



Kagura Análisis vs Damm





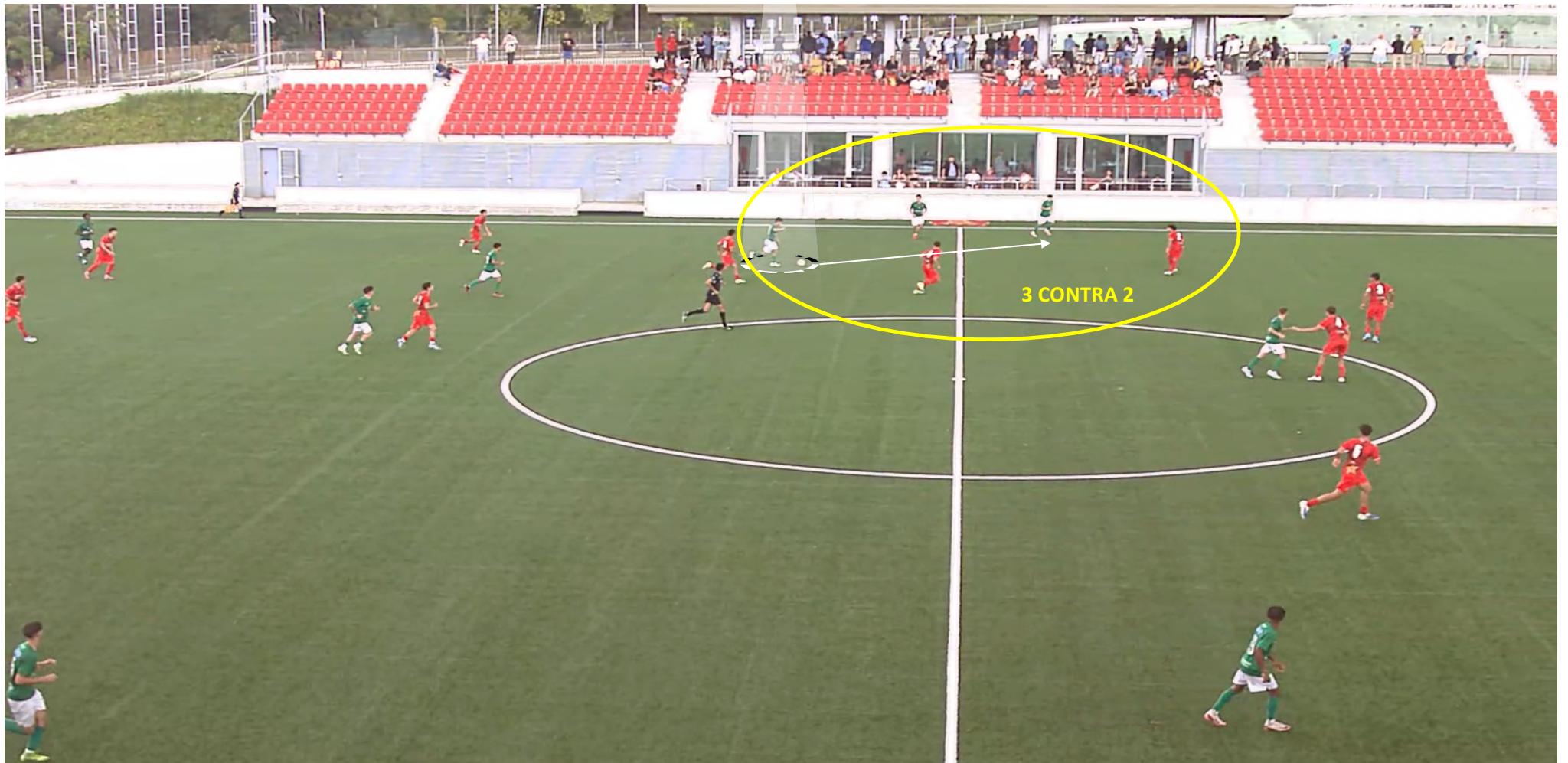
JUGADOR CON BALÓN TIENE TIEMPO Y ESPACIO: NO TIENES QUE ACERCARTE, TIENES QUE ALEJARTE



