis para existir, mas dar lugar a la síntesis como adaptación a la entropía. Siendo así, el ente plenamente aliado no se opondrá, y ello lo hará opositor por no estar facilitando una síntesis. Esto queda sostenido en el axioma del conflicto emergente y el axioma de indeterminación.

Mas se busca aquí hacer una relación un poco más concreta, volviendo a señalar la distancia existente entre el deporte, y nuestra disciplina esgrimístico-filosofica. Una relación que nace del puro gusto personal por un estilo concreto futbolístico (que, por tanto, necesariamente nacerá de las carencias del equipo), el Cruyffismo, cuyos máximos exponentes son, actualmente (a 16 de marzo de 2026) el F. C. Barcelona, Ajax de Ámsterdam, las selecciones española y holandesa (Países Bajos), el Manchester City, y, en menor medida, el Bayern de Munich y el Como (equipo que actualmente milita en la Seria A, primera división italiana).

Por tanto, se debe comenzar realizando una breve explicación de qué es el “Cruyffismo”. Como su nombre indica, se entiende como una ideología futbolística concretada por Johan Cruyff, jugador y entrenador neerlandés, durante su estancia como entrenador tanto en el mencionado Ajax de Ámsterdam, como en el F. C. Barcelona. Y se dice concretar, ya que aunque esta forma de entender el fútbol se nombró en su honor, lo cierto es que ya previamente había ayudado a su aplicación como jugador, a las órdenes del igualmente neerlandés Rinus Michels, de nuevo en el Ajax, Barcelona y la selección holandesa.

Se podría decir que Rinus Michels fue el ideador de los principios del Cruyffismo, mientras que el propio Cruyff fue quien ya ordenó y estableció una serie de principios

que clarificaran la forma en que aplicar este estilo de juego, y poder llevarlo a cabo, con mayor o menor acierto, sobre el césped.

Del mismo modo, la idea de un fútbol “vistoso”, de posesión del balón, y ofensivo, no es algo que surge con Rinus Michels, sino que se puede rastrear a otros equipos y selecciones nacionales, como la selección brasileña en 1958, 1962 y 1970, la selección de Hungría en la década de los cincuenta con los “Magiares Mágicos”, “La Máquina” de River Plate en los años cuarenta, y así sucesivamente hasta el Corinthian F. C., a finales del siglo XIX, primer equipo del que se destaca la vistosidad y alegría de su juego, en comparación con lo conocido en esos poco más de cuarenta años de existencia, para ese momento, del fútbol tal y como lo entendemos hoy.

VIRTUOSO. [Virtuous]: 1. Individuo que posee una capacidad técnica notablemente superior a los que la juzgan. 2. Apelativo con que se hace referencia a aquel individuo que demuestra una sobresaliente competencia en el manejo del arma sin intención ejecutiva y en su uso estrictamente exhibicional o coreográfico.

Dicho esto, cabe ya señalar qué es el Cruyffismo, resultando un estilo de juego, aplicado en el fútbol, basado en la posesión de balón, la ofensiva constante, el juego de posición, y una rápida y fuerte presión tras la pérdida de balón con el fin de volver a obtener la posesión.

En palabras del propio Rinus Michels:

“Acosar sin tregua ni respiro al adversario para recuperar la posesión del balón, y no ceder a ningún precio la iniciativa del ataque al contrincante, contando con dos requisitos básicos: un espíritu de lucha inquebrantable y una perfecta preparación física, sin los cuales, el sistema se derrumba inmediatamente”.

La definición del propio Johan Cruyff, mucho más lacónica, sirve de resumen:

“Si yo tengo el balón, tú no lo tienes”.

Se pueden empezar a atisbar aquí las similitudes entre cómo el tirador de nuestra disciplina debe enfrentar el asalto, y cómo debe entender el juego a aplicar un equipo que se considere cruyffista:

- En ambos casos, se busca tener la iniciativa durante el asalto.
- La tensión ejecutiva debe ser elevada hasta cierto punto.
- En el caso de perder la iniciativa, se debe obrar dispositivamente para recuperar la misma lo más rápido posible.

- Constante disposición del arma durante el asalto, y constante movimiento del balón durante la posesión.

- Espíritu de lucha inquebrantable: intentar que la emoción no nuble a la razón durante el asalto con el fin de seguir obrando de la forma más eficiente posible en cuanto a geometría, dinámica y propósito se trata. Del mismo modo, será más sencillo aplicar los principios cruyffistas si la razón prima sobre la emoción en el partido.

