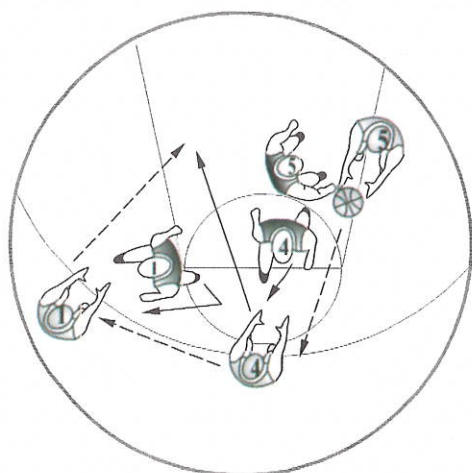




MONCHO LÓPEZ

CONSTRUCCIÓN DEL ATAQUE

JUEGO POR CONCEPTOS

"Es esencial que en tu filosofía de juego se vean reflejadas las virtudes de tu equipo, y elegir sistemas que se adapten a los fundamentos en que se sustentan esas virtudes." (Bob Huggins, 2.000)

Reflexionando sobre la actuación de nuestro equipo, posiblemente la mayoría de los entrenadores nos hemos preguntado en más de una ocasión, **¿A QUÉ JUGAMOS?**

Tanto en categorías de formación como en el baloncesto profesional nos encontramos con el problema de que nuestros jugadores tienen dificultad para interpretar las situaciones de ventaja que el juego ofensivo nos da frente al rival. Habitualmente asimilan un sistema de juego y lo desarrollan de manera mecánica, con una mal denominada disciplina táctica, y en otras ocasiones automatizan una "coreografía" que se rompe en cualquier momento sin más criterio que la decisión de finalizar por parte de un jugador. Nosotros no estamos en contra de la aplicación de sistemas de juego, pero creemos que éstos en ningún momento pueden ser la base sobre la que construir el juego del equipo, sino más bien un apoyo o complemento a un *estilo de juego*, por conceptos simples o complejos, elegidos por el entrenador, ajustándose a las características individuales de sus jugadores, y también a la configuración o estructura del equipo. Esta filosofía ofensiva la denominaremos **Juego Básico por conceptos**.

Coordina: **Julio Bravo Martín**
Maqueta: **José Martín Sanz Palomo**
María Luisa del Río Sánchez

Definición de conceptos: **normas** de aplicación común a situaciones de juego.

Evidentemente en la elección de conceptos de juego que haga el entrenador, un factor importantísimo es el nivel actual o categoría del equipo, siendo más simple en jugadores de bajo nivel técnico, y con mayor riqueza conceptual en equipos con alto nivel de técnica táctica individual. La experiencia nos demuestra que la aplicación de un Juego Básico, sirve además como elemento de desarrollo de la utilización correcta de los fundamentos individuales, es decir, la comprensión del juego a partir de la táctica individual.

Nosotros queremos enseñar a los jugadores como jugar, no como hacer sistemas. Pretendemos que el Juego Básico predomine en todas nuestras acciones de ataque, entendiendo además que éste es de aplicación en todas las fases del juego ofensivo; contraataque, transición y juego en media cancha. La utilización de sistemas de juego se optimizará gracias a nuestro juego por conceptos; en la aplicación de un sistema le estamos comunicando a nuestro equipo sobre qué ventaja ofensiva queremos construir el ataque. Sobre la primera opción de finalización que nos da el sistema, se generarán más opciones como resultado de un juego de reacción ante respuestas defensivas.

El juego por conceptos o Juego Básico nos permitirá variaciones sobre sistemas de juego, e incluso estructuras de equipo variables durante un mismo partido. Los jugadores asimilarán sin dificultad las variaciones tácticas, con el consiguiente rendimiento inmediato.

En definitiva, podemos considerar que nuestra intención en ataque consiste en *crear juego (movimiento) a partir de una ventaja, en contra del movimiento automático en la búsqueda de una ventaja final.*

SELECCIONES: En el trabajo con selecciones nos encontramos con la necesidad de lograr un nivel óptimo de juego a corto plazo, bajo unas circunstancias determinadas de entrenamiento y configuración de equipo. Las situaciones especiales las aglutinamos en:

