

# Ebook **JUEGOS DE POSICIÓN**



Ebook  
**JUEGOS  
DE POSICIÓN**

## *Juego de posición 6x6x6 +2CI (6x3 en 2 espacios)*

Juego de posesión entre 3 equipos en el cual 1 equipo hará de defensor en cada serie y los otros 2 conservarán. Se sitúan como se ve en el gráfico y se empezará jugando un 6x3 en uno de los 2 subespacios grandes que hay con el objetivo de dar un mínimo de pases para poder buscar hombre libre y hacer un cambio de orientación al otro recuadro y así de manera sucesiva.

Ir cambiando el jugador que realiza el cambio de orientación en cada acción.

Equipo defensor se divide en 2 tríos para trabajar la presión en inferioridad y siempre después de la presión realizarán roben o no un repliegue hasta el recuadro de partida. En el cambio de subespacio el equipo que presiona puede ir a robarle al jugador situado en amplitud para que no juegue cómodo.

### ➤ **Reglas de provocación:**

Limitación técnica de 2 toques por jugador.

Mínimo de 6-7 pases para poder cambiar de subespacio.

Comodines internos (=MC o interior).

### ➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un Nº de jugadores mayor o menor.

Introducir más comodines para tener mayor fluidez en el juego.

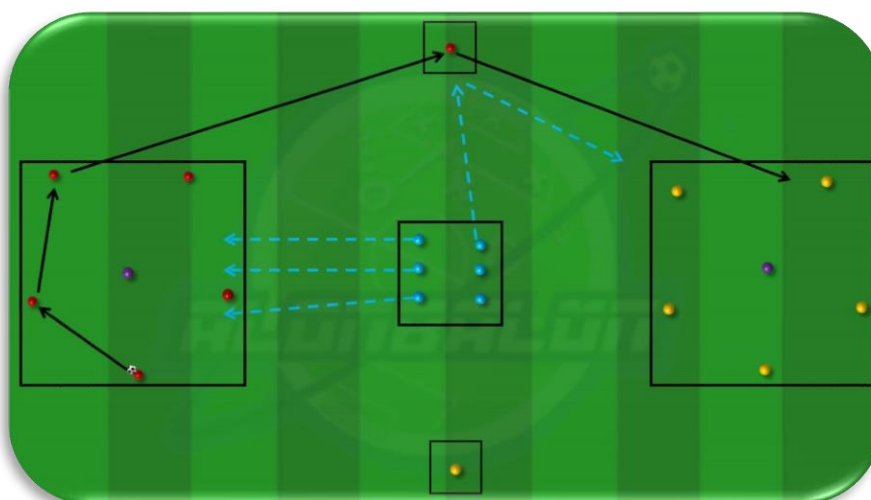
se pueden introducir porterías a ambos lados para que los 3 que roban puedan finalizar si lo consiguen.

Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, transiciones, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, duelos, presión tras pérdida, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto/largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, regates, cerrar líneas pasillos interiores, repliegues, descargas en el juego de espaldas, toma de decisiones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
2 series de 10'	2' entre series	20	20x20m



VER VÍDEO



[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)

## *Juego de posición 9x4 + 1CI (Con sistema)*

2 equipos, 1 de 9 jugadores y otro de 4 jugadores + 1 comodín interior, situados como en el gráfico, los 9 jugadores rojos + el comodín ubicados con sistema de juego y los 4 amarillos robarán por parejas en ambos subespacios grandes sin poder salir de ellos.

objetivo de rojos mantener la posesión circulando el balón rápido y trabajando en puestos específicos. amarillos trabajarán por tiempo e iremos cambiándolos en cada serie al igual que el comodín (=MC).

➤ **Reglas de provocación:**

2 toques por jugador.

➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un nº de jugadores mayor.

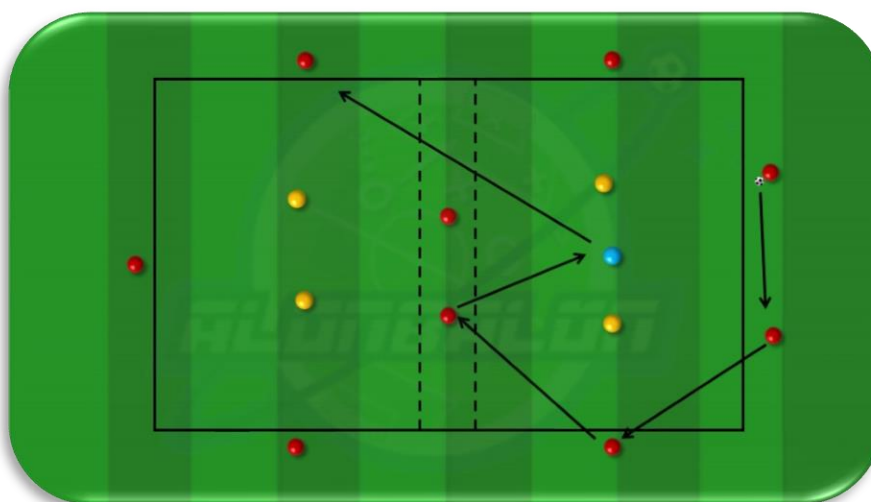
Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

Adaptable a cualquier sistema de juego.

➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, conducciones, centros y remates, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto y largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones, transiciones, repliegues, finalizaciones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
8 series de 1'30"	El existe entre cambio	14 o +	27x12m 2(12x12) 1(3x12)



VER VÍDEO



## *Juego de posición 4x4x4 (8x4 + Ataque)*

3 equipos de 4 jugadores cada uno + 1 portero, situados como en el gráfico, jugarán una posesión en la cual siempre en cada serie 1 equipo actuará de comodines (amarillos en el gráfico 3 CE + 1 CI) y 2 jugarán por dentro con el objetivo de mantener la posesión y dar un N° de pases determinado para poder atacar portería en situaciones de 7x4+P.

Cada vez que 1 equipo consiga dar los pases tiene que conectar con el comodín exterior más alejado a la portería que atacan que será el encargado siempre de realizar el cambio de orientación a una banda para atacar.

En la posesión irán alternando los 2 roles atacante-defensor cada vez que haya una pérdida y si el equipo que ataca consigue gol seguirá con la posesión del balón.

### ➤ **Reglas de provocación:**

2-3 toques por jugador.

Mínimo 6-7 pases para poder atacar.

Comodín más lejano a la portería que se ataca es el encargado siempre del cambio de orientación y el único jugador que no se incorpora en ataque.

### ➤ **Variantes:**

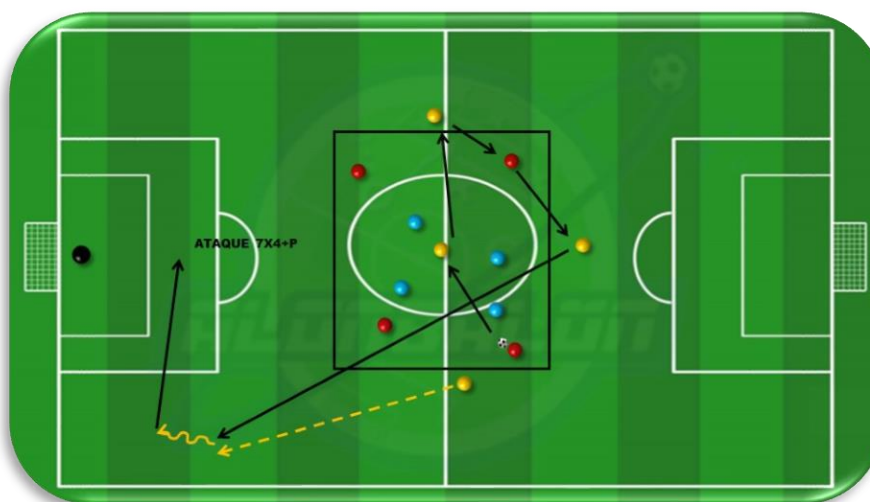
Se puede adaptar a un N° de jugadores mayor.

Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, conducciones, centros y remates, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto y largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones, transiciones, repliegues, finalizaciones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
3 series de 6'	2' entre series	13 (12+1P)	¾ campo – 20x30m



VER VÍDEO

[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)



## *Juego de posición 8x8 + 4CI (2x2+1CI en 4 espacios)*

2 equipos de 8 jugadores cada uno + 4 comodines internos, se sitúan como se ve en el gráfico divididos en los 4 subespacios en 2x2+1ci para jugar una posesión cuyo objetivo principal es mantener la posesión del balón el mayor tiempo posible. los jugadores trabajan en su subespacio y no pueden salir de él. Al final de cada serie el equipo amarillo rotará un cuadro a la derecha para que no se enfrenten siempre los mismos jugadores en el mismo subespacio. Rotar los comodines también.

➤ **Reglas de provocación:**

2-3 toques por jugador.

No hay nº de pases mínimo para cambiar de subespacio.

Comodines (=MC o interior).

➤ **Variantes:**

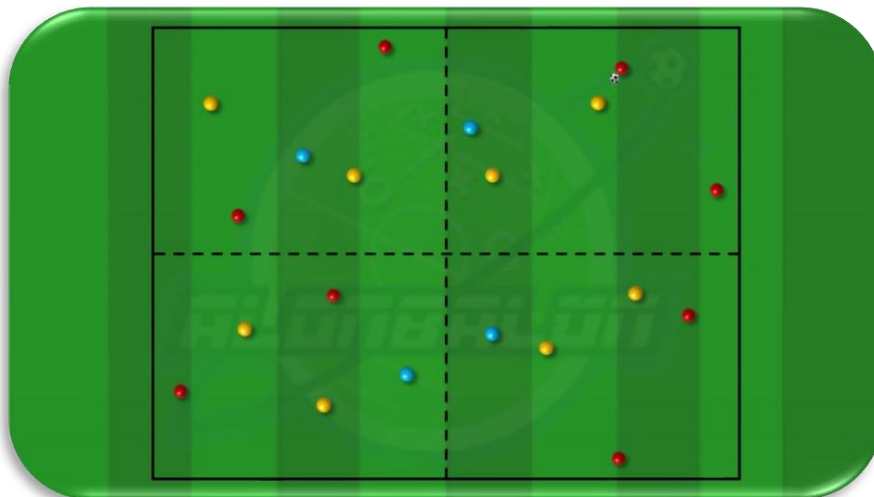
Se puede adaptar a un nº de jugadores mayor o menor.

Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, transiciones, progresión en el juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, duelos, presión tras pérdida, cambios de orientación, paredes, alternancia juego corto/largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
2 series de 8'	1' entre series	20	40x40m 4(20x20m)



VER VÍDEO

## *Juego de posición 7x3 + transiciones 3x2+P*

2 equipos, 1 de 7 jugadores y otro de 3 + 1 portero, situados como en el gráfico, jugarán un juego de posición (adaptable al sistema que queramos) situados los rojos por puestos específicos que serán los poseedores y los 3 amarillos serán los que roban y cuando lo hagan realizarán rápidas transiciones de 3x2+p para atacar portería y hacer gol. los 2 jugadores rojos situados más cercanos a la portería serán los encargados de defender (=centrales).  
Cambiar los 3 amarillos en cada serie.

### ➤ **Reglas de provocación:**

2 toques por jugador en la posesión y libre en las transiciones.

Los 3 jugadores amarillos trabajan por tiempo o por robos.

Trabajo de puestos específicos (rojos).

### ➤ **Variantes:**

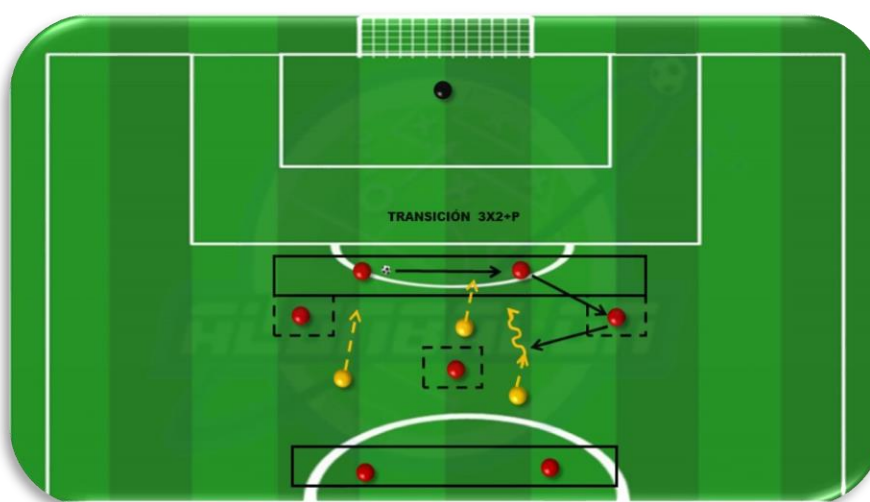
Se puede adaptar a un nº de jugadores mayor.

Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, conducciones, centros y remates, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto y largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones, transiciones, contraataques, repliegues, finalizaciones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
2 series de 3 acciones cada trío	No existe	11 (10+1P)	½ campo



VER VÍDEO





## Juego de posición 9x9

2 equipos de 9 jugadores cada uno situados como en el gráfico, jugarán un juego de posición (adaptable al sistema que queramos) situados los rojos por puestos específicos que serán los poseedores y los amarillos serán los que roban contabilizando Nº de robos durante la serie de trabajo. Cambiaremos roles en cada serie.

➤ **Reglas de provocación:**

2-3 toques por jugador en la posesión.  
Trabajo de puestos específicos (rojos).  
Cada 10 pases equipo poseedor sumará 1 punto.

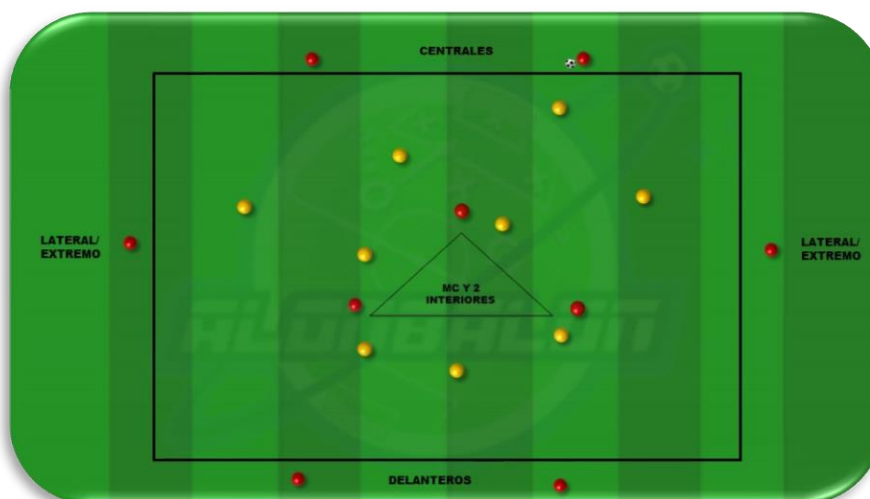
➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un nº de jugadores mayor o menor.  
Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.  
Adaptable a cualquier sistema de juego.

➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, conducciones, centros y remates, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto y largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones, transiciones, trabajo puestos específicos y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
4 series de 2'	1' entre series	18	40x30m



VER VÍDEO



[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)

## *Juego de posición 6x3 + transiciones 4x3 + P*

2 equipos, 1 de 6 jugadores y el otro de 3 + 1 portero situados como en el gráfico, jugarán un juego de posición (adaptable al sistema que queramos) situados los rojos por puestos específicos que serán los poseedores y los amarillos serán los que roban y cuando lo hagan realizarán rápidos contraataques para obligar a que la LPR de rojos repliegue lo más rápida posible para defender la acción. cambiaremos los amarillos en cada serie.

➤ **Reglas de provocación:**

2 toques por jugador en la posesión.

Trabajo de puestos específicos (rojos).

➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un nº de jugadores mayor.

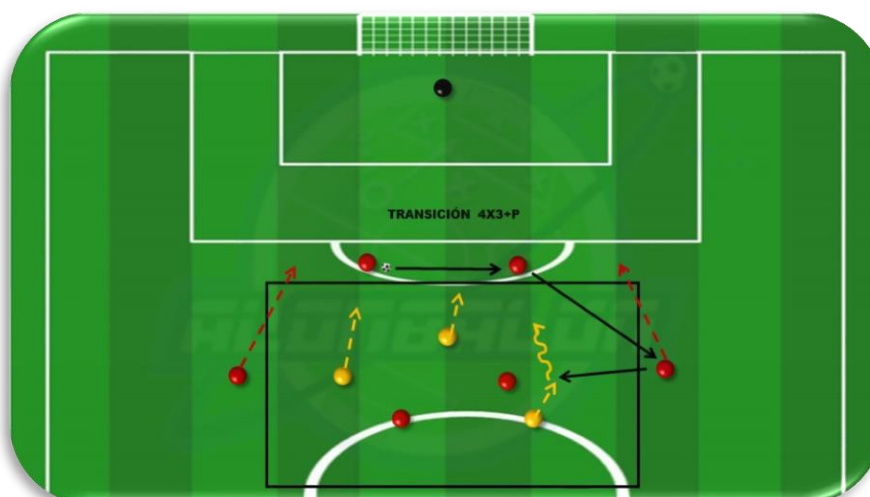
Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

Adaptable a cualquier sistema de juego.

➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, conducciones, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto y largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones, transiciones, trabajo puestos específicos, repliegues lpr, finalizaciones, contraataques y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
6 series de 2'	1' entre series (cambio roles)	10 (9+1P)	20x15m



VER VÍDEO



[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)



## ***Juego de posición 4x4+3C+2P (8x4 + robo y finalización)***

2 equipos de 4 jugadores cada uno + 3 comodines (2 ce + 1ci) + 2 porteros situados como en el gráfico, jugarán una posesión en la cual el equipo poseedor tiene que intentar mantener la posesión en superioridad de 8x4 y el equipo defensor tiene que intentar robar y cuando lo consiga hacer gol para intercambiar los roles.

El equipo poseedor contabilizará los pases, los porteros podrán jugar en la posición de apoyos y los comodines cuando haya robo del equipo defensor no realizarán presión sólo los 4 jugadores del equipo que estaba conservando.

### ➤ **Reglas de provocación:**

2 toques por jugador en la posesión y libre para finalizar.

Contabilizamos Nº de pases cuando somos equipo poseedor y robos y goles del equipo defensor.

### ➤ **Variantes:**

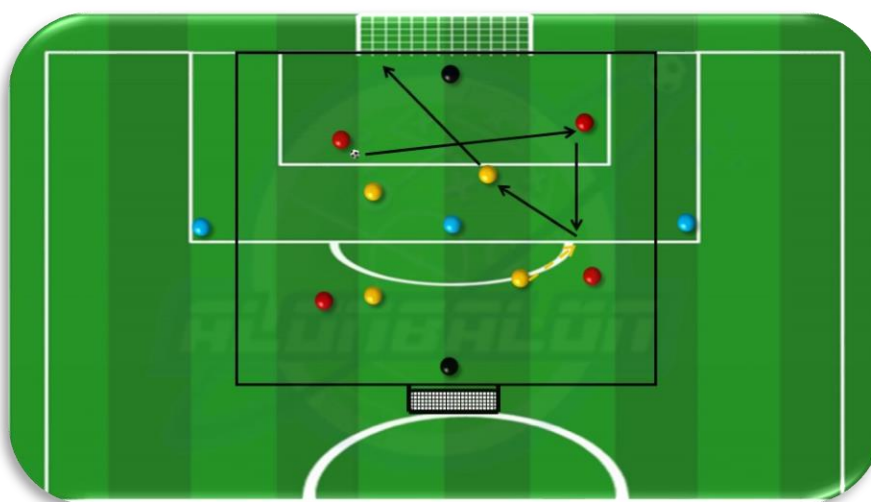
Se puede adaptar a un Nº de jugadores mayor.

Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, conducciones, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto y largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones, regates, transiciones, juego de pies porteros, repliegues, finalizaciones, contraataques y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
4 series de 3' (cambio roles)	1' entre series	13 (11 + 2P)	30x30m



VER VÍDEO



[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)

## *Juego de posición 4x4+3CI (7x4 en 3 espacios)*

2 equipos de 4 jugadores cada uno + 3 comodines interiores (=azules), el espacio estará dividido en 3 subespacios iguales y los jugadores se situarán por puestos específicos como se representa en el gráfico, formando situaciones de 2x1 en ambos subespacios laterales y de 3x2 en el subespacio central, sin que ningún jugador puede salir de su subespacio de trabajo.

Los 2x1 representarán situaciones de 2 centrales vs 1 delantero en salida de balón y el 3x2 los 3 centrocampistas de nuestro sistema principal vs los 2 mediocentros del rival en juego interior (=situaciones reales de juego).

Iniciará el equipo rojo robando y amarillos y comodines conservando el balón con el objetivo de ir progresando en el juego por zonas sin perder la posesión. si equipo defensor consigue robar se intercambiarán los roles poseedor-defensor.

### ➤ **Reglas de provocación:**

Limitación técnica de 2-3 toques por jugador.

Se conseguirá 1 punto cada vez que demos 10 pases o consigamos hacer ida y vuelta por los subespacios sin perder la posesión.

Cambiar los comodines en cada serie.

### ➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un Nº de jugadores mayor.

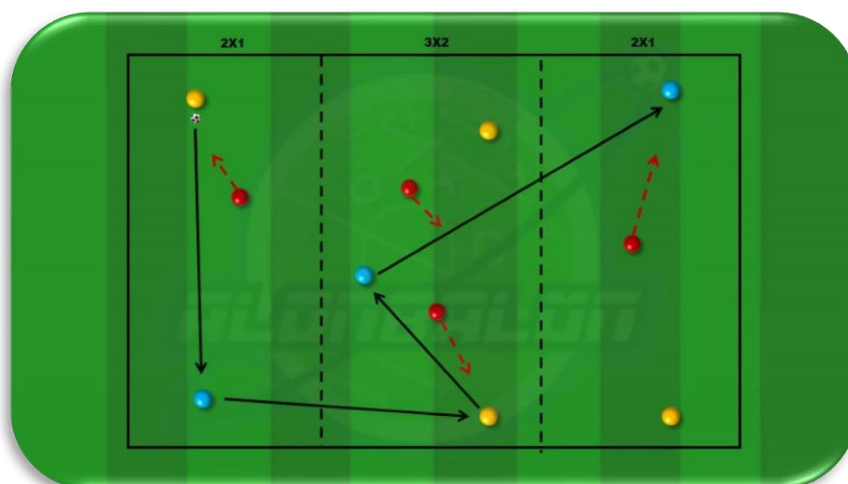
Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

Se pueden introducir miniporterías para que haya finalización si delantero roba en salida de balón.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, conducciones, coberturas técnicas, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, transiciones, repliegues, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, basculaciones, coberturas, vigilancias, presión tras pérdida, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto y largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores y toma de decisiones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
2 series de 5'	2' entre series	11	30x20m.



VER VÍDEO

[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)



## *Juego de posición 9x9 (3 espacios)*

2 equipos de 9 jugadores cada uno se sitúan como en el gráfico para jugar un partido en el cual el espacio estará dividido en 3 zonas y que tendrá unos condicionantes para trabajar la presión adelantada y tras pérdida.

### ➤ **Reglas de provocación:**

3 toques por jugador.

Equipo defensor siempre situado como máximo ocupando 2 de las 3 zonas (=líneas juntas).

Equipo defensor si consigue robar en la zona más adelantada y hacer gol valdrá doble.

Si el equipo atacante consigue hacer gol y 1 rival se encuentra en ese momento en el espacio más alejado (=no replegó) el gol también valdrá doble.

Hay fuera de juego.

Un equipo con sistema principal y el otro con una variante y luego los cambiamos.

### ➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un Nº de jugadores mayor o menor.

Se puede adaptar a otras distancias.

Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

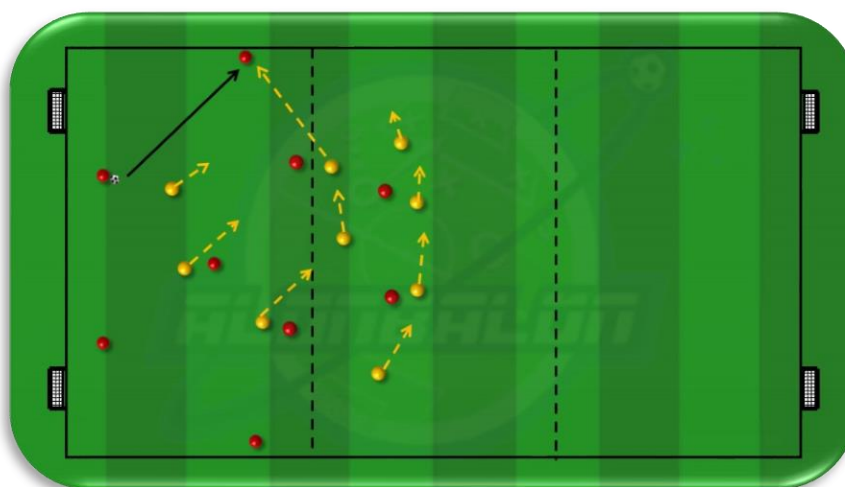
Se pueden introducir comodines interiores para dar mayor fluidez al juego.

