



**Vivir  
Sin  
Fútbol  
Es  
Sobrevivir**

Alberto Esparís-J.Durán

# MODELO DE JUEGO: definición

Entendemos por modelo de juego el comportamiento que manifiesta un equipo, sistemáticamente, en los siguientes supuestos:

- Tiene el balón
  - Pierde el balón
  - No tiene el balón
  - Gana el balón
- 
- En juego dinámico
  - Acciones a balón parado

# Modelo de juego: Justificación

- 1. Identidad propia**
- 2. Visibilidad y control**
- 3. Unificación de criterios**
  - Facilita la identificación/selección de jugadores y entrenadores para el modelo
  - Mejora la comunicación entre los distintos estamentos de la organización
- 4. Concreción en la toma de decisiones**
- 5. Reducción de costes y mayor rentabilidad.**
- 6. Incremento de la productividad personal.**
- 7. Facilita la movilidad de jugadores entre equipos.**
- 8. Mejora constante del modelo a través de los diferentes técnicos que lo ponen en practica.**

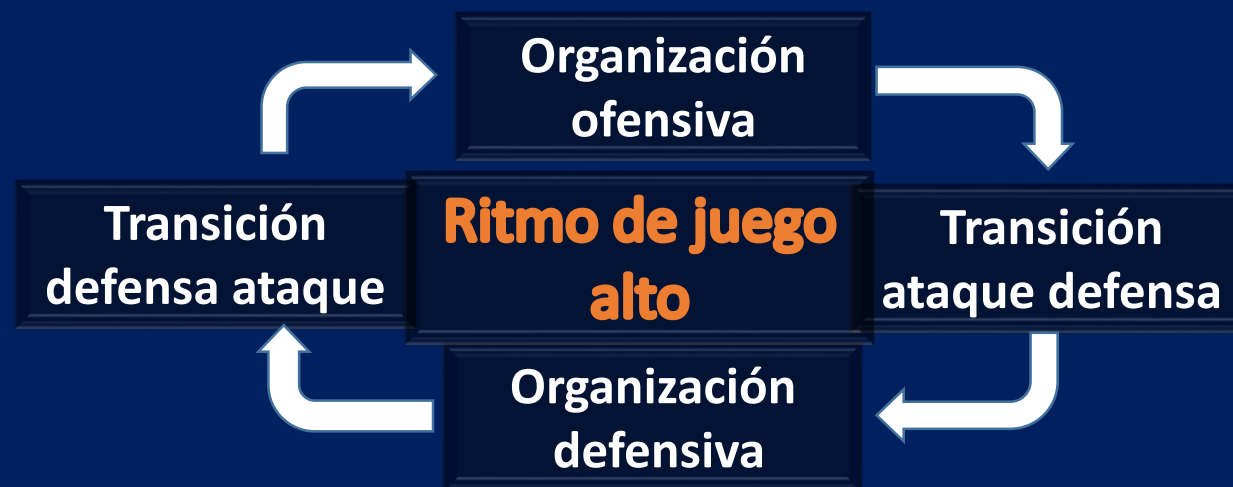
# MODELO DE JUEGO: Fundamentos

## Fútbol combinativo al fútbol total

- Movilizar, desorganizar y dominar al rival.
- Iniciar, progresar y finalizar.

Documentar lo que se hace.  
Hacer lo que se documenta.

