

CONCEPTOS QUE DEBEN INTEGRAR POR CATEGORIA

ALEVIN

• ATAQUE

- **PASE:** Tendrán que ser capaces de armar el brazo, controlar cuando deben dar un pase tenso o bombeado e intentar dar los pases hacia delante, o lateral lo menos posible atrás.
- **LANZAMIENTO:** Igual que en el pase deben lanzar con el brazo armado. Tendrán que empezar a adquirir riqueza de lanzamiento (en apoyo, en salto). No tendrán que repetir zona de lanzamiento.
- **CONTRATAQUE:** Que los jugadores conduzcan lo menos posible el balón en bote, y si es así con la cabeza mirando siempre el pase. Pases cortos y rápidos.
 - **Sin balón:** Los jugadores tendrán que estar con posibilidad de recibir pase, sin defensores entre el balón y ellos, o cierta distancia entre el defensor y ellos. Tienen que intentar desmarcarse hacia delante de donde está el balón.
 - **Con balón:** Tienen que detectar espacios libres y ser capaces de cambiar de dirección si este está ocupado. En las fintas dominar punto fuerte y punto débil. Intentar que las fintas sean de 9m para dentro y el resto, cambio de dirección.
- **DESMARQUE:** Conocer desdoblamientos.

- **DEFENSA:**

- **MARCAJE**

- ❖ **Sin balón:** Cubrir la línea de pase y posición del jugador que sea correcta.

- ❖ **Con balón:** Cuando haya contacto con jugador una mano controlando al jugador la otra el balón.

- **Interceptación**

- **Robo de bote**

INFANTIL

- **ATAQUE:**

- **LANZAMIENTO:** En esta categoría, deberá hacer variedad en el ciclo de pasos (lanzamiento a un pase, a dos, salto a dos pies, salto a un paso) a puerta deberán cambiar el momento de lanzamiento (nada más saltar, antes de caer, a mitad de vuelo)

- **FINTA:** Trabajar variedad de fintas (giro, pase, lanzamiento, f.brazo, paso al lado y cambio otro).

- **FIJACIONES:** Fijaciones par e impar. Acompañamiento de la jugada.

- **DESMARQUE:** Conocer desdoblamientos.

➤ **TÁCTICA OFENSIVA.**

- **Permuta:** Saber que si un compañero ocupa mi espacio tengo que ocupar el suyo.
- **Cruce:** Arrastrar bien a mi defensor y ser capaz de dar el pase.
- **Bloqueo dinámico:** No tiene que hacer faltas en ataque.

➤ **ASOCIACIONES:**

2VS2 con pivote: Pivote debe reconocer si defensor espera en 6m o sale. Y siempre estar cara al balón. Jugador que da pase, debe recibir y realizar un buen cambio de dirección.

- ❖ Defensa no puede ser reactiva. (hay que atacar mientras se defiende)

➤ **ROBO DE BOTE:** Realizar mano correcta y estar a la distancia óptima siempre acompañando a jugar (no da el manotazo y quedarse quieto).

➤ **MARCAJE:** Fuera de 9m robo de balón, dentro golpe. Dominar técnica de contacto a atacante para golpe.

➤ **AYUDAS:** Dureza, mínimo debe llegar las primeras 2 ayudas.

CADETE

En la etapa cadete comienza a trabajarse en el mismo porcentaje Táctica – Técnica. No caer en el error de trabajar todo táctico. En ataque las defensas empiezan a cerrarse y tiene que haber un pequeño movimiento previo para jugar. Dominar la continuidad y un pase más. En defensa todos los elementos técnicos deben estar adquiridos y se incluyen cuestiones tácticas.

- **ATAQUE:**

- **LANZAMIENTO:** Fuerte flojo, roscas y vaselinas.
- **TÁCTICA OFENSIVA:** Deben coincidir varios elementos ejemplo: cruce + permuta. Empezar a plantear posibles pantallas.
- **CRUCE:** El jugador deber percibir si ha habido una ayuda o no, dependiendo de eso cruzará o seguirá recto (explicando en corrección cruce infantil)

- **ASOCIACIONES:**

- ❖ **2vs2 pivote:** Pivote si su defensor sale debe correr al espacio que deja atrás. Jugador que da pase debe controlar trayectoria curva y dominio de donde dar pase.
- **SUPERIORIDADES OFENSIVAS:** Atacar bien superioridades conseguir ganar el 25% de las superioridades planteadas en un partido.

- ❖ **Defensa**

- Tener clara la situación táctica planteada.
- Inferioridad: Tener movimientos para defender las inferioridades.

ALEVINES

PASE:

El pase debe ir siempre a la altura de la cabeza. El brazo armarse en todas las ocasiones.

LANZAMIENTO:

El hombro contrario debe mirar a la portería, el pie también. Explicar toda la cadena.

DESMARQUE:

Siempre debe haber un cambio de dirección a la vez que un cambio de velocidad.

Con Balón: Muy importante que jugador se dirija a espacio libre y no donde está el defensor.

CONTRATAQUE:

Cuando se adapta el balón y se va a pasar, siempre hacerlo desde parado, cada uno debe ir a por su carril. Si invades cambiar.

MARCAJE:

Sin balón: Siempre estar en contacto con atacante. En línea de pase (entre balón y tu atacante).

Con balón: Defensor deber estar entre porteria y jugador. Siempre ofreciéndole un lado. En contacto con jugador. Realiza golpe dentro de 9m.

INTERCEPTACIÓN:

Para interceptar balón debe estar atento al atacante con balón, controlando ciclo de pasos, si ha botado o no... Siempre en línea de pase, cuerpo equilibrado, con los brazos más abiertos posible.

ROBO DE BOTE:

Estar atento al ciclo de pases, estar siempre en contacto con jugador y posición base correcta para poder robar bote.

INFANTILES

1. Deberemos corregir mucho la trayectoria, y muy importante, hacia dónde das el último paso. Ese paso marcará el salto. La técnica individual del jugador sobre la colocación del cuerpo, en el que haya mucha variedad. Intentar que haya variedad en las fintas , que haya variedad de lanzamientos, etc...

1.2. Con el pivote es importante remarcar hacia dónde debe hacer el salto, siempre abriendo ángulo, nunca contra el portero.

2. Seguir enfocando que se debe ir al espacio, nunca fintar sobre el jugador. Si hay un cambio de dirección, el primer paso debe ser muy amplio, e incluso si se puede ser, un poco hacia atrás, para que el defensor no pueda contactar, mejor. El último paso debe darse hacia la portería.

3. Los jugadores deben estar siempre con un nivel de alerta alto, por si puede ganarle la espalada su defensor, o pueden desmarcarse, aunque el balón esté en la parte contraria.

4. Siempre ir a los espacios, nunca recibir el balón parado. Los jugadores que acompañan al que tiene el balón, deben ir un paso por detrás. Recuperar lo más rápido posible, para próximo ataque.

5.1. Siempre deben estar controlando a su jugador y al del balón. Deben contar los pasos que ha dado el jugador, y si ha botado o no. Muy importante que se fije en la orientación del jugador atacante, si esta mira a portería o sino, para hacer la posible ayuda, interceptación, etc...

5.2. Tener muy controlado el ciclo de pasos del atacante. Deben ya tener una inteligencia táctica si el jugador se ha ido 4 veces al fuerte, y una, al débil, eso tienen que verlo.

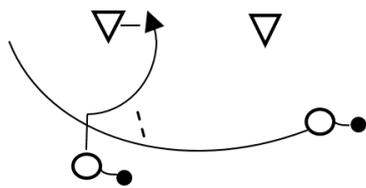
6.1. Pivote siempre mirando al balón y quieto, ganando posición en el momento que un defensor salga a chocar. El pivote debe ganar el espacio que se genera detrás del defensor. No debe comenzar muy pronto a bloquear, sino el defensor será capaz de anticiparse. No debe utilizar manos ni culo, para ganar posición.

6.2. Muy importante el primer desmarque, salir rápido apoyándose en el defensor, para crear el espacio y hacer el bloque dinámico. Hacer el bloqueo no lateral del todo, sino un poco por detrás del defensor.

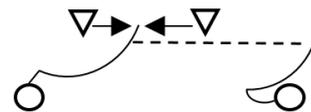
6.3. Es una buena manera de iniciar el jugador va a recibir en carrera. Muy importante entrenar que el jugador que va a recibir el balón, elige bien el espacio al que ir.

6.4. Aquí es muy importante la toma de decisión.

Un cruce sirve para traer a mi defensor y en mi zona, crear una superioridad que aprovecha el compañero que cruza. Si viene una ayuda, el jugador que cruza debe ir recto y no cruzar. Siempre la trayectoria debe ser curva.



Cruce



No Cruce

7. Muy importante es la colocación previa. La ayuda en misma línea de defensa, debe siempre ser lateral. Si son en diferente línea, debe ser cubriendo la línea de pase al jugador que defiende.

Las ayudas deben ser muy duras, y en busca siempre del balón.

