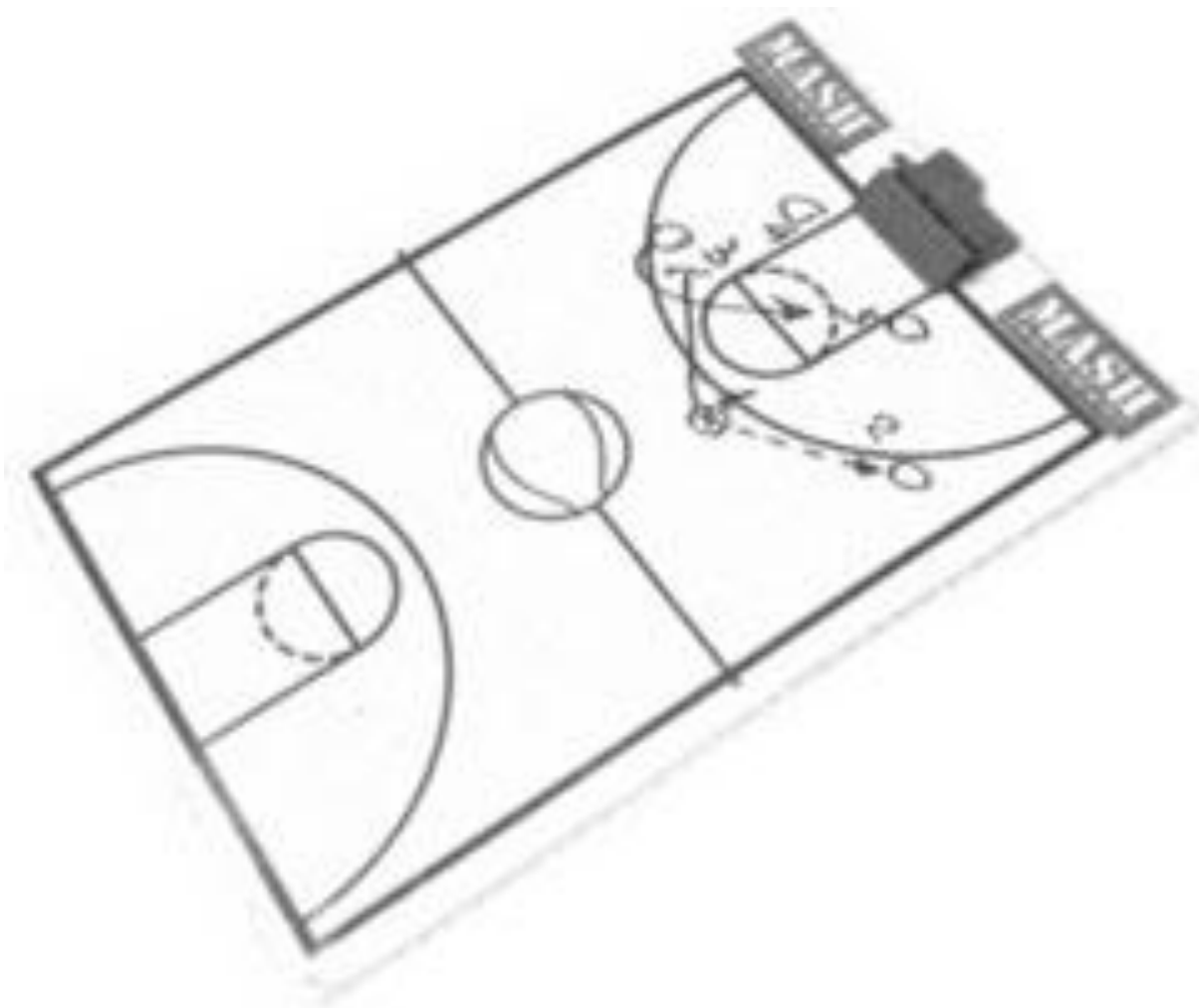


EL JUEGO DE ATAQUE POR CONCEPTOS



	<u>Página:</u>
1. Introducción.	3
2. Objetivos:	3
2.1. Formación.	4
2.2. Uso de los espacios intermedios.	4
2.3. Conseguir ventajas espacio-temporales sobre el defensor.	4
3. Características:	5
3.1. Adaptación a cualquier defensa con mayor velocidad.	5
3.2. Integrar movimientos ofensivos dentro de conceptos.	5
4. Rango de tiro y flujos de jugadores.	5
5. Antecedentes en la ordenación del juego de ataque por conceptos.	6
5.1. Juego en estructura semidefinida.	6
5.2. Juego en los postes (triángulos).	8
5.3. Juego libre para cinco exteriores.	11
5.4. Ataque en "L".	14
6. Principios básicos del ataque.	16
6.1. Principio de agresividad.	16
6.2. Principio de iniciativa sobre la defensa.	16
6.2.1. Anticipación.	16
6.2.2. Estrategia transversal.	16
6.3. Ampliar el campo de juego mediante la obtención de ventajas espacio-temporales.	17
7. Conceptos: qué son y cuándo aplicarlos.	17
8. Herramientas o jugadas que emplearemos y conceptos aplicables a las mismas:	18
8.1. Dividir y pasar.	18
8.2. Pasar y cortar.	24
8.3. Juego al poste (triángulos).	28
8.4. Bloqueos (directos e indirectos).	28
8.5. Desajustes (Miss-Match).	30
9. Breve referencia a la diferencia con ataque contra zonas.	31
10. El problema de la toma de decisiones.	35
11. El problema de la ordenación del juego.	36
12. El problema de la sincronización del juego.	38
13. Conclusiones.	39
14. Bibliografía.	40

1. INTRODUCCIÓN:

Con la realización del CES 2008 me he dado cuenta de que tengo una forma propia de entender el baloncesto y es algo que quería exponer en el proyecto. Creo firmemente en lo que digo y por ello lo expongo con seguridad, desde la experiencia que da el hecho de que a mí me haya funcionado, pero, por favor no confundirlo, con mucha humildad. He tratado de ser ambicioso en los contenidos para hacer un documento muy personal sabiendo el riesgo que corría por ello.

El juego de ataque por conceptos es una parte del baloncesto muy relacionada con la formación y creo que aún tiene un amplio margen de estudio. No es mi intención innovar sobre el tema, pero dentro de mis posibilidades intentaré aportar mi experiencia sobre lo que he aprendido, cuáles son las causas que hacen que me funcione en equipos de formación.

Las tácticas ofensivas que utilizamos en baloncesto de formación se ven limitadas por la edad de los jugadores y por su madurez, por ello solemos aplicar para jugadores que están en un estado inicial del proceso de formación tácticas muy sencillas, básicas, sin tener en cuenta un elemento que para mí es clave: la táctica debe ayudar a la formación del jugador en la comprensión del juego. No se trata, por tanto, de únicamente situarlos en el campo sin que se estorben entre ellos, sino que debe ser una parte de su formación como jugadores dándoles recursos para que puedan mejorar, a un nivel tal que, yo creo, es equiparable a la enseñanza de los fundamentos, ya que debe enseñarles a conocer el juego. Enseñar la técnica al tiempo que la táctica explicando la razón de lo que hacemos para que el trabajo tenga sentido para el jugador. Conocer qué fundamento deben utilizar en cada momento de tal forma que todos los jugadores pasen por todas las posiciones y se les facilite el poder jugar uno contra uno. Se trata, por tanto, de enseñar la lectura de juego: saber qué están haciendo y porqué en función de las decisiones que tomen tanto los contrarios como el resto de jugadores del equipo.

Parto, básicamente, de mi experiencia en jugar en ataque por conceptos y de un sistema de juego que he utilizado anteriormente, ampliado con las aportaciones de otros compañeros durante el CES 2008, así como de bibliografía adjunta, para incluirlos en el juego que actualmente realizo con el equipo que entreno. Trato de partir de una situación práctica, del trabajo en pista y de los resultados en los partidos para, a partir de ahí, intentar desmenuzar las causas para conocer porqué funcionan de dicha manera. Voy, por tanto, a intentar diferenciar los hechos objetivos de los medios que he utilizado para conseguirlos y que son susceptibles de utilización según criterio.

Voy a relacionar específicamente elementos técnicos que estén relacionados con conceptos de táctica y que creo que son necesarios para la comprensión de dichos conceptos, por tanto no me voy a detener en aspectos que no se corresponden con el tema que trato.

2. OBJETIVOS:

Los objetivos marcados, como dije anteriormente, van más allá de la mera disposición táctica. Además del objetivo principal: la formación del jugador, hay otros objetivos secundarios, también

relacionados con el aprendizaje y que dependerán de las características de los jugadores y sus movimientos en el campo.

2.1 Formación:

Durante el pasado curso había discrepancias entre los apuntes y algunos ponentes sobre si el conocimiento del juego es una cualidad entrenable o no. Yo soy optimista al respecto y creo que sí lo es, es mejorable. El juego por conceptos permite a los jugadores elegir utilizar un fundamento u otro en función de la situación de los compañeros y los defensores. A nivel de táctica individual intentamos enseñar a un jugador un fundamento no por sí mismo, sino en base a la respuesta del defensor. A nivel colectivo, la táctica que debemos utilizar debe permitir al jugador las mismas decisiones a un nivel más complejo tanto por la velocidad con que cambian las situaciones en el campo como por la gran cantidad de focos de atención que debe atender el jugador. En formación trabajamos con niños de diferentes edades y dentro del mismo grupo, con diferentes niveles de madurez, yo creo que es esencial que el sistema táctico que elijamos permita fomentar la creatividad y el conocimiento del juego, es decir, la formación de cada jugador, al ritmo que le permita su propia madurez, de tal forma que los que lleven un ritmo de aprendizaje más elevado no se vean retrasados en su formación al tiempo que los que lo llevan más lento no forzarles a situaciones a las que no estén preparados.

Hay que entrenar la técnica a la vez que trabajamos la táctica individual para que el trabajo que realizamos con los jugadores tenga sentido y para que el jugador siempre aprenda una situación de juego y su contrario, es decir, enseñar la técnica de forma que el jugador siempre tenga, al menos, dos alternativas en función de la decisión que tome el defensor.

Uno de los efectos más importantes de la posibilidad de que todos los jugadores ocupen todas las posiciones para evitar la especialización a muy temprana edad es la formación de jugadores lo más completos posibles.

2.2 Uso de los espacios intermedios:

Para mí es algo esencial, ya que debemos aprovechar el campo en su totalidad. Si creamos peligro para los defensores en áreas lo más amplias posibles estaremos ante una defensa que necesita una mayor actividad para defenderlas. Por el contrario si establecemos unas posiciones determinadas en el campo el defensor ve facilitada su labor ya que sabrá intuitivamente hacia dónde debe desplazarse.

2.3 Conseguir ventajas espacio-temporales sobre el defensor:

Es un objetivo relacionado con la táctica individual y que por tanto debe ir unido a la enseñanza de la técnica individual. El jugador, en el 1x1, debe tener como objetivo el obtener una ventaja posicional en un tiempo dado, ya sea la obtención de la distancia necesaria para lanzar a canasta y el tiempo necesario para armar el brazo, o un primer paso que permita desbordar al defensor y poder así superarle en una penetración a canasta.

El momento y lugar para obtener dichas ventajas es un objetivo relacionado con la táctica de equipo, ya que debemos tener en cuenta la situación del resto de jugadores y de sus respectivos defensores.

3. CARACTERÍSTICAS:

Las características más importantes de la ordenación del juego de ataque que propongo son:

3.1 Adaptación a cualquier defensa con mayor velocidad:

El aprendizaje de la lectura del juego a la par que los fundamentos les ayuda a entender para qué sirven y en qué momento deben ser aplicados, es lo que se denomina táctica individual. Según van avanzando en el juego de conjunto (2x2, 3x3, etc.) la dificultad se acentúa y la toma de decisiones no depende tan solo de la respuesta de su defensor, sino que debe incluir a sus compañeros y respectivos defensores, es lo que se denomina táctica de equipo. El trabajar por conceptos y ser el propio jugador quien toma las decisiones en la pista obliga al mismo a conocer el juego para no tomar decisiones erróneas, de esa manera las diferentes respuestas defensivas requerirán la adaptación por parte del jugador en mayor medida que si juega por sistema. En cuyo caso será el entrenador quien tome la decisión.

3.2 Integrar movimientos ofensivos dentro de conceptos:

El juego que voy a referir permite, debido a sus características de flexibilidad posicional, incluir (al principio, al final o durante del juego por conceptos) unos movimientos o sistemas más o menos cortos integrados sin necesidad de marcar la jugada o parar el juego o situar a los jugadores. Esta es una opción muy interesante a nivel táctico debido a la dificultad que conlleva para el "scouting" anticiparse a la defensa de dichos movimientos.

4. RANGO DE TIRO Y FLUJOS DE JUGADORES:

El rango de tiro de un determinado jugador está relacionado con los porcentajes de anotación que tiene en un partido desde diferentes áreas del campo. No está únicamente relacionado con la distancia desde la que le es posible anotar con unos porcentajes aceptables, sino que también está relacionado con el ángulo respecto a la canasta. Para algunos jugadores entraña gran dificultad anotar desde los laterales mientras que a otros les resulta mucho más fácil.

En el juego de ataque por conceptos, para mí, es muy importante que el jugador sepa con bastante fidelidad cuál es su rango real de tiro, ya que en muchos casos me he encontrado con que la apreciación que tenían sobre ello no coincidía con lo que las estadísticas nos decían.

Por supuesto un jugador mientras esté en activo tiene la obligación de mejorar. Por tanto debe trabajar para ampliar dicho rango de tiro, pero siempre siendo consciente de donde está e irlo incorporándolo a su repertorio progresivamente acorde con su mejora en sus porcentajes.

Tendemos a situar jugadores en una disposición táctica determinada que vamos cambiando a otras de tal forma que posicionalmente supongan una supuesta ventaja sobre el defensor. Realizamos un movimiento para conseguir una ventaja allí y después otra allá tratando de sincronizar a los jugadores para que lo hagan en el momento justo, intentando que nuestro ataque sea una máquina bien engrasada. En juego por conceptos que propongo, dando al jugador también la decisión de dónde colocarse, tiendo a ver a los jugadores como flujos en el tiempo, su disposición en el campo desde el primer segundo del ataque hasta el último: por donde ha pasado, con quién se ha encontrado, qué es lo que ha hecho cada uno de los atacantes y defensores e intentar sincronizar las decisiones y los tiempos.

5. ANTECEDENTES EN LA ORDENACIÓN DEL JUEGO DE ATAQUE POR CONCEPTOS:

La denominación “juego de ataque por conceptos” recoge muy variadas propuestas de ordenación del juego, aquí voy a intentar recoger algunas de las más usuales, algunas de ellas muy distintas entre sí. Una de las más usuales para equipos en formación también para equipos profesionales.

5.1 Juego en estructura semidefinida:

Se parte de una disposición inicial o de un movimiento para que comience el juego. Su objetivo es situar a los jugadores para que se reciba el balón el jugador que queramos en un lugar determinado y con el resto de jugadores situados en el campo en situación óptima para que a partir de ahí, elegir los conceptos a utilizar en función del nivel técnico de los jugadores y de su propia madurez.

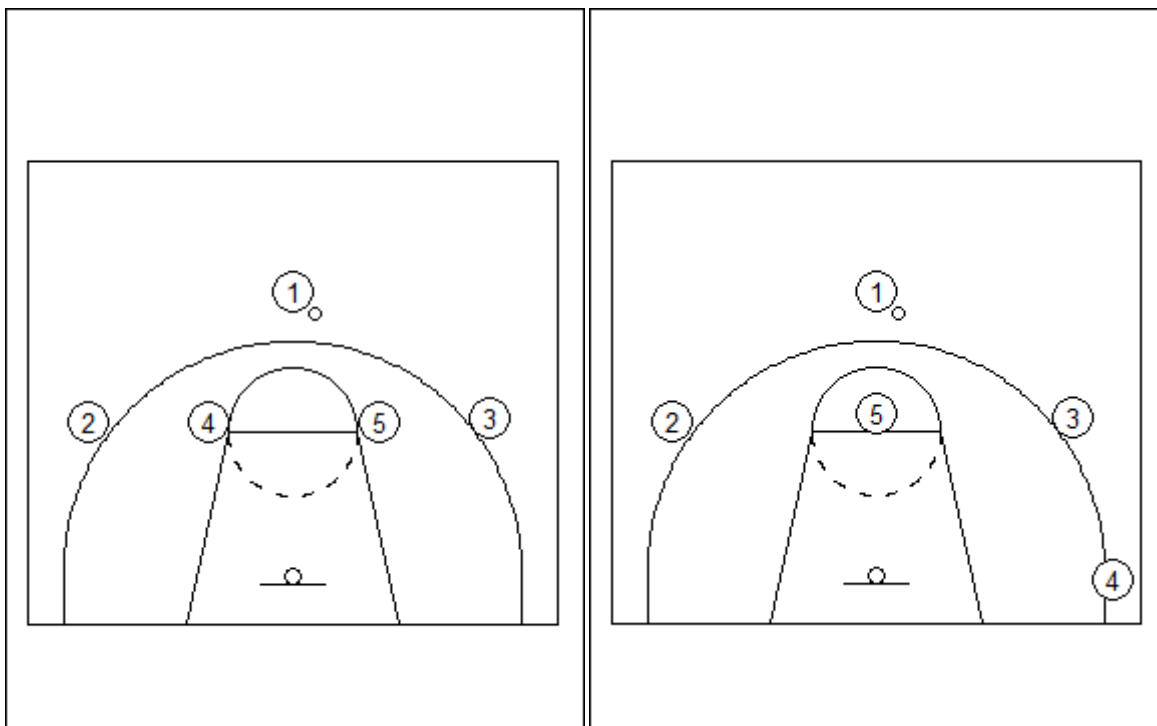


diagrama 1

diagrama 2

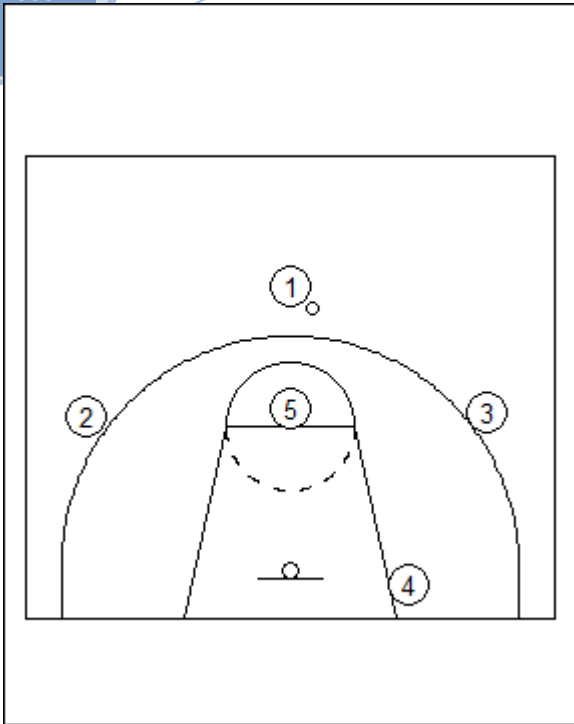


diagrama 3

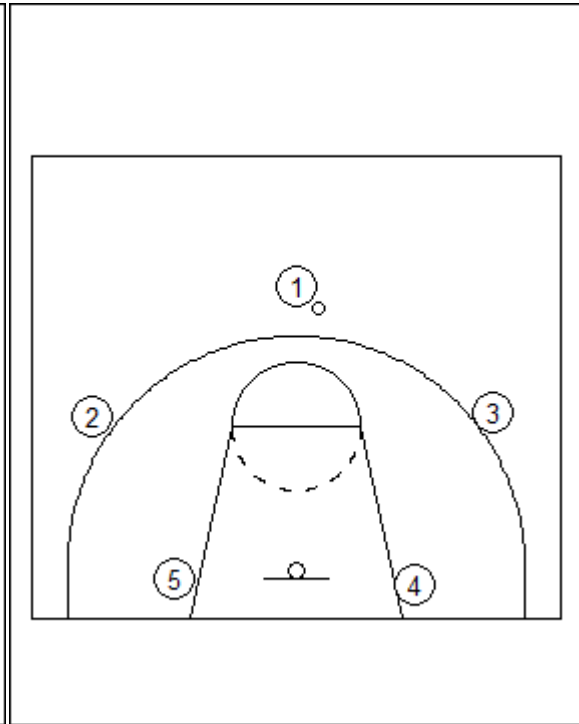


diagrama 4

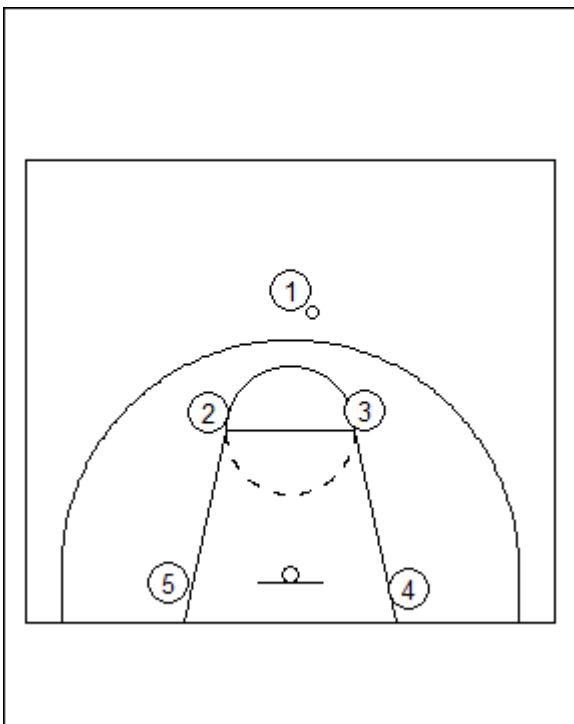


diagrama 5

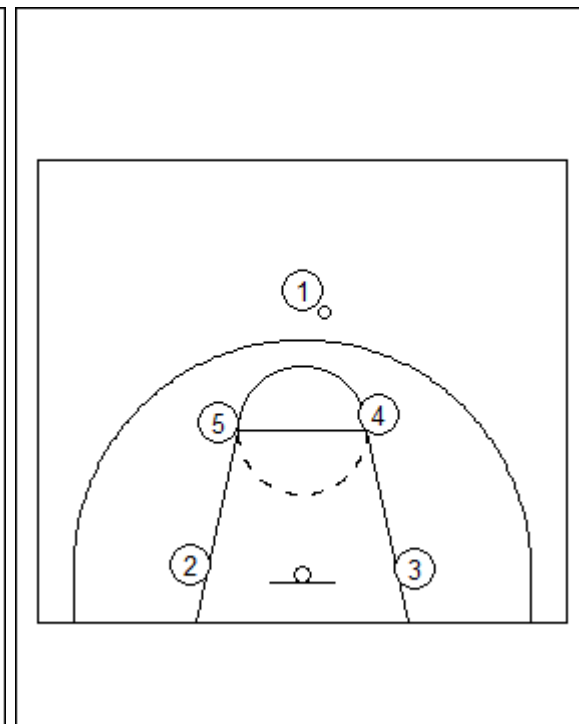


diagrama 6

También cabe la posibilidad de que comience en juego en creación para finalizar la posesión con un movimiento en una parte determinada del campo. La utilización del juego en creación nos permite administrar mejor los finales de posesión ya que se aplicarán todas las posibles variantes a las respuestas defensivas optimizando por tanto los segundos finales.

