

“Construcción de un ataque por conceptos”, por Chus Mateo



En esta ocasión, veremos el ataque con cuatro exteriores y un interior.

Es imprescindible la utilización de los espacios. La palabra CONSTRUCCION ya nos indica un orden a seguir, ir poco a poco, de la parte al todo. Desde el 1x1 al 5x5.

Para esta tarea se nos hace imprescindible crear una METODOLOGIA. Hablamos de jugar por CONCEPTOS por tanto, hablamos de:

- * Reglas de juego básicas, simples, generales...
- * Que no limiten el talento ofensivo del jugador joven, ni su toma de decisiones...
- * Además queremos que sea un juego dinámico, donde todos se sientan participes.

CUATRO ABIERTOS y UN INTERIOR:

Por tanto necesitamos cuatro jugadores en el perímetro que tengan:

- Un tiro exterior aceptable.
- Capacidad para poner el balón en el suelo y jugar 1x1.

Además un jugador de los cinco que sea capaz de jugar DE ESPALDAS a canasta.

UTILIZACION DE LOS ESPACIOS

La condición siempre es sacar la máxima ventaja del 1x1, para lo cual necesitaremos:

- Alargar y mantener las distancias entre jugadores. Con el objetivo de finalizar el 1x1 ó de atraer ayudas y crear ventajas para algún compañero.

JUEGO 5x5 EN MEDIO CAMPO

Distribución de los espacios(4 exteriores y 1 interior)

1. Definir las posiciones desde las que generar ventaja.
2. 1x1 exterior y bloqueos indirectos

3. 1x1 interior y juego con poste bajo
4. Bloqueo directo y continuación
5. Desarrollar una METODOLOGIA
6. Fijar reglas del juego por conceptos (simultáneamente).

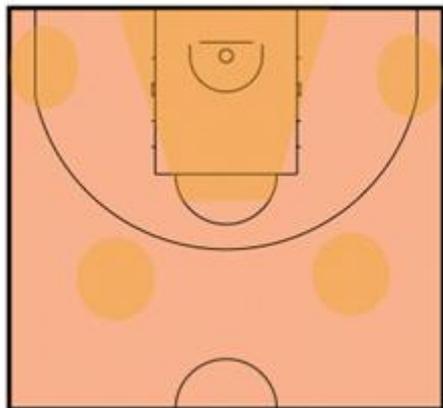
METODOLOGIA

1. Definir los espacios
 2. Automatizar situaciones de juego
 3. JUGADORES DE PERÍMETRO
 4. INTRODUCCIÓN DEL JUGADOR INTERIOR
 - En el lado débil.
 - En el lado fuerte.
 3. INTRODUCCION DE UN EXTERIOR A POSTE BAJO
 4. PICK & ROLL
 5. PICK & POP.
- INICIO DE LA METODOLOGIA

A.- DEFINIR ESPACIOS

A.- Definir los espacios que ocuparan nuestros jugadores 4y1 en la pista.

Crear distancias entre ellos y reglas que tendrán que mantener para facilitar el juego 1x1.



B.- AUTOMATIZAR SITUACIONES DE JUEGO

JUGADORES DE PERIMETRO

Automatizar situaciones de juego desde las que generar ventajas.

Dar forma al juego ofensivo fijando normas simultáneamente que permitan construir un ataque lo más dinámico y participativo posible.

Fijamos la primera regla:

El hombre que juega 1x1 busca ser lo más agresivo posible, entrando en pintura con intención de acabar ó generar una ventaja para sus compañeros (atraer ayudas).

Para ello se le pedirán DOS BOTES máx., y lo más directo posible al aro.

EJERCICIOS.-

- 1X1 puro desde los espacios definidos en el perímetro.
- Todos contra todos, independientemente de estaturas si es equipo joven.

Desde estático.-

- 1x1 sólo 5 segundos
- 1x1 dos botes máx.