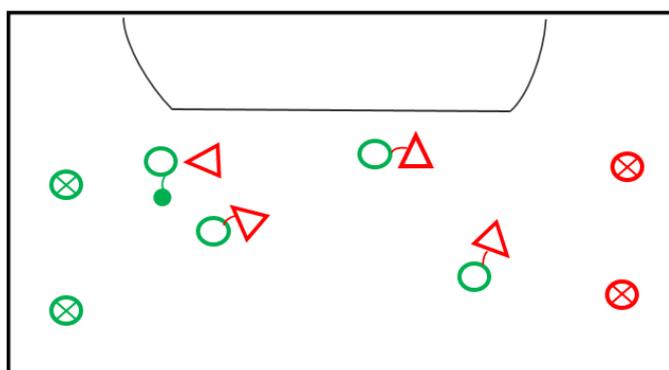
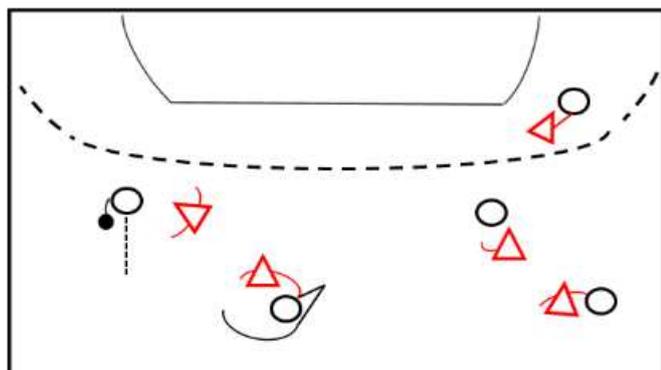
SIMBOLIGÍA

- ⊗ → CONO
- → ATACANTE
- △ → DEFENSOR
- Ⓟ → PASADOR
- (curvo) → MOVIMIENTO
- (ondulado) → MOVIMIENTO BOTE
- ⇒ → LANZAMIENTO
- → PASE
- ⊢ → VALLE
- △ (con círculo) → DEFENSOR CON MANOS OCUPADAS

En todos los momentos debe haber una explicación teórica de lo que se debe hacer

ALEVINES

1.PASE



Juego 10 pases

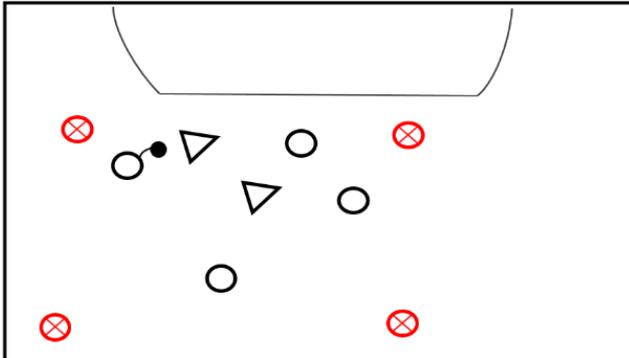
Consiste entre los jugadores del mismo equipo realizar 10 pases.

VARIANTE: Cambiar tipo de balón, cada vez que recibo tener que sentarse y del pase desde el suelo, recibir y pasar siempre en el aire.

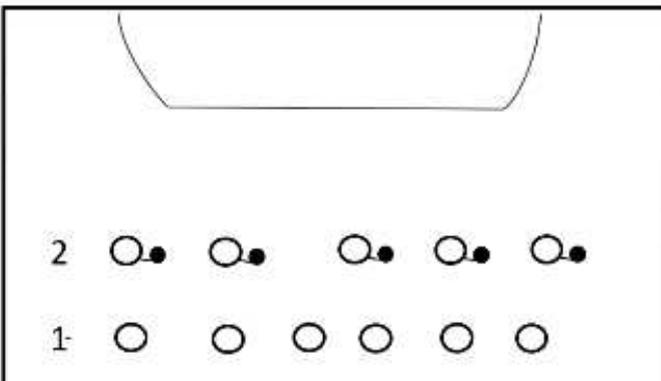
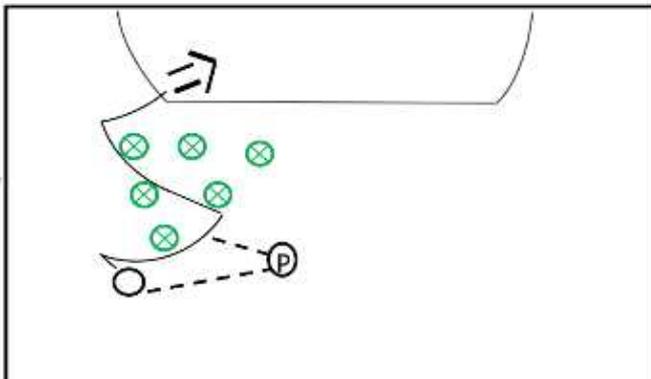
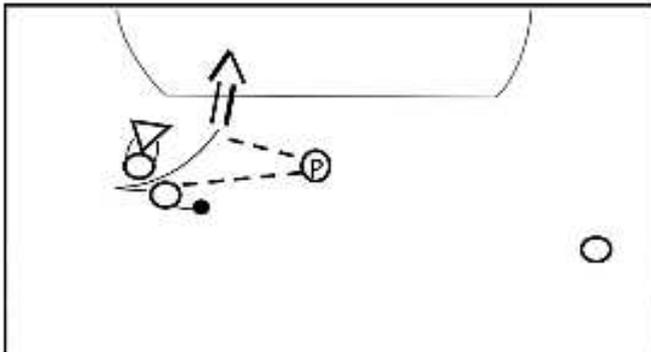
PLANTAR BALÓN:

El ejercicio consiste en defender mi puerta y plantar en la puerta del equipo contrario.

VARIANTE: Poner más porteros, atacar y defender en todas las puertas



2 LANZAMIENTO



“Tonto” del medio.

Hacer pases entre los atacantes sin que defensores intercepten balón.

VARIANTES:

- Mismas que en juego 10 pases
- Pasar con la mano no dominante,

Desmarque del defensor con balón + lanzamiento.

VARIANTES:

- Cambia puestos (lugares del campo)
- Tipo de lanzamiento (tres pasos, un paso, no saltar).

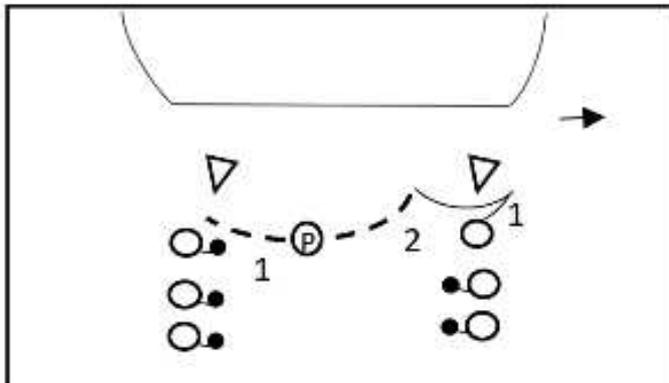
Tiene que haber tres cambios de dirección, el primer cambio es sin balón.

VARIANTE:

- Cambia ciclo de pasos.
 - Explicar técnica de caída.
- 1- Explicar lo que hace el cuerpo cuando lanzas, finalmente vence hacia delante, ese impulso, debo utilizarlo para caer con el pecho, levantar rodillas, barbilla, y brazos por detrás de hombros.

3 DESMARQUE

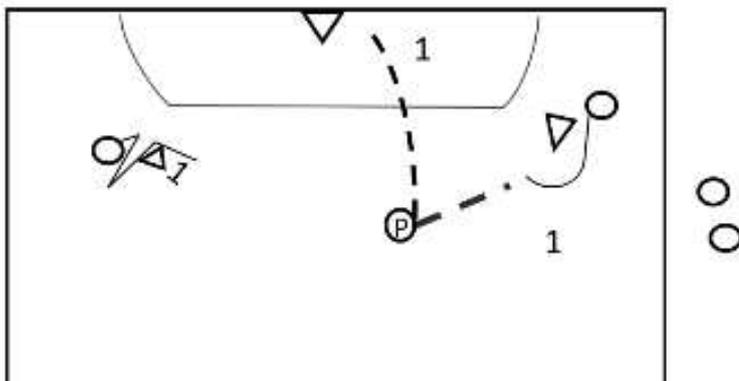
3.1. SIN BALÓN



Pase desde un lado, el del lado contrario se desmarca.

VARIANTE:

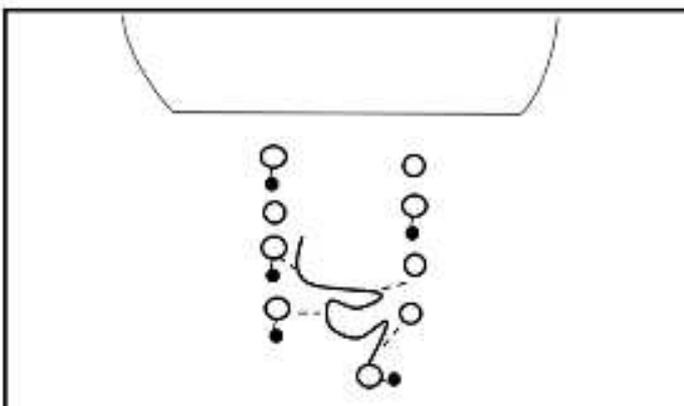
- Sin pasador
- El defensor debe hacer un movimiento previo (pase más fácil para atacarte)



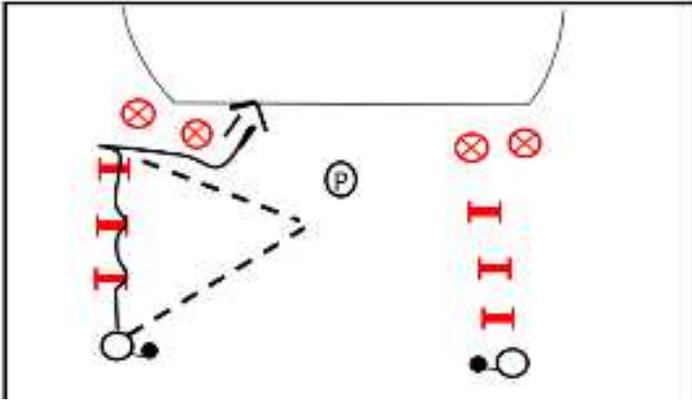
Hay un pase desde fondo (portero a jugador) con un desmarque de atacantes. Acabado en un 2 vs 2.

VARIANTE:

- Cambio zona de atacantes
- Los defensores en el momento que hay pase deben cambiar de atacante.
- Jugador deber ir al jugador sin balón y darle pase, cambiar de dirección y ritmo, recibir e ir al jugador sin balón.



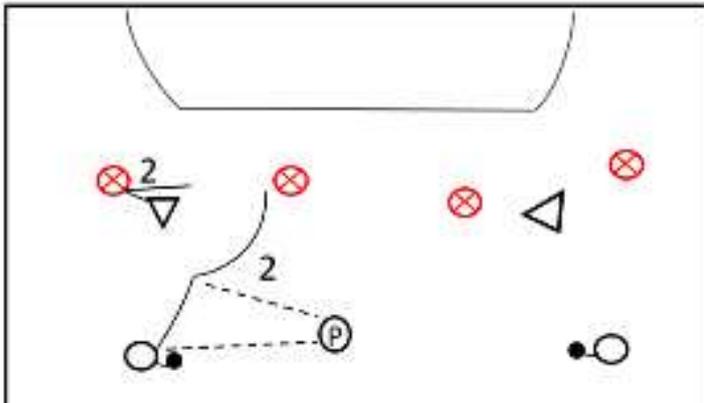
3.2. CON BALÓN



Jugador pasa el pasador, e inicia el circuito con saltos valla (acostumbrarse a caer dos pies a la vez), cuando acaba circuito se dirige a un cono y recibe en el aire cambiando de dirección.

