



DOMINAR LA CORTINA DIRECTA

Cómo construir ventajas, leer la defensa y desarrollar un pick and roll efectivo

Del sistema a la lectura: cortina directa, spacing, ventajas y toma de decisiones en 5x5.

La propuesta apunta especialmente a entrenadores que ya conocen el pick and roll pero quieren **profundizar en cómo enseñarlo, cuándo utilizarlo, cómo modificarlo según la defensa y cómo integrarlo dentro de una**

estructura ofensiva de 5x5.

Resumen académico completo

La capacitación presenta un análisis integral del **uso de la cortina directa o pick and roll como herramienta ofensiva**, pero su contenido excede la enseñanza mecánica de la acción.

Piccato parte de una premisa metodológica fundamental: **el modelo ofensivo debe construirse a partir de las características de los jugadores disponibles.**

El entrenador explica que durante las últimas temporadas intentó desarrollar el juego de cortina directa, comprobando que los resultados dependieron en gran medida de las características de los jugadores y no exclusivamente de la calidad del entrenador.

Esto lo lleva a analizar:

- cantidad de manejadores;
- capacidad de dribbling;
- capacidad de parada y tiro;
- porcentaje de tiro exterior;
- características del ala-pívot;
- características del pívot;
- capacidad de pase;
- capacidad atlética;
- capacidad de interpretar las situaciones.

Uno de los conceptos más relevantes es la necesidad de **simplificar el modelo ofensivo** cuando existe poco tiempo de entrenamiento.

Piccato explica que, debido a la gran cantidad de partidos y al reducido tiempo disponible, prefiere trabajar:

“pocas cosas: espacio, una formación básica y sobre el defensor, qué hace la defensa, cómo actuar.”

La estructura ofensiva debe ser sencilla, pero las decisiones deben ser complejas.

Por ello distingue entre:

Sistema Una organización inicial que permite llegar a determinadas situaciones.

Juego La capacidad de modificar esa organización según la defensa.

La formación se estructura alrededor de la idea:

formación simple + spacing + cortina directa + lectura defensiva + respuesta.

4. Filosofía o visión del disertante sobre el juego

4.1. El básquet es una respuesta

Una de las frases que mejor resume la filosofía del disertante aparece alrededor del minuto **06:14**:

“El básquet es eso: poder dar respuesta a lo que sucede en el campo, defensa, ataque y viceversa.”

Este concepto atraviesa toda la capacitación.

La ofensiva no debe ejecutarse independientemente de la defensa.

La acción defensiva determina la respuesta ofensiva.

4.2. No jugar de memoria Piccato vuelve reiteradamente sobre esta idea.

Alrededor de **01:00:16** señala: **“No jueguen de memoria.”**

Y posteriormente explica que el sistema no cambia necesariamente; lo que cambia es la respuesta del jugador frente a los diferentes escenarios.

Esto permite sintetizar su filosofía en:

Mismo marco ofensivo + diferentes respuestas.

4.3. El jugador como intérprete

El entrenador no quiere jugadores que simplemente sepan ejecutar.

Busca jugadores que puedan:

- percibir;
- identificar una ventaja;
- reconocer una desventaja;
- elegir;
- modificar su posición;
- seleccionar el pase;
- decidir cuándo tirar;
- decidir cuándo penetrar.

La palabra que aparece constantemente es: **“Percibir.”** Y luego: **“Decidir.”**

4.4. El entrenamiento debe reproducir el juego

Piccato considera que el aprendizaje no debe quedar encerrado en ejercicios técnicos aislados.

Por eso expresa que quiere llegar: **“rápido al cinco contra cinco.”**

Cuando detecta un déficit técnico dentro del 5x5, propone salir momentáneamente de la situación, trabajar la técnica y regresar nuevamente al juego.

Esto implica una metodología:

5x5 → detectar problema → aislar problema → corregir → regresar al 5x5.

5. Construcción del equipo para jugar cortina directa

Una parte particularmente valiosa de la capacitación es que Piccato no comienza explicando un sistema.

Comienza explicando: **qué jugadores necesita.**

Manejadores

Considera conveniente contar con **al menos dos jugadores perimetrales capaces de manejar el balón.**

Además, plantea como referencia un rango de aproximadamente **37 % o superior** en situaciones de dribbling, parada y tiro asociadas al pick and roll.

