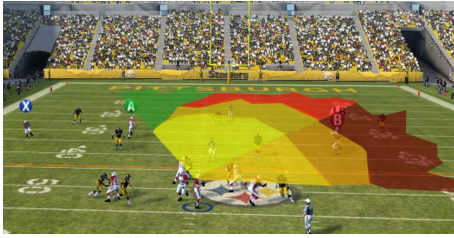


Algunos conceptos del juego aéreo. (1ª Parte)

Escrito por Ismael Azuara

Martes, 25 de Agosto de 2009 06:06



Una de las premisas de la Spread Option Offense, (que es el sistema ofensivo mas exitoso de los últimos tiempos) es el que se basa en abrir el campo horizontal y verticalmente

Una de las premisas de la Spread Option Offense, (que es el sistema ofensivo mas exitoso de los últimos tiempos) es el que se basa en abrir el campo horizontal y verticalmente, mediante una variedad de jugadas en las cuales predomina el pase corto y rápido; esta es una manera muy efectiva de avanzar yardas y desmoralizar a las defensivas contrarias.

Estos conceptos básicos del juego por pase de la spread offense trataré de analizar en el presente y en futuros artículos.

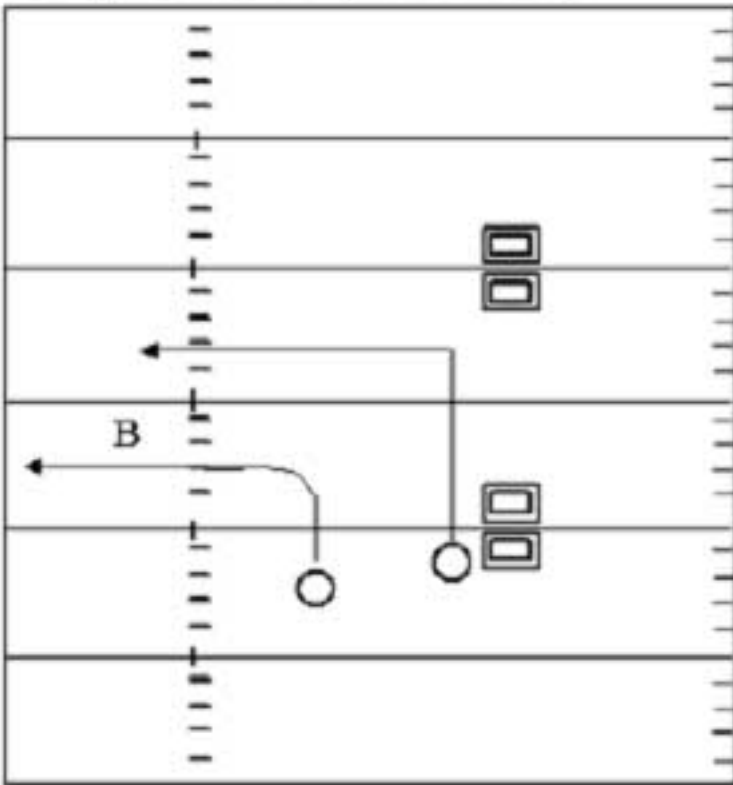
Horizontal Stretch Concept (Concepto de tramo horizontal)

Este concepto del juego aéreo consiste en dos receptores corriendo rutas paralelas que atacan una misma zona del campo (y que utilizan una 1/4 parte del campo) o tres receptores cubriendo dos zonas contiguas del campo (utilizando la mitad del campo). Lo que se pretende es hacer lecturas rápidas de los defensivos y tratar de aislar a los backs defensivos menos habilidosos. Asimismo, se pretende mantener el juego por pase lo mas sencillo posible. A continuación se presentan 5 rutas de este concepto que ojalá incluya en su playbook aéreo.

Algunos conceptos del juego aéreo. (1ª Parte)

