



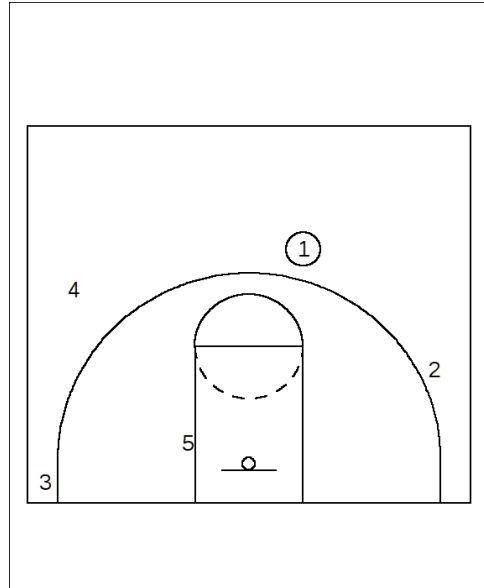
## Construcción Ofensiva por conceptos y ofensivas desde el PNR en 60°

Colaboración de Leo Iglesias para DepoSoft

**L**eonardo Costa, Entrenador de la Selección Femenina Argentina de Basquet disertó durante la Reválida 2019 de la provincia de Entre Ríos. En una entretenida charla, el joven entrenador se refirió al spacing tocando temas tales como juego por conceptos, comportamientos en las penetraciones, juego con los interiores, bloqueos directos y cierres de posesión.

Con claros conceptos Leonardo Costa estableció las normas de spacing colocando a los jugadores de la siguiente manera: 1 en 60°; 2 tirador en la continuidad de la línea de tiros libres, 3 en el corner, 4 en 45° - si es un jugador tirador- y 5 en el poste medio.

A partir de este seteo desarrolló interesantes conceptos de su filosofía de juego con el uso del PNR a 60



(shake pick and roll) para aprovechar los espacios que pueden aparecer en una defensa de ayudas y el PNR a 45° (Side PNR) que sólo lo ejecuta con el equipo en transición y el PNR en el top (Flat PNR) después que el balón entró al interior y se busca seguir jugando.

### PARA TENER EN CUENTA

- PNR en 60 con el 3 en el corner y el 4 de frente.
  - El bloqueo no es 45 para complicar las ayudas.
  - Cuando el balón se acerca a la posición de un jugador este se debe alejar (norma de spacing)
  - El jugador tirador no se desplaza hasta la esquina, corre para castigar el posible movimiento de la defensa.
  - El balón debe tratar de pasarse siempre desde el dribling.
  - Se ataca el aro no el pase (footwork)
  - Tras el pase el comportamiento es moverse hacia el lado contrario.
- Siempre de frente a la jugada.
- Regla de oro de spacing: Si el hombre balón se acerca a mi posición me alejo. Si el hombre balón se aleja me acerco.
  - Nunca se deben hacer 2 penetraciones seguidas. Las penetraciones siempre al lado contrario de donde viene el pase.

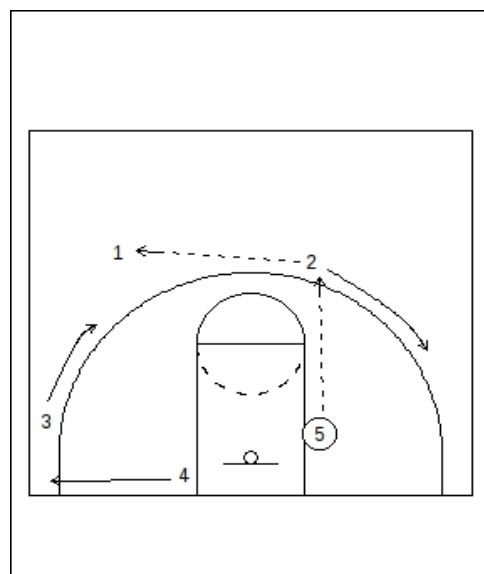
Tras una serie de drilles (ver al final del documento) en los que Acosta desarrolló su idea desde el 2x0 al 4x4 completó su disertación con la incorporación del quinto jugador.