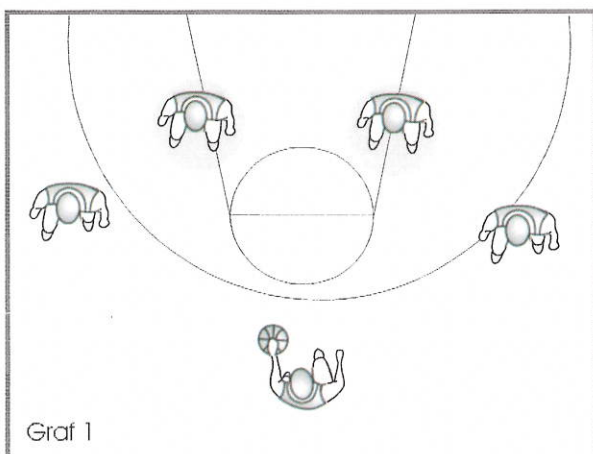
- Pocas sesiones preparatorias como conjunto antes de afrontar una competición de máximo nivel. Lógicamente no podemos pretender que los jugadores asimilen un amplio número de sistemas de ataque para dar respuesta a todos los argumentos tácticos que nos encontraremos.
- Los jugadores proceden de diferentes equipos, en ocasiones de diferentes competiciones, y han actuado bajo filosofías y conceptos de juego dispares.
- En la selección muchos de sus componentes ejecutarán un rol de juego diferente al que tienen en su club, tanto a nivel de presencia en cancha como de toma de decisiones en el juego.

El Juego Básico puesto en práctica por una selección, nos ayudará a homogeneizar un *ESTILO*, dicho estilo de juego respetará, mejor dicho, definirá las referencias de juego sobre las que construiremos nuestro ataque. Obviamente tendremos como referentes nuestros mejores jugadores.

Ejemplarizaremos con el Juego Básico puesto en práctica por la Selección Española Senior 2003, y también, con sus particulares matices, por las selecciones "Sub20" 2002 y Senior "B" 2001.

NORMAS

REFERENCIA INTERIOR



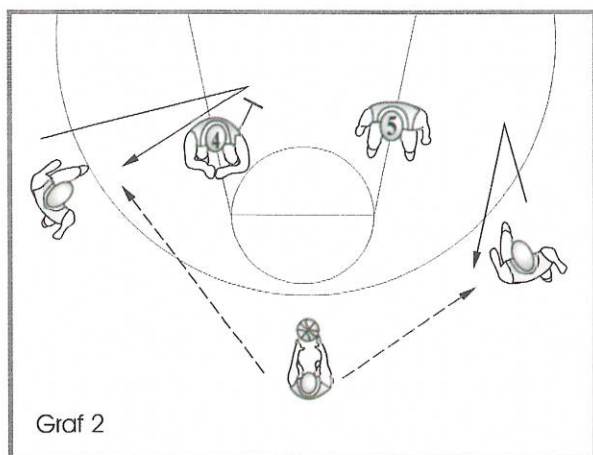
Graf 1

- El primer objetivo del ataque es la utilización de un jugador situado en el poste medio como potencial receptor del balón.
- El jugador elegido servirá de referencia ofensiva a partir de la cual las acciones de ataque se desarrollarán según los conceptos de juego predeterminados.

Gráfico 1

JUEGO LIBRE

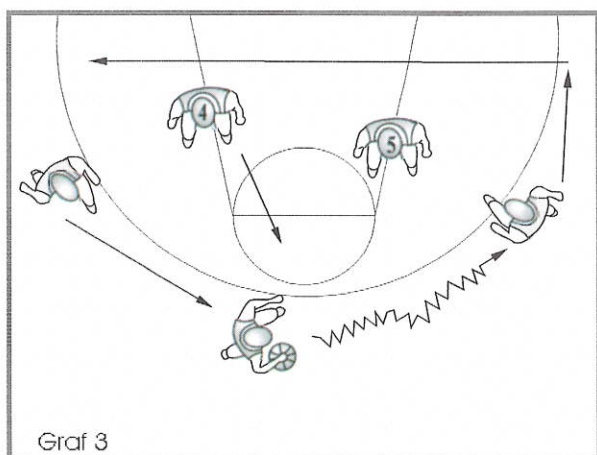
Juego libre para definir lado de inicio: botar / pasar y cortar / pasar y bloquear



Graf 2

- Pasar: vemos como el lado de inicio se define con pase. Los exteriores dispondrán de diferentes opciones de recepción, utilizando incluso a los jugadores situados en poste medio como elemento de bloqueo.