Menciona como referencia a Donald Sims y un rendimiento cercano al 40 % en esa situación.

Ala-pivot / posición 4

Debe:

- tener capacidad de tiro de tres;
- comprender el pase;
- reconocer dónde pasar;
- recibir después de la situación inicial de 2x2;
- prolongar la ventaja.

Piccato establece como referencia un **35 % mínimo de tres puntos** para ese jugador.

Pivot / posición 5

Se busca preferentemente:

- jugador atlético;
- buen roll;
- capacidad de caer hacia el aro;
- capacidad para generar ventajas después del bloqueo.

6. Fundamentos técnicos desarrollados

Dribbling

Se trabaja especialmente:

- dribbling de progresión;
- cambio de dirección;
- aceleración;
- dribbling para atacar;
- dribbling contra defensa agresiva;
- dribbling después de recibir;
- dribbling asociado a parada y tiro.

Parada y tiro

Es uno de los fundamentos que Piccato considera decisivos para que el pick and roll realmente genere ventaja.

El jugador debe poder:

- utilizar el bloqueo;
- separarse;
- parar;
- tirar.

Hacia el final de la capacitación insiste explícitamente en:

“dribbling, parada y tiro.”

Pase

Se desarrollan:

- primer pase;
 - segundo pase;
 - pase hacia adelante;
 - pase atrás;
 - pase interior;
 - skip pass;
 - pase después de penetración;
 - pase al roll;
 - pase al jugador abierto;
 - pase para mantener la ventaja.
-

Recepción

Especialmente:

- recepción dinámica;
 - recepción después del primer pase;
 - recepción con intención ofensiva;
 - recepción interior;
 - recepción en ventaja.
-

Cortina

Se desarrolla:

- ángulo de bloqueo;
 - cambio de ángulo;
 - cortina al defensor;
 - cortina sobre el hombre y no sobre el espacio;
 - contacto;
 - separación;
 - re-pick;
 - continuación hacia el aro.
-

Técnica del jugador grande

Se trabaja específicamente:

- ángulo de bloqueo;
 - caída al aro;
 - roll;
 - separación;
 - capacidad para bloquear y volver a bloquear;
 - lectura del defensor.
-

7. Fundamentos tácticos

Los principales conceptos tácticos son:

Spacing

La distribución espacial aparece como uno de los pilares de toda la propuesta.

Profundidad y amplitud

Desde la transición se busca:

ganar profundidad + ganar amplitud.

Cortina directa

Es la acción central.

Pick and roll

Se utiliza como herramienta para generar ventajas.

Segundo pick and roll

Aparece repetidamente como continuidad cuando la primera acción no produce ventaja suficiente.

Pop

El bloqueador puede abrirse para convertirse en receptor exterior.

Roll

El grande cae hacia el aro.

Skip pass

Se utiliza especialmente ante ayudas defensivas.

Handoff

Aparece como alternativa dentro de la misma estructura ofensiva.

Triangulación

Se plantea para generar una respuesta colectiva frente a ayudas agresivas.

Posteo al pase siguiente

El jugador interior no necesariamente ocupa inmediatamente la posición de poste; puede hacerlo después del siguiente pase.

Back pick

Se utiliza dentro de determinadas respuestas ofensivas.

Cambio de ángulo

Fundamental para modificar la relación entre bloqueador y defensor.

Cambio de dirección

Se utiliza para atacar al defensor después de modificar su trayectoria.

8. Metodología de enseñanza y entrenamiento

8.1. Enseñar desde las características del jugador

La primera decisión metodológica no es:

“¿Qué sistema voy a utilizar?”

sino:

“¿Qué jugadores tengo?”

El modelo ofensivo se adapta a:

- talento;
 - tiro;
 - manejo;
 - capacidad atlética;
 - lectura.
-

8.2. Pocas reglas

La metodología de Piccato busca reducir la cantidad de información.

La estructura básica es:

1. ocupación espacial;
2. llegada jugando;
3. cortina directa;
4. lectura defensiva;
5. respuesta.

Esto facilita la transferencia al juego.

8.3. Una acción, varias respuestas

El entrenador explica un movimiento simple y dentro de él establece **tres variables**.

