



Asociación de Hockey
Subacuático Argentina

ESQUEMAS TÁCTICOS
DEL JUEGO 6 vs 6
(2° PARTE)

DEFENSA
ATAQUE
TIROS LIBRES

Por Diego H. Altamirano
(1997)

INDICE

DEFENSA: 3/4 Cancha contraria
1/4 Cancha

ATAQUE: En el área contraría
Posiciones
Posibilidades de juego de
cada jugador jugador
cuando tiene el tejo

TIROS LIBRES: A favor
En contra

ARMONÍA

“Un equipo debe ser como un tema musical de JAZZ; donde cada músico (jugador) siguiendo una base (las reglas del juego) toca lo suyo.

Si se separa a cada uno del grupo, se escucharán solos increíbles (buenas individualidades técnicas) pero que no tienen nada que ver el uno con el otro (diferentes puestos y personalidades), pero si tocan en conjunto y todos conocen el tema (la táctica a utilizar) se logrará escuchar como encajan el uno con el otro en perfecta armonía.

Si un equipo logra esa armonía no cometerá ningún error y solo perderá cuando el otro equipo es mejor.

La mayoría de los equipos ganan o pierden por sus errores y no porque el contrario sea mejor o peor.

Los equipos de nivel no cometen errores.

Pierden porque su táctica es la equivocada para enfrentar al otro equipo o porque sus individualidades no son superiores, pero nunca porque se equivoquen con su propia táctica o porque los jugadores intenten hacer algo que no es seguro que les salga bien”

DIEGO H. ALTAMIRANO

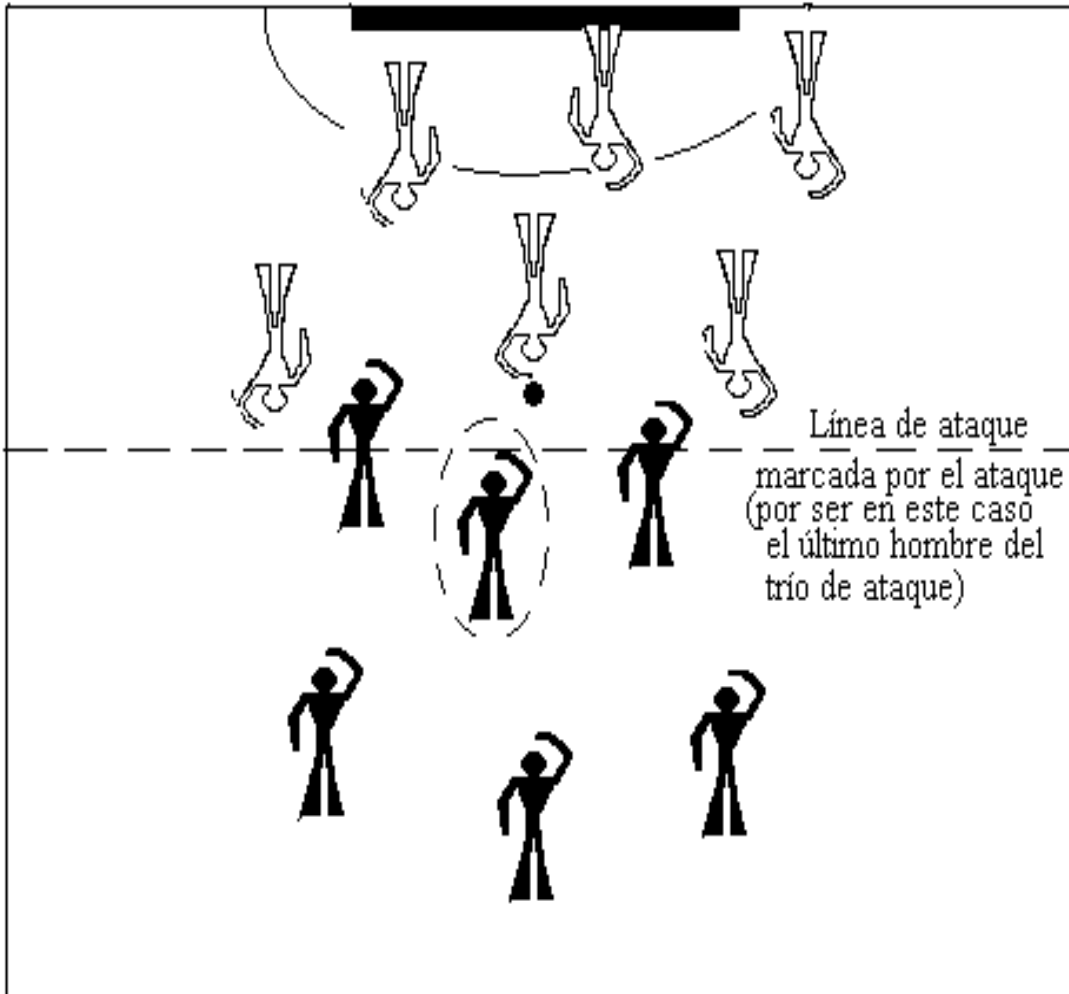
Jugador, Entrenador y Preparador Físico del equipo
MACANA Campeón de la Liga “C” del Torneo
Nacional Sudafricano, East London 97’

DEFENSA

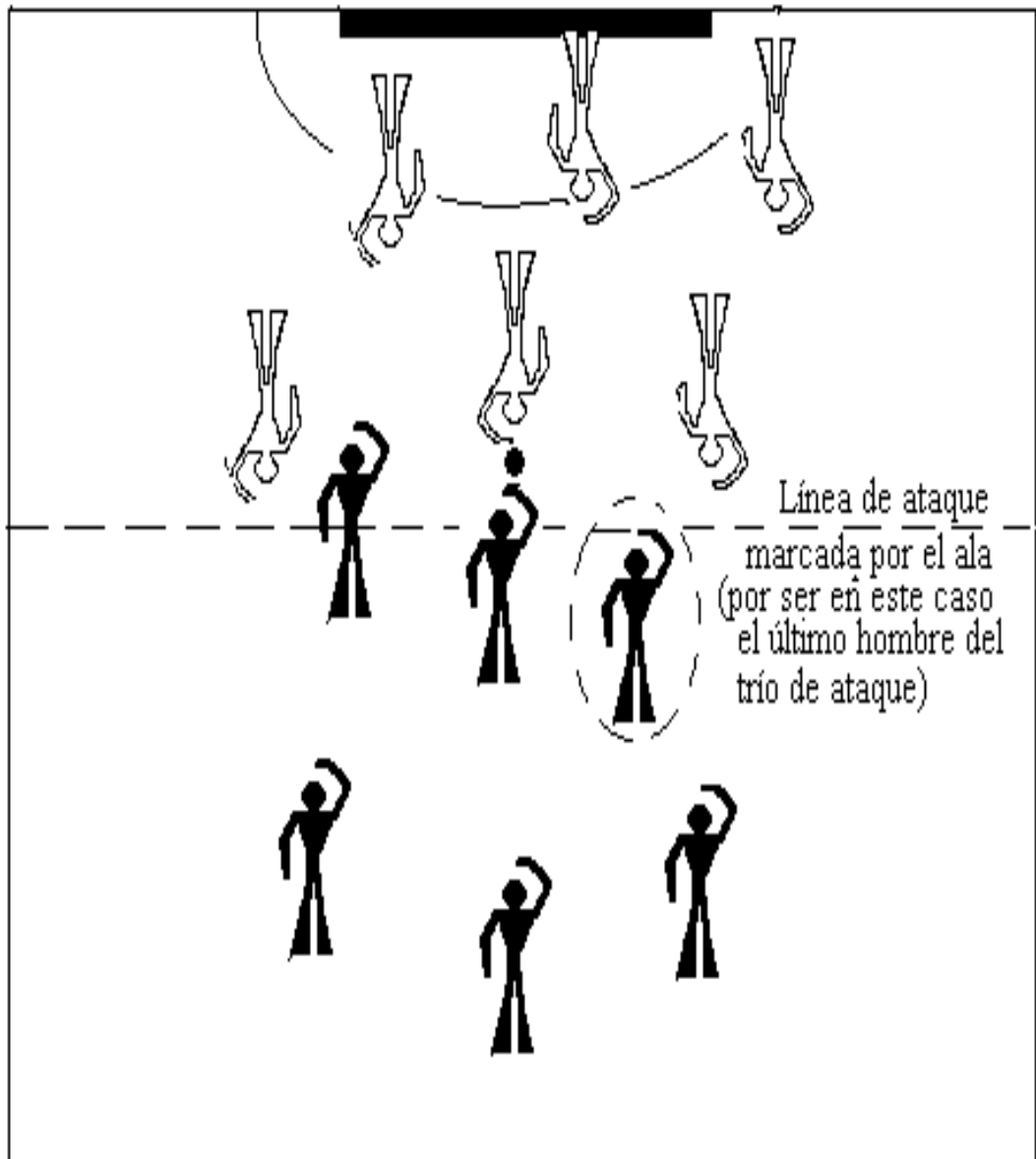
DEFENSA *3/4 CANCHA CONTRARIA*

Mientras el equipo contrario tenga el tejo por delante o paralelo a nuestra línea de ataque (llámese línea de ataque a la línea, que paralela a los arcos, forma el último hombre del trío de ataque: ala izquierda, ataque, ala derecha).

