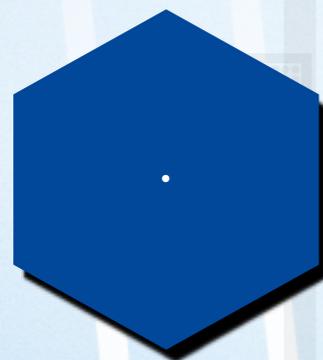




MODELO DE JUEGO

COMO INTENCIÓN PREVIA
[+ SISTEMAS DE JUEGO]



CONTENIDOS DEL MÓDULO

1.

RESOLVIENDO CONFUSIONES TERMINOLÓGICAS

2.

VISIÓN ESPACIO-TEMPORAL DEL MODELO DE JUEGO

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.1

CONSIDERACIONES GENERALES. CONTEXTUALIZACIÓN

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO



1.

RESOLVIENDO CONFUSIONES TERMINOLÓGICAS

¿ESTILO DE JUEGO?

¿SISTEMA DE JUEGO?

¿PATRÓN DE JUEGO?

¿IDEA DE JUEGO?

MODELO DE JUEGO

1.

RESOLVIENDO CONFUSIONES TERMINOLÓGICAS

- **«EL JUEGO ESTÁ HECHO DE ACCIONES, COMO UNA CASA ESTA HECHA DE PIEDRAS. PERO UN CONJUNTO DE ACCIONES NO ES UN JUEGO, IGUAL QUE UN CONJUNTO DE PIEDRAS NO ES UNA CASA.» J. Garganta; 2012.**

MODELO DE JUEGO = INTENCIÓN PREVIA + INTERACCIONES PARTIDOS Y ENTRENAMIENTOS

Previamente a la creación de un modelo de juego existe una idea de juego, basada en las experiencias y conocimientos del entrenador, esa idea previa va a ser modificada por muchos factores.

1.

RESOLVIENDO CONFUSIONES TERMINOLÓGICAS

2.

VISIÓN ESPACIO-TEMPORAL DEL MODELO DE JUEGO

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.1

CONSIDERACIONES GENERALES. CONTEXTUALIZACIÓN

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO



2. VISIÓN ESPACIO-TEMPORAL DEL MODELO DE JUEGO

ORGANIZACIÓN OFENSIVA			ABP
TRANSICIÓN DEFENSIVA	CONTEXTO		
ORGANIZACIÓN DEFENSIVA			SITUACIONES ESPECIALES
TRANSICIÓN OFENSIVA	CARAC. FUTBOLISTAS		
	ZONA INICIO	ZONA CREACIÓN	ZONA FINALIZACIÓN

1.

RESOLVIENDO CONFUSIONES TERMINOLÓGICAS

2.

VISIÓN ESPACIO-TEMPORAL DEL MODELO DE JUEGO

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.1

CONSIDERACIONES GENERALES. CONTEXTUALIZACIÓN

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.1

CONSIDERACIONES GENERALES + CONTEXTO DEL CLUB.

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

[Para una mayor profundidad, nuestro MDJ como intención previa también debe contener:]

3.4

ACCIONES A BALÓN PARADO OFENSIVAS Y DEFENSIVAS + VARIANTES

3.5

CARACTERIZACIÓN POR POSICIONES/FUTBOLISTAS

3.6

SITUACIONES PREVISTAS Y SITUACIONES ESPECIALES

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.1

CONSIDERACIONES GENERALES + CONTEXTO DEL CLUB.

- 1. RECOPILA INFORMACIÓN ACERCA DE LA FILOSOFÍA DEL CLUB. (Objetivos deportivos, institucionales, área geográfica, “cultura del juego”).**
- 2. DESCRIBE EN BREVES LÍNEAS TU FILOSOFÍA COMO ENTRENADOR/A: Predominancia por un juego más ofensivo, más o menos elaborado, etc. Simplemente algunas líneas (esto irá cambiado y mejorando con el paso del tiempo).**
- 3. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS/AS FUTBOLISTAS**
- 4. OBJETIVOS COMUNES DEL CLUB Y DEL ENTRENADOR**
- 5. CONTEXTO FÍSICO: Estadio, instalaciones, materiales.**
- 6. CONTEXTO SOCIAL.**

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.1

CONSIDERACIONES GENERALES + CONTEXTO DEL CLUB.

