



# 10 EJERCICIOS PARA LA MEJORA DEL JUEGO COMBINATIVO

# MEJORA DEL ATAQUE COMBINATIVO: RONDOS, JUEGOS DE POSICIÓN Y PARTIDOS CONDICIONADOS



[AFOPRO.COM](http://AFOPRO.COM)



[ACADEMIA AFOPRO](#)

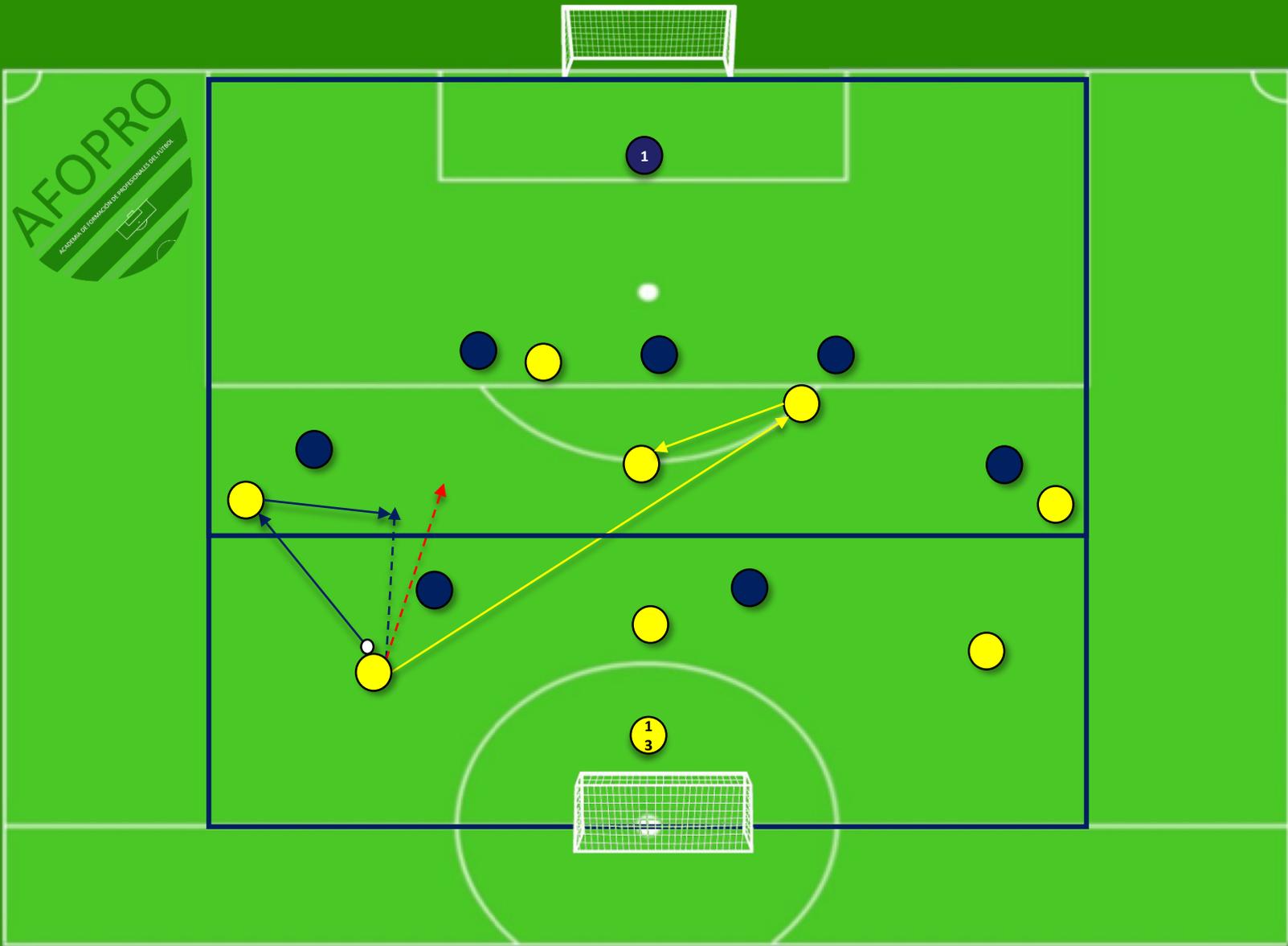
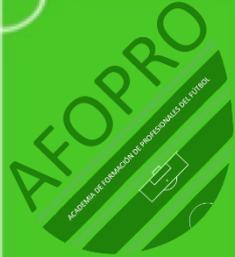
[AFOPROFUTBOL](#)

# 1. PARTIDO CONDICIONADO (ATAQUE/DEFENSA) – SALIDA DE BALÓN

## OBJETIVO

- **Superar primera línea de presión**
- **Crear superioridades 2x1 en salida**
- **Fijar para liberar al compañero de línea posterior**

Inicia el equipo atacante desde la zona 1. Para poder avanzar a la Zona 2 e iniciar el ataque a la portería rival, será obligatorio realizar una de las siguientes situaciones: A) Pared con compañero de línea o línea posterior B) Entrar en conducción o C) Utilizar el tercer hombre encontrando a la referencia de ataque más avanzada.

