

GUÍA PARA LA CREACIÓN DE TU PROPIO MODELO DE JUEGO

AFOPRO: FORMACIÓN DE ENTRENADORES



0. LA CREACIÓN DE TU PROPIO MODELO DE JUEGO

La pos-temporada es un momento para la reflexión. Los entrenadores aprovechamos los meses estivales para dar forma a nuestra futura plantilla, a la pretemporada... pero sobre todo a nuestra idea, a nuestra filosofía. A nuestro modelo de juego.

Sois muchos los que pedíais una guía para la confección de vuestro modelo de una manera sencilla y esquematizada. Con este ebook, hemos intentado aglutinar de la manera más comprimida posible, las diferentes variantes del juego para que a partir de vuestra manera de entender el fútbol, al finalizar esta lectura tengáis un esquema final de vuestro propio modelo de juego, en base a las diferentes elecciones que tendréis que ir tomando durante las siguientes páginas.

Como siempre, este ebook es gratuito, si os ha parecido de utilidad, difundirlo por las redes sociales.

¡A DISFRUTAR DE ESTE PEQUEÑO VIAJE!

AFOPRO.COM



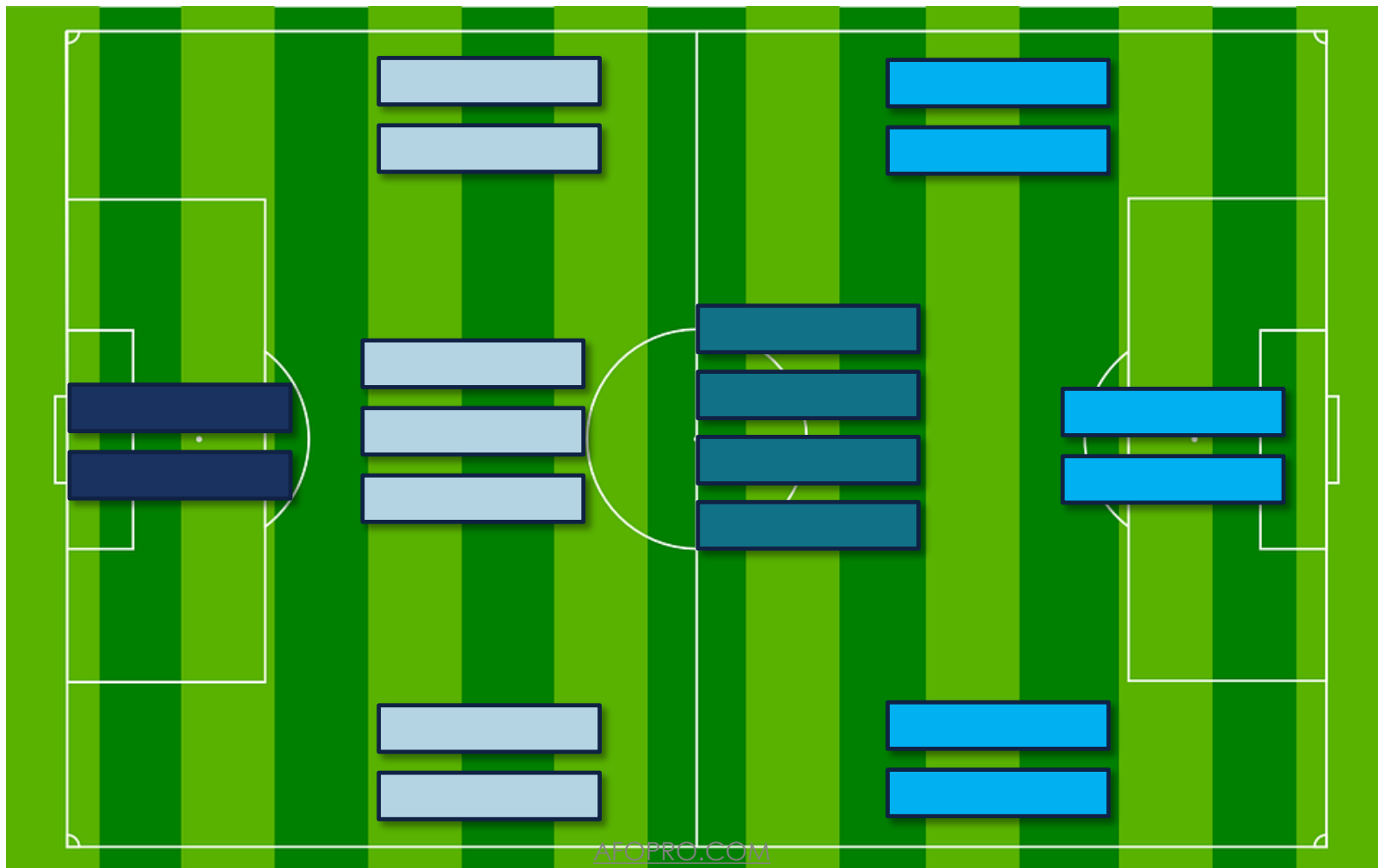
I. EL ESQUEMA DE JUEGO

Lo principal antes de saber cómo jugará mi equipo, es saber cuál sistema de juego voy a utilizar. ¿4-3-3? ¿4-4-2? ¿3-5-2?

