

TÁCTICA EN FORMACIÓN

ATAQUE CAJA

Jugar con 4 abiertos y una referencia interior



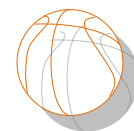
Alex Pérez Herrera



@alexpherrera



alexpherrera@gmail.com



Introducción Sistema.

Os presento un juego de ataque por conceptos, basado en un trabajo realizado por Chus Mateo, y que se aplicaba en la “era Scariolo” en la Cantera del Unicaja.

A través de este juego fomentamos la creatividad del jugador y el 1x1, con toma de decisiones para que nuestros jugadores crezcan en el conocimiento del juego colectivo.

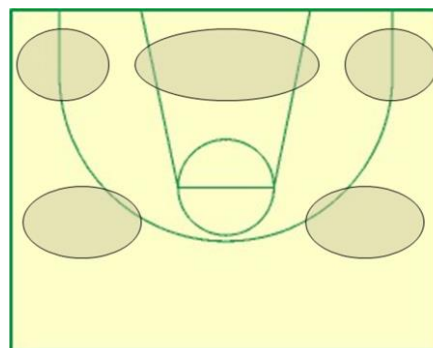
Basado en unas normas muy sencillas de explicar y desglosando paso a paso, veremos que nos será muy sencillo de explicar, y que todos los conceptos nos son conocidos, facilitando su aplicación, la sencillez del sistema presentado y su gran movilidad hará que el jugador aprenda jugando.

Ataque por conceptos:

Lo primero que debemos definir es la distribución de los espacios, gráfico 1, es fundamental ser muy exigentes con este apartado, y que nos quede muy claro que sin este paso nada tiene sentido.

La distancia entre los cuatro jugadores exteriores y el interior, debe ser nuestra primera premisa, pues de ello dependerán los espacios de juego del 1c1 ya sea finalizando o doblando a un compañero que a su vez puede finalizar.

La ocupación de estos espacios se puede realizar ya desde el contraataque, generando los espacios de juego desde el principio y con la idea de llegar jugando unida a el sistema.



Objetivos del sistema, fomentar:

- 1c1 exterior (penetración desde el perímetro).
- 1c1 interior (juego con el poste bajo).
- Tiros tras penetración (a pie parado).
- Asistencias tras lectura de ayudas.

PRIMERA NORMA: Ocupación de los espacios indicados. Gráfico 1.

SEGUNDA NORMA: El jugador que recibe siempre buscará su 1c1, ya sea para finalizar o para generar ventajas a través de generar ayudas y pasar al compañero.

Detalles:

- Cuando recibimos, el uso del bote es fundamental, se busca devolver al pasador en su corte y en caso que no sea posible, inmediatamente balón al suelo.
- El uso del bote debe ser con clara intención de superar al rival.
Lo entrenaremos con ejercicios de 1x1 en estático y en movimiento, para ello usaremos todos los ejercicios que deseemos a fin que el jugador trabaje la lectura defensiva.
- Debemos informar a nuestros jugadores que el mejor espacio para atacar es el centro de la pista –pues es dónde más dificultades pone al sistema defensivo rival-, y pondremos normas en el 1x1, para que



Gráfico 2



fuera de la línea de 3, se usen tantos botes como sean necesarios para sacar al defensor de la línea aro, pero incidiendo que para finalizar, no usen más de un bote –dentro de la línea de 3-, dos si tenemos ayudas. Podemos trabajar con dos o más parejas en el mismo aro, pues así el atacante deberá ver el juego para no chocar con los demás. (Gráfico 2).

- Entrenaremos estas situaciones en movimiento, desde un reemplazo (gráficos 3 y 4) en este paso el trabajo de técnica individual deberá ir orientada al trabajo de salidas, y apoyos, corrigiendo detalles y evitando los pasos.

En estas opciones, el trabajo de lectura vendrá determinado de cómo me defienden, si me dan distancia de tiro –y estoy en mi rango de tiro-, si me persiguen, si anticipan, abriendo así la gama de movimientos de recepción.

Al igual que en el paso anterior, trabajaremos desde todas las posiciones, incluso desde el pase de dentro de la zona –ya sea a través del jugador interior o de un pase tras penetración-. (G.5 y 6)

- Los mismos conceptos deberán ir siendo trabajados desde el 2c0 hasta 4c0 y luego los aplicamos en el juego del 2c2 hasta el 4c4.



Gráfico 3



Gráfico 4



Gráfico 5



Gráfico 6

TERCERA NORMA: Ocupación de espacios tras pase en función del JCB.

