

Martes sesión 2: — Organización ofensiva

Descripción

Calentamiento

Ejercicio 1: juegos de 4 contra 4+1 y 4 contra 4+2

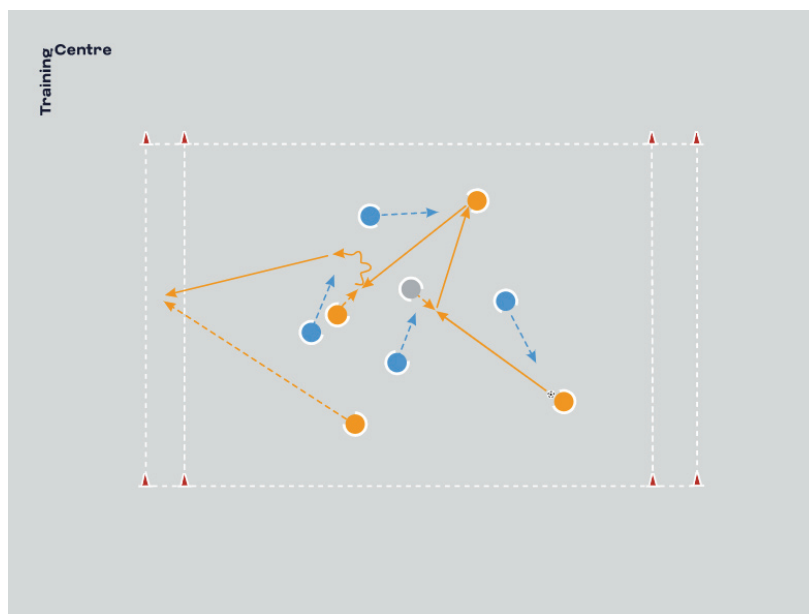
Ejercicio 2: organización ofensiva frente a un 4-4-2 en rombo, 11 contra 10

Principios básicos

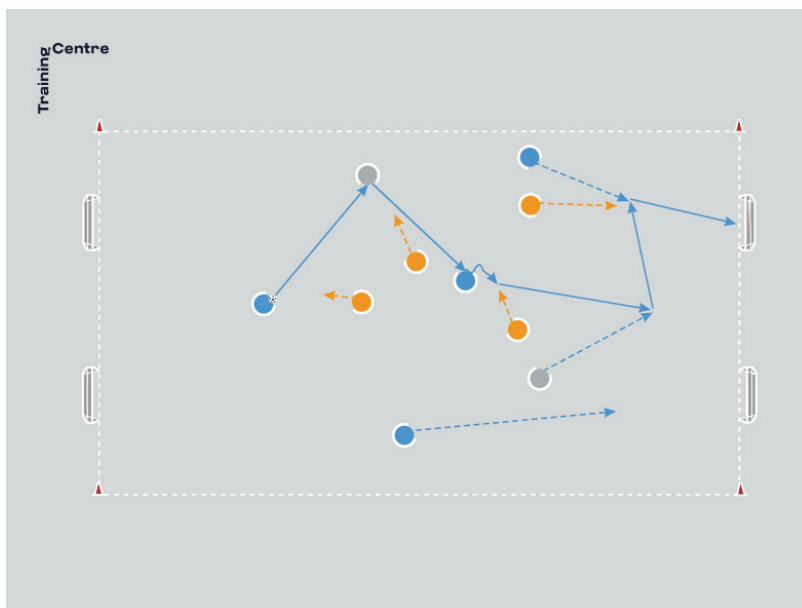
- Cuando el equipo trate de salir con el balón desde atrás, los laterales deben ocupar una posición retrasada y muy abierta, a fin de ocupar los espacios que deje libres el rombo galés y alejarse lo máximo posible del carril central, donde se acumulan los jugadores.
- Del mismo modo, los extremos deben coordinarse para generar espacios en la zona del lateral rival. Cuando se encuentre en el lado contrario del campo, el extremo debe caer al interior para obligar al lateral galés a cerrar el espacio con respecto al central, lo cual permitirá al lateral francés ocupar todo el ancho del campo y guardar las distancias con su homólogo rival.
- Los defensas centrales, esenciales en la fase de construcción del juego, deben ser capaces de cambiar la orientación en caso de que resulte necesario. Deben alternar dichos cambios con acciones a contrapié, a fin de sorprender a los galés y aprovechar los espacios que no puedan cubrir debido a su disposición en rombo. La acción a contrapié consiste en efectuar un cambio de banda por medio de uno de los laterales, que pasa el balón al primer central y, a continuación, al segundo. En lugar de llegar hasta el segundo lateral para completar el cambio de banda, este viene hacia el primero pasando por delante del bloque rival, que se ha desplazado con el balón.
- Es importante que los jugadores tengan paciencia frente a un bloque rival muy compacto y que no duden en repetir los cambios de banda, a fin de mover a los contrincantes y generar los espacios necesarios para ganar metros sin riesgo.

