

Juego con cuatro abiertos (I)



Chus Mateo

Entrenador Ayudante CB Fuenlabrada. Con un amplio y dilatado historial a alto nivel, ha sido durante cinco temporadas (99-04) entrenador ayudante en el Real Madrid; posteriormente pasó a serlo durante dos temporadas en el Unicaja. En la temporada 2006/07 fue entrenador del CAI Zaragoza en la LEB-1.

Fotos: ACB.COM

Cuando hablamos de este tipo de juego, o sea de cómo lo vamos ensamblando, la experiencia nos aconseja prudencia y de ir poco a poco, de la parte al todo, desde el 1c1 al 5c5.

Se trata, como ya es muy conocido, de un ataque con cuatro jugadores abiertos en el perímetro y uno interior, generalmente en el poste bajo. A partir de esta posición establecemos una serie de reglas de juego básicas, simples, generales, que tratan de no limitar el talento ofensivo del jugador, ni su toma de decisiones, y que a la vez establezca un cierto dinamismo donde todos se sientan partícipes del juego ofensivo.

Uno de los aspectos importantes es la *utilización de los espacios* con lo que se pretende sacar el máximo provecho del juego en 1c1 alargando y manteniendo las distancias entre los jugadores con



el objetivo de finalizar este 1c1 o de atraer ayudas y crear ventajas para un compañero.

En el juego de 5c5 en medio campo es fundamental la distribución de los espacios, *diagrama 1*, que definiremos con la intención de crear distancia entre los cuatro jugadores exteriores y el interior y que permita el juego de 1c1 finalizando o doblando a un

compañero que a su vez puede finalizar.

Las situaciones desde las que se genera ventaja son:

- ▶ 1c1 exterior (penetración desde el perímetro)
- ▶ 1c1 interior (juego con el poste bajo)
- ▶ bloqueo directo (BD) y continuación (pick and roll y pick and pop)

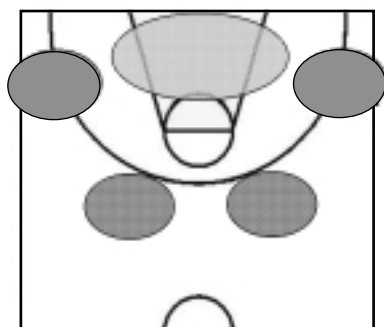


DIAGRAMA 1

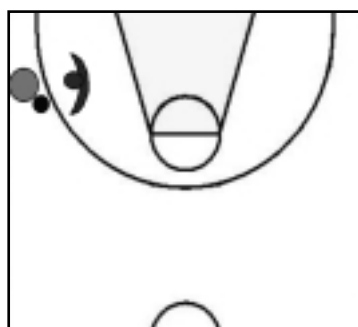


DIAGRAMA 3

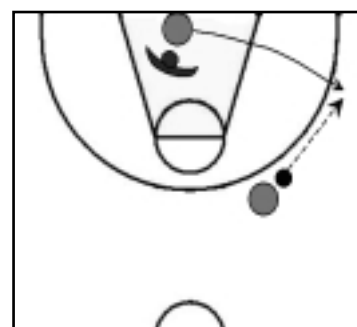


DIAGRAMA 5

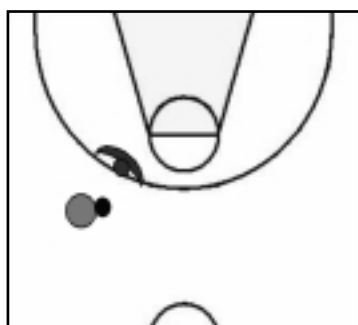


DIAGRAMA 2

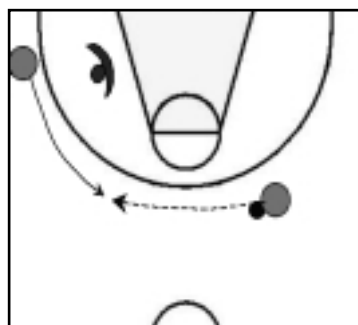


DIAGRAMA 4

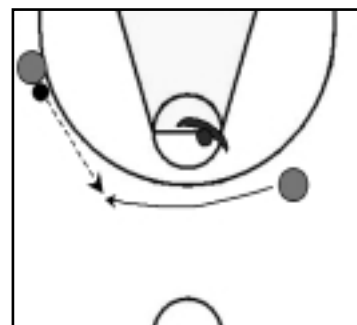


DIAGRAMA 6

Las reglas del juego por conceptos con cuatro exteriores y un interior son relativamente sencillas. Entramos en el juego de 5c5 desde el contraataque con:

- 1) ocupación de las calles
- 2) opciones desde el pase y desde el bote.

