



CURSO ENTRENADOR NIVEL I - GRIÑÓN

FECHA: JULIO 2014

PROFESOR:

JUAN FRANCISCO HERNÁNDEZ NAVARRO.

ENTRENADOR NACIONAL FÚTBOL



ALGUNAS FRASES ANTES DE EMPEZAR...

- 1. LOS DELANTEROS GANAN PARTIDOS, LOS DEFENSORES CAMPEONATOS**
- 2. UN BUEN JUGADOR GANA UN PARTIDO UN BUEN EQUIPO GANA CINCO**
- 3. TODO EQUIPO QUE TRATA BIEN EL BALÓN, TRATA BIEN AL ESPECTADOR**
- 4. HEMOS JUGADO COMO POLLO SIN CABEZA (TOSH)**



CAPITULO I “LA TÁCTICA”

- NOS HACEMOS LA PREGUNTA...

¿QUÉ ES PARA NOSOTROS LA TÁCTICA?

**SON TODAS AQUELLAS ACCIONES DE ATAQUE Y DEFENSA QUE SE PUEDEN
REALIZAR PARA SORPRENDER (COMBATIR) O CONTRARRESTAR (NEUTRALIZAR)
A LOS ADVERSARIOS EN EL TRANSCURSO DEL PARTIDO CON EL BALÓN EN
JUEGO.**



BLOQUE I “LA TÁCTICA”

ATAQUE

DEFENSA

EQUILIBRIO

ABPS

**ELEMENTOS
DE LA TÁCTICA EN
EL FÚTBOL**

EXITO

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

EN DOS TERRENOS QUE NOS CENTRAREMOS...



FUTBOL 11

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMAS DE JUEGO



© Can Stock Photo - csp11649611

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

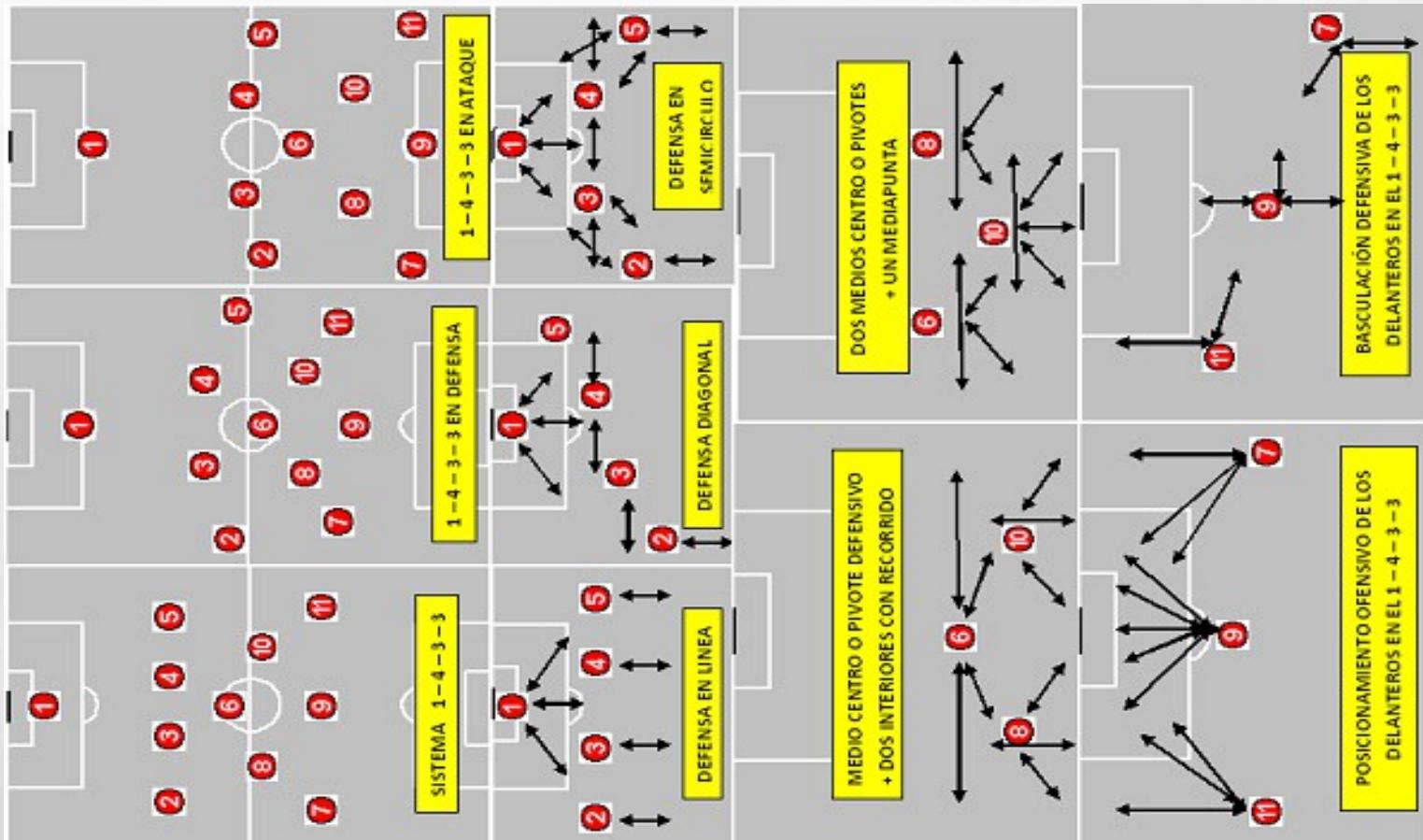
SISTEMAS DE JUEGO.

- **DEFINICIÓN DE SISTEMA DE JUEGO:** ES LA POSICIÓN DE UN EQUIPO, DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO, UNA VEZ DEFINIDA LA POSICIÓN DE PARTIDA DE LOS JUGADORES Y ANTES DE SUS MOVIMIENTOS OFENSIVOS Y DEFENSIVOS.
ESTA DISPOSICIÓN DE LOS JUGADORES SE OBSERVA NORMALMENTE DESPUÉS DE SAQUE DE CENTRO, SAQUE BANDA, ETC...
- **FUNDAMENTOS:** UN BUEN SISTEMA ESTARÁ SIEMPRE BIEN, FUNDAMENTADO ENTRE OTROS ASPECTOS, EN LO SIGUIENTE:
 - **UNA CORRECTA OCUPACIÓN DEL TERRENO.**
 - **UN CORRECTO EQUILIBRIO ENTRE LÍNEAS.**
 - **UNA TRANSFORMACIÓN RÁPIDA Y RACIONAL DE LA RELACIÓN ATAQUE - DEFENSA.**
 - **LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE TODOS.**
 - **UNA EFICIENTE LABOR EN POSICIÓN DE PARTIDA Y DE LLEGADA.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

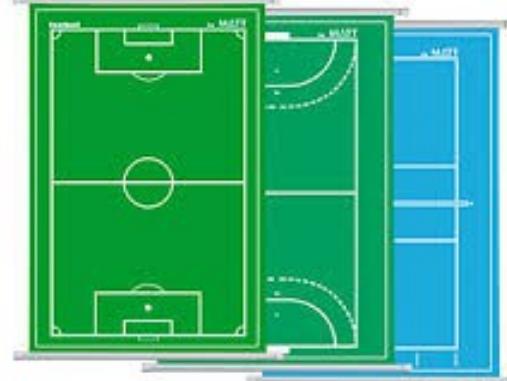
SISTEMA 1-4-3-3



Juan Fco. Hernández Navarro.

j.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMA 1-4-3-3



CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SISTEMA 1 – 4 – 3 – 3

- **ES UN BUEN SISTEMA DE JUEGO A CABALLO ENTRE EL CLÁSICO 1-4-4-2 Y EL 1-3-4-3. PARA OBTENER UN ADECUADO RENDIMIENTO ES IMPRESCINDIBLE UNA ORDENADA Y FUERTE PRESIÓN.**
- **COMBINA LA SEGURIDAD DE LA DEFENSA DE CUATRO CON LA PRESIÓN AL JUEGO DEL CONTRARIO DE LOS TRES DELANTEROS. ESTO SUPONE CIERTO DESEQUILIBRIO EN EL CENTRO DEL CAMPO. ES UN SISTEMA UTILIZADO POR ALGUNOS DE LOS MEJORES EQUIPOS DE LA HISTORIA.**
- **LA COMPOSICIÓN MÁS HABITUAL DE ESTE SISTEMA CORRESPONDE A LA DE UN PORTERO, CUATRO DEFENSAS, TRES CENTROCAMPISTAS Y TRES DELANTEROS.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMA 1-4-3-3



•ASPECTOS FAVORABLES DEL SISTEMA 1 - 4 - 3 - 3:

- A.- PRESENTA UNA IGUALDAD O SUPERIORIDAD NUMÉRICA EN LA ZONA DE MEDIO CAMPO POR DENSIDAD, DISTRIBUCIÓN RACIONAL DE LOS TRES CENTROCAMPISTAS O, EN MOMENTOS DETERMINADOS, POR INCLUSIÓN DE LOS LATERALES O EXTREMOS AL MEDIO CAMPO EN LA MEDULAR CON DESEQUILIBRIO EN TODAS LAS ZONAS.
- B.- PERMITE EL REPLIEGUE ORDENADO O INTENSIVO CON MUCHA CANTIDAD DE EFECTIVOS POR POSICIÓN RETRASADA EN AYUDAS DE LOS EXTREMOS, LO QUE DIFICULTA ENORMEMENTE LAS TAREAS DE PROGRESIÓN DEL RIVAL YA SEA EN ATAQUE MASIVO, PROGRESIVO E INCLUSO EN CONTRAATAQUE.
- C.- DEFENSIVAMENTE AHOGA AL RIVAL MEDIANTE LA PRESIÓN INDIVIDUAL, ZONAL O PRINCIPALMENTE DE AYUDAS YA SEA EN EL MEDIO CAMPO O INCLUSO EN LA PROPIA DEFENSA.

