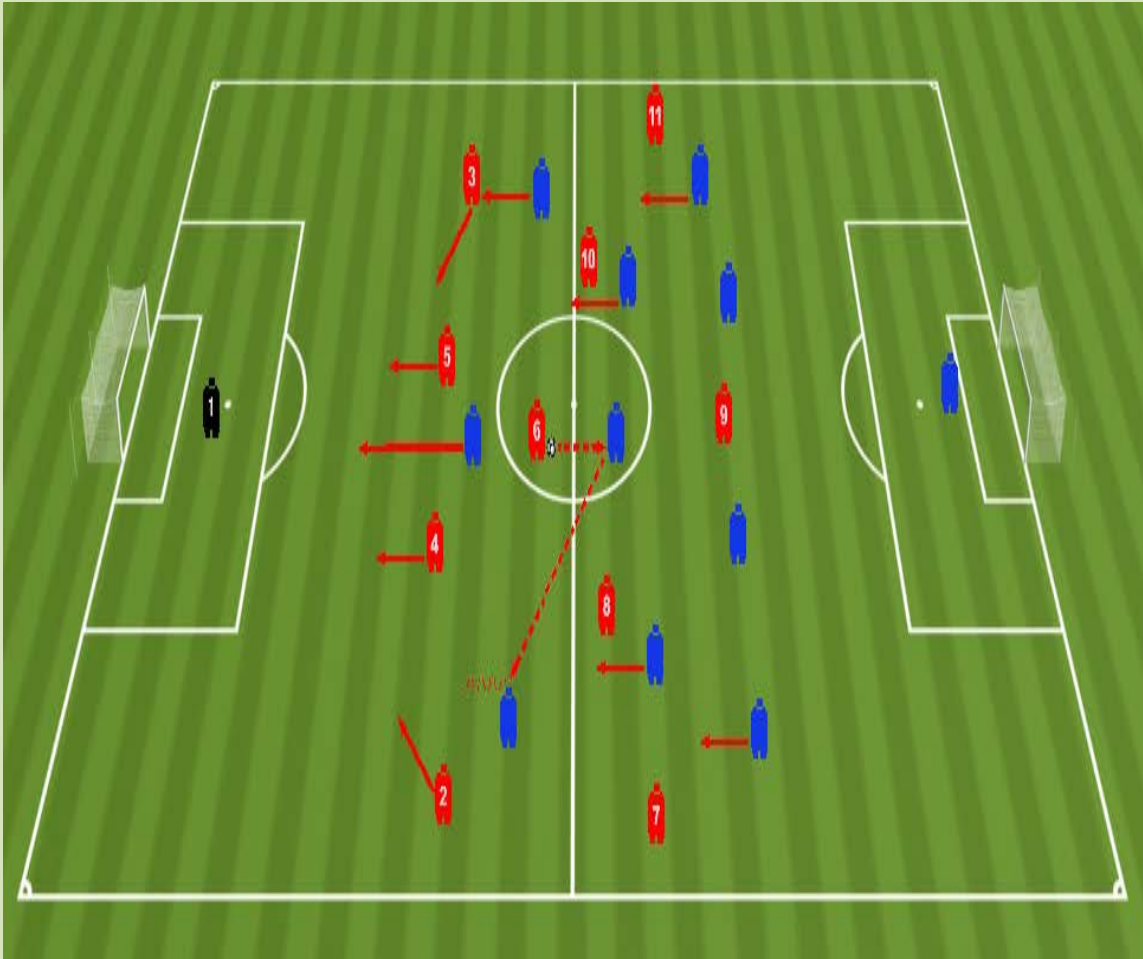


LA PREPARACION DEL FUTBOLISTA BASADA EN EL FUTBOL



PARTIDOS CONDICIONADOS : ORGANIZACION Y 120 EJEMPLOS PRACTICOS

JAVIER LOPEZ LOPEZ

LA PREPACION DEL FUTBOLISTA BASADA EN EL FUTBOL

VOLUMEN 3

PARTIDOS CONDICIONADOS:
ORGANIZACIÓN Y 120 EJEMPLOS
PRACTICOS

-EDITA

WWW.ENTRENARFUTBOL.ES

-AUTOR

Javier López López

-E-MAIL AUTOR

Javierlopezlopez@hotmail.com

-MAQUETACION Y DISEÑO

Adriana Cabal Bertrán

-DIBUJOS Y GRAFICOS

Javier López López

Prohibida su reproducción total o parcial, por cualquier medio o técnica, sin la expresa autorización del autor.

INDICE

-PROLOGO.....	4
-CONCEPTO.....	7
-CONSIDERACIONES.....	7
-TIPOS DE CONDICIONANTES.....	8
-ORGANIZACION DE LOS P.CONDICIONADOS.....	10
-PARTIDOS CONDICIONADOS JUEGO DE ATAQUE	22
-PARTIDOS CONDICIONADOS TRANSICION DEFENSA-ATAQUE.....	46
-PARTIDOS CONDICIONADOS DEFENSA.....	60
-PARTIDOS CONDICIONADOS TRANSICION ATAQUE-DEFENSA.....	70
-PARTIDOS CONDICIONADOS SITUACIONES DE JUEGO	80

PROLOGO

Una de las frases más repetidas en las ruedas de prensa por los entrenadores más prestigiosos del mundo se refiere a la relación directa entre entrenamiento y competición” **SE JUEGA COMO SE ENTRENA”**.

Esta afirmación nos deja en claro la importancia de que toda metodología de entrenamiento debe basarse en la competición hacia la que va dirigida.

Diseñar una metodología de entrenamiento para su posterior aplicación en una determinada especialidad deportiva requiere de un análisis detallado por un lado de las características específicas del deporte y por otro de la forma en la que los participantes van a desarrollarse en la misma.

Cada especialidad deportiva es única ya que presenta unas características, estructura y una forma de competición que ningún otro deporte puede imitar, para cada deporte debe existir una metodología de entrenamiento capaz de reproducir y perfeccionar las necesidades de sus participantes en la competición.

Las necesidades de un futbolista son muy diferentes que las de una baloncestista, atleta, nadador.....cada deporte tiene unas necesidades y éstas deben ser una de las bases sobre las que sistematizar un determinado modelo de entrenamiento.

El fútbol está catalogado dentro de los denominados deportes de equipo de colaboración –oposición directa, es decir deporte donde un elevado número de jugadores desarrollan fases de colaboración –oposición de una manera activa y coordinada en un espacio de juego compartido.

La forma de jugar es eminentemente táctica y es de la necesidad que tienen los jugadores de relacionarse para organizarse colectivamente con eficacia en las situaciones ofensivas y defensivas que van a surgir el resto de capacidades técnicas, físicas y psicológicas.

Es evidente que no son las mismas capacidades las que necesitan los jugadores de un equipo que basa su juego de defensa en la presión alta en campo contrario que aquel que espera la recuperación del balón en campo propio o las de un equipo que basa su juego de ataque en posesiones de balón largas que aquel que lo basa en el manejo de las 2 jugadas.

Cada forma de juego requiere de la aplicación de diferentes capacidades sobre las cuales debemos también sistematizar nuestra metodología de entrenamiento.

La metodología de entrenamiento del futbol durante años ha estado basada en otras especialidades deportivas que por sus características y estructuras están muy alejadas de la realidad de este deporte.

Estas tendencias metodológicas consideran que a la competición se llega preparando al futbolista de una manera fragmentada en sus aspectos físicos, técnicos, tácticos y psicológicos con entrenamientos alejados del juego real aplicando metodologías de entrenamientos derivadas de otras especialidades deportivas como el atletismo, baloncesto, tenis...

En la actualidad cada día son más voces las que consideran que la metodología de entrenamiento del futbol debe respetar por un lado la especificidad de este deporte y por otro lado la singularidad del modelo táctico de juego que cada equipo trata de aplicar en competición.

El objetivo final es claro entrenar jugando, basar el entrenamiento en una competición continua subordinando la metodología de entrenamiento a las características - estructura del futbol y al modelo táctico de juego que pretendemos desarrollar en competición utilizando para ellos tareas que reflejen las situaciones reales del juego en donde los jugadores potencien de una manera conjunta todas sus capacidades.

Cada equipo en función de su modelo táctico de juego debe desarrollar su propia metodología de entrenamiento logrando trasladar a todas y cada una de las tareas de entrenamiento las características principales de su forma de juego logrando con ellos la mejor y más fiel transferencia del entrenamiento a la competición.

Respetando al máximo todas las ideas generadas en relación a la preparación de los futbolistas y que han demostrado a lo largo de los años ser perfectamente validas para lograr excelente resultados deportivos, en este libro pretendo dar pautas teorías y prácticas de cómo construir una metodología de entrenamiento del futbol teniendo en cuenta la especificidad de este deporte y la especificidad de la forma de juego de cada equipo al no existir dos deportes iguales ni dos equipos que jueguen de la misma manera no debe existir una metodología única.

En las sesiones de entrenamiento los máximos protagonistas serán el balón, los jugadores y la competición continua entendida desde la perspectiva de perfeccionar los principios de juego que nuestro modelo de juego requiere.

En este volumen 3 dedicado a los PARTIDOS CONDICIONADOS , los entrenadores de todas las categorías se van a encontrar una primer parte donde se exponen de una manera clara las bases teóricas para la construcción de partidos en las que se modifican las normas preestablecidas de una determinada actividad deportiva con el objetivo de provocar o reforzar un determinado contenido de enseñanza para lograr que los jugadores perfeccionen los diferentes momentos y principios táctico del juego en mediante prácticas en contextos propios del juego real , en la segunda parte se presentan más de 120 partidos condicionados ordenados en función de los momentos tácticos del partido .

Aprovecho la ocasión para agradecer a mis compañeros de cuerpo técnico Oscar Martin Romero Sandoval y Juan Carlos Cruz Álvarez y a todos los jugadores de la 3 división del Atlante F.C el apoyo recibido para poder plasmar en el entrenamiento diario todas estas ideas.

1. CONCEPTO

Son tareas en las que se modifican las normas preestablecidas de una determinada actividad deportiva con el objetivo de provocar o reforzar el contenido de enseñanza que se quiere perfeccionar con el desarrollo del juego.

El cumplimiento de ciertas normas favorece en el jugador a base de repeticiones adquiera las habilidades técnicas, tácticas, físicas y psicológicas que le ayuden a alcanzar los objetivos propuestos con el juego.

Estos objetivos deben ir orientados al perfeccionamiento de los principios de juego que van a articular y dar contenido a nuestro modelo táctico.

2. CONSIDERACIONES

En el fútbol es necesario dotar al jugador de una preparación que le permita enfrentar cualquier situación de juego que se puede plantear, lograr que pueda desenvolverse con éxito ante estímulos cambiantes con un gran estado de incertidumbre, la realización de las diferentes acciones técnico-tácticas deben adaptarse a las condiciones imprevisibles de juego por ello los mecanismos cognoscitivos de percepción, decisión y ejecución adquieren un papel decisivo.

Los partidos condicionados permitan reforzar comportamientos y habilidades positivas en la construcción de nuestro modelo de juego, enfrentar a los jugadores a diferentes variables que se pueden dar a lo largo de los partidos (Resultado favorable o desfavorable a falta de x tiempo, superioridad o inferioridad numérica....) y a los diferentes modelos y sistemas de juego que el equipo se puede encontrar en la competición, (no es igual atacar a un equipo que presiona en campo contrario que a otro que espera en campo propio, defender en la primera línea de presión a un equipo con 2 centrales que 3 centrales ...) todas estas variables que se pueden dar en un partido y que los jugadores sin perder las señas de identidad propias y características de su modelo táctico de juego deben entrenar para obtener un mayor rendimiento.

Con la aplicación de diferentes condiciones u obligaciones buscamos que los jugadores adquieran vivencias en los entrenamientos de los comportamientos individuales y colectivos que deseamos en nuestro equipo para resolver con éxito las diferentes situaciones del juego que se puede presentar posteriormente en la competición.

3. TIPOS DE CONDICIONANTES

3.1 CONDICIONES TECNICAS;

Limitar el número de acciones técnicas que los jugadores disponen como recursos para alcanzar los objetivos tácticos.

Ejemplo. Jugar a 2 toques limita las acciones técnicas disponibles al control orientado, el pase o el tiro al tiempo que provoca una mayor velocidad en la circulación del balón, aumenta la movilidad ofensiva, la atención y concentración en el juego.

3.2 CONDICIONES TACTICAS;

Obligar a un equipo a jugar con un modelo táctico y sistema de juego determinado con el objetivo de que los jugadores logran vivenciar desde el entrenamiento la mejor manera de anular y sorprender esta organización táctica.

Ejemplo. Jugar contra un modelo táctico de presión alta insertado en un sistema 1-4-4-2.

3.3 CONDICIONES ESPACIALES;

Jugar en un espacio de juego más grande o más pequeño.

Ejemplo jugar en un espacio de juego de 80x55 m o 110x70m.

Delimitar zonas marcadas en las cuales y con diferentes objetivos se puede obligar a jugar jugadores en su interior, prohibir el juego en su interior, el gol solo es válido tras pase desde una zona...

Ejemplo se delimita una zona central en el interior de la cual no se puede jugar el balón con el objetivo de favorecer los cambios de orientación largos.

3.4 CONDICIONES EN EL NUMERO DE JUGADORES

Obligar a un equipo a jugar en superioridad o inferioridad numérica con el objetivo de vivenciar este tipo de situaciones que se pueden producir en un partido.

Ejemplo un equipo juega con 11 jugadores el adversario con 9.

3.5 CONDICIONES TEMPORALES Y RESULTADO DEPORTIVO

Iniciar un partido con un equipo con ventaja o desventaja en el marcador y con tiempo limitado para mantenerlo, ampliarlo o reducirlo.

Ejemplo un equipo inicia ganando 1-0 y tiene 20 minutos para mantener o ampliar el resultado y el equipo adversario trata de remontar.

3.6 CONDICIONES ESTADO DEL TERRENO DE JUEGO

Jugar en campo de hierba natural (alta, baja...) o en pasto sintético con el objetivo de adaptar las situaciones motrices al tipo de superficie que nos vamos a encontrar en el próximo partido.

Ejemplo jugar un partido con la hierba alta.

3.7 CONDICIONES ARBITRALES

Realizar un partido en el que el árbitro pita a favor o en contra de un equipo.

Ejemplo, vamos a jugar un partido el fin de semana de visita y el árbitro es muy localista reproducimos esto en un partido para una mejor adaptación a esta situación.

3.8 CONDICIONES ELEMENTOS INVARIABLES

Realizar modificaciones en diferentes elementos:

Balón: Jugar con más de un balón, balón más pequeño o más grande....

Porterías: Jugar con varias porterías; grandes, pequeñas, altas, bajas, laterales, triangulares, cuadradas...

Espacios: Marcar zonas prohibidas, zonas obligadas....

Adversarios: Limitar su número, limitar sus posibilidades de actuación...

Compañeros; Juegan en zonas determinadas, apoyan de manera estática –dinámica...

Reglas técnico-tácticas: Proponer reglas que favorezcan la adquisición de los participantes de las habilidades técnico-tácticas positivas para la organización táctica elegida en el equipo y la eliminación de comportamientos poco adecuados.

4. ORGANIZACION DE LOS PARTIDOS CONDICIONADOS

4.1. DEFINIR EL MOMENTO DE JUEGO Y EL MODELO TACTICO A DESARROLLAR

Debemos determinar qué momento del juego vamos a perfeccionar con la realización del partido condicionado.

Al entrenar en situaciones de colaboración –oposición debemos tener presente que si el partido va destinado para la mejora del juego de ataque el equipo adversario estará trabajando la mejora del juego de defensa, si trabajamos la transición ataque –defensa el equipo adversario trabajara la transición defensa-ataque .

Existe una correlación clara en las tareas en relación al rol ofensivo –defensivo de los equipos entre cada uno de los momentos del juego.

Elegido el momento táctico de juego debemos concretar el modelo táctico a mejorar con la realización de la tarea.



Elegido el momento táctico de juego debemos concretar el modelo táctico a mejorar con la realización de la tarea y aplicar las características de cada modelo en el desarrollo de los partidos condicionados.

