

CLUB DEPORTIVO MELAOS

CHARLA TÉCNICA DE FÚTBOL

Roles, Funciones y Conceptos
Tácticos del Juego



¿POR QUÉ ENTENDER EL JUEGO NOS HACE MEJORES JUGADORES?



El fútbol moderno exige que cada jugador no solo domine su posición, sino que comprenda el **sistema colectivo**. Conocer los roles, las zonas del campo y los conceptos tácticos permite tomar mejores decisiones en fracciones de segundo.

Objetivos de esta charla:

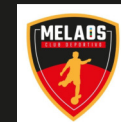
- Conocer las tres zonas principales del campo y su función táctica
- Comprender el mapa de las 18 zonas para estrategias de juego
- Dominar los conceptos defensivos: basculación, coberturas, permutas y doblajes
- Entender las líneas de juego y la regla del fuera de lugar



INTELIGENCIA TÁCTICA

"El equipo que mejor entiende el campo, controla el partido."

EL CAMPO DIVIDIDO EN TRES ZONAS ESTRATÉGICAS



El campo de fútbol se organiza tácticamente en tres grandes zonas que determinan el comportamiento colectivo del equipo en cada fase del juego.

ZONA 1 — SEGURIDAD (0-35m)

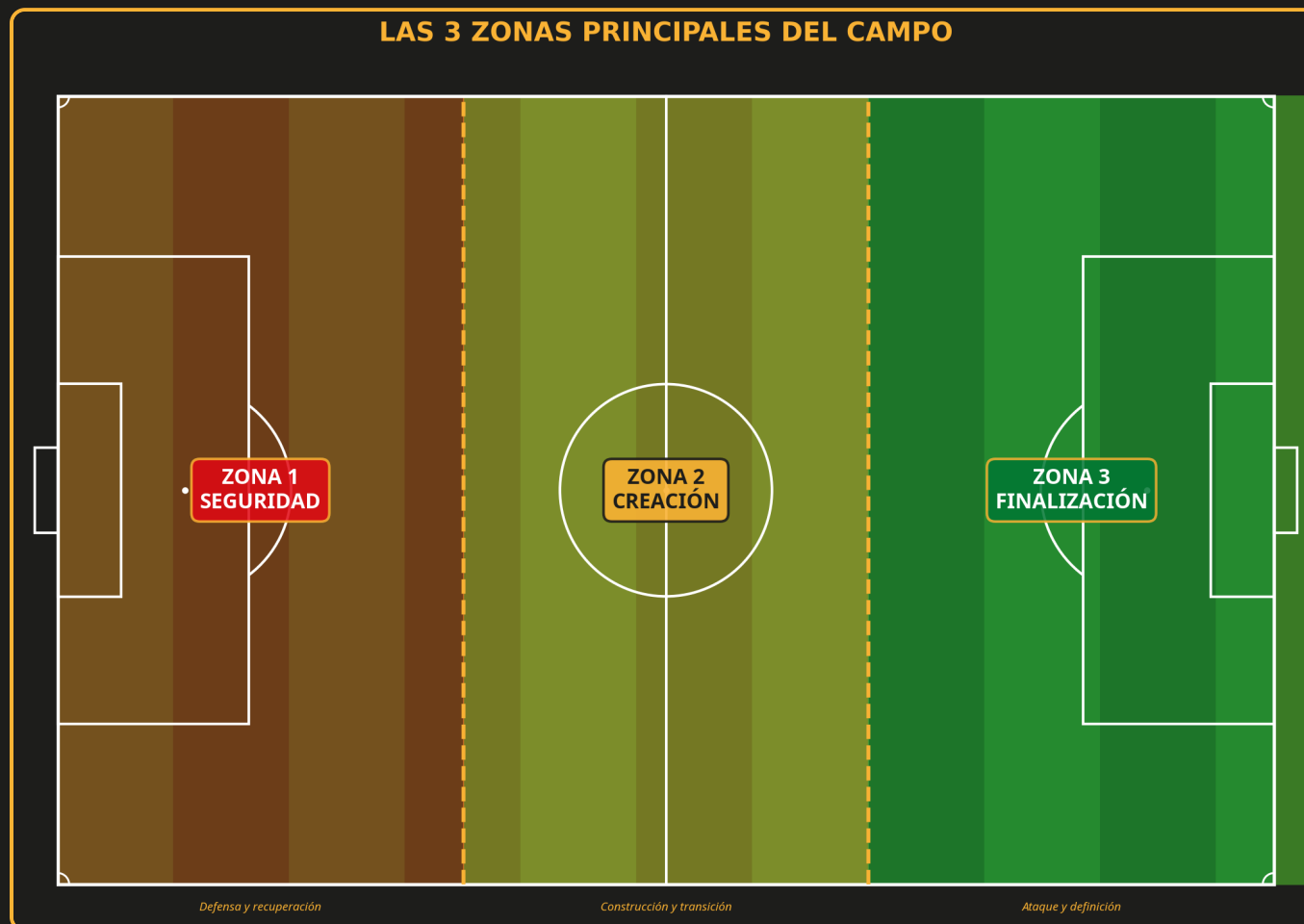
Territorio defensivo. Recuperación y salida. Los errores aquí cuestan goles.

ZONA 2 — CREACIÓN (35-70m)

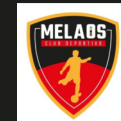
El corazón del juego. Los mediocampistas organizan, distribuyen y conectan.

ZONA 3 — FINALIZACIÓN (70-105m)

La zona de la verdad. Cada acción debe terminar en un remate a portería.