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMA 1-4-3-3



- **ASPECTOS FAVORABLES DEL SISTEMA 1 - 4 - 3 - 3:**

- **J.- SI LA CAPACIDAD DE DESDOBLAMIENTO DE LOS LATERALES, LOS INTERIORES Y LOS EXTREMOS DE BANDA ES COORDINADA Y DE PRESENCIA CONTINUADA, PUEDE PRODUCIR DESESTABILIZACIÓN Y SUPERIORIDAD NUMÉRICA ATACANTE PARA CONTINUAS ACCIONES DE 2 CONTRA 1, 3 CONTRA 2 O 4 CONTRA 3 EN LA MÁXIMA AMPLITUD DE CAMPO LO QUE PRODUCE EL EFECTO “ABRIDOR” EN EL ADVERSARIO AL TENER ESTOS LAS LÍNEAS MUY ABIERTAS Y A SUS COMPONENTES ENTRE SÍ.**
- **K.- HAY MUCHAS POSIBILIDADES DE CONTAR CON VARIOS REMATADORES TANTO EN EL INTERIOR DEL ÁREA COMO EN SUS LÍMITES.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMA 1-4-3-3

• **ASPECTOS DESFAVORABLES DEL SISTEMA 1-4-3-3:**

- A.- OBLIGA A UN GRAN DESPLIEGUE FÍSICO (ACUMULABLE DURANTE LA TEMPORADA, SI NO SE HACEN LAS CONTINUAS ROTACIONES DE JUGADORES DE LA PLANTILLA) PARA RECUPERAR LA ZONA O ESPACIO CON UN REPLEGUE RÁPIDO Y A CONTINUACIÓN DESPLEGARSE CON MUCHO RECORRIDO SI SE QUIEREN TENER OPORTUNIDADES DE ATAQUE RÁPIDO O CONTRAATAQUE.
- B.- EL REPLEGUE INTENSIVO EXCESIVAMENTE RÁPIDO Y DE MUCHO RECORRIDO EN NUESTRO PROPIO CAMPO PUEDE CAUSAR DESAJUSTE ENTRE LA LÍNEA DE MEDIOCAMPO Y LA DELANTERA QUE NO TIENEN TIEMPO DE REORGANIZARSE Y EQUIDISTAR CON LOS DEFENSAS.
- C.- LAS LÍNEAS PUEDEN QUEDAR MUY ABIERTAS ENTRE SUS PROPIOS COMPONENTES AL ABARCAR TODA LA AMPLITUD, LO QUE DEFENSIVAMENTE OBLIGA A DEFENDER GRANDES ZONAS Y EN CUANTO A LO OFENSIVO NO BUSCARSE EN LAS TRIANGULACIONES O JUEGO PROGRESIVO.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMA 1-4-4-2



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMA 1-4-4-2

- **CARACTERÍSTICAS:**
- **LA DEFENSA** EN ESTE SISTEMA, VARÍA EN VIRTUD DEL MATIZ O INTENCIÓN QUE LE QUIERA DAR EL ENTRENADOR EL EQUIPO. CON ESTO QUIERO DECIR, QUE SE PUEDE DAR, EL TENER LATERALES-CARRILEROS O LATERALES DEFENSIVOS. LOS CENTRALES HAN DE SER EXPEDITIVOS , CONTUNDENTES Y CON DOMINIO DEL JUEGO AÉREO Y POSEER ALGO DE VELOCIDAD DE REACCIÓN (ESTO ÚLTIMO NO TIENE PORQUE CUMPLIRSE A “RAJATABLA”)
- **EL CENTRO DEL CAMPO**, CONSISTE EN DOS JUGADORES QUE SE OCUPAN DE TODO LO QUE TRANSCURRA POR LA ZONA CENTRAL DEL MEDIO CAMPO. UNO DE ESOS JUGADORES SERÁ MÁS EXPERTO EN UBICACIÓN DEFENSIVA Y OTRO TENDRÁ CARACTERÍSTICAS MÁS OFENSIVAS. EN LAS BANDAS, ACTUARÁN DOS VOLANTES

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMA 1-4-4-2

LA DELANTERA, OCUPADA POR DOS JUGADORES, SUELEN SER JUGADORES COMPLEMENTARIOS. (ESTO RESULTA LO IDEAL), MIENTRAS UNO SUELE TENER MÁS MOVILIDAD, DESMARQUE Y ENTRA MÁS EN CONTACTO CON LA PELOTA, EL OTRO PUEDE/DEBE TENER CARACTERÍSTICAS MÁS DE 9 CLÁSICO O DE ESPALDAS

SISTEMA 1-4-4-2

VENTAJAS



- **ES UN SISTEMA MÁS RACIONAL Y EQUILIBRADO QUE EL 1-4-3-3.**
- **MAYOR EFICACIA POSICIONAL EN EL ASPECTO DEFENSIVO, YA QUE SE CUBRE MÁS LOS ESPACIOS.**
- **MEJOR REPARTO DE LOS ESFUERZOS, TANTO EN EL ASPECTO DEFENSIVO COMO EN EL OFENSIVO.**
- **ES UN SISTEMA DE JUEGO MÁS ASOCIATIVO, YA QUE ESTABLECE EL JUEGO EN “PAREJAS”: 2 CENTRALES, 2 LATERALES, 2 MEDIOS CENTROS, 2 VOLANTES/EXTREMOS Y 2 DELANTEROS.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMA 1-4-4-2

INCONVENIENTES



- DEPENDIENDO DE LAS CARACTERISTICAS DE LOS CENTROCAMPISTAS, SE PUEDEN DEJAR MUY SOLOS A LOS DELANTEROS, Y POR TANTO, LE RESTARÍA EFICACIA OFENSIVA AL EQUIPO.
- DE NO TRABAJARSE EL ESCALONAMIENTO DE LOS PUESTOS, PUEDE HASTA RESTAR EFICACIA DEFENSIVA AL SISTEMA. EN ESTA TERTIA, LOS DELANTEROS DEBEN OFRECER COBERTURAS A LOS CENTROCAMPISTAS, O APOYOS EN LA PRESIÓN DE LA SALIDA DE BALÓN DEL RIVAL,
- EL ESCALONAMIENTO ES NECESARIO EN TODO EL EQUIPO.

SISTEMA 1-4-4-2



VARIANTES:



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMAS DE JUEGO EN FÚTBOL 7



“No hablar de Fútbol 7 en un curso de monitor, en Táctica, es perder el 50 por ciento del conocimiento”...

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMAS DE JUEGO EN FÚTBOL 7

1-2-3-1



Salida del
balón

El 1-2-3-1

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMAS DE JUEGO EN FÚTBOL 7

1-3-2-1



Riesgos a trabajar con los niños/as en este sistema.

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMAS DE JUEGO EN FÚTBOL 7

1-3-2-1



Presión en
campo
contrario.

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

SISTEMAS DE JUEGO EN FÚTBOL 7

1-3-2-1

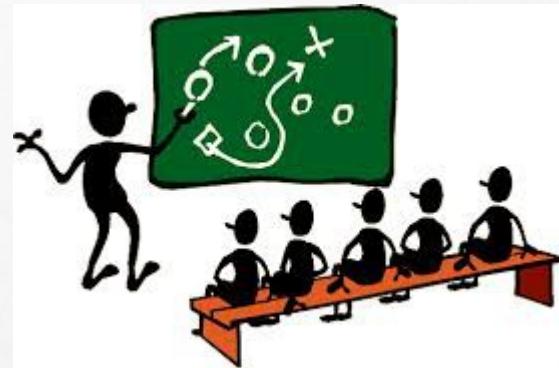


Qué hacer cuando se pierde el balón en este sistema de juego.

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

ESTRATEGIA O A.B.P.S



- **CONCEPTO:** SON TODAS AQUELLAS ACCIONES QUE SE PUEDEN DESARROLLAR EN UN PARTIDO, TRATANDO DE APROVECHAR O NEUTRALIZAR TODA CLASE DE LANZAMIENTO A BALÓN PARADO. LANZAMIENTOS, FORMACIÓN DE BARRERAS, ESTRATEGIA OFENSIVA Y DEFENSIVA.
- **ESTRATEGIA OFENSIVA:** SE LA DENOMINA ASÍ CUANDO ESTAMOS EN POSESIÓN DEL BALÓN Y LA PODEMOS DEFINIR COMO: EL INICIO O REINICIO DEL JUEGO POR PARTE DE UN EQUIPO POR MEDIO DE UN SAQUE A BALÓN PARADO. SE PUEDE DAR EN CUALQUIER PARTE DEL TERRENO DE JUEGO Y DE DIVERSAS FORMAS.
- **ESTRATEGIA DEFENSIVA:** A TODA ACCIÓN ESTRATÉGICA OFENSIVA DE UN EQUIPO SE LE OPONE UNA DEFENSIVA DEL RIVAL. PODEMOS DEFINIRLA COMO TODAS LAS ACCIONES QUE REALIZA UN EQUIPO NO POSEEDOR DEL BALÓN PARA CONTRARRESTAR Y ANULAR LAS ACCIONES ESTRATÉGICAS OFENSIVAS DEL CONTRARIO.

ESTRATEGIA (TIPOS)

- **CLASIFICACIÓN:** ES NECESARIO CLASIFICAR LAS ACCIONES ESTRATÉGICAS OFENSIVAS O DEFENSIVAS SEGÚN LOS LANZAMIENTOS:
- **SAQUE INICIAL.**
- **PENALTI.**
- **SAQUE DE ESQUINA.**
- **SAQUE DE BANDA.**
- **SAQUE DE META.**
- **GOLPES FRANCOS DIRECTOS.**
- **GOLPES FRANCOS INDIRECTOS.**
- **SAQUE NEUTRAL.**



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

BLOQUE II.

PRINCIPIOS OFENSIVOS.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

BLOQUE II. PRINCIPIOS OFENSIVOS



QUÉ SON



- SON TODAS AQUELLAS ACCIONES DE ATAQUE Y DEFENSA QUE SE PUEDEN REALIZAR PARA SORPRENDER (COMBATIR) O CONTRARRESTAR (NEUTRALIZAR) A LOS ADVERSARIOS EN EL TRANSCURSO DEL PARTIDO CON EL BALÓN EN JUEGO.**

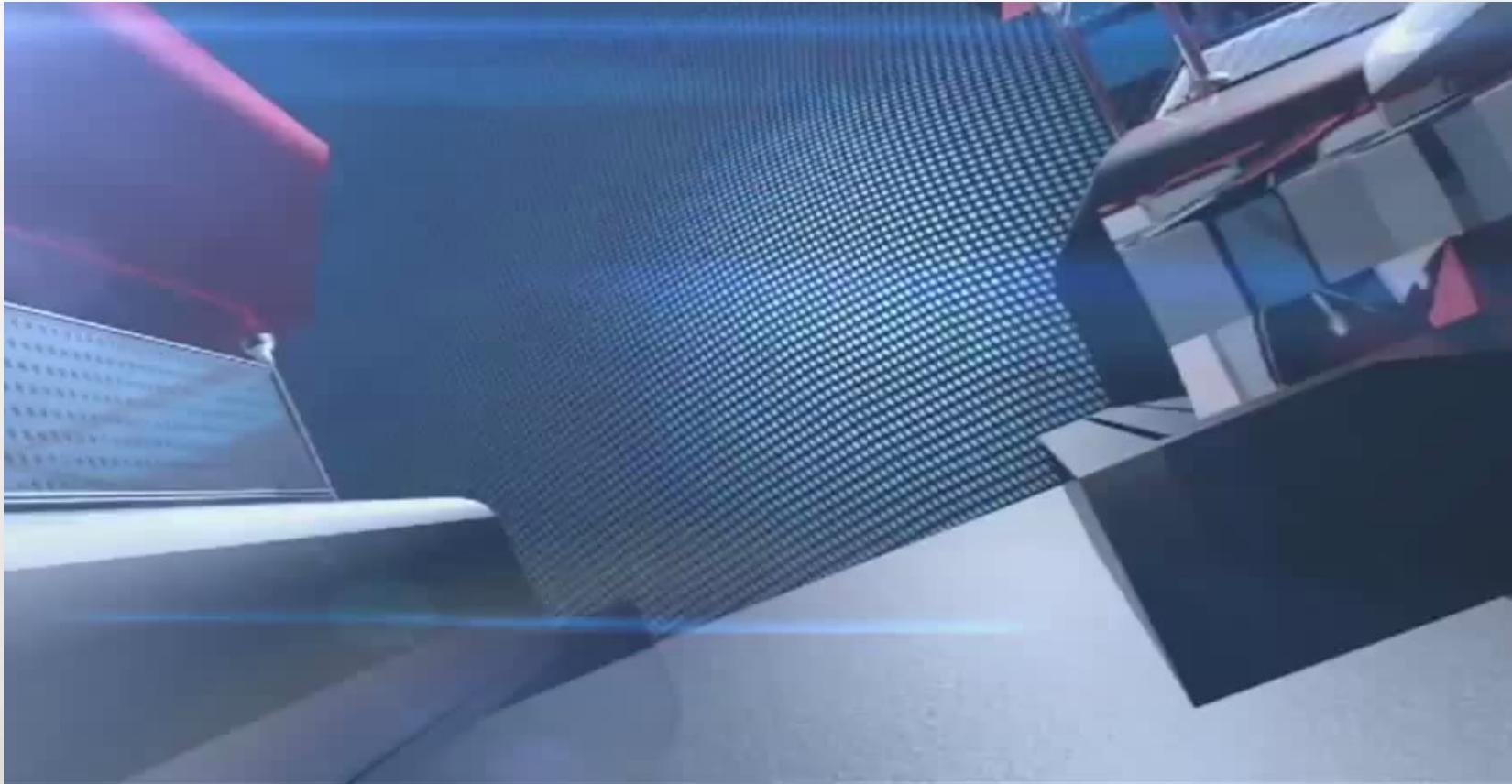
ATAQUE



- **ES INTENTAR LLEGAR A LA PORTERÍA ADVERSARIA, CON BALÓN, UNA VEZ PUESTO ESTE EN JUEGO O CUANDO SE HA RECUPERADO.**

REQUIERE LA ACCIÓN DE TODO EL EQUIPO.