ATAQUE	DEFENSA	TRANSICION DEFENSA-ATAQUE	TRANSICION ATAQUE-DEFENSA
<ul style="list-style-type: none"> •Combinado •Directo 	<ul style="list-style-type: none"> •Presion alta •Presion baja 	<ul style="list-style-type: none"> •Rapida •Lenta 	<ul style="list-style-type: none"> •Rapida •Lenta

4.2. DEFINIR LOS OBJETIVOS DEL JUEGO

Debemos determinar qué objetivos tácticos vamos a perfeccionar con la realización de los partidos condicionado.

ATAQUE	DEFENSA	TRANSICION DEFENSA-ATAQUE	TRANSICION ATAQUE-DEFENSA
Mantener la posesión del balón	Recuperar el balón	Mantener la posesión del balón	Recuperar el balón
Progresar en el juego	Evitar la progresión en el juego	Progresar en el juego	Evitar la progresión en el juego
Finalizar	Evitar el gol	Finalizar	Evitar el gol

Al entrenar en situaciones de colaboración –oposición debemos tener presente que si la tarea va destinada para la mejora del objetivo táctico de mantener la posesión del balón el equipo adversario estará entrenando para la mejora de la recuperación del mismo, si el objetivo táctico es progresar en el juego y finalizar el equipo adversario entrenara para evitar la progresión y el gol.

Existe una correlación clara en las tareas en relación al rol ofensivo –defensivo de los equipos entre cada uno de los objetivos tácticos del juego.

3. DEFINIR LOS PRINCIPIOS TECNICO-TACTICOS

Debemos concretar de medios técnico-tácticos vamos a tratar de perfeccionar con el desarrollo de la tarea.

PRINCIPIOS TACTICOS OFENSIVOS	PRINCIPIOS TECNICOS OFENSIVOS	PRINCIPIOS TACTICOS DEFENSIVOS	PRINCIPIOS TECNICOS DEFENSIVOS
Amplitud	Control	Posicionamientos	Entrada
Apoyos	Conducción	Basculaciones	Carga
Desmarques	Finta	Marcaje	Anticipación
Paredes	Regate	Coberturas	Interceptación
Cambios de orientación	Tiro	Permutas	Despeje
Cambios de ritmo	Pase	Repliegues	Desvió
Vigilancias		Reducciones de Espacio	Prolongación
Desdoblamientos		Vigilancias	

4.3. DEFINIR LA CARGA FISICA A NIVEL CONDICIONAL DE LA TAREA

Debemos concretar qué capacidad física vamos a tratar de mejorar con el desarrollo del partido condicionado.

Todas las tareas van a necesitar de la manifestación de las tres capacidades condicionales (Resistencia, Fuerza y Velocidad) será en función de la duración e intensidad física de la tarea lo que finalmente orientara la tarea hacia una determinada sub-capacidad dentro de cada capacidad condicional.

RESISTENCIA	FUERZA	VELOCIDAD
Capacidad aeróbica	Fuerza –resistencia baja intensidad	Velocidad –resistencia baja intensidad
Potencia aeróbica	Fuerza –resistencia media intensidad	Velocidad-resistencia media intensidad

5. DEFINIR LA CARGA PSICOLOGIA DE LA TAREA

Debemos concretar que capacidades psicológicas y en qué nivel de intensidad vamos a tratar de desarrollarlas con la realización de los partidos condicionados.

La intensidad de concentración y demanda atencional también pueden variarse en la realización de las tareas ,por ejemplo una tarea de posesión del balón no tendrá el mismo nivel de intensidad de concentración si se realiza en una situación de superioridad numérica 11x 9 que si se realiza en una situación de inferioridad numérica 9x11

Al igual los niveles de intensidad de voluntad, solidaridad, sacrificio... pueden variarse en la realización las tareas, por ejemplo un partido condicionado no tendrá la misma intensidad de solidaridad y sacrificio si un equipo debe actuar con 11 jugadores y el contrario con 9.

Los niveles de intensidad en la responsabilidad también pueden variarse en la realización de las tareas, por ejemplo en una tarea de finalización no va a tener el mismo nivel de intensidad en la responsabilidad si se realiza 5x5 que 11x11.

MEDIOS PSICOLOGICOS OFENSIVOS	MEDIOS PSICOLOGICOS DEFENSIVOS
Atención	Atención
Concentración	Concentración
Creatividad	Agresividad
Inteligencia	Responsabilidad
Confianza	Sacrificio
Responsabilidad	Voluntad

4.4 ORGANIZACIÓN DE LAS TAREAS Y SUS VARIANTES

Los componentes que inciden en la organización de las tareas son tres, con sus múltiples variantes que originan diferentes efectos a nivel físico, técnico, táctico y psicológico.

ESPACIO DE JUEGO	NUMERO DE JUGADORES	TIEMPOS DE TRABAJO Y RECUPERACION
•NUMERO Y TIPO DE PORTERIA	•IGUALDAD NUMERICA, SUPERIORIDAD O INFERIORIDAD	•AEROBICOS

En relación al **espacio de juego** este debe estar marcado y debemos delimitar el espacio del área de meta y penal proporcional al tamaño del espacio de juego con el fin de trasladar al entrenamiento esa parte de la estructura del deporte para que los jugadores y los porteros adapten sus comportamientos en función del espacio de juego en el que se encuentran.

El espacio de juego de un partido de fútbol es de alrededor de 105x65 con sus lógicas variantes entre 90-120 de largo u 45-90 de ancho, pero el juego no se desarrolla en cada momento en todo el espacio, el juego se desarrolla generalmente en tres sub-espacios verticales: cerca de una de las dos porterías o en medio campo en función del posicionamiento defensivo y ofensivo de los equipos el partido transcurre en unos u otros espacios con fases en las que los jugadores transitan de un espacio a otro en función de la evolución del balón y el movimiento de los jugadores.

A nivel horizontal el juego se desarrolla también en tres sub-espacios: una de las dos bandas y el centro en función de la zona en la que se encuentra el balón los equipos a nivel defensivo ocupan ciertos espacios cercanos al balón y dejan libres las zonas más alejadas.

Finalmente podríamos decir que el juego activo 11x11 se desarrolla en un espacio comprendido entre las líneas defensivas de ambos equipos aproximado de 35 m de largo x 50 m de ancho (1750m²) con las transiciones lógicas de un espacio vertical y horizontal a otro.

Por todo ellos podemos delimitar diferentes espacios de juegos para nuestros partidos condicionados partiendo de unas medias estándar de 85x60m.

Ahora bien si queremos lograr diferentes efectos a nivel físico-técnico-táctico y psicológico podremos variar esta medida estándar con los siguientes efectos:

-Aumentado los espacios:

FISICOS	TECNICOS	TACTICOS	PSICOLOGICOS
Mayor volumen en los desplazamientos	Mayor posibilidad de envíos largos	Más tiempo para pensar-decidir y ejecutar	Mayor confianza en los jugadores ofensivos
Menor intensidad en los desplazamientos	Facilita la realización de las acciones técnicas ofensivas	Facilita la realización de las acciones tácticas ofensivas	Menor confianza en los jugadores ofensivos
Mas acciones de fuerza-resistencia	Dificulta la realización de las acciones técnicas ofensivas	Dificulta la realización de las acciones tácticas ofensivas	Menos intensidad en la concentración y atención de los jugadores
Menos acciones de fuerza-explosiva		Menos situaciones de 1x1	Mayor Sacrificio y Voluntad en los jugadores defensivos

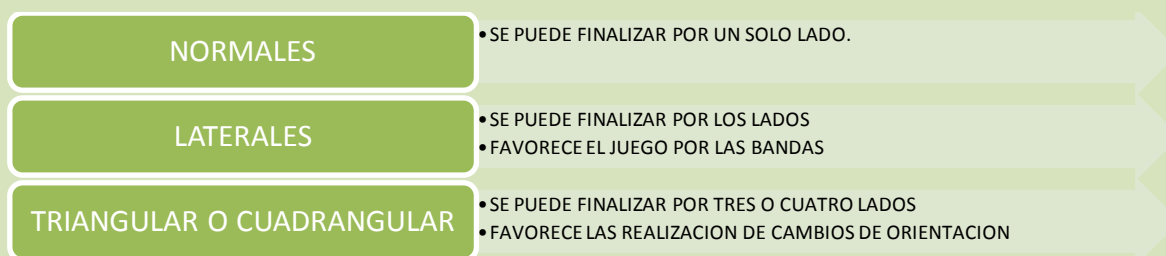
PARTIDOS CONDICIONADOS: ORGANIZACIÓN Y 120 EJEMPLOS PRACTICOS

-Reduciendo los espacios:

FISICOS	TECNICOS	TACTICOS	PSICOLOGICOS
Menor volumen en los desplazamientos	El juego se realiza a base de pases cortos-medios	Menos tiempo para pensar-decidir y ejecutar	Menor confianza en los jugadores ofensivos
Más intensidad en los desplazamientos	Dificulta la realización de las acciones técnicas ofensivas	Dificulta realización de las acciones tácticas ofensivas	Mayor confianza en los jugadores ofensivos
Menos acciones de fuerza-resistencia	Facilita la realización de las acciones técnicas ofensivas	Facilita la realización de las acciones tácticas ofensivas	Mayor intensidad en la concentración y atención de los jugadores
Más acciones de fuerza-explosiva	Aumenta el ritmo de juego	Más situaciones de 1x1	Menos sacrificio y voluntad en los jugadores defensivos

En relación al tamaño y forma de las porterías tenemos como referencia el tamaño estándar de 7,32 x 2,44 y forma rectangular sin embargo para los entrenamientos podríamos utilizar diferentes tamaños y tipos de las porterías para lograr los siguientes efectos

-Tipos de porterías:



-Tamaño de las porterías

Aumentándolas

FISICOS	TECNICOS	TACTICOS	PSICOLOGICOS
Más acciones de fuerza – explosiva (Golpeos)	Se facilita el golpeo a portería con el pie o la cabeza (menos precisión)	Más facilidad para la finalización	Menor atención, concentración y confianza en los jugadores ofensivos
Menos intensidad en los desplazamientos	Se dificulta la realización de las acciones defensivas para evitar el gol.	Más dificultad para evitar el gol	Mayor atención y concentración en los jugadores defensivos

Reduciéndolas

FISICOS	TECNICOS	TACTICOS	PSICOLOGICOS
Menos acciones de fuerza – explosiva (Golpeos)	Se dificulta la realización de los golpeos con el pie y la cabeza (más precisión)	Menos facilidad para la finalización	Mayor atención, concentración y confianza en los jugadores ofensivos
Más intensidad en los desplazamientos	Se facilita la realización de las acciones técnicas defensivas para evitar el gol	Más facilidad para evitar el gol	Menor atención y concentración en los jugadores defensivos

En relación al **número de jugadores** que utilizamos en cada tarea estos deben estar perfectamente diferenciados con la utilización de petos de diferentes colores, en aquellas tareas que sean sin finalización se moverán de manera libre en todo el espacio interior de juego y en aquellas tareas que sean con finalización los situaremos con unos roles adaptados a sus posiciones en los partidos de competición.

El número de jugadores que inician un partido de futbol puede variar según las edades y categorías desde el 5x5, 7x7, 9x9, 11x11, los cuales se organizan en función de un sistema de juego en varias líneas verticales compuestas cada una de ellas por un determinado número de jugadores.

En relación al número de jugadores utilizados en los partidos condicionados podemos lograr diferentes efectos a nivel físico-técnico-táctico y psicológico podremos variar esta medida estándar con los siguientes efectos:

-Partidos condicionados con pocos jugadores (5x5; 6x6 7x7.)

FISICOS	TECNICOS	TACTICOS	PSICOLOGICOS
Más intensidad en los desplazamientos	Más posibilidades de repetición de las acciones técnicas ofensivas	Más posibilidades de repetición de las acciones tácticas ofensivas	Mayor intensidad en la concentración y atención
Más acciones de fuerza-explosiva	Más posibilidades de repetición de las acciones técnicas defensivas	Más posibilidades de repetición de las acciones tácticas defensivas	Mayor intensidad de sacrificio ofensivo defensivo
Más situaciones de 1x1	Más situaciones de 1x1	Más situaciones de 1x1	Mayor intensidad de responsabilidad y solidaridad ofensiva y defensivas

-Partidos condicionados con muchos jugadores (7x7; 8x8; 9x9; 10x10; 11x11).

FISICOS	TECNICOS	TACTICOS	PSICOLOGICOS
Menos intensidad en los desplazamientos	Menos posibilidades de repetición de las acciones técnicas ofensivas	Menos posibilidades de repetición de las acciones tácticas ofensivas	Menor intensidad en la concentración y atención

Durante el desarrollo del partido se pueden dar situaciones del juego que obliguen a un equipo a jugar en superioridad o inferioridad numérica (11 x10; 11x9...) aspecto de demos tener lógicamente en cuenta a la hora de desarrollar nuestra metodología.

Podemos variar el número de jugadores en los partidos condicionados consiguiendo con ellos los siguientes efectos:

-Superioridad numérica

FISICOS	TECNICOS	TACTICOS	PSICOLOGICOS
Menos intensidad en los desplazamientos	Más facilidad para la realización de las acciones técnicas	Más facilidad para la realización de las acciones técnicas	Menor intensidad en la concentración y atención
Menos acciones de fuerza-explosiva			Menor intensidad de sacrificio y solidaridad
Menos acciones de fuerza-resistencia			Menor intensidad de responsabilidad

-Inferioridad numérica:

FISICOS	TECNICOS	TACTICOS	PSICOLOGICOS
Más intensidad en los desplazamientos	Más dificultad para la realización de las acciones técnicas	Más dificultad para la realización de las acciones técnicas	Mayor intensidad en la concentración y atención
Mas acciones de fuerza-explosiva			Mayor intensidad de sacrificio y solidaridad
Menos acciones de fuerza-resistencia			Mayor intensidad de responsabilidad

En relación a la **duración y tiempo de recuperación** de las tareas, debemos organizarlas en función de la capacidad física a mejorar.

Los partidos de competición duran 2 partes x 45 minutos + los tiempos agregados en cada una de ellas, nos dan un duración total de la partido de 90 minutos + el tiempo agregado.

Esta referencia del tiempo de duración del partido es muy importante a la hora de concretar la duración de las sesiones de entrenamiento, considero que las sesiones de entrenamiento deben durar alrededor de 90 minutos tras la realización del lógico calentamiento (100-120 minutos).

Dentro de las sesiones realizaremos diferentes tareas los partidos condicionados los podemos dividir en varias series para lograr una mayor intensidad física y psicológica.

-Resistencia

CAPACIDAD RESISTENCIA	TIEMPO DE TRABAJO	TIEMPO DE RECUPERACION	REPETICIONES	NUMERO DE JUGADORES	ESPACIO DE JUEGO
Capacidad aeróbica	+10	2 -3	2-3	9x9,10x10,11x11	80x60; 90x65 ...
Potencia aeróbica	6-10	3-4	2-3	7x7; 8x8; 9x9; 10x10...	60x45m; 70x50m...

-Fuerza

CAPACIDAD FUERZA	TIEMPO DE TRABAJO	TIEMPO DE RECUPERACION	REPETICIONES	NUMERO DE JUGADORES	ESPACIO DE JUEGO
Fuerza resistencia baja intensidad	+10	2 -3	2-3	9x9,10x10,11x11	80x60; 90x65 ...
Fuerza resistencia media intensidad	6-10	3-4	2-3	7x7; 8x8; 9x9; 10x10...	60x45m; 70x50m...

-Velocidad

CAPACIDAD VELOCIDAD	TIEMPO DE TRABAJO	TIEMPO DE RECUPERACION	REPETICIONES	NUMERO DE JUGADORES	ESPACIO DE JUEGO
Velo-resistencia baja intensidad	+10	2 -3	2-3	9x9,10x10,11x11	80x60; 90x65 ...
Velo-resistencia media intensidad	6-10	3-4	2-3	7x7; 8x8; 9x9; 10x10...	60x45m; 70x50m...

4.5REGLAS DE LAS TAREAS

Debemos asignar una serie de REGLAS que favorezca el que los jugadores se comporten de manera que puedan alcanzar el objetivo propuesto para la tarea.



REGLAS DE PROVOCAACION

Consiste en determinar una norma cuyo cumplimiento por parte de los jugadores favorezca la consecución de objetivo propuesto para la tarea.

Se establece una relación directa entre la aplicación de unas determinadas reglas y el éxito en el desarrollo de la tarea.

Con estas reglas se logra la repetición continua de un comportamiento que facilitara el aprendizaje más efectivo.