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

3.4

ACCIONES A BALÓN PARADO OFENSIVAS Y DEFENSIVAS + VARIANTES

3.5

CARACTERIZACIÓN POR POSICIONES/FUTBOLISTAS

3.6

SITUACIONES PREVISTAS Y SITUACIONES ESPECIALES

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

Representan el modo de situarse de los jugadores sobre el terreno de juego. Concretamente, definen la ocupación del espacio de juego por parte de los componentes de un equipo.

Es la posición de un equipo, dentro del terreno de juego, una vez definida la posición de partida de los jugadores y antes de sus movimientos ofensivos y defensivos.

...pero también ubican a los jugadores en el conjunto de **normas, responsabilidades y funciones** que rigen las acciones individuales y colectivas con el objetivo de obtener el máximo rendimiento de cada jugador y de todo el equipo.



3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

CLASIFICACIÓN

SISTEMAS BASADOS EN LA AMPLITUD DEL ESPACIO

SISTEMAS BASADOS EN LA OCUPACIÓN RACIONAL

SISTEMAS BASADOS EN LA AMPLITUD DEL ESPACIO

Su intencionalidad busca ocupar de forma correcta el terreno de juego para apoderarse del balón y con posterioridad crear situaciones de incertidumbre en el equipo adversario, con las incorporaciones de jugadores desde líneas más atrasadas hacia las más avanzadas, con la intención de desarticular el entramado defensivo del equipo rival. Entre los más importantes están:

DE OCUPACIÓN E INCORPORACIÓN

1-4-2-3-1; 1-4-3-1-2; 1-5-4-1

DE JUEGO DE POSICIÓN

1-3-4-3; 1-4-3-3

"MIXTOS"

1-4-5-1; 1-3-5-2



3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

CLASIFICACIÓN

SISTEMAS BASADOS EN LA AMPLITUD DEL ESPACIO

SISTEMAS BASADOS EN LA OCUPACIÓN RACIONAL



SISTEMAS BASADOS EN LA OCUPACIÓN RACIONAL

QUE INCIDEN EN EL PLANO TRANSVERSAL

1-4-3-3; 1-4-4-2

QUE INCIDEN EN EL PLANO LONGITUDINAL

1-3-4-3 (rombo)



3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

CLASIFICACIÓN

SISTEMAS BASADOS EN LA AMPLITUD DEL ESPACIO

SISTEMAS BASADOS EN LA OCUPACIÓN RACIONAL

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.1

CONSIDERACIONES GENERALES + CONTEXTO DEL CLUB.

3.2

SISTEMAS DE JUEGO Y VARIANTES

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

3.4

ACCIONES A BALÓN PARADO OFENSIVAS Y DEFENSIVAS + VARIANTES

3.5

CARACTERIZACIÓN POR POSICIONES/FUTBOLISTAS

3.6

SITUACIONES PREVISTAS Y SITUACIONES ESPECIALES

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

MOMENTOS

ORGANIZACIÓN OFENSIVA
(Equipo organizado **CON** posesión de balón)

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA
(Equipo organizado **SIN** posesión de balón)

TRANSICIÓN OFENSIVA
(Instante de recuperación de la posesión de balón)

TRANSICIÓN DEFENSIVA
(Instante de pérdida de la posesión de balón)

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

MOMENTOS

ORGANIZACIÓN OFENSIVA
(Equipo organizado CON posesión de balón)

COMBINATIVO

MIXTO

DIRECTO

MOMENTOS

TRANSICIÓN DEFENSIVA
(Instante de pérdida de la posesión de balón)

COMBINATIVO

- Progresión basada en la conservación del balón durante periodos de tiempo largos.
- Búsqueda lenta de la fase de finalización.
- Progresión basada en el empleo de numerosas acciones técnico tácticas.
- Utilización de pases cortos y a ras de suelo.
- Utilización de un juego rápido (1 o 2 toques) con la aplicación de paredes, triangulaciones.
- Movilidad máxima de los jugadores sin balón para dotar de superioridad numérica en las zonas próximas al poseedor del balón con la aplicación de apoyos, desmarques...
- Se manifiestan las tres fases del juego de ataque (iniciación, creación y finalización) con la intervención directa de un elevado número de jugadores y líneas.
- Equilibrio máximo en las distancias entre líneas.
- Aplicación del saque de meta o del portero en corto.
- Aplicación del tiro libre desde campo propio en corto.

