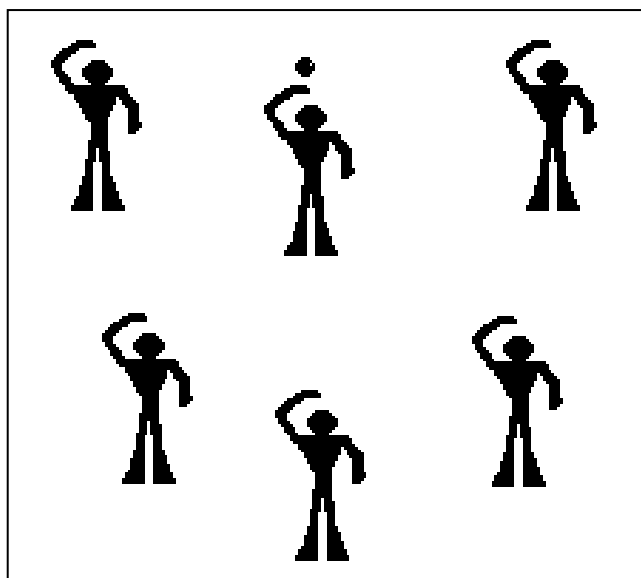




EL ATAQUE

(CUALIDADES, POSICIONES Y SALIDAS)



Por DIEGO H. ALTAMIRANO

Funciones específicas

Repartir el juego con pases precisos.

Llevar el tejo hacia adelante la mayor cantidad de metros posibles.

No cruzarse.

Apurar al trio de defensa contrario.

Llegar primero al tejo en la salida.

Bajar a defender.

INDICE

CUALIDADES: Físicas
Psíquicas
Técnicas
de Grupo

POSICIONES: Zona 1
Zona 2
Zona 3

SALIDAS: Si llegamos primero al tejo

- a) Con 2 mts o más que el Ataque contrario
- b) De 2 mts a 1 mt de ventaja antes que el Ataque contrario
- c) Con 1 mt o menos de ventaja antes que el Ataque contrario

Si el contrario llega primero al tejo

- a) Que el Ataque contrario se la pase a un Ala
- b) Que el Ataque contrario se la pase a un Pivot
- c) Que el Ataque contrario realice una finta (amague)

EL ATAQUE

El puesto de Ataque es el corazón de la ofensiva del equipo. Para ser un buen Ataque se necesita tener empuje y un compromiso total con el equipo. Me refiero a que el Ataque no se puede dar el lujo de descansar ni un segundo cuando está en el agua, puesto que al pasar todos los tejos por él, deberá estar siempre abajo y a la vista del jugador que tiene el tejo.

CUALIDADES FÍSICAS:

- Debe ser rápido en pique corto y largo, pero su resistencia se deberá basar en los piques cortos puesto que los piques largos serán muy espaciados (salidas, cambios y contragolpes).
- En apnea su fuerte debe estar en la repetición corta, no más de 6-8 segundos, y sí o sí tendrá que realizar una respiración y volver a bajar. Al mostrarse todo el tiempo le dará seguridad al equipo.
- Físicamente debe ser de estatura mediana para poder girar y maniobrar con soltura, y a la vez tener un largo de brazos considerable para poder pelear los tejos divididos.
- Fortaleza física en el tren superior para ganar los tejos divididos.

CUALIDADES PSÍQUICAS:

- Es esencial que conozca y haya jugado de Ala, para saber donde pararse.
- Mientras se esté jugando, él debe saber (por más que no los vea) donde están sus jugadores y los del equipo contrario. Un jugador que no pueda manejar esto no sirve como Ataque.
- Tiene que estar conciente cuanto aire tienen las Alas y cuan cansadas están, para no desperdiciar jugadas con Alas cansadas y darles un respiro.
- Timing para poder sorprender.

Debe tener empuje para poder soportar jugar arriba e ir en la salida a querer ganar todos los tejos. No puede darse el lujo de no

desaparecer por mucho tiempo porque quedaría un hueco que dejaría vulnerable al defensa

CUALIDADES TÉCNICAS:

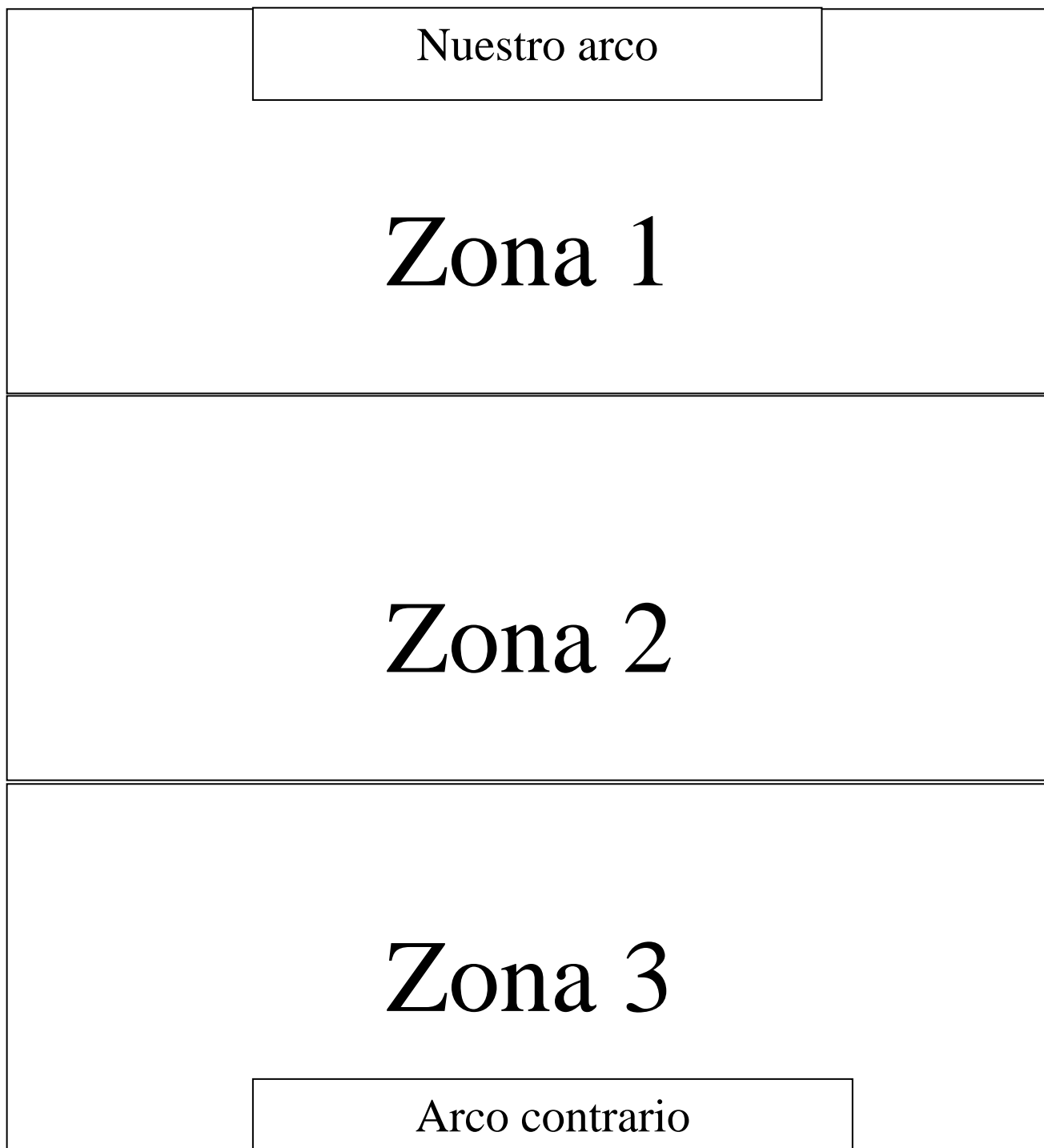
- Tiros altos y largos.
- Debe saber todos los tiros y desde cualquier posición.
- Cubrir el tejo de una forma que sea imposible sacárselo. De esta forma le da tiempo a sus Alas a respirar y bajar .
- Debe realizar los giros y contragiros a la perfección para poder escabullirse ya que siempre estará como mínimo marcado por tres personas.
- Muy buenos amagues para poder pasar contrarios y dejar a sus Alas lo más libres posible.

CUALIDADES DE GRUPO:

- Tiene que tener una fluida conversación constante con sus Alas para arreglar adonde quieren que se les tire el tejo.
- Conocer como juega cada miembro del equipo para saber como reaccionará y así poder posicionarse.
- Debe llevarse bien con cada miembro del equipo o dejar todos los problemas particulares de lado para poder jugar con la mente despejada y con la misma entrega e intensidad con todos.
- Debe dar confianza a sus pivots para que estos puedan descargar en él cuando están apretados.

ATAQUE

Para optimizar el estudio del trabajo del ataque, partiremos la cancha en tres zonas: Zona 1 (en nuestro arco), Zona 2 (mitad de cancha) y Zona 3 (arco contrario).