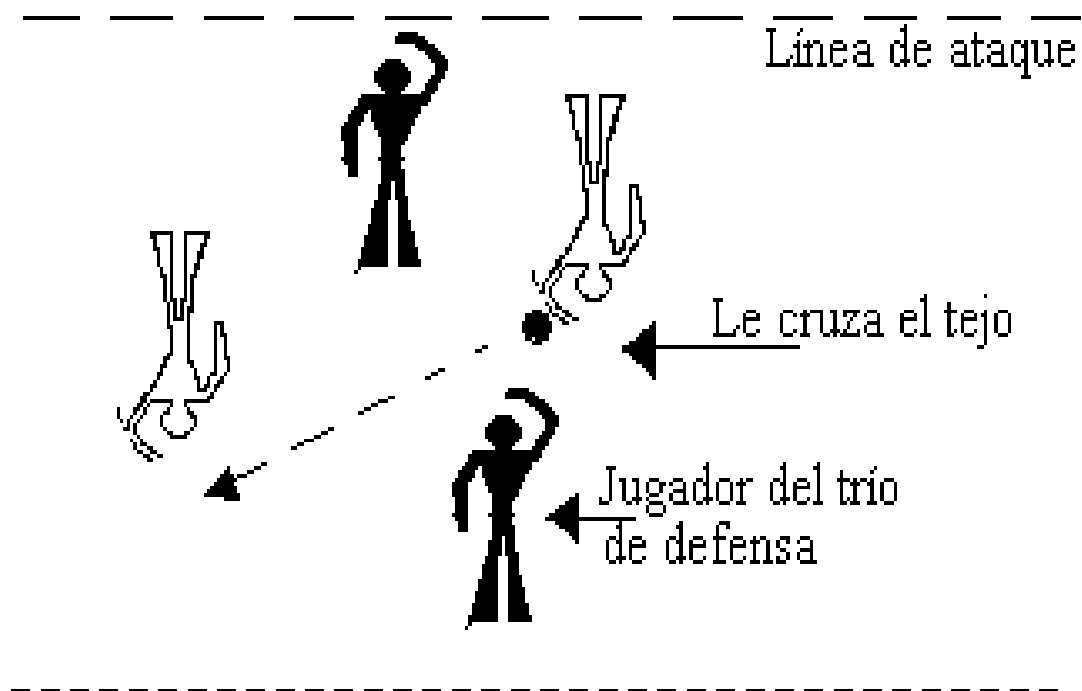
Nuestro trío de defensa: pivot izquierdo, defensa, pivot derecho estarán con la espalda a nuestro arco (de frente al arco contrario)
Ej. N°1.



Ej. N°2

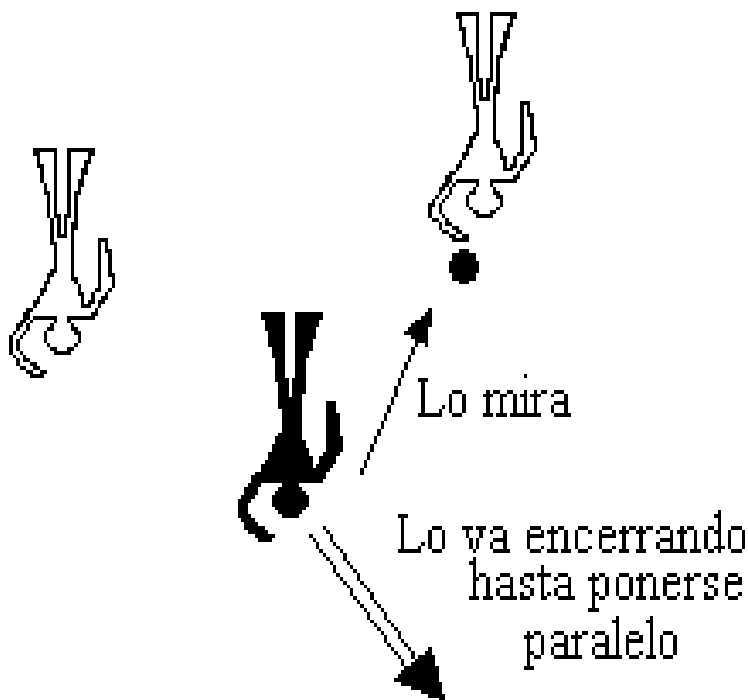
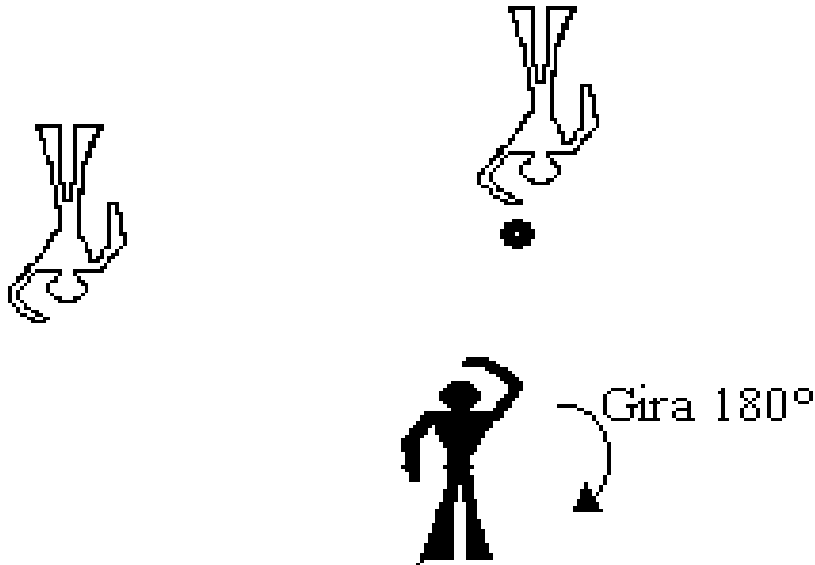


Cuando el tejo supera nuestra línea de ataque (o sea al último hombre del trío de ataque) el jugador del trío de defensa que irá a marcar nunca lo hará de frente, porque si le cruzan el tejo no podrá girar tan rápido como para alcanzarlo.
Ejemplo:

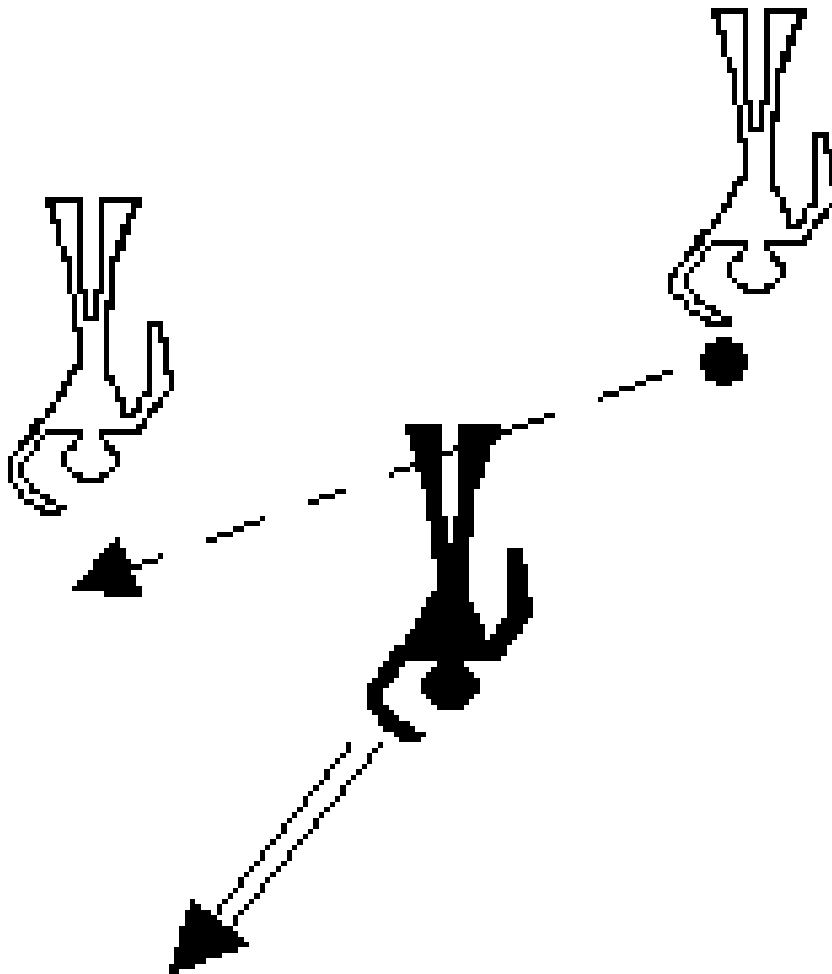


Como se debe defender:

El jugador del trío de defensa, que esté más cerca del que tiene el tejo, deberá girar 180° acompañando la carrera del contrario



Si le cruzan el tejo queda en la misma posición y solo debe girar la cabeza quedando ya en posición para marcar el pase o al otro contrario.



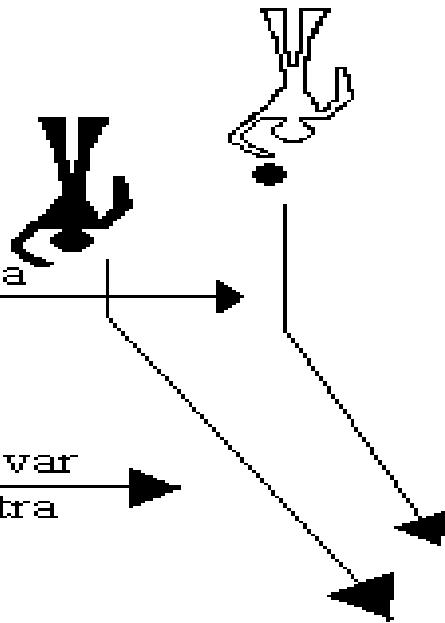
Al jugador que defiende le convendrá estar separado del piso un poco más de lo usual para poder rolar sobre su eje con comodidad cuando los contrarios se pasen el tejo.

Las posibilidades de acciones que deberá realizar el jugador del trío de defensa son 3:

1- "Llevar y aplastar" al contrario contra la pared haciendo presión sin dejar que tire hacia el costado esperando que venga el defensa a sacarselo de frente.