EL MAPA TÁCTICO: 18 RECTÁNGULOS PARA DOMINAR



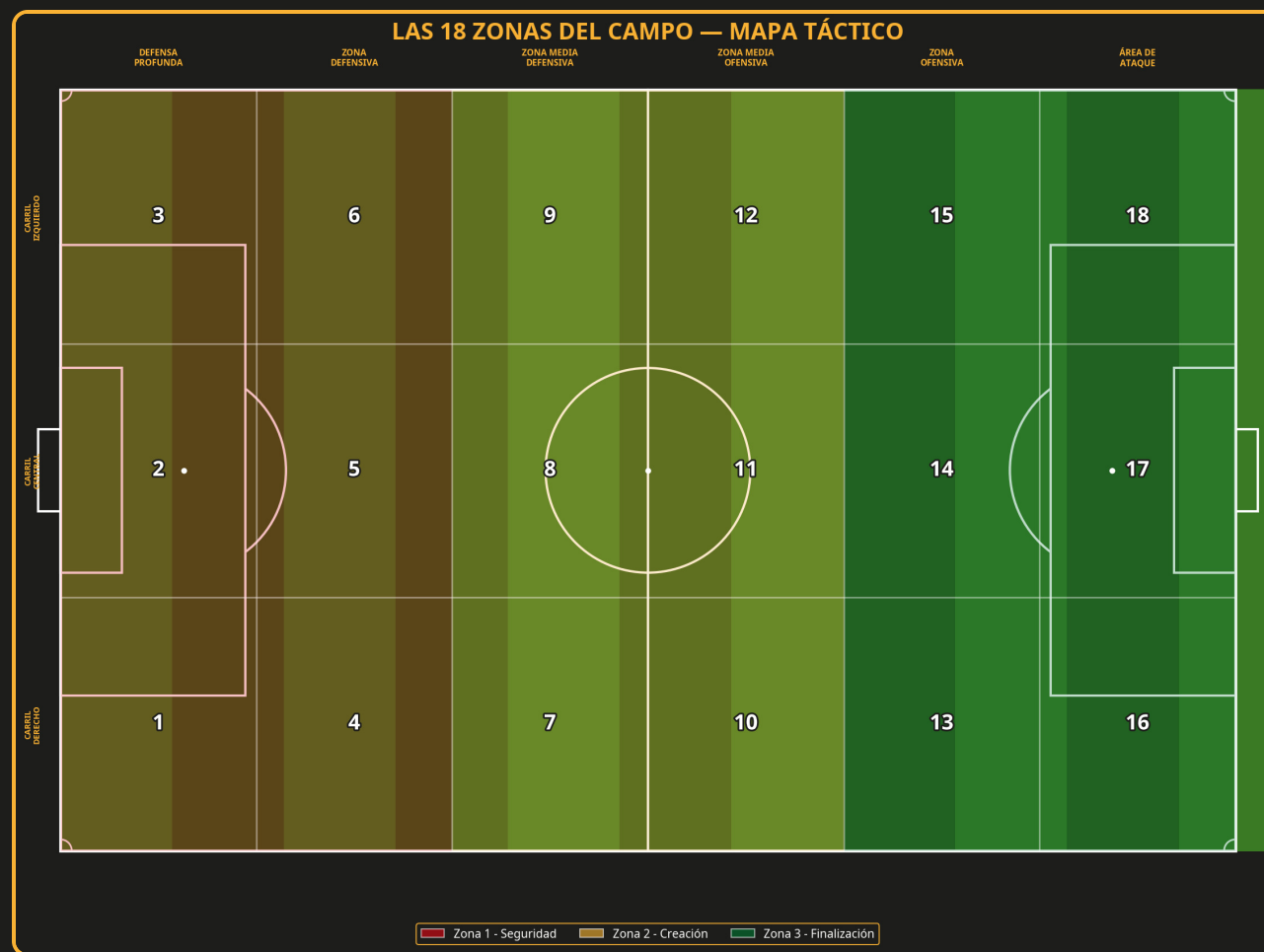
El campo se subdivide en 18 zonas (6 columnas × 3 filas) que permiten analizar dónde ocurren las acciones e identificar espacios.

Estructura del mapa:

- **3 carriles verticales:** Derecho, central e izquierdo
- **6 bandas horizontales:** Desde defensa hasta ataque

Zonas clave por fase:

- **Zonas 1-6:** Bloque defensivo y salida de balón
- **Zonas 7-12:** Circulación y transición
- **Zonas 13-18:** Creación de ocasiones y definición



