

COLLECTION

preparación futbolística



Requisitos necesarios para la formación de Jugadores Creativos

Horst Wein

ÍNDICE

- 0 INTRODUCCION
- 1 “DECLARARLE LA GUERRA” AL JUEGO “11 : 11”
- 2 MAS JUEGOS Y MENOS EJERCICIOS ANALITICOS. EL EJERCITARSE DEBERIA SER PARTE DEL JUEGO.
- 3 DEJAR JUGAR, SIN CORREGIR PERMANENTEMENTE.
- 4 TENER LA POSIBILIDAD DE JUGAR EN TODAS LAS POSICIONES Y EN ESPACIOS REDUCIDOS.
- 5 SOLO QUIEN SE DIVIERTE JUGANDO, PUEDE SER CREATIVO.
- 6 DARLES LA POSIBILIDAD DE CREAR SUS PROPIOS JUEGOS Y REGLAS.
- 7 ATREVERSE A ARRIESGAR Y A IMPROVISAR, SIN TEMER LAS POSIBLES CONSECUENCIAS.
- 8 DARLE MÁS IMPORTANCIA AL ENTRENAMIENTO “HEMISFÉRICO DERECHO”.
- 9 MAS ENTRENADORES CREATIVOS = MAS JUGADORES CREATIVOS.
- 10 EL ENTORNO DEL JOVEN JUGADOR DE FUTBOL ES ENEMIGO DE LA CREATIVIDAD.
- 11 5 EJEMPLOS DE JUEGOS QUE ESTIMULAN LA CREATIVIDAD DE LOS JUGADORES

REQUISITOS NECESARIOS PARA LA FORMACION DE JUGADORES CREATIVOS

El potencial necesario para ser creativos, lo tenemos todos desde la cuna. Nos diferenciamos solamente en cuanto al grado de desarrollo que exhibe esta capacidad y en que ámbitos le resulta más fácil a cada uno poder ser creativo. Para que un joven futbolista desarrolle y plasme su potencial creativo, requiere nutrirse de un variado bagaje de experiencias lúdicas durante muchos años. Casi todos hemos sido más creativos cuando niños, que durante la adolescencia o adultez, porque existen más espacios y posibilidades para jugar en la etapa preescolar. Hasta los 6 años generalmente aún es posible por ello, observar un desarrollo sano y normal de la creatividad. Cuando el niño ingresa al colegio, sin embargo, este proceso evolutivo llega a detenerse en muchos casos, por el efecto negativo de los métodos de enseñanza con orientación intencional y con normas muy estrictas. Los tiempos disponibles para el juego abierto van reduciéndose y el colegio se transforma con frecuencia en una exigencia asfixiante y absorbente.



Las condiciones que enfrenta el niño en el fútbol, tampoco son las mejores para el desarrollo de su creatividad. Muchas medidas, que han sido por décadas componentes fijos e indiscutidos del proceso de enseñanza-aprendizaje en el mundo del fútbol, constituyen hoy en día obstáculos que restringen la expresión del potencial creativo, que cada niño lleva dentro de sí.

Deberían crearse las siguientes condiciones, para que nuevamente

veamos crecer y madurar en nuestros campos de fútbol más jugadores creativos :

1. “DECLARARLE LA GUERRA” AL JUEGO “11 : 11”

El juego “11 : 11”, que afecta por espacio de muchos años como un tumor canceroso el desarrollo saludable del fútbol desde la base, debe ser reemplazado por otras modalidades de competición para los jóvenes de hasta 13 años de edad.

Juegos como el Mini Fútbol (3:3) a 8-9 años de edad, Fútbol 7 (10-11 años) y Fútbol 8 (12-13 años), **ofrecen el marco adecuado** (espacio y cantidad de jugadores, tamaño y peso del balón) **para que el niño exprese su creatividad y espontaneidad en un entorno más lúdico y que no contiene las exigencias estresantes del juego (11:11)** y su reglamentación para adultos (ver también los artículos referentes a las ventajas del Mini Fútbol, del Fútbol 7 y del Fútbol 8 en relación al tradicional Fútbol 11:11.

“El talento se desarrolla en el encuentro repetitivo de muchos jugadores en un campo de juego limitado, mientras que el campo reglamentario cansa y fatiga al jugador creativo, con chispa y fantasía”

Con demasiada frecuencia se utiliza aún, hoy en día, el juego “11:11” como medio de entrenamiento preferencial (preparación para el partido del fin de semana), desplazando al juego reducido y simplificado, con menor cantidad de jugadores. En el juego grande en campo reglamentario, el joven jugador es condenado generalmente a la pasividad, interviniendo en muy pocas situaciones de juego reales, en las que pueda plasmar su creatividad.