ATAQUE (EJEMPLO)



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

DESMARQUES.



- **DESMARQUES: ES ESCAPAR DE LA VIGILANCIA DE UN ADVERSARIO CUANDO NUESTRO EQUIPO SE APODERÓ DE BALÓN. POR LO TANTO ES LA ACCIÓN CONSECUENTE DE TODO JUGADOR AL OCUPAR ESPACIOS LIBRES CUANDO UN COMPAÑERO ENTRA EN POSESIÓN DE BALÓN.**
- **DESMARQUE EN APOYO ES CUANDO SE OFRECE AYUDA A UN COMPAÑERO QUE SE ENCUENTRA EN POSESIÓN DEL BALÓN, FACILITÁNDOLE LA ACCIÓN.**
- **DESMARQUE EN RUPTURA ES CUANDO SE SUPERA LA POSICIÓN DEL COMPAÑERO CON BALÓN, O BIEN REDUCIENDO DISTANCIA CON LA PORTERÍA ADVERSARIA DESBORDANDO AL MARCADOR Y BUSCANDO PROGRESIÓN.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

DESMARQUE DE APOYO



Ciclo Superior de Animación de Actividades Físicas e Deportivas
Módulo. Actividades Físicas de Equipo



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

DESMARQUE DE RUPTURA.

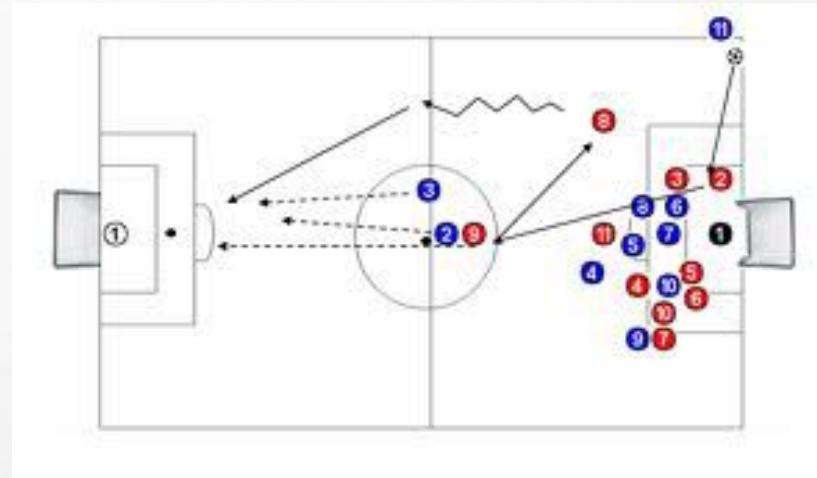
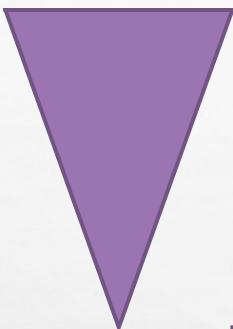
desmarcaciones 2



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

CONTRAATAQUE.



- **ES ROBAR EL BALÓN AL ADVERSARIO E INTENTAR LLEGAR RÁPIDAMENTE A SU PORTERÍA, SORPRENDIÉNDOLE DE FORMA QUE NO PUEDA REPLEGARSE NI ORGANIZARSE DEFENSIVAMENTE Y EXPLOTANDO LOS ESPACIOS LIBRES QUE DEJÓ AL ADELANTARSE. REQUIERE LA ACCIÓN DE POCOS ELEMENTOS.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

CONTRAATAQUE “PERFECTO”



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

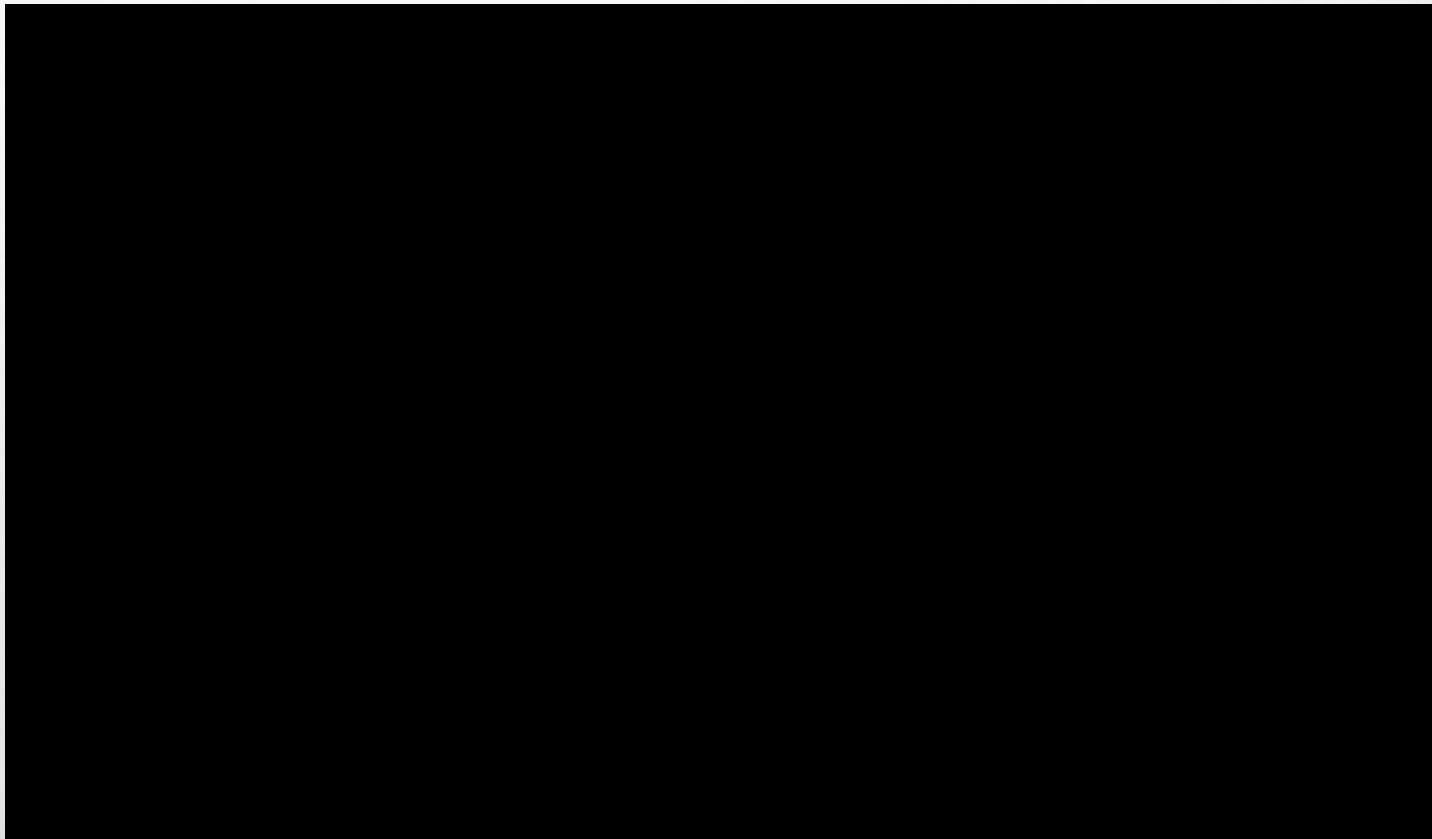
ESPACIOS LIBRES.

- **SON AQUELLOS LUGARES DEL CAMPO QUE SE ENCUENTRAN DESIERTOS POR ABANDONARLOS UN COMPAÑERO DEL POSEEDOR DEL BALÓN Y EL ADVERSARIO QUE LE MARCA (CREACIÓN) LA ACCIÓN DEL JUGADOR QUE SE DESPLAZA AL LUGAR DEJADO DESIERTO LA LLAMAMOS OCUPACIÓN. PARA QUE ESTE ESPACIO SEA BIEN APROVECHADO ES NECESARIO QUE EL BALÓN LLEGUE EN DEBIDAS CONDICIONES AL JUGADOR QUE LO OCUPA. POR LO TANTO EL ESPACIO LIBRE DEBE **CREARSE, OCUPARSE Y APROVECHARSE.****

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

EJEMPLO DE ESPACIOS LIBRES.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com



5. LOS APOYOS

- **ES ACERCARSE O ALEJARSE (SIN OBSTÁCULO ALGUNO) DEL POSEEDOR DEL BALÓN, PUEDE SER LATERALES, DIAGONALES, EN PROFUNDIDAD, DESDE ATRÁS O DESDE DELANTE.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

EJEMPLO DE APOYOS

CE 0001
Calentamiento



futbolSesion.com



3 contra 1 apoyos constantes

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

6. AYUDAS PERMANENTES.

- SON LAS SOLUCIONES FAVORABLES QUE SE LE PRESENTAN AL POSEEDOR DEL BALÓN, POR SUS COMPAÑEROS DE EQUIPO, EN CUALQUIER MOMENTO Y CIRCUNSTANCIA.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

EJEMPLO DE AYUDAS PERMANENTES



Ciclo Superior de Animación de Actividades Físicas e Deportivas
Módulo: Actividades Físicas en Equipo



7. PAREDES.



- **ES LA ENTREGA Y DEVOLUCIÓN RÁPIDA DEL BALÓN ENTRE DOS O MÁS JUGADORES DE UN EQUIPO, MEDIANTE UN SOLO CONTACTO Y SUPERANDO AL MENOS A UN CONTRARIO.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