MIXTO

DIRECTO

- Progresión basada en la conservación del balón durante periodos de tiempo cortos.
- Búsqueda rápida de la fase de finalización.
- Progresión basada en el empleo de pocas acciones técnico – tácticas.
- Utilización de pases largos y aéreos.
- Utilización de un juego rápido con la aplicación de cambios de orientación.
- Movilidad máxima de los jugadores alejados del balón para favorecer el juego en largo.
- Se producen las pérdidas del balón en campo contrario.
- Equilibrio máximo en las distancias entre líneas para hacernos con las segundas jugadas.
- Se puede o no manifestar las tres fases del juego de ataque (iniciación-finalización o iniciación-creación y finalización) con la intervención directa de un reducido número de jugadores y líneas.
- Aplicación del saque de meta o del portero en largo.
- Aplicación del tiro libre desde campo propio en largo.

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

MOMENTOS

ORGANIZACIÓN OFENSIVA
(Equipo organizado **CON** posesión de balón)

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA
(Equipo organizado **SIN** posesión de balón)

TRANSICIÓN OFENSIVA
(Instante de recuperación de la posesión de balón)

TRANSICIÓN DEFENSIVA
(Instante de pérdida de la posesión de balón)

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

MOMENTOS

TRANSICIÓN DEFENSIVA
(Instante de pérdida de la posesión de balón)

PRESSING

TEMPORIZACIÓN

REPLIEGUE

MOMENTOS

TRANSICIÓN DEFENSIVA
(Instante de pérdida de la posesión de balón)

PRESSING

TEMPORIZACIÓN

REPLIEGUE

• **CAMBIO RAPIDO HACIA ACTITUD**

DEFENSIVA: En el instante que el equipo pierde la posesión del balón, los/as futbolistas cambian inmediatamente hacia una actitud defensiva.

- **PRESIÓN TRAS PERDIDA:** El objetivo es aprovechar la desorganización ofensiva rival, presionando el portador del balón y espacio circundante, provocando el error y buscando recuperar lo más rápido posible la posesión del balón.

- **AJUSTE DEL POSICIONAMIENTO DEFENSIVO:** Todo el equipo ajusta sus posiciones para organizarse colectivamente en determinado espacio del terreno de juego y condicionar el ataque rival.

¡CONSIDERACIONES MUY IMPORTANTES!

¿DÓNDE SE PRODUCE LA PERDIDA?

¿QUÉ POSICIONAMIENTO TIENE MI EQUIPO EN EL MOMENTO DE LA PÉRDIDA?

¿CUÁNTOS JUGADORES ESTÁN POR DELANTE DE LA PERDIDA DEL BALÓN?

¿TENGO NECESIDAD DE RECUPERAR RÁPIDA O LENTAMENTE?

¿INTENCIÓN DEL JUGADOR QUE RECUPERA?:

- JUEGA HACIA ATRÁS U HORIZONTALMENTE

- BUSCA LA PROGRESIÓN

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

MOMENTOS

ORGANIZACIÓN OFENSIVA
(Equipo organizado **CON** posesión de balón)

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA
(Equipo organizado **SIN** posesión de balón)

TRANSICIÓN OFENSIVA
(Instante de recuperación de la posesión de balón)

TRANSICIÓN DEFENSIVA
(Instante de pérdida de la posesión de balón)



3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

MOMENTOS

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA
(Equipo organizado SIN posesión de balón)

PRESIONANTE

INTERMEDIO

REPLEGADO

MOMENTOS

**ORGANIZACIÓN DEFENSIVA
(Equipo organizado SIN posesión de balón)**

PRESIONANTE

- Tácticamente más vinculado al pressing.
- Busca generar superioridades defensivas cerca del área rival.
- Técnicamente obliga al juego de anticipaciones y duelos individuales.
- Obliga a un mayor desgaste físico (Resistencia anaeróbica y Fuerza).
- Psicológicamente obliga a ser intensos y a llevar siempre la iniciativa.

