

Táctica General de Fútbol Sala

CONTENIDO

1 - Como se coloca el equipo en la cancha

--- 1.1 - Equipo con salida de (1) - 3 - 1 (Cierre - Laterales - Pivote)

--- 1.2 - Equipo con salida (1) - 2 - 2

2 - Distintas formas de Rotación

--- 2.1 - Rotación de Tres

--- 2.2 - Rotación de Cuatro

3 - Táctica sobre defensa

--- 3.1 - Defensa en Zona Total

--- 3.2 - Defensa en Zona Parcial

--- 3.3 - Defensa Hombre a Hombre

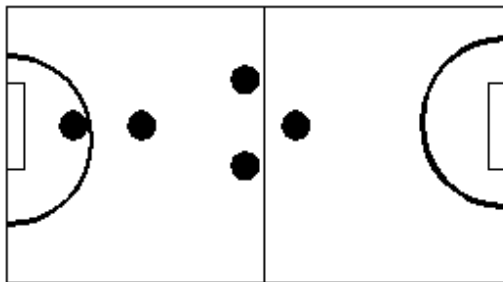
4 - Táctica sobre Ataque

1 - Como se coloca el equipo en la cancha

Como es lógico no se puede pretender que todos los equipos salgan de la misma manera a la cancha, por que todos los equipos no tienen las mismas características dentro de su plantel, por consiguiente cada técnico debe de adecuarce a sus propios jugadores, por lo que tendremos equipos netamente ofensivos, otros defensivos.

Tal es así que pasaremos a detallar las distintas maneras de pararse que tienen los equipos.

1.1 - Equipo con salida de 1 - 3 - 1 (Cierre - Laterales - Pivote)



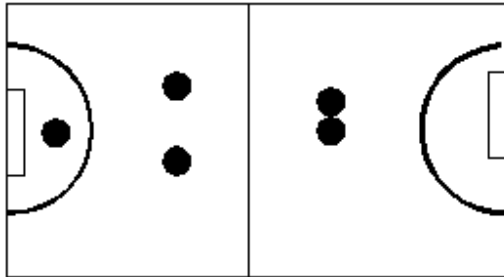
Esta es una de las formas más utilizadas en los equipos de Fútbol Sala de Argentina. Nombres con que se determinan las posiciones en el campo de juego por orden :

- Arquero
- Ultimo o Cierre (Jugador con mas marca)
- Laterales (Izquierdo y Derecho)
- Pivote (Jugador de creación)

1.2 - Equipo con salida 1 - 2 - 2 la denominación es la misma que la anterior.

Con este sistema de entrar en el campo de juego, se utiliza mas cuando el equipo sale a presionar al rival en campo contrario.

Con este sistema juegan los equipos que son más ofensivos, y que presionan mas en la salida del contrario



Ultimo o cierre: puede ser cualquiera de los dos defensores y el otro se transforma Automáticamente en lateral.

El Pivote: ocurre lo mismo que el caso anterior, cualquiera de los dos se puede hacer pivote y el otro automáticamente queda como lateral.

En realidad hay muchas maneras mas de salir a la cancha con un esquema, pero estos dos son los mas utilizados por el futsal en la Argentina.

2 - Distintas formas de rotación

Para comenzar debemos de decir para que se hace una rotación, y dejar bien en claro que no es una cosa obligatoria y fundamental para jugar futsal, pero debemos decir que los equipos que mejores resultados arrojaron son los que practican las distintas alternativas de rotaciones.

Las rotaciones son fundamentalmente armas de ataque, y se utilizan para despejar o desconcentrar el centro de la cancha, arrastrando marcas, para poder jugar con el pivote, o el mejor jugador ubicado en posición de ataque.

En este aspecto son bastante amplios los métodos de rotación que se pueden utilizar pero sin embargo vamos a hacer hincapié fundamentalmente en las más utilizadas por los equipos de Argentina.

Estas dos formas de rotación si bien no son las únicas que se pueden utilizar, y que en realidad hay equipos que utilizan otras, estas son las mas practicas y son utilizadas por los equipos de mayor nivel en Argentina, estas rotaciones sirven fundamentalmente para abrir defensas muy serradas o retrasadas y para generar el dominio del balón permanente en nuestro poder, a la espera de oportunidades para desnivelar.

