

“Jugadas de Combinacion”

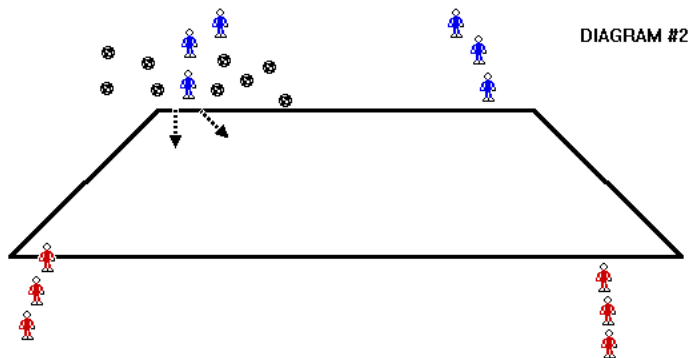
por Roberto Lopez, Cuerpo Tecnico Nacional U.S. Soccer



Pre Calentamiento – En grupos de 3 jugadores, con una pelota por grupo, los jugadores se pasan la pelota entre si y se mueven en una mitad de la cancha. Cada tres pases, se alternan paredes, robos, pasar por atras y pases dobles

Primera actividad (grupos pequenos)

Organizacion – Dos grupos de 6 jugadores en un espacio de 15 yardas por 15 yardas. Cada grupo se divide en dos grupos de 3 jugadores cada uno, en cada lado del espacio demarcado con conos. (ver Diagrama #2)



Explicacion – Un jugador “Azul” le pasa la pelota a un jugador “Rojo” en el lado opuesto de la cancha. El Jugador que recepciona la pelota es el primer atacante, a quien se le suma otro jugador “Rojo” como segundo atacante y el jugador “Azul que paso la pelota entra a defender. Asi se crea una situacion de 2 contra 1. Se anota un gol cuando el equipo de dos jugadores pasa la linea de fondo opuesta por medio de un dribbling o con una jugada de combinacion.

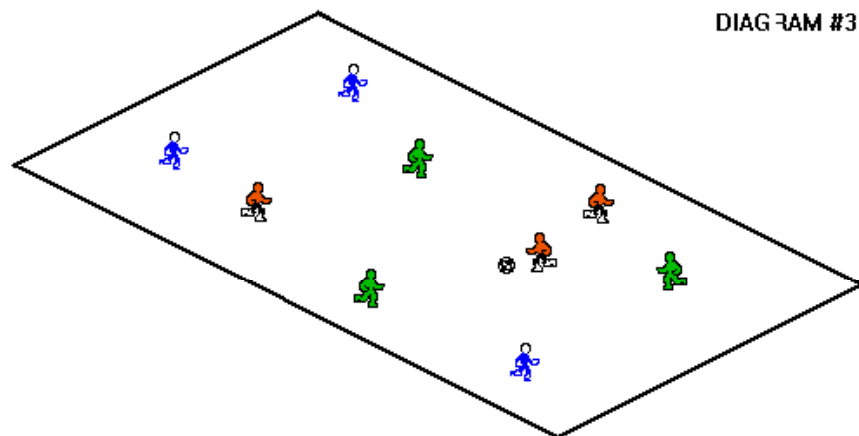
Puntos para corregir

- El 1^{er} atacante (el jugador con la pelota) debe de driblar hacia el defensor para obligarlo a presionar y así “sacarlo” de la jugada.
- La acción, o falta de acción del defensor, dicta que tipo de jugada de combinación será empleada por los dos jugadores.
- El 1^{er} atacante debe de reconocer cuando usar a su compañero como engano, para poder penetrar por si mismo.
-

Progresar a 2 contra 2

Segunda Actividad

Organización – Se divide el equipo en dos grupos de 9 jugadores cada uno. A la vez cada grupo de 9 jugadores se divide en tres grupos de 3 jugadores cada uno, cada grupo con un color distinto para diferenciarlos. El espacio es de aproximadamente de 30 por 25 yardas. (ver Diagrama #3)



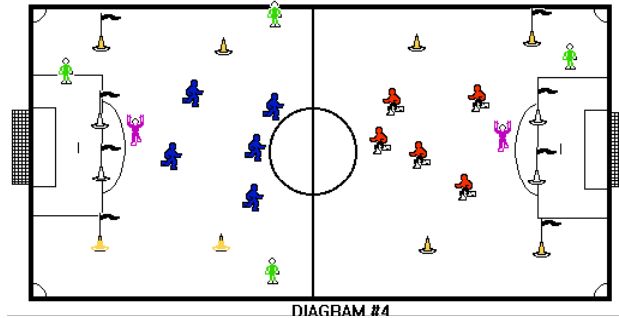
Explicación – Dos equipos juegan contra un equipo (6 contra 3), cuando un equipo pierde la pelota pasa a ser el equipo que defiende. Por ejemplo Azul y Rojo juegan contra Verde, si Rojo pierde la pelota entonces juega contra Verde y Azul.

Puntos para corregir

- Usar la superioridad numerica para mantener la posesion del balon.
- Las jugadas de combinacion son una metodo efectivo de mantener la posesion.

Tercera actividad

Organizacion- se dividen los jugadores en 3 equipos, cada grupo con un color distinto. Dos equipos juegan entre si hacia arcos con arqueros, mientras el tercer equipo se posiciona en el perimetro de la cancha y juegan como comodines (neutrales). El espacio es de aproximadamente de 36 yardas por 18 yardas (ver Diagrama #4).



Explicacion – Los comodines (neutrales) se usan para mantener la posesion del balon y para combinar para poder penetrar. Se anota cuando hay un gol. Rotar los comodines cada 5 minutos.

Puntos para corregir

- Los jugadores deben de diferenciar cual de las opciones es mas ventajosa para poder penetrar, utilizando a los comodines (neutrales) con jugadas de combinacion.

Partido Final

El equipo se divide en dos y se juega 9 contra 9, en un partido normal sin ningun tipo de restricciones.

El entrenamiento concluye con una recuperacion activa y enlongamiento.