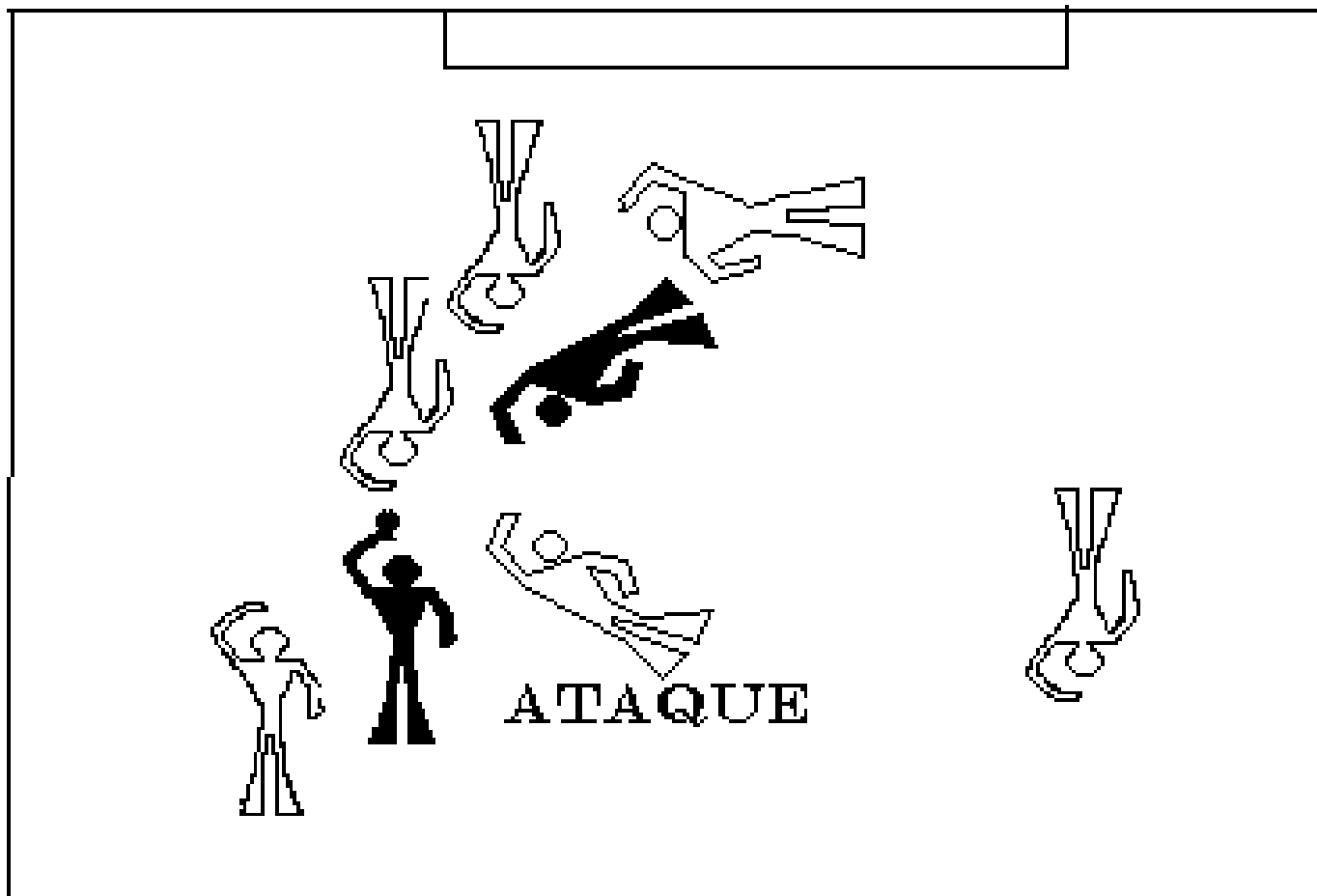
Zona 1

El Ataque deberá mirar hacia su arco. Una vez que tiene el tejo, deberá abrirlo hacia los costados donde estarán sus Alas.

Nunca se dará vuelta teniendo el tejo.

Cuando el tejo lo tenga el equipo contrario, tratará de robárselo desde atrás.

Cuando el tejo lo tenga su equipo estará atento a los pases de los pivots más que del defensa.



En lo posible nuestro Ataque no tiene que dejar meterse al Ataque contrario.

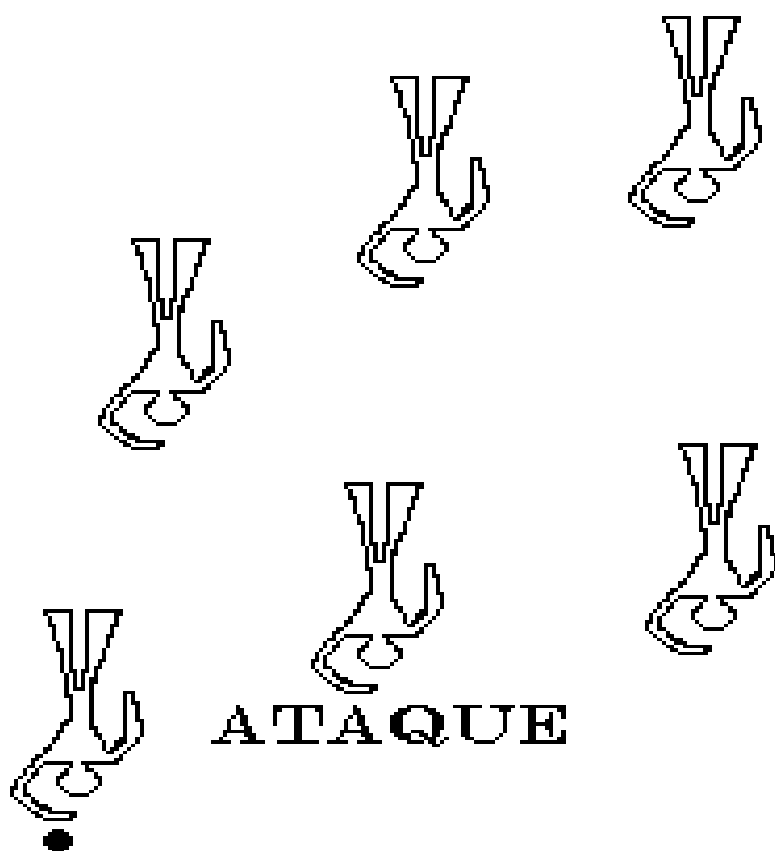
En caso de que éste nos gane la posición, tengo que estar atento para interceptar los pases que le realicen sus Pivots.

