

DESMARQUE

Procedimiento técnico-táctico que consiste en eludir la vigilancia o marcaje de un adversario con el fin de estar disponible para recibir un pase. El jugador que lo realiza busca la ocupación de espacios libres. Representa la base del juego ofensivo sin balón (movilidad).

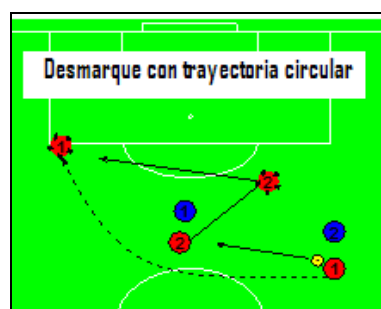
Existen varios tipos de desmarques, los principales son:

- **Desmarque de apoyo:** Se realizan en dirección a la zona del jugador con balón, acercándose a él.
- **Desmarque de ruptura o profundidad:** Se realiza sobrepasando en la acción la posición del jugador con balón, o bien reduciendo la distancia a la portería rival.



Otros desmarques como:

- **Desmarque mixto:** es aquel en el que el atacante inicialmente se aleja o se aproxima del poseedor del balón, para posteriormente hacer lo contrario.
- **Desmarque con trayectoria circular:** Es una combinación ofensiva efectuada entre dos o más jugadores del mismo equipo en la que el jugador se desmarca por atrás (por la espalda) de un compañero del equipo, con una carrera en trayectoria circular, con el objetivo de generar desequilibrios en la defensa adversaria.



FASE INFORMATIVA:

- **Rol Sociomotor:** atacante sin balón dentro del centro del juego.
- **Intenciones técnico-tácticas:**
 - ✓ Buscar la recepción del balón.
 - ✓ Crear un espacio.

• CONTENIDOS:

- ✓ Desmarque de apoyo.
- ✓ Desmarque de ruptura.

• OBJETIVOS:

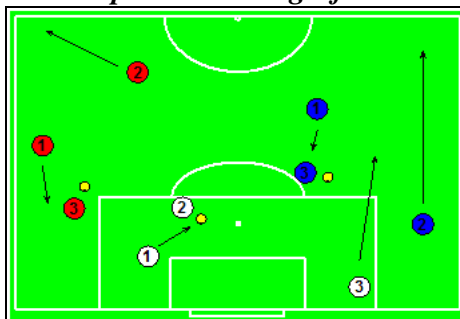
- ✓ Trabajar el contenido de la sesión de principio a fin mediante diversas tareas.
- ✓ Introducir diferentes variantes para modificar las características de las distintas tareas.

- **Nº de alumnos:** 28.
- **Instalación:** Campo hierba artificial “A Xunqueira”.
- **Material:** balones, setas, petos de colores distintos y vallas.
- **Tiempo:** 25 minutos.

1ª TAREA

- **Espacio:** mitad del campo.
- **Tiempo:** 5 min.
- **Nº de participantes:** 28.
- **Disposición del grupo:** en tríos.
- **Material:** 1 balón por cada trío (10).
- **Intensidad:** baja.
- **Descripción:** los jugadores que tienen balón lo conducirán por el espacio. Los que no tienen balón realizan carreras laterales y cruzadas, skippings, giro e inclinaciones de tronco en carrera. A la voz de "YA" o el silbato del entrenador, el que tiene el balón se quedará quieto con este, el jugador que está más próximo de su trío hará un desmarque de apoyo y el jugador que está más lejos un desmarque de ruptura, así continuamente. El jugador con balón realizará un pase al que crea conveniente.

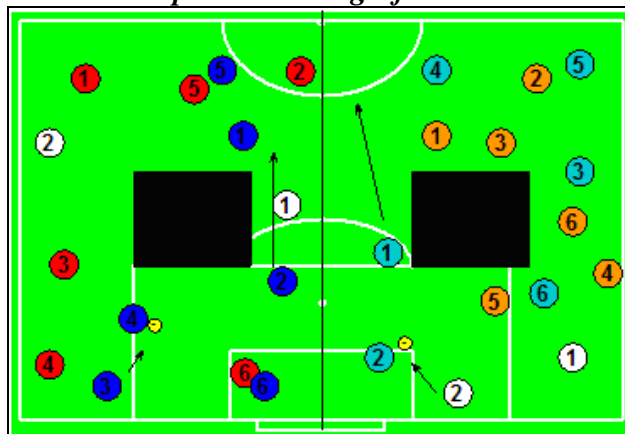
Representación gráfica:



2ª TAREA

- **Espacio:** mitad del campo (dividido en 2).
- **Tiempo:** 5 min.
- **Nº de participantes:** 28.
- **Disposición del grupo:** 4 equipos de 6 + 4 comodines.
- **Material:** balones, petos y setas.
- **Intensidad:** media.
- **Descripción:** Se realizará una posesión del balón realizando desmarques de apoyo y ruptura sin pasar nunca los jugadores por la zona centro (color negro) que estará marcada con setas. Si podrán pasar los balones por este espacio. Los comodines irán con el equipo que tenga el balón para facilitar estos desmarques.

Representación gráfica:



3ª TAREA

- **Espacio:** mitad del campo (dividido en 2).
- **Tiempo:** 5 min.
- **Nº de participantes:** 28.
- **Disposición del grupo:** 4 equipos de 6 + 4 comodines.
- **Material:** balones, petos y setas.
- **Intensidad:** media
- **Descripción:** Se realizará una posesión del balón realizando desmarques de apoyo y ruptura. Se colocarán en las líneas de fondo que estarán marcadas con setas los comodines, que irán con el equipo que tenga el balón para facilitar los desmarques y la superioridad numérica.