Gráfico 2



Graf 3

- Botar: el hombre balón se decanta hacia un lado definiendo con su desplazamiento el poste medio elegido como primera opción de juego.
- El jugador exterior situado en el lado fuerte corta hacia el lado contrario, mientras que el eje central del ataque lo puede ocupar un exterior reemplazando, o el pivot del lado contrario subiendo al poste alto. Esta última es la opción que preferimos, siempre que nuestros cuatro tiradores están en cancha.

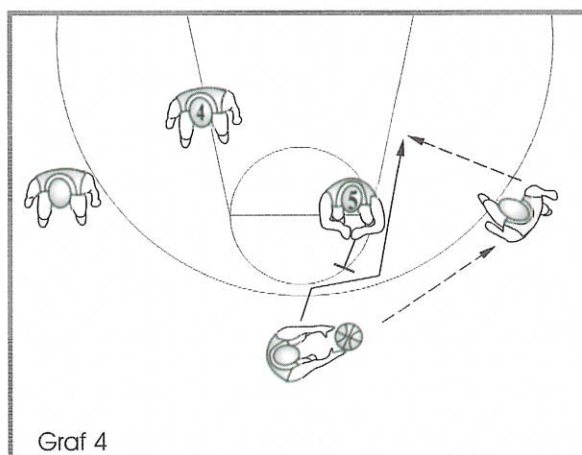
Gráfico 3

SISTEMA

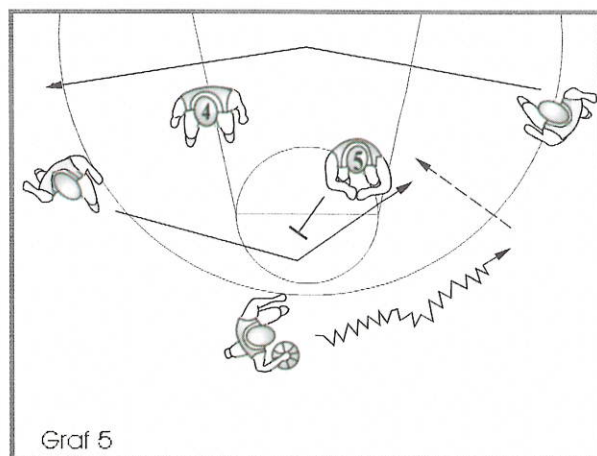
Sistema con opción inicial de pase interior

- A través de un sistema de ataque situamos a un jugador en el poste medio, no tiene por qué ser un pivot.
- Vemos la utilización de un movimiento de corte UCLA, para que un jugador exterior ataque de espaldas a canasta.

Gráfico 4



Graf 4



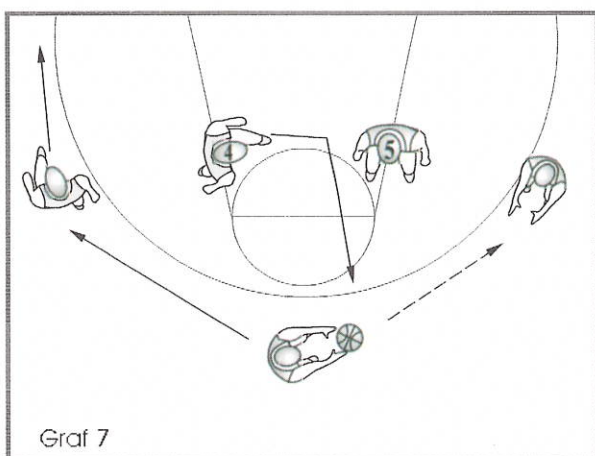
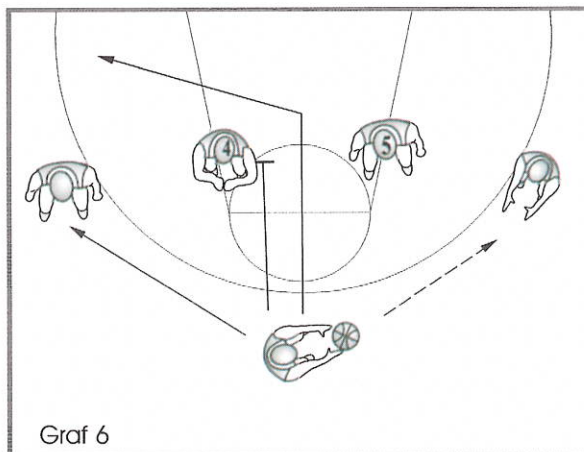
Graf 5

- Como ejemplo, otra posibilidad de utilizar un sistema de ataque cuya primera opción de juego es un exterior que sale de un bloqueo para recibir en el poste medio.