La utilización táctica de una disposición o movimiento inicial o final se debe básicamente a que ello da seguridad a los jugadores para que, si las decisiones ejecutadas no son las óptimas, generar nuevas opciones a partir de dichos movimientos. En el baloncesto de élite es muy usual utilizar el juego en creación para el contraataque y transición (también llamado llegar jugando) y enlazarlo con los sistemas para que no pare el juego ya que tenemos veinticuatro segundos de posesión y se intenta crear peligro a la defensa en todo momento.

Cualquiera de las siguientes propuestas nos permite empezar o terminar con estructura semidefinida. Las más utilizadas para empezar un sistema son: 1-4 (diagrama 1), 1-3-1 (diagramas 2 y 3), el ala pivót se situará en el campo en función de si es capaz de lanzar de media-larga distancia o no, 1-2-2 (diagrama 4), 1-box ofensivo (diagramas 5 y 6), esta última menos utilizada.

5.2 Juego en los postes (triángulos):

El objetivo es generar ventajas ofensivas a partir de las respuestas defensivas y crear juego a partir de las mismas.

El jugador que sirve de referencia ofensiva es uno que se sitúe en el poste medio.

Se rehúsa utilizar la opción pasar y cortar debido a la disposición de dos jugadores interiores que impiden que se puedan obtener ventajas (diagrama 7). Se prefiere por tanto la opción pasar y aclarar, pasar y bloquear o que un interior haga bloqueo ciego al pasador (diagrama 8).

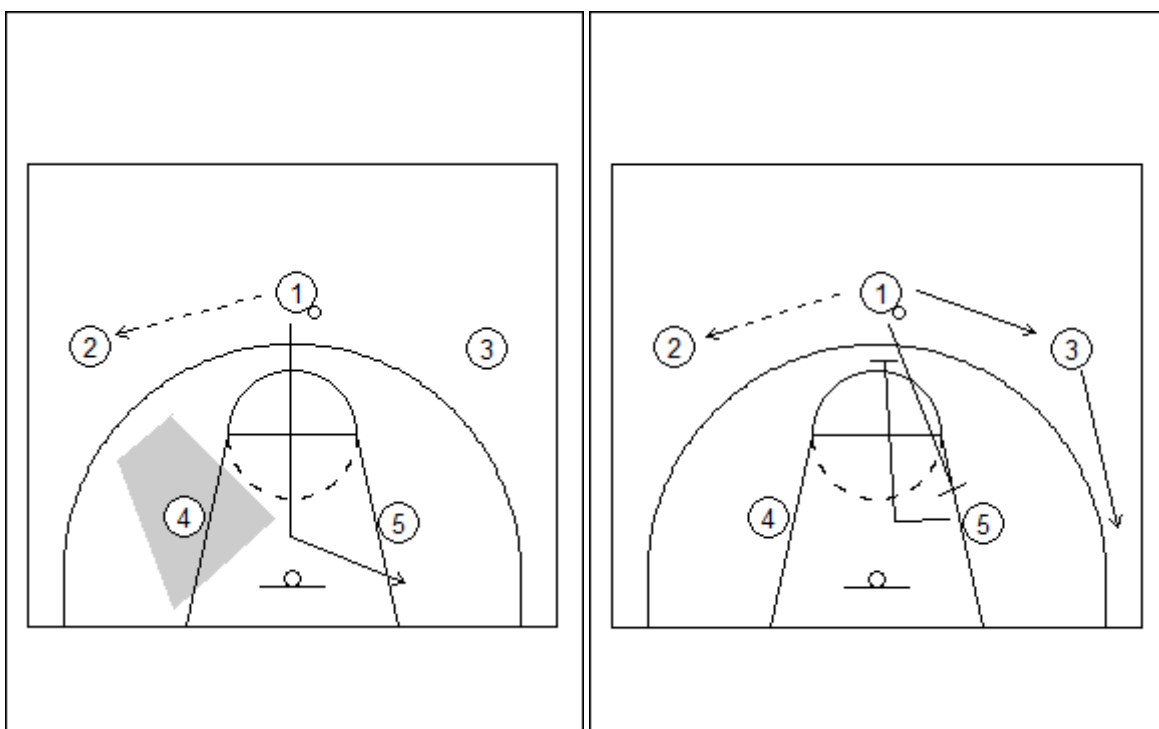


diagrama 7

diagrama 8

Una vez que ha recibido el jugador que deseamos en el poste medio y el resto de jugadores se sitúan en sus zonas de juego (diagrama 9), tanto jugadores en lado fuerte, como en lado de ayuda

están activos para generar ventajas sobre sus defensores, así como dificultar las posibles ayudas para facilitar el 1x1.

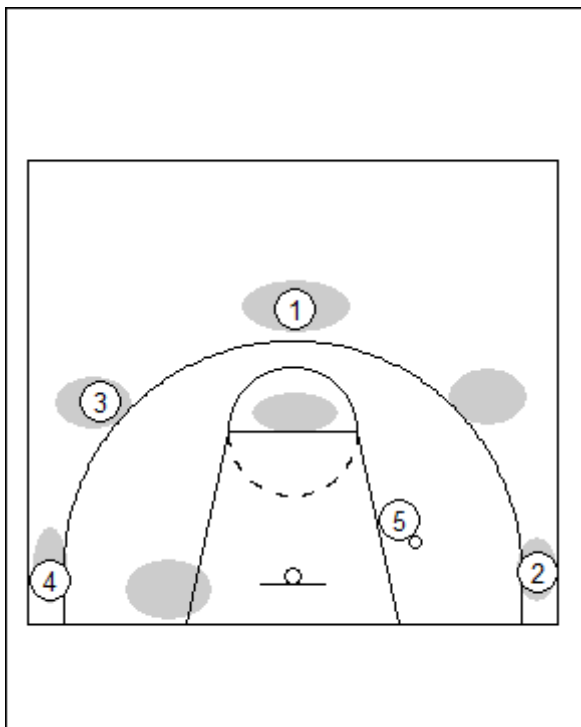


diagrama 9

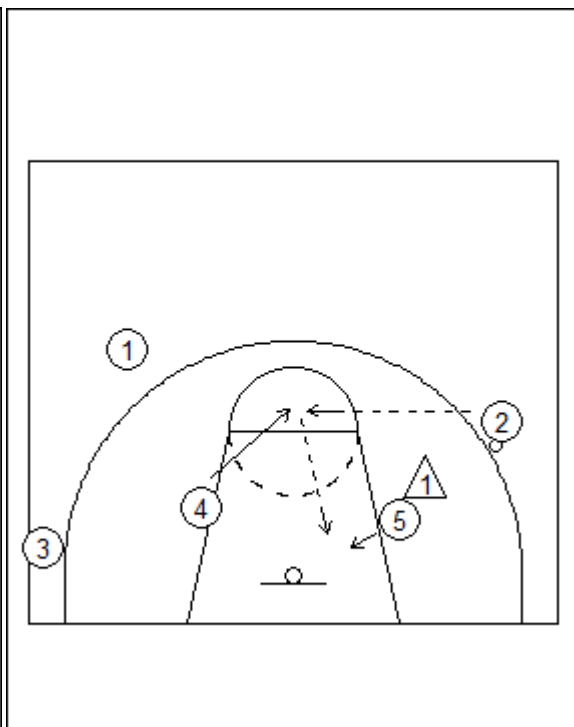


diagrama 10

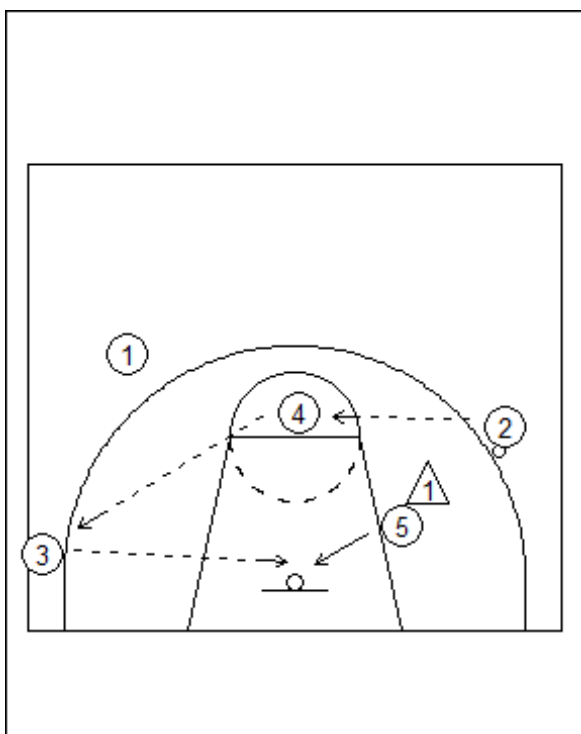


diagrama 11

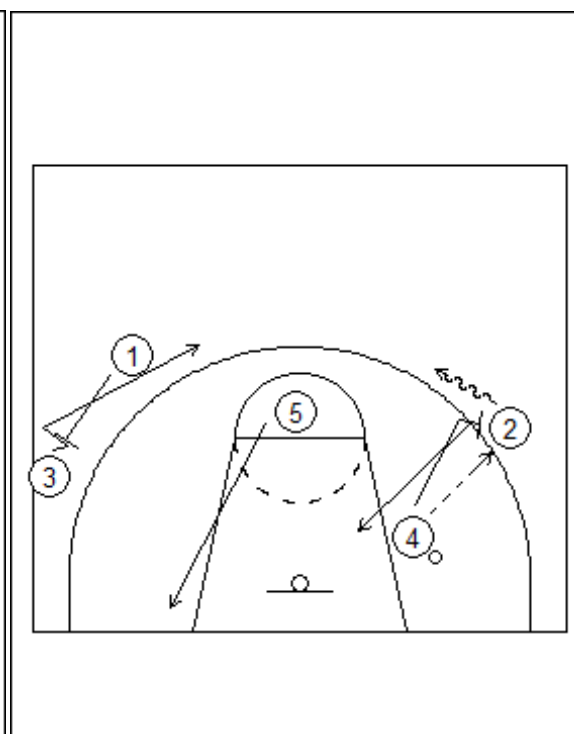


diagrama 12

La posición de los jugadores exteriores varía en función de la situación en el campo de los interiores (sobre todo del "4", si su rango de tiro llega hasta los 6'25), de tal manera que la circulación de jugadores finalicen en posiciones preestablecidas.

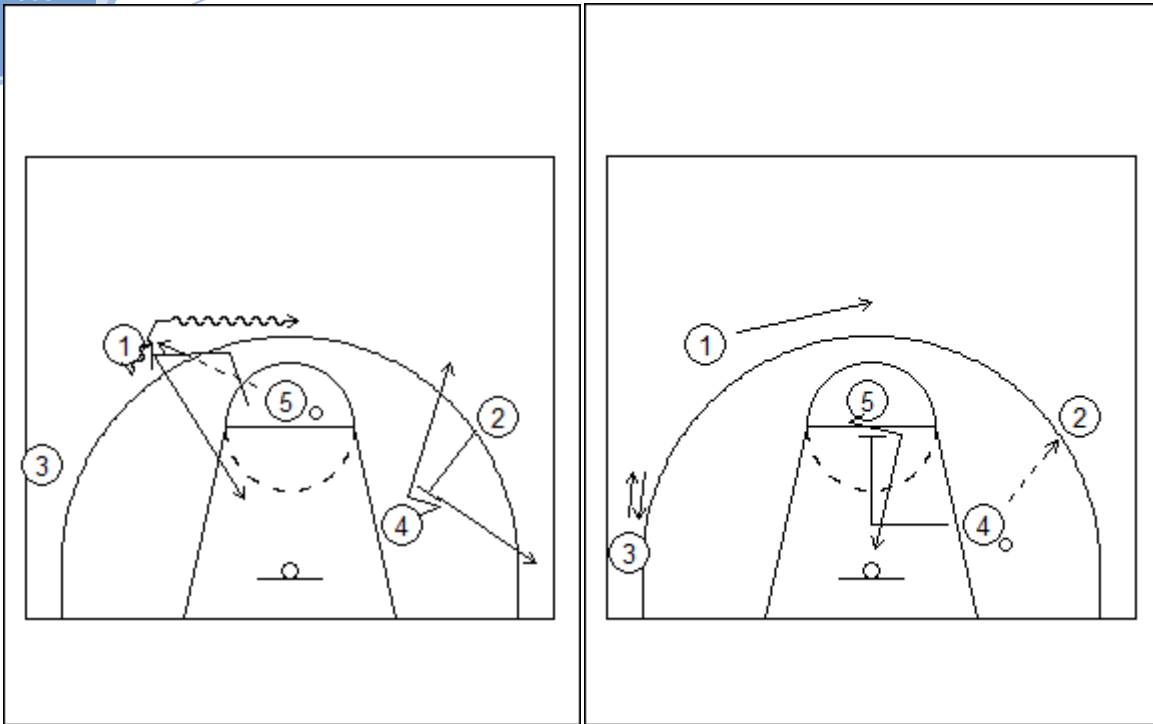


diagrama 13

diagrama 14

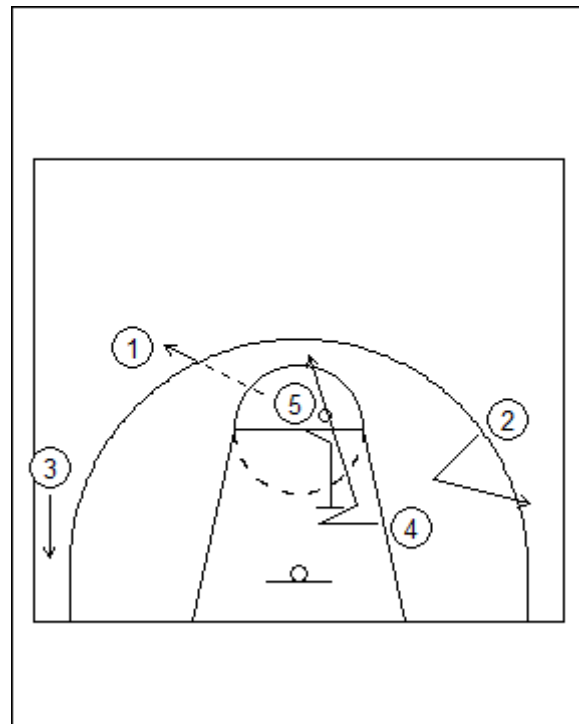


diagrama 15

Estas posiciones se establecen en función de las características de los jugadores y sobre todo para “hacer el campo más grande”, evitando finalizar en situaciones intermedias.

Se intenta fomentar el juego entre pivots, ya sea con triangulación corta (diagrama 10) pasándose entre ellos o triangulación larga (diagrama 11) con la utilización de un exterior.

Tanto desde el poste medio (diagrama 12), como desde el poste alto (diagrama 13), existe la opción de pasar y bloquear directo. Obviamente, la actividad del resto de jugadores será diferente según la situación del bloqueo y las características de los propios jugadores.

También cabe la posibilidad de pasar y bloquear indirecto (diagramas 14 y 15), tanto entre pivots como a exteriores con la intención de liberar un jugador para que reciba en la posición del campo más adecuada para sus características.

Este sistema tiene una posibilidad de variantes enorme y se adapta totalmente a las circunstancias del juego, permitiendo a los jugadores tomar decisiones continuamente.

5.3 Juego libre para cinco exteriores:

Hay seis posiciones a ocupar (diagrama 16).

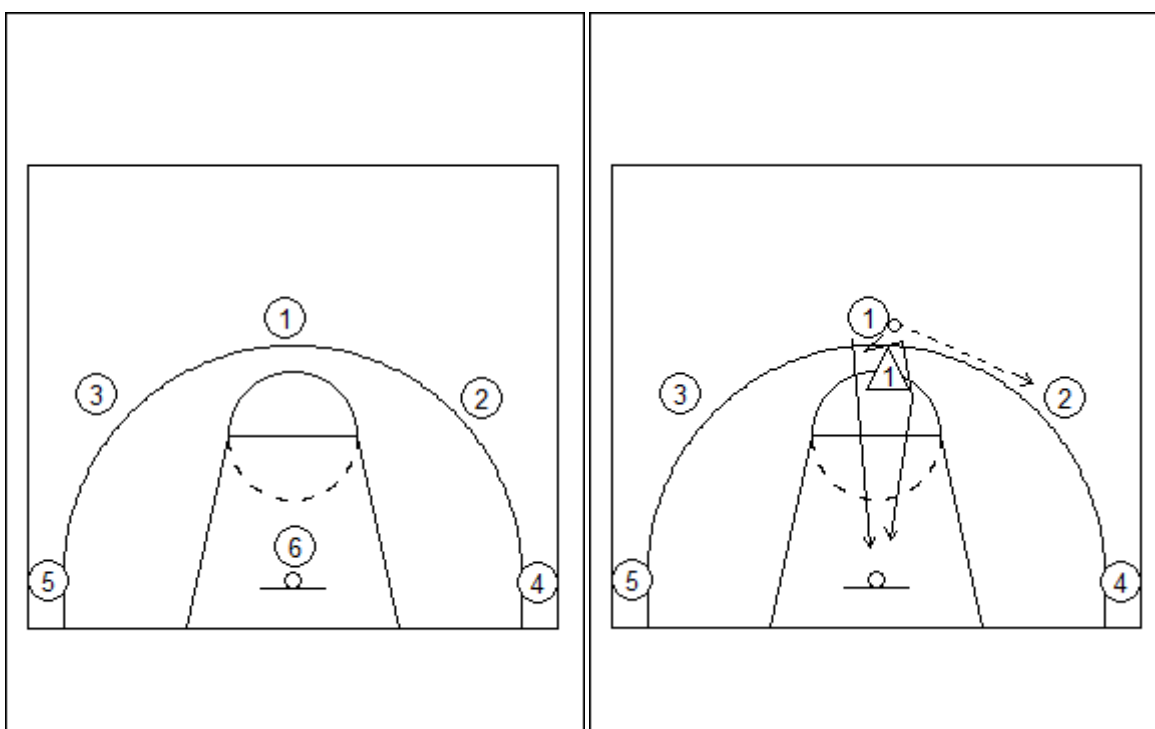


diagrama 16

diagrama 17

Nunca ocupar posiciones intermedias.

La posición "6" es una posición de paso, es decir, se pasa por ella pero no se puede permanecer allí.

Después de cada pase, el pasador tiene que ir a la posición "6". Esta trayectoria es lo que llamamos corte, tras finta, ya sea por delante o por detrás (diagrama 17).

Siempre que se deja una posición libre, tiene que ser ocupada por el jugador que está en la posición siguiente, esto es, reemplaza su posición (diagrama 18).