Desde el reemplazamiento.-

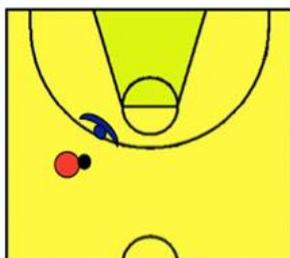
- Pasador en 45°
- Debajo de aro defensa espaldas al balón.
- Pittino (pasadores en esquina).

1) 1 x 1 penetración central.

1 x 1 penetración lateral.

Desde parado

Cuidando especialmente las salidas, bien sean directas o cruzadas
Dar un nº máx de botes, 2.

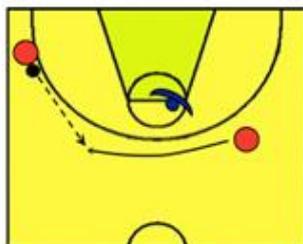


Desde reemplazamiento

Poner cuidado en las salidas, corrigiendo detalles y evitando los pasos



Dar la posibilidad del tiro si la defensa llega con retraso y de la puerta atrás si la defensa anticipa



Segunda regla:

Si el hombre balón pasa a un compañero situado en el perímetro por debajo de la prolongación de la línea de T.L., puede ocupar la misma esquina del lado al que pasó ó la del lado opuesto.

Si el receptor está por encima de la prolongación de la línea del T.L., se marchará para ocupar la esquina del lado opuesto al que pasó.

OBLIGATORIO: Mantener siempre ocupada la esquina opuesta al lado donde se inicia la penetración.

Aquí entra en juego la TACTICA INDIVIDUAL: Lectura correcta del juego, para la mejor toma de decisiones.

- EL HOMBRE QUE PENETRA, debe ser capaz de leer si ha de acabar tirando a canasta ó pasando a un compañero.

- EL RECEPTOR DEL PASE, debe ser capaz de leer si:

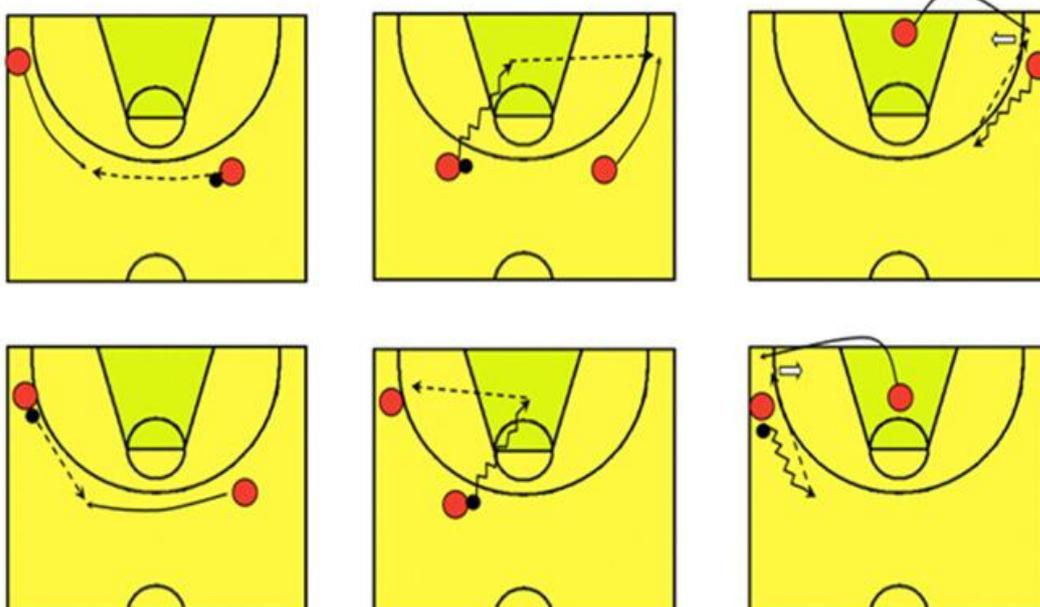
*Dar una 2ª penetración, si no se ha conseguido una ventaja en la 1ª.