Zona 2

En esta zona de la cancha, si el Ataque está bajo presión, tendrá que trabajar igual que en la Zona 1.

En cambio si el juego es más suelto deberá estar siempre de frente al arco contrario para cuando sus Alas le pasen el tejo. Eso quiere decir que el Defensa tratará de pasarle la menor cantidad de tejos posibles, así no tiene que recibirlos de espalda al arco contrario (en caso de que el trío de Defensa quiera conectar con el Ataque, deberá hacerlo por sus Pivots, para poder recibir el tejo más cómodo).

Cuanto más se acerquen a la zona 3, más se irá perfilando el Ataque para recibir el tejo



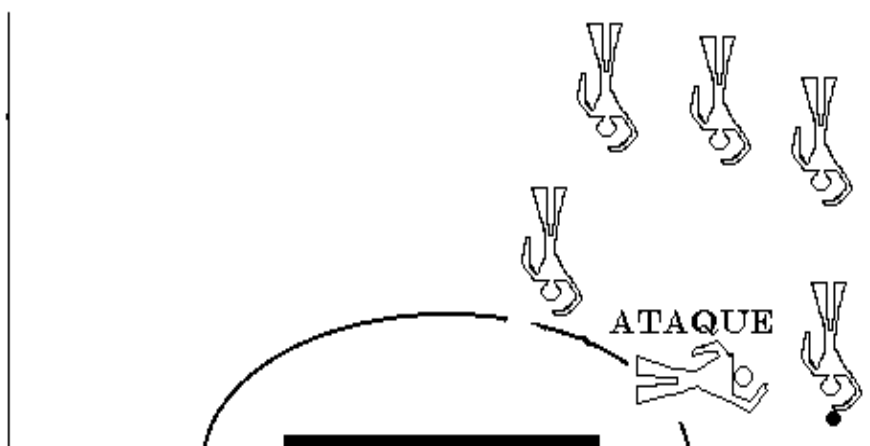
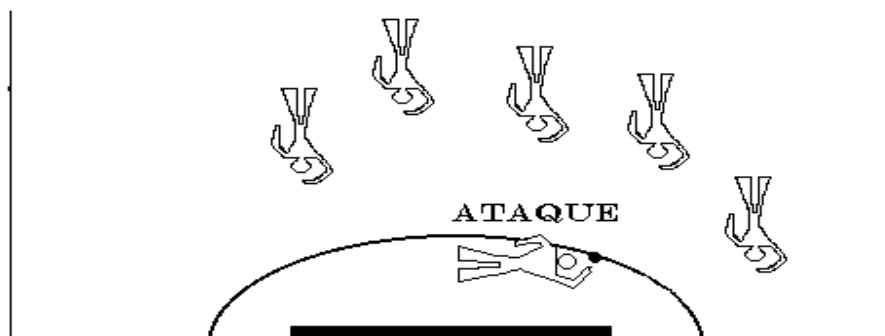
El Ataque tiene que estar (para mayor seguridad) en diagonal al Ala que tiene el tejo, para que si este tiene que realizar un giro, quede paralelo al Ataque.

El Ala libre estará paralelo al Ataque para poder bajar a defender si es necesario y buscará el pase al pique .

Zona 3

En esta Zona, el Ataque deberá estar con su espalda en el arco contrario quedando de frente a sus Pivots.

Sus pases saldrán paralelos para sus Alas o hacia adelante a sus Pivots.



Cuando el Ala tiene el tejo y se encuentra en la esquina y presionado, el Ataque deberá estar pegado para que cuando salga el tejo lo pueda asegurar para poder pasarlo lo mas preciso y SEGURO posible.

SALIDA

La salida se puede dividir en dos: 1) Si llegamos primeros al tejo y 2) Si el contrario llega primero al tejo.