VARIANTE:

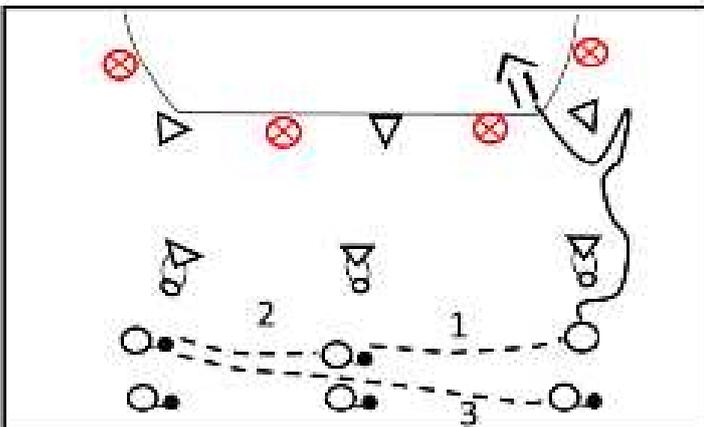
- En cada salto debe recibir un balón en el aire.
- Poner defensor al final.



Jugador hace un pase a pasador, recibe en carrera, en ese momento de la recepción, defensor toca cono y va a defenderle, si llega defensas cambiar de dirección.

VARIANTE:

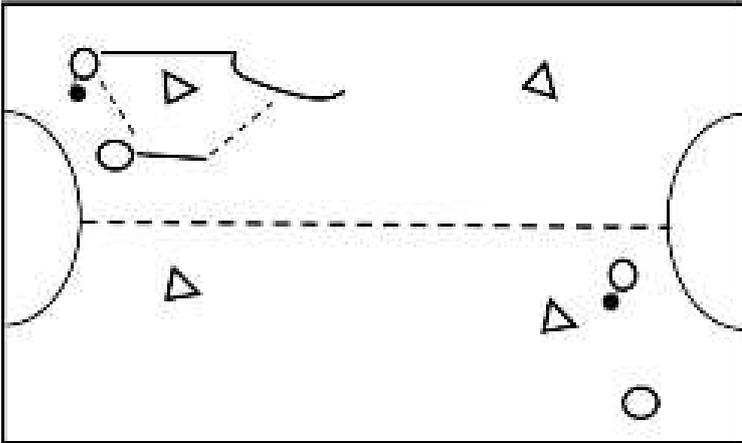
-
-
- Defensor debe rodear un cono
- Atacante debe rodear otro cono.
- Lugar del campo.



Jugador recibe en carrera y hace una primera finta, al defensor con balón, se va a portería y juega 1vs 1 contra de bajo.

VARIANTE: No puede ir al mismo defensor de la fila que sale.

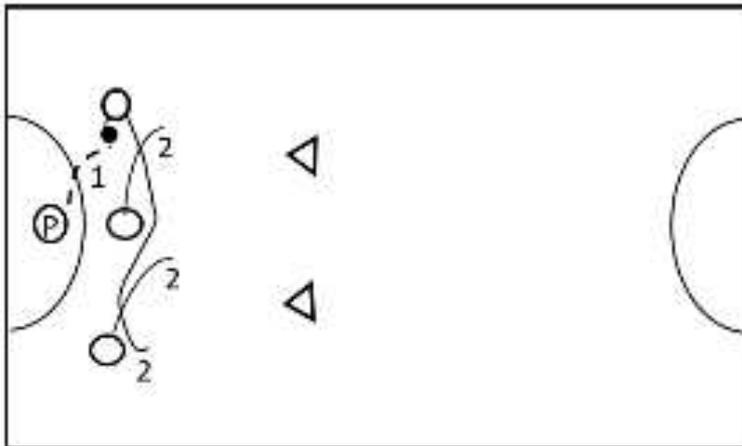
4. CONTRATAQUE



Los jugadores deben iniciar desde 6m de un lado y llegar lo más rápido posible hasta el otro lado sin que les robes el balón.

VARIANTE:

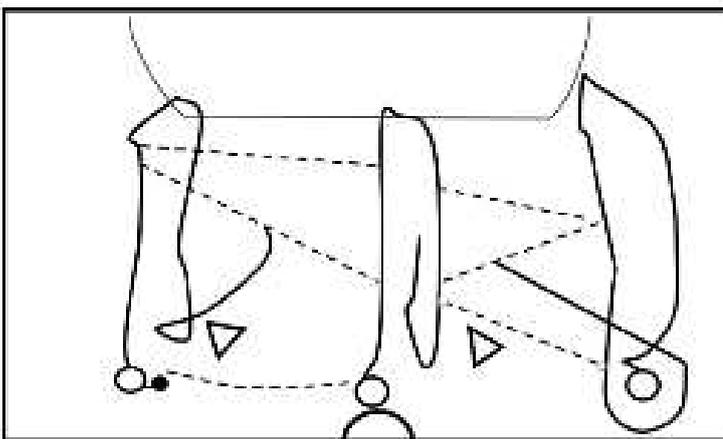
- No se puede botar.
- Añadir un 2 vs 2 al final.



Los atacantes pasan al portero y todos deben cambiar de puesto y subir al contrataque.

VARIANTE:

- Añadir defensores.
- Que el cambio sólo lo hagan si hay una señal de entrenador.



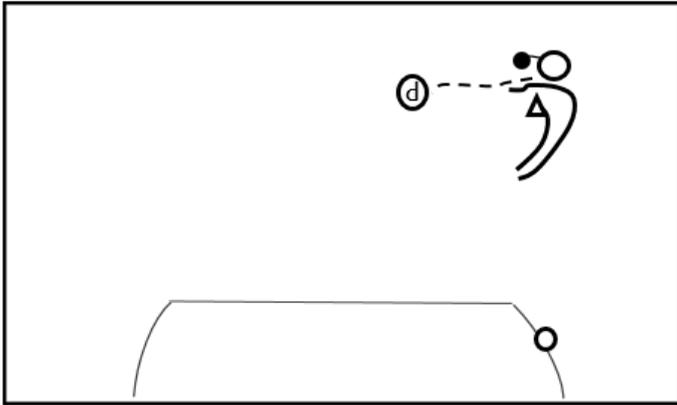
Los jugadores salen de medio campo deben chafar 6m, volver a medio campo y volver a marcar gol. Todo esto defendidos por los defensores.

VARIANTE:

- Añadir defensores.
- No bote.

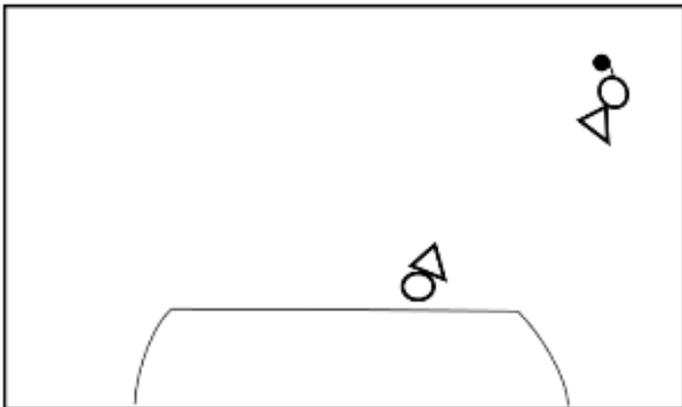
5.MARCAJE

5.1.SIN BALÓN



Atacante pasa a pasador, ahí comienza el trabajo del defensor.

Variante: Cambiar la distribución del pasador.



Los atacantes no pueden botar. Defensores defienden el 2vs2.

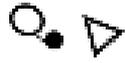
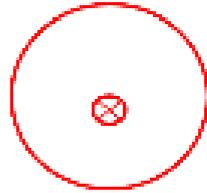
5.2. CON BALÓN



Realizar mismo, siempre con las premisas que hemos marcado.

VARIANTE:

- Se puede robar bote.
- Cada vez que vayan hacia el lado que estoy tapando un salto



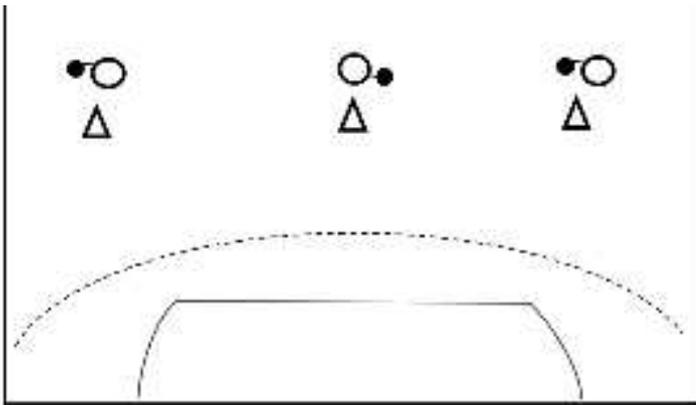
El atacante debe tocar cono, el defensor debe impedirlo. Fuera del círculo de peligro intentaremos robar balón, dentro deberán hacer golpe.

VARIANTE: Añadir otro atacante y defensor.

El jugador choca contra defensor y se inicia 1vs1

VARIANTE:

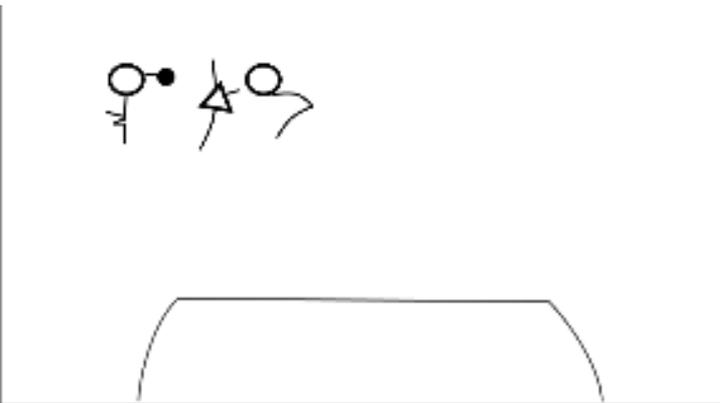
- Puedo cogerlo desde el aire y sacarlo hacia fuera.
-
- Atacante rodeo rápido al defensor y se inicia 1vs1.