### Pelota al jugador interior

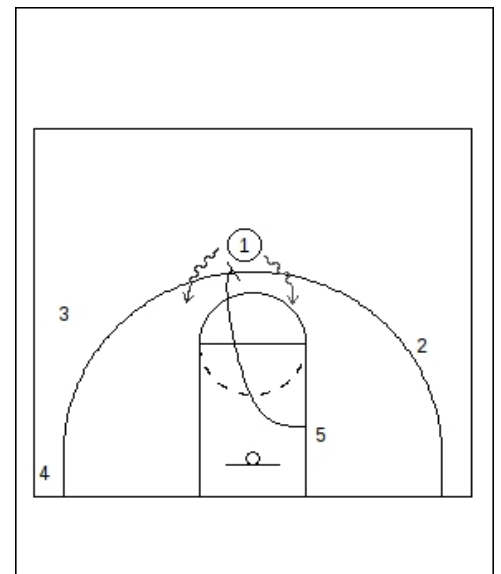
Leonardo Costa explicó el juego conceptual que enseña a sus dirigidos a partir de poner el balón en el poste bajo.

Como punto de partida explicó que se puede jugar el PNR lateral solo con el equipo en transición, puesto que en esta situación la defensa todavía no se encuentra establecida. Todo el desarrollo se lleva adelante respetando las reglas de spacing que se estuvieron entrenando.

Con la pelota en el poste bajo el 4 corta hacia el dunker, y el jugador interior castiga las ayudas sacando la pelota al perimetral que está ubi-



cado en la continuación de la línea de la zona. La primera opción de este jugador es tiro. Si no hay chan-



ces de esto, el comportamiento es, pase al otro perimetral, el jugador 5 hace un flat PNR.

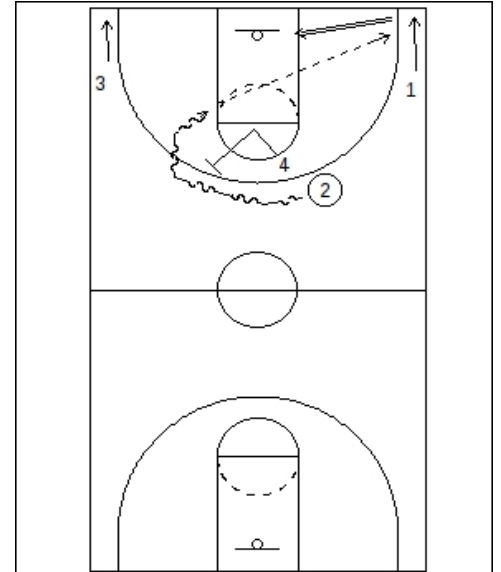
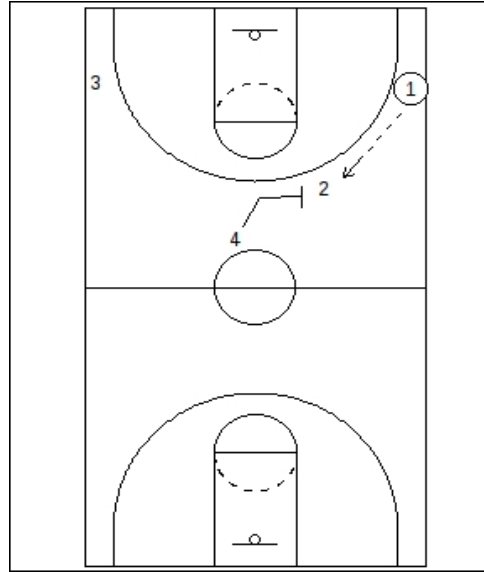
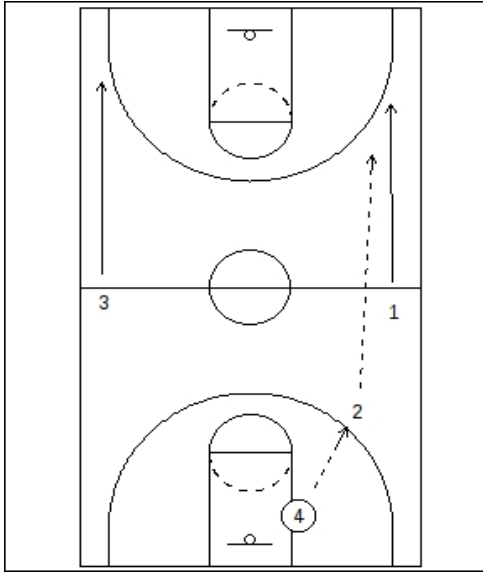
### Juego en transición 4x0 (penetrar y descargar)