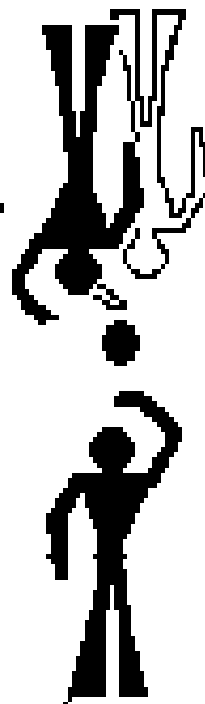
Lo deja venir para
ponerse paralelo

Lo empieza a "llevar
y a aplastar" contra
el lateral



Lo "aplasta" contra la pared
para que no avance más y
no se pueda mover para
tirar hacia el costado

El defensa viene a
sacarselo de frente



2- Sacarle el tejo "mordiéndoselo con el palo".

a)



b)



c)

Pone el
brazo para
cubrir



d)

Pone la cadera
para empujar
y cubrir
el tejo

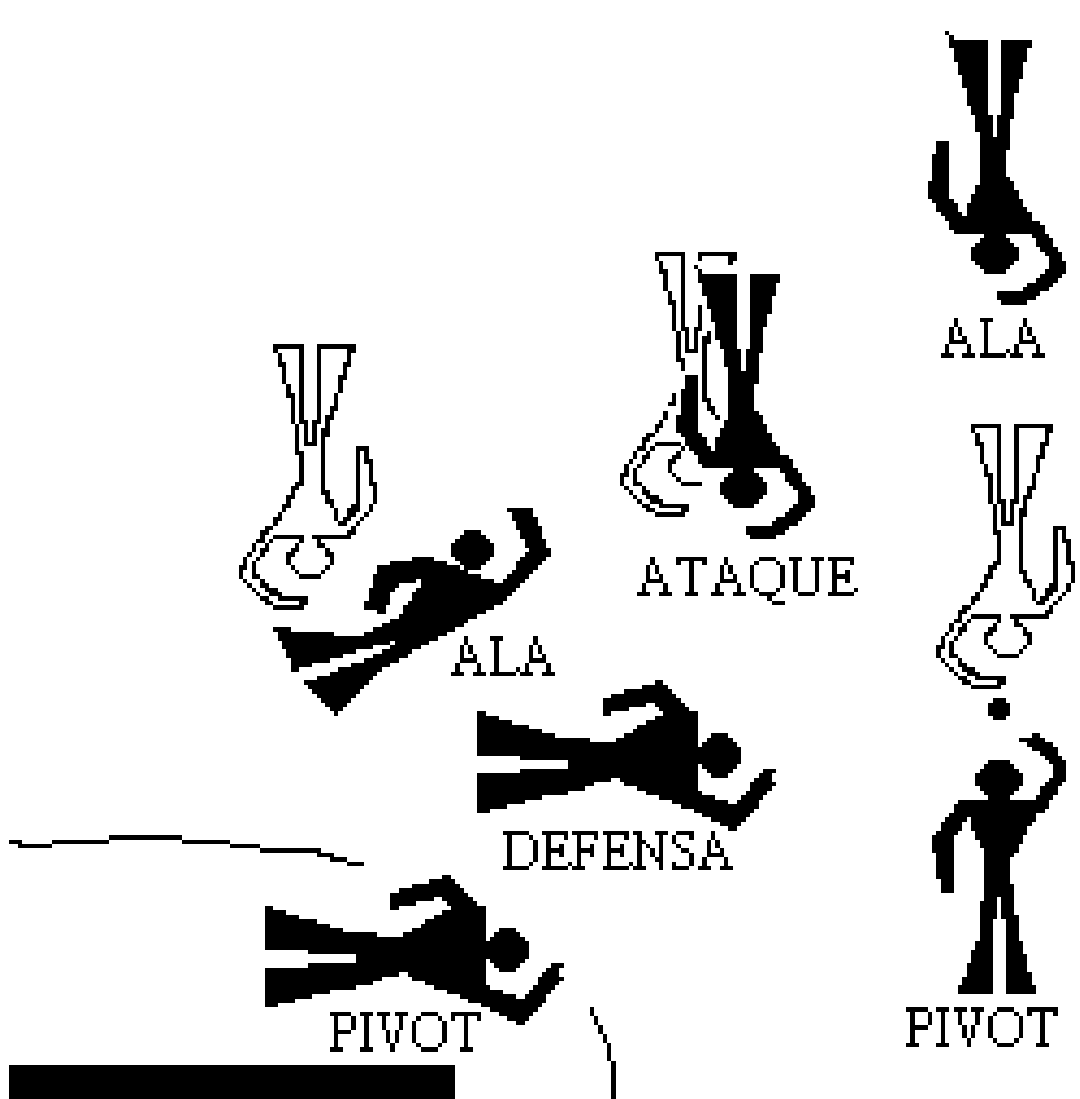


3- Si no le puede sacar el tejo lo lleva hasta chocarse contra la pared del fondo (que es la zona inútil para el trío de ataque contrario) "colgandosele" del tejo para cansarlo.



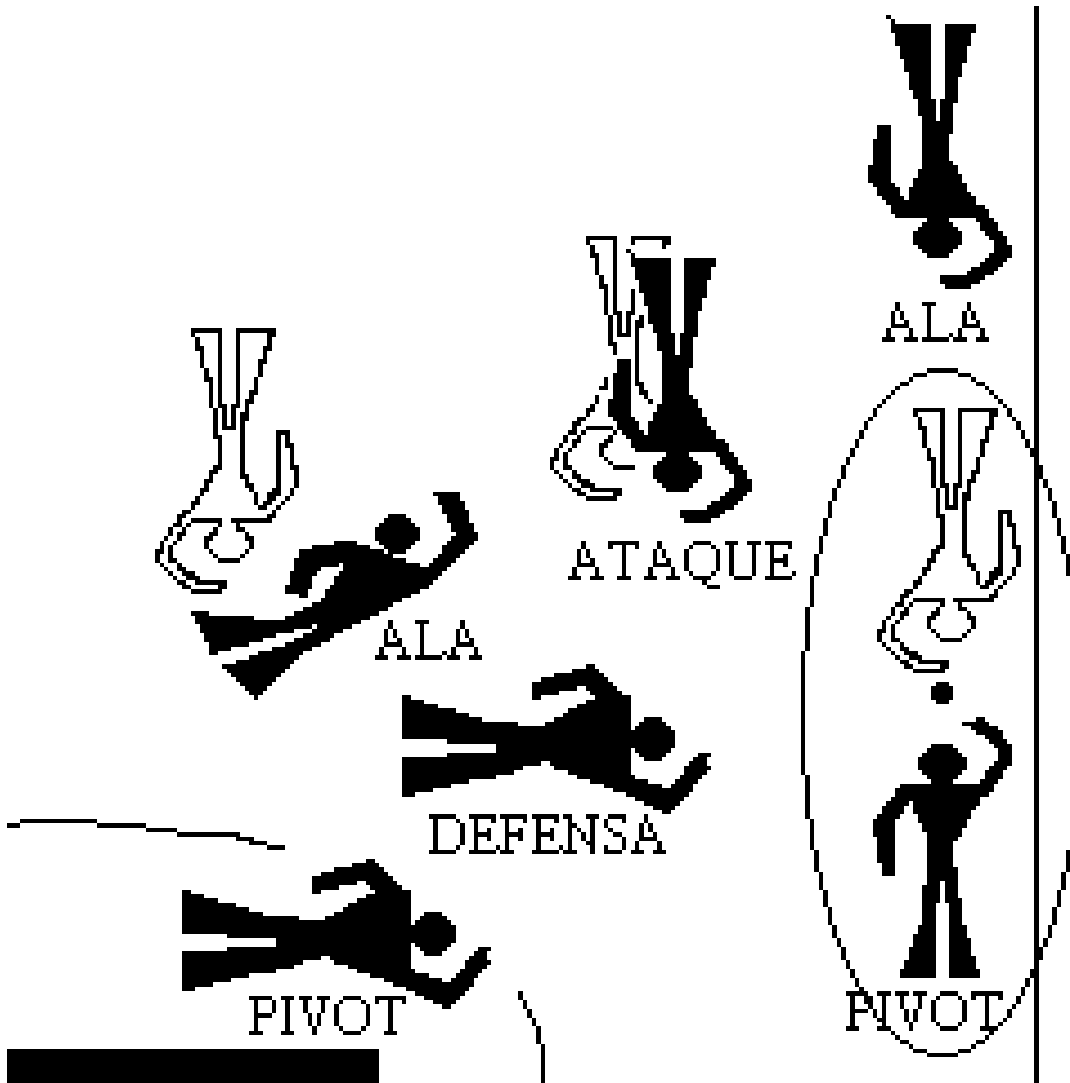
DEFENSA *1/4 DE CANCHA* *(NUESTRO ARCO)*