2. MAS JUEGOS Y MENOS EJERCICIOS ANALITICOS. EL EJERCITARSE DEBERIA SER PARTE DEL JUEGO.

Deben redescubrirse verdades como “sólo jugando se aprende a jugar” y ser consideradas también en el entrenamiento, en el que aún está en un primer plano excesivo el ejercicio analítico, aislado. Se debería jugar más y ejercitar menos analíticamente. La ejercitación debería darse dentro del juego.

3. DEJAR JUGAR, SIN CORREGIR PERMANENTEMENTE.

No es necesario que el joven jugador sepa siempre, de manera exacta, antes de un juego, el porqué de la actividad o que objetivos de aprendizaje contiene. Esto es más bien importante para el entrenador pero no tanto para el jugador. El jugador debería tener a menudo la posibilidad de **“jugar”, de “jugar por jugar, sin tener necesariamente como objetivo central algún aprendizaje específico”**. No olvidemos que un elemento esencial del juego es la sorpresa, lo imprevisto y esto lo hace tan fascinante. Como dice *Buytendijk* “cada juego comienza con un movimiento, cuya consecuencia no es completamente previsible y que lleva dentro de sí un elemento sorpresa”.

Debemos dejar que los niños experimenten “jugando” esta aventura exploratoria, que se contagien con la creatividad de sus compañeros y rivales, sin que el entrenador intervenga frecuentemente corrigiendo desde un comienzo, sometiendo al jugador a una presión de rendimiento prematura. Esto sería contraproducente para el desarrollo de su creatividad. *Friedrich Schiller* expresa magistralmente la importancia vital del juego para el ser humano con estas palabras: “El ser humano sólo juega, donde en todo el sentido de la palabra es humano y sólo es plenamente humano, donde juega”.

4. TENER LA POSIBILIDAD DE JUGAR EN TODAS LAS POSICIONES Y EN ESPACIOS REDUCIDOS.

Los jóvenes futbolistas de 7 a 13 años **“deben tener la posibilidad de desempeñarse en distintas posiciones y de conocer los roles y funciones característicos de ellas”**. El jugar en distintas posiciones, estimula el desarrollo de la creatividad. Si los niños de 8-9 años jugaran las distintas variantes atractivas del Mini Fútbol (3:3) ó en lugar de Fútbol 7 o 11:11, si los de 10-11 años practicaran el 7:7 como competición diseñada a su medida, en vez de jugar 11:11 y si los jugadores de 12-13 años disputaran torneos de Fútbol 8 en lugar de campeonatos 11:11, el problema estaría

r e s u e l t o ,
competición con
en un espacio
estimula la
mientras que el
11 en el campo
intelectual y
joven jugador,
también su
creativa.



porque una
menos jugadores
más pequeño,
creatividad,
juego 11 contra
grande agota
físicamente al
atrofiando
capacidad

5. SOLO QUIEN SE DIVIERTE JUGANDO, PUEDE SER CREATIVO.

Cada sesión de entrenamiento debería incluir diversos juegos (y no sólo fútbol). Cuando el niño o niña juegan, deben divertirse y encantarse con el juego. Si el joven jugador/a no se identifica con el juego propuesto por el entrenador, la capacidad creativa de él /ella seguirá dormida, no aflorará. Cuanto más disfruten él /ella con el juego y con el balón, que ahora tocarán o poseerán muy frecuentemente, tanto mayor podrá ser su aporte creativo en el juego.

“El establecimiento de metas y esquemas de comportamiento y la obsesión de la eficiencia y de la productividad produce una estructura de conocimiento rígido que bloquea el juego libre del pensamiento y el movimiento libre de la conciencia, que son necesarios para que actúe la creatividad “(Bohm y Peat 1988 en “Ciencia, orden y creatividad página 255-256).

“Creatividad es encontrarse a si mismo, probar y explorar cosas nuevas, transformar, remodelar, imaginar, disfrutar, viajar al mundo de los sueños, fantasear así como novedad y alegría”