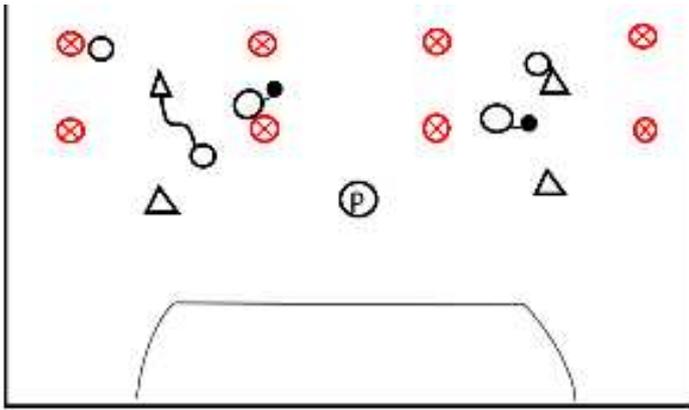


6.INTERCEPTACION

El atacante inicia y puede dar pase o dar un bote y dar el pase después del bote 2vs1.

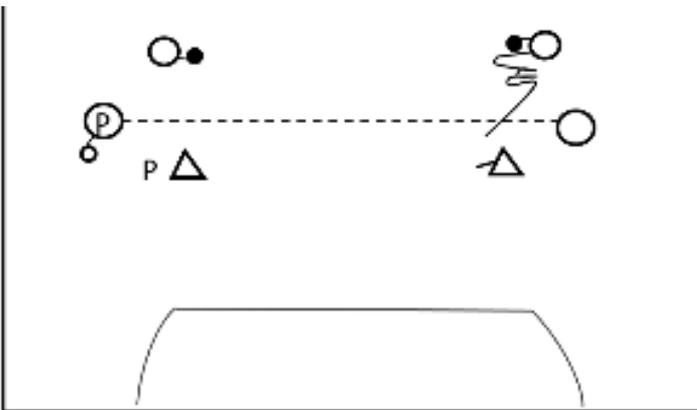
Defensor atento si pasa a la primera o pasa más tarde.





Defensor rodeo balón en el centro del campo (“tonto” del medio) cuando soba balón pasa a ser atacante y un defensor intenta interceptar el pase.

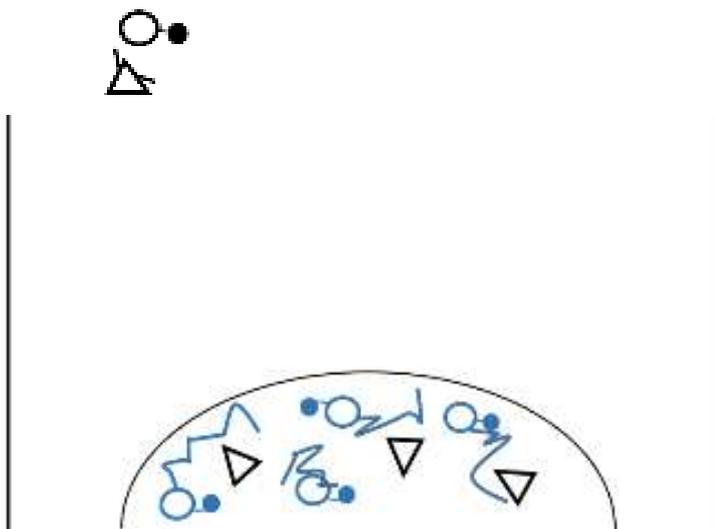
VARIANTE: Que el mismo defensor siga defendiendo un 2vs1 a la zona de fuera, siempre pasando balón por pasador.



Nivel alto de jugadores

Mientras dos pasadores, pasan balón entre ellos, 2 atacantes intentan entrar botando. Trabajo de la defensa, defender a los del balón y robar pase de pasadores.

7.ROBO DE BOTE

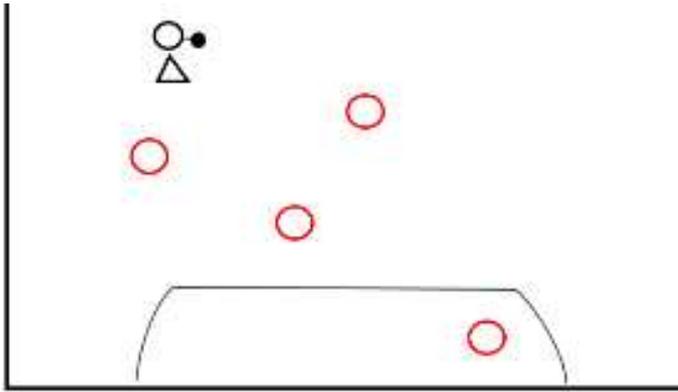


Atacante cuando quiera de un bote, defensa deber estar atento y robar.

Los defensores deber robar bote atacantes.

Opciones:

- Hacer equipos el que pierda debe hacer alguna prueba
- Al que roben el balón pasa a ser defensor.



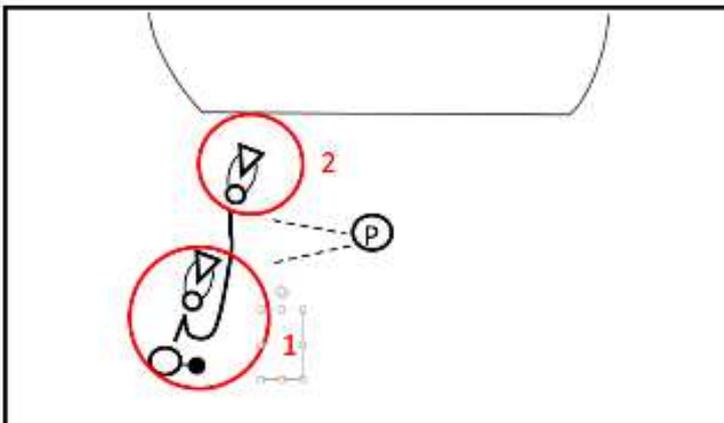
El atacante puede correr con el balón en la mano si consigue en una de las zonas rojas botar el balón 3 veces, habrá ganado.

VARIANTES:

- Poner tiempo
- Variar número de botes

INFANTILES

1.LANZAMIENTO



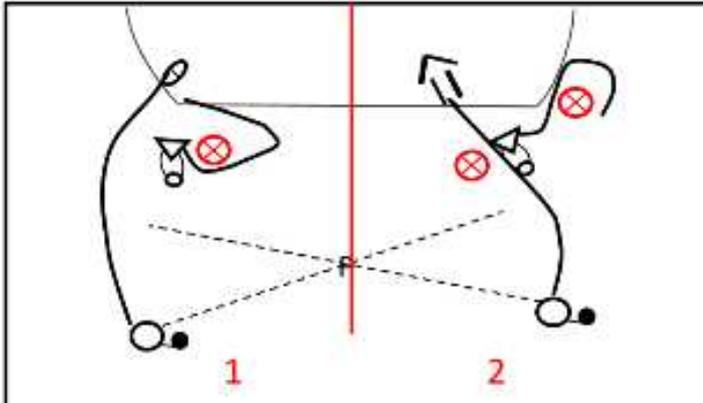
1.1. Primera Linea

1- El atacante hace amago de lanzamiento y choca contra defensor que lleva un fitball en las manos, al caer de un pase y vuelve a recibir el balón para ir fuerte.

2- Lanzar desde un lado (variar punto fuerte y débil defendido por un defensor con balón en las manos.

VARIANTE:

- El choque con el primer jugador que sea de forma diferente.
- El lanzamiento en vez de penetración lanzamiento exterior (cadera, salto..)



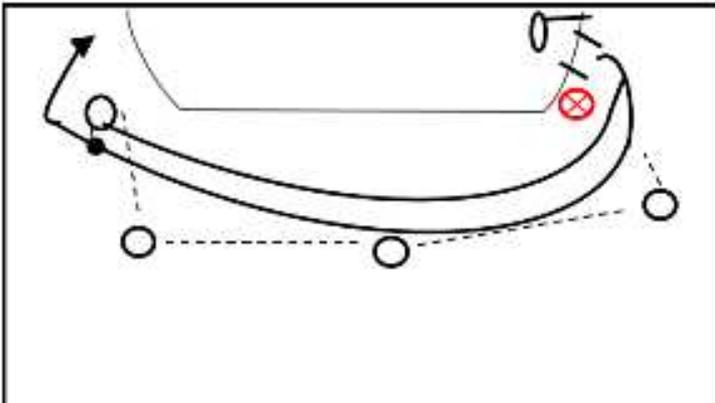
1- Defensor tiene fitball en la mano, el atacante da pase en el momento que recibe del debe dar vuelta al cono y defender atacante irá al débil.

2- Misma dinámica pero atacante tirará con más ángulo.

VARIANTE: Cambiar de lugar el pasador.

- Ponerlo en los extremos.

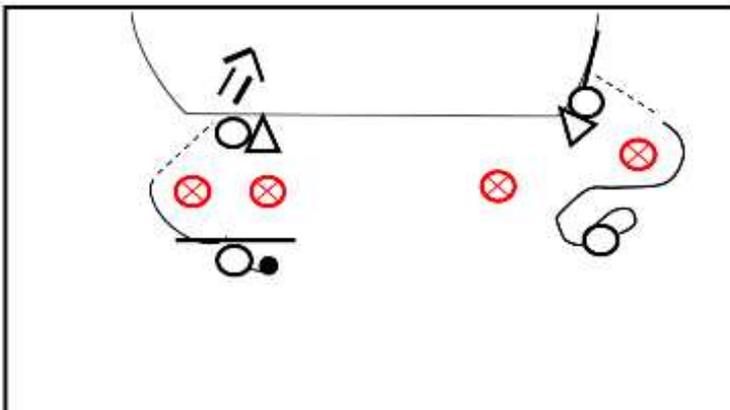
1.2. PIVOTE



Pivote desde un lado de pase a lateral y corre hasta el cono para recibir balón y lanzar por fuera, defensor deberá seguirlo y robarle pase no dejarle lazar.