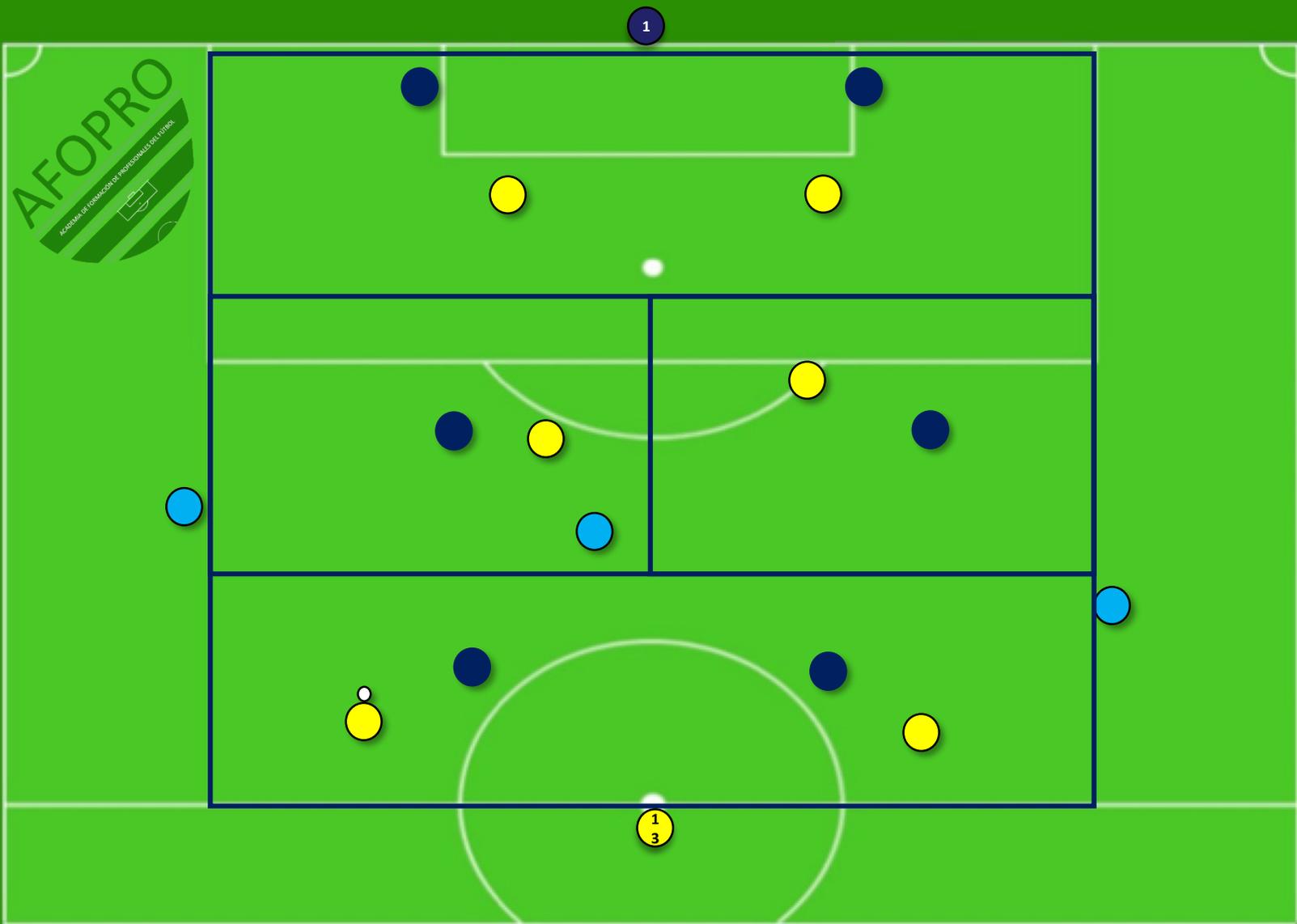
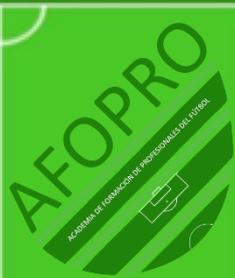


## 2. JUEGO DE POSICIÓN – CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO

### OBJETIVO

- **Circular en amplitud y profundidad**
- **Ocupación racional del espacio**
- **Correcta conexión entre líneas**

2 equipos de 6 jugadores con 3 comodines. El objetivo del equipo atacante es el de circular el balón ante la defensa y presión del rival. Cuando el equipo defensor robe se intercambian los roles, ocupando las zonas que ocupaban atacantes anteriormente, pasando el equipo atacante a defender la siguiente posesión del rival.

