



REPORTAJE TÉCNICO Nº 7

Conceptos de ataque a partir de 1x1



por Vicente Rodríguez

El Seleccionador femenino, ganador de la Liga Femenina en la 98/99 (con el Celta B. Simeón) y medallista en los dos últimos Europeos (Francia 01 y Grecia 03) nos acerca su trabajo sobre el ataque uno contra uno, y los conceptos básicos que deben utilizar el resto de jugadores para facilitar más de una opción de juego con sus movimientos para conseguir así el objetivo básico de todo ataque: anotar.



CONCEPTOS DE ATAQUE A PARTIR DE 1x1

El trabajo que se expone a continuación es la visión que Vicente Rodríguez tiene acerca de los movimientos que deben realizar los jugadores cuando un compañero decide jugar a canasta. Desde tres posiciones básicas (frontal o base, diagonal o alero y pivot o poste bajo) conoceremos la circulación de los atacantes para hacer más fácil la anotación, verdadero objeto de cualquier ofensiva.

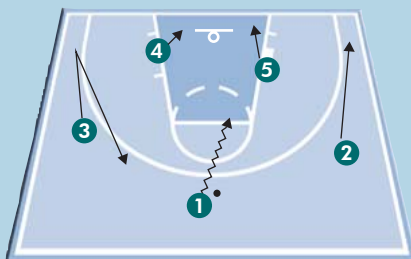


Varios principios se deben tener en cuenta, a saber:

- ▶ Los jugadores se deben mover para generar espacio.
- ▶ Deben facilitar más de una opción de juego con sus movimientos.
- ▶ Se debe jugar en función de la defensa. Así:
 - Se le puede tomar la espalda
 - Cortarle por delante
 - Escaparse del defensor (objetivo primordial)
- ▶ Cuando un jugador reciba el balón y su defensor no ocupe la línea que le une con el aro, entonces se debe siempre atacar la canasta.

1. MOVIMIENTOS A PARTIR DEL JUEGO DE 1X1 DESDE LA POSICIÓN DE BASE O FRONTAL

Si un jugador con balón inicia un dribling hacia canasta, con el objetivo principal de anotar, sus compañeros deben facilitarle la tarea. Para ello, se establecen una serie de premisas básicas:



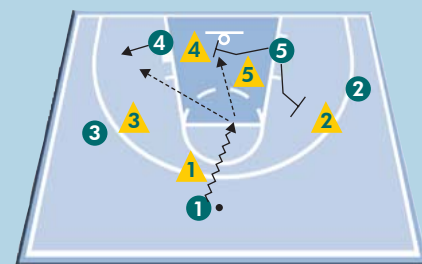
El alero del lado por donde (1) inicia la entrada a canasta, en este caso (2), se desplaza hacia la línea de fondo, para abrir el espacio a (1) y mejorar -a su vez- su línea de pase para un posible lanzamiento.

Por su parte (4) y (5) se hunden hacia la línea de fondo, justo en el momento en que (1) echa el balón al suelo para iniciar el dribling.

El otro alero (3) que inicia el desplazamiento hacia la línea de fondo, una vez definido el lado de entrada de (1) sube a la frontal, asegurando así el balance defensivo y el equilibrio en las posiciones.

Con este movimiento inicial, la defensa puede actuar de muchas formas y muy variadas, y tendremos que actuar, en función de quien sea el defensor que ayude la penetración de (1). Existen, por tanto, dos posibilidades, según sea el defensor de (5) o el defensor de (2) quien salga a parar la penetración de (1).

Situación primera: Ayuda de defensor de (5)



Si el defensor del pivot (5) sale a parar la entrada del base (1), 5 puede ir a tomar la posición por dentro del defensor de (4), o bien situarse en una buena posición para recibir un pase de (1) o bloquear la recuperación del defensor 2.

CONCEPTOS DE ATAQUE A PARTIR DE 1x1

Por su parte, (4) se abre hacia su banda para ganar una cómoda posición de tiro de media distancia.

Con ello facilitamos dos líneas de pase a (1): un pase interior a (5), o bien uno exterior a (4).

