



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN

MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN



1. LOS PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

1.1 INTRODUCCIÓN A LOS PRINCIPIOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

INTRODUCCIÓN A LOS PRINCIPIOS DEL JUEGO

- Manifestaciones propias del fútbol que se dan durante el desarrollo de la competición a través de las diferentes situaciones del juego.

1.1 INTRODUCCIÓN A LOS PRINCIPIOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

DEFINICIÓN, TIPOLOGÍA Y CARACTERÍSTICAS DE LOS PRINCIPIOS DEL JUEGO

- Un principio es un elemento del juego que se basa en la relación directa entre una determinada situación de juego y su consigna
- El jugador que tiene que realizar la acción establecida (consigna) permitiendo solucionar correctamente las situaciones de juego
- Las consignas son siempre individuales ya que la acción a realizar para el jugador afectado es la que permite resolver la situación de juego
- El jugador debe aprender a ejecutar esta acción cuando se plantee la situación de juego correspondiente

1.1 INTRODUCCIÓN A LOS PRINCIPIOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

- En función de las características de la situación de juego y de su consigna, los principios de juego inciden en diferentes ámbitos del juego:
 - POSEEDOR DE LA PELOTA (PP)
 - ASPECTOS DEFENSIVOS INDIVIDUALES (DI)
 - ASPECTOS OFENSIVOS INDIVIDUALES –atacante sin pelota- (ASP)
 - ESTRATEGIAS (ES)

1.2 TIPOS DE PRINCIPIOS

TIPOS DE PRINCIPIOS

- PRINCIPIOS UNIVERSALES:
 - Son aplicables al estilo de juego en corto, independientemente de cualquier otra variable o característica individual o colectiva tanto del equipo adversario como del propio.

Se dividen en:

- *Principios universales básicos:*
 - ✓ Son aplicables a cualquier jugador/demarcación
 - ✓ Forman parte de los objetivos propios de las etapas formativas

1.2 TIPOS DE PRINCIPIOS

TIPOS DE PRINCIPIOS

- PRINCIPIOS UNIVERSALES:

- Son aplicables al estilo de juego en corto, independientemente de cualquier otra variable o característica individual o colectiva tanto del equipo adversario como del propio.

Se dividen en:

- *Principios universales por demarcación:*
 - ✓ Son específicos de cada una de las zonas/demarcaciones del campo/juego
 - ✓ Forman parte de los objetivos propios de la etapa de tecnificación

1.2 TIPOS DE PRINCIPIOS

La aplicación de los principios proporciona las siguientes ventajas:

1. Entrenar respetando la globalidad específica del fútbol
2. Reducir el factor de percepción/decisión del jugador, la complejidad del análisis es menor
3. El nivel actual de la intensidad del juego y de la posición, obliga a jugar a gran velocidad, hecho que impide en muchos casos la posibilidad de tomar decisiones correctas. Mediante los principios se ayuda a los jugadores.
4. Entrenar de manera específica las causas que han provocado los errores manifestados en la competición
5. Respetar y potenciar las acciones de improvisación y de talento individual (especialmente del poseedor)

1.3 ASPECTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS

Aspectos a tener en cuenta en la aplicación de los principios:

- En principio, el poseedor tiene dos posibilidades de juego básicas:
 - Pasar la pelota (pasar, centrar, rematar, rechazar)
 - Progresar con la pelota (conducción, regate, pared)

La decisión entre pasar o progresar la toma el poseedor. En los principios sólo se incide en que se tome esa decisión lo más pronto posible para ejecutarla inmediatamente después del control en cada una de las diferentes manifestaciones que se dan en cualquier situación de juego.

1.3 ASPECTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS

Aspectos a tener en cuenta en la aplicación de los principios:

- Los factores de espacio, de tiempo y de oportunidad definen una situación de juego, variando constantemente la situación. Se requiere talento e improvisación.
- Aplicando la consigna correspondiente, se favorece que la acción sea eficaz.

1.3 ASPECTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS

Aspectos a tener en cuenta en la aplicación de los principios:

- Mediante los principios, el jugador conocerá la consigna a aplicar, disponiendo de más tiempo para ejecutarla o modificar su acción en función de la situación de juego.
 - El entrenador tiene que valorar si la acción diferente a la consigna resultaba correcta en función de los aspectos de esa situación de juego determinada.
 - Si la acción...
 - **ES EFICAZ:** Se habrá conseguido una acción de talento/improvisación
 - **NO ES EFICAZ:** El entrenador tratará de hacer valorar al jugador la posibilidad de haber ejecutado la consigna para superar aquella situación de juego

1.4 CONSIGNAS DE LOS PRINCIPIOS

CONSIGNAS

- Acciones, ubicaciones y desplazamientos con o sin balón, que son consideradas las más adecuadas para cada situación del juego que cada jugador ha de realizar. Están subordinadas a cada uno de los principios del juego.

1.5 CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

- Los principios del juego NO impiden la improvisación ni la manifestación del talento
- El entrenador debe aprovechar la mala toma de decisiones para concienciar al jugador de talento de la relevancia que tiene para el equipo y el juego colectivo
- Los principios del juego potencian la eficacia del juego posicional, dando al juego una gran y eficaz velocidad de ejecución, ya que el poseedor sabrá lo que harán sus compañeros.
- Aparecen objetivos de trabajo que son realmente GLOBALES

1.5 CONCLUSIONES

El objetivo de una sesión de entrenamiento del juego de posición debe ser “reconocer la situación X de juego, conocer la consigna y aplicarla correctamente, de manera rápida y eficiente.



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN

MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN



2. METODOLOGÍA Y DIDÁCTICA DEL JUEGO COMBINATIVO

2.1 TIPOS DE ENTRENAMIENTO Y METODOLOGÍA DEL JUEGO COMBINATIVO

TIPOS DE EJERCICIOS GENERALES SEGÚN SU METODOLOGÍA

✓ **METODOLOGÍA DESCONTEXTUALIZADA**

Se caracteriza principalmente por no respetar la toma de decisiones manifestada en el fútbol, y/o por el hecho de no tener relación con el modelo de juego del equipo.

✓ **METODOLOGÍA CONTEXTUALIZADA**

Se caracteriza por respetar la toma de decisiones que se manifiesta en el fútbol y por el hecho de orientar y relacionar las tareas/ejercicios con un modelo de juego determinado.

2.1 TIPOS DE ENTRENAMIENTO Y METODOLOGÍA DEL JUEGO COMBINATIVO

ENTRENAMIENTO DESCONTEXTUALIZADO

- ✓ Sólo importan los factores cuantitativos.
- ✓ Potencia el trabajo por separado de diferentes aspectos que influyen en el juego.
- ✓ Suprime la toma de decisiones por parte del jugador.
- ✓ Introduce aspectos cualitativos al entrenamiento.
- ✓ Las cualidades son expuestas de forma conjunta.
- ✓ Consideración de la toma de decisiones del futbolista (sin relación con el modelo de juego).

2.1 TIPOS DE ENTRENAMIENTO Y METODOLOGÍA DEL JUEGO COMBINATIVO

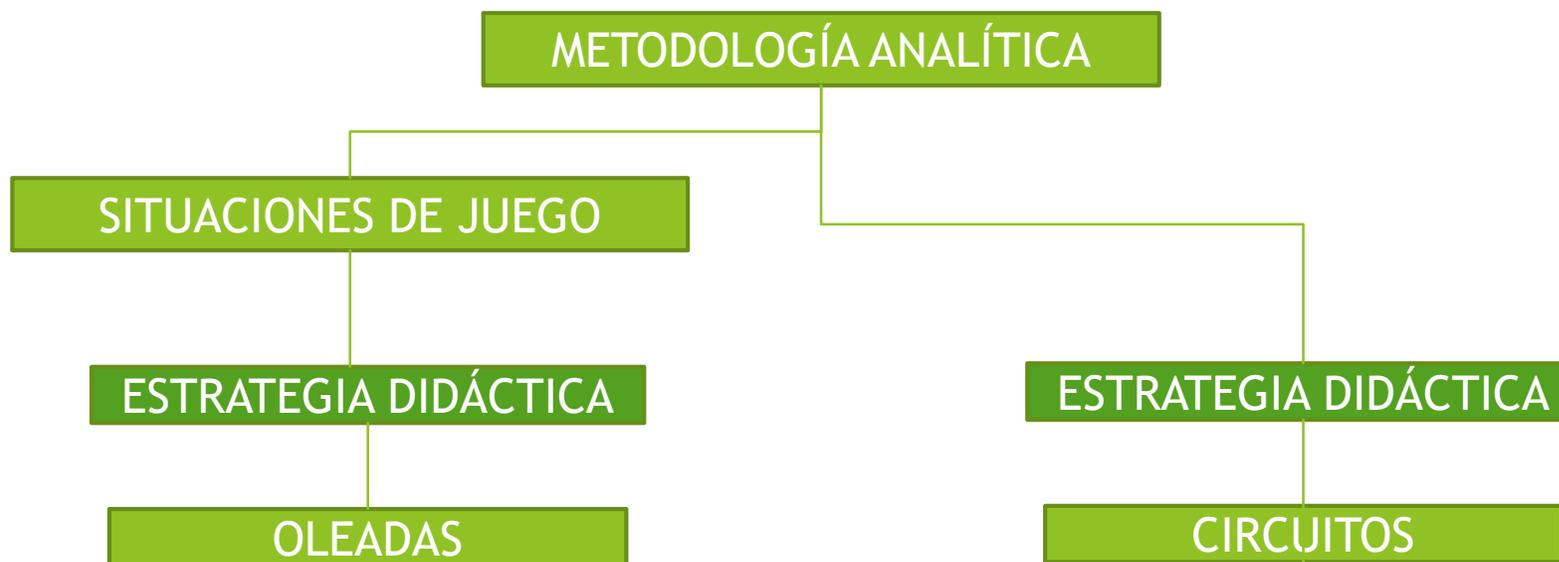
ENTRENAMIENTO CONTEXTUALIZADO

- ✓ Además de conseguir los beneficios del entrenamiento global, aporta la orientación de la toma de decisiones hacia un objetivo concreto y específico del juego (relación con el modelo de juego).
- ✓ Consigue en el participante sentimientos propios del fútbol (progresión, orientación, protección de la portería...

2.2 ORIENTACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DESCONTEXTUALIZADA

Puede haber o no toma de decisiones simple y no hay relación con el modelo de juego



2.2 ORIENTACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DESCONTEXTUALIZADA

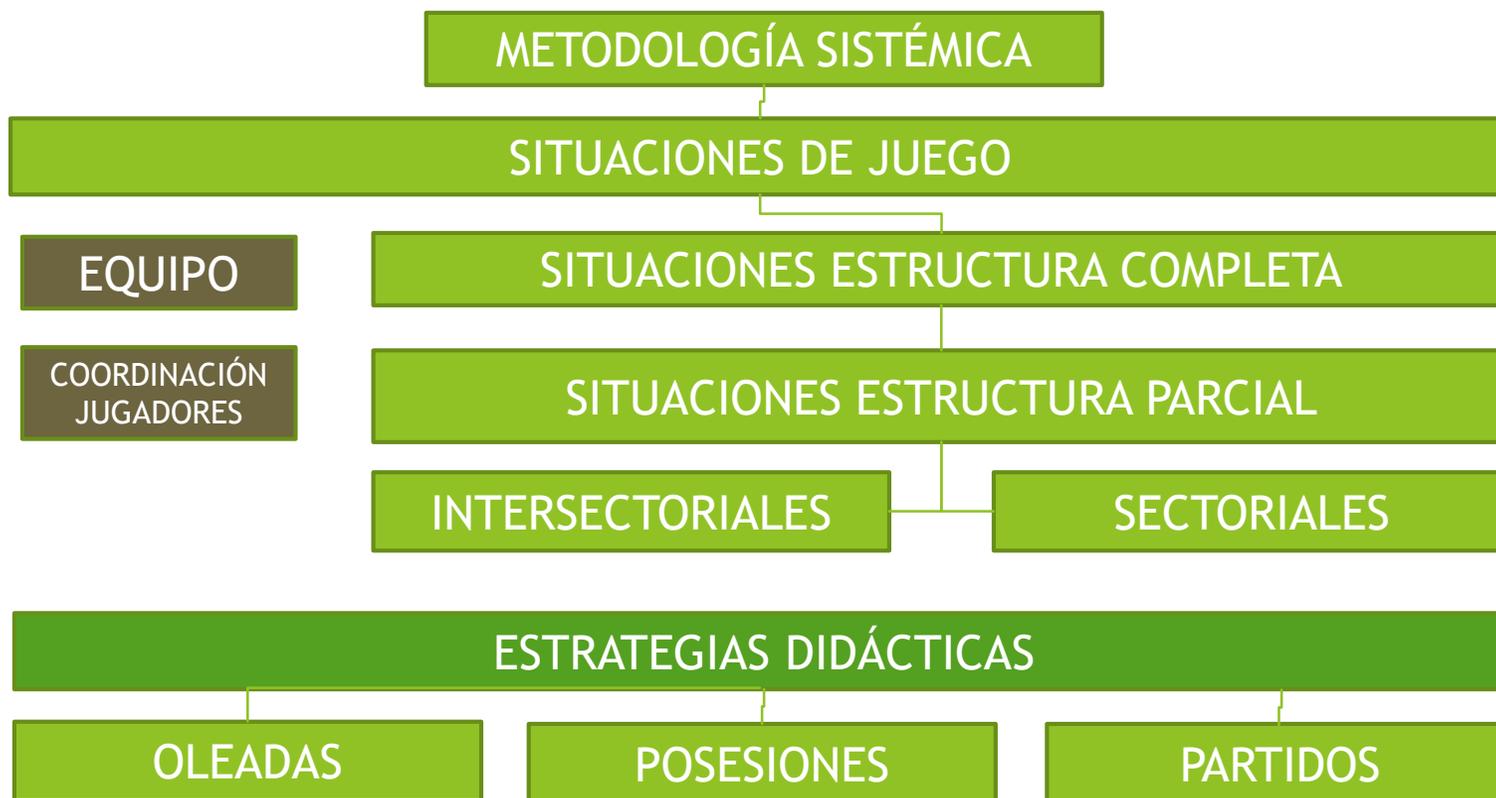
Hay toma de decisiones compleja pero no hay relación con el modelo de juego



2.2 ORIENTACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA CONTEXTUALIZADA

Hay toma de decisiones compleja y relación con el modelo de juego



2.2 ORIENTACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

SITUACIONES DE JUEGO EN ESTRUCTURA COMPLETA

- ✓ Situaciones de ataque-defensa o partidos condicionados (estructura completa de todo el equipo).
- ✓ No se incide de forma preferente sobre un tipo de interacciones o relaciones concretas entre los jugadores (puede aparecer cualquier tipo de interacción).
- ✓ Se acostumbran a utilizar en la fase final de la sesión de entrenamiento y también para observar tendencia de comportamiento entre los jugadores

2.2 ORIENTACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

SITUACIONES DE JUEGO EN ESTRUCTURA PARCIAL

- ✓ Se intenta limitar o condicionar ciertos comportamientos por tal de potenciar las interacciones preferentes ente determinados jugadores.
- ✓ Tienen como objetivo reforzar y/o modificar algunos comportamientos a nivel colectivo en diferentes situaciones de juego.
- ✓ Se apoya en la creación de SITUACIONES FRACCIONALES de juego, por tal de reducir el nivel de interactividad de ciertos jugadores en determinadas situaciones (potenciar determinadas interacciones preferentes) y para condicionar al equipo a situaciones donde no se consiga un comportamiento eficaz (obligar a mejorar las capacidades de adaptación colectiva a situaciones cambiantes y/o desconocidas).

2.2 ORIENTACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

SITUACIONES DE JUEGO INTERSECTORIALES

- ✓ Tareas de colaboración-oposición con mayor participación de jugadores por equipo (de 6 a 11 jugadores).
- ✓ Permiten enlazar los diferentes comportamientos sectoriales.
- ✓ Deben respetar la interrelación entre los principios del modelo de juego y las diferentes fases del juego.
- ✓ Se introducen reglas de provocación por tal de condicionar las respuestas a nivel colectivo con el objetivo de conseguir que los jugadores respondan óptimamente (en función del modelo de juego), delante de una determinada situación de juego.

2.2 ORIENTACIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA

SITUACIONES DE JUEGO SECTORIALES

- ✓ Tareas y ejercicios de colaboración-oposición para una línea, carril o grupo reducido de jugadores con relación directa en el juego.
- ✓ Acostumbran a participar pocos jugadores (menos de 5) en estos espacios reducidos.
- ✓ El jugador debe actuar en su demarcación habitual y cumpliendo el rol que determine nuestro modelo de juego.

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Una vez conocida la orientación metodológica y las diferentes situaciones de juego combinativo para entrenar, debemos saber la estrategia didáctica de los ejercicios para trabajar los diferentes principios del juego de posición. Es decir, las diferentes maneras de entrenarlo

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

LOS CIRCUITOS

- ✓ Son tareas que no respetan la lógica interna del fútbol y que se utilizan principalmente para la mejora de las habilidades coordinativas y las acciones técnicas de los jugadores de una forma descontextualizada. Son tareas que no han de ser prioritarias en nuestras sesiones de entrenamiento y que se aconseja que se ubiquen dentro de la parte inicial del entrenamiento (calentamiento).

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

JUEGOS DE FÚTBOL

- ✓ Son tareas que nos respetan la lógica interna del fútbol y que tienen como principal objetivo la recreación de una situación lúdico-deportiva de forma descontextualizada. Son tareas que no deben de ser prioritarias en nuestros entrenamientos y que se aconseja ubicarlas dentro de la parte inicial (calentamiento).

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

LAS OLEADAS

- ✓ Se intenta enfatizar y/o corregir una situación de juego muy concreto (normalmente aspectos técnico/tácticos) contextualizada o descontextualizada donde su desarrollo será de forma discontinua, teniendo en cuenta que el tiempo de la actividad dependerá del equipo que tenga la posesión de la pelota.
- ✓ La duración mínima debe ser de una fase de juego (la oleada se acaba si el equipo atacante marca un gol, pierde la pelota o esta se va fuera), y una duración máxima de una unidad de competición, es decir, el equipo defensor consigue recuperar la pelota y puntuar haciendo llegar la pelota a una zona determinada, o el equipo que comienza atacando recupera la pelota después de haberla perdido.
- ✓ Las más conocidas son las de ataques 3x2 hacia portería, con dos centrales defendiendo a 3 atacantes que inician el juego.

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

LAS POSESIONES

Situaciones donde hay dos equipos (posibilidad de incorporar comodines para el equipo poseedor o incluso en ocasiones crear un tercer equipo), que se disputan el mantenimiento de la posesión de balón sin el objetivo de finalizar la jugada marcando gol en una portería.

Posibles objetivos de un equipo en posesión del balón (durante el partido):

- Superar una línea a través de un pase a un jugador que pueda recibir detrás de una línea rival.
- Encontrar un jugador mediante la recepción de un pase al espacio, una conducción o un regate que pueda conquistar el espacio existente detrás de la defensa rival.
- Encontrar un jugador que pueda progresar hacia la portería rival o que por posición en el campo o características individuales pueda finalizar la jugada.

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

EL JUEGO DE POSICIÓN

- ✓ El 4×4 + 3 es probablemente el ejercicio para el juego de posición más utilizado. Casi todos los clubes importantes cuyo enfoque principal es la posesión de balón, usan el ejercicio con regularidad. A continuación, destacamos los numerosos puntos implícitos de esta tarea. Nos enfocamos deliberadamente en sus aspectos ofensivos, ya que estos son los factores decisivos para los equipos con un enfoque en el juego posicional.
- ✓ La estructura del 4×4 + 3 es bastante simple. Dos equipos de cuatro juegan a la pelota en un rectángulo. Además, tres jugadores comodines apoyan al equipo respectivo en posesión del balón, lo que resulta en una situación de superioridad continua de 7×4. Los tres comodines se colocan en los dos fondos del espacio, así como uno en el centro del campo. Las dimensiones deberán coincidir con el nivel del jugador. En un nivel alto, el ejercicio se realiza en aproximadamente 22 metros de largo y 11 de ancho.

