



FUNDAMENTOS COLECTIVOS

1. FUNDAMENTOS DE ATAQUE

1.1. OBJETIVOS DEL ATAQUE

- 1.1.1. BUENA OCASIÓN DE TIRO.
- 1.1.2. EL ESTILO DE JUEGO.
- 1.1.3. LAS CIRCUNSTANCIAS DEL JUEGO.
- 1.1.4. CONDICIONES OBJETIVAS.

1.2. ACCIONES Y CONCEPTOS TÁCTICOS.

1.2.1. ACCIONES Y CONCEPTOS GENERALES COMUNES A LOS JUGADORES CON BALÓN Y SIN BALÓN.

- a) REEMPLAZAR.
- b) LEER EL JUEGO: LA DEFENSA Y EL ATAQUE PROPIO.
- c) TIMING.
- d) TEMPO.
- e) AGRESIVIDAD.

1.2.2. ACCIONES Y CONCEPTOS ESPECÍFICOS DEL JUGADOR SIN BALÓN.

- a) OCUPAR EL ESPACIO.
- b) DIFICULTAR LAS AYUDAS.
- c) CORTES.
- d) REBOTE DE ATAQUE.

1.2.3. ACCIONES Y CONCEPTOS ESPECÍFICOS DEL JUGADOR CON BALÓN.

- a) TIRAR.
 - 1) SITUACIÓN DE TIRO.
 - SIN SITUACIÓN DE TIRO.
 - SITUACIÓN MEJORABLE DE TIRO.
 - SITUACIÓN DE TIRO DEFINITIVO.
 - 2) BUEN TIRO.
 - CONDICIONES OBJETIVAS.
 - CONDICIONES TÉCNICAS.
 - CONDICIONES SUBJETIVAS.
 - 3) TIPOS DE TIROS (desde el punto de vista táctico).
 - CON O SIN “UNO CONTRA UNO” PREVIO.
 - INTERIORES O EXTERIORES
- b) BOTAR.
 - 1) AVANZAR HASTA EL CAMPO DE ATAQUE.
 - 2) RECOMPONER EL ATAQUE.



3) MEJORAR LA LÍNEA DE PASE.

4) DIVIDIR.

5) RESOLVER LA POSESIÓN.

1.2.4. ACCIONES Y CONCEPTOS ESPECÍFICOS ENTRE VARIOS JUGADORES.

a) INVERTIR.

b) BLOQUEOS.

1) EL QUE BLOQUEA.

2) EL QUE RECIBE EL BLOQUEO.

c) ACCIONES DEL JUGADOR QUE PASA EL BALÓN.

1) PASAR Y CORTAR.

2) PASAR Y SEGUIR EL PASE.

3) PASAR Y ALEJARSE.

- BLOQUEO INDIRECTO.

- INTERCAMBIO.

- IDA Y VUELTA.

1.3. ORGANIZACIÓN DEL JUEGO DE ATAQUE.

1.3.1. CONTRATAQUE.

1.3.2. ATAQUE POSICIONAL.

1.3.3. TRANSICIÓN.

1.3.4. DISPOSICIÓN INICIAL.

1.3.5. SISTEMAS DE ATAQUE.

1.4. APLICACIONES TÁCTICAS BÁSICAS.

1.4.1. EL CONTRATAQUE.

a) DEFINICIÓN.

b) FASES.

1) RECUPERACIÓN DE LA POSESIÓN.

- REBOTE DEFENSIVO.

- SAQUE DE FONDO.

- ROBO DE BALÓN.

2) PRIMER PASE.

- REBOTE DEFENSIVO.

- SAQUE DE FONDO.

- ROBO DE BALÓN.

3) ORGANIZACIÓN: avance rápido.

- AREAS DE JUEGO.

- DISPOSICIÓN INICIAL.

4) LLEGADA: contrataque primario y secundario.



- CONTRATAQUE PRIMARIO.
- CONTRATAQUE SECUNDARIO: EL TRAILER.

5) TRANSICIÓN.

1.4.2. EL JUEGO POR CONCEPTOS.

- a) DEFINICIÓN.
- b) CARACTERÍSTICAS ESTRATÉGICAS.
- c) PROPUESTA PRÁCTICA.
 - 1) DISTRIBUCIÓN Y MOVIMIENTO DE LOS JUGADORES.
 - 2) ACCIONES EN GENERAL.
 - MOVIMIENTO DEL BALÓN.
 - JUEGO DESDE LAS DIFERENTES POSICIONES DEL BALÓN.

2. FUNDAMENTOS DE DEFENSA.

2.1. OBJETIVO DE LA DEFENSA.

2.2. ACCIONES Y CONCEPTOS TÁCTICOS.

2.3. ORGANIZACIÓN DEL JUEGO DE DEFENSA.

2.3.1. BALANCE DEFENSIVO.

2.3.2. CONTENER EL CONTRATAQUE.

2.3.3. DEFENSA EN IGUALDAD.

2.3.4. DISPOSICIÓN INICIAL.

2.3.5. SISTEMAS DE DEFENSA.

- a) DEFENSA INDIVIDUAL O EN ZONA.
- b) DEFENSAS INTERMEDIAS ENTRE INDIVIDUAL Y ZONA.
- c) DEFENSA PRESIONANTE O FLOTANTE.
- d) DEFENSA CON CAMBIOS O CON AYUDA Y RECUPERACIÓN.
- e) DEFENSA CON O SIN DOS CONTRA UNO.
- f) DEFENSA EN DIFERENTES AMPLITUDES DE CAMPO.
- g) DEFENSA ÚNICA O DEFENSAS ALTERNATIVAS.

2.4. APLICACIONES TÁCTICAS BÁSICAS.

2.4.1. DEFENSA BÁSICA DEL CONTRATAQUE.

- a) “PROTEGER EL ARO”.
- b) “PARAR EL BALÓN”.
- c) “RECUPERAR” cada uno su asignación defensiva.

2.4.2. DEFENSA INDIVIDUAL BÁSICA.



1. FUNDAMENTOS DE ATAQUE.

Todas las acciones descritas en los Fundamentos Individuales se ejecutan siempre en la práctica en un contexto de juego colectivo. Su aplicación coordinada entre los jugadores se basa en una serie de principios, que constituyen los Fundamentos Colectivos. Los cuales, de la misma forma que los Individuales, se dividen en dos grandes apartados, según el equipo tenga la posesión del balón o no: Fundamentos Colectivos de Ataque y Fundamentos Colectivos de Defensa.

1.1. OBJETIVO DEL ATAQUE.

El objetivo último en ataque es, desde luego, anotar. Para ello, hay que conseguir primero tirar, es decir, mantener la posesión mientras se avanza por el campo hasta poder realizar un tiro, y luego, que el tiro sea acertado y se enceste el balón. Estas premisas, sin duda obviedades, son, sin embargo, las que guían toda la organización del juego de ataque, pues, ningún equipo es capaz de conseguir que todas sus posesiones acaben en un tiro, ni mucho menos, que todos sus tiros acaben encestandose.

Aparece así el concepto de los porcentajes de éxito en ambos aspectos (avanzar con el balón y tirar) con el que se valoran en la práctica las acciones en el juego. No se trata ya de avanzar, sino de minimizar el número de pérdidas de balón, y no es solo tirar, sino hacer el tiro más fácil y seguro posible, con el que se tenga mayor probabilidad de encestar, no olvidando, además, la restricción que el Reglamento de juego impone al equipo atacante de disponer solo de treinta segundos para llevar a cabo todo ese proceso.

De esta forma se redefine el objetivo final del juego en ataque, que en la práctica es conseguir hacer un buen tiro. Es decir, que el juego de ataque consiste en trabajar todos sin perder el balón buscando crear una “buena ocasión de tiro” para que el jugador adecuado en cada caso se encargue de culminar ese ataque con un “buen tiro”.

Estos conceptos, buena ocasión de tiro y buen tiro, son los que hay que transmitir en primera instancia a los jugadores y no perderlos de vista en ningún momento. Especialmente en equipos de formación, no se trata nunca de realizar brillantes movimientos tácticos o demostraciones individuales espectaculares, que justifiquen una pérdida de balón o un mal tiro.

Cada entrenador y cada equipo tienen sus peculiaridades y prioridades específicas que matizan ambos conceptos, pero en cada caso particular hay que tenerlos bien definidos y asumidos.

Se define aquí el concepto de “buena ocasión de tiro” como objetivo del trabajo colectivo de ataque, definiendo más adelante el “buen tiro” en el apartado correspondiente a la acción individual de tirar.

- BUENA OCASIÓN DE TIRO.

En su definición se distinguen algunos aspectos que pueden ser tratados más dogmáticamente como aspectos objetivos, pero previamente habrá que considerar otros estrictamente subjetivos de cada caso. A saber:



- EL ESTILO DE JUEGO

Que dependerá de múltiples factores como:

- edad de los jugadores,
- nivel técnico de los jugadores,
- nivel técnico medio del equipo en relación con la competición en la que se participa,
- objetivos del equipo en el marco del club,
- condiciones específicas de los jugadores,
- objetivos individuales en el aprendizaje de cada jugador,
- preferencias y experiencia del entrenador...

- LAS CIRCUNSTANCIAS DEL JUEGO

Según las cuales en cada momento se establecerá un cierto planteamiento estratégico que puede hacer variar la definición de cuándo hay una buena ocasión de tiro. Por ejemplo, dependerá de:

- el tiempo restante de posesión o de partido y el resultado,
- las capacidades del equipo en relación con el adversario,
- los jugadores disponibles (faltas, lesiones...)

Considerado todo lo cual, en cada equipo se tienen que establecer premisas que respondan a cuestiones como:

- se hace el primer buen tiro posible o se elabora más el ataque,
- se tira desde 6,25 o se buscan tiros más cortos,
- se busca tiro el exterior o una penetración como primer objetivo,
- se juega prioritariamente para los jugadores interiores o para los exteriores,
- todos pueden tirar en cualquier momento o habrá indicaciones a según qué jugadores en según qué distancias...

- CONDICIONES OBJETIVAS.

Tras todo lo expuesto, sí se pueden ya señalar unas condiciones objetivas necesarias para considerar una ocasión de tiro como buena:

- para tirar hay que haber “ganado el momento” al defensor, lo que puede ser un milímetro o una décima de segundo,
- el que tira debe asegurarse de que hay una suficiente posibilidad de rebote de ataque por parte de sus compañeros,



- cada jugador debe conocer (el entrenador debe explicárselo) sus limitaciones y los objetivos de su aprendizaje, y hacer los tiros que no superen aquellas y que sirvan a éstos.

1.2. ACCIONES Y CONCEPTOS TÁCTICOS.

Se aborda a continuación la descripción de una serie de acciones y conceptos que conforman los Fundamentos Colectivos principales. Se han tratado de clasificar de alguna manera según el uso del balón y los jugadores involucrados, pero resulta extremadamente difícil acotarlos en cualquier clasificación, pues todos están íntimamente interrelacionados, forman parte inseparable de un todo que es el juego de ataque.

Y son inseparables a su vez de los anteriormente expuestos como Fundamentos Individuales, los cuales están también necesariamente relacionados con su aplicación práctica. De hecho, en la siguiente exposición se hacen continuas remisiones y referencias a conceptos ya descritos en los Fundamentos Individuales, pues muchos de éstos consisten en lo que se denomina Fundamentos de “Táctica Individual”.