El jugador que toma el rebote (4) penetrar y da pase de apertura al 2 que hace correr la bola con 1 que se estableció en el quiebre de la línea

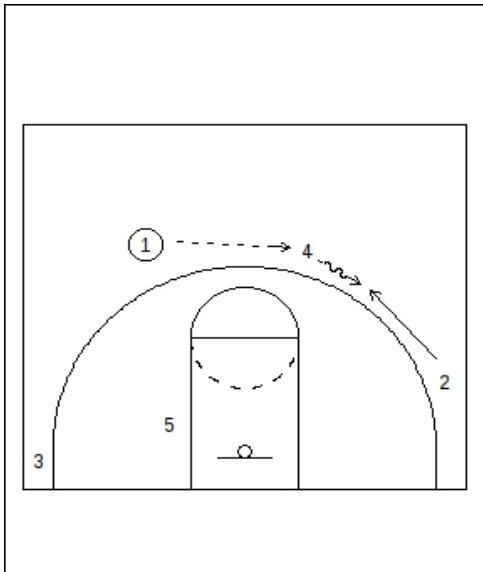
de 6,75. Cuando 2 y 4 llegan, 1 pasa el balón a 2 que toma un bloqueo "malo" de 4 y se sube al top.

El resto de los jugadores se mueven según las reglas de spacing entrena-

das. Tras el primer bloqueo, 4 toca la línea de libres y pone un bloqueo efectivo al hombre balón que lo toma y tras la ventaja pasa a la esquina para que el jugador 1 haga un tiro al canasto.

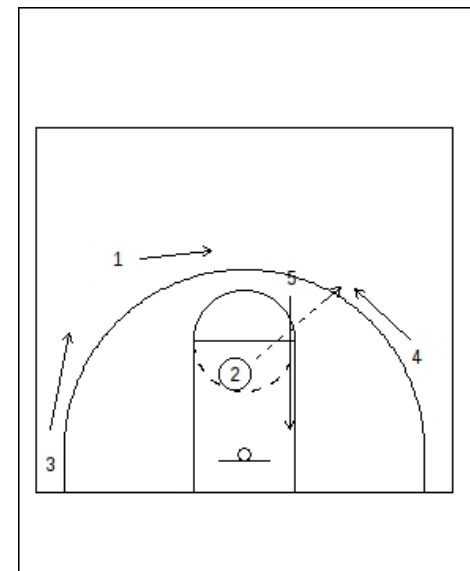
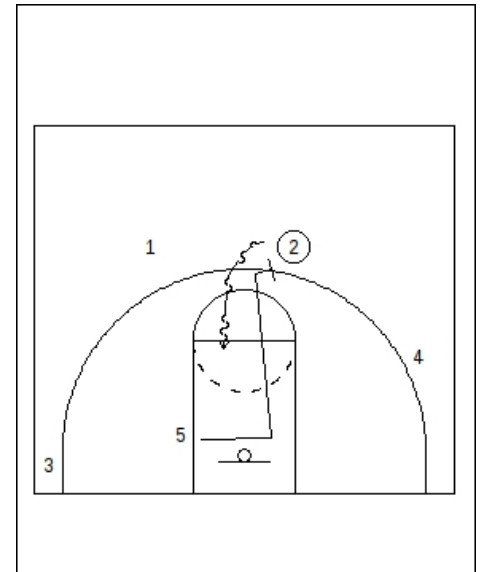


### Juego en transición 5x0 (juego por conceptos)



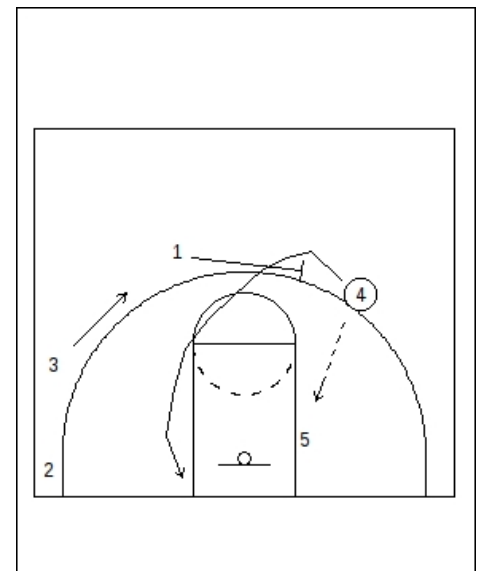
Se inicia con un reverso. Pase del base a 4 que hace un mano en mano con 2 (dentro de la línea de 3 pts).