- Perfecta preparación física: el tirador tenderá a estar preparado para poder hacer frente al asalto, físicamente hablando, pues el cansancio físico hace que disminuya el oxígeno en sangre, y con ello el rendimiento mental se ve mermado, por lo que ya no se realiza el “ciclo O.O.D.A”. con la misma velocidad, precisión y eficiencia que previamente a dicho cansancio. Lo mismo ocurre en el fútbol, la preparación física es clave para mantener el estilo de juego durante todo el partido, teniendo siempre en mente qué debe realizar cada jugador, y cuándo debe realizarlo, en función de la situación concreta del juego (posesión del equipo, posesión del rival, saque de banda, saque de puerta, córner, falta, etc.). Obviamente, la preparación física también redundará en una mayor probabilidad de mantener la integridad física a lo largo del asalto, o del partido, evitando o reduciendo el riesgo de lesiones que, igualmente, afecten al rendimiento y la eficiencia del tirador, o jugador.

CICLO OODA. [OODA cycle]: Esquema, teorizado por John Boyd, que divide el proceso de la cognición humana en cuatro fases, describiendo lo ocurrido desde que se genera un estímulo hasta que se actúa: observación, orientación, decisión y acción.

Ahora bien, ¿qué relación, o relaciones, se pueden entender entre los principios que sigue el tirador laserino durante el asalto, y los que actúan de fundamento del juego cruyffista? Se presentan a continuación las que, a juicio personal, son las relaciones que se pueden establecer entre la disciplina marcial y el estilo futbolístico propuesto.

La presión defensiva

El juego cruyffista no parte de la posesión del balón (excepto en ejemplos obvios, como un saque de centro), sino que tiene su base en la presión para recuperar el balón. Es decir, el estilo cruyffista busca obtener la iniciativa lo antes posible, pues como ya se ha mencionado: “Si yo tengo el balón, tú no lo tienes”.

Si se tiene la posesión del balón durante la mayor parte del tiempo, y al perder la posesión se busca recuperarla lo más rápido posible, se reduce el tiempo efectivo que tiene el equipo rival para realizar ocasiones de gol.

Del mismo modo, hay que tener en cuenta los efectos físicos y psicológicos asociados a dicha situación. Es decir, el cansancio físico real y percibido del equipo contrario será mayor, pues resulta más árido perseguir el balón de un lado a otro corriendo, que disponer de dicho balón y correr de un lado a otro del campo.

Igualmente, será más complicado que el tirador paciente realice una “obra absoluta” ejecutiva contra el agente, si no dispone de la “iniciativa” del asalto, aunque esto conlleve el aumento en su “tensión intencional” y la búsqueda de la “obra de fortuna” con el fin de obtener el éxito ejecutivo.

OBRA ABSOLUTA. [Absolute opus]: 1. Obra que se lleva a cabo teniendo pleno conocimiento del contexto. 2. Sinónimo de treta en su acepción clásica y esgrimística. 3. Obra que tiene lugar con su plena preparación, disposición y continuación.

INICIATIVA. [Initiative]: 1. Factor que dispone a la intención para determinar el momento en que obrar. 2. Elemento del medio con el que se mide la prioridad que potencialmente posee la obra de agente o paciente. 3. Propósito y capacidad agente de hacer uso de sus recursos. 4. Capacidad de decidir qué es lo que tiene lugar en el medio.

TENSIÓN INTENCIONAL. [Intentional tension]: 1. Tendencia consciente o inconsciente de un tirador a aumentar o disminuir la carga ejecutiva en su intención y/u obra. 2. Tendencia a ser ofensivo emergente de la percepción de inseguridad. 3. Magnitud de la potencia de que un ente haga uso de la ofensa. 4. Elemento del foco que tiene en cuenta la tendencia del usuario a ser ejecutivo, haciendo difuso el foco en la medida en que aumenta dicha tendencia. 5. Efecto de la convergencia de los vectores de interés.

OBRA DE FORTUNA. [Fortune opus]: Obra que se lleva a cabo de manera instintiva sin poseer consciencia o plena seguridad sobre su coherencia.

