



MANUEL ANGLESE

"Metodología del Juego por Conceptos en la Estructura 4 y 1: Espaciado, Comportamientos sin Balón y Dinámicas de Toma de Decisiones"

1. Resumen Técnico-Táctico

La disertación presenta un modelo integral de **Juego por Conceptos** basado en una formación de **cuatro jugadores abiertos y uno por dentro (4 y 1)**. El objetivo metodológico central es construir una base conceptual sólida, previa al uso de sistemas rígidos o del *pick and roll*, que otorgue a los atletas herramientas de toma de decisiones tanto en roles principales como secundarios, involucrando a los cinco jugadores en el plano ofensivo para evitar la dependencia de anotadores individuales.

A. Filosofía de Juego y Premisas Ofensivas Primarias

El sistema se rige por cinco pilares fundamentales antes de estructurar el movimiento:

- **Verticalidad absoluta:** Toda acción de penetración iniciada con balón debe dirigirse con máxima agresividad hacia el aro, buscando bandejas o colapsar la defensa.
- **No consecutividad:** Se prohíbe realizar dos penetraciones seguidas en la misma acción ofensiva, a menos que el jugador "avive" el balón mediante el uso del dribbling de reajuste.
- **Eficacia en la recepción:** El receptor de una descarga debe estar mecánicamente preparado (*ready*) para ejecutar un tiro a pie firme ("tiro de práctica") o dar continuidad inmediata al balón.
- **Ataque a contrapierna:** Tras recibir el balón por línea de pase o pase extra, es obligatorio atacar el lado contrario de donde proviene la pelota para tomar al bloque defensivo en su desplazamiento de recuperación (*closeout*).
- **Disposición geométrica en pista:** La estructura se monta utilizando los quiebres de la línea de tres puntos, las posiciones perimetrales de 60 grados en ambos perfiles y la fijación del poste medio.

B. Taxonomía de las Penetraciones y Comportamientos sin Balón

El núcleo táctico del sistema radica en la división estricta de las acciones según el espacio ocupado:



1. Penetraciones Cortas vs. Largas:

- **Corta:** Aquella en la que el portador del balón *no pisa* la pintura con ambos pies. Al descargar, el penetrador se reubica de inmediato en su posición perimetral de origen.
- **Larga:** El portador *pisa la pintura con los dos pies*. Tras soltar el pase, tiene prohibido retroceder de espaldas; debe realizar medio giro debajo del aro, continuar corriendo y reubicarse en el lado contrario para mantener el patrón dinámico.

2. Comportamientos sin Balón (Cortos vs. Largos):

- **Corto:** Se da ante la presencia de un jugador adyacente o delante del balón. El jugador sin pelota se reubica únicamente mediante un paso largo lateral.
- **Largo:** Se produce cuando el jugador tiene la cancha libre por delante. Está prohibido desplazarse en postura defensiva o caminar; el jugador debe correr atacando el espacio, situándose un paso por delante de la línea del balón.

C. Componentes Dinámicos y Comandos Verbales

Para evitar que la estructura 4 y 1 se vuelva estática, se incorporan comandos específicos:

- **"Vení" (Pase Boomerang):** Acción de pase y devolución rápida en el perímetro para abrir líneas de pase y atacar defensores sobre la marcha.
- **"Seguí":** Comando que activa la inversión o reverso continuo del balón a través del perímetro.
- **"Suelto":** Reemplaza al tradicional mano a mano (*hand-off*). El portador del balón cede la pelota con espacio previo para otorgar mayor verticalidad de uno contra uno al receptor o forzar un cambio defensivo ventajoso para armar un *pick and roll*.
- **"Voy" (Bloqueo Falso / Ghost Screen):** Acción donde el jugador cuatro simula ir a bloquear y corta recto en velocidad hacia el perímetro para recibir un pase libre.

D. Variantes del Eje Interior y Bloqueos

- **"Pecho":** Comando que activa el *pick and roll* convencional de la estructura, orientado con el ángulo del bloqueo hacia la esquina, jugándose siempre hacia el lado de dos jugadores perimetrales.
- **Fijación en el Poste Bajo/Medio:** Al ingresar el balón al poste, el equipo adopta un espaciado de quiebre y doble 60 grados, mientras que un jugador ocupa el espacio alineado al *dunker spot*. Metodológicamente, se establece que el "último"



jugador del perímetro (o un jugador direccionado por estrategia) realice un corte directo al aro.

- **"Cierre":** Activado tras la salida del balón del poste medio. Puede ser **Cierre Arriba** (bloqueo directo en el eje de espaldas al aro con ángulo hacia el perfil hábil) o **Cierre Abajo** (ante falta de tiempo o defensas que cambian excelentemente; consiste en un pase *boomerang* para desafiar en romper y descargar de forma consecutiva).