6. DARLES LA POSIBILIDAD DE CREAR SUS PROPIOS JUEGOS Y REGLAS.

El entrenador no debería limitarse solamente a practicar el juego simplificado con sus objetivos de aprendizaje inherentes, que corresponde de acuerdo a su planificación, sino estimular además frecuentemente a los niños a crear ellos un juego o a modificar las reglas del juego propuesto por el profesor. Los frecuentes cambios de reglas, dados a conocer sorpresivamente durante el desarrollo del juego, obligan a los jugadores que quieren ganar, a adaptarse y a ser creativos. Las numerosas variantes del Mini Fútbol a 4 porterías en espacio reducido, promueven especialmente la creatividad de los jóvenes jugadores. Antes del inicio oficial de la sesión de entrenamiento habitual para niños y jóvenes, el entrenador debería darles a veces un espacio para que jueguen libremente un rato. También puede hacerlo durante 10 minutos a mitad de una sesión de entrenamiento. Cuando se hayan acostumbrado los niños después de algunas semanas a esta medida “nueva” o a la “generosidad” no habitual del entrenador, no sólo crecerán su fuerza imaginativa y



fantasía, sino que también su sentido de responsabilidad, su iniciativa personal, su atrevimiento para improvisar y su creatividad, que es tan estimulada como la formación y cristalización de posibles líderes dentro del grupo.

7. ATREVERSE A ARRIESGAR Y A IMPROVISAR, SIN TEMER LAS POSIBLES CONSECUENCIAS.

Los jóvenes jugadores deben crecer “junto con el balón”, adaptándose el tamaño y peso de éste a las capacidades físicas del joven futbolista en cada etapa de su desarrollo (utilizar balones nº 3 y 4, como también pelotas de distintos materiales, con propiedades de vuelo y de bote diferentes). Los jugadores jóvenes, especialmente los de 7 a 12 años, no deberían ser

presionados por su entrenador para que se desprendan rápidamente del balón durante la competición del fin de semana, dando prioridad al éxito inmediato en dicha competición. Debería dárseles frecuentemente la oportunidad de “amigarse” con el balón y de tenerlo, de atreverse a improvisar y a arriesgar, a jugar sin temor frente a la posibilidad de cometer errores y de perder el balón (lamentablemente esto ya no existe, porque el ganar ha llegado a ser demasiado importante, incluso a nivel de los más pequeños).

“Sólo quien arriesga a hacer cosas que todavía no domina puede crecer”

Ralph Waldo Emerson

Los jugadores jóvenes “amantes del balón”, son frecuentemente más creativos que aquellos que acatan todo lo que el entrenador diga. **¡Para lograr avances reales en cuanto a su capacidad creativa en el juego, el niño debería exhibir un cierto grado de desobediencia ! También es**

conveniente que practique y juegue a menudo, sin la presencia de su entrenador (en la calle, en el barrio, en el patio del colegio, etc.).



8. DARLE MÁS IMPORTANCIA AL ENTRENAMIENTO “HEMISFÉRICO DERECHO”.

Como todos sabemos, en el sistema escolar se estimula preferentemente el hemisferio izquierdo del cerebro, centro motor del pensamiento lógico, del manejo de números y del lenguaje verbal.

El potencial creativo, sin embargo, se libera y expresa, sobre todo, por la estimulación del hemisferio derecho. Es por eso que en el entrenamiento futbolístico se deben incorporar más actividades (ejercicios y especialmente juegos) que demanden varias o muchas alternativas de solución. Mientras persista la orientación hemisférica izquierdista en el aula escolar y también en el entrenamiento futbolístico, menos jugadores creativos surgirán en el mundo del fútbol.

Aún se espera de ellos, tanto en el entrenamiento como en el colegio, que



Horst Wein

resuelvan las tareas planteadas por el profesor o entrenador (generalmente “tareas cerradas” y perfectamente definidas, no tareas abiertas y menos acotadas), correcta y limpiamente, de acuerdo al camino señalado por el profesor, sin poder aportar nada propio ni ser creativos.

El pensamiento y aprendizaje intencional y convergente en un campo de fútbol, debe ser ampliado, ofreciéndose con mayor frecuencia la posibilidad de pensar y aprender también de manera incidental y divergente. El entrenador no debe imponer todo. No es una relación médico-paciente con extensión de receta.

En lugar de ser el protagonista, debería traspasarles casi siempre a los jóvenes jugadores la responsabilidad y la tarea de resolver las preguntas y situaciones-problema que surjan. ¡Un verdadero maestro no da las respuestas, ayuda al discípulo a encontrarlas!

Finalmente, debería tener siempre presente, que “El juego debe ser el maestro y no el entrenador”.

Johann Wolfgang von Goethe lo dice con otras palabras: “Nuestra juventud debería ser más estimulada y menos instruida”.

Con las excesivas instrucciones, ensayos automatizados y directrices, se limita el desarrollo de la creatividad de los jóvenes jugadores.