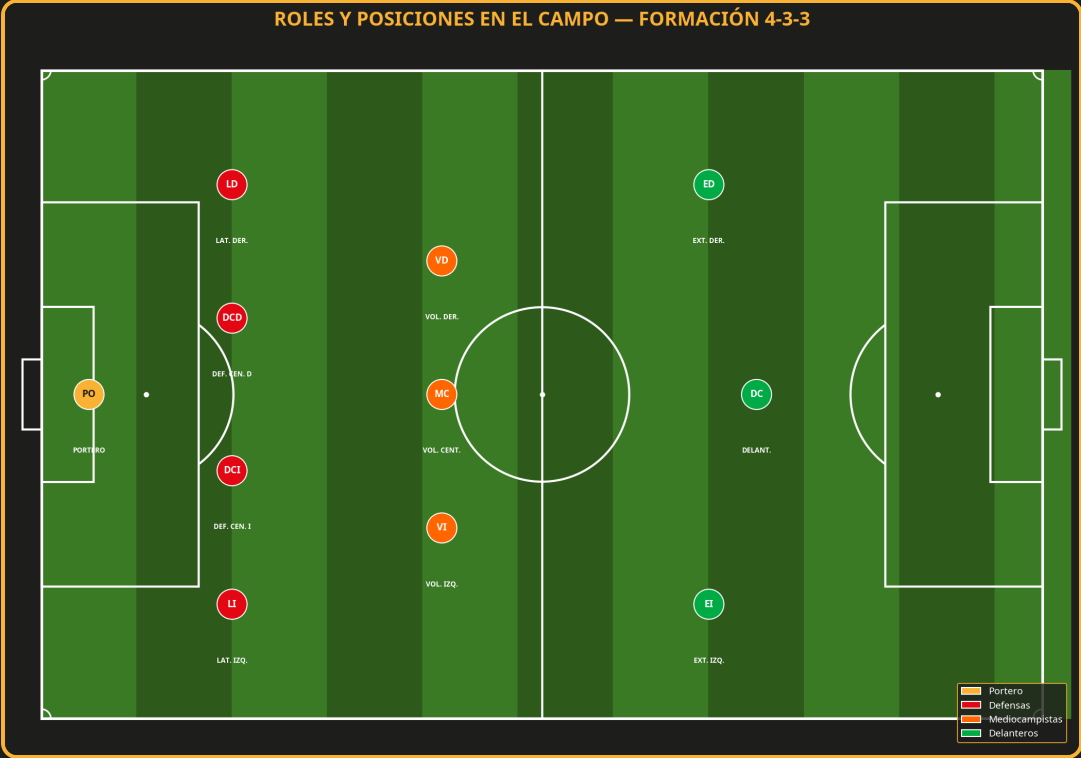
LA DEFENSA: EL PRIMER ESLABÓN DEL JUEGO



La línea defensiva es la base sobre la que se construye todo el sistema táctico.

POSICIÓN	ROL PRINCIPAL	FUNCIONES CLAVE
Portero (PO)	Último guardián	Atajar, dirigir la defensa, iniciar el juego
Lateral Derecho (LD)	Defensa + proyección	Marcar extremo rival, subir en ataque, centros
Defensa Central D (DCD)	Organización defensiva	Anticipar, cabecear, marcar al delantero
Defensa Central I (DCI)	Cobertura y salida	Dar cobertura al DCD, salida limpia del balón
Lateral Izquierdo (LI)	Defensa + proyección	Marcar extremo rival, subir en ataque, centros

El portero moderno no solo ataja; dirige la línea defensiva y es el primer organizador del juego desde atrás.



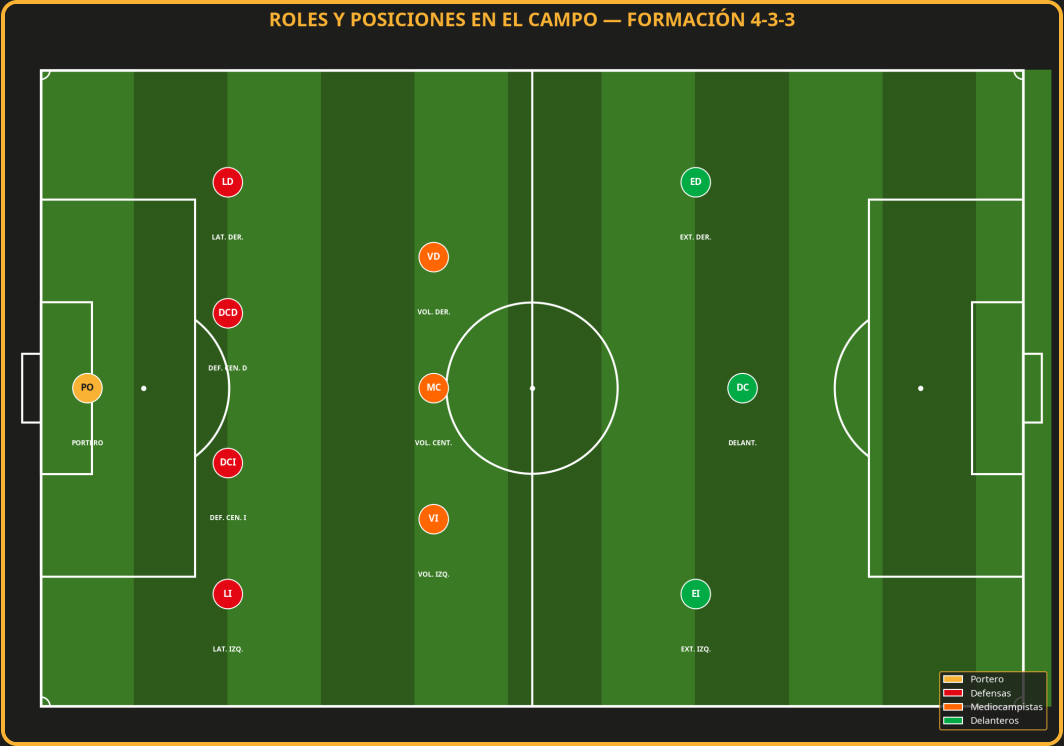
MEDIOCAMPO Y ATAQUE: MOTOR Y PUNTA DE LANZA



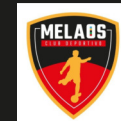
POSICIÓN	FUNCIONES CLAVE
Volantes (VD/VI)	Recuperar, distribuir, enlazar y apoyar a los laterales
Medio Central (MC)	Organizar, filtrar pases, equilibrar tácticamente al equipo
Extremos (ED/EI)	Desborde 1vs1, centros al área, presión alta al rival
Delantero (DC)	Rematar, retener el balón, abrir espacios con movimientos

El **mediocampista central** es el cerebro. Debe leer el juego antes que todos y tener visión periférica.

El **delantero centro** es la referencia. Su movimiento sin balón abre espacios para los compañeros.