Es por ello que en la página siguiente os hemos dejado una plantilla por posiciones para rellenar. Una vez tengáis los nombres de vuestros jugadores repartidos por el campo, podréis decidir según las posiciones más fuertes o las más numerosas, cuál es vuestro sistema de juego ideal.



I. EL ESQUEMA DE JUEGO



2. IDEA DE JUEGO

Cada entrenador tiene una idea de cómo quiere jugar al fútbol, pero para ello debe también conocer las virtudes y necesidades de sus jugadores de manera individual.

En la siguiente página encontraréis una tabla en la que deberéis de manera numérica (del 0 al 10), anotar de manera individual, todos los aspectos que decidirán si podréis llevar a cabo vuestra idea o no (técnica, táctica, psicológica, física).

Os pongo un ejemplo: quizá mi idea es jugar al contraataque dejándome dominar por mi rival, atacando los espacios que deja a sus espaldas. Pero...¿y si rellenando la tabla me he dado cuenta de que tengo jugadores lentos incapaces de recorrer distancias largas?

Pues ese es el motivo de la siguiente tabla. Que sepáis si vuestra idea y las características de vuestra plantilla son compatibles.

La nota media final, expondrá las mejores cualidades de tu equipo, y a partir de ahí deberás construir tu modelo.



2.2 RESULTADOS TABLA DE CUALIDADES

RECOMENDACIONES DEL MODELO DE JUEGO A ESCOGER SEGÚN LOS RESULTADOS MOSTRADOS POR LA TABLA DE CUALIDADES:

ESTILO COMBINATIVO

✓ NOTACIÓN ALTA EN TÉCNICA Y TÁCTICA OFENSIVA

ESTILO MIXTO

✓ NOTACIÓN ALTA EN TÉCNICA O TÁCTICA OFENSIVA Y FÍSICO

ESTILO DIRECTO

✓ NOTACIÓN ALTA EN TÁCTICA DEFENSIVA Y FÍSICO

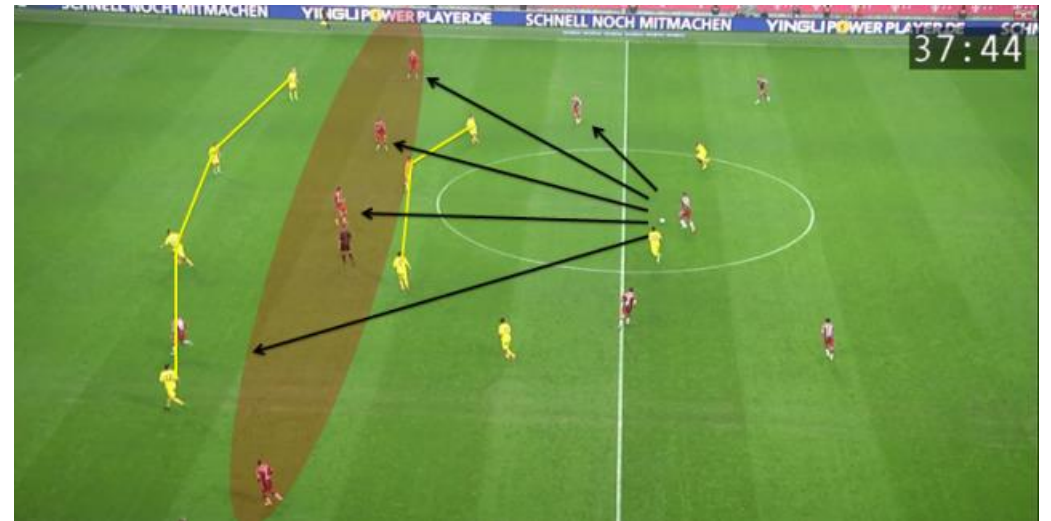


3. LA CREACIÓN DEL MODELO

En este apartado empezaremos a dar forma a las columnas principales de tu modelo de juego. Es hora de que cojas papel y bolígrafo, y empieces a seleccionar según tu visión del fútbol y las características de tus jugadores, los aspectos que van a dar forma a tu equipo y a tu modelo de juego.

Los grandes patrones del modelo serán la salida de balón, la creación de juego, las transiciones ofensivas y defensivas, y la defensa organizada.

Recuerda que por cada gran patrón (1, 2, 3, 4 y 5), sólo podrás escoger una letra. Ejemplo: si quiero que mi equipo saque en corto con los centrales, anotaré I.I A



ATAQUE ORGANIZADO

1. INICIO DE JUEGO - ¿CÓMO QUIERO INICIAR EL JUEGO?

1.1 SALIDA DE BALÓN EN CORTO

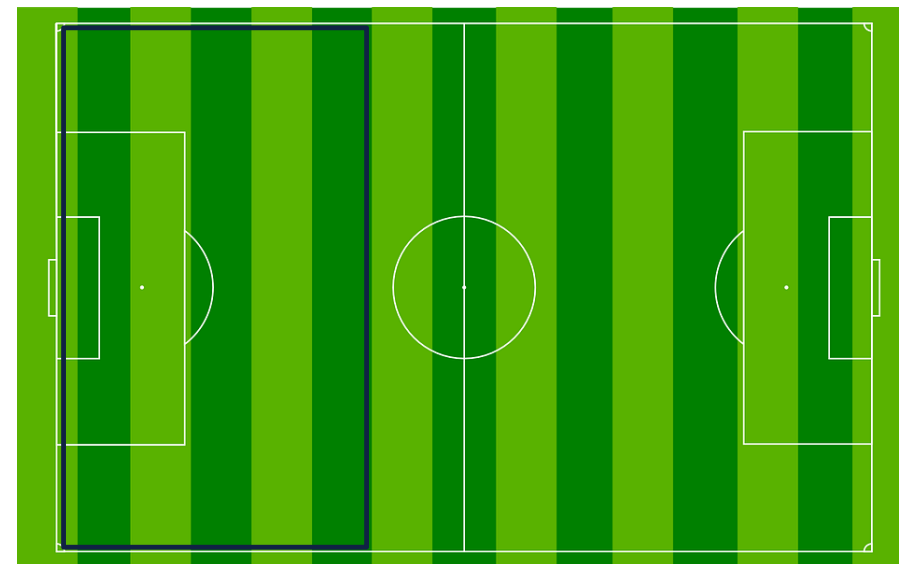
- A) Iniciar juego con Centrales/Pivotes
- B) Iniciar juego con Laterales

1.2 SALIDA DE BALÓN MIXTA

- A) Primer pase en corto y balón largo en siguiente acción

1.3 SALIDA DE BALÓN EN LARGO

- A) Envío largo mediante progresión diagonal (búsqueda de Extremos)
- B) Envío largo mediante progresión vertical (búsqueda de Delanteros)