Lo mismo ocurre con los equipos cruyffistas, pues su modo de jugar al fútbol hará que cada línea de jugadores busque acercarse al área rival, por lo que la última línea defensiva queda muy adelantada respecto al portero, en muchos casos alrededor de la línea del medio campo. El equipo rival, ante la presión constante, ofensiva y de recuperación de balón, buscará aprovechar dicho espacio existente tras la última línea defensiva mediante pases verticales, ya sean en largo o en corto, con el fin tanto de escapar de dicha presión, como de conseguir la oportunidad de realizar una obra ejecutiva, en base al fallo ejecutivo, o en la presión tras pérdida, del equipo cruyffista.

Se podría decir que la mayoría de los goles que recibirá un equipo cruyffista nacerán de un “medio proporcionado apropiado” o “transferido” del equipo rival, reduciéndose al mínimo los goles recibidos por la obtención de un medio proporcionado propio. O lo

que es lo mismo, el hecho de que el equipo cruyffista busque constantemente la obra absoluta, hará que su opositor dependa de la obra de fortuna para buscar la ejecutiva.

MEDIO PROPORCIONADO APROPIADO.

[Apropiated proportionated medium]: Cuando únicamente el agente puede obrar sobre el paciente, resultado de un error por parte de dicho paciente, que en su contra, ha entrado en el medio proporcional y/o proporcionado del agente.

MEDIO PROPORCIONADO TRANSFERIDO.

[Transfired proportionated medium]: Cuando únicamente el agente puede obrar sobre el paciente, resultado del intercambio de la propiedad del medio, concretamente cuando un paciente propietario pierde la propiedad del medio por efecto de una obra dispositiva del agente.

La posesión del balón

El siguiente punto a destacar, ya mencionado, es la posesión del balón. Dicha posesión no solo busca reducir el éxito ejecutivo, en este caso, la probabilidad de marcar gol del equipo rival, así como conseguir una superioridad física y psicológica respecto a dicho opositor.

La posesión del balón se debe entender como una constante disposición del mismo. Es decir, al igual que en la Esgrima Láser, devenido de la Kunst des Fechtens, se entiende que el movimiento es vida, y se debe buscar una “obra de moción constante”, el balón debe estar igualmente en movimiento continuo, en horizontal (esto es, tendente al paralelo con los lados menores del campo) o en vertical (tendente al paralelo con los lados mayores del campo).

OBRA DE MOCIÓN CONSTANTE. [Constant motion opus]: Dícese de aquel conjunto de acciones con propósito propio que tienen lugar concatenadas de manera fluida, haciendo que sea ininterrumpida la dinámica propia de los cambios de geometría.

Esta posesión debe imitar a la disposición constante del arma del tirador laserino. Y aquí entra el concepto del “ruido”.

RUIDO. [Noise]: 1. Conjunto de obras y acciones, generadas en moción constante, que el agente dispone para no dejar pausas en su dinámica, así como para saturar al paciente, impidiendo o dificultando la concepción de su obra. 2. Conglomerado de eventos o elementos molestos que impiden o dificultan la distinción de lo que interesa. 3. Datos adquiridos que no resultan útiles para conformar la información pretendida.

Al igual que el diestro laserino será constantemente dispositivo, esto es, realizará una serie de obras y acciones tanto con el arma, como con su anatomía mediante los compases y movimientos del torso, e incluso pudiendo aprovechar el contexto espacial a

su favor, con el fin tanto de encubrir su intención, como de, al mismo tiempo, disponer el medio óptimo para la realización de la obra ejecutiva, un equipo cruyffista llevará a cabo pases en horizontal con el fin de encubrir su intención de superar las líneas de jugadores del rival, así como de abrir los espacios necesarios para ello con el movimiento de los opositores, que crearán una luz (entendida como las posibilidades de generar una acción ejecutiva exitosa, en este caso, en la mitad de campo paciente, o la zona de la mitad del campo paciente donde es posible el éxito de la obra ejecutiva agente) aprovechables geométrica y dinámicamente mediante pases en vertical, con los que ir acercando el peligro al área y portería rival.

La obra ejecutiva surgirá espontáneamente, mediante el desmarque de ruptura (movimiento de un jugador aprovechando los espacios dejados por el equipos rival, y que lo dispone en ventaja respecto a los defensores de cara a buscar un remate a puerta), seguido por el pase a dicho jugador desmarcado, o por la obra individual de un jugador que, en una conducción de balón, y por medio de su capacidad para reubicar constantemente los vectores de inercia aplicados al balón con el fin de evitar la obra defensiva del opositor, consiga romper dichas líneas y, en ciertas ocasiones, conseguir el gol por sí mismo.

