

48

JUEGO POSICIÓN - JUEGO INTERIOR - AMPLITUD - TRANSICIONES

Nº JUGADORES

FASES

16

Ciclo de juego completo

TIPO

ESPACIO

Juego posesión

30 x 24 metros

OBJETIVO

Defensivos: Cerrar líneas de pase - Orientar presión - Presión al poseedor.

Ofensivos: Circulación - Amplitud - Juego interior - Paredes - Tercer hombre

REGLAS PROVOCACIÓN

Los jugadores se desarrollan en su espacio o en los lados exteriores de este.

EDAD RECOMENDADA

A partir de 12 años

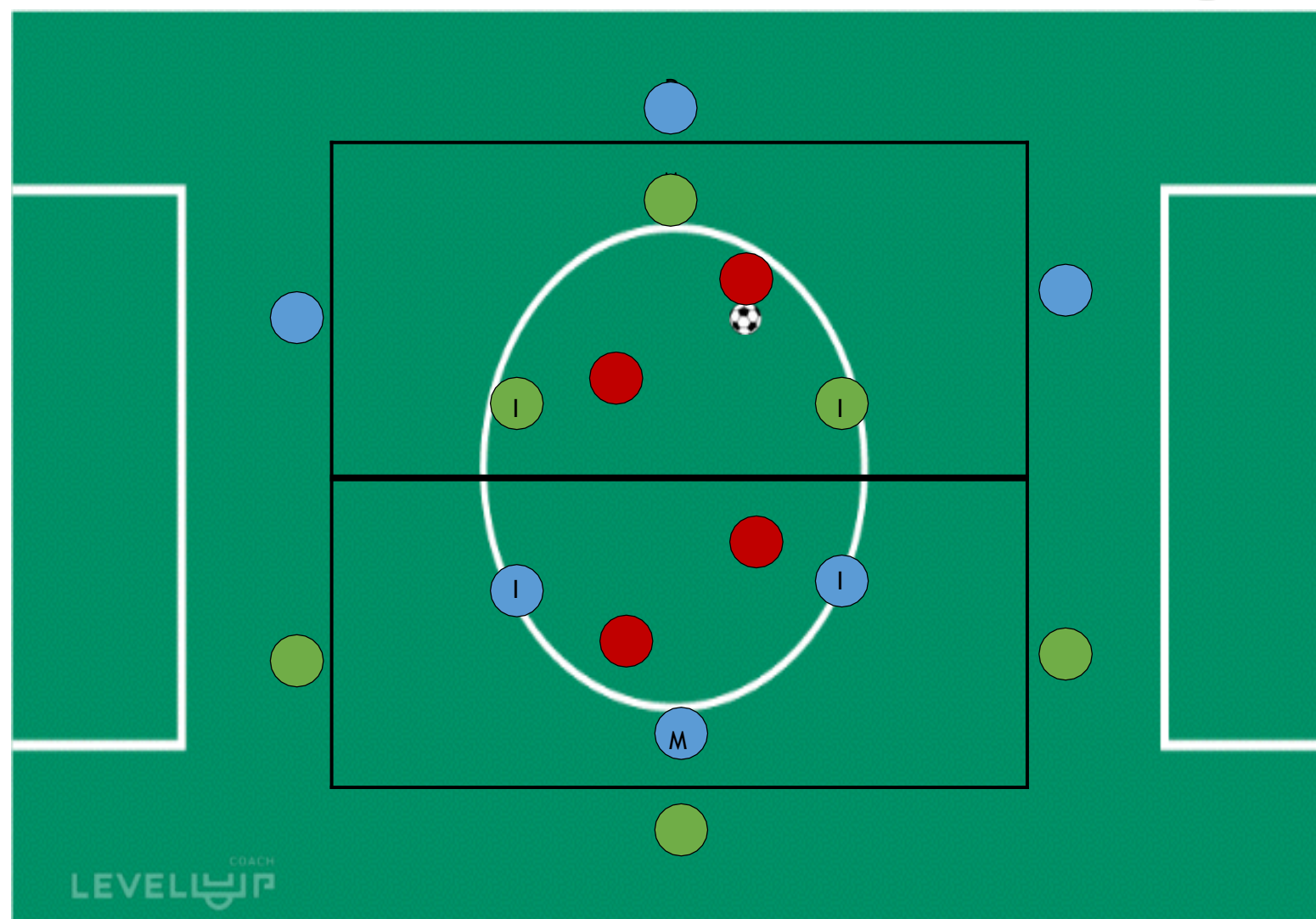
¿CUANDO REALIZARLA?

En la parte principal de la sesión. Como variantes podemos introducir o eliminar algún comodín además de la modificación de la regla de provocación.

DESARROLLO DE LA TAREA

Se establecen dos equipos de seis jugadores más cuatro comodines que juegan dentro del espacio interior delimitado en dos zonas. (Sistema base: 1-4-3-3). Los jugadores se distribuyen como en el gráfico. Cada equipo sitúa en una zona al mediocentro y los interiores, en la zona contraria a dos extremos y un delantero. Uno de los equipos comienza con la posesión, deberá circular y mantener la posesión ayudados por los comodines. Tras pérdida o robo, cambio de rol.

Importante: Los comodines pueden ser ofensivos o defensivos dependiendo del equipo que tenga el balón y la zona activa de juego.



PORTERO	CENTRAL	LATERAL	MEDIOCENTRO	INTERIOR	MEDIAPUNTA	EXTREMO	DELANTERO
P	C	L	M	I	P	E	D

LEYENDA

- EQUIPO 1
- EQUIPO 2
- COMODINES