Gráfico 5

- El pasador tiene tres opciones de juego; pasar y cortar, pasar y bloquear, y por último pasar y aclarar.
- La opción de *pasar y cortar* creemos que es la menos útil, debido a la ubicación de dos atacantes en los postes, con la evidente falta de espacio para que el cortador pueda realizar su acción con ventaja.

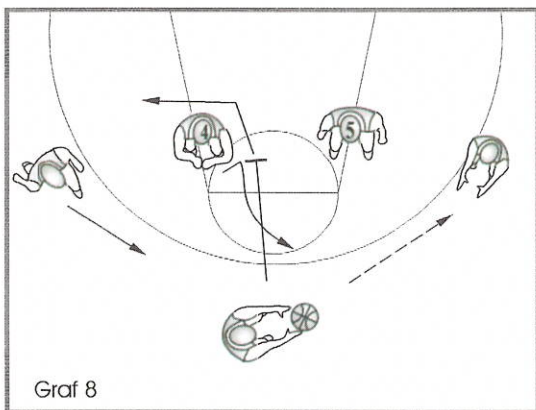
Gráfico 6



Graf 7

- *Pasar y aclarar*: es el concepto de ataque que preferimos. Queremos aclarar el eje central para que el otro pivot suba y decida jugar en poste alto o más allá de 6,25.
- Podemos adoptar una formación de cuatro exteriores, además de distraer a la defensa ante una posible recepción de 5.

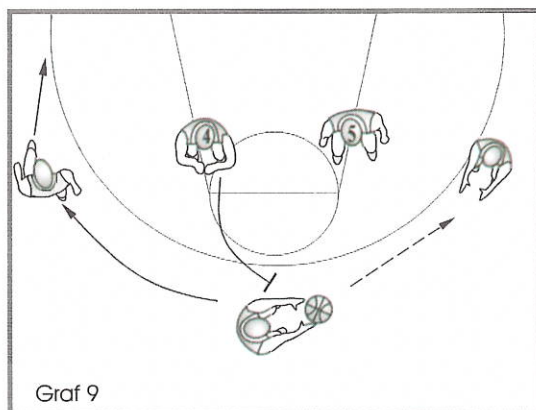
Gráfico 7



Graf 8

- *Pasar y bloquear*: también como movimiento de distracción defensiva, pero además como recurso táctico para liberar a un pivot (4) que puede amenazar de cara a canasta.

Gráfico 8



Graf 9

- *Bloqueo ciego*: en aquellas ocasiones en que el pivot del lado contrario sube antes del desplazamiento del exterior central, también si éste retrasa su toma de decisión.

Gráfico 9

BALON INTERIOR

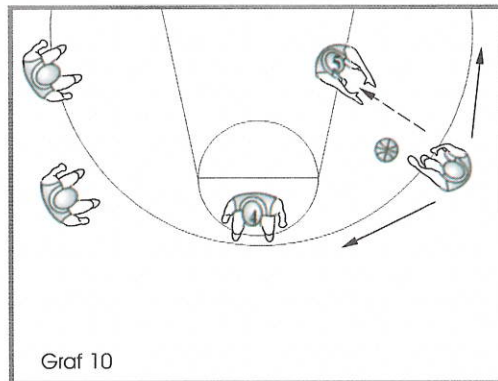
Receptor en el poste medio

REGLAS DE ACTIVIDAD SIN BALÓN

DISTRACCIÓN EN EL LADO FUERTE

- El pasador realiza desplazamientos de amenaza ofensiva, totalmente adecuado para recibir y tirar.

Gráfico 10

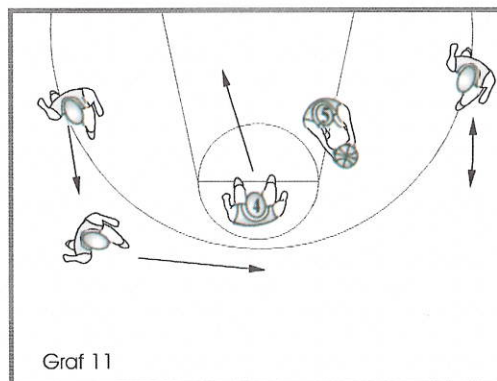


Graf 10

DISTRACCIÓN EN EL LADO DE AYUDA

- El pivot decide (abrir / cortar). Según sus características, tirador o no, o como respuesta a las acciones defensivas. 4 tiene la doble opción de permanecer abierto o cortar con fuerza hacia el interior de la zona.
- Si se produce el corte del pivot, los exteriores reemplazan ocupando el espacio central, y lateral en función de la posición de 4.