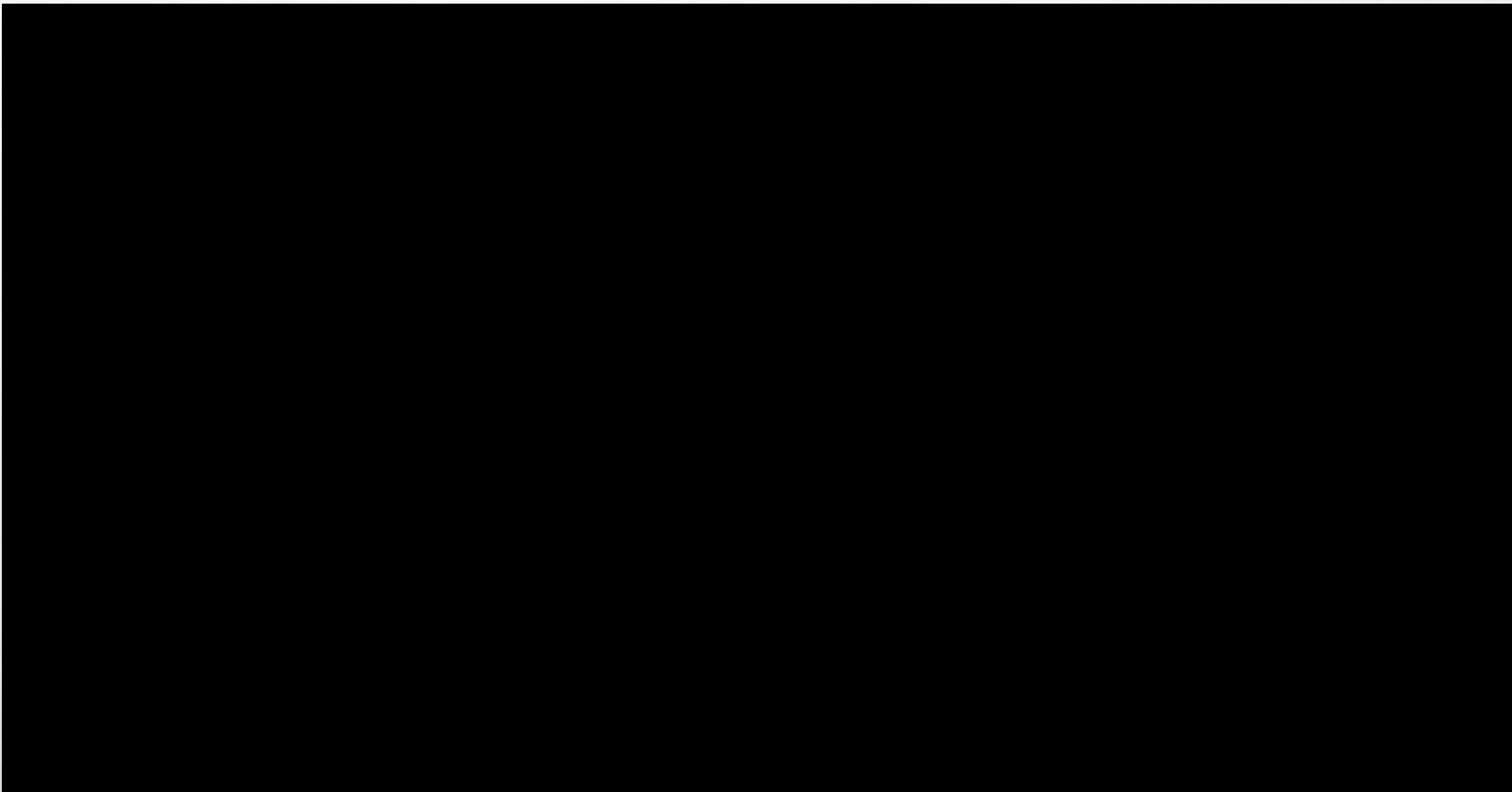
[J.f.hernandeznavarro@gmail.com](mailto:j.f.hernandeznavarro@gmail.com)

EJEMPLOS DE RONDOS CON PAREDES

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

ESPACIO LIBRE Y PARED.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

8. CONSERVACIÓN DEL BALÓN Y CONTROL DEL JUEGO.

- SON LAS REITERADAS ACCIONES QUE SE REALIZAN SIN PERDER EL BALÓN,
DESPLEGÁNDOSE Y MANIOBRANDO EL EQUIPO QUE LAS MANIFIESTA, SIN OTRA
INTENCIÓN APARENTE QUE LA DE DISPONER DE LA INICIATIVA Y,
LÓGICAMENTE, DEL BALÓN.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

EJEMPLO...

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

DESDOBLAMIENTOS

- SON UNA SERIE DE ACCIONES QUE PERMITEN NO PERDER LA OCUPACIÓN RACIONAL DEL TERRENO DE JUEGO CUANDO SE PRODUCEN ATAQUES O CONTRAATAQUES DEL EQUIPO QUE POSEE EL BALÓN, CUBRIENDO U OCUPANDO LA ESPALDA DEL COMPAÑERO OFENSIVO.**
- INTERVIENEN VARIOS HOMBRES DE DIFERENTES LÍNEAS.**
- ACCIÓN OFENSIVA, TENIENDO PREVISTA LA DEFENSIVA POR SI EXISTE PERDIDA DE BALÓN.**

EJEMPLO DE DESDOBLAMIENTOS



TEMPORIZACIONES

- **SON TODAS AQUELLAS ACCIONES LENTAS HECHAS CON ASTUCIA DURANTE EL JUEGO PARA OBTENER VENTAJA EL EQUIPO QUE LAS REALIZA.**

EJEMPLO TEMPORIZACIONES



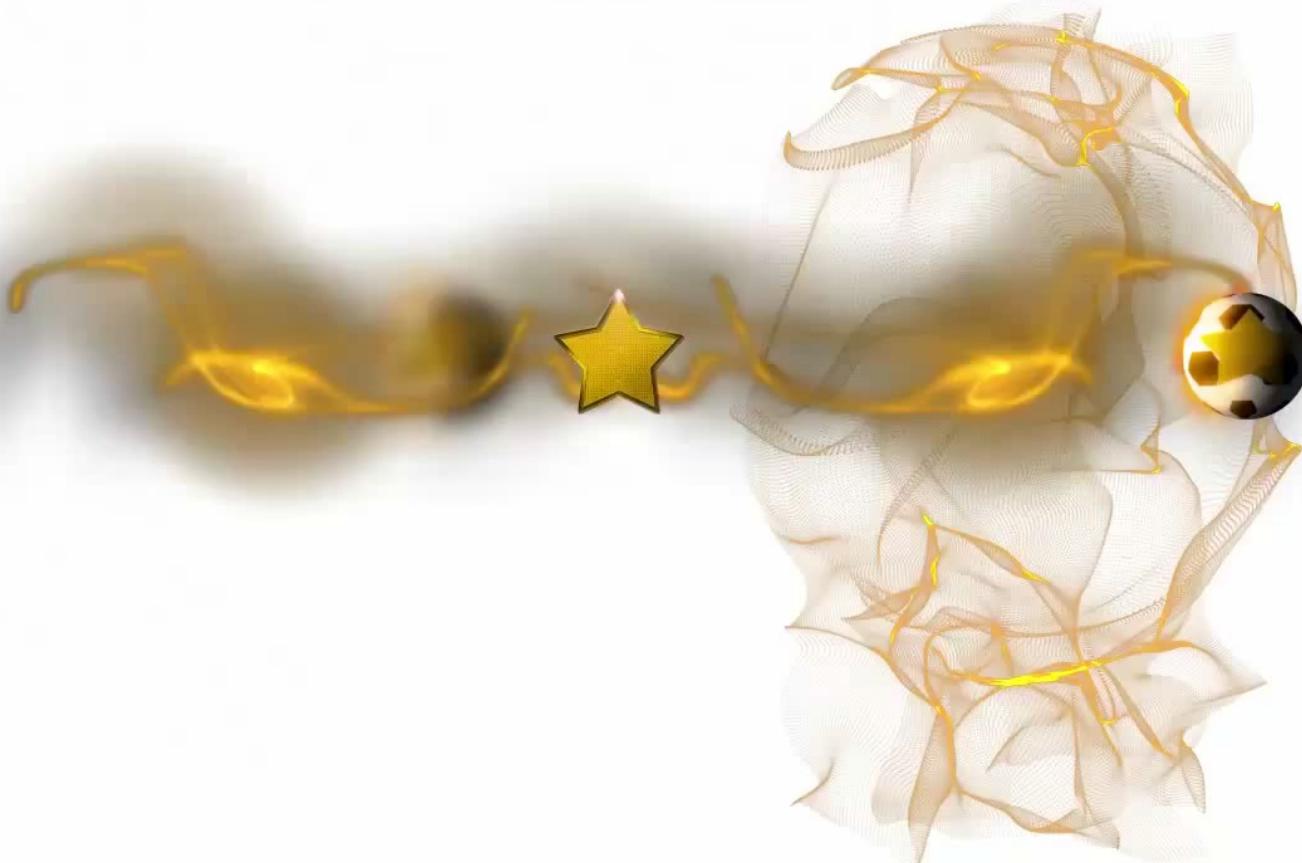
CARGA

- **ACCIÓN QUE REALIZA UN JUGADOR SOBRE EL ADVERSARIO EMPUJÁNDOLE CON EL HOMBRO CUANDO ÉSTE SE ENCUENTRA EN POSESIÓN DEL BALÓN, O INTENTA APODERARSE DEL MISMO.**

RITMO DE JUEGO

- **SE MANIFIESTA CUANDO SE MANTIENEN, DESDE PRINCIPIO HASTA FINAL DEL PARTIDO, UNOS ESFUERZOS Y ACCIONES QUE NO SUFREN DURANTE SU DESARROLLO NINGÚN CAMBIO APARENTE EN CUANTO A INTENSIDAD.**

EJEMPLO RITMO DE JUEGO



CAMBIOS DE RITMO (TÁCTICOS)

- SE CARACTERIZAN POR LOS DIVERSOS MOVIMIENTOS, EN CUANTO A LENTITUD Y VELOCIDAD, DE LOS HOMBRES DE UN EQUIPO QUE SE ENCUENTRAN EN POSESIÓN DEL BALÓN Y DE LAS DIFERENTES VELOCIDADES Y TRAYECTORIAS DE ÉSTE.**

PUEDEN SER INDIVIDUALES Y COLECTIVOS, Y SE MANIFIESTAN POR:

- ALTERNAR LENTITUD Y VELOCIDAD EN LAS ACCIONES.**
- ALTERNAR JUEGO CORTO-LENTO CON LARGO-RÁPIDO.**
- CAMBIOS DE VELOCIDAD Y DIRECCIÓN DE LOS JUGADORES.**
- ACCIONES NORMALES EN SU INICIACIÓN Y RÁPIDAS EN SU FINALIZACIÓN, O VICEVERSA.**
- ALTERNAR VARIAS SUPERFICIES DE CONTACTO, ETC.**

CAMBIOS DE RITMO (TÁCTICOS)

TÁCTICA

Principios tácticos ofensivos: Cambio de ritmo y ritmo de juego.