*Dar un pase más sin poner la bola en el suelo para mantener una ventaja creada (extra pass para tirador)

*Tomar un tiro porque la rotación no ha llegado.

Simular situaciones de 2x0 hasta 4x0 usando mlos espacios del perímetro para automatizarlas.

2x0 exterior Sec.-1 Reemplazar/penetrar/doblar y ocupar esquina.



3x0 EXTERIOR

Sec.2.- Penetracion/Pase/Pase/Penetracion



4x0 EXTERIOR

Sec. 3.- Penetra/penetra



Sec. 4.- Penetra/Pase/Pase/Penetra



Toda esta metodologia la aplicaremos luego en ejercicios de 2x2-3x3-4x4 con la normas fijadas.

INTRODUCCIÓN DEL JUGADOR INTERIOR EN LADO DÉBIL

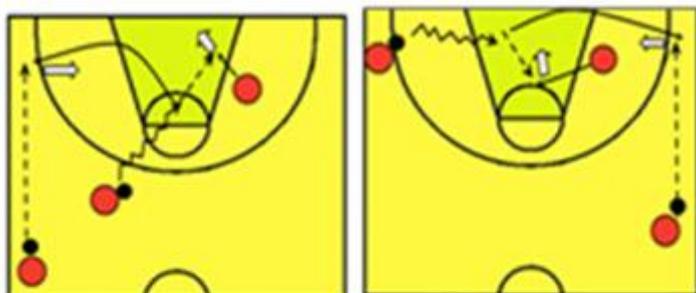
Tercera regla:

Cuando el hombre interior juega en el lado débil, el hombre de perímetro busca la penetración....

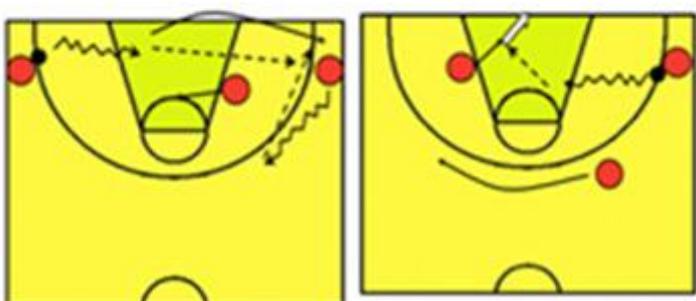
Si el hombre que penetra lo hace por fondo, el jugador interior se moverá hacia el centro y viceversa.

Obligatorio: El pase al pivót será arriba ó picado, nunca de pecho.

Ruedas 2x0



Situaciones reales 3x0 (2ext y 1 int.)



INTRODUCCION DEL JUGADOR INTERIOR EN LADO FUERTE

Cuarta regla:

Cuando el hombre interior está en el lado fuerte es obligatorio intentar pasarle el balón (no penetrar) cortar con el pasador y reemplazar con otro jugador del perímetro el espacio que dejó libre el pasador.

OPCIONES DEL P.B.

1x1.- con intención de tirar a canasta ó atraer ayudas para pasar al perímetro.

REPOST.- Pasar el balón fuera y mejorar esa posición interior para volver a postear.

DRIBBLING HAND OFF.- Jugar mano a mano en bote con el jugador exterior que reemplaza.

1x1 INTERIOR

Ejercicios de 1x1 con balón y antes de recibir

*Todos grandes y pequeños en formación



Simular situaciones de 3x0 para jugar 1x1, atraer ayudas y doblar al perímetro.

Aplicamos luego en el trabajo 3x3-4x4 y 5x5.

1x1 INTERIOR

Ejercicios de 1x1 con balón y antes de recibir

*Todos grandes y pequeños en formación

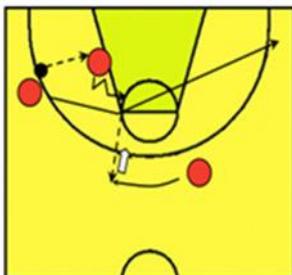


Simular situaciones de 3x0 para jugar 1x1, atraer ayudas y doblar al perímetro.