2. Desglose e Inicio de Ejercicios en Pista

A continuación se detallan los bloques prácticos y ejercicios en cancha que ejecutó el disertante con los jugadores, especificando el momento exacto de su inicio:

- **Ejercicio 1: Dinámica Básica de Penetración Corta (2 contra 0)**
 - *Descripción:* Desde la posición de 60 grados, el jugador con balón ataca el aro en línea vertical y, sin pisar la pintura, realiza una descarga corta hacia la esquina. El receptor ejecuta un comportamiento corto (paso lateral). Tras el pase, el penetrador regresa rápidamente sobre sus pasos al origen. Se ejecuta en ambos perfiles y con foco en pases a una mano desde el dribbling.
- **Ejercicio 2: Penetración Larga con Reubicación al Lado Contrario (2 contra 0)**
 - *Descripción:* El jugador perimetral penetra de forma profunda pisando la pintura con los dos pies y descarga a la esquina. El pasador no le da la nuca al balón; continúa su carrera por debajo del aro, realiza medio giro y corre a gran velocidad a ocupar la posición vacía en el lado contrario de la cancha. El receptor simula el tiro a pie firme.
- **- Ejercicio 3: Secuencia Combinada Larga-Corta con Regla de Balón al Piso (2 contra 0 con Pasador)**
 - *Descripción:* Se encadenan los conceptos anteriores sumando un tiro real. El primer jugador ataca largo, descarga a la esquina y corre al lado opuesto. El receptor perimetral amaga el tiro, deja correr el balón, reajusta el espacio y ataca con una penetración corta hacia el eje, descargando para el tiro del tercer compañero. Se impone la regla de que todos deben estar perfectamente reubicados en sus puestos antes de que el balón lanzado toque el suelo.



- - **Ejercicio 4: Penetraciones desde el Quiebre de Línea y Corner (2 contra 0)**
 - *Descripción:* Trabajo específico de espaciado desde el quiebre perimetral. Si la penetración es por la esquina hacia el fondo (comportamiento largo por zona libre), el compañero del perímetro corre atacando el espacio para recibir de frente y lanzar. Si la penetración es hacia el centro por línea final, el penetrador debe retornar estrictamente a su cuadrante de origen.

- - **Ejercicio 5: Introducción del Poste Medio y Dribbling de Reajuste (3 contra 0)**
 - *Descripción:* Se posiciona un jugador simulando el poste medio. El base realiza una penetración corta hacia el eje, dobla el pase al poste y retrocede. El jugador de poste medio, al no poder definir, utiliza el dribbling hacia el perímetro para "avivar" el balón y resetear las reglas, permitiendo una segunda penetración inmediata del escolta hacia el lado contrario.

- - **Ejercicio 6: Encadenamiento de Extra Pase sobre Penetración Profunda (3 contra 0)**
 - *Descripción:* Construcción colectiva de tres jugadores perimetrales. Ataque vertical profundo (largo) a la pintura, descarga hacia el quiebre y pase extra inmediato hacia la esquina para tiro de tres puntos. Se penaliza severamente el regresar caminando o correr dando la espalda a la jugada.

- - **Ejercicio 7: Aplicación Práctica de Comandos de Animación (4 contra 0 - Estructura Abierta)**
 - *Descripción:* Los cuatro jugadores perimetrales circulan el balón libremente por concepto en la pista con la restricción de realizar un mínimo de 5 pases obligatorios antes de lanzar. Durante la secuencia, deben integrar de manera obligada los comandos auditivos explicados: al menos dos pases en combinación "Vení" (*boomerang*) y una acción de desmarque bajo el comando "Suelto".



- - **Ejercicio 8: Mecánica de Caídas en Bloqueo Directo "Pecho" (4 y 1 con Defensas Virtuales)**
 - *Descripción:* Incorporación del jugador interior (*Big Men*). El portador del balón llama al comando "Pecho". El interno sube a bloquear orientando la cola a la esquina hacia el lado de dos jugadores. Se ejecuta el *pick and roll*; si el interno rueda y no recibe la bola, continúa su trayectoria hacia el lado contrario, mientras los perimetrales rotan en comportamientos cortos laterales para equilibrar la cancha.

- - **Ejercicio 9: Rotación y Cortes ante Balón al Poste Bajo (4 y 1)**
 - *Descripción:* Simulación de llegada del balón al poste bajo/medio. En el momento en que se introduce el pase interior, el jugador ubicado como "último" en la rotación perimetral realiza un corte veloz y agresivo en diagonal hacia el *dunker spot* (debajo del aro). El resto del perímetro permuta un puesto lateralmente para dejar el lado del poste completamente aclarado para el juego 1c1.

- - **Ejercicio 10: Continuidad Completa: Circulación, Posteo y Salida en "Cierre" (4 y 1)**
 - *Descripción:* Ejercicio de síntesis total. Se inicia con circulación perimetral libre, se introduce el balón al poste medio con el correspondiente corte al *dunker spot*. El poste simula el colapso defensivo y saca el balón hacia el perímetro. Automáticamente, el portador reajusta el espacio a 45 grados y el interno corre a toda velocidad realizando una trayectoria en "L" para ejecutar un bloqueo directo ciego bajo el concepto de **Cierre Arriba**.