D. Víctor López, D. Mario Jiménez y D. Javi Vidal



CAMBIOS DE ORIENTACIÓN

- **TODOS AQUELLOS ENVÍOS CORTOS, MEDIOS O LARGOS DEL BALÓN QUE CAMBIAN SU TRAYECTORIA. SE REALIZAN PARA:**
- **- APROVECHAR ESPACIOS LIBRES.**
- **- DESORIENTAR AL ADVERSARIO.**
- **- CONSEGUIR AMPLITUD EN ATAQUE.**
- **- BUSCAR LA ESPALDA DEL ADVERSARIO.**

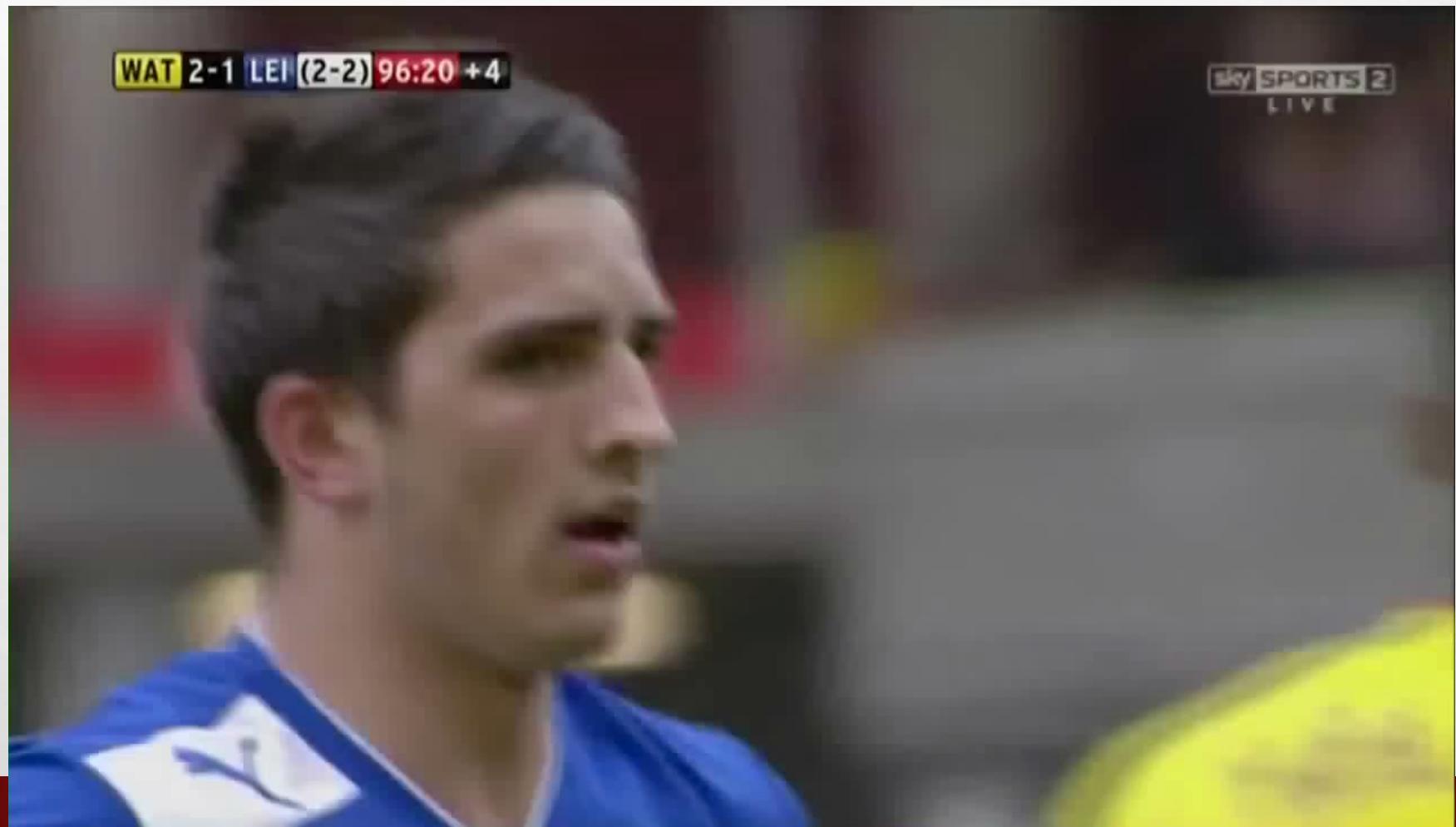
EJEMPLOS DE CAMBIO ORIENTACIÓN



VELOCIDAD EN EL JUEGO

- **TODAS LAS ACCIONES RÁPIDAS REALIZADAS POR LOS JUGADORES DE UN EQUIPO, CON GOLPEOS DE BALÓN PRECISOS Y OPORTUNAMENTE ORIENTADOS. VELOCIDAD DE EJECUCIÓN NO QUIERE DECIR PRECIPITACIÓN EN LA EJECUCIÓN.**

EJEMPLO VELOCIDAD EN EL JUEGO



WAT 2-1 LEI (2-2) 96:20 +4

sky SPORTS 2
LIVE

PROGRESIÓN EN EL JUEGO

- TODAS LAS ACCIONES REALIZADAS POR UN EQUIPO, LLEVANDO O ENVIANDO EL BALÓN, EN SENTIDO PERPENDICULAR A LA PORTERÍA ADVERSARIA.**
PROFUNDIDAD EN ATAQUE: LLEGAR AL ÁREA CONTRARIA CON DISPOSICIÓN DE REMATE CON VARIOS JUGADORES.
- AMPLITUD DE ATAQUE: UTILIZAR TODA LA ANCHURA DEL TERRENO DE JUEGO EN ATAQUE (JUGAR POR LAS BANDAS).**

EJEMPLO PROGRESIÓN JUEGO

VIGILANCIAS

- **EVOLUCIONES QUE REALIZAN LOS DEFENSORES DE UN EQUIPO SOBRE SUS ADVERSARIOS, AUN CUANDO EL BALÓN ESTÁ EN PODER DE UN COMPAÑERO.**
 - CUANDO SE LANZA UN SAQUE DE ESQUINA Y NO TODOS VAN AL REMATE.
 - CUANDO SE LANZA UNA FALTA Y NO TODOS COLABORAN EN SU EJECUCIÓN.
 - CUANDO ATACA UN DEFENSA LATERAL Y EL HOMBRE LIBRE “VIGILA” SU ZONA.
 - CUANDO ATACA UN HOMBRE DEL CENTRO DE LA DEFENSA Y UN CENTROCAMPISTA PASA A OCUPAR SU ESPALDA, ETC.

EJEMPLO DE VIGILANCIAS



www.learning11.com

CAPITULO III. PRINCIPIOS DEFENSIVOS

- **¿QUÉ SON?**
- **SON TODAS AQUELLAS ACCIONES TÁCTICAS Y ESTRATÉGICAS QUE PUEDE DESARROLLAR UN EQUIPO CUANDO NO SE ENCUENTRA EN POSESIÓN DEL BALÓN.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

1. MARCAJES.

- **MARCAJES: AQUELLAS ACCIONES QUE SE REALIZAN LOS JUGADORES DE UN EQUIPO RESPECTO A SUS ADVERSARIOS CUANDO ESTOS SE ENCUENTRAN EN POSESIÓN DEL BALÓN.**
- **EN EL ASPECTO INDIVIDUAL SE PUEDEN REALIZAR AL HOMBRE, POR ZONAS O MIXTO.**
- **EN EL ASPECTO COLECTIVO SE PUEDE REALIZAR EL MARCAJE COMBINADO, COBERTURAS (A COMPAÑEROS), PERMUTAS (CON COMPAÑEROS) Y PRESSING.**

EXPLICAMOS LOS DIFERENTES TIPOS...

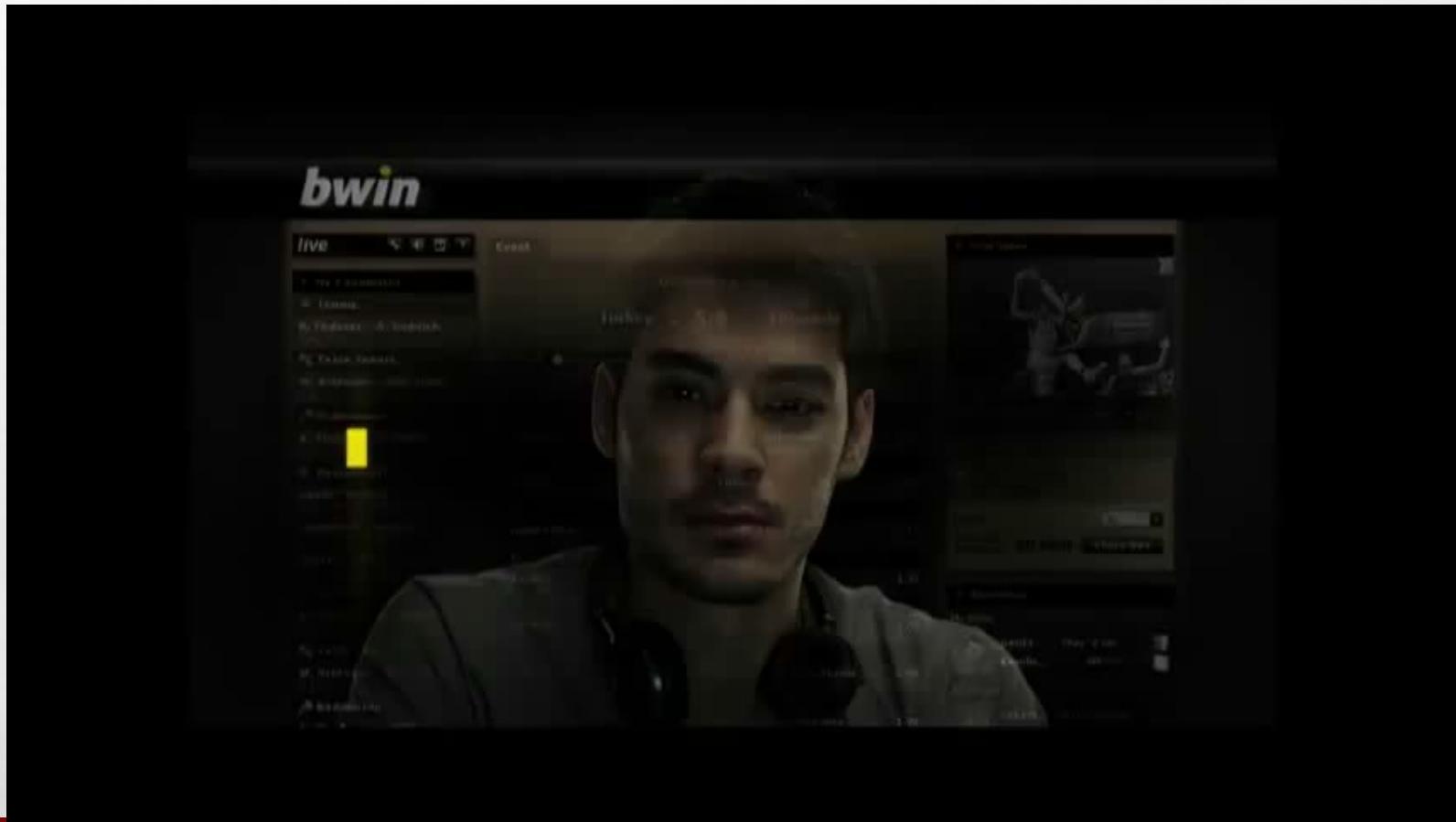
A) MARCAJE AL HOMBRE.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

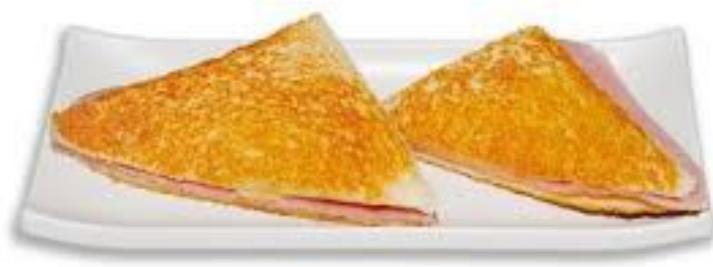
MARCAJE POR ZONAS.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

MARCAJE MIXTO



- **CUANDO VAMOS A PEDIR UN SANDWICH MIXTU ¿QUE LLEVA?**
- **ESTA ES LA VERDADERA DEFINICIÓN DE MARCAJE MIXTO.**

“LA APLICACIÓN DE UN MARCAJE HOMBRE A HOMBRE EN EL MOMENTO QUE EL ADVERSARIO INVADE UNA ZONA DEFENSIVA”

MARCAJE COMBINADO.