- El JCB que pasa a una esquina, ocupa la esquina a la cual ha pasado.
- Si pasa a un compañero situado por encima del tiro libre ocupará la esquina de su lado, con el consiguiente reemplazo.
- El JSB buscará los reemplazos, favoreciendo el juego de 1x1 del JCB.

Detalles:

- Realizar ejecuciones desde el 2x0 hasta 4x0 con las normas que hemos planteado, debemos cuidar aspectos técnicos, en la posición corporal del jugador, la recepción, bote, pase, etc.
- Debemos hacerles ver la importancia de imaginar a un defensor en el trabajo sin defensa, para trabajar la técnica de forma correcta. (Gráficos 7, y 8).
- En los gráficos 9 y 10, vemos la progresión hacia el 3x0.
- Gráficos 11, 12, 13 y 14, desarrollamos el juego en 4c0, debemos ser muy

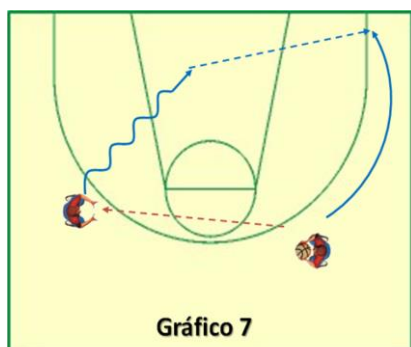


Gráfico 7



Gráfico 8



Gráfico 9

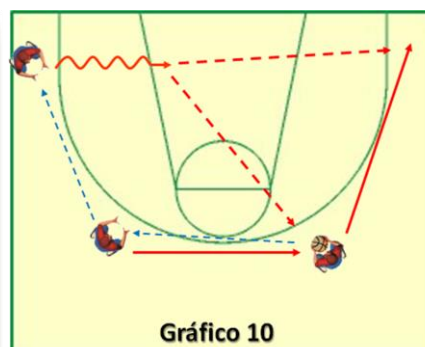


Gráfico 10

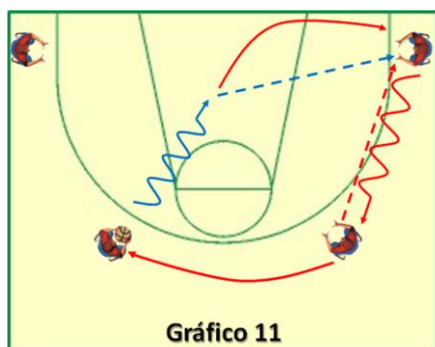


Gráfico 11



Gráfico 12



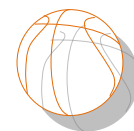
Gráfico 13



Gráfico 14

Toda esta metodología luego la aplicamos al 2c2, 3c3 y 4c4.

Es ahora cuando entra en juego la táctica individual, o sea la lectura correcta del juego. El jugador que penetra debe ser capaz de leer si debe acabar tirando a canasta o, por el contrario, debe pasar el balón al compañero.



En estas situaciones es muy importante también el trabajo del jugador sin balón, o sea del posible receptor del pase, que debe ser capaz de leer si:

- efectuar una segunda penetración si no se ha conseguido suficiente ventaja con la primera;
- dar un pase más, si la rotación defensiva llega, para buscar al tirador mejor situado;
- tirar porque la rotación de la ayuda no ha llegado.
- Búsqueda de la puerta atrás ante la penetración del compañero.

Llegado a este punto de la preparación introducimos el juego del jugador interior. Jugamos las mismas opciones, del 2c0 al 4c0 y luego del 2c2 al 4c4 con tres jugadores de perímetro y uno interior. A fin de facilitar la comprensión.

CUARTA NORMA: Uniremos varias premisas, una de ellas es la importancia que el jugador interior siempre esté viendo balón, que para moverse use el pasillo de detrás del tablero y que su posición inicial es siempre en el lado contrario al balón y además debe tener en cuenta que sus movimientos son siempre en función del JCB que penetra y para favorecer espacios y dificultar ayudas.

Ante penetración:

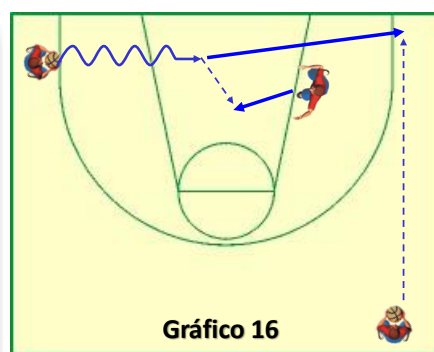
- Si el jugador que penetra lo hace al fondo, el interior se mueve hacia el centro
- Si el exterior penetra hacia el centro, el interior se mueve hacia el fondo.

