

Directrices para Armadores

Este resumen está basado en diversos textos de especialistas, intercambio de información reciente con entrenadores de Armadores de USA, Rumania, Alemania, Brasil, Argentina, así como de las propias experiencias como jugador de centro (Pilar), es decir quien más interactúa tácticamente con un Armador.

Al final detallaré algunas directrices para Armadores, criterios que se entrenan activamente en jugadores de alto nivel, pero que debieran aplicarse en la enseñanza de Armadores desde divisiones inferiores. Existen ejercicios específicos para entrenar estas directrices y que comenzaremos a aplicarlos en los entrenamientos de adultos varones, ya que lo que no se entrena es difícil que el jugador lo aplique posteriormente en el juego. Muchos de estos ejercicios se realizarán durante entrenamientos los días miércoles, por lo cual nuestros Técnicos de divisiones menores, así como de colegios alemanes están cordialmente invitados a presenciarlos.

"Independiente de su talento y aprendizaje de gestos técnicos, el Armador ideal debe presentar una buena disposición al rendimiento en entrenamientos y partidos, debe poseer "hambre de aprendizaje" y mostrar a los jugadores restantes una clara orientación al éxito".

En un Armador la práctica de gestos técnicos debe entrenarse. Desgraciadamente muchos entrenamientos se limitan al gesto de técnica de "dedos" y movimientos (gestos) utilizando brazos y piernas. Con mayor madurez, el Armador muchas veces se limita a entrenar en función del tipo de ataque y atacantes (al servicio de estos jugadores bajo circunstancias ópticas que o siempre se dan en el juego) y no en una preparación específica de aspectos que permitirán sacar mayor provecho a tales atacantes, así como bajo situaciones complejas y de estrés Algunos de estos criterios adicionales que debieran aplicarse en los entrenamientos son:

- Coordinación de pasos de desplazamiento con dirección cambiante (p.ej. corriendo entre neumáticos o conos)
- Toma de decisión: según como se arme el bloqueo o situación de juego, p.ej. ¿ defender o penetrar ?
- Pique de 4 a 6 metros con mirada periférica al balón y jugadores propios
- Según dirección del balón de recepción o defensa: frenar, acelerar, girar, saltar paralelo o perpendicular a la red, etc.
- Con buen 1° pase, mirar a contrincantes, balón y jugadores propios. Decidir.
- Entrenar que con buen 1° pase, armada siempre debe ser con salto en suspensión.

Por ello no solo la enseñanza a un Armador sino también los entrenamientos en equipos avanzados debe incluir ejercicios específicos para éste, los cuales en su mayoría deben contemplar las diversas situaciones reales del juego, complejas y menos difíciles, en donde la capacidad del Armador puede decidir el éxito o fracaso.

Consideremos que el Armador:

- Está comprometido en casi todas las jugadas durante un partido
- Debe utilizar todo su conocimiento y experiencia técnico-atlética en función de la situación de juego que se presente (armar el ataque), tomando en contemplación las influencias internas (a si mismo) y externas (estado de la cuenta, altura gimnasio, contrincante, jugadores del propio equipo, etc.).

A partir de ello resulta su acción táctica en tres etapas:

- Reconocer y asumir la situación de juego
- Decisión técnica (pase con dedos, pase de recepción, combinación de ataque, ataque o colocada propia)
- Reacción, o bien provocar la situación táctica de ataque

Según nivel de rendimiento, estado de evolución como Armador en lo "técnico-psíquico-físico-táctico", así como entrenamiento específico al que haya sido sometido, se podrá aplicar y exigir el nivel de resolución de situaciones de juego. Por ello es improcedente tratar de realizar un juego táctico para el cual el Armador no esté preparado, así como exigirle una genialidad en una situación de juego compleja si estas situaciones no se han entrenado de manera consciente y dirigida. En equipos de mayor nivel aumenta el grado de reconocimiento de situaciones de juego y por ende, deberá incluir crecientemente la observación del comportamiento y tipo de jugadores contrarios:

- ¿El bloqueador Central salta siempre o espera?
- ¿Cómo se para la defensa y cuando puedo colocar activamente y no solo ante emergencia?
- ¿Con cuál variante de pase tiene más problemas el bloqueo o defensa contraria?
- ¿Cómo se comporta el bloqueador Central cuando nuestro pase se inclina más a posición 2 o posición 4? ¿Se queda al centro o me sigue?

En una etapa avanzada se debe incluir el repertorio de acciones posibles del Armador en un concepto de ataque táctico del propio equipo y no solo el repertorio de virtudes de los Atacantes. Además es obligación para los atacantes incluir la observación del bloqueo contrario y comunicárselo al Armador y con ello, la decisión conjunta Armador-Atacantes por dónde y como atacar. Esto resulta mediante códigos, gritos o a veces una mirada según intensidad y tiempo de entrenamiento en conjunto. Es obligación del DT promover en entrenamientos este tipo de comunicación

Para el nivel de evolución de nuestros actuales Armadores adultos en Club Manquehue, centraremos las directrices en los siguientes aspectos técnico-tácticos, los cuales nuestros Armadores deben asumir mentalmente, comunicar a su atacantes, practicar en los ejercicios que realizará el cuerpo técnico, pero lo más importante será la actitud consciente con la cual enfrenten y apliquen estas directrices en cada pasaje de entrenamiento, sea específico para Armadores o no. Con su automatización, liberarán espacio mental para la creación eficiente de nuevas variantes durante los distintos pasajes del juego, transformándose éstas en "creaciones" subconscientes y no improvisaciones de emergencia.

Las Directrices son:

- "Métete el mayor tiempo posible bajo el balón, para no revelar demasiado pronto la dirección de la armada". Esto lo aplicarás cuando no sea factible armar con salto en suspensión.
- "Con un buen 1° pase, juega siempre con salto en suspensión, para acortar trayectoria del balón e inmovilizar al bloqueo por mayor tiempo"
- "Arma en lo posible más alto a la punta y de 50 cm a máximo 100 cm separado de la red y en ningún caso demasiado bajo y balón abriéndose". Nota para Armadores que prefieren apurar balón a la punta: con 1° pase alto dentro de zona de ataque y Armador exigiendo al Central a entrar en actitud agresiva y creíble para bloqueadores, siempre será factible utilizar con alta eficacia un balón alto a la punta.
- "Juega pases zagueros altos y diagonales, a 1,5 m a máximo 2 m de la red" (ojo, coordinar siempre con pegadores zagueros)"
- "Si un balón rebota desde el bloqueo alto en tu dirección, juégalo de inmediato hacia un atacante cuyo nombre gritarás fuertemente. Si debes defenderlo, juégalo alto al medio para que arme el Central"
- "Si debes armar con recepción baja, juega un balón alto y no muy pegado a la red"
- "Como jugador en la línea ofensiva, ataca con un bloqueo mal parado y arma siempre en suspensión si el bloqueo está bien posicionado".
- "Engaña una armada en salto con suspensión y coloca activamente con mano derecha o izquierda".
- "Engaña con gesto de ataque y arma con salto en suspensión en forma paralela a la red. Si lograste arrastrar un doble bloqueo, ármale a tu Central.
- "Utiliza debilidades de bloqueo de tu contrincante, buscando al bloqueador más débil / bajo"
- "Si reconoces una formación de bloqueo doble temprana, usa al atacante que se quede con un solo bloqueador"
- "Utiliza todo el ancho de la red y elige siempre el camino más largo para el bloqueador central"