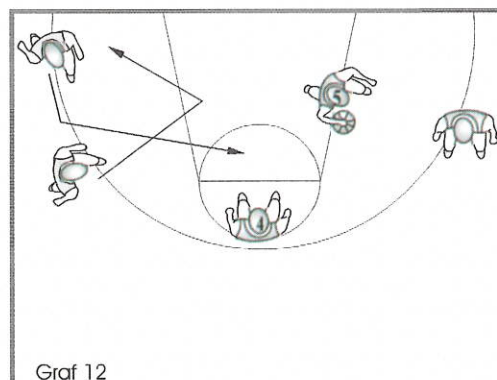
Gráfico 11



Graf 11

- Si 4 permanece abierto, los exteriores realizan cortes desde el lado de ayuda a la espalda de la defensa. El objetivo es recibir con ventaja en el corte, o generar la atención defensiva como distracción de las posiciones de ayuda.

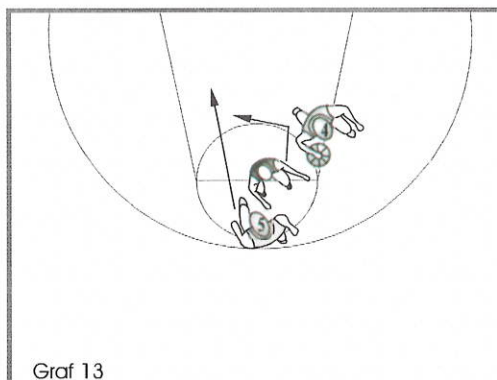
Gráfico 12



Graf 12

- Cuando el jugador situado en poste alto no tiene cualidades para amenazar desde el exterior (Kornegay, Reyes), obligamos a jugar el concepto de corte interior.
- Este corte también se puede realizar por lectura de una posición de ayuda del defensor del poste alto; cortamos fuerte a su espalda con la intención de recibir o alejarlo de la posición de ayuda.

Gráfico 13

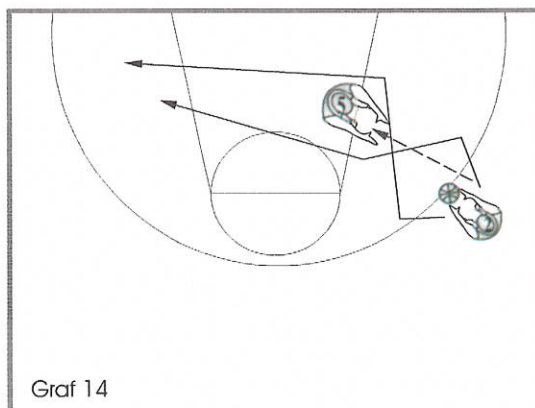


Graf 13

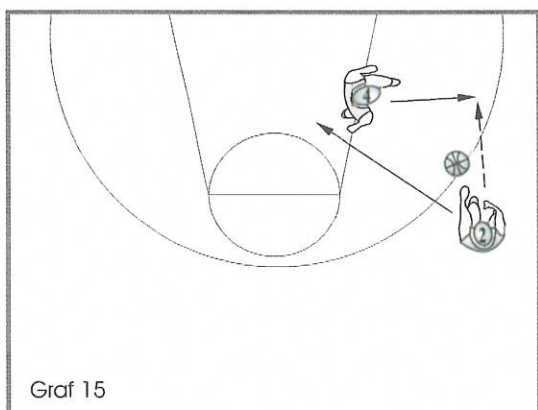
- Por norma preferimos que el pasador no corte desde el lado fuerte, pero se pueden dar excepciones.

- ♦ El jugador 2 corta por lectura a la espalda de su defensor.
- ♦ El jugador 2 corta porque el pivot ha recibido con los pies fuera de la pintura y necesita espacio par el dribling en su 1x1.

Gráfico 14



Graf 14



Graf 15

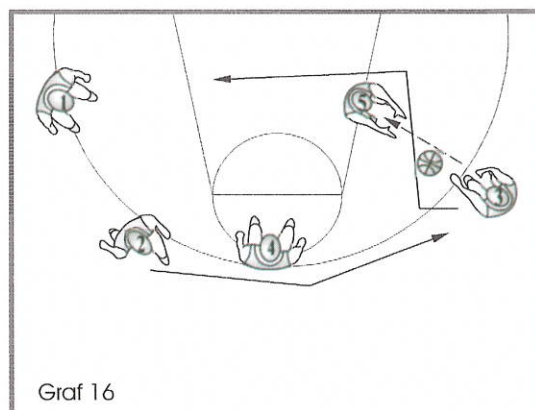
- ♦ El atacante situado en poste medio se abre para una recepción exterior, en ese caso 2 tiene espacio para jugar pasar y cortar. El corte de 2 también sirve para aclarar la situación de 1x1 de 4.

