

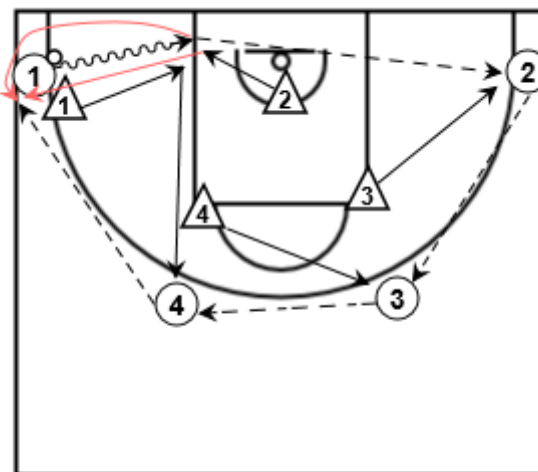
Creación de ventajas ofensivas

El disertante comienza su exposición hablando acerca de que el jugador con tiro o recursos técnicos es el que puede crear situaciones para sí mismo y, sobre todo, para el equipo. De aquí sale que la generosidad que deben estos últimos es determinante para sacar crear ventajas en la ofensiva (dice que este tipo de jugadores deben tener la cabeza “abierta” para crear ventajas).

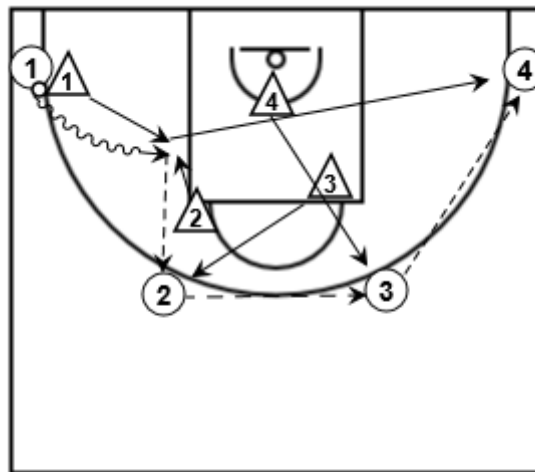
El jugador talentoso generalmente quiere anotar. El trabajo del entrenador es hacerle entender a estos que deben ser funcionales al equipo con sus aptitudes.

Generalmente el jugador pasa el balón por obligación el balón, por exigencia del entrenador.

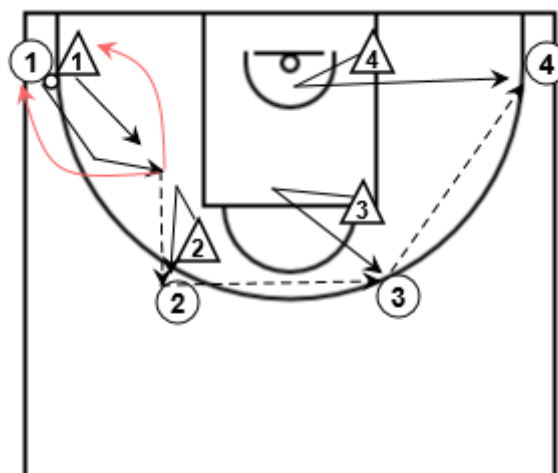
Situación 1: en función de una situación de 4x4, buscar ventaja. Las jugadoras disponibles para tirar deben estar preparadas para ejecutar y luego poder pasar el balón y continuar con la rotación de este. La idea es que el balón circule desde el rompimiento por el fondo de la jugadora 1 se comience con la circulación del balón y las rotaciones defensivas (las líneas rojas indican el lugar a donde vuelven la atacante y su defensa). Es un ejercicio cíclico sin lanzar.



Situación 2: 4x4 con rompimiento por el eje. Misma situación que el ejercicio anterior, pero arrancando con una penetración hacia el eje con la jugadora 1.