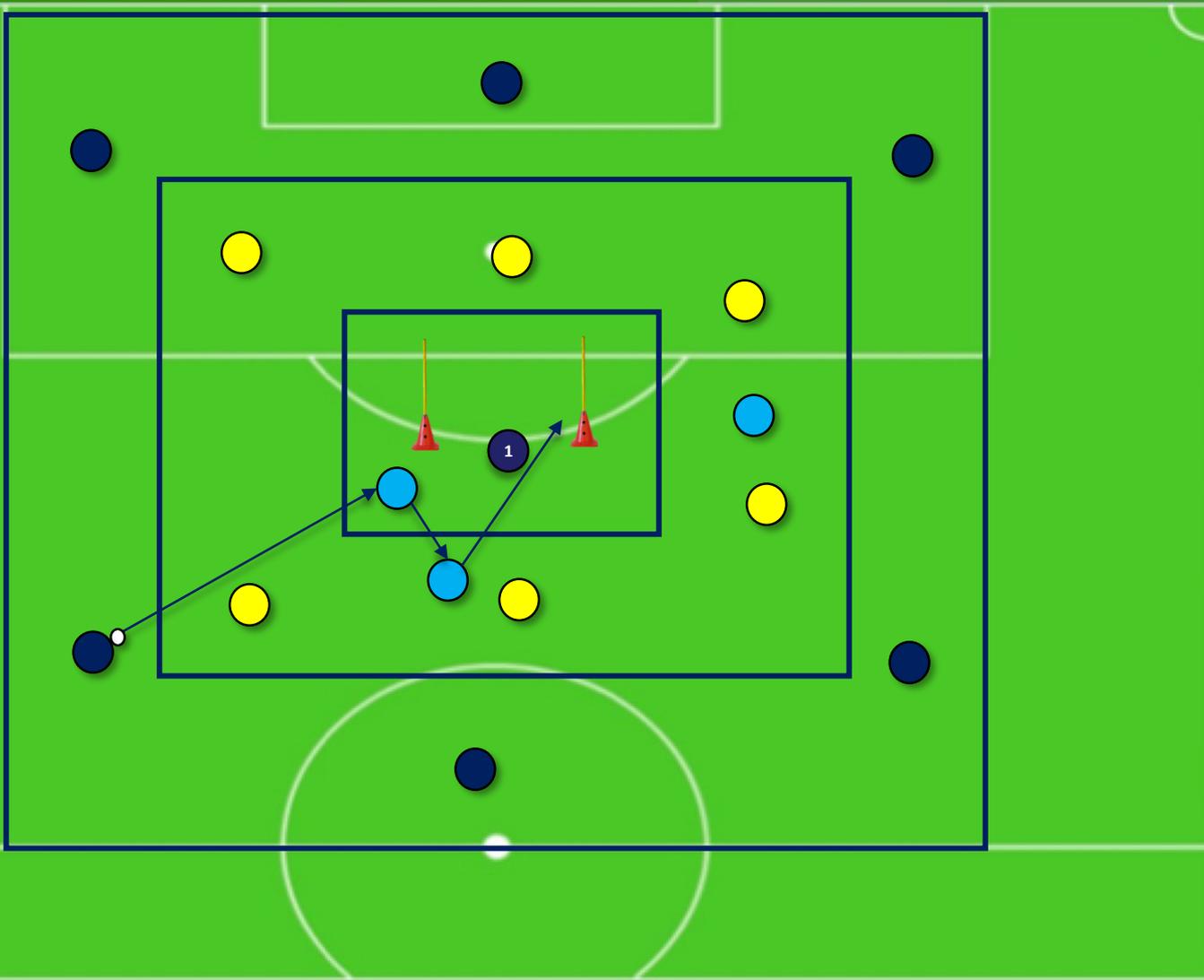


### 3. RONDO – ENCONTRAR LÍNEAS DE PASE

#### OBJETIVO

- **Circular hasta encontrar línea de pase**
- **Conectar con intermedios**
- **Utilización del tercer hombre**

Uno de los dos equipos comenzará con la posesión del balón en el área exterior. El objetivo será conectar con el punta para que deje de cara con uno de los comodines de la zona intermedia para que este finalice en el espacio interior, donde se encuentra el portero. El equipo defensor basculará e irá cerrando líneas de pase para evitarlo. Cada vez que un equipo falle el tiro a portería o pierda el balón, habrá intercambio de equipos.

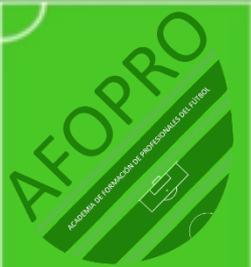


## 4. PARTIDO CONDICIONADO – CENTROS Y OCUPACIÓN DE ZONAS DE REMATE

### OBJETIVO

- **Circular en amplitud y profundidad**
- **Mejora de los centros laterales**
- **Temporización para ocupación precisa de zonas de remate principales**

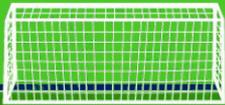
El objetivo del equipo atacante es circular el balón hasta conseguir un pase en profundidad con ventaja hacia uno de los dos comodines. Habrá dos zonas intermedias en la que los jugadores atacantes deberán esperar hasta el momento justo de aparecer para ocupar las zonas de remate cuando el comodín de banda realice el centro.