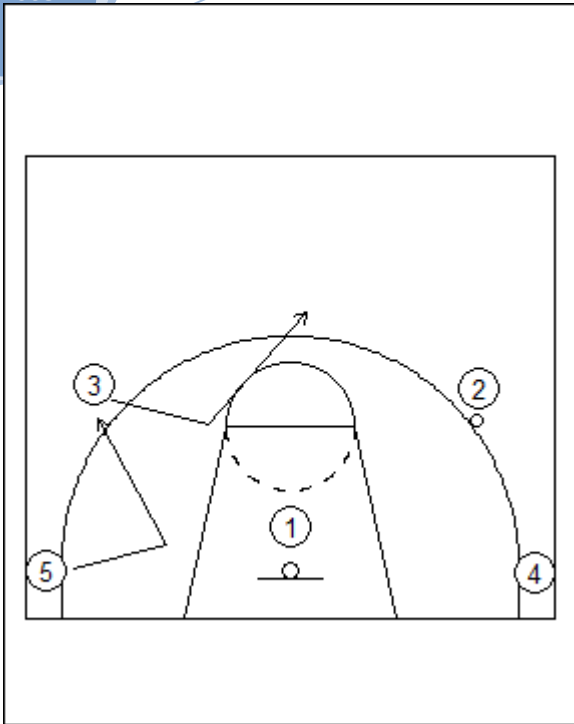


diagrama 18

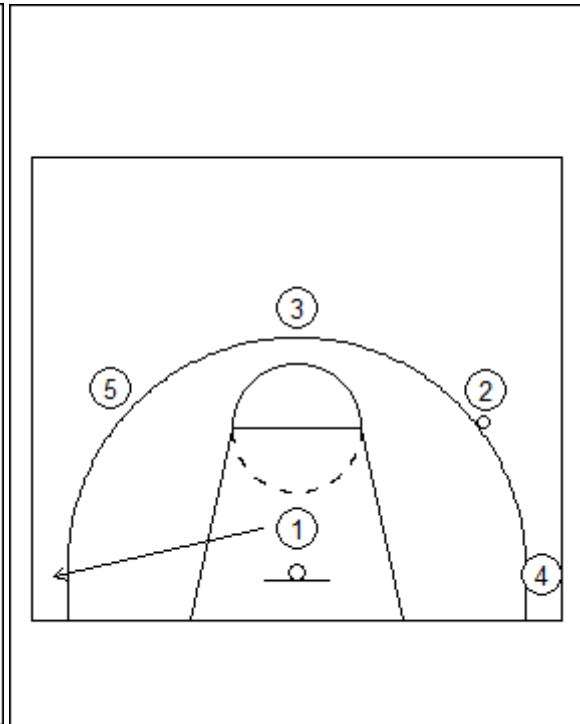


diagrama 19

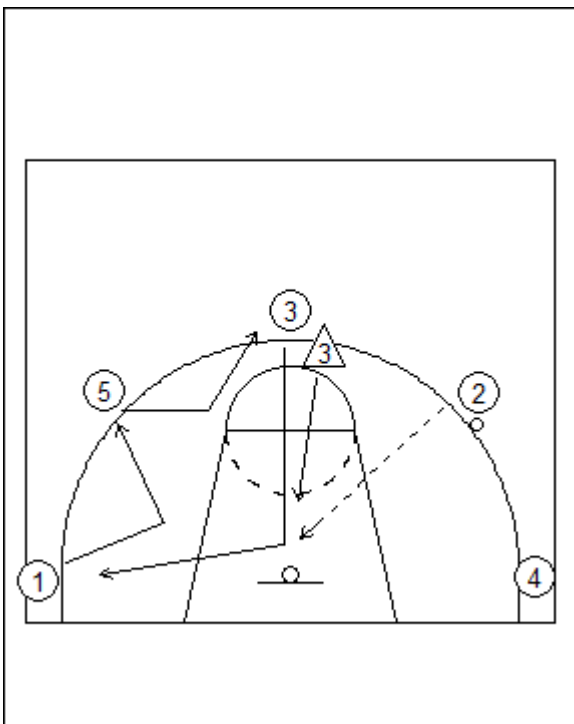


diagrama 20

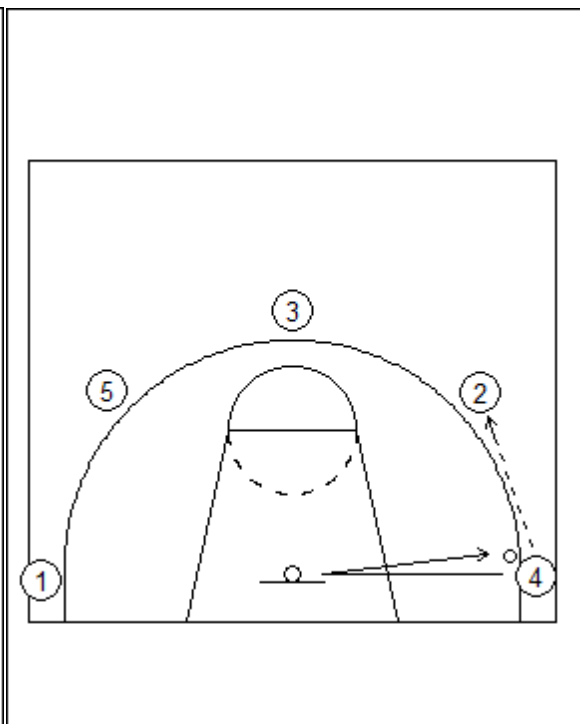


diagrama 21

Los reemplazos siempre acaban dejando libres las esquinas.

Los jugadores que ocupan la posición "6", van a ocupar la esquina que se ha quedado libre (diagrama 19).

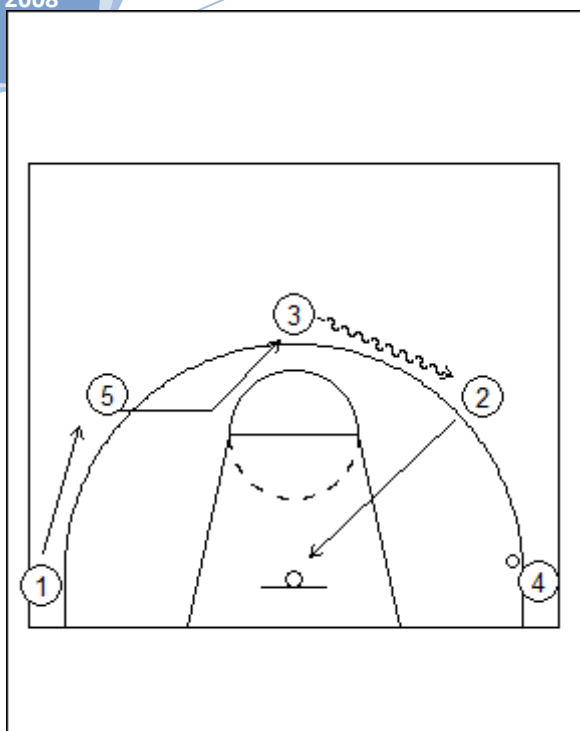


diagrama 22

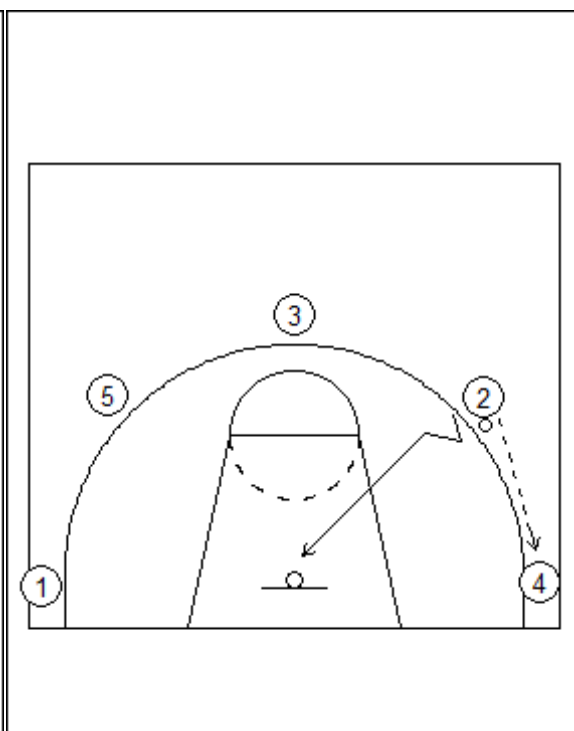


diagrama 23

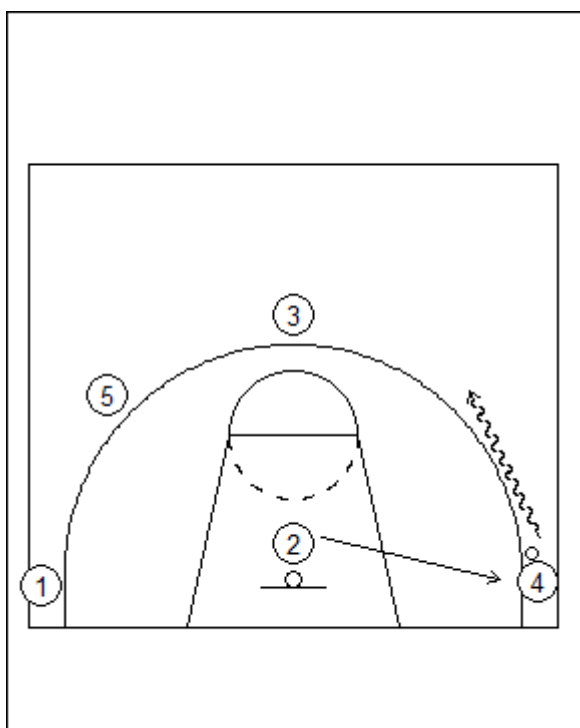


diagrama 24

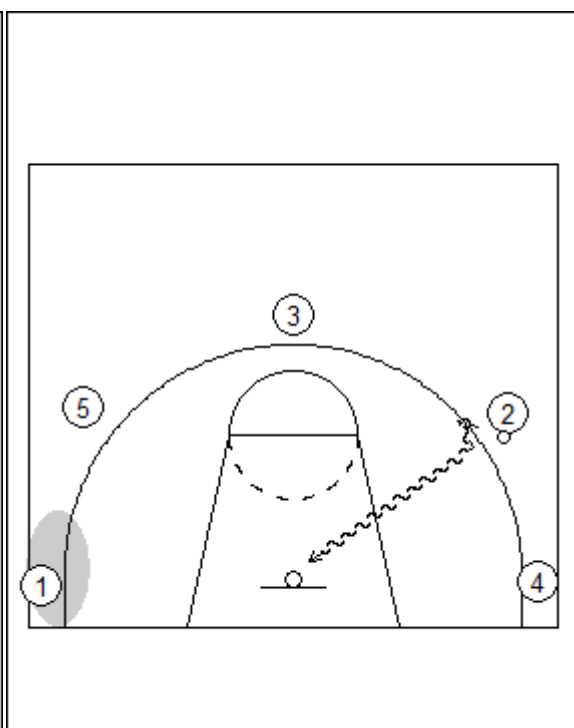


diagrama 25

El jugador que reemplaza tiene que salir de 6'25, si el defensor sale también de 6'25 hacemos puerta atrás, es decir, ir desde una de las posiciones exteriores a la "6" sin que haya pasado el balón (diagrama 20).

El único jugador que no corta a la posición "6" después de pasar es el que pasa desde la esquina, tan solo finta el corte (diagrama 21).

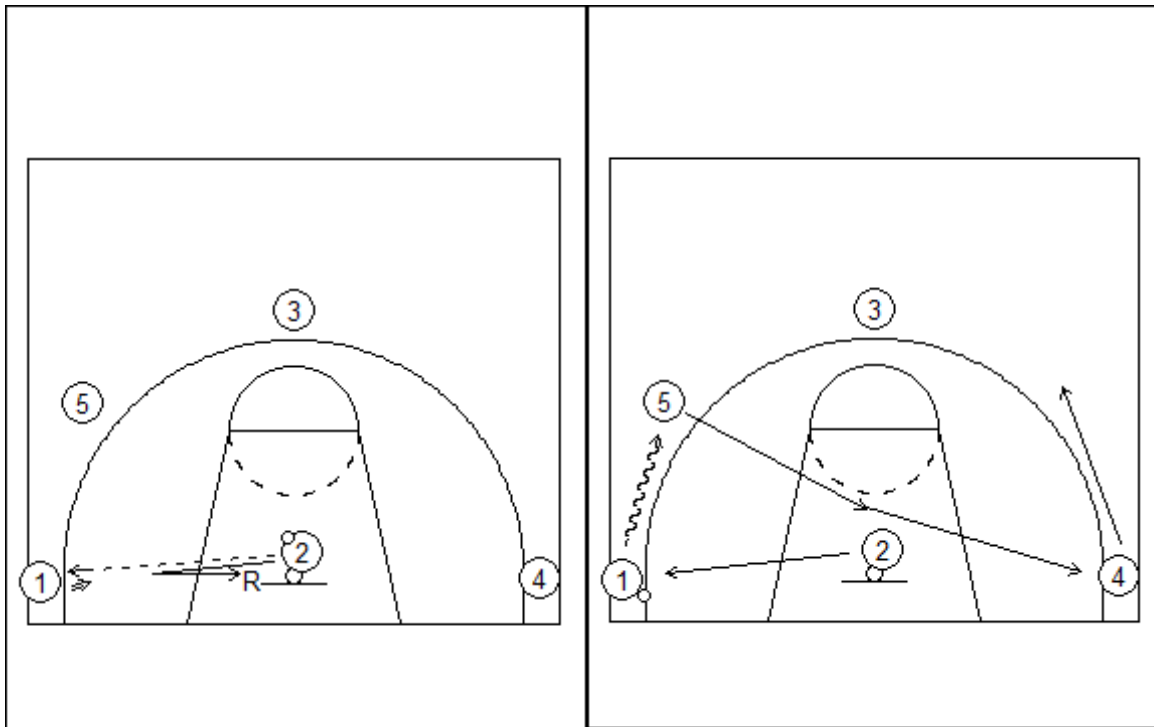


diagrama 26

diagrama 27

Cuando no hay posibilidad de pase, se puede provocar cortes y reemplazos botando de una posición exterior a otra, es la regla del bote (diagrama 22).

El jugador que ocupa la posición hacia la que se acerca el balón hace puerta atrás hacia la posición "6" y luego sale hacia la esquina libre.

Siempre que el balón llegue a la esquina (diagrama 23), vamos a aplicar la regla del bote, es decir, el jugador de la esquina sale botando hacia la siguiente posición exterior. El jugador que pasó a la esquina corta y sale luego hacia la esquina que ha pasado (diagrama 24).

Siempre que haya una penetración la esquina contraria debe estar ocupada dentro de su rango de tiro (diagrama 25) para, si hay posibilidad, efectúe un tiro (diagrama 26). En el caso de que no tire y el jugador de la esquina saldrá botando aplicando la norma del bote (diagrama 27).

Además establece una serie de normas generales: todos los movimientos de los jugadores con balón y sobre todo sin balón se hacen a máxima velocidad. No se puede dudar con el balón en las manos si no se puede pasar aplicamos la regla del bote. Mantener contacto visual entre pasador y receptor en cortes y pases. No saltarse una o dos posiciones por demasiado riesgo de pérdidas de balón. Si se inicia una penetración no pararse hasta, al menos, llegar a la zona, para provocar una ayuda y poder pasar el balón.

5.4 Ataque en "L":

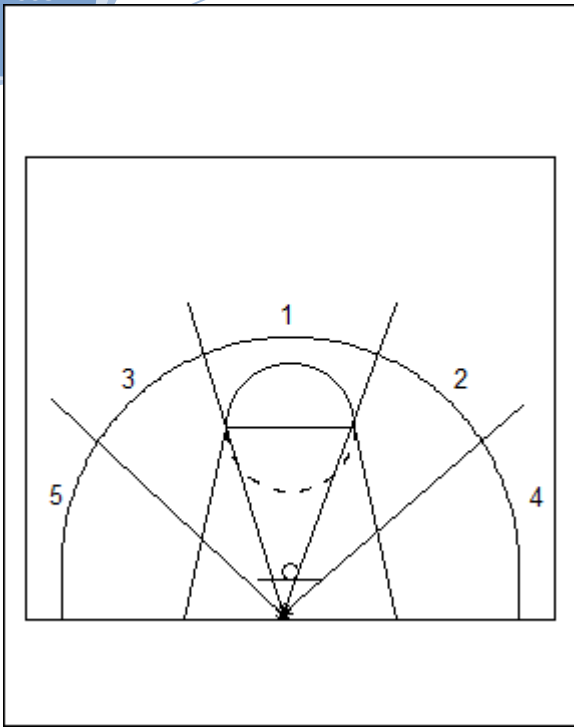


diagrama 28

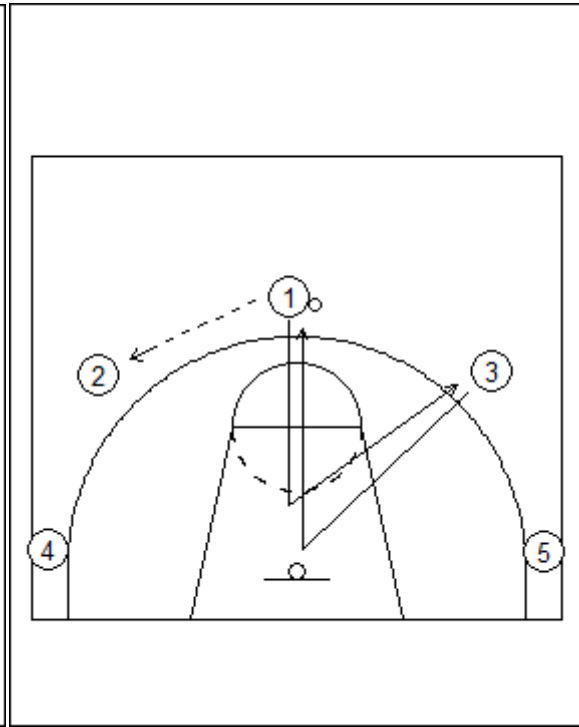


diagrama 29

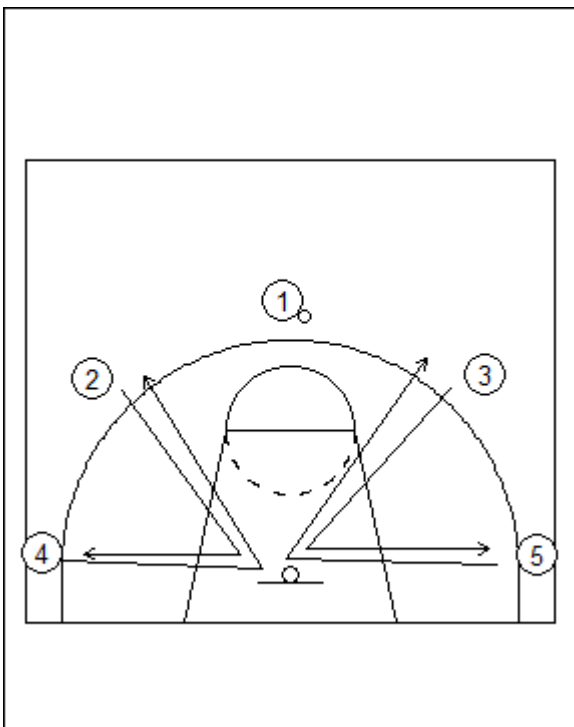


diagrama 30

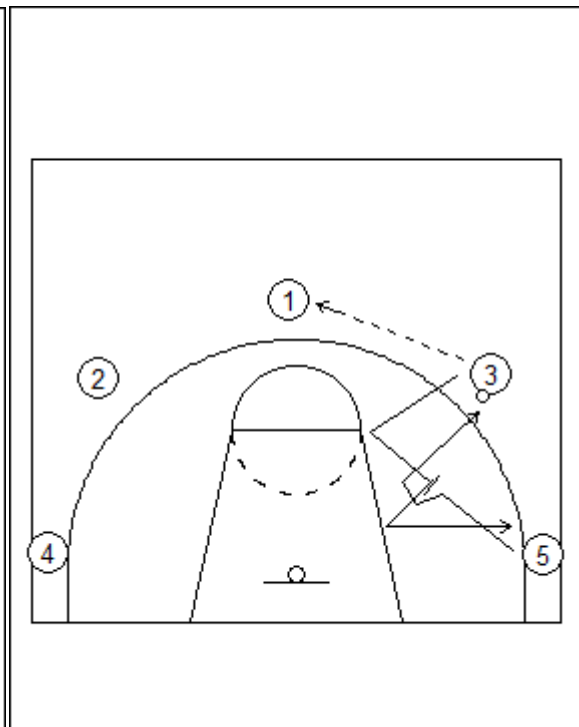


diagrama 31

Dividimos el campo de ataque en cinco áreas en forma de porciones de “quesitos”, cada jugador tiene su espacio y debe aprender a utilizarlo (diagrama 28).

Primero se les enseña a jugar sin balón dentro de su espacio. Para que no se molesten entre ellos se les prohíbe con o sin balón cambiar de “quesitos”. Es importante que aprendan a jugar en los diferentes espacios del campo.

En una segunda fase, cuando los jugadores se hayan coordinado lo suficiente podrán cambiar de “quesito” describiendo una “L”. Pasar y cortar desplazándose al lado contrario a la pelota (diagrama 29). El jugador que está en esa posición hace el recorrido inverso cruzándose con él.

Cuando coordinen el movimiento, podrán hacer la “L” también sin necesidad de haber realizado el pase (diagrama 30).