BASCULACIÓN: EL EQUIPO SE MUEVE COMO BLOQUE



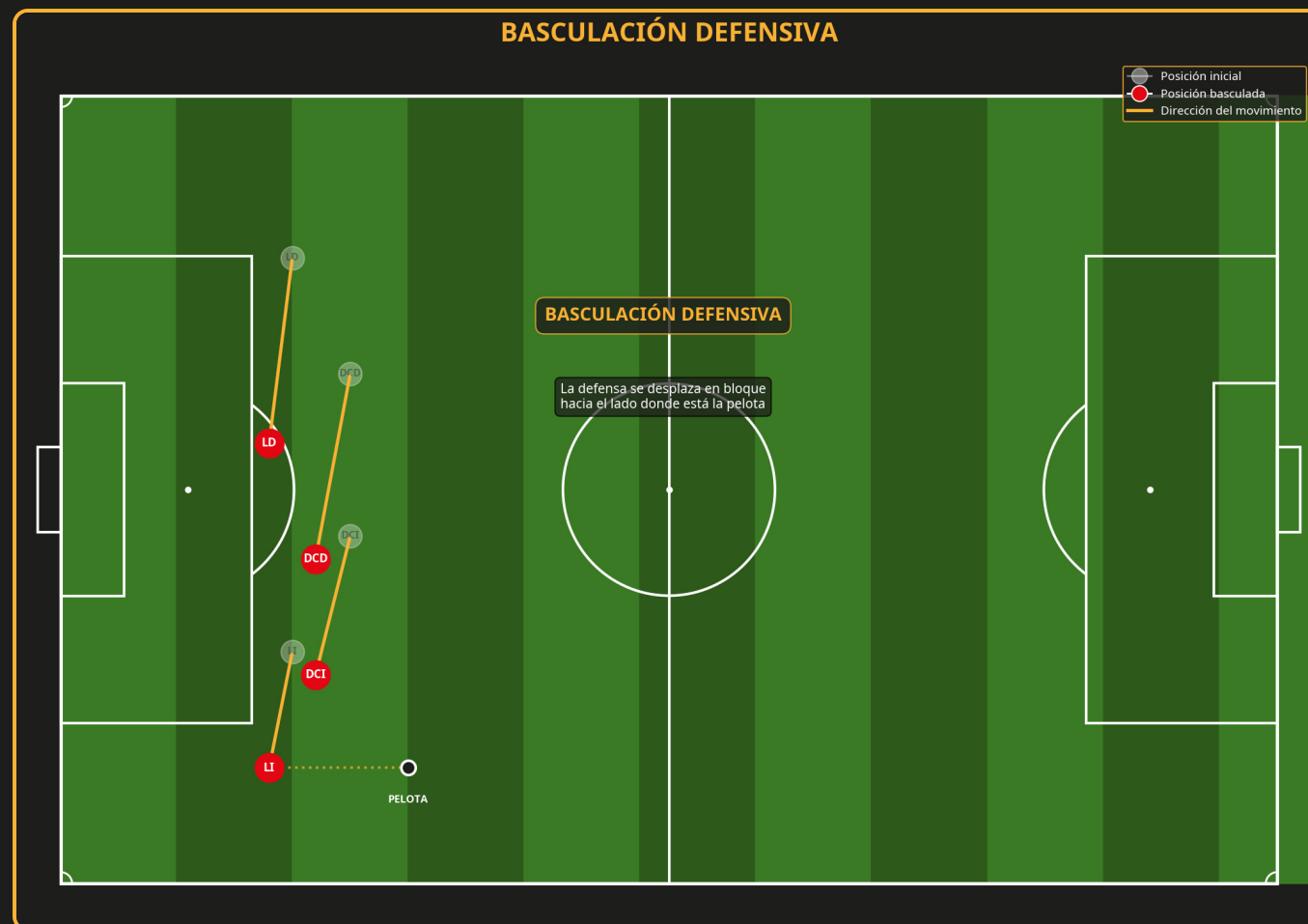
La **basculación defensiva** es el movimiento colectivo de todo el bloque hacia el lado donde se encuentra la pelota.

Principios clave:

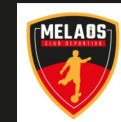
- El jugador más cercano presiona activamente
- Los compañeros se acercan para dar cobertura
- La línea defensiva no se rompe

Errores comunes:

- ✗ Quedarse estático ante cambios de lado
- ✗ Dejar espacios amplios entre defensores



COBERTURAS Y PERMUTAS: INTELIGENCIA DEFENSIVA



COBERTURA DEFENSIVA

Apoyo inmediato. Cuando un defensor sale a presionar, un compañero se posiciona detrás para cubrir el espacio que dejó.

Ejemplo: El lateral presiona al extremo; el central cubre la espalda del lateral.

PERMUTA DEFENSIVA

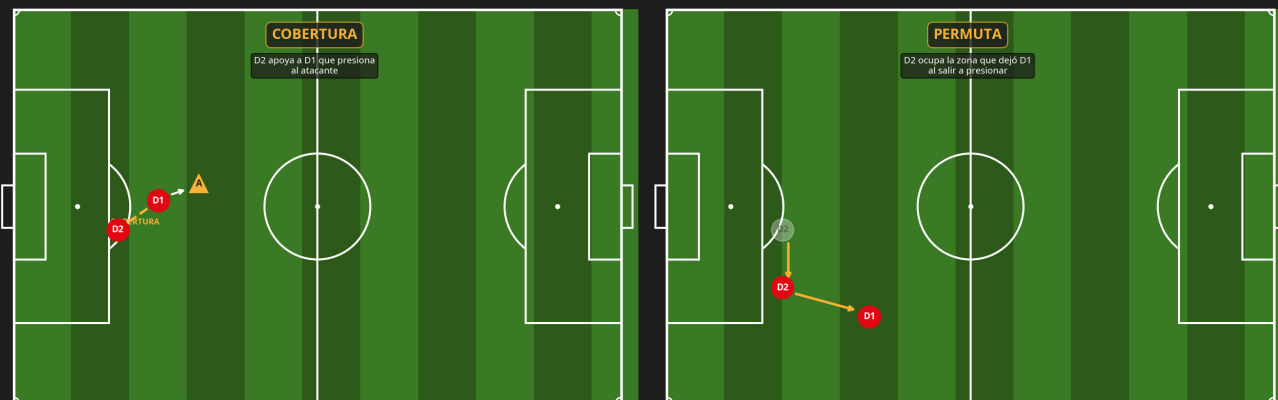
Cambio de posiciones. Intercambio entre dos defensores cuando uno sale de su zona para seguir a un atacante.