PRIMER EJERCICIO: JUEGOS DE 4 CONTRA 4+1 Y 4 CONTRA 4+2

La primera parte de la sesión vespertina consta de dos ejercicios que tienen como objetivo trabajar el avance mediante el juego de combinación. El primero es un juego de «stop-ball» de 4 contra 4+1 y el segundo, un partido de 4 contra 4+2 con miniporterías. En ambos casos, se pedirá a los jugadores que avancen jugando con rapidez siempre que tengan la ocasión, recurriendo a pases en profundidad y combinaciones para encontrar al tercer hombre.



1º juego: juego de «stop-ball», 4 contra 4+1



2.º juego: juego con miniporterías, 4 contra 4+2

Organización

1.er juego:

- Delimitar una superficie de unos 40 m de largo por 20 m de ancho, con dos zonas de «stop-ball» de unos 5 m de profundidad.
- 2 equipos de 4, más 1 comodín.

2.º juego:

- Delimitar una superficie de unos 40 m de largo por 20 m de ancho, con dos zonas de anotación de unos 5 m de profundidad.
- Colocar 2 porterías a unos 5 m de las líneas de banda de cada lado.
- 2 equipos de 4, más 2 comodines.

Explicación

1.er juego:

- Si un jugador regatea hacia el interior de la zona de «stop-ball» y deja quieto el balón, su equipo anota 1 punto.
- Si un jugador encuentra a un compañero que corra para recibir el balón en el interior de la zona de «stop-ball», su equipo anota 2 puntos.
- El comodín solo puede tocar el balón de primeras.

2.º juego:

- Los dos comodines solo pueden tocar el balón de primeras. Cada uno debe colocarse en una mitad del campo.
- Todos los jugadores, incluidos los comodines, pueden anotar, pero deben hacerlo al primer toque.
- Nadie puede defender en el interior de las zonas de anotación.
- No hay fuera de juego.

Variaciones

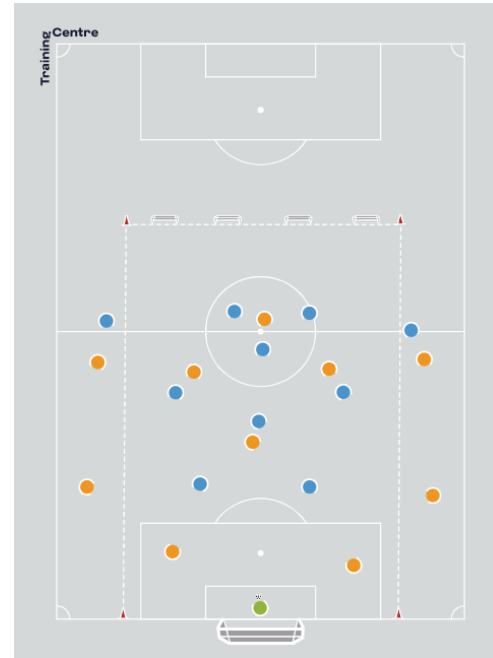
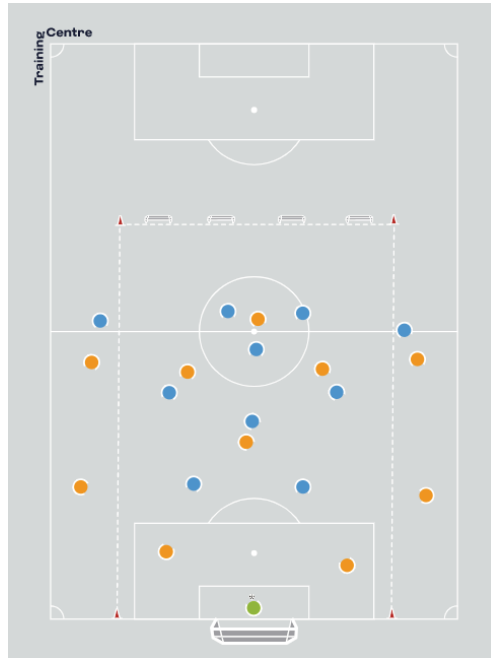
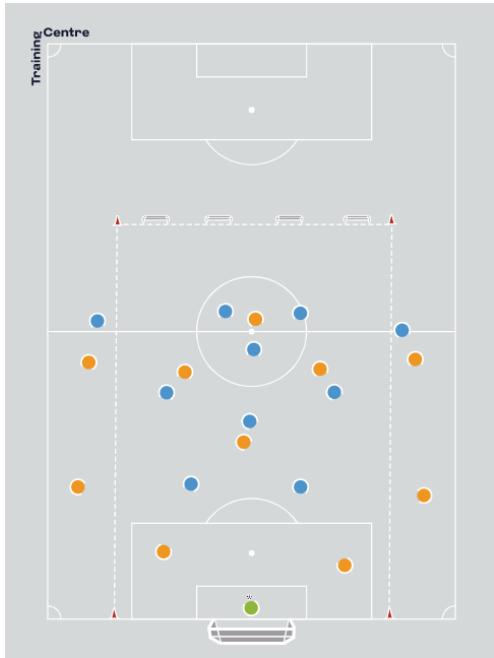
- Los dos grupos cambian de campo tras un número de secuencias que establezca el entrenador.