Así pues, tómesese ésta clasificación (como las anteriores) exclusivamente a modo de medio didáctico con el que dar una sistemática coherente a todo el contenido, sin intenciones de cerrar ni aislar totalmente los conceptos, ni mucho menos de dogmatizar.

1.2.1. ACCIONES Y CONCEPTOS GENERALES COMUNES A LOS JUGADORES CON BALÓN Y SIN BALÓN.

a) REEMPLAZAR.

Por reemplazar se entiende la acción individual de ocupar una determinada “área de juego” que acaba de ser desocupada por un compañero. Se parte de las “áreas de juego” que cada equipo utiliza para distribuir a sus jugadores y se trata de que estén ocupadas todas las necesarias para facilitar el desarrollo del sistema de ataque en cada caso. Se puede reemplazar tanto desplazándose sin balón como botando.

b) LEER EL JUEGO: LA DEFENSA Y EL ATAQUE PROPIO.

Para que todos los fundamentos del juego de ataque tengan verdadera eficacia colectiva, se requiere que los cinco jugadores estén al tanto de lo que hacen y pueden hacer sus compañeros en virtud de lo que hace la defensa. Es decir, deben “leer el juego”, leer el propio ataque y leer la defensa.

“Leer” la defensa es un concepto ampliamente extendido que consiste en ser capaz de interpretar dónde puede estar la ventaja según los ajustes defensivos en cada caso.

“Leer” el ataque propio es el paso de calidad que diferencia a los equipos que juegan a impulsos individuales, tratando de crear una nueva ocasión de tiro a cada pase, de aquellos otros en los que todos ven fluir el juego y crean colectivamente la ocasión de tiro antes de que se produzca el pase definitivo.

Se debe pedir a cada atacante que “mire” a sus compañeros y “vea” cómo se desarrolla el ataque, para luego actuar en consecuencia. “Mirar y ver”, es decir prestar atención a lo que realmente ocurre para participar eficaz-



mente anticipándose a lo que puede ocurrir. Así podrán “pensar” y “decidir” antes de recibir el balón, pues hacerlo al recibir será tarde y romperá el trabajo colectivo de creación.

Aprender a “leer el juego” sin duda requiere tiempo, pero no hay que esperar que los más “listos” lo consigan de forma intuitiva (que lo harán), hay que enseñarlo.

c) TIMING.

Una consecuencia de aprender a “leer el juego” es que se produzca una adecuada coordinación espacio-temporal entre el movimiento del balón y el de los jugadores. Es decir, que cada uno esté en el sitio adecuado en el momento adecuado, y que el balón llegue al jugador adecuado en el momento adecuado (“adecuado” según el objetivo inmediato que pretende en cada caso el equipo atacante). Es lo que se denomina con la expresión inglesa *timing*.

Se dice que un movimiento se ha realizado con un buen *timing* o que ha fallado el *timing*, según haya sido buena o mala esa coordinación espacio-temporal entre el movimiento de los jugadores y el del balón.

De todo lo relacionado, se puede deducir que el *timing* es una condición necesaria de un buen ataque de equipo. Y ya desde que se diseña teóricamente un ataque, se debe considerar que su ejecución en la práctica tenga un “buen *timing*”.

d) TEMPO.

No confundir el *timing* con la expresión *tempo*, con la que se hace referencia al ritmo con el que se resuelven las posesiones entre ambos equipos. Se habla de un *tempo* alto cuando las posesiones son cortas (se tira a canasta a los pocos segundos de posesión) y de un *tempo* bajo cuando se “gastan” muchos segundos de posesión antes de tirar. Y se dice que un equipo está marcando o dominando el *tempo* de un partido cuando está forzando al adversario a jugar al ritmo que más le interesa en cada caso.

e) AGRESIVIDAD.

La actitud o el “espíritu” con el que los jugadores juegan en ataque debería estar marcado por la intensidad y la ambición. Debería mostrar auténtica “agresividad”.

El concepto de agresividad está aceptablemente extendido en lo que a la defensa se refiere, pero no tanto respecto al ataque. Sin embargo, debe ser lo que caracterice al atacante igual que al defensor, al menos en los equipos de formación.

Ser agresivo en ataque significa buscar siempre activamente la posibilidad de recibir en la situación más peligrosa posible para la defensa y de “cargar” el rebote de ataque. O de facilitar que otro compañero pueda recibir o “rebotear”. Y para el que ya tiene al balón en las manos consiste en amenazar siempre con anotar o pasar para que otro compañero anote. Cada atacante, con o sin balón, debe obligar a su defensor a preocuparse continuamente por él y debe mostrar resolución en todas sus acciones para no permitirle ni un mínimo fallo ni un momento de relajación o desconcentración, y si estas se producen, “no perdonar”.



1.2.2. ACCIONES Y CONCEPTOS ESPECÍFICOS DEL JUGADOR SIN BALÓN.

a) OCUPAR EL ESPACIO.

Por muy activa que sea una defensa, siempre será el ataque el que mantenga una cierta iniciativa en el juego y eso le da una ventaja, que lleva necesariamente a la defensa a tener que recurrir a un sistema de trabajo en equipo para prever las diferentes alternativas. Evitar esa colaboración defensiva será el objetivo inmediato del ataque.

Para ello, el equipo que ataca utilizará a los jugadores sin balón para distribuir su “peligro potencial” por el terreno de juego, de forma que la defensa no pueda abarcar todas las contingencias posibles. Es decir: distribuirá el espacio.

Una adecuada ocupación espacial será el primer paso a dar por el equipo atacante. Distribuir y desplazar a los cinco jugadores de forma que el balón pueda circular coordinadamente entre ellos, creando suficientes situaciones de peligro para que, en un momento dado, la defensa llegue tarde o mal a defender al jugador con el balón y este por fin disponga de su buena ocasión de tiro.

Para ello el ataque combina la ubicación de los jugadores en las distintas áreas de juego, su peligro potencial en cada caso, y las acciones de los mismos, tanto las que pueden ser resolutivas (jugar 1x1), como las de transición (invertir rápido el balón, bloquear indirecto, aclarar...).

b) DIFICULTAR LAS AYUDAS.

Con el reparto del espacio, el movimiento de los jugadores y el movimiento del balón, el ataque busca reducir el número de defensores implicados directamente en el juego del balón para dificultar su trabajo en equipo. Es decir, busca dificultar las ayudas.

El ataque debe repartir por el campo el peligro potencial de los jugadores sin balón de forma que descoloque a los defensores de sus posiciones idóneas para llegar a defender el tiro o a dominar el rebote defensivo. Debe “dar espacio” al jugador con balón para que éste disponga de una buena ocasión de tiro, dificultando a los que puedan ayudar si él gana la ventaja a su defensor.

Así, la mayor parte de los tiros son producto de un trabajo de equipo, que lleva a finalizar la posesión intentando jugar 1x1, 2x2 ó 3x3 como mucho, haciendo imposible a los demás defensores el participar eficazmente en las ayudas.

c) CORTES.

La acción básica más simple del jugador sin balón son los cortes. Cuando se llevan a la práctica de forma coordinada entre los cinco jugadores y sirviendo a los objetivos aquí expuestos, son el instrumento elemental que utiliza el jugador para cumplir sus objetivos. En equipos de iniciación serán el instrumento único. Tanto los cortes para recibir el balón (hacia canasta y hacia el balón) como los cortes alejándose del balón (aclarados), y todas sus aplicaciones (fintas de recepción, ida y vuelta, puertas atrás), todos los cuales están descritos en el apartado correspondiente de los Fundamentos Individuales (que, como queda dicho, en algunos casos, como éste por ejemplo, tienen un marcado cariz de “táctica individual”).



d) REBOTE DE ATAQUE.

Al buscar los atacantes una buena ocasión de tiro, no deben olvidar que una de sus condiciones necesarias es tener una buena opción de rebote de ataque. Así, los jugadores sin balón, al actuar creando peligro para la defensa, no solo trabajan para buscar un tiro sino también para encontrar espacios por donde “cargar” el rebote de ataque.

Quede aquí simplemente constancia de la necesidad y justificación de su aplicación práctica, para más detalles ver su descripción en el apartado correspondiente de Fundamentos Individuales.

1.2.3. ACCIONES Y CONCEPTOS ESPECÍFICOS DEL JUGADOR CON BALÓN.

a) TIRAR.

La “amenaza” primordial del jugador con el balón es tirar. Sus otras dos alternativas, pasar o botar, son, en principio, claramente secundarias, así que, el atacante con balón debe, normalmente, transmitir siempre a la defensa el peligro inminente de que pueda tirar.

Pero claro, hay que tener en cuenta que, dependiendo de las circunstancias del juego y considerando la definición de “buena ocasión de tiro” aplicada al caso concreto, el jugador con el balón puede encontrarse en muy diferentes situaciones en relación con su posibilidad de tirar. Es lo que denomina aquí la “situación de tiro” del atacante en cada momento.

1) SITUACIÓN DE TIRO.

Tres son las alternativas que pueden darse en cuanto a la posibilidad inminente de tirar que tiene el jugador con el balón:

- SIN SITUACIÓN DE TIRO.

Es decir, que está en un momento y en un lugar en que aún no se puede tirar, por lo que debe ejecutar otras acciones de transición en el ataque que lleven a seguir buscando la buena ocasión de tiro. Por ello, sus prioridades serán:

- Pasar al que está en situación de tiro.
- Facilitar el avance “peligroso” del balón.
- Trabajar individualmente para crear para sí mismo una buena ocasión de tiro.

- SITUACIÓN MEJORABLE DE TIRO.

Es decir, ya está en disposición teórica de tirar pero con una acción propia inmediata alcanzaría una mejor ocasión de tiro. Por lo que sus prioridades serán:

- Pasar al que está en mejor situación de tiro.
- Ejecutar las acciones necesarias para mejorar su situación de tiro y tirar.
- Ejecutar las acciones de transición en el ataque que faciliten su continuación para crear una mejor ocasión de tiro.



- SITUACIÓN DE TIRO DEFINITIVO.

Es decir, el ataque consiguió crear la buena ocasión de tiro y él es el responsable de asumir la responsabilidad de efectuarlo. Sus prioridades prácticamente se reducen a una: tirar.

2) BUEN TIRO.

Una vez en el sitio y en el momento adecuado, el jugador que asume la responsabilidad de ejecutar el tiro debe cumplir ciertas condiciones para responder adecuadamente a esa responsabilidad: se le exige al jugador que al hacerlo, realice un “buen tiro”. Al definir un “buen tiro” se consideran también diferentes condiciones:

- CONDICIONES OBJETIVAS.

- La recepción y el agarre del balón han de ser buenos (al que el balón “se le escapa” no se le puede pedir un buen tiro, luego, normalmente, no se puede hacer un buen tiro inmediatamente después de un mal pase),
- El tirador ha de partir de una adecuada situación de equilibrio (si “se está cayendo” no puede hacer un buen tiro).

- CONDICIONES TÉCNICAS.

