



MÁSTER EN CREACIÓN DE MODELOS DE JUEGO



1. LA ELECCIÓN DEL SISTEMA DE JUEGO Y DE LA IDEA

1. LA ELECCIÓN DEL SISTEMA DE JUEGO Y DE LA IDEA

1.1 PLANTILLA POR POSICIONES: ¿CUÁL ES MI ESQUEMA IDEAL?

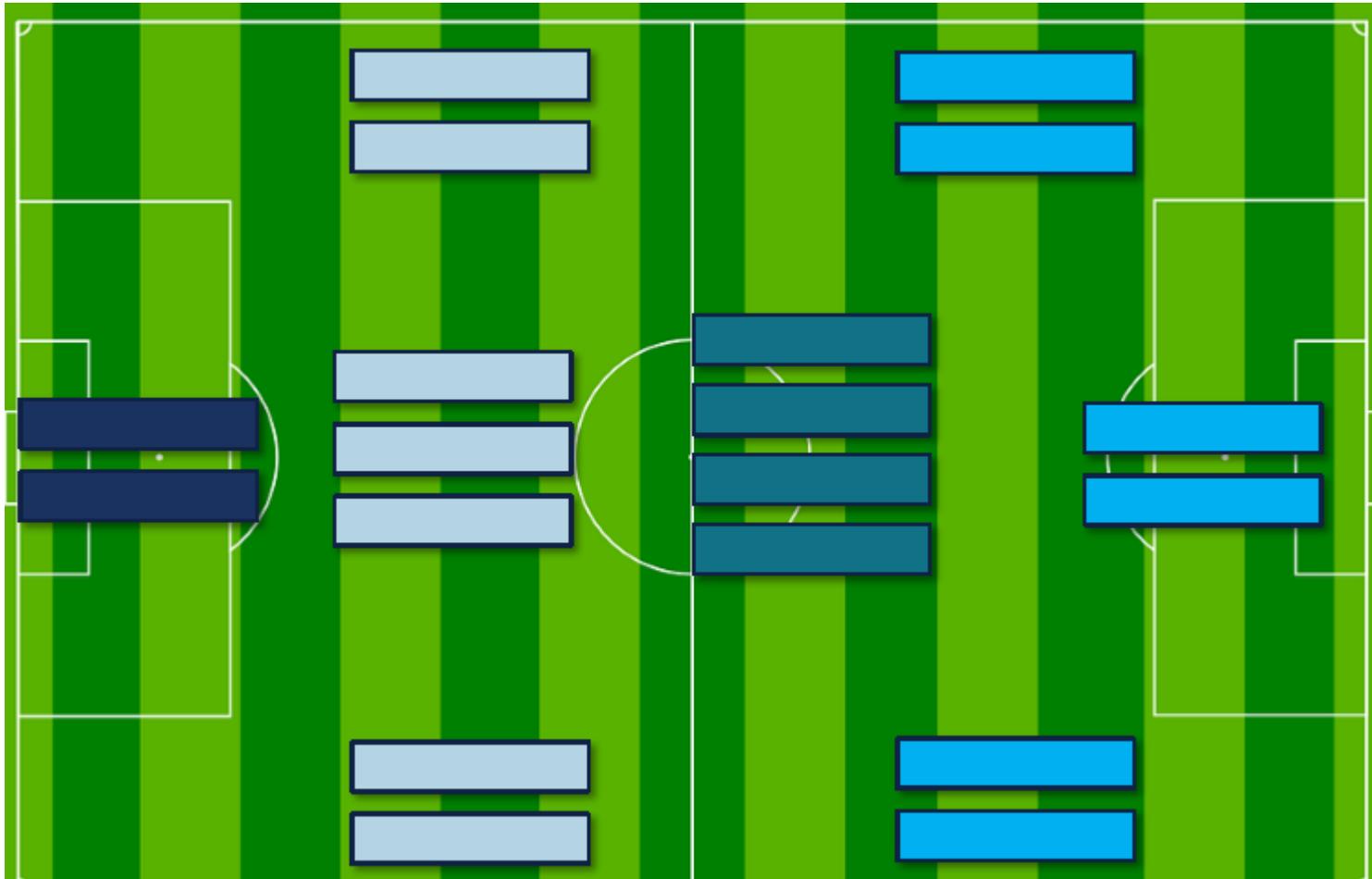
Lo principal antes de saber cómo jugará mi equipo, es saber cuál sistema de juego voy a utilizar.

¿4-3-3? ¿4-4-2? ¿3-5-2?

Es por ello que en la página siguiente os hemos dejado una plantilla por posiciones para rellenar. Una vez tengáis los nombres de vuestros jugadores repartidos por el campo, podréis decidir según las posiciones más fuertes o las más numerosas, cuál es vuestro sistema de juego ideal.

1. LA ELECCIÓN DEL SISTEMA DE JUEGO Y DE LA IDEA

1.1 PLANTILLA POR POSICIONES: ¿CUÁL ES MI ESQUEMA IDEAL?



1. LA ELECCIÓN DEL SISTEMA DE JUEGO Y DE LA IDEA

1.2 MI IDEA DE JUEGO

Cada entrenador tiene una idea de cómo quiere jugar al fútbol, pero para ello debe también **conocer las virtudes y necesidades de sus jugadores de manera individual.**

En la siguiente página encontraréis una tabla en la que deberéis de manera numérica (del 0 al 10), anotar de manera individual, todos los aspectos que decidirán si podréis llevar a cabo vuestra idea de modelo de juego o no (técnica, táctica, psicológica, física).

1. LA ELECCIÓN DEL SISTEMA DE JUEGO Y DE LA IDEA

1.2 MI IDEA DE JUEGO

Os pongo un ejemplo: quizá mi idea es jugar al contraataque dejándome dominar por mi rival, atacando los espacios que deja a sus espaldas. Pero... ¿y si rellenando la tabla me he dado cuenta de que tengo jugadores lentos incapaces de recorrer distancias largas?

Pues ese es el motivo de la siguiente tabla. **Que sepáis si vuestra idea y las características de vuestra plantilla son compatibles.**

La nota media final, expondrá las mejores cualidades de tu equipo, y a partir de ahí deberás construir tu modelo.

1. LA ELECCIÓN DEL SISTEMA DE JUEGO Y DE LA IDEA

1.4 TABLA DE CUALIDADES INDIVIDUALES

Aquí os dejamos la **leyenda** para que podáis entender cada una de las cualidades/habilidades de la plantilla anterior:

LEYENDA	
PC	PASE CORTO
PL	PASE LARGO
REM	REMATE
1x1	REGATE
CON	CONDUCCIÓN
MAR	MARCAJE
REP	REPLIEGUE
COB	COBERTURA
VIG	VIGILANCIA
ANT	ANTICIPACIÓN
DES	DESMARQUE
APO	APOYO
DDB	DESDOBLAMIENTO
MOT	MOTIVACIÓN INT.
OPT	OPTIMISMO
FRA	FRAGILIDAD MENTAL
ALT	ALTURA
VEL	VELOCIDAD
FUE	FUERZA
RES	RESISTENCIA



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.1 INTERPRETAR LOS RESULTADOS DE LA TABLA DE CUALIDADES INDIVIDUALES

Estos tres que veréis a continuación, son los **estilos o ideas de juego que existen en el fútbol** actualmente. A continuación podréis ver nuestra recomendación del que debes escoger según los resultados que hayas obtenido en la tabla anterior:

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.1 INTERPRETAR LOS RESULTADOS DE LA TABLA DE CUALIDADES INDIVIDUALES

ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

ESTILO DE JUEGO MIXTO

ESTILO DE JUEGO DIRECTO

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.2 ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

ESTILO DE JUEGO MIXTO

ESTILO DE JUEGO DIRECTO

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.2 ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

```
graph TD; A[ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO] --> B[SI LA TABLA ME REPORTA UN RESULTADO DE...]; B --> C[DE NOTA ALTA EN TÉCNICA Y TÁCTICA OFENSIVA];
```

SI LA TABLA ME REPORTA UN RESULTADO DE...

DE NOTA ALTA EN TÉCNICA Y TÁCTICA OFENSIVA

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.2 ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

¿Cómo es un estilo de juego combinativo?

El estilo de juego que pretende llegar mediante el pase corto a la portería rival, basándose en las superioridades numéricas en salida de balón y haciendo el campo ancho y muy profundo.

Ejemplos: Manchester City, FC Barcelona

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.3 ESTILO DE JUEGO MIXTO

ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

ESTILO DE JUEGO MIXTO

ESTILO DE JUEGO DIRECTO

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.3 ESTILO DE JUEGO MIXTO

ESTILO DE JUEGO MIXTO

```
graph TD; A[ESTILO DE JUEGO MIXTO] --> B[SI LA TABLA ME REPORTA UN RESULTADO DE...]; B --> C[NOTACIÓN ALTA EN TÉCNICA O TÁCTICA OFENSIVA Y FÍSICO]
```

SI LA TABLA ME REPORTA UN RESULTADO DE...

NOTACIÓN ALTA EN TÉCNICA O TÁCTICA OFENSIVA Y FÍSICO

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.3 ESTILO DE JUEGO MIXTO

ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

¿Cómo es un estilo de juego mixto?

El estilo de juego que es capaz de adaptarse a las circunstancias. Si un equipo presiona alto, no tendrá problema en jugar en largo, pero también es capaz de jugar de una manera más asociativa y combinativa cuando se enfrenta a equipos muy defensivos.

Ejemplos: Liverpool, Borussia Dortmund

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.4 ESTILO DE JUEGO DIRECTO

ESTILO DE JUEGO COMBINATIVO

ESTILO DE JUEGO MIXTO

ESTILO DE JUEGO DIRECTO

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.4 ESTILO DE JUEGO DIRECTO

ESTILO DE JUEGO DIRECTO

```
graph TD; A[ESTILO DE JUEGO DIRECTO] --> B[SI LA TABLA ME REPORTA UN RESULTADO DE...]; B --> C[NOTACIÓN ALTA EN TÁCTICA DEFENSIVA Y FÍSICO];
```

SI LA TABLA ME REPORTA UN RESULTADO DE...

NOTACIÓN ALTA EN TÁCTICA DEFENSIVA Y FÍSICO

2. INTERPRETACIÓN DE CUALIDADES INDIVIDUALES

2.4 ESTILO DE JUEGO DIRECTO

ESTILO DE JUEGO DIRECTO

¿Cómo es un estilo de juego directo?