De esta manera fijamos los objetivos para construir un ataque dinámico y que mantenga los espacios. La regla número uno es que *“el jugador que juega 1c1 busca la penetración con el objetivo de acabar o generar una ventaja para sus compañeros –atraer ayudas–”*.

Para ello utilizamos el bote con la intención de ir lo más directo posible al aro. Para trabajar esta situación podemos utilizar un sinfín de ejercicios desde estático y desde el reemplazo de cualquiera de los espacios de juego definidos, con pura competición de 1c1 entre todos independientemente de la estatura.

En el *diagrama 2* jugamos una penetración central desde parado cuidando especialmente la salida, tanto directas como cruzadas, con un máximo de dos botes. En el *diagrama 3* hacemos lo mismo pero con penetración lateral.

El siguiente paso es jugar desde un reemplazo, *diagrama 4* y 5, cuidando las salidas, corrigiendo detalles y evitando los pasos.

A partir de aquí, damos la posibilidad de tiro si la defensa llega con retraso, *diagrama 6* y 7, y de la puerta atrás si el defensor anticipa.

Seguiremos trabajando los mismos conceptos con 2c0 hasta 4c0 y luego los aplicamos en el 2c2 hasta el 4c4.

La segunda regla es: *“si el jugador que penetra pasa el balón al perímetro a un compañero situado cerca de la línea de*

