18 / 365

Partido - Mover para atraer - Velocidad de circulación - Amplitud / Profundidad

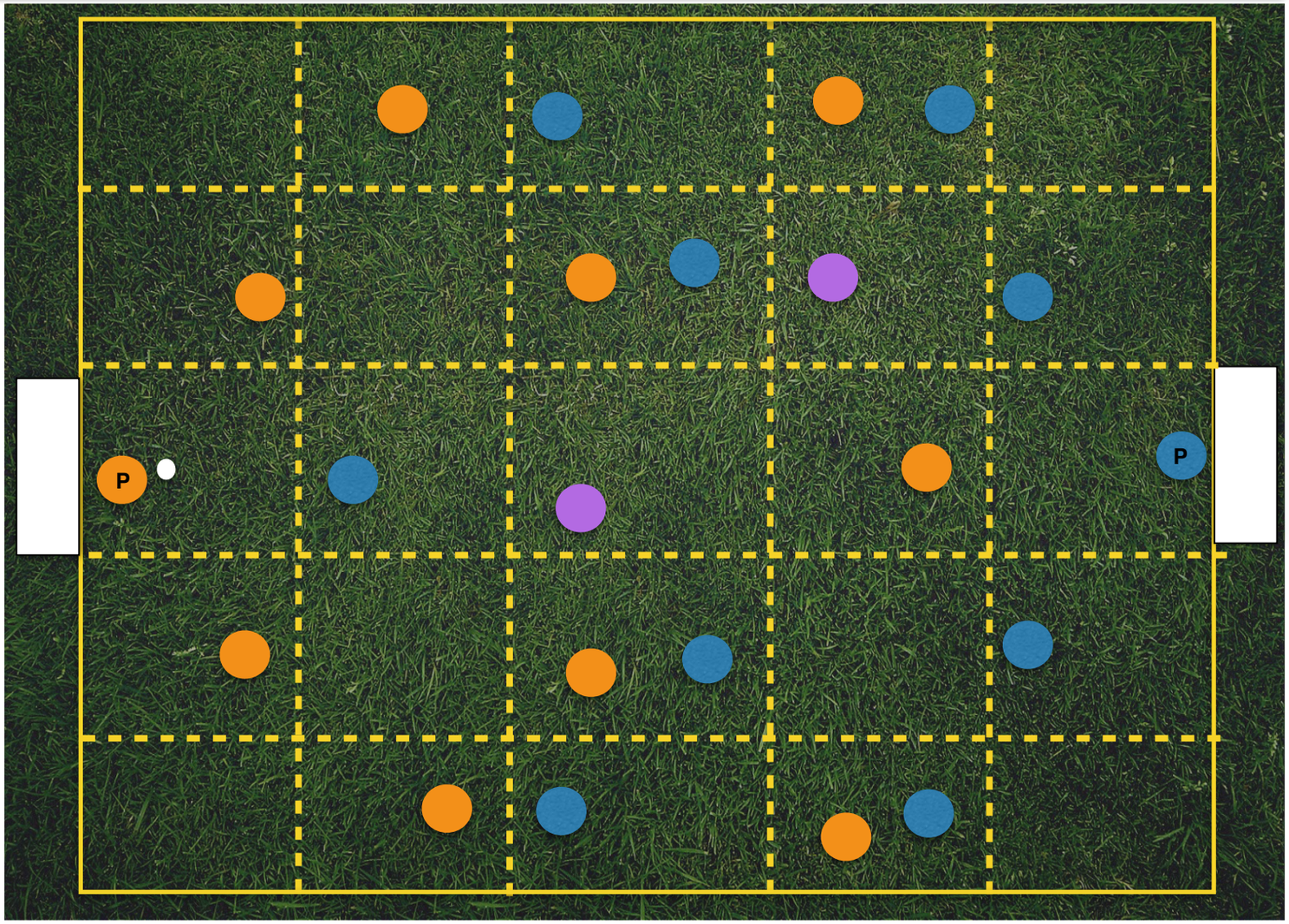
Nº JUGADORES	FASES
22 (2 equipos de 10 + 2)	CICLO DE JUEGO COMPLETO
TIPO	**ESPACIO**
Partido condicionado	Campo F-7 o 3/4 campo F11

OBJETIVO

Velocidad en la circulación de balón + Mover al rival hacia zonas preferentes + Ocupar racionalmente el espacio de juego.

REGLAS PROVOCACIÓN

No se pueden dar más de dos pases seguidos en el mismo cuadrante.
Los dos comodines no podrán estar ubicados en el mismo cuadrante y jugarán a dos contactos.
Máximo 3 contactos por jugador excepto para fijar



DESARROLLO DE LA TAREA

Se establecen dos equipos de 9 jugadores y un portero cada uno más dos comodines que actuarán siempre para el equipo en posesión del balón. Uno de los equipos comenzará con la posesión y deberá circular el balón en amplitud y profundidad para generar ocasiones de gol, acciones que facilitamos gracias a la superioridad numérica que representan los dos comodines. En caso de pérdida o robo, cambio de rol. Los reinicio de juego se efectuarán siempre desde portería del equipo poseedor. Como variante podemos limitar a uno los pases en una misma zona u obligar a pasar por algunos o todos los carriles antes de buscar la finalización.

LEYENDA

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

¿CUANDO LA HE UTILIZADO?: Tarea usada normalmente los jueves de semanas en las que intuíamos que nos íbamos a enfrentar a un rival que nos cedería gran parte del control del balón. Esta tarea también la hemos combinado con el principio del cambio inmediato de rol premiando la recuperación en el cuadrante de pérdida

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