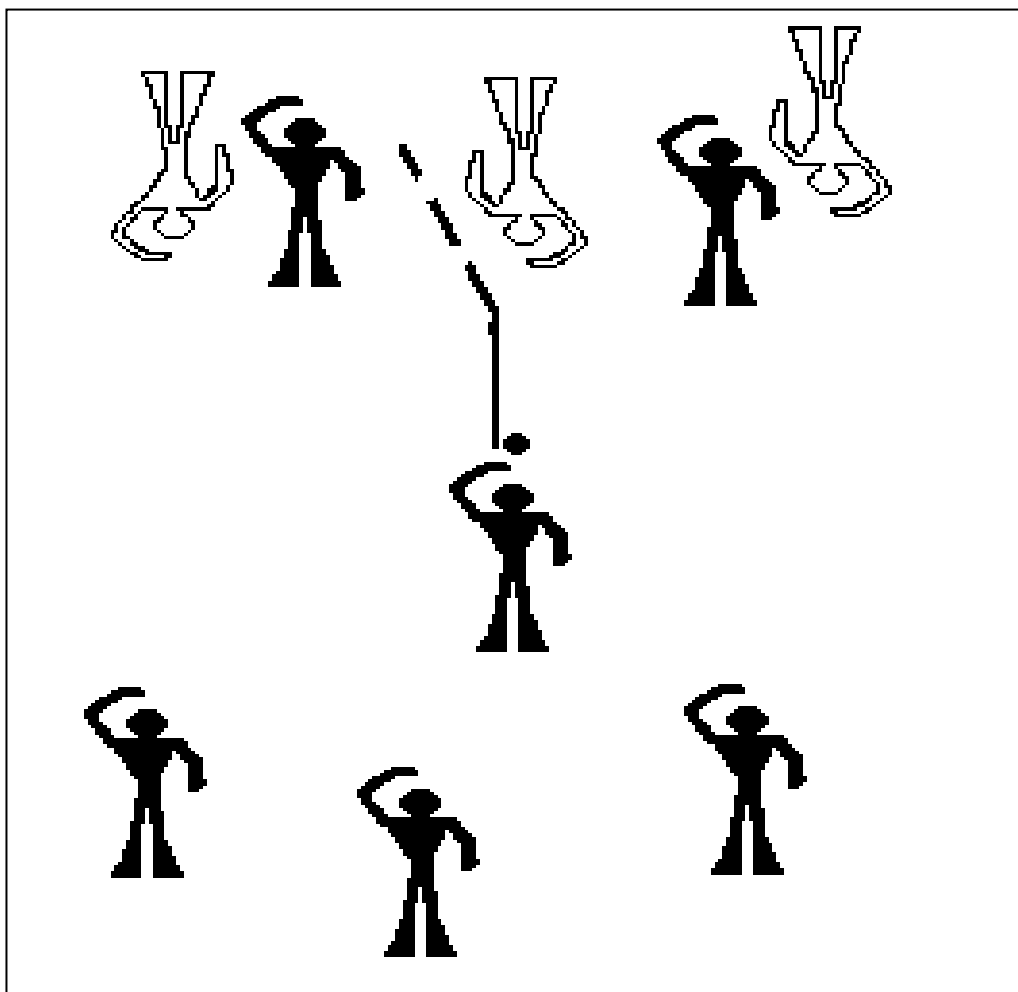
1) Al llegar primero al tejo pueden pasar tres cosas:

a) Que lleguemos con 2 mts o mas de ventaja antes que el Ataque contrario.

b) Que lleguemos de 2 mts a 1mt de ventaja antes que el Ataque contrario.

c) Que lleguemos con 1 mt o menos de ventaja antes que el Ataque contrario.

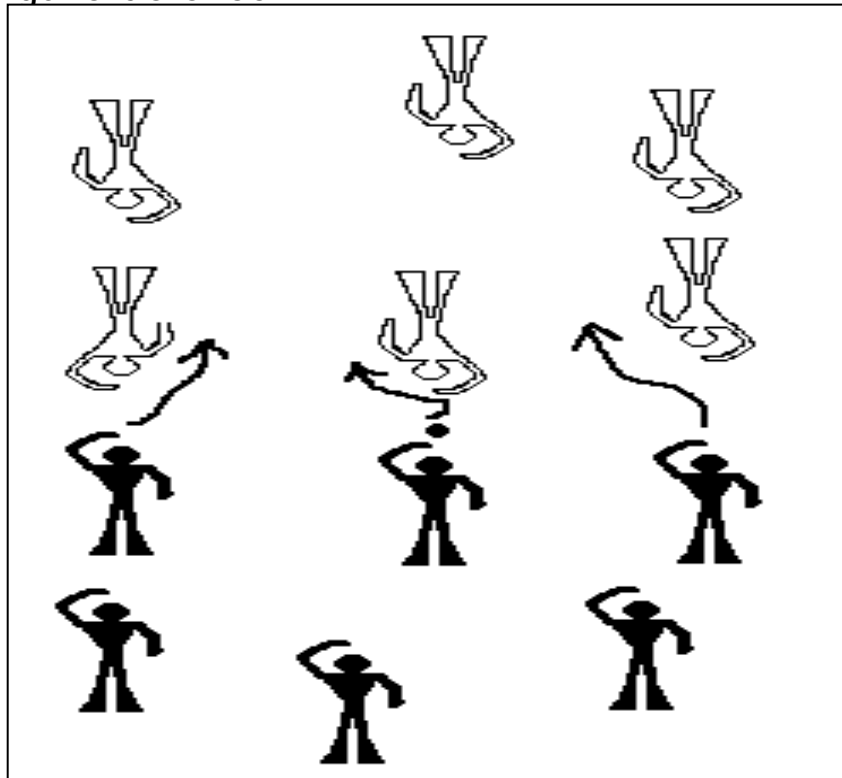
a) Si llego con 2mts de ventaja: Los Alas al ver esto se adelantarán y se colocarán entre los Alas y Ataque contrario y su Ataque les pasará el tejo hacia adelante.