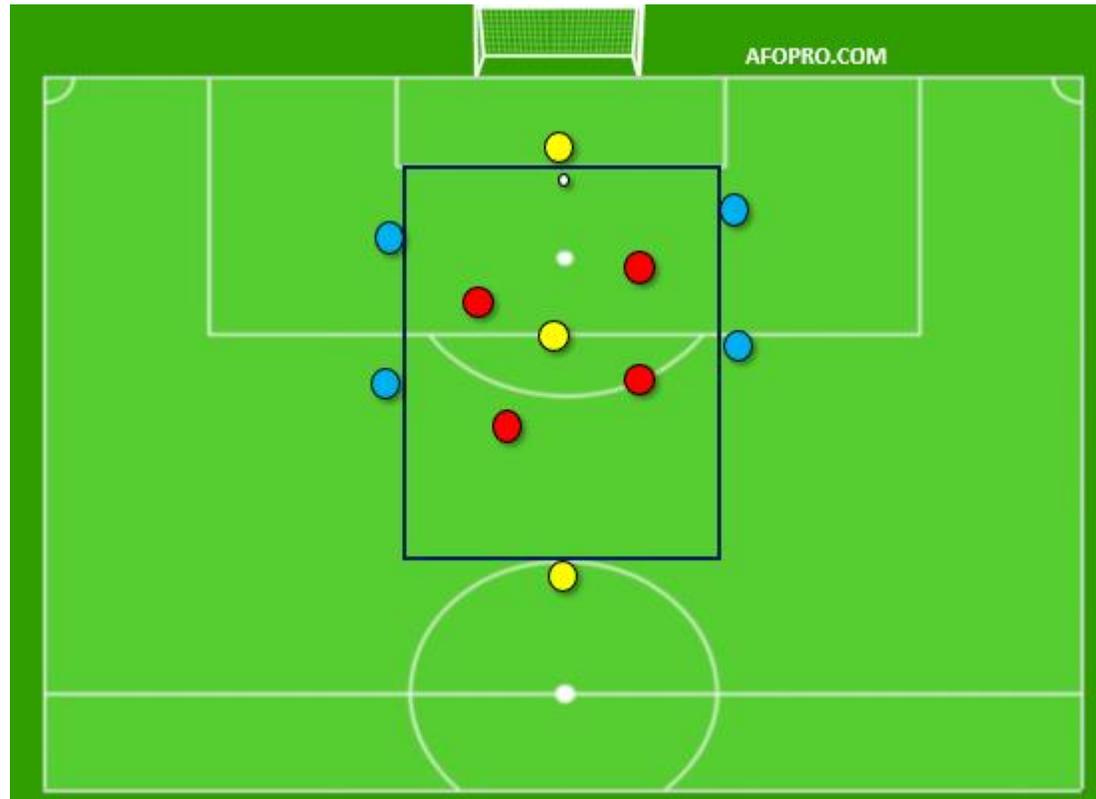
2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

EL JUEGO DE POSICIÓN

- ✓ El 4×4 + 3 es probablemente el ejercicio para el juego de posición más utilizado. Casi todos los clubes importantes cuyo enfoque principal es la posesión de balón, usan el ejercicio con regularidad. A continuación, destacamos los numerosos puntos implícitos de esta tarea. Nos enfocamos deliberadamente en sus aspectos ofensivos, ya que estos son los factores decisivos para los equipos con un enfoque en el juego posicional.
- ✓ La estructura del 4×4 + 3 es bastante simple. Dos equipos de cuatro juegan a la pelota en un rectángulo. Además, tres jugadores comodines apoyan al equipo respectivo en posesión del balón, lo que resulta en una situación de superioridad continua de 7×4. Los tres comodines se colocan en los dos fondos del espacio, así como uno en el centro del campo. Las dimensiones deberán coincidir con el nivel del jugador. En un nivel alto, el ejercicio se realiza en aproximadamente 22 metros de largo y 11 de ancho.

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

EL JUEGO DE POSICIÓN



2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

EL JUEGO DE POSICIÓN

Principios de la posesión del balón

- ✓ En posesión, los equipos deben hacer el campo lo más amplio y profundo posible.
- ✓ Tan pronto como un jugador comodín de los lados, tenga posesión de la pelota, se le debe ofrecer al menos tres líneas de pase inmediatamente. Por lo tanto, hay una creación de diamantes, que el entrenador puede exigir repetidamente a través del entrenamiento explícito. Los dos jugadores que están cerca de la pelota intentan colocarse tan cerca del poseedor como sea posible, evitando el cierre de la línea por uno de los defensores. Los jugadores siempre deben estar alineados para que puedan jugarse también pases largos. Como resultado de esto, el oponente deberá moverse un gran espacio con el consiguiente desgaste. Cuando la posición del cuerpo está mal enfocada, no permite la profundidad, por lo que es importante ofrecerse cercano al poseedor con una posición corporal que también nos permita ver al más alejado de nuestros compañeros.

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

EL JUEGO DE POSICIÓN

- ✓ De ancho, los jugadores deben maximizar el campo de juego para separar a la defensa y así abrir pasillos entre los jugadores. Además de las dos comodines en los fondos del campo, el jugador central siempre debe ser uno de los jugadores más importantes. Para él es de suma importancia que esté detrás de la “línea de presión” para jugar con tercer hombre sobre cualquiera de los jugadores atacantes de los costados. Si el jugador central se acerca demasiado al jugador externo, es posible que el equipo defensor lo pueda defender mejor, o le cierre línea de pase. Si es necesario, se puede utilizar una “estancia” breve en esa zona para atraer a los jugadores. En el mejor de los casos, también se coloca lateralmente en una posición abierta para no correr el riesgo de ser atacado por la espalda. Además, para el jugador central, la pre orientación mirando de lado a lado es extremadamente importante.

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

EL JUEGO DE POSICIÓN

- ✓ A menudo, se requiere un entrenamiento explícito para explicar a los jugadores el significado del posicionamiento profundo. Si ambos jugadores de fuera se mantienen muy cercano, atraerán, automáticamente a un oponente, pero solo unos pocos metros, y ello conllevará que sea cerrado por un defensor o marcado en un breve espacio de tiempo. Al dirigir al oponente directo más profundo (y por tanto, lejano a poseedor), se puede crear más espacio para la formación de diamantes cerca de la pelota. Cuanto más alejado esté el atacante de banda no participativo, más espacio y tiempo para que el jugador comodín del medio pueda maniobrar y tomar una mejor decisión. Solo con un ligero ajuste del posicionamiento se puede lograr una división de los jugadores defensores.
- ✓ Los jugadores siempre deben posicionarse de tal manera que los diamantes y los triángulos se conecten entre sí, es por ello que los jugadores de banda más alejados de banda, deben mantenerse en profundidad, pero nunca llevada al límite:

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

LAS PARTIDOS

- ✓ Situaciones donde hay dos equipos, y en el que se trabaja la culminación de todo lo anterior, para poder así llevar los entrenamientos a la realidad del juego.
- ✓ Dependiendo del espacio de terreno de juego, habrá más o menos jugadores.
- ✓ Lo importante de los partidos es trabajar una situación concreta: presión en salida de balón, salida de balón propia, evitar la progresión rival, etc.

2.3 TIPOS DE ENTRENAMIENTOS DEL JUEGO DE POSICIÓN

“La posesión del balón no debe ser una finalidad, si no un medio para conseguir progresar en dirección a la portería rival”

2.4 CONSIDERACIONES GENERALES

CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS GENERALES PARA EL ENTRENAMIENTO DE LOS PRINCIPIOS DEL JUEGO COMBINATIVO

- Crear tareas simuladoras de la competición en cada una de las situaciones de juego utilizando el principio que se quiere trabajar
- Provocar que la tarea sea dinámica para producir diferentes tomas de decisión del principio que se quiere trabajar en las diferentes situaciones del juego mejorando el aprendizaje del jugador
- Especificar en qué situación de juego se quiere trabajar el principio
- Tener en cuenta que el juego combinativo es algo colectivo. Usar tareas sectoriales (línea defensiva, etc.) o intersectoriales (varias líneas de juego: defensa, medios, etc.) para provocar determinadas situaciones 11x11



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN

MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN



**3. PRINCIPIOS Y
CONCEPTOS PARA DAR
IDENTIDAD
COMBINATIVA A TU
EQUIPO**

3.1 EXPLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS A ENTRENAR

LOS 21 PRINCIPIOS ENTRENABLES DEL JUEGO COMBINATIVO

- Estos principios que verás a partir de aquí, son los conceptos y consignas que deberás llevar a cabo durante los entrenamientos para que tus jugadores puedan asimilar, comprender y aplicar los principios del juego de posición, y que por tanto, durante la competición, sean un equipo que realmente practique un juego combinativo.

3.1 EXPLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS A ENTRENAR

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO

FASES DEL JUEGO COLECTIVO			
FASE OFENSIVA		FASE DEFENSIVA	
MOMENTOS DEL JUEGO		MOMENTOS DEL JUEGO	
ORG. OFENSIVA	TRANSICIÓN DEF	ORG. DEFENSIVA	TRANSICIÓN OFE
Garantizar la no pérdida de pelota en las sub fases de inicio, progresión, hasta encontrar la finalización	Aprovechar la desorganización ofensiva del adversario para ganar la posesión de la pelota o para organizarnos defensivamente	Condicionar, dirigir y presionar al rival para provocar su error y ganar la posesión antes que consigan finalizar	Salir de la zona de presión aprovechando la desorganización defensiva del rival para dar profundidad, seguridad, o para iniciar un nuevo ataque

3.1 EXPLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS A ENTRENAR

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO

FASES DEL JUEGO COLECTIVO			
ORG. OFENSIVA	TRANSICIÓN DEF	ORG. DEFENSIVA	TRANSICIÓN OFE
<ol style="list-style-type: none">1. Equilibrio en la línea2. Equilibrio entre líneas3. Jugar en la propia zona de juego4. Salir de la propia zona de juego5. Estructura básica del equipo en ataque6. Posicionamiento del jugador en relación a la línea de juego7. Apoyos al poseedor8. Cambios de orientación9. El juego entre líneas10. Prioridades en el juego del poseedor11. Ocupación de las zonas de remate cuando la pelota entra por un extremo12. Ocupación de las zonas de remate cuando la pelota entra por el centro13. Juego en la zona de finalización14. La vigilancia ofensiva15. Determinar el momento oportuno	<ol style="list-style-type: none">16. Colocación, acciones y desplazamientos a realizar por los jugadores al perder la posesión del balón	<ol style="list-style-type: none">17. Marcaje al hombre que está en nuestra zona18. Juego defensivo de los jugadores de línea defensiva para desarrollar una defensa zonal19. Estructura básica del equipo en defensa al perder la posesión del balón20. La disposición ofensiva	<ol style="list-style-type: none">21. Colocación, acciones y desplazamientos a realizar por los jugadores al recuperar la posesión del balón

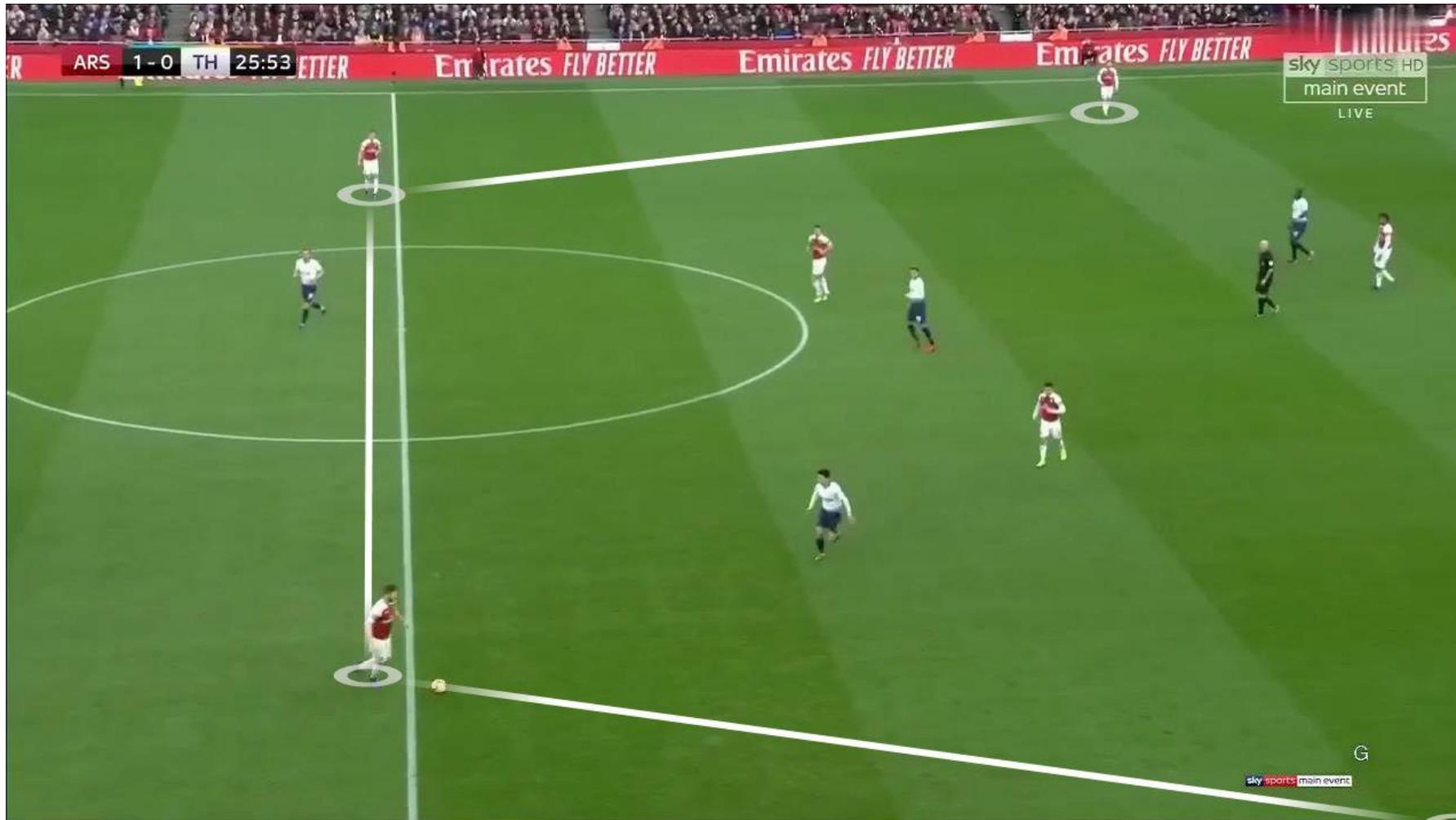
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	1. EQUILIBRIO EN LA LÍNEA
DEFINICIÓN	Manifestación de posiciones y desplazamientos de los jugadores de la línea en la que se encuentra la pelota
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Jugadores situados en banda deben manifestar amplitud continuamente2. Jugadores del carril central deben colocarse de forma equidistante respecto a las líneas de banda3. Jugadores de la línea se mantendrán constantemente a la altura de la pelota, adelantándose sólo para recibirla, hacer un 2x1 o crear un espacio y aprovecharlo4. Jugadores de la línea que se encuentran en la orientación del juego han de manifestar tendencia a la progresión5. Jugadores que no están en la orientación del juego han de ayudar a los compañeros de la línea en caso de posibles pérdidas de balón que estos puedan tener. Por eso cerrarán y retrocederán ligeramente respecto a la línea

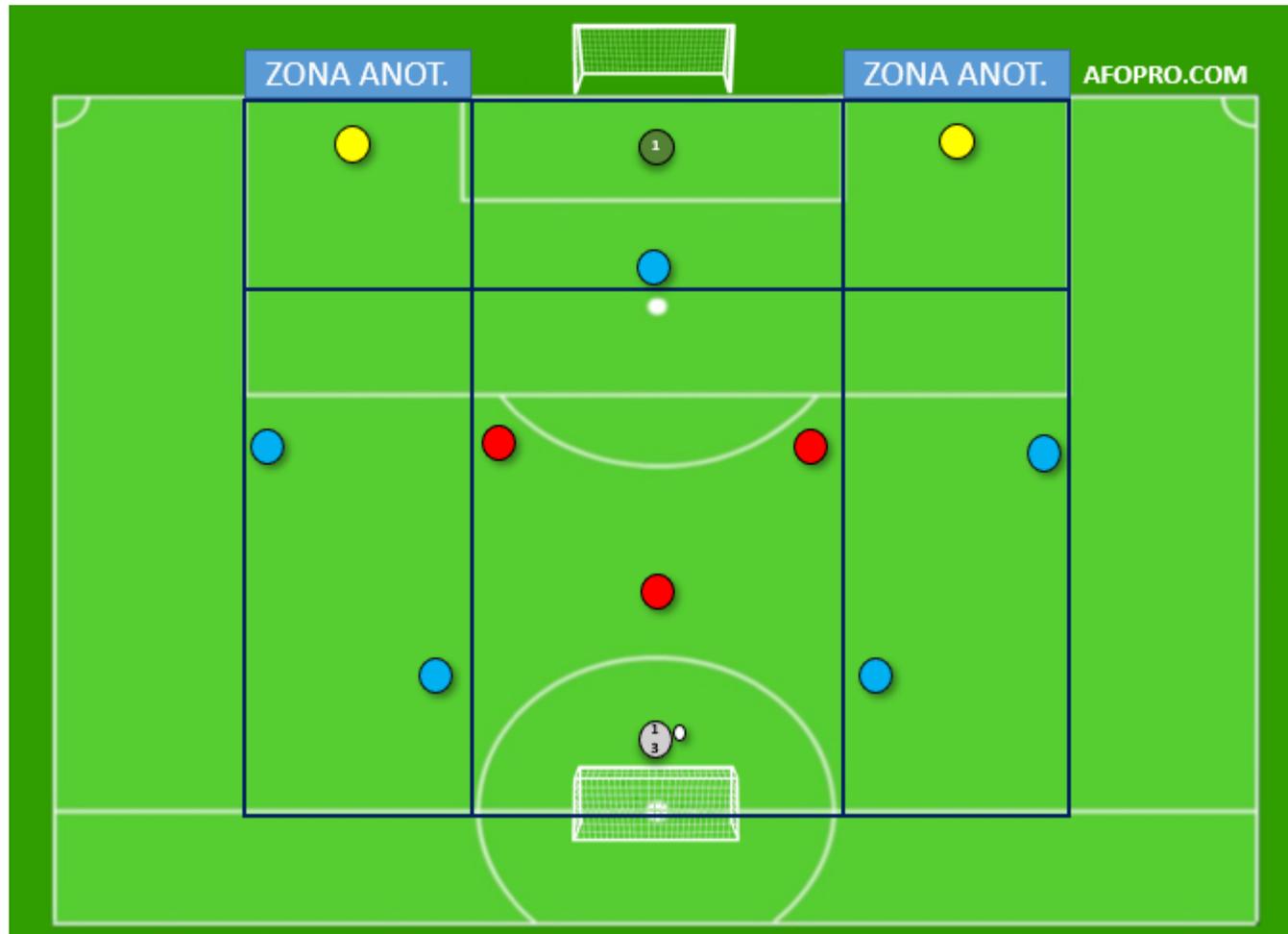
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 1. EQUILIBRIO EN LA LÍNEA



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: EQUILIBRIO EN LA LÍNEA



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Siempre inicia el portero del equipo azul, en caso de pérdida de balón, juego real.
- El equipo defensor puede defender como quiera, excepto los amarillos, que sólo pueden intervenir cuando el balón llegue a su zona o cuando la recuperen
- Cada gol del equipo defensor vale 2 puntos
- Para puntuar, el equipo atacante tendrá que marcar gol en la portería o entrar en conducción en la zona de anotación

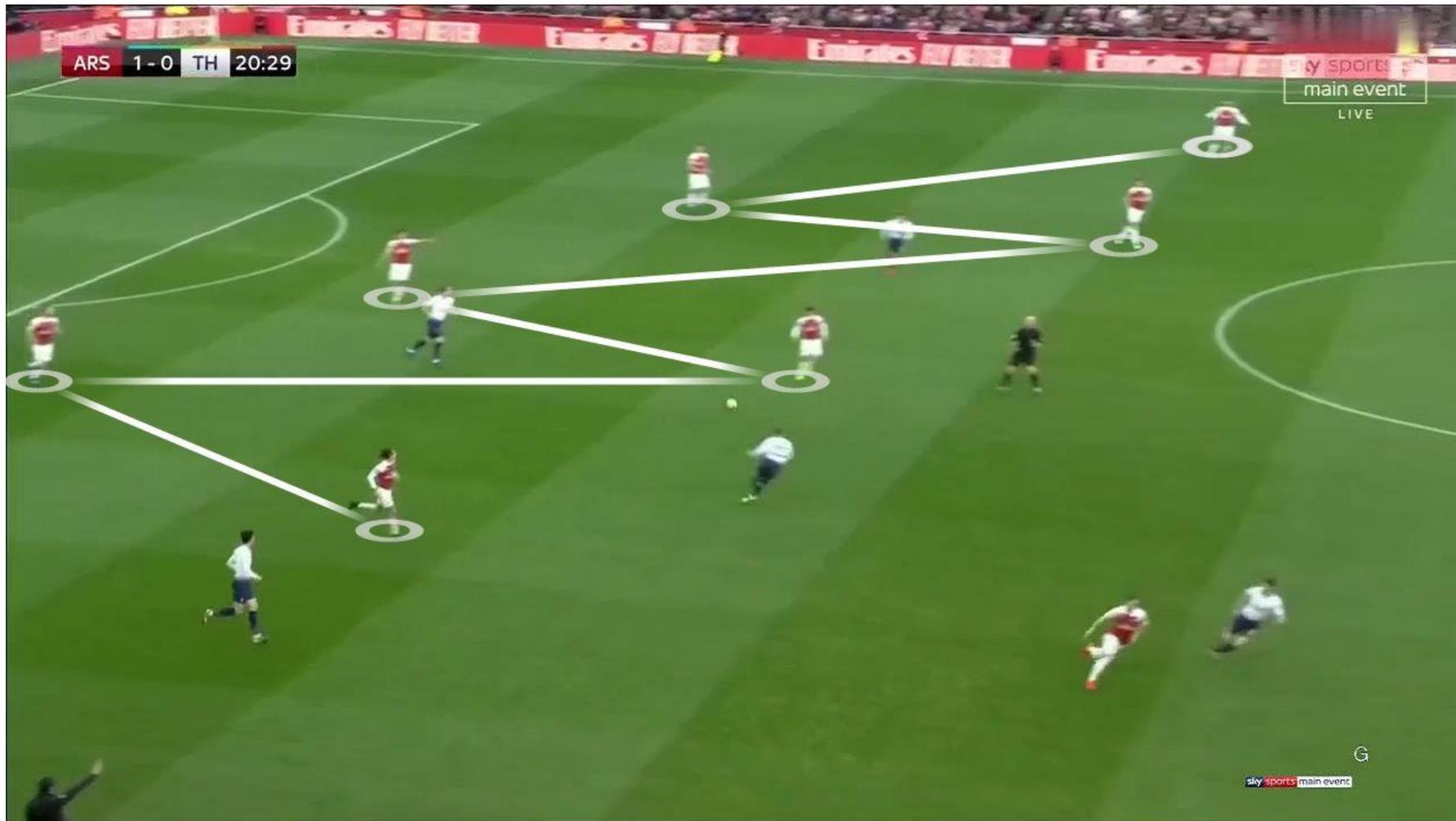
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	2. EQUILIBRIO ENTRE LÍNEAS
DEFINICIÓN	Manifestación de posiciones y desplazamientos de los jugadores de una línea en relación a la línea anterior/posterior
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Jugadores de líneas anterior y posterior a la pelota deben manifestar siempre profundidad (15-20m)2. Las líneas han de mantener constantemente las distancias en profundidad durante la progresión o retroceso del balón3. Jugadores de cada línea se mantendrán en diagonal respecto a los compañeros de carril de la línea donde se encuentra la pelota. Jugadores que se encuentre dos líneas por delante o por detrás del balón, estarán en vertical a los compañeros que están en la línea donde está pelota4. Jugadores que están en la orientación del juego deben manifestar tendencia a: A) Recibir la pelota en progresión/profundidad en vertical, para ocupar el espacio libre existente de la línea posterior, B) Ocupar la demarcación del poseedor para recibir la pelota en situación 2x1

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 2. EQUILIBRIO ENTRE LÍNEAS



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: EQUILIBRIO ENTRE LÍNEAS



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Cada línea del equipo azul debe participar sólo en su zona.
- Un jugador de la línea anterior se puede incorporar a la posterior con o sin balón
- El equipo defensor se puede mover libremente.
- Si se hacen 10 pases o se llega a la zona de anotación, se sumará un punto al equipo que lo consiga.