Una última fase comprende la utilización de bloqueos indirectos cuando se crucen al hacer una “L” (diagrama 31).

6. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL ATAQUE:

Algunos de ellos son generales para cualquier ataque sea por conceptos o sistema, pero hay otros que son específicos de este ataque:

6.1 Principio de agresividad:

Hay que “atacar” a la defensa, la defensa debe sentirse amenazada de anotación o de una determinada actuación que ponga en peligro dicha anotación. Esto es así ya que los atacantes deben evitar que la defensa no se defina. Actualmente es muy habitual ver en alta competición como los defensores fintan continuamente acciones defensivas y sólo en determinadas ocasiones las realizan. Pues bien, los atacantes deben evitar dicha acción amenazando al defensor con acciones que impliquen posibilidad de anotación.

6.2 Principio de iniciativa sobre la defensa:

Según el principio anterior el ataque debe mantener su iniciativa sobre la defensa, pero hay formas de alterar dicha iniciativa como son:

6.2.1 Anticipación:

Ampliamente explicado en el CES 2008, está relacionado con la velocidad con que el jugador percibe, decide y ejecuta una determinada acción.

6.2.2 Estrategia transversal:

Romper el ritmo imperante del juego a través de cambios en la defensa que afecten al ataque y viceversa. Es una especie de “efecto mariposa” producido cuando somos incapaces de evitar una determinada situación defensiva u ofensiva e intentamos cambiar completamente la situación de juego. Ejemplo: no estamos atacando bien una determinada defensa y cambiamos nuestra defensa a zona para intentar sorprender al contrario e intentar correr más contraataques.

6.3 Principio para el juego sin balón:

Los jugadores sin balón deben buscar la recepción del mismo como si fuese nuestra última opción, es decir, intentar recibir en condiciones de poder anotar. Podrá ocurrir o no, pero nuestra intención debe ser crear peligro para la defensa en todo momento.

6.4 Ampliar el campo de juego mediante la obtención de ventajas espacio-temporales:

La obtención de ventajas espacio-temporales cortas es un objetivo para el jugador pero es un principio para nuestro ataque. No sólo afecta a la táctica individual y colectiva, sino que también nos resulta interesante para ampliar el campo. El jugador tendrá como objetivo la obtención de dichas ventajas en todo momento tanto con balón como sin él, ya sea por sí mismo o en colaboración con otros jugadores y dentro de su rango de tiro. Ello conlleva que el ataque en todo momento actúa para anotar potenciando los espacios intermedios ya que entrarían dentro de su rango de tiro.

El problema estribaría en que esta forma de actuar no ampliaría el campo, de hecho lo haría más pequeño, pero no es así, ya que la obtención de esa ventaja corta (en espacio y en tiempo) impide al defensor llegar sin hacer falta. Por ejemplo: un poste medio con balón al que hacen un "trap" desde el poste alto. En ese momento el poste alto corta rápido hacia canasta, hay un lugar y un momento para pasar, si recibiese en el corte los dos pivots atacantes ocuparían un ESPACIO muy cercano, pero no se molestarían, ya que el defensor no tendría TIEMPO de recuperar sin hacer falta. De ahí que considere a los jugadores como flujos en el tiempo, la clave está en la sincronización de los movimientos.

El objetivo de los atacantes en conjunto es la obtención de ventajas, pero para ello como siempre primero deberán percibir, luego decidir y finalmente ejecutar. Por ello es esencial que el jugador entienda que no se trata de obtener una ventaja inmediata, sino que en conjunto consigamos ventajas que amenacen continuamente a la defensa. Para ello el jugador debe templar, debe ejecutar sus acciones en momento, lugar y forma, debe por tanto sincronizar sus movimientos con los de sus compañeros.

7. CONCEPTOS: QUÉ SON Y CUÁNDO APLICARLOS:

Cuando explicamos a un jugador un determinado concepto y pretendemos que lo aplique en el campo, nuestra intención es guiar al jugador para que reaccione de una determinada manera si se aplican dichas circunstancias durante el partido. Esto, evidentemente, se ha entrenado antes y el jugador aplica los conceptos según los resultados que ha obtenido en los entrenamientos. Si le han funcionado, le transmiten confianza y si no, tiene dudas. Se trata por tanto de un aprendizaje por autodescubrimiento. Sus propias sensaciones durante los entrenamientos serán las que les den confianza para aplicar dichos conceptos.

Los conceptos deben orientar al jugador a la toma de decisiones, no deben decidir por el jugador. En una determinada situación, el jugador, según sus características, las de su defensor, la situación en el campo de todos los jugadores tendrá, según sus capacidades técnicas una serie de opciones de las cuales deberá elegir una. Los conceptos que enseñemos deben ayudar al jugador

en esta situación a decidir cual acción ejecutar y cuando hacerlo, debido a que las situaciones en nuestro deporte cambian a gran velocidad.

Utilizando este método de autodescubrimiento por parte del jugador, el aprendizaje se realizará al ritmo que el jugador necesite y se afianzará con más seguridad.

8. HERRAMIENTAS O JUGADAS QUE EMPLEAREMOS Y CONCEPTOS APLICABLES A LAS MISMAS:

La base sobre la que se asienta el juego por conceptos es la toma de decisiones por parte del jugador. Para ello los jugadores necesitan una serie de “herramientas” que son los fundamentos: Bote, tiro y pase en un primer paso, y en un segundo paso, una serie de jugadas para obtener ventaja sobre los defensores. Los conceptos que pediremos a los jugadores que apliquen irán encaminados a dónde, cuándo y cómo utilizar dichos fundamentos para efectivamente obtener ventaja.

Los conceptos que se apliquen pueden tener una base muy compleja, pero su expresión debe de ser muy sencilla, clara y directa. Lo importante no es tanto que el jugador entienda la causa del concepto como que vea que le es útil y práctico.

En cualquier caso, para un equipo en formación, nosotros los entrenadores tenemos que decidir según la madurez de nuestros jugadores cómo vamos a expresar dichos conceptos. La aplicación o no de determinados conceptos por parte de los jugadores vendrá determinada no sólo por la madurez de los mismos, sino también por nuestra capacidad para comunicárselos en términos que les sean asimilables.

8.1 Dividir y pasar:

La superioridad numérica atacante puede aparecer en contraataques y transiciones pero también en los ataques estáticos cuando en el dividir y pasar el atacante con balón ha superado por completo a su defensor, pero sólo por un tiempo corto, hasta que se haya producido el ajuste defensivo. Por tanto en un ataque formado puede darse situaciones de 5x4, 4x3, 3x2 e incluso 2x1.

Los defensores, en estos casos, tienden a no definirse (fintas defensivas, “zonear”) para defender a dos jugadores hasta que se produzca el ajuste. La clave para obtener ventaja corta en tiempo y espacio en el ataque es que obligue a los defensores a definirse por uno u otro atacante. El método que utilizo para que el defensor se defina es que el atacante con balón se dirija a canasta, el riesgo de anotación es inmediato y obligará al defensor a definirse (diagrama 32). Aunque también he apreciado casos en que una finta de tiro (diagrama 33) o de pase (diagrama 34) fije al defensor, el cual se define defendiendo la línea de pase. Es decir, que lo que se pretende es que el defensor aprecie amenaza y obligarle así a definir a cuál jugador defiende.

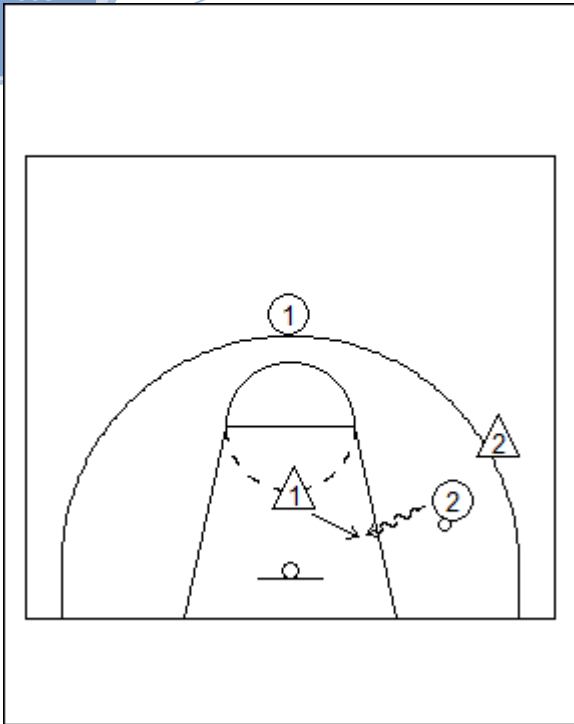


diagrama 32

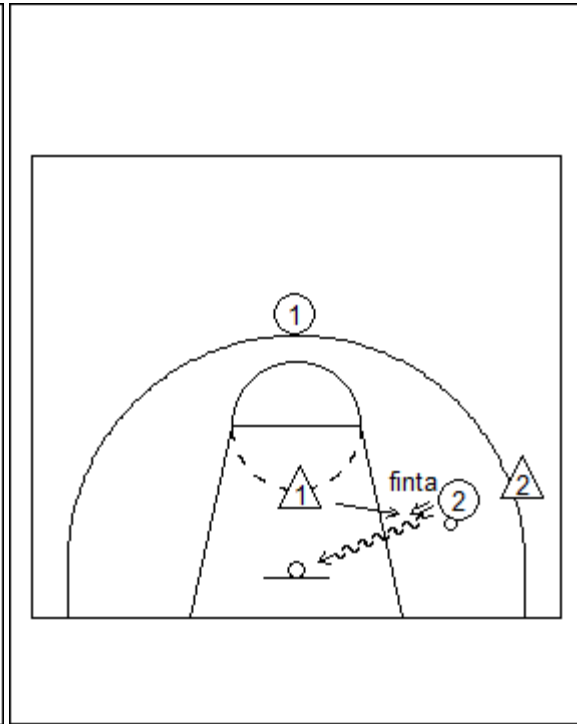


diagrama 33

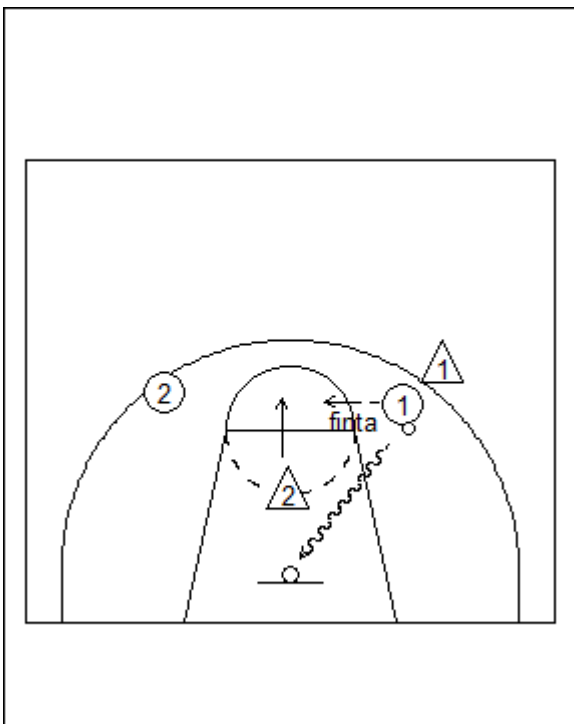


diagrama 34

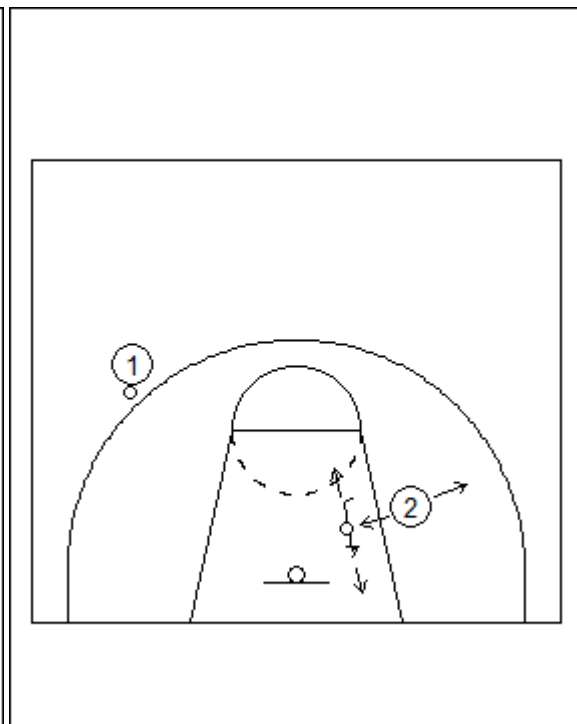


ilustración 35

A la hora de dividir hacia canasta, el 1x1 empieza antes de recibir el balón, lo importante no es la gran cantidad de maneras en que sea capaz de recibir, sino la calidad de las mismas, es decir, que reciba dónde, cuándo y cómo quiera y no que estas situaciones las domine el defensor.

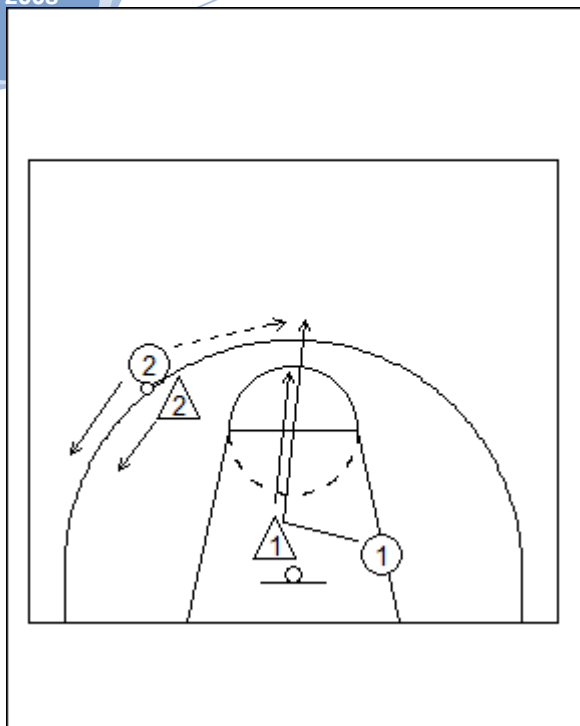


diagrama 36

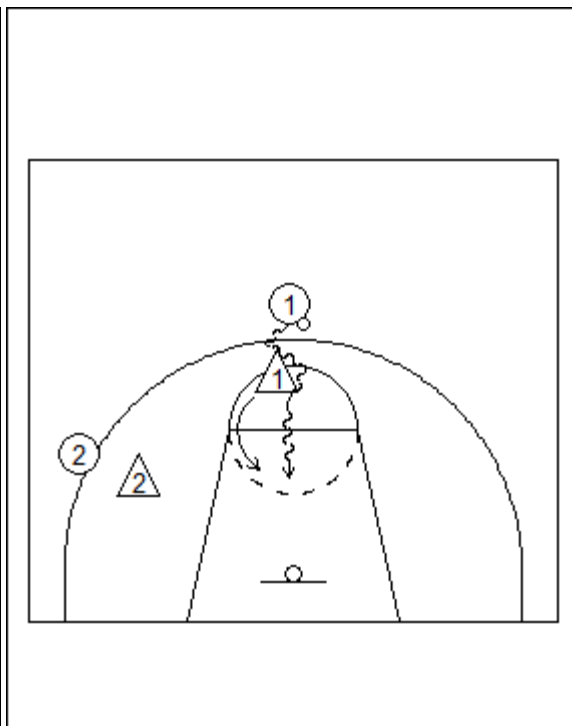


diagrama 37

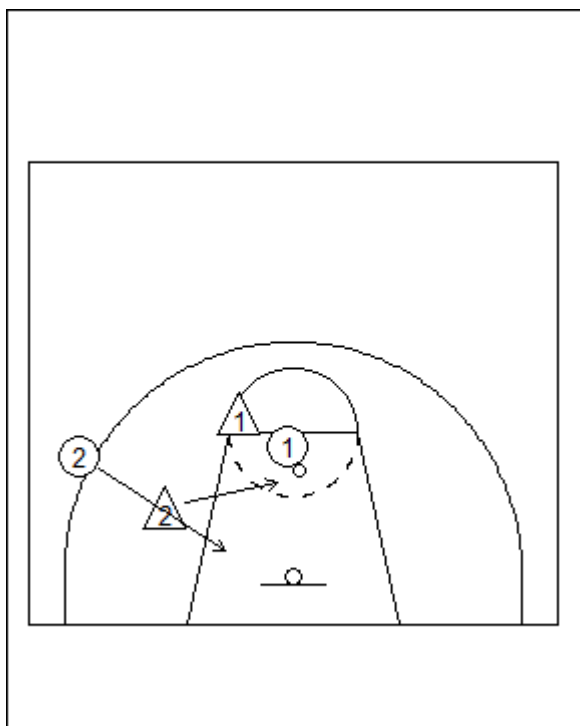


diagrama 38

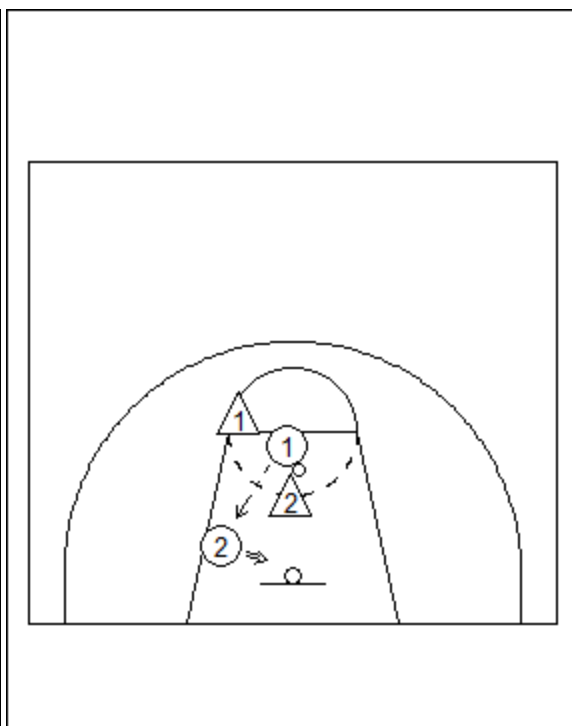


diagrama 39

El defensor tiene mayor comodidad cuando hace desplazamiento defensivo (diagrama 35), por lo que el atacante debe mirar los pies para que su desplazamiento sea hacia delante y hacia atrás, es un juego continuo ya que el defensor puede cambiar la orientación de su cuerpo continuamente. Una vez que ha recibido con ventaja y decide jugar 1x1 (diagrama 36), el concepto de táctica individual a aplicar es que lo haga hacia un espacio que esté o vaya a estar libre en el

momento en que se produzca la penetración. Los conceptos a aplicar son: 1. Debe desbordar a su defensor, ganándole la posición con el cuerpo y también yendo directo hacia el aro para que el defensor tenga que hacer un recorrido más largo (diagrama 37) y 2. Debe penetrar directamente hacia canasta con la decisión de anotar.