El estilo de juego que prefiere no tomar riesgos y dar el protagonismo al rival. Habitualmente, se le reconoce por querer atacar los espacios a la espalda de un oponente, y que se basa mayormente en las segundas jugadas y la solidaridad defensiva.

Ejemplos: Atlético de Madrid



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.1 LOS PATRONES DE JUEGO

En este apartado empezaremos a dar forma a las columnas principales de tu modelo de juego. Es hora de que cojas papel y bolígrafo, y empieces a seleccionar **según tu visión del fútbol, las características de tus jugadores y los resultados de la notación anterior**, los aspectos que van a dar forma a tu equipo y a tu modelo de juego.

Pero antes, debemos conocer los grandes patrones de juego que existen en el fútbol y que deberás definir para dar vida a tu idea:

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.1 LOS PATRONES DE JUEGO



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.1 LOS PATRONES DE JUEGO

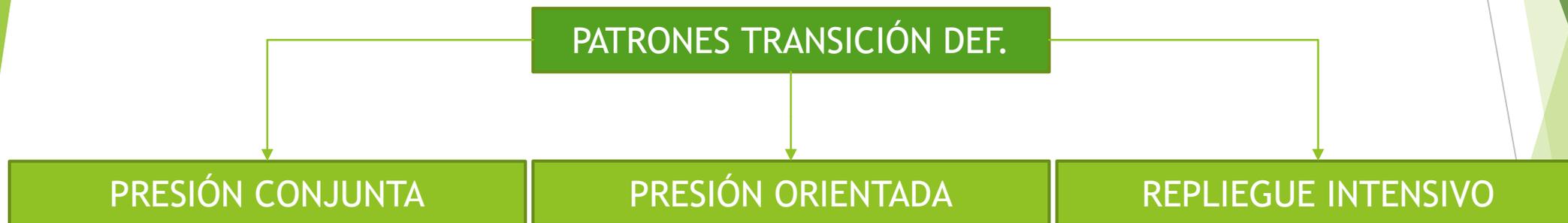
Pero antes, debemos conocer los grandes patrones de juego que existen en el fútbol:



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.1 LOS PATRONES DE JUEGO

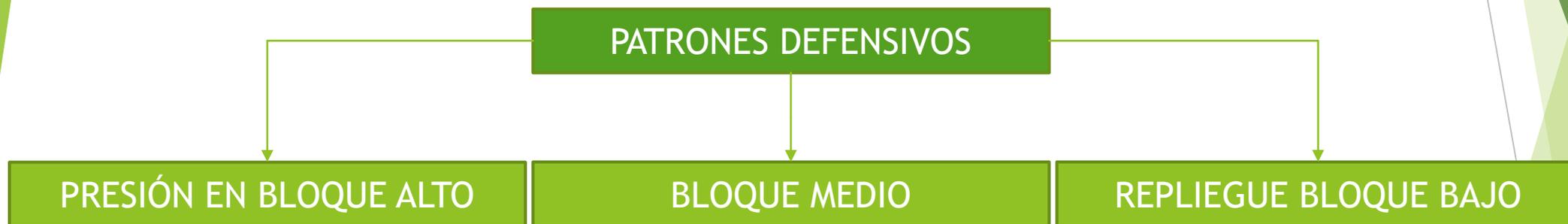
Pero antes, debemos conocer los grandes patrones de juego que existen en el fútbol:



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.1 LOS PATRONES DE JUEGO

Pero antes, debemos conocer los grandes patrones de juego que existen en el fútbol:



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.1 LOS PATRONES DE JUEGO

Pero antes, debemos conocer los grandes patrones de juego que existen en el fútbol:



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.2 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO

Ahora sí, vamos a dar forma a tu modelo de juego.

Por cada gran patrón de a continuación (1,2,3,4 y 5), **sólo podrás escoger un sub punto (1.1, 1.2, etc) y una letra (1.1A, 1.1B, etc.).**

Ejemplo: si quiero que mi equipo saque en corto con los centrales, anotaré 1.1A.

IMPORTANTE: *En transiciones, sólo podrás escoger una (A, B o C).*

Todos los deberás escoger según la tabla del inicio, en la que te habrá dado el resultado del modelo de juego que deberás usar (combinativo, mixto, directo). Tú podrás amoldarlo un poco según tu propia idea. Es por eso que aunque ya tengas marcado por la tabla un tipo de juego, podrás escoger los patrones que más se acerquen a tu visión del fútbol.

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

1. INICIO DE JUEGO

1.1 SALIDA DE BALÓN EN CORTO

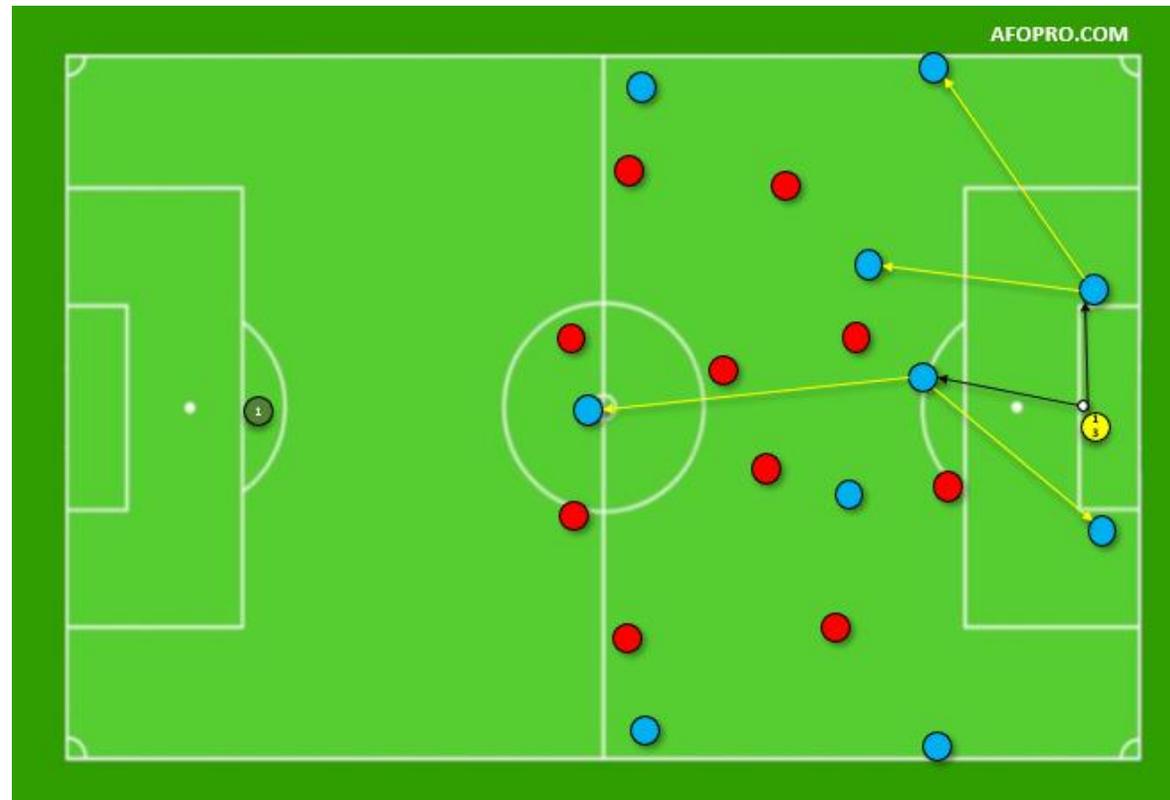
- A) Iniciar juego con Centrales/Pivotes
- B) Iniciar juego con Laterales

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

1. INICIO DE JUEGO

1.1 SALIDA DE BALÓN EN CORTO



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

1. INICIO DE JUEGO

1.2 SALIDA DE BALÓN MIXTA

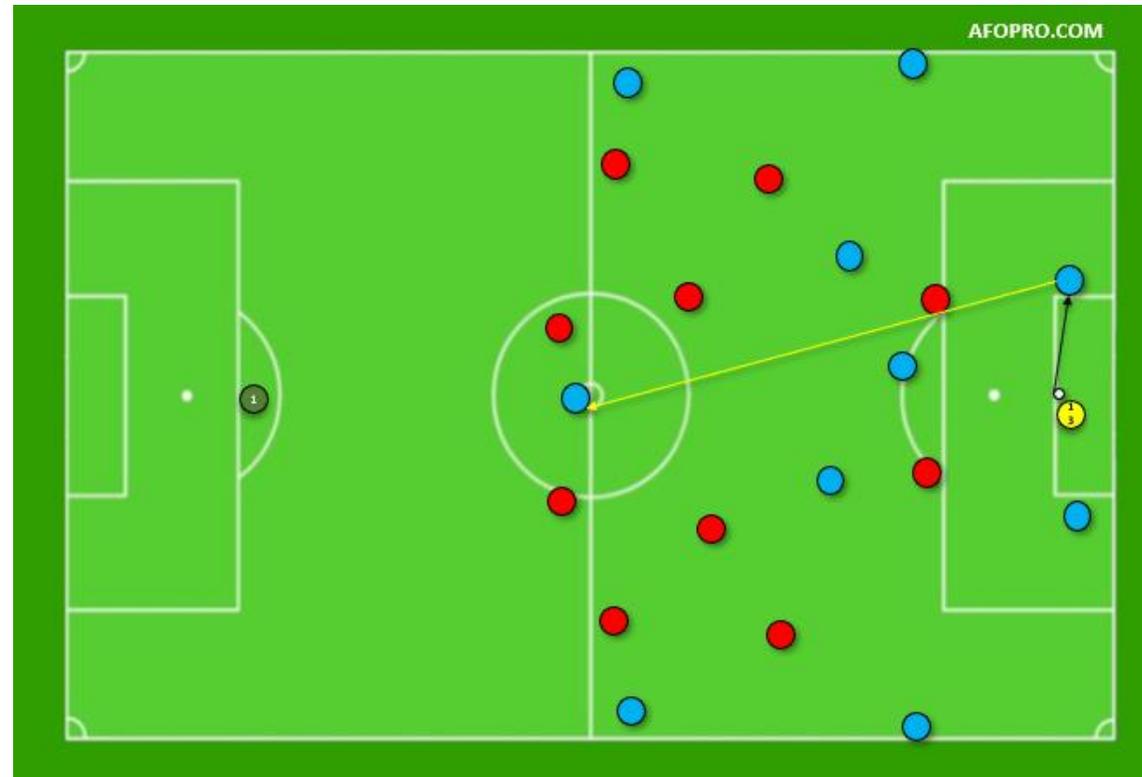
- A) Primer pase en corto y balón largo en siguiente acción