Ejemplo: El central sale a cortar; el lateral entra al centro para ocupar su posición.

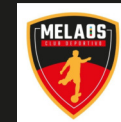
Diferencia clave:

- **Cobertura:** Apoyo inmediato sin cambiar posiciones definitivamente.
- **Permuta:** Cambio real de posición para mantener el orden defensivo.

COBERTURAS Y PERMUTAS DEFENSIVAS



EL DOBLAJE: TRAMPA PARA RECUPERAR EL BALÓN



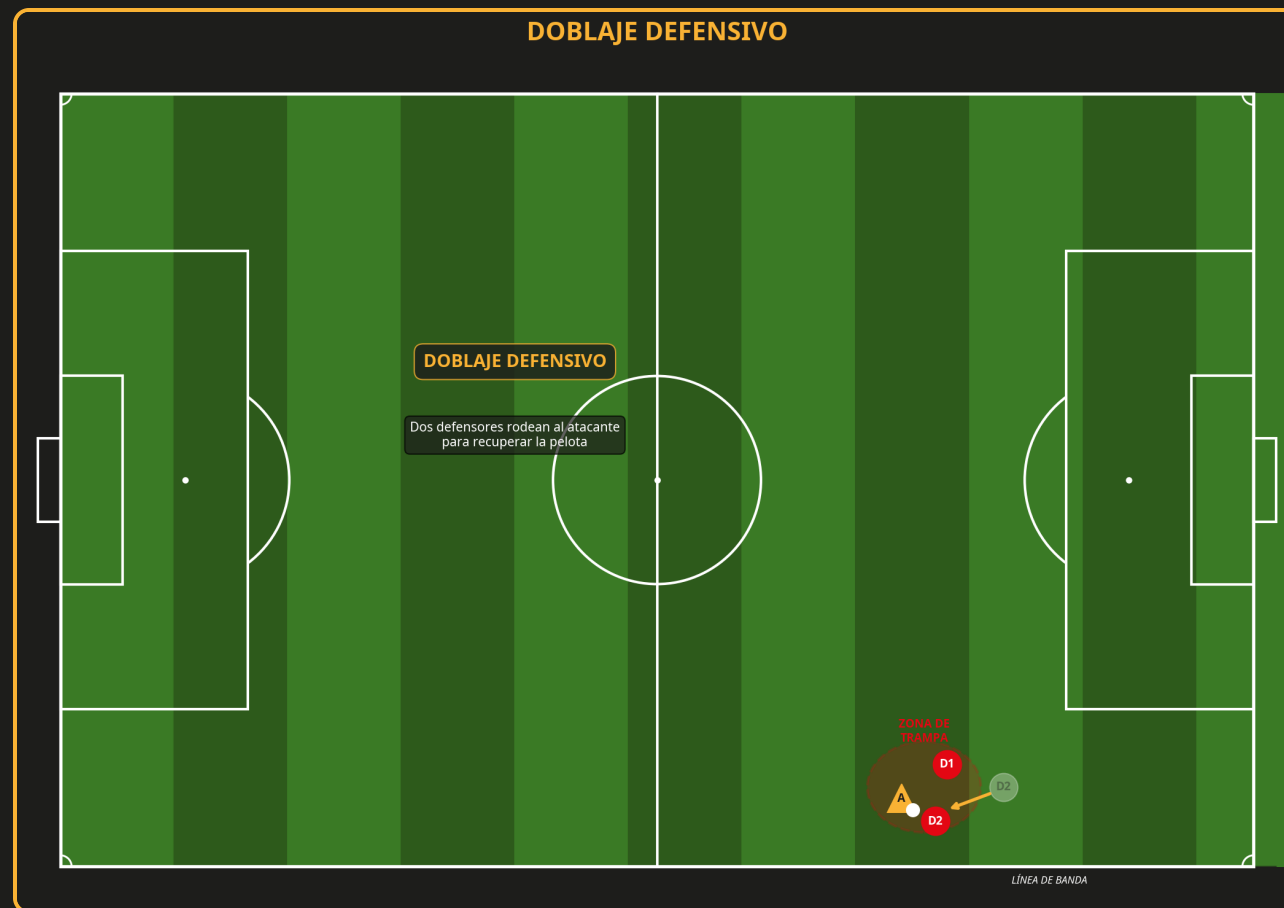
El **doblaje defensivo** es una acción coordinada donde dos defensores rodean simultáneamente a un atacante, usando la banda como "tercer defensor".

¿Cuándo aplicar el doblaje?