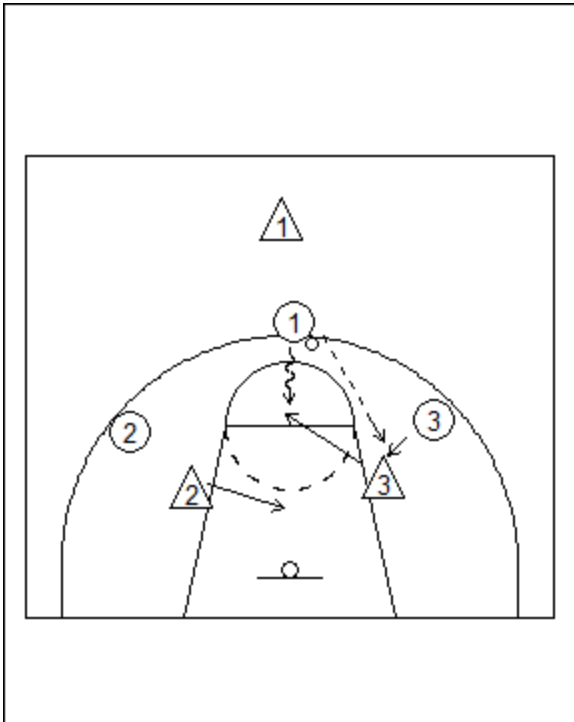


diagrama 40

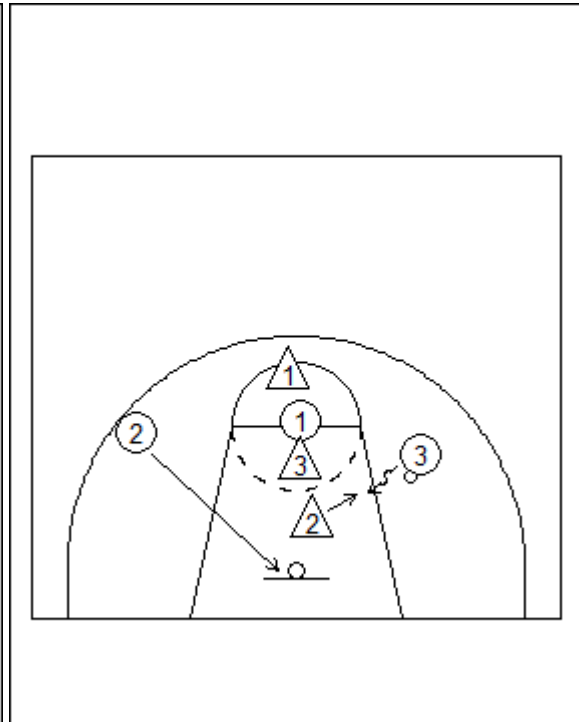


diagrama 41

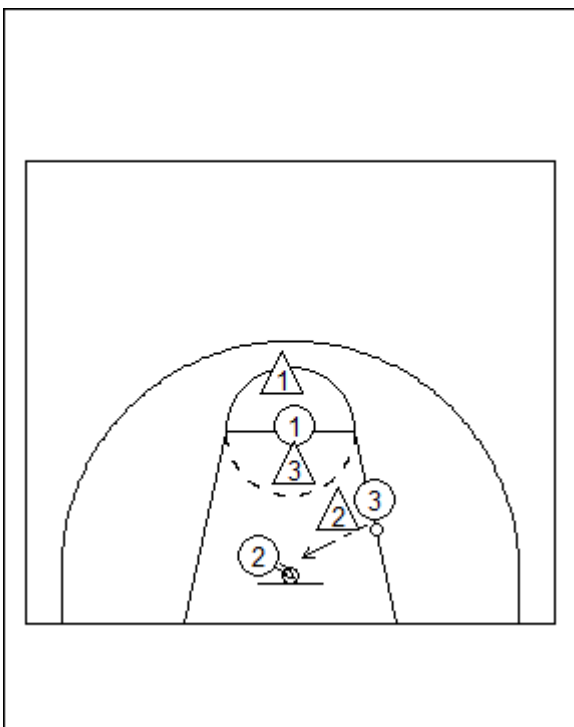


diagrama 42

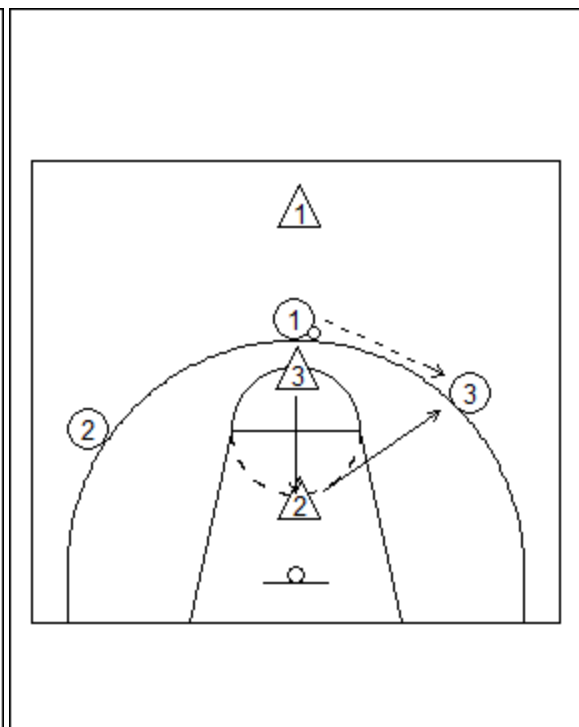


diagrama 43

El jugador sin balón debe, una vez que su compañero ha iniciado la penetración, jugar con los espacios libres (diagrama 38). La clave está en la sincronización de los movimientos, ya que los ajustes se hacen con gran rapidez. Para ello hay que ocupar posiciones al tiempo que las abandona el defensor (diagrama 39). Cuando un jugador sin balón ocupa un espacio libre y lo sigue un defensor, este defensor está dejando otro espacio libre que ocupar por otro atacante. Así hasta que la defensa haya, o bien ajustado los marcajes, en cuyo caso se deshará el ataque en superioridad, o bien se aproveche la superioridad y se anote. Teniendo en cuenta que la defensa está desequilibrada y por tanto siempre, hasta que se ajusten los marcajes de nuevo, habrá un jugador libre. Cuando un jugador sin balón ocupa un espacio libre y lo sigue un defensor, este defensor está dejando otro espacio libre que ocupar por otro atacante. Así hasta que la defensa haya ajustado los marcajes.

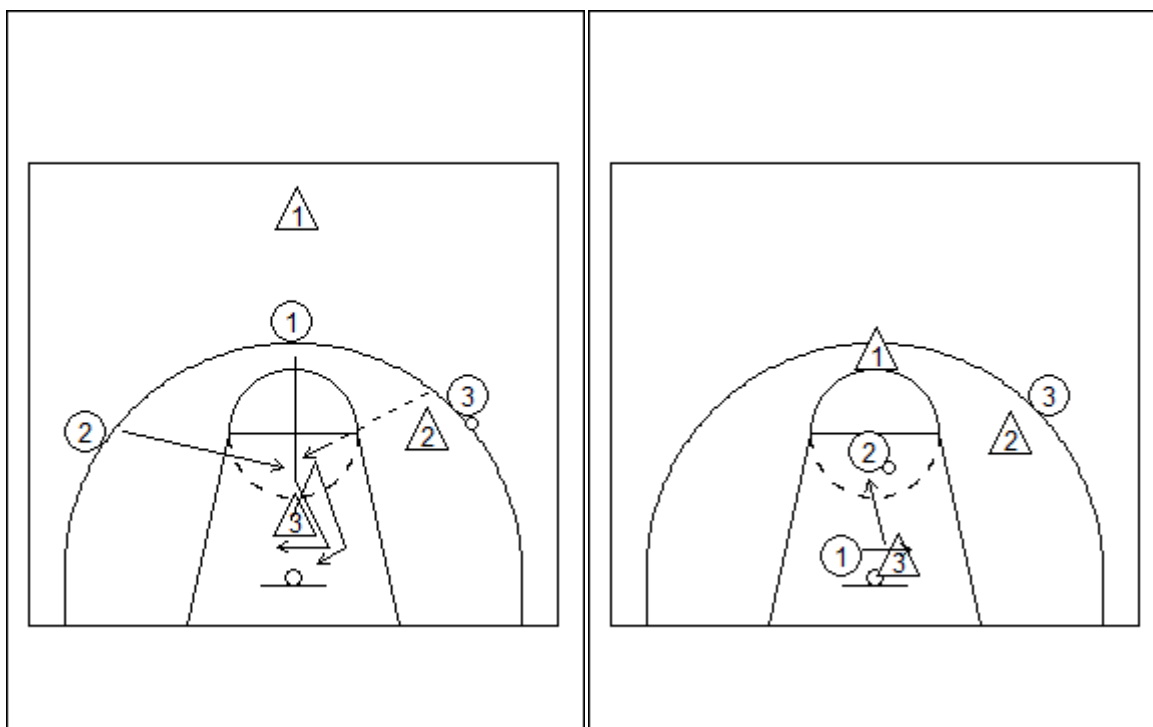


diagrama 44

diagrama 45

En un 3x2 obligamos al defensor a definirse penetrando a canasta (diagrama 40), dejando libre a un atacante ("3"), el cual ocupará la posición al tiempo que la abandona el defensor, siempre dejando libre la línea de pase para no "autodefenderse". Cuando recibe le llega la segunda ayuda, el atacante ("3") obliga al defensor a definirse por un atacante cuando decide penetrar a canasta (diagrama 41). En ese momento aparece un nuevo ajuste defensivo dejando libre un espacio dentro de la zona cerca del aro, el cual lo ocupará un nuevo atacante ("2"), de nuevo dejando libre la línea de pase. Sincronización: el atacante decide ocupar el espacio a la vez que lo decide abandonar el defensor. La finalización es sencilla siempre que los movimientos estén sincronizados y esté libre la línea de pase (diagrama 42). Por ello lo más importante (en este caso para el jugador "2") es su capacidad para leer el juego y para tomar decisiones ya que los ajustes son rápidos y las superioridades desaparecen con rapidez.

En otro caso atacamos una defensa en tándem (diagrama 43), de tal manera que aunque el jugador que tiene el balón está defendido, el otro defensor ("3") defiende a dos jugadores sin definirse por ninguno ("zoneando"). La forma en que yo juego estas situaciones en superioridad para obligar a dicho defensor a definirse por uno u otro jugador es forzando un corte (aunque el orden del corte es indiferente, lo importante es que con un corte de un jugador el defensor tiene que defenderlo y por tanto que definirse por el atacante que es amenaza inmediata (diagrama 44). Como siempre, cada vez que un defensor abandona una posición el atacante al que defiende ocupa dicha posición, en este caso el poste alto, de tal forma que el defensor se va a encontrar con dos amenazas que defender (diagrama 45). En este ejemplo, el defensor ("3") decide defender al balón, al tiempo que intenta defender la línea de pase, sin embargo, el atacante ("1") ocupa el espacio que abandona dicho defensor y deja libre la línea de pase para finalizar la jugada (diagrama 46).

Durante un partido, en muchas ocasiones en que la defensa se encuentra en desventaja, la opción de defender al balón y dejar a los dos atacantes más alejados del balón defendidos por un único defensor es muy apreciada tácticamente. La obligación de definirse por uno de ellos mediante un corte por la zona crea muchos problemas a la defensa.

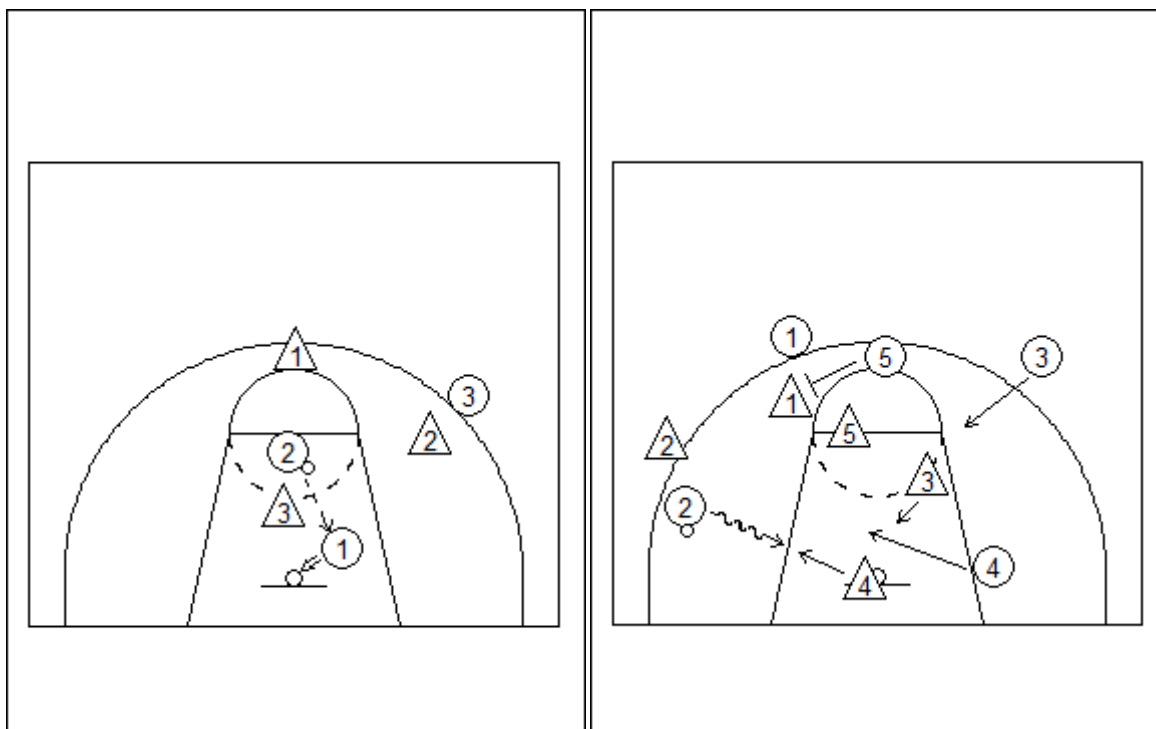


diagrama 46

diagrama 47

Durante un partido las situaciones que nos podemos encontrar de superioridades son muchas, siempre que conseguimos desajustar una defensa debido a que un atacante rebase a su defensor o en los casos de superioridad ofensiva en las cercanías de la zona que obliguen a 1x2 ("traps"). Lo que ocurre es que su duración es muy escasa y para poder aprovecharlas hay que sincronizar muy bien los movimientos y mantener abiertas las líneas de pase. En el último ejemplo tenemos una situación de 5X5 que podría darse en un partido y que puede acabar en 2x1 ó 3x2.

“2” consigue rebasar a su defensor al tiempo que se está realizando un bloqueo entre “5” y “1”, lo cual dificulta esa primera ayuda, siendo el defensor “4” el obligado a hacer dicha ayuda, el atacante “4” al leer el movimiento de su defensor decide cortar para ocupar el espacio que deja libre dejando libre la línea de pase, mientras que el defensor “3” decide hacer la segunda ayuda ya que no está ocupado con acciones defensivas como sus compañeros “1” y “5” (diagrama 47). Si el defensor “3” no llega a la segunda ayuda, la jugada se ha convertido en un 2x1 finalizando con un pase de “2” a “4”. Si el defensor “3” llegase a la segunda ayuda, el atacante “3” tendría que ocupar el espacio (en este caso exterior) que fuese una amenaza al tiempo que lo abandona su defensor y siempre dejando libre la línea de pase, en este caso en la práctica se estaría jugando un 3x2 porque cada atacante encadena una acción ofensiva al tiempo que su defensor realiza un ajuste defensivo (diagrama 48).

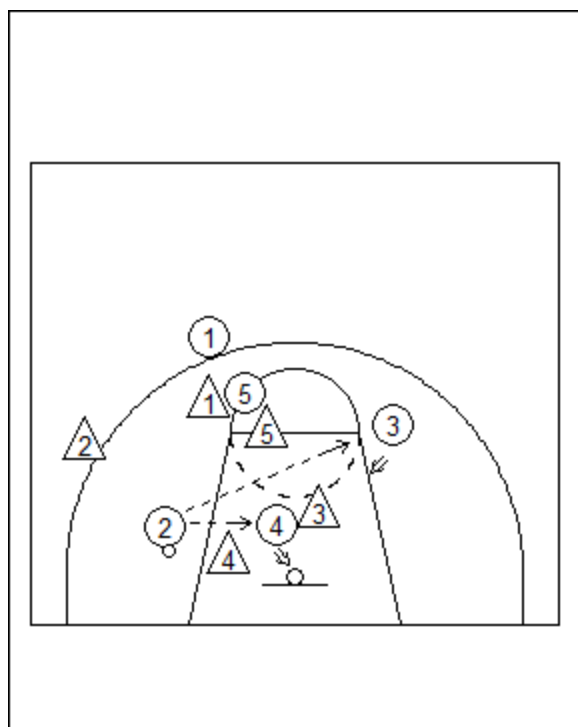


diagrama 48

Como se ve en los ejemplos expuestos la clave está en aprovechar al máximo los espacios intermedios, de forma que todo movimiento de jugador implique peligro para la defensa.

8.2 Pasar y cortar:

El pase es el motor de cualquier sistema, más en el caso de conceptos. El circular el balón de una banda a otra, dentro-fuera, dar el balón a un determinado jugador en un espacio determinado no se podría realizar sin circulación de jugadores que faciliten esa circulación de balón. No es preciso utilizar la norma de pasar y cortar en sí misma, es factible la utilización del reemplazo de posiciones, pasar y bloquear, pasar y recibir un bloqueo ciego, pasar y aclarar, pasar y corte desde lado débil (ejemplos en diagramas 8 y 49) o preferencia en los cortes por parte de determinados jugadores (jerarquía), es decir que según un orden preestablecido sean unos

jugadores u otros quienes tengan preferencia antes de cortar. Por ejemplo, Luis Casimiro establece que sea su pivót referente quien decida qué hacer y el resto de los jugadores circulan en función de dichos movimientos.

Es esencial que cada movimiento que se haga sea con la intención de obtener una ventaja de tal manera que cree peligro para la defensa. También es esencial que todo jugador atacante esté activo, ya que así cumple con su objetivo de intentar obtener ventaja al tiempo que dificulta las posibles ayudas defensivas. Es un objetivo para cada jugador el recibir en una situación en que pueda anotar en cada movimiento que haga. Es objetivo del equipo que el balón circule de una banda a otra y que lleguen balones interiores.

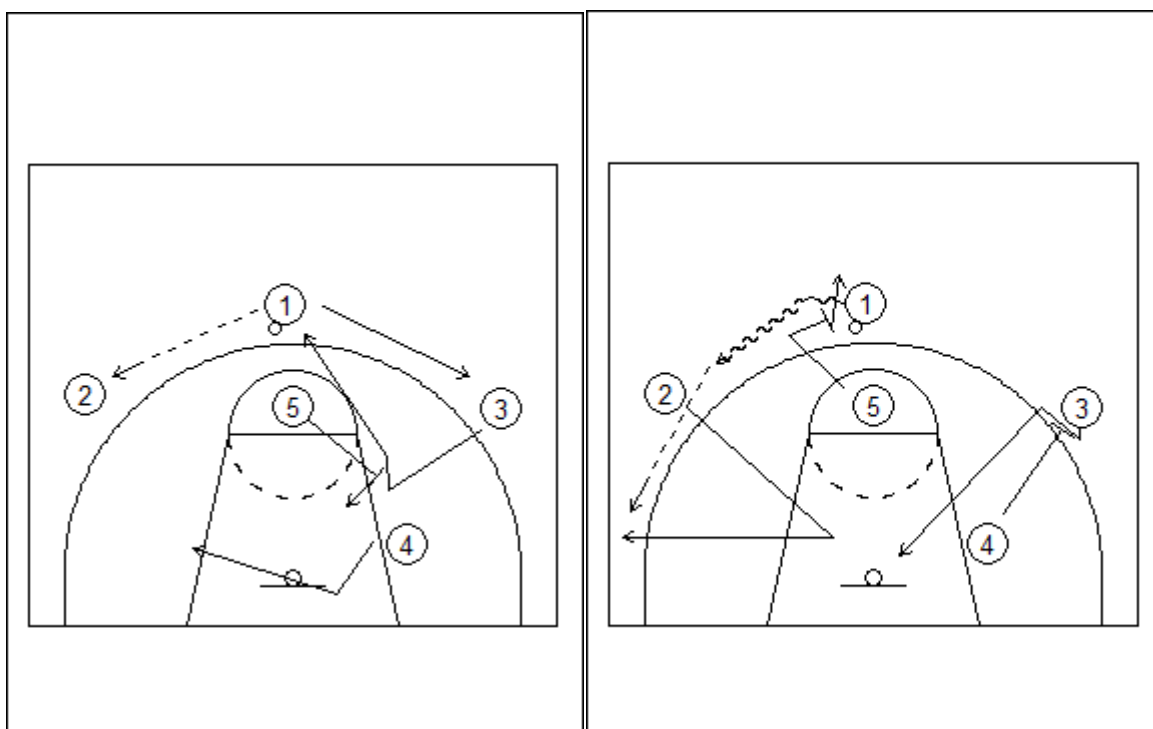


diagrama 49

diagrama 50

Hay que establecer unos conceptos para ordenar la circulación de jugadores y otros para la circulación de balón. Para los primeros cualquier opción anterior nos vale, tenemos que tener en cuenta tanto las características de los jugadores como nuestro estilo de juego. Dadas las características de los jugadores de que dispongo (carezco de un jugador referencia interior) en el juego que realizo la preferencia es para el jugador que pasa, quien decide qué va a hacer y luego tienen preferencia los jugadores más alejados que son los que tienen mejor perspectiva para poder decidir. Para establecer los conceptos para ordenar la circulación de balón es necesario que el mismo circule por el exterior y que llegue a posiciones interiores, para ello hay que establecer que se hagan pocos botes y muchos pases y calidad en la recepción (juego sin balón).

En cuanto a la utilidad o no del pasar y cortar cuando jugamos con dos interiores insisto en lo expresado con anterioridad, si los jugadores tratan de obtener cortas ventajas espacio-

temporales no se molestan entre sí. Y en todo caso las situaciones que se busquen en ataque serán siempre las más propicias para las características de nuestros jugadores.