1



1  
3

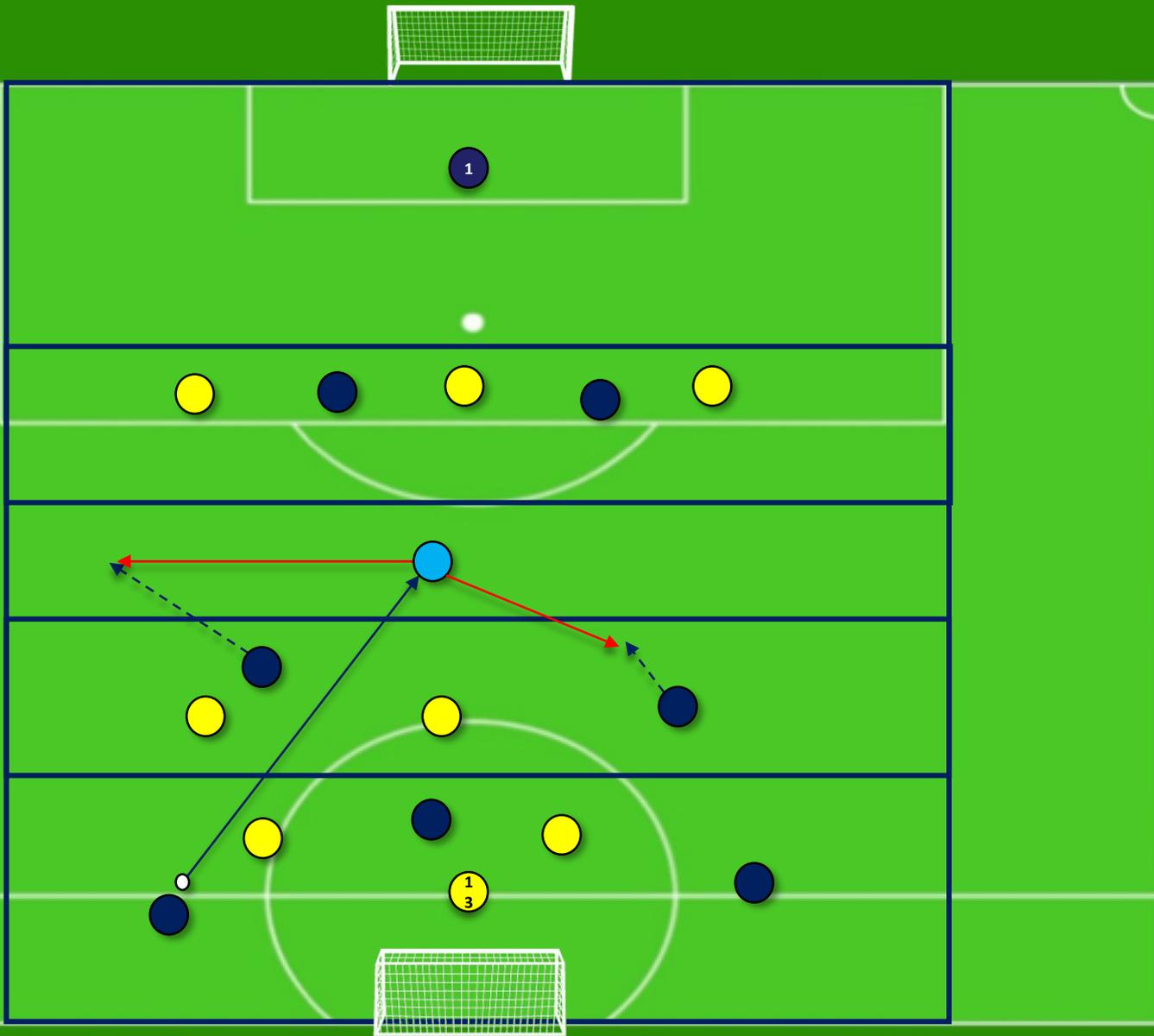
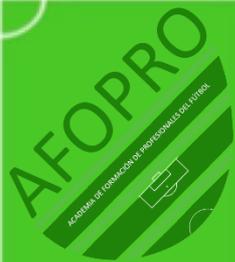


## 5. PARTIDO CONDICIONADO – MOVIMIENTOS CENTROCAMPISTAS

### OBJETIVO

- Buena colocación y reparto a diferentes alturas de pivotes
- Circulación buscando la profundidad
- Utilización del tercer hombre

El objetivo del equipo atacante será el de encontrar al comodín en la zona intermedia y facilitar la siguiente acción. Para ello, los pivotes deberán leer el posicionamiento de su compañero para ofrecer soluciones después de que reciba. Para ello, ocuparán ambos carriles horizontales, tanto en la misma línea como en la anterior para facilitar la descarga y asegurar la superación de la presión.