POSICIONES DE TODO EL EQUIPO

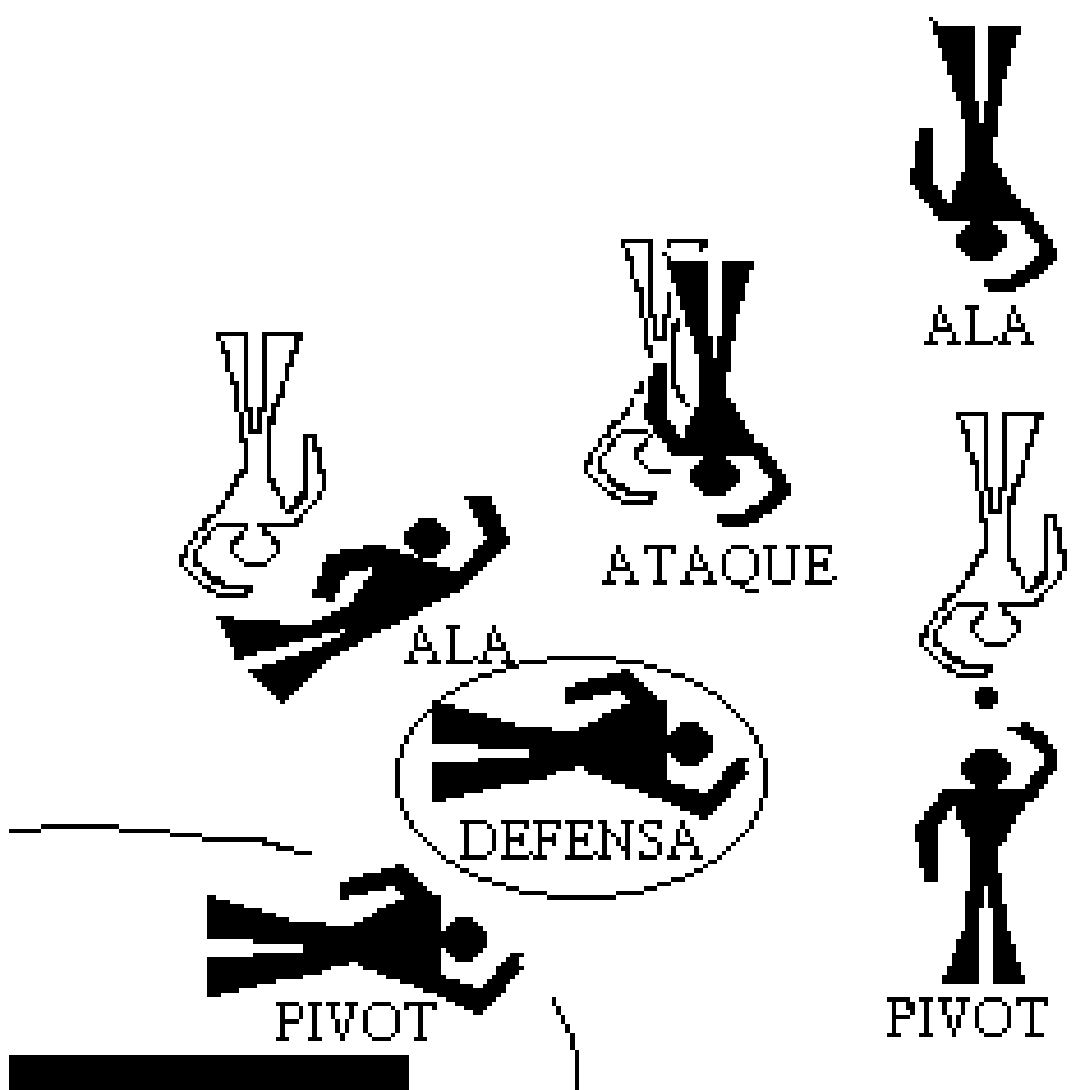


FUNCIONES DE CADA JUGADOR:

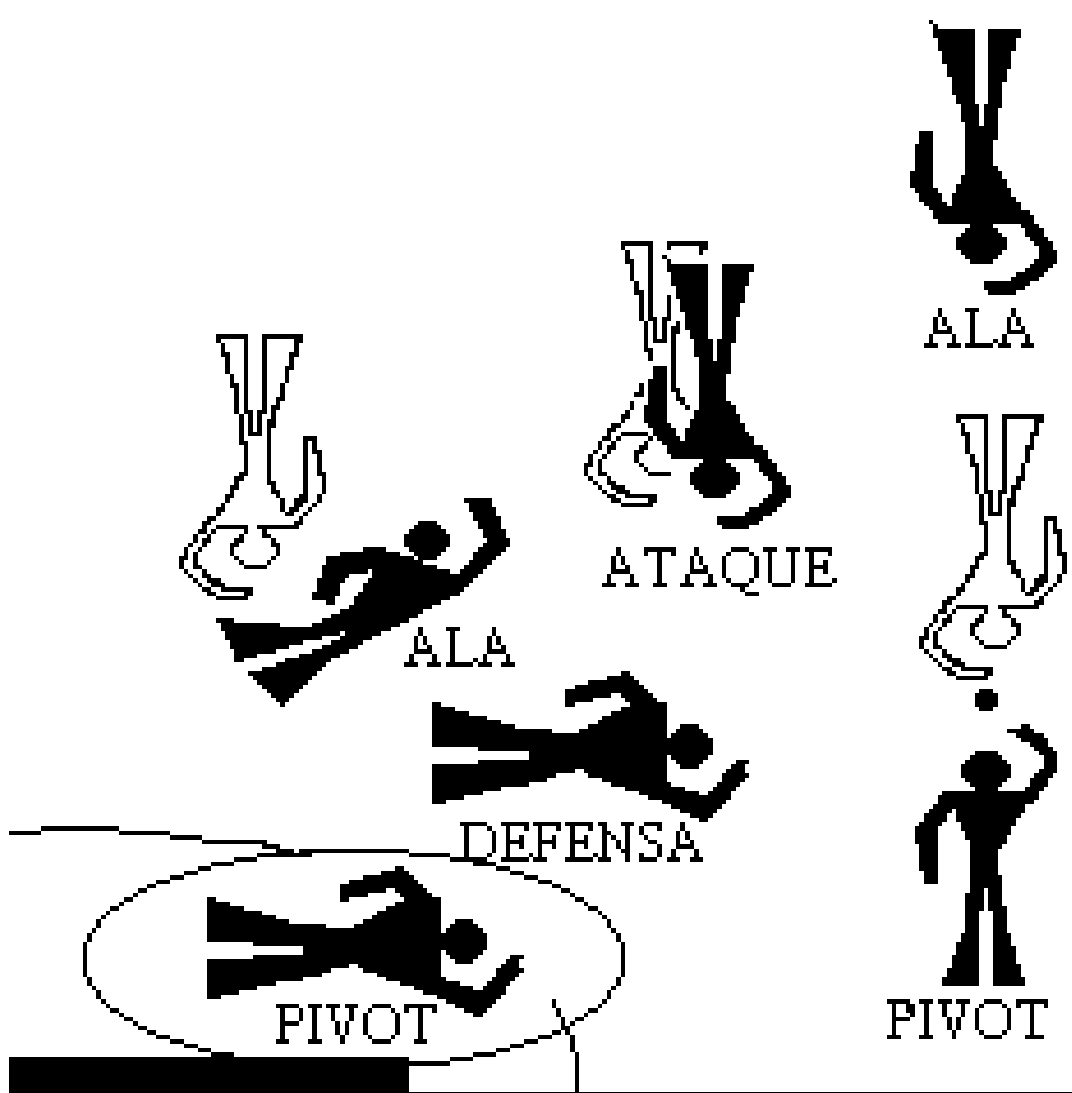
El pivot es el encargado de frenar el avance.



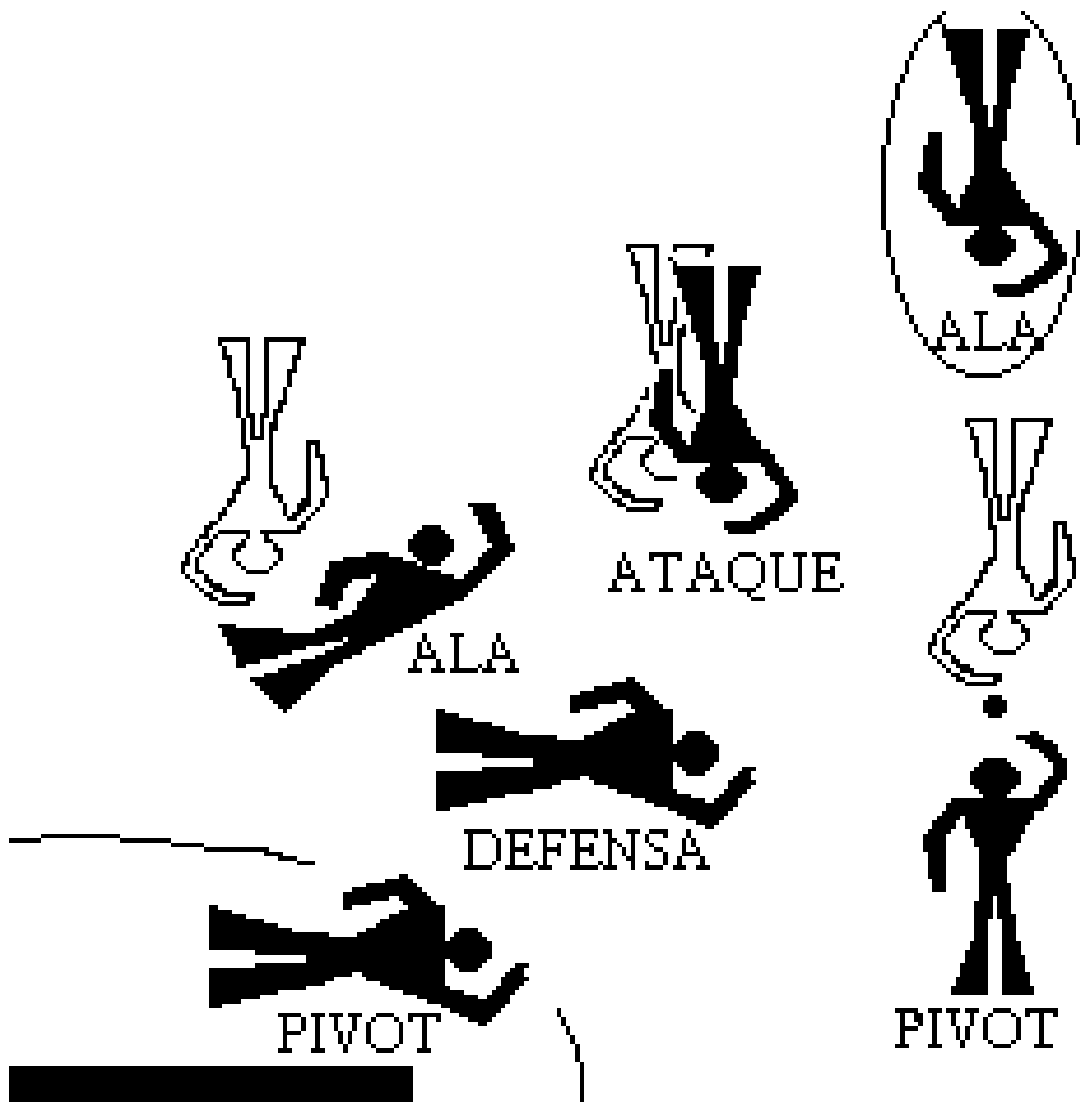
El defensa cubre el pase al costado o el tiro al arco y no deja entrar a posicionarse al ataque contrario.