Posibles reglas de provocación en función de de diferentes aspectos del entrenamiento:

-MODELOS TACTICOS DE JUEGO

OFENSIVOS	REGLAS	DEFENSIVOS	REGLAS
Ataque combinados.	-Solo pases cortos a ras de suelo. -Juego rápido a 1-2 toques. -Todos participan.	Táctico- presionarte.	-Recuperar el balón antes del 5 pase o 10 "de posesión del rival 1 punto (tareas sin finalización). -El gol vale doble si viene precedido de la recuperación del balón en campo contrario.
Ataques mixtos.	-Alternar pases cortos y largos. -Juego rápido a 1-2 toques en ciertas zonas y libre en otras	Táctico – replegado.	- El gol vale doble si viene precedido de la recuperación del balón en campo propio. -Solo se puede recuperar el balón en campo propio.
Ataque directos.	-Solo pase largos aéreos. -Juego rápido a 1-2 toques.		
Transición defensa-ataque rápida.	-Tras recuperación del balón hay que finalizar antes del 5-6 pase. -Tras recuperación del balón hay que finalizar antes de que transcurran 12 “.	Transición ataque –defensa rápida	-Tras la pérdida del balón 1 punto si se recupera antes del 3 pase o antes de que transcurran 5 “de posesión rival. -Tras la pérdida del balón 1 punto si se vuelve a recuperar en el campo en el que se perdió(campo propio contrario)

-OBJETIVOS TACTICOS DEL JUEGO

OFENSIVOS	REGLAS	DEFENSIVOS	REGLAS
Mantener la posesión del balón	-Dar 10 pases seguidos o mantener la posesión durante 20” -1 punto...	Recuperar el balón	- Recuperar el balón antes del 5 pase o 10 “de posesión del rival 1 punto (tareas sin finalización).
Progresar en el juego	-El balón debe pasar por una o las dos bandas. -Tras recuperar balón en campo propio máximo 4 pases para salir al campo contrario...	Evitar la progresión en el juego	-Si recuperamos el balón en campo contrario 2 goles, si lo recuperamos en campo propio zona adelantada 1 gol... -Tras perder el balón recuperarlo en el campo que lo perdimos 1 punto ...
Finalización	-El gol solo vale de cabeza. -El gol solo vale desde fuera del área de penalti...	Evitar el gol	-Cada anticipación dentro del área -1 punto. -Cada tiro rebotado en un defensor -1 punto.

REGLAS DE CONTINUIDAD

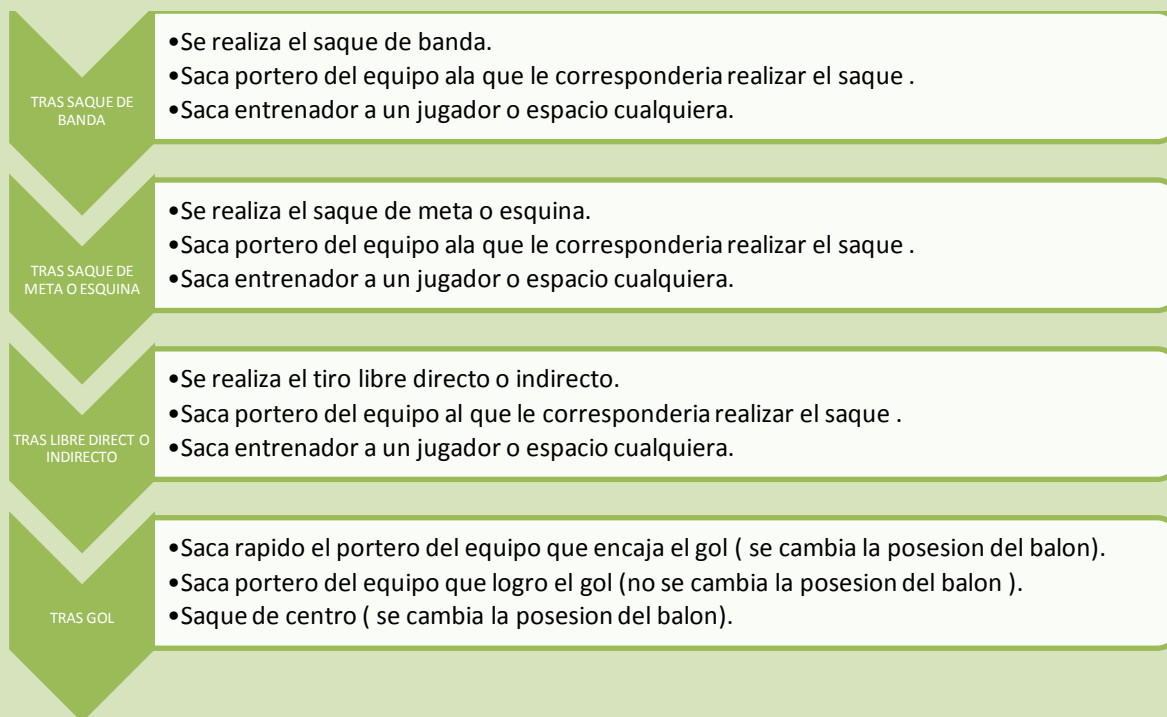
Determina como debe reiniciarse el juego tras las distintas interrupciones que se producen durante el desarrollo de la tarea (saque de banda, esquina, gol....).

Con una continua orientación de la atención sobre cómo debe realizarse la continuidad del juego, la mayoría de los factores psíquicos que actúan en el buen comportamiento de juego obtienen una influencia directa (Brujean, D. Alberche, 1996).

Con la aplicación de diferentes reglas podremos favorecer el desarrollo de un determinado momento de juego, por ejemplo si queremos mejorar el juego de ataque combinado o defensa presionarte tras cualquier interrupción reiniciaremos con saque

corto del portero, si por el contrario queremos que se produzcan mayor situaciones de transiciones defensa-ataque o ataque-defensa tras cualquier interrupción el entrenador enviara el balón a un jugador o espacio cualquiera.

Posibles reglas de continuidad en función del tipo de la interrupción:



REGLAS DE CORRECCION

Determina como eliminar comportamientos poco adecuados para el desarrollo de los objetivos propuestos, parte de la observación realizada por el entrenador durante la tarea y trata de encontrar alternativas de actuación para reconducir el comportamiento de los jugadores hacia el objetivo propuesto.

Ejemplos de posibles reglas de corrección.

FALTA AMPLITUD EN EL JUEGO DE ATAQUE	• REGLA : EL GOL SOLO ES VALIDO SI EL BALON VIENE DESDE UNA ZONA LATERAL.
FALTA EQUILIBRIO OFENSIVO	• REGLA: EL GOL SOLO ES VALIDO SI TODOS LOS JUGADORES SALVO EL PORTERO ESTAN EN CAMPO CONTRARIO.
RITMO DE JUEGO OFENSIVO LENTO	• REGLA : SOLO SE PERMITE EL JUEGO A 1 O 2 TOQUES.

PAUTAS DE LOS PARTIDOS CONDICIONADOS

Indican cómo se va a desarrollar las tareas a nivel técnico – táctico en los aspectos ofensivos y defensivos:

En las tareas sin finalización debemos determinar las siguientes pautas a nivel ofensivo:

RITMO DE JUEGO	TIPO DE JUEGO	MOVILIDAD
<ul style="list-style-type: none"> • LENTO : Juego obligatorio a 3-4 toques. • RAPIDO : Juego obligatorio a 1 -2 toques. • MIXTO : Juego libre de toques. 	<ul style="list-style-type: none"> • COMBINADO :juego obligatorio con pases cortos a ras de suelo. • MIXTO : Juego con alternancia de pases cortos y largos , lo podemos organizar de manera libre , en secuencias (ejemplo 3 pases cortos -1 largo) u obligando a ciertos jugadores a realizar pases cortos y a otros pases largos. 	<ul style="list-style-type: none"> • REDUCIDA : Si el ritmo de juego es lento. • MAXIMA : Si el ritmo de juego es rapido

A nivel defensivo debemos concretar:

TIPO DE MARCAJE	RITMO DEFENSIVO
<ul style="list-style-type: none"> • ZONAL (cerrar líneas de pase presión en triángulos defensivos) • H A H (marcar a adversario asignado). • MIXTO(marcar jugadores mas proximos al balón) 	<ul style="list-style-type: none"> • LENTO : Recuperar el balón lento con la aplicación de temporizaciones sobre el poseedor +marcajes proximos de los posibles receptores . • RAPIDO : Recuperar el balón rapido con la aplicación de entrada al poseedor+marcajes muy proximos a lo posibles receptores .

En las tareas con finalización una vez definido el sistema de juego debemos determinar las siguientes pautas a nivel ofensivo:

RITMO DE JUEGO	TIPO DE JUEGO	MOVILIDAD	FORMA DE FINALIZAR
<ul style="list-style-type: none"> • LENTO : Juego obligatorio a 3-4 toques. • RAPIDO : Juego obligatorio a 1 -2 toques. • MIXTO : Juego libre de toques. 	<ul style="list-style-type: none"> • COMBINADO :juego obligatorio con pases cortos a ras de suelo. • MIXTO : Juego con alternancia de pases cortos y largos , lo podemos organizar de manera libre , en secuencias (ejemplo 3 pases cortos -1 largo) u obligando a ciertos jugadores a realizar pases cortos y a otros pases largos. 	<ul style="list-style-type: none"> • REDUCIDA : Si el ritmo de juego es lento. • MAXIMA : Si el ritmo de juego es rapido 	<ul style="list-style-type: none"> • TIRANDO: Con o sin control previo. • GOLPEO DE CABEZA: • CONDUCIENDO . • REGATEANDO . • PASANDO-CONTROLANDO.

A nivel defensivo una vez definido el sistema de juego debemos concretar:

ZONAS DE PRESION	TIPO DE MARCAJE	POSICIONAMIENTO DEFENSIVO	RITMO DEFENSIVO
<ul style="list-style-type: none"> • BANDAS • CENTRO • TODAS 	<ul style="list-style-type: none"> • ZONAL (cerrar líneas de pase presión en triángulos defensivos) • H A H (marcar a adversario asignado). • MIXTO(marcar jugadores mas proximos al balón) 	<ul style="list-style-type: none"> • AVANZADO : Ocupamos campo contrario. • INTERMEDIO : Ocupamos zonas intermedias. • RETRADO : Ocupamos campo propio. 	<ul style="list-style-type: none"> • LENTO : Recuperar el balón lento con la aplicación de temporizaciones sobre el poseedor +marcajes proximos de los posibles receptores . • RAPIDO : Recuperar el balón rapido con la aplicación de entrada al poseedor+marcajes muy proximos a lo posibles receptores .

PARTIDOS CONDICIONADOS: ORGANIZACIÓN Y 120 EJEMPLOS PRACTICOS

EJEMPLO FICHA PARTIDO CONDICIONADO

MOMENTO DEL JUEGO: ATAQUE						MOMENTO DEL JUEGO: DEFENSA					
OBJETIVO: Progresar en el juego y finalizar.						OBJETIVO: Evitar la progresión en el juego y el gol.					
PRINCIPIOS TECNICO-TACTICOS: Apoyos, desmarques, paredes, cambios de orientación, amplitud, control, pase, tiro.						PRINCIPIOS TECNICO-TACTICOS Posicionamiento, basculaciones, coberturas, Marcaje, entrada, anticipación, interceptación.					
MEDIOS FISICOS: Resistencia especial de competición.						MEDIOS FISICOS: Resistencia especial de competición.					
MEDIOS PSICOLOGICOS: Atención, concentración.						MEDIOS PSICOLOGICOS: Atención, concentración, sacrificio, solidaridad.					
FUNDAMENTOS:						FUNDAMENTOS: Tras perder el balón para la línea del mismo, cerrar las líneas juntar líneas, Bascular en función de la posición del balón, El más cerco presiona al poseedor el resto cierra líneas de pase (triángulos defensivos), tratar de anticiparse, recuperar el balón y sacarlo de esa zona.					
PAUTAS	RITMO DE JUEGO	MOVILIDAD	TIPO DE JUEGO	SISTEMA DE JUEGO	FORMA FINALIZACION	PAUTAS	POS.DEFENSIVA	MARCAJE	RITMO	SISTEMA	LINEAS
	1-2 toques	Máxima	Corto-largo	1-4-3-3.	Tirando		Retrasada	Zonal	Alto	1-4-3-1	P.Mixta
REGLAS PROVOCACION: equipo en superioridad numérica juega a 2 toques, va perdiendo 1-0, si hace gol tras recuperación del balón en campo contrario este vale doble.						REGLAS PROVOCACION: equipo en inferioridad numérica solo puede recuperar el balón en campo propio y debe finalizar antes del 6 pase tras recuperación del balón.					
REGLAS DE CONTINUIDAD: Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.						REGLAS DE CONTINUIDAD: Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.					
ORGANIZACIÓN	MATERIAL		N.JUGADORES			ESPACIO	TIEMPO TRABAJO		RECUPERACION		
	Balones Platos delimitación Petos de colores Portería F-11 Pitotes		21 (11x10)				80X65M.		2 series x 12 minutos.		2 minutos.
DESCRIPCION DE LA TAREA						REPRESENTACION GRAFICA					
<p>Juego 11x10, el equipo A en superioridad numérica parte con una desventaja de un gol y tiene 10 minutos para igualar o ganar el partido, trata de presionar en campo contrario y recuperar rápido el balón, el equipo B trata de defender replegado y ampliar el marcador a base de juego de contraataque.</p>											

PARTIDOS CONDICIONADOS PARA LA MEJORA DEL JUEGO DE ATAQUE

OBJETIVOS INTEGRADOS PARTIDOS CONDICIONADOS ATAQUE

TECNICOS

- CONTROL ORIENTADO
- CONDUCCION
- REGATE
- PASE
- TIRO

TACTICOS

- MOVILIDAD
- AMPLITUD
- PROFUNDIDAD
- VELOCIDAD EN EL JUEGO
- EQUILIBRIO

FISICOS

- RESISTENCIA DE COMPETICION
- FUERZA DE COMPETICION
- VELOCIDAD DE COMPETICION

PSICOLOGICOS

- ATENCION
- CONCENTRACION
- DECISION
- CREATIVIDAD
- CONFIANZA

FUNDAMENTOS PARTIDOS CONDICIONADOS ATAQUE

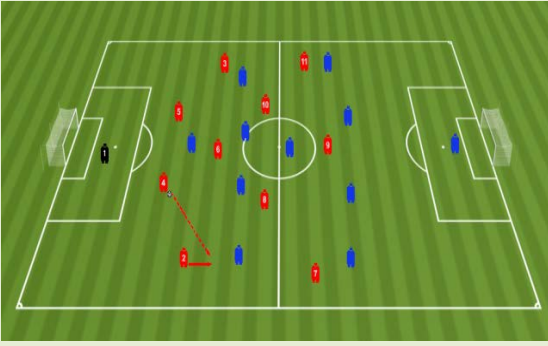
FUNDAMENTOS DEL ATAQUE

- Ocupar el campo de una manera equilibrada con una adecuada estructura posicional a lo largo y ancho del terreno de juego.
- Movilidad para generar la aparición de hombres sin marca.
- Buscar espacios libre para hacer progresar el balón .
- Incorporar jugadores de las líneas mas retrasadas para lograr igualdad o superioridad numerica en las fases de creao y finalizacion.
- Estirar el campo a lo largo y a lo ancho.
- Alternar juego por el centro para cerra el bloque defensivo y con jugeotos por las bandas para parogresar .
- Alterar juego corto para atraer al rival con juego largo para aprovechar espacios libres.
- Alternar juego al pie con juego al espacio.
- Romper la línea defensiva del rival con pases precisos entre los defensores o situaciones de 1x1 precedidas de cambios de orientacion ...