ATAQUE ORGANIZADO

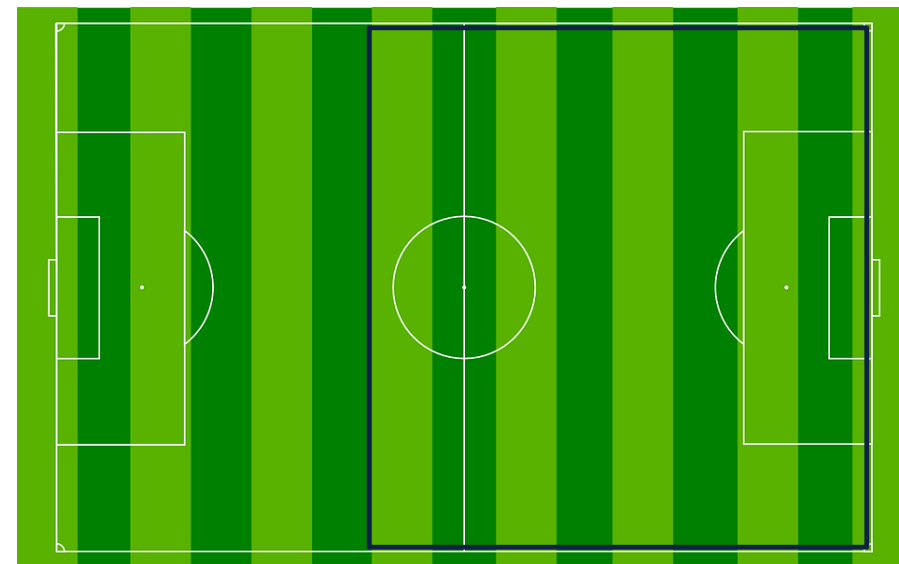
2. PROGRESIÓN/FINALIZACIÓN DE JUEGO - ¿CÓMO QUIERO CONSEGUIR EL OBJETIVO?

2.1 PROGRESIÓN COMBINATIVA/MIXTA

- A) 1ª opción, combinación en horizontal buscando el error en la basculación rival y creación de espacios interiores
- B) 1ª opción, combinación en vertical buscando al jugador más alejado, para conseguir saltar líneas de pase (tercer hombre)

2.2 PROGRESIÓN DIRECTA

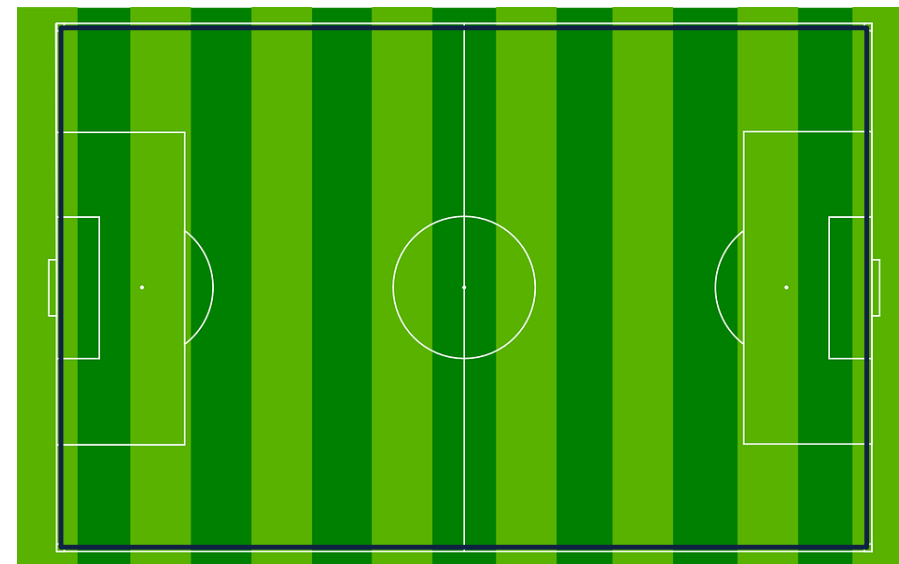
- A) Búsqueda del envío directo y de las prolongaciones de los jugadores de referencia más alejados al poseedor del balón