- Atacante de espaldas a la portería propia
- Atacante cerca de la línea de banda
- El primer defensor ya frenó el avance

Mecánica del doblaje:

1. **D1** frena al atacante y lo orienta a la banda
2. **D2** llega por detrás o lado contrario
3. Crean una "trampa" sin salida
4. Se recupera el balón o fuerza saque de banda



LEER EL CAMPO: LÍNEA DE PELOTA Y OPCIONES DE PASE



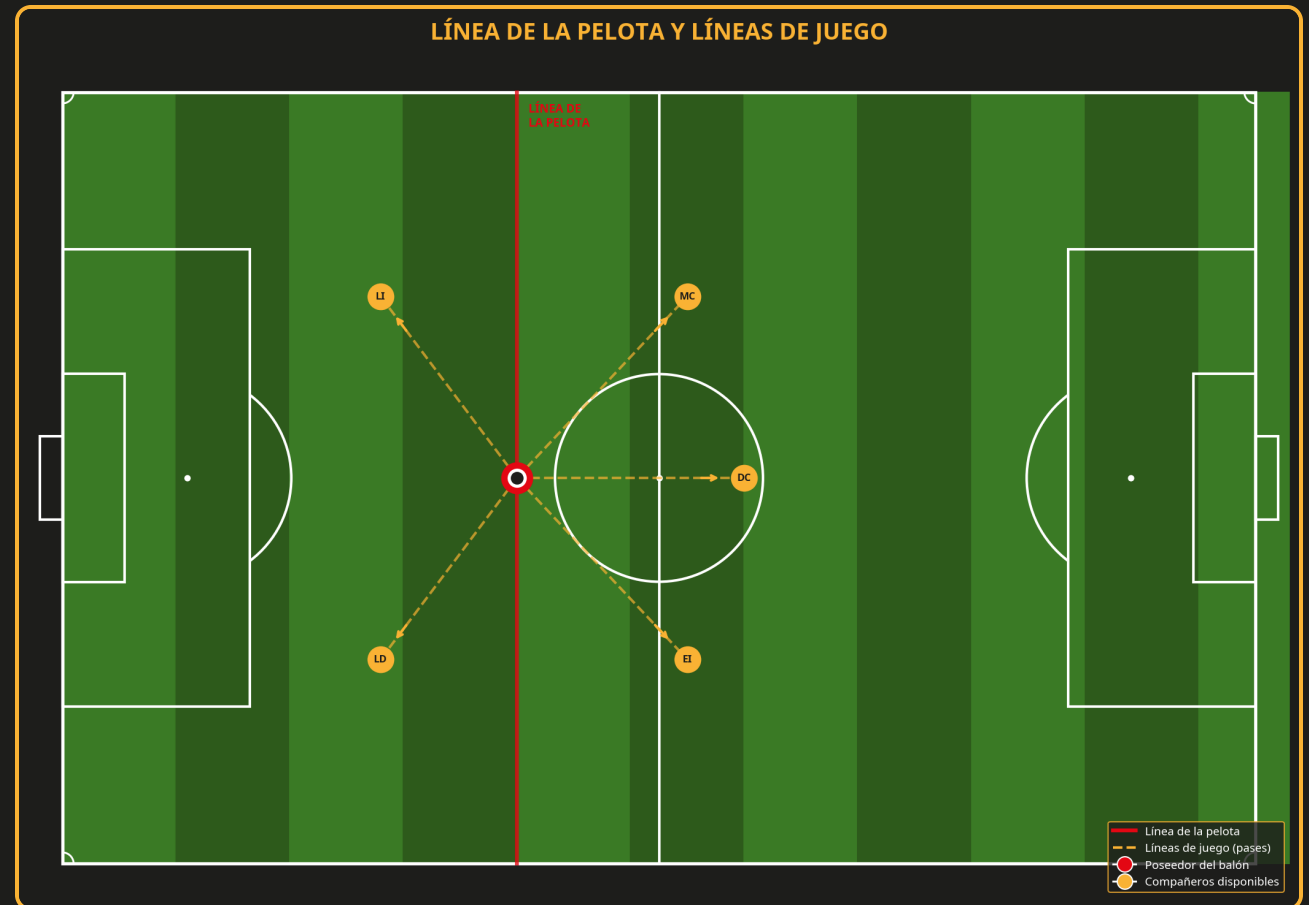
LÍNEA DE LA PELOTA

Línea imaginaria vertical que divide el campo según la posición del balón. Todo el equipo debe estar del mismo lado para crear superioridad defensiva.

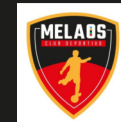
LÍNEAS DE JUEGO

Conexiones disponibles para el poseedor del balón. Se deben tener al menos 3 líneas abiertas:

- **Línea corta:** Pase cercano (seguridad)
- **Línea media:** Pase a distancia media (progresión)
- **Línea larga:** Pase profundo (riesgo/oportunidad)
- **Línea diagonal:** La más difícil de interceptar



FUERA DE LUGAR: DEFINIENDO EL ESPACIO DE ATAQUE



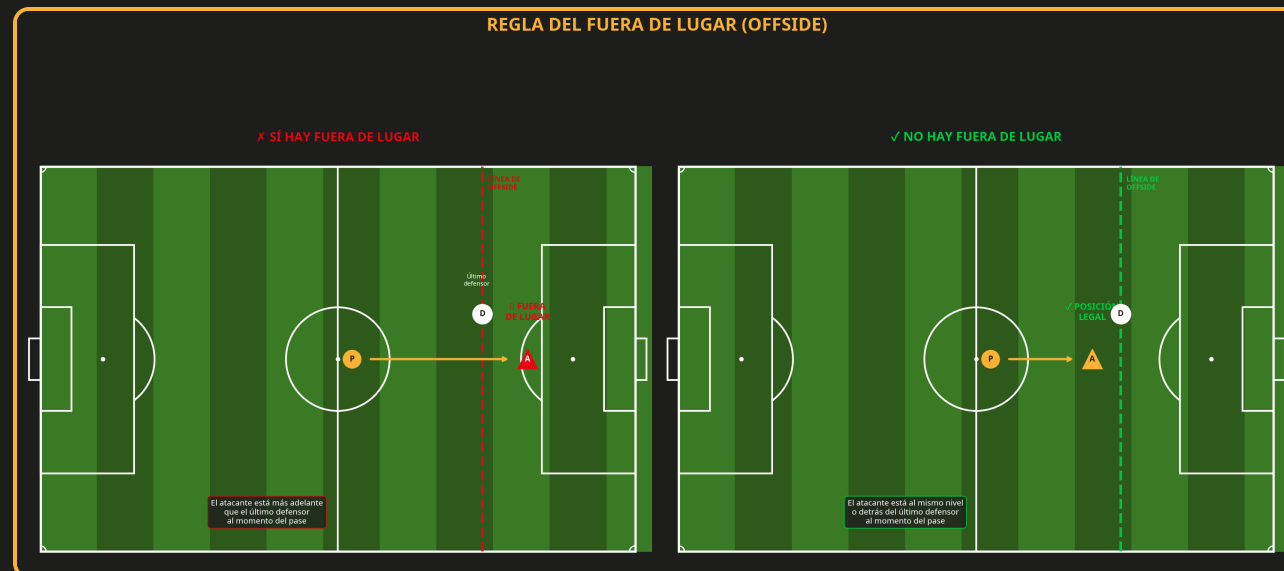
El **fuera de lugar (offside)** es fundamental tácticamente. Un jugador está en posición adelantada si, al momento del pase, está más cerca de la línea de gol que el último defensor.