Especialmente en equipos de formación, se puede exigir al tirador que ejecute el tiro escogiendo el tipo de tiro apropiado en cada caso y ejecutándolo con la mecánica adecuada (como por ejemplo, tirar al tablero si está bajo aro, utilizar la mano adecuada en una entrada...)

- CONDICIONES SUBJETIVAS.

Como en la definición de “buena ocasión de tiro”, en el “buen tiro” influyen factores externos al jugador que harán depender el “buen tiro” de aspectos como:

- las condiciones físicas y técnicas del jugador, o
- tiempo restante de la posesión o del partido y resultado.

En resumen, el entrenador puede dar las pistas para establecer “quién”, “cuándo” y “desde dónde” puede tirar y el jugador debe interpretar si está en disposición de tirar, si ha obtenido la ventaja (“ganado el momento”) a su defensor y cómo debe ejecutar el tiro.

3) TIPOS DE TIROS (desde el punto de vista táctico).

- CON O SIN “UNO CONTRA UNO” PREVIO.

Según se realice el tiro directamente al recibir o tras alguna acción individual previa, con o sin fintas, movimientos de pies o botes, lo que se denominaría “jugar 1x1”.

- INTERIORES O EXTERIORES.

Según el tiro se realice desde el interior de la zona o desde el perímetro. Ambos tipos se subdividen a su vez:

INTERIORES

- Así estrictamente denominados, cuando el tiro lo realiza un jugador que recibe estando ya en la zona.



- PENETRACIONES. Cuando el tiro interior lo realiza un jugador que recibe por el perímetro y bota hacia el aro rebasando a la defensa con intención de tirar.

EXTERIORES

- DE MEDIA DISTANCIA (tiros “de dos” puntos). Cuando se realizan desde dentro de la línea de 6,25m.
- DE LARGA DISTANCIA (tiros “de tres” puntos). Cuando se realizan desde más lejos de la línea de 6,25m.

b) BOTAR.

Tácticamente, botar es un fundamento de uso más restringido que pasar. Su utilización se debería circunscribir a las siguientes situaciones:

1) AVANZAR HASTA EL CAMPO DE ATAQUE.

Su primer uso es el de avanzar con el balón desde el campo de defensa hasta el perímetro del campo de ataque (lo que se suele denominar vulgarmente como “subir el balón”). Lo que no quiere decir que no se pueda realizar este avance con pases, sino que puede estar indicado hacerlo botando.

2) RECOMPONER EL ATAQUE.

Otra ocasión en la que botar puede ser necesario es para salir de una situación de peligro, de desorganización o de descontrol en el juego de ataque. Se busca con el bote aclarar esa situación, llevando el balón a una posición segura en el campo desde la que reiniciar la ofensiva. Esta acción puede consistir simplemente en “reemplazar con bote”.

3) MEJORAR LA LÍNEA DE PASE.

Un tercer uso del bote será para, en determinadas ocasiones, “mejorar la línea de pase” ante la defensa que presiona. Recurso que se utiliza tanto para pasar por el perímetro, como para “dar un balón” interior (pasar a un jugador que “gana la posición” a su defensor en el interior y pide el balón). Se suele denominar también mejorar el “ángulo de pase”, en referencia a la variación de la teórica línea de pase según el movimiento de pasador o receptor, buscando disponer de una línea de pase diáfana y que permita al receptor jugar el balón a continuación de forma efectiva.

4) DIVIDIR.

Este cuarto uso del bote es, en cierto modo, una aplicación de los dos anteriores. Dividir consiste en usar el bote para iniciar una penetración por el espacio entre dos defensores, forzando a que el defensor del atacante “a un pase” vaya a una ayuda a esa penetración, relajando así la presión sobre la línea de pase y facilitando por tanto el pase.

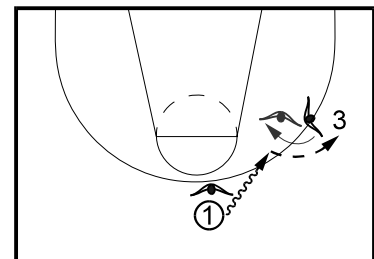


Diagrama 1
Dividir con bote

Si bien, el concepto de “dividir” se aplica también cuando un jugador sin balón ocupa una posición entre dos defensores forzando igualmente a que ambos se preocupen de su peligro potencial y permitan un movimiento más efectivo del balón.



5) RESOLVER LA POSESIÓN.

El último uso del bote es el ya mencionado de resolver el ataque con una penetración o con un tiro exterior tras 1x1 con bote. Esta es una aplicación delicada en el uso del bote, pues, siguiendo la línea de lo expuesto, la buena ocasión de tiro es la creada con anterioridad a la recepción del balón, aquella en la que el tirador no tendrá ya que botar, o solo tendrá que efectuar el bote o botes mínimos imprescindibles para hacer un buen tiro (jugar 1x1).

Hay que evitar en el juego de equipo que sólo se efectúen tiros después de botar y botar como único instrumento de creación de la ocasión de tiro. Tanto en el caso del jugador que bota y bota buscando insistente y aisladamente su propio tiro, como en el caso del jugador que bota y bota esperando que todos los demás trabajen para que él pueda dar una asistencia inapelable (errores ambos muy habituales en los equipos de escasa o deficiente formación).

1.2.4. ACCIONES Y CONCEPTOS ESPECÍFICOS ENTRE VARIOS JUGADORES.

a) INVERTIR.

Se llama “invertir el balón de lado” a la acción colectiva de pasarlo entre los jugadores de forma que vaya de una mitad del campo de ataque a la otra, es decir, cambiar el lado débil a lado fuerte (y viceversa).

De esta manera, los jugadores que estaban en posiciones de ayuda han de ir a presionar y al revés, con lo que se busca que alguno de ellos llegue tarde o mal a su nueva posición y permita una buena ocasión de tiro.

La mayor parte de las estrategias ofensivas se basan en esto, en establecer una posición inicial en la que se obliga a la defensa a tomar unos riesgos claros y desde ahí se invierte el balón a la vez que se disponen las trabas adecuadas para que los defensores no puedan llegar al lado contrario con eficacia (bloqueos, cortes...).

b) BLOQUEOS.

A la descripción de la mecánica de los bloqueos expuesta en el correspondiente apartado de Fundamentos Individuales se añaden ahora otras consideraciones de índole práctica en su aplicación táctica al juego de ataque.

Los jugadores implicados en un bloqueo deben cuidar los siguientes aspectos, según hagan o reciban el bloqueo:

1) EL QUE BLOQUEA.

- “Mirar”, leer el juego y, en virtud de las circunstancias, escoger la posición adecuada de bloqueo.
- Avisar al compañero al que se va a bloquear. Para lo que se puede utilizar algún gesto o señal preestablecidos.
- Tomar una posición sólida sin perder de vista el juego del balón ni el ajuste defensivo que puede realizar la defensa.
- Tratar de alargar el contacto con el defensor en función del ajuste defensivo que éste realice.
- Buscar el balón en la continuación leyendo el juego para ser tanto o más peligroso que el compañero bloqueado, especialmente si la defensa cambia en el bloqueo.



2) EL QUE RECIBE EL BLOQUEO.

“Mirar”, leer el juego y en virtud de las circunstancias “engañar” a su defensor para “meterlo” en el bloqueo:

- Si el defensor ajusta su defensa anticipándose para pasar por encima: iniciar la salida y cambiar de dirección volviendo hacia atrás para salir por el lado contrario.
- Si el defensor ajusta su defensa para pasar por “dentro” del bloqueo (de tercero): interrumpir la salida y abrirse en la línea del defensor y el bloqueador.
- Si el defensor ajusta su defensa quedándose retrasado para “perseguirle”: rodear al bloqueador y crear peligro avanzando hacia el aro.

c) ACCIONES DEL JUGADOR QUE PASA EL BALÓN.

Dado que el jugador que tiene el balón es el vértice y el inicio de todas las acciones defensivas y ofensivas, lo más reseñable tácticamente es la acción que realice dicho jugador inmediatamente después de pasar. Lo que constituirá algunos de los fundamentos básicos del juego de ataque.

Inicialmente, tras pasar hay tres posibilidades: cortar hacia el aro, seguir el pase o alejarse del balón. La cuarta opción de quedarse estático en el mismo lugar puede ser de utilidad en determinados casos puntuales pero no, en general, para el jugador en el perímetro y menos en equipos de formación. Otra cosa es en el interior, donde, tras pasar, la opción de quedarse en el mismo lugar y, volviendo a ganar la posición, pedir el balón, es una opción siempre válida.

1) PASAR Y CORTAR.

Es quizá el concepto básico más elemental en el que se puede apoyar todo el juego de ataque de un equipo de formación. El que corta puede iniciar un movimiento de alejamiento para luego cambiar de dirección y cortar por delante de su defensor, pero no necesariamente tiene que ser así. El pasar y cortar directamente por detrás del defensor es también perfectamente utilizable y en muchos casos más útil por ser más rápido, siempre que se realice de manera explosiva y se saque ventaja sobre el defensor (sería una aplicación táctica de la “puerta atrás”).

2) PASAR Y SEGUIR EL PASE.

Pasar e ir detrás del balón, es decir, dirigirse hacia el receptor, puede ser de gran utilidad cuando se sigue un pase exterior (un pase de un jugador en el interior a un jugador en el perímetro), donde el jugador interior busca un “pase de vuelta” (que el receptor le “devuelva” el balón). Sin embargo, seguir un pase por el perímetro es un movimiento sólo utilizable en ciertos casos, no muy habitual, de mejor aplicación en equipos de avanzada formación. Al seguir un pase por el perímetro, normalmente, se busca la devolución del balón mano a mano o realizar un bloqueo directo.

3) PASAR Y ALEJARSE.

Es la otra opción básica en el juego e ataque (incluso se citó como opción previa a pasar y cortar). Al alejarse las opciones del atacante son tres: bloquear indirecto, intercambiar y volver (“ida y vuelta”).



- BLOQUEO INDIRECTO.

Es la opción más habitual y más rica en el juego básico, que facilita la recepción inmediata del que recibe el bloqueo, atrae las ayudas defensivas y permite crear segundas opciones de pase en las posibles continuaciones del que bloquea.

- INTERCAMBIO.

Por intercambiar se entiende la acción simultánea entre dos jugadores que están en “áreas de juego” contiguas por la que cada uno simplemente se desplaza a ocupar la posición del otro.

Es en cierto modo una opción casi equivalente a pasar y bloquear indirecto. Con ello se busca también facilitar en alguna medida la recepción del que se acerca al balón, pero principalmente servirá para atraer a sus correspondientes defensores dificultándoles que ayuden y para preparar su disposición en el campo para la siguiente acción.

- IDA Y VUELTA.

Es una buena alternativa cuando, al alejarse, no llega otro compañero a reemplazar por cualquier razón y el mismo jugador que dejó la posición se “reemplaza a sí mismo”.

1.3. ORGANIZACIÓN DEL JUEGO DE ATAQUE.

La fase de ataque se inicia en el momento en que se recupera la posesión de balón, y a partir de ahí hay dos alternativas de juego según se busque resolver ese ataque inmediatamente o se plantee una preparación previa:

1.3.1. CONTRATAQUE.

Que consiste en empezar el ataque desde el campo de defensa con un avance rápido del balón y buscando una buena ocasión de tiro en el menor tiempo posible.