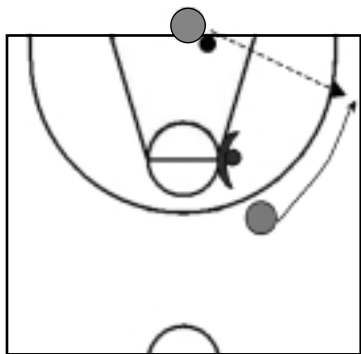


DIAGRAMA 7

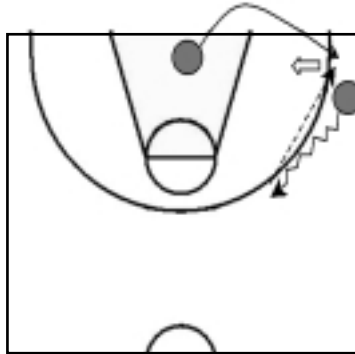


DIAGRAMA 10

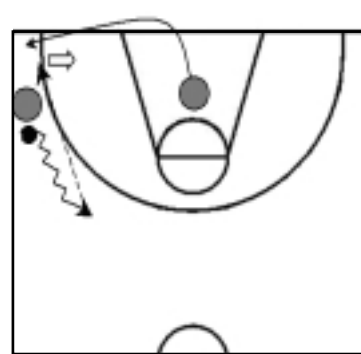


DIAGRAMA 13

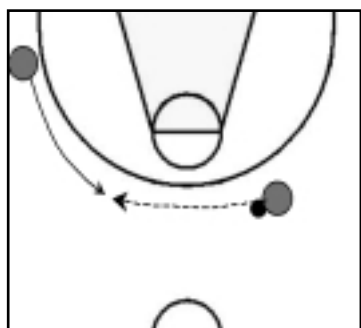


DIAGRAMA 8

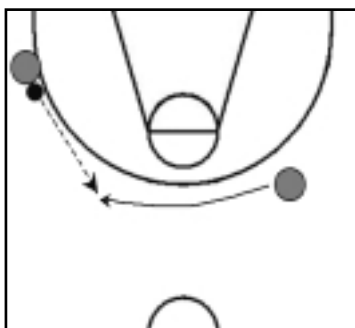


DIAGRAMA 11

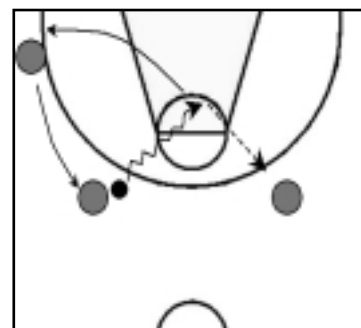


DIAGRAMA 14

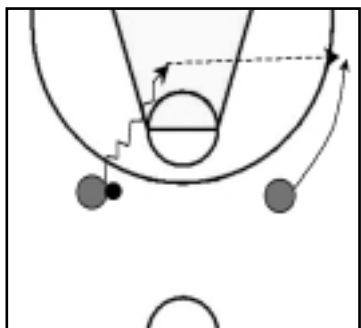


DIAGRAMA 9

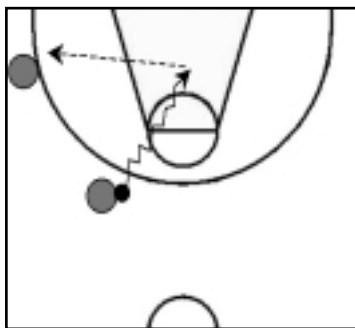


DIAGRAMA 12

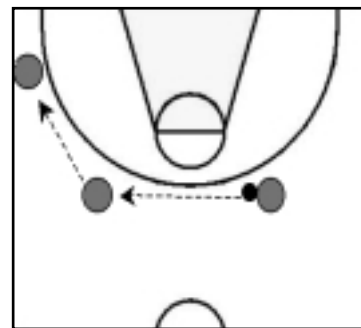


DIAGRAMA 15

➡ fondo, sigue el balón y ocupa la misma esquina a la que pasó; mientras si pasa a un compañero situado por encima de la prolongación del tiro libre ocupa la esquina del lado del que viene”.

Simulamos acciones de 2c0 hasta 4c0 con el objetivo de atraer la ayuda y doblar al compañero. En los diagramas 8, 9 y 10, el penetrador pasa a la esquina y sigue a la misma esquina, mientras el receptor sube el bote y la devuelve. A continuación se hace por el otro lado, diagramas 11, 12 y 13.

En el siguiente ejercicio de 3c0, el penetrador pasa arriba y ocupa la esquina del lado contrario, diagrama 14; se reemplaza y balón a la esquina, diagrama 15, tras lo cual hay una segunda penetración y se dobla para los tiradores, diagrama 16.

A continuación entramos en el 4c0, jugando la primera penetración y la segunda, diagramas 17, 18 y 19; o jugamos la primera penetración más pases más la segunda penetración, diagramas 20, 21 y 22.

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:

- a) efectuar una segunda penetración si no se ha conseguido suficiente ventaja con la primera;
- b) dar un pase más, si la rotación defensiva llega, para buscar al tirador mejor situado;
- c) tirar porque la rotación de la ayuda no ha llegado.

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.



La regla que aplicamos en esta ocasión es que:” si el jugador que penetra lo hace al fondo, el interior se mueve hacia el centro, mientras si el exterior penetra hacia el centro, el interior se mueve hacia el fondo”