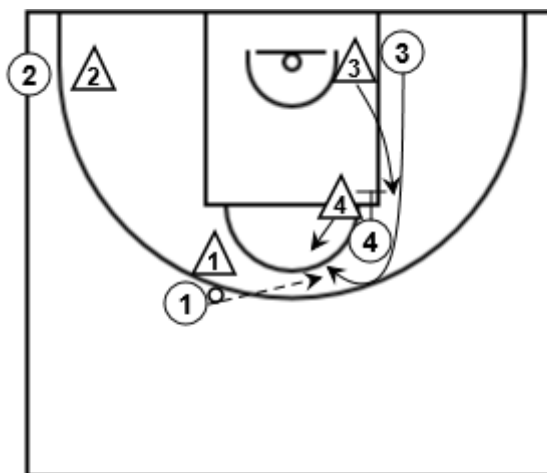
Variante: 4x4 con ayuda y recuperación



Luego de este ejercicio el disertante hace hincapié en tomar decisiones rápidas para no perder la ventaja. Acá plantea una variante al ejercicio anterior donde, luego de

una rotación completa de balón, la jugadora 4 recibe y rompe por el eje para pasar a 3. Esta última al recibir debe decidir si tira, penetra o pasa.

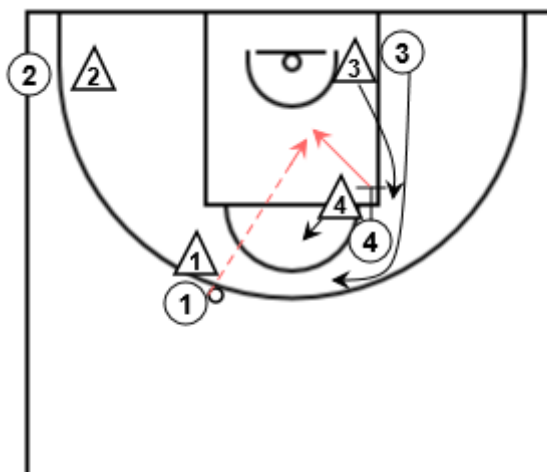
Situación 3: 4x4 para salida a tirador por cortina vertical



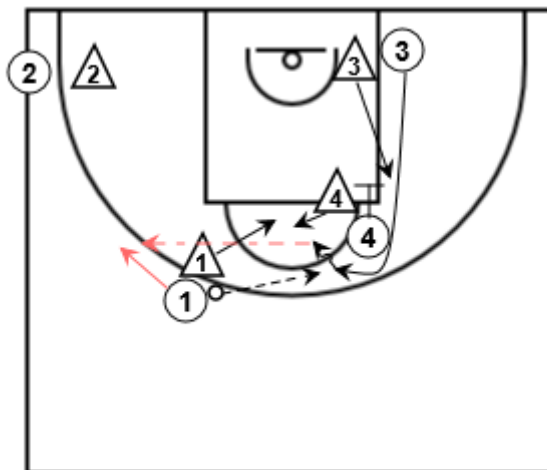
Defensa de 3: “seguidor”

Defensa de 4: paso de ayuda para el rulo corto

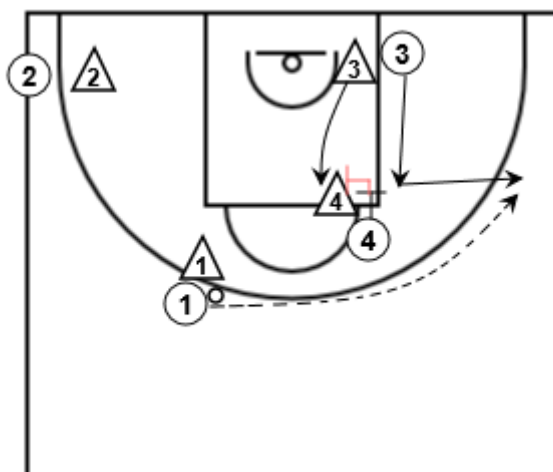
Variante: pasar a la cortinadora (desde la pasadora o con pase de la tiradora)



Variante: recepción de la tiradora y pase de vóley a la atacante de la defensora que ayuda (en este caso la defensa de 1)