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

1. INICIO DE JUEGO

1.2 SALIDA DE BALÓN MIXTA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

1. INICIO DE JUEGO

1.3 SALIDA DE BALÓN EN LARGO

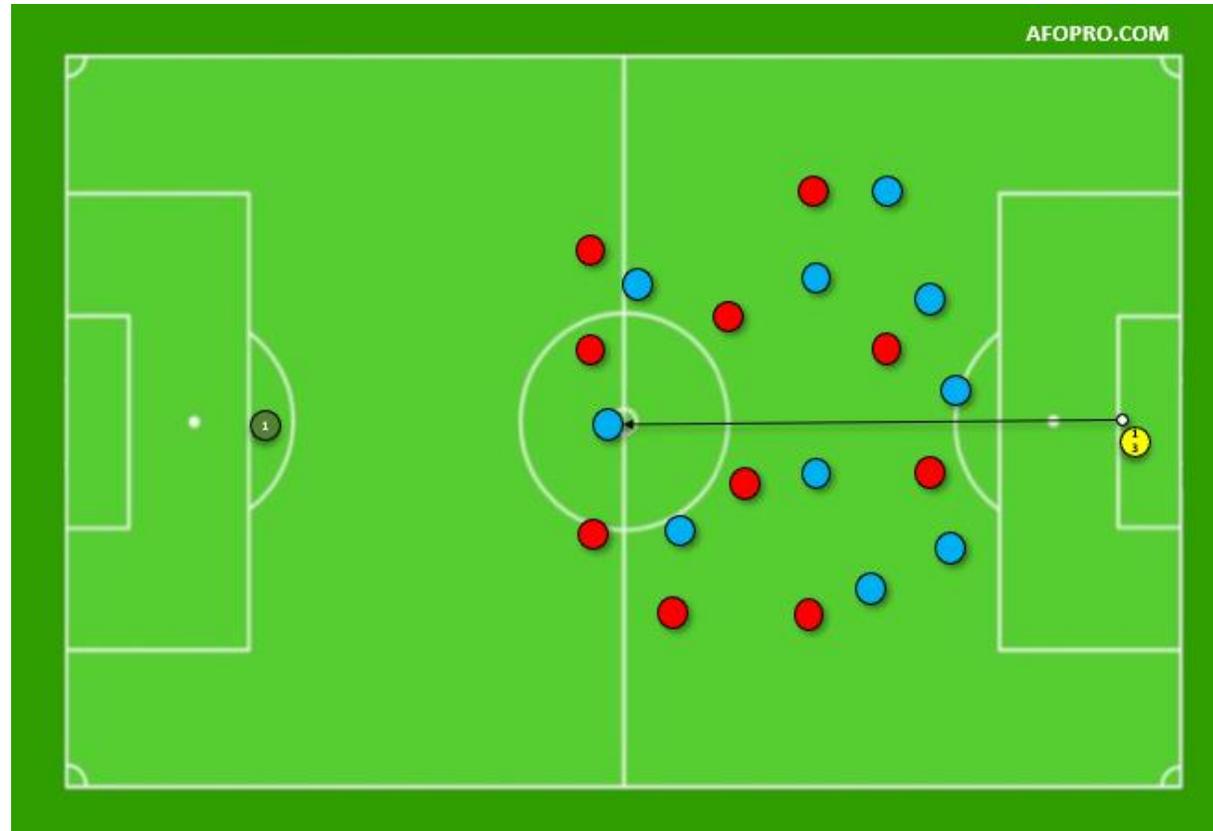
- A) Envío largo mediante progresión diagonal (búsqueda de Extremos)
- B) Envío largo mediante progresión vertical (búsqueda de Delanteros)

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

1. INICIO DE JUEGO

1.3 SALIDA DE BALÓN EN LARGO



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

2. CONSTRUCCIÓN/FINALIZACIÓN

2.1 PROGRESIÓN COMBINATIVA

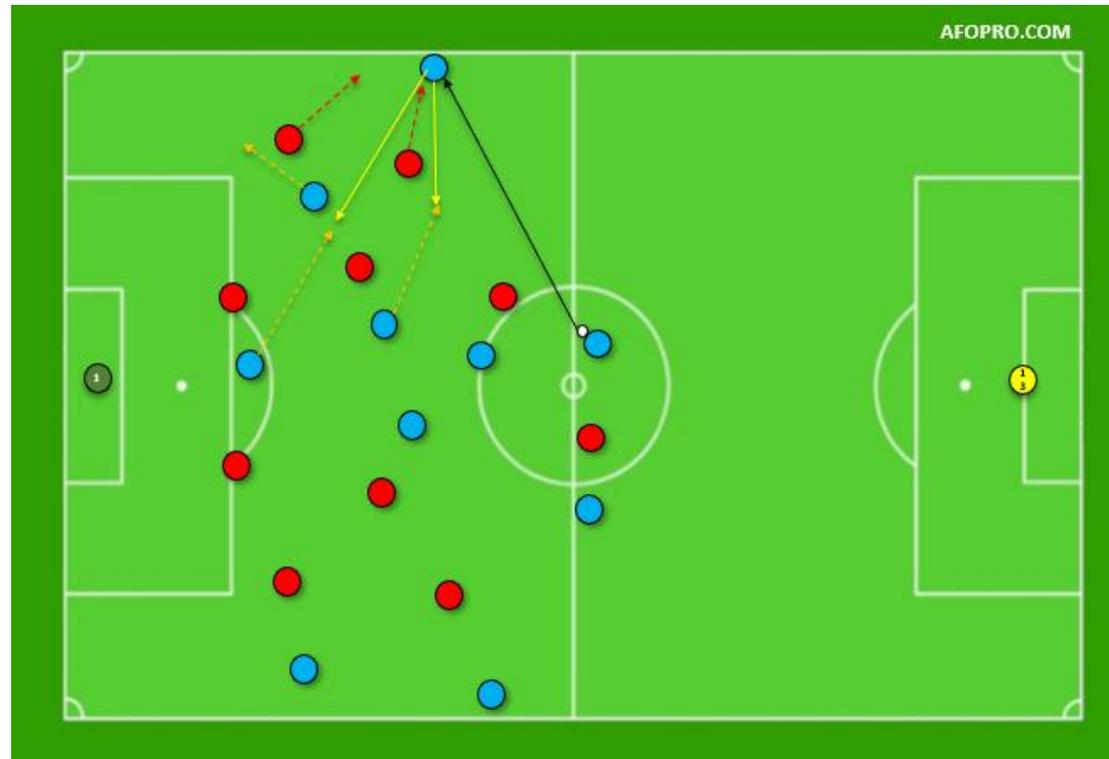
- A) 1ª opción, combinación en horizontal buscando el error en la basculación rival y creación de espacios interiores
- B) 1ª opción, combinación en vertical buscando al jugador más alejado, para conseguir saltar líneas de pase (tercer hombre

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

2. CONSTRUCCIÓN/FINALIZACIÓN

2.1 PROGRESIÓN COMBINATIVA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

2. CONSTRUCCIÓN/FINALIZACIÓN

2.2 PROGRESIÓN DIRECTA

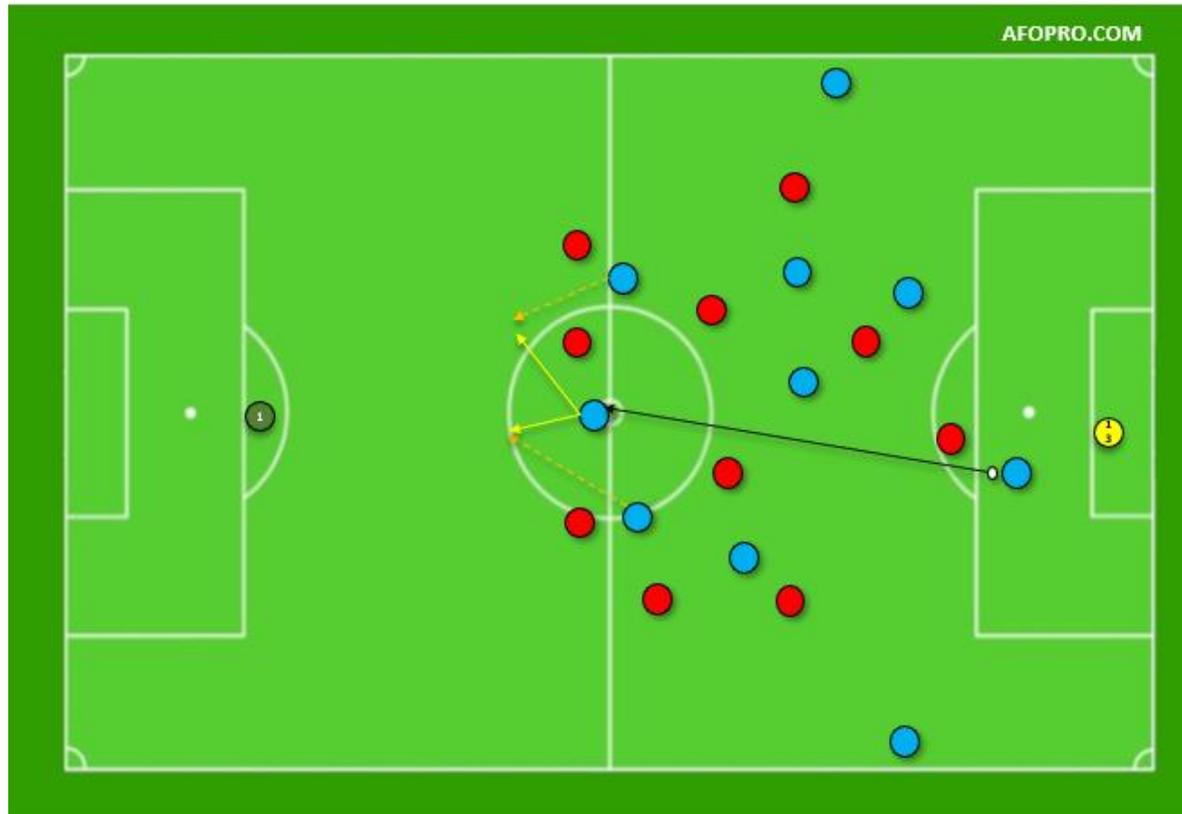
- A) Búsqueda del envío directo y de las prolongaciones de los jugadores de referencia más alejados al poseedor del balón.