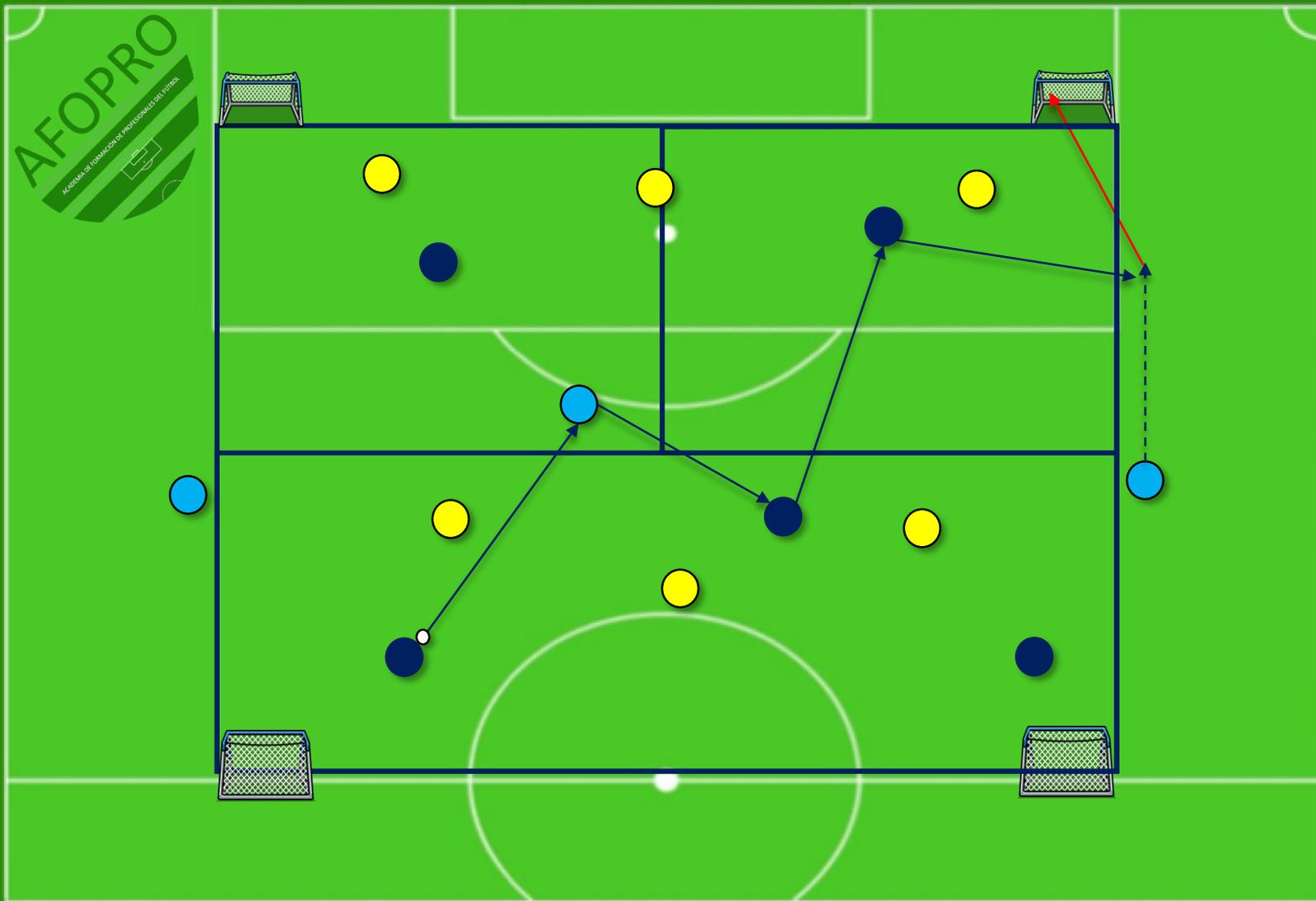


## 6. JUEGO DE POSICIÓN – SALIDA DE BALÓN

### OBJETIVO

- **Conseguir superioridad en salida**
- **Manifiestar amplitud con laterales/carrileros**
- **Encontrar al hombre libre**
- **Identificar momento para realizar el cambio de orientación**

El equipo atacante, con la ayuda del comodín interior, deberá realizar la superioridad numérica ante la primera línea de presión rival para salir en libertad y poder atacar las porterías de los costados. En caso de que el equipo rival robe, podrá salir al contraataque y atacar las mini porterías a la espalda de los centrales rivales.