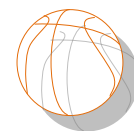
Ejemplo 2x0:

- Penetración central, G 15, para atraer las ayudas y doblar.
- G 16 penetración por la línea de fondo

Ejemplo 3x0:

- Gráficos 17 y 18.





QUINTA NORMA:

Si el jugador interior estuviera en lado balón por cualquier circunstancia, estamos obligados a jugar para él, pasándole balón y cortando, ya sea por debajo o por arriba suyo, el resto de jugadores reemplazarán posiciones.

Detalles:

- Gráfico 19, el pasador da el balón al poste, corta por el centro al lado contrario y todos los exteriores se desplazan ocupando los respectivos espacios vacíos.
Atenderemos los detalles técnicos, sobretodo del pase interior.



Opciones del interior:

- Jugar 1c1 para tirar a canasta –Movimientos de espaldas a canasta-, o atraer las ayudas para después pasar al perímetro o a los compañeros que cortan. (G.19)
 - Pasar el balón fuera y volver a ganar la posición interior (repost). (g.20)
 - Jugar un mano a mano en bote con el jugador exterior que reemplaza (hand off). (g.22)
- Ejemplo de 3x0:
Gráfico 20, damos el balón interior, cortamos, volvemos a sacar y otra vez a ganar la posición interior.
En el G.21, el pívot cuando recibe el balón juega 1c1 interior y puede doblar al lado contrario para el tiro, o doblar al que reemplaza frontalmente.



- Si el jugador interior que no tiene ventaja puede usar como recurso el bote, saliendo hacia el jugador que reemplaza, G.22, y ofrecer el balón mano a mano. –Aquí ya vamos introduciendo conceptos del 2x2-.
Tras el pase, el pívot continúa hacia canasta y el receptor penetra con el fin de acabar la penetración en canasta o atraer la ayuda y doblar al compañero, G. 23.

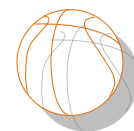


Gráfico 22



Gráfico 23

- Cuando tenemos el pívot en el poste bajo hay dos situaciones a considerar:
 - Juego alto/bajo (high low) cuando el poste está defendido totalmente por delante, G.24, cambiamos rápidamente el balón al lado contrario para entrarlo, G.25. Esta situación, que en un principio dificulta la recepción del balón, se puede convertir en una gran ventaja si sabemos cambiar el balón de una forma rápida dejando espacio interior para jugar con relativa facilidad.



Gráfico 24



Gráfico 25

Tratamos los movimientos con bloqueo directo o pases mano, usando el centro –posición de base-.

Estas situaciones pueden ser a través de llegadas de contraataque o en ataques de 5x5, estableciendo un código de llamada (Grande).

Pick and roll (P&R) con Grande y la continuación de éste hacia canasta.

Pick and pop (P&P) con Grande, que se abre al perímetro.

También tenemos en cuenta donde colocamos el bloqueo para llamarlo de una u otra forma.

- En el diagrama 27 jugamos el PR central con bloqueo directo y continuación central de (5). Y jugamos lo mismo con un apoyo y (5) recibe del exterior de un pase doblado por el penetrador.
- En los diagramas 28 y 29 el PR lo hacemos lateral con (5) que busca la continuación hacia uno u otro lado y los correspondientes desplazamientos del resto de jugadores.



Gráfico 27

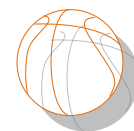


Gráfico 28



Gráfico 29

- En el diagrama 30 jugamos un PP con (4) que se abre al perímetro para un tiro exterior; destacar como el penetrador tiene distintas opciones de pase a la hora de doblar la pelota.



Gráfico 30

- Otra opción diagrama 31, con (4) que cuando recibe, además de tirar o atacar 1c1, puede entrar el balón a (5) que ha ganado la posición interior.



Gráfico 31

- En el diagrama 32 realizamos el PP lateral con (4) que va hacia una esquina y se busca las mismas continuaciones anteriores pero desde otro ángulo de ataque.



Gráfico 32

Ideas para enriquecerlo:

Se nos abre un abanico de trabajo si incluimos el jugar un mano a mano con o sin bloqueo directo del jugador de perímetro del lado contrario del inicio de la acción. Los 8 de Gomesky en el cual existe un movimiento continuo de los jugadores exteriores, pasándose el balón mano a mano en movimiento, y el interior ofreciéndose en el centro de la zona o yendo a bloquear directo cuando el balón está pasando por el centro. G.34



Gráfico 34