Aplicamos luego en el trabajo 3x3-4x4 y 5x5.

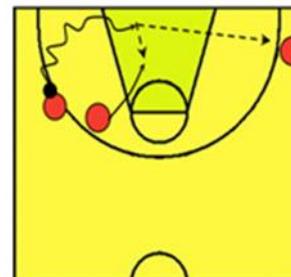
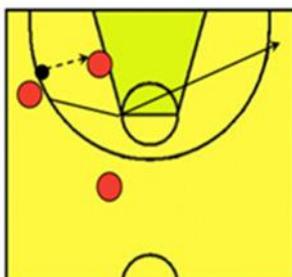
REPOST.-

Sec.1.- Int/Corte/Reemplazar/Out/Dentro-cambio lado/Penetrar/Pase dentro-fuera



HAND OFF

Sec. 2.-Interior/Corte/Reemplazar/Hand off/Penetrar/Pase dentro-fuera



ASPECTOS QUE DEBEMOS CONSIDERAR Y TRABAJAR

PASAR SIEMPRE DEBAJO POR DEBAJO DEL TIRO LIBRE

- Como desocupar
- Como cortar si paso desde el fondo
- Si no puedo pasar.- Cambiarla ó P & R.

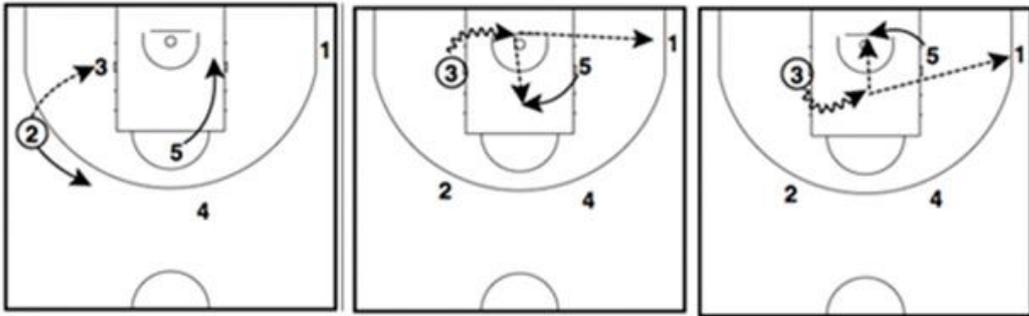
INTRODUCCIÓN DEL JUGADOR EXTERIOR EN POSTE BAJO

Quinta regla:

Si el exterior que juega 1x1 en P.B. ataca por hacia el fondo, el jugador interior del lado opuesto se mueve hacia el centro y viceversa.

POSTE BAJO con EXTERIOR (3)

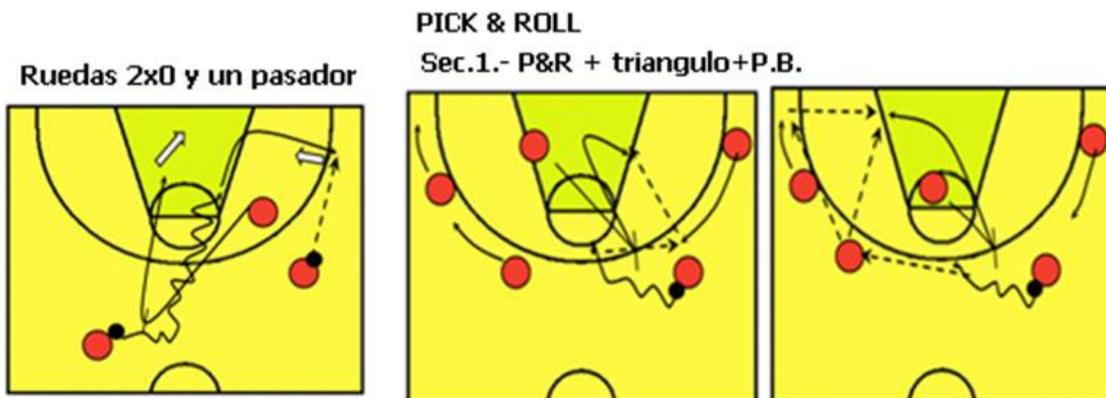
5x0.- In/Posiciones/Out mismo lado ó fuera lado opuesto (tiro,penetracion,extra pass).