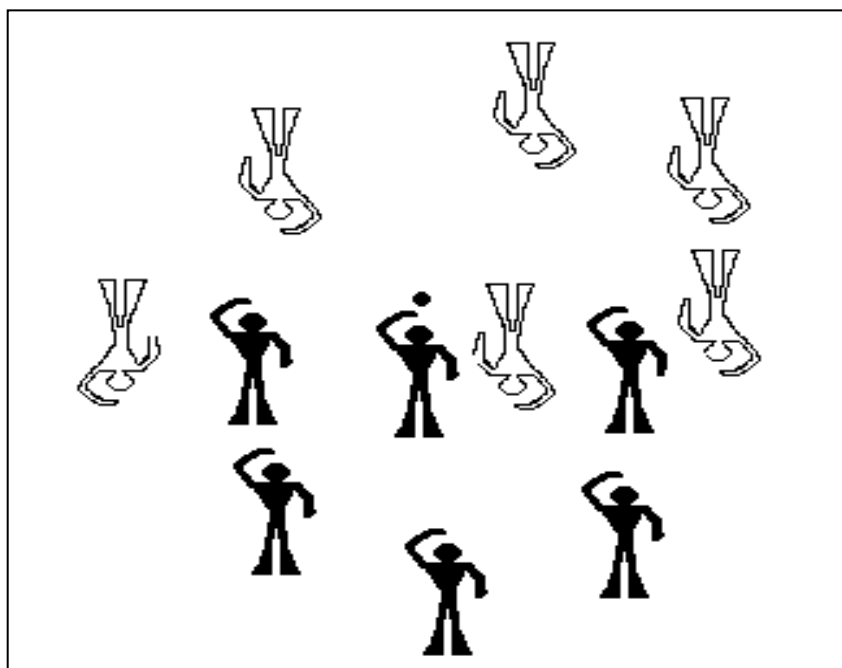
b) Si el Ataque llega al tejo entre 1 y 2mts antes que el contrario, es la distancia justa para que realice una finta (amague) y deje al Ataque contrario que pase de largo.

Las Alas seguirán corriendo paralelas a su Ataque (colándose por dentro de las Alas contrarias) y no subirán a respirar hasta que éste descargue en alguna de ellas.