TRANSICIONES DEFENSIVAS

3. TRANSICIONES DEFENSIVAS - ¿CÓMO SE COMPORTA MI EQUIPO TRAS PERDER EL BALÓN?

- A) Presión conjunta: Jugadores cercanos presionan al poseedor rival, jugadores alejados no retroceden ni recupera posición, sino que tapan líneas de pase con rivales
- B) Presión orientada al poseedor rival: Los 2/3 jugadores más cercanos al rival con balón, hacen presión intensa permitiendo que el resto del equipo pueda repliegarse hacia su posición
- C) Repliegue intensivo: Cuando el equipo pierde el balón, el equipo al completo repliega hasta su posición natural



DEFENSA ORGANIZADA

4. CREACIÓN DE JUEGO DEL RIVAL - ¿CÓMO ME MANTENGO DEFENSIVAMENTE ANTE LA CREACIÓN DE MI RIVAL?

4.1 PRESIÓN EN BLOQUE ALTO – FORZAR A MI RIVAL A JUGAR EN LARGO PARA PODER GANAR SEGUNDAS JUGADAS

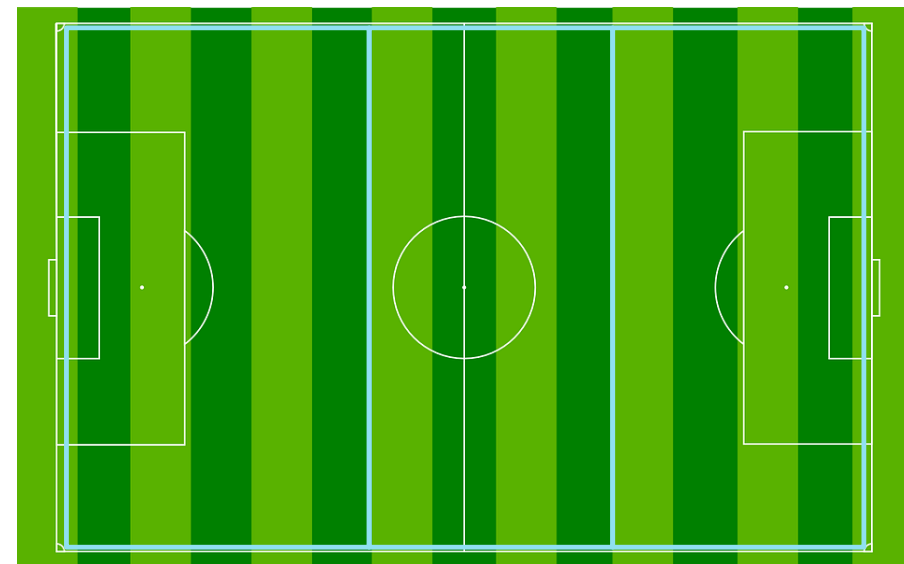
A) Presión total al rival, tapando todas las líneas de pase posible (forzar saque en largo del portero) e intentar ganar las segundas jugadas

4.2 PRESIÓN EN BLOQUE MEDIO – PERMITIR SALIR JUGANDO A MI RIVAL PARA INTENTAR ROBAR CERCA DE SU PORTERÍA

- A) Permitir el primer pase del portero rival e inmediatamente acudir a la presión (forzar salida en corto para poder presionar correctamente)
- B) Permitir la salida de la línea defensiva rival con balón (primeros pases), esperando poder robar el balón a poca distancia de portería