JUEGO DEL PICK & ROLL

Sexta regla:

La continuación del 5 será hasta debajo del aro y siempre apareciendo en el lado fuerte, si el pase va a un hombre de perímetro éste buscará el pase interior.



Jugar 2 x 0 con el objetivo de penetrar para doblar dentro

JUEGO DEL PICK & POP

Séptima regla:

El 4 tiene una opción más como receptor: El dribbling hand off, o el pick and pop.

La continuación con el 4 será alejándose de canasta.

Cuando en el perímetro, el 4 y otro exterior juegan P&P en el centro, el jugador interior (5), se mueve buscando el balón por línea de fondo.

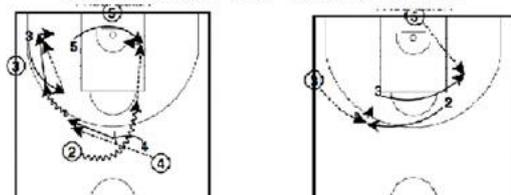
PICK & POP
Ruedas de 3x0 y un pasador con dos balones.



PICK & POP
Añadiendo al 5 por línea de fondo.



PICK & POP
Ruedas de 4x0 todos tiran



Tiran primero 5 y 4, cogen su FB

Hasta meter los tres tiros exteriores, 2 y 3 cambiar

PICK & POP
Sec.1.- P&P + P.B. línea de fondo.



ENTRAR EN ESTE JUEGO DE 5x5 LLEGANDO DESDE EL CONTRAATAQUE

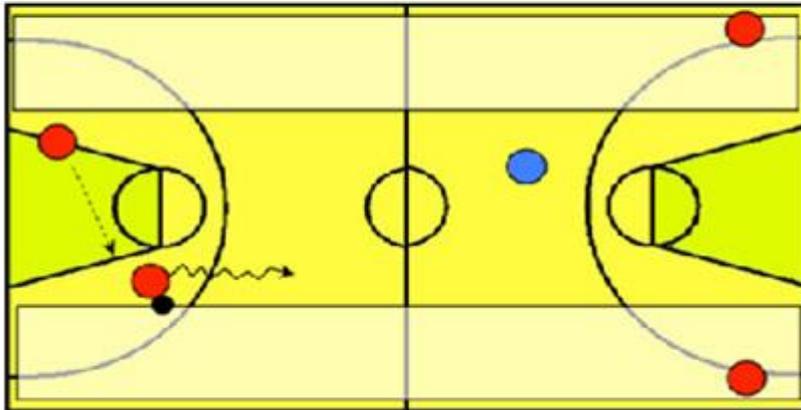
1.- Ocupación de las calles

2.-Opciones desde el pase.

Opciones desde el bote.

1.-OCUPACION DE LAS CALLES

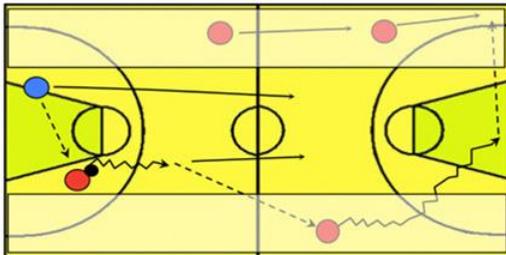
Nuestro 4,3, 1o2 (1) ha cogido el rebote:
 Dos exteriores corren por las calles laterales.
 El 5 y el hombre balón cogen la calle central.