Condición para que sea falta:

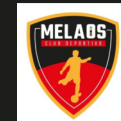
El jugador debe estar en posición de fuera de lugar **Y** participar activamente en la jugada (recibir, interferir con defensor o portero).

¿Qué parte del cuerpo cuenta?

Cualquier parte del cuerpo con la que se puede marcar gol (cabeza, torso, pierna). **Los brazos NO cuentan.**



CASOS DONDE SÍ Y DONDE NO HAY FUERA DE LUGAR



SÍ HAY FUERA DE LUGAR

- ✗ Atacante más adelantado que el último defensor al momento del pase
- ✗ Cualquier parte del cuerpo marcadora en posición adelantada
- ✗ Pase realizado desde el campo propio hacia el campo rival

NO HAY FUERA DE LUGAR

- ✓ El jugador está en su propio campo
- ✓ Recibe directo de **saque de banda**
- ✓ Recibe directo de **tiro de esquina (córner)**
- ✓ Recibe directo de **saque de meta**
- ✓ Está en la misma línea que el último defensor (empate = legal)

Regla del VAR: En el fútbol profesional, el sistema de videoarbitraje puede revisar las posiciones con líneas de offside semiautomáticas por milímetros.

SAQUE DE BANDA: REANUDAR CON INTELIGENCIA



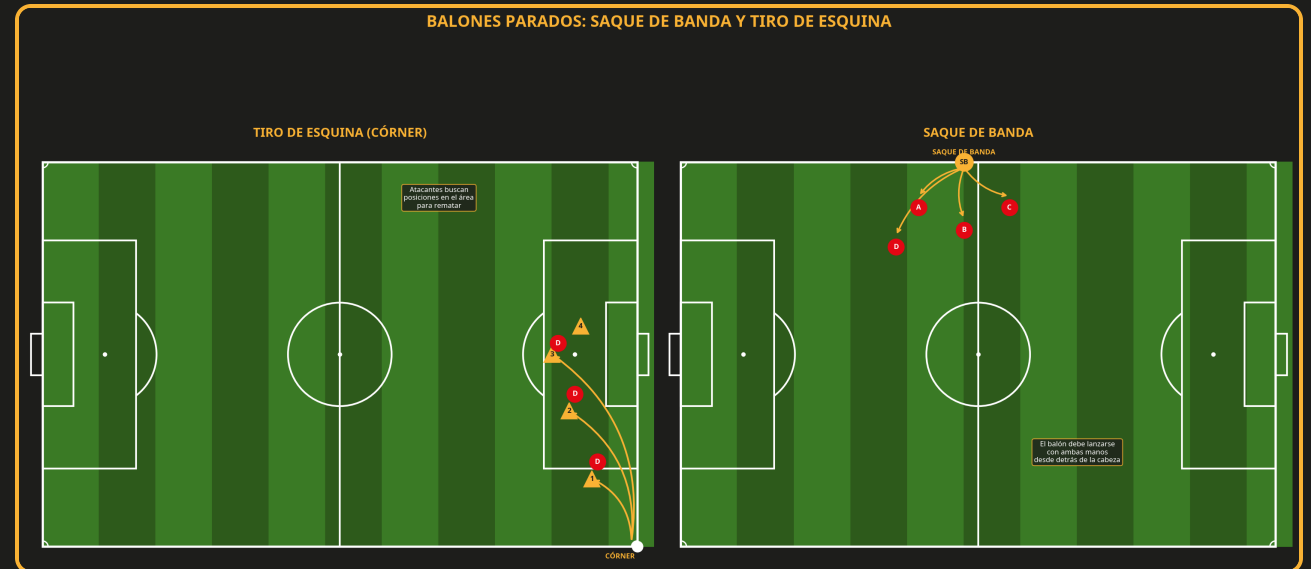
El **saque de banda** se produce cuando el balón sale completamente por la línea lateral. Lo ejecuta un jugador del equipo contrario al que tocó el balón por última vez.

