

9 / 365

Rueda de pase concepto de 3º hombre (II) - Saltar línea y conectar con intermedio

Nº JUGADORES

FASES

12

-

TIPO

ESPACIO

Rueda de pase

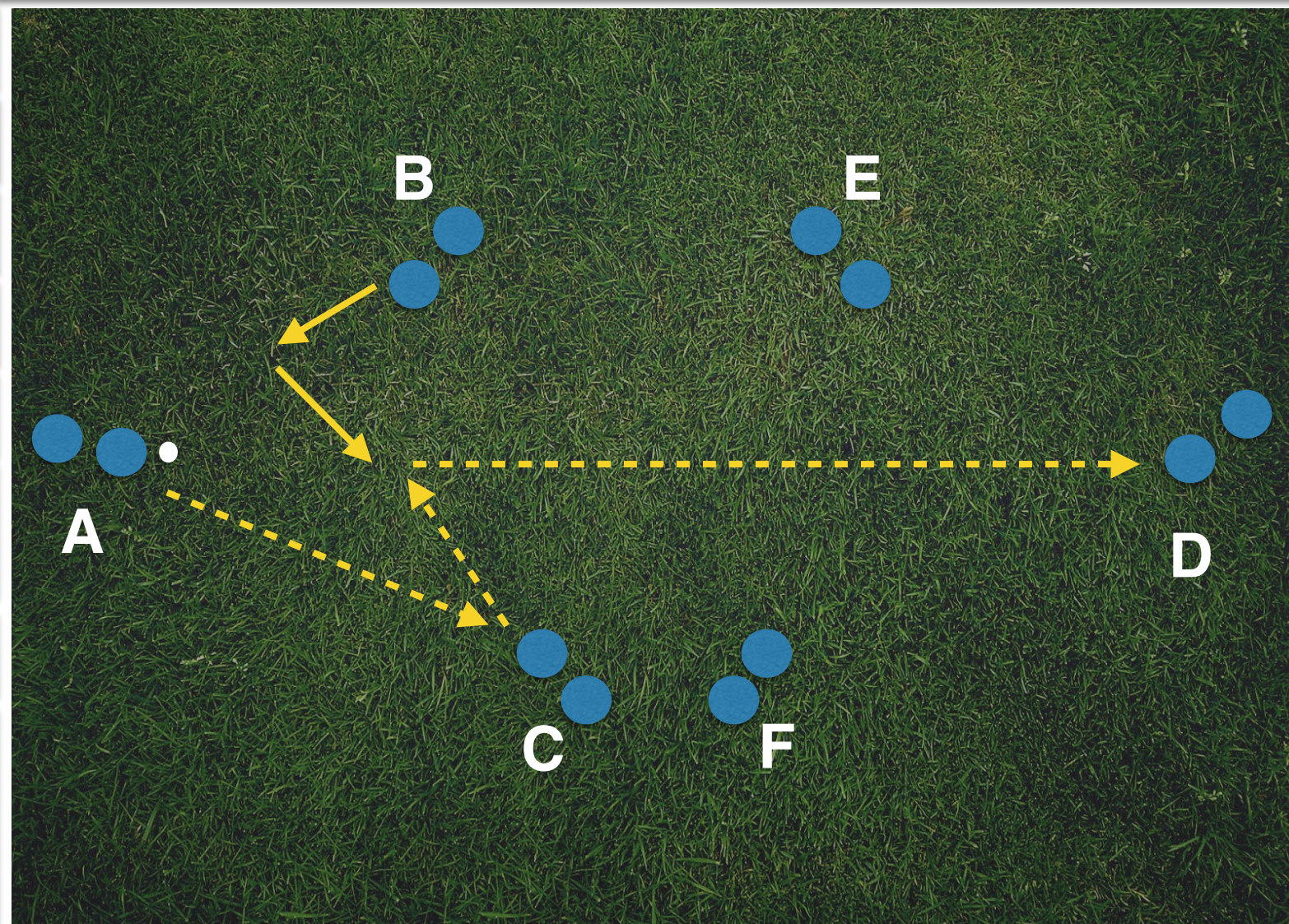
28 x 15

OBJETIVO

Trabajo del concepto de tercer hombre a través de desmarque de apoyo del cercano para conectar con el intermedio y que este descarque.

REGLAS PROVOCACIÓN

Los jugadores que realizan los movimientos preestablecidos en el ejercicio, deberán mostrar máxima intensidad en la realización. Los jugadores que realizan el desmarque de apoyo deberán realizar una finta previa que los aleje del supuesto defensor.



DESARROLLO DE LA TAREA

Secuencia de pases: (1) A comienza con el balón. (2) B realiza una finta previa al desmarque de apoyo. (3) A pasa a C (*que puede elegir entre ofrecer una línea de pase en horizontal o vertical dependiendo del movimiento de B*). (4) B realiza un cambio de dirección con un nuevo desmarque en apoyo, esta vez al nuevo poseedor, que sería C. (5) C se la deja de cara, ya que ahora, a través de este desmarque, B ya estaría de cara a portería. (6) B controlaría y realizaría un pase medio a D para que la secuencia comience por el otro lado con E y F como implicados. La rotación de jugadores sería en orden alfabético.

LEYENDA

JUGADOR

MOVIMIENTO BALÓN

MOVIMIENTO JUGADOR

¿CUANDO LA HE UTILIZADO?: Cualquier día de la semana como parte activa del calentamiento. Normalmente es el antecedente a tareas en la que vamos a trabajar los principios de tercer hombre en juegos de líneas con situaciones simuladoras de progresión en el juego.



alexortizentrenador@gmail.com



@Alexortiz1987



@Alexortiz_87



/alexortizentrenador