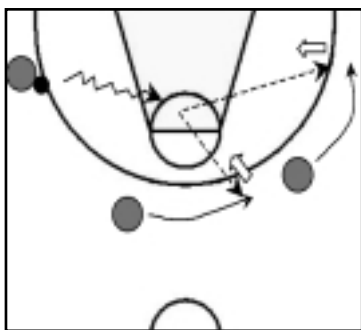


DIAGRAMA 16

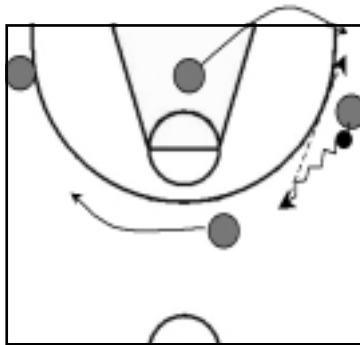


DIAGRAMA 18

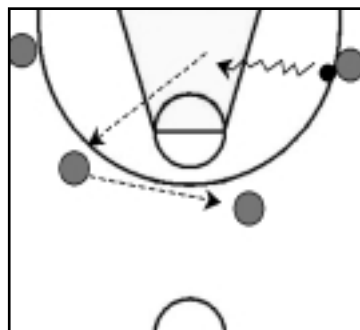


DIAGRAMA 20

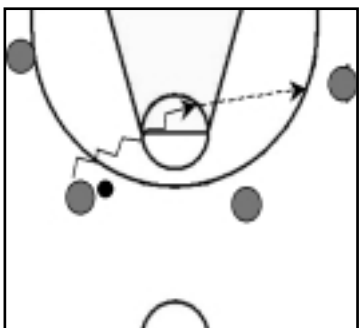


DIAGRAMA 17

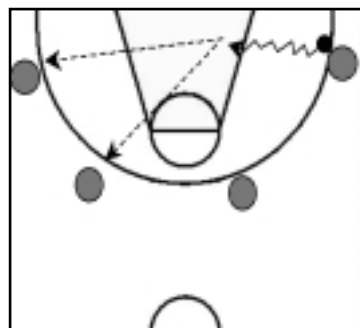


DIAGRAMA 19

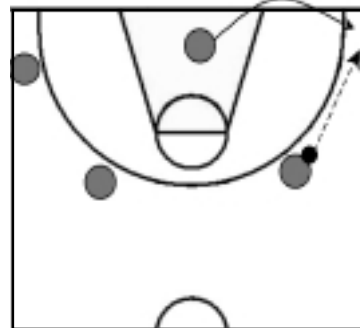


DIAGRAMA 21

Por ejemplo, simulamos una penetración central, *diagrama 23*, para atraer las ayudas y doblar. También lo podemos hacer por la línea de fondo, *diagrama 24*. Y podemos también aplicar la regla de penetrar y doblar para desplazarse e iniciar una segunda penetración, *diagrama 25 y 26*.

La cuarta regla la aplicamos si el pívot juega en el lado fuerte. “*si el jugador interior está en el lado fuerte es obligatorio pasarle el balón, cortar y reemplazar con otro jugador del perímetro el espacio que queda vacío*”.

En el *diagrama 27*, 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.

Al jugador que lo hace interior le ofrecemos las posibilidades de jugar 1c1 para tirar a canasta o atraer las ayudas para después pasar al perímetro o a los compañeros que cortan; puede también pasar el balón fuera y volver a ganar la posición interior (*repost*); o jugar un mano a mano en bote con el jugador exterior que reemplaza (*hand off*).

En los ejercicios correspondientes seguimos utilizando ejercicios de 3c0 y 4c0. En el *diagrama 28*, damos el balón interior, cortamos, volvemos a sacar y otra vez a ganar la posición interior. En el *diagrama 29*, el pívot cuando recibe el balón juega 1c1 interior y puede doblar al lado contrario para el tiro, o doblar al que reemplaza frontalmente, *diagrama 30*.

Si el jugador interior que no tiene ventaja utiliza el bote, saliendo hacia el jugador que reemplaza, *diagramas 31 y 32*, y ofrece el balón mano a mano.