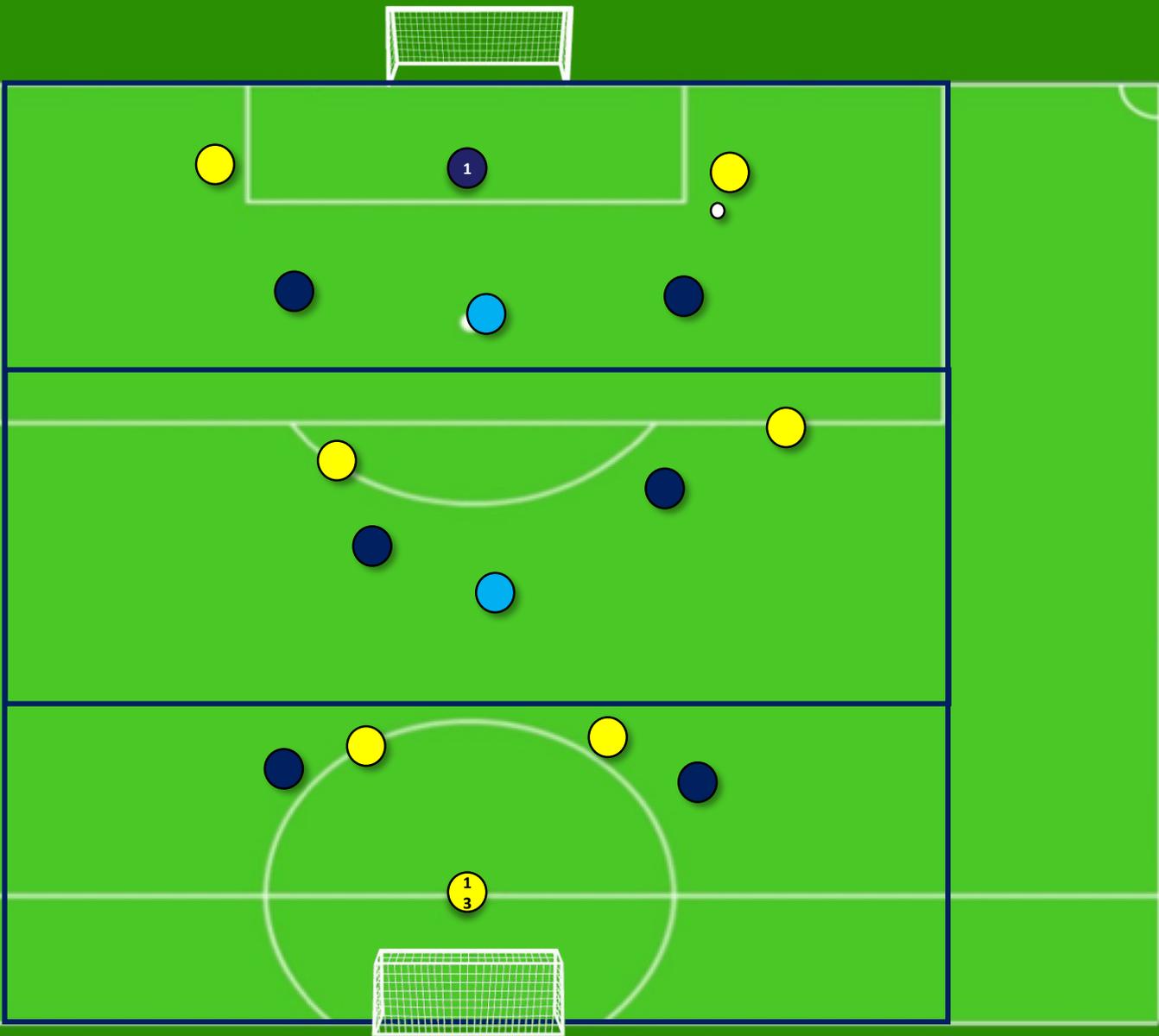
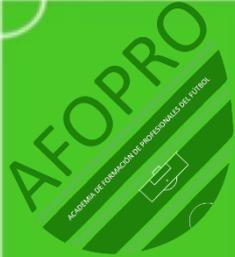


## 7. PARTIDO CONDICIONADO – CREACIÓN DE SUPERIORIDADES EN PROGRESIÓN

### OBJETIVO

- **Búsqueda del hombre libre**
- **Conexión y distancia correcta entre diferentes líneas**
- **Utilización del tercer hombre/asegurar superación mediante juego de cara**

Inicia el equipo atacante con la ayuda de los dos comodines, que se situarán a diferentes alturas para asegurar la superioridad del equipo poseedor. El objetivo será el de poder finalizar en la portería rival creando superioridades en las 3 zonas del juego. Para ello será importante el trabajo de comodines, que deberán avanzar/retroceder según la situación del juego.