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.3 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES OFENSIVOS

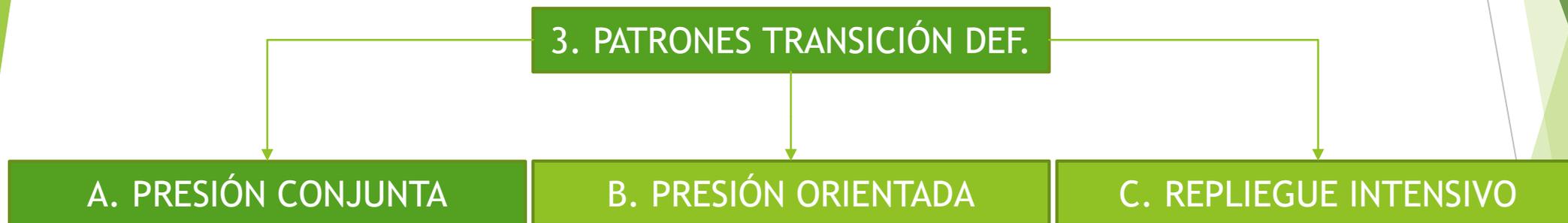
2. CONSTRUCCIÓN/FINALIZACIÓN

2.2 PROGRESIÓN DIRECTA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA

3. PATRONES TRANSICIÓN DEF.

A. PRESIÓN CONJUNTA

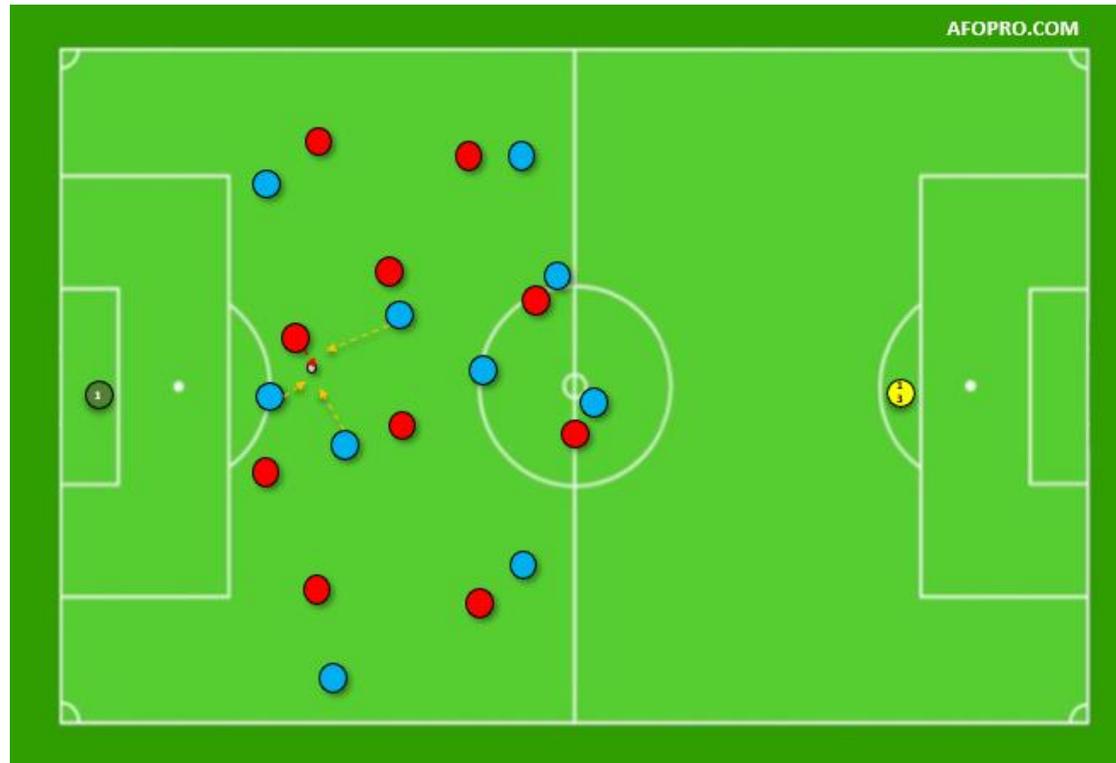
Jugadores cercanos presionan al poseedor rival, jugadores alejados no retroceden ni recupera posición, sino que tapan líneas de pase con rivales.

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA

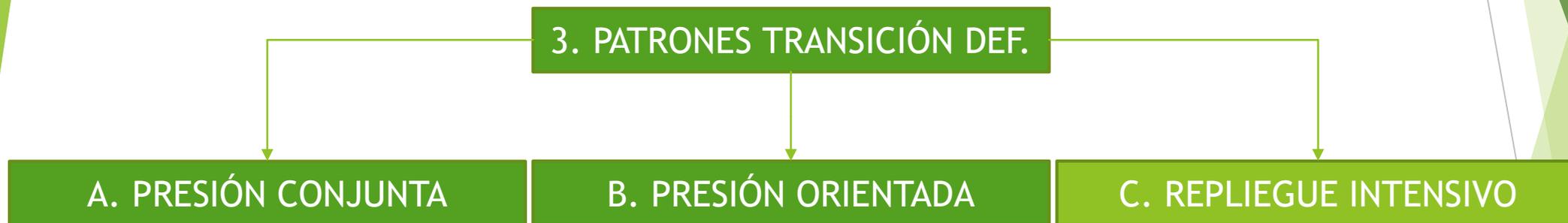
3. PATRONES TRANSICIÓN DEF.

A. PRESIÓN CONJUNTA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA

3. PATRONES TRANSICIÓN DEF.

B.PRESIÓN ORIENTADA

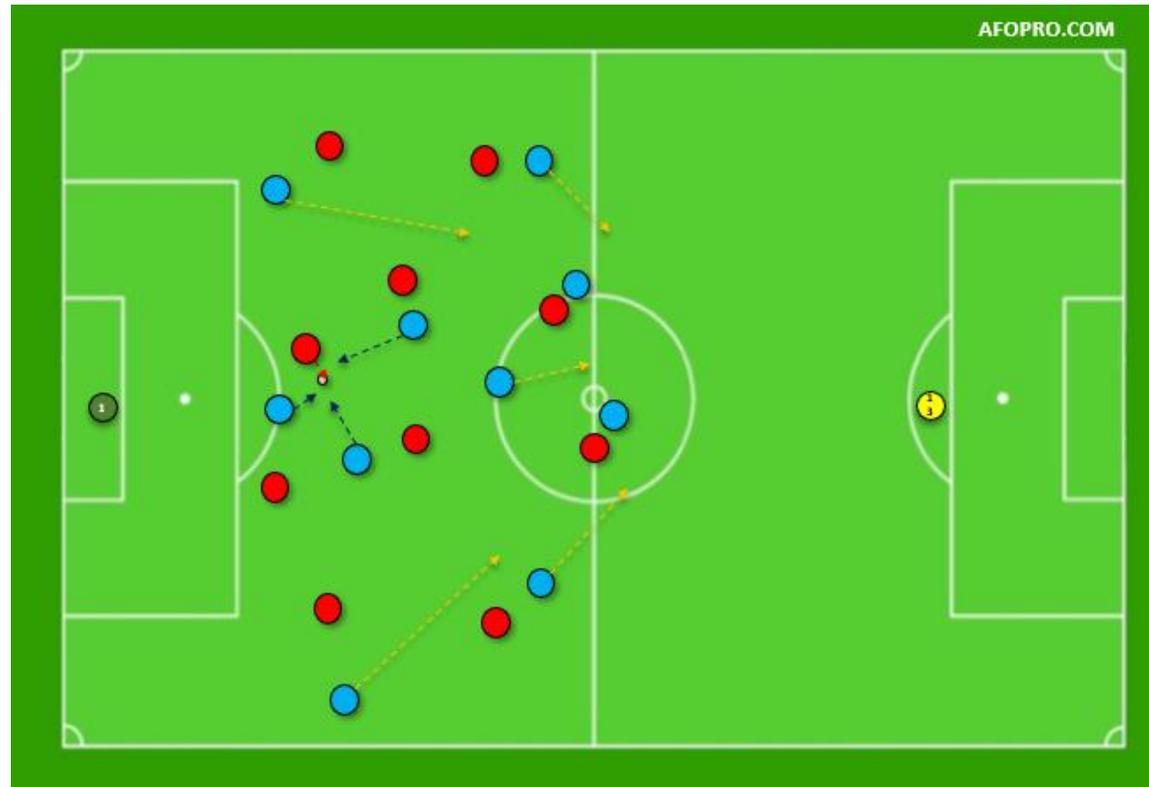
Los 2/3 jugadores más cercanos al rival con balón,hacen presión intensa permitiendo que el resto del equipo pueda replegar hacia su posición

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA

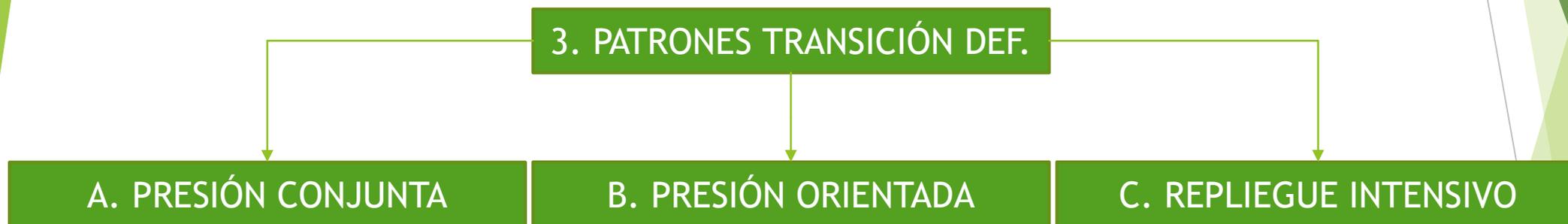
3. PATRONES TRANSICIÓN DEF.