Esta metodología aparece aproximadamente entre **20:00 y 24:00**.

La finalidad es evitar tener una gran cantidad de sistemas diferentes.

8.4. Entrenamiento basado en el defensor

El jugador no aprende:

“siempre hago X”.

Aprende:

“si la defensa hace X, respondo Y.”

Por ejemplo:

Defensa agresiva

→ generar pase hacia adelante / aprovechar ventaja / triangulación.

Defensa flotada

→ atacar el espacio disponible.

Cambio

→ atacar al grande o la ventaja correspondiente.

Ayuda vertical

→ triangular / roll / skip.

Ayuda horizontal

→ modificar el comportamiento del bloqueo y atacar la cobertura.

9. Desglose cronológico de la capacitación

Los tiempos corresponden al inicio de los bloques identificables en la transcripción.

00:00 – Presentación y filosofía

Piccato introduce su perspectiva.

Aclara que no pretende presentar “cosas innovadoras” y que sus ideas son producto de un proceso de aprendizaje, análisis y procesamiento de conceptos de diferentes entrenadores.

01:00 – Características de los jugadores

Explica que la primera variable para desarrollar el pick and roll son las características de los jugadores.

Se analiza:

- dos buenos manejadores;
 - tiro;
 - dribbling;
 - parada y tiro;
 - posición 4;
 - posición 5.
-

04:36 – Distribución del espacio

Se introduce el concepto de **spacing**.

Se plantea una estructura simple para jugar pick and roll.

La zona del **vértice/elbow** aparece como ubicación preferente.

05:40 – 06:20 | Pick and roll desde el vértice

Se establece la zona de preferencia para iniciar la cortina directa.

El objetivo no es el dibujo sino:

percibir → decidir según la defensa.

06:30 – 08:00 | Llegar jugando

Se organiza la transición:

- rebote;
- pase;
- ocupación de calles;
- amplitud;
- profundidad;
- llegada del pívot;
- pick and roll.

Objetivo

Llegar al ataque organizado sin detener completamente el juego.

08:35 – 10:00 | Ventaja y desventaja

Se trabaja sobre:

- pintura abierta;
- aceleración;
- ataque al aro;
- defensa retrasada;
- defensa flotada;
- cambio de dirección hacia el roll.

10:10 – 12:00 | Simplificación por falta de tiempo

Piccato explica la realidad competitiva:

- aproximadamente un partido cada 1,7 días en determinado período;
- poco tiempo de entrenamiento.

Por eso prioriza:

- pocas acciones;
- estructura simple;
- lectura defensiva.

12:30 – 14:30 | Transición + cortina directa

Se desarrolla una situación de **5x5**.

Se trabajan:

- carrera;
- reemplazos;
- ventaja;
- desventaja;
- segundo pase;
- llegada a esquina;
- pick and roll.

15:00 – 18:00 | Variantes desde llegada jugando

Aparecen:

- ataque al aro;
- cortina directa;

- segundo pick;
- pase de continuidad;
- tiro.

Piccato establece un principio central:

hacer la cortina directa y sacar el balón hacia donde se quiera.

18:00 – 20:00 | Involucrar diferentes jugadores

Se analiza cómo utilizar la cortina directa para involucrar:

- base;
- escolta;
- alero.

La selección del jugador que juega la acción depende de las características y del defensor que se desea atacar.

20:00 – 24:00 | Movimiento simple con tres variables

Este es uno de los bloques metodológicos centrales.

Se plantea:

Un movimiento ofensivo.

Dentro de él:

Tres variables.

La finalidad es reducir el volumen de sistemas y aumentar la capacidad de adaptación.

Se trabajan:

- primer bloqueo;
- segundo pick;
- pop;
- tiro;
- cambio;
- puerta atrás;
- handoff;
- reversión.

24:10 – 25:00 | Lectura defensiva

Se incorpora explícitamente la defensa.

Aparecen:

- negación;
 - dribbling;
 - acercamiento a la línea de pase;
 - puerta atrás;
 - cambio.
-

25:10 – 27:30 | Llegar rápidamente al 5x5

Piccato explica su metodología:

“Rápido al cinco contra cinco, muy rápido.”

Cuando aparece un déficit técnico:

5x5 → corrección técnica → regreso al 5x5.