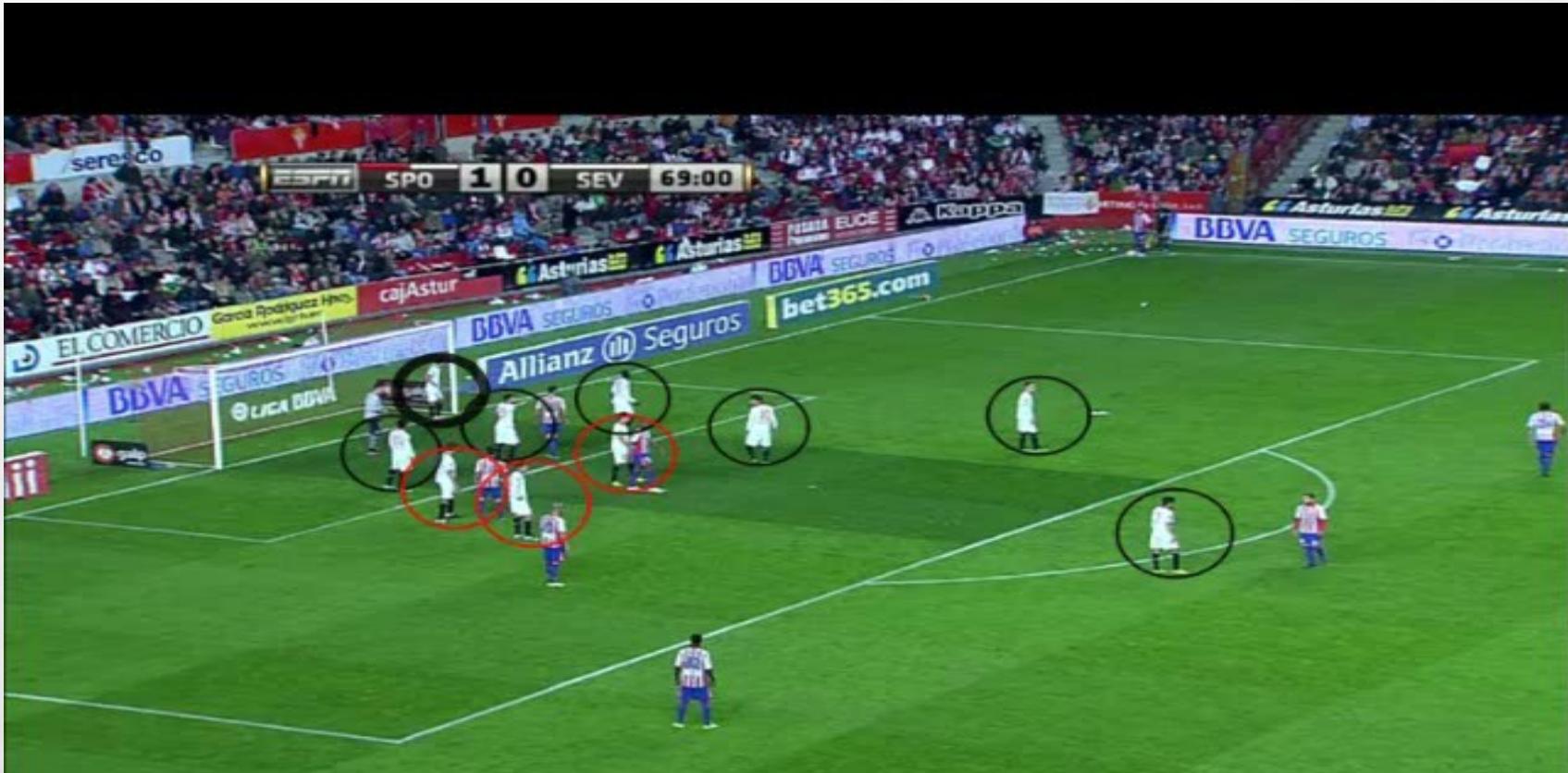
- **LA APLICACIÓN EN UNA LINEA, UN BLOQUE O EN TODO EL CONJUNTO DE VARIOS TIPOS DE MARCAJE.**
- **EJEMPLO:**

MEDIO CENTROS: MARCAN AL HOMBRE.

MEDIO DERECHA: ZONAL.

MEDIO IZQUIERDA: MIXTO.

EJEMPLO EN UN SAQUE DE ESQUINA



SEVILLA: Combinado con jugador en poste

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

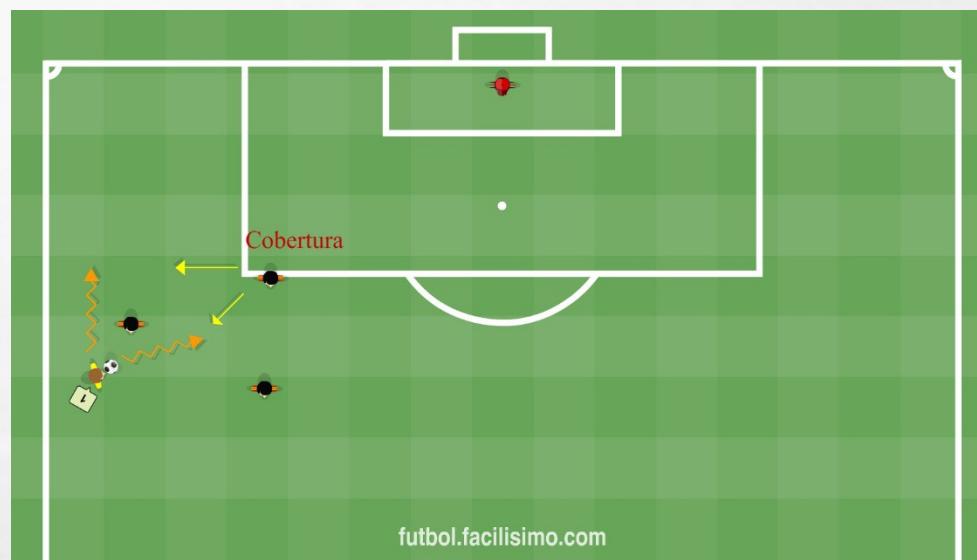
REPLIEGUE

- **MOVIMIENTOS DE RETROCESO QUE REALIZAN LOS JUGADORES DE UN EQUIPO QUE PERDIÓ LA POSESIÓN DEL BALÓN EN SU ACCIÓN OFENSIVA, CON EL FIN PRIMORDIAL DE ORGANIZAR SU DEFENSA DE LA FORMA MÁS ADECUADA.**

EJEMPLOS DE REPLIEGUE



2. COBERTURAS



futbol.facilisimo.com

- **ES ESTAR EN SITUACIÓN DE AYUDAR A UN COMPAÑERO QUE PUEDE SER DESBORDADO POR EL ADVERSARIO.**

EJEMPLO COBERTURAS.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

3. PERMUTAS



- **ES CUANDO UN JUGADOR DESBORDADO PROCURA, LO MÁS RÁPIDAMENTE POSIBLE, OCUPAR EL LUGAR DEJADO POR EL COMPAÑERO QUE, EN SU AYUDA, SALE AL ENCUENTRO DEL ADVERSARIO**

EJEMPLO DE PERMUTA

Presentación2 - Microsoft PowerPoint

Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Revisar Vista Complementos

Resolución: Utilizar resolución act...

Mostrar en:

Usar vista del moderador

Monitores

Panel de animación

Reproducir

0 ▷ 18 Audio

1 ↗ 15 Elipse

2 ↗ 15 Elipse

↗ 10 Elipse

↗ 3 Elipse

| 7 Elipse

| 8 Elipse

| 9 Elipse

3 | 15 Elipse

| 3 Elipse

| 7 Elipse

| 8 Elipse

| 9 Elipse

4 | 15 Elipse

5 | 15 Elipse

| 13 Elipse

| 9 Elipse

| 3 Elipse

| 7 Elipse

| 8 Elipse

6 ↗ 15 Elipse

↗ 13 Elipse

Segundos

Rebobinar

Haga clic para agregar notas

Tema de Office | Español (Chile)

ES 71% Rebobinar

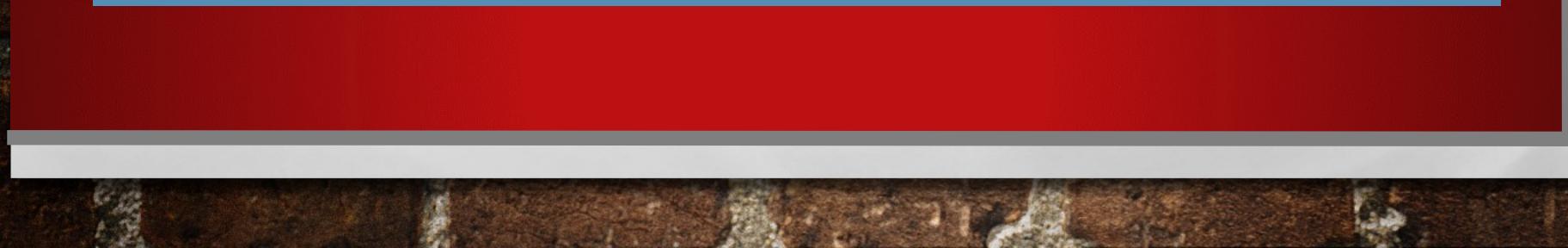
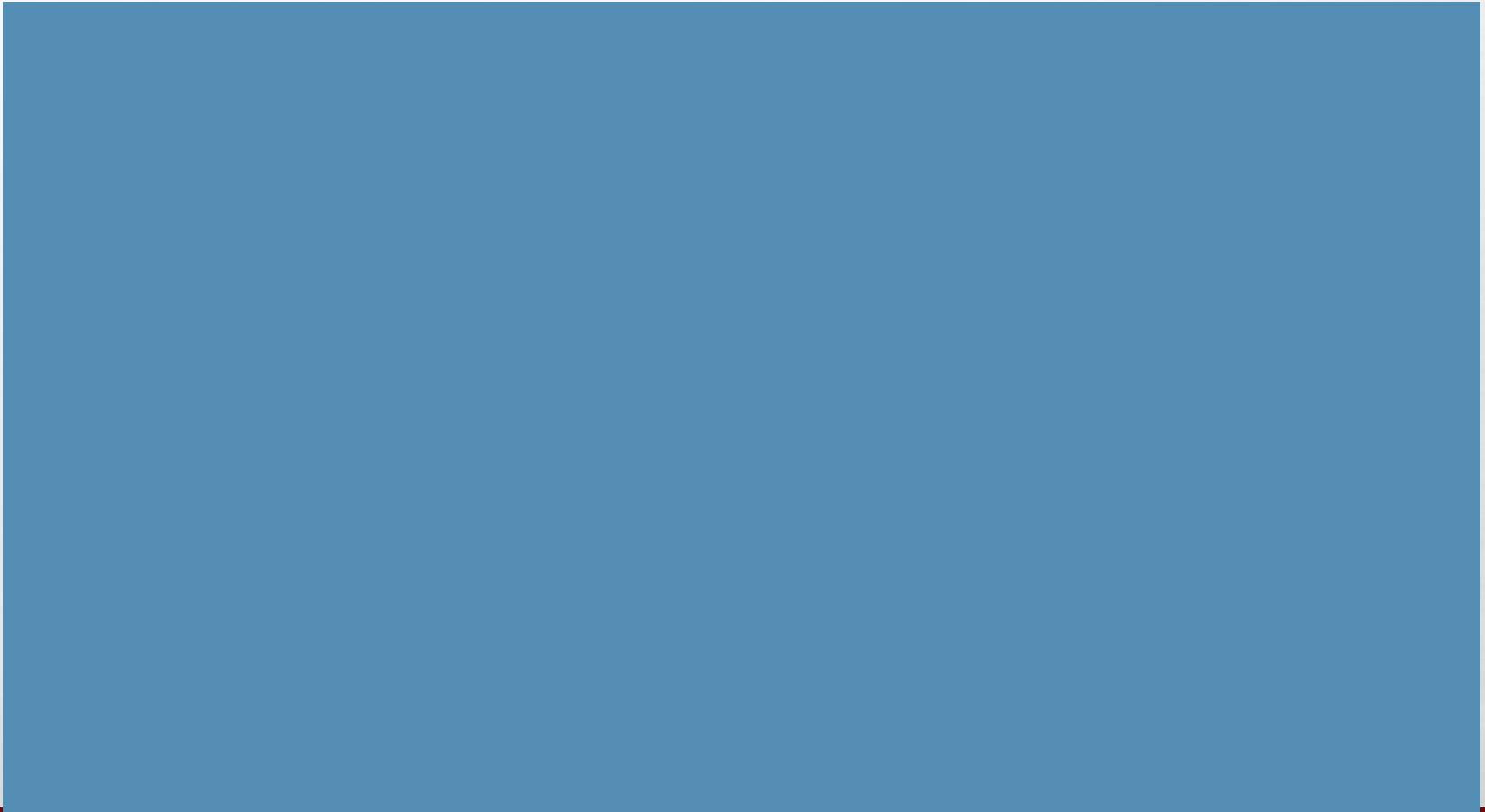
Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