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



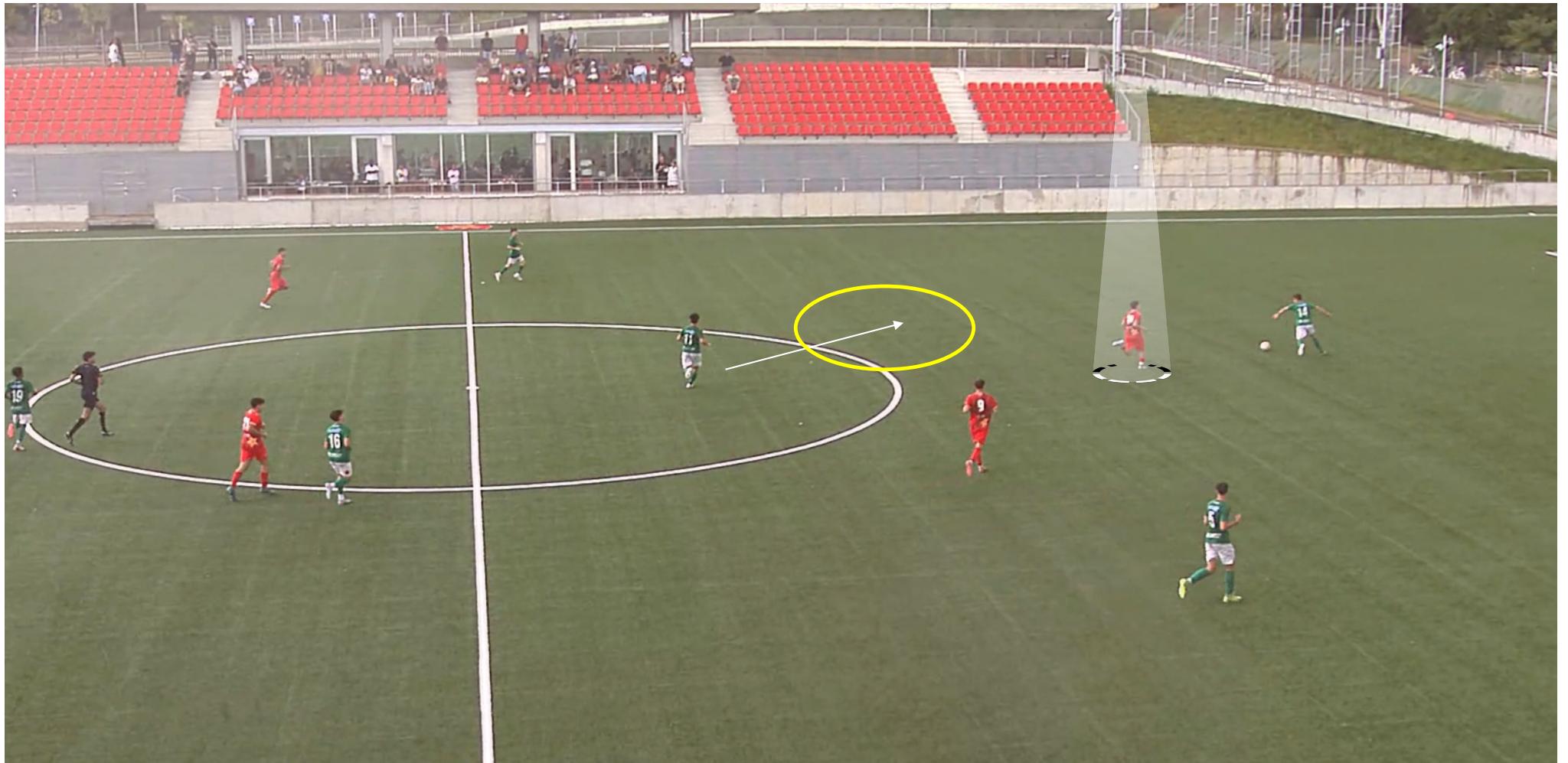
JUGADOR CON BALÓN TIENE TIEMPO Y ESPACIO: NO TIENES QUE ACERCARTE, TIENES QUE ALEJARTE



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 FÁCIL PARA ÉL.



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

