

# SALIDA DE PARED

## FONDO

### SALIDA DE PARED DE FONDO

- 1) Esta situación es una derivación del golpe de derecha, la única diferencia es que la bola en vez de venir de frente para el golpeo, viene de atrás hacia delante. El jugador saldrá desde la posición de armado y el monitor le lanzará la bola con la fuerza y la altura suficiente para que el jugador impacte a la misma distancia y altura que en el golpe de derecha.



ARMADO

- 2) El punto de impacto: El punto de golpeo se realizará a la altura de la cintura y en plano de la cadera izquierda con el brazo derecho semi. flexionado. El monitor debe controlar en el giro de hombros, cadera y pie derecho.

En segundo lugar, debe controlar la posición de la pala en este punto y que el eje longitudinal de la misma se siga manteniendo paralelo al suelo.



IMPACTO

- 3) **Terminación:** El monitor colocará al jugador cerca de él, desde la posición de golpeo se le lanzará la bola a baja velocidad, con un bote en el suelo. El jugador tocará la bola y continuará el movimiento hasta la terminación.

El monitor tendrá que tener en cuenta:

- a) Giro de hombros.
- b) Giro de cadera.
- c) Que la mano derecha quede a la altura del pecho.
- d) Que la punta del pie derecho este apoyada y el talón levantado.



TERMINACIÓN

- 4) Desde la posición de espera: El monitor colocará al jugador en posición de espera a una distancia que él considere buena, para que cuando el jugador ejecute el movimiento completo, la bola pase por encima de la red sin dificultad alguna.

Dependiendo del nivel del jugador el monitor le lanzará bolas con la mano o con la pala desde el otro lado de la red.