1.3.2. ATAQUE POSICIONAL.

En el que se desarrolla una primera fase transitoria avanzando con el balón por el campo sin intención inmediata de tirar, sino simplemente de colocar a los jugadores en unas determinadas posiciones en el campo de ataque, desde las que comenzar una segunda fase en la que ya sí se juega con intención efectiva de tirar.

Valga aquí esta denominación, si bien, se suele denominar también “ataque estático”, aunque quizá menos propiamente por esa posible connotación de falta de movimiento en los jugadores.

1.3.3. TRANSICIÓN.

Por su parte, al contrataque se le llama también “transición”. La expresión “transición” se introdujo en un primer momento para referirse a los movimientos que se desarrollan una vez agotado el contrataque como tal sin haber conseguido tirar y que pretendían conectar con el “ataque posicional” sin solución de continuidad. Posteriormente, se amplió el significado de “transición” al hecho en sí de pasar de defensa a ataque, avanzando con el balón de un campo al otro. Con lo que el contrataque sería una “transición rápida”. Y por último, se extrapoló el con-



cepto “transición” a las acciones de volver al campo de defensa una vez perdida la posesión del balón, con lo que se habla de “transición defensiva”.

Resulta difícil establecer una terminología apropiada a nuestro lenguaje y a nuestra costumbre. En principio, al menos en aras de la coherencia en esta exposición, se utilizará “contrataque” como se definió inicialmente, reservando el término “transición” para los movimientos posteriores al mismo y refiriéndose al paso a defensa tras perder la posesión del balón con el extendidísimo anglicismo “balance defensivo”, sobre el que se tratará en el siguiente apartado de fundamentos colectivos de defensa.

1.3.4. DISPOSICIÓN INICIAL.

Al hablar de “ataque posicional”, se plantea la ubicación inicial de los jugadores en determinadas áreas de juego para empezar el desarrollo del ataque. Es lo que se denomina colocación o disposición inicial. Hay variedad de disposiciones iniciales posibles, que se aplicarán en cada caso, dependiendo de las características del equipo, de las condiciones de los jugadores, de los objetivos pedagógicos y deportivos, y de las preferencias y experiencia del entrenador.

Para expresar una determinada disposición inicial se cita el número de jugadores que ocupa cada línea empezando desde el más cercano a la canasta propia. Así, por ejemplo, cuando se juega con un base, dos aleros y un poste alto, y un poste bajo se dice que se ataca en 1-3-1. Si se colocan dos bases (base y escolta) y un poste bajo y dos en las esquinas, se dice que es un ataque en 2-3. Las colocaciones más habituales quizá sean las dos mencionadas, además de en 1-2-2 con dos postes bajos.

Según el desarrollo del ataque, esa colocación inicial puede ir variando en función de los movimientos de los jugadores o se pueden realizar esos movimientos reemplazando unos jugadores a otros para mantener siempre la misma disposición inicial.

1.3.5. SISTEMAS DE ATAQUE.

En todos los casos, los Fundamentos de Ataque se ponen en práctica siempre con ciertas premisas, normas o secuencia determinada de acciones, lo que constituye un “sistema de ataque” (también denominado “esquema” de ataque, aunque esto puede parecer más restrictivo o referido exclusivamente a movimientos preestablecidos y no a otras premisas o normas más amplias).

Estos sistemas de ataque pueden ser de diferentes tipos según duración, su desarrollo, su objetivo inmediato... Si se trata de sistemas cortos que buscan una ventaja definitiva rápida, se habla de “jugadas”, y se suelen aplicar a situaciones muy concretas, como saques de banda o fondo, últimos segundos de partido o de posesión, movimientos específicos puntuales para un jugador concreto... Si dentro del plan general de un sistema se introducen diferentes posibilidades de continuación a partir de un determinado momento, a esas diferentes alternativas se les denomina “variantes” del sistema.



1.4. APLICACIONES TÁCTICAS BÁSICAS.

En equipos de formación, el ataque de equipo debe basarse en sistemas de ataque que tiendan a ser muy generales y sencillos, orientados en realidad prácticamente a sólo dos aplicaciones tácticas básicas, comunes a todo tipo de equipo: el contrataque y un ataque posicional al que aquí se denomina “juego libre” o “juego por conceptos”.

Ambas se pueden desarrollar con sistemas tan sencillos y poco específicos, que se suele hablar de ellos como contraposición al concepto de jugar con “sistemas de ataque”. Si bien, en un sentido más amplio, no dejan de ser “sistemas” de ataque por muy abiertos y sencillos que sean (que deben serlo), pues siempre responden a ciertas premisas y siguen ciertas normas.

En equipos de base con una buena formación, en el ataque de equipo se podrá ampliar este escueto bagaje con algunas jugadas o variantes aplicadas a situaciones concretas, con vistas sobre todo a la enseñanza de su aplicación al juego, lo que en ulteriores niveles será ya inevitable.

1.4.1. EL CONTRATAQUE.

a) DEFINICIÓN.

Se puede definir el contrataque como el sistema de ataque que, iniciándose en el campo de defensa y en el momento mismo de recuperar la posesión del balón, tiene como objetivo desplegar a los jugadores y avanzar con el balón lo más rápidamente posible para intentar anotar antes de que el adversario pueda consolidar sus posiciones defensivas, aprovechando así la ventaja numérica o posicional del equipo atacante.

No debe confundirse, sin embargo, el contrataque como organización táctica, con realizar tiros muy rápidos en ciertas situaciones típicas, que sí se consideran contrataque desde un punto de vista estadístico y efectivo del juego. Como por ejemplo, balones “robados” lejos de aro que “regalan” una entrada de un jugador solo, saques de banda tras parar tanto el juego que la defensa se encuentra ya a la espera o saques directamente en el campo de ataque.

Así pues, el contrataque más estrictamente nacerá siempre de un buen bloqueo colectivo de rebote defensivo, un saque de fondo bien organizado o un “robo” de balón.

Normalmente, en especial en equipos de formación, siempre se intenta el contrataque como primera opción, recurriendo a un sistema de juego desde el campo de ataque, un “ataque posicional”, si no se consigue crear una buena ocasión de tiro rápidamente. Esto, sin embargo, dependerá siempre del planteamiento estratégico de cada equipo o del momento concreto del partido, en virtud del *tempo* que se quiera imprimir al juego.

No hay que confundir el “correr contrataques” con precipitar malos ataques: rapidez sí, precipitación no. Por ello, el contrataque demanda una buena ejecución de los fundamentos individuales (especialmente pases y tiros), evitando ejecutarlos defectuosamente por pretender hacerlos rápidamente.

Un buen contrataque además, debe implicar que los cinco atacantes corran, no que lo hagan solo dos o tres, mientras los demás “confían” y esperan en su campo.



b) FASES.

Se pueden distinguir cuatro fases en el desarrollo del contrataque: recuperación de la posesión, primer pase, avance rápido y llegada. A las que se añade una quinta ya mencionada, intermedia entre el contrataque y el ataque posicional, que se ha dado en llamar “transición”, aunque queda claro que ésta es opcional.

1) RECUPERACIÓN DE LA POSESIÓN.

El contrataque empieza en el mismo instante en que se recupera la posesión del balón. El tiempo de reacción es en esta fase lo más importante, pues la clave será reaccionar rápidamente cambiando de la mentalidad de defensor a la de atacante.

Dos serán las intenciones inmediatas en ese cambio de mentalidad:

- Asegurar el control del balón: buen agarre y equilibrio.
- Llevar la mirada hacia el campo de ataque para leer el juego: la distribución de sus compañeros por el campo y los primeros ajustes defensivos.

Se detallan a continuación los detalles de las tres situaciones típicas de las que nace, normalmente, el contrataque.

- REBOTE DEFENSIVO.

Como se mencionó en el apartado correspondiente al rebote de defensa, el que coge el rebote debe pensar inmediatamente en ese primer pase y para ello debe cumplir tres requisitos:

- caer al suelo ya buscando al receptor del primer pase y leyendo la posible defensa,
- no botar, salvo casos muy puntuales de presión al pasador o al receptor,
- dar el pase más rápido posible.

- SAQUE DE FONDO.

Debe estar estipulado cómo se repartirán los roles necesarios. A saber:

- quién sacará de fondo y desde dónde
- quién se queda a recibir el pase y dónde
- quiénes corren y por dónde

El que saca debe cuidar especialmente la visión del campo para saber si hay un posible pase largo a los que corren y si el que espera el primer pase está o no defendido.

- ROBO DE BALÓN.

El que recupera el balón, antes de querer jugarlo precipitadamente, debe recordar las dos intenciones inmediatas: asegurar la posesión y mirar a todo el campo leyendo rápidamente el juego.



En caso de interceptar un pase sin poder llegar a coger el balón, el jugador puede intentar, con su mano hacia abajo, llevar el balón a botar cerca y delante de él para poder asegurarlo tras el bote.

2) PRIMER PASE.

El contrataque prácticamente depende de que el primer pase de la posesión sea lo más rápido posible. La velocidad de ejecución será ahora el factor decisivo.

- REBOTE DEFENSIVO.

El pase, normalmente, será por encima de la cabeza con una o dos manos o también con una mano lateral exterior. Si hay presión defensiva el reboteador puede botar lo justo para mejorar la línea de pase, intentando a la vez ganar tiempo y espacio.

La opción de que el mismo jugador que coge el rebote salga directamente botando para pasar a un compañero que esté ya en el campo de ataque también es muy efectiva, aunque puede plantear problemas por su probablemente peor dominio del balón en tráfico. Pero si es capaz de hacerlo (por ejemplo porque sea un base el que coge el rebote) debe incluso incentivarse, muy especialmente en equipos de iniciación en los que la especialización debe estar muy lejana.

La zona del campo en la que recibir ese primer pase puede variar dependiendo de las características de los jugadores y de las preferencias del entrenador, pero, normalmente, estará alrededor del área de juego denominada como “alero”, en el lado que se coja el rebote. Recibir más cerca del medio campo dará como resultado un contrataque más rápido, pero será más difícil de ejecutar, y recibir más cerca del reboteador hará más lento el contrataque, pero más segura la recepción, especialmente si el reboteador no es muy experto pasador. Recibir más en el centro del campo (en el área de poste alto) puede ser de aplicación, pero, normalmente, el que recibe encontrará más oposición para actuar rápidamente que si recibe más “abierto”.

- SAQUE DE FONDO.

El que saca realizará el pase, normalmente, a dos manos, para evitar una pérdida si en el último momento tiene que rectificar por presión defensiva. Razón por la que también puede ser importante cuidar no colocarse muy cerca de la línea de fondo ni desequilibrarse al pasar (pisar la línea de fondo o dentro del campo significa perder el balón). No es recomendable tampoco colocarse debajo del tablero, especialmente si la canasta tiene soporte cercano sobre el suelo, para evitar que puedan entorpecer pases largos o al lado contrario.

El que va a recibir el primer pase, normalmente, se coloca en el mismo lado del que saca y tan alejado de la línea de fondo como permitan la capacidad de pasar del que saca y la organización defensiva del adversario.