2.1 - ROTACION DE TRES

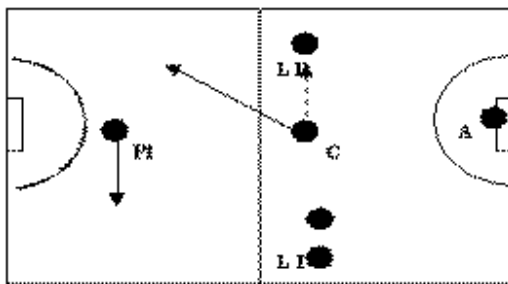
Esta rotación es usada sobre todo en el fondo de la cancha, para estudiar un poco al equipo contrario, y de esta manera buscar puntos vulnerables en su defensa.

Siempre debemos de tener en el equipo a uno de los jugadores que es el que va a dar las indicaciones dentro del campo de juego, y que además vera cual es el momento preciso para tirar este tipo de movimiento. (esto se ve en la practica, normalmente es el

capitán del equipo).

Debemos observar que el ejercicio en un principio se debe realizar sin marcas, para un mejor entendimiento, luego ir agregándole marcas para que lo realicen con mas presión.

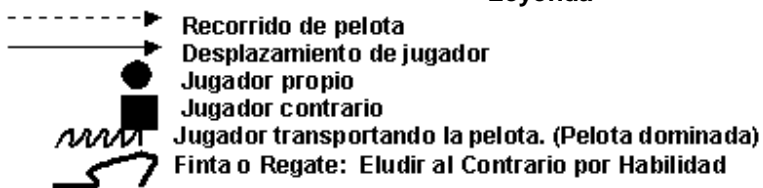
Cuadro 1



La rotación se ejecuta de la siguiente manera:

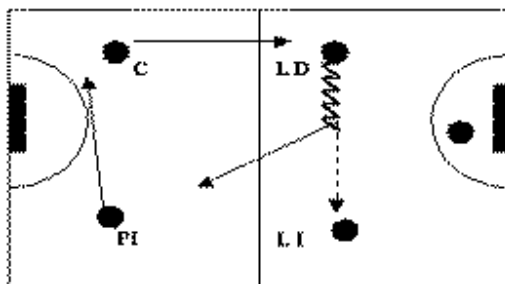
Tomando la pelota en defensa el jugador C(Cierre), juega hacia el jugador LD (lateral derecho) y sale a tomar una posición mas adelantada en el campo, arrastrando su marca con él. Mientras que el jugador P I (Pivote) se desplaza hacia el lado contrario donde fue dado el pase.

- Leyenda -



A = Arquero, C = Cierre o ultimo, LD = Lateral Derecho, LI = Lateral Izquierdo, PI = Pivote

Cuadro 2

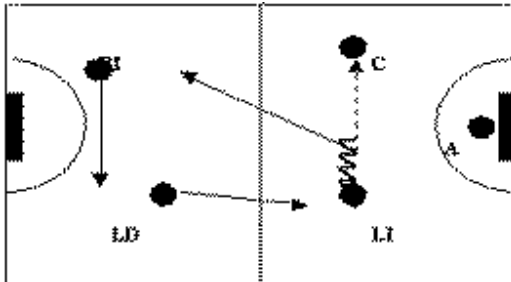


Siguiendo con la rotación podemos observar que el LD lleva la pelota hasta mitad de campo, pasa el balón a LI, y sale a buscar su posición adelante en el campo, en el mismo momento. PI sigue con su traslación hacia el lado contrario de donde va la pelota, del mismo modo C que anteriormente había pasado al ataque, regresa por el lateral de LD para cubrirlo y volver a recibir en el próximo movimiento.

Queda la pelota en poder de LI en este momento .

Cuadro 3

En el tercer caso ya podemos observar que la rotación ya se esta completando y sigue siempre de la misma manera, en este caso LI traslada hasta mitad de cancha, pasa el balón a C, y sale a buscar posiciones mas avanzadas, PI sigue con su movimiento tratando de desmarcarse, y LD regresa por el otro lateral a cubrir la posición de LI,



El balón quedo en poder de C y de esta manera estamos como al principio en el cuadro 1,

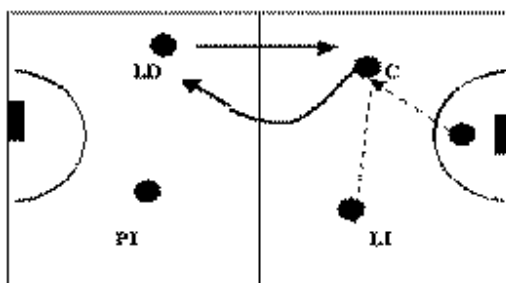
Siempre el movimiento con el balón, es entre el Jugador C, LI y LD por eso se le llama Rotación de Tres, y la maniobra se repite hasta ver que quede un jugador nuestro en una buena posición, siempre es mejor si se puede jugar con PI (pivote) por que al recibir de espaldas, puede habilitar al jugador que llegue de frente para rematar, es por esto que que PI siempre va al lado contrario de donde se efectúa el primer pase, buscando la diagonal del jugador que recibe. Pero esto lo vamos a ver mas adelante en jugadas de ataque.