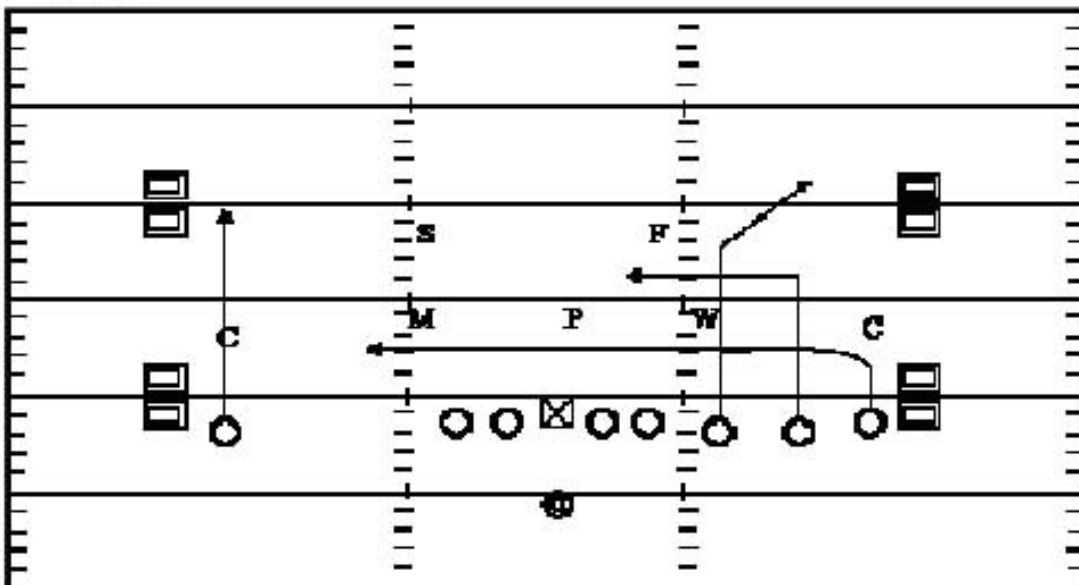
Escrito por Ismael Azuara
Martes, 25 de Agosto de 2009 06:06

High/Low (Levels)



El nivel de juego (High/Low) se refiere a la altura de la red y la posición de los jugadores en el campo de juego.

Drive

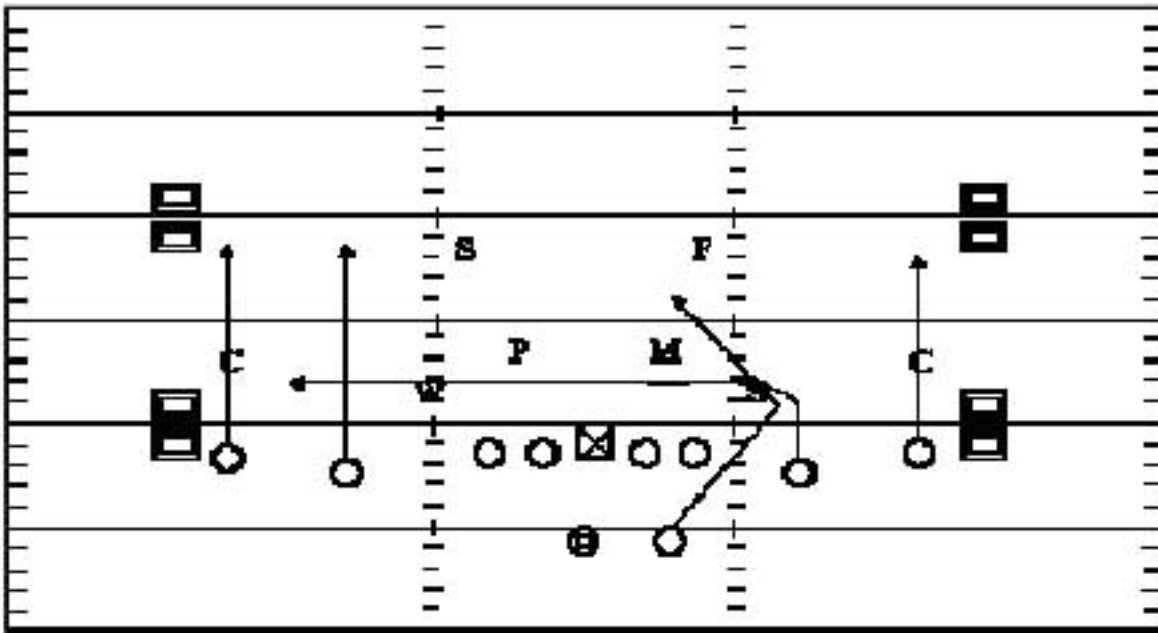


El Drive es un tipo de golpeo que se realiza desde el nivel de la red hacia el nivel de la red.