Se trabaja la misma acción con diferentes jugadores.

28:00 – 30:00 | 5x5 y criterios defensivos

Se incorporan cinco defensores.

La intención es que los cinco jugadores ofensivos tengan:

“un criterio parecido”.

El ataque y la defensa son considerados una dualidad.

30:00 – 34:00 | Ataque contra defensa agresiva

Se estudia una defensa con ayuda vertical y agresiva.

Respuesta ofensiva

- atacar;
 - crear línea de pase;
 - acercarse al balón;
 - generar segunda línea de pase;
 - roll;
 - tiro;
 - pase extra.
-

34:00 – 36:30 | Ventaja y pase

Se trabaja:

- primer pase;
- segundo pase;
- ataque del espacio;
- tiro;
- skip;
- penetración.

El jugador debe reconocer el momento de la ventaja.

36:30 – 38:30 | 4x3

Se plantea explícitamente la idea de:

4 contra 3

cuando la defensa se compromete agresivamente.

El principio:

“Un pique de más, perdiste ventaja.”

Se trabaja la necesidad de aprovechar rápidamente la superioridad temporal.

38:30 – 40:00 | Triangulación

Se introduce la triangulación ante defensas agresivas.

Los jugadores cercanos al balón deben reorganizarse.

40:00 – 43:30 | Situaciones dinámicas

Se trabaja la relación:

penetración → ayuda → espacio → ventaja.

Piccato detiene las acciones para que los jugadores identifiquen exactamente dónde estaba la ventaja.

43:58 – 46:00 | Características del jugador 4

Uno de los bloques más formativos.

El jugador 4 debe:

- tirar de tres;
 - recibir el primer pase;
 - comprender dónde pasar;
 - identificar si tiene ventaja;
 - utilizar roll o skip.
-

46:30 – 48:30 | Ayuda vertical vs ayuda horizontal

Se comparan dos comportamientos defensivos:

Ayuda vertical

La respuesta ofensiva incluye:

- triangulación;
- roll;
- skip.

Ayuda horizontal / flat

Se modifica el modo de atacar el pick and roll.

48:00 – 50:00 | Atacar la defensa flat

Se trabaja:

- cortinar al hombre;

- no al espacio;
 - bajar al defensor;
 - cambiar de dirección;
 - generar separación.
-

50:00 – 53:00 | Posteo al pase siguiente

Aparece un concepto central:

Postear al pase siguiente.

El grande no abandona la acción después de realizar el bloqueo.

Debe buscar una posición interior favorable cuando el balón se mueve.

53:00 – 56:00 | Defensa flotada / flat / back

Se presentan diferentes comportamientos defensivos.

Se trabaja:

- separación;
 - 1x1;
 - ataque del espacio;
 - relación entre balón y defensor;
 - segundo pick.
-

55:10 – 57:00 | Grande con dos pies en pintura

Se plantea como objetivo ofensivo:

recibir con los dos pies dentro de la pintura.

Se analiza cómo construir un sistema que permita generar esa ventaja.

58:00 – 60:00 | Handoff y conexión 2x2 → 5x5

Piccato explica una idea muy importante:

La cortina directa no es solamente una acción **2x2**.

La situación inicial de 2x2 produce consecuencias sobre los otros tres jugadores.

Por lo tanto:

2x2 → ventaja → 5x5.

61:00 – 64:00 | Defensa flat y cambio a dos

Se presenta una defensa:

- flat;
- ayuda horizontal;
- cambio a dos.

Se trabaja cómo el ataque debe interpretar el comportamiento defensivo.

64:00 – 68:00 | Ataque al cambio

El cambio defensivo se convierte en una situación de:

- 1x1;
- ventaja interior;
- ventaja perimetral;
- separación;
- tiro.

Se incorpora además el reloj:

Más de 10 segundos

Se puede continuar buscando ventaja.

Menos de 10 segundos

Se prioriza el **1x1**.

68:00 – 70:00 | Encontrar dónde está la ventaja

Piccato detiene el ejercicio y pregunta:

“¿Dónde hay ventaja?”

Se identifican dos posibles lugares de ventaja.

El principio es:

atacar donde tenemos ventaja.