Paso 1

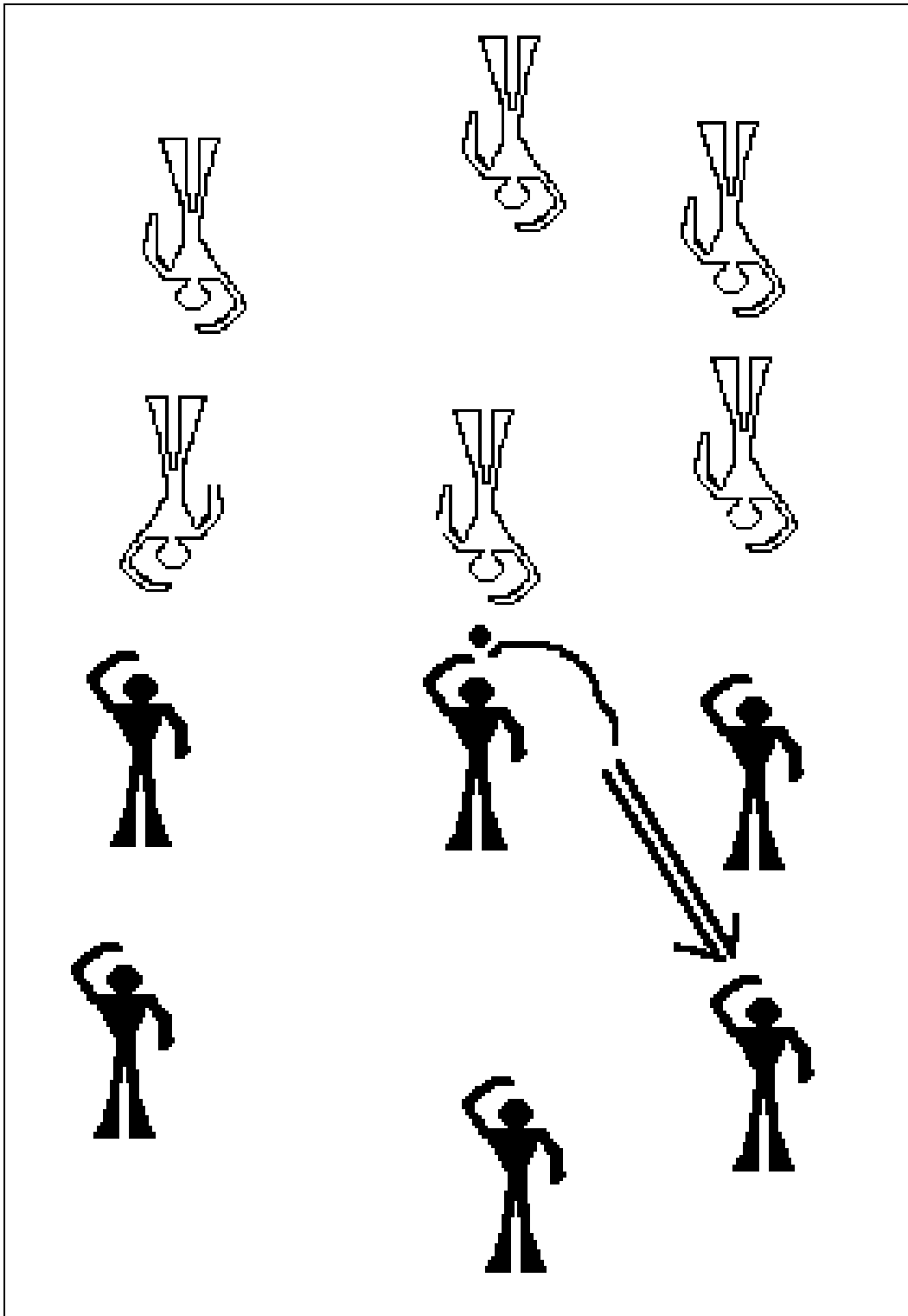


Paso 2



c) Si el Ataque llega con un metro o menos de ventaja antes que el Ataque contrario, lo más seguro que puede hacer es girar y pasarcela a su Pivot.

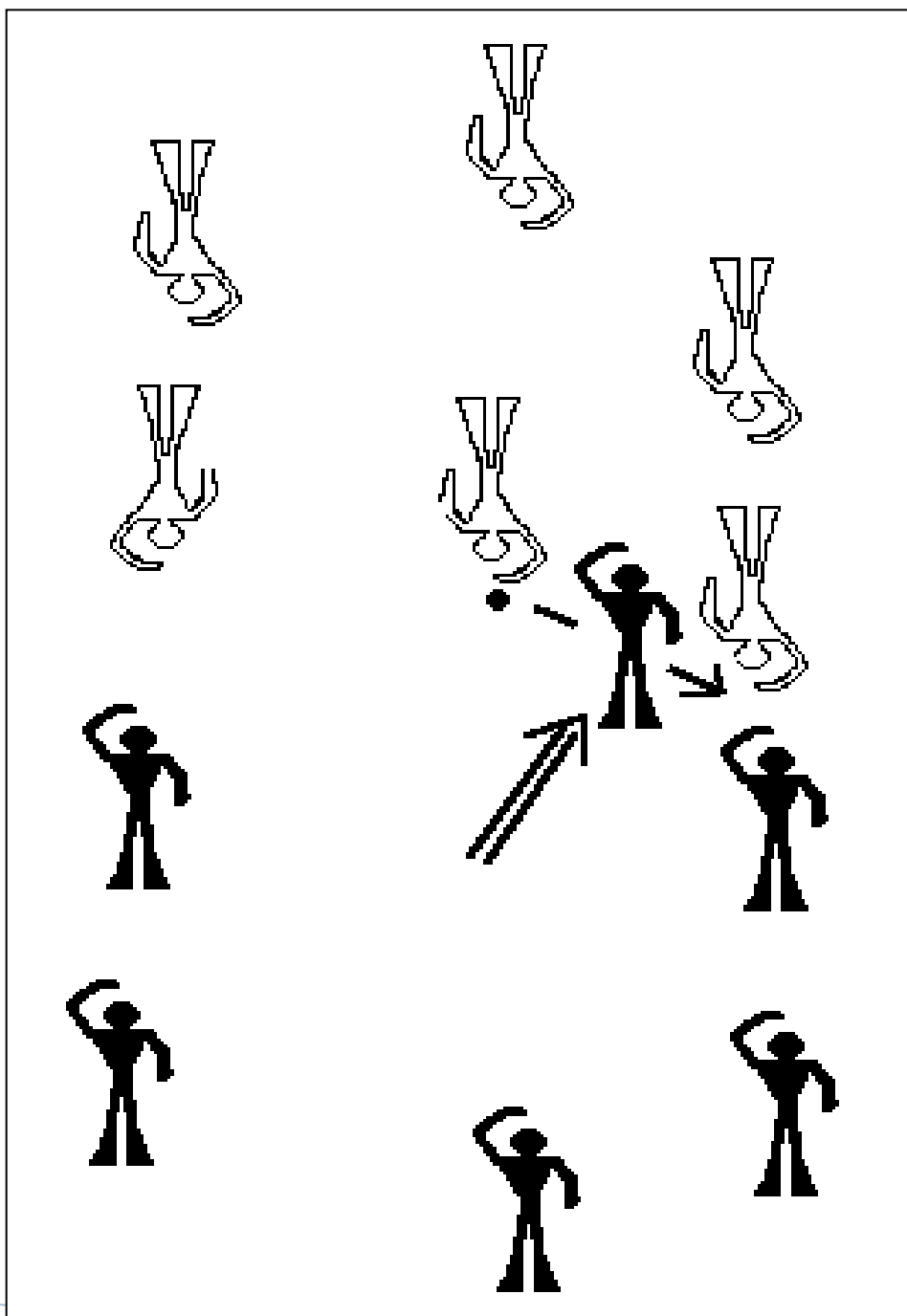
Esta es una de las razones de por qué todos los jugadores (o al menos los 5 de adelante) tienen que estar debajo del agua en la salida.