B.PRESIÓN ORIENTADA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA

3. PATRONES TRANSICIÓN DEF.

C. REPLIEGUE INTENSIVO

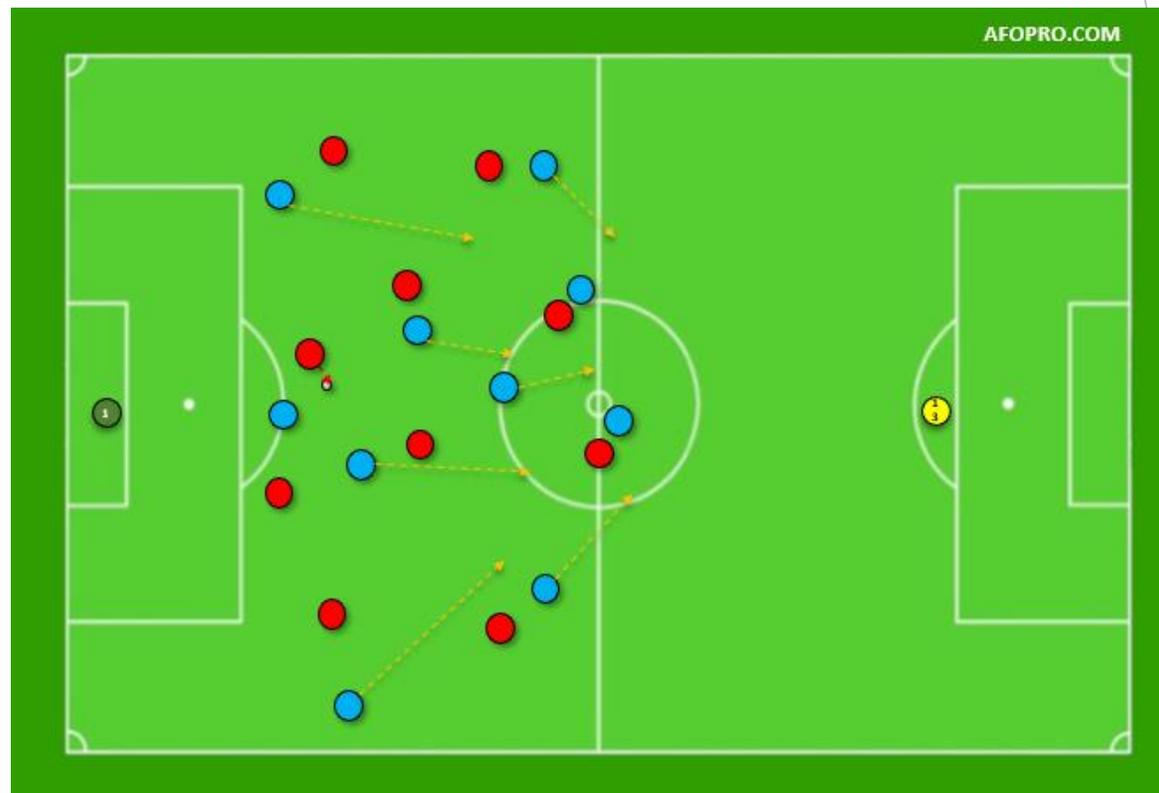
Cuando el equipo pierde el balón, el equipo al completo repliega hasta su posición natural.

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.4 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN DEFENSIVA

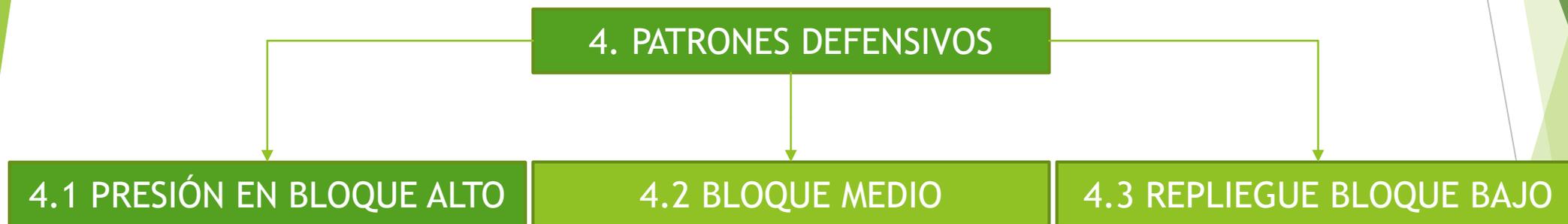
3. PATRONES TRANSICIÓN DEF.

C. REPLIEGUE INTENSIVO



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS

4. PATRONES DEFENSIVOS

4.1 PRESIÓN BLOQUE ALTO

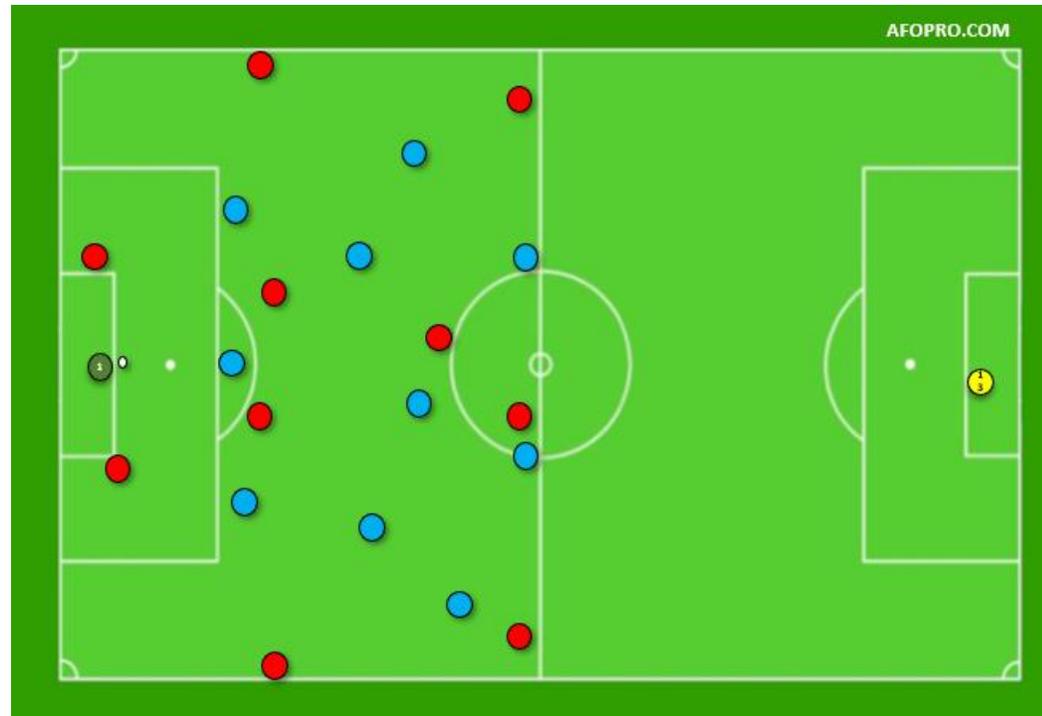
- A) Presión total al rival, tapando todas las líneas de pase posible (forzar saque en largo del portero) e intentar ganar las segundas jugada