9. MAS ENTRENADORES CREATIVOS = MAS JUGADORES CREATIVOS

Para ver más jugadores creativos en el futuro en nuestros campos de fútbol, que tengan la capacidad innovadora de hacer cosas diferentes a lo habitual y que además sean útiles, nuestros entrenadores tendrán que repensar, entre otras cosas:

- Al practicar y jugar no se deberían castigar siempre todos los errores, ya que eso restringe la disposición del jugador para arriesgar y optar por caminos distintos
- En cada sesión de entrenamiento deberían ofrecerse espacios libres de evaluación, en los que el joven jugador pueda experimentar cosas nuevas que se le ocurran espontáneamente, es decir, crear un ambiente más tolerante al error, como lo es/era el juego en el barrio o en la calle.
- Incluso las ocurrencias creativas más pequeñas que tenga un jugador al entrenar, deberían recibir un reconocimiento especial de parte del entrenador. El entrenador creativo debería alentar a sus jugadores a buscar y pensar en soluciones nuevas o diferentes.
- El entrenador debería buscar fórmulas o caminos que permitan transmitir contenidos de aprendizaje, que habitualmente se entregan a través del método analítico, de manera lúdica con el método global.

La creatividad de sus alumnos es el manantial del que debiera beber a diario el entrenador

- Las preguntas que normalmente hace el entrenador, para encaminar a sus discípulos a la solución de una situación-problema, deberían ser planteadas de vez en cuando por los propios alumnos.

10. EL ENTORNO DEL JOVEN JUGADOR DE FUTBOL ES ENEMIGO DE LA CREATIVIDAD

La mayoría de nuestros jóvenes talentos crece hoy en día en un ambiente

marcadamente hostil hacia la creatividad. Su entorno familiar y escolar se caracteriza normalmente por un clima de aprendizaje de “orientación intencional”(con normas estrictas), especialmente entre los 7 y 14 años en el colegio, que coarta la iniciativa personal, la independencia, la originalidad y el valor de intentar hacerlo de manera diferente. En la mayoría de los campos de fútbol, los jóvenes futbolistas son dominados por instructores, que les permiten relativamente poca libertad de movimiento y de decisión a los jóvenes jugadores. Hay demasiadas imposiciones y la opinión de ellos prácticamente no se toma en cuenta. Para el entrenador es importante tener todo bien controlado y si algún jugador se sale de lo establecido, se le llama al orden y a respetar las directrices. A menudo se dan instrucciones de como debe comportarse un jugador y que ubicación debe mantener en el campo. Si durante la competición, el entrenador no dirige y ordena permanentemente a sus jugadores como han de jugar, muchos padres pensarán que el entrenador no está motivado ni capacitado para su labor.

Tanto en el entrenamiento como también en el colegio hay demasiada conducción exógena, que no favorece la iniciativa personal de los jugadores o alumnos, con tal de que todo se ejecute ordenada y controladamente según lo previsto.

Muchos entrenadores piensan por los jugadores, en vez de estimularlos para que piensen por sí mismos. ¡La obediencia es el deber prioritario! Si un jugador comienza a manifestar señales de autonomía y autorrealización, generalmente recibirá un llamado de atención. De esta manera, con el correr de los años, el joven futbolista se acostumbra a no poner en duda lo que le diga el entrenador y juega de acuerdo a los dictámenes del técnico y no como a él le parezca razonable hacerlo.

Cuando estos jóvenes jugadores llegan a los 14-15 años, es obvio que van a enfrentar serios problemas si se les pide tomar decisiones propias, si durante largos años han sido adiestrados para ejecutar disciplinadamente lo que los adultos esperaban de ellos. **



“Al gestionar hoy en día muchas instituciones o organizaciones privadas y gubernamentales el tiempo libre de nuestros niños, ellos mismos en vez de actuar según sus deseos y necesidades se han convertido cada vez más en sujetos más pasivos”

Es lógico que ahora sera muy difícil para ellos pasar de simples ejecutores a autores o compositores, que jueguen en forma creativa y que aporten con su creatividad a enriquecer el juego del equipo.

“En vez de darles pescados a sus niños, alumnos o jugadores, los padres, profesores y entrenadores de fútbol deberían enseñarles a ellos la mejor forma de pescar los peces”

5 EJEMPLOS DE JUEGOS QUE ESTIMULAN LA CREATIVIDAD DE LOS JUGADORES

El juego de Mini Fútbol y especialmente algunas de sus variantes reúnen todas los requisitos para estimular la creatividad de sus participantes. Practican en un espacio reducido pocos jugadores, por lo cual las mismas situaciones de juego se repiten muy frecuentemente, lo que favorece su aprendizaje.

