11 / 365

Rondo Hexagonal - Movilidad - Permuta de posiciones - Líneas de Pase

Nº JUGADORES

13 (2 equipos de 6 + 1)

FASES

CICLO COMPLETO DE JUEGO

TIPO

Rondo Posesión

ESPACIO

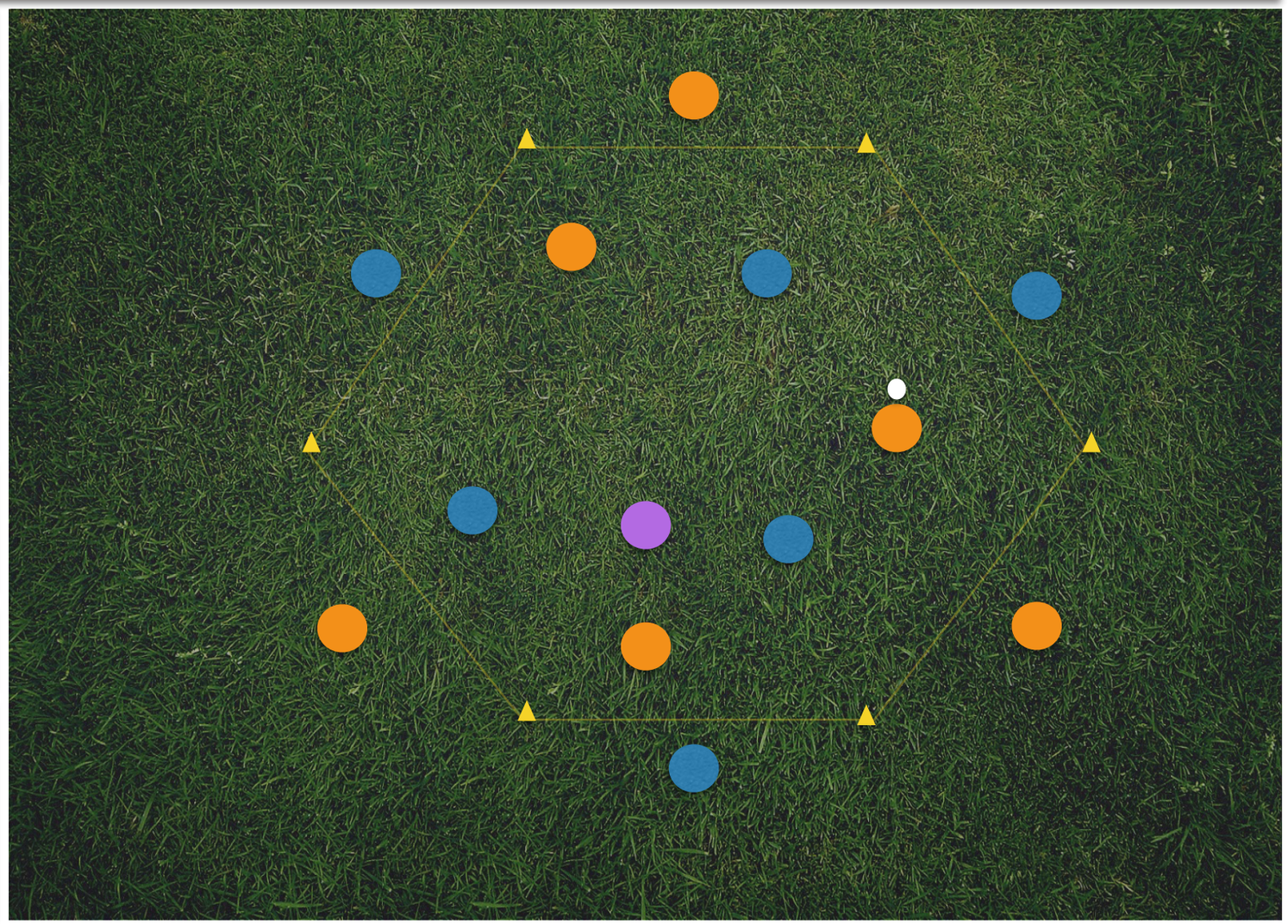
28 x 26 m

OBJETIVO

Ofensivos: Movilidad continua - Búsqueda de líneas de pase, permuta de posiciones y mover para atraer.
Defensivos: Evitar relaciones interiores y triángulo def.

REGLAS PROVOCACIÓN

Máximo 3 contactos por jugador.
Cuando un jugador juega con un compañero de equipo ubicado en uno de los lados fuera del espacio, ambos intercambian su posición.
El comodín solo tiene dos contactos.



DESARROLLO DE LA TAREA

Se establece una zona de juego hexagonal y dos equipos de 6 jugadores más un comodín que actuará siempre dentro de la zona. Cada uno de los equipos se repartirá con 3 jugadores dentro de la zona y 3 ubicados en lados alternos de la figura. Uno de los equipos comenzará con la posesión y deberá mantenerla asociándose entre ellos y el comodín hasta conseguir 12 pases o que los tres jugadores de fuera hayan cambiado en la misma posesión (Cuando un jugador juega con un compañero de fuera, intercambian posición). Si se produce una pérdida o un robo, cambio de rol entre ambos equipos. **Sistema de puntuación**: 12 pases o 3 cambios

LEYENDA

- **EQUIPO 1**
- **EQUIPO 2**
- **COMODÍN**

¿CUANDO LA HE UTILIZADO?: Los lunes con los jugadores que no jugaron el fin de semana anterior o algún miércoles o jueves como tarea introductoria a la parte principal. Se puede introducir la variante de que no se produzcan intercambios de posición o introducir dos porterías en los lados superior e inferior para introducir finalizaciones.

alexortizentrenador@gmail.com **@Alexortiz1987** **@Alexortiz_87** **/alexortizentrenador**