Situación segunda: Ayuda de defensor de (2)

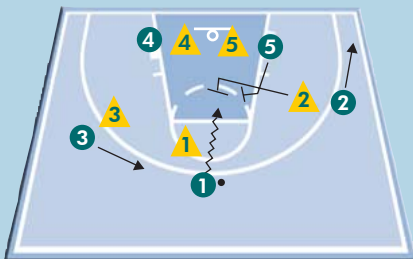


fig 1

Si es el defensor de (2) quien se queda para saltar a la ayuda de su compañero, en la penetración de (1), el pivó (5) subiría para bloquear al defensor de (2), impidiéndole coger la línea de recuperación al jugador atacante (2) en el caso de que (1) decidiese pasar a (2) a la esquina del campo, fuera de la línea de triple. (Ver fig.1.)



fig 2

Si (2) recibiese gracias al bloqueo de (5) a su defensor, tendría un tiempo importante para poder lanzar, u obligaría al defensor de (5) a perder su posición natural y salir a defender el lanzamiento exterior. Si fuese así, (5) ganaría fácilmente la posición de poste bajo, pudiendo recibir a su vez de su compañero (2), y anotando fácilmente. (Ver fig. 2)

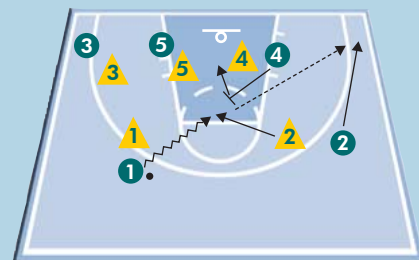
MOVIMIENTOS A PARTIR DEL JUEGO DE 1X1 DESDE LA POSICIÓN DE ALERO O DIAGONAL

Desde una posición exterior más común al juego del alero, también proponemos unas situaciones de penetración hacia canasta desde las diagonales, y una

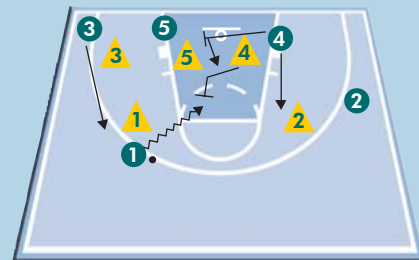
serie de ajustes del resto de atacantes en función de la circulación de los defensores.

Básicamente, los movimientos son muy similares a los que anteriormente se han expuesto desde el base (1). No obstante, en la penetración desde la diagonal se debe buscar a toda costa ganar el centro de la zona, para poder desde ahí tener más opciones de finalización de la jugada.

En estos dos gráficos exponemos tras la división del jugador (1) desde la diagonal las dos posibles ayudas defensivas que pueden intentar pararle y las consecuentes reacciones de nuestros jugadores atacantes:



1



2

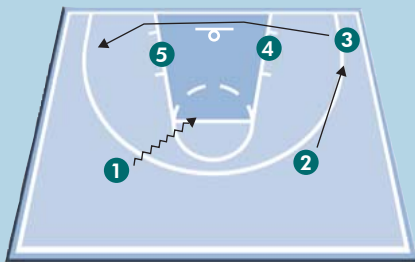
En este primer gráfico (fig. 1) la ayuda viene desde el defensor de (2) y es el pivó (4) quien hace un bloqueo a este defensor para posteriormente continuar, y facilitar la recepción del balón a (2).

En el segundo diagrama es el defensor de (4) el que sale a la penetración, y (4) el que gana la situación dentro de la zona o coge la línea delante del defensor (2) para que este no recupere.

Además de estas dos posibilidades, existiría una tercera en el caso de que haya otro alero en la misma esquina del lado por donde se decide la penetración.



CONCEPTOS DE ATAQUE A PARTIR DE 1x1



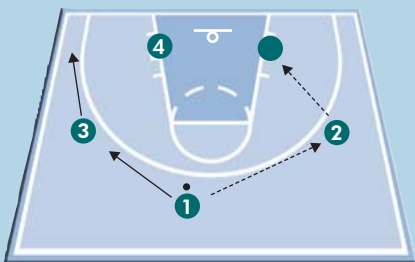
Si en la esquina del lado de penetración está un jugador (3), éste deberá despejar este espacio para que pueda ser ocupado por su compañero (2).

Para ello cambiará de lado con un corte por la línea de fondo.

MOVIMIENTOS A PARTIR DEL JUEGO DE 1X1 DESDE LA POSICIÓN DE PÍVOT O POSTE ALTO

Si decidimos comenzar el juego a canasta desde el poste bajo, las premisas para nuestros atacantes son diferentes a las anteriores situaciones.

Para empezar deberemos meter el balón al pívot al poste bajo para posteriormente jugar la situación de 1x1.



Desde esta disposición inicial, llevaremos el balón al poste bajo (5).

Una vez que (5) tenga la pelota, jugará siempre 1x1 si su defensor no tiene ayuda de ningún otro defensa.

Es importante tener paciencia a la hora de ejecutar ese 1x1, y no precipitarse.

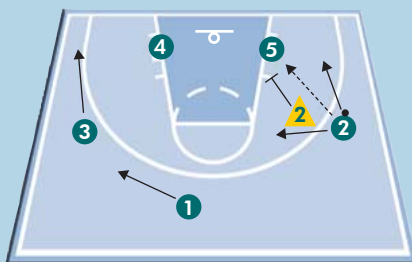
Los demás jugadores atacantes se dedicarán a llamar la atención de sus defensores ya sea ganándoles la espalda o ejecutando algún movimiento por sorpresa.