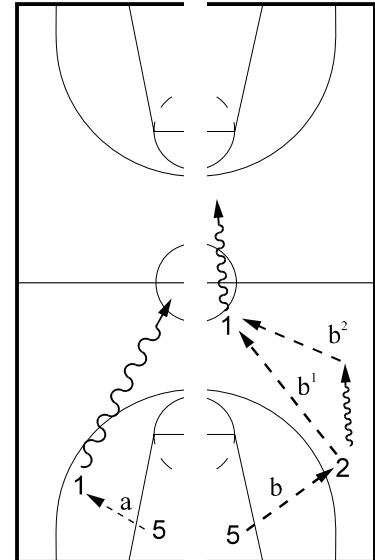


Diagrama 2

Salidas de contrataque. a: primer pase directo al base que “coge” el centro botando. b: salida con dos pases. b1: segundo pase directo. b2: segundo pase después de ganar metros botando



- ROBO DE BALÓN.

Las posibilidades tan aleatorias de recuperar el balón en sitios, momentos y circunstancias muy diferentes no permiten establecer un modelo de actuación común. Sin embargo, se puede suponer que, en algunos de esos casos, será fácil pasar directamente a un compañero que corra con ventaja o que el mismo que recupera el balón podrá salir botando con ventaja. Si el que recupera el balón no tiene ninguna de esas opciones claras, buscará un primer pase rápido y seguro, para lo que en todos estos casos citados o cualquiera otro, la visión, el agarre y el equilibrio, ya mencionados, serán definitivos para crear un contrataque.

3) ORGANIZACIÓN: avance rápido.

Cuando ya está asegurado el primer pase (no correr antes de asegurar la posesión), los jugadores no implicados en el primer pase empezarán su carrera hacia el campo de ataque prácticamente en “sprint”. Aquí influirá principalmente la velocidad de desplazamiento.

- AREAS DE JUEGO.

Todos los jugadores deben repartirse rápidamente por el campo, ocupando el espacio conforme a una distribución de áreas de juego específica del contrataque. Lo que se denominan las “calles” de contrataque. Básicamente, hay tres “calles”, dos laterales y una central, si bien, se suele añadir una o dos más según el estilo de contrataque (y una mayor especialización e los jugadores). A saber:

- DOS CALLES LATERALES.

Que discurren cerca y a lo largo de las dos líneas de banda y hasta la altura de la línea de 6,25 contraria, donde “cortan” hacia el aro. Las ocuparán al menos dos “aleros” (los que desempeñen ese rol en el contrataque).

- UNA CALLE CENTRAL.

Que va todo a lo largo de la línea imaginaria que une los dos aros y que la ocupará el “base” (el que desempeñe ese rol en el contrataque). También puede ser ocupada, además, por uno de los jugadores restantes, o los dos, tanto por delante como por detrás del balón.

- DOS CALLES INTERMEDIAS, opcionales.

Dispuestas a lo largo aproximadamente de la líneas imaginarias que unen los codos de los tiros libres. Las podrán ocupar los dos jugadores restantes (los que no hacen de base y aleros), para correr tanto por delante como por detrás del balón (lo más habitual), o incluso el mismo base (en vez de llevar el balón estrictamente por el centro), según diferentes estrategias, que no se detallarán aquí.

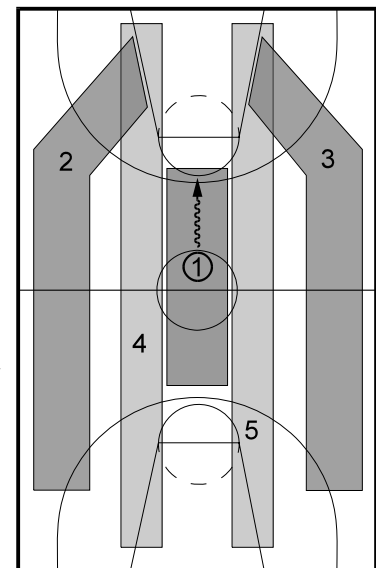


Diagrama 3
Calles de contrataque

**- DISPOSICIÓN INICIAL.**

En esta fase se trata de llevar el balón a la calle central a la altura del círculo central (otras alternativas son posibles pero no se desarrollan aquí). Para ello se puede dar un segundo pase a un jugador que corre ya por el centro o el mismo que recibió el primer pase bota rápidamente hacia el centro (opción más habitual). Cabe también la opción de avanzar botando por la calle lateral en la que se recibió, para pasar al centro del campo tras unos botes.

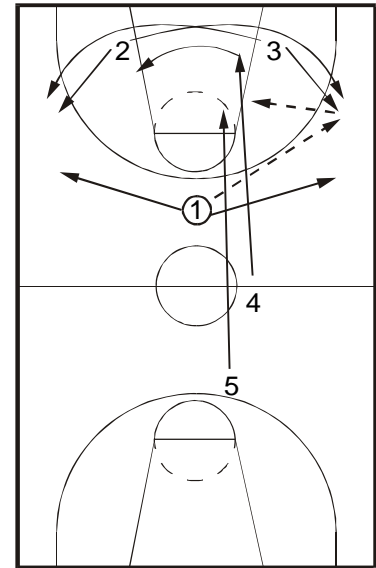
El contrataque básico consiste en un base con el balón por el centro, dos aleros corriendo abiertos por delante del balón y los dos que quedan, por el centro pero por detrás del balón (1-1-b-2). Pero hay otras disposiciones iniciales del contrataque muy útiles también en equipos de formación, como por ejemplo, hacer correr a tres jugadores por delante del balón y dejar solo uno detrás, bien haciendo correr a ese tercer jugador por el centro (1-b-3) o bien hacer correr a tres aleros por las dos calles laterales con dos por una misma calle (1-b-2-1), lo que resulta especialmente adecuado cuando no hay grandes diferencias en las condiciones físicas y técnicas de los jugadores (poca especialización).

Los jugadores que corren por delante del balón deben emplearse a toda velocidad, pero el que lleva el balón y los que van detrás, al pasar de medio campo (no antes), deben dosificar su velocidad a la organización defensiva buscando la oportunidad para pasar o correr hacia el aro en el momento oportuno.

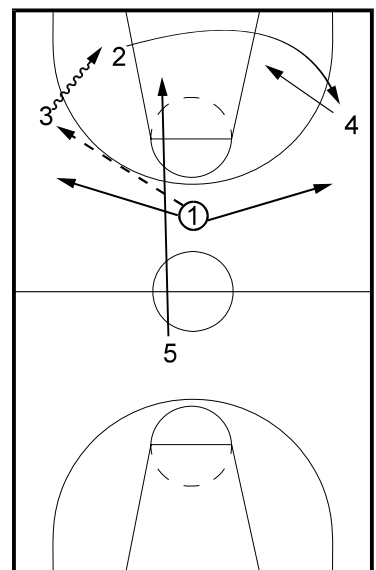
Conviene resaltar que los ejercicios típicos de asimilación del contrataque (como por ejemplo, contrataques de tres, ejercicio “de once”, aplicaciones de 3x3x3, etc.) suelen estar siempre en función de esa organización típica de balón por el centro y dos aleros por delante, con lo que, si se practica otra forma de desarrollar el contrataque, se deben adaptar dichos ejercicios de asimilación en función de la forma aplicada al juego.

4) LLEGADA: contrataque primario y secundario.

La intención del contrataque es aprovechar la ventaja que da al ataque el hecho de que la defensa no se haya podido reorganizar a tiempo al efectuarse una ofensiva organizada tan rápida. Esa ventaja puede consistir en mayor número de jugadores atacantes, pero no siempre tiene que ser así, puede haber igual número (o hasta inferior) pero todavía disponer de una ventaja posicional, debido a que los defensores no hayan podido recuperar a sus respectivos atacantes y, tratando de evitar el peligro inminente, cometan un claro error aprovechable para un tiro seguro.

**Diagrama 3**

Llegada de contrataque con dos aleros y dos "trailer": 2 y 3 (aleros) reciben con o sin cortar por el fondo. 1 (base) se abre a un lado u otro. 4 y 5 cortan de "trailer"

**Diagrama 4**

Llegada de contrataque con tres aleros y un "trailer": si el primero no recibe, corta por el fondo aclarando para la penetración del segundo.



- CONTRATAQUE PRIMARIO.

En ese contrataque básico mencionado, el balón, normalmente, llega con el base botando por el centro hasta la línea de 6,25 contraria, esperando la definición de la defensa para decidirse por pasar o penetrar, para lo que puede ralentizar o detener su carrera pero sin dejar de botar. Pero también se puede “poner” el balón en un alero desde que éste alcance la altura de esa línea de 6,25, para que desde ahí se fuerce la definición de la defensa de la misma forma. Esto dependerá de las circunstancias del juego, de las características del equipo y de las preferencias y experiencia del entrenador.

Los jugadores que corren delante del balón y el que lo lleva buscan como primer objetivo inmediato una canasta rápida con una penetración o un tiro corto. A eso se le llama la “primera oleada” o “contrataque primario” (del inglés *primary break*). En equipos de más avanzada formación se puede acabar con tiros de media o hasta larga distancia, siempre que el tirador se asegure de que sus compañeros están en disposición de ir al rebote de ataque, especialmente el o los que corren por el centro.

- CONTRATAQUE SECUNDARIO: EL TRAILER.

Si los aleros no reciben se puede hacer que sigan corriendo y corten por debajo del aro, incluso bloqueándose entre ellos, o que simplemente lleguen hasta la zona y vuelvan atrás a intentar recibir en el perímetro para continuar el juego. Se puede también establecer que hagan cualquiera de las dos cosas según el balón tarde en llegar más o menos.

Si no se consigue tirar en ese primer intento se realiza una segunda acción sin solución de continuidad basada en cortes hacia el aro del jugador o jugadores que corran por detrás del balón, lo que constituye la “segunda oleada” o “contrataque secundario” (del inglés *secondary break*). A estos jugadores que cortan por el centro en segunda oleada se les denomina *trailer*. Sus cortes por la zona deben ser, normalmente, por el lado fuerte, para lo que pueden necesitar un cambio de dirección previo, lo que puede ayudar no sólo a ganar la posición al defensor (acción necesaria para poder recibir dentro), sino a un adecuado *timing* del corte.

Para que sean efectivos estos cortes, el balón ha de estar, normalmente, en un alero o en una esquina, con lo que los que van a cortar quizá tengan que esperar para hacerlo en el momento en que puedan recibir (*timing* adecuado), y el jugador que tiene el balón debe agotar la posibilidad de tirar, atrayendo a su defensor (debe “mirar a canasta”) para abrir la línea de pase interior.

Puede haber un *trailer* o dos consecutivos, según el diseño del contrataque escogido. Si son dos, ambos pueden cortar por la zona, alejándose del balón el primero si no recibe para dejar espacio al segundo (aclarado). O el segundo *trailer* puede, en vez de contar, esperar por fuera de 6,25 o en el poste alto para continuar el juego.

El corte de *trailer* podría realizarlo también el base después de pasar el balón, o incluso un alero, cuando corren dos por la misma calle y recibe el que va primero.