2.2 - ROTACION DE CUATRO

Este tipo de rotación es mas completa y de la misma manera genera tambien un mayor desgaste físico, si bien antes participaban solo tres jugadores en este caso entra en la misma el Pivote, en forma mucho mas activa que la anterior.

Ya en este caso la rotación no es en forma de ocho, si no que se realiza en dos círculos formado por dos jugadores y dos jugadores, sin cruzarse en ningún momento.

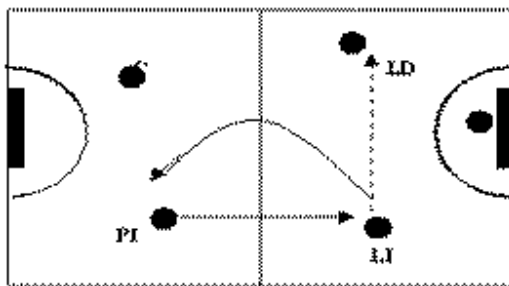
Cuadro 1



En esta rotación como podemos ver en el cuadro 1 saliendo el Arquero con C el mismo recibe y juega con LI, saliendo y por el medio de la cancha para luego ir a buscar la posición de LD, en tanto LD baja por su lateral para cubrir la posición de C y se prepara para recibir de LI.

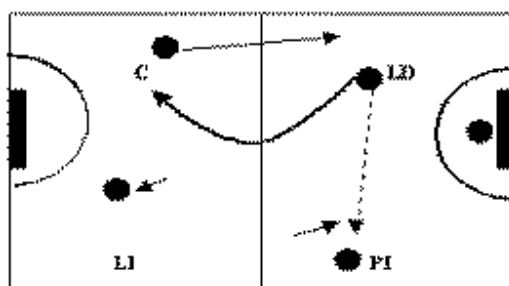
PI se mueve en su zona y trata de desmarcarse.

Cuadro 2



En este caso como es exactamente igual que el anterior pero se invierten los jugadores, LI que había recibido de C, toca hacia LD y pasando por el medio campo toma la posición de PI, que esta bajando por su lateral para cubrirlo, en tanto C busca desmarcarse.

Cuadro 3



En este caso vemos como siguen rotando de la misma manera LD que había recibido de LI toca hacia PI que llega cubriendo el fondo, LD pica por el centro a tomar la posición de C que esta bajando por el lateral para cubrirlo. Y de esta manera se puede seguir indefinidamente, a partir de estas acciones comienza la tarea de ataque que explicaremos mas adelante.

3 - Tácticas sobre defensa

Formas de Defensa:

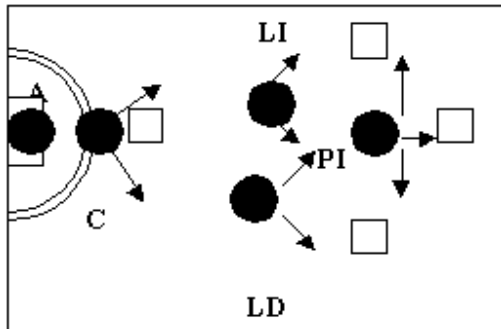
- 3-1) Defensa en Zona Total.
- 3-2) Defensa en Zona Parcial.
- 3-3) Defensa Hombre a Hombre.

En cuanto a formas de defensa hay innumerables formas, estilos y gustos por que en realidad cada equipo tiene su libretto, y sin dudas todos tiene la razón.

En este casa tomare las tres maneras mas comunes y que a mi juicio son las que mejor resultado pueden ofrecernos.

3.1 - Defensa en Zona Total

Esta defensa es bastante rígida y lo mas normal es ejecutarla con una formación de 1 ? 1 ? 3 donde los jugadores marcan cada uno su zona preestablecida, de manera que solo toman al jugador que que pase por su zona, ya sea en campo contrario o propio.