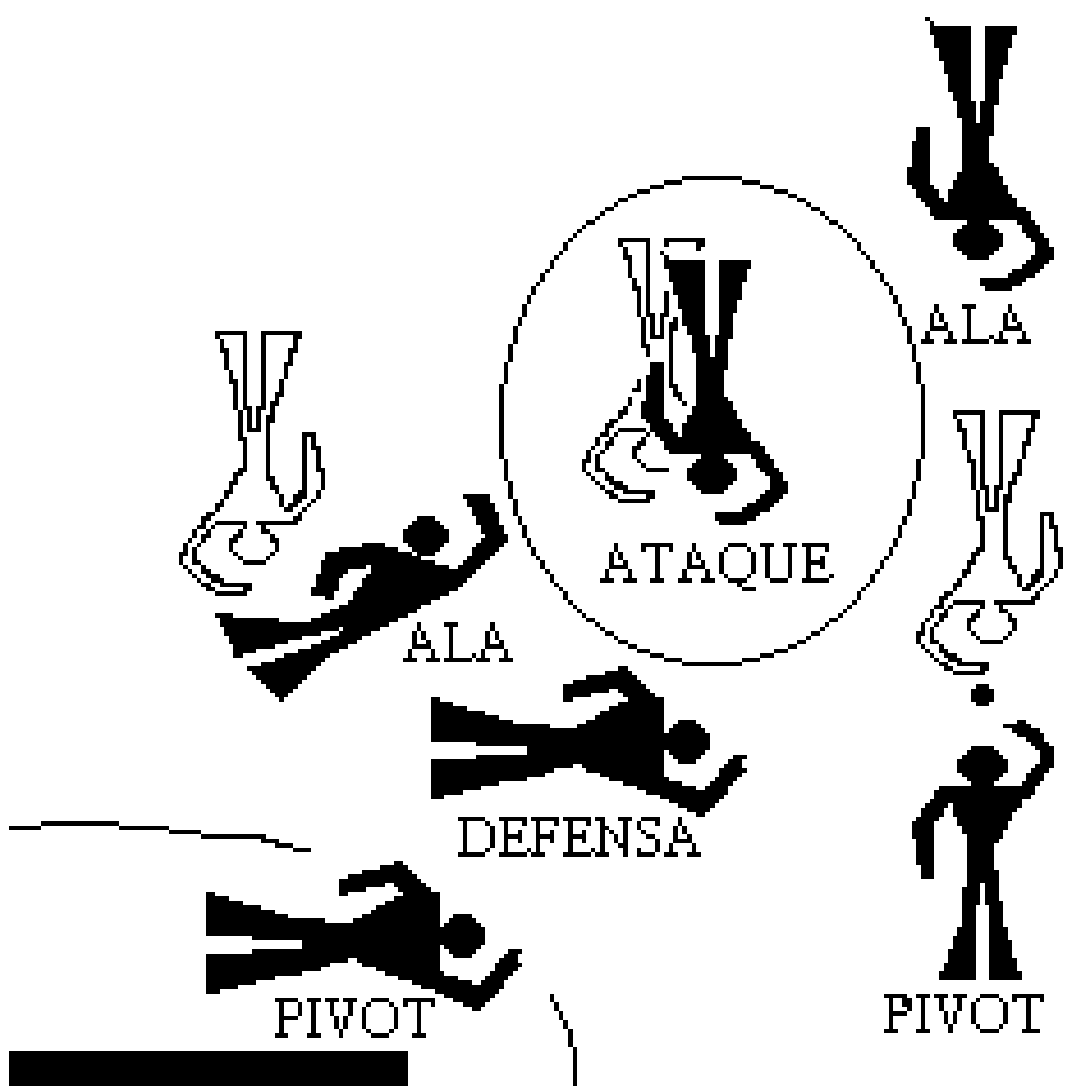
El otro pivot cubre el arco y es la segunda barrera por si pasan al defensa. En caso de que le llegue el tejo deberá sacarlo para el costado del arco (a donde está toda los jugadores). Nunca lo llevará para el medio del arco (porque si le roban el tejo nadie alcanza a cubrirlo).



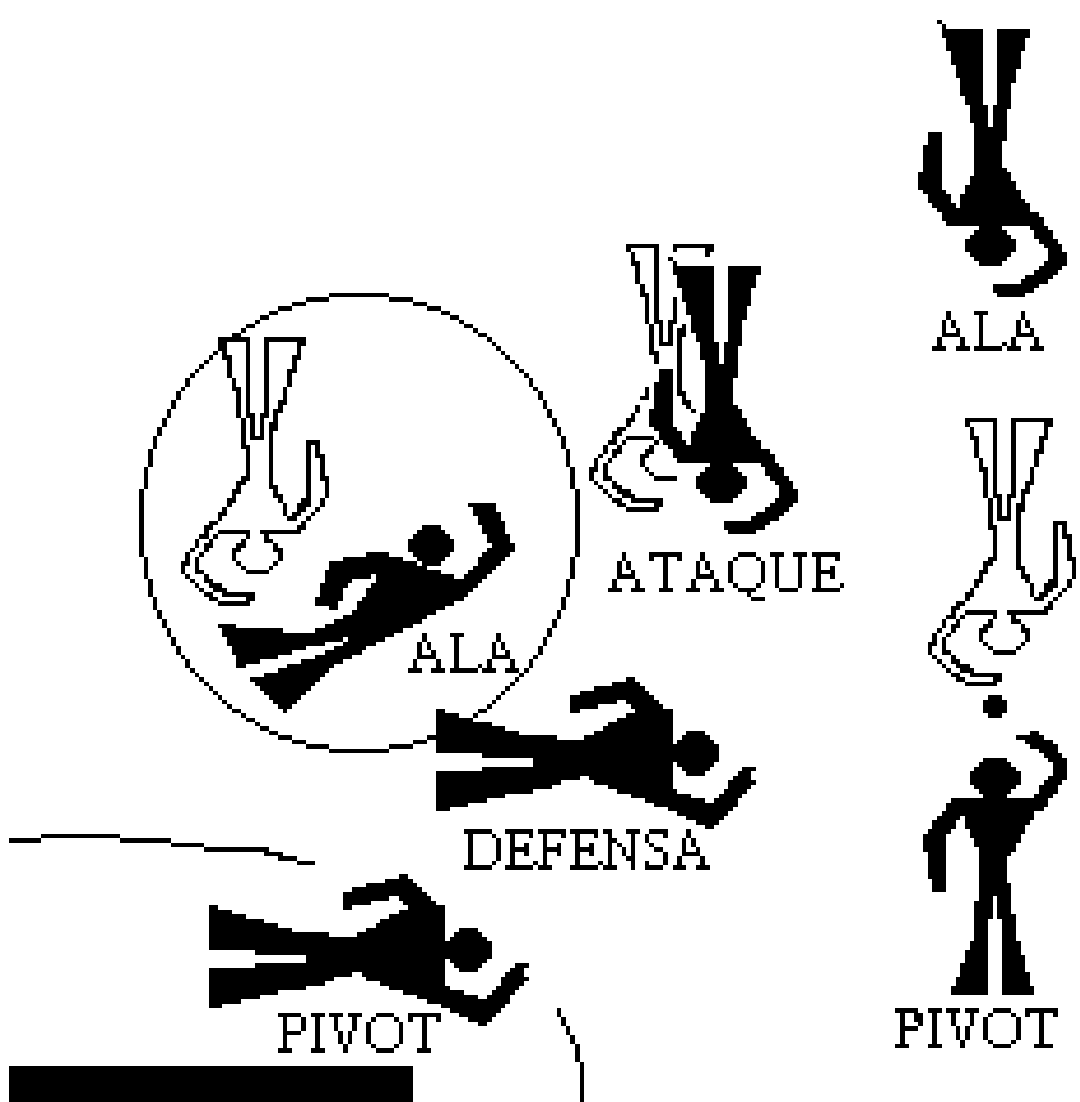
El ala que está detrás del jugador que tiene el tejo, está atento para robárselo cuando el contrario gire presionado por nuestro pivot.



El ataque cubre al ataque contrario para que no pueda ver la jugada y para que no reciba el pase y así no pueda armar su equipo.

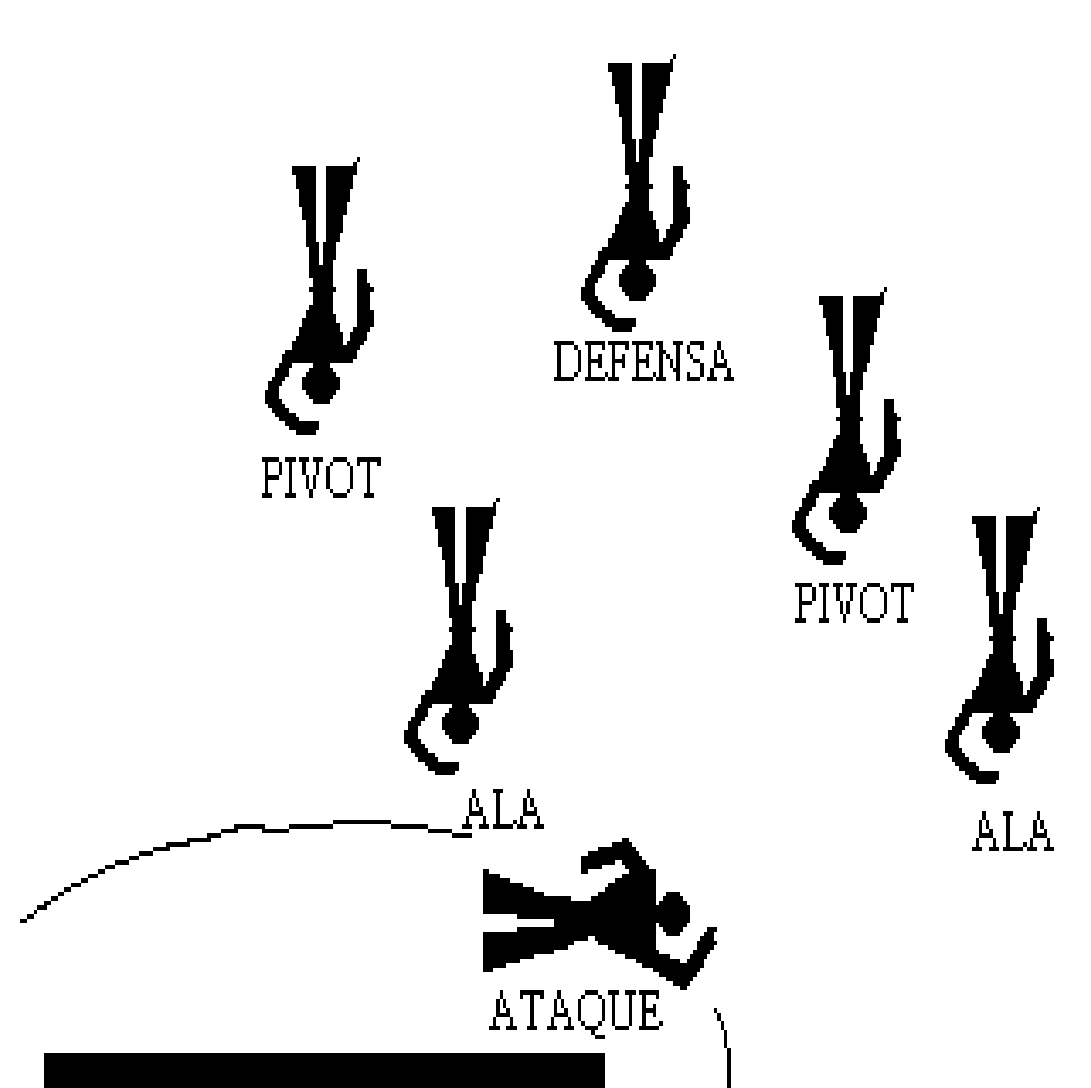


El otro ala cubre con el cuerpo la visión del ala contrario y si el ataque contrario recibe el pase, este le roba el tejo de atrás.
Es el único jugador que mira hacia el otro arco porque es el que produce el contragolpe.