Gráfico15

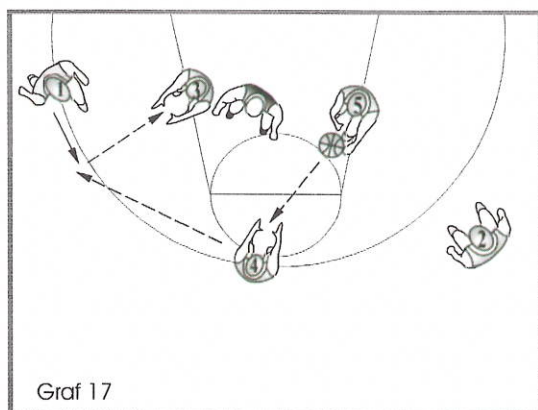
Si el pasador es un alero alto (3), le damos la opción de cortar. Quizá no esté cómodo en los desplazamientos en lado fuerte, y además ocupa mucho espacio de acción del poste receptor.

- Cuando 3 toma la decisión de cortar, un exterior reemplaza desde el lado contrario para equilibrar espacios de ataque.

Gráfico16



Graf 16



Graf 17

- Al corte de 3 le podemos dar la utilidad táctica de ventaja en el poste, a través del concepto ofensivo de inversión y triángulo de pase.

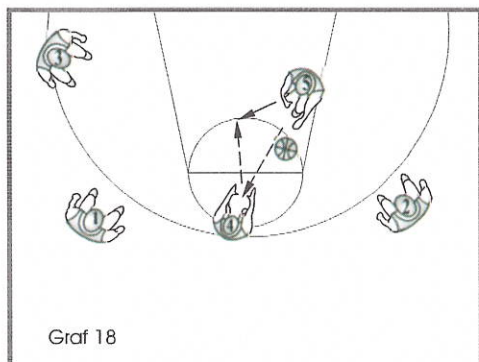
Gráfico 17

JUEGO DENTRO - FUERA

DENTRO - FUERA + CORTAR / ABRIR

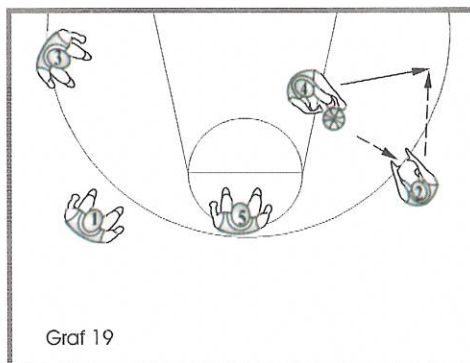
- Ante un pase hacia el centro, el pivot juega una acción de *pasar y cortar* hacia el interior de la zona para una nueva recepción con ventaja.

Gráfico 18



- Un pivot con recursos de cara a canasta, puede jugar *pasar y abrirse* al exterior, contra un defensor más grande y lento.

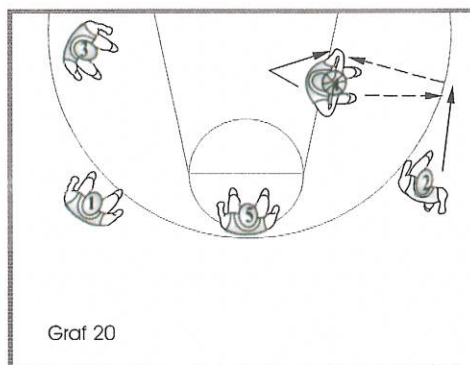
Gráfico 19



DENTRO - FUERA + REPOSTEAR

- El pivot saca el balón y aprovecha la momentánea relajación defensiva para ganar mayor espacio interior y recibir de nuevo.