Se pueden introducir porterías grandes + porteros.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, conducciones, coberturas técnicas, regates, paredes, temporizaciones, entradas, cargas, interceptación, anticipación, velocidad y ritmo de juego, transiciones, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, creación y ocupación de los espacios, alternancia juego corto y largo, amplitud y profundidad ofensiva, presión adelantada, presión tras pérdida, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, repliegues, finalizaciones, toma de decisiones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
2 series de 6'	2' entre series	18	48x35m 3(16x35m)



VER VÍDEO



[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)

## *Juego de posición + transiciones 5x3 y finalizaciones*

Juego de posición en el cual colocamos a los jugadores como se puede ver en el gráfico para trabajar en puestos específicos tanto rojos como amarillos con los 2 sistemas que estamos empleando.

En la 1ª zona establecemos limitación técnica de toques para rojos ya que están en superioridad de 8x4 y en zona de finalización libre.

Amarillos si roban en 1ª zona tienen 2 miniporterías para hacer gol y no tienen limitación técnica. Rojos tienen que dar un mínimo de 6 pases antes de buscar a uno de los puntas para descargar y apertura a banda para finalizar.

Cambiar roles en cada serie para que trabajen en ambos sistemas.

### ➤ **Reglas de provocación:**

2 toques por jugador en la 1ª zona para rojos.

Mínimo de 6-7 pases para poder conectar con punta y atacar.

Libre de toques en las transiciones, pero limitarlas en tiempo (adaptar a condiciones de partido).

### ➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un Nº de jugadores menor.

Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

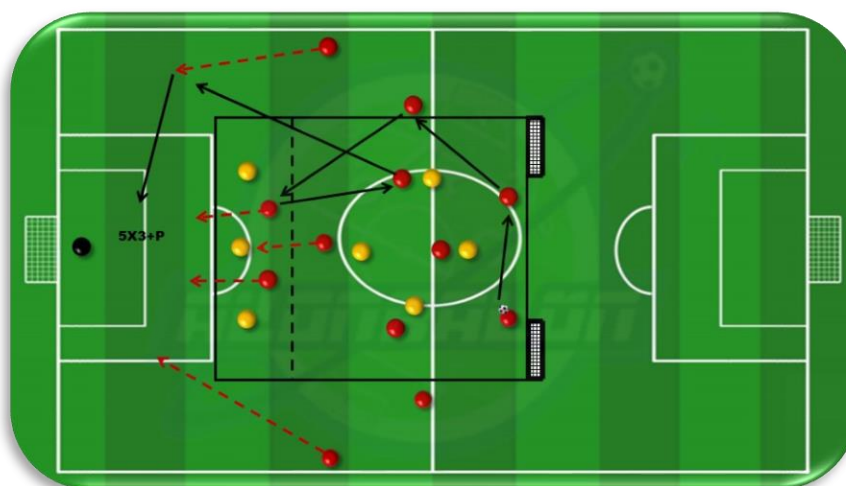
Establecer un sistema de puntuación en función de los objetivos.

Adaptable a cualquier sistema de juego.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, temporizaciones, coberturas técnicas, paredes, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, transiciones, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, presión tras pérdida, cambios de orientación, alternancia juego corto/largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones, duelos, finalizaciones, repliegues, contraataques, trabajo puestos específicos rojos y amarillos, descargas de los puntas, perfiles en centros laterales defensores y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
2 series de 6'	2' entre series	21 (19+2P)	¾ campo



VER VÍDEO



[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)

## *Juego de posición 5x5 + 4C (8x4 en 2 espacios)*

2 equipos de 5 jugadores cada uno + 2CI (MC o interiores) + 2CE (pueden ser los porteros), realizan un juego de posición en el cual se trabajará por puestos específicos cada jugador.

empezará un equipo robando en inferioridad de 8x4 y cuando lo hagan si consiguen robar tienen 2 opciones:

Hacer gol en una de las 2 mini-porterías que hay sumarán puntos y pasarán a ser equipo poseedor y se cambiarán los roles.

Directamente cambiar de orientación al otro subespacio para pasar a ser poseedores y evitar presión tras pérdida del rival.

ir rotando el jugador que espera en el otro subespacio.

### ➤ **Reglas de provocación:**

2-3 toques por jugador y libre después del robo para finalizar y para el cambio de orientación.

Se le puede robar a comodines externos.

Contabilizar puntos para obtener un ganador y dar mayor competitividad a la tarea.

### ➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un Nº de jugadores mayor o menor.

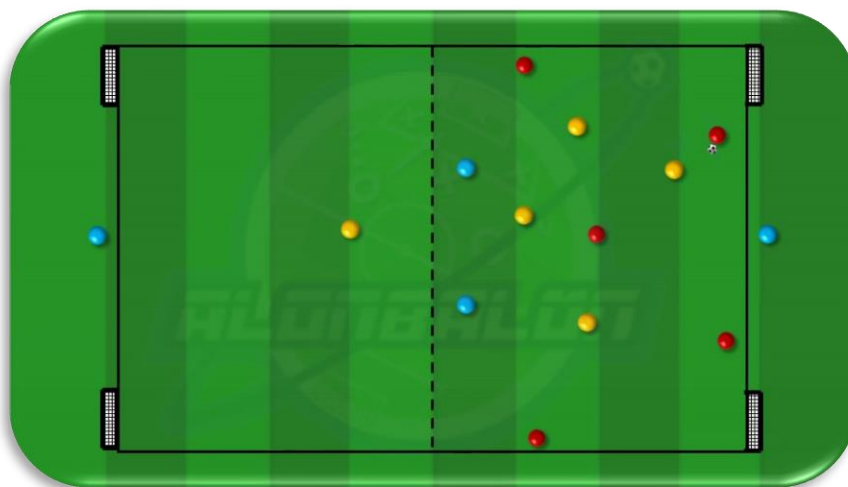
Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

Se puede realizar por tiempo robando un equipo y contabilizar los Nº de robos de balón en cada serie.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, temporizaciones, coberturas técnicas, paredes, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, transiciones, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, presión tras pérdida, cambios de orientación, alternancia juego corto/largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, repliegues, finalizaciones, toma de decisiones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
2 series de 5'	2' entre series	14	30x20m 2(15x20m)



VER VÍDEO



## *Juego de posición 6x6x6 + 2CI (14x6)*

3 equipos de 6 jugadores cada uno + 2CI juegan una posesión de balón en la cual siempre en cada serie actuará uno de los equipos como comodines externos como se ve en el gráfico y el objetivo del equipo que roba es conseguir el mayor Nº de robos de balón posibles en el tiempo de trabajo y los otros 2 equipo + 2CI mantener la posesión.

➤ **Reglas de provocación:**

2 toques por jugador.

Se le puede robar a comodines externos.

Contabilizar robos para obtener un ganador y dar mayor competitividad a la tarea.

Comodines internos = MC o interiores.

➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un Nº de jugadores mayor o menor.

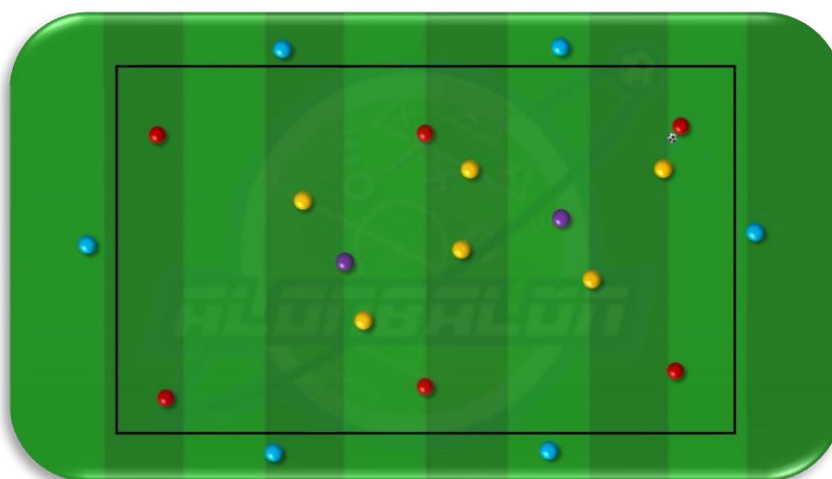
Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

Se pueden añadir miniporterías.

➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, temporizaciones, coberturas técnicas, paredes, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, alternancia juego corto/largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, toma de decisiones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
3 series de 4'	1' entre series	20	30x20m



VER VÍDEO





## *Juego de posición 6x6x6 + 2CI (7x3 en 2 espacios)*

3 equipos de 6 jugadores cada uno +2CI se sitúan como se ve en el dibujo y azules empezarán robando en uno de los 2 subespacios en inferioridad numérica (6x3+1CI), si lo consiguen tienen que intentar hacer gol en una de las 2 miniporterías que hay y el equipo que perdió la posesión trabaja la presión tras pérdida en su subespacio, si vuelven a recuperar el balón seguirán siendo conservadores pero si no lo consiguen intercambiarán el rol con azules y pasarán a robar en inferioridad en el otro subespacio contra amarillos y así de manera sucesiva.

Si equipo poseedor consigue dar sin pérdidas un Nº de pases puede hacer un cambio de orientación al otro subespacio sin que los 3 jugadores que esperan en la franja central roben el pase para continuar el juego.

### ➤ **Reglas de provocación:**

2 toques por jugador y libre para finalizar.

Contabilizar robos y goles para obtener un ganador y dar mayor competitividad a la tarea.

Comodines internos = MC o interiores.

### ➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un Nº de jugadores mayor o menor.

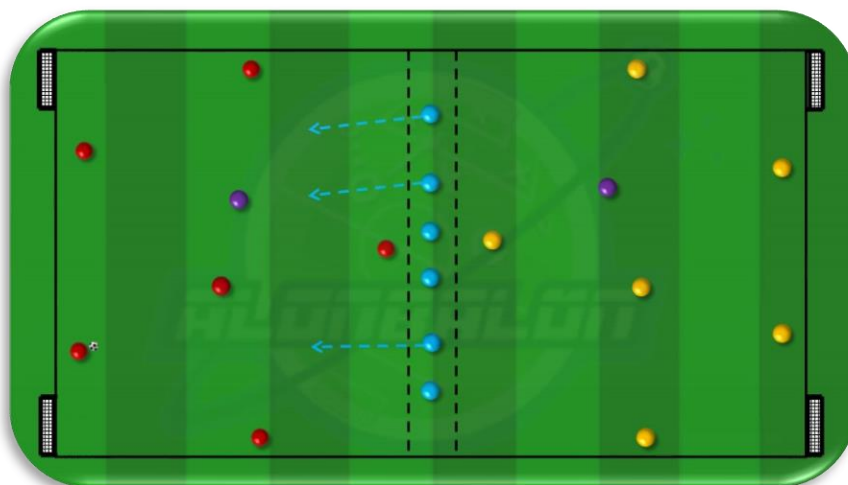
Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

Podemos introducir 2 porteros que apoyen por fuera entre porterías y a su vez las defiendan cuando son atacadas por el rival.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, temporizaciones, coberturas técnicas, paredes, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, alternancia juego corto/largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, transiciones, presión tras pérdida, finalizaciones, toma de decisiones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
3 series de 4'	1' entre series	20	55x30m



VER VÍDEO



[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)

## *Juego de posición 7x7 + 2CI + 2P*

Juego de posición entre 2 equipos con sistema principal ambos, trabajando cada jugador en su puesto específico.

Equipo poseedor tiene que dar un mínimo Nº de pases establecidos para poder hacer gol en cualquiera de las 4 porterías que hay (2 grandes + 2 pequeñas), y si lo consigue seguirá con la posesión del balón y sumará puntos.

Porteros actuarán de comodines en la posesión y cuando ataquen portería defenderán para que no metan gol. Cambiar los comodines en cada serie.

### ➤ **Reglas de provocación:**

2-3 toques por jugador y libre para finalizar.

Mínimo de 7-8 pases para poder atacar porterías.

Porterías grandes= 2 puntos / porterías pequeñas= 1 punto.

Comodines internos = MC o interiores.

### ➤ **Variantes:**

Se puede adaptar a un Nº de jugadores mayor o menor.

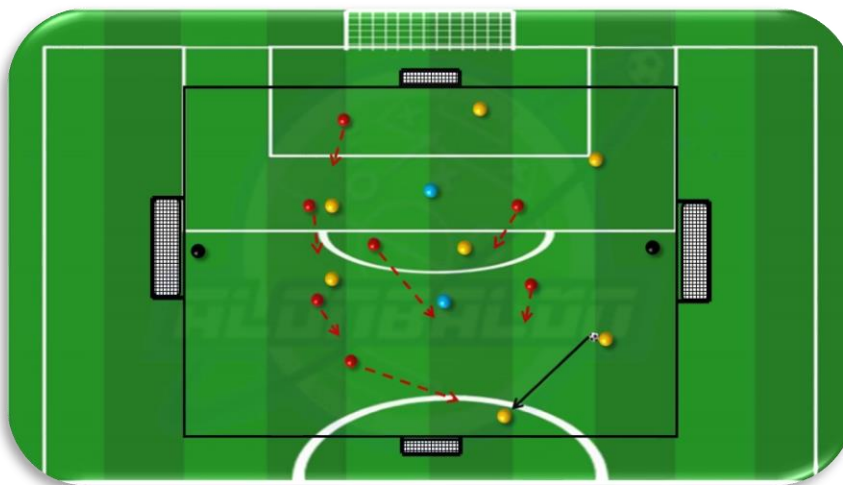
Establecer o modificar las limitaciones técnicas en función de los objetivos.

Si no tenemos porteros lo podemos realizar con miniporterías.

### ➤ **Objetivos técnico-tácticos:**

Controles, pases, perfiles, temporizaciones, coberturas técnicas, paredes, entradas, cargas, interceptación, anticipación, presión, control del juego, velocidad y ritmo de juego, filtrar pases interiores, desmarques, ayudas permanentes, coberturas, vigilancias, cambios de orientación, alternancia juego corto/largo, amplitud y profundidad ofensiva, 3er hombre, cambios de ritmo, cerrar líneas pasillos interiores, transiciones, presión tras pérdida, finalizaciones, juego de pies porteros, toma de decisiones y basculaciones.

TIEMPO TRABAJO	TIEMPO DESCANSO	JUGADORES	ESPACIO
2 series de 5'	2' entre series	18 (16+2P)	45x45m



VER VÍDEO



[WWW.ALONBALON.COM](http://WWW.ALONBALON.COM)