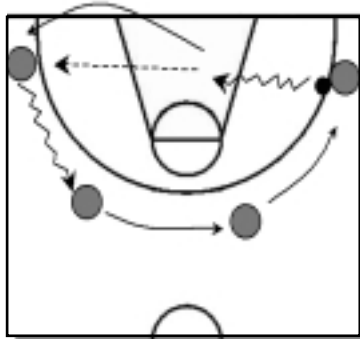


DIAGRAMA 22

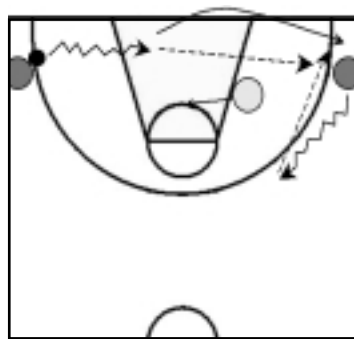


DIAGRAMA 25

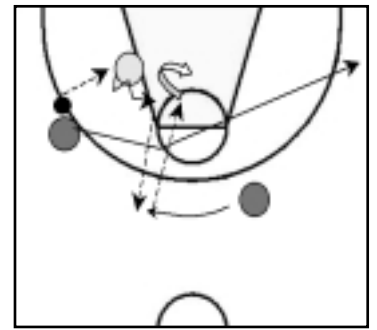


DIAGRAMA 28

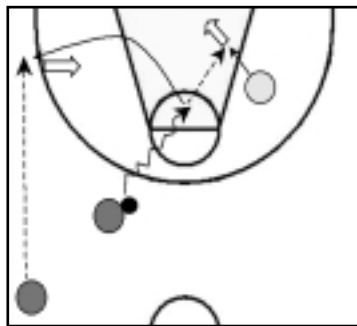


DIAGRAMA 23

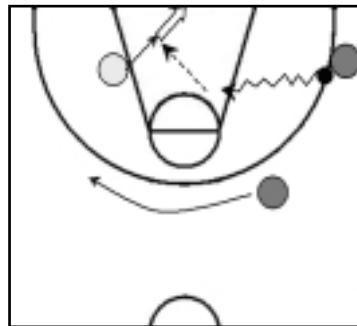


DIAGRAMA 26

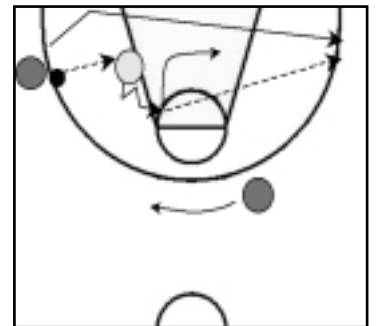


DIAGRAMA 29

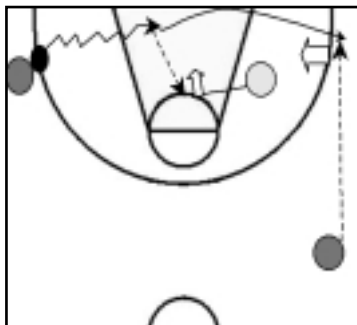


DIAGRAMA 24

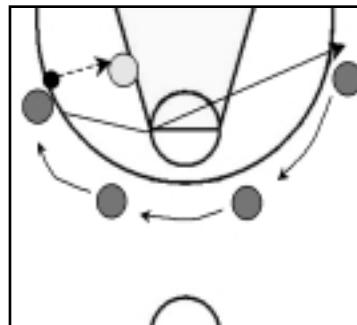


DIAGRAMA 27

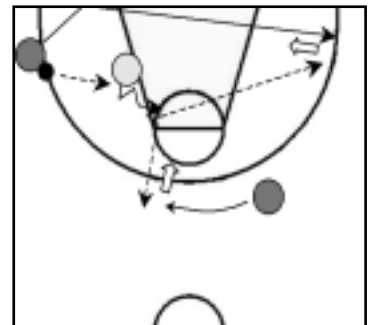


DIAGRAMA 30

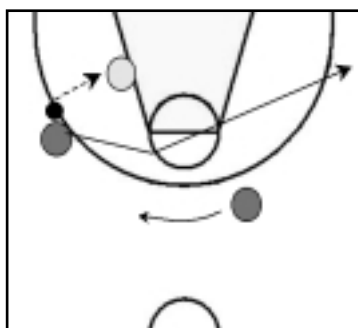


DIAGRAMA 31

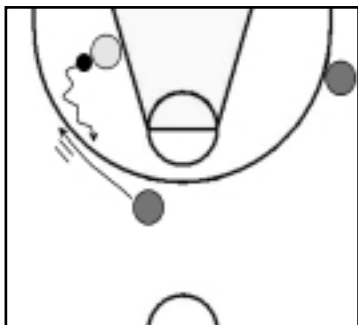


DIAGRAMA 32

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, *diagrama 33*.