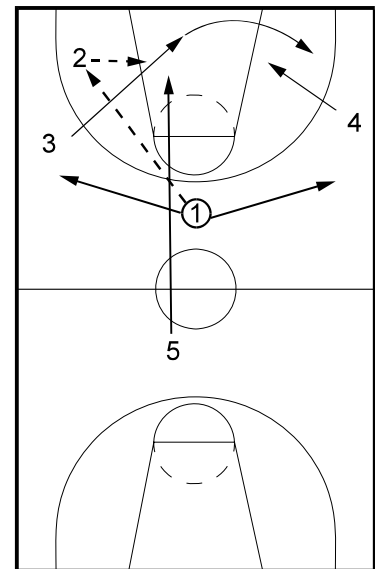


Diagrama 5

Llegada de contrataque con tres aleros y un trailer: Si recibe el primero y no puede penetrar, el segundo corta de trailer desde el alero. Si no recibe, aclara para que corte el 5.



5) TRANSICIÓN.

La transición puede consistir en un movimiento específico o ser directamente el inicio del ataque posicional habitual. Si es un sistema específico, suele consistir en jugadas cortas a partir de bloqueos, normalmente, indirectos de cara para buscar un tiro exterior o ciegos para buscar pases interiores, o incluso bloqueos directos, por ejemplo, para el base al llegar el quinto jugador.

Como queda dicho, no necesariamente el contrataque de un equipo debe terminar en una transición. De hecho, en equipos de iniciación no se introduce una transición. En equipos algo más formados, al introducirla se corre el riesgo de que retrase o anule el verdadero contrataque, por la más que probable tendencia de los jugadores a jugar sólo buscando la transición, en vez de tratar de anotar rápidamente aprovechando la eventual ventaja. Sin embargo, en equipos bien formados se podría llegar a ralentizar deliberadamente el contrataque con intención de jugar directamente una transición más larga como sistema de ataque posicional (no recomendable en equipos de formación).

1.4.2. EL JUEGO POR CONCEPTOS.

a) DEFINICIÓN.

En general, el juego por conceptos consiste en proponer a los jugadores una serie de premisas y normas básicas a partir de las cuales ellos buscan crear entre todas las ocasiones de tiro, leyendo el juego e improvisando según las circunstancias.

Si bien se puede establecer una disposición inicial desde la que partir, es un sistema de juego muy abierto y universal, sin una secuencia predeterminada de movimientos, pues se basa en la lectura que los jugadores son capaces de hacer de la defensa y del propio ataque, y en que todos puedan, en cualquier momento, jugar en cualquier de posición.

Normalmente esto resulta muy atractivo para los jugadores y les hace sentirse más partícipes en el juego, a la vez que permite a cada uno reconocer y valorar sus propias aptitudes y las de los compañeros, transmitiendo y reforzando el sentimiento de trabajo en equipo, pues se busca siempre “jugar un partido de 5x5 y no cinco partidos de 1x1”.

En consecuencia, es el sistema formativo por excelencia. Es el medio idóneo para el aprendizaje de los fundamentos y de su aplicación práctica.

b) CARACTERÍSTICAS ESTRATÉGICAS.

A raíz de lo anterior, el juego por conceptos permite disponer de tres ventajas estratégicas a la hora de su aplicación al juego:

- Construir un ataque no predecible, al ser improvisado por los jugadores en cada momento.
- “Poner presión” sobre la defensa, pues obliga a los defensores a defender en posiciones muy diferentes, algunas poco habituales para muchos de ellos.



- Aprovechar las posibles ventajas de los jugadores atacantes sobre su correspondiente defensor en diferentes situaciones, que no siempre son sus teóricas posiciones de juego.

Ejemplo claro de lo cual puede ser que el base juegue, en un momento dado, en posición de poste bajo y cargando el rebote de ataque.

c) PROPUESTA PRÁCTICA.

El juego por conceptos es por naturaleza adaptable a cada equipo y cada categoría. Se expone aquí una proposición de normas no necesariamente extrapolable a cualquier equipo, pero que pretende servir de ejemplo a partir del cual se pueda crear la propia descripción de un “juego por conceptos” aplicable a cada caso concreto.

Entiéndase que todo lo expuesto hasta el momento respecto a objetivos, conceptos, acciones y organización del juego de ataque se aplica plenamente como base de todo el “juego por conceptos”. A lo cual se añaden las normas que a continuación se relacionan.

1) DISTRIBUCIÓN Y MOVIMIENTO DE LOS JUGADORES.

Se juega en nueve áreas de juego definidas:

- Cinco por el perímetro por fuera de 6,25: un base, los dos aleros y las dos esquinas.
- Cuatro por el interior: dos postes altos en los codos de la línea de tiros libres, y dos postes entre medio y bajo sobre los bloques de rebote del tiro libre.

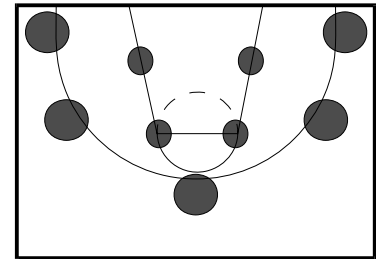


Diagrama 6
Áreas a utilizar en el “juego libre”

No se requiere iniciar el ataque en una disposición determinada, ya que el “juego por conceptos” puede arrancar en cualquier momento del ataque, sea cual sea la ubicación de los atacantes.

Tampoco es necesario ocupar obligatoriamente unas u otras de las áreas mencionadas, salvo tratar de mantener ocupada la posición de base para permitir la inversión rápida del balón.

Cada jugador puede mantener una posición en el campo no más de dos o tres segundos, transcurridos los cuales debe moverse, aunque sea para alejarse y volver.

Después de pasar siempre hay que moverse, salvo en ciertas ocasiones en el interior.

Para moverse por el campo, el atacante debe mirar primero (no correr “loco”, sin sentido ni intención), leer el juego y buscar un espacio desocupado (no ir hacia donde ya hay alguien), procurando mantenerse los cinco jugadores separados aproximadamente unos cuatro o cinco metros y respetando las áreas de juego mencionadas.

Al desplazarse aplicar buenos cambios de dirección y buenos cambios de ritmo, buscando la espalda del defensor.

Por el perímetro no se recibe estático: balón y jugador deben llegar en el mismo momento. Si el que sale a recibir no recibe inmediatamente, se marcha, aunque sea sólo para repetir la finta de recepción desde dentro.



Al jugador con el balón hay que dejarle todo el espacio posible, especialmente por el fondo, evitando cortar continuamente hacia el balón por el interior.

Hay que marcar claramente quiénes van al rebote de ataque y quienes hacen “balance defensivo”.

2) ACCIONES EN GENERAL.

- CORTES.

Los cortes hacia el aro se hacen, normalmente, rápidos y directos sin cambios de dirección previos. En los cortes desde el lado débil sí se hacen cambios previos de dirección (buscar la espalda del defensor). Las fintas de recepción se realizan, normalmente, sin contacto y se buscan puertas atrás para continuarlas, normalmente, con un aclarado.

- BLOQUEOS.

Se hacen todos los bloqueos indirectos posibles, muchos de ellos ciegos. En especial se buscan bloqueos indirectos de cara para salir a recibir en el alero y bloqueos ciegos del poste bajo al alero de su lado cuando éste pasa el balón al base. No se hacen bloqueos directos, salvo situaciones muy claras y para tratar de finalizar de la posesión.

- MOVIMIENTO DEL BALÓN.

Se trata de jugar con muchos pases y sin botar. Salvo para lo estrictamente imprescindible, principalmente para tratar de anotar o, al menos, dividir.

Hay que invertir el balón rápida y continuamente.

El que recibe el balón no debe retenerlo mucho más de tres segundos si no es claramente necesario por alguna circunstancia del juego: al recibir ya debe saber de qué opciones dispone y no empezar entonces a estudiar la situación.

- JUEGO DESDE LAS DIFERENTES POSICIONES DEL BALÓN.

Se relacionan aquí algunas de las posibilidades más habituales, que son sólo una idea inicial desde la que improvisar leyendo el juego.

- DESDE EL BASE.

En la posición de base las intenciones tácticas son claras y deben ejecutarse rápidamente: o resolver la posesión (con un tiro exterior o una penetración) o invertir nada más recibir (para lo que, en ocasiones, puede ser necesario dividir). Tras pasar, lo indicado, normalmente, será alejarse, y esporádicamente cortar hacia el aro. Tras alejarse caben todas las opciones descritas en el apartado correspondiente.

- DESDE EL ALERO.

Es la posición en la que se resolverán la mayoría de los ataques (1x1, princi-

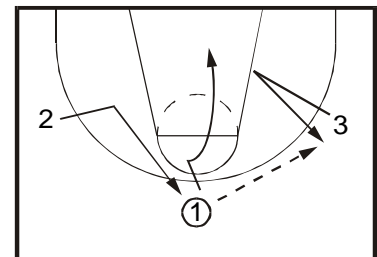


Diagrama 14

Ejemplo de movimientos básicos de ataque: pasar, cortar y reemplazar. 3 finta para recibir, 1 pasa y corta hacia el



palmente por el fondo) o se darán los pases definitivos. Según hacia dónde se pase hay algunas opciones muy indicadas:

Si se pasa a la esquina, cortar hacia el aro.

Si se pasa al poste bajo, ir a la esquina (si está vacía) o a bloquear al base.

Si se pasa al base, cortar hacia el aro, sobre el bloqueo ciego del poste bajo si hay, o bloquear en la esquina.

- DESDE LA ESQUINA.

Es una posición menos usada, desde la que también se suele buscar el 1x1 pero en muchas ocasiones es sólo una posición de transición para permitir el movimiento del balón y los jugadores. Hay menos alternativas de pase:

Si se pasa al poste bajo, bloquear al alero, cortar sobre el mismo poste o quedarse “jugando” con su defensor para un pase de vuelta.

Si se pasa al alero bloquear al poste bajo si hay u ocupar esa posición interior si no hay. Muchas veces será indicado simplemente quedarse y en ocasiones aclarar por el fondo.

- DESDE EL POSTE ALTO

Posición difícil para jugadores poco formados y que, a veces, dificulta el ataque por dejar poco espacio a los jugadores del perímetro. Por ello también poco usada, salvo momentos concretos, y casi siempre para aclarar el fondo o ayudar a invertir, más que para tratar de jugar el balón. Tras pase exterior a un alero se suele cortar hacia el aro si no hay poste bajo y si lo hay quedarse y volver a pedir el balón o salir a reemplazar por el perímetro.

- DESDE EL POSTE BAJO

Posición muy importante para ser ocupada por todos los jugadores, tanto para buscar buenos bloqueos ciegos como para jugarse 1x1. Situación también muy adecuada para invertir con un *skip pass*, lo que no es de fácil ejecución pero sí de gran utilidad cuando se aprende a realizar en equipos de cierta formación.

Tras pase exterior en el lado fuerte, se plantea junto al jugador en el alero o la esquina la situación típica denominada “jugar por parejas” o “jugar interior–exterior”, en la que se basa la resolución de la mayor parte de los ataques en equipos muy especializados, y que se puede empezar a practicar desde los equipos de formación, aunque sin especializar a los jugadores. Las principales opciones para el poste bajo que pasó exterior son volver a ganar la posición y pedir el pase de vuelta o alejarse al poste bajo del lado débil para aclarar, bloquear indirecto o volver.