70:00 – 72:30 | Ventaja dentro / ventaja fuera

Se trabaja la lectura del 1x1:

- ventaja interior;
 - ventaja exterior;
 - cambio de dirección;
 - separación;
 - pase;
 - corte.
-

72:00 – 75:00 | Pick and roll + cambio a dos

Se desarrolla una situación en la que la defensa busca forzar el cambio.

Se analizan:

- salida;
 - separación;
 - pase;
 - corte;
 - prohibición temporal de determinadas respuestas para provocar una lectura específica.
-

75:00 – 78:00 | Cambio a dos desde lateral

Se trabaja:

- posición del grande;
 - salida diagonal;
 - separación;
 - espacio;
 - movimiento de los otros jugadores;
 - ventaja interior/perimetral.
-

78:00 – 80:00 | Pick and roll lateral

Se incorporan:

- cambio de ángulo;
 - cambio de dirección;
 - penetración;
 - parada y tiro;
 - ataque de la pierna del defensor.
-

80:00 – 82:30 | Pase atrás y 3x2

Se presenta una situación donde una defensa agresiva permite:

3 atacantes contra 2 defensores.

Aparecen:

- pase atrás;
 - alto-bajo;
 - skip;
 - continuidad ofensiva.
-

82:30 – 84:00 | Síntesis: percibir y decidir

Piccato sintetiza las lecturas:

flotado → cambio de ángulo

agresivo → penetración

ayuda → pase atrás

La secuencia es presentada como una demostración de:

percibir + decidir.

84:40 – 87:00 | Técnica individual

Se pasa a un bloque específico de técnica.

Se organiza:

- internos;
- perimetrales;
- tres balones;
- trabajo sin defensa.

El objetivo es corregir fundamentos específicos relacionados con el pick and roll.

87:00 – 90:00 | Dribbling + cambio + tiro

Se trabaja:

- ataque;
- cambio;
- aceleración;
- tiro;
- defensa por detrás;
- pausa;
- tres repeticiones.

Aquí sí aparece explícitamente una referencia de:

3 repeticiones.

90:00 – 93:00 | Defensa agresiva y defensa flotada

Se entrenan dos variables:

Contra defensa agresiva

- ataque;
- contacto;
- pick and roll;
- cambio;
- aceleración.

Contra defensa flotada

- cambio de ángulo;
 - cambio de dirección;
 - parada y tiro.
-

93:00 – 94:50 | Técnica del bloqueo

Cierre con énfasis en:

- dribbling;
 - parada y tiro;
 - ángulo del bloqueo;
 - rol;
 - re-pick;
 - separación;
 - lectura de la cobertura.
-

10. Situaciones de juego identificadas

Situación	Presencia en la capacitación
1x1	Sí, especialmente ataque al cambio y separación
2x2	Sí, situación inicial del pick and roll
3x2	Sí, explícita alrededor de 82'
4x3	Sí, explícita alrededor de 36'
5x5	Sí, eje metodológico permanente
3x3	No aparece como formato estructurado identificable
4x4	No aparece como formato estructurado identificable

Es importante no atribuirle a la capacitación series formales que la transcripción no especifica. En general, Piccato trabaja con **repeticiones situacionales**, correcciones y regreso al 5x5 más que con un esquema rígido de series y pausas.

11. Sets y progresiones identificables

Progresión principal

Técnica individual → 1x1 → 2x2 → superioridad → 5x5.

Pero el modelo metodológico más característico es:

5x5 → detectar problema → aislar problema → corregir → volver al 5x5.

Repeticiones identificables

- Tres variables dentro de un movimiento ofensivo.
- Tres jugadores diferentes involucrados en la misma estructura.
- Tres repeticiones explícitas del trabajo técnico final.
- Repetición de las situaciones hacia ambos lados.
- Repeticiones con distintas coberturas defensivas.