Debido a la presencia de 2 porterías para marcar, los jugadores deben descubrir el juego, jugando hasta lograr atacar siempre la portería menos defendida. Cualquier niño encuentra aquí un marco adecuado para expresar toda su creatividad , espontaneidad y fantasía y eso actuando en todas las posiciones, sin especializarse.

Tienen mucha oportunidad de “amigarse con el balón”, de atreverse a improvisar y arriesgar, sin el temor de cometer errores.



Así varios medios de comunicación en Alemania consideran el Mini Fútbol con sus variantes como “el renacimiento del fútbol en la calle”, la desaparecida cuna de las viejas estrellas del fútbol internacional.

1. MINI FÚTBOL (reglamento oficial)

CAMPO DE JUEGO:

Se compite en una zona de 25 x 35 metros, o en caso de no disponer de una zona tan amplia en un campo de baloncesto de 14 x 26 metros o en un campo de balonmano de 20 x 40 metros.

En cada línea de fondo se colocan dos porterías de dos metros de ancho cada una, formadas por dos postes de 1 m. de altura y separadas entre sí 12 m.

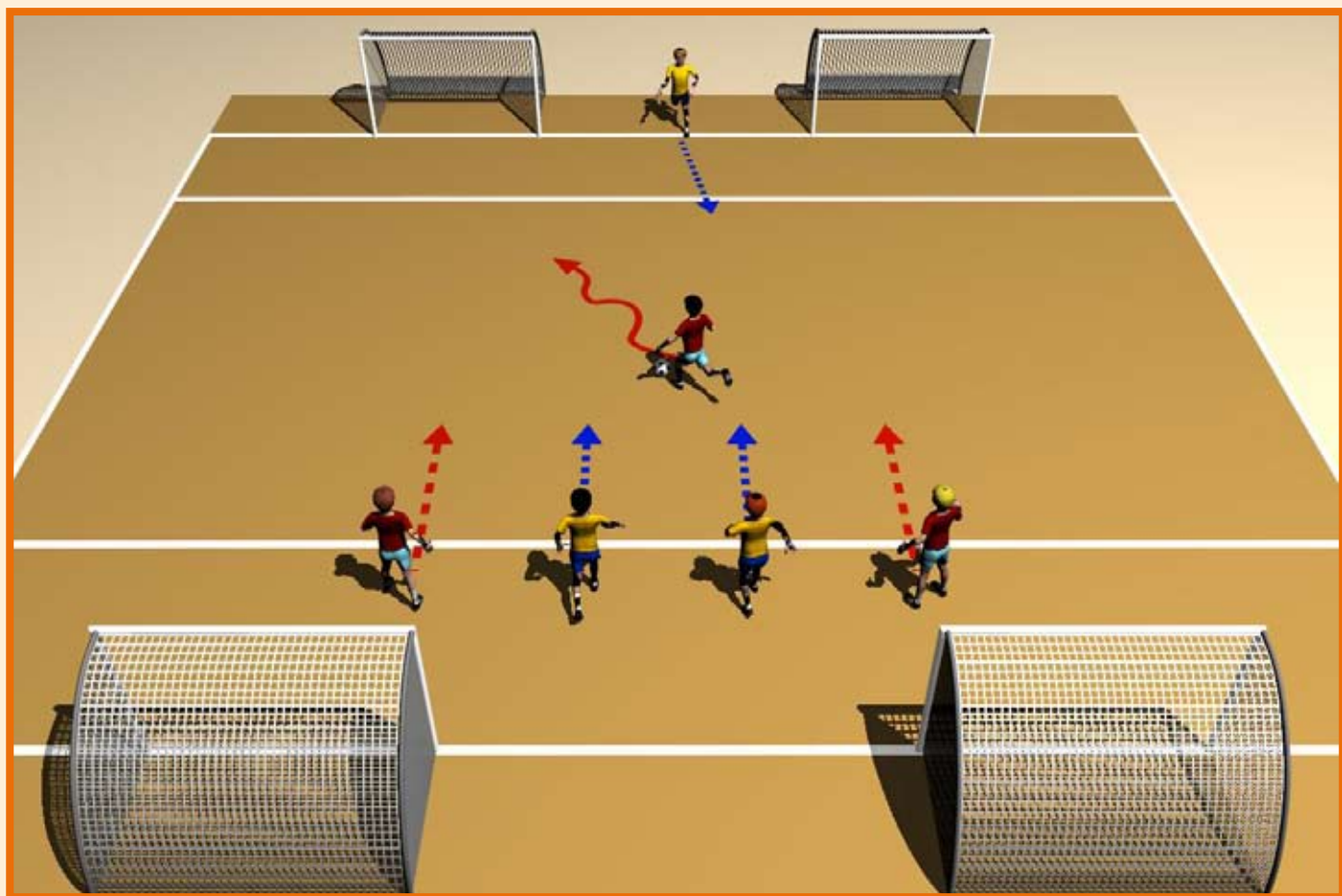
Las áreas las determinan las líneas rectas paralelas a las de la portería a 6 metros de cada una de ellas.