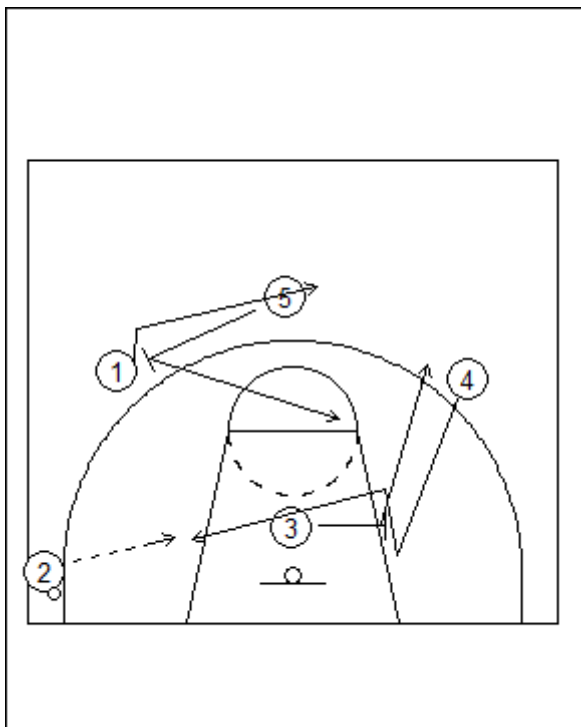


diagrama 51

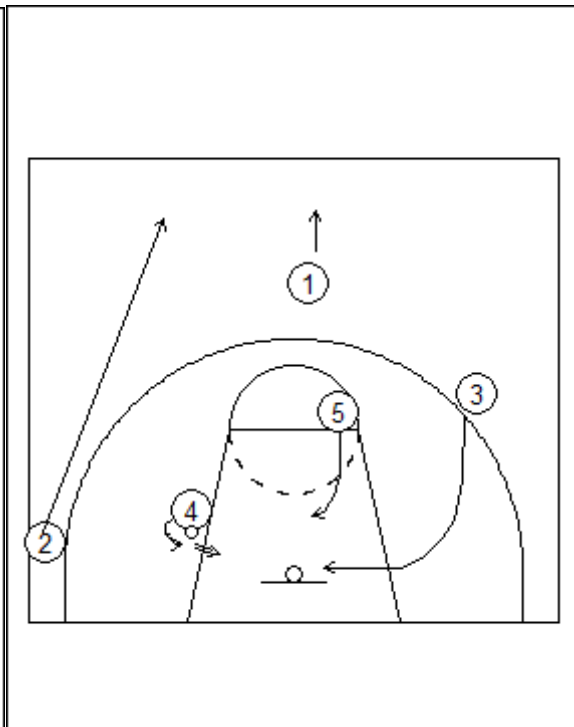


diagrama 52

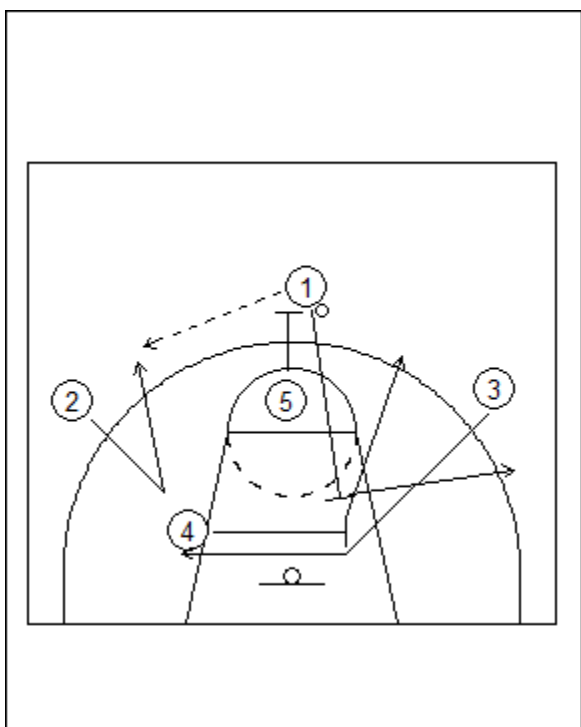


diagrama 53

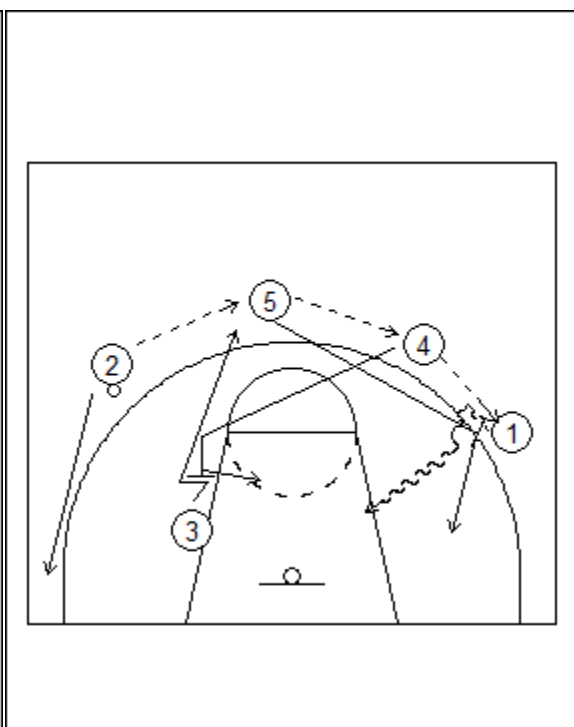


diagrama 54

Esta temporada yo estoy utilizando específicamente pasar y cortar (o bloquear) al lado débil (mejora la sincronización de equipo) entre otras cosas porque carezco de jugadores que sean

auténticamente interiores y utilizo la polivalencia de los aleros para jugar al poste según quién le esté defendiendo, así los aleros defendidos por pivots juegan de exteriores y los defendidos por exteriores, si tienen ventaja, postean. Todo a elección del jugador, aunque ya en el partido podemos hacer todo tipo de correcciones.

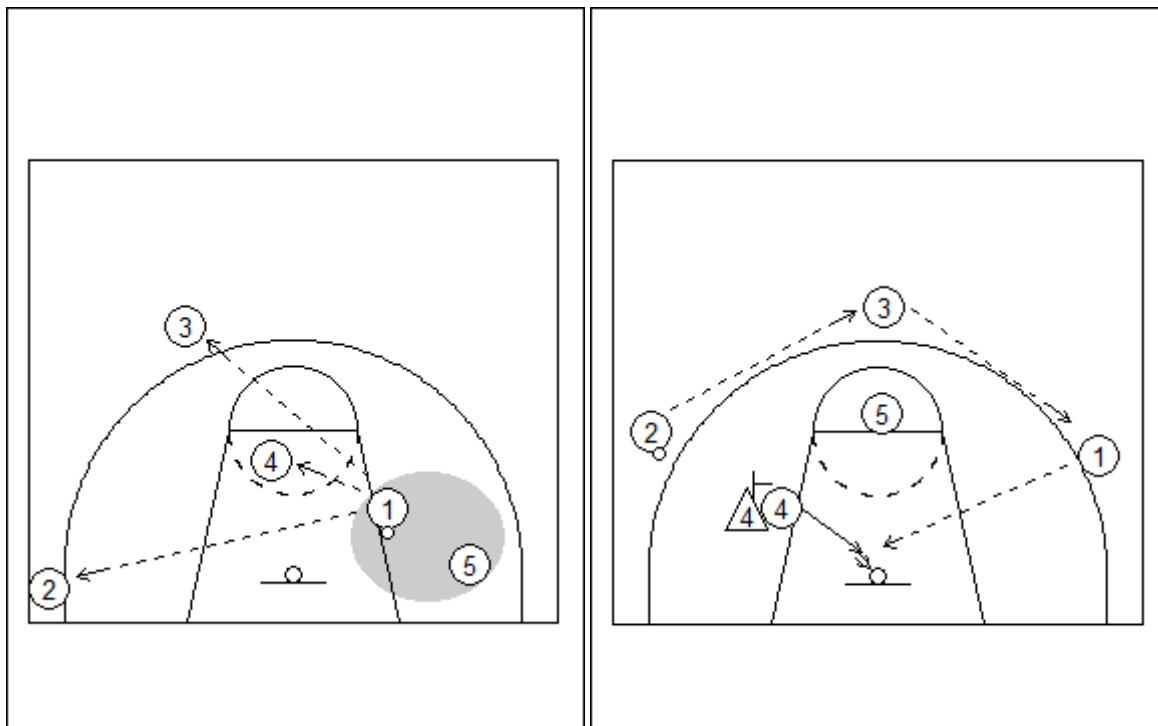


diagrama 55

diagrama 56

En un primer ejemplo vamos a priorizar las decisiones de los interiores y tiene preferencia entre ellos el ala-pívot "4", que es nuestra referencia ofensiva. En un principio deciden bloquear uno directo y el otro indirecto (diagrama 50), después nos encontramos con la posibilidad de que reciba un bloqueo para recibir en el lugar donde nos interesa (diagrama 51). Los demás jugadores circularían en función de las decisiones de nuestro jugador, en este caso lanza a canasta y ocupan posiciones de rebote y balance defensivo (diagrama 52).

Puede ocurrir que nuestro jugador referencia sea un exterior, en este caso un base, y todos circulemos en función de los movimientos que decide dicho jugador. Podemos establecer como norma un movimiento flex (el que bloquea es bloqueado) para liberar al base en la posición que queremos que reciba (diagrama 53), donde recibe un bloqueo directo (diagrama 54) para jugar 2x2 en la zona sombreada (diagrama 55), mientras el resto de jugadores circulan según la situación del juego dejando libre la línea de pase y ocupando los espacios que liberan sus defensores en la ayuda.

El corte se realiza siempre hacia el aro, luego podrá continuar hacia lado de balón o hacia lado contrario según lo hayamos dispuesto. Para la finta de recepción yo utilizo dos formas: 1. Mirar al defensor, fintar y cambiar de ritmo hacia cualquier parte del campo evitando su desplazamiento defensivo, es decir, que tenga que desplazarse hacia atrás o hacia delante. 2.

Autobloqueo: pegarse al defensor y ganar la posición hacia la dirección a la que quiero salir y sin utilizar los brazos, cambiar de ritmo cuando quiera recibir. Esta segunda opción facilita mucho la sincronización de los movimientos ya que me permite salir en el momento que lo necesite tanto para triangulación larga (diagrama 56), como corta (diagrama 57) y es la que prefiero que utilicen los jugadores ya que es más fácil para ellos sincronizar la circulación de balón. Se utiliza también por jugadores exteriores, muy común por ejemplo en la recepción en saque de banda (diagrama 58).

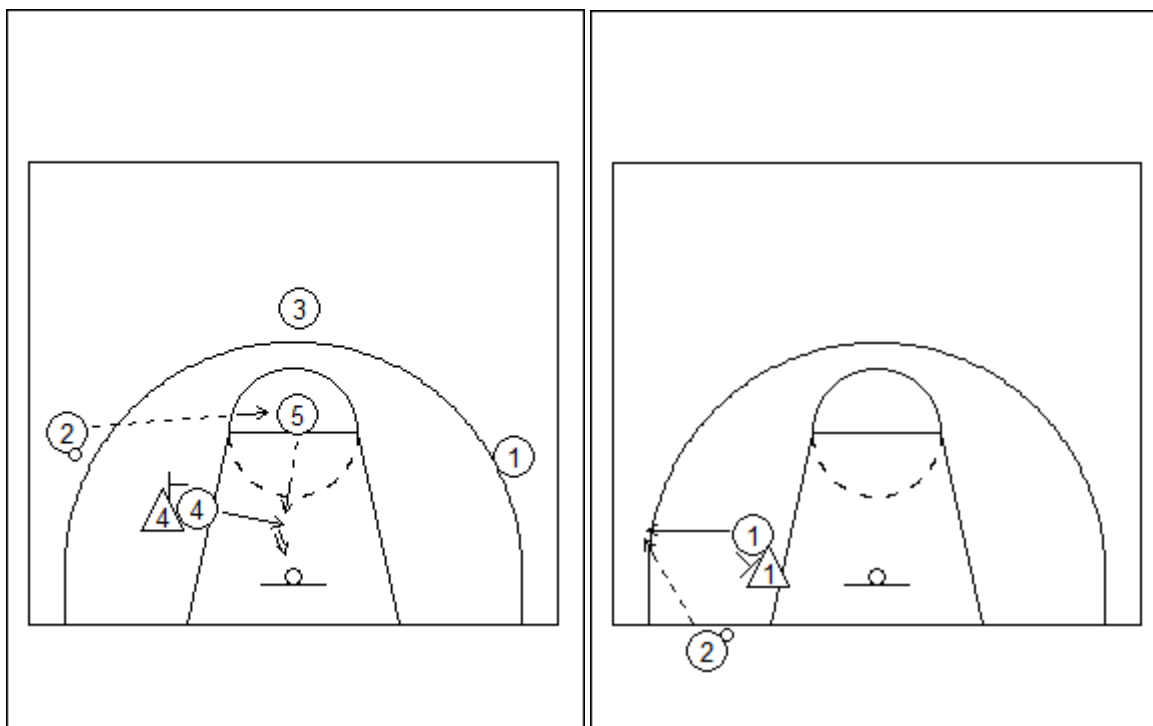


diagrama 57

diagrama 58

8.3 Juego al poste (triángulos):

Lo primero es dotar a nuestros jugadores con herramientas para obtener ventajas, tanto de técnica individual (finta de reverso, autobloqueo), como de táctica individual (buscar la espalda o la sorpresa).

Ya comentado con anterioridad, la forma de coordinarlo con una ordenación de los pases es establecer primero una jerarquía de cortes para la circulación de jugadores y cuando se circule el balón y le llegue a un jugador en el poste, empezar a jugar triángulos y cuando salga el balón de ahí seguir con la circulación de jugadores.

La ventaja que tiene ordenar una circulación de balón con anterioridad al juego interior es que nos permite más flexibilidad en las posiciones de los jugadores en el campo, sacando partido a los espacios intermedios y fomentando la creatividad.

8.4 Bloqueos (directos e indirectos):

La situación es que si se encuentran dos jugadores en la misma posición en el juego sin balón, se bloquean entre sí. De esa manera no sólo no se estorban, sino que creamos muchos problemas a la defensa.

Al igual que se establece un orden en los cortes se hace lo mismo en los bloqueos, tanto directos como indirectos, este orden puede ser también jerárquico (se establece un listado por orden de preferencia, puede ser por jugadores o por puestos), que puede alterarse durante el partido, bloquear al bloqueador, el que está más lejos del balón al que está más cerca o viceversa, etc. Aunque yo aconsejo cierta flexibilidad en la jerarquía de los bloqueos, ya que en la práctica la situación en que se encuentren los jugadores marca quién hace el mismo, si un jugador está llegando y ve que su compañero está haciendo un movimiento para recibir, lo normal es que sea el primero quien haga el bloqueo ya que el segundo tiene que dejar lo que está haciendo para hacerle el bloqueo, es decir que sale de forma natural en la mayoría de las ocasiones. Aún así, conviene tener una jerarquía cuando no sea así.

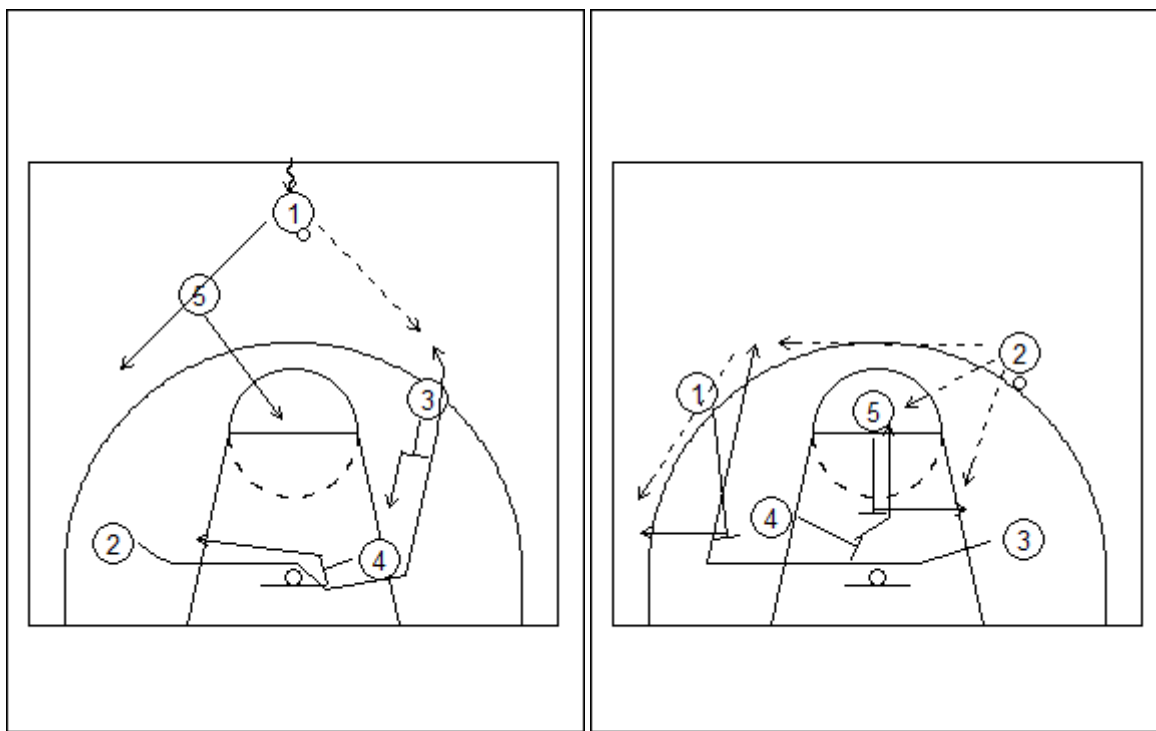


Diagrama 59

diagrama 60

Se produce una mejora sustancial con respecto al juego triangulando, ya que la flexibilidad posicional da, en la práctica, una infinita variedad de posibilidades en los bloqueos. De hecho, cuando se introducen los bloqueos en el juego el cambio de calidad es espectacular ya que permite, una vez asimilado por los jugadores, que aparezca un sistema completamente diferente en cada posesión.

Un ejemplo de ello sería una llegada en transición, en la que disponemos de un "4" que corre el campo junto con los aleros y el "5" más retrasado (diagrama 59), vemos que después de correr el contraataque "2" corta para cambiar de banda, durante el recorrido se encuentra con "4" y "3".

Como "2" inició el movimiento, es quien recibe los bloqueos de ambos, convirtiéndose en una salida para el tirador. En el supuesto, poco común, en que se encuentren tres jugadores en el mismo lugar casi en el mismo momento (diagrama 60) se pueden hacer bloqueos consecutivos a un mismo jugador o establecer que se bloquee al bloqueador, tal y como aquí aparece entre "3", "4" y "5". Cuando se encuentran "3" y "1" es "3" quien está trabajando para recibir mientras que "1" se prepara para hacerlo. Por tanto, es "1" quien bloquea a "3". Si los dos lo estuvieran haciendo haríamos caso a la jerarquía que estableciésemos. Como se ve, hay continuidad en el contraataque, la transición y el ataque sin que se pare el juego. He dejado abierto el final, según quien reciba continuará de una manera u otra y siempre a elección del jugador hacia qué posición dirigirse, permitiendo que cada ataque sea completamente diferente y adaptado a las modificaciones defensivas del contrario.

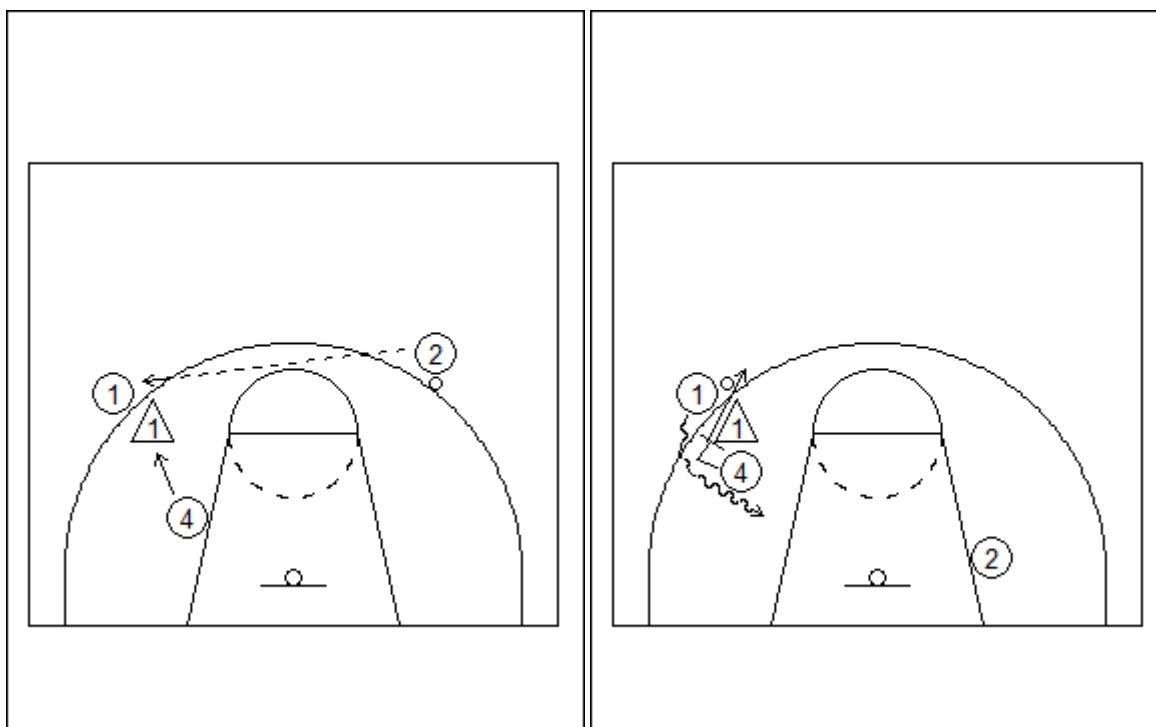


diagrama 61

diagrama 62

En el supuesto que un jugador se dirija hacia otro con la intención de hacer un bloqueo indirecto y mientras se dirige hacia él, su compañero recibe el balón (diagrama 61), entonces se sitúa para realizar un bloqueo directo (diagrama 62), en este caso, como el jugador con balón está situado por encima de la línea de personal, el bloqueo se hace hacia la banda. Si estuviese situado por debajo, se le haría hacia el centro del campo.