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	3. JUGAR EN LA PROPIA DEMARCACIÓN/ZONA DEL JUEGO
DEFINICIÓN	Manifestación de las posiciones y movimientos que realiza cada jugador dentro de su demarcación
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Si el jugador se encuentra en la orientación del juego: A) En la línea donde se encuentra la pelota, ha de estar en amplitud en relación con balón y mantenerse a su altura, B) En la línea anterior o posterior, ha de estar en profundidad en relación con la pelota buscando línea de pase y colocándose en diagonal en relación a los jugadores de su mismo carril2. Si el jugador NO está en la orientación del juego ha de cerrarse ligeramente y retroceder en relación a su línea de juego

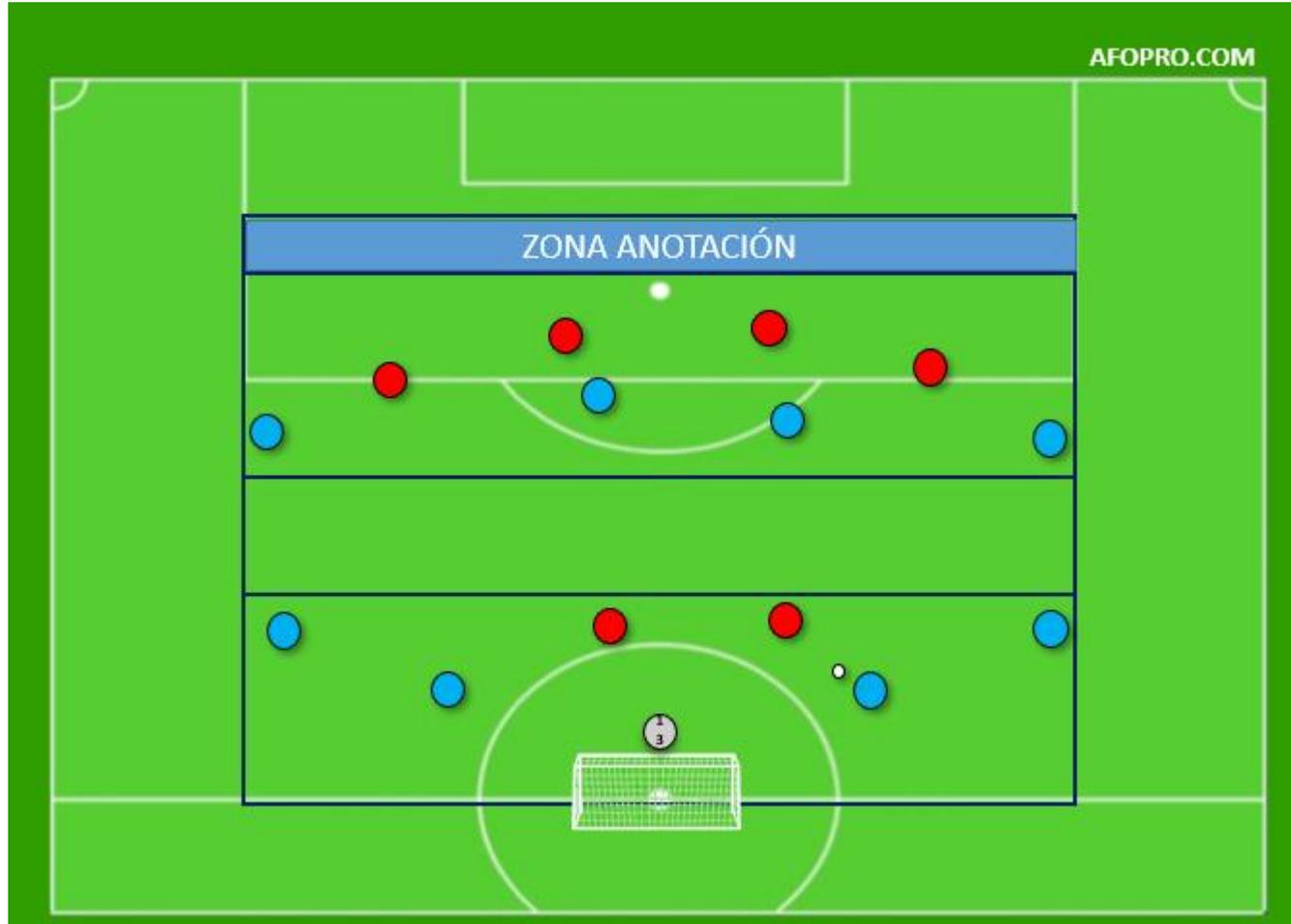
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 3. JUGAR EN LA PROPIA ZONA



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: JUGAR EN LA PROPIA DEMARCACIÓN/ZONA DEL JUEGO



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Hay 3 zonas diferenciadas. En la zona 1, cuatro defensas con 2 puntas, ninguno en la zona 2 y en la 3 cuatro medios contra 4 medios rivales.
- Para pasar de la zona 1 a la 2, sólo se podrá mediante una conducción
- Para pasar de la 2 a la 3, mediante un pase
- De la 1 a la 3 también será suficiente con un pase
- Para puntuar, el equipo atacante tiene que llegar a la zona de anotación. Si es mediante pase directo desde la zona 1, se sumarán 3 puntos. En caso de que sea desde zona 2, 2 puntos. Y en caso de ser desde la zona 3, 1 punto.
- Juego real si hay pérdida

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	4. SALIR DE LA PROPIA ZONA DE JUEGO
DEFINICIÓN	Manifestación de desplazamientos que debe hacer un jugador para salir de su zona y ocupar otra, cuando no puede dar soluciones al compañero poseedor desde su demarcación
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Salir de la zona mediante un desplazamiento largo para:<ul style="list-style-type: none">- Provocar superioridad numérica 2x1 a la zona del compañero poseedor- Aprovechar un espacio libre si se está en la orientación del juego- Efectuar desdoblamientos o equilibrar las líneas de juego- Progresar con balón- Hacerse con un balón dividido2. El desplazamiento se hará en diagonal/progresión, en profundidad o en horizontal, en relación al espacio existente (si hay espacio en vertical se hará en profundidad, si el espacio está ocupado por contrarios/compañeros se realizará en diagonal)

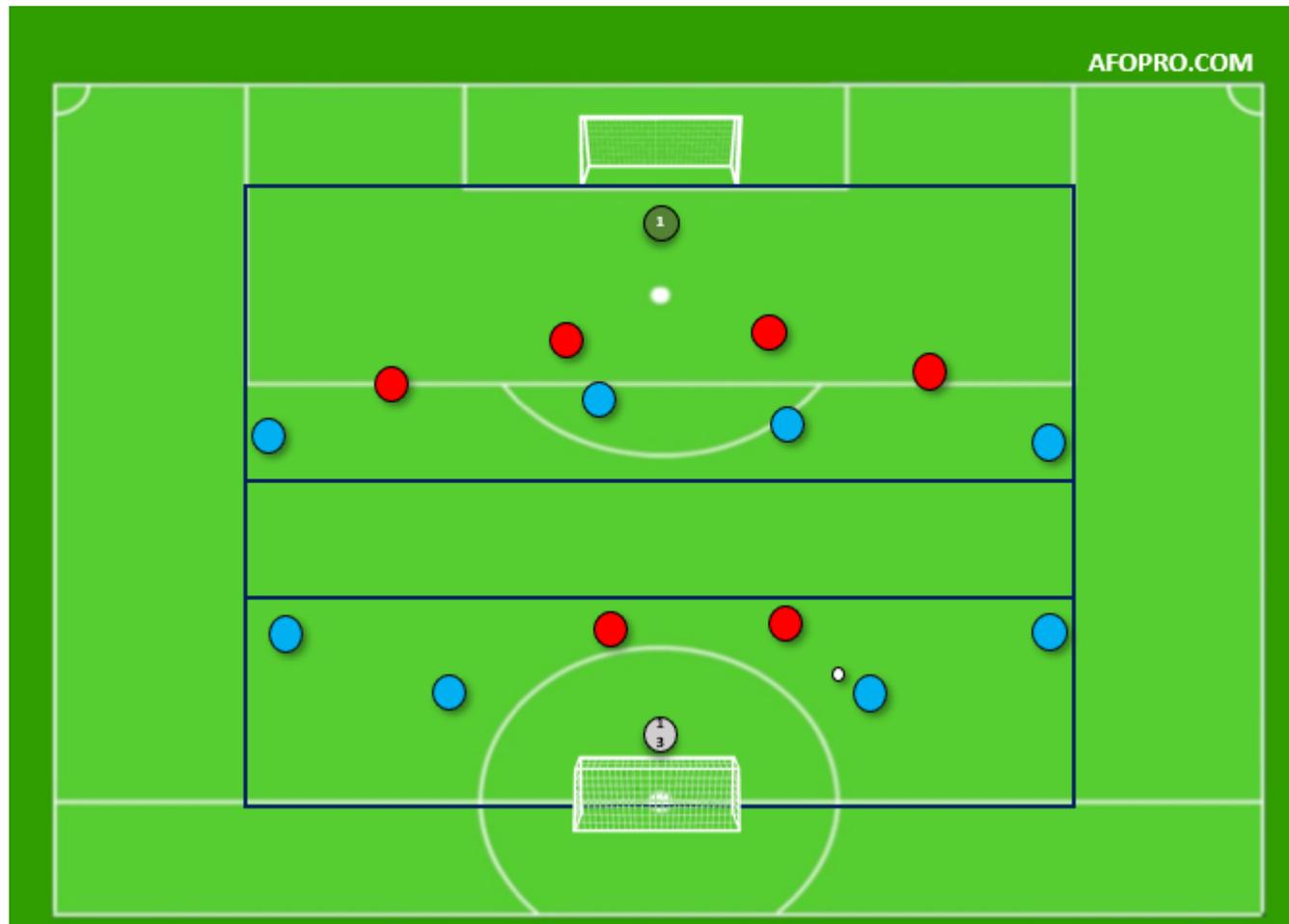
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 4. SALIR DE LA PROPIA ZONA



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: SALIR DE LA PROPIA ZONA DE JUEGO



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Hay 3 zonas. En la zona 1 cuatro defensas contra 2 puntas, en la zona 2 nadie, y en la 3, 4x4 entre los medios de los dos equipos.
- Siempre inicia el ataque el portero azul, en caso de pérdida juego real.
- La zona 2 es para salir de la propia zona de juego en función de la situación.

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	5. ESTRUCTURA BÁSICA DEL EQUIPO EN ATAQUE
DEFINICIÓN	Posicionamiento de todos los jugadores del equipo en el terreno de juego en relación a un determinado sistema
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Manifiestar equilibrio en la línea en la que se encuentra la pelota2. Manifiestar equilibrio entre las líneas3. Manifiestar la existencia de línea de pase y/o evitar que los defensores puedan ver atacante y balón a la vez cuando se está en la orientación del juego4. Ubicarse en diagonal con respecto a los compañeros de línea anterior y/o posterior5. Realizar los desplazamientos en diagonal en zona de finalización6. El equipo ha de situarse de manera que todas sus líneas ocupen constantemente un espacio equivalente a la mitad del terreno de juego (adelantando o retrocediendo su posición en función de la situación del balón)

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 5. ESTRUCTURA BÁSICA



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: ESTRUCTURA BÁSICA DEL EQUIPO EN ATAQUE



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Siempre inicia el equipo azul con sus dos jugadores del centro del campo con el objetivo de aplicar las consignas anteriores y anotar gol en la portería rival
- Si el equipo defensor recupera, podrá llegar en conducción a la zona de anotación, sumando dos puntos por cada vez que lo consiga
- El gol del equipo atacante valdrá 1 punto.

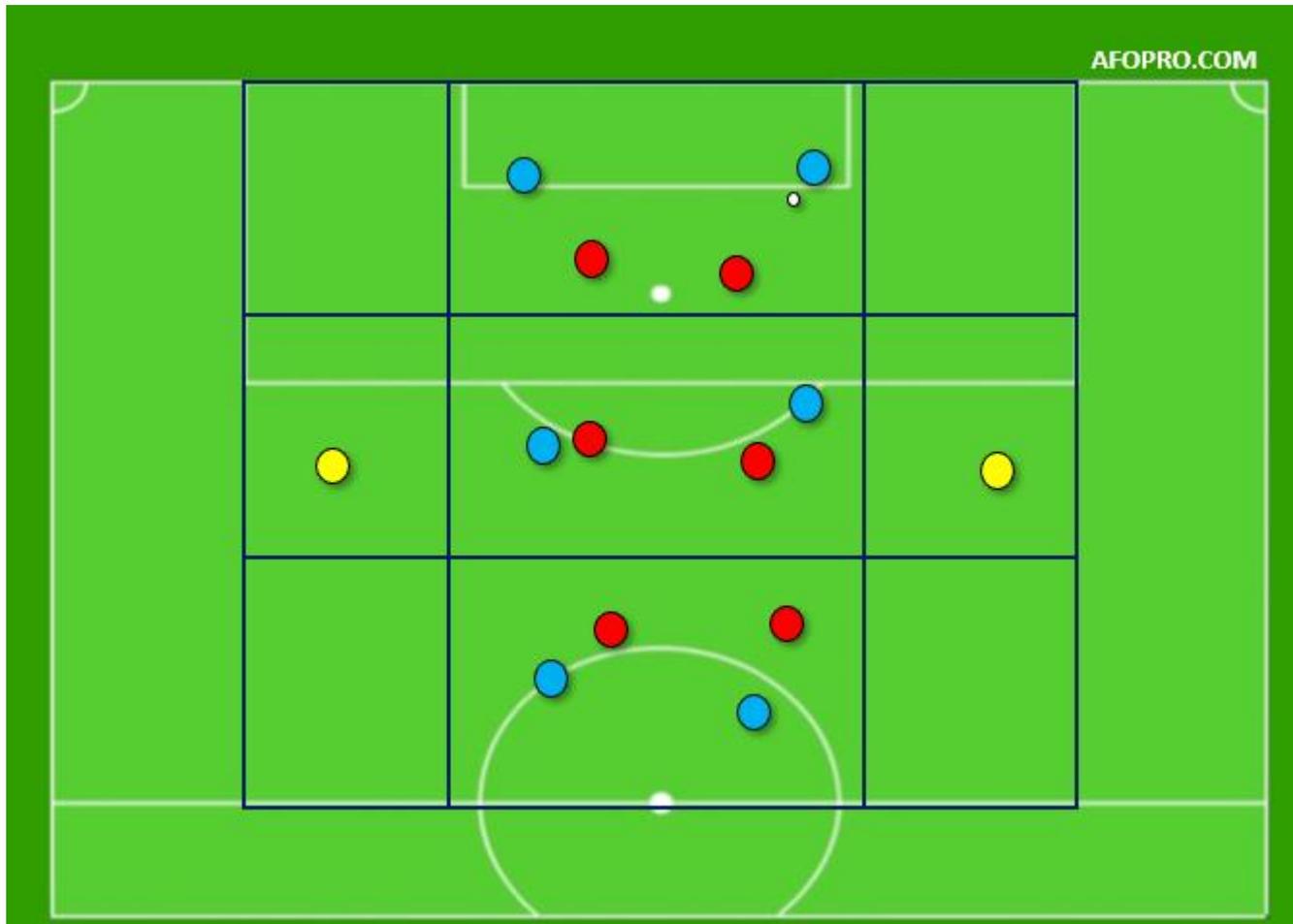
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	6. POSICIONAMIENTO DEL JUGADOR EN RELACIÓN A LA LÍNEA DE JUEGO
DEFINICIÓN	Manifestación de las posiciones y desplazamientos de todos los jugadores del equipo en relación a la línea de juego en la que participan, y en relación a la línea en la que se encuentra el balón
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Máxima amplitud de los jugadores de banda2. Mantener constantemente a uno de los mediocentros y de los centrales situados en vertical entre las dos porterías y colocados de manera equidistante en relación a sus compañeros de línea situados en banda3. Todos los jugadores se mantendrán constantemente a la altura de balón4. El jugador hacia el que se orienta el juego deberá de buscar la línea de pase, tendiendo a recibir en profundidad-progresión en vertical o diagonal5. El jugador situado en el lado contrario al que se orienta el juego se cerrará y retrocederá ligeramente (para no dejar espacios y poder realizar un apoyo de emergencia)

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: POSICIONAMIENTO DEL JUGADOR EN RELACIÓN A LA LÍNEA



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Ofensivamente cada jugador se debe mantener en su rectángulo de la zona central
- Defensivamente los jugadores sólo se pueden mover por su zona
- Los comodines se pueden mover libremente por su carril lateral en las 3 zonas.
- El objetivo es mantener la posesión haciendo llegar el balón de la zona inicial a la final. Cada vez que se consiga sumará un punto
- Si el equipo defensor recupera la pelota, habrá intercambio de roles

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	7. APOYOS AL POSEEDOR
DEFINICIÓN	Manifestación de ayuda al compañero poseedor por parte de los compañeros que se encuentran en la orientación del juego/balón
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Jugadores en la orientación deben manifestar constantemente la posibilidad de recibir el balón2. El poseedor debe tener siempre como mínimo tres opciones de pase<ul style="list-style-type: none">- El jugador que está en la misma línea que el poseedor desde la amplitud, buscará línea de pase intentando recibir en progresión. Realizará un desplazamiento en diagonal/profundidad, saliendo de su zona para provocar un 2x1 en zona de poseedor.- El jugador que se encuentra en la línea situada por delante de la pelota: buscará línea de pase- El jugador que se encuentra en la línea por detrás del balón: buscará línea de pase para realizar un apoyo de emergencia o se incorporará a la línea posterior: Si el compañero sin balón de esa línea deja un espacio libre. Para crear superioridad 2x1 en la zona del poseedor