Siendo así, se puede concluir que la constante búsqueda de la desventaja del paciente dará lugar a la emergencia de la potencia ejecutiva, siendo la obra dispositiva constante la forma más eficiente de expresarse en oposición. Dicha obra que constantemente genera la necesidad de responder a ella, será entendida dialécticamente como una pregunta, que forzará al paciente a expresarse y con ello a exponerse.

“El debate, eficientemente sostenido y dominado, es aquel en que un agente genera unas preguntas, basadas en la curiosidad genuina, que conducen al paciente a verbalizar sus argumentos, recapacitar sobre ellos y entender sus carencias, y que con ello, quedará expuesto y a merced de una conclusión agente.”

Tratado General de la Esgrima Láser

La triangulación

Esta disposición constante del balón tiene su base en una figura geométrica que resulta de vital importancia en la Esgrima Láser: el triángulo.

El movimiento dispositivo más sencillo y eficiente del balón, es aquel que se produce entre tres jugadores. Si bien se puede entender que el movimiento de balón mínimo entre jugadores tendrá lugar con la participación de dos de ellos, el hecho de que solo participen dos va a limitar el desplazamiento de este por el campo (que se puede empezar a entender como plano inferior, pues sobre él se está proyectando la geometría mencionada hasta el momento) a un segmento, mientras que con la inclusión de un tercer hombre, ya puede moverse el balón por un plano.

O sea, con solo dos jugadores, el balón solo tendrá la posibilidad de moverse en una dimensión, o sea un segmento, ya sea correspondiente al ancho (pase en horizontal) o largo (pase en vertical) del campo. Con la inclusión de un tercer hombre, se pueden

realizar triangulaciones que aseguren la superioridad posicional frente a la presión defensiva del equipo rival, pues, como mínimo, ya habrá dos posibilidades de pase, y el defensor individual verá su ciclo O.O.D.A. afectado por tener que atender a dichas dos posibilidades.

Lo mismo ocurre si la defensa del opositor es en zona, esto es, con movimientos de jugadores en bloque buscando ocluir espacios, puesto que en esta triangulación los jugadores del equipo cruyffista que la realizan no se quedan quietos, sino que a su vez, también se mueven para facilitar el pase del compañero y optimizar la eficiencia de dicho pase respecto al objetivo ejecutivo virtual que es la portería (se considera virtual ya que es el objetivo ejecutivo general, más al final el jugador que realice el remate a puerta deberá buscar la línea geométrica que una el balón, con la parte concreta del rectángulo que supone la portería y que no está ocluida por el portero).

El tiempo y los modificadores del medio

Y aunque hasta ahora se ha estado incidiendo sobre todo en el espacio, o lo que se entiende como la diastema, por medio de la disposición continua de jugadores y balón, el tiempo también va a resultar crucial para la correcta aplicación del juego cruyffista. En este sentido, se puede volver la atención a los modificadores del medio, es decir, la previsión, la reacción, la faz, y el ya mencionado y desarrollado movimiento.

DIATEMA. [Diasthema]: 1. Separación entre elementos implícitos en el medio, en la dimensión física y/o temporal. 2. Distancia física existente entre los tiradores, que influye en la diástasis. 3. Conjunto de los diámetros comunes emergentes de la correlación entre cada uno de los elementos implícitos en el medio y sus relativos, comunes, particulares, individuales, virtuales y ejecutivos. 4. Sinónimo de distancia del medio.

La “faz” está relacionada con la imagen transmitida por el equipo cruyffista, es decir, reflejar seguridad y confianza en lo que se está haciendo, de modo que el opositor tenga la sensación de jugar contra un equipo que habrá observado y estudiado previamente las situaciones que pudieran acontecer durante el partido.

MODIFICADOR DEL MEDIO DE FAZ. [Countenance medium modifier]: Capacidad de un agente para expresar, fingir o disimular la intención de obra.

FAZ. [Countenance]: 1. Aspecto y actitud aparente y premeditada del agente, resultado de actuar, fingir o expresar, de forma consciente para demostrar a un paciente una determinada intención. 2. Nombre que recibe el carisma dentro del asalto. 3. Control agente de la información expresada. 4. Conjunto de expresiones que se perciben de un individuo. 5. Expresión en asalto. 6. Herramienta con la que se manipula el fenómeno de estar en el asalto.

A esto ayudará tanto la preparación previa del equipo, pues cuanto más absorbidos se tengan los conceptos, mejor, más rápido y con mayor seguridad se aplicarán, como el

hecho del cansancio acumulado en el equipo paciente persiguiendo el balón, que tenderá a aumentar su frustración, que reducirá su claridad en la aplicación de la táctica preparada para ese partido.

