

Nº JUGADORES

11 (2 equipos de 4 + 3)

FASES

CICLO COMPLETO JUEGO

TIPO

Rondo

ESPACIO

28 x 20 metros

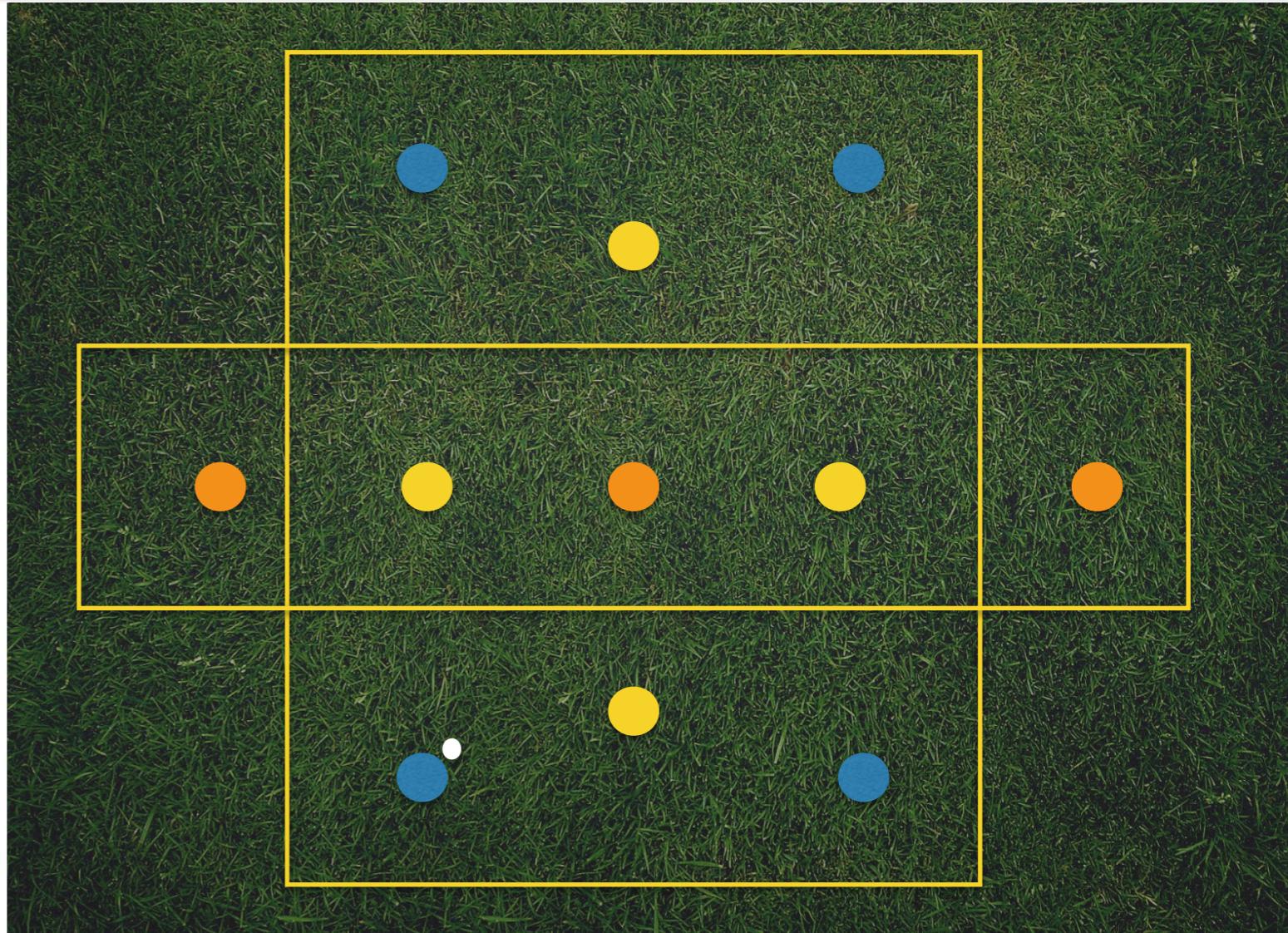
OBJETIVO

Ofensivos: Circular y mantener posesión, concepto de 3º hombre, líneas de pase, juego interior/exterior

Defensivos: Trayectorias de acoso, evitar juego interior

REGLAS PROVOCACIÓN

Máximo dos contactos por jugador. Los comodines no podrán salir de su zona de intervención. Cambios de rol tras pérdida o si el balón sale fuera de los límites establecidos. (*Rondo puestos específicos: Centrales y medios centros como jugadores de equipos y medios centros y laterales como comodines*)



DESARROLLO DE LA TAREA

Se establecen dos equipos de 4 jugadores más tres comodines. Los jugadores se ubicarán como en el gráfico, permaneciendo el equipo en posesión en máxima amplitud. El equipo en posesión deberá mantener el balón haciendo circular con ayuda de los comodines y tratando de llevarlo de una zona horizontal a otra. El concepto de tercer hombre aparecerá especialmente en dos situaciones (Cuando uno de los jugadores juegue con un comodín para que este descargue en otro compañero o cuando un jugador en posesión juegue con un alejado del mismo equipo para que descargue en un comodín). Cuando se produzca una pérdida o un cambio en la posesión, se intercambian roles. **Sistema de puntuación:** 10 Pases = 1 punto.

LEYENDA

- EQUIPO 1
- EQUIPO 2
- COMODINES

¿CUANDO LA HE UTILIZADO?: Tarea que hemos utilizado como primer ejercicio de la parte principal normalmente los miércoles o jueves. Rondo adaptado por posiciones en las que buscábamos que ocurriese una repetición sistemática en la decisión de jugar con cercanos o intermedios en salida de juego.



alexortizentrenador@gmail.com



@Alexortiz1987



@Alexortiz_87



/alexortizentrenador