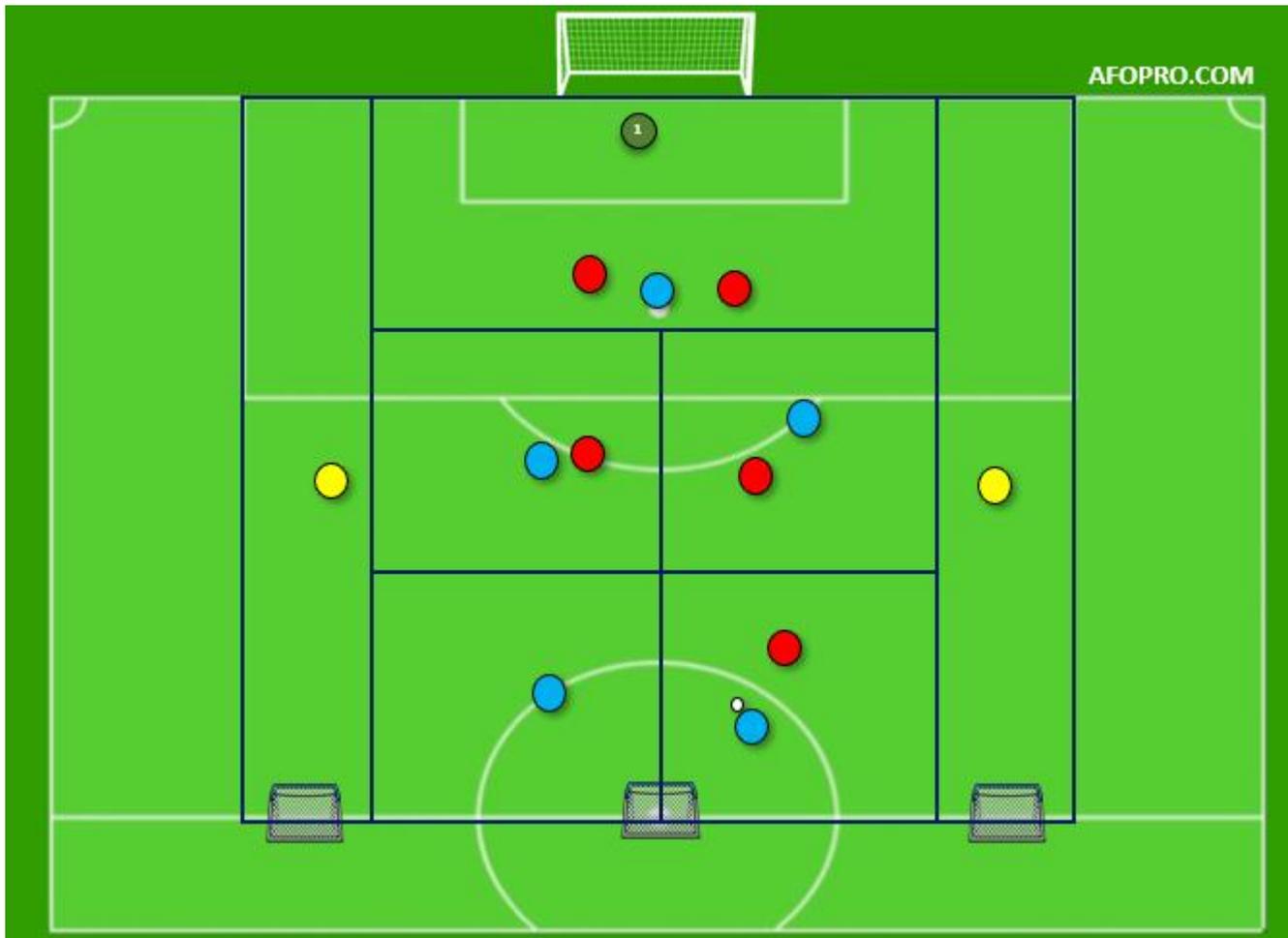
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 7. APOYOS AL POSEEDOR



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: APOYOS AL POSEEDOR



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- El equipo poseedor debe intentar progresar para intentar marcar en la portería grande
- Ofensivamente los jugadores deben mantenerse en sus zonas, defensivamente tienen libertad
- Los comodines atacantes sólo pueden moverse por sus carriles
- Si el equipo defensivo recupera la posesión y consigue marcar en las porterías pequeñas, habrá cambio de roles con el equipo atacante.

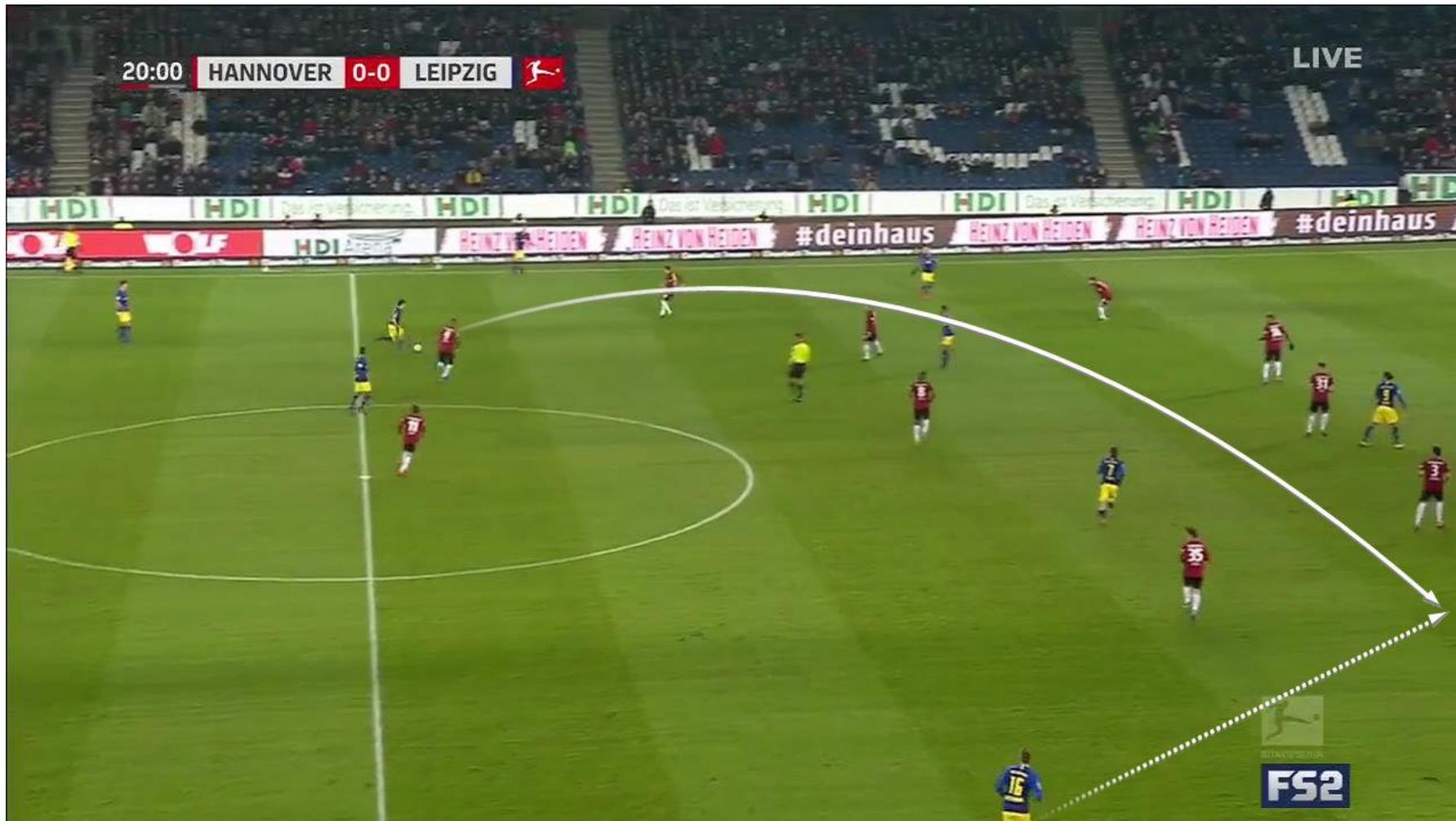
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	8. LOS CAMBIOS DE ORIENTACIÓN
DEFINICIÓN	Acción que realiza un equipo en fase ofensiva para modificar la orientación del juego o balón hacia diferentes carriles
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Realizar un cambio de orientación directo o indirecto hacia la zona o carril libre2. Si el carril por el que se progresa es el central, la reorientación del juego se hará hacia el carril contrario del que proceda el balón3. Al recuperar la pelota en juego, sacar rápidamente el balón de aquella zona:<ul style="list-style-type: none">- Avanzando en progresión hacia el espacio libre para realizar un contraataque- Jugando con el compañero que nos apoya en disposición ofensiva para realizar un ataque rápido- Retroceder hacia un compañero que realice el apoyo de emergencia para controlar la pelota e iniciar un ataque posicional4. Cuando un balón llega a un jugador del carril central, procedente de un lateral donde se han realizado 4/5 toques:<ul style="list-style-type: none">- Orientar el juego hacia el costado contrario del que precede- Intentar la progresión si existen espacios en profundidad5. En cualquier caso, se deberá evitar jugar la pelota hacia el carril de donde venía

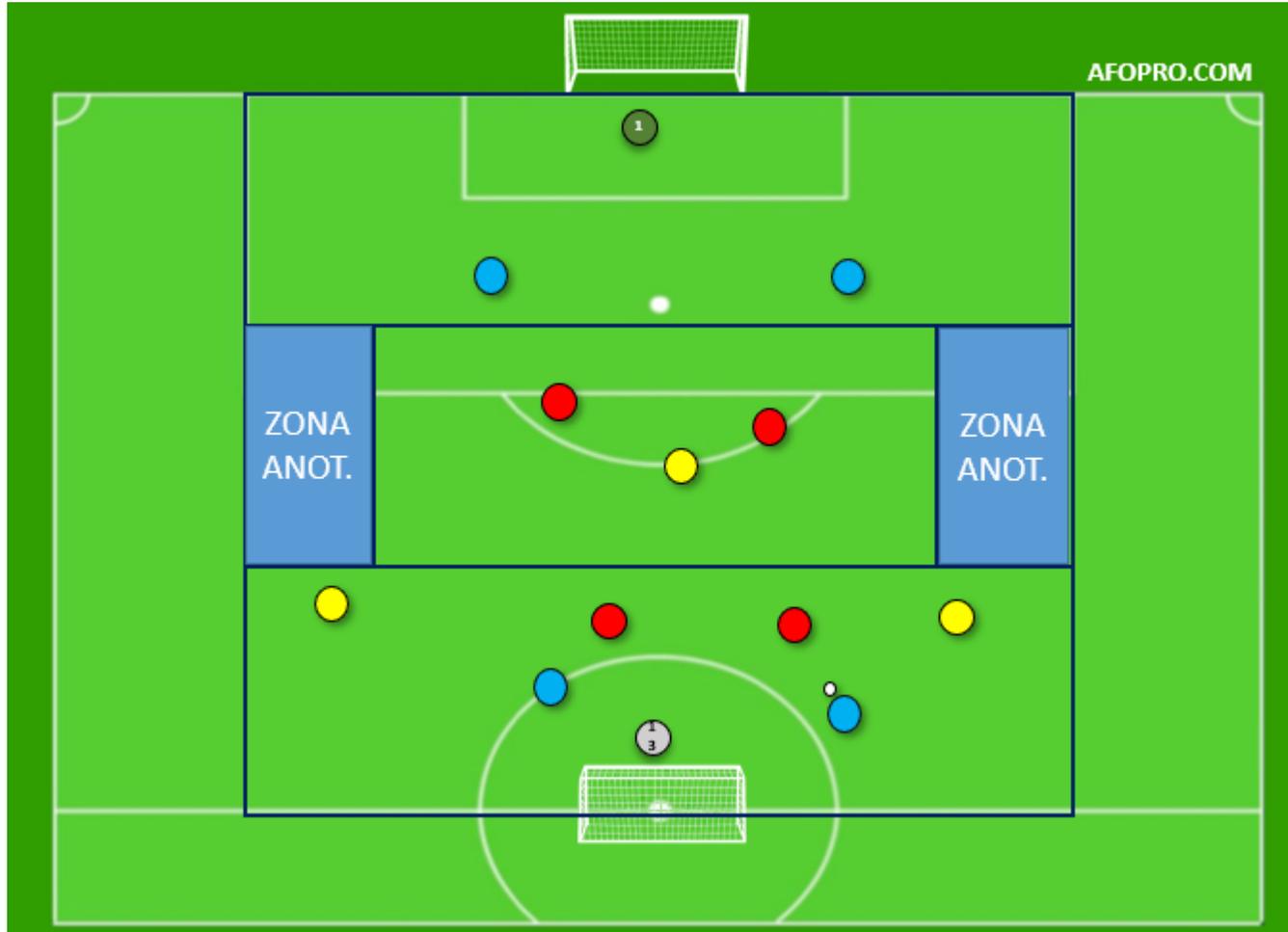
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 8. LOS CAMBIOS DE ORIENTACIÓN



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: LOS CAMBIOS DE ORIENTACIÓN



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- El equipo poseedor debe mantener a 2 jugadores en cada zona 1 y zona 3.
- Para conseguir un punto deben traspasar conduciendo las zonas de anotación a través de los comodines (3 puntos) o conectar un pase con un compañero que entre en esa zona desde el lado contrario (1 punto)
- El equipo defensor debe mantener dos jugadores en la zona del medio, y 2 en la zona donde se encuentre el balón.
- Si recuperan la posesión, podrán marcar en cualquiera de las 2 porterías.
- Si hay gol, se intercambiarán los roles de los equipos.

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	9. EL JUEGO ENTRE LÍNEAS
DEFINICIÓN	Manifestación, mediante el pase del balón, de interacción entre dos o tres líneas
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. En relación al juego entre dos líneas, el poseedor que quiera hacer un pase a un compañero:<ul style="list-style-type: none">- De la línea anterior o posterior, no lo hará nunca a un jugador que se encuentra a 2 o más posiciones alejadas de su vertical (por ejemplo, de central izquierdo a interior derecho)- Situado dos líneas por delante de la suya, sólo lo hará a aquél jugador que se encuentre verticalmente en su posición (por ejemplo, de central a delantero)

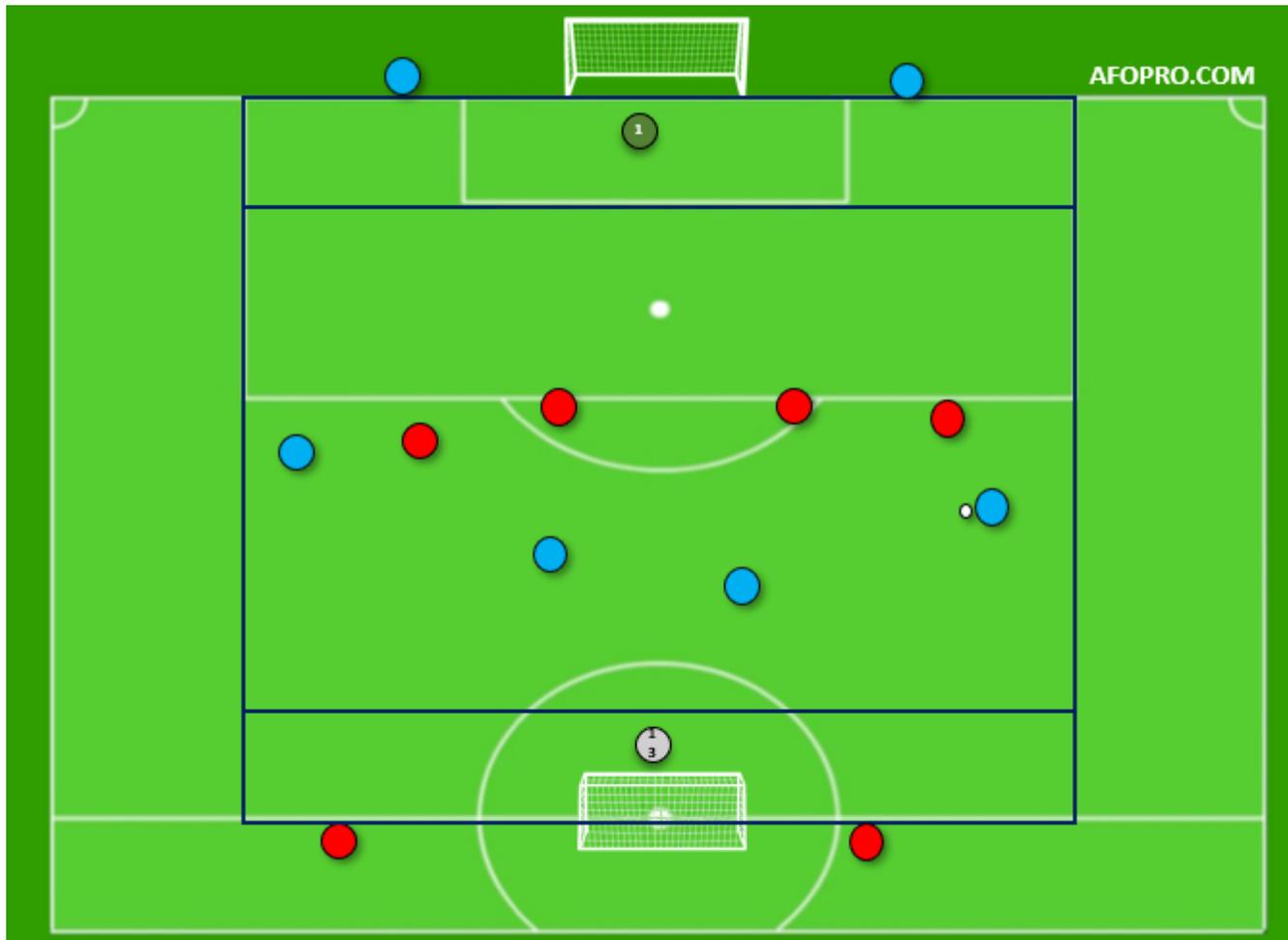
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 9. EL JUEGO ENTRE LÍNEAS



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: EL JUEGO ENTRE LÍNEAS



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Los defensores nunca podrán entrar en zona 1 hasta que el balón no llegue allí.
- Los jugadores exteriores sólo tienen un toque. No podrán entrar a zona 1.
- Los jugadores ofensivos se pueden mover libremente.
- El objetivo es encontrar a los jugadores de línea avanzada (exteriores), para anotar gol en la portería rival.
- Se inicia siempre desde la zona del medio

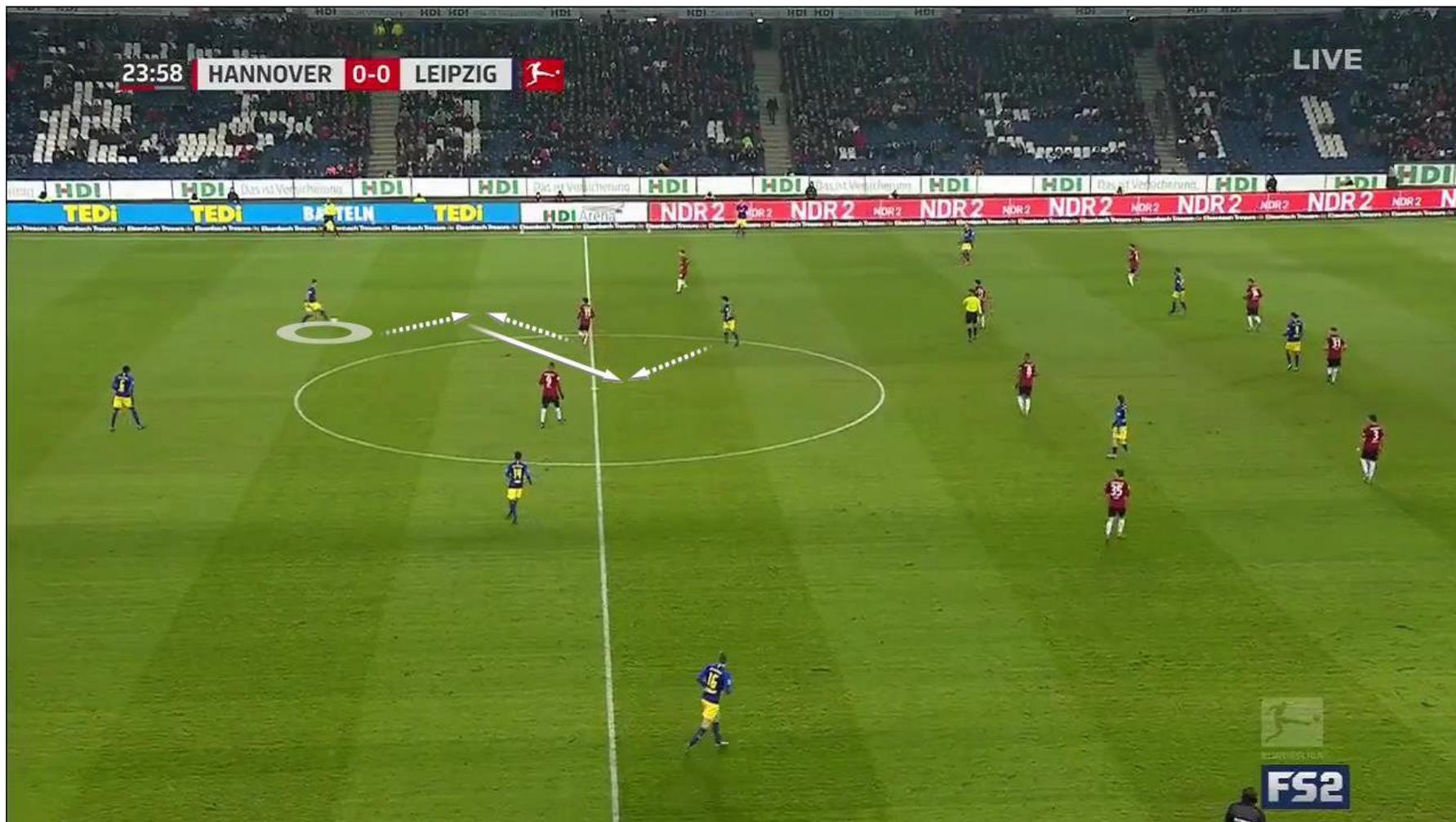
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	10. PRIORIDADES EN EL JUEGO DEL POSEEDOR
DEFINICIÓN	Son las decisiones que el poseedor debe priorizar en relación a su juego con el balón, aunque sea libre de decidir lo que crea conveniente
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. El poseedor priorizará hacer el pase en profundidad2. Si no es así, el poseedor:<ul style="list-style-type: none">- Conducirá la pelota en progresión si existe espacio libre sin ser fijado defensivamente- Realizará un pase en horizontal (cambio de orientación) para buscar al compañero situado en una zona libre- Realizar un pase de emergencia para garantizar la posesión e iniciar de nuevo la fase ofensiva si no puede hacer las otras