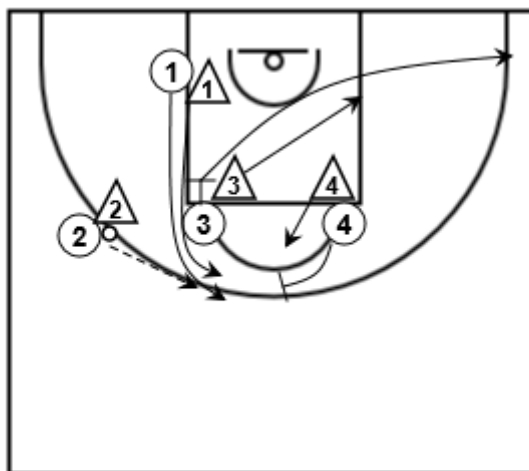


Variante: la jugadora en defensa “corta” el bloqueo. La pasadora usa un pase globo. Hay cambio de ángulo en el bloqueo y la tiradora da un paso hacia atrás cuando está por usar el bloqueo (llegar “pegado” al bloqueo y dar el paso hacia atrás)

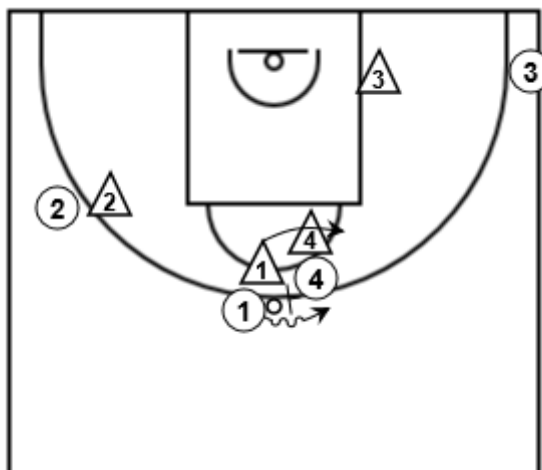


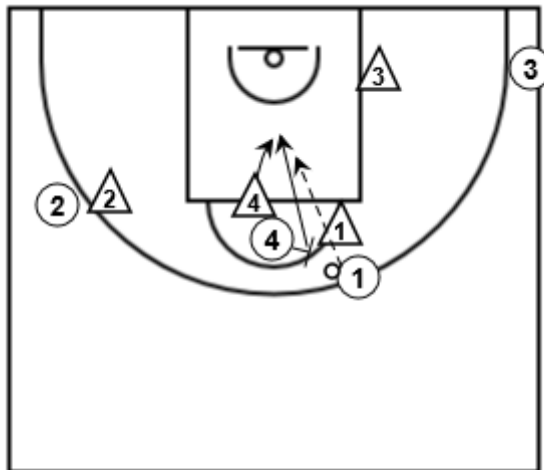
Variante: defensa de cambio. Acá el disertante pone una regla. Si el reloj de posesión marca 14 segundos o más, se busca jugar con la grande. Si marca 10 segundos (o menos), la alera busca jugarle a la grande.

Situación 4: Defensa de cortina en el eje. Arrancamos de una situación de zipper:

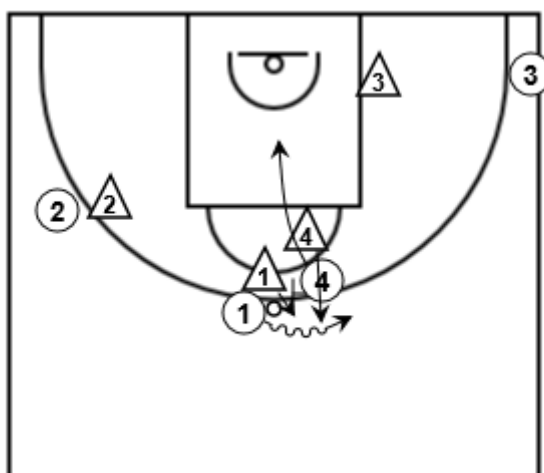


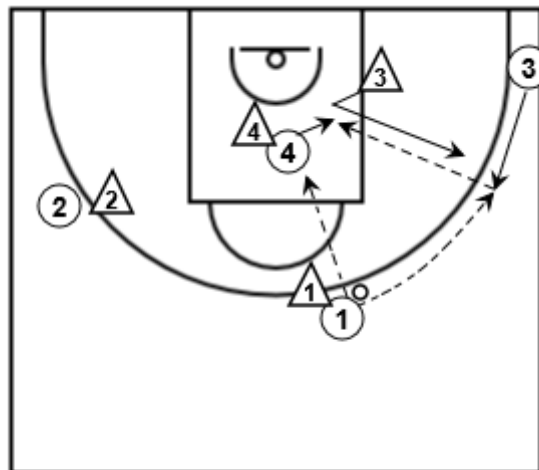
Si la defensa juega “espacio” o “por detrás” se juega repick para retomar control de pick y sacar ventaja:



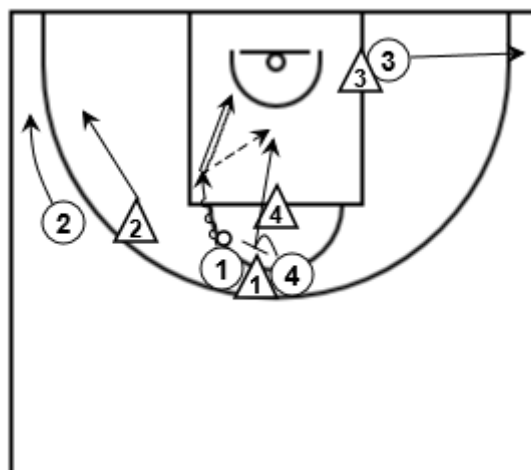


Si la defensora va por arriba, la defensa de la cortinadora hace “step”. La cortinadora cae mirando al balón y la alera del lado del balón ajusta su posición a 45°. La defensa se ajusta en consecuencia. Opciones de pase: a la jugadora que cae o a la alera para que tire, penetre o pase al que cae. Acá aparece el concepto de “defensas múltiples” donde la rotación se hace para contener mejor la caída de la cortinadora.

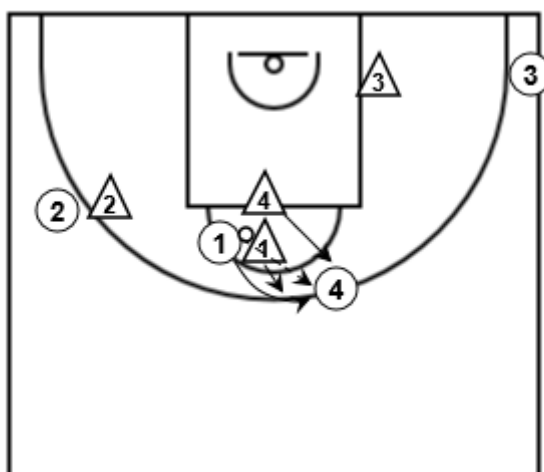
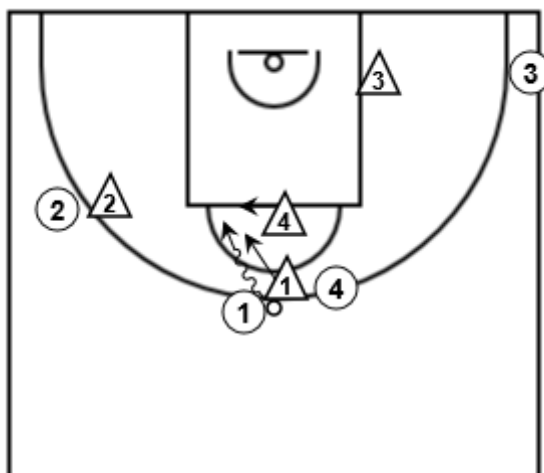