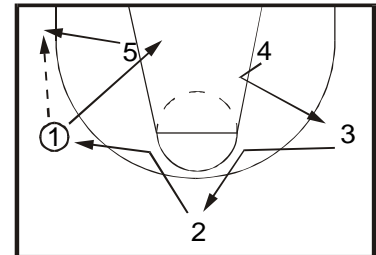


Diagrama 8

Ejemplo de movimientos en el “juego por conceptos”: 5 se abre a la esquina y recibe de 1. 1 pasa a 5 y corta hacia el aro. 2, 3 y 4 reemplazan.

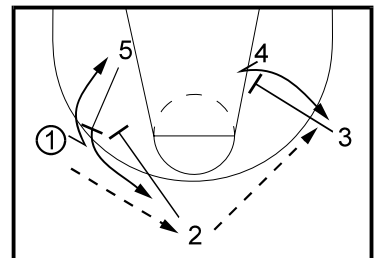


Diagrama 9

Ejemplo de movimientos en el “juego por conceptos”: 1 pasa a dos y recibe un bloqueo ciego de 5. 3 bloquea de cara a 4. 2 invierte a 4 y se aleja a bloquear indirecto a 5

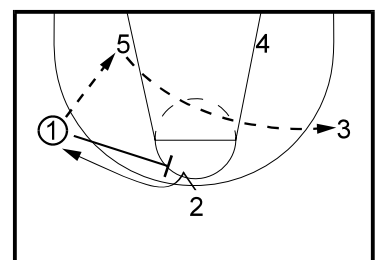


Diagrama 10

Ejemplo de movimientos en el “juego por conceptos”: 1 pasa interior a 5 en el poste bajo del lado fuerte y se aleja a bloquear ciego a 2. 5 invierte con un “skip pass” a 3



2. FUNDAMENTOS DE DEFENSA.

2.1. OBJETIVO DE LA DEFENSA.

En Baloncesto la posesión del balón es alternativa de por sí, pues el equipo que tiene el balón no puede mantenerlo más de treinta segundos sin tirar y cuando lo hace ya da la oportunidad al adversario de obtener la posesión del balón, aunque sea, por lo menos, al recibir una canasta. Así, el objetivo en defensa no es tanto recuperar la posesión del balón, que es seguro que se recuperará, sino obtener esa posesión antes de que el contrario consiga tirar.

Si ningún equipo es capaz de anotar en todas sus posesiones, tampoco perderá todas ellas sin conseguir anotar nunca. Por lo que se tratará de plantear tantos problemas al ataque, que éste baje su porcentaje de éxito en el avance del balón y en el tiro. Es decir: si el balón ha de avanzar, que lo haga de la manera más lenta y menos peligrosa posible y si el adversario ha de tirar, que lo haga desde las posiciones más difíciles para ellos y con el rebote defensivo asegurado para que solo tengan una oportunidad de tirar por cada ataque.

Como el ataque siempre lleva una cierta iniciativa y eso le da una gran cantidad de opciones en cada situación, la defensa debe priorizar sus intenciones, escogiendo qué acciones ofensivas tratará de evitar a toda costa, a cambio de ceder algo más en otras menos productivas en principio. Se puede incluso tratar de “dirigir” el ataque de forma que se le permita hacer aquellas cosas para las que se está previamente preparado en defensa, negándole totalmente otras.

Esta priorización estará siempre presente en todos los ajustes defensivos en mayor o menor medida según el nivel de formación del equipo y los planteamientos estratégicos en cada caso.

2.2. ACCIONES Y CONCEPTOS TÁCTICOS.

Si las acciones y conceptos posibles en ataque eran difíciles de aislar y clasificar, más lo son los de defensa por su marcado carácter colectivo. Y si en los Fundamentos Individuales de Ataque había muchos conceptos de marcado cariz táctico individual, en los de defensa más aún por su absoluta relación con la ubicación del atacante defendido y del balón, y las opciones disponibles de ese atacante.

En la construcción de una defensa se utilizan conceptos y acciones que han sido ya descritos:

- lado fuerte y lado débil;
- línea del balón: por encima y por debajo del balón;
- distancia en pases;
- línea de pase;
- distancia de tiro;



- jugador con balón, jugador sin balón;
- disponibilidad del bote;
- presionar o flotar;
- ayudar, recuperar, cambiar;
- defensa neutra, dirigir o dar un lado;
- bloqueo del rebote;
- comunicación: hablar en defensa.

A los cuales se pueden añadir otros no detallados hasta ahora:

- **PROTEGER EL ARO.** Acción general en la que un jugador se desplaza hasta la zona cercana al aro para evitar la eventual recepción o penetración de un atacante. Concepto de gran importancia que se aplica en diferentes situaciones defensivas, como por ejemplo, al defender un bloqueo ciego, al ayudar al que defiende al poste bajo por delante, al contener el contrataque...
- **FINTAS DEFENSIVAS.** Acción general en la que el defensor inicia o amaga movimientos o gestos defensivos que intimiden al atacante en el uso del balón. Concepto de gran utilidad en multitud de situaciones defensivas, como por ejemplo, en la defensa al jugador con balón que no ha botado o esta botando, en los bloqueos, en las diferentes posiciones de primera ayuda...
- **DOS CONTRA UNO** (denominados también con la expresión inglesa *trap*). Acción opcional en la que dos defensores defienden simultáneamente al jugador con el balón. Concepto utilizado especialmente en las defensas presionantes en zona y en determinados ajustes en defensa individual, como por ejemplo, al defender bloqueos directos, al que recibe en el poste bajo o en las esquinas...



Dos contra uno o "trap"

2.3. ORGANIZACIÓN DEL JUEGO DE DEFENSA.

La fase de defensa se inicia en el momento en que se pierde la posesión de balón. Considerando que la iniciativa del juego está en manos del ataque, a partir de ese momento la primera intención de la defensa estará en función de que el adversario haga (o pueda hacer) contrataque o no: si lo hacen primero habrá que "contener" ese contrataque hasta poder consolidar la defensa, si no lo hay, se podrá establecer directamente la defensa según la estrategia escogida en cada caso.

2.3.1. BALANCE DEFENSIVO.

Se denomina "balance defensivo" al equilibrio en la distribución e intención de los jugadores atacantes que se debe mantener durante el desarrollo del ataque, en previsión de una adecuada reacción colectiva en el momento



de la pérdida inminente de la posesión, especialmente en el momento intermedio entre las dos fases del juego (ataque o defensa) que se produce durante el tiempo que transcurre desde que se lanza el balón hasta saber si entra en la canasta o se produce un rebote (uno o dos segundos).

Esta expresión es la interpretación (que no traducción) de la expresión inglesa *defensive balance* con la que hace referencia a ese “equilibrio defensivo” (traducción literal) que debe tener el ataque al organizarse tácticamente durante todo el desarrollo de su juego.

Así pues, el “balance defensivo” debería ser un concepto de ataque, una condición que debe cumplir la organización del ataque, tanto en el momento del tiro, estableciendo un orden para “ir” al rebote y “bajar” a defender, como en todo el desarrollo del mismo, al considerar que la pérdida de la posesión se puede producir en cualquier momento por un “robo” de balón del adversario.

Pero en español se ha evolucionado en la significación del término más hacia un contenido defensivo, centrándose en el hecho en sí de prepararse para contener el eventual contrataque y dejando la búsqueda del rebote de ataque al margen de dicho concepto, con lo que se desvirtúa así su sentido primigenio fundamental de “equilibrio” entre dos intenciones tácticas simultáneas y no consecutivas en el tiempo, error típico en equipos de escasa o deficiente formación.

En la práctica, el “balance defensivo” consistirá en asignar a cada jugador en el campo un rol determinado a desempeñar en el caso de pérdida inminente de la posesión por tiro o robo del balón. Excluyéndose las situaciones en las que se pierde la posesión por decisión del árbitro, el cual tendrá que “tocar” el balón antes de ponerlo en juego de nuevo, con lo que se dará paso ya a una defensa consolidada en igualdad de condiciones con el ataque. Dichos roles y su organización se explican en el apartado correspondiente a la defensa del contrataque.

2.3.2. CONTENER EL CONTRATAQUE.

Se diferencian en la defensa del contrataque los conceptos “defender” y “contener”, tratando de señalar que durante los primeros segundos de la fase defensiva (normalmente entre cuatro y diez aproximadamente), el objetivo prioritario no es retomar cada uno su asignación defensiva definitiva para “defender” en sentido estricto, sino evitar el éxito del contrataque adversario “conteniendo” el avance peligroso del balón, para dar tiempo a reorganizarse en esas asignaciones defensivas definitivas (“parar” el balón).

2.3.3. DEFENSA EN IGUALDAD.

Una vez recuperadas todas las asignaciones defensivas y desarticulado el peligro de canasta rápida en contrataque o cuando el adversario renuncia o no tiene opción a él, se inicia la defensa en el sentido estricto de la expresión desde el punto de vista táctico: la defensa en igualdad de condiciones tanto numéricas como posicionales y de asignación.



2.3.4. DISPOSICIÓN INICIAL.

Si la asignación de tareas defensivas se hace por zonas del campo (defensa en zona) se apreciará claramente una disposición inicial, no así si se asigna un atacante a cada defensor (defensa individual), pues, lógicamente, esa disposición inicial estará en función de la del ataque.

En el primer caso, a semejanza de lo expuesto en la disposición inicial de ataque, para expresar una determinada disposición inicial en defensa se cita el número de jugadores que ocupa cada línea empezando por la más cercana a la canasta contraria. Así, por ejemplo, se pueden plantear defensas en zonas en 1-3-1, en 1-2-2, en 2-1-2, etc.

Además, la defensa (tanto individual como en zonas) se puede plantear de forma que se espere al ataque en el perímetro de la canasta propia o se puede defender ya desde que el ataque inicia su acercamiento. Así, se puede disponer la defensa en todo el campo, en tres cuartos de campo o en medio campo, además de la mencionada formación en el perímetro de la propia canasta.

2.3.5. SISTEMAS DE DEFENSA.

Todos los Fundamentos Defensa se ponen en práctica, igual que los de ataque, con ciertas premisas o normas preestablecidas, lo que constituye aquí los “sistemas de defensa” de un equipo. Es decir, que cada entrenador tiene que establecer el orden de prioridades en la aplicación de todos los conceptos expuestos, según las características de su equipo, la estrategia del momento, y sus preferencias y experiencia.

Los sistemas de defensa pueden ser muy diferentes según la asignación de tareas, el riesgo que asuman, las opciones técnicas escogidas para defender ciertas situaciones límite... Se esbozan escuetamente a continuación algunas posibilidades, que se ampliarán en niveles superiores.

a) DEFENSA INDIVIDUAL O EN ZONA.

Que, como queda dicho, depende de que se asignen a los defensores responsabilidades concretas sobre atacantes individuales o sobre zonas del campo.

b) DEFENSAS INTERMEDIAS ENTRE INDIVIDUAL Y ZONA.

Existen sistemas defensivos en los que se aplican conceptos de defensa individual y de defensa en zona en el transcurso de la misma posesión.

Si unos jugadores aplican individual y otros zona simultáneamente en el tiempo, se denomina defensa “mixta”.

Si todos defienden a la vez un mismo tipo y en un determinado momento de la posesión cambian al otro, se denomina defensa “cambiante”.