4.3 PRESIÓN EN BLOQUE BAJO – ESPERAR A MI RIVAL PARA PODER ATACAR EL ESPACIO A SU ESPALDA

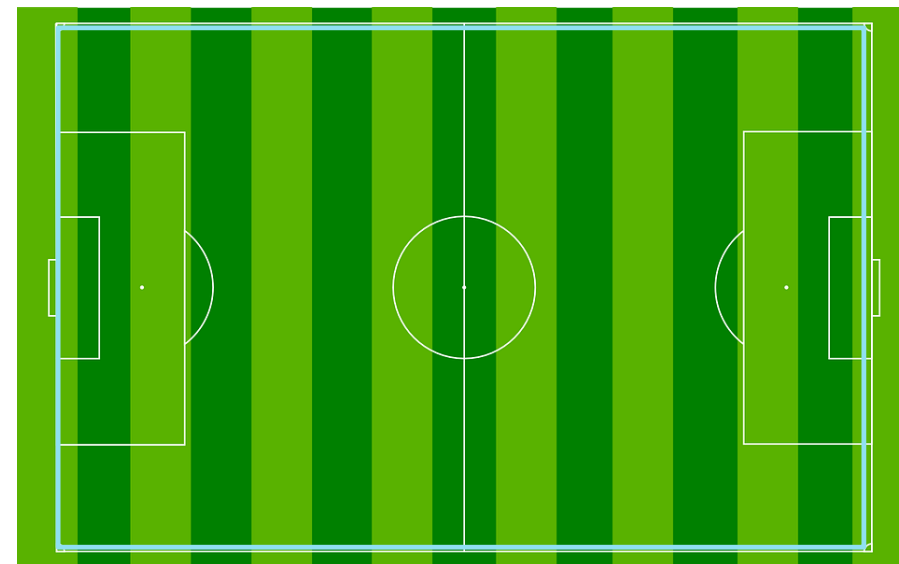
A) Permitir al rival avanzar esperando en campo propio. Iniciar la presión cuando el poseedor atacante entre en nuestro campo para poder robar y aprovechar el espacio a su espalda



TRANSICIONES OFENSIVAS

5. TRANSICIONES OFENSIVAS - ¿CÓMO SE COMPORTA MI EQUIPO TRAS RECUPERAR EL BALÓN?

- A) Búsqueda del jugador más alejado (balón largo tras la recuperación)
- B) Asegurar la posesión con el jugador más cercano para que este decida el siguiente pase con más tiempo y espacio (búsqueda vertical/diagonal)
- C) Recuperar la posesión y buscar el pase hacia atrás para iniciar la creación del juego desde 0



4. LAS CONSIGNAS PARA DAR FORMA AL MODELO

Perfecto, ya tienes los grandes patrones de tu modelo de juego decidido. A partir de aquí ya podrás empezar a trabajar según tus elecciones.

Para que no empieces de 0, hemos añadido diversas consignas para poder entrenar según el tipo de patrón que hayáis escogido para vuestra idea de juego.

Ejemplo: si he decidido presionar en bloque alto a mi rival, en la tabla siguiente subrayaré las opciones 4.I. Y así con cada patrón escogido. Será decisión tuya si entrenar las consignas que os ofrecemos en ella, o entrenar según la idea que tienes en mente.



4. LAS CONSIGNAS PARA DAR FORMA AL MODELO

MOMENTO DEL JUEGO	MI ELECCIÓN	CONSIGNAS RECOMENDABLES A TRABAJAR PARA DAR FORMA AL MODELO
INICIO DEL JUEGO	1.1 A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los jugadores de banda deben manifestar amplitud. 2. Jugadores de carril central deben colocarse de manera equidistante respecto a las líneas de banda y de los jugadores exteriores. 3. Provocar superioridades numéricas. 4. Progresar siempre que haya carril libre.
	1.1 B	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los jugadores de banda deben manifestar amplitud. 2. Jugadores de carril central deben colocarse de manera equidistante respecto a las líneas de banda y de los jugadores exteriores. 3. Provocar superioridades numéricas. 4. Progresar siempre que haya carril libre.
	1.2 A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los jugadores de banda deben manifestar amplitud. 2. Jugadores de carril central deben colocarse de manera equidistante respecto a las líneas de banda y de los jugadores exteriores. 3. Si se han realizado más de 2 pases y hay imposibilidad de avanzar, buscar balón en largo al lado contrario del que proviene.
	1.3 A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Provocar superioridad numérica en zona de caída de balón. 2. Procurar tener superioridad numérica en la línea donde se realizan las vigilancias ofensivas
	1.3 B	<ol style="list-style-type: none"> 1. Provocar superioridad numérica en zona de caída de balón. 2. Procurar tener superioridad numérica en la línea donde se realizan las vigilancias ofensivas