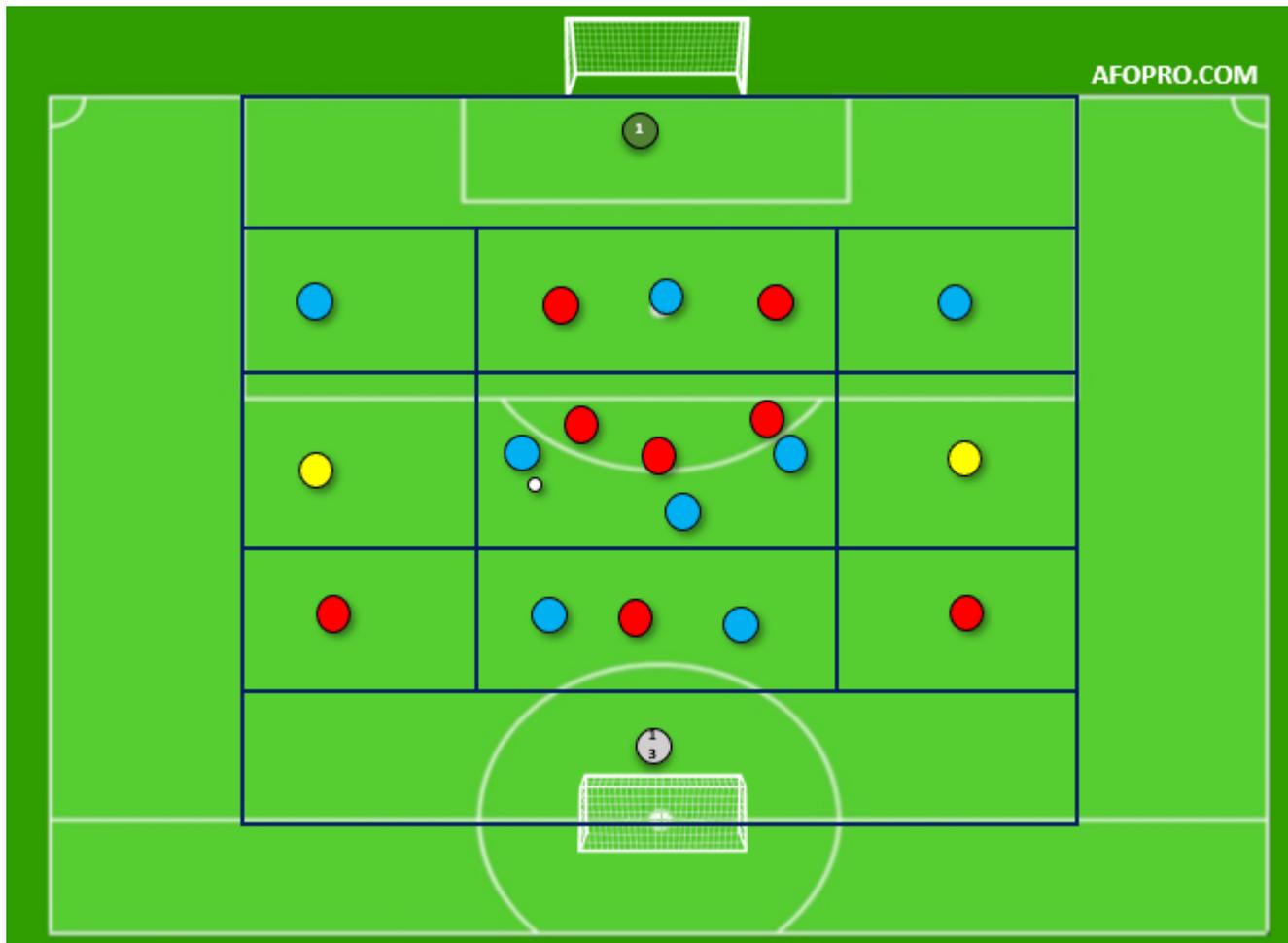
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 10. PRIORIDADES JUEGO POSEEDOR



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: PRIORIDADES EN EL JUEGO DEL POSEEDOR



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- El objetivo es marcar. Pero para ello es obligatorio pasar conduciendo de la primera a la segunda zona a la primera.
- Los extremos se han de mantener en sus zonas, y sólo pueden bajar a zona 1.
- El equipo defensivo cuenta con la ayuda de 2 comodines defensivos, que se han de mantener en el espacio lateral. Sólo podrán entrar a defender a los extremos cuando estos reciban la pelota

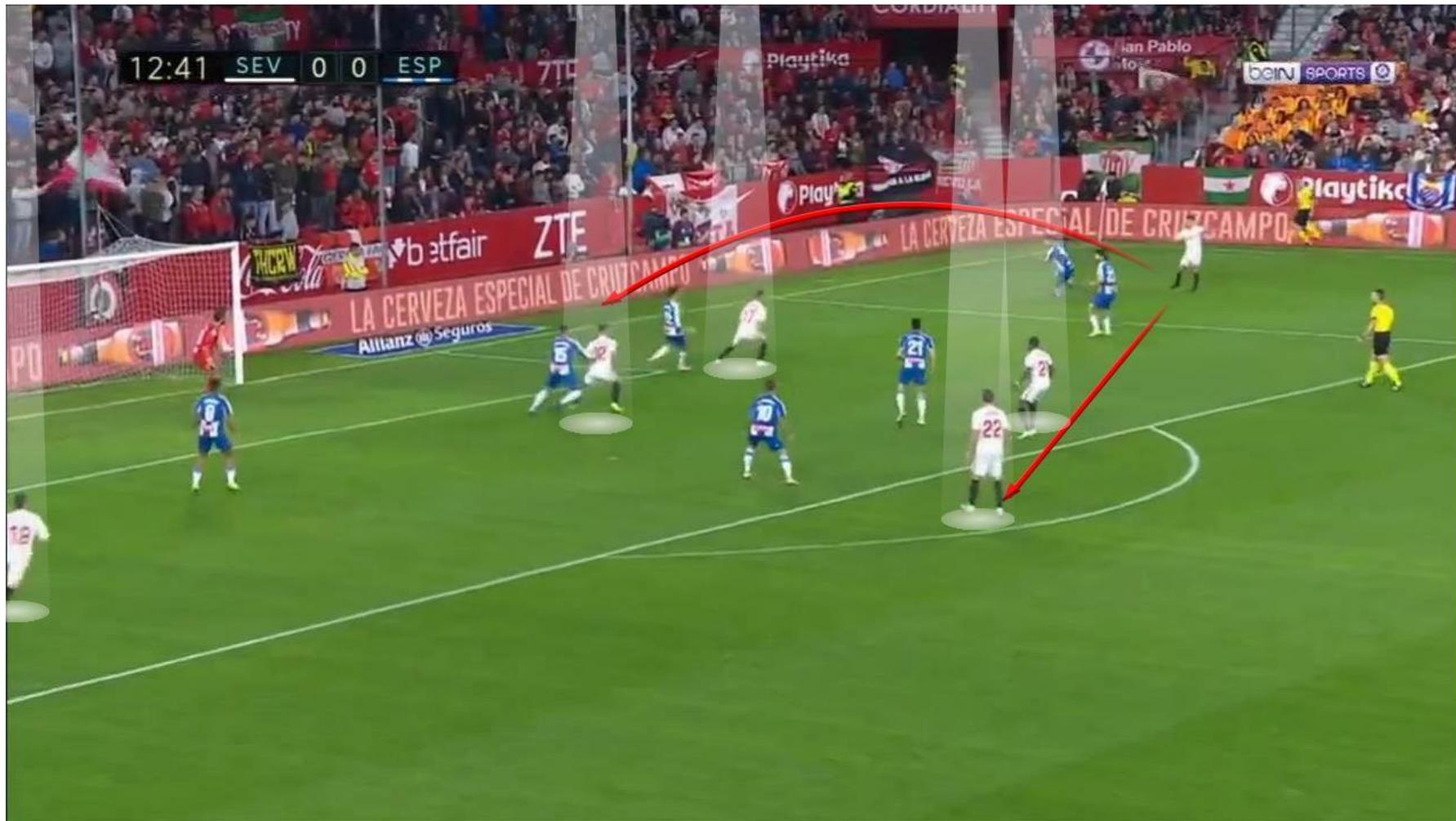
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	11. OCUPACIÓN DE LAS ZONAS DE REMATE CUANDO EL BALÓN ENTRA POR UN EXTREMO
DEFINICIÓN	Manifestación de las posiciones y desplazamientos de los jugadores que participan en la sub fase de finalización cuando el balón entra en la zona de finalización por un extremo
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Cuando la pelota esté a punto de ser centrada, los jugadores que participan en el ataque deberán ocupar los espacios descritos en la situación de juego2. La ocupación de estos espacios se realizará consecutivamente. El jugador más cercano a la pelota ocupará el espacio de remate más cercano a esta (primer palo) y así sucesivamente3. Se han de ocupar todas las zonas de remate. Si uno de los dos centrales se incorpora al ataque debe ocupar la zona entre la frontal del área y el punto de penalti. En esta zona rematará de primeras, realizará un cambio de orientación o retrocederá la pelota para reorientar la finalización.4. Recordar que no se ha de estar en la zona, sino que se debe aparecer en el momento oportuno

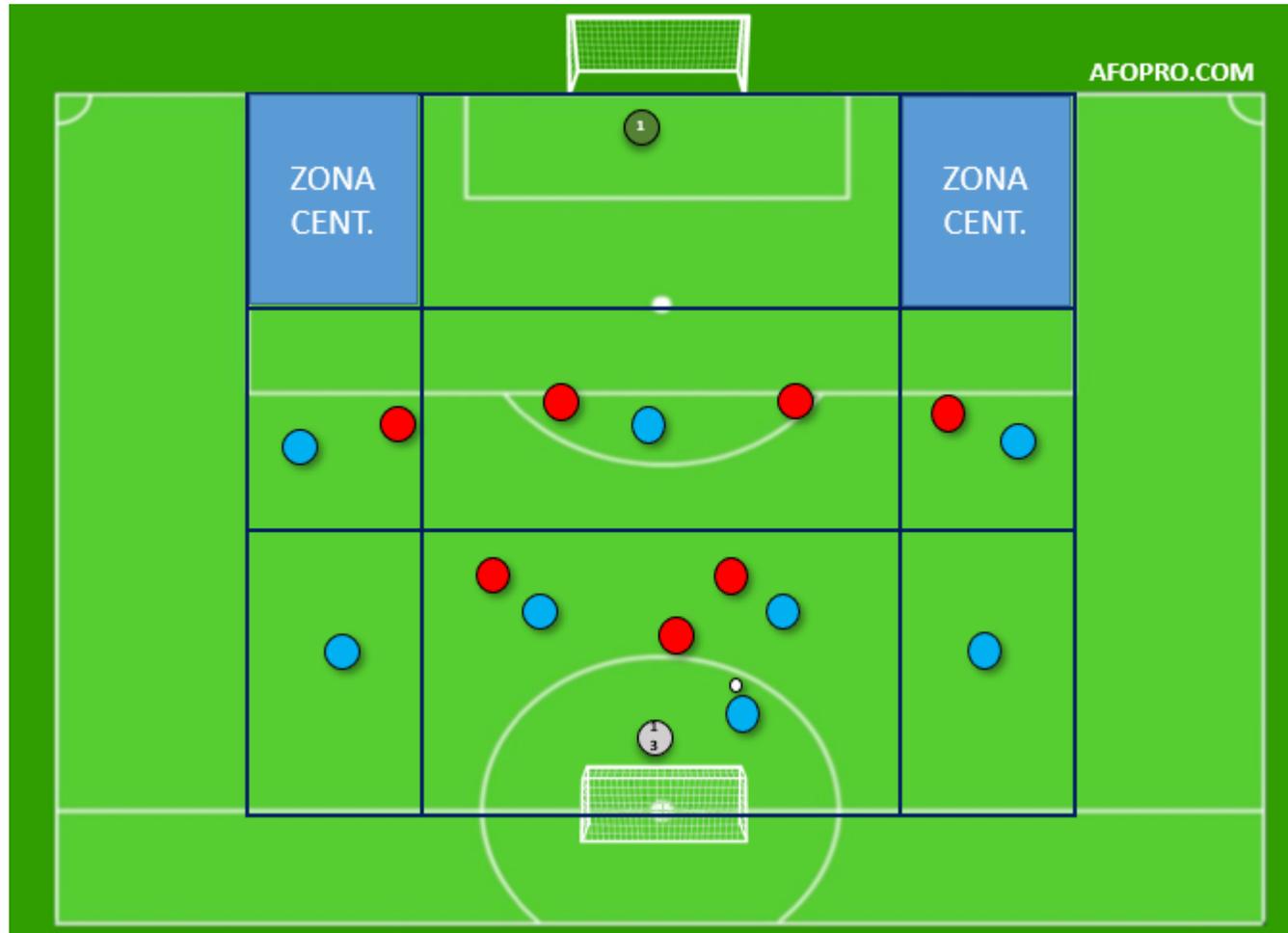
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 11. OCUPACIÓN ZONA REMATE (EXT)



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: OCUPACIÓN ZONAS DE REMATE - BALÓN POR EXTREMO



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Ofensivamente, el equipo azul tiene que jugar hacia una de las zonas asignadas para enviar centros, pero defensivamente tienen libertad, siempre que haya 4 defensores en una zona y 3 por delante.
- Siempre se inicia desde portero, y el objetivo es llegar a las zonas marcadas en azul (zona de centros), donde el equipo atacante deberá llegar a ocupar las zonas principales de remate mencionadas anteriormente para marcar gol.

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	12. OCUPACIÓN DE LAS ZONAS DE REMATE CUANDO LA PELOTA ENTRA POR EL CENTRO
DEFINICIÓN	Manifestación de las posiciones y desplazamientos de los jugadores que participan en la sub fase de finalización cuando la pelota entra en la zona de finalización por el centro
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Si el poseedor puede rematar: los compañero deberán ocupar los espacios de rechace.2. Si el poseedor no puede rematar: los compañeros que participen en el ataque buscarán posiciones de apoyo para:<ul style="list-style-type: none">- Realizar un remate directo al recibir la pelota, o una pared con el poseedor- Reorientar el juego sacando la pelota de esa zona buscando un nuevo espacio para entrar a la zona de finalización

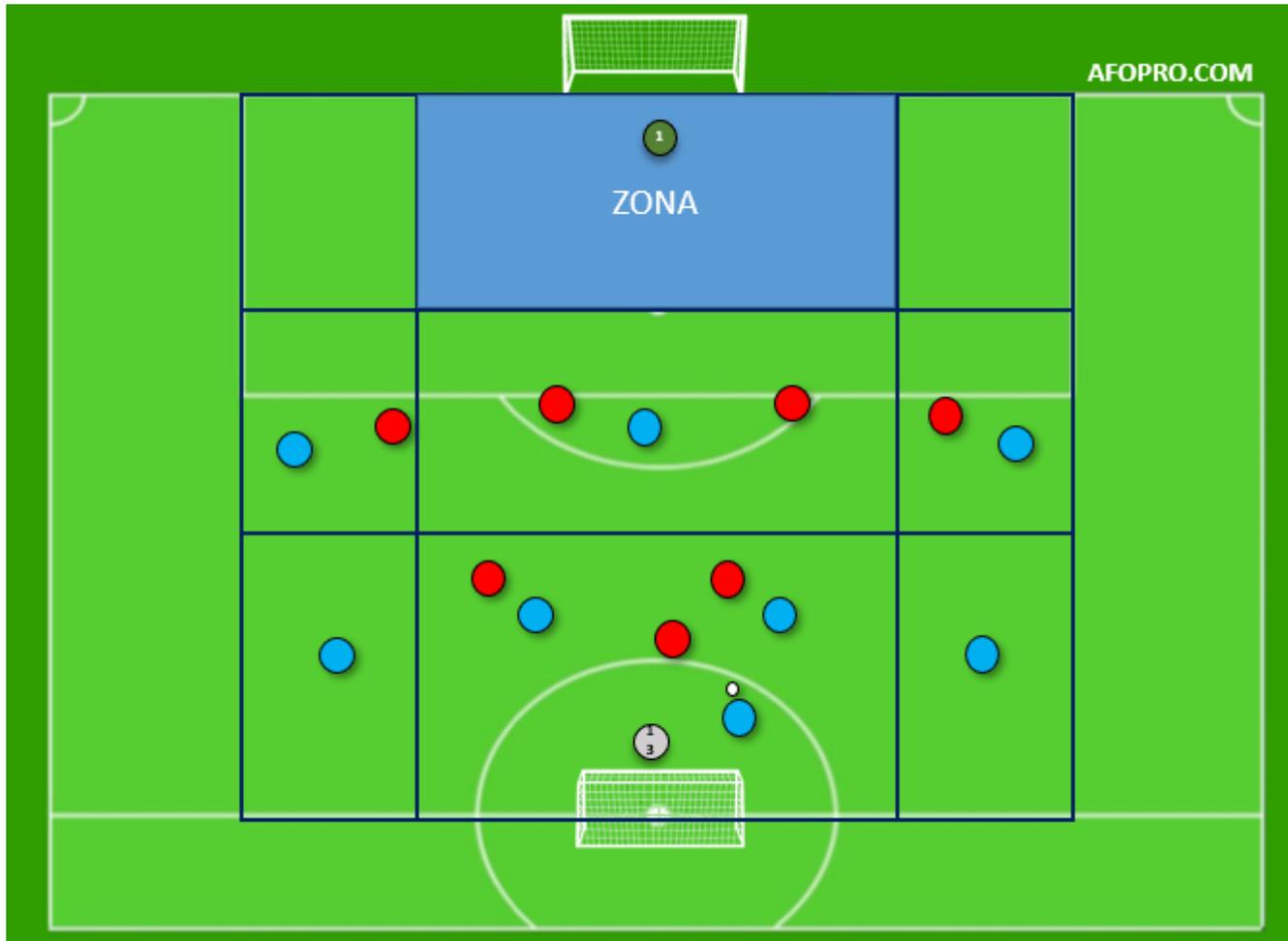
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 12. OCUPACIÓN ZONA REMATE (CEN)



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: OCUPACIÓN ZONAS DE REMATE - BALÓN POR CENTRO



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Ofensivamente, el equipo azul tiene que jugar hacia la zona azul asignada para cumplir las consignas del principio, pero defensivamente tienen libertad, siempre que haya 4 defensores en una zona y 3 por delante.
- Siempre se inicia desde portero, y el objetivo es llegar a la zona marcada en azul, donde el equipo atacante deberá llegar a ocupar las zonas principales de remate y hacer los movimientos mencionadas anteriormente para marcar gol.

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	13. EL JUEGO EN LA ZONA DE FINALIZACIÓN
DEFINICIÓN	Manifestación de las posiciones y desplazamientos de los jugadores que participan en la situación del juego cuando la pelota entra en la zona de finalización
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Movimientos y desplazamientos en la zona de finalización han de realizarse en diagonal y preferentemente en profundidad (dependiendo de la situación de balón)2. No parar la pelota, ni el jugador3. Un jugador podrá esperar la pelota parada sólo si está completamente desmarcado

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 13. JUEGO ZONA FINALIZACIÓN



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: EL JUEGO EN LA ZONA DE FINALIZACIÓN



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Los defensores actuarán siempre desde su zona excepto cuando recuperen la pelota, ya que entonces el juego será real
- Los atacantes no podrán abandonar su zona excepto que pierdan la posesión
- Para pasar de zona 1 a 2, será necesario un pase
- El remate a portería solo se puede realizar desde zona 2
- Cuando el equipo defensor recupere la pelota intentará llegar en conducción a la zona de anotación

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	14. LA VIGILANCIA OFENSIVA
DEFINICIÓN	Acción de tener controlado al contrario que no participa en las acciones ofensivas de su equipo
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Los jugadores que no participan directamente en el ataque deberán realizar una vigilancia/Marcaje rígido a los puntas del equipo contrario que hayan dejado en disposición ofensiva2. Mantener un hombre libre (superioridad numérica) que podrá estar situado a la altura de los compañeros que realicen la vigilancia ofensiva, por delante o detrás, según la situación del juego.