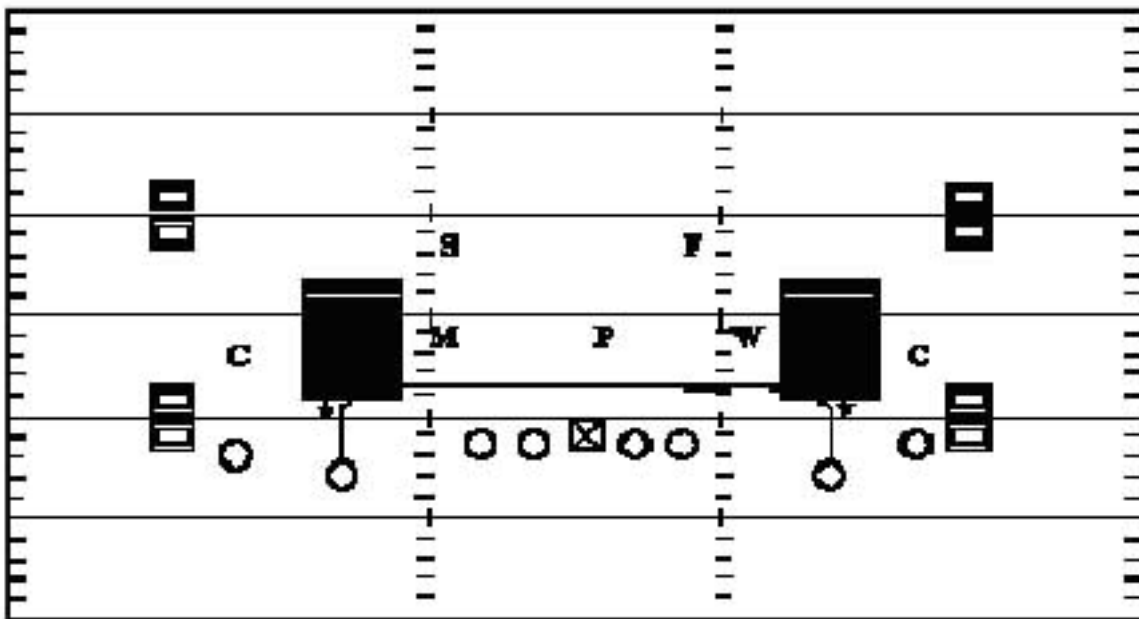
Algunos conceptos del juego aéreo. (1ª Parte)

Escrito por Ismael Azuara
Martes, 25 de Agosto de 2009 06:06

Crease



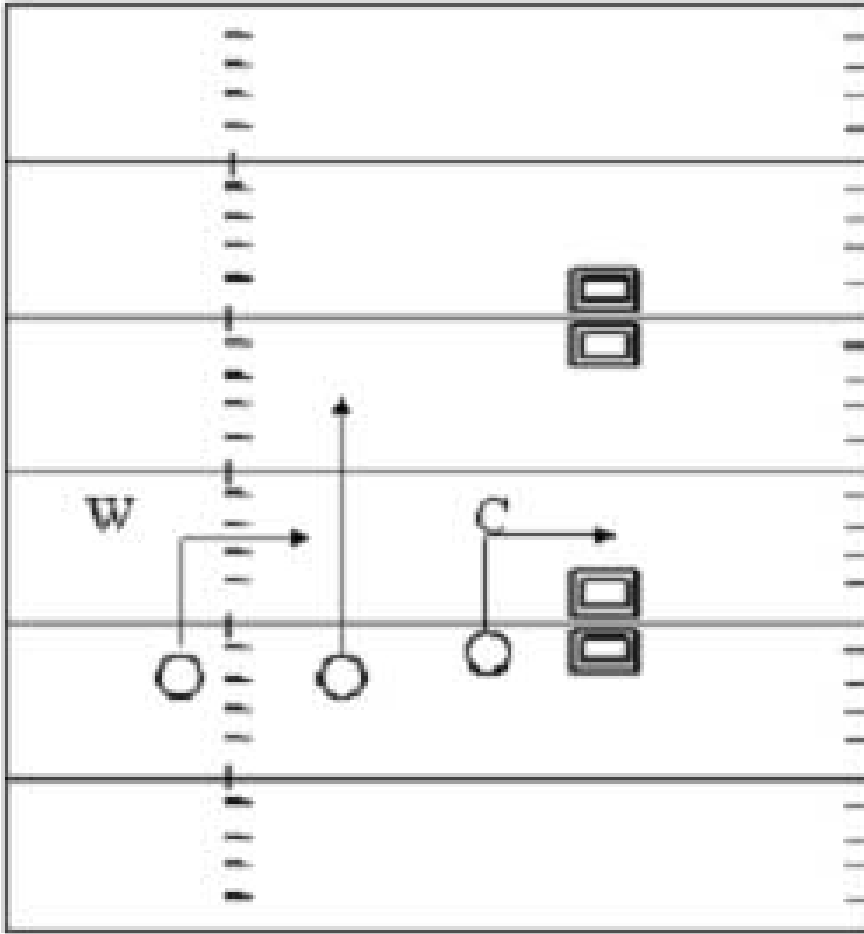
Mesh



Algunos conceptos del juego aéreo. (1ª Parte)

