

Conceptos básicos para el trabajo con armadores

Es muy importante que un armador sea altamente perceptivo, creativo, disciplinado, trabajador y resistente tanto física como mentalmente; también es fundamental que tenga un buen manejo del ritmo y el tiempo del juego. A través de estos factores, el armador, durante la competencia, pone en práctica la estrategia de juego del entrenador.

Siempre debe estar atento a las oportunidades de encontrar al equipo adversario fuera de posición, de tal manera de explotar al máximo sus puntos débiles y multiplicar las virtudes de sus compañeros en ataque, apoyándolos y dándoles confianza al levantarle con la mayor precisión la pelota que se sientan más seguros para rematar.

El armador, debe estar en buenas condiciones psíquicas y estar preparado para enfrentarse con las dificultades que presenta el juego. Probablemente, el entrenador está más cerca de él que del resto de los jugadores.

Debe ser capaz de desempeñarse cómo líder silencioso del equipo. Muchos de los armadores de los equipos internacionales son capitanes, aunque la mayoría de ellos se han convertido en tales bastante tarde en sus carreras. ¿A que se debe esto?. Principalmente, al hecho de que el conocer la función del armador requiere una concentración absoluta durante el proceso de aprendizaje.

Un buen colocador debe tener la habilidad de regular el tiempo del balón. Esto significa que sus manos deben estar abiertas para permitir el contacto del balón con las yemas de sus dedos. Debe parecer que el balón se pierde en sus manos.

Además del control del balón, el colocador debe ser un buen bloqueador y en segundo lugar, debe tener una buena capacidad defensiva. La cualidad más importante que debe disponer, ya no dentro de las básicas, es la de desplazarse dentro de la cancha con facilidad, es decir, tener un buen manejo del tren inferior.

Otras de las cualidades requeridas son: estatura, manejo de la mano izquierda, buen ataque y en general, manejo de todas las destrezas correspondientes a las distintas áreas.

“EL ATAQUE DE UN EQUIPO ES TAN BUENO E INGENIOSO COMO LO SEA SU ARMADOR”.

Un armador tiene que tener cómo mínimo tres condiciones básicas para serlo (y en ese orden):

1. PRECISIÓN
2. INTELIGENCIA TÁCTICA, es decir, “mover” el frente de ataque de acuerdo a nuestros rematadores y al bloqueo contrario.
3. TALENTO CREATIVO

Recursos motores que debe dominar

- Amplio desarrollo psicomotriz fundamentalmente en el tren inferior donde cobran singular significado
 - ❑ **Desplazamientos:** simples, cruzados, adelante, atrás, etc.
 - ❑ **Saltos:** en alto, en largo y en profundidad.
 - ❑ **Caídas:** con y sin roídos.
 - ❑ **Giros:** a derecha e izquierda, de frente y de espalda, en planos bajos, medios y altos.
- Correcto desarrollo de la coordinación viso-motora.

Recursos técnicos que debe dominar

- Levantadas adelante y atrás.
- Levantadas en suspensión adelante y atrás.
- Levantadas con golpe de abajo.
- Levantadas desde cerca y lejos de la red.
- Dominio de las levantadas de 1er., 2do. y 3er. tiempo.

Tipos de pelotas a colocar:

- **Pelota de 3er. tiempo:** describe una gran parábola y es la más segura para jugar a las puntas.
- **Pelota de 2do. tiempo:** su parábola es menor a la anterior, es una pelota más rápida, se juega a las puntas y a veces por el centro.
- **Pelota de 1er. tiempo:** es una pelota rápida, que es rematada a unos 30 o 40 cm por encima de la red, esto varía según la estatura y el salto del atacante, sin cambiar la velocidad. Se juega con frecuencia por el centro y muy rara vez por las puntas.

“EL ARMADOR ES LA PROLONGACIÓN DEL PENSAMIENTO TÁCTICO DEL ENTRENADOR Y POR LO TANTO EL ENTENDIMIENTO MUTUO ES INDISPENSABLE”.

Algunos conceptos a tener en cuenta:

- Lo más importante en un armador es el “**talento**”, pero conseguir una solución adecuada depende de muchos factores, donde la “**concentración**” es el arma más eficaz.
- La “**precisión**” es un factor de real importancia, es preferible que el armador realice pocas combinaciones pero de alta calidad.
- Exigir que el armador enfrente siempre posición 4 (cuatro) para pasar el balón.
- Los pies deben estar en constante movimiento, siempre preparados para el peor pase, observando a los receptores.
- El armador no debe depender de la recepción y mucho menos quejarse del resultado del ataque sino que debe tratar de solucionar problemas y no desafiar a sus atacantes.
- Si es posible y sin sacrificar la precisión, debe lograr levantadas en suspensión, éstas acortan los tiempos entre las manos del armador y de los rematadores, generando una dificultad mayor al bloqueo.
- Observar permanentemente el bloqueo contrario, para saber qué pelota jugar o qué combinación hacer.
- Para lograr una correcta cohesión del grupo debe ordenar tácticamente al equipo, no opinar sobre la calidad de la recepción y resolver correctamente la situación que se crea.

Ejercicios para la formación del armador

Ejercicios individuales:

1. Golpe de arriba contra la pared. (cerca de ella)
2. Golpe de arriba, de lejos, contra la pared y con un pique.
3. Idem, pero antes hacer un golpe vertical y luego pasar la pelota.
4. Golpe de arriba vertical.
5. Golpe de arriba vertical con una palmada antes de cada golpe.
6. Partiendo del vértice de P-1 pasar la pelota con golpe de arriba al centro de la cancha y luego pasar al aro, que estará colocado en P-4.
7. Idem, pero utilizando el vértice de P-5 y colocando el aro en P-2.
8. Partiendo del vértice de P-5 pasar la pelota con golpe de arriba al centro de la cancha y luego pasar al aro, que estará colocado en P-4.
9. Idem, pero utilizando el vértice de P-1 y colocando el aro en P-2.

Ejercicios en parejas:

1. Enfrentadas, de línea lateral a línea lateral, golpe de arriba continuado.
2. Golpe de arriba continuado con desplazamientos.
3. Golpe de arriba continuado con giros.
4. Golpe de arriba en suspensión continuado.

Ejercicios en tercetos:

1. Golpe de arriba de frente.(A-B-C): A se la pasa a B, éste se la devuelve a A, quien se la pasa a C y éste repite el ejercicio.
2. A y C golpean de frente, B que está en el medio golpea hacia atrás.

Ejercitaciones en condiciones dificultosas:

1. El armador en P-1 se desplaza hacia la red y el entrenador, ubicado en la zona de zagueros, lanza un balón fácil a éste. Una vez que el armador ha jugado el balón, debe volver a su posición original. Los balones pueden ser armados a cualquier posición. ¡No olvidar que el armador debe asistir a su atacante antes de regresar a la posición defensiva!
2. En lugar de lanzar los balones, el entrenador puede rematar contra el piso o efectuar un saque de abajo, complicando así el ejercicio.
3. El armador parte de P-2, hace un bloqueo, y luego arma la pelota que es pasada por el entrenador.
4. Idem, obligando al armador a utilizar el recurso del golpe de abajo.