Si se realiza una defensa en zona en la que los defensores acoplan su disposición inicial a la del ataque, defendiendo dentro de cada zona con conceptos similares a los de individual se denomina “zona de ajustes” (zona *match up*).



c) DEFENSA PRESIONANTE O FLOTANTE.

Si se plantea una defensa arriesgada sobre el balón dejándole poco espacio, dificultando su movimiento, asumiendo la iniciativa y tratando de forzar errores al ataque, se denomina defensa “presionante”. Si se permite una cierta circulación del balón, dejándole espacio, manteniéndose a la expectativa, seleccionando los riesgos y esperando los errores del ataque se denomina defensa “flotante”.

Si la defensa presionante se plantea en zona (y, normalmente, desde medio campo o más lejos) se llama “zona *press*”.

d) DEFENSA CON CAMBIOS O CON AYUDA Y RECUPERACIÓN.

Se puede diseñar una defensa en la que se inste a los jugadores a “cambiar” de atacante o de zona cuando el ataque plantee problemas para mantener la asignación inicial, o se puede exigir que cada uno mantenga su asignación superando esos problemas sólo con “ayudas y recuperaciones”. En caso de defender con “cambios”, se pueden plantear cambios “automáticos” o cambios “selectivos”, es decir, que se cambie siempre en determinados casos, independientemente de las circunstancias, o que se cambie sólo si no se prevé una clara desventaja posterior al cambio (v.g. cambiar en los bloqueos indirectos entre pivots, pero no entre base y pivot).

e) DEFENSA CON O SIN DOS CONTRA UNO.

Según se utilicen o no los 2x1. Pueden ser defensas muy presionantes con muchas ocasiones previstas para “hacer *trap*”, o forzar los 2x1 sólo en ciertas situaciones concretas (v.g. sólo en los bloqueos directos).

f) DEFENSA EN DIFERENTES AMPLITUDES DE CAMPO.

Según se defienda en todo el campo, en tres cuartos del campo, en medio campo o en un cuarto de campo.

g) DEFENSA ÚNICA O DEFENSAS ALTERNATIVAS.

En el desarrollo del juego, se puede aplicar un único tipo de defensa o se puede cambiar de defensa continuamente según las circunstancias del juego, a lo que se denomina defensa alternativa. Si los cambios de defensa son pocos y muy puntuales, y se hacen muy espaciados en el tiempo no se considera defensa alternativa (por ejemplo, cambiar tras pedir un tiempo muerto o cambiar al empezar la segunda parte).

2.4. APLICACIONES TÁCTICAS BÁSICAS.

En equipos de iniciación, el conjunto de la defensa de equipo debe consistir en una defensa básica del contrataque y, para la defensa en igualdad, una defensa individual, presionante, en medio campo, sólo con ayuda y recuperación, sin 2x1 y con una única orientación en la postura defensiva (normalmente “de lado”).

En equipos ya con una formación mínima, se pueden incluir en la defensa de equipo opciones como defender en todo el campo, hacer 2x1 y presionar la línea de pase en una postura específica. Los cambios, la flotación, las zonas y las alternativas se introducirán más tarde, tras consolidar la aplicación de todos los conceptos básicos. Otras sofisticaciones en los sistemas defensivos se reservan para equipos de avanzada formación.



2.4.1. DEFENSA BÁSICA DEL CONTRATAQUE.

Como queda dicho, en los primeros segundos de la defensa el objetivo será “contener” el contrataque antes de empezar a “defender” en sentido estricto. Para lo cual hay que tener bien organizado el “balance defensivo”.

En lo que se desarrolla a continuación, considérese que serán acciones a realizar en el transcurso de unos segundos (menos de diez), y en cuanto el ataque gaste dos o tres segundos de más ya se ha consumado la “contención” del contrataque y se ha forzado la defensa en igualdad, que es a lo que deben aspirar los que desarrollan esa defensa del contrataque. Así, el orden de prioridades será:

a) “PROTEGER EL ARO”.

Que en la defensa del contrataque se convierte en un detalle clave, dado el hecho de que todos los ahora defensores están en su campo de ataque y deben retroceder antes de que los ahora atacantes puedan atravesar todo el campo. Así, el primer jugador en disposición de “bajar” a defender (primer rol a asignar en la organización del “balance defensivo”) debe “proteger el aro” dirigiéndose rápidamente al interior de su zona procurando no dejar nunca un atacante por detrás de él. Esto quiere decir que este jugador se desentiende de la defensa directa sobre el balón y corre hacia su canasta como primera medida. No dejará esa zona hasta no recibir ayuda de un compañero que lo sustituya, incluso permitiendo un tiro a media o larga distancia a cambio de evitar un tiro bajo aro y bloquear el rebote defensivo.

b) “PARAR EL BALÓN”.

Una vez asegurada la protección de la zona bajo el aro, el siguiente paso será contener el avance peligroso del balón, función que debe asumir un segundo jugador (segundo rol en el “balance defensivo”). En esta acción adquiere todo el sentido la expresión “contener”, pues no suele ser factible forzar al atacante que bota en carrera a que se detenga totalmente y termine el bote. Lo normal será acercarse hacia él con fintas defensivas y retrocediendo inmediatamente. El objetivo no será robar el balón de las manos ni en el bote, sino ralentizar su carrera obligándole a hacer cambios de dirección y de mano, dificultarle la visión del campo y los compañeros que corren y, si es posible finalmente, intentar que se detenga o hasta que deje de botar esperando a los que quedaron atrás.

Si el balón avanza hasta llegar a enfrentarse al jugador que retrocedió a proteger el aro, el concepto “contener” sigue siendo la clave: dicho defensor debe realizar fintas defensivas y retroceder automáticamente para evitar un pase bajo el aro, incluso, como queda dicho, cediendo un tiro exterior. No debe “meter” las manos al balón ni saltar a “poner tapón”, sino aguantar parado con las manos levantadas para evitar la falta defensiva y forzar la falta de ataque, incluso si el que botaba pasa en carrera (que si no se detiene a tiempo, puede cargar sobre el defensor e invalidar el posible tiro del que recibiera el pase).

c) “RECUPERAR” cada uno su asignación defensiva.

Mientras todas estas acciones tienen lugar, los otros tres jugadores, que probablemente habrán “cargado” el rebote de ataque (roles que igualmente forman parte inseparable del concepto de “balance defensivo”) deben retroce-



der lo más rápido que puedan, reincorporándose al trabajo de “contención” y siguiendo las mismas prioridades: ayudar a proteger el aro y ayudar a parar el balón.

Si la defensa del contrataque ha sido fructífera hasta ese momento, los que van llegando lo hacen de forma que vayan a la vez recuperando sus asignaciones defensivas, pero sin olvidar que el contrataque puede tener una segunda oleada de jugadores que llegan igualmente tarde y tratarán de cortar por la zona. Y evitar esto aun será objetivo prioritario antes de recuperar definitivamente cada uno su asignación.

Es éste un momento delicado si el contrataque es bueno, pues, como se mencionó en su descripción, no solo cuenta la ventaja numérica, sino también posicional: los defensores pueden estar tratando de buscar su ubicación defensiva definitiva y descuidar la progresión del balón hacia la canasta (muy habitual en equipos de escasa o deficiente formación, o en momentos de crisis de concentración o de condición física).

Si bien, en la mayoría de las ocasiones, la mayoría de los equipos (incluso sorprendentemente hasta los equipos en plena formación) dejan ver claramente cuándo han renunciado al contrataque y preparan el inicio de su ataque posicional, permitiendo unos segundos a los defensores para consolidar también su defensa en igualdad. Lo cual no deja de ser una gran ayuda para la defensa.

En todas estas fases de la defensa del contrataque, un instrumento clave será la comunicación de los defensores. Primero repartiéndose las funciones de proteger el aro y parar el balón, y luego en el momento de ajustarse cada uno a su posición defensiva definitiva.

2.4.2. DEFENSA INDIVIDUAL BÁSICA.

En la que cada entrenador establecerá las opciones defensivas escogidas para afrontar cada situación tipo. Se expone aquí brevemente una propuesta de sistema defensivo básico adecuado a equipos de formación, en la que no se incluyen más opciones que la elementales, y que puede servir de ejemplo a adecuar a cada caso concreto. Todas las alternativas que se citan a continuación han sido ya descritas anteriormente.

Como queda dicho, será una defensa individual presionante, desde medio campo, sin 2x1 ni cambios.

La intención inicial será defender al base desde el mismo círculo central, presionando siempre al que tiene el balón y llegando a todos los tiros.

Se presiona siempre la línea de pase a los que están a un pase del balón, sea por debajo o por encima de la línea del balón. Incrementando esa presión especialmente cuando se agota el bote.

A los postes medios y bajos se les defiende totalmente por delante y por arriba, es decir, no pasando entre el atacante y la línea de fondo, sino entre él y la línea de tiros libres. A los postes altos se les defiende en tres cuartos por detrás.

Los que están en el lado débil ayudan muy separados, trabajando especialmente las segundas ayudas por la línea de fondo (ayudar al que ayuda) y dando mucha importancia a las recuperaciones rápidas.

Cuando el ataque define un lado al iniciar sus movimientos, se intenta “negar” la inversión, es decir, dificultar que cambien de lado fuerte.



Los bloqueos, si son buenos, se defienden pasando de tercero (por en medio). En los bloqueos directos se intenta agresivamente pasar por encima (de segundo) y el defensor del bloqueador deja espacio a la vez que ayuda y recupera. En los bloqueos ciegos, el defensor del bloqueador protege el aro hasta asegurar la recuperación del compañero bloqueado.

A los cinco defensores se les exigen responsabilidades en el bloqueo del rebote y, como, normalmente, no van los cinco atacantes al rebote de ataque, hay que sacar ventaja ayudándose unos a otros en las situaciones de mayor inferioridad.

Se establecen palabras clave para comunicarse al menos en las siguientes situaciones: al producirse el tiro, al agotarse el bote, al necesitar ayuda, al recuperar tras una ayuda, al estar en disposición de ayudar, al producirse un bloqueo.



BIBLIOGRAFÍA.

- BEARD, B. El jugador completo de baloncesto. Hispano Europea. Barcelona. 1988
- BLAZQUEZ, D. Iniciación a los deportes de equipo. Martinez Roca. Barcelona 1986
- BRIZUELA, J. Metodología de formación y entrenamiento. FEB. 1986.
- COLOMA, M. Y BRIZUELA, J. Técnica individual. Curso de Entrenador Segundo Nivel. FEB. 1987.
- COMAS, M. Baloncesto. Más que un juego. Gymnos. Madrid. 1991
- DEL RIO, J.A. Metodología del Baloncesto. Paidotribo. Barcelona. 1990.
- GIORDANI, M. Curso de Baloncesto. De Vecchi. Barcelona. 1991.
- HERNÁNDEZ, J. Baloncesto, iniciación y entrenamiento. Paidotribo. Barcelona. 1988.
- KIRKOV, D.V. Entrenamiento del basquetbolista. Stadium. Buenos Aires. 1984.
- PEIRÓ, P., Y SAMPEDRO, J. Pedagogía del baloncesto. Miñón. Madrid. 1980.
- SANTOS, R. Baloncesto básico. Alhambra. Madrid. 1988.