Situación 4: Ante la defensa “fondo” por el eje, la dribleadora se mete en la zona donde está la defensa del cortinador (que hace un bloqueo invertido) y la alera que cortinó en el zipper barre hasta la zona de poste bajo para luego abrirse al perímetro. La cortinadora cae y acompaña al jugador con balón. y el otro alero se reubica:

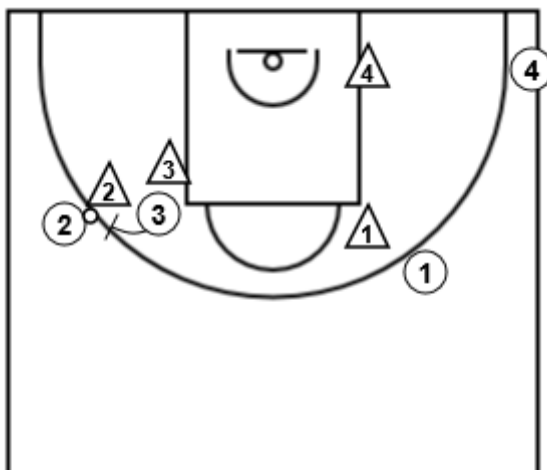
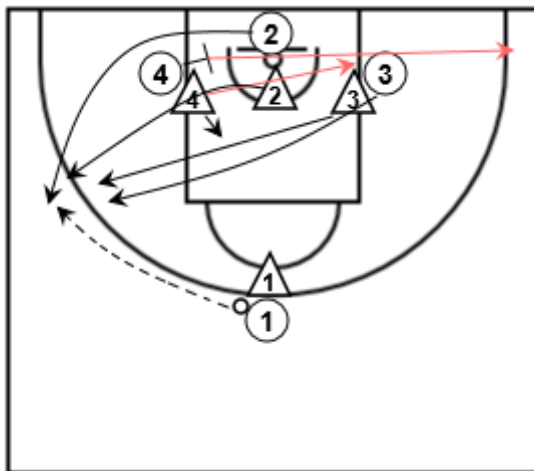


Luego, debido a que el jugador con balón no tenía tantas opciones de tiro la variante fue que la jugadora 1 pase el balón a 4 que no cae para ir a buscar el pase mano en mano (importante: antes del pase, 1 debe mantener “viva” a la defensa de 4 para generar un 2x1 y luego ir a buscar el mano en mano):



Situación 5: defensa del PNR en el lateral

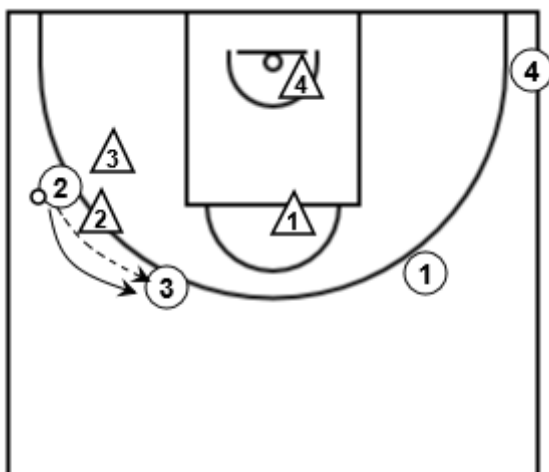
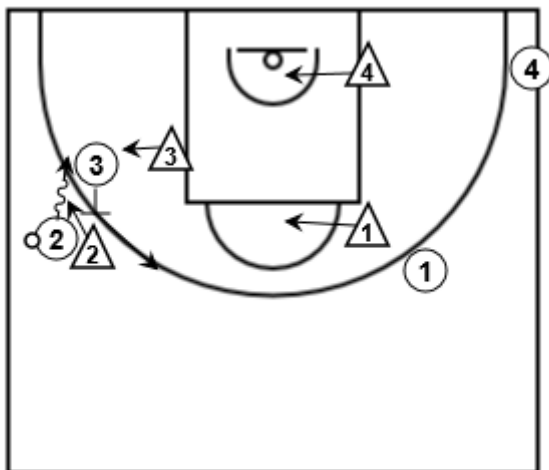
Arrancamos la situación desde un 4x4 en formación Diamante.