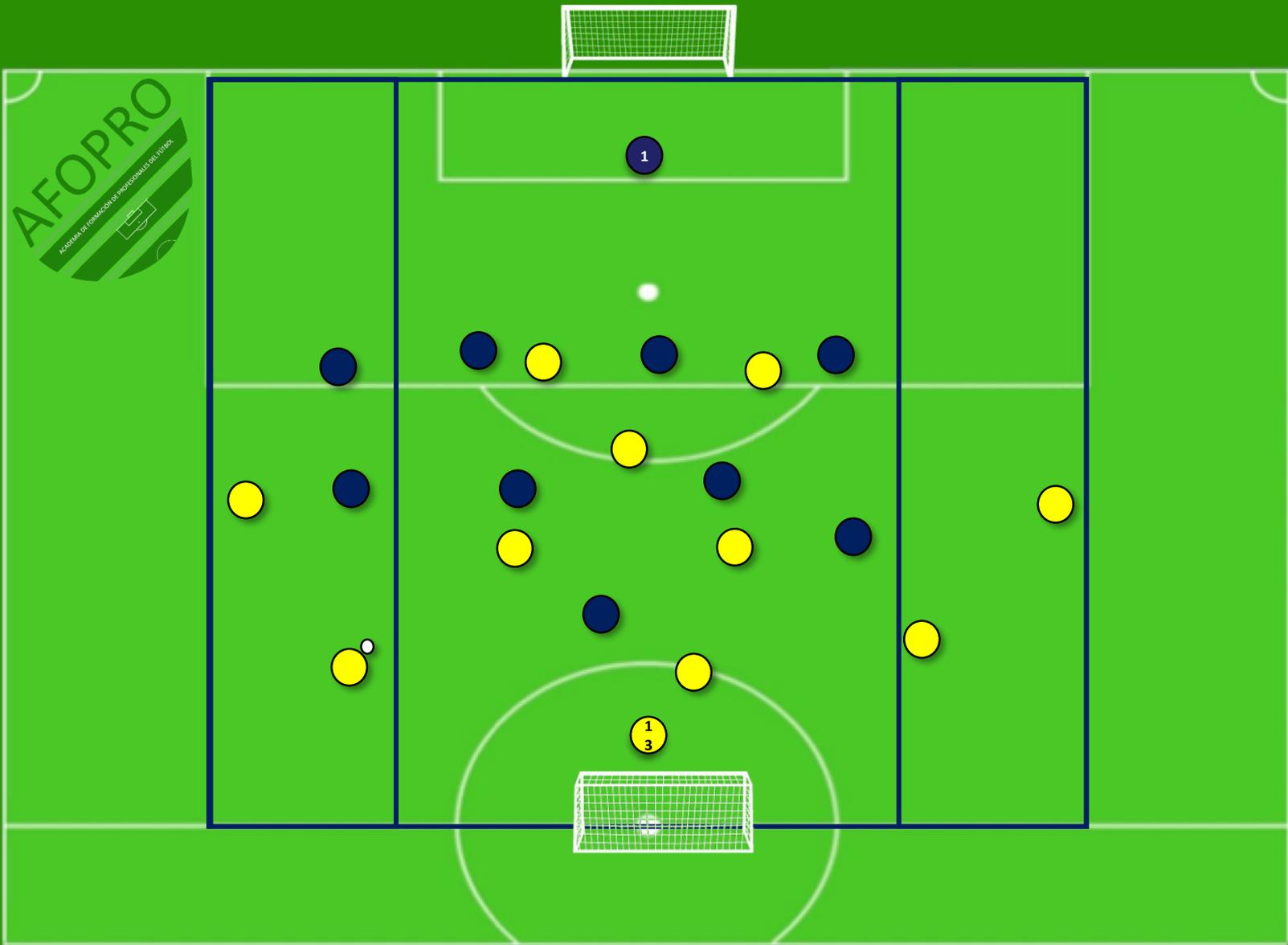
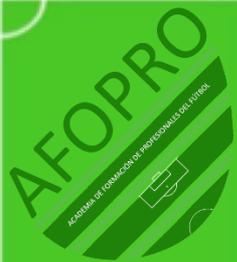


## 8. PARTIDO CONDICIONADO – CREACIÓN DE JUEGO ANTE RIVAL EN BLOQUE BAJO

### OBJETIVO

- **Manifiestar máxima amplitud posible**
- **Circulación rápida en amplitud y profundidad**
- **Conseguir igualdad numérica en banda**
- **Incorporación de jugadores de segunda línea**

Partido en una situación real de ataque ante un equipo replegado en bloque bajo. El objetivo es saber identificar al hombre libre, ya que el equipo atacante tendrá un jugador más. Si no se consigue, se deberá encontrar la manera de superar la defensa rival, ya sea con intercambios posicionales entre jugadores de distintas líneas, o con superioridades por banda.