- PI (pivote) marca en zona con presión sobre la pelota
- LI y LD (Laterales) : Dejan la línea pero marcando al lateral contrario y hacen la cobertura al pivote.
- C (Cierre) marca a presión sobre pivote contrario y no lo sigue en caso de rotación del equipo contrario. Siempre mantiene su posición

En este caso si el equipo contrario rota con sus jugadores nuestro equipo no sigue a los contrarios si no que mantienen su posición en zona, cambiando las marcas, por lo que este tipo de marcación se puede tornar demasiado confuso, además es muy estático y no se puede generar sorpresa en un contraataque.

El caso es que este sistema no es muy bueno para jugar con equipos de primer nivel, por lo que serian superadas las marcas con el sistema de rotaciones antes visto

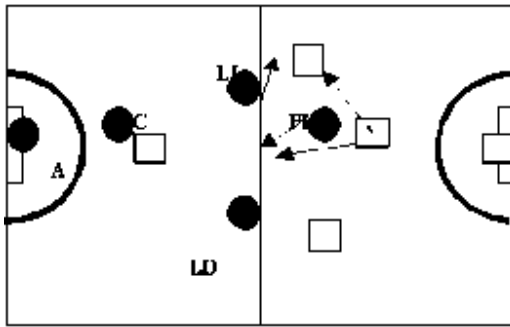
3.2 - Defensa en Zona Parcial

Este tipo de defensa es mucho mas practica para equipos de primer nivel, si bien se juega a la espera como en el caso anterior, esto es únicamente cuando el equipo contrario tiene la pelota en su campo.

Cuando el equipo contrario rota, cambian las posiciones y pasan sus jugadores al ataque superando la mitad del campo nuestros jugadores cambiaran su forma de marcación y tomaran hombre a hombre, con presión muy fuerte sobre el jugador que tenga la pelota.

Esto quiere decir que en campo contrario es marca en zona y en campo propio es marca personal.

Ejemplo 1

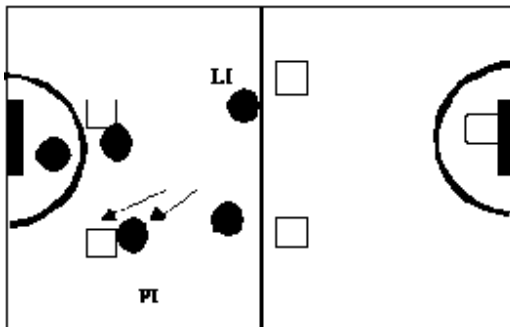


En este caso podemos ver que en principio se marca en zona hasta mitad de cancha pero si la salida del equipo contrario toca la pelota y pasa al ataque nuestro pivote lo seguirá por todos lados sin perder la marca. De igual manera actuaran si pasa al ataque cualquiera de los dos laterales.

Si no se desprende ninguno de sus jugadores seguirán marcando en zona cada ves presionando mas al que tenga la pelota.

Ejemplo 2

Esta es la continuación del cuadro anterior donde vemos que el jugador contrario paso al ataque, lo cual implico que PI lo siguiera para no perder la marca.



En caso de que los jugadores contrarios quieran entrar con una rotación y van pasando de a uno al ataque, nuestros jugadores tomara la marcación personal

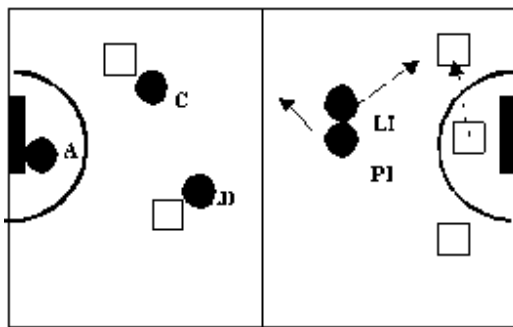
Ej.: El cierre del equipo contrario toca a uno de los laterales y pasa al lugar del pivote contrario, nuestros jugadores tambien cambiara de posición de manera de no dejarlos libres para recibir.

Esto no quiere decir que este sea un sistema infalible de defensa, pero es bastante ordenado y la mejor posibilidad que tiene el contrario es el tiro desde lejos o la jugada individual, por lo que el contrario tiene que arriesgar la pelota y facilita la recuperación.

3.3 - Defensa Hombre a Hombre

Este tipo de defensa solo es factible, si el equipo en general tiene un muy buen estado físico, digo en general por que los jugadores no pueden sostener el partido todo el tiempo con un ritmo como se necesita para hacer esta marca, por consiguiente el recambio tiene que estar en condiciones iguales al titular. Si son posible las mismas condiciones futbolísticas.