8.5 Desajustes (Miss-Match):

Aprovechar las ventajas físicas o técnicas de jugadores grandes sobre pequeños y viceversa. Yo creo que no se debe abusar de ellas porque los contrarios suelen tener respuestas defensivas preparadas, en el ejemplo (diagrama 63) vemos como puede responder la defensa ante un

aclarado a un jugador más habilidoso y rápido que su defensor, acumulando jugadores en la zona aclarada.

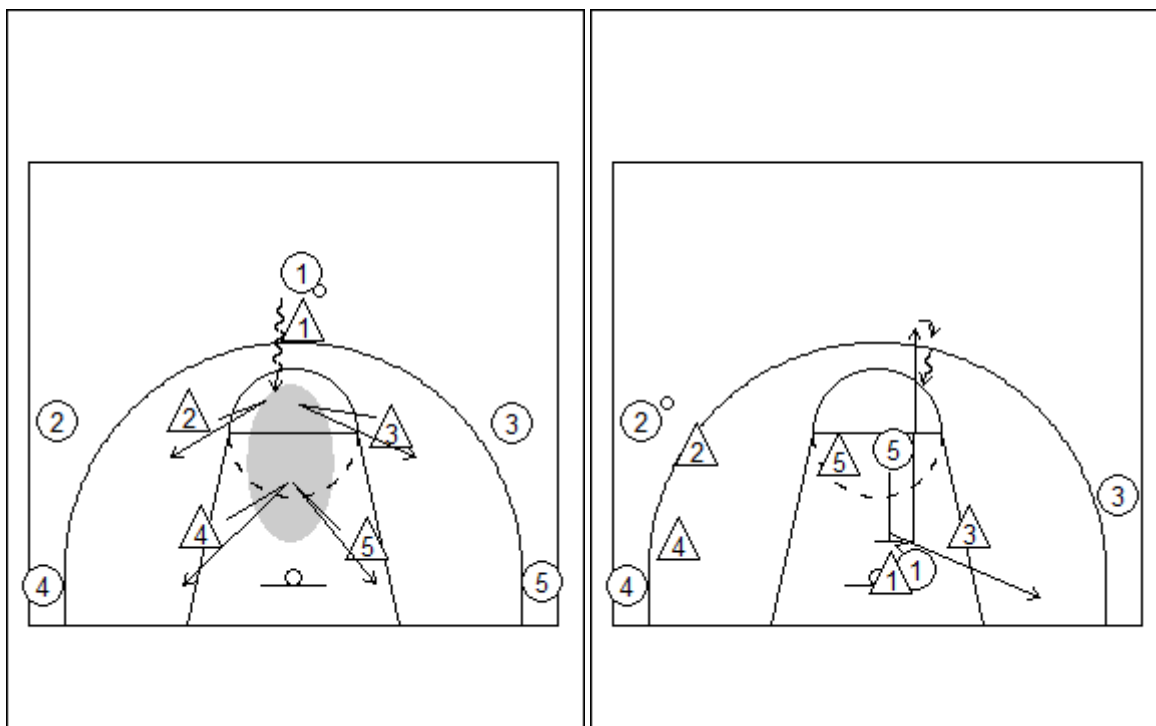


diagrama 63

diagrama 64

En cualquier caso el hecho de aprovechar las ventajas físicas o técnicas deben hacerse, a mi entender, después de haber obtenido ventaja en la posición y en el tiempo en el juego sin balón para dificultar la respuesta defensiva (diagrama 64), de tal manera que el 1X1 se juega para romper al defensor cuando se ha recibido con ventaja, ello facilita el desbordar al defensor para jugar un ataque en superioridad y dificulta las defensas.

9. BREVE REFERENCIA A LA DIFERENCIA CON ATAQUE CONTRA ZONAS:

La ordenación del juego es la misma que contra defensas individuales, la diferencia, y es fundamental, es que contra individual jugamos contra jugadores y contra zonas jugamos contra espacios, por lo que las diferencias más grandes las encontramos en el juego sin balón. Los cortes por la zona los hacemos para ocupar espacios libres de marcaje (diagrama 65, 66 y 67) y los bloqueos los hacemos para liberar espacios ya que impidiendo o retrasando la normal rotación de defensores creamos espacios libres de marcaje. En el ejemplo realizamos un primer bloqueo directo para liberar la presión sobre el balón y retrasar su respuesta defensiva (diagrama 68), al tiempo que con los bloqueos evitamos la normal rotación defensiva para liberar los espacios sombreados (diagrama 69) y ocuparlos antes de que puedan llegar los defensores, de tal forma que en la práctica se pueda jugar un 3X2 (atacantes "1", "3" y "5" y defensores "3" y "5"), mientras los otros dos atacantes ocupan posiciones exteriores para poder sacar el balón fuera.

El objetivo para los jugadores sigue siendo el mismo, deben intentar obtener cortas ventajas espacio-temporales con o sin balón para aprovechar al máximo los espacios libres que vayan dejando los defensores en sus rotaciones (espacios intermedios).

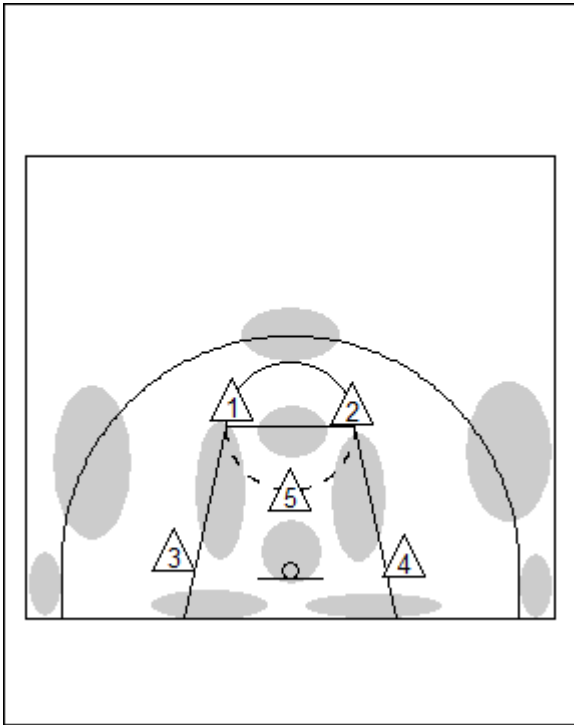


diagrama 65

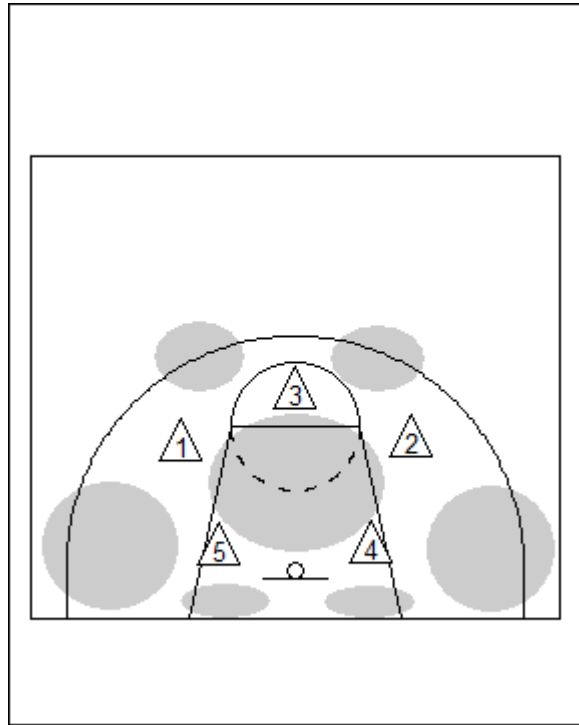


diagrama 66

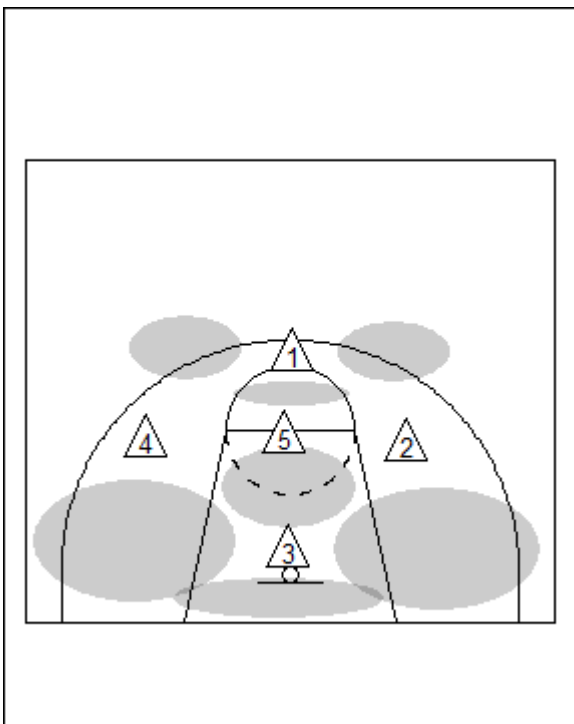


diagrama 67

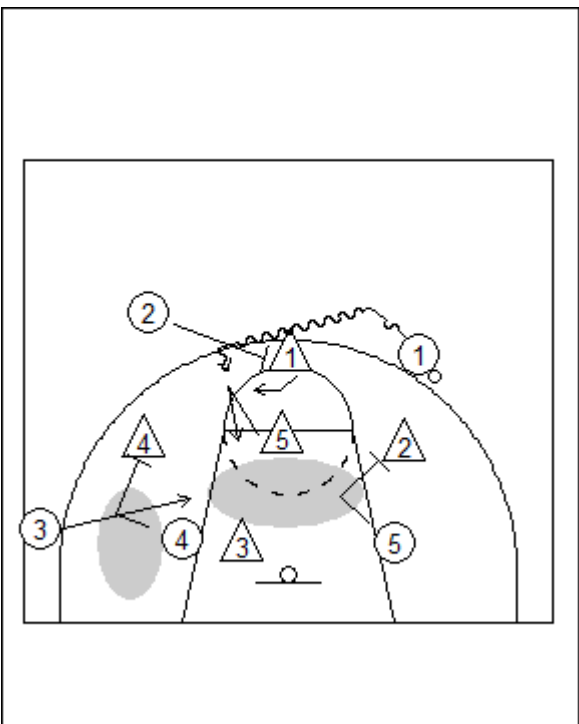


diagrama 68

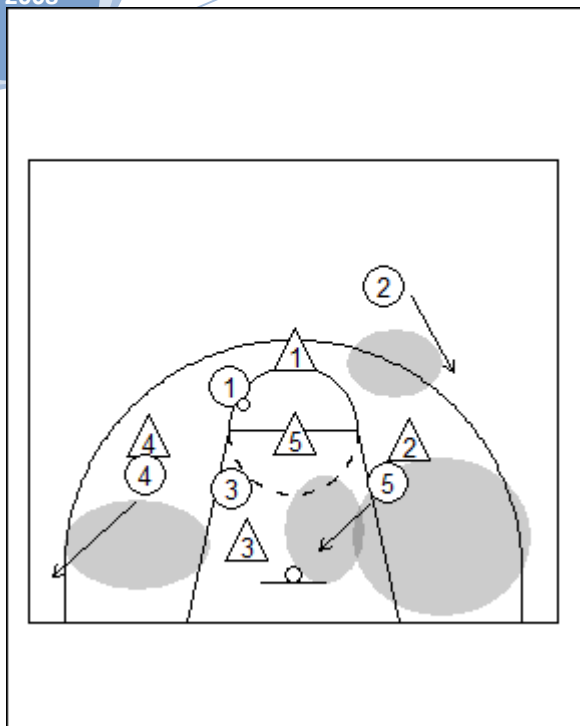


diagrama 69

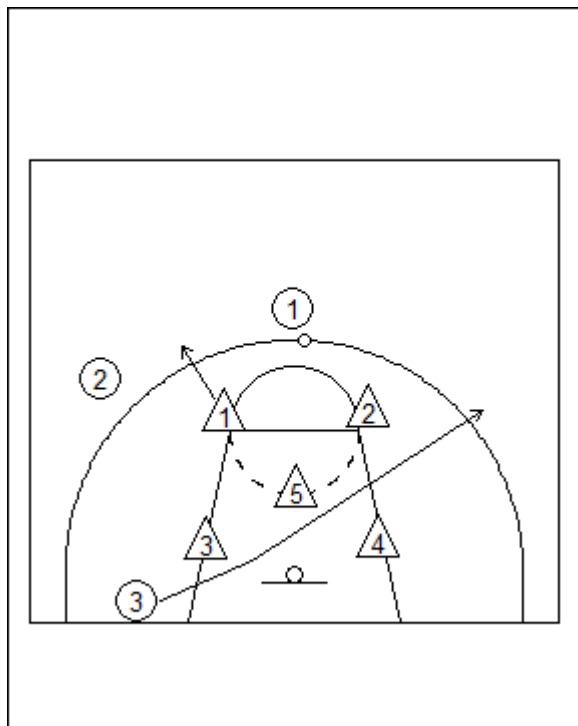


diagrama 70

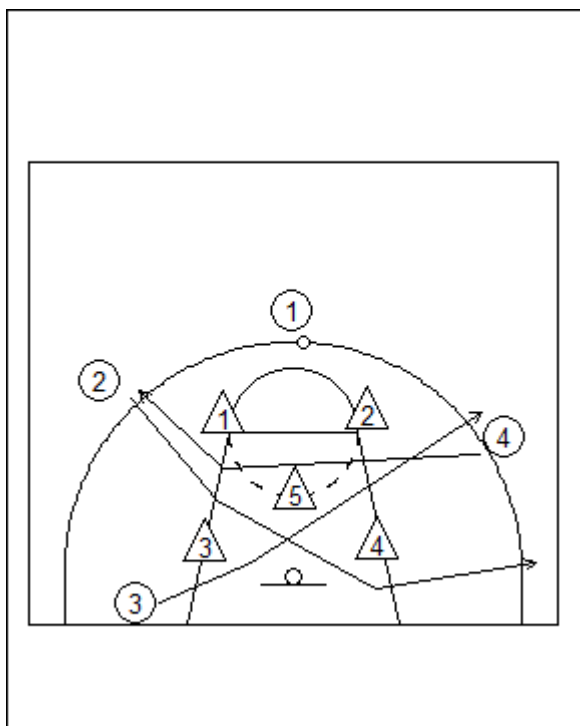


diagrama 71

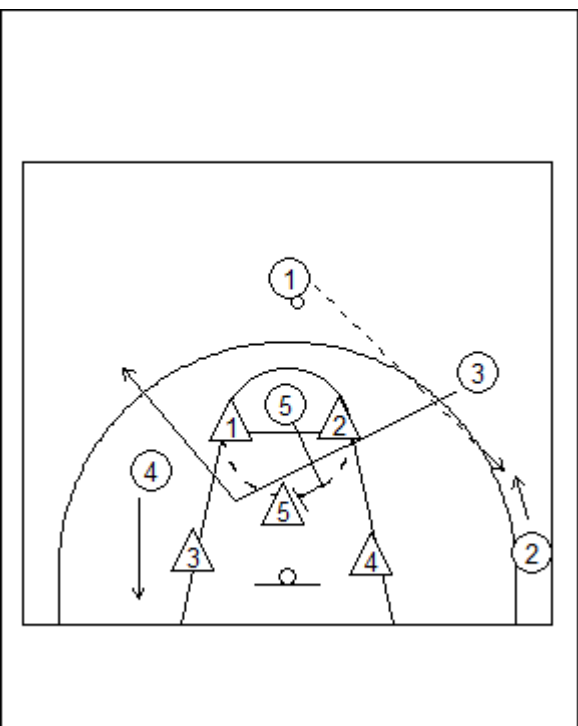


diagrama 72

Un atacante obtiene ventaja cuando inicia su movimiento desde fuera del ángulo de visión de la defensa (diagrama 70). Si los jugadores exteriores en vez de reemplazar posiciones ocupan los espacios interiores que vayan a dejar libres los defensores con sus rotaciones y desde ahí ocupan las posiciones exteriores que quedan libres se consigue un doble objetivo: 1. Se ocupan posiciones exteriores desde fuera del ángulo de visión de los defensores, dificultando su anticipación, como

es el caso del atacante "3" sobre defensores "2" y "4". 2. Si se efectúa un corte, los defensores atienden la acción prioritaria (jugador con balón y cortes) sobre la exterior, por lo que dificulta la anticipación (diagrama 71), en el ejemplo, el defensor "5" no puede defender todos los cortes y debe ser ayudado en la labor por defensores "3" y "4", dificultando su salida para defender posiciones exteriores, además defensores "1" y "2" tienen que defender a exteriores que salen desde fuera de su ángulo de visión.

En el segundo ejemplo, tenemos una defensa par (2-1-2), en la cual el atacante "3" inicia un corte para ocupar un espacio central que debe ser defendido por "5" al tiempo que el atacante "5" se posiciona para un bloqueo en el interior de la zona, hacia el lado donde se va a recibir el balón (diagrama 72). Al recibir el atacante "2", la rotación normal defensiva es la salida del defensor "4" debido a la cercanía del atacante "1" que debe ser defendido por el defensor "2" (diagrama 73). De forma que al girarse el atacante "5" hacia el balón, consigue un espacio en aclarado para jugar 1x1, apoyado por los movimientos del resto de los atacantes que continuamente mantienen abiertas las líneas de pase.

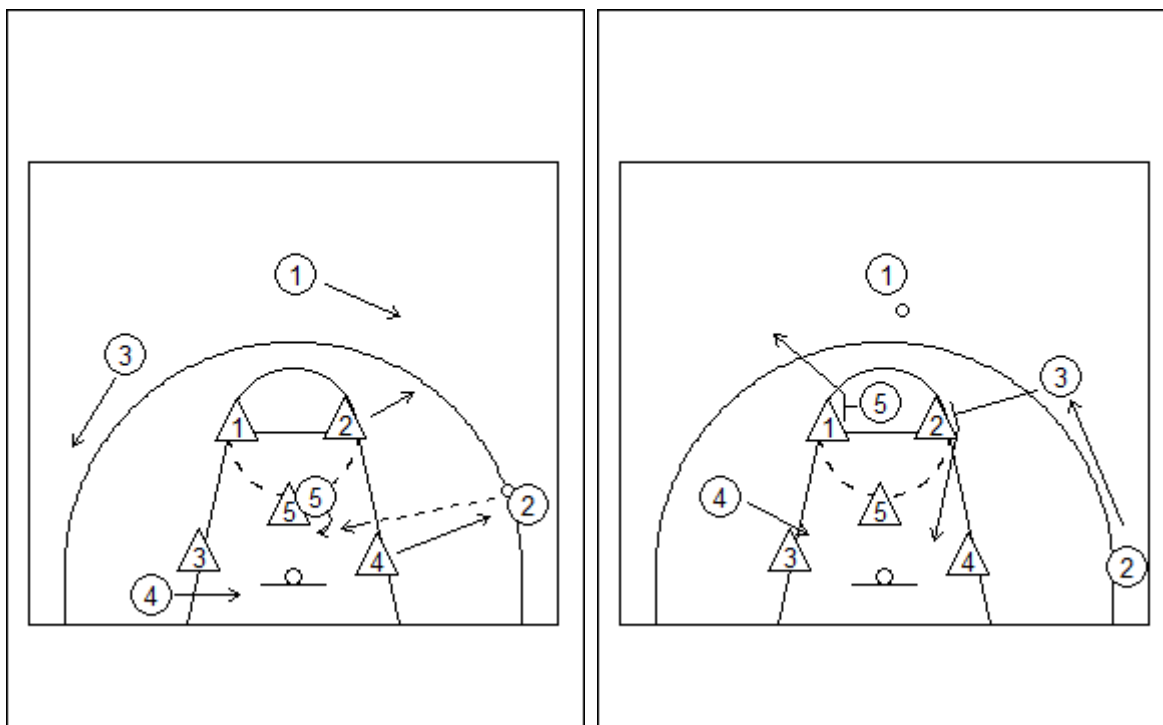


diagrama 73

diagrama 74

Partiendo desde la misma disposición anterior (diagrama 72), la utilización de bloqueos sobre los defensores que tienen que realizar la rotación normal de la defensa (diagrama 74), atacante "5" sobre defensor "1" y atacante "3" sobre defensor "2", creando el primero un espacio para la penetración del base y el segundo impide o retrasa la salida del defensor "2" teniendo que salir el defensor "4", dando espacio a la continuación de "3".

Aquí tengo que decir que los equipos que juegan mejor contra zona son aquellos que sacan mayor rendimiento a las ventajas que obtengan (calidad sobre todo en el juego sin balón) en los espacios intermedios, que son los que pueden romper una defensa en zona.