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 1

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega a máximo 2 toques con pases cortos a ras de suelo.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego jugando máximo a 2 toques con pases cortos a ras de suelo y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 2

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega a máximo 2 toques en campo propio, libre en campo contrario.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego jugando a máximo 2 toques en campo propio y libre de toques en campo contrario y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 3

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega a máximo 2 toques en campo contrario, libre en campo propio.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego jugando libre de toques en campo propio y a máximo 2 toques en campo contrario y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 4

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega a máximo 2 toques en el interior de la zona marcada, libre en el resto.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego jugando libre de toques en las zonas próximas a portería - a dos toques en la zona central (40x40m) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

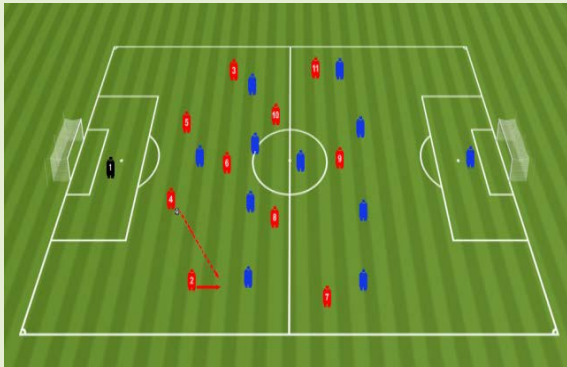
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 5

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega a máximo 2 toques en los carriles centrales, libre de toques en las bandas.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego jugando máximo a 2 toques en la zona central y libre en las zonas laterales.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 6

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega a máximo 2 toques en las bandas, libre de toques en el centro.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego jugando (máximo a 2 toques en el interior de las zonas laterales y libre en el centro) y finalizar tirando en la portería adversaria</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 7.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega con la secuencia si viene de 2 toques el siguiente debe jugar a 1 toque.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando con la secuencia si viene de 2 toques el siguiente debe jugar a 1 toque) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

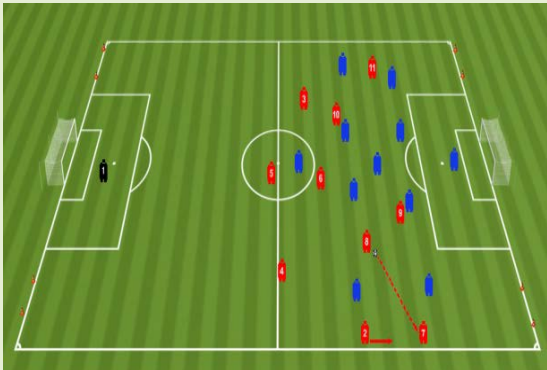
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 8.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega a máximo 2 toques se puede finalizar en la porterías por delante y por detrás.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de fútbol-11 metida dentro del espacio de juego 20 m y por la cual se puede finalizar por delante y por detrás, el equipo que atacante intenta progresar en el juego jugando a máximo 2 toques con pases cortos a ras de suelo y finalizar tirando en la portería adversaria por delante o por detrás.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación 4 picas altas.</p>	

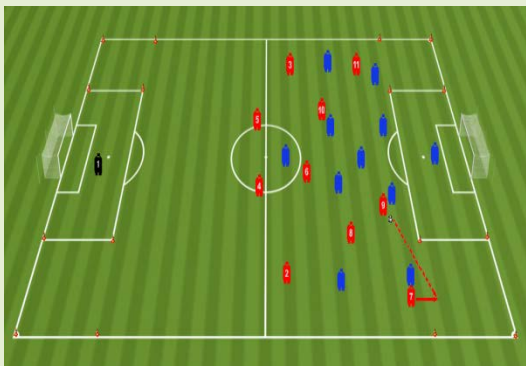
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 9.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El balón no puede pasar a través de la línea marcada.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego (no pudiendo pasar el balón a través de las porterías marcadas de 40m de ancho situadas a 20 m de las líneas de fondo) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	 <p>Diagrama de un campo de fútbol 11x11. Se muestran dos porterías reducidas en las líneas de fondo. Una línea roja horizontal a 20m de las líneas de fondo indica que el balón no puede pasar a través de ella. Los jugadores están distribuidos en el campo, con algunos en posesión del balón cerca de la línea roja.</p>

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 10.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se puede hacer gol en la portería normal tirando o en las mini porterías conduciendo.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11 cada equipo ataca y defiende una portería normal y dos porterías pequeñas, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería normal o atravesando conduciendo las porterías pequeñas.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	 <p>Diagrama de un campo de fútbol 11x11. Se muestran una portería normal en cada línea de fondo y dos porterías pequeñas (mini) en el centro de cada línea de fondo. Los jugadores están distribuidos en el campo, con algunos en posesión del balón cerca de las porterías pequeñas.</p>

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 11.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
La finalización solo es válida tras un pase desde el interior de las 4 zonas marcadas.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11 y 2 zonas marcadas, el equipo atacante trata de progresar en el juego y solo puede finalizar tirando en la portería adversaria tras un pase desde los cuadrados marcados entre el área de penalti y la línea de banda.</p> <p>A esta zona se puede llegar a través de una conducción o a través de un pase filtrado y en carrera para posteriormente realizar el centro.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 12.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
La finalización solo es válida tras un pase desde las zonas laterales.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y la finalización solo es válida tras centro desde una zona lateral.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

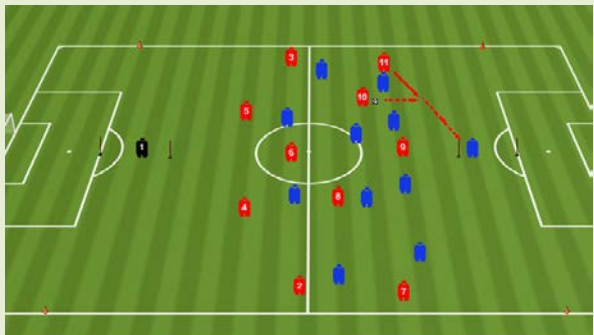
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 13.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
<p>Se juega a máximo 2 toques, 7 jugadores dentro del espacio de juego + 4 en los lados exteriores.</p> <p>El gol solo es válido de pase de los apoyos exteriores.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11, cada equipo sitúa a 6 jugadores en el interior del espacio de juego+ 1 portero y 4 jugadores (2 en las bandas campo contrario y 2 en las líneas de fondo campo contrario), el equipo que atacante intenta progresar en el juego jugando a máximo 2 toques con pases cortos a ras de suelo y finalizar tirando en la portería adversaria tras el centro desde las bandas o líneas de fondo.</p> <p>Dimensiones: 55mx 45 m.</p> <p>Duración: 2 series x 8 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 14.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
<p>El gol solo es válido tras un centro desde la zona lateral , 7x7 en la zona central y 2x2 en cada zona lateral.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 3 zonas en las que cada equipo sitúa a 2 jugadores en las zonas lateral y a 6 jugadores en la zona central+ 1 portero, los jugadores ni en ataque ni en defensa puede salir de sus zonas.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tras un centro de uno de los jugadores desde las zonas laterales.</p> <p>Dimensiones: 60x50m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 15.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
La portería se sitúa de forma lateral, se puede hacer gol por los dos lados.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol 11 colocada de manera lateral.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria por cualquiera de sus lados.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación, 4 picas altas.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 16.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se divide el campo en 3 carriles, no se pueden realizar más de 4 pases seguidos en cada carril.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 3 zonas (bandas y centro)</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego (no pudiendo realizar más de 4 pases seguidos en el interior de una misma zona) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 60x50m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 17.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se divide el campo en 2 zonas, 1 jugador progresa de la zona retrasada para buscar 6x5 en la zona de finalización.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 2 zonas en las que cada equipo sitúa a 6 jugadores en campo propio (Portero + Línea defensiva + pivote) y 5 jugadores en campo contrario (2 medias puntas + extremos y delantero centro).</p> <p>Se delimita una zona de 8 metros en el medio en el interior de la cual no puede haber ningún jugador ni puede jugarse el balón.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria generando siempre superioridad numérica 6x5 en campo contrario con la progresión del lateral más próximo al flujo de la jugada cuando el balón pasa de la zona retrasada a la avanzada.</p> <p>Si el balón se pierde o se finaliza los jugadores que progresan deben regresar a sus posiciones iniciales.</p> <p>Dimensiones: 60x50m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

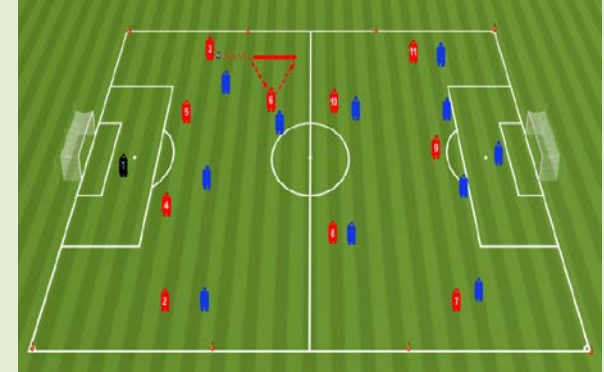
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 18.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se juega máximo 2 toques con pases a ras de suelo. Se puede finalizar en la portería de medio campo o en la normal. Todos en campo contrario para que el gol sea válido en la portería normal.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego jugando a máximo 2 toques con pases cortos a ras de suelo y finalizar tirando en la portería neutral central o en la portería adversaria.</p> <p>El gol en la portería adversaria vale doble y para ser valido todos los jugadores salvo el portero deben estar en campo contrario.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación, 2 picas altas.</p>	

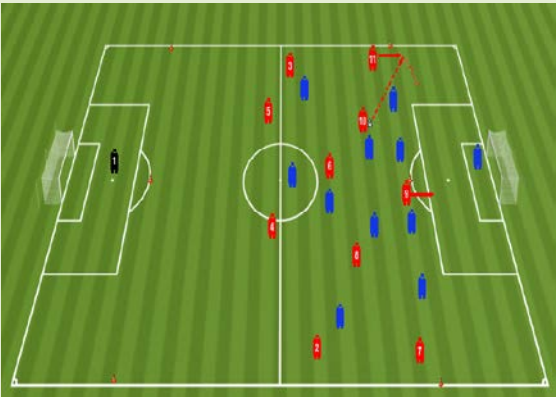
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 19.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
<p>Se divide el campo en varias zonas: 3x3 campo propio zona central + 1 portero, 3x3 campo contrario zona central y 1x1 en cada zona lateral de campo propio y contrario.</p> <p>En ataque buscar 2x1 en zona lateral campo contrario y 4x3 en la zona central para sup. Numérica en la finalización.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 2 zonas verticales centrales en las que cada equipo sitúa a 3 jugadores en campo propio y 3 jugadores en campo contrario, se delimitan también 4 zonas laterales en las que cada equipo sitúa a 1 jugador.</p> <p>Los jugadores en defensa no pueden salir de sus zonas, en ataque los laterales se pueden incorporar a la zona lateral más adelantada para buscar 2x1 en la banda y los extremos que se pueden incorporar a la zona central con o sin balón para crear superioridad numérica 4x3.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: ½ campo.</p> <p>Duración: 2 X10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

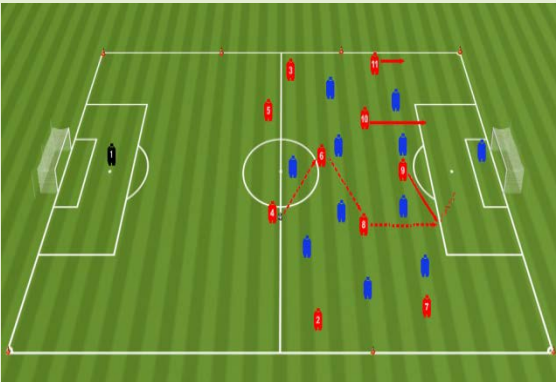
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 20

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
<p>Se divide el campo en varias en 3 zonas:</p> <p>1portero + 4 defensas zona defensiva+ 3 medios zona creación + 3 delanteros en zona creación, buscar superioridad numérica en zona creación 4x3 y finalización 5x4.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en tres zonas en las que inicialmente cada equipo sitúa a 4 jugadores en campo propio 3 jugadores en la zona central y 3 jugadores en campo contrario. En defensa los jugadores no pueden salir de sus zonas.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria, teniendo en cuenta que si el balón está en la zona central se debe incorporar el lateral más cercano al flujo de la jugada para buscar 4x3 y si esta en campo contrario las medias puntas o media punta y lateral deben progresar para buscar 5x4</p> <p>Si el balón se pierde en campo contrario o se finaliza los jugadores que progresan deben regresar a sus posiciones iniciales.</p> <p>Dimensiones: 60x50m.</p> <p>Duración: 2x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

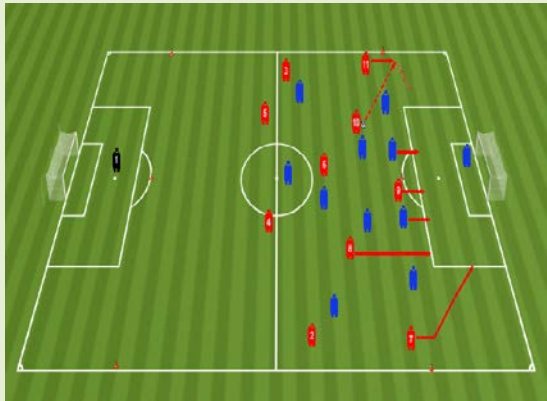
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 21.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
No se puede defender en el interior de la zona marcada, 2 atacantes pueden entrar a la zona marcada para buscar la finalización.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego jugando libre de toques y finalizar en situaciones de 2x portero. El equipo defensor no puede defender por detrás de la línea de conos y solo puede defender en el interior de la zona marcada con 1 portero.</p> <p>El equipo atacante trata de meter el balón en una zona marcada y con la incorporación de 2 jugadores buscar la finalización.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 22.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se divide el campo en 3 zonas, no se puede jugar hacia la zona posterior ni se pueden dar más de 4 pases en la misma zona.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 3 zonas.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria en el juego teniendo en cuenta que no se puede dar más de 4 pases seguidos en el interior de una misma zona una misma zona ni regresar el balón de una zonas más adelantada a otra más retrasada.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 23.

REGLA DE PROVOCAION	REGLA DE CONTINUIDAD
Solo puede defender en el interior de la zona marcada los 2 centrales, 4 atacantes pueden entrar a la zona marcada para buscar la finalización.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego jugando libre de toques y finalizar en situaciones de 4x2+1 portero.</p> <p>El equipo defensor solo puede defender por detrás de la línea de conos con los 2 centrales y el portero, solo puede ocupar este espacio cuando el balón los haya sobrepasado.</p> <p>El equipo atacante trata de meter el balón en una zona marcada y con la incorporación de 4 jugadores buscar la finalización.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 24.

REGLA DE PROVOCAION	REGLA DE CONTINUIDAD
Por detrás de la línea marcada solo puede defender la línea defensiva de 4 jugadores y el portero, 6 atacantes pueden entrar a la zona marcada para buscar la finalización.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego jugando libre de toques y finalizar en situaciones de 6x4+1 portero.</p> <p>El equipo defensor solo puede defender por detrás de la línea de conos situada a 30 m de la línea de fondo con las 4 defensas y el portero, solo puede ocupar este espacio cuando el balón los haya sobrepasado.</p> <p>El equipo atacante trata de meter el balón en una zona marcada y con la incorporación de 6 jugadores buscar la finalización.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

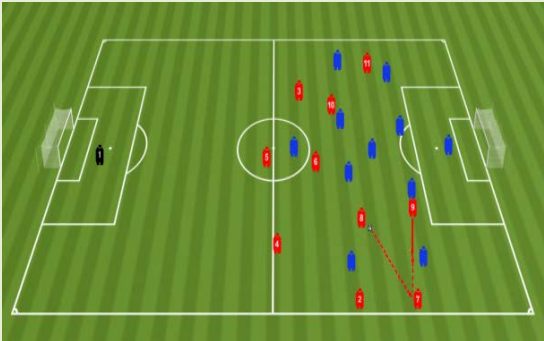
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 25.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Prohibido los pases hacia atrás.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego jugando libre de toques y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Los jugadores no pueden realizar pases o conducciones hacia atrás solo permitiéndose el juego diagonal o vertical hacia adelante.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 26.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Por detrás de la línea de medio campo solo puede defender la línea defensiva de 4 jugadores+ 2 pivotes + el portero, 8 atacantes pueden entrar a la zona marcada para buscar la finalización.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego jugando libre de toques y finalizar en situaciones de 8x6 + 1 portero.</p> <p>El equipo defensor solo puede defender por detrás de la línea de medio campo con las 4 defensas + 2 pivotes y el portero y solo puede ocupar este espacio cuando el balón los haya sobrepasado.</p> <p>El equipo atacante trata de meter el balón en campo contrario y con la incorporación de 8 jugadores buscar la finalización.</p> <p>Dimensiones: 90x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 27.

REGLA DE PROVOCAION	REGLA DE CONTINUIDAD
10 pase seguidos en campo contrario para poder finalizar.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego teniendo que dar 10 pases seguidos en campo contrario para poder finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 28.