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS

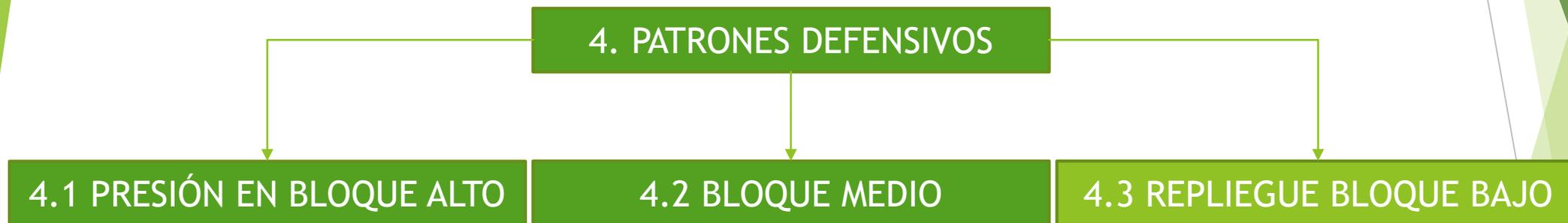
4. PATRONES DEFENSIVOS

4.1 PRESIÓN BLOQUE ALTO



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS

4. PATRONES DEFENSIVOS

4.2 BLOQUE MEDIO

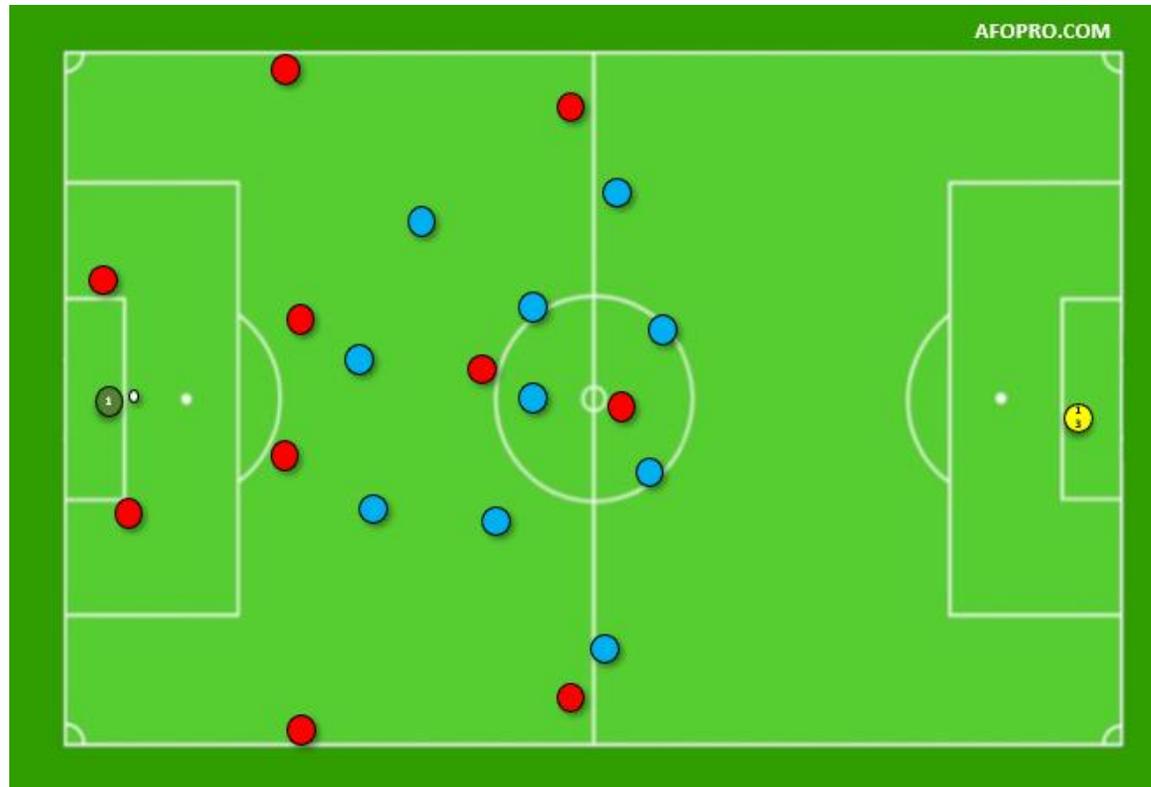
- A) Permitir el primer pase del portero rival e inmediatamente acudir a la presión (forzar salida en corto para poder presionar correctamente)
- B) Permitir la salida de la línea defensiva rival con balón (primeros pases), esperando poder robar el balón a poca distancia de portería

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS

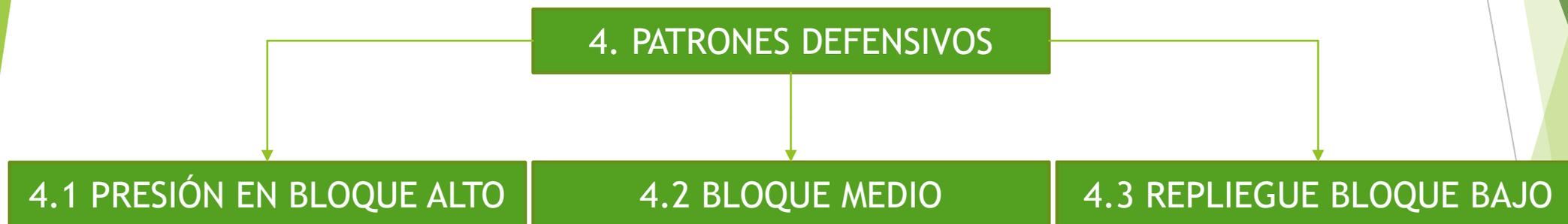
4. PATRONES DEFENSIVOS

4.2 BLOQUE MEDIO



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS

4. PATRONES DEFENSIVOS

4.3 REPLIEGUE BLOQUE BAJO

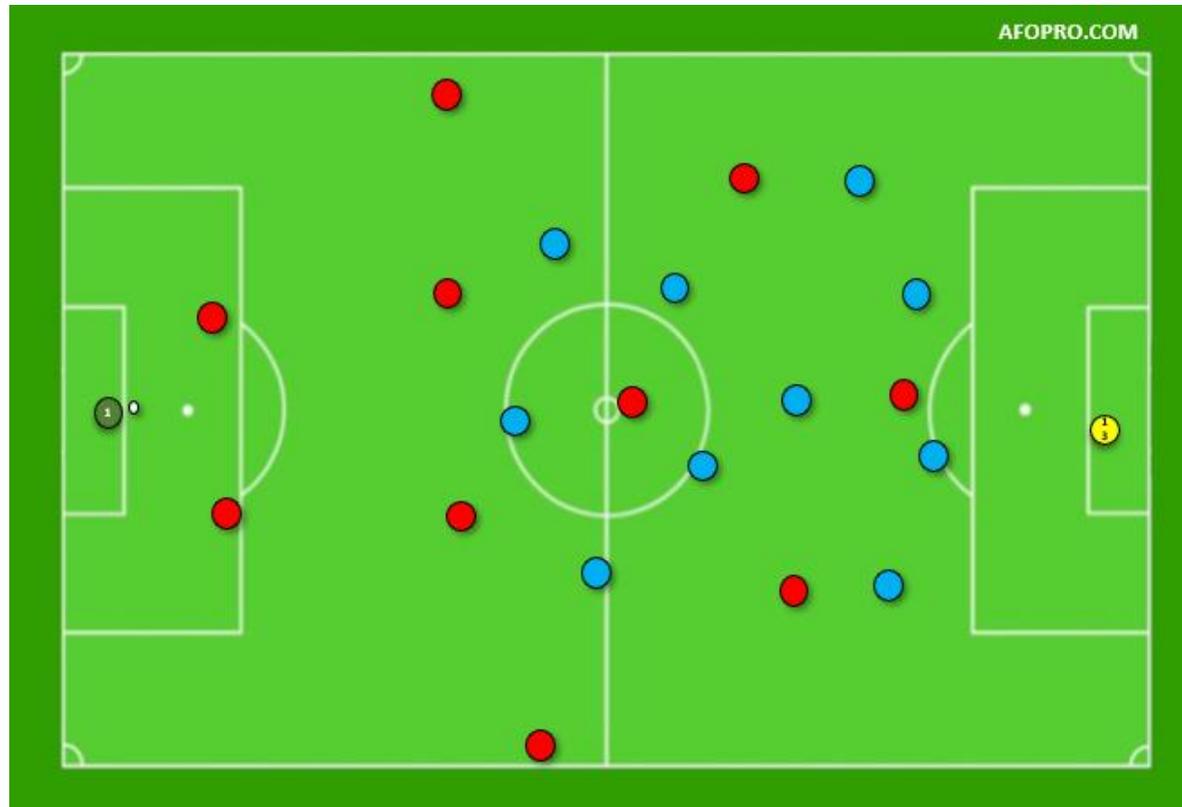
- A) Permitir al rival avanzar esperando en campo propio. Iniciar la presión cuando el poseedor atacante entre en nuestro campo para poder robar y aprovechar el espacio a su espalda

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.5 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES DEFENSIVOS

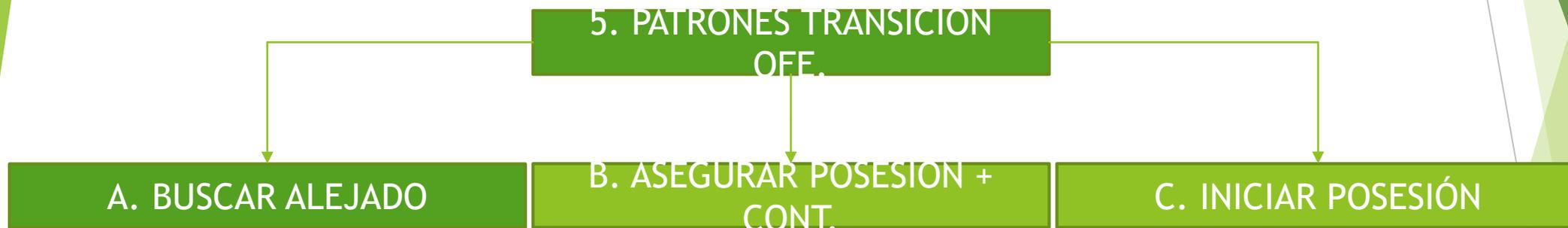
4. PATRONES DEFENSIVOS

4.3 REPLIEGUE BLOQUE BAJO



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA

5. PATRONES TRANSICIÓN OFE.

A. BUSCAR ALEJADOS

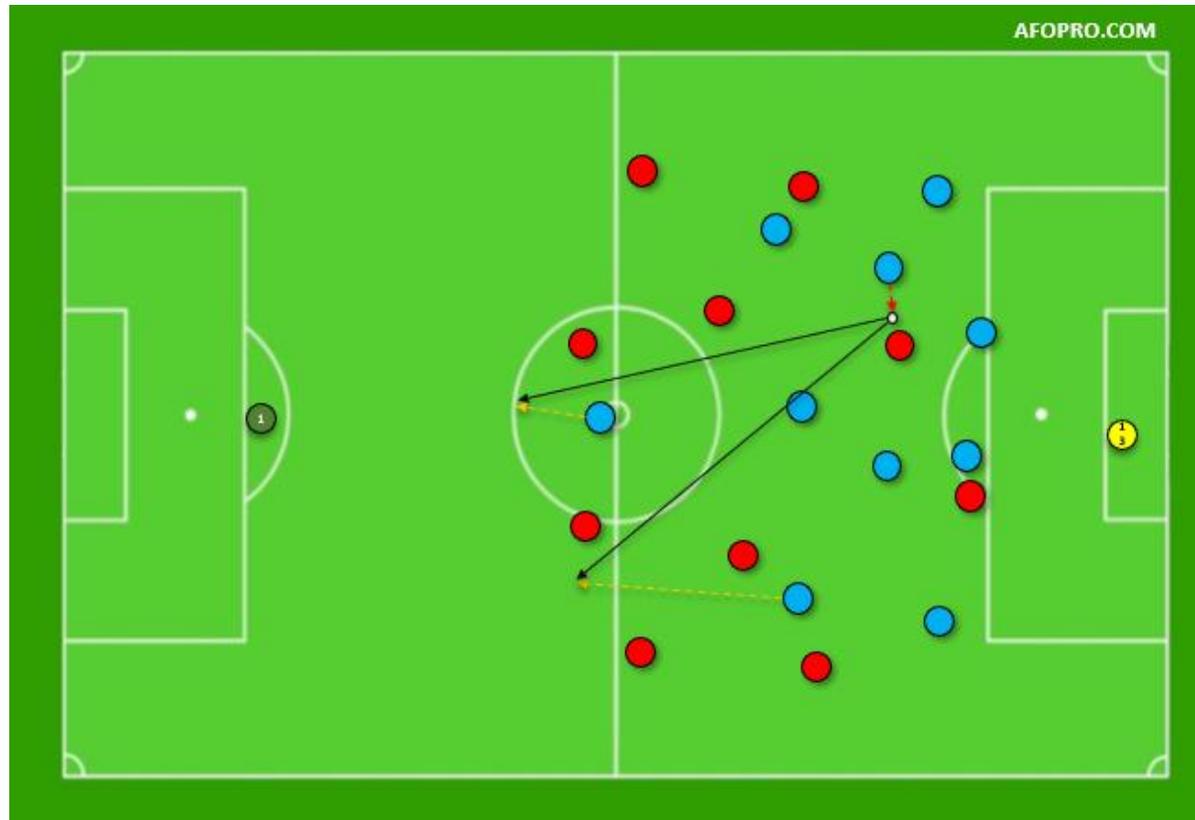
Búsqueda del jugador más alejado (balón largo tras la recuperación).