Esto, a su vez, elevará la inseguridad del opositor paciente al sentir que lo previamente planeado no funciona (aunque en realidad, simplemente no han tenido tiempo de ejecutarlo), lo que aumentará los fallos y precipitación, que revertirá en una rápida recuperación del balón y mayor posesión del equipo cruyffista, y vuelta a comenzar el ciclo.

Llevado al extremo, esta situación puede acabar sublimando al equipo paciente, sintiéndose incapaz de generar peligro alguno al equipo agente cruyffista, y limitándose a la “obra defensiva” para protegerse de la ejecutiva constante del equipo agente, lo que les impide poder buscar la iniciativa si no es por medio de la obra de fortuna, en medios apropiados o transferidos.

OBRA DEFENSIVA. [Defensive opus]: 1. Conjunto de acciones individuales, que pretende la disposición y acción del cuerpo o arma del agente para resguardar su integridad, ante la obra potencial o presente del paciente. 2. Obra que con su intención original, o sea con su geometría y dinámica, expresa un propósito de mantener la integridad propia. Cabe señalar que la obra defensiva no transfiere la iniciativa, mientras que si la transfiere la obra dispositiva.

Junto a la faz, se encuentran los modificadores de “predicción” y la “reacción”, que va a ser donde el tiempo encuentre su gran valor e importancia.

MODIFICADOR DEL MEDIO DE REACCIÓN.
[Reaction medium modifier]: Capacidad agente de reaccionar de forma instintiva y funcional a la obra no prevista de su paciente.

MODIFICADOR DEL MEDIO DE PREDICCIÓN.
[Prediction medium modifier]: Capacidad agente de prever, advertir o reaccionar de forma temprana a las intenciones de obra del paciente.

Para la correcta aplicación del estilo de juego cruyffista, es necesaria una profunda y exhaustiva preparación previa, ya mencionada por Rinus Michels, con la que conseguir una seguridad total en el sistema, y la reducción de la duda en la obra lo máximo posible. Esto se debe a que en las situaciones en las que el equipo paciente pueda llevar a cabo la obra de fortuna, y el intento de obtención de un medio proporcionado apropiado o transferido, el equipo agente cruyffista debe estar correctamente situado sobre el campo, y cada jugador debe saber cuándo y dónde presionar al poseedor del balón paciente.

Es decir, se debe prever la posición del equipo agente tras pérdida, cómo puede beneficiar ello al equipo rival paciente, y reaccionar para replegar rápidamente las líneas, buscar la posición individual adecuada de cada jugador sobre el plano inferior, y

presionar para recuperar el balón, reduciendo el tiempo y espacio disponibles para llevar a cabo la obra ejecutiva por parte del equipo paciente, debiendo este recurrir a la obra dispositiva.

Sin embargo, aunque esta esté trabajada, la frustración anteriormente mencionada y sus efectos asociados en el equipo paciente, facilitará al equipo agente la recuperación del balón, ergo, de la iniciativa, y la vuelta a la búsqueda del éxito ejecutivo mediante la disposición constante.

Del mismo modo, la previsión y la reacción se pueden, y deben, aplicar a las situaciones entendidas como ofensivas por parte del equipo cruyffista, puesto que será necesario conocer de antemano los movimientos que realizarán los compañeros, qué espacios se generarán en campo rival con luz, cuáles quedarán ocluidos, y reaccionar constantemente ante estos cambios buscando siempre la opción más eficiente de cara a conseguir el éxito ejecutivo.

Es decir, cuanto menor tiempo lleve la toma de decisiones por cada jugador, más sencillo resultará mantener la iniciativa, y que esta pueda fructificar en el “éxito ejecutivo”, entendido como gol.

ÉXITO EJECUTIVO. [Executive success]:
Consecuencia de que haya sido efectiva la obra que pretende dar
conclusión a un propósito.

Tratamiento superficial de la diástasis

El medio es el conjunto de circunstancias particulares que determinan la naturaleza de lo posible, y que da lugar a un entendimiento pentadimensional del asalto, pues este se desarrolla en las tres dimensiones del espacio (ancho, alto y profundo), en la dimensión del tiempo, y en la dimensión de la diástasis, o sea, de la magnitud de la naturaleza de lo posible.