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 14. VIGILANCIAS OFENSIVAS



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: LA VIGILANCIA OFENSIVA



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- El equipo azul marcará gol en la portería grande, mientras los rojos tratarán de llegar a la zona de anotación
- El equipo rojo se podrá mover libremente, mientras que los azules tendrán que mantenerse en las zonas marcadas
- Los comodines se pueden mover libremente
- Se deben acentuar las vigilancias cuando el balón entre a zona 2 y 3, donde los azules de zona 1 realizarán un marcaje a los jugadores de su zona para evitar contraataques.

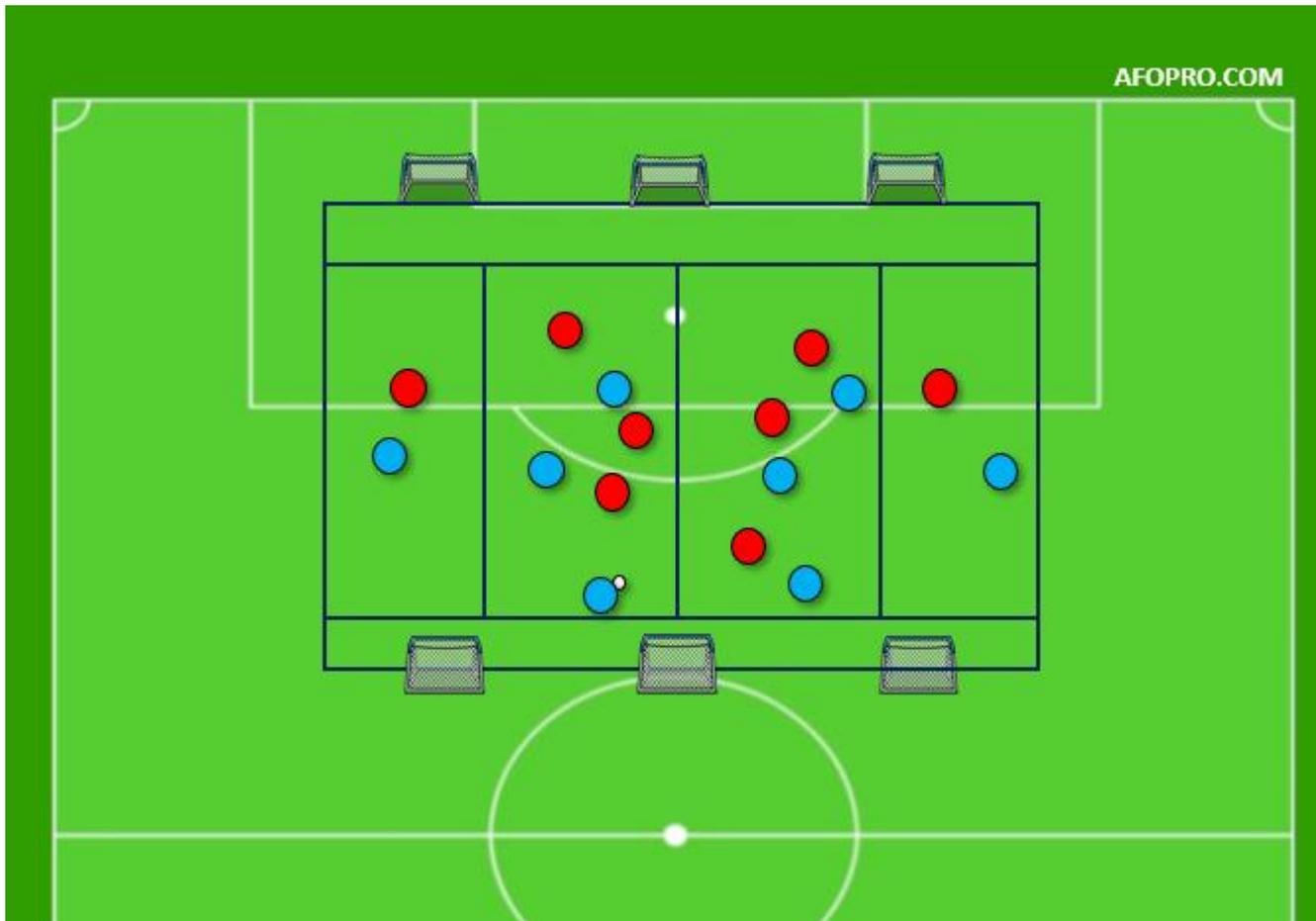
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIO	15. DETERMINAR EL MOMENTO OPORTUNO
DEFINICIÓN	Momento preciso en el que la aplicación de la consigna permite resolver la situación de juego
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Cualquier jugador estando su equipo en ataque que esté en la orientación del juego pueda participar de manera directa en su desarrollo deberá de:<ul style="list-style-type: none">- Comprobar la disponibilidad del compañero poseedor de poder jugar el balón- Analizar la situación de los defensores en relación a su posición- Preveer la acción técnica y la superficie de contacto con la que actuará el poseedor- Determinar donde se manifiesta la línea de pase del poseedor- Determinar el instante previo al toque del poseedor para anticiparnos al contrario

3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: DETERMINAR EL MOMENTO OPORTUNO



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Los dos equipos conservan el balón protegiendo sus 3 porterías y atacando las otras 3. Se puede marcar con un pase una vez pasada la línea cercana a portería
- Ofensivamente se han de ocupar los cuatro carriles y defensivamente se tiene que dejar el carril contrario libre o las dos bandas cuando el balón esté en el centro

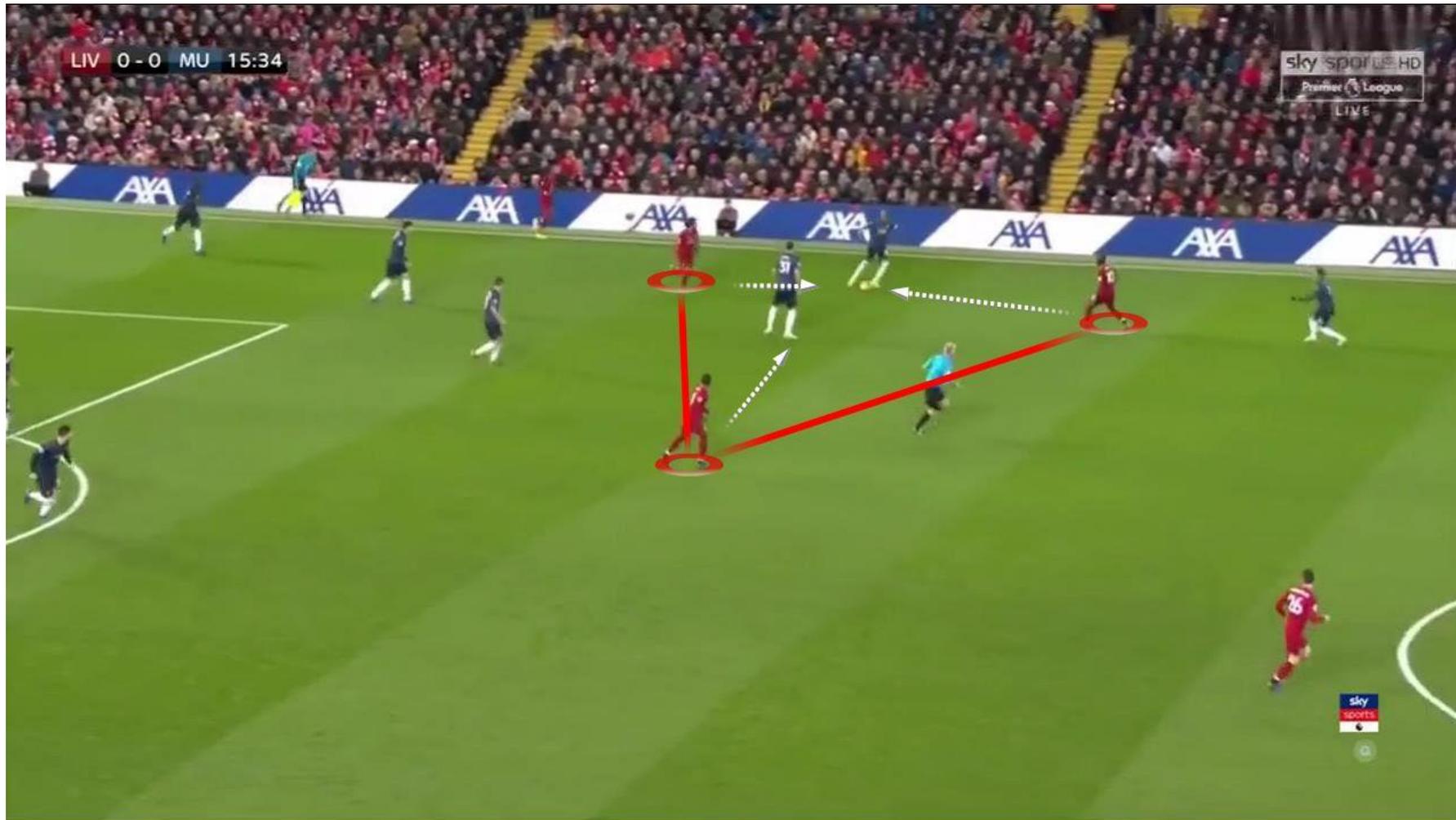
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: TRANSICIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: TRANSICIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIO	16. COLOCACIÓN, ACCIONES Y DESPLAZAMIENTOS A REALIZAR POR LOS JUGADORES AL PERDER LA POSESIÓN
DEFINICIÓN	Conjunto de acciones imprevistas y rápidas tanto individuales como colectivas cuando el equipo que ataca pierde la pelota y esta es jugada por el adversario
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">Pérdida de la pelota sin interrupción del juego:<ul style="list-style-type: none">Los 2/3 jugadores más cercanos al adversario que recupera el balón han de realizar una presión intensa para evitar que aseguren la posesiónLos jugadores más avanzados (puntas) eliminarán las líneas de pase al portero y a los centrales. El resto de jugadores, desde su zona, eliminarán líneas de pase contrarias de los que se encuentren en su zona (sin acercarse al poseedor)Si no se consigue recuperar la pelota, realizar un repliegue. Los jugadores no deben de perder nunca de vista la pelota y al jugador que se encuentra en su zona. Evitar ser desbordados por su contrario o por la pelota retrocediendo en dirección a porteríaPérdida de la pelota con interrupción del juego: por medio del inicio del ataque del contrario o pelota parada. En este caso el equipo repliegue directamente

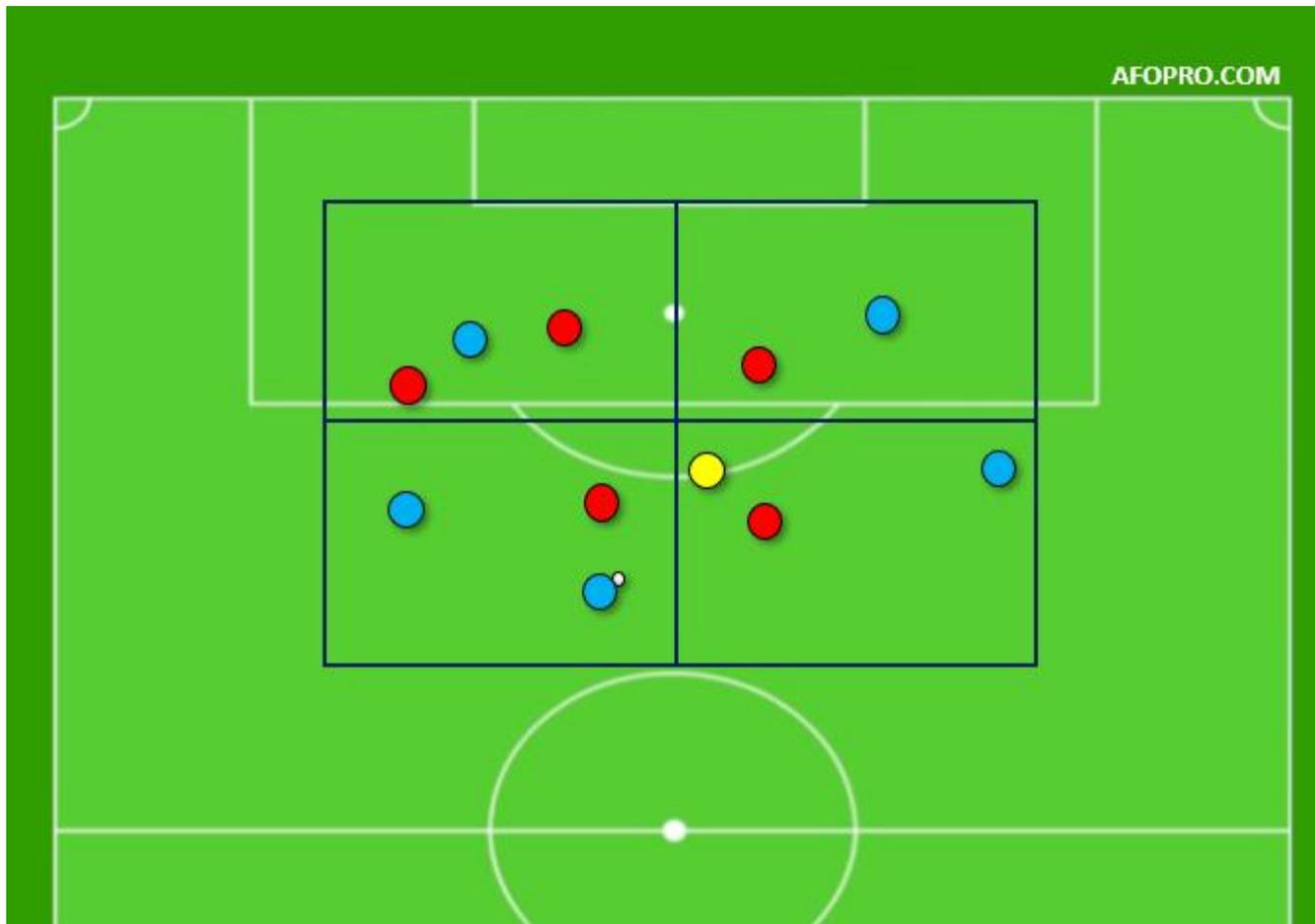
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 16. AL PERDER LA POSESIÓN



3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: TRANSICIÓN DEFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: ACCIONES A REALIZAR AL PERDER LA POSESIÓN



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Se sumará un punto al equipo que recupere el balón en la misma zona del campo donde lo había perdido anteriormente
- Movilidad libre en ataque y defensa por las diferentes zonas para ambos equipos

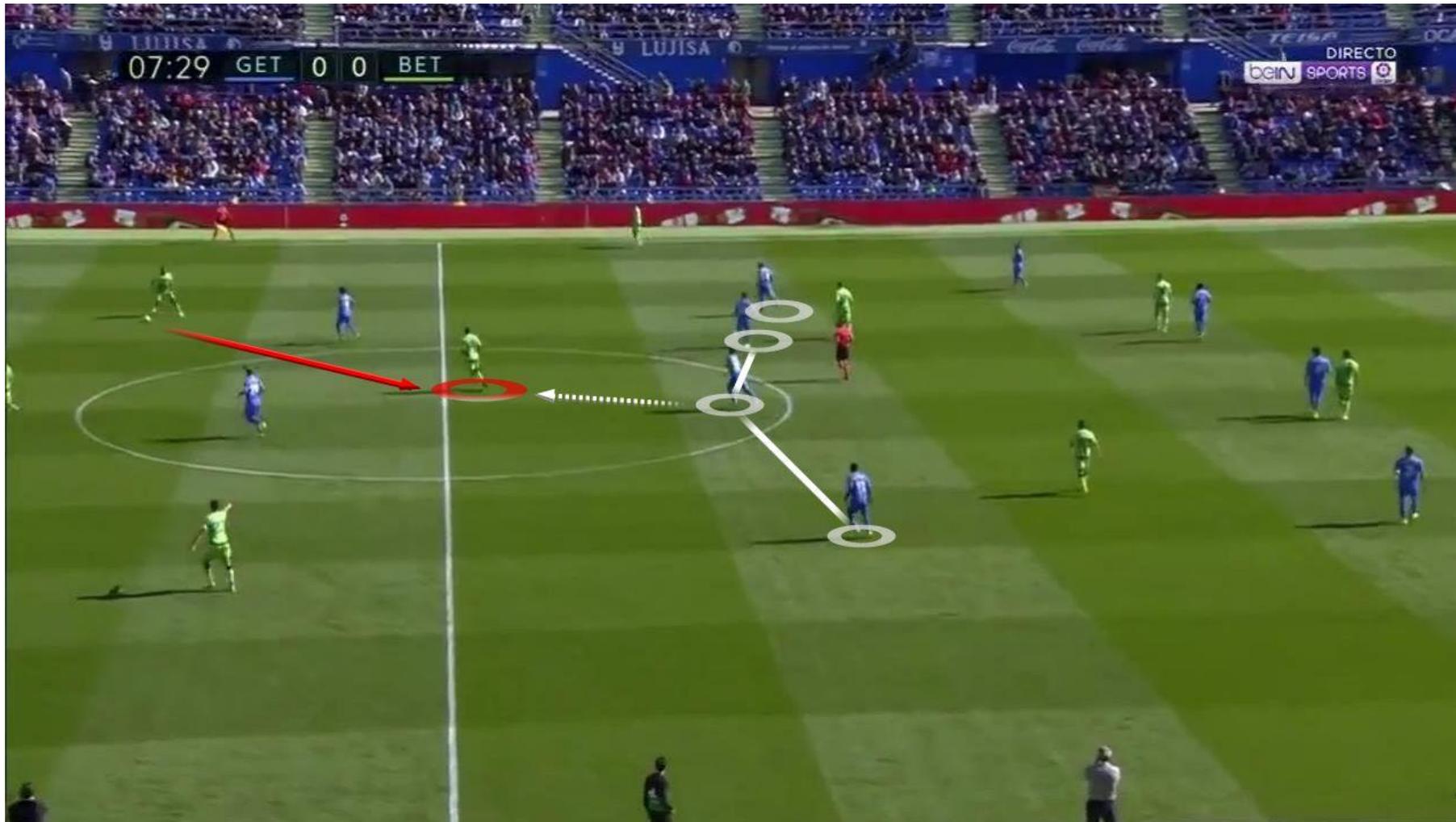
3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIO	17. MARCAJE AL HOMBRE QUE ESTÁ EN NUESTRA ZONA DESDE UNA PERSPECTIVA COLECTIVA
DEFINICIÓN	Conjunto de acciones y desplazamientos que han de realizar cada jugador en relación a su marcaje teniendo en cuenta todos los aspectos colectivos del juego
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Reducir las distancias y los espacios libres a medida que nos aproximamos a nuestra portería2. Evitar en la zona de progresión quedar desbordados3. En la zona defensiva presionar intensamente teniendo claro los marcajes4. Referencias a tener en cuenta cuando nuestros adversarios no tengan la pelota deben ser: pelota-portería-adversarios5. Ver constantemente y de manera simultánea la pelota y el adversario6. En caso de que sean desbordados dirigir la carrera hacia el primer palo de la portería, hasta superar la posición del balón evitando seguir al contrario que nos ha superado7. Si el balón no está en la orientación del juego de nuestro adversario, dar prioridad a la ayuda del compañero8. Gran presión sobre el contrario que recibe de espaldas a nuestra portería evitando que se gire o buscando su error

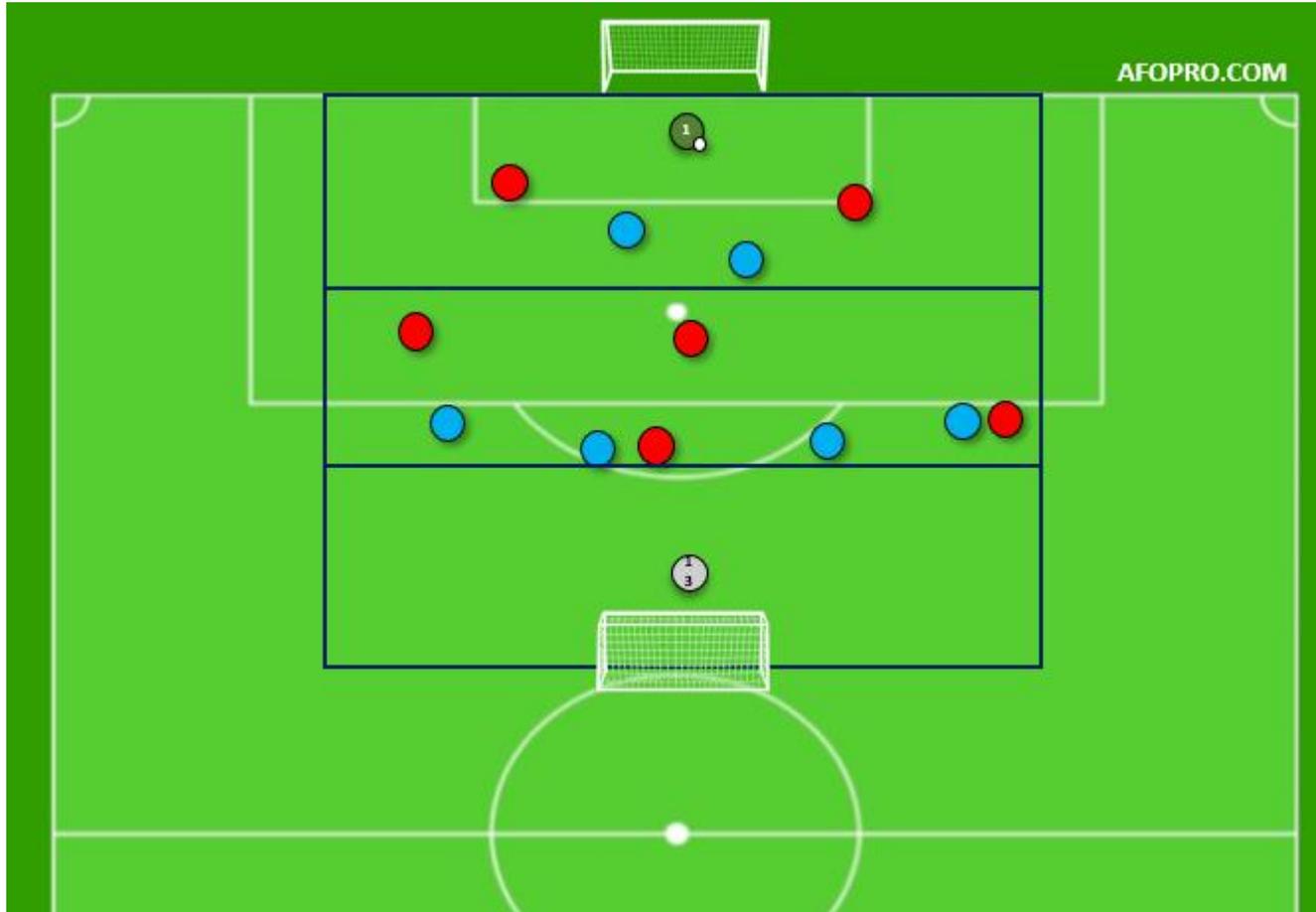
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 17. MARCAJE HOMBRE DE ZONA



3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: MARCAJE AL HOMBRE QUE ESTÁ EN NUESTRA ZONA



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Los jugadores defensivos de la zona 2 pueden ir a defender a la zona 1
- El punta no se puede mover de zona 2
- Para pasar de zona 1 a la 2 y de la 2 a la 3, se puede hacer con un pase o una conducción
- Siempre inicia la oleada el portero del equipo rojo. En caso de pérdida o robo, juego real.