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA

5. PATRONES TRANSICIÓN OFE.

A. BUSCAR ALEJADOS



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA

5. PATRONES TRANSICIÓN OFE.

B. ASEGURAR POSESIÓN + CON.

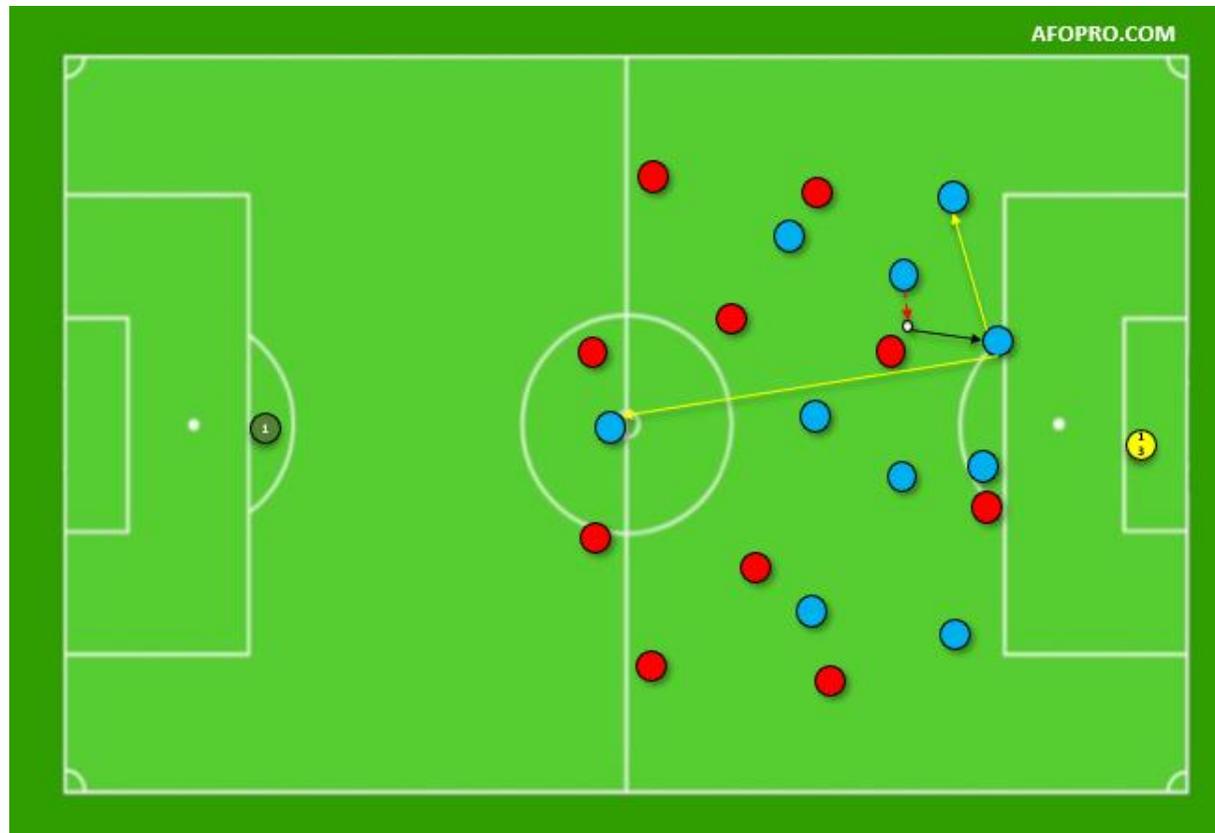
Asegurar la posesión con el jugador más cercano para que este decida el siguiente pase con más tiempo y espacio (búsqueda vertical/diagonal).

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA

5. PATRONES TRANSICIÓN OFE.

B. ASEGURAR POSESIÓN + CON.



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA



3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA

5. PATRONES TRANSICIÓN OFE.

C. INICIAR POSESIÓN

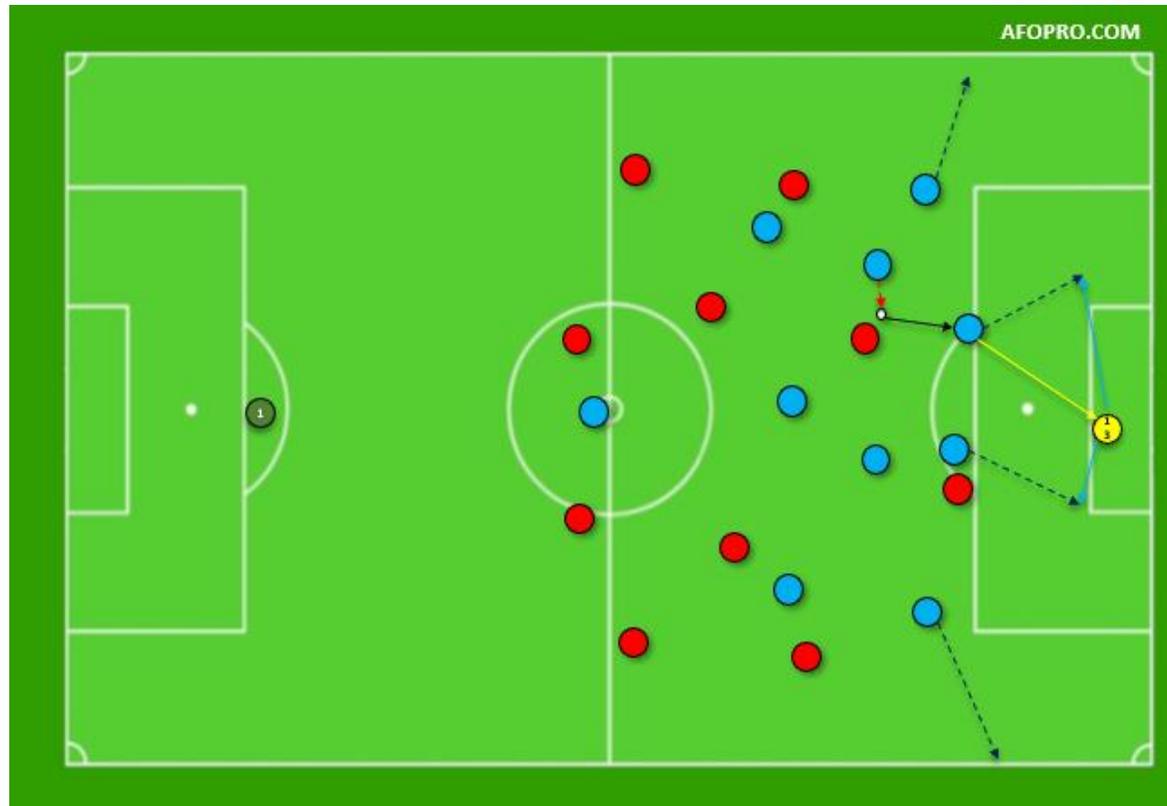
Recuperar la posesión y buscar el pase hacia atrás para iniciar la creación del juego desde 0.

3. CREACIÓN DE UN MODELO DE JUEGO

3.6 CREANDO TU PROPIO MODELO DE JUEGO: PATRONES TRANSICIÓN OFENSIVA

5. PATRONES TRANSICIÓN OFE.

C. INICIAR POSESIÓN





MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN

4. LAS CONSIGNAS QUE DARÁN FORMA A NUESTRO MODELO

4. LAS CONSIGNAS QUE DARÁN FORMA A NUESTRO MODELO DE JUEGO

4.1 INICIACIÓN A LAS CONSIGNAS ENTRENABLES

Perfecto, ya tienes los grandes patrones de tu modelo de juego decidido. A partir de aquí ya podrás empezar a trabajar según las diferentes elecciones que hayas tomado antes.

Para que no empieces de 0, hemos añadido diversas consignas para poder entrenar según el tipo de patrón que hayáis escogido para vuestra idea de juego.

4. LAS CONSIGNAS QUE DARÁN FORMA A NUESTRO MODELO DE JUEGO

4.1 INICIACIÓN A LAS CONSIGNAS ENTRENABLES

Ejemplo: *Si he decidido presionar en bloque alto a mi rival, en la tabla siguiente subrayaré las opciones 4.1. Y así con cada patrón escogido EN TODOS LOS MOMENTOS DEL JUEGO ANTERIORES. Será decisión tuya si entrenar las consignas que os ofrecemos en ella, o entrenar según la idea que tienes en mente. Aunque os recomendamos lo primero, porque son las básicas para vuestro modelo de juego, pero por supuesto siempre está bien complementarlas con ideas vuestras.*

4. LAS CONSIGNAS QUE DARÁN FORMA A NUESTRO MODELO DE JUEGO

4.2 CONSIGNAS A ENTRENAR: FASE OFENSIVA

MOMENTO DEL JUEGO	MI ELECCIÓN	CONSIGNAS RECOMENDABLES A TRABAJAR PARA DAR FORMA AL MODELO
INICIO DEL JUEGO	1.1 A	<ol style="list-style-type: none">1. Los jugadores de banda deben manifestar amplitud.2. Jugadores de carril central deben colocarse de manera equidistante respecto a las líneas de banda y de los jugadores exteriores.3. Provocar superioridades numéricas.4. Progresar siempre que haya carril libre.
	1.1 B	<ol style="list-style-type: none">1. Los jugadores de banda deben manifestar amplitud.2. Jugadores de carril central deben colocarse de manera equidistante respecto a las líneas de banda y de los jugadores exteriores.3. Provocar superioridades numéricas.4. Progresar siempre que haya carril libre.
	1.2 A	<ol style="list-style-type: none">1. Los jugadores de banda deben manifestar amplitud.2. Jugadores de carril central deben colocarse de manera equidistante respecto a las líneas de banda y de los jugadores exteriores.3. Si se han realizado más de 2 pases y hay imposibilidad de avanzar, buscar balón en largo al lado contrario del que proviene.
	1.3 A	<ol style="list-style-type: none">1. Provocar superioridad numérica en zona de caída de balón.2. Procurar tener superioridad numérica en la línea donde se realizan las vigilancias ofensivas
	1.3 B	<ol style="list-style-type: none">1. Provocar superioridad numérica en zona de caída de balón.2. Procurar tener superioridad numérica en la línea donde se realizan las vigilancias ofensivas