4. LAS CONSIGNAS PARA DAR FORMA AL MODELO

CREACIÓN DEL JUEGO	2.1 A	<ol style="list-style-type: none">1. Mantener una separación entre líneas que favorezca las líneas de pase y garantice la posibilidad de progresar (amplitud/profundidad).2. Jugadores de la línea anterior y posterior de donde está el balón se mantendrán en diagonal. Los jugadores colocados dos líneas por delante o por detrás, en vertical.3. Jugadores orientados al juego, deben manifestar tendencia a recibir en progresión o profundidad.4. Realizar el cambio de orientación buscando el carril o zona libre.5. Jugadores de banda dar amplitud máxima.
	2.1 B	<ol style="list-style-type: none">1. Mantener una separación entre líneas que favorezca las líneas de pase y garantice la posibilidad de progresar (amplitud/profundidad).2. Jugadores de la línea anterior y posterior de donde está el balón se mantendrán en diagonal. Los jugadores colocados dos líneas por delante o por detrás, en vertical.3. Jugadores orientados al juego, deben manifestar tendencia a recibir en progresión o profundidad.4. Realizar el cambio de orientación buscando el carril o zona libre.5. Jugadores de banda dar amplitud máxima.
	2.2 A	<ol style="list-style-type: none">1. Hacerse con las pelotas divididas.2. Provocar superioridad numéricas en la zona de caída del balón.3. Realizar vigilancia/marraje a los jugadores que no participen en tareas defensivas. Principalmente a los jugadores en disposición ofensiva o que se queden descolgados por la propia situación del juego.4. Anticiparse a la posible prolongación del compañero cercano. Decidir si se hace desmarque en apoyo (balón se queda corto) o desmarque de ruptura (balón va largo).

4. LAS CONSIGNAS PARA DAR FORMA AL MODELO

TRANSICIÓN DEFENSIVA	3. A	<ol style="list-style-type: none">1. Jugadores cercanos presionan al jugador con balón, jugadores más alejados a la zona de pérdida presionan eliminando líneas de pase.2. Crear la máxima densidad posible de jugadores en el carril de pérdida de balón.
	3. B	<ol style="list-style-type: none">1. Los 2/3 jugadores cercanos a la pérdida presionan al jugador con balón.2. Jugadores alejados de la zona de pérdida, recuperan sus posiciones establecidas.3. Intentar dificultar o temporizar el contraataque rival para permitir al resto de compañeros recuperar posiciones.
	3. C	<ol style="list-style-type: none">1. Jugadores en disposición ofensiva, recuperar de inmediato su posición natural.

4. LAS CONSIGNAS PARA DAR FORMA AL MODELO

DEFENSA ORGANIZADA	4.1 A	<ol style="list-style-type: none">1. Procurar no ser desbordados sobre todo en el carril central.2. Colocar al bloque defensivo con poca distancia entre líneas (30-40 metros).3. Dominar el concepto costado activo/pasivo en las basculaciones, cerrando los pasillos interiores.4. Definir los marcajes5. Especificar las coberturas, permutas, triángulos defensivos.6. Ver de manera simultanea el balón/adversario y estar ubicados entre adversario/balón/portería.7. Crear superioridades numéricas que faciliten la recuperación del balón.
	4.2 A	<ol style="list-style-type: none">1. Procurar no ser desbordados sobre todo en el carril central.2. Colocar al bloque defensivo con poca distancia entre líneas (30-40 metros).3. Dominar el concepto costado activo/pasivo en las basculaciones, cerrando los pasillos interiores.4. Definir los marcajes5. Especificar las coberturas, permutas, triángulos defensivos.6. Ver de manera simultanea el balón/adversario y estar ubicados entre adversario/balón/portería.7. Crear superioridades numéricas que faciliten la recuperación del balón.
	4.2 B	<ol style="list-style-type: none">1. Procurar no ser desbordados sobre todo en el carril central.2. Colocar al bloque defensivo con poca distancia entre líneas (30-40 metros).3. Dominar el concepto costado activo/pasivo en las basculaciones, cerrando los pasillos interiores.4. Definir los marcajes5. Especificar las coberturas, permutas, triángulos defensivos.6. Ver de manera simultanea el balón/adversario y estar ubicados entre adversario/balón/portería.7. Crear superioridades numéricas que faciliten la recuperación del balón.
	4.3 A	<ol style="list-style-type: none">1. Procurar no ser desbordados sobre todo en el carril central.2. Colocar al bloque defensivo con poca distancia entre líneas (30-40 metros).3. Dominar el concepto costado activo/pasivo en las basculaciones, cerrando los pasillos interiores.4. Definir los marcajes5. Especificar las coberturas, permutas, triángulos defensivos.6. Ver de manera simultanea el balón/adversario y estar ubicados entre adversario/balón/portería.7. Crear superioridades numéricas que faciliten la recuperación del balón.