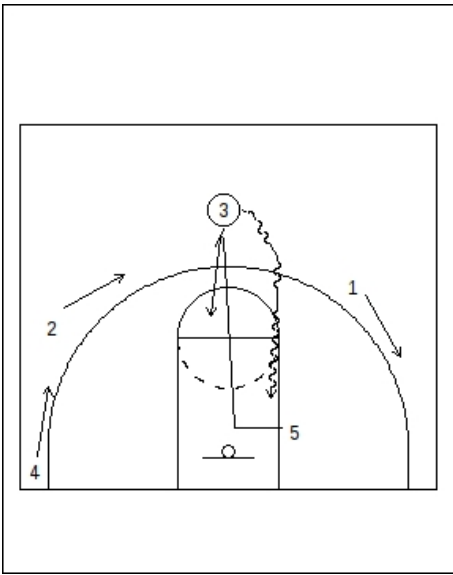
Tras la acción del handoff 4 puede tirar. Si no tira 5 y 2 juegan el shake PNR. Tras el bloqueo 4 pasa a 2 el balón, 5 cae al PB.



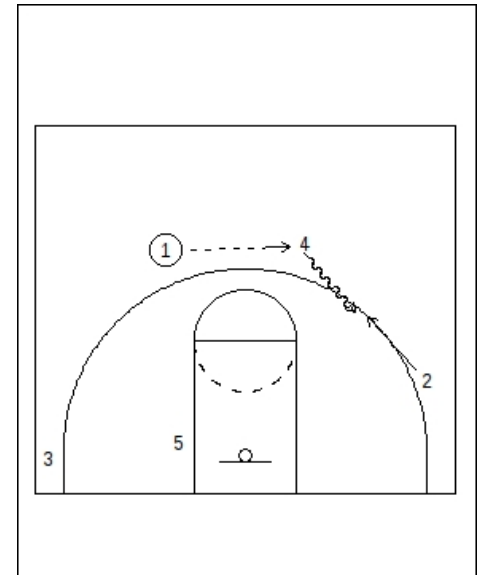
1, 3, y 4 se reubican. 2 pasa al rodeo el balón a 4 que puede finalizar con tiro.

Si 4 no tira, juega interior con 5, BI de 1 para que 4 corte por fuera del codo y se ubique en el dunker. 2 y 3 se mueven según normas.

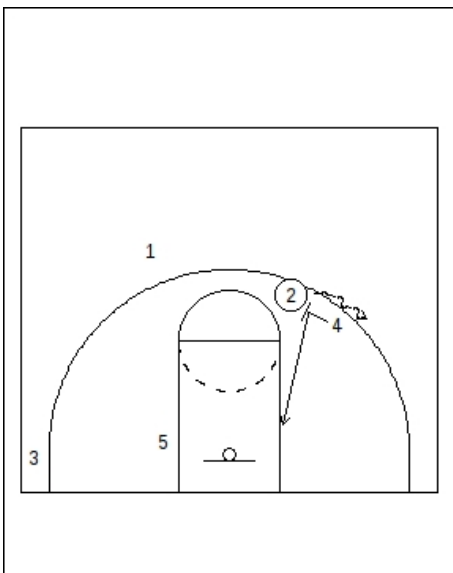




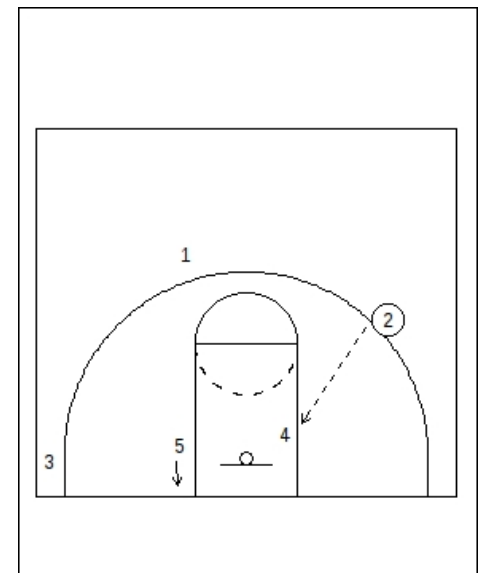
◀ Si el balón sale del PB jugadores que están 60 tiran o reversan paraq el Flat PNR. Si el jugador bloqueado decide jugar para el rechaza el bloqueo y ataca al lado impar.