INTERMEDIO

REPLEGADO

- Tácticamente busca orientar al rival hacia zonas de mucha densidad defensiva.
- Este posicionamiento está más vinculado a acciones de temporización defensiva.
- Técnicamente desarrolla más acciones como las interceptaciones.
- Obliga a un desgaste físico más orientado hacia la Resistencia aeróbica.
- Psicológicamente obliga a ser pacientes, solidarios y con madurez en la espera.

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

MOMENTOS

ORGANIZACIÓN OFENSIVA
(Equipo organizado **CON** posesión de balón)

ORGANIZACIÓN DEFENSIVA
(Equipo organizado **SIN** posesión de balón)

TRANSICIÓN OFENSIVA
(Instante de recuperación de la posesión de balón)

TRANSICIÓN DEFENSIVA
(Instante de pérdida de la posesión de balón)

3.

APARTADOS DE UN MODELO DE JUEGO COMO INTENCIÓN PREVIA

3.3

ELECCIÓN DE PRINCIPIOS Y VARIANTES DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO

MOMENTOS

TRANSICIÓN OFENSIVA
(Instante de recuperación de la posesión de balón)

CONTRAAAT. DIRECTO

CONTRAAAT. COMB.

RE-ORGANIZACIÓN

MOMENTOS

TRANSICIÓN OFENSIVA
(Instante de recuperación de la posesión de balón)

CONTRAAT. DIRECTO

- Progresión basada en un tiempo mínimo.
- Búsqueda muy rápida de la fase de finalización.
- Progresión rápida y muy vertical con acciones técnico-tácticas más ligadas a la conducción.
- Utilización de un número reducido de futbolistas (1-2)
- Saque del portero/a a máxima velocidad para sorprender al rival y finalizar lo antes posible.
- Movilidad máxima de los futbolistas situados por delante de balón para crearle espacios libres a este u ocupar los espacios libres entre la línea defensiva y la de meta.

RE-ORGANIZACIÓN

- Asegurar la posesión del balón para volver al ataque organizado.

CONTRAAT. COMB.

- Progresión basada en en la conservación de balón durante periodos de tiempo muy cortos.
- Búsqueda muy rápida de la fase de finalización. (Contra corta-contra larga).
- Empleo de una gran velocidad en la circulación de balón a pocos contactos.
- Utilización de un número reducido de futbolistas (3,4-5).
- Saque del portero/a a máxima velocidad para sorprender al rival y finalizar lo antes posible.
- Equilibrio máximo en las distancias entre líneas, para favorecer la progresión sorpresiva de futbolistas de las líneas más atrasadas.

INFOGRAFÍA: CLASIFICACIÓN GENERAL DE LOS MODELOS DE JUEGO [EN RELACIÓN A LA PROPUESTA DE JUEGO]

MODELOS DE JUEGO



REACTIVOS

Ceden el protagonismo y la iniciativa del juego al rival

- +



PROACTIVOS

Asumen el protagonismo y la iniciativa del juego



Organización ofensiva - ataque organizado

DIRECTO

<MIXTO>

COMBINATIVO

Transición defensiva - pérdida de posesión

REPLIEGUE

<TEMPORIZACIÓN>

PRESSING

Organización defensiva - defensa organizada

REPLEGADO

<INTERMEDIO>

PRESIONANTE

Transición ofensiva - recuperación de posesión

CONTRAAT. DIRECTO

<CONTRAAT. COMB.>

REINICIO AL ATAQUE ORG.



MODELO DE JUEGO

COMO INTENCIÓN PREVIA
[+ SISTEMAS DE JUEGO]