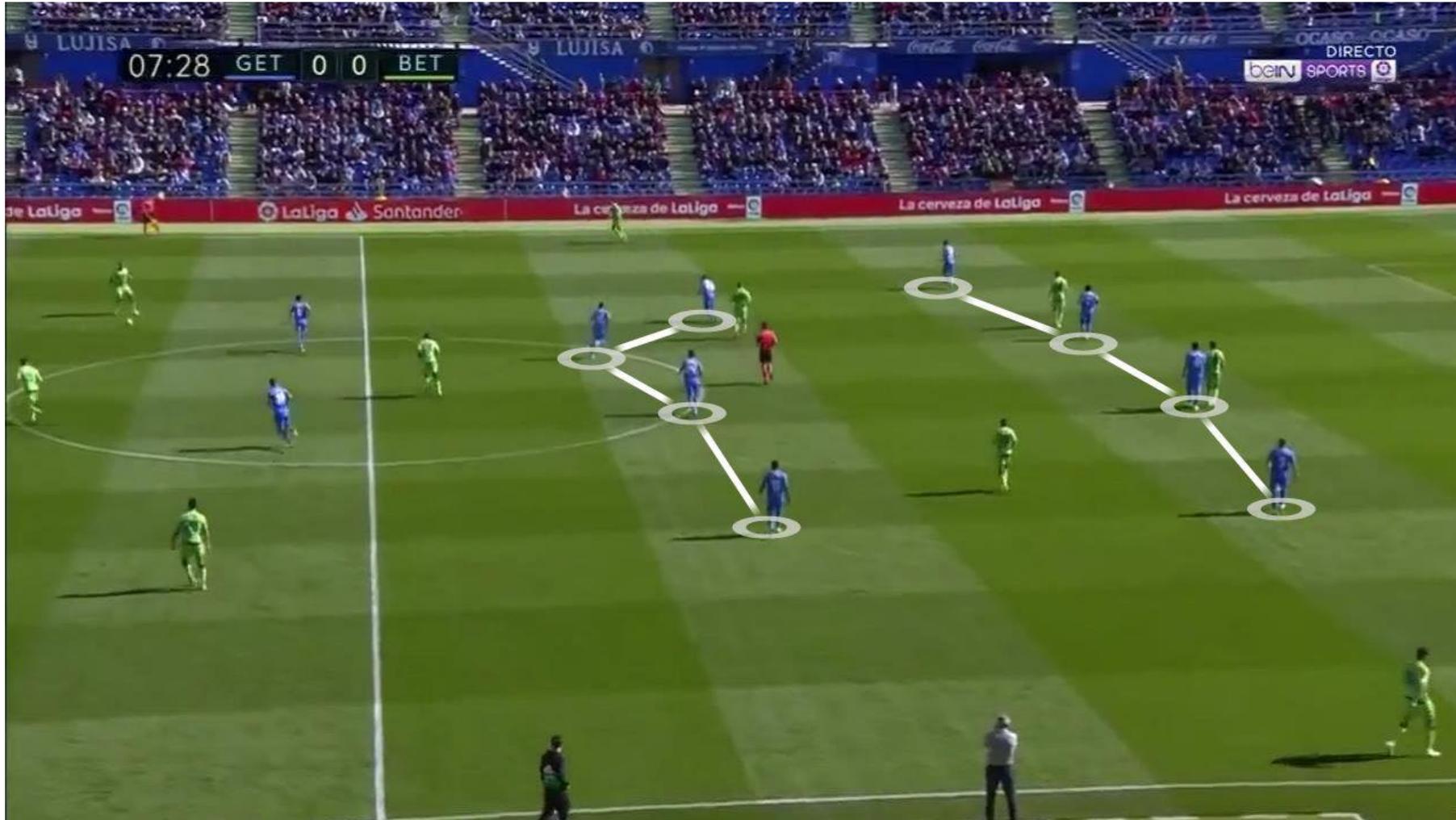
3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIO	18. JUEGO DEFENSIVO DE LOS JUGADORES DE LA LÍNEA DEFENSIVA PARA DESARROLLAR UNA DEFENSA ZONAL
DEFINICIÓN	Conjunto de acciones, ubicaciones y desplazamientos realizados para evitar el juego con balón del adversario en un espacio previsto y determinado del terreno de juego
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Ningún jugador de la línea defensiva debe estar fuera de la zona de remate cuando la pelota esté en esa zona2. El jugador que marca al poseedor debe disponer de cobertura para evitar o dificultar opciones de remate3. El lateral del lado opuesto a donde se encuentra el balón no debe superar la altura del segundo palo4. Cuando el balón no se encuentra en la zona defensiva, los jugadores de la línea defensiva deben estar equilibrados de manera que ningún jugador debe salir a marcar a un adversario excepto que este esté a punto de recibir la pelota5. Delante de balones bombeados los jugadores deberán contactar con el balón antes de que éste bote6. Siempre que uno de los defensores marque al poseedor contrario, el resto de la línea se encontrará a su altura (en balones laterales), o detrás de él (en balones frontales).

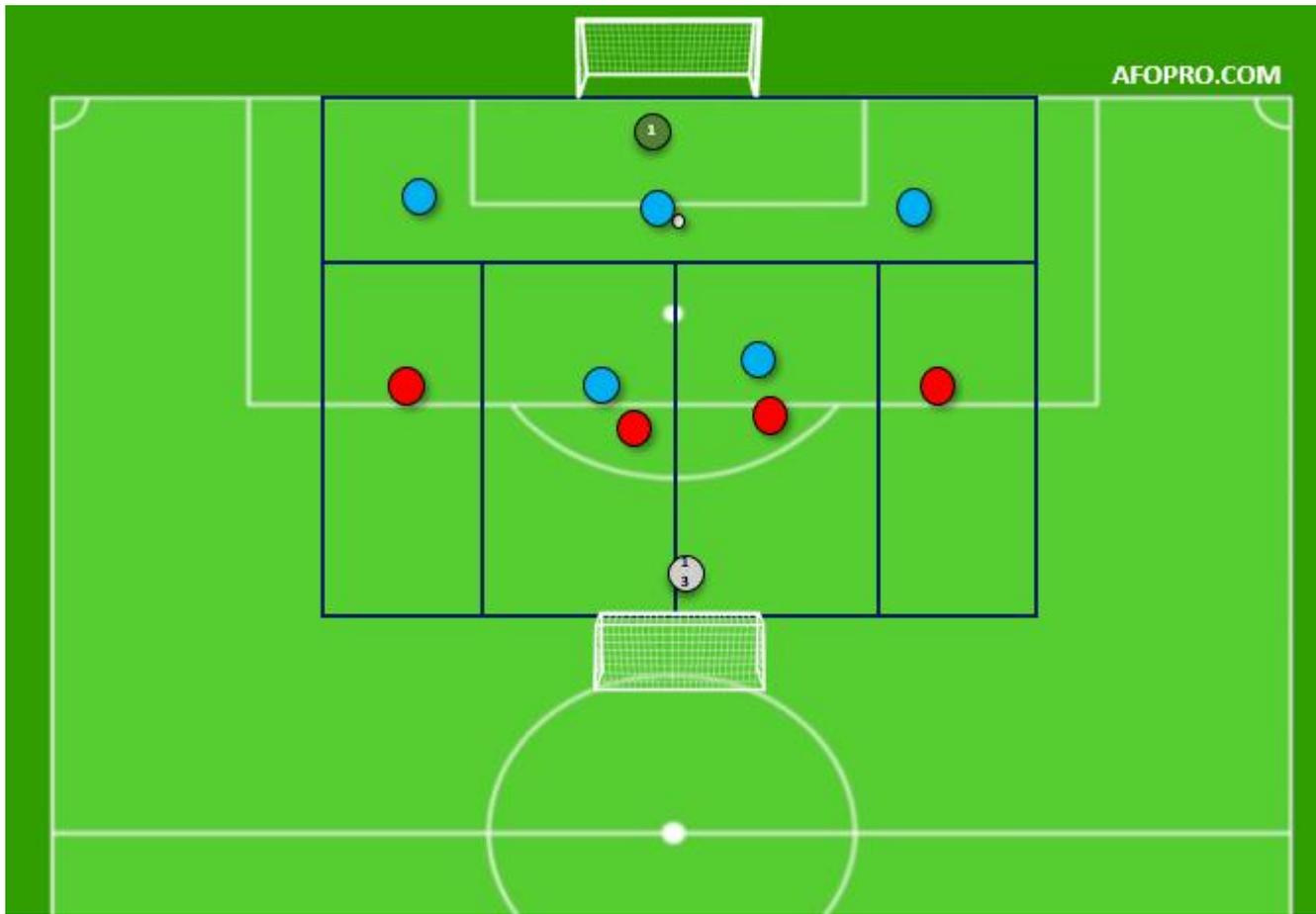
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 18. DESARROLLO DEFENSA ZONAL



3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: DESARROLLO DE UNA DEFENSA ZONAL



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Los azules inician siempre el juego y se mueven libremente.
- Los rojos solo se mueven dentro de su carril
- El equipo atacante solo puede marcar cuando esté en la mitad de los defensores
- En caso de recuperación de equipo defensor, atacarán la portería de azules de manera libre

3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIO	19. ESTRUCTURA BÁSICA DEL EQUIPO EN DEFENSA AL PERDER LA POSESIÓN DEL BALÓN
DEFINICIÓN	Conjunto de ubicaciones, acciones y desplazamientos que deben de hacer los jugadores cuando su equipo pierde el control del balón
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Jugadores que estén situados en el entorno de la pelota realizarán una presión directa sobre el adversario que la controle para volver a recuperarla o evitar que la jueguen de manera efectiva2. Si el contrario consigue controlar el balón de manera estable (2 o 3 toques sin oposición directa), el equipo deberá de realizar el repliegue intensivo hasta la zona determinada para el entrenador3. Los jugadores:<ul style="list-style-type: none">- Realizarán el desplazamiento del repliegue de manera diagonal hacia su portería- Líneas juntas y cerradas respecto a su colocación ofensiva- Colocarse de manera intercalada para eliminar líneas de pase- Presión intensa al jugador que recibe de espaldas evitando que la controle con eficacia

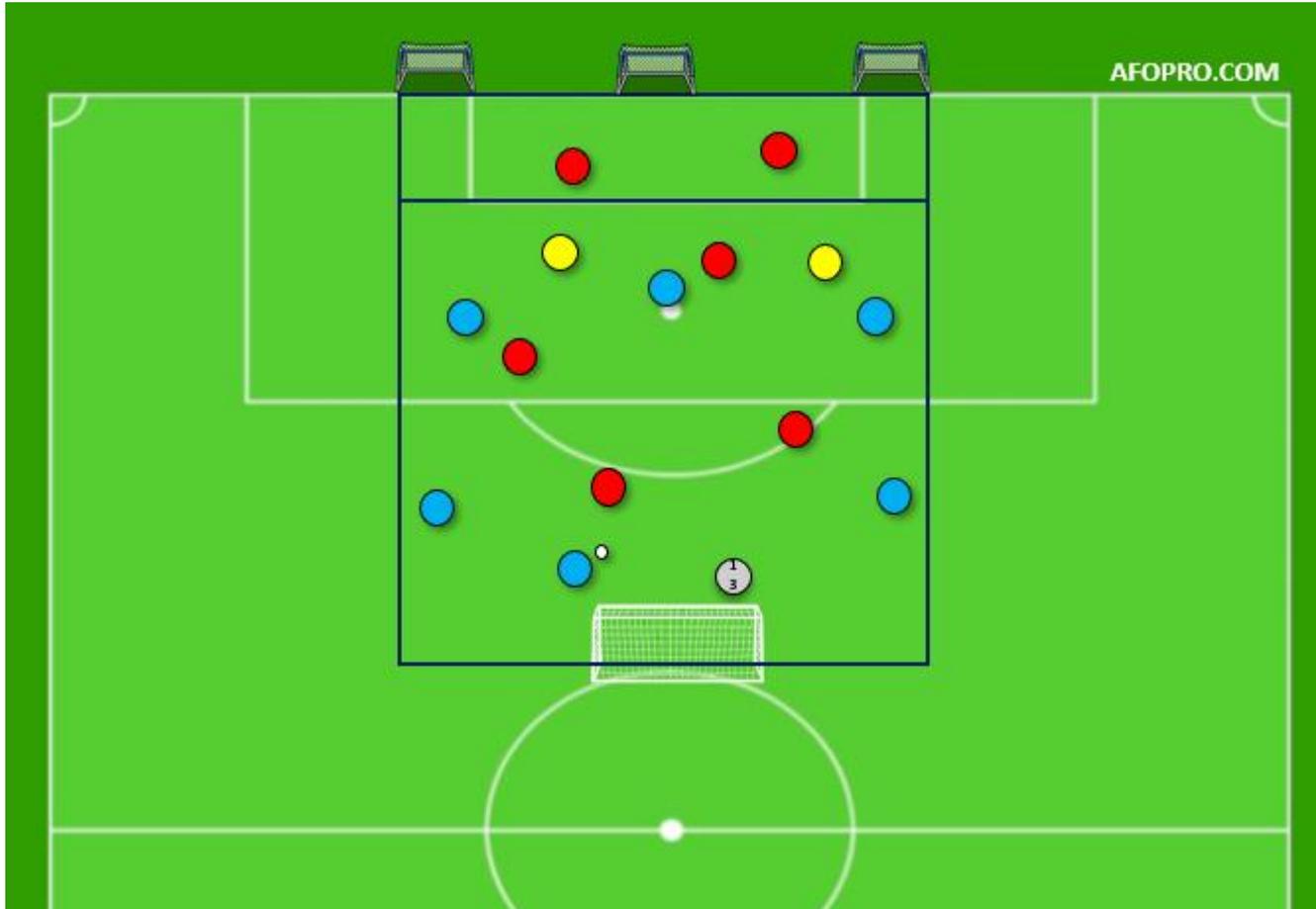
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 19. ESTRUCTURA TRAS PÉRDIDA



3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: ESTRUCTURA BÁSICA AL PERDER LA POSESIÓN



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- El equipo azul inicia desde el portero y tiene que intentar marcar gol en cualquiera de las tres mini porterías desde su propia zona
- El equipo rojo debe intentar recuperar el balón y hacer gol en la portería grande
- Los jugadores se colocan como en el gráfico
- Los comodines pueden marcar

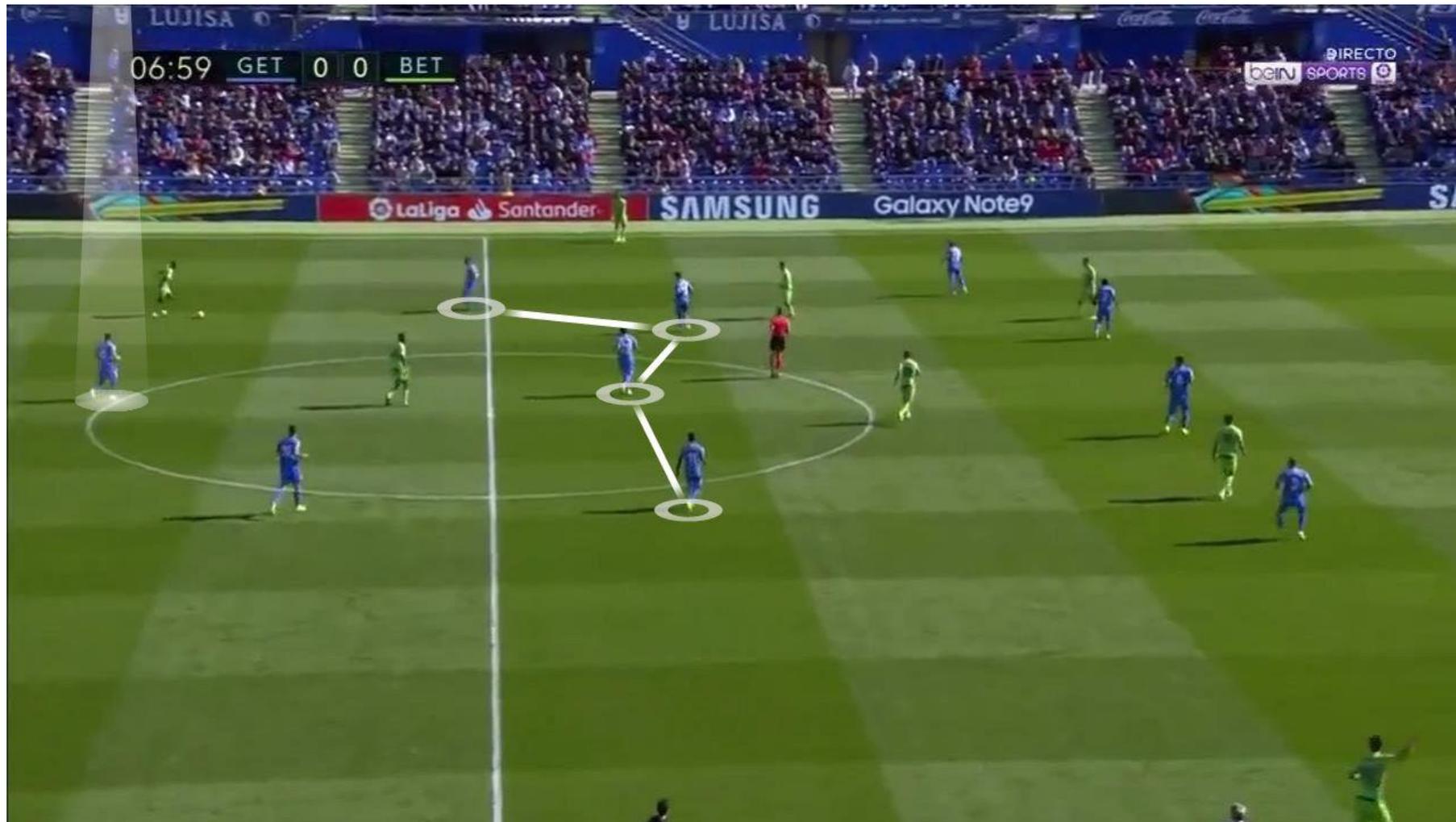
3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

PRINCIPIO	20. LA DISPOSICIÓN OFENSIVA
DEFINICIÓN	Es la ubicación, orientación y disponibilidad de los jugadores que no están realizando trabajo defensivo
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Deberán estar en disposición ofensiva los jugadores que realicen el apoyo en corto y en profundidad al jugador que esté en disposición de recuperar la pelota, buscando siempre línea de pase colocándose entre la pelota y el adversario contrario, dando salida controlada al balón recuperado previamente por el compañero2. Un jugador que está en máxima profundidad en el carril central evitando el fuera de juego para recuperar/aprovechar los lanzamientos largos o rechaces3. Un jugador que está en máxima profundidad, evitando el fuera de juego, en el carril contrario al que se encuentra la pelota o más alejado de ésta, de manera que puedan recuperar o aprovechar los balones lanzados en diagonal o arrastrar a sus marcadores creando un espacio libre que permita la entrada de nuestros medios o laterales en progresión