Escrito por Ismael Azuara
Martes, 25 de Agosto de 2009 06:06

Stick

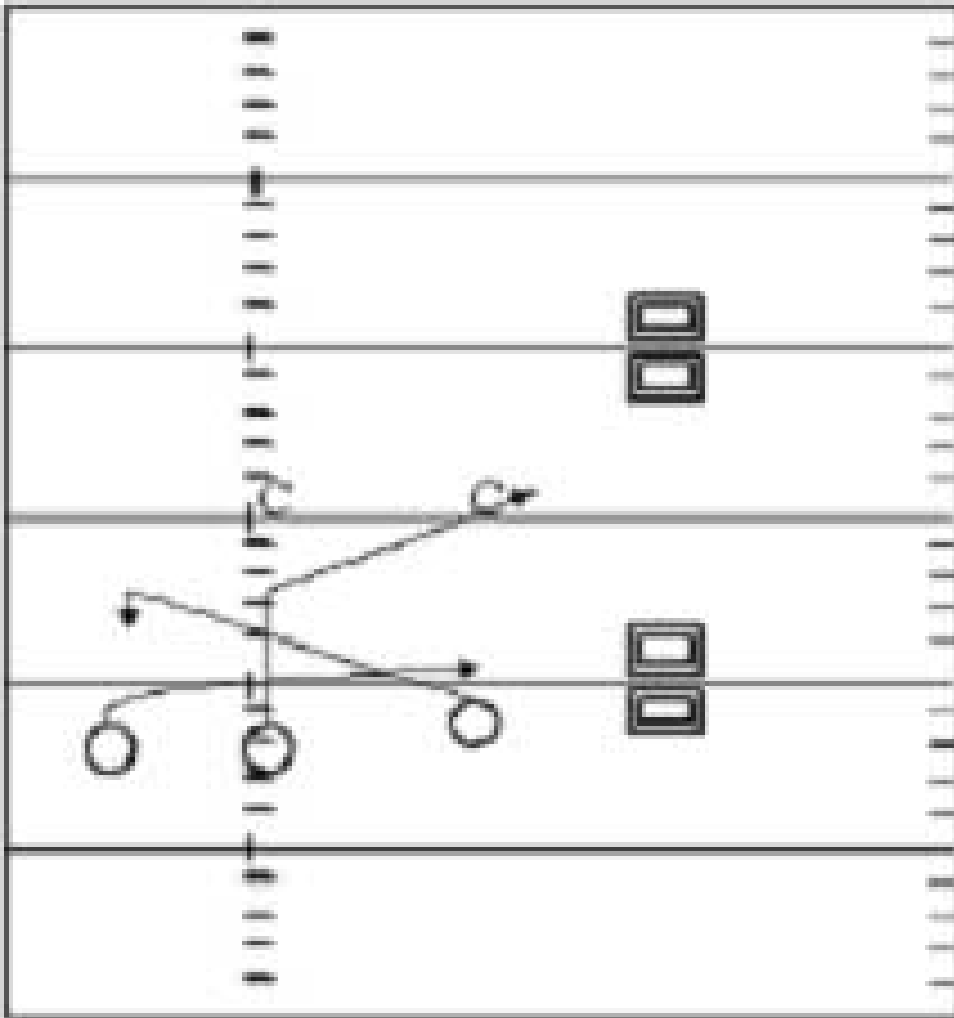


El controlador de vuelo (stick) es el dispositivo que se utiliza para controlar el movimiento de la aeronave. Los ejes de movimiento permiten controlar la elevación y el rumbo, mientras que los botones permiten controlar la velocidad y el altitud.

Algunos conceptos del juego aéreo. (1ª Parte)

Escrito por Ismael Azuara
Martes, 25 de Agosto de 2009 06:06

Z Spot



~~El contenido de esta página es propiedad intelectual de Ismael Azuara y no puede ser reproducido sin su consentimiento.~~