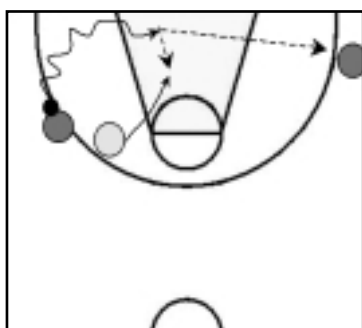


DIAGRAMA 33



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, *diagrama 34*, cambiamos rápidamente el balón al lado contrario para entrarlo, *diagrama 35*. 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.

► **Exterior en poste bajo**, que se origina generalmente de una situación de cuatro abiertos, *diagrama 36*. El jugador de perímetro, si puede sacar ventaja, se va al poste bajo para jugar 1c1; cuando ataca, el pívot busca la espalda de su defensor que va a la ayuda, *diagrama 37*. Si el que se sitúa en el poste bajo es defendido por delante, hacemos que el pívot suba al poste alto y lo aprovechamos para circular el balón hacia él, que lo entra, *diagrama 38*.

Está claro que la situación de un exterior en el poste bajo lo puede aprovechar cualquiera de los cuatro de perímetro. □

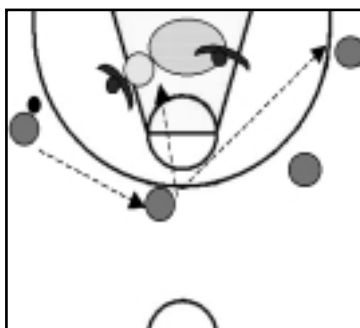


DIAGRAMA 34



DIAGRAMA 35

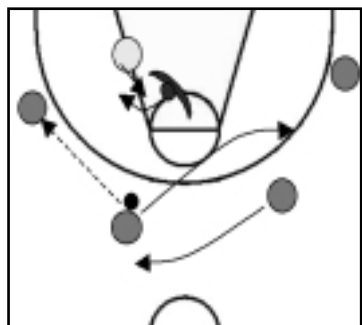


DIAGRAMA 36

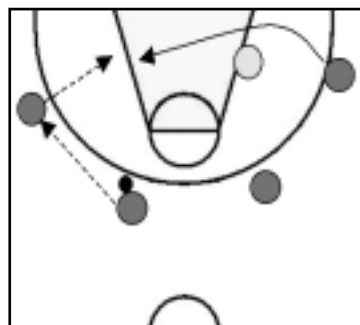


DIAGRAMA 37

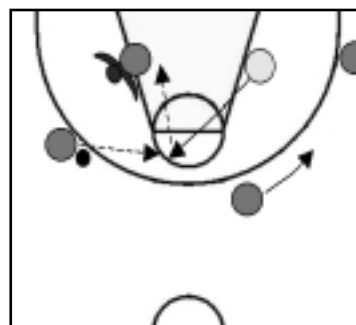


DIAGRAMA 38



Chus Mateo

Entrenador Ayudante CB Fuenlabrada. Con un amplio y dilatado historial a alto nivel, ha sido durante cinco temporadas (99-04) entrenador ayudante en el Real Madrid; posteriormente pasó a serlo durante dos temporadas en el Unicaja. En la temporada 2006/07 fue entrenador del CAI Zaragoza en la LEB-1.

Fotos: ACB.COM

Juego con cuatro abiertos (y II)

Tras considerar las distintas opciones y los correspondientes ejercicios de la iniciación del juego con cuatro abiertos en el número anterior de Clinic, vayamos ahora a considerar los movimientos de bloqueo directo: pick and roll (PR) con (5) y la continuación de éste hacia canasta y pick and pop (PP) con (4), con éste que se abre al perímetro. También tenemos en cuenta donde colocamos el bloqueo para llamarlo de una u otra forma.

Como metodología de trabajo jugamos primero un 2c0 para ir progresando hasta el 5c0 y finalmente el 5c5. En los ejercicios simulamos situaciones reales de juego (rueda de 2c0 hasta 5c0) con el objetivo de pasar desde la continuación interior de (5) hasta pasar a otro jugador exterior para dar continuidad al juego (tiro, pa-



sar dentro, volver a penetrar etc.).