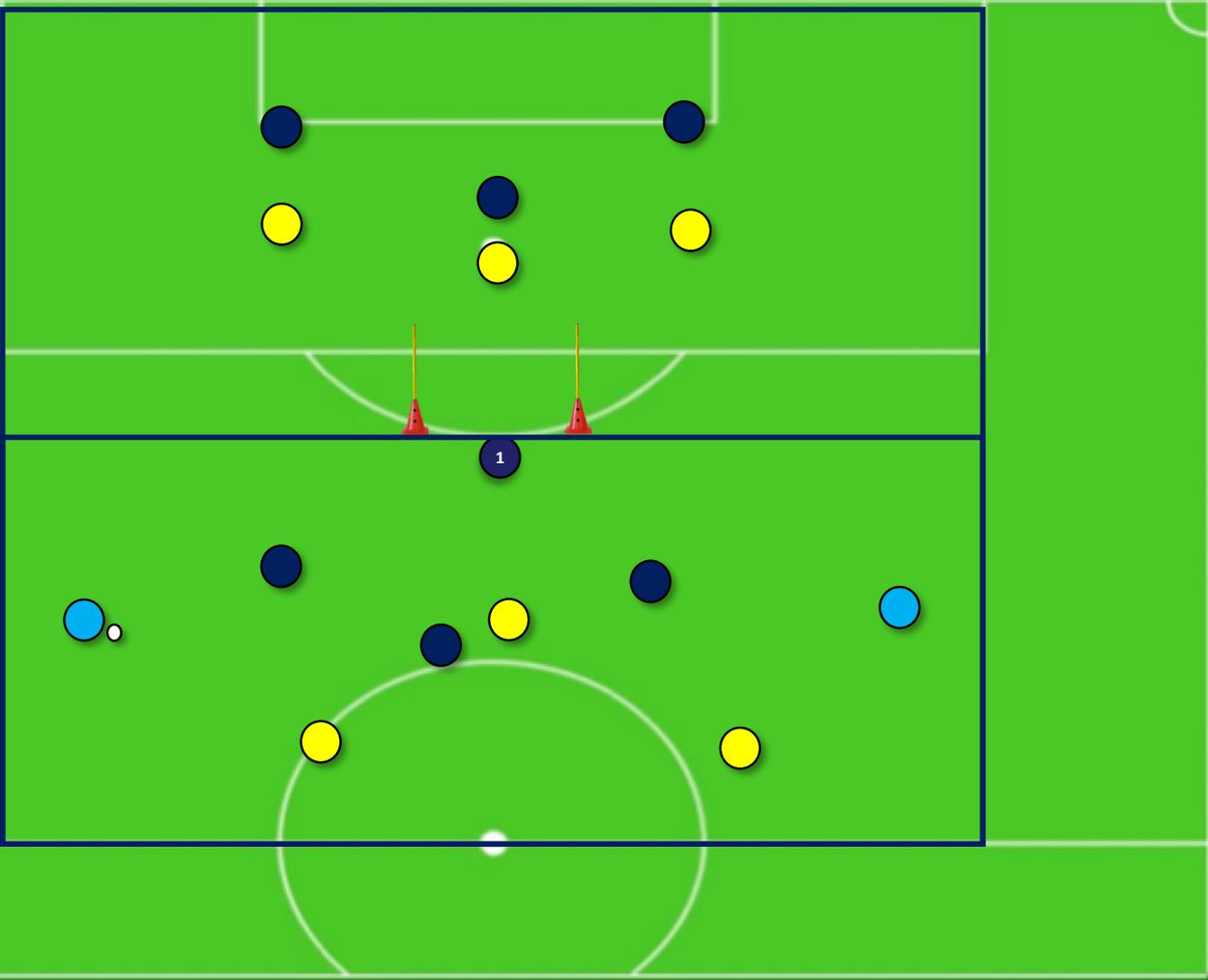
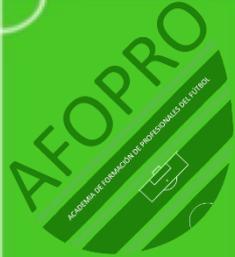


## 9. RONDO POSICIONAL – FACILITAR LA FINALIZACIÓN

### OBJETIVO

- **Crear situaciones rápidas de finalización**
- **Encontrar al hombre libre/referencia de ataque**
- **Mejora del remate a portería**

Los jugadores se sitúan como en la imagen. En cada zona habrá una situación 5x3 en ataque, con el objetivo de finalizar lo más rápidamente posible en la portería del medio. Si el portero la bloca, continuará el mismo equipo que atacaba, si en cambio marcan gol, se pasará a jugar en la otra zona, donde ahora será el otro equipo el que ataque la portería del medio. Los comodines de banda serán los únicos que pasarán de una zona a otra para facilitar la superioridad.

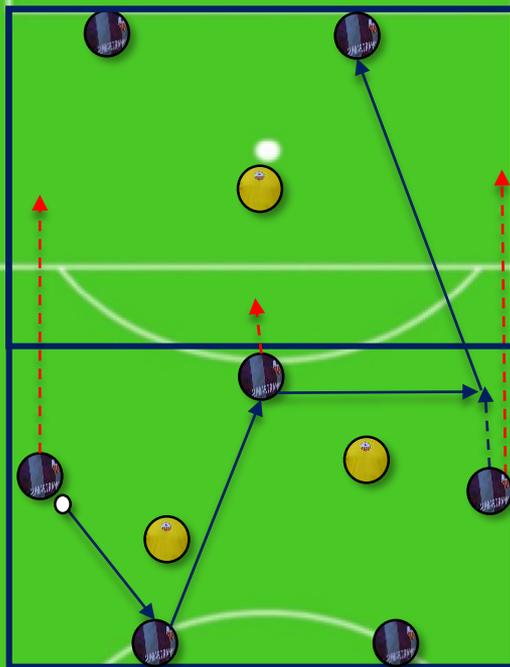


## 10. RONDO POSICIONAL – ATRAER Y ENCONTRAR LA PROFUNDIDAD

### OBJETIVO

- Buena orientación corporal
- Mover y atraer rivales
- Jugar hacia zona menos poblada
- Encontrar al alejado/encontrar línea de pase interior

Se inicia el rondo en la zona 1, donde habrá un 5x2. En el momento que los poseedores realicen al menos 5 pases, cambiarán a la zona 2, donde acudirán los poseedores que se encontraban en las bandas y la referencia de ataque. El defensor más cercano también cambiará de zona. Allí se volverá a iniciar un 5x2 con el mismo objetivo anterior.





[AFOPRO.COM](http://AFOPRO.COM)

Cursos para entrenadores, sesiones de entrenamiento,  
análisis tácticos, ebooks gratuitos...



[AFOPRO.COM](http://AFOPRO.COM)



[ACADEMIA AFOPRO](#)

[AFOPROFUTBOL](#)