Se marca gol cuando el balón jugado por un atacante desde el interior del área contraria atraviesa completamente la línea de meta entre los postes de cualquiera de las dos porterías. Si durante el partido los postes se desplazan y el balón a criterio del árbitro atraviesa completamente la línea de meta en posición originaria de la portería, concederá gol.

EQUIPOS:

Un equipo consta de 4 jugadores de los cuales sólo 3 pueden jugar simultáneamente. Después de cada gol ambos equipos deben hacer obligatoriamente una sustitución de forma rotatoria.

El jugador que entra a jugar lo hará por la línea imaginaria central del campo y después de que su compañero que sale, haya abandonado el terreno de juego. Cualquier infracción de esta norma se penalizará con un tiro libre al borde del área del equipo infractor.



DURACIÓN DEL PARTIDO:

Tres tiempos de 10 minutos cuando se juega sólo un partido al día con un descanso de 3 minutos.

Jugando en el mismo día más partidos, su duración es de dos tiempos de 10 minutos.

NORMATIVA TECNICA:

Un jugador no puede:

- Estar fuera de juego, porque no hay
- Tocar el balón con las manos
- Jugar violenta o peligrosamente.

SANCIONES:

Tiro libre: Se produce siempre fuera de las áreas por una infracción de las reglas en cualquier parte del campo (incluida la de los defensas en su área).

Para poner el balón en juego, el benjamín podrá optar entre realizar un pase a un compañero, o salir con el balón en conducción.

Las faltas que los defensas producen dentro de su área o a menos de 3 metros de la misma, se sacarán todas a no menos de 3m. de la línea del área. Todos los demás jugadores deben situarse a más de 3 metros del que la ejecuta..

Penalti: Una infracción dentro de la propio área se convierte en un ataque libre a favor del equipo contrario. Este será ejecutado por un atacante del equipo que no cometió infracción y desde el punto central del campo y con todos los jugadores, excepto uno de los tres defensas, 5 metros detrás del que lo ejecuta. El tercer defensa se sitúa sobre la línea de meta.

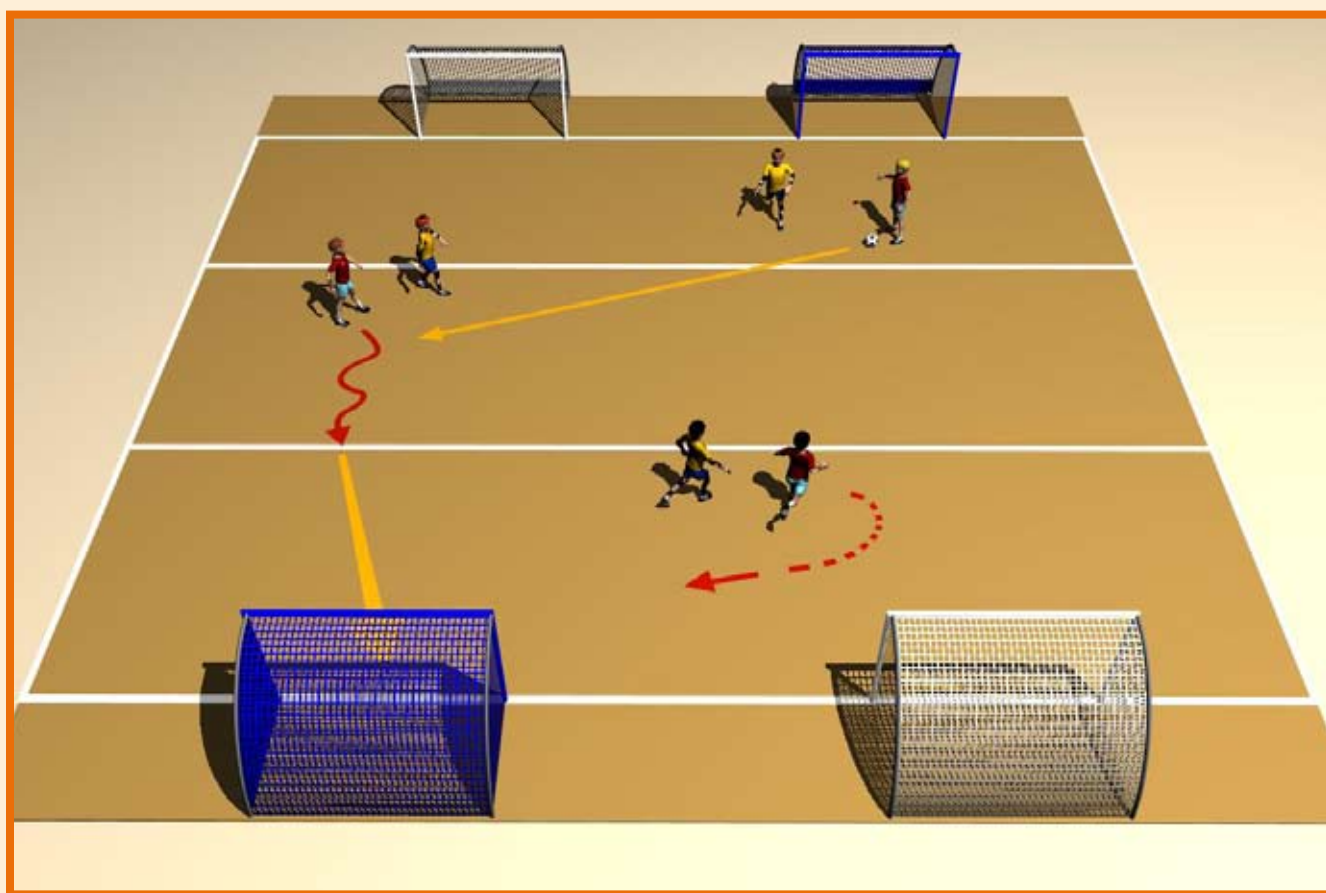
Cuando todos los jugadores se encuentran en su posición correcta, el árbitro da la señal para el atacante, pero también para los demás jugadores que pueden intervenir en defensa o en apoyo del jugador que culmina el “ataque libre”.