12. Temas principales con tiempos de inicio para edición

Tiempo	Tema
00:00	Presentación y filosofía
01:00	Características de los jugadores
04:36	Spacing y ubicación del pick and roll
05:40	Pick and roll desde vértice/elbow
06:30	Llegar jugando
08:35	Ventaja, desventaja y pintura abierta
10:10	Poco tiempo de entrenamiento
12:30	5x5 y transición
15:00	Cortina directa y segundo pick
18:00	Involucrar distintos manejadores
20:00	Un movimiento con tres variables
24:10	Lectura de la defensa
25:10	Metodología: rápido al 5x5
30:00	Defensa agresiva
36:30	Situación 4x3
38:30	Triangulación
43:58	Rol del jugador 4
46:30	Ayuda vertical vs horizontal
48:00	Ataque a defensa flat
50:00	Posteo al pase siguiente
53:00	Defensa flotada/flat/back
55:10	Recepción del grande con dos pies en pintura
58:00	Handoff y relación 2x2–5x5
61:00	Flat y cambio a dos
64:00	Ataque al cambio
68:00	Identificación de ventajas
70:00	Ventaja dentro / fuera
72:00	Pick and roll + cambio
75:00	Cambio a dos desde lateral
78:00	Pick and roll lateral
80:00	Pase atrás y 3x2
82:30	Percibir y decidir
84:40	Técnica individual
87:00	Dribbling, cambio y tiro
90:00	Defensa agresiva vs flotada

Tiempo	Tema
93:00	Ángulo de bloqueo y re-pick

13. Relación temática con ENEBA Nivel 2

Existe una correspondencia muy fuerte con los contenidos de **Nivel 2**, especialmente porque el plan de estudios del Instituto CAB contempla explícitamente **juego por conceptos, acciones técnico-tácticas de ataque, sistemas ofensivos, gestión del entrenamiento y resolución de situaciones de juego**.

Contenidos relacionados

Juego por conceptos

- spacing;
- ventajas;
- lectura defensiva;
- continuidad.

Acciones técnico-tácticas ofensivas

- bloqueo directo;
- dribbling;
- pase;
- tiro;
- roll;
- pop;
- handoff.

Sistemas ofensivos

- estructura inicial;
- llegada jugando;
- diferentes variantes del mismo sistema;
- selección del jugador a involucrar.

Resolución de situaciones

- defensa agresiva;
- defensa flat;
- cambios;
- ayudas;
- situaciones 1x1;
- superioridades 4x3 y 3x2.

Capacidades profesionales asociadas

El entrenador puede fortalecer su capacidad para:

- seleccionar contenidos según los jugadores;
- construir una estructura ofensiva;
- analizar la defensa;
- diseñar progresiones;
- corregir fundamentos;
- trasladar la técnica al 5x5;
- enseñar toma de decisiones;
- adaptar el entrenamiento al tiempo disponible.

14. Relación temática con ENEBA Nivel 3

En **Nivel 3**, la correspondencia se vuelve particularmente relevante por el componente de **análisis estratégico y adaptación del modelo ofensivo a las características de los jugadores y a los comportamientos defensivos**.

La capacitación aporta contenidos especialmente útiles para:

Análisis del juego

Identificar:

- cobertura;
- ayuda;
- cambio;
- ventaja;
- desventaja.

Diseño estratégico

Seleccionar:

- qué jugador involucrar;
- qué defensor atacar;
- desde qué sector;
- qué estructura espacial utilizar.

Desarrollo del modelo de juego

La capacitación propone que el modelo ofensivo no sea una colección de sistemas, sino una estructura de principios y respuestas.

Gestión del entrenamiento

El entrenador debe decidir qué enseñar teniendo en cuenta:

- cantidad de partidos;
 - cantidad de entrenamientos;
 - características de los jugadores;
 - necesidades competitivas.
-

15. Relación con contenidos formativos FIBA/WABC

La correspondencia con los materiales formativos FIBA/WABC es particularmente directa en el área de **táctica ofensiva, screening, pick and roll, re-screening, toma de decisiones y construcción de oportunidades de lanzamiento**.

El manual WABC Level 2 incluye específicamente contenidos sobre **screening, middle pick and roll, re-screening, movimiento ofensivo, desarrollo de la toma de decisiones y generación de oportunidades de anotación mediante pases adicionales**.

Esto se relaciona con la capacitación en:

- pick and roll;
- segundo pick;
- re-pick;
- roll;
- pop;
- spacing;
- segundo pase;
- lectura de ayudas;
- toma de decisiones;
- ventaja/desventaja;
- ataque de diferentes coberturas.

También es consistente con el enfoque de formación por competencias que actualmente plantea el Nivel 2 de ENEBA, centrado en aquello que el entrenador puede hacer en situaciones reales de entrenamiento y competencia.