ATAQUE

ATAQUE EN EL ÁREA CONTRARÍA (POSICIONES)

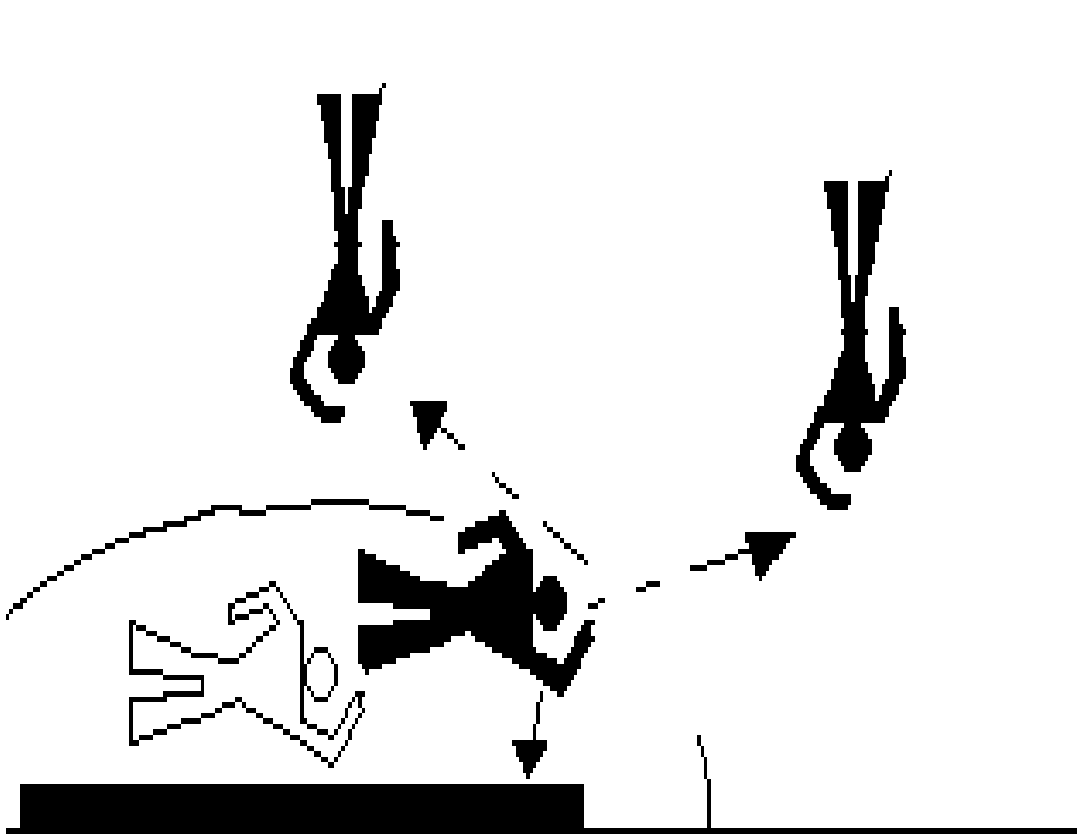


POSIBILIDADES DE CADA JUGADOR CUANDO TIENE EL TEJO

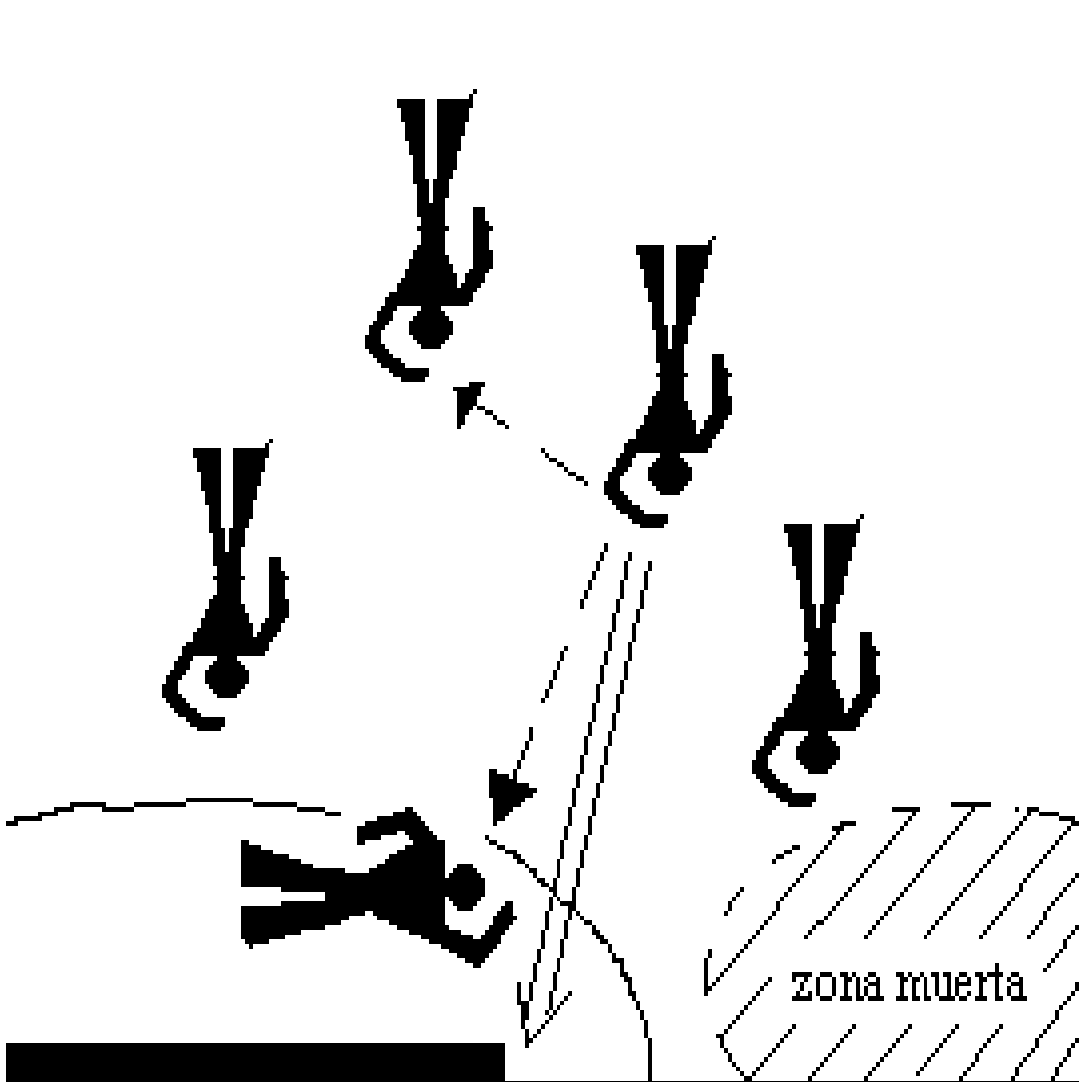
AIA: El Ataque cubre el arco y al Jugador del trío de defensa contrario y nuestro Ala mete el gol por la punta o se la pasa al Ataque. El Ataque le tiene que ganar la posición al defensa contrario para que no le cobren obstrucción.