VARIANTES:

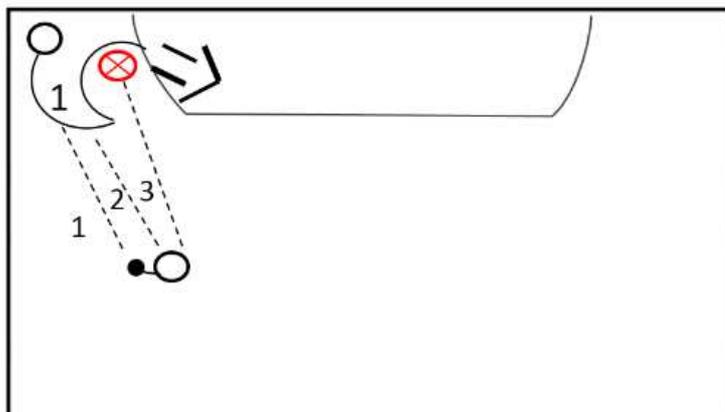
- Salir a una señal acústica.



Lateral se va moviendo y pivote debe ganar posición, en el momento que el lateral sobre pase un cono por ganado la posición y deberá girarse.

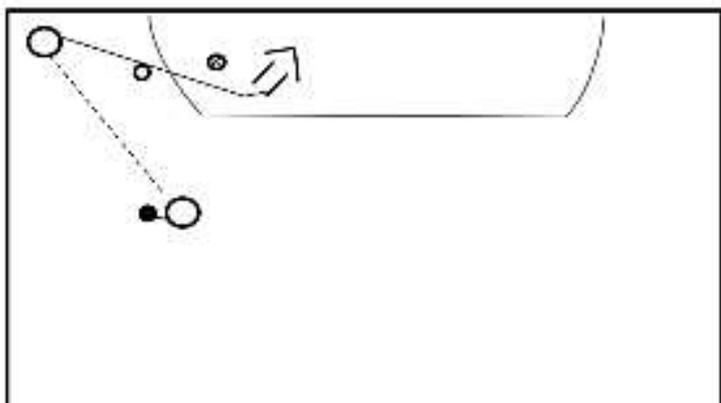
VARIANTE: Defensor puede defender con fitball.

1.3. EXTREMOS



Extremo sólo de la esquina, recibe y fija, cuando fija devuelve a lateral y recupera para recibir balón rectificar la carrera y **lintor**.

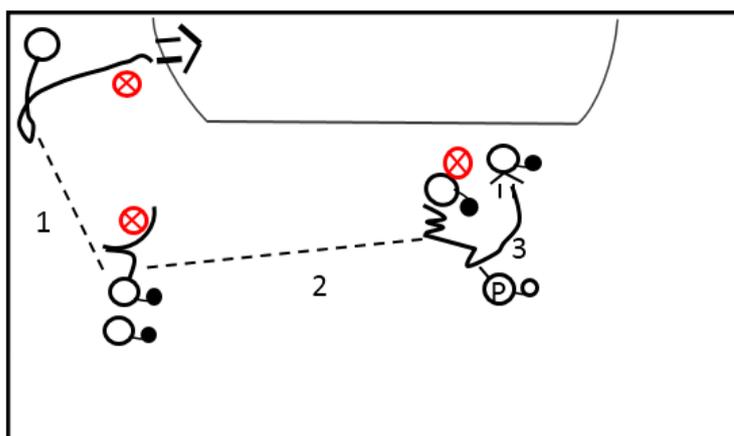
VARIANTE: Puede hacer amagode pase y volverse con un bote o lanzar por fuera del cono.



Extremo recibe de lateral y salta a lanzar, debe pasar por dentro del primer cono y fuera del segundo.

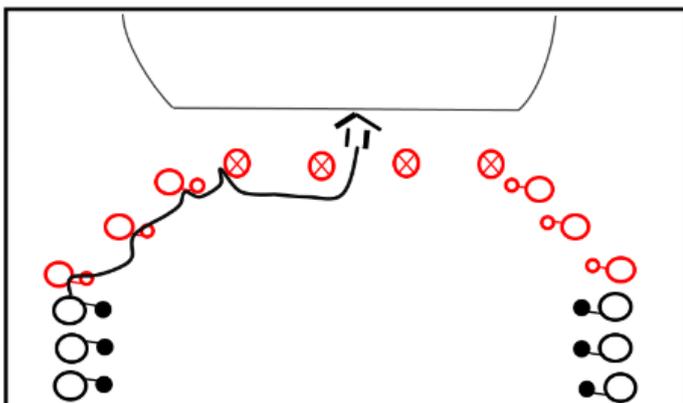
VARIANTE: Jugar un 2vs2.

2. FINTAS

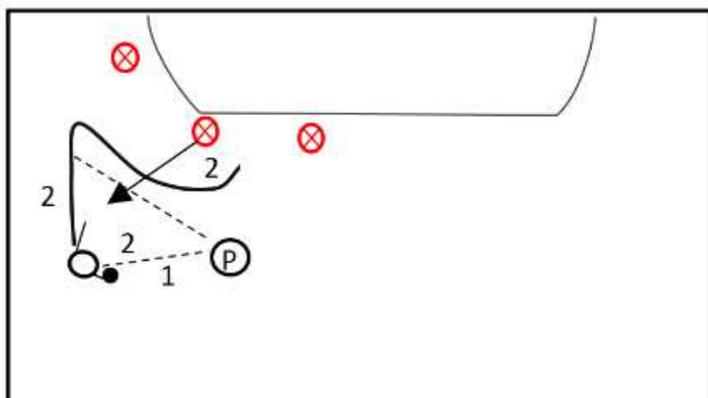


Ejercicio para fintas y darle variedad de fintas sin oposición. Extremos sale a recibir y realiza una finta + lanzamiento (pase, giro...)

Pivote sale en bote y le da pase a lateral que hace una finta (brazo, giro, paso al lado + cambio [Narcisse], lanzamiento, pase...) pivote (amaga) recibe de (P) y hace amago de devolución (**puede bajar luego** y recibir pase, para hacer **fintas bajo en 6m**)



Jugador cae en el pie de fuera en el cono y hace un paso lateral.

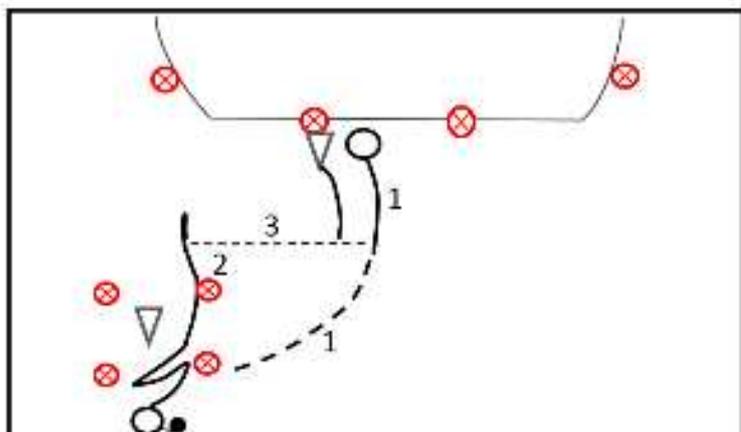


Atacante pasa balón a pasador, en ese momento se dirige a un espacio mientras defensor toca el cono de abajo y va a defender.

VARIANTE:

- La señal la da el defensor.
- Señal acústica por el entrenador.

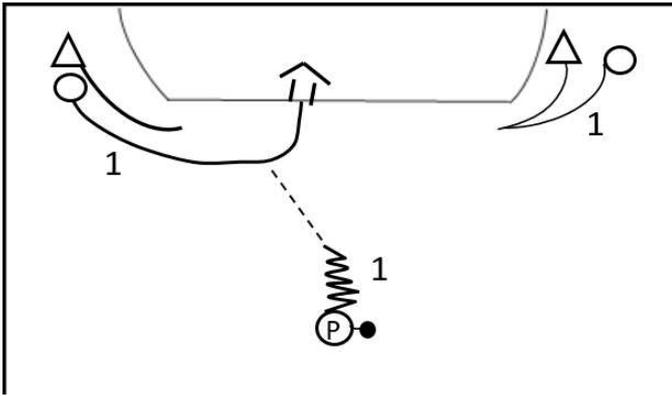
3. DESENMARQUE



Lateral pasa y se desmarca dentro del cuadrado, pivote sale a recibir pase del lateral y cuando lateral se haya desmarcado realizar un 2vs1.

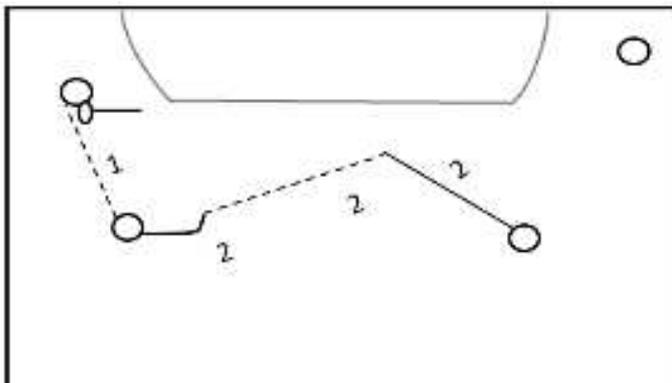
Variante:

- Que sea con un extremo
- Defensor de arriba una vez superado puede tocar un cono y bajar a defender.



Ⓟ Sale del centro del campo botada en ese momento los extremos pueden desmarcarse cuando quieran. Cuando un extremo se desmarca se gira y va a gol.