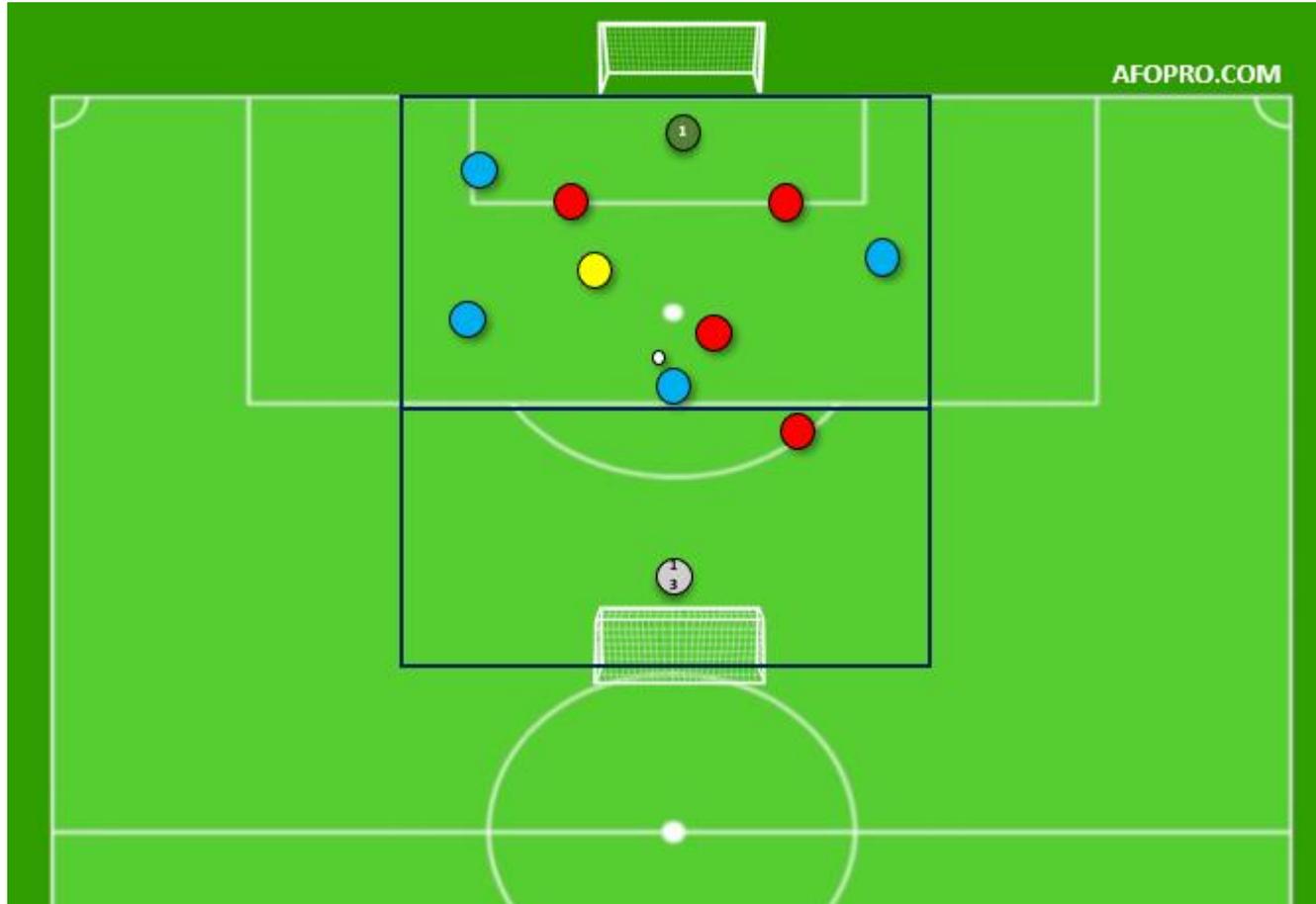
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 20. DISPOSICIÓN OFENSIVA



3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN DEFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: LA DISPOSICIÓN OFENSIVA



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Sólo existe una norma en este ejercicio, y es que, en defensa, un jugador del equipo defensor, se deberá quedar siempre en la mitad contraria del campo (disposición ofensiva)

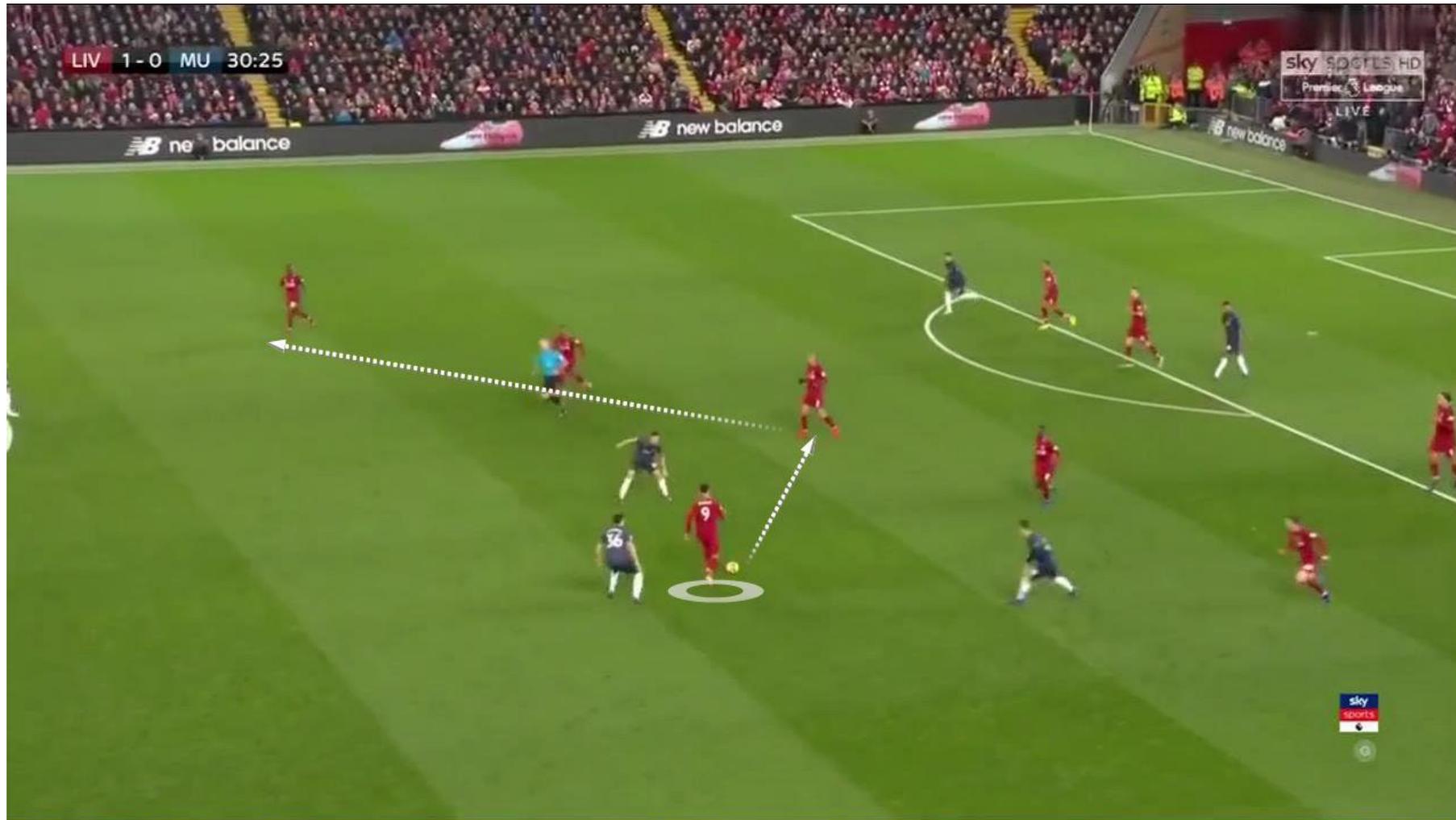
3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: TRANSICIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: TRANSICIONES OFENSIVAS

PRINCIPIO	21. COLOCACIÓN, ACCIONES Y DESPLAZAMIENTOS A REALIZAR POR LOS JUGADORES AL RECUPERAR LA PELOTA
DEFINICIÓN	Conjunto de acciones rápidas imprevistas individuales y colectivas de manera que el equipo en defensa recupere el balón en juego
CONSIGNAS	<ol style="list-style-type: none">1. Sacar la pelota de la zona de recuperación al segundo toque o control de manera que garantice la posesión evitando la presión del adversario. Esta acción puede ser realizada de las siguientes maneras:<ul style="list-style-type: none">- Avanzar en progresión hacia el espacio libre para llevar a término un contraataque- Jugar con el compañero que apoya en disposición ofensiva para realizar un ataque rápido- Retroceder el balón hacia un compañero que realiza un apoyo de emergencia para poder controlar la pelota e iniciar el ataque posicional

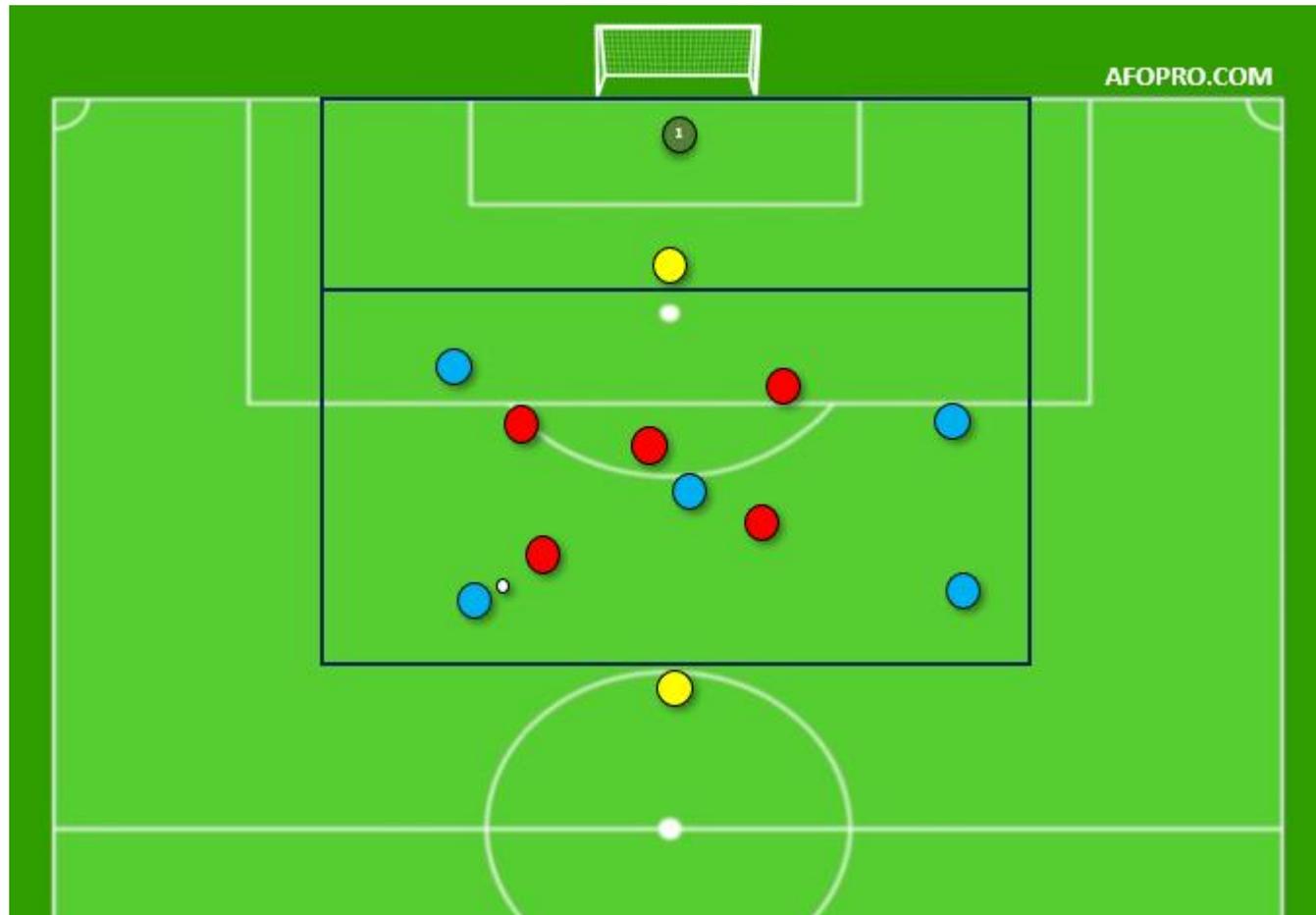
3.2 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: ORGANIZACIÓN OFENSIVA

PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COLECTIVO: 21. AL RECUPERAR LA PELOTA



3.3 PRINCIPIOS ESPECÍFICOS DEL JUEGO COMBINATIVO: TRANSICIÓN OFENSIVA

EJEMPLO DE EJERCICIO: ACCIONES AL RECUPERAR LA PELOTA



CONSIGNAS: EXPLICADAS ANTERIORMENTE

EXPLICACIÓN:

- Los jugadores se mueven libremente por el espacio, pero los comodines se mantienen uno a cada lado
- Los azules inician siempre y suman un punto cada vez que consiguen hacer llegar el balón de un comodín a otro
- Comodines no se pueden pasar el balón entre ellos
- Cuando los rojos recuperen, deberán marcar gol en la portería grande

3.4 EVOLUCIÓN DE LAS TAREAS DENTRO DEL PROPIO EJERCICIO

EVOLUCIÓN DE LA TAREA DENTRO DEL PROPIO EJERCICIO INICIAL

¿CÓMO ENTRENAR Y EVOLUCIONAR LAS TAREAS DE ESTE PRINCIPIO?

MODIFICANDO LA FORMA DE PUNTUAR:

- En función de las consignas a priorizar, por ejemplo, si se realizan 15 pases es un punto, porque si no hay una buena amplitud no se podrían conseguir.

MODIFICANDO EL ESPACIO EN FUNCIÓN DE LAS CONSIGNAS A PRIORIZAR:

- Por ejemplo, colocando una tercera o cuarta zona con más jugadores.

MODIFICANDO EL TIEMPO PARA DIFICULTAR O FACILITAR LA REALIZACIÓN DE LAS CONSIGNAS A PRIORIZAR:

- Por ejemplo, si en 10 segundos no se ha sido capaz de marcar o pasar de una zona a otra, la posesión pasa al otro equipo.

3.4 EVOLUCIÓN DE LAS TAREAS DENTRO DEL PROPIO EJERCICIO

EVOLUCIÓN DE LA TAREA DENTRO DEL PROPIO EJERCICIO INICIAL

¿CÓMO ENTRENAR Y EVOLUCIONAR LAS TAREAS DE ESTE PRINCIPIO?

MODIFICANDO EL TIEMPO PARA DIFICULTAR O FACILITAR LA REALIZACIÓN DE LAS CONSIGNAS A PRIORIZAR:

- Por ejemplo, si en 10 segundos no se ha sido capaz de marcar o pasar de una zona a otra, la posesión pasa al otro equipo.

INTRODUCIENDO MÁS JUGADORES:

- Por ejemplo, añadiendo comodines a banda para potenciar el juego en el carril lateral.

LIMITAR U OBLIGAR A HACER UN NÚMERO DE TOQUES:

- Para favorecer la consecución del objetivo. Ejemplo: antes de pasar de una zona a otra, hay que hacer un mínimo de 5 pases

3.4 EVOLUCIÓN DE LAS TAREAS DENTRO DEL PROPIO EJERCICIO

EVOLUCIÓN DE LA TAREA DENTRO DEL PROPIO EJERCICIO INICIAL

¿CÓMO ENTRENAR Y EVOLUCIONAR LAS TAREAS DE ESTE PRINCIPIO?

TENER EN CUENTA LOS OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Si se trabaja el principio del juego en la propia zona del juego, por ejemplo, no olvidarnos de conceptos técnicos como el pase, o tácticos como la amplitud.

MODIFICANDO CONSIGNAS O INTRODUCIENDO CONTRARIOS PARA DIFICULTAR LA TOMA DE DECISIONES

- Por ejemplo, que en lugar de iniciar la presión en zona 2, el equipo defensor presione en zona 1 para mejorar la salida de balón



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN

MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN



4. EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN

Se ha de atender la necesidad de:

- La lógica interna del fútbol
- Del jugador
- De la coordinación de los jugadores (grupal)
- Del equipo

Estas 4 necesidades a nivel colectivo deben estar presentes en la planificación de los contenidos y principios, variando el porcentaje de importancia en función de la edad del jugador, el nivel, la categoría, el modelo de juego...

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN

Se ha de atender la necesidad de:

- La lógica interna del fútbol
- Del jugador
- De la coordinación de los jugadores (grupal)
- Del equipo

Estas 4 necesidades a nivel colectivo deben estar presentes en la planificación de los contenidos y principios, variando el porcentaje de importancia en función de la edad del jugador, el nivel, la categoría, el modelo de juego...

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

“En la enseñanza del fútbol se hace necesaria la existencia de referencia que posibiliten la selección de los medios y métodos más adecuados para alcanzar los objetivos pretendidos. El proceso de intervención sólo podrá ser eficaz si se circunscribe a un cuadro de ideas y principios que recojan los aspectos determinantes del juego y que orienten la tarea de quien enseña y la acción de quien aprende”

GARGANTA Y PINTO (1997)

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

PLANIFICACIÓN DE LOS CONTENIDOS Y COORDINACIÓN GRUPAL

- Como principio general, tanto en ataque y/o defensa, todo el equipo debe procurar crear situaciones de superioridad numérica, evitar las situaciones de igualdad y no permitir las situaciones de inferior, fundamentalmente en defensa
- Hay diferentes posibilidades de colaboración-oposición determinadas para el contexto, situación de juego, jugadores, etc
- Tácticamente el jugador tiene que dominar las diferentes acciones o principios en función de las diferentes posibilidades comentadas porque sino será más difícil superar esa situación colectiva

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

LAS FASES DEL PROCESO DE PLANIFICACIÓN

1. ANÁLISIS DEL DEPORTE

2. DIAGNÓSTICO DE NIVEL

3. FIJACIÓN DE OBJETIVOS

4. PERIODIZACIÓN

5. PROGRAMACIÓN

6. REALIZACIÓN

7. CONTROL

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

1. ANÁLISIS DEL DEPORTE

Esta fase consiste en conocer las características, condicionantes y perfil de exigencias técnicas, tácticas, físicas y psicológicas que requieren nuestra disciplina deportiva.

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

2. DIAGNÓSTICO DE NIVEL

- Saber el perfil y nivel técnico, táctico, físico y psicológico de tu equipo. Elaborar test.
- Trayectoria del equipo
- Características del club y recursos de los que se disponen

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

3. FIJACIÓN DE OBJETIVOS

- Debe ser una propuesta abierta, no una verdad absoluta
- La distribución de los contenidos y principios a entrenar se hacen en base a la capacidad cognitiva y coordinativa del jugador atendiendo a sus necesidades evolutivas
- Se han de adaptar a las necesidades del equipo y del jugador

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

4 y 5. PERIODIZACIÓN/PROGRAMACIÓN

- La periodización consiste en relacionar los aprendizajes (objetivos, contenidos, principios) con el calendario competitivo
- La programación está compuesta por estructuras temporales de planificación más pequeñas (microciclo=semanales) que se encargan de la organización de los objetivos-contenidos-principios, de los métodos de entrenamiento y de los medios.

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

6. EL DISEÑO Y LA REALIZACIÓN

- Consiste en la elaboración, organización y aplicación de las estructuras de planificación más pequeñas: la sesión de entrenamiento

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

7. EL CONTROL

- Consiste en evaluar el nivel de adaptación y rendimiento que ha generado la realización del entrenamiento
- Los protocolos de control deben ser específicos e iguales a los de la fase del diagnóstico inicial

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

EN EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN

- QUE EL JUGADOR SEPA QUÉ TIENE QUE HACER
 - Conceptualmente en la pizarra
 - Por escrito
 - Parando el juego antes que el jugador decida, preguntándole qué ha de hacer en esa situación de juego, para que él mismo la defina y anticipe

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

EN EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN

- QUE LO HAGA
 - Es la fase más simple de valorar
 - Parar el juego después de que el jugador no haya manifestado las consignas del principio que estemos trabajando
 - Analizar la causa o causas del error

4.1 PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y FASES

EN EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN

- QUE LO HAGA BIEN

Además de manifestar la consigna debemos valorar:

- El nivel de ejecución manifestada (técnica, táctica, etc.)
- El momento en que la ha hecho
- En relación al poseedor, si la acción técnica era la más eficaz



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO COMBINATIVO Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE POSICIÓN