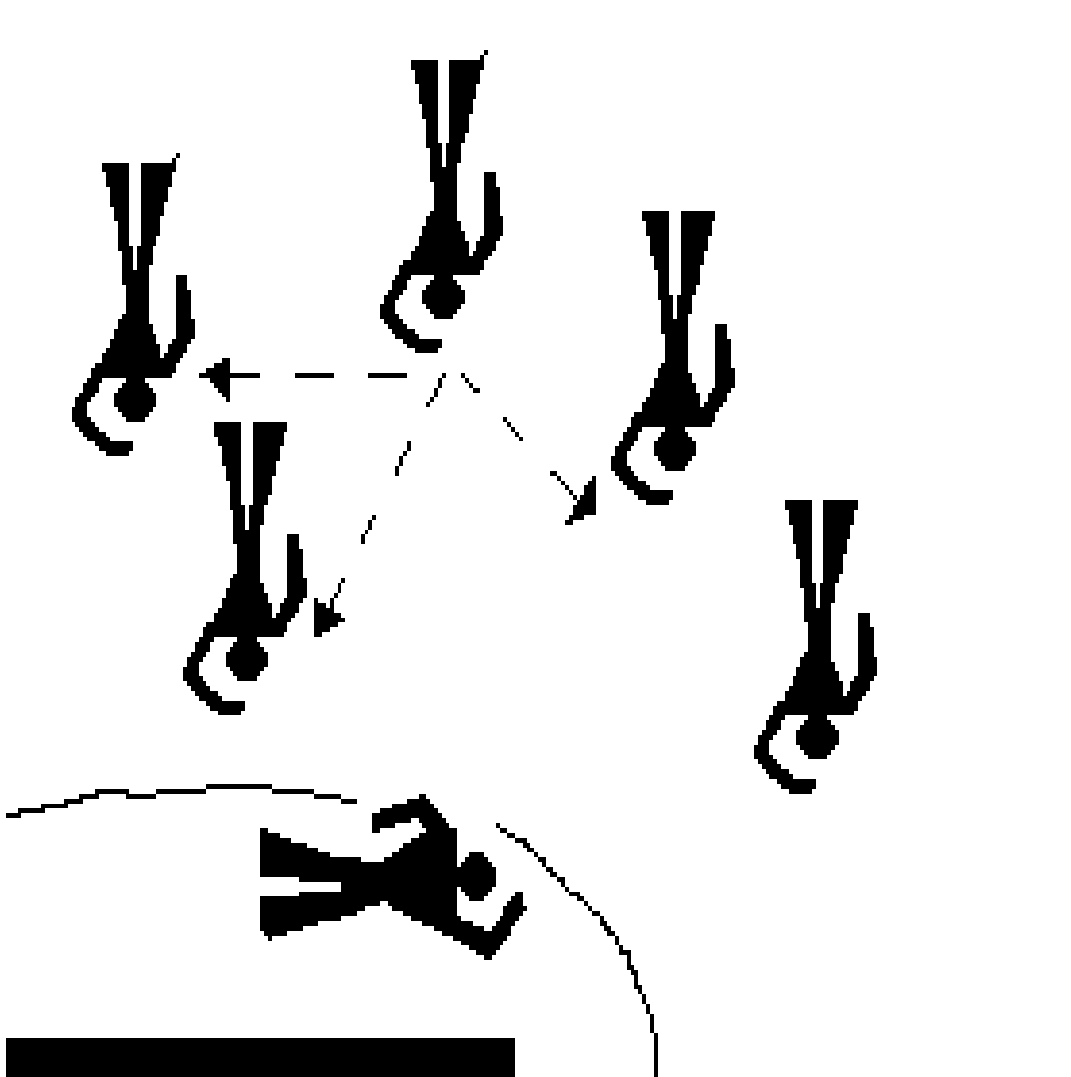
Ataque: Pasará el tejo a los Alas o tirará al arco por abajo de él.



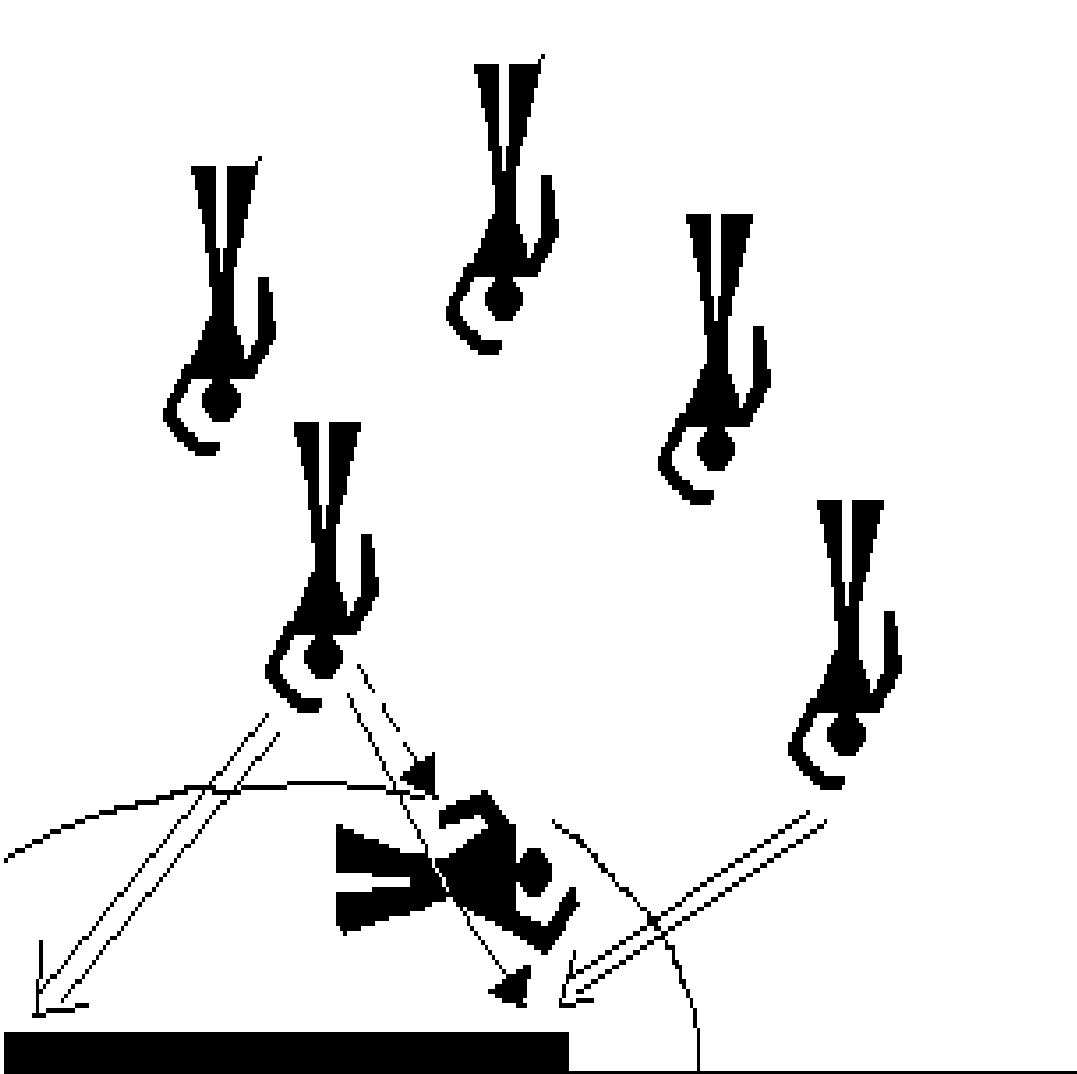
Pivot izquierdo: Se mete al arco con el tejo, o se la pasa al defensa o al ataque y trata en lo posible de no pasarsela a nuestro Ala izquierda porque estaría metiendo el tejo en la “zona muerta” que es lo que quiere el otro equipo.



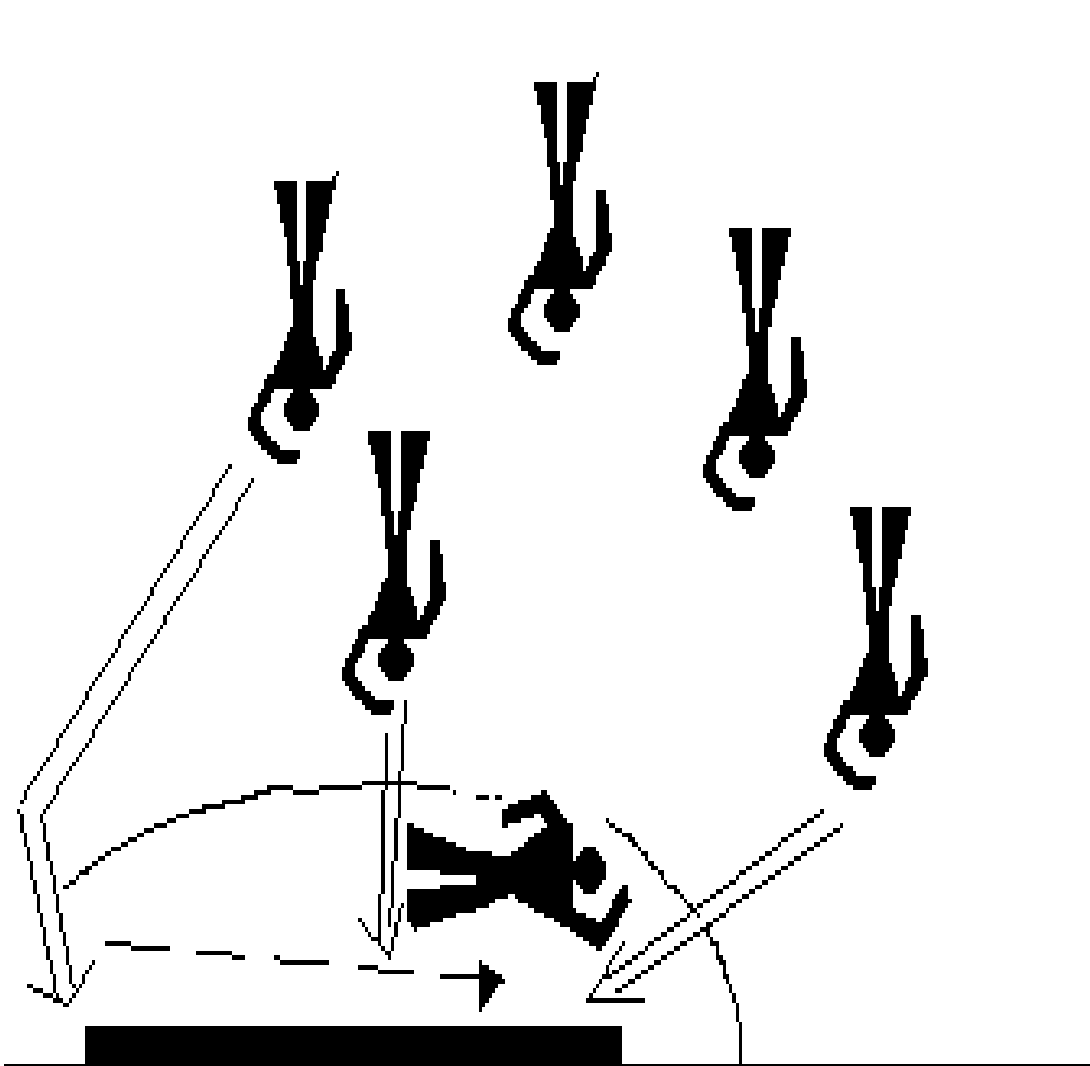
Defensa: Le pasa el tejo al Ala derecha o a sus Pivots.
Nunca se mete al arco a menos que vea el gol seguro.