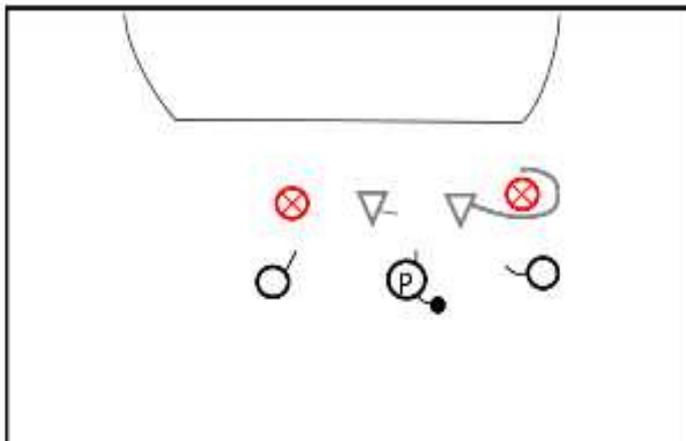
VARIANTE: Poner un defensor en el centro. Que los dos extremos jueguen un 2vs1.



Extremo ataca y le da pase al lateral, en ese momento lateral contrario se desdobla para recibir.

VARIANTE: Incluir defensores.

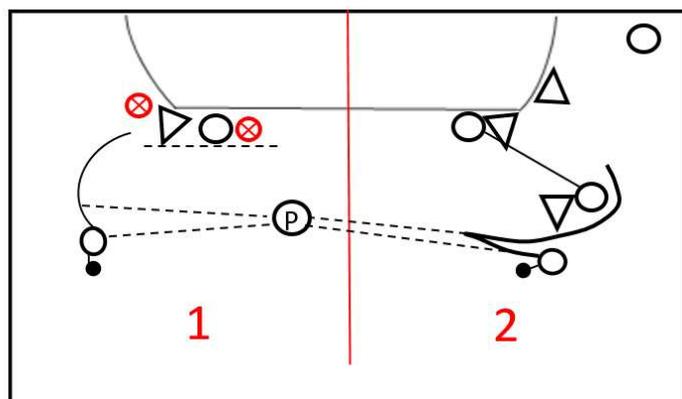
4. trabajos de impar + 2vs2



Ⓟ Ataca en ese momento uno de los defensores debe rodear como Ⓟ y ataca al atacante que tiene más espacio los atacantes que tienen más espacio, a raíz de eso se juegan penetraciones sucesivas.

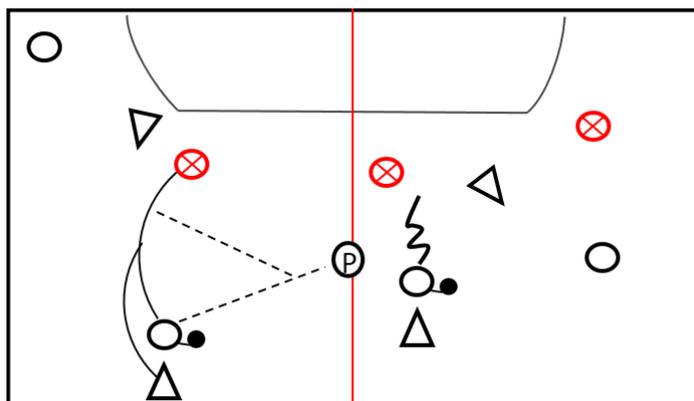
VARIANTE:

- Extremo lateral
-
- Hacer un 3vs3



1- Lateral recibe pase de Ⓟ y va a un espacio, pivote se mueve al espacio contrario.

2- Hay un bloque dinámico previo, defensor de arriba no puede entrar a 9 m, después hay un 3vs2.



Lateral se apoya en pasador y ataca lo más rápido posible porque va seguido de un defensor que si no juega rápido y bien el 2vs1 se crea el 2vs2

Misma dinámica que anterior, pero atacante ataca en bote.

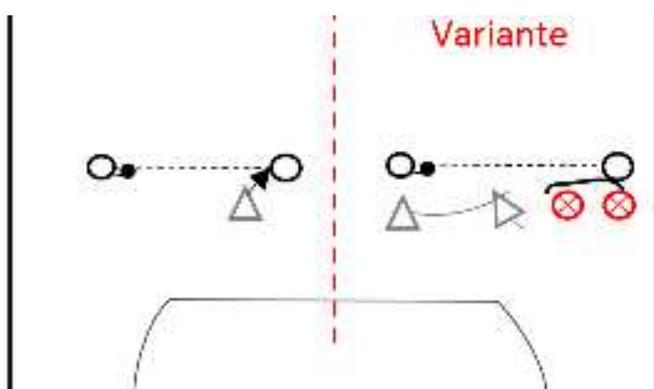
VARIANTE:

- Añadir jugador
- Cambiar el jugador que toma la decisión.

5. MARCAJE

5.1.SIN BALÓN

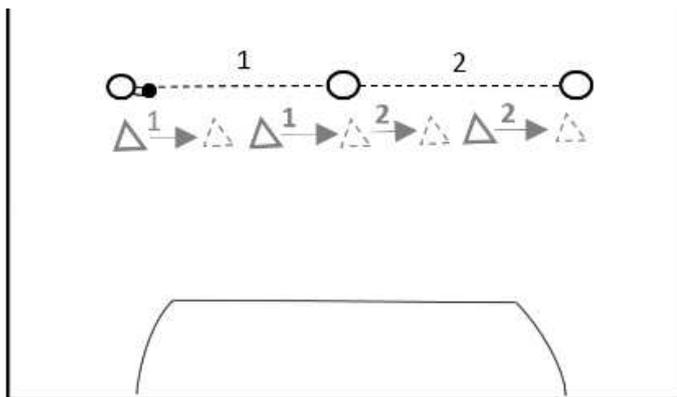
Deberemos dejar claro el tipo de defensa a utilizar y dónde se marcará la línea de presión. Ejemplo: Del 3:3 y la primera línea va a ser en medio campo. Del 3:2: 1 y van a defender en 12 metros.



Los jugadores se pasan el balón, defensor debe estar en el punto donde puede llegar a hacer la ayuda y defender al suyo si recibe.

VARIANTE: El lateral si quiere entrar deberá tocar el cono de fuera y luego entrar, así se ve si el defensor está bien colocado.

- Cambiar de posiciones.



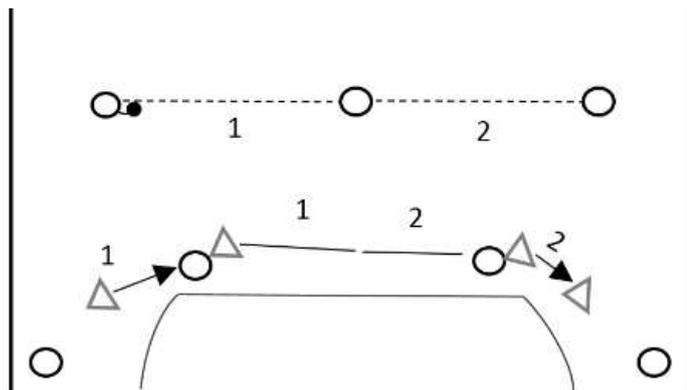
Atacantes deberán pasar el balón entre ellos y defensores deberán hacer movimiento previo, después de 3 vueltas de balón podrán empezar a atacar.

VARIANTE: Empezar ataque después de un apoyo de pivote que sale desde 6m.

Los defensores basculan y hacen marcaje balón.

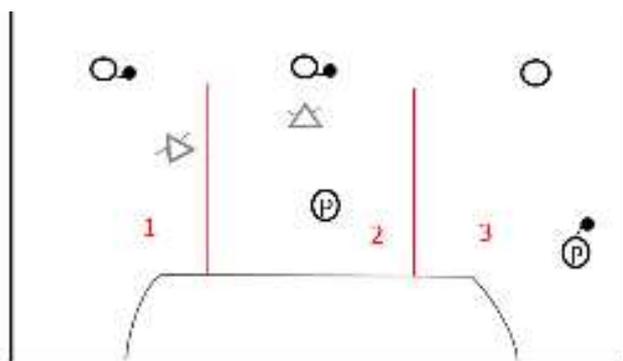
VARIANTE:

- Los extremos pueden atacar
- Si recibe pivote de cualquier jugador, hay "premio" para dos defensores.



5.2. CON BALÓN

(Interceptación, robo de bote...)



Zona 1

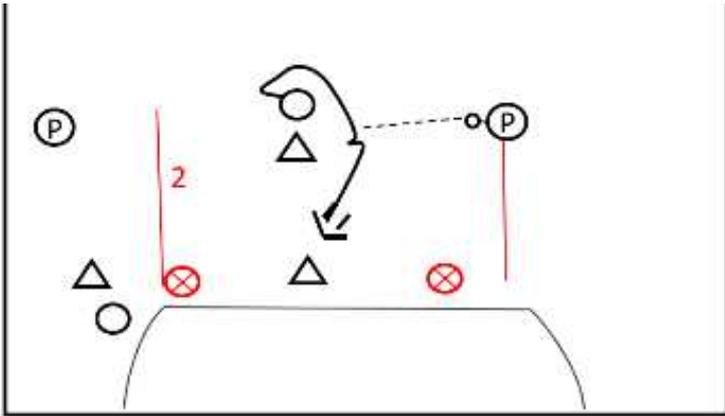
Defensor debe robar el bote y sino golpe dentro 9m

Zona 2

Defensor está en marcaje al central, y central se apoya en pivote, defiende 1vs1 si vuelve a recibir. Intentar que no reciba.

Zona 3

Igual que anterior pero desde extremo.



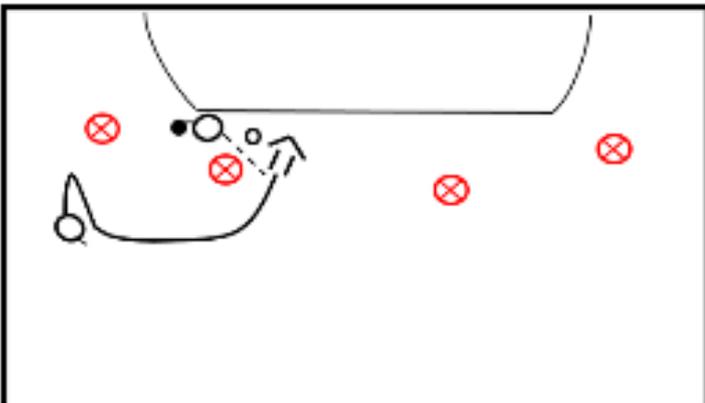
1) Debe intentar que no coja balón pivote sino 1vs1.

