

Ficha para el tiempo muerto

Caso ficticio y plantilla de entrenamiento; sigue las reglas de tu competición.

Antes del partido

Confirma límite, duración, persona autorizada y señal de tu competición. Decide quién anota los tiempos muertos usados. Acuerda quién dirige la reunión, dónde se reúne el grupo y cómo se transmite el mensaje a todos. Es una ayuda para entrenadores, no un acta oficial.

Ejemplo resuelto — ficticio

Situación: nuestro equipo principiante pierde 11–15. Dos saques recientes cayeron entre dos receptores sin aviso temprano.

Objetivo: aclarar la responsabilidad ya acordada en el entrenamiento. No vamos a introducir un sistema de recepción nuevo.

Observación que decir: dos balones cayeron entre nosotros sin aviso temprano. No supongas que los jugadores son vagos o tienen miedo.

Próxima acción: el receptor responsable de esa zona avisa pronto; el vecino deja espacio. Pregunta quién se encarga en esta rotación.

Comprobación: un jugador expresa la responsabilidad existente. Volved antes de la señal arbitral de reanudación.

Revisión: anota si hubo aviso temprano en el siguiente balón relevante. Ganar o perder un punto no determina por sí solo si ayudó la pausa.

Ficha para el tiempo muerto

Tu ficha en blanco

Fecha / rival / competición: _____

Regla comprobada / solicitante autorizado: _____

Set / marcador / tiempos muertos usados: _____

Una observación que vi realmente: _____

Objetivo de esta pausa: _____

Una acción conocida / quién la realiza: _____

Comprobación del jugador / qué entendió: _____

Señal de vuelta / responsable del tiempo: _____

Siguiente acción relevante / contexto: _____

Mantener, simplificar o entrenar después: _____

Una revisión justa

Habla de acciones, no del carácter de un jugador. Anota la incertidumbre si no viste bien la jugada. No uses un guion para retrasar una valoración de seguridad ni presionar a un lesionado para continuar. Guarda las notas sin información personal o médica innecesaria.