VIGILANCIAS DEFENSIVAS

- **EVOLUCIONES QUE REALIZAN LOS JUGADORES DE UN EQUIPO CUANDO NO ESTÁN EN POSESIÓN DEL BALÓN, SOBRE SUS ADVERSARIOS, NO MANIFESTANDO NINGÚN TIPO DE MARCAJE.**

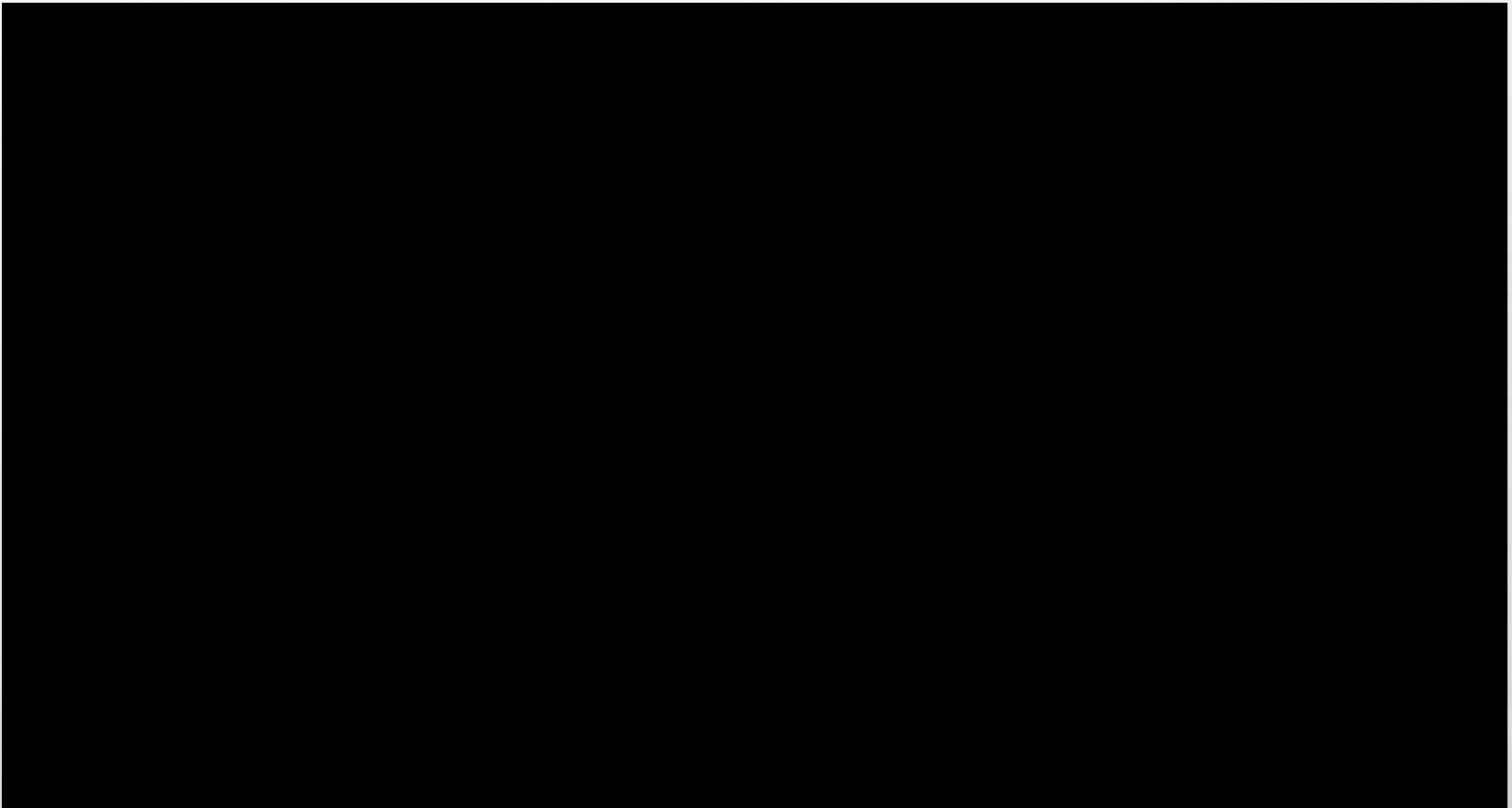
EJEMPLO DE VIGILANCIAS DEF.



TEMPORIZACIONES

- **AQUELLAS ACCIONES LENTAS HECHAS CON ASTUCIA DURANTE EL JUEGO PARA OBTENER ALGÚN TIPO DE VENTAJA, TÁCTICAMENTE HABLANDO, EL EQUIPO QUE LAS REALIZA. EN ESTE CASO, EL BALÓN ESTÁ EN PODER DEL ADVERSARIO Y SE TRATA DE IMPEDIR SU CÓMODA PROGRESIÓN Y ELABORACIÓN DE LA JUGADA.**

EJEMPLO DE TEMPORIZACIONES



4. ENTRADA.



NEWS.ON/REUTERS

- **ENTRADA:QUE REALIZA UN JUGADOR PARA APODERARSE DEL BALÓN CUANDO ÉSTE ESTÁ POSESIÓN DEL ADVERSARIO.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

ENTRADAS A EVITAR...



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

5. CARGA

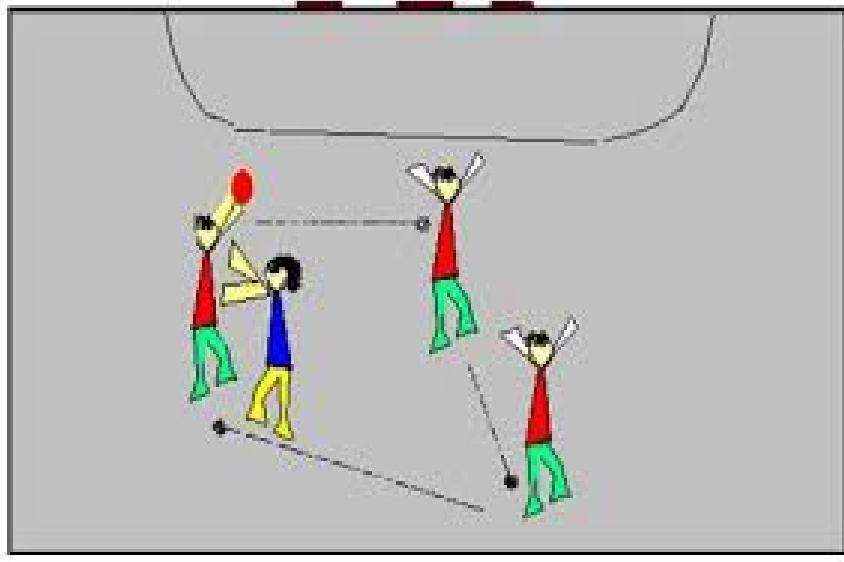


- **ES LA ACCIÓN QUE REALIZA UN JUGADOR SOBRE EL ADVERSARIO EMPUJANDO HOMBRO CON HOMBRO (REGLAMENTARIAMENTE) CUANDO ESTE SE ENCUENTRA EN POSESIÓN DEL BALÓN O INTENTA APoderarse DEL MISMO.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