En el *diagrama 39* jugamos el PR central con bloqueo directo y continuación central de (5). En el *diagrama 40* jugamos lo mismo con un apoyo y (5) recibe del exterior de un pase doblado por el penetrador.

En los *diagramas 41 y 42* el PR lo hacemos lateral con (5) que busca la continuación hacia uno u otro lado y los correspondientes desplazamientos del resto de jugadores.

En el *diagrama 43* jugamos un PP con (4) que se abre al perímetro para un tiro exterior; destacar como el penetrador tie-

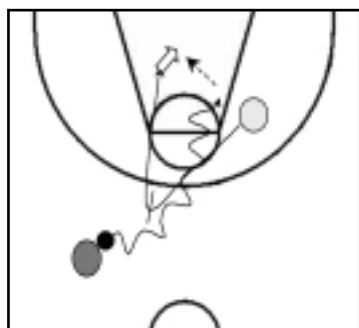


DIAGRAMA 39

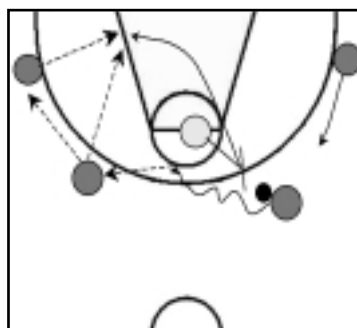


DIAGRAMA 41

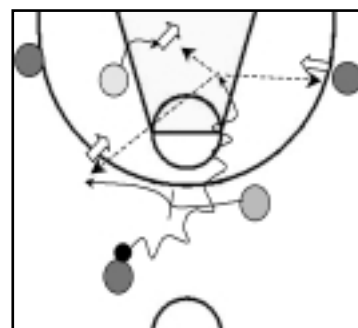


DIAGRAMA 43

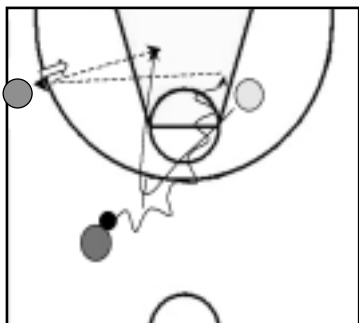


DIAGRAMA 40

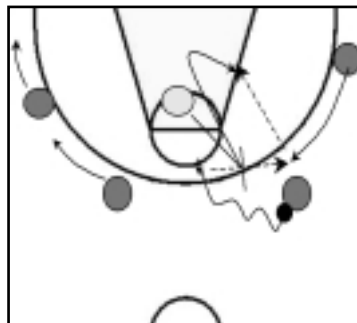


DIAGRAMA 42

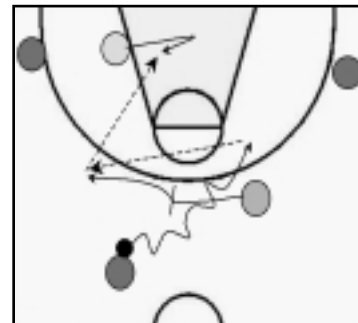


DIAGRAMA 44

► ne distintas opciones de pase a la hora de doblar la pelota.

Distinta opción en el *diagrama 44*, con (4) que cuando recibe, además de tirar o atacar 1c1, puede entrar el balón a (5) que ha ganado la posición interior. En el *diagrama 45* realizamos el PP lateral con (4) que va hacia una esquina y se busca las mismas continuaciones anteriores pero desde otro ángulo de ataque.

Si jugamos con los dos pivots en el poste alto, *diagrama 46*, podemos dar el balón interior a (5) a través de un apoyo, mientras (4) se abre para tirar o dar el balón interior a (5), *diagrama 47*, o jugar un mano a mano con bloqueo directo del jugador de perímetro del lado contrario del inicio de la acción.