2) Defensor arriba defiende la interceptación, el de debajo 1vs1.

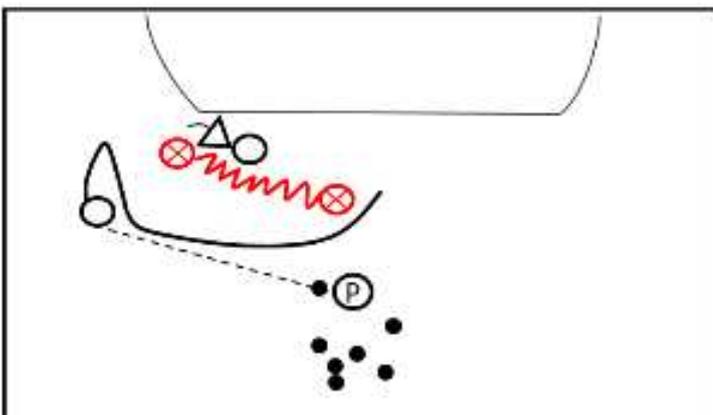
VARIANTE: En vez de que el atacante haga 1vs1, que haga lanzamiento para entrenar blocajes.

6. Táctica Ofensiva

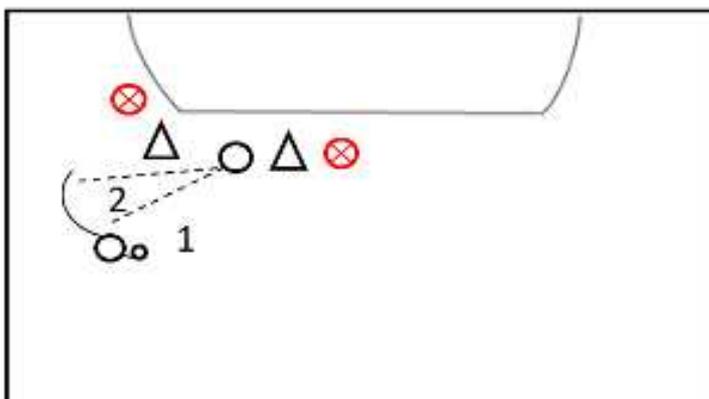
6.1. 2vs2 pivote



Pivote siempre deber estar mirando balón. Lateral hace un cambio de dirección, y lanzamiento o pase a



Lateral puede lanzar en la primera acción, si le defiende defensor hay cambio de dirección, pivote no deja que el defensor pase al otro lado haciendo un bloqueo: El lateral siempre deberá defender los conos para dar pase con pivote

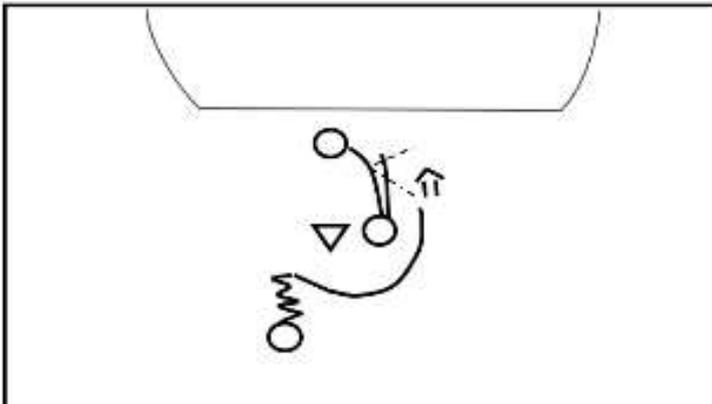


2vs2 apoyándose en pivote.

VARIANTE:

- El apoyo otro jugador.
- Defensores sin manos.

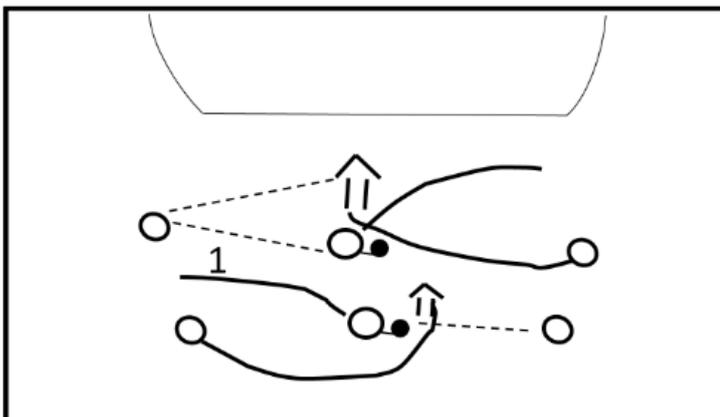
6.2 Bloqueo dinámico



Ejercicio sencillo para practicar la subida de pivotes, ver donde tiene que salir para poner el bloqueo dependiendo de donde ataca su compañero.

VARIANTE: Incluir defensor bajo.

6.3 Permutas

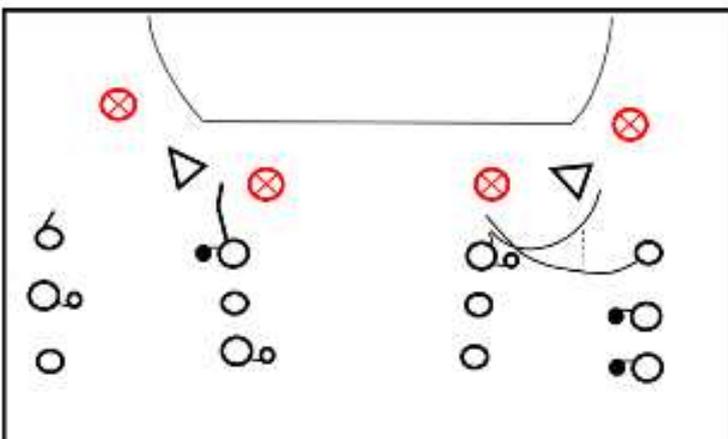


Central con balón se lo pasa a un lateral y hay cambio de puesto.

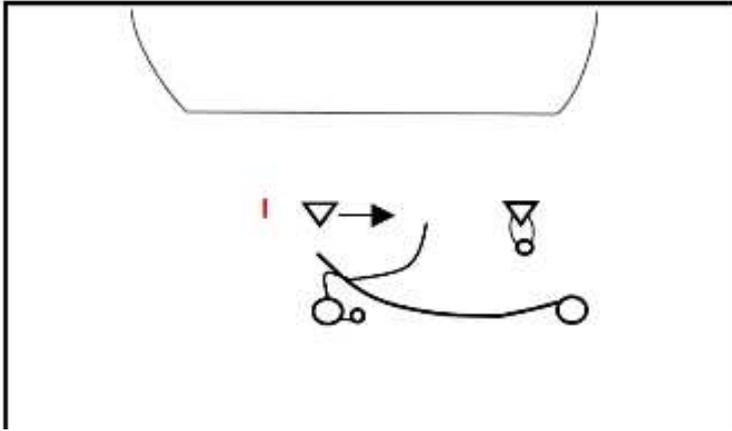
VARIANTE: Cambiar zona de permuta Ex-Lat-Central

- Cambiar apoyo para la permuta, pivote.

6.4 Cruces



Si jugador con balón entra recto, el compañero entrará recto también, si hay un cambio de dirección habrá cruce.



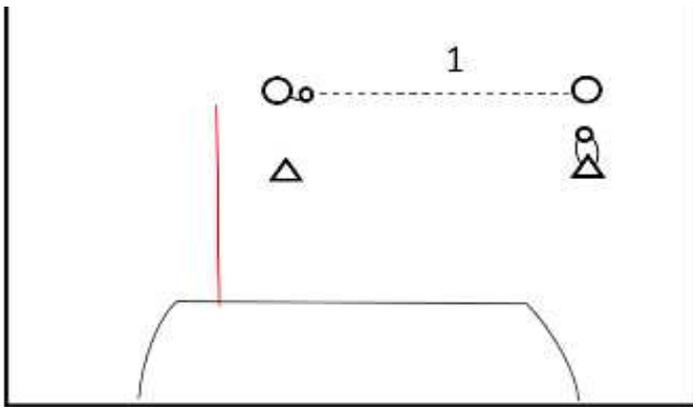
Un defensor defenderá sin manos para facilitar el trabajo de cruce.

VARIANTE:

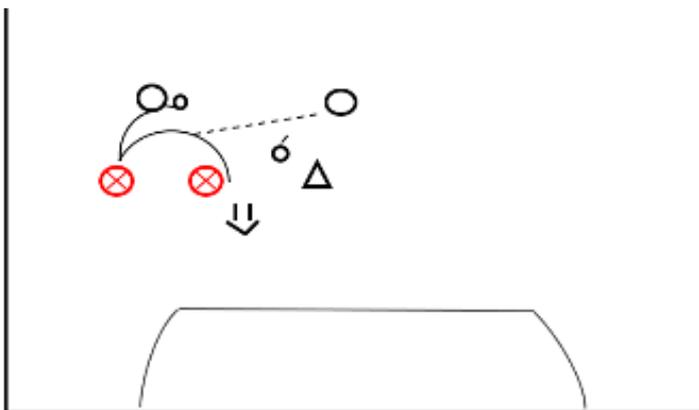
- Variar espacio
- Variar zona.

7. AYUDAS

7.1. PRIMERA LINEA

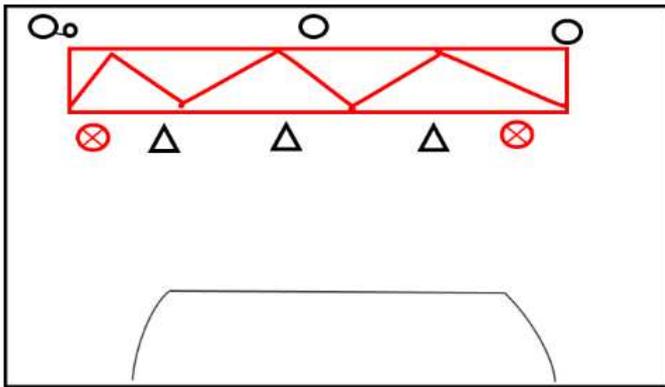


Un defensor sin balón el atacante que empieza a atacar es del defensor que tiene balón en la mano.