REGLA DE PROVOCAION	REGLA DE CONTINUIDAD
Los jugadores de línea defensiva solo pueden jugar con los componentes de la línea de delanteros.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego (la línea defensiva solo puede jugar el balón con los extremos o delantero centro (prohibido el pase al pivote o medias puntas) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 29.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
<p>10 pase seguidos en campo propio para poder pasar al campo contrario.</p> <p>Si recuperamos el balón en campo contrario el juego se reinicia con saque corto del portero.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y si recupera el balón en campo propio debe dar 10 pases seguidos para poder entrar al campo contrario, si recupera el balón en campo contrario el juego se reinicia con saque corto del portero.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 30

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
<p>Los jugadores de línea defensiva solo pueden jugar con los componentes de la línea de medios.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego (la línea defensiva solo puede jugar el balón con el pivote o medias puntas centro (prohibido el pase a los extremos y delantero centro) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 31.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
10 pase seguidos en el espacio entre las 2 aéreas de penalti para poder finalizar.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego teniendo que dar 10 pases seguidos en el espacio comprendido entre las dos áreas de penalti para poder finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 32.

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se delimitan 6 zonas, en defensa los jugadores no pueden salir de sus zonas, en ataque máxima movilidad para crear sup. Numéricas.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 6 zonas, en las zonas centrales cada equipo sitúa a 3 jugadores en campo contrario y 3 jugadores en campo propio, en las bandas cada equipo sitúa inicialmente a 1 jugador en campo propio y 1 jugador en campo contrario.</p> <p>En defensa los jugadores no pueden salir de sus zonas, en ataque los jugadores pueden moverse fuera de sus zonas para ir generando situaciones de sup. Numérica.</p> <p>Tras pérdida del balón los jugadores deben regresar a sus zonas de origen.</p> <p>Dimensiones: ½ campo.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 33.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se delimitan 4 zonas, máximo 5 pases en el interior de una misma zona.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 4 cuadrados.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego (no pudiendo realizar más de 5 pase seguidos en el interior de una misma zona) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: ½ campo.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

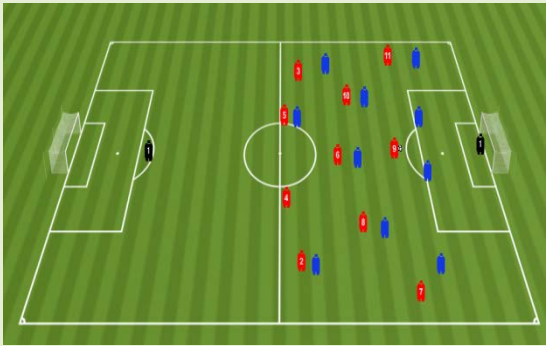
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 34.

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se delimitan 6 zonas, en defensa los jugadores no pueden salir de sus zonas, en ataque máxima movilidad para crear sup.numericas.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 3 zonas, en las zona de iniciación cada equipo sitúa a 4 jugadores, en la zona de creación a 3 jugadores y en la zona de finalización a 3 jugadores.</p> <p>En defensa los jugadores no pueden salir de sus zonas, en ataque los jugadores pueden moverse fuera de sus zonas para ir generando situaciones de superioridad numérica.</p> <p>Tras pérdida del balón los jugadores deben regresar a sus zonas de origen.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: ½ campo.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 35

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se delimitan 3 zonas, en ataque siempre debe haber un mínimo de 3 jugadores en cada zona.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Se divide el campo en 3 zonas, en ataque siempre tienen que estar ocupadas las 3 zonas con un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5 jugadores por cada zona (incluido el portero).</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 36

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El gol solo es válido si todos los jugadores están en campo contrario y el portero fuera del área de penalti.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El gol solo es válido si todos los jugadores están en campo contrario salvo el portero que debe estar fuera del área de penalti.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 37

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El gol solo es válido si el balón pasó previamente por todos los jugadores.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego teniendo que hacer pasar el balón por todos sus jugadores para poder finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 1/ 2 campo.</p> <p>Duración 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 38

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se divide el campo en 6 zonas, el gol solo es válido si el balón pasa previamente por todas las zonas.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Se divide el campo en 6 zonas, el equipo atacante trata de progresar en el juego teniendo que hacer pasar el balón por las 6 zonas para poder finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 39

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El balón no puede jugarse en el interior de la zona marcada	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo atacante no puede jugar el balón en el interior de la zona marcada (22x22m.)</p> <p>Dimensiones: 70x55m.</p> <p>Duración 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 40

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Se puede hacer gol en cualquiera de las 2 mini porterías de 3m.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende 2 mini porterías, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en cualquiera de las 2 porterías adversarias.</p> <p>Dimensiones: 75x65m.</p> <p>Duración 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación, 8 picas altas.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 41

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El gol solo es válido tras buscar un 2x1 en la banda con la incorporación con o sin balón al carril lateral de un jugador de los situados inicialmente en el centro.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Se divide el campo en 3 carriles, en las zonas laterales cada equipo sitúa a un jugador (no pueden salir de esas zonas) y en la zona central a 8 jugadores + 1 portero (en defensa nadie puede salir se la zona central), en ataque debemos buscar el gol tras una acción de 2x1 en la banda con la incorporación al carril lateral de un jugador de los situados inicialmente en la zona central.</p> <p>Dimensiones: 70x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

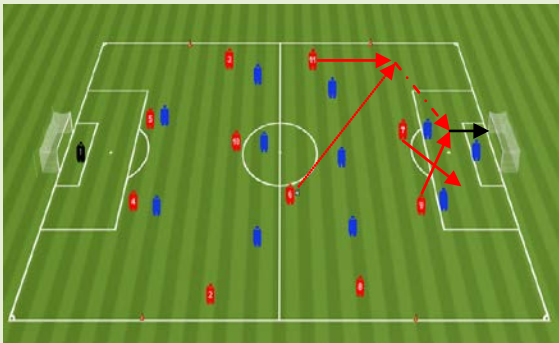
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 42

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El gol solo es válido tras buscar un 2X1 en la zona de finalización con la incorporación con o sin balón de un jugador de los situados inicialmente en la zona de creación.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Se divide el campo en 3 zonas, en las zonas próximas a portería cada equipo sitúa a un jugador (no pueden salir de esas zonas)+ 1 portero y en la zona central a 9 jugadores (en defensa nadie puede salir se la zona central), en ataque debemos buscar el gol tras una acción de 2x1 en la zona de finalización con la incorporación de un jugador de los situados inicialmente en la zona central.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 43

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El gol solo es válido tras buscar un 3X2 en la banda con la incorporación al carril lateral con o sin balón de un jugador de los situados inicialmente en el centro.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Se divide el campo en 3 carriles, en las zonas laterales cada equipo sitúa a dos jugadores (no pueden salir de esas zonas) y en la zona central a 6 jugadores + 1 portero (en defensa nadie puede salir se la zona central), en ataque debemos buscar el gol tras una acción de 3x2 en la banda con la incorporación al carril lateral de un jugador de los situados inicialmente en la zona central.</p> <p>Dimensiones: 70x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 44

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El gol solo es válido tras buscar un 3x2 en la zona de finalización con la incorporación de un jugador de los situados inicialmente en la zona de creación.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Se divide el campo en 3 zonas, en las zonas próximas a portería cada equipo sitúa a dos jugadores (no pueden salir de esas zonas)+ 1 portero y en la zona central a 6 jugadores (en defensa nadie puede salir se la zona central), en ataque debemos buscar el gol tras una acción de 3x2 en la zona de finalización con la incorporación de un jugador de los situados inicialmente en la zona central.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDOS CONDICIONADOS PARA LA MEJORA DE LA TRANSICION DEFENSA- ATAQUE

OBJETIVOS INTEGRADOS PARTIDOS CONDICIONADOS CONTRATAQUE



FUNDAMENTOS PARTIDOS CONDICIONADOS CONTRATAQUE

FUNDAMENTOS DEL CONTRAATAQUE

- Sacar el balón rápido de las zonas de recuperación mediante conducción si el recuperador tiene campo libre o mediante pase si está con el campo cerrado.
- Si es posible la primera acción conducción o pase se realiza hacia adelante para dificultar la presión y el repliegue defensivo.
- Asegurar las primeras acciones tras la recuperación.
- Buscar a los compañeros mejor situados para garantizar la progresión rápida en el juego.
- Estirar el campo para ampliar el frente del contraataque.
- Jugar rápido, preciso con la aplicación de conducciones y pases en dirección diagonal y vertical.
- Localizar los mejores espacios para buscar la aproximación del balón a la portería adversaria.
- Aprovechar los espacios libres entre jugadores de la línea defensiva adversaria para realizar pases interiores y lograr superarla.
- Si el rival está bien organizado ralentizar la acción y buscar ataque

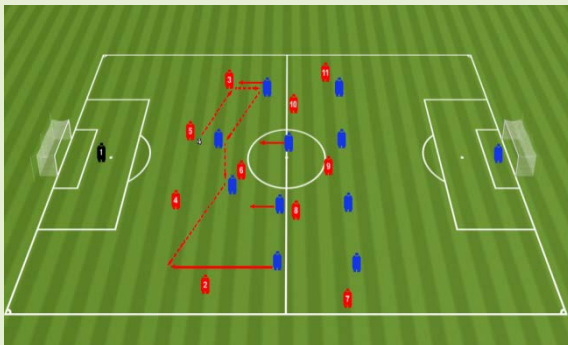
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 45

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Tras recuperación del balón activa o saque de entrenador para dar una continuidad el equipo ofensivo debe finalizar antes de que transcurran 12 "de posesión.	Tras gol, tiro a portería, saque de banda, meta o esquina saca entrenador desde la línea de medio a un jugador cualquiera situado en campo contrario para transición rápida defensa – ataque.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol -11, el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando libre de toques) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 46

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo que recupera el balón tiene 12 "para finalizar su acción, los jugadores del interior de la zona central del equipo que pierde el balón se quedan parados.	Tras gol los jugadores regresan a su posición inicial y se cambia la posesión del balón. Tras saque de meta, esquina, banda los jugadores regresan a su posición inicial y saca jugador del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se delimita una zona central donde cada equipo sitúa a sus 4 defensas por los lados exteriores (2 centrales lado inferior y 2 laterales lados externos) y los 3 medios medio y 3 delanteros en el interior de la zona central (6x6 + 4 apoyos exteriores +1 portero)</p> <p>El juego se inicia en la zona central donde el equipo atacante trata de mantener la posesión del balón jugando máximo 2 toques, el equipo defensor trata de recuperar el balón y cuando lo logra salir los 6 jugadores de la zona central en rápida transición defensa –ataque x la línea defensiva de 4 que abandona los lados exteriores de la zona central para defender su portería.</p> <p>Dimensiones: 80x65m, zona central (35x35m).</p> <p>Duración: 2 series x10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 47

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Tras recuperación del balón activa o saque de entrenador para dar una continuidad el equipo ofensivo el equipo debe finalizar antes del 6 pase entre sus jugadores.	Tras gol, tiro a portería, saque de banda, meta o esquina saca entrenador desde la línea de medio a un jugador cualquiera situado en campo contrario para transición rápida defensa – ataque.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando libre de toques) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

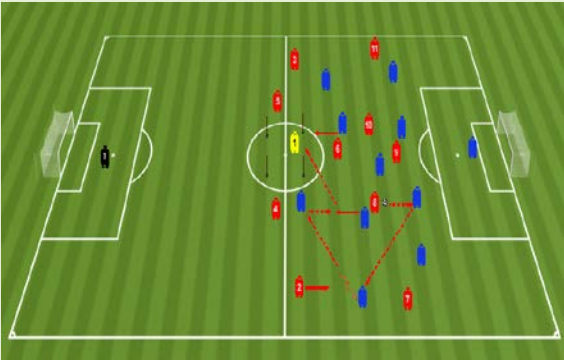
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 48

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo que recupera el balón tiene 12 "para finalizar su acción, los jugadores del interior de la zona central del equipo que pierde el balón se quedan parados.	Tras gol los jugadores regresan a su posición inicial y se cambia la posesión del balón. Tras saque de meta, esquina, banda los jugadores regresan a su posición inicial y saca jugador del equipo que le corresponde desde la zona central.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 3 zonas; en la zona defensiva cada equipo sitúa a 3 jugadores + 1 portero, en la zona central 4 jugadores y en la zona ofensiva 3 jugadores. El juego se inicia en la zona central donde el equipo atacante trata de mantener la posesión del balón jugando máximo 2 toques, el equipo defensor trata de recuperar el balón y cuando lo logra enviar pase a los jugadores de la zona ofensiva e incorporase o entrar mediante conducción para en su. Numérica 4x3 buscar la finalización.</p> <p>Dimensiones: 60x45m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 49

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperación del balón activa o saque de entrenador para dar una continuidad el equipo ofensivo el equipo debe finalizar antes de que transcurran 12 "de posesión.</p> <p>Tras perdida solo pueden defender los jugadores situados por detrás del balón.</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca entrenador desde la línea de medio a un jugador cualquiera situado en campo contrario para transición rápida defensa –ataque.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol 11, el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando libre de toques) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Tras la pérdida del balón solo pueden defender el contraataque aquellos jugadores situados por detrás del balón, los situados por delante del balón deben correr tocar la línea de fondo adversaria para volver a estar en disposición de juego.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 seriesx10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	


PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 50

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperación del balón activa el equipo debe finalizar o en la portería de 4 lados (recuperación en campo propio) o en la normal (recuperación en campo contrario) antes del 6 pase entre sus jugadores.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11+ 1portero neutral, cada equipo ataca y defiende una portería normal de futbol -11 y una portería de 4 lados situada en medio campo.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando a máximo 2 toques) y finalizar tirando en la portería adversaria o en la portería de 4 lados situada en medio campo.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación, 4 picas altas.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 51

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperación del balón activa el equipo debe finalizar antes de que transcurran 12 "de posesión.</p> <p>Tras perdida solo pueden defender los jugadores situados por delante del balón.</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de fútbol 11, el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando libre de toques) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Tras la pérdida del balón solo pueden defender el contraataque aquellos jugadores situados por delante del balón, los situados por detrás se quedan parados.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 seriesx10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 52

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperación del balón activa el equipo debe finalizar o en las mini porterías (conduciendo) o en la portería normal antes de que transcurran 12 "de posesión.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería normal y 3 mini porterías situadas en la línea de medio campo, el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando a máximo 2 toques) y finalizar tirando en la portería adversaria o conduciendo en las 3 mini porterías (2m) situadas sobre la línea de medio campo.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación, 6 picas altas.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO 53

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>El equipo que defiende tras recuperación del balón activa intenta progresar rápido, enviar el balón a sus jugadores exteriores y finalizar tras un pase desde las zonas laterales antes de que transcurran 12 ".</p> <p>El jugador exterior tras recibir el balón puede centrar o meterse en conducción a la zona central en este caso su lugar debe ser ocupado por otro jugador.</p>	<p>Tras gol, tiro a portería, saque de banda, meta o esquina saca entrenador desde la línea de medio a un jugador cualquiera situado en campo contrario para transición rápida defensa – ataque.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol 11 y sitúa a 8 jugadores + 1 portero en el interior del espacio de juego y 2 jugadores abiertos en las zonas laterales del campo contrario.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego jugando libre de toques y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 60x45m.</p> <p>Duración: 2x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación, 6 picas altas.</p>	

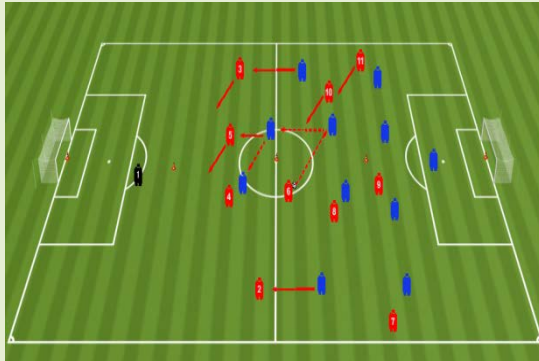
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 54

RELAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperación del balón activa el equipo debe finalizar o en la portería normal o en las mini porterías antes de que transcurran 12 "de posesión.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería normal y 2 mini porterías situadas de manera lateral en su campo.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando a máximo 2 toques) y finalizar tirando en la portería adversaria o en las mini porterías conduciendo.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	


PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 55

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Los carriles laterales solo lo pueden ocupar jugadores tras la recuperación activa del balón.	Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se delimitan los dos carriles laterales(los cuales solo se pueden ocupar para realizar contraataques y nadie puede defender en su interior)</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego jugando libre de toques y finalizar tirando en la portería adversaria usando como espacio de juego la zona central.</p> <p>El equipo que defiende tras recuperación del balón activa intenta progresar rápido, ocupar los carriles laterales y finalizar tras un pase desde las zonas laterales.</p> <p>Dimensiones: ½ campo.</p> <p>Duración: 2x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación, 6 picas altas.</p>	

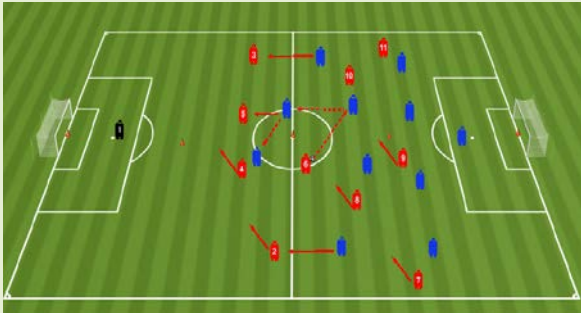
PARTIDO CONDICIONADA NUMERO 56

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperación del balón activa el equipo debe finalizar antes de que transcurran 12 "de posesión.</p> <p>Tras perdida solo pueden defender los jugadores situados en el sector de la perdida.</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol 11, se divide el campo en 2 sectores, el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando libre de toques) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo que pierde el balón solo puede defender el contraataque con los jugadores situados en el sector de la perdida, el resto se quedan parados.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 seriesx10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

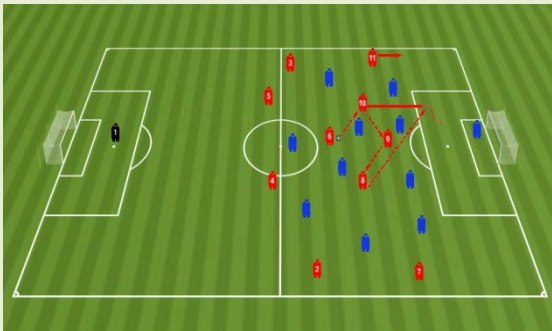
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 57

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperación del balón activa o saque del entrenador para dar una continuidad el equipo debe finalizar antes de que transcurran 12 "de posesión.</p> <p>Tras perdida solo pueden defender los 2 centrales y el pivote defensivo.</p>	<p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca entrenador a un jugador cualquiera para realizar transición defensa-ataque rápida.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11 el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando libre de toques) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Tras la pérdida del balón solo pueden defender el contraataque los 2 centrales y el pivote defensivo, el resto de jugadores se quedan parados.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 seriesx10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 58

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperación del balón activa el equipo debe finalizar antes de que transcurran 12 "de posesión.</p> <p>Tras perdida solo pueden defender los jugadores situados en el sector contrario al de la pérdida del balón.</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 2 sectores, el equipo atacante trata de progresar en el juego (jugando libre de toques) y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo que pierde el balón solo puede defender el contraataque con los jugadores situados en el sector contrario al de la pérdida, el resto se quedan parados.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 seriesx10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 59

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras recuperar el balón en campo contrario no puede dar más de 5 pases antes de buscar la finalización.</p> <p>Si recupera el balón o inicia juego ofensivo en campo propio máximo 5 pases para enviar el balón a campo contrario.</p>	<p>Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 2 zonas.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego teniendo en cuenta 2 situaciones :</p> <p>Si recupera el balón en campo contrario no puede dar más de 5 pases antes de buscar la finalización.</p> <p>Si recupera el balón o inicia juego ofensivo en campo propio máximo 5 pases para enviar el balón a campo contrario.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

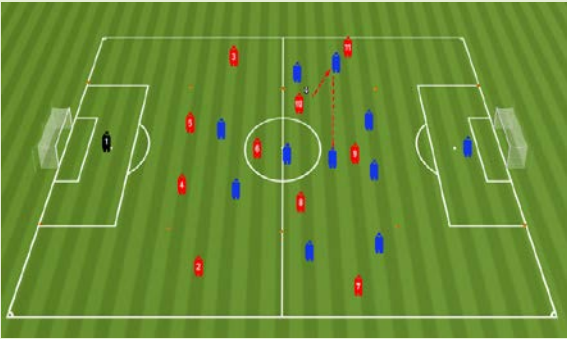
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 60

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Recuperar en zona defensiva antes de 3 pases enviar a los comodines y una vez llega el balón a campo contrario finalizar antes del 5 pase.</p>	<p>Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando los comodines de la zona central</p> <p>Tras saque de meta, esquina o banda sacan comodines en dirección al equipo que le corresponde el saque.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11+ 3 comodines, se divide el campo en 3 zonas.</p> <p>En las zonas próximas a las porterías cada equipo sitúa a 5 jugadores (no pueden salir de sus zonas), en la zona central se sitúan 3 comodines.</p> <p>El equipo que recupera el balón en zona defensiva debe enviar pase rápido a los comodines para que estos conecten con los jugadores situados en la zona ofensiva y finalizar rápido en sup .numérica 7x5 con la incorporación de 2 comodines.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 61

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El gol vale doble si viene precedido de una recuperación del balón en campo contrario.	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 2 zonas.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensor trata de presionar en campo contrario.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 62

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El gol vale doble si viene precedido de una recuperación del balón en los carriles laterales. Tras la recuperación del balón sacarlo rápido a otra zona (máximo 3 pases para sacar el balón de la zona de recuperación).	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 3 zonas.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensor trata de presionar con más intensidad en el interior de los carriles laterales.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 63

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El gol vale doble si viene precedido de la recuperación activa del balón en campo propio.	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 2 zonas.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensor presiona en campo propio.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO 64

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El gol vale doble si viene precedido de una recuperación del balón en el carril central o carriles centro-laterales. Tras la recuperación del balón sacarlo rápido a otra zona (máximo 3 pases para sacar el balón de la zona de recuperación).	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 3 zonas.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensor trata de presionar con más intensidad en el interior de los carriles centrales.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 65

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Recuperar el balón en la zona central y buscar antes del 3 pase a los delanteros que están en sup. Numérica 2x1 + 1 portero en la zona de finalización.	Tras gol se cambia la posesión del balón y se reinicia el juego en el interior de la zona central. Tras saque de banda, esquinas.... se reinicia el juego en el interior de la zona central con envío del entrenador a un jugador del equipo que le corresponde el saque.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11, se divide el campo en tres zonas, cada equipo sitúa en las zonas próximas a las porterías a un jugador + un portero en la zona defensiva y dos jugadores en la zona ofensiva (2x1+ 1 portero) y en la zona central siete jugadores (no se puede salir de las zonas). El juego se inicia en la zona central donde el equipo en posesión del balón trata de mantenerlo jugando a dos toques si logra dar 10 pases seguidos puede enviar el balón a la zona más adelantada para que los 2 delanteros busquen la finalización, el equipo defensor trata de recuperar el balón y enviárselo rápido a sus 2 delanteros para que busquen la finalización.</p> <p>Dimensiones: zonas laterales 20x65m, zona central 30x 65 m. Duración: 2x10 minutos.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO 66

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Recuperar el balón en la zona central y buscar antes del 3 pase a los delanteros que están en sup. Numérica 3x2 + 1 portero en la zona de finalización.	Tras gol se cambia la posesión del balón y se reinicia el juego en el interior de la zona central. Tras saque de banda, esquinas.... se reinicia el juego en el interior de la zona central con envío del entrenador a un jugador del equipo que le corresponde el saque.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11, se divide el campo en tres zonas, cada equipo sitúa en las zonas próximas a las porterías a dos jugadores + un portero en la zona defensiva y tres jugadores en la zona ofensiva (3x2+ 1 portero) y en la zona central cinco jugadores (no se puede salir de las zonas). El juego se inicia en la zona central donde el equipo en posesión del balón trata de mantenerlo jugando a dos toques si logra dar 10 pases seguidos puede enviar el balón a la zona más adelantada para que los 3 delanteros busquen la finalización, el equipo defensor trata de recuperar el balón y enviárselo rápido a sus 3 delanteros para que busquen la finalización.</p> <p>Dimensiones: zonas laterales 20x65m, zona central 30x 65 m. Duración: 2x10 minutos.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 67

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>10 pases en la zona central para entrar en la zona de finalización en una situación 3x1.</p> <p>Recuperar en la zona central y antes del 4 pase llegar a la zona de finalización en una situación de 3x1.</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón y se reinicia el juego en el interior de la zona central.</p> <p>Tras saque de banda, esquinas.... se reinicia el juego en el interior de la zona central con envío del entrenador a un jugador del equipo que le corresponde el saque.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de fútbol-11, se divide el campo en tres zonas, cada equipo sitúa en las zonas próximas a las porterías a un defensa + un portero en la zona defensiva y en la zona central a 9 jugadores.</p> <p>El juego se inicia en la zona central donde el equipo en posesión del balón trata de mantenerlo jugando a un solo toque si logra dar 10 pases seguidos puede enviar el balón a la zona más adelantada donde se pueden incorporar 3 atacantes para buscar la finalización en una situación 3x1 + 1 portero, el equipo defensor trata de recuperar el balón y enviarlo en profundidad a la zona más avanzada en la cual pueden entrar 3 atacantes para buscar la finalización en una situación 3x1 + portero.</p> <p>Dimensiones: zonas laterales 20x65m, zona central 30x 65 m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO 68

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>10 pases en la zona central para entrar en la zona de finalización en una situación 4x2</p> <p>Recuperar en la zona central y antes del 4 pase llegar a la zona de finalización en una situación de 4x2</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón y se reinicia el juego en el interior de la zona central.</p> <p>Tras saque de banda, esquinas.... se reinicia el juego en el interior de la zona central con envío del entrenador a un jugador del equipo que le corresponde el saque.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de fútbol-11, se divide el campo en tres zonas, cada equipo sitúa en las zonas próximas a las porterías a dos defensas + un portero en la zona defensiva y en la zona central a 8 jugadores.</p> <p>El juego se inicia en la zona central donde el equipo en posesión del balón trata de mantenerlo jugando a un solo toque si logra dar 10 pases seguidos puede enviar el balón a la zona más adelantada donde se pueden incorporar 4 atacantes para buscar la finalización en una situación 4x2 + 1 portero, el equipo defensor trata de recuperar el balón y enviarlo en profundidad a la zona más avanzada en la cual pueden entrar 3 atacantes para buscar la finalización en una situación 4x2 + portero.</p> <p>Dimensiones: zonas laterales 20x65m, zona central 30x 65 m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p>	

PARTIDOS CONDICIONADOS PARA LA MEJORA DE LA DEFENSA

OBJETIVOS INTEGRADOS PARTIDOS CONDICIONADOS DEFENSA

TECNICOS

- ENTRADAS
- CARGAS
- ANTICIPACIONES
- INTERCEPTACIONES
- DESPEJES

TACTICOS

- MARCAJE ZONAL
- PRESION DEFENSIVA
- DENSIDAD
- PROFUNDIDAD
- ORIENTACION
- EQUILIBRIO

FISICOS

- RESISTENCIA DE COMPETICION
- FUERZA DE COMPETICION
- VELOCIDAD DE COMPETICION

PSICOLOGICOS

- ATENCION
- CONCENTRACION
- SOLIDARIDAD
- SACRIFICIO
- AGRESIVIDAD

FUNDAMENTOS PARTIDOS CONDICIONADOS DEFENSA

FUNDAMENTOS DEFENSA

- Máxima presión en las bandas o si el adversario va a recibir de espaldas (salir a la presión mientras el balón viaja no cuando llega).
- Presionar al poseedor del balón + marcar a los adversarios + reducir espacios avanzando la línea defensiva.
- Acortar el campo a lo largo y a lo ancho.
- Bascular en función de la posición del balón .
- No dejas espacios entre líneas ni entre compañeros de línea.-Líneas escalonadas una es superada la siguiente se opone al avance del balón.
- Si un jugador de la línea defensiva sale a la presión , el resto se reparte el espacio.
- Coberturas constantes entre líneas.
- Si el balón está presionado la línea defensiva reduce espacios .
- Si el poseedor del balón va a realizar juego largo en profundidad la línea defensiva amplía espacios .
- Forzar el juego del rival hacia fuera del bloque defensor en los balones frontales (evitar los pases interiores).
- Mantener el juego de frente al bloque defensor en los balones laterales.
- Dar la espalda a la portería en los balones laterales(ver balón y adversario)

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 69

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Se divide el campo en 5 carriles, en defensa de deben ocupar 3 y despejar los 2 más alejados del balón.	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anoto. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 5 carriles.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensor debe ocupar 3 zonas y despejar las 2 más alejadas a la posición del balón.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 70

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Se divide el campo en 4 zonas verticales, el equipo defensor debe ocupar siempre dos zonas.	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anoto. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, se divide el campo en 4 zonas verticales.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensor debe ocupar 2 zonas.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 71

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Se divide el campo en 9 zonas, siempre en defensa 2x1 en la zona en la que está el balón mediante el desplazamiento del defensor de la línea más cercano.</p> <p>Balón en un carril lateral el carril contrario debe estar despejado de defensores.</p> <p>Balón en el carril central los carriles laterales deben estar despejados.</p>	<p>Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 10x10, se divide el campo en 9 zonas</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Se divide el campo en 9 zonas, los atacantes no pueden salir de sus zonas, los defensores deben cambiar de zonas en función de la posición del balón para generar sup .numéricas y cerrar el bloque defensivo.</p> <p>Dimensiones: ½ campo</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

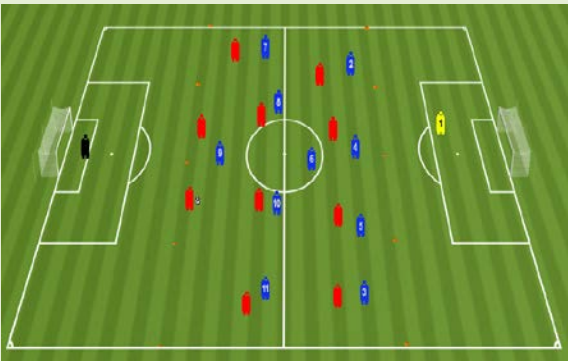
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 72

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>El equipo defensivo solo puede recuperar el balón en campo propio (posicionamiento defensivo retrasado).</p>	<p>Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensivo solo puede recuperar el balón en campo propio.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 73

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo defensivo solo puede recuperar el balón en campo contrario(posicionamiento defensivo avanzado)	Tras gol se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que recibió el gol. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de f-11.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensivo solo puede recuperar el balón en campo contrario, ningún defensor salvo el portero pueden defender por detrás de la línea de medio (salvo perdida del balón en campo propio)</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 74

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo defensivo solo puede recuperar el balón en la zona central marcada (posicionamiento defensivo intermedio)	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensivo solo puede recuperar el balón en la zona marcada (40x65m), ningún defensor salvo el portero pueden defender por detrás de la línea marcada.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 75

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo defensor solo puede recuperar el balón antes del 8 pase entre los atacantes, si no lo logra solo pueden defender con la línea defensiva + 1 portero.	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensor debe recuperar el balón antes del 8 pase entre los atacantes.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 76

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El gol solo es válido tras un centro desde las bandas o las líneas de fondo	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 7x7 + 8 comodines 4 en las líneas de banda y 4 en las líneas de fondo, cada equipo ataca y defiende una portería de f-11.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria tras un centro de uno de los laterales.</p> <p>El equipo defensor a base de buenas orientaciones de marcaje trata de anticipar y evitar la finalización.</p> <p>Dimensiones: 45x40m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 77

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo defensor solo puede recuperar el balón antes de que trascurren 12 "de la posesión ofensiva, si no lo logra solo pueden defender con los 2 centrales + 1 pivote + 1 portero.	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo defensor debe recuperar el balón de que trascurren 12 "de la posesión ofensiva.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 78

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El jugador que quede rebasado por el balón tras un 1x1 o pase a su espalda se queda parado y no puede defender.	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de f-11.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>En el equipo jugador defensor que sea rebasado por el balón queda fuera de la acción defensiva.</p> <p>Dimensiones: 70x55m.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 79