Si el defensor de (5) recibe la ayuda del defensor de (2) tenemos varias opciones de juego:

Por último, (4) se situará hundido en la línea de fondo buscando la espalda a su defensor

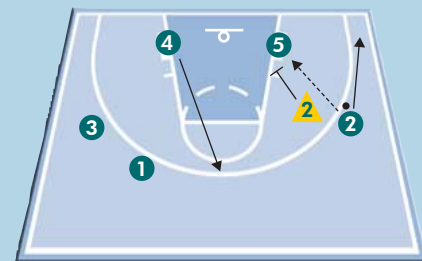
OPCIÓN A:



Si (4) no es buen tirador, entonces (2) tomará la espalda a su defensor. También puede sorprender con un corte rápido sobre 5.

Por su parte, (1) y (3) se moverán en función de sus defensores y del movimiento de (2).

OPCIÓN B:



Si (4) es buen tirador, entonces (2) se desplazará hacia la línea de fondo.

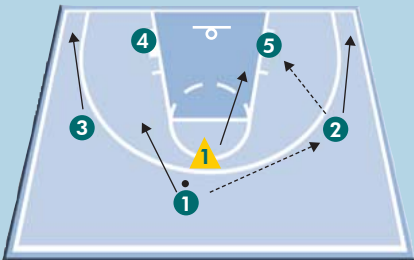
El jugador (4) subirá a la línea frontal, bien al tiro libre, o bien más allá de la línea de triple.

(1) y (3) se abrirán para generar espacios en función del movimiento de (4)

CONCEPTOS DE ATAQUE A PARTIR DE 1x1

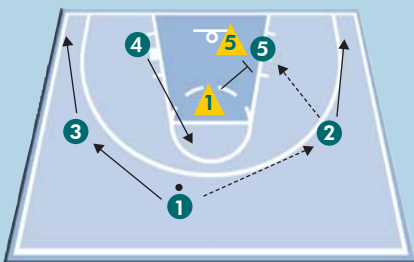
Si el defensor de (5) recibe la ayuda del defensor de (1) también tenemos varias opciones de juego:

OPCIÓN A:



En este caso, ambos aleros (2) y (3) ocuparán las esquinas, y (1) intentará ganar la espalda a su defensor.

OPCIÓN B:



Si (4) es buen tirador se dirigirá hacia la línea frontal - más allá del triple o no-

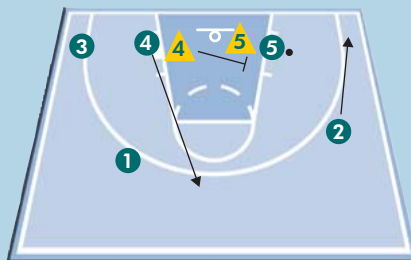
Los dos aleros (2) y (3) se irán a las esquinas y (1) ganará la posición en diagonal.

Si el defensor de (5) recibe la ayuda del defensor de (4), ambos en el poste bajo, se crearán movimientos en función de la capacidad de tiro de (4).

OPCIÓN A:

Si (4) es mal tirador, entonces permanece en poste bajo y tomará la línea del defensor de (3) para que éste no le coja la posición por delante; sin embargo, si el defensor de (3) le toma la posición, entonces (4) le bloquea para que con paso atrás (5) de un pase -lob- a (3) invirtiendo el balón y (1) lea el movimiento desplazándose hacia el centro del campo.

OPCIÓN B:



Si 4 es buen tirador subirá a la frontal, por encima del triple -según distancia de tiro- y el resto de jugadores (1), (2) y (3) se moverán en función de sus defensores abriendo espacios.

CONCLUSIONES

▶ Todos los movimientos que se pueden llegar a crear tras estos primeros ajustes expuestos en estas páginas, deben continuarse basándose en los conceptos que a continuación se desglosan:

▶ Los jugadores deben generar espacios para que las ayudas sean lo más largas posibles y por tanto, las recuperaciones más dificultosas en el espacio y el tiempo.

▶ Asimismo, es muy importante moverse al mismo tiempo que el balón y en dirección opuesta a la que haga genere mi defensor.

▶ También es muy valioso ocupar las líneas de recuperación defensiva antes que los jugadores defensores lo hagan. Al bloquearlas obtenemos mucha ventaja en el rebote ofensivo.

▶ Hay siempre que recordar que el mejor gesto ofensivo es aquél que sorprende a mi defensor.

▶ Hay que acompañar las penetraciones también desde el lado débil, para tener así una opción más de pase.

▶ Es interesante enseñar a leer dos o tres opciones a cada jugador ofensivo.

▶ Con estos conceptos podremos elaborar cualquier tipo de movimiento exitoso en ataque.