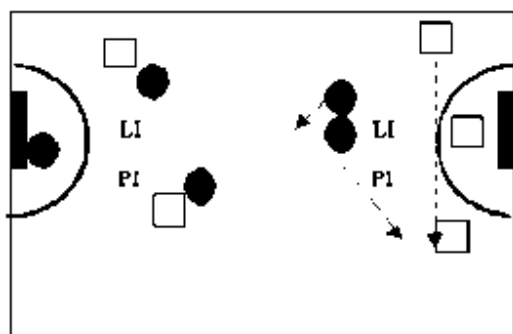
Cuadro 1



Con respecto a este cuadro podemos observar que el LD y el C, están presionando a sus marcas, para que no puedan recibir, lo ideal sería que anticipen cualquier pase que intenten recibir, y tanto el PI como LI están presionando la salida del equipo contrario, la forma de presionar es la siguiente.

Cuando sale el contrario por derecha LI en este caso, sale a presionar al hombre del balón, mientras que PI cubre el pase por el medio, (que no llegue el pase a los jugadores de ataque contrarios) controla el otro lateral que no se mande al ataque.

Cuadro 2



De la misma manera que en el caso anterior si un defensor toca en dirección al otro se invierten las marcas y PI va a presionar al lateral y LI cubre el medio para interceptar el pase hacia los delanteros.

En el caso de que el que va a presionar es superado en habilidad por el contrario el jugador que esta tomando el medio campo, lo interceptara lo antes posible y el jugador que fue superado toma la marca de su compañero que lo esta asistiendo.

En caso de superados en habilidad por el contrario, cada jugador tomara su marca y le practicara marca personal en todos los sectores del campo.

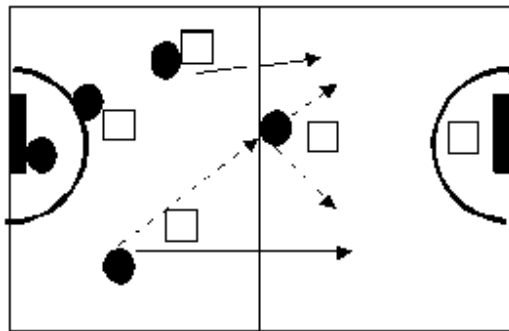
4 - Tácticas sobre Ataque

Como debemos saber para poder atacar primero y fundamental tenemos que tomar el balón, por lo consiguiente tenemos que recuperarlo, y para recuperarlo tenemos que tener una buena marca, y esto indica que es un circulo vicioso y una cosa sin la otra no es posible, al menos para que de buenos resultados.

Tomaremos el ejemplo de un equipo que tiene un buen sistema de defensa, para poder explicar este punto que muy importante en el juego.

Como hemos explicado el ataque esta ligado a la recuperación del balón, la forma que emplearemos se corresponden.

Cuadro 1:



Si el equipo toma el balón luego de una marcación en zona total, tendremos que generar un ataque rápido en contra ataque, por que nuestro equipo al estar en zona total esta muy atrás en el campo de juego, o la otra posibilidad es que una vez recuperado el balón, tranquilizar el juego tomar posesión segura del mismo y tratar de generar peligro en el arco contrario con las rotaciones que vimos en la primera parte. Tanto con rotaciones de tres como de cuatro, y muy debes en cuando desnivelar con habilidad para generar un poco de sorpresa en el contrario.

En este Cuadro el lateral derecho recupera el balón y de inmediato toca para el pivote y va a buscar la devolución dejando su marca atrás, en tanto el otro lateral también pica por su lateral y le dan al pivote dos opciones de descarga, para que estos definan contra el arquero en una posición ideal de 2-1.

Del mismo modo se aplica el ataque con el equipo jugando en zona parcial pero no se aplicaría de esta manera para una marca hombre a hombre.

En el caso de la marca hombre a hombre el equipo no esta tan retrasado como en los casos anteriores por consiguiente el balón se puede recuperar en posiciones mucho mas adelantadas. De esta manera el tipo de ataque esta supeditado a esto mismo

En el caso que recuperemos el balón muy retrasados, como ya dijimos en el caso anterior de contragolpe o con mas tranquilidad con rotaciones y jugadas preparadas

Pero en caso de recuperar el balón de mitad de cancha hacia arriba, lo mejor es tratar de definir rápido ya sea en jugada con un compañero o en forma individual para no dar tiempo al equipo contrario a recuperarse.