4. LAS CONSIGNAS PARA DAR FORMA AL MODELO

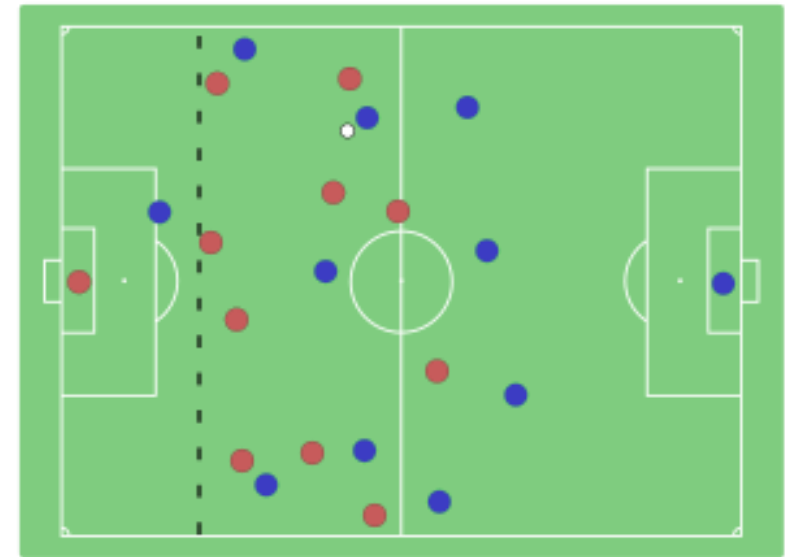
TRANSICIÓN OFENSIVA	5. A	<ol style="list-style-type: none">1. Priorizar la conducción al pase después de recuperar.2. Ocupar los 3 carriles para permitir opciones de pase largas al jugador que haya recuperado la posesión.3. No acumular jugadores cerca del balón.
	5. B	<ol style="list-style-type: none">1. Garantizar la posesión sacando el balón rápidamente de la zona de recuperación.2. Priorizar el pase antes que la conducción.3. Ocupar los 3 carriles para permitir las opciones verticales.
	5. C	<ol style="list-style-type: none">1. Garantizar la posesión sacando el balón rápidamente de la zona de recuperación.2. Buscar situaciones de superioridad o igualdad numérica para poder volver a iniciar el juego desde atrás.

5. LA PERIODIZACIÓN DE LAS OPCIONES Y CONSIGNAS ESCOGIDAS

Tu modelo de juego ya ha cogido forma. Es momento de periodizar los conceptos y consignas que os hemos dado anteriormente en las 15 sesiones de pretemporada que suelen tener los equipos de fútbol base (ya que la mayoría de nuestros seguidores entrenan en él).

Aquí podéis marcar con una X o con algún color los días en los que entrenaréis cada consigna. Es recomendable trabajar un máximo de 3 por semana.

Ejemplo: 2 consignas de salida de balón y 1 de creación de juego durante el Microciclo I.



5. LA PERIODIZACIÓN DE LAS OPCIONES Y CONSIGNAS ESCOGIDAS

MOMENTO A TRABAJAR	MICROCICLO 1			MICROCICLO 2			MICROCICLO 3			MICROCICLO 4			MICROCICLO 5		
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
INICIO DE JUEGO															
CREACIÓN DE JUEGO															
TRANSICIÓN DEFENSIVA															
DEFENSA ORGANIZADA															
TRANSICIÓN OFENSIVA															

AFOPRO.COM

Cursos para entrenadores, sesiones de entrenamiento,
análisis tácticos, ebooks gratuitos...



[ACADEMIA_AFOPRO](https://twitter.com/ACADEMIA_AFOPRO)

[AFOPROFUTBOL](https://www.facebook.com/AFOPROFUTBOL)