16. Capacidades profesionales que desarrolla la capacitación

Capacidad 1 — Analizar las características del plantel No diseñar el sistema antes de conocer a los jugadores.

Capacidad 2 — Diseñar un modelo ofensivo simple Reducir cantidad de sistemas y aumentar la capacidad de lectura.

Capacidad 3 — Enseñar pick and roll No solamente ejecutarlo, sino comprender sus diferentes respuestas.

Capacidad 4 — Analizar coberturas defensivas Reconocer:

- agresividad;
- flat;
- back;
- cambio;
- ayuda vertical;
- ayuda horizontal.

Capacidad 5 — Enseñar toma de decisiones El jugador aprende a:

percibir → decidir → ejecutar.

Capacidad 6 — Integrar técnica y táctica La técnica individual aparece vinculada al problema táctico.

Capacidad 7 — Diseñar progresiones Desde situaciones reducidas hasta 5x5.

Capacidad 8 — Corregir sin perder transferencia Detectar el problema, aislarlo y volver al juego.

Capacidad 9 — Optimizar el tiempo de entrenamiento Especialmente relevante para equipos con calendario competitivo intenso.

Capacidad 10 — Desarrollar autonomía El jugador debe poder encontrar la respuesta sin depender permanentemente de una orden del entrenador.

17. Selección de los ejercicios más valiosos para destacar

★ 1. Llegar jugando + pick and roll 06:30 – 10:00

Contenidos

- transición;
- profundidad;
- amplitud;
- ocupación de esquinas;
- pintura abierta;
- llegada del cinco;
- pick and roll.

Valor: excelente ejercicio para mostrar cómo conectar transición y ataque organizado.

★ 2. Pick and roll con tres variables 20:00 – 24:30

Un mismo movimiento se mantiene pero se modifican las respuestas.

Valor Probablemente sea uno de los ejercicios más representativos de la filosofía de Piccato: **un sistema simple, múltiples soluciones.**

★ 3. 5x5 contra defensa agresiva 30:00 – 38:30

Se trabaja:

- ayuda;
- pase;
- triangulación;
- 4x3;
- roll;
- skip;
- tiro.

Valor Permite observar claramente la transición desde el **2x2 inicial hacia el 5x5 colectivo.**

★ 4. Defensa flat + cambio de ángulo 46:30 – 50:00

Contenidos

- defensa flotada;
- bloqueo al hombre;
- separación;
- cambio de dirección;
- ataque de cobertura.

Valor Es uno de los segmentos técnicamente más ricos de la capacitación.

★ 5. Posteo al pase siguiente 50:00 – 53:00

Trabaja una cuestión que muchas veces queda fuera de la enseñanza tradicional del pick and roll.

Valor Permite enseñar al jugador grande que su trabajo **no termina después del bloqueo.**

★ 6. Cambio defensivo + ventaja 64:00 – 75:00

Se trabaja:

- 1x1;
- ventaja interior;
- ventaja exterior;
- separación;
- reloj;
- ataque del grande;
- cambio de dirección.

Valor Excelente contenido para entrenadores que quieran profundizar en **pick and roll + switch**.

★ 7. 3x2 después de la ventaja 80:00 – 82:30

Se utilizan:

- pase atrás;
- alto-bajo;
- skip;
- superioridad numérica.

Valor

Muestra cómo una acción de pick and roll puede generar una ventaja colectiva.

★ 8. Técnica individual: dribbling + cambio + tiro

87:00 – 93:00

Se trabaja específicamente:

- ataque;
- cambio;
- aceleración;
- pausa;
- parada;
- tiro;
- defensa agresiva;
- defensa flotada.

Valor

Es ideal para promocionar el carácter práctico de la capacitación.

18. Glosario específico de términos utilizados por el disertante

Back: cobertura defensiva en la que el defensor trabaja desde atrás.

Back pick: bloqueo realizado sobre un defensor que se encuentra en determinada posición defensiva, buscando liberar al compañero.

Bloqueo directo: cortina realizada sobre el defensor del jugador con balón.

Cambio: cobertura defensiva en la que los defensores intercambian asignaciones.

Cambio de ángulo: modificación del ángulo de la cortina para alterar la trayectoria del defensor.