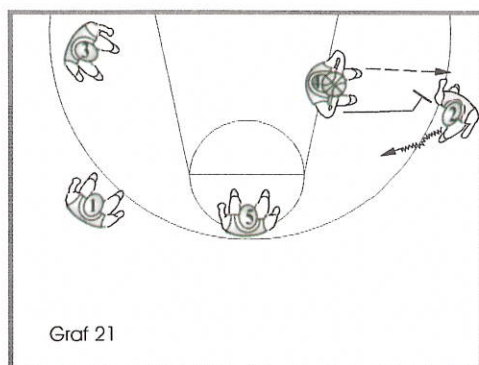
Gráfico 20



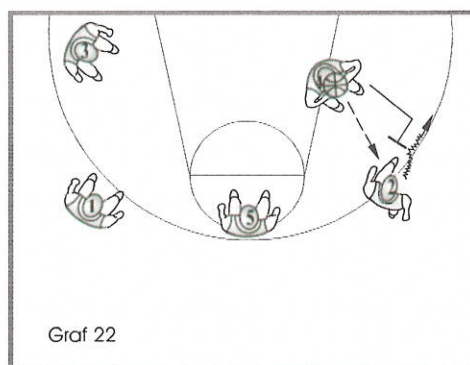
DENTRO - FUERA + BLOQUEO DIRECTO: LATERAL / INICIAL

En función de la ubicación del receptor exterior, por debajo o por encima de la prolongación de tiro libre, jugamos con un determinado ángulo el bloqueo directo.

- Lateral: cuando la recepción se produce por debajo de tiro libre, el pivot sale con rapidez a bloquear al defensor exterior que está recuperando sobre el receptor.



- Inicial: cuando la recepción es por encima de tiro libre, el pivot bloquea para que el driblador juegue hacia la línea de fondo.

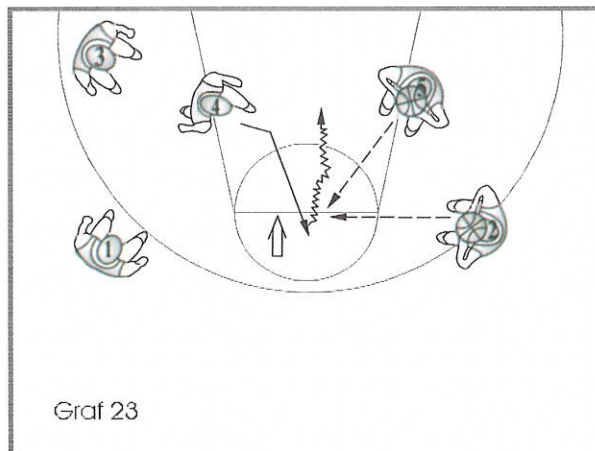


POSTE ALTO

FINALIZACIÓN

- La recepción del poste alto puede ser desde el exterior, o desde el receptor interior.
- El pivot que recibe en poste alto puede finalizar con diferentes opciones: tiro desde el poste, tiro desde 6,25 y penetración en 1x1.

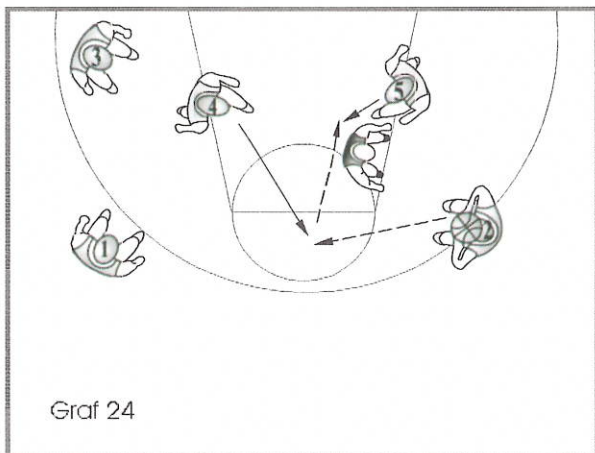
Gráfico 23



Graf 23

TRIANGULACIÓN :CORTA / LARGA

Triangulación corta con juego entre pivots o larga estando el receptor en esquina



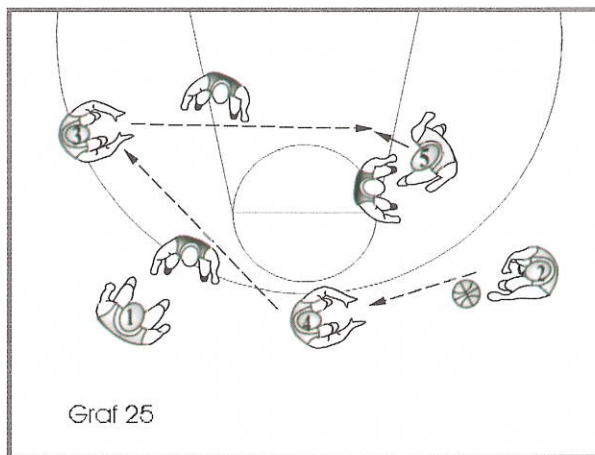
Graf 24

- La recepción de 4 puede abrir una línea de pase a 5, produciéndose un juego entre pivots a través de una triangulación corta.