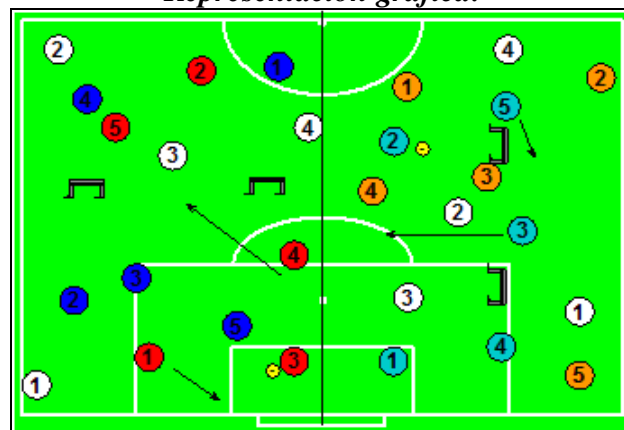
Representación gráfica:



4ª TAREA

- **Espacio:** mitad del campo (dividido en 2).
- **Tiempo:** 5 min.
- **Nº de participantes:** 28.
- **Disposición del grupo:** 4 equipos de 5 + 8 comodines.
- **Material:** balones, petos, setas y vallas.
- **Intensidad:** media-alta.
- **Descripción:** Se realizará un “partidillo” dónde la consecución del gol se logrará pasando el balón por debajo de la valla recogiendo un compañero de equipo después de haber realizado un desmarque de apoyo y ruptura. Los comodines, en este caso irán del equipo que no posee el balón.

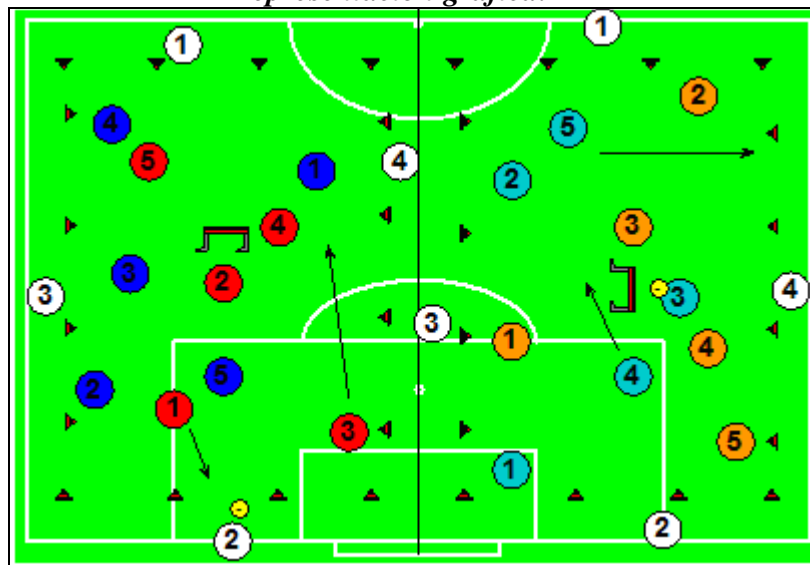
Representación gráfica:



5ª TAREA

- **Espacio:** mitad del campo (dividido en 2).
- **Tiempo:** 5 min.
- **Nº de participantes:** 28.
- **Disposición del grupo:** 4 equipos de 5 + 8 comodines.
- **Material:** balones, petos, setas y vallas.
- **Intensidad:** alta.
- **Descripción:** Se realizará una posesión del balón realizando desmarques de apoyo y ruptura. Se colocarán en las líneas de fondo y laterales que estarán marcadas con setas los comodines, que irán con el equipo que tenga el balón para facilitar los desmarques y la superioridad numérica. Como en la tarea 4 también obtendremos GOL cuando pase el balón por la valla y se realice un desmarque.

Representación gráfica:



POSIBLES ERRORES

1. No ser capaz de elegir el momento justo y oportuno.
2. Recibir el balón cuándo se está parado.
3. Perder de vista el balón.
4. No ocupar los espacios libres.
5. Gritar en vez de correr a al hora de realizar el desmarque.
6. No ser capaz de sorprender al oponente.
7. Que el jugador que realiza el desmarque no produce una situación de remate.
8. No ser capaz de dar alternativas al poseedor del balón.
9. Realizar el desmarque sin profundidad o amplitud suficiente.
10. El jugador con balón no debe de desanimarse si realiza un pase y no fue del todo bueno.

EJEMPLOS DE CORRECCIONES (FEEDBACK)

1. ¡No pierdas de vista el balón cuando realizas el desmarque!
2. ¡Realiza el desmarque con más claridad!
3. ¡Más rápido, que a esa velocidad lo hago yo!
4. Pide el pase en contacto visual con el jugador que lleva el balón.
5. ¿Puedes pasar ahora a tu compañero? Saber si podemos en ese momento pasar el balón al compañero que realiza el desmarque.
6. Tienes que ser capaz de saber cual es el momento para realizar el desmarque.
7. José vamos a repetirlo detenidamente y quiero que trates de realizarlo mejor aún de lo que lo estás haciendo.
8. ¡Muy bien Jacobo! Ahora trata de realizarlo como si estuvieras en un partido.
9. ¡Ánimo Pablo! El siguiente saldrá bien.
10. No lo realices tan corto, hazlo con más profundidad hacia la meta.