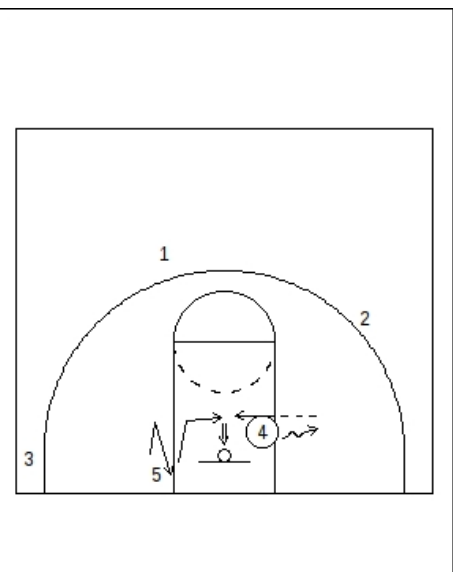
▶ Si se busca jugar atacando el cambio defensivo tras el mano en mano el 4 hace repick



◀ Tras el bloqueo cae y se establece en el poste bajo y 5 ocupa el dunker (paradesarmar el triángulo defensivo).

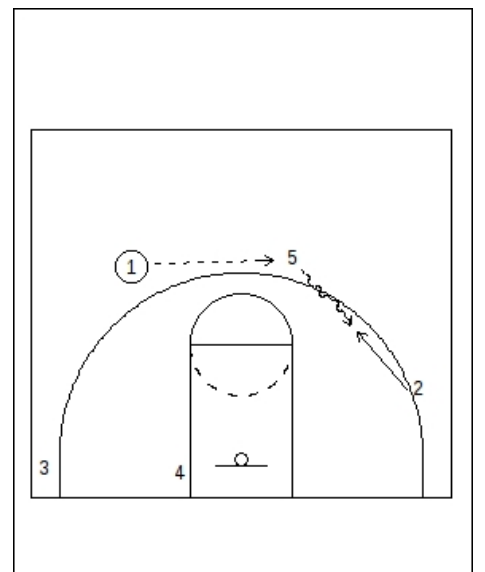


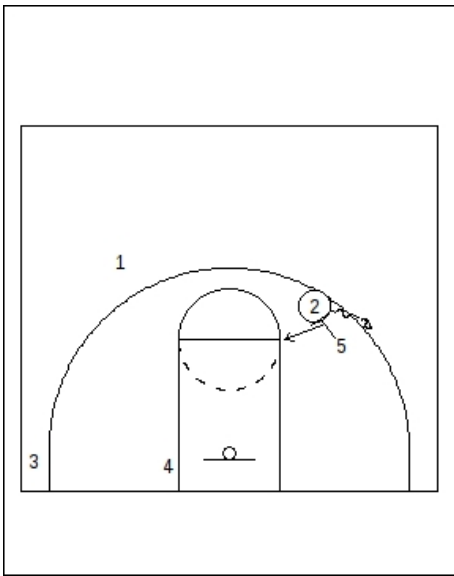
▶ a) Para atacar el miss match 2 pasa el balón a 4 que define. Si no puede definir saca el balón a 2 y comienza la acción para el Flat PNR.



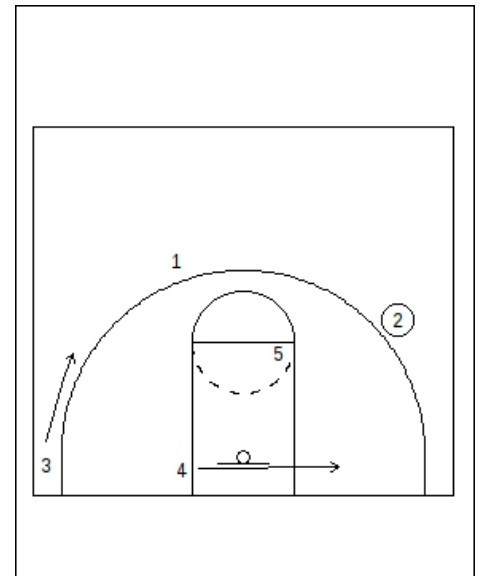
◀ b) Si juegan cambios múltiples5 finta ir al Poste alto y cuando comienzan los cambios (que x5 va con 4) 4 retrocede llevandose a x5 con el y 4 ataca el mismatch en la pintura.