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Se juega sin porteros.	Tras gol se cambia la posesión del balón con saque corto desde la portería. Tras saque de meta, esquina o banda saca jugador en corto desde la portería.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 10x10.</p> <p>El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria desde cualquier posición.</p> <p>El equipo defensor trata de presionar muy alto para evitar el tiro.</p> <p>Dimensiones: ½ Campo.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 80

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Se sitúa un atacante en el interior del área de penalti que solo puede recibir el balón a ras de suelo, ningún defensor puede entrar en el interior del área de penalti	Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>Cada equipo sitúa a un jugador en el interior del área de penalti, el equipo atacante trata de progresar en el juego y enviarle a ras de piso el balón al atacante situado en el área para que este finalice en situación de 1x portero.</p> <p>El equipo defensor trata mediante una fuerte presión y orientación defensiva de evitar que el balón llegue al interior del área.</p> <p>Dimensiones: 75X60M.</p> <p>Duración: 2 series x 10 minutos.</p> <p>Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 81

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Se delimitan 2 zonas intermedias con una portería cada una , se puede hacer gol en 3 porterías , una vez rebasada una zona se puede finalizar en las porterías situadas por delante del balón y solo en la situada por detrás si antes se dan minimo 2 pases en esa zona.</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón con saque corto del portero. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11 + 2 porteros neutrales, cada equipo ataca y defiende tres porterías de f-11. El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en cualquiera de las 3 porterías. El equipo defensor trata de posicionarse muy junto presionar muy alto para evitar el tiro en las porterías. Dimensiones: ½ Campo. Duración: 2 series x 10 minutos. Material: Petos, balones, conos de delimitación, 4 picas altas.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 82

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Solo un defensor puede adelantarse y presionar al posesor en la zona del balón.</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón con saque corto desde la línea de fondo del portero Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 10X10 + 2 porteros neutrales , cada equipo ataca y defiende el ancho de la línea de fondo , los porteros se sitúan por detrás de la línea de fondo Se delimitan 6 zonas en las que alternativamente cada equipo se sitúa con un sistema 1-4-3-3, los jugadores ofensivos no pueden salir de sus zonas. El equipo atacante trata de romper cada línea del rival con pases cortos a ras de suelo hasta lograr llevar el balón a espaldas de la última zona adversaria(al portero), no se puede realizar más de 4 pases en una misma zona de ataque. En el equipo defensor solo un jugador de cada línea puede adelantarse y presionar al posesor del balón en zona del equipo adversario, los jugadores de cada línea tratan de orientar las entradas y escalonarse para evitar el pase a su espalda interceptar y recuperar el balón. Dimensiones: 60x45m. Duración: 2 series x 10 minutos. Material: Petos, balones, conos de delimitación, 4 picas altas.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 83

REGLAS DE PROVOCAION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>6 pases para poder abrir a las bandas. El gol solo es válido tras centro lateral.</p>	<p>Tras gol se cambia la posesión del balón con saque corto desde la portería. Tras saque de meta, esquina o banda saca jugador en corto desde la portería.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 8x8 + 2 porteros+ 4 comodines , cada equipo ataca y defiende una portería de f-11. Se delimitan 2 zonas delante de la portería en el interior de las cuales el equipo defensor solo puede defender con su línea de 4 y del equipo atacante solo pueden ingresar tres jugadores para buscar la finalización. Se delimita una zona central en la que cada equipo sitúa a 8 jugadores +, 2 extremos se sitúan fuera de la zona central en las bandas. El equipo en posesión busca dar 6 pases seguidos en la zona central tras lo cual realiza pase en profundidad fuera de la zona central al apoyo de una de los extremos para progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria buscando una situación de 4 atacantes(1 comodín + 2 jugadores) x portero . Dimensiones: 70x60m, zona central 30x45m. Duración: 2 series x 10 minutos. Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 84

REGLAS DE PROVOCAION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Se divide el campo en 3 zonas, 2 atacantes en cada carril lateral y 6 + 1 portero en el carril central, defensa buscar sup. Numérica zona del balón. Balón en un carril lateral el carril contrario debe estar despejado de defensores. Balón en el carril central los carriles laterales deben estar despejados.</p>	<p>Tras gol no se cambia la posesión del balón, iniciando el portero del equipo que anota. Tras saque de meta, esquina o banda saca portero del equipo que le corresponde.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11 , se divide el campo en 3 zonas El equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria. Se divide el campo en 3 zonas, en ataque cada equipo sitúa a 2 jugadores en cada zona lateral y a 6 jugadores en la zona central (no pueden salir de sus zonas) los defensores debe invadir las zonas en función de la posición del balón para generar sup .numéricas y cerrar el bloque defensivo. Dimensiones: ½ campo Duración: 2 series x 10 minutos. Material: Petos, balones, conos de delimitación.</p>	

PARTIDOS CONDICIONADOS PARA LA MEJORA DE LA TRANSICION ATAQUE - DEFENSA

OBJETIVOS INTEGRADOS PARTIDOS CONDICIONADOS TRANSICION ATAQUE -DEFENSA

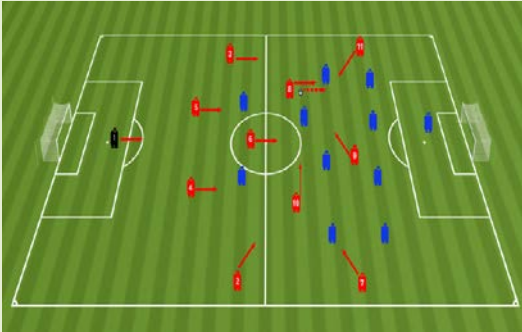


FUNDAMENTOS PARTIDOS CONDICIONADOS DEFENSA

FUNDAMENTOS TRANSICION ATAQUE - DEFENSA

- Tras perder el balón el jugador más cercano al adversario que recupera el balón realiza entrada si estamos ordenados.
- Tras perder el balón el jugador más cercano al adversario que recupera el balón realiza temporización si estamos desordenados.
- Tras perder el balón utilizar como recurso la falta táctica para frenar el posible contraataque del adversario.
- Tras perder el balón regresar por detrás de la línea del mismo (pasar la línea del balón).
- Tras perder el balón en una banda obligar al recuperador a jugar por la misma banda (evitar lo saque al saque central).
- Tras perder el balón en el centro obligar al recuperador a jugar a la banda (evitar el pase vertical).
- Los jugadores más alejados deben bascular en función de la posición del balón para cerrar el bloque defensivo.
- Cerrar el bloque defensivo en 3 carriles a lo ancho y en posicionamiento avanzado, intermedio o retradado a lo largo lo más rápidamente posible (juntar jugadores y líneas en función de la posición del balón).

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 85

REGLAS DE PROVOCAACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras perdida del balón activa volver a recuperarlo antes del 5 pase del rival 1 punto.</p> <p>Tras enviar pase el entrenador a un jugador cualquiera recuperar el balón antes del 5 pase 1 punto.</p>	<p>Tras gol saca portero del equipo que le corresponde.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria, el equipo que pierde el balón logra 1 punto si consigue volver a recuperarlo antes del 5 pase del adversario.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 86

REGLAS DE PROVOCAACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Se divide el campo en 4 zonas horizontales, volver a recuperar el balón en la misma zona en la que se perdió 1 punto.</p>	<p>Tras gol saca portero del equipo que le corresponde.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria, el equipo que pierde el balón logra 1 punto si consigue volver a recuperarlo en el interior de la misma zona en la que lo perdió.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 87

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Tras perdida del balón activa volver a recuperarlo antes de que transcurran 10 segundos de posesión del rival 1 punto.</p> <p>Tras enviar pase el entrenador a un jugador cualquiera del equipo adversario volverá recuperar el balón antes de que transcurran 10 segundos 1 punto.</p>	<p>Tras gol saca portero del equipo que le corresponde.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria, el equipo que pierde el balón logra 1 punto si consigue volver a recuperarlo antes de 10 segundos de posesión del equipo adversario.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	


PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 88

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Se divide el campo en 3 zonas verticales, volver a recuperar el balón en la misma zona en la que se perdió 1 punto.</p>	<p>Tras gol saca portero del equipo que le corresponde.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria, el equipo que pierde el balón logra 1 punto si consigue volver a recuperarlo en el interior de la misma zona en la que lo perdió.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 89

REGLAS DE PROVOCACION:	REGLAS DE CONTINUIDAD
Tras la pérdida del balón activa o saque del entrenador al realizar las continuidades la línea defensiva no puede retroceder ni defender por detrás del nivel que ocupa en el momento de la pérdida.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria, el equipo que pierde el balón trata de presionar rápido y volver a recuperar el balón.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 90

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Se divide el campo en 4 cuadrados, volver a recuperar el balón en la misma zona en la que se perdió 1 punto.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria, el equipo que pierde el balón logra 1 punto si consigue volver a recuperarlo en el interior de la misma zona en la que lo perdió.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 91

REGLAS DE PROVOCAACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Tras perdida del balón activa o saque del entrenador al equipo contrario para dar una continuidad el equipo que recupera el balón solo puede contraatacar con los jugadores situados en línea o por delante del balón.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Si existen recuperación activa del balón solo se puede contraatacar con los jugadores situados en la línea o por delante del balón.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 92

REGLAS DE PROVOCAACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Tras perdida del balón activa o saque del entrenador al equipo contrario para dar una continuidad el equipo que pierde el balón solo puede realizar las trasferencia ataque –defensa con los jugadores situados en línea o por detrás del balón.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Si existen recuperación activa del balón solo se puede defender con los jugadores situados en la línea o por detrás del balón.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

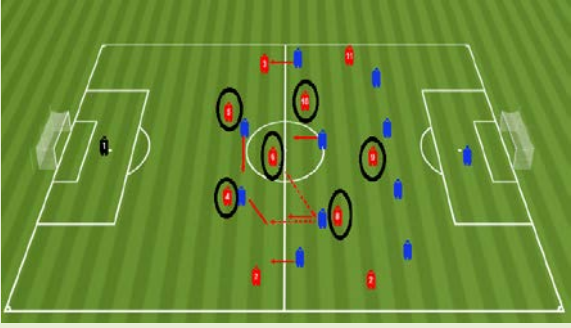
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 93

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Tras la pérdida del balón o el saque del entrenador al equipo contrario para dar una continuidad solo se puede realizar la transición ataque –defensa con los 3 medios y los 3 delanteros.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Si existe perdida el balón el equipo solo puede defender con los jugadores de las líneas de medio campo y delanteros.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 94

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Tras perdida del balón activa o saque del entrenador al equipo contrario para dar una continuidad el equipo que pierde el balón solo puede realizar las trasferencia ataque –defensa con los jugadores situados en línea o por delante del balón.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Si existen recuperación activa del balón solo se puede defender con los jugadores situados en la línea o por delante del balón.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 95

REGLAS DE PROVOCAACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
Tras perdida del balón o saque del entrenador al equipo contrario al realizar las continuidades solo pueden realizar la transición ataque –defensa con los jugadores de dentro; centrales, pivote, medias puntas y delantero centro.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Si existe perdida el balón el equipo solo puede defender con los jugadores que ocupan posiciones interiores.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 96

REGLAS DE PROVOCAACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo que pierde el balón o saque del entrenador al equipo contrario al realizar las continuidades solo pueden realizar la transición ataque –defensa con los jugadores exteriores: laterales y extremos.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Si existe perdida el balón el equipo solo puede defender con los jugadores que ocupan posiciones exteriores.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

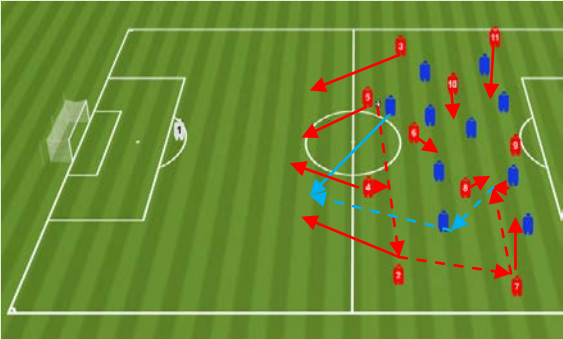
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 97

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo que pierde el balón o saque del entrenador al equipo contrario al realizar las continuidades solo puede realizar la transición ataque –defensa con los componentes de la línea defensiva.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, cada equipo ataca y defiende una portería de futbol-11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Si existe perdida el balón el equipo solo puede defender con los jugadores de la línea defensiva.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 98

REGLAS DE PROVOCACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
El equipo que pierde el balón o saque del entrenador al equipo contrario al realizar las continuidades solo pueden realizar la transición ataque –defensa con los componentes de la línea defensiva + 3 medios.	Tras gol saca portero del equipo que le corresponde. Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11.</p> <p>El equipo atacante intenta progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Si existe perdido el balón el equipo solo puede defender con los jugadores de la línea defensiva+ 3 medios.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos.</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 99

REGLAS DE PROVOCAACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Equipo de 11 posesión en la zona adelantada y recuperación rápida en la zona de la pérdida o solo puede defender por detrás con la línea de 4 + portero.</p> <p>Equipo de 10 busca recuperación y salir a campo contrario de antes del 3 pase para buscar la finalización.</p>	<p>Tras gol se reinicia la tarea en la zona más alejada a la portería.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador del equipo que le corresponde el saque en el interior de la zona más alejada a la portería.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x10, se divide el campo en dos zonas, el juego se inicia en la zona más alejada a la portería donde el equipo A en posesión del balón trata de conservarlo el mayor tiempo posible, el equipo B defensor trata de recuperar el balón y antes del 3 pase sacarlo de la zona y progresar rápidamente para finalizar en la portería adversaria.</p> <p>El equipo atacante tras la pérdida del balón presiona rápido para evitar que el balón salga de esa zona, si no lo consigue solo puede defender por detrás del medio campo con la línea de 4 defensores+ portero.</p> <p>Dimensiones: 80x65m (2 zonas de 40x65m).</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 100

REGLAS DE PROVOCAACION	REGLAS DE CONTINUIDAD
<p>Un equipo juega sin portero.</p> <p>El equipo de 10 tras perder el balón o saque de entrenador para dar una continuidad debe presionar muy rápido para evitar la finalización.</p>	<p>Tras gol saca portero del equipo de 11 o central en el equipo de 10.</p> <p>Tras saque de meta, esquina o falta saca entrenador a un jugador cualquiera desde la línea de medio campo.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x10</p> <p>Cada equipo ataca y defiende una portería de fútbol -11 pero uno de los 2 equipos juega sin portero.</p> <p>El equipo de 11 jugadores tiene 2 formas para hacer gol de juego de ataque o tras recuperación del balón debe finalizar con tiro desde cualquier posición antes del 2 pase entre sus jugadores o pierde la posesión del balón.</p> <p>El equipo de 10 hace gol en la portería normal y tras pérdida del balón debe presionar rápido y con mucha intensidad para evitar el lanzamiento a su portería.</p> <p>Dimensiones: ½ campo.</p> <p>Duración: 2 x 10 minutos (cambiar el equipo sin portero).</p> <p>Material: balones, petos, conos de delimitación.</p>	

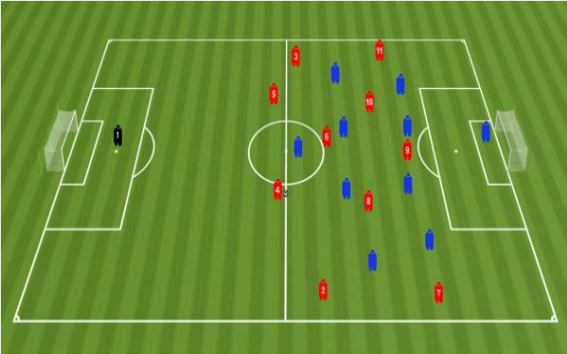
PARTIDOS CONDICIONADOS PARA LA MEJORA DE LAS DIFERENTES SITUACIONES DE JUEGO

SITUACIONES DE JUEGO CONDICIONADAS

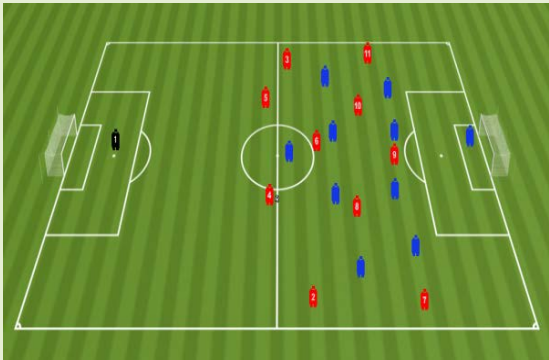
- RESULTADO FAVORABLE O DESFAVORABLE A FALTA DE X TIEMPO.
- ENFRENTAR DIRENTES MODELOS DE JUEGO .
- ENFRENTAR DIFERENTES SISTEMAS DE JUEGO.
- SUPERIORIDAD O INFERIORIDAD NUMERICA.
- ARBITRAJES FAVORABLES O DESFAVORABLES.
- FACTORES CLIMATICOS .
- ESTADO Y CARACTERISTICAS DEL TERRENO DE JUEGO.
- DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