Otra opción es jugar un PP, *diagrama 48*, con bloqueo directo de (4) que se abre al perímetro mientras (5) continúa hacia la canasta. A partir de aquí

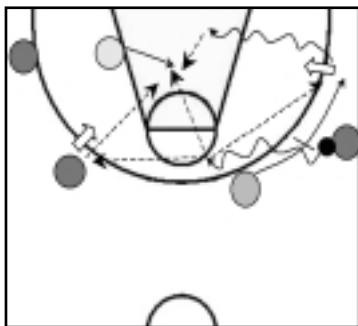


DIAGRAMA 45

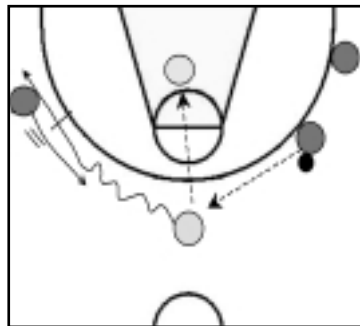


DIAGRAMA 47

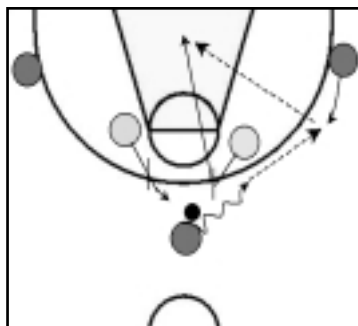


DIAGRAMA 46

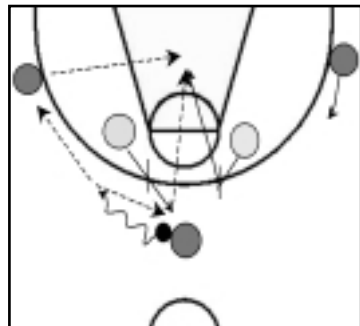


DIAGRAMA 48

jugamos las distintas combinaciones de pases teniendo en cuenta que el bloqueo directo no significa solamente un

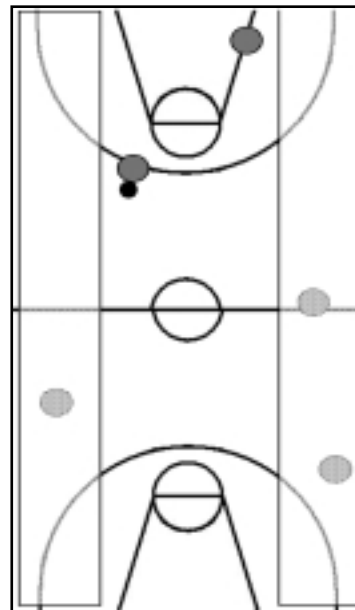


DIAGRAMA 49



juego de 2c2, sino que es importante la utilización de los restantes compañeros para triangular.

Finalmente podemos entrar en el 5c5 con este juego de movimiento (*motion*) de 5c5 desde el contraataque.

El primer aspecto a considerar es una correcta ocupación de las calles con los tres jugadores exteriores corriendo por las calles laterales y el que maneja el balón por el centro, por donde correrá también el jugador interior, *diagrama 49*.

A partir de aquí tenemos opciones desde el pase o desde el bote. Si lo hacemos



DIAGRAMA 52

desde el pase, entramos en el juego de penetración, *diagrama 50*, con 1c1 desde el exterior más doblar si no ha llegado el jugador interior. Si llega el jugador interior, *diagrama 51*, entramos en el juego con el poste bajo.

Si queremos utilizar las opciones desde el bote, *diagrama 52*, jugamos un PR central entre (5) y el jugador que sube el balón; o también un PP, *diagrama 53*, entre (4) y el botador. □

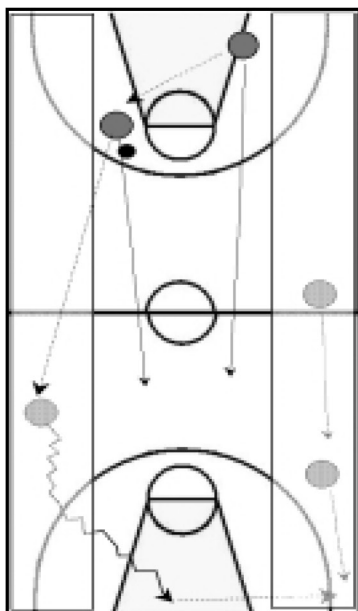


DIAGRAMA 50

