



Jenaro Díaz

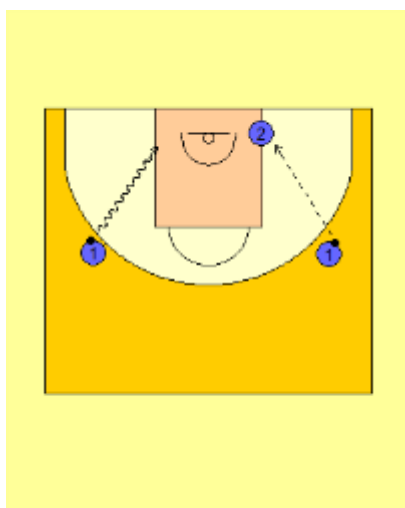
Construcción del juego por concepto sin la utilización del pick and roll

Consideraciones: Hay que dejar de robotizar al jugador. Cuando el jugador quiere crear ya no nos gusta. Nunca se corta cerca del jugador que está en poste bajo, para dejar jugar 1 vs 1. El jugador con balón siempre debe tener 4 líneas de pase (ofertas de pase). Generamos espacios para atacar espacios. Cuando el interno recibe y tiene un pie en la pintura **NADIE CORTA**. Se puede usar el mano en mano. Si me atacan, ataco.

Sera un juego basado en poner el balón dentro o en realizar penetraciones, sin pick and roll

Conceptos: A) si en la línea del balón no hay nadie (penetración). B) si la línea del balón está ocupada (compañero en el poste bajo) penetramos.

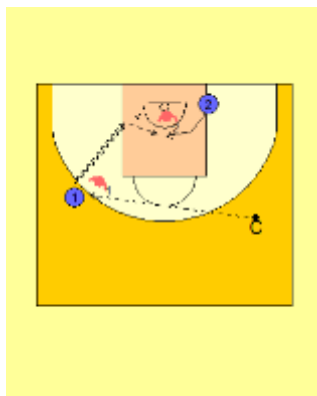
1



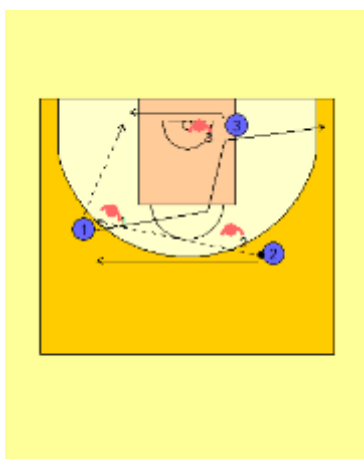
1) 2 vs 2

Construcción del juego por concepto sin la utilización del pick and roll

Academiadeposoft.com.ar – pizarrasdeportivas.com.ar - deposoft.com.ar



2) 3 vs 3



2

Idem pero juegan 3 vs 3 toda la cancha. Tratar de anotar en los primeros 8 segundos.

Variante: Se le agrega un jugador más (4 vs 4) y seguimos jugando toda la cancha.

Resumen Sebastián Torre

Construcción del juego por concepto sin la utilización del pick and roll

Academiadeposoft.com.ar – pizarrasdeportivas.com.ar - deposoft.com.ar