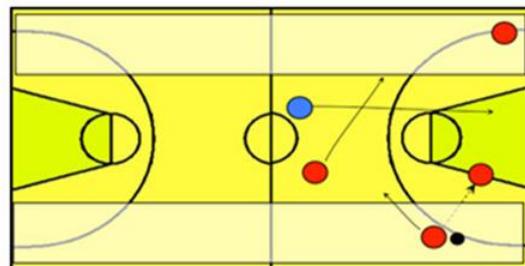
2.- OPCIONES DESDE EL PASE

5 COGIÓ EL REBOTE

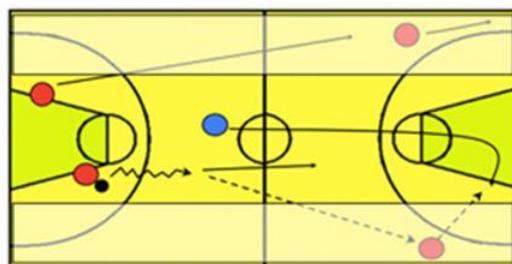
Opción A.- Entramos en el juego de penetración más doblaje, si no ha llegado el jugador interior, pase-pase.



Opción B.-Llenar el P.B. con un exterior.
 Ocupar posiciones.

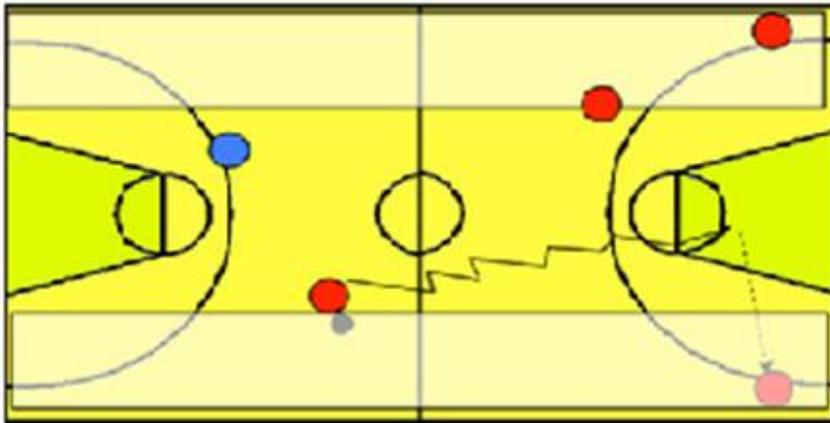


5 no cogió el rebote:
 Entramos en el juego con el P.B., si ha llegado el jugador interior.

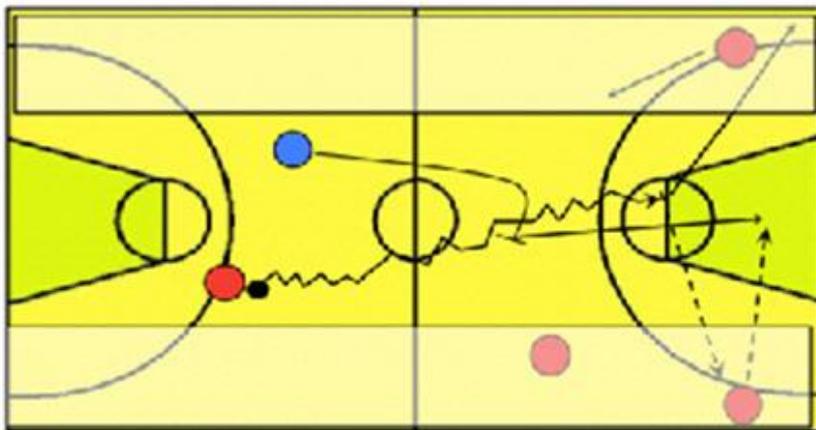


2.- OPCIONES DESDE EL BOTE

Atacar 1x1 con el hombre que dribla



Pick&roll ó Pop con el hombre que sube el balón.



OTROS CONCEPTOS DEL JUEGO

1. LOS BLOQUEOS INDIRECTOS
2. LA PUERTA ATRÁS
3. EL JUEGO DE PASAR y CORTAR o PASAR y CAMBIAR DE LADO.

[Chus Mateo](#)

Actual Entrenador ayudante de Pablo Laso en el Real Madrid