Cambio de dirección: modificación de la trayectoria del atacante para aprovechar la posición defensiva.

Cortina directa: bloqueo sobre el defensor del jugador que posee el balón.

Cortinar al hombre: realizar el bloqueo sobre el cuerpo/defensor y no simplemente ocupar un espacio.

Defensa agresiva: cobertura defensiva que busca presionar fuertemente al manejador y dificultar la acción.

Defensa flotada: cobertura en la que el defensor concede espacio para contener la acción.

Elbow / vértice: zona cercana al encuentro entre línea de tiros libres y lateral de la pintura.

Flat: cobertura defensiva del pick and roll en la que el defensor del grande contiene la penetración desde una posición relativamente retrasada.

Handoff: entrega del balón entre dos jugadores, generalmente acompañada por una acción de bloqueo.

Parada y tiro: recepción o dribbling seguido de detención y lanzamiento.

Pick and pop: bloqueo directo seguido de apertura del bloqueador hacia el perímetro.

Pick and roll: bloqueo directo seguido de continuación del bloqueador hacia el aro.

Primer pase: pase que aparece inmediatamente después de la situación inicial.

Profundidad: capacidad del ataque de ocupar espacios avanzados y profundos en la cancha.

Puerta atrás: corte hacia el aro aprovechando que el defensor niega o sobrejuega la línea de pase.

Re-pick: segundo bloqueo realizado después de la primera acción de pick and roll.

Roll: continuación del bloqueador hacia el aro.

Skip pass: pase hacia el lado contrario de la cancha atravesando la estructura defensiva.

Spacing: distribución espacial de los jugadores ofensivos.

Step: paso defensivo o movimiento utilizado para modificar la cobertura.

Triangulación: reorganización de tres jugadores para superar una ayuda defensiva.

Ventaja: situación en la que el ataque obtiene superioridad espacial, temporal, numérica o de matchup.

Ventaja dentro: superioridad ofensiva disponible hacia el interior de la defensa.

Ventaja fuera: superioridad disponible en el perímetro.

Ventaja/desventaja: concepto utilizado para identificar permanentemente qué equipo o jugador posee mejores condiciones en cada momento de la acción.

2x2: situación de dos atacantes contra dos defensores, especialmente utilizada para estudiar el pick and roll.

3x2: superioridad ofensiva de tres jugadores contra dos defensores.

4x3: superioridad ofensiva generada cuando la defensa queda comprometida sobre una acción y aparecen cuatro atacantes frente a tres defensores.

5x5: situación global de juego utilizada como contexto principal de transferencia.

19. Síntesis final

La fortaleza de esta capacitación está en que **no enseña simplemente “cómo jugar pick and roll”**.

En realidad enseña una forma de pensar el entrenamiento ofensivo:

Conocer a los jugadores → construir una estructura simple → generar una ventaja → observar la respuesta defensiva → tomar una decisión → continuar jugando.

La propuesta de Piccato puede sintetizarse en cinco palabras:

PERCEPCIÓN – DECISIÓN – VENTAJA – ESPACIO – RESPUESTA

Y esa es precisamente la característica que la vuelve especialmente útil para un entrenador que busca **completar su formación**, porque transforma una acción específica —la cortina directa— en una herramienta para enseñar:

- táctica ofensiva;
- lectura del juego;
- toma de decisiones;
- spacing;
- técnica aplicada;
- análisis defensivo;
- metodología de entrenamiento;
- adaptación estratégica.

Aclaración curricular

La relación con **ENEBA Nivel 2, ENEBA Nivel 3 y los contenidos FIBA/WABC** es una **correspondencia temática y formativa**, realizada a partir de los contenidos efectivamente desarrollados en esta capacitación y de los documentos curriculares consultados. **No constituye certificación curricular oficial, homologación, equivalencia de materias ni acreditación por parte de ENEBA, Instituto CAB, CAB o FIBA.**

Actualmente, el propio Instituto CAB presenta el Nivel 2 como una formación orientada a profundizar conocimientos técnicos y tácticos, planificación, ejecución y análisis del entrenamiento y estrategias de juego. Asimismo, el material WABC Level 2 incluye específicamente pick and roll, re-screening, screening y desarrollo de la toma de decisiones ofensivas, lo que refuerza la correspondencia temática señalada