PARTIDOS CONDICIONADOS: ORGANIZACIÓN Y 120 EJEMPLOS PRACTICOS

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 101

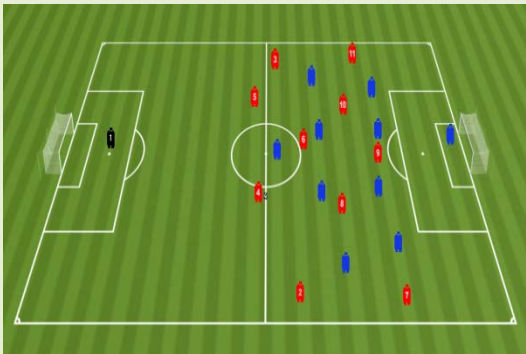
REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A pierde 1-0 y está con 11 jugadores. El equipo B gana 1-0 y está con 10 jugadores.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x10, el equipo A en superioridad numérica parte con una desventaja de un gol y tiene 10 minutos para igualar o ganar el partido, trata de presionar en campo contrario y recuperar rápido el balón, el equipo B trata de defender replegado y ampliar el marcador a base de juego de contraataque.</p> <p>Dimensiones: Reglamentarias.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p> <p>-Variante: Jugar 11x 9</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 102

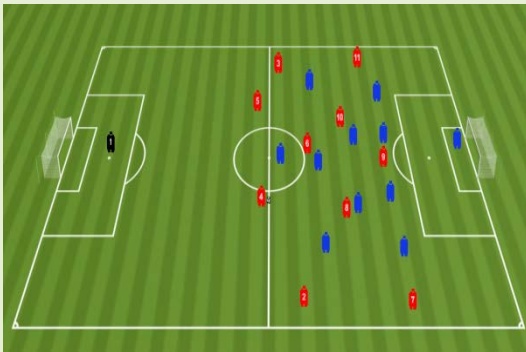
REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A gana 1-0 y está con 11 jugadores. El equipo B pierde 1-0 y está con 10 jugadores.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x10, el equipo A en superioridad numérica parte con una ventaja de un gol y tiene 10 minutos para ampliar el marcador o conservar el balón, el equipo B es inferioridad trata de recuperar rápido el balón y empatar o ganar el partido.</p> <p>Dimensiones: Reglamentarias.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p> <p>-Variante: Jugar 11x 9</p>	

PARTIDOS CONDICIONADOS: ORGANIZACIÓN Y 120 EJEMPLOS PRACTICOS


PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 103

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A empata 1-1 y está con 11 jugadores. El equipo B empata 1-1 y está con 10 jugadores.	Se realizan todos los saques
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x10, el equipo A en superioridad numérica parte con una desventaja de un gol y tiene 10 minutos para igualar o ganar el partido, trata de presionar en campo contrario y recuperar rápido el balón, el equipo B trata de defender replegado y ampliar el marcador a base de juego de contraataque.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p> <p>-Variante: Jugar 11x 9</p>	


PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 104

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A juega con su sistema habitual. El equipo B juega con un sistema 1-4-2-3-1.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el sistema habitual y el equipo B juega con un sistema 1-4-2-3-1</p> <p>Tras gol se sigue con la posesión del balón con saque corto del portero.</p> <p>Tras saque de banda, meta o esquina saca portero del equipo que le corresponde.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 105

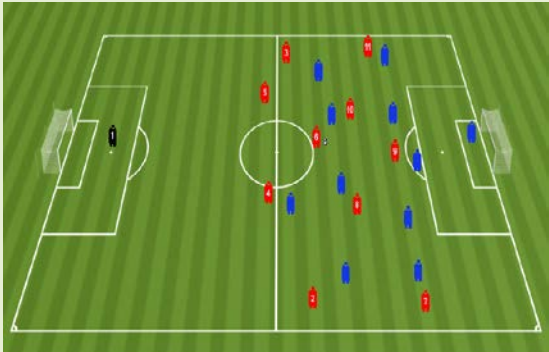
REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A juega con su sistema habitual. El equipo B juega con un sistema 1-4-4-2.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el sistema habitual y el equipo B juega con un sistema 1-4-4-2.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 106

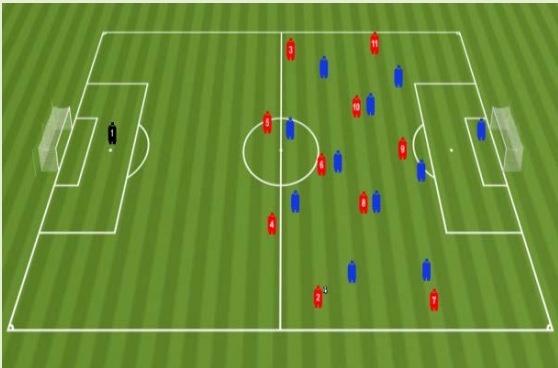
REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A juega con su sistema habitual. El equipo B juega con un sistema 1-5-3-2.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el sistema habitual y el equipo b juega con un sistema 1-5-3-2</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDOS CONDICIONADOS: ORGANIZACIÓN Y 120 EJEMPLOS PRACTICOS

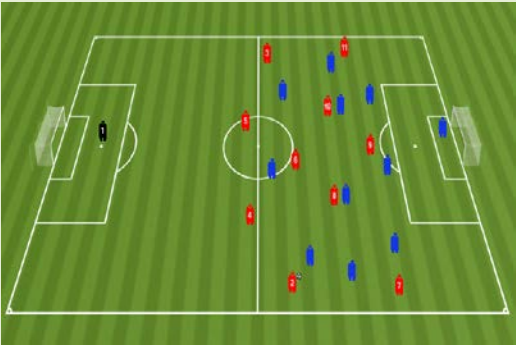
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 107

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A juega con su sistema habitual. El equipo B juega con un sistema 1-5-4-1.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el sistema habitual y el equipo b juega con un sistema 1-5-4-1.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 108

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A juega con su sistema habitual. El equipo B juega con un sistema 1-3-4-1-2.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el sistema habitual y el equipo <b juega con un sistema 1-3-4-1-2</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 109

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A juega con su sistema habitual. El equipo B juega con un sistema 1-3-4-3.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el sistema habitual y el equipo b juega con un sistema 1-3-4-3</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

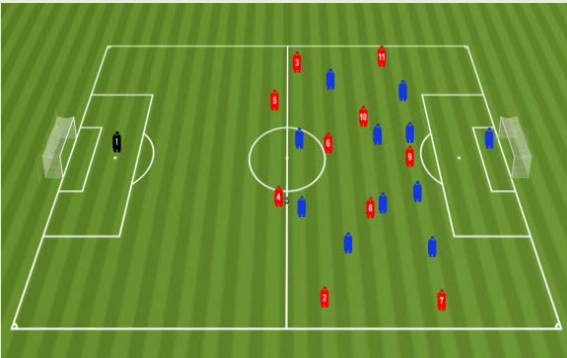
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 110

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A juega con su sistema habitual. El equipo B defiende en campo contrario y en campo propio solo puede defender con los 2 medios + 4 defensas + 1 portero.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el modelo de juego habitual.</p> <p>El equipo B trata de recuperar el balón rápido en campo contrario y solo podrían defender en campo propio los 2 Pivotes + 4 línea defensiva + 1 portero.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 111

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
<p>El equipo A juega con su modelo y sistema habitual.</p> <p>El equipo B defiende en la zona intermedia y por detrás de esta línea solo puede defender con 4 defensas + 1 portero.</p>	<p>Se realizan todos los saques.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el modelo de juego habitual.</p> <p>El equipo B trata de recuperar el balón en la zona intermedia marcada, por detrás de la zona marcada solo puede defender la línea de 4 + 1 portero y busca contraataque medio.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 112

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
<p>El equipo A juega con su modelo y sistema habitual.</p> <p>El equipo B solo puede recuperar el balón en campo propio.</p>	<p>Se realizan todos los saques.</p>
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el modelo de juego habitual el equipo B trata solo puede recuperar el balón en campo propio y trata de buscar contraataque largo.</p> <p>Dimensiones: 80x65 m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

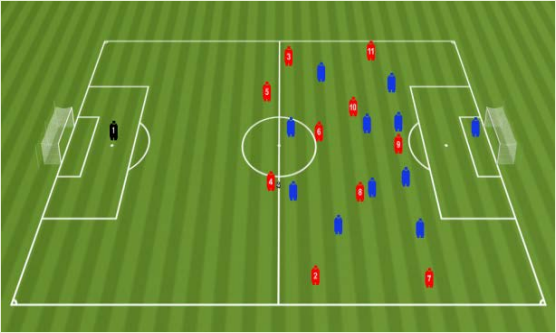
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 113

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A juega con su modelo y sistema habitual. El equipo B juega ataque directo.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A juega con el modelo de juego habitual.</p> <p>El equipo B juega ataque directo</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 114

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A es claramente perjudicado por la actuación arbitral. El equipo B es claramente beneficiado por la actuación arbitral.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A es perjudicado por el árbitro.</p> <p>El equipo B es beneficiado por el árbitro.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 115

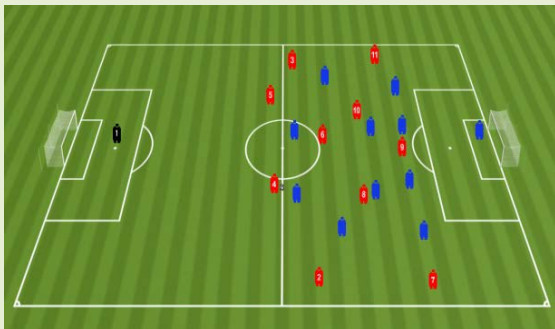
REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El equipo A pierde 1-0. El equipo B gana 1-0.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>El equipo A pierde 1-0 y tiene 20 minutos para empatar o darle la vuelta al marcador.</p> <p>El equipo B gana 1-0, juega replegado y trata de mantener su portería a 0 y ampliar el marcador a base de contraataque largo.</p> <p>Dimensiones: Reglamentarias.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p> <p>-Variante: El resultado es de 2-0.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 116

REGLA DE PROVOCAACION	REGLA DE CONTINUIDAD
El partido se juega con la hierba del terreno de juego muy alta.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Se realizan todos los saques.</p> <p>Dimensiones: Reglamentarias.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p> <p>-Variante: Hierba muy baja.</p>	

PARTIDOS CONDICIONADOS: ORGANIZACIÓN Y 120 EJEMPLOS PRACTICOS

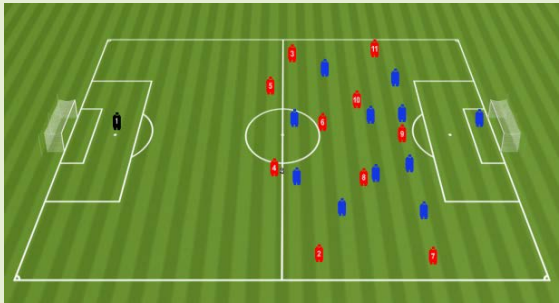
PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 117

REGLA DE PROVOCAION	REGLA DE CONTINUIDAD
Cada 2 minutos un equipo se queda con un jugador menos (ejemplo lesión y debe ser atendido fuera del terreno de juego).	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: Reglamentarias.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO NUMERO 118

REGLA DE PROVOCAION	REGLA DE CONTINUIDAD
Dimensiones del campo: 95 x50m.	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Dimensiones: 95x50m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos.</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p> <p>-Variante: 100x60; 110x70....</p>	

PARTIDO CONDICIONADO 119

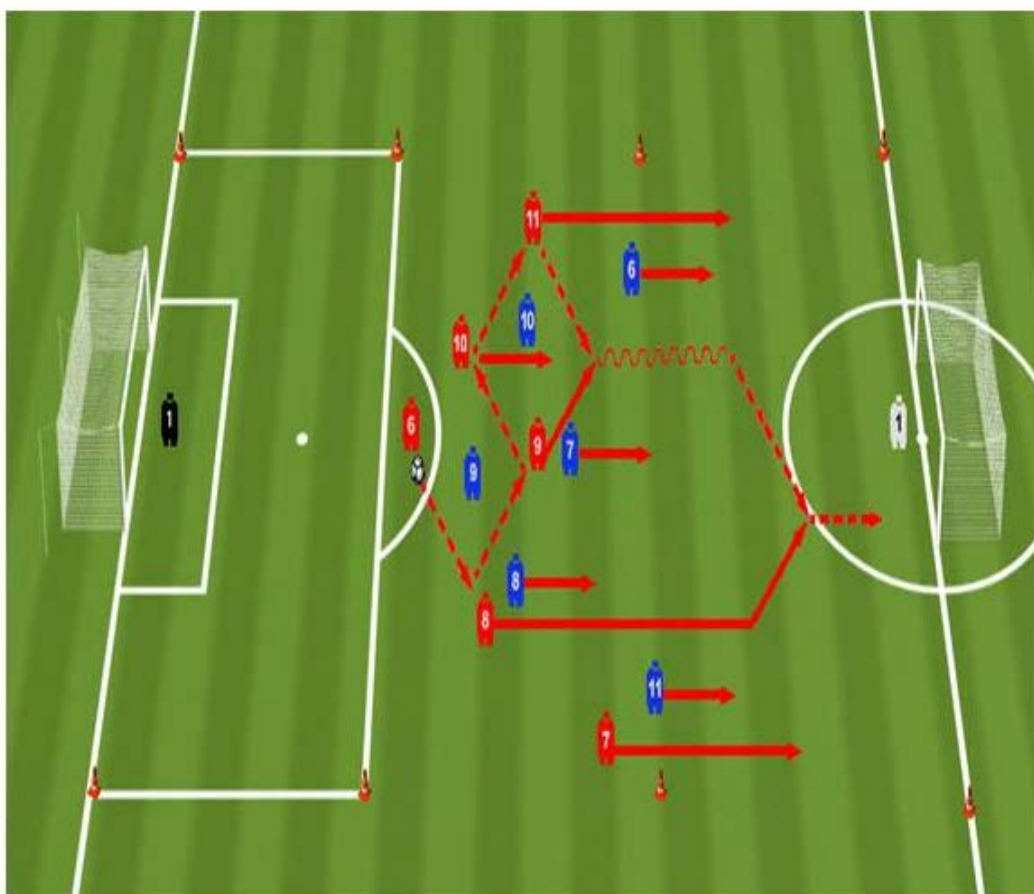
REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Cada 10 minutos un equipo se queda con un jugador menos y coloca como portero a un jugador de campo (expulsión del portero y cambios ya realizados).	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Un equipo juega con 10 y un jugador de portero.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p>	

PARTIDO CONDICIONADO 120

REGLA DE PROVOCACION	REGLA DE CONTINUIDAD
Cada 10 minutos un equipo se queda con un jugador menos y coloca como delantero a un defensa (cambio ya realizados y el delantero se lesiona).	Se realizan todos los saques.
DESCRIPCION	REPRESENTACION GRAFICA
<p>Juego 11x11, el equipo atacante trata de progresar en el juego y finalizar tirando en la portería adversaria.</p> <p>Un equipo juega con 10 y un jugador de portero.</p> <p>Dimensiones: 80x65m.</p> <p>Duración: 2x10 minutos</p> <p>Material necesario: Balones, petos, conos de delimitación.</p> <p>-Variantes: Realizarlo con otras posiciones teniendo que poner a un jugador en una posición poco habitual.</p>	

OTRAS PUBLICACIONES DE : WWW.ENTRENARFUTBOL.ES

LA PREPARACION DEL FUTBOLISTA BASADA EN EL FUTBOL



ESPACIOS REDUCIDOS : ORGANIZACION Y 130 EJEMPLOS PRACTICOS

JAVIER LOPEZ LOPEZ