



# Kagura Análisis vs Damm





JUGADOR CON BALÓN TIENE TIEMPO Y ESPACIO: NO TIENES QUE ACERCARTE, TIENES QUE ALEJARTE



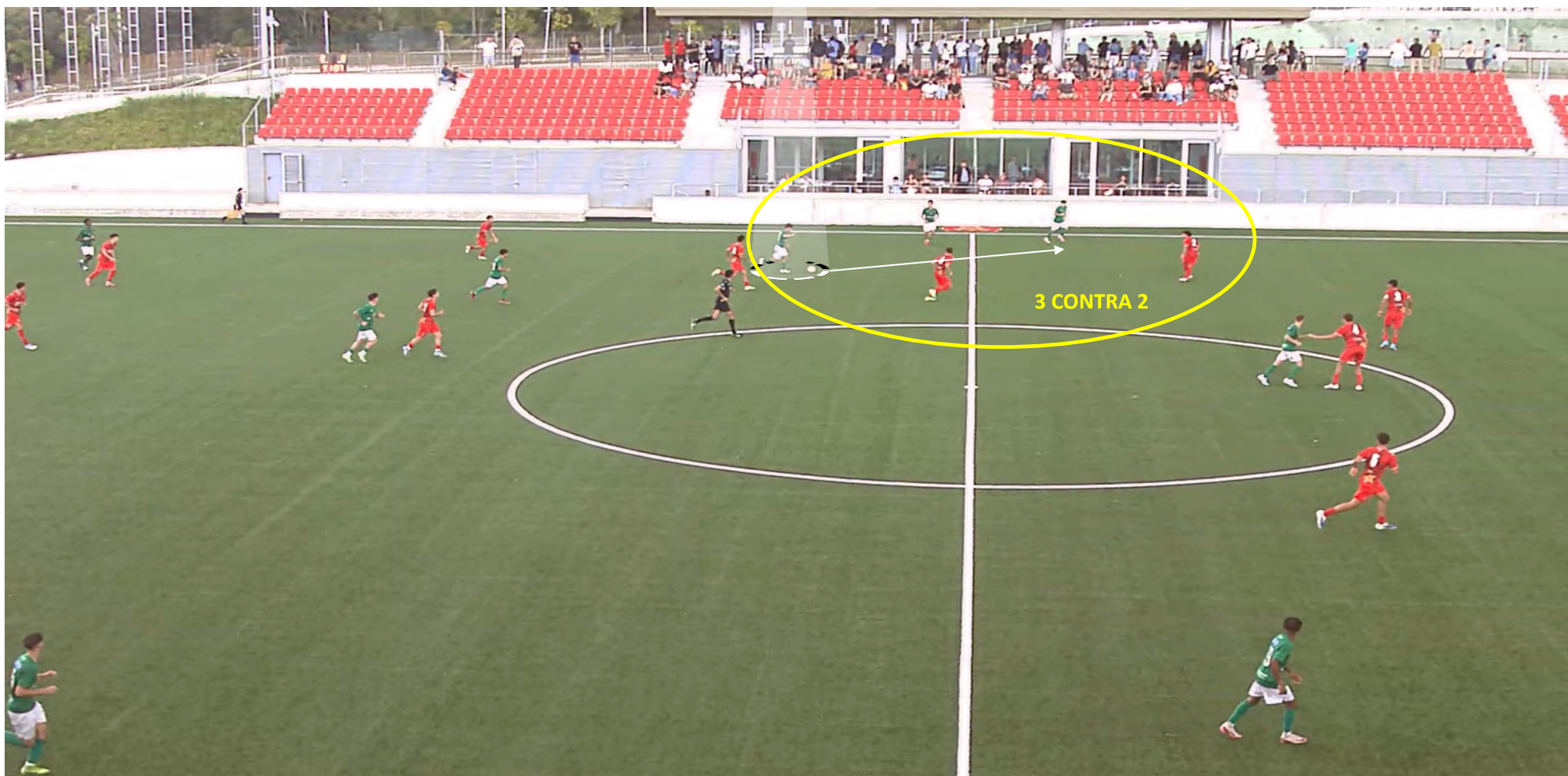


JUGADOR CON BALÓN TIENE TIEMPO Y ESPACIO: NO TIENES QUE ACERCARTE, TIENES QUE ALEJARTE



JUGADOR CON BALÓN TIENE TIEMPO Y ESPACIO: NO TIENES QUE ACERCARTE, TIENES QUE ALEJARTE



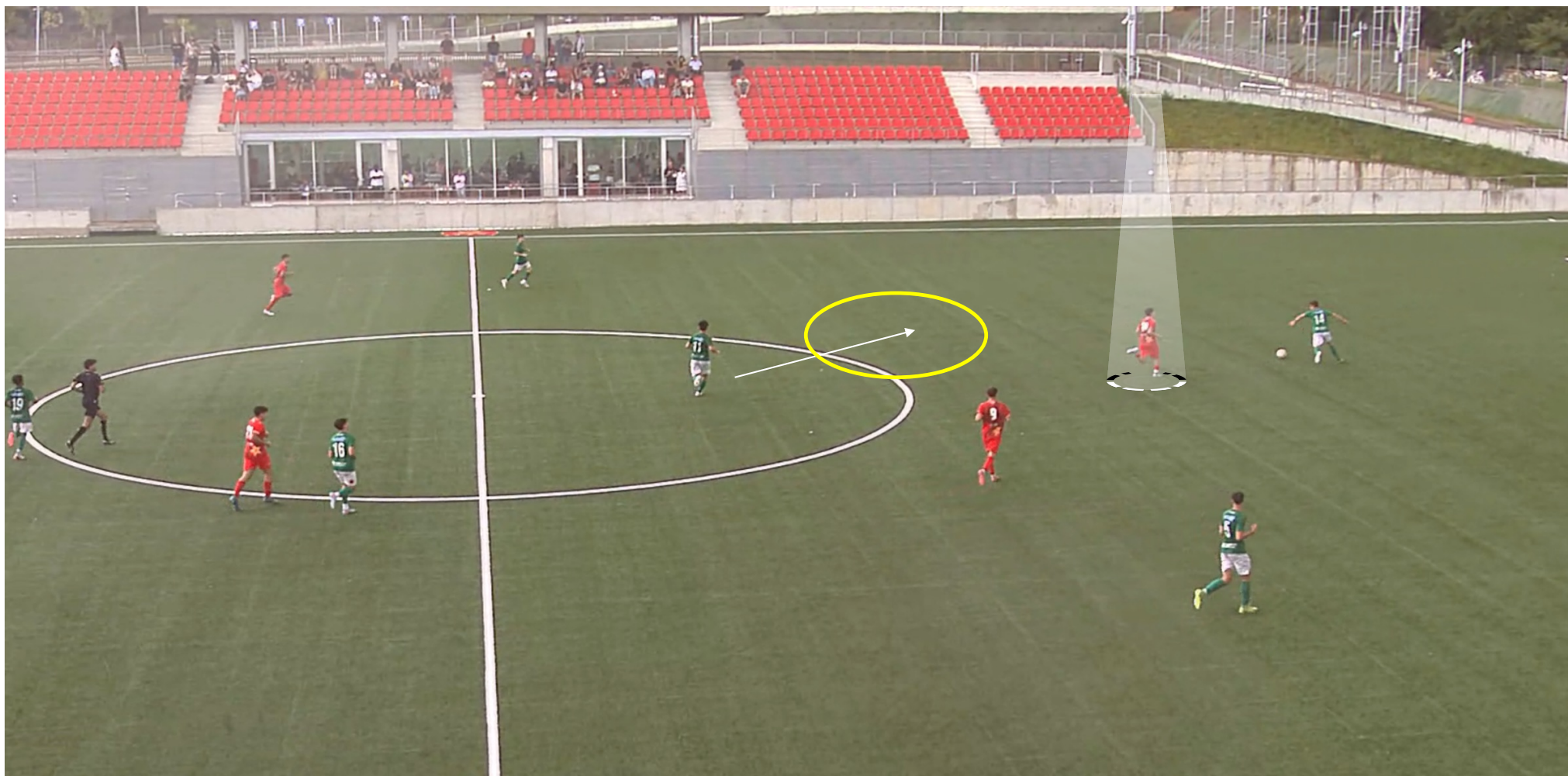


MALA DECISIÓN. AQUÍ TIENES QUE JUGAR FÁCIL. ADEMÁS TIENES UN 3 CONTRA 2 (SUPERIORIDAD NUMÉRICA)



MAL CONTROL. TIENES QUE CONTROLAR HACIA EL LADO CONTRARIO DE DONDE VIENE EL BALÓN





EL APOYO MÁS CERCA DEL DELANTERO DE LA DAMM. PARA HACER QUE EL CENTRAL TENGA UN PASE DE MENOS DISTANCIA Y SEA MÁS FACIL PARA ÉL.



EL APOYO TIENE QUE SER EN DIAGONAL. NO DE ESPALDAS. TIENES QUE PERFILARTE.