Reglas fundamentales:

- Lanzar con ambas manos desde detrás de la cabeza
- Ambos pies en el suelo al momento del lanzamiento
- No se puede marcar gol directamente
- **No hay fuera de lugar en el saque de banda**

Estrategias tácticas:

- **Saque corto:** Mantener la posesión con seguridad
- **Saque largo:** Buscar al delantero en profundidad
- **Jugada ensayada:** En zona de ataque, equivale a un córner



EL CÓRNER: UNA OPORTUNIDAD BIEN ORGANIZADA



Reglas del Córner

- Balón dentro del cuadrante
- Defensores a 9.15m mínimo
- Se puede marcar gol directo
- **No hay fuera de lugar**

Estrategias Ofensivas

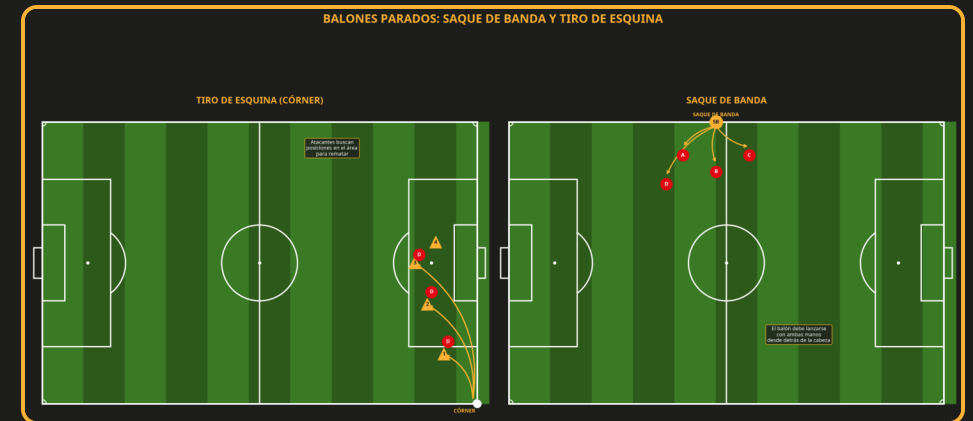
- **Directo:** Al primer o segundo palo
- **Corto:** Cambiar el ángulo de centro
- **Ensayada:** Movimientos para liberar zonas

Estrategias Defensivas

Defensa en zona: Cada defensor cubre un área del área grande.

Defensa al hombre: Cada defensor marca a un atacante específico.

Defensa mixta: Combinación de ambas estrategias.



TIROS LIBRES: DIRECTO VS INDIRECTO



TIRO LIBRE DIRECTO

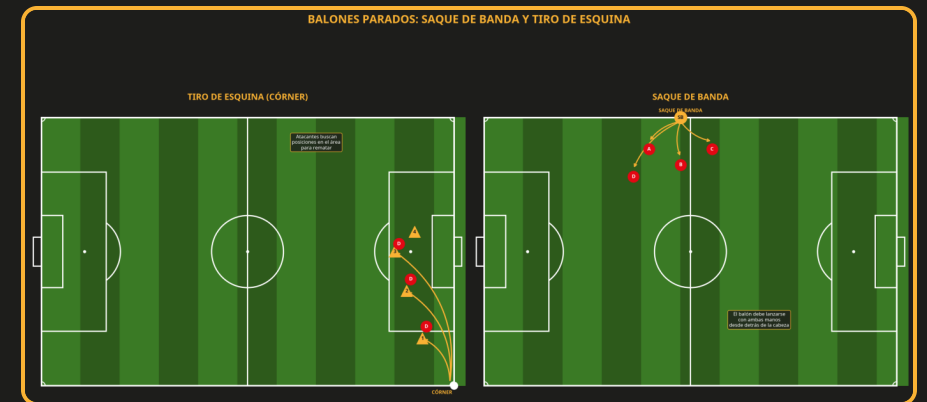
Se puede marcar gol **directamente** en la portería contraria.

- **Señal del árbitro:** Brazo extendido horizontalmente.
- **Faltas comunes:** Patadas, zancadillas, empujones, sujetar al rival, tocar el balón con la mano.
- Si ocurre dentro del área propia, es **penal**.

TIRO LIBRE INDIRECTO

El balón **debe tocar a otro jugador** (de cualquier equipo) antes de entrar a la portería para que el gol sea válido.

- **Señal del árbitro:** Brazo levantado verticalmente.
- **Faltas comunes:** Juego peligroso, obstrucción sin contacto, cesión al portero (pase con el pie que el portero toma con las manos).



SISTEMA DISCIPLINARIO: TARJETAS Y EXPULSIONES



■ AMONESTACIÓN

- Conducta antideportiva
- Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales
- Infracción persistente de las reglas del juego
- Retardar la reanudación del juego
- No respetar la distancia reglamentaria en balones parados

■ EXPULSIÓN

- Juego brusco grave o conducta violenta
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- Impedir un gol con la mano (excepto el portero en su área)
- Impedir una oportunidad manifiesta de gol con una falta
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Doble Amarilla: Dos tarjetas amarillas en un mismo partido equivalen automáticamente a una tarjeta roja y la expulsión del jugador.

JUEGO PELIGROSO VS JUEGO IMPRUDENTE



JUEGO PELIGROSO

Toda acción que, al intentar jugar el balón, **amenaza con lesionar** a alguien (incluido el propio jugador) y que impide que un adversario cercano juegue el balón por miedo a lesionarse.

- **Contacto:** NO hay contacto físico.
- **Ejemplo:** Levantar mucho el pie cerca de la cabeza del rival (plancha).
- **Sanción:** Tiro libre **indirecto**.

JUEGO IMPRUDENTE

Acción en la que un jugador muestra **falta de atención o consideración** al disputar el balón a un adversario, o actúa sin precaución.

- **Contacto:** Sí hay contacto físico.
- **Ejemplo:** Llegar tarde a un cruce y golpear el pie del rival en lugar del balón.
- **Sanción:** Tiro libre **directo** (o penal).



EL CONOCIMIENTO ES PODER

"Un equipo tácticamente inteligente siempre tendrá ventaja."



ESPACIOS

Dominar las 3 zonas principales y las 18 zonas tácticas para controlar el campo.



ROLES

Comprender las funciones de cada posición y los movimientos colectivos.



REGLAMENTO

Usar las reglas (fuera de lugar, faltas, balones parados) a nuestro favor.