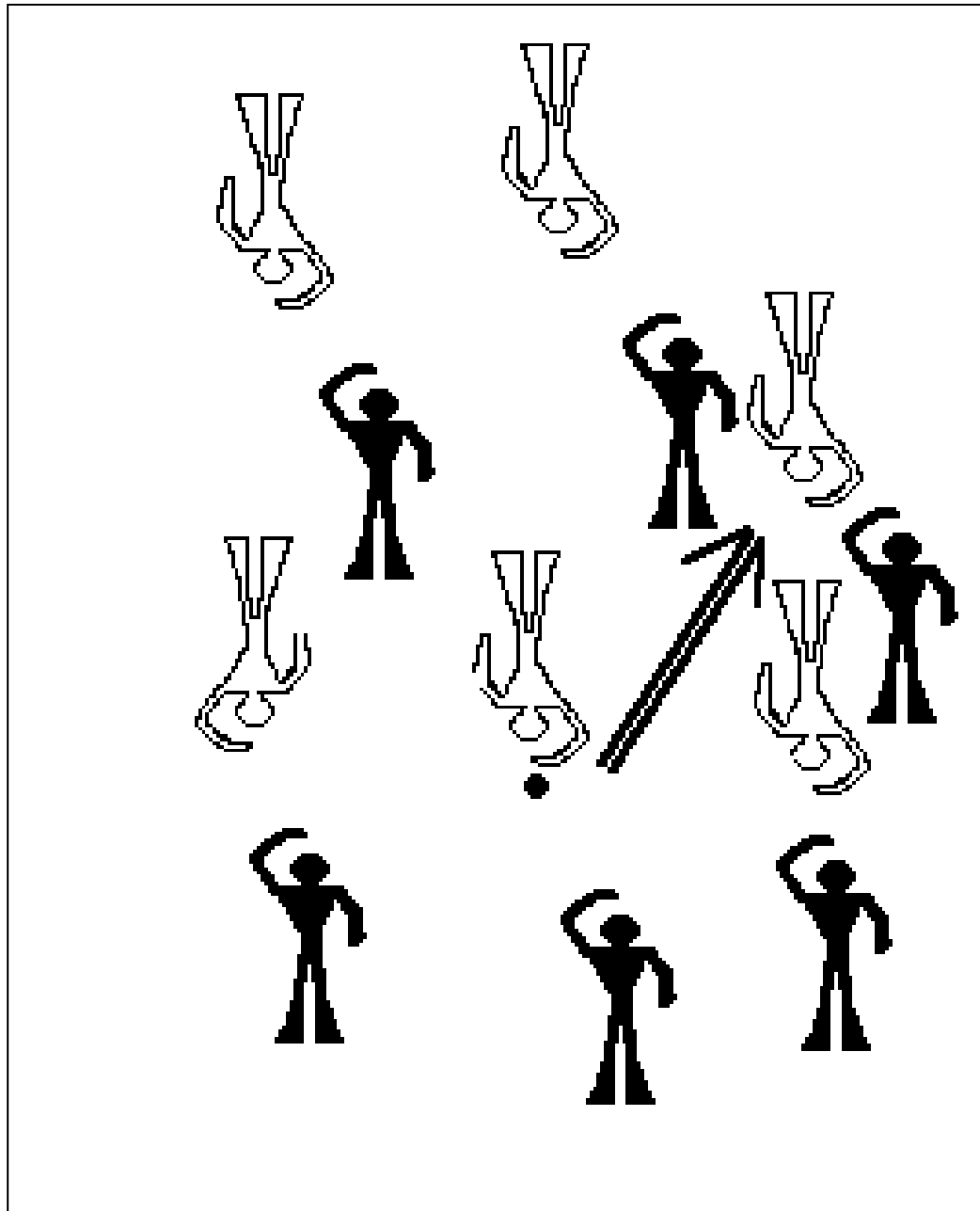
2) Si el contrario llega primero al tejo pueden pasar tres cosas:

- a) Que el Ataque contrario se la pase a un Ala.
- b) Que el Ataque contrario se la pase a un pivot.
- c) Que el Ataque contrario realice una finta (amague).

a) El Ataque irá a marcar al Ala cerrándole la salida por la "calle" central (franja del medio de la cancha) y obligándole (si no se le puede sacar el tejo) a pasársela al Pivot.



b) El Ataque irá a marcar al Pivot cerrándole la salida por la "calle" central (franja del medio de la cancha) y obligándole (si no se le puede sacar el tejo) a pasársela al Defensa.



c) Si el Ataque contrario realiza una finta, nuestro Ataque deberá seguirlo de atrás para robarle el tejo cuando tenga que girar al estar presionado por nuestro trío de defensa.