Posición y posesión



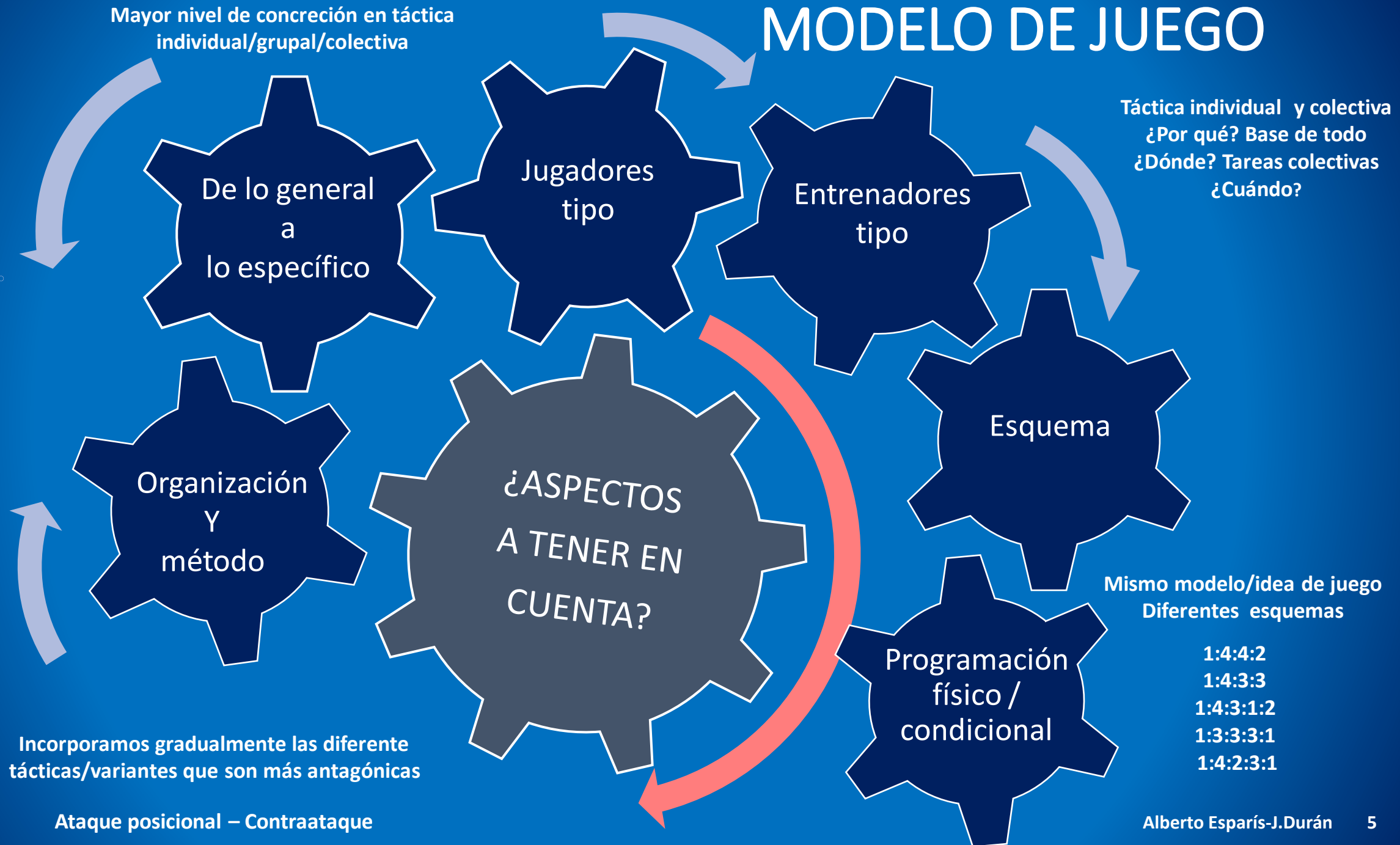
Velocidad y precisión para finalizar con éxito.  
(La velocidad que permita nuestro nivel técnico)

Recuperación inmediata en zona de pérdida.  
(Sin ceder terreno)

## Defensa presionante

- Posicionamiento (x): sin ceder terreno
- Defender de atrás hacia delante. Ganando terreno
- Equipo compacto y vigilancias

# MODELO DE JUEGO





- **Entrenador formador**
  - Entrenar al jugador para mejorar su rendimiento
  - Entrenar al equipo para competir con éxito
- **Capacidades**
  - Adaptación a un modelo de juego establecido
  - Organización y método
  - Autocritica
  - Liderazgo
  - Análisis y aprendizaje (mejora constante)
- **Mentalidad**
  - Actitud práctica
  - Empatía
  - Compromiso
  - Profesionalidad
  - Fortaleza mental
- **Habilidades**
  - Comunicar / transmitir
  - Enseñar / demostrar
  - Escuchar / aprender



- **Características generales:**
- **Atletas**
  - De ida y vuelta (recorrido)
  - Explosivos (con cambio de ritmo)
  - Fuertes
- **Competitivos**
  - Agresividad positiva (disputas)
  - Activos (no reactivos). Reactivo: que reacciona después de...
  - Conectados los 90' (Siempre dos cosas)
  - Control emocional
- **Especialistas / Funcionalidad**
  - Marcadores / Recuperadores
  - Pasadores / Canalizadores
  - Finalizadores / Rematadores
  - Desborde / Desequilibrantes



- **Definir:**
- **Modelo de juego**
  - Estructura y organización
  - Defensiva
    - Perdemos balón
    - No tenemos balón
  - Ofensiva
    - Ganamos balón
    - Tenemos balón
  - Acciones a balón parado
- **Posicionamiento**
  - Predominio: **bloque medio**
- **Ritmo de juego**
  - Tendencia medio/ **alto** - en función de la calidad de los jugadores-

- **Entrenar para:**
- **Modelo de juego**
  - Jugar vertical
  - Amplitud y profundidad.
  - ABP. Repertorio
  - Ocupar los tres pasillos
  - Llegadas de 2ª línea
  - Presión en bloque
  - Ayudas defensivas
- **Posicionamiento**
  - Sin ceder terreno
  - Ganando terreno
- **Ritmo de juego**
  - Circulación de balón alta
  - Presión en bloque
  - Ritmo alto



- **Método** (conceptualmente)
  - **Respetar / enseñar los fundamentos del Juego**
  - **Respetar los principios del entrenamiento**
    - Repeticiones (*Lo que no se entrena se olvida*)
    - Progresión
  - **No dar nada por sentado / hecho**
  - **Lo básico es lo importante.**
  - **Pocos conceptos y muy claros**
  - **Mejorar nuestro modelo y no en función del rival.**
  - **El futbol se juega en 7.000 m2**
  - **Entrenar para jugar con 10**
  - **Entrenar para jugar en equipo**
  - **Entrenar específico-individual**

# 3 niveles de interacción: ejemplo