Gráfico 24

- Si no hay pase pivot- pivot, 4 leerá posiciones defensivas para invertir a la esquina, abriendo línea de pase a 5 a través de una triangulación larga.

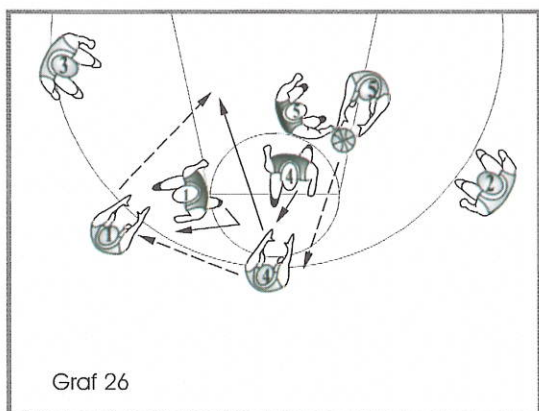
Gráfico 25



Graf 25

INVERSIÓN + TRIPLE OPCIÓN DE JUEGO

Cuando el receptor de poste alto invierte, tiene tres opciones de toma de decisión



Graf 26

CORTAR

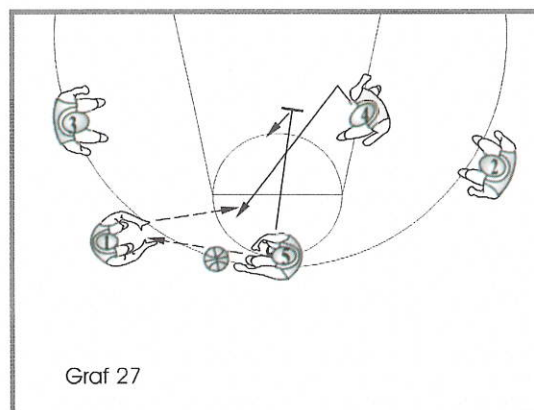
- Si tiene ventaja, por rotación o recuperación defensiva, juega *pasar y cortar* al poste medio.

Gráfico 26

BLOQUEO INDIRECTO

- El jugador 5 puede jugar *pasar y bloquear indirecto*, sobre todo como opción de liberar a un 4 tirador.

Gráfico 27

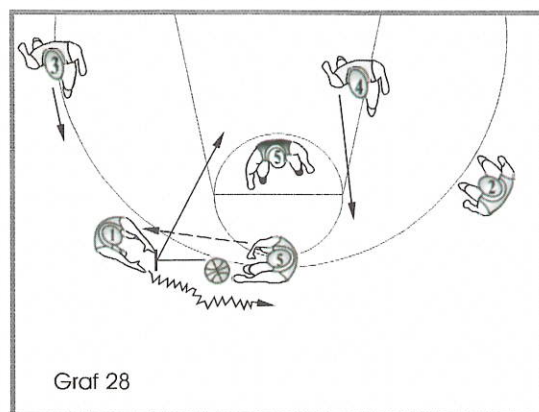


Graf 27

BLOQUEO DIRECTO

- El jugador 5 puede atacar la posición defensiva de su par, invirtiendo saliendo rápido de la zona a realizar un *bloqueo directo*.

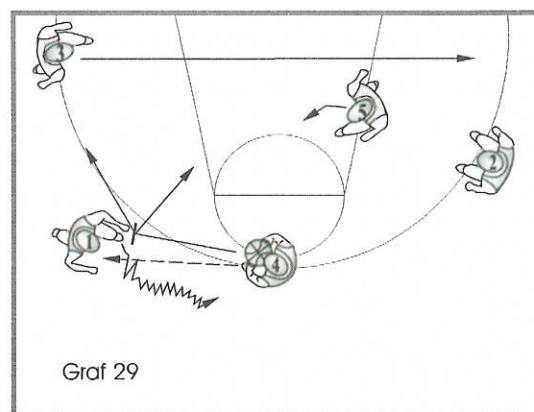
Gráfico 28



Graf 28

- El jugador 4 invierte y bloquea directo; el exterior del lado balón corta para aclarar continuación a 4, que puede bloquear y continuar abierto, o hacia el interior.

Gráfico 29



Graf 29