El medio en que tiene lugar el fútbol no es distinto. Sin embargo, sí que es cierto que no se suele tener mucho en cuenta la diástasis, o al menos, dicho concepto no ha recibido un nombre propio en ese deporte.

Hasta ahora, se ha realizado una disquisición en torno a la importancia del espacio, y justo en el punto anterior, la influencia del tiempo. Mas el Cruyffismo, consciente o inconscientemente, parece tener en cuenta una dimensión más en su planteamiento, la mencionada diástasis, pues no solo observa qué aplicar en el partido, sino qué podría pasar surgido de la aplicación del mencionado estilo de juego por parte del agente, y la respuesta por parte del paciente.

Esto es debido a la búsqueda del Cruyffismo por intentar controlar dichas posibles situaciones de juego, observando cómo una forma concreta de jugar al fútbol afecta tanto al agente como al paciente del mismo, el control del partido por medio de la iniciativa como forma de reducir las situaciones posibles que escapen del control del equipo cruyffista, una constante caída a “katá” sea esta con mayor o menor inercia, etc.

Es cierto que las posibilidades son infinitas, y resultará imposible un control absoluto de todas y cada una de ellas. Aún así, el hecho de querer obtener el dominio del partido por medio del dominio de la posesión del balón, así como de las posibilidades surgidas de las situaciones concretas sucedidas durante el partido, dotan a este estilo de juego futbolístico de una mayor comprensión del asalto que supone el enfrentamiento entre dos entes opositores, siendo este bajo unas condiciones y normas concretas que lo vuelven un enfrentamiento doméstico.

Como se ha mencionado, no es más que un mero acercamiento al concepto de la diástasis. Sin embargo, de los estilos de juego futbolísticos que se pueden identificar claramente en la actualidad, el Cruyffismo es el que tiene más en cuenta la diástasis.

Esto hace que, seguramente, sea una de las causas por las que, cuando este estilo de juego es aplicado fielmente, el equipo agente tenga una clara superioridad respecto al paciente, lo que no asegura la victoria, mas aumenta las posibilidades de salir del asalto manteniendo la integridad propia, al haber una menor implicación física y menores consecuencias psicológicas para el equipo agente.

Conclusión

Como se ha mencionado al inicio de este escrito, esto no es más que una idea que se quería plasmar, que se ha rumiado desde tiempo atrás, dadas las similitudes (lejanas) entre la Esgrima Láser y el Cruyffismo, aprovechando el poco conocimiento y experiencia de este que escribe en ambas vertientes.

Resulta harto complicado conseguir establecer las relaciones entre esta disciplina marcial y el deporte rey, o más bien, resulta complejo expresar de una forma concreta las conexiones que se saben existentes entre ambos conceptos, mediante la aplicación de la lógica esgrimística laserina a una forma concreta de entender y jugar al fútbol.

Sin embargo, se puede entender, o al menos vislumbrar, que de la aplicación de los principios de la Esgrima Láser en el fútbol, por medio del Cruyffismo, o de cualquier otro estilo de juego, se podría desarrollar un entendimiento mucho más profundo de este deporte, tanto en el aspecto táctico, como psicológico, e incluso de la dirección de clubes, selecciones, etc. Cabría pensar en cómo se traducirían conceptos como el atajo y sus fases, u obras como el encordado o la línea en cruz sobre el césped, once contra once o siete contra siete, e incluso en el fútbol sala.

Esto ayuda a entender la Esgrima Láser, y la Eristología que la sostiene, como una disciplina universal que permite la optimización de la eficiencia de aquel campo en el que sea aplicada, lo que al final ayuda a, precisamente, conseguir su objetivo de adquirir y expandir el conocimiento.

En el caso del fútbol, por medio del Cruyffismo, se optimiza el juego por medio de la concepción de la importancia real del uso de la geometría, la dinámica y el propósito, aplicándose en el espacio, el tiempo, y la diástasis.

BIBLIOGRAFÍA

MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. (2026). *Glosario general de la Esgrima Láser. Recopilación de términos y voces con particular significado y uso en el contexto esgrimístico*. v0.1049. Linares: Academia de Esgrima Láser. Número de Registro Académico: AELMM20230301001. Consultado el 16/03/2026.

MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *Tratado General de la Esgrima Láser - Comprensión, práctica y aplicación de sus destrezas universales y específicas. Premisas técnicas y expresiones fundamentales de la Esgrima Láser, que usa el daito como causa instrumental, ponderada y generalista*. NRA: AELMM20220909001.