El atacante toma la decisión de cambiar de dirección y pasar o cambiar y atacar. Defensor deber estar atento y actuar.

VARIANTE: Diferentes partes del campo.

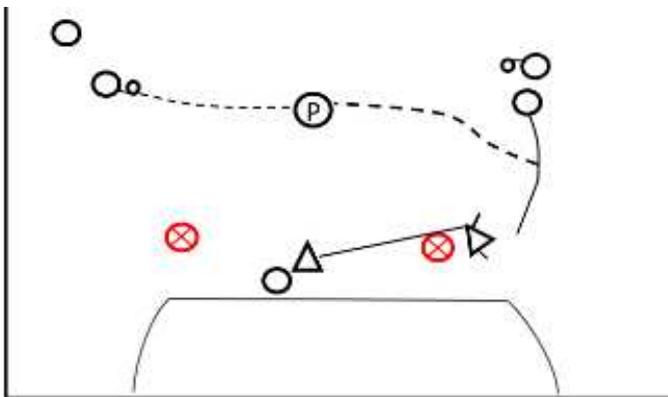


Los atacantes pasan balón en el momento entrar en la zona roja, el defensor de enfrente debe rodear el cono y defender.

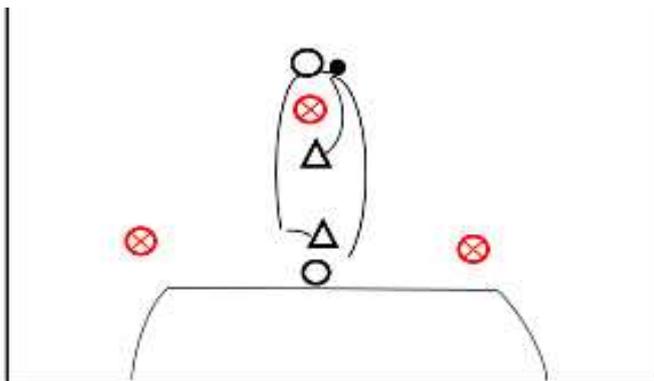
VARIANTE:

- Debe rodear el cono y salir por el lado contrario.

7.2 Defensor Central

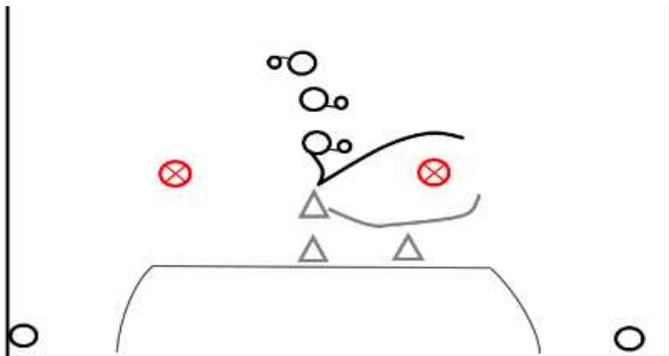


Cada vez sale el balón de un lado lateral contrario de donde sale balón, hace una penetración por fuera de conos, defensor central va hacer la ayuda.

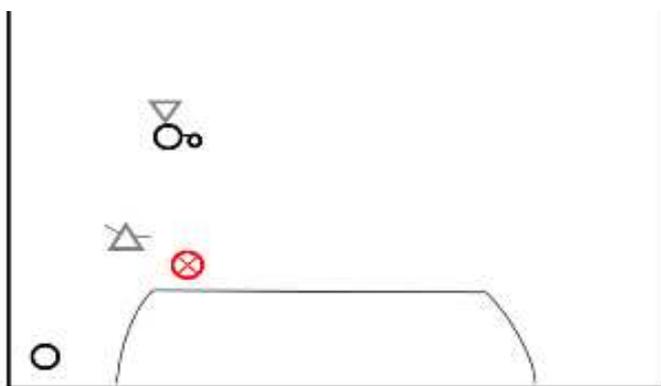


Defensor de arriba debe tocar al atacante y bajar a defender por el mismo lado del cono que ha pasado para subir. Atacante una vez tocado ataca por el lado contrario donde pase defensor. Defensor de bajo va a realizar la ayuda defensor

7.3. Ayudas defensores 1- Extremos



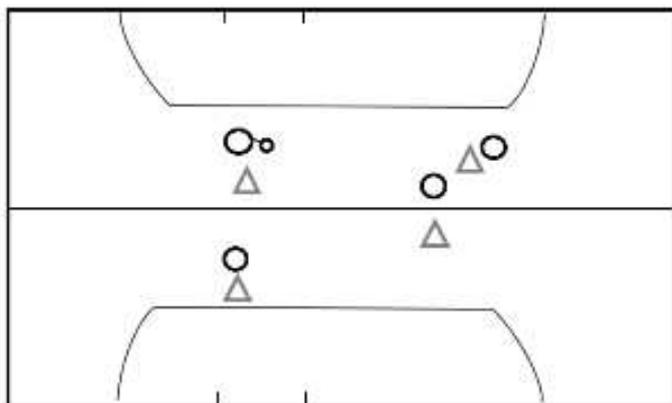
Hay un choque de control en el centro del campo, más un 2vs 1 en la zona del extremo.'



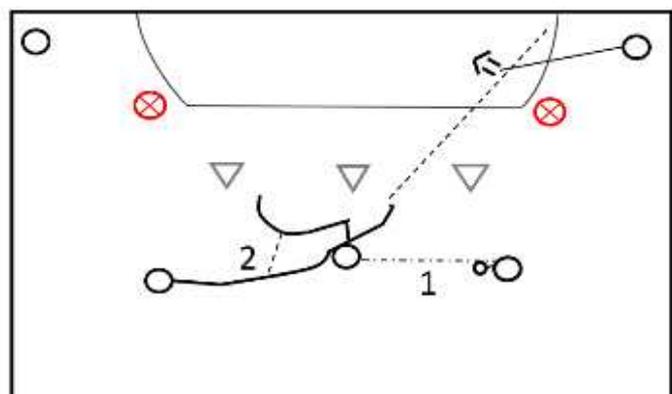
Lateral con balón es perseguido por defender, si atacante llega antes que defensor se crea 2vs1 extremo – lateral que deberá ser defendido por el 1.

CADETES

1. LANZAMIENTO

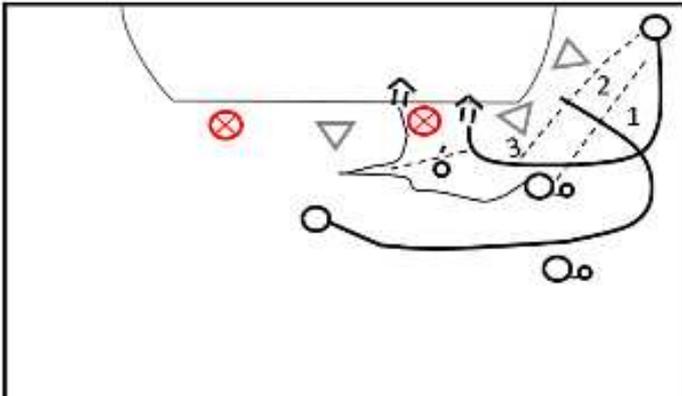


Hacer campo más pequeño para que haya muchos lanzamientos. Los lanzamientos no pueden ser fuerte, deben de ser roscas, vaselinas, fuerte – flojo.

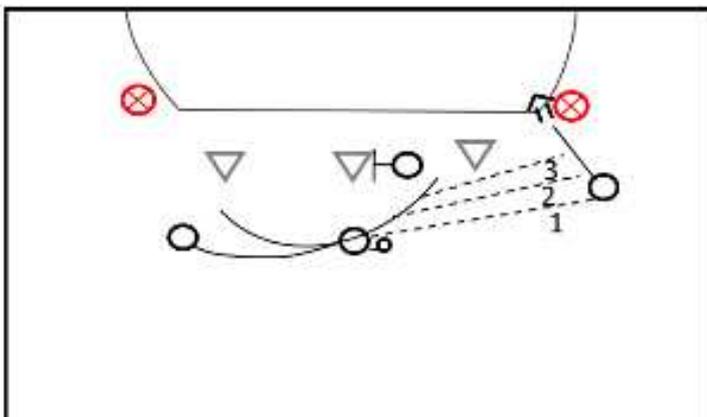


Ejercicio de cruce más lanzamiento si no hay una buena fijación pase a extremo que acaba en fly.

2. Táctica Ofensiva



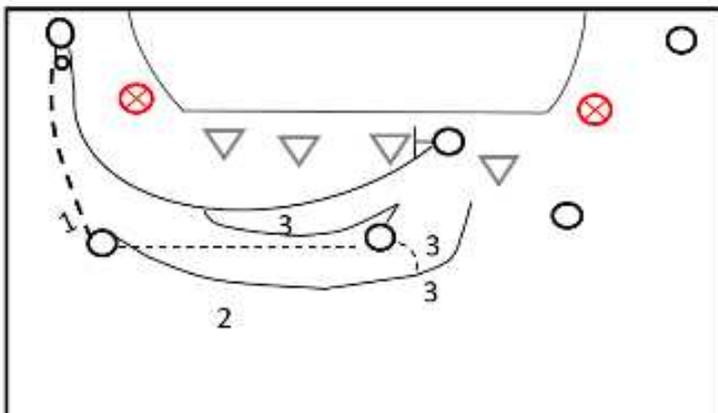
Pase del lateral al extremo con permuta, entre central y lateral. Control fuerte entre defensores último y penúltimo sino puede lanzar ni él, ni el extremo, balón a central que se juega 1vs1 en zona del centro.



Central pasa a lateral y permuta contra el otro lateral, que recibe y va fuerte al bloqueo para jugar el 2vs1.

VARIANTES:

- Añadir un defensor más
- Variar el tipo de defensa.



Inicia extremo que le da balón a lateral y se desdobla, cuando le llega balón a central cambia de dirección y hace un cruce con el lateral que va a jugar al bloqueo de extremo y toma la decisión de tirar, pasos a lateral.