▶ Otra posibilidad es jugar reverso con el 5. Atacando una defensa de fondo, tras el mano en mano el 5 hacerepick y el un short roll, al tiempo que 4, que esta en el dunker barre haciendoun "mal spacing".





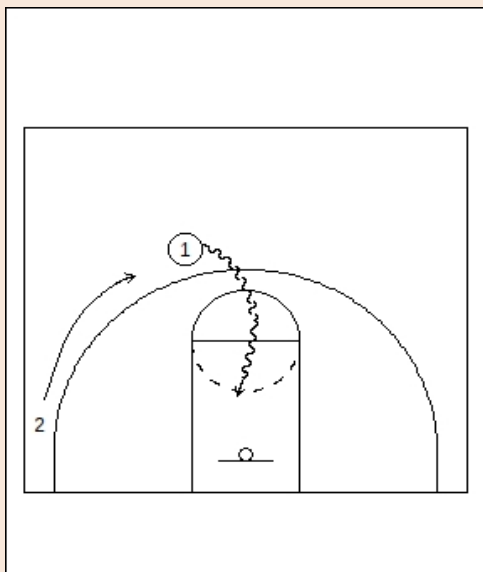
5 se establece en el codo tras el repick. (short roll)



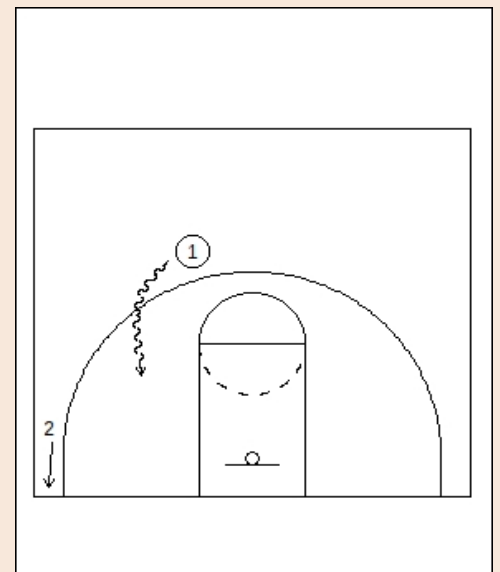
4 inició la carrera cuando se produjo el repick para obligar a la defensa a rotar y traer un "nuevo" último hombre.

Cuando se producen los movimientos de la defensa se abren las posibilidades del ataque. Pasando a 5 el balón este puede atacar el aro, pasar a 4 que barrió o dejar correr el balón. Si se opta por esto comienza todo de nuevo: pase al perimetral, shake PNR, penetración, etc.

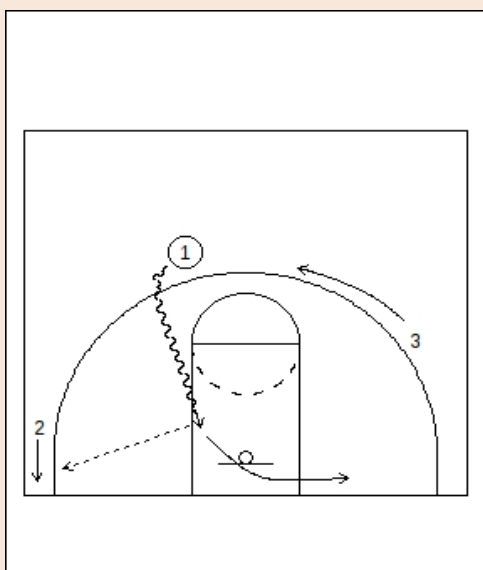
## DRILLES



**Regla de oro de spacing:**  
Si el hombre balón se aleja me acerco.  
Si el hombre balón se acerca a mi posición me alejo.



Si el hombre balón se acerca a mi posición me alejo.



Mismo comportamiento en un drill de 3x0. 2 se aleja de 1 que se acerca a su posición, 3 se acerca a 1 porque este se aleja (máximo a 60°). Tras la descarga, 1 abre al juego y corre a la esquina contraria.

Llegar jugando. El jugador 4 ocupa el dunker, 3 va hasta el quiebre de la línea de 3 puntos, 2 ocupa el corner.