Si hay defensa “step”: jugamos con el pase a la cortinadora

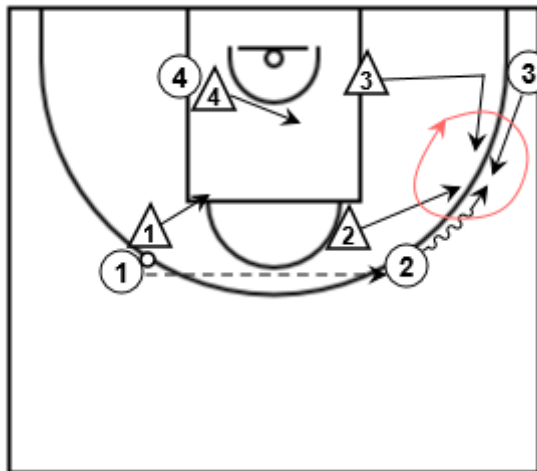
Si hay cambio en defensa, jugamos con el tema del reloj de posesión: si el reloj marca 14 segundos o más, se busca jugar con la grande. Si marca 10 segundos (o menos), la alera busca jugarle a la grande.

Si se defiende “fondo”: jugamos similar a la regla que usamos para fondo por eje (acá hace hincapié-como en cuando es en eje- de mantener “vivo” a la defensa de la cortinadora para lograr ese 2x1 y luego pasar y jugar el mano en mano):

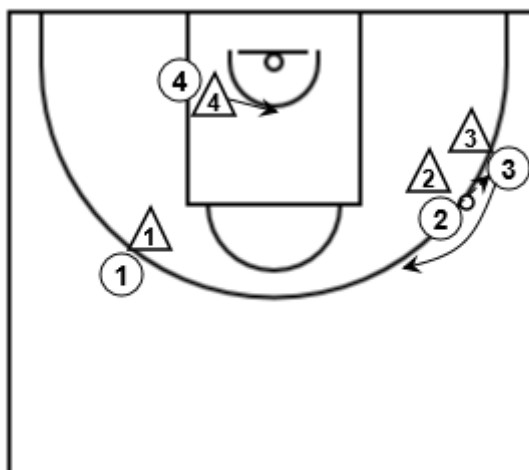


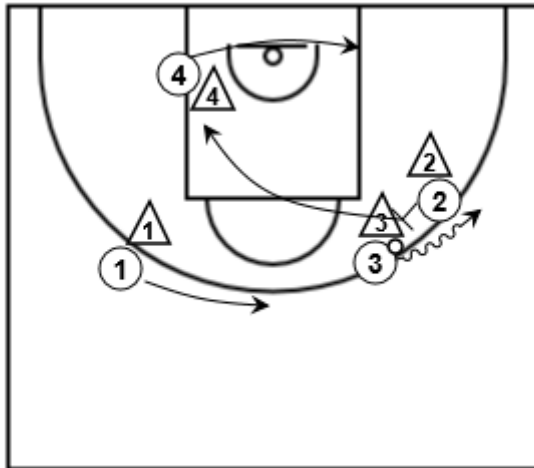
Situación 6: 4X4 para jugar a través de un pase mano en mano

Se juega el pase dentro de la línea de 3 puntos entre las jugadoras 2 y 3:



- Si la defensa de 3 es “seguidor”, 3 ataca el aro.
- Si hay paso de ayuda de la grande (en este caso 4), la receptora del balón pasa a la otra alera que decide si tira o asiste a 4.
- Si la defensa de 3 pasa por el medio, hay repick y barrida de 4 al poste bajo, 2 cae “en panza” y 1 reemplaza hacia el eje (se ve en los siguientes gráficos):





Reflexiones finales del disertante:

- Hacer mucho hincapié la práctica de todas las situaciones mostradas;
- Convencer a los jugadores y jugadoras de la distribución del balón;
- Convencer al anotador o anotadora para que vea las opciones de crear ventajas para los compañeros.