



¿QUÉ DEBE CUMPLIR TODO SISTEMA DE JUEGO?



Hay muchos sistemas de juego para distribuir a nuestros jugadores en el campo de juego. Cada entrenador se decantará por unos u otros en función de las características de los jugadores de los que disponga, de las características del rival o de la situación competitiva. Pero todos los sistemas de juego deben cumplir los siguientes principios.

ORGANIZACIÓN

- Debemos organizar a los jugadores lentos por las partes centrales del campo de juego en formación futbolín. Los jugadores rápidos deben circular constantemente compensando los espacios.
- Contener herramientas para reorganizarse tanto ofensiva como defensivamente, tras las transiciones ataque/defensa.

PRESIÓN OFENSIVA

- Tiene que conseguir que el balón siempre se mantenga vivo.
- Dar opciones para atacar los espacios.
- Aprovechar el “momentum” cuando se logre, rompiendo el sistema al entrar en juego caótico.

CREAR AVANCE

- Portador de balón responsable de crear avance o de hacer avanzar (algoritmo de la continuidad).
- Rucks ultra rápidos.

OCUPACIÓN ESPACIAL

- Circulación de jugadores efectiva.
- Lectura de espacios y recolocación.

LECTURA

- Ante la presión del rival debe tener armas que nos permita mantener el resto de principios.
- Ser capaz de detectar fallos de marcas.
- Ser capaz de detectar interbloques.
- Ser capaz de detectar situaciones de rápidos contra lentos (sobre todo pilieres).

PROFUNDIDAD/TIMINGS

- Combinaciones de planos y profundos en función de las necesidades (ataques de lentos, semiataques etc.).
- Timings de apoyos o al entrar en momentum.