6. INTERCEPTACIÓN

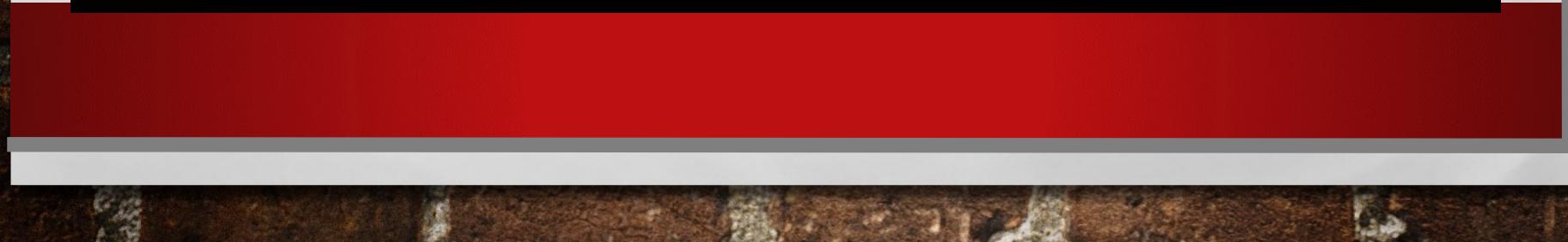
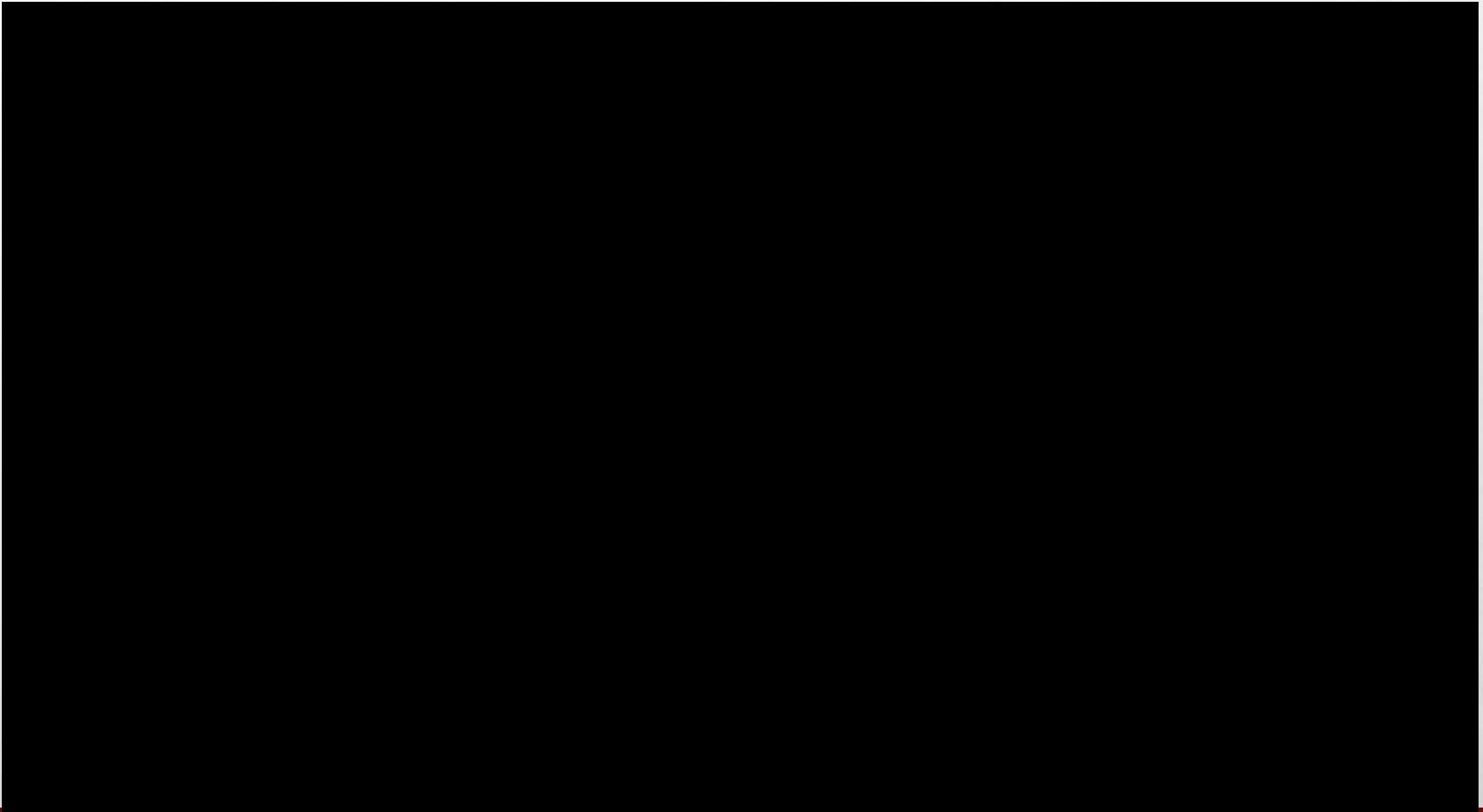


- ES LA ACCIÓN QUE REALIZA EL JUGADOR QUE DEFIENDE, IMPIDIENDO QUE EL BALÓN LANZADO POR EL ADVERSARIO LLEGUE A SU DESTINO, CORTANDO O DESVIANDO SU TRAYECTORIA.**

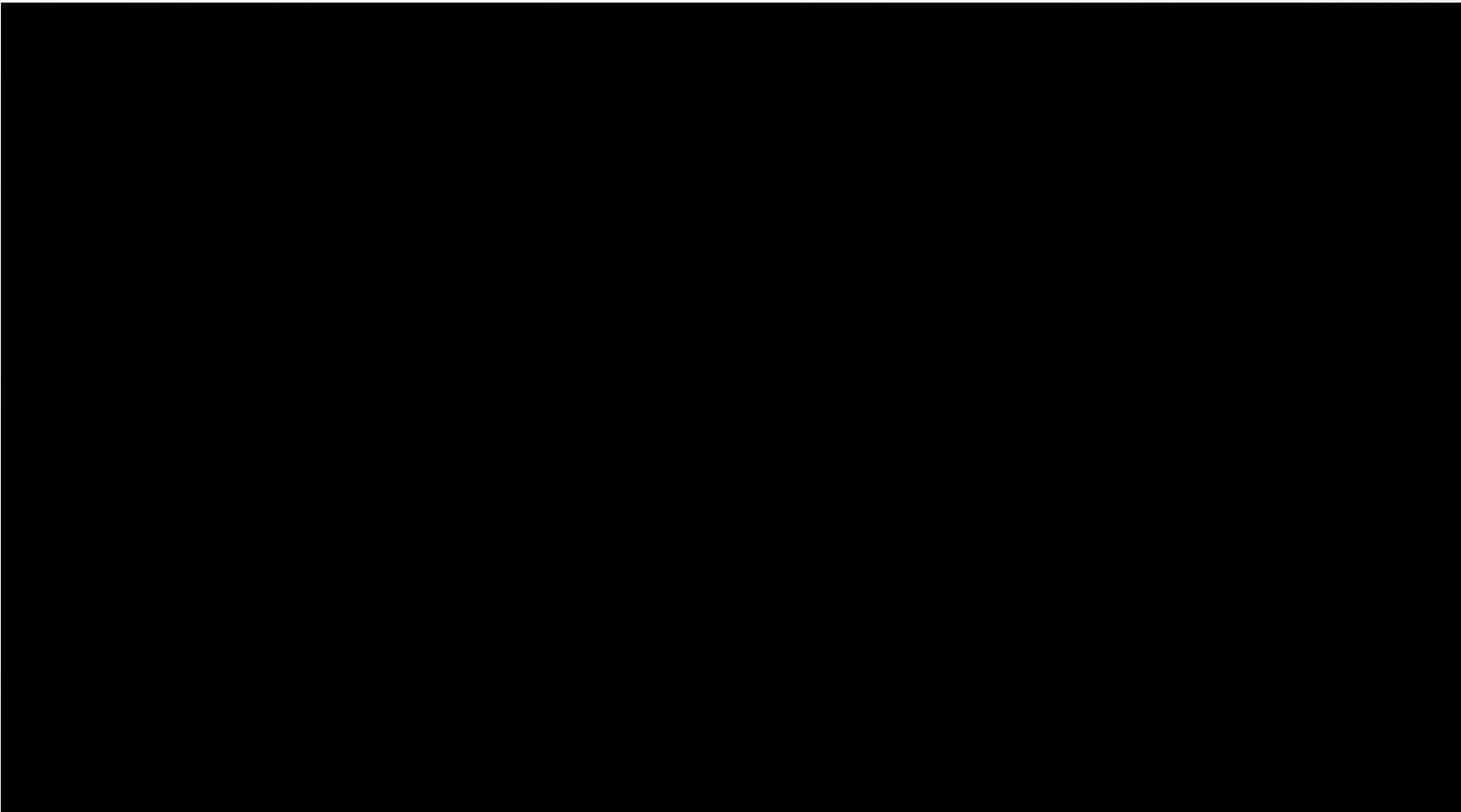
ANTICIPACIÓN

- **ACCIÓN FISICO-MENTAL QUE REALIZA EL DEFENSOR SOBRE EL ATACANTE QUE ESPERA RECIBIR EL BALÓN, MODIFICANDO SU POSICIÓN RESPECTO A ÉL E IMPIDIENDO QUE LO RECIBA. NO TIENE PORQUE TOCAR EL BALÓN.**

EJEMPLO DE ANTICIPACIÓN



EJERCICIOS INTERCEPTACIÓN.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

7. PRESSING.

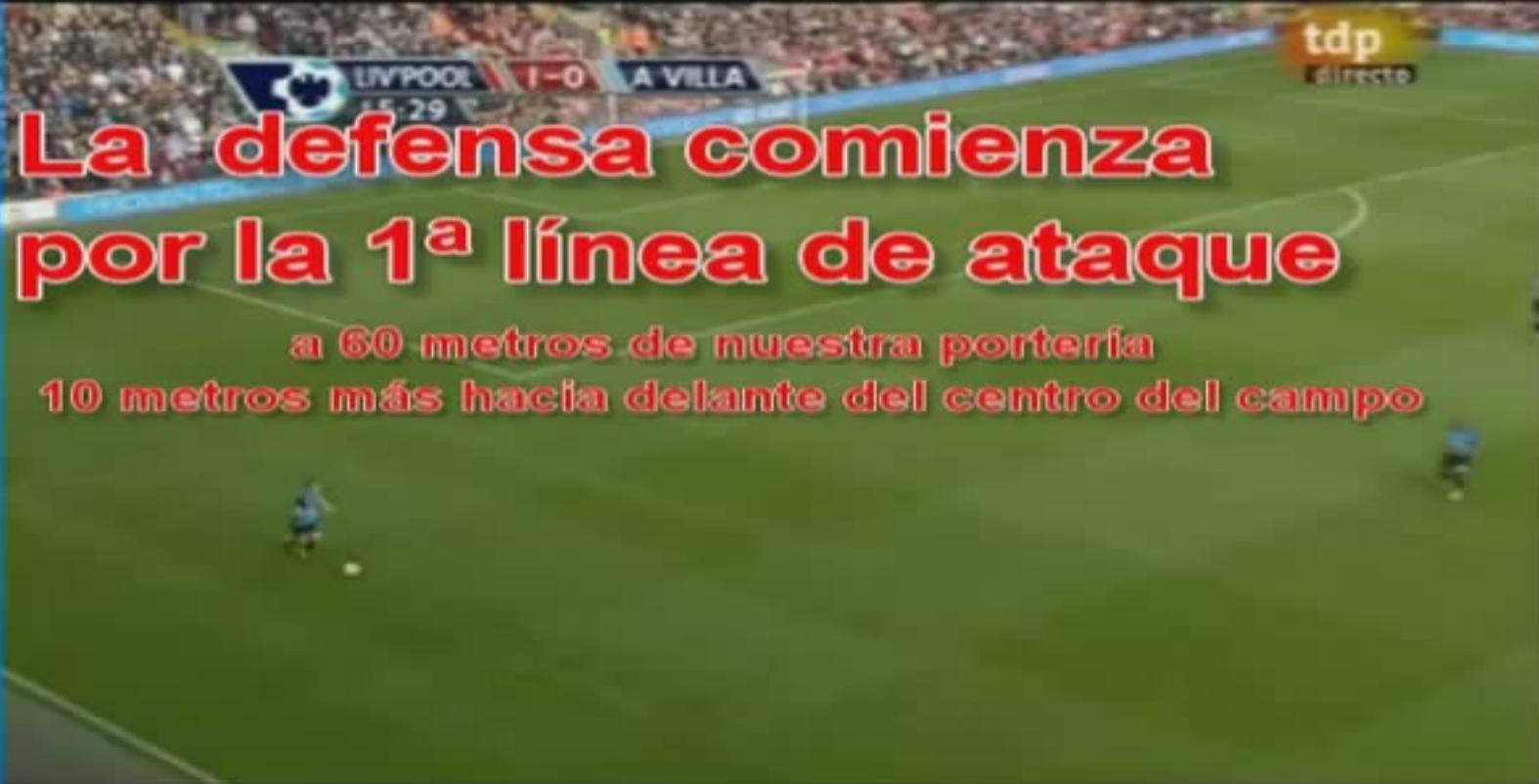


- **ACCIÓN QUE SE REALIZA, UNA VE PERDIDA LA POSESIÓN DEL BALÓN, SOBRE UNO O LA TOTALIDAD DE LOS ADVERSARIOS CON LA FINALIDAD DE NO DEJARLES NINGUNA LIBERTAD DE ACCIÓN Y, POR TANTO, ROMPER EN SU ORIGEN EL JUEGO DEL OPONENTE.**

Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com

EJEMPLOS DE PRESSING.



Juan Fco. Hernández Navarro.

J.f.hernandeznavarro@gmail.com