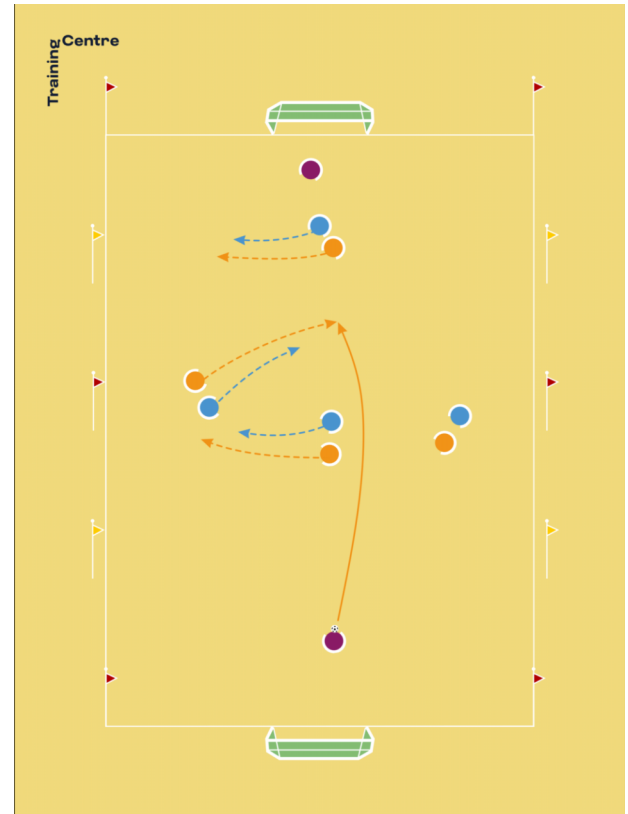
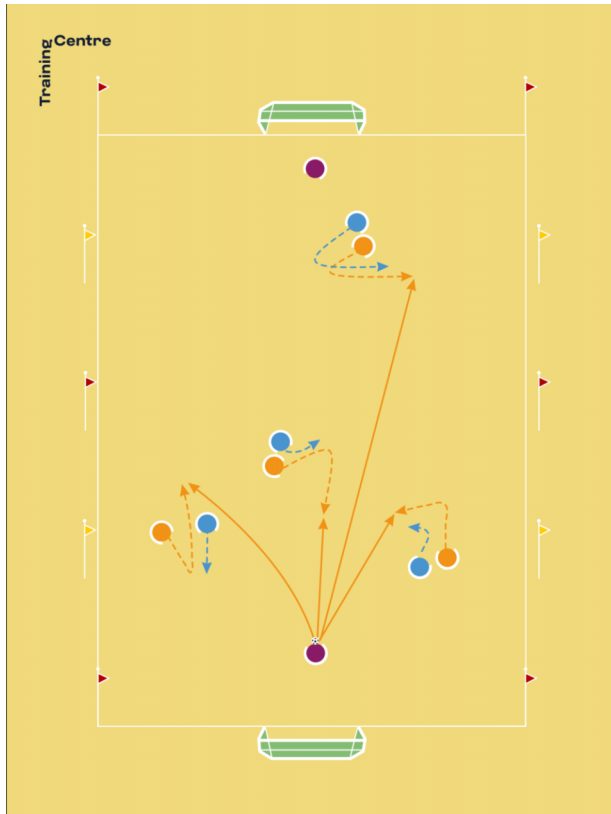


Fútbol playa- Generar espacios para uno mismo y para el compañero de equipo



Organización

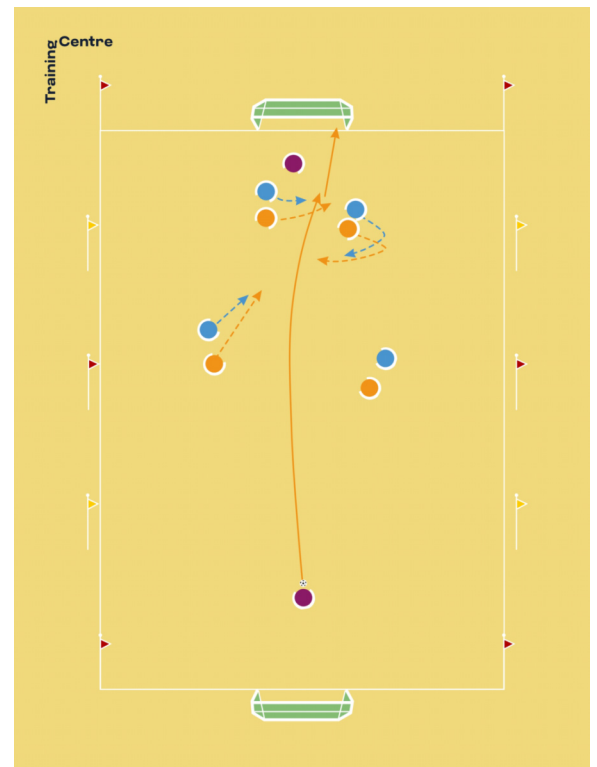
- 8 jugadores de campo (4 atacantes y 4 defensores) + 2 porteros.
- A todo el campo (2 porterías).
- 1 punto de partida de los balones cerca de uno de los porteros.
- Formar dos equipos de cuatro jugadores y un portero. Situar a tres de los jugadores de campo en el borde del área del portero que tiene el balón y al cuarto en el borde del área contraria. Pedir a los rivales que apliquen un marcaje al hombre. (Ver imagen).

Explicación

- El entrenador comienza explicando a cada jugador cómo desmarcarse para recibir el balón, ya sea delante del rival o a su espalda, mediante diferentes movimientos (cambios de dirección, fintas, etc.).
- Por turnos, los jugadores marcados tratan de zafarse de su rival, a fin de generar un espacio en el que recibir un pase del portero.
- Variar los tipos de desmarque y pedir el balón en diferentes zonas.

Variaciones

- En esta ocasión, se trata de liberar un espacio para un compañero. Trabajar los diferentes esquemas y tipos de desmarque (con dos o tres jugadores implicados, liberando el carril central, liberando las bandas, etc.). Trabajar con los dos equipos por turnos. Trabajo analítico. Sin tiros desde el punto de penalti.
- Situación de partido. El balón se pone siempre en juego mediante un saque en corto de uno de los dos porteros. A continuación, el equipo con la posesión del balón dispone de un máximo de 20 segundos para finalizar la acción. Sin contraataques. Una vez finalizada la acción, el equipo que acaba de defender parte con la posesión.
- Juego libre. Los jugadores de ataque pueden optar por liberar un espacio para sí mismos o para un compañero.
- Disposición en 1-2-2. En este caso, el balón también se pone en juego por el portero, que debe efectuar un saque en largo en dirección a un atacante. Uno de los atacantes debe zafarse de su marcaje, mientras que el otro debe ocupar el espacio creado por su compañero. El portero puede jugar con cualquiera de los dos atacantes. Por lo general, el juego continúa a partir del saque en largo del portero.



Principios básicos

- Pedir que se realicen fintas y amagos.
- Encontrar diferentes soluciones para desmarcarse.
- Asimismo, el entrenador puede formular preguntas a los jugadores para ayudarlos a detectar tanto los espacios libres como los que deben liberarse.