Los jugadores de un equipo deben alternarse en la ejecución del “ataque libre” en caso de disponer de más de uno.

Saque de esquina: no hay.

Saque de fondo o saque lateral: desde la línea del área o la línea lateral se pone el balón en juego con una conducción o un tiro libre.

Sanciones disciplinarias: expulsiones temporales por conducta antideportiva.



2. MINI FÚTBOL A PORTERÍAS DIAGONALMENTE OPUESTAS

Cada equipo defiende las dos porterías diagonalmente opuestas y ataca las otras dos (ver ilustración). Se marca gol en conducción en una portería de 6 metros de anchura o con un tiro desde cualquier lugar en el interior de la zona de remate a una de las 2 porterías de 2 metros de anchura.

3. MINI FÚTBOL A 4 PORTERÍAS CUYO ASIGNACIÓN SERÁ MODIFICADA DURANTE EL JUEGO

Durante el desarrollo del partido dos jugadores suplentes se sitúan cada uno detrás de una línea de fondo, para poder modificar cada minuto el lugar de las 4 porterías en estas líneas de fondo. Cinco minutos más tarde se efectúa un cambio de los 2 suplentes.

Por ejemplo: Al inicio ambos equipos marcar gol en la portería



derecha o izquierda del contrario, es decir atacan cada uno una línea de fondo. Posteriormente, es decir un minuto más tarde, deben de repente atacar sólo la portería que se encuentra delante de ellos a su derecha (izquierda) sobre ambas líneas de fondo. Es decir del juego 1 se cambia al juego 2 con la portería a atacar una vez al lado derecho de los atacantes y otra vez al lado izquierdo.

Mientras un jugador suplente es el responsable que decide sobre la variante a jugar, el otro de enfrente debe adaptarse con su colocación de los conos a lo que propone el primero de enfrente.

Variante: Las porterías pueden ser establecidas también sobre las líneas laterales del campo

4. MINI FÚTBOL A CUALQUIERA DE LAS 4 PORTERÍAS

Con el fin de ampliar el campo visual de cada uno de los jugadores, cada equipo de tres puede anotar gol en las porterías Mini de 2 x 1 metros con un remate desde el interior de la zona de remate del equipo contrario (variante inicial) o más tarde con una conducción del balón controlado en cualquiera de las 4 porterías anchas de 6 metros.

Variante 1:

El gol sólo es válido cuando el jugador que entra en la portería está realizando el malabarismo de Zidane: “La Ruleta” (entrar con el balón de espalda).

Variante 2:

El gol sólo es considerado válido cuando el que entra en la portería con el balón controlado no está presionado por ningún defensa en una

cercanía de 6 metros, es decir ningún defensa debería encontrarse en la



zona de remate.