4. LAS CONSIGNAS QUE DARÁN FORMA A NUESTRO MODELO DE JUEGO

4.2 CONSIGNAS A ENTRENAR: FASE OFENSIVA

CREACIÓN DEL JUEGO	2.1 A	<ol style="list-style-type: none">1. Mantener una separación entre líneas que favorezca las líneas de pase y garantice la posibilidad de progresar (amplitud/profundidad).2. Jugadores de la línea anterior y posterior de donde está el balón se mantendrán en diagonal. Los jugadores colocados dos líneas por delante o por detrás, en vertical.3. Jugadores orientados al juego, deben manifestar tendencia a recibir en progresión o profundidad.4. Realizar el cambio de orientación buscando el carril o zona libre.5. Jugadores de banda dar amplitud máxima.
	2.1 B	<ol style="list-style-type: none">1. Mantener una separación entre líneas que favorezca las líneas de pase y garantice la posibilidad de progresar (amplitud/profundidad).2. Jugadores de la línea anterior y posterior de donde está el balón se mantendrán en diagonal. Los jugadores colocados dos líneas por delante o por detrás, en vertical.3. Jugadores orientados al juego, deben manifestar tendencia a recibir en progresión o profundidad.4. Realizar el cambio de orientación buscando el carril o zona libre.5. Jugadores de banda dar amplitud máxima.
	2.2 A	<ol style="list-style-type: none">1. Hacerse con las pelotas divididas.2. Provocar superioridad numéricas en la zona de caída del balón.3. Realizar vigilancia/marcaje a los jugadores que no participen en tareas defensivas. Principalmente a los jugadores en disposición ofensiva o que se queden descolgados por la propia situación del juego.4. Anticiparse a la posible prolongación del compañero cercano. Decidir si se hace desmarque en apoyo (balón se queda corto) o desmarque de ruptura (balón va largo).

4. LAS CONSIGNAS QUE DARÁN FORMA A NUESTRO MODELO DE JUEGO

4.3 CONSIGNAS A ENTRENAR: TRANSICIONES DEFENSIVAS

TRANSICIÓN DEFENSIVA	3. A	1. Jugadores cercanos presionan al jugador con balón, jugadores más alejados a la zona de pérdida presionan eliminando líneas de pase. 2. Crear la máxima densidad posible de jugadores en el carril de pérdida de balón.
	3. B	1. Los 2/3 jugadores cercanos a la pérdida presionan al jugador con balón. 2. Jugadores alejados de la zona de pérdida, recuperan sus posiciones establecidas. 3. Intentar dificultar o temporizar el contraataque rival para permitir al resto de compañeros recuperar posiciones.
	3. C	1. Jugadores en disposición ofensiva, recuperar de inmediato su posición natural.

4. LAS CONSIGNAS QUE DARÁN FORMA A NUESTRO MODELO DE JUEGO

4.4 CONSIGNAS A ENTRENAR: FASE DEFENSIVA

DEFENSA ORGANIZADA	4.1 A	<ol style="list-style-type: none">1. Procurar no ser desbordados sobre todo en el carril central.2. Colocar al bloque defensivo con poca distancia entre líneas (30-40 metros).3. Dominar el concepto costado activo/pasivo en las basculaciones, cerrando los pasillos interiores.4. Definir los marcajes5. Especificar las coberturas, permutas, triángulos defensivos.6. Ver de manera simultanea el balón/adversario y estar ubicados entre adversario/balón/portería.7. Crear superioridades numéricas que faciliten la recuperación del balón.
	4.2 A	<ol style="list-style-type: none">1. Procurar no ser desbordados sobre todo en el carril central.2. Colocar al bloque defensivo con poca distancia entre líneas (30-40 metros).3. Dominar el concepto costado activo/pasivo en las basculaciones, cerrando los pasillos interiores.4. Definir los marcajes5. Especificar las coberturas, permutas, triángulos defensivos.6. Ver de manera simultanea el balón/adversario y estar ubicados entre adversario/balón/portería.7. Crear superioridades numéricas que faciliten la recuperación del balón.
	4.2 B	<ol style="list-style-type: none">1. Procurar no ser desbordados sobre todo en el carril central.2. Colocar al bloque defensivo con poca distancia entre líneas (30-40 metros).3. Dominar el concepto costado activo/pasivo en las basculaciones, cerrando los pasillos interiores.4. Definir los marcajes5. Especificar las coberturas, permutas, triángulos defensivos.6. Ver de manera simultanea el balón/adversario y estar ubicados entre adversario/balón/portería.7. Crear superioridades numéricas que faciliten la recuperación del balón.
	4.3 A	<ol style="list-style-type: none">1. Procurar no ser desbordados sobre todo en el carril central.2. Colocar al bloque defensivo con poca distancia entre líneas (30-40 metros).3. Dominar el concepto costado activo/pasivo en las basculaciones, cerrando los pasillos interiores.4. Definir los marcajes5. Especificar las coberturas, permutas, triángulos defensivos.6. Ver de manera simultanea el balón/adversario y estar ubicados entre adversario/balón/portería.7. Crear superioridades numéricas que faciliten la recuperación del balón.

4. LAS CONSIGNAS QUE DARÁN FORMA A NUESTRO MODELO DE JUEGO

4.5 CONSIGNAS A ENTRENAR: TRANSICIONES OFENSIVAS

TRANSICIÓN OFENSIVA	5. A	<ol style="list-style-type: none">1. Priorizar la conducción al pase después de recuperar.2. Ocupar los 3 carriles para permitir opciones de pase largas al jugador que haya recuperado la posesión.3. No acumular jugadores cerca del balón.
	5. B	<ol style="list-style-type: none">1. Garantizar la posesión sacando el balón rápidamente de la zona de recuperación.2. Priorizar el pase antes que la conducción.3. Ocupar los 3 carriles para permitir las opciones verticales.
	5. C	<ol style="list-style-type: none">1. Garantizar la posesión sacando el balón rápidamente de la zona de recuperación.2. Buscar situaciones de superioridad o igualdad numérica para poder volver a iniciar el juego desde atrás.



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN

5. PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO SEGÚN NUESTRO MODELO DE JUEGO

5. PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO SEGÚN NUESTRO MODELO DE JUEGO

5.1 INTRODUCCIÓN A LA PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO

Tu modelo de juego ya ha cogido forma. Es momento de periodizar y planificar los conceptos y consignas que os hemos dado anteriormente en las 15 sesiones de pretemporada que suelen tener los equipos de fútbol base (ya que la mayoría de nuestros alumnos trabajan en el fútbol base).

5. PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO SEGÚN NUESTRO MODELO DE JUEGO

5.1 INTRODUCCIÓN A LA PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO

Para planificar de manera correcta, necesitaréis la siguiente tabla como guía de todo vuestro modelo. En ella podréis marcar con el número de patrón y consigna lo que entrenaréis. Es recomendable trabajar un máximo de 3 consignas por semana.

Ejemplo de un microciclo (semana de entrenamiento): *2 consignas de salida de balón y 1 de creación de juego durante el Microciclo 1. ¿QUÉ ANOTARÍA EN LA TABLA?*

2 Consignas de salida de balón = 1.1 A1 y 2.1 A2

1 Consigna de creación de juego = 2.1 B1

¡IMPORTANTE! Siempre con el patrón que hayas escogido (1.1, 1.2, 1.3, etc).

5. PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO SEGÚN NUESTRO MODELO DE JUEGO

5.1 INTRODUCCIÓN A LA PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO

A continuación te dejamos la plantilla de la planificación, para que anotes las consignas que vas a entrenar semanalmente, y tengas una guía a seguir al realizar la planificación de tus entrenamientos:

5. PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO SEGÚN NUESTRO MODELO DE JUEGO

5.2 PLANTILLA GUÍA PARA LA PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO

MOMENTO A TRABAJAR	MICROCICLO 1			MICROCICLO 2			MICROCICLO 3			MICROCICLO 4			MICROCICLO 5		
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
INICIO DE JUEGO															
CREACIÓN DE JUEGO															
TRANSICIÓN DEFENSIVA															
DEFENSA ORGANIZADA															
TRANSICIÓN OFENSIVA															

5. PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO SEGÚN NUESTRO MODELO DE JUEGO

5.3 RECOMENDACIONES FINALES

- Intenta trabajar **consignas PARES** en cada microciclo: Es decir, que si trabajas la salida de balón en los conceptos de fase ofensiva, trabaja también la consigna defensiva de la presión en salida al rival.
- Nunca superes las **tres consignas semanales**.
- Después de la pretemporada, puedes seguir trabajando con la estructura GUÍA de pretemporada, pero dejando al menos un día, **para trabajar las acciones a balón parado y la manera de hacer daño a tu rival**.
- NO avances a otra consigna **si no ha quedado totalmente clara** o no la ves plasmada en los entrenamientos.

5. PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO SEGÚN NUESTRO MODELO DE JUEGO

5.3 RECOMENDACIONES FINALES

- ✓ RECUERDA... NO OBLIGUES A TU EQUIPO A HACER COSAS PARA LAS QUE NO ESTÁN PREPARADOS O NO SON CAPACES DE ASUMIR.
- ✓ SOBRE TODO... RESPETA LA HISTORIA DEL CLUB EN EL QUE ESTÁS, NO INTENTES CAMBIAR SU FILOSOFÍA DE JUEGO.
- ✓ Y POR SUPUESTO, REvisa CONSTANTEMENTE TU MODELO DE JUEGO SI LAS COSAS NO FUNCIONAN.



MÁSTER DE ESPECIALISTA EN JUEGO DE POSICIÓN