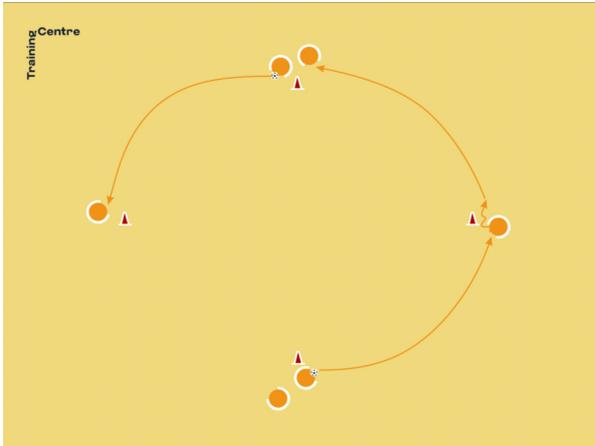
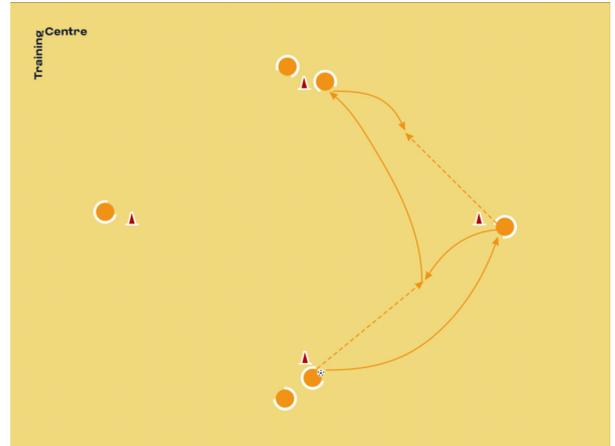


## Fútbol playa

### —●— Pase de volea



Secuencia 1



Secuencia 2

#### Organización

- Preparar uno o varios circuitos, en función del número de jugadores disponibles. Cada circuito se delimita mediante cuatro conos dispuestos en rombo.
- Harán falta seis jugadores por circuito (ver imagen).

#### Explicación

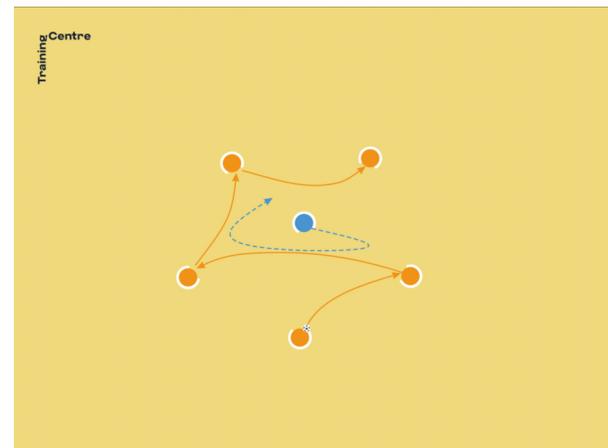
- Realizar un pase elevado de volea y seguir el balón.
- El jugador que recibe el balón debe dar dos o tres toques antes de pasarlo.
- Dos balones en juego. El entrenador decide el sentido de rotación del circuito.

#### Variaciones

- Cambiar el sentido de rotación durante el ejercicio.
- Máximo de dos toques: control y pase de volea.
- Un balón en juego. El receptor retrasa el balón hacia el compañero que aparece enfrente, que, a su vez, toca en largo hacia el cono opuesto. Se puede probar a jugar a uno o dos toques.
- Rondo de 5 contra 1. Los jugadores que forman el perímetro deberán pasarse el balón sin que caiga y sin tocarlo con la cabeza. Si consiguen dar 20 pases seguidos, al jugador del centro le tocará quedarse en el medio durante otra ronda.
- Rondo de 4 contra 2. Los jugadores que forman el perímetro pueden tocar el balón con la cabeza, pero no dar más de tres toques cada uno..

#### Principios básicos

- Pedir a los jugadores que eviten que el balón caiga al suelo durante el mayor tiempo posible. El balón no debe caer durante el ejercicio.
- Trabajar la comunicación: el receptor debe hablar para avisar de su presencia y el pasador, avisar al compañero al que vaya a enviarle la pelota



Rondo