Ala derecha: Mete el gol en la diagonal o se la pasa al ataque o al Ala izquierda si este se mete al arco

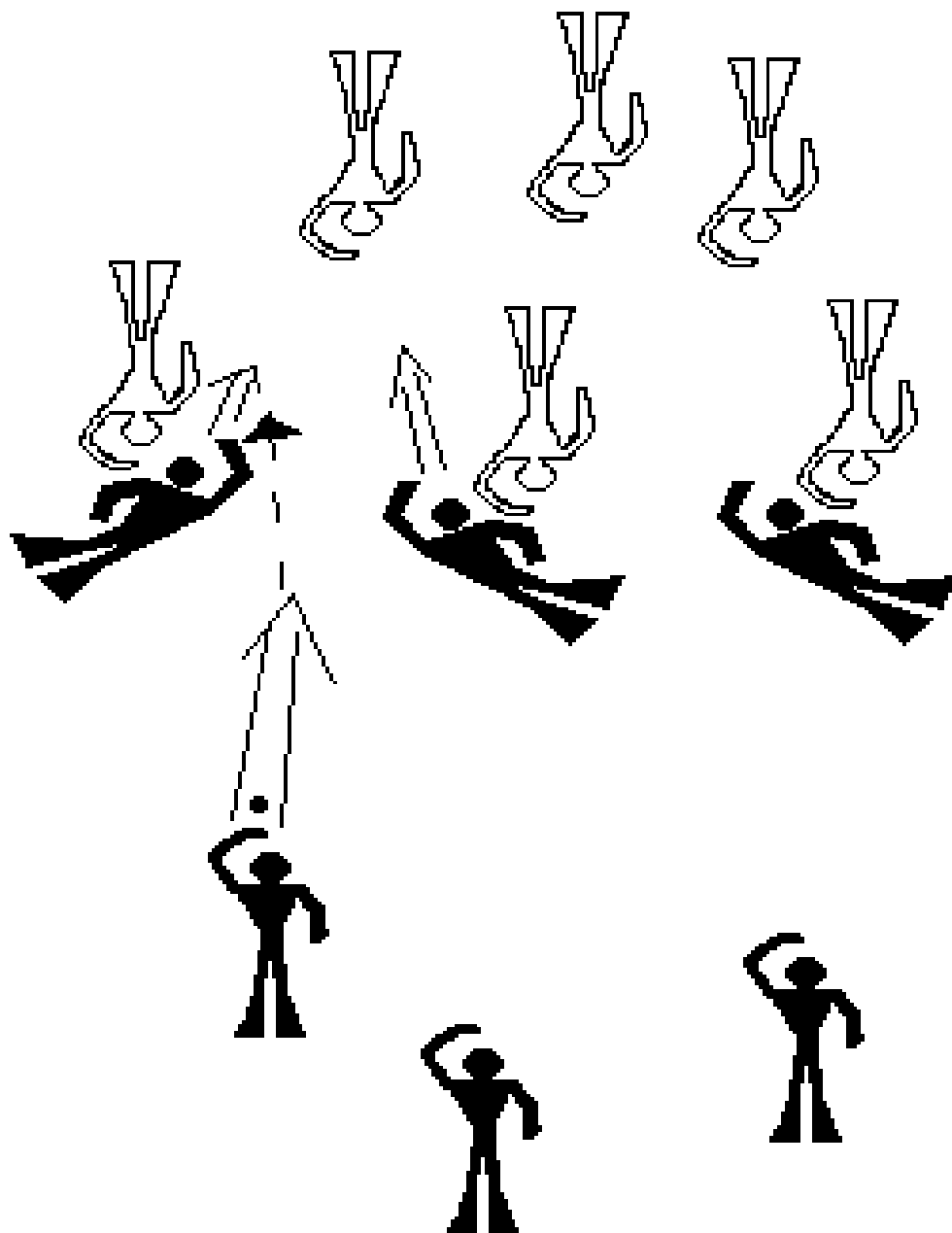


Pivot derecho: Mete el gol en la esquina del arco o tira el centro a donde los Alas estarán para meter el gol.

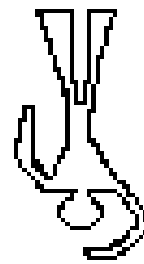
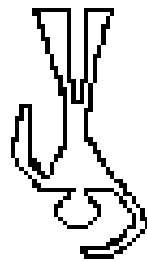
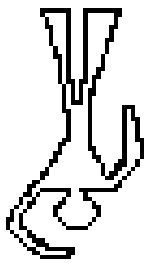
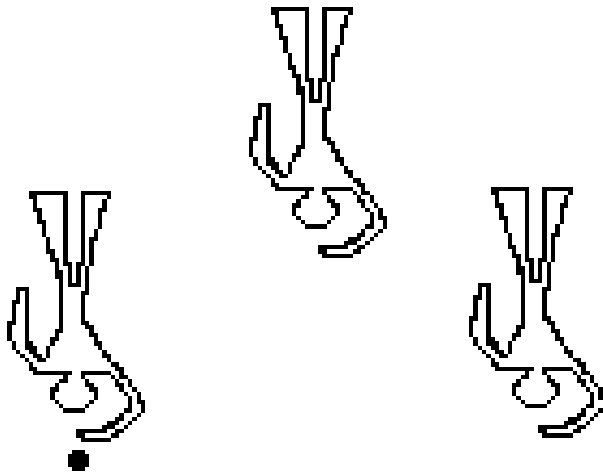


TIROS LIBRES

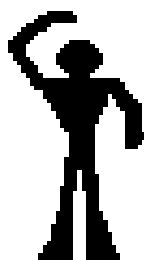
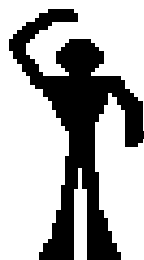
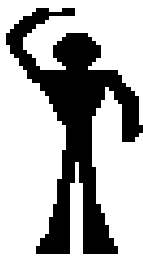
El Pivot avanzará con el tejo y el Ala y el Ataque frenarán y cubrirán girando el cuerpo a los jugadores que los están marcando.
Si el Pivot cuando avanza ve que el Ataque no puede cubrir a su jugador dará el pase al otro Ala.



EN CONTRA



Linea de 3mts.

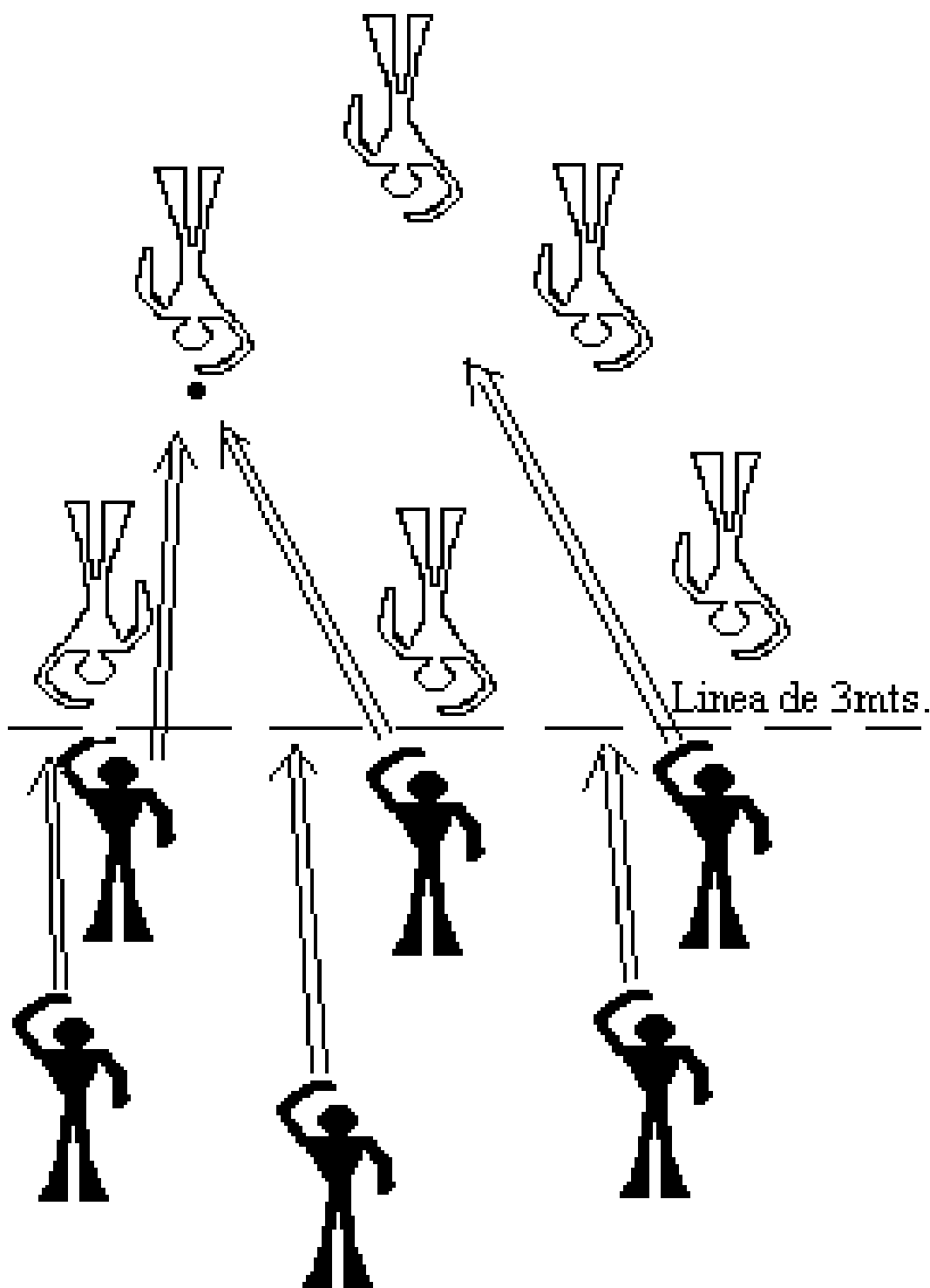


El Ala izquierda y el Ataque se irán encima del Pivot que realice el saque.

El Ala derecha subirá y cubrirá el pase al costado.

El Pivot derecho subirá a cubrir el hueco que deja el Ala derecho.

El Defensa y el Pivot izquierdo suben a atorar por si el pase contrario pasa por arriba a nuestro Ataque y al Ala izquierda.



“Para algunos la mediocridad es normal y la locura es ver más allá”

Este trabajo está dedicado al “loco” de mi hermano.

Diego