Principios básicos funcionales

- Se trabajará el juego con uno o dos toques y el avance mediante el juego de combinación. Se pedirá a los jugadores que desplacen el balón con rapidez en espacios reducidos a fin de romper la presión rival.
- Se tratará de atacar y de jugar en los espacios generados a la espalda de la defensa rival. En el primer juego en particular, se pedirá jugar en profundidad mediante pases sencillos o buscando a un tercer hombre que corra hacia la zona de anotación.
- Se buscará a un jugador de apoyo entre líneas que devuelva el balón y permita ganar metros. Los jugadores pueden poner en práctica el ejercicio técnico de la sesión matinal, basado en la conservación del balón y el avance con la posesión.

SEGUNDO EJERCICIO: ATAQUE CONTRA DEFENSA, 4-3-3 CONTRA 4-4-2 EN ROMBO

La última parte del segundo día consta de nuevo de un partido de 11 contra 10. El objetivo es preparar la organización defensiva del equipo que saldrá de inicio en el partido del miércoles frente a Gales. Como se ha explicado a los jugadores en el vídeo previo a la sesión, una de las claves para hacer frente al 4-4-2 en rombo de los galeses será la utilización de los laterales, que permitirán bordear la «densidad de tráfico» del centro del campo. En este ejercicio se fomenta que los jugadores utilicen todo el ancho del campo y tengan paciencia para salir de la presión galesa.



Organización

- Delimitar una zona de juego de unos 65 m de largo y todo el ancho del campo.
- Delimitar 2 bandas mediante conos.
- En la fase defensiva, el equipo azul no puede entrar en las bandas hasta que un jugador del equipo naranja no controle el balón en dichas zonas.
- Se colocarán 4 miniporterías enfrente de la grande.

Explicación

- El equipo con 11 jugadores debe tratar de construir la jugada desde el portero para marcar en una de las cuatro miniporterías.
- El equipo con 10 jugadores debe tratar de recuperar el balón y marcar en la portería grande.
- Cuando el balón salga del campo, el juego se reanudará por el portero.

Principios básicos funcionales

- Al inicio de la acción, los laterales deben colocarse en una posición retrasada sobre el campo y abrirse lo máximo posible para alejarse de los centrocampistas exteriores del rombo y salir de su zona de acción.
- Se pedirá a los jugadores que no se precipiten a la hora de avanzar cuando se conecte por primera vez con uno de los laterales, ya que lo normal es que al bloque galés le dé tiempo a llegar a ese primer pase. Así, el entrenador pedirá a los jugadores que vuelvan a empezar por el otro lado, donde habrá más espacio, en vista de la densidad natural del rombo galés.
- Del mismo modo, una vez superada la presión galesa, los jugadores también pueden volver atrás para buscar el espacio en el lado contrario si al rival le ha dado tiempo de reagruparse y reorganizarse defensivamente.
- Los cambios de orientación deben ser rápidos y basarse en pases medidos que lleguen al destinatario lo antes posible, a fin de reducir el margen de acción de los rivales.