

Acordad las llamadas de colocación

Tres trayectorias de ejemplo, un acuerdo ficticio y una ficha en blanco. Los nombres y números son convenciones del equipo, no un código universal.

Acordad el balón, no solo el nombre

Una llamada útil indica a este equipo el destino y la trayectoria esperados. Pregunta al colocador y al atacante qué significa antes de usarla. Los dibujos muestran el vuelo a lo largo de vuestra red, con izquierda y derecha al mirarla desde vuestro campo. No están a escala ni son una formación.

El tiempo descrito es un acuerdo para practicar, no segundos fijos, una carrera obligatoria ni un requisito de edad.

Ejemplo A: balón alto hacia el extremo izquierdo

Destino / vuelo: arco más alto desde el colocador hasta una ventana de golpeo acordada a la izquierda. El extremo se refiere al final de la red; acordad un objetivo alcanzable, no el poste.

Acuerdo de tiempo: el atacante observa la salida y adapta la carrera al balón real. Acordad la señal juntos; no persigáis una colocación injugable.

Ejemplo B: balón corto y más rápido por el centro

Destino / vuelo: recorrido más corto y bajo hasta un objetivo central próximo al colocador, comparado con el ejemplo A.

Acuerdo de tiempo: colocador y atacante coordinan una preparación más temprana con el entrenador. Ensayad despacio y acordad una ventana de contacto controlable antes de acelerar. El dibujo no prescribe un instante único de salto.

Ejemplo C: colocación atrás hacia el extremo derecho

Destino / vuelo: el colocador envía el balón detrás de su propia posición hacia la ventana de golpeo acordada a la derecha.

Acuerdo de tiempo: confirmad la señal de salida y la carrera del atacante, y adaptaos al pase. Aquí «atrás» significa detrás del colocador; no implica automáticamente un ataque zaguero.

Ficha ficticia completada: no es un diccionario

Equipo: principiantes del martes. Llamada: CLOUD. Este equipo la usa solo para el ejemplo A.

Destino: ventana de golpeo izquierda acordada con el colocador. Vuelo: arco más alto que permite ajustar.

Señal del atacante: observar la salida y adaptar la carrera. Mirar el balón en lugar de adivinar por el código.

Si el balón previsto no es posible: avisar Ayuda pronto y acordar una alternativa alta y jugable. Parar si el espacio no es seguro.

Confirmación: colocador y atacante describen el mismo objetivo y prueban un ejemplo controlado antes del partido.

Ficha en blanco para el acuerdo del equipo

Equipo / fecha / colocador y atacante: _____

Nuestra llamada (palabra, número o señal): _____

Destino / ventana de golpeo alcanzable: _____

Altura / distancia de vuelo acordadas: _____

Preparación y señal de salida acordadas: _____

Aviso alternativo / balón jugable: _____

Confirmado juntos / un punto por revisar: _____

Probad el acuerdo antes de usarlo

Ensayad primero la llamada sin balón. Después usad envíos controlados en un espacio despejado, con el objetivo acordado por ambos. El entrenador adapta la tarea al grupo; la velocidad es opcional.

Después: guardad la ficha con el plan de práctica. Revisadla si cambia el colocador, el atacante o la llamada. En una jugada desorganizada, usad el apoyo acordado sin forzar el plan original.