Variante 3:

Cada equipo tiene 2 veces 5 posesiones del balón. Un equipo inicia el juego desde el punto central del campo, intentando marcar gol con una conducción a través de cualquiera de las 4 porterías sin dejar tocar el balón a los contrarios (que pueden distribuirse libremente en el campo). En este caso y con el balón fuera del campo termina la primera posesión del balón.

Después de 5 posesiones ambos equipos cambian lugares y tareas. En el descanso se cuentan los goles conseguidos de ambos equipos para posteriormente continuar cada equipo con otras 5 posesiones del balón. El equipo de tres jugadores que marca más goles con 10 posesiones del



balón es considerado vencedor.

Curriculum Horst Wein

-Licenciado en Educación Física del "Deutsche Sporthochschule Köln" con la maestría de fútbol con el Prof. Hennes Weissweiler.

-Docente Universitario en "Metodología y didáctica de juegos colectivos" en la "Universität Münster", "Techn. Universität München" y del INEF de Barcelona

-Medalla Olímpica de Plata en los Juegos Olímpicos 1980 como Director Técnico del Hockey Español

-Director en el departamento "Deportes" del Comité Organizador de los XX .Juegos Olímpicos en München y asesor en la organización de los Juegos Asiáticos de Teherán (Irán)

-Primer técnico del mundo occidental, invitado por la Unión Soviética para entrenar técnicos de deporte.

-Colaborador del "Centro Piloto del Calcio Giovanile della Fed. Italiana di Gioco Calcio" Roma 1988-89

-Asesor (mentor) para la formación de técnicos de fútbol en ...
Club Universidad Nacional,
A.C. UNAM "Pumas" (6 veces Campeón de México)
Internazionale Milan (2 veces ganador de la Copa Intercontinental)
Comisión Nacional de Baby Fútbol (ahora Federación de Fútbol Juvenil en Uruguay)
Universidad de Fútbol en Pachuca (México) y FC Pachuca (2 veces Campeón de México)

Real Sociedad de San Sebastián (2 veces Campeón de España), Villareal C.F.
Peñarol Montevideo (3 veces ganador de la Copa Intercontinental)
Leeds United, Sunderland F.C. y Arsenal London
Club Deportivo Social y Cultural Cruz Azul, A.C. (8 veces Campeón de México)
Nacional de Montevideo (3 veces ganador de la Copa Intercontinental)
Club de Fútbol América (13 veces Campeón de México)
Necaxa (3 veces Campeón de México), Rayados de Monterrey (1 vez campeón de México)

The English Football Association, Federación Salvadoreña de Fútbol, Federación Mexicana de Fútbol (Escuela Nacional de Directores Técnicos-ENDIT)

Universitario de Deportes de Lima (23 veces Campeón), Alianza de Lima y Sporting Cristal de Perú



Instituto Nacional de Fútbol (INAF) de Santiago de Chile
Northern Ireland Institute of Coaching (NIIC)
Federación Nacional Autónoma de Fútbol de Honduras
Escuela Nacional de Deportes en Cali (Colombia),
Club Santa Fé de Bogotá (6 veces campeón), Deportivo Cali (5 veces campeón)
Escuela Superior de Entrenadores de Fútbol (Eseful) en Lima (Perú),
Federación Peruana de Fútbol,
Scottish Football Association,
Football Association of Zambia (FAZ)
International Educational Management Systems (IEMS) Finlandia
Deutscher Fussball Bund (DFB),
Schalke 04, Bayer04 Leverkusen, MSV Duisburg, Mainz 05 (Alemania)
Danish Football Union
Federación Costarricense de Fútbol,
Federación de Fútbol del Norte de Maruecos
Liga Deportiva Universitaria (Ecuador),
Head Coach de NIKE (Gran Bretaña) por el " grass- root football program"

-Docente y colaborador del "Centro de Estudios, Desarrollo e Investigación" de la Real Federación Española de Fútbol (CEDIF) y del mismo centro de la Federación Andaluza de Fútbol desde 1996

-Profesor o conferenciante, contratado temporalmente por instituciones de 52 países

-Autor de 31 libros (4 sobre la enseñanza del fútbol), de un libro en formato CD-ROM, un Curso Multimedia, 3 videos didácticos y dos DVD, algunos publicados en alemán, inglés, holandés, griego, ruso, coreano, italiano y español y autor de numerosos artículos en revistas y paginas web especializadas.

horstwein@eresmas.net Tel. 93-6746246 –
C./ Domenéch 3 , 08190 Sant Cugat del Vallés, ESP.
http://www.futbolbase.com/horst/rincon_formador.php