10. EL PROBLEMA DE LA TOMA DE DECISIONES:

El jugador primero tiene que percibir lo que ocurre en el campo, ello pasa por la atención selectiva de lo que ocurre alrededor, el jugador está sometido a varios focos de atención (ya es difícil manejar tres focos de atención) y debe seleccionar la información relevante (codificación selectiva), combinar la información que sea necesario hacerlo (combinación selectiva), para tomar una decisión adecuada lo comparará con su experiencia anterior, para aplicar el recurso motriz adecuado (capacidad) y ejecutará la elección tomada. El entorno cambia continuamente y hay que tenerlo en cuenta a la hora de plantear los ejercicios. El jugador debe elegir un movimiento motriz eficaz siendo eficiente: utilizar el recurso adecuado en el momento adecuado.

La enseñanza de la toma de decisiones tiene un determinado método, primero hay que enseñar una estrategia básica y su complementaria, de tal forma que el jugador pueda tener al menos dos opciones para que exista toma de decisión. Con dos opciones ya pueden jugar. Para que tenga sentido para el jugador, tiene que entender cuál es la decisión que le da ventaja sobre el defensor. La asimilación de acciones motrices generales pasa por el proceso por parte del jugador de percepción, decisión y ejecución. Por tanto los ejercicios en que trabajemos el fundamento deben ir unidos a la toma de decisiones por parte del jugador, se trabajan conjuntamente. El jugador percibe si la opción tomada es válida (conocimiento + experiencia). Debemos corregir únicamente lo que se ha enseñado. Empezamos 1x0: dos opciones, cuando hay hábito empezamos con la toma de decisiones 1x1 (Percepción, Decisión y Ejecución) sumando (Conocimiento + Experiencia), teniendo en cuenta que lo importante no es la cantidad de opciones que le damos al jugador, sino la calidad con que las ejecuta. Buscamos un enriquecimiento táctico iniciando de nuevo el proceso con nuevas opciones (y su complementaria) 1x0 formando una pirámide según la cual para poder avanzar hacia arriba en la pirámide precisamos tener asimilada la base que conforma la base de dicha opción:

1x1 1x1 1x1 1x1 1x1 1x1 1x1

1x0 1x0 1x0 1x0 1x0 1x0 1x0 1x0

En mi opinión, el juego sin balón es un fundamento más del juego de ataque (fundamento que se utiliza el 95%), no se puede jugar sin botar, pasar o tirar, pero tampoco sin juego sin balón. El método de aprendizaje aplicable es también el referido.

Si el jugador está acostumbrado a tomar decisiones (acertadas) en un partido y existe siempre la intención de obtener ventajas, nos permite una mayor adaptación y más rápidamente por parte de los jugadores a los cambios tácticos defensivos del contrario ya que nuestros jugadores juegan siempre para obtener el mayor beneficio de la defensa que nos practiquen. Un elemento que puede dar un salto de calidad al equipo es el conocimiento del juego para la toma de decisiones por parte del jugador.

Si un jugador no está acostumbrado a tomar decisiones enseñarle a jugar por conceptos lleva mucho tiempo, es más costoso para el jugador y el resultado es peor que si se jugara por sistemas

debido a que la toma de decisiones se orienta en base a su conocimiento y experiencia y ambos son escasos.

11. EL PROBLEMA DE LA ORDENACIÓN DEL JUEGO:

Hay que coordinar los objetivos individuales de cada jugador (la obtención de cortas ventajas espacio temporales) con la pretensión del entrenador de que el juego sea ordenado. Es el mayor problema en cuanto a la ordenación del juego hasta que los jugadores entienden que las ventajas sobre los defensores deben encontrarlas como grupo, aprovechándose de las decisiones de los defensores en su conjunto. Deben saber lo que están haciendo los defensores y lo que están haciendo sus compañeros, deben leer el juego. Lo importante no es qué hacer sino hacerlo bien y sobre todo hacerlo en su momento (sincronización).

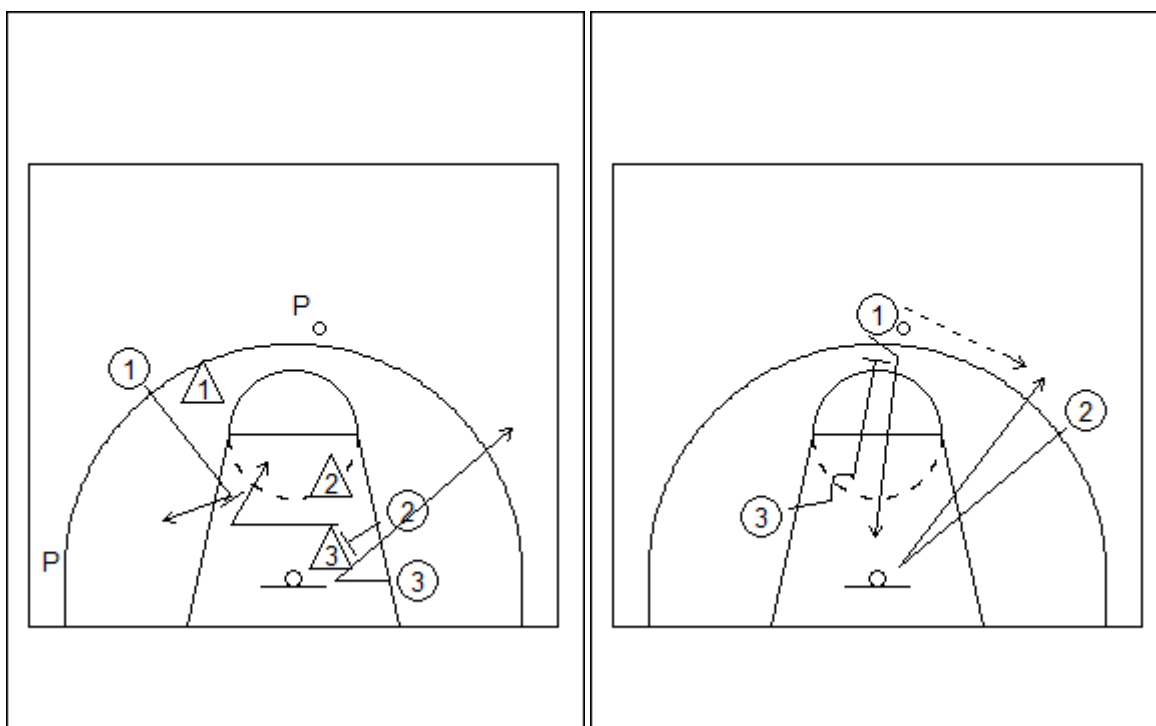


diagrama 75

diagrama 76

Debemos establecer unos criterios para ordenar los movimientos de nuestros jugadores: 1. Predominio de la decisión de un determinado jugador, generalmente por puestos (se establece una jerarquía en función del puesto que se ocupa), un ejemplo de esto lo dio Luis Casimiro que en su juego en transición utiliza conceptos y es el pivote quien tiene preferencia en la toma de decisiones, jugando el resto en función de las mismas. 2. Predominio de la decisión de quien ha pasado (ejemplo: pasar y cortar). 3. Predominio de la decisión del jugador más alejado del balón (es quien puede leer mejor el juego). En la práctica es el propio equipo al que naturalmente le va mejor uno u otro criterio en función de cuáles sean nuestros jugadores que mejor obtengan ventajas con el balón, el resto de jugadores se beneficiarán de que ellos tengan el balón en sus manos. No tiene por qué coincidir nuestro mejor jugador con balón con el jugador que tenga preferencia en la circulación de jugadores, yo normalmente coloco en esta posición al jugador que

peor lee la defensa, ya que son el resto de jugadores quienes tienen que leer sus movimientos continuamente.

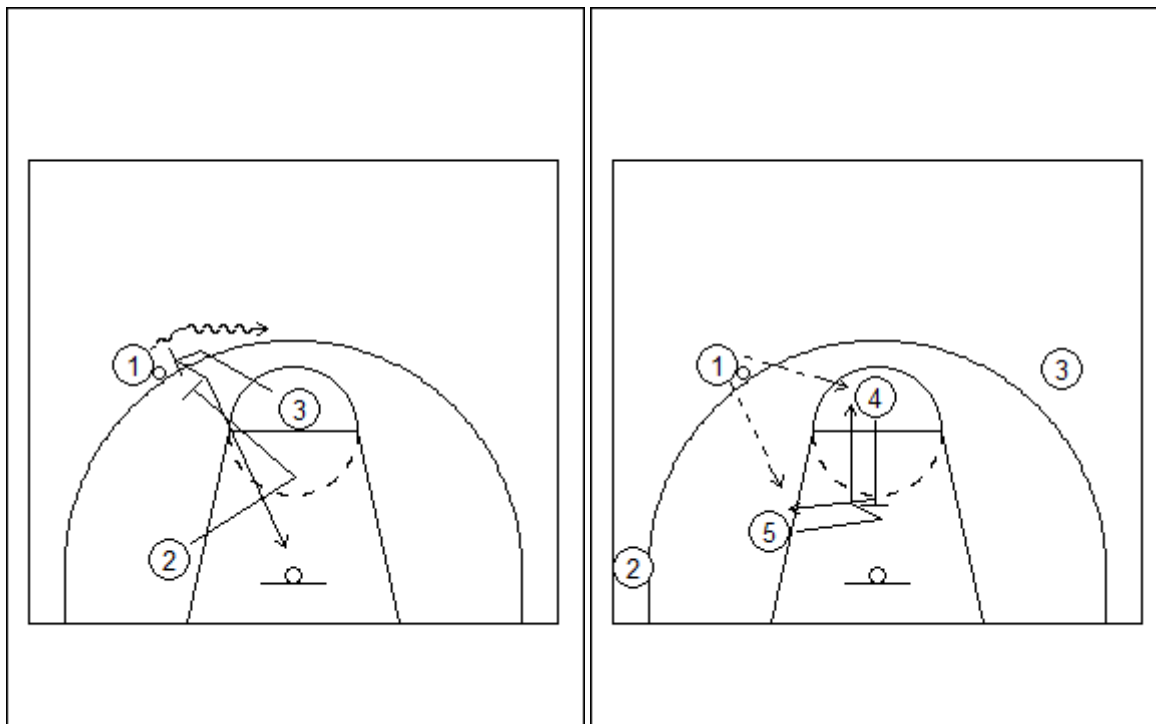


diagrama 77

diagrama 78

El error más importante en los casos en que el jugador no está acostumbrado a tomar decisiones es la precipitación. Quiere tener el balón en las manos ya, el resultado es que no obtiene ventajas sobre su defensor, es decir, no disfruta del juego sin balón. El jugador debe templar, debe de ser consciente del juego a largo plazo y no buscar el beneficio inmediato: debemos recibir dónde quiero, cuándo quiero y cómo quiero, el obtener ventaja en la recepción facilita el 1x1 y evita la precipitación.

Para evitar que el juego sea desordenado todo depende del hábito del jugador en la toma de decisiones y mucho trabajo para coordinarlos. Los ejercicios que más utilizo para ello son: al principio mucho 5x0 para que ellos mismos vayan experimentando todas las posibilidades, también suelo utilizar primero 1x1 (aumentándolo a 2x2, 3x3, 4x4) con uno o varios pasadores. Por ejemplo (diagrama 75) puedo utilizar un 3x3 con dos pasadores, uno en la posición de base y otro en una esquina del triple. También ayuda a leer el juego el juego en superioridad: desde 2x1, 3x2, 4x3 hasta 5x4, donde ya se ha conseguido una situación de ventaja y deben trabajar para aprovecharla leyendo la circulación de los defensores en sus ajustes. Una vez que ya lo tienen asimilado suelo empezar a introducir pequeñas jugadas cortas que les puedan favorecer a sus características, para que las vayan incorporando a su repertorio: bloqueos directos entre determinados jugadores y circulaciones del resto, corte UCLA (diagrama 76), bloqueo directo y bloquear al bloqueador (diagrama 77), bloqueos entre interiores (diagramas 78 y 79), bloqueos indirectos para liberar tiradores (diagrama 80) o interiores (diagrama 81), etc. Ellos mismos, una vez asimilados lo incorporan con naturalidad al juego. Lo interesante es que en una jugada lo

incorporan al principio, en otra a la mitad o al final o encadenan dos, o incorporan otra diferente, con la dificultad que ello supone para el "scouting".

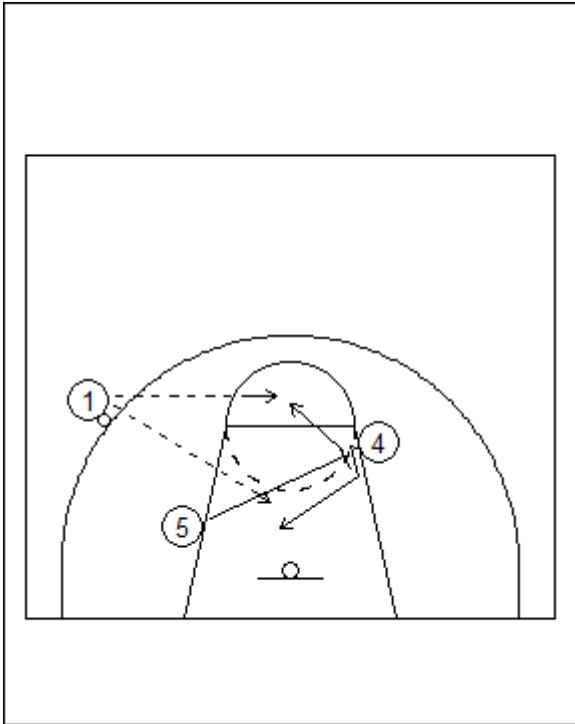


diagrama 79

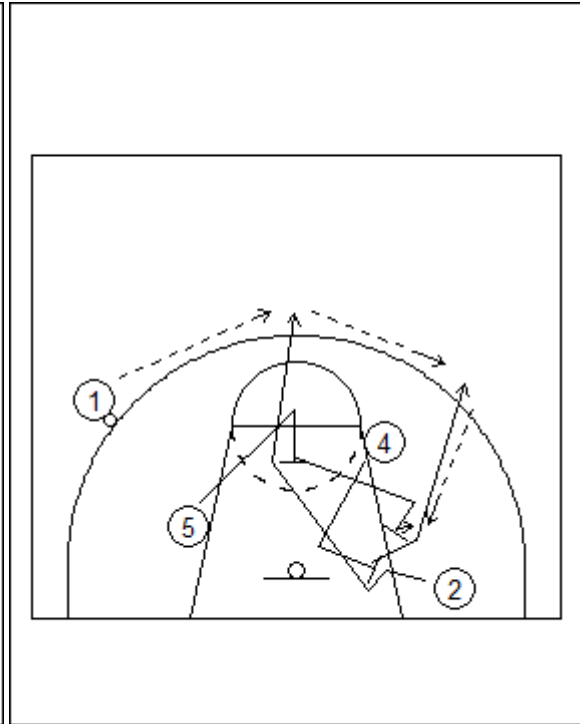


diagrama 80

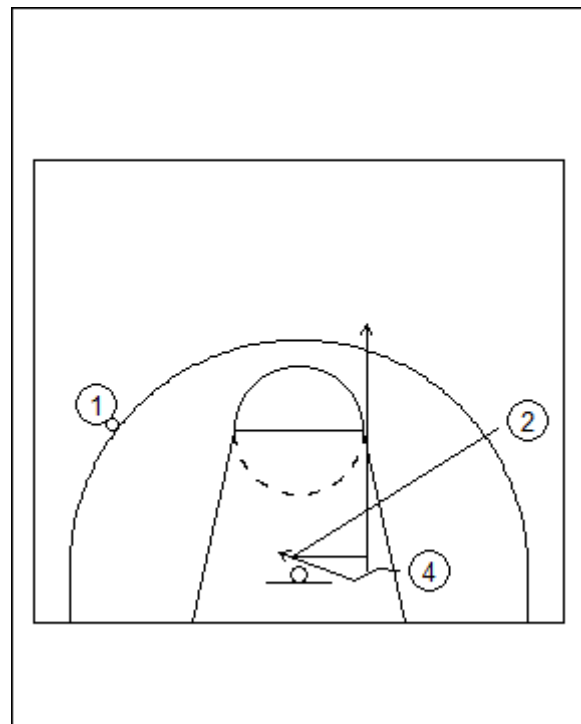


diagrama 81

12. EL PROBLEMA DE LA SINCRONIZACIÓN DEL JUEGO:

Es, creo, el problema a nivel táctico más difícil de solucionar en todo caso. Lo que ocurre es que esta forma de ordenar el juego da más responsabilidad al jugador en este tema. En el caso de ataques contra defensas individuales, gran parte de la sincronización se realiza automáticamente con la elección del jugador, ya que el jugador al intentar obtener ventajas está sincronizando sus movimientos con los de defensores y compañeros que intervienen directamente en la jugada.

La sincronización de diferentes jugadas como con cualquier otro ataque se consigue con la repetición de las mismas. Yo le doy mucha importancia a reducir el número de botes a los necesarios, invertir el balón de una banda a otra, meter balones interiores, que los jugadores sin balón no estén pendientes del mismo sino de disfrutar de un buen juego sin balón. Sincronizar la circulación de balón con la circulación de jugadores requiere concentración de los jugadores en la faceta del juego que estén realizando y muchas repeticiones, en cualquier caso, si los jugadores son capaces de leer el juego, gran parte de la sincronización está conseguida ya que los jugadores serán capaces de hacerlo por sí mismos.

En el caso de ataques contra zonas la sincronización se obtiene no ocupando el espacio que queda libre, sino yendo a ocupar el espacio que vaya a quedar libre por los ajustes de los defensores, ya que así, anticipándonos, impedimos que sean efectivos. La sincronización de movimientos y bloqueos igual, concentración en la faceta del juego que realicen y muchas repeticiones.

13. CONCLUSIONES:

Esta temporada estoy trabajando con mi equipo esta forma de jugar con jugadores no acostumbrados a jugar por conceptos y he llegado a la conclusión de que los jugadores disfrutan más cuanto más libertad de decisión les demos.

También podemos caer en el error de pensar que el jugador por sí mismo es egoísta y que en esas situaciones intentará sacar provecho para sí mismo. Sin embargo, lo que me he encontrado en la práctica es que jugadores tachados de egoístas se han incorporado al juego como uno más, aportando al equipo lo que ellos saben hacer, ya que para que un jugador sea anotador en esta forma de juego necesita saber obtener ventajas en el 1x1 con balón y sin balón, no es necesario ser un gran anotador para acabar con muchos puntos, sino ser inteligente y que un jugador absorba el juego de ataque no implica que acabe con muchos puntos, sino que facilita la labor del resto para obtener ventajas. Los roles en los partidos se asumen con naturalidad, sin imposición.

Aportar al equipo lo que uno sabe hacer, sin renunciar a seguir mejorando, es un elemento clave para que realicen el mismo juego jugadores con diferentes grados de madurez para asimilar conceptos. Está claro que si incorporamos bloqueos los chavales deben tener preparación técnica y mental adecuada, pero la asunción de responsabilidades se hace de forma natural y progresiva. La libertad de elección por parte del jugador de la acción que va a acometer permite que jugadores con diferente bagaje táctico actúen conjuntamente, ya que cada uno aportará lo que

pueda. Lo más importante es que lo que aplique esté bien fundamentado y poco a poco ir creciendo tácticamente.

En la estrategia permite una enorme adaptación a las variantes del equipo contrario. También permite aprovechar al máximo las posesiones ya que no se para el juego en ningún momento. Es muy útil para la incorporación de movimientos dentro de conceptos, encadenándolos alternativamente (de hecho, yo recomiendo su uso, ya que enriquece las posibilidades de los jugadores sin dejar de ser ellos los que los utilizan como una herramienta más y no como un fin en sí mismos). Permite una mejor adaptación a novedades que incorporemos o a jugadas de últimos segundos, ya que no sólo entrena jugadas, sino también toma de decisiones. Permite una variedad táctica casi infinita y dificulta el "scouting".

Con este estilo de juego he obtenido resultados irregulares, mejor cuanto más conocimiento de juego tengan los jugadores. Lo utilizo a un nivel muy básico con jugadores mini y premini y más complejo con jugadores séniors. Se necesita mucho tiempo jugando con conceptos para poder sacarle partido en profundidad. Por el contrario, cuanto más jóvenes son los jugadores con más facilidad se adaptan a los conceptos. También los asumen con más facilidad porque van unidos a la enseñanza de los fundamentos uniendo, por tanto, su mejora técnica con su mejora táctica.

Como dije en la introducción, es una forma de jugar diferente a la que encontré en el CES 2008, espero que alguno de los conceptos que aplico sea de interés, aunque para mí, el poder teorizar sobre los conceptos que aplico me ha sido de utilidad para entender las causas por las que me funcionan.

14. BIBLIOGRAFÍA:

Basic three-man plays de Muly Katurin, publicado en FIBA Assist Magazine 03/2003.

Construir un ataque de Luis Casimiro Palomo en fase presencial CES 2008.

Construir un jugador de Ramón Jordana en fase presencial CES 2008.

Capacidad de juego 1x1 y 2x2 de Josep Alemany en fase presencial CES 2008.

Juego ataque 3x3 de Israel y Mario Madejón en fase presencial CES 2008.

Juego libre en cinco posiciones exteriores de Vicente González Guerrero, publicado en página de AEEB.

Los nueve principios en el ataque del triángulo de varios autores, publicado en Ensanche CBEV.

Organización de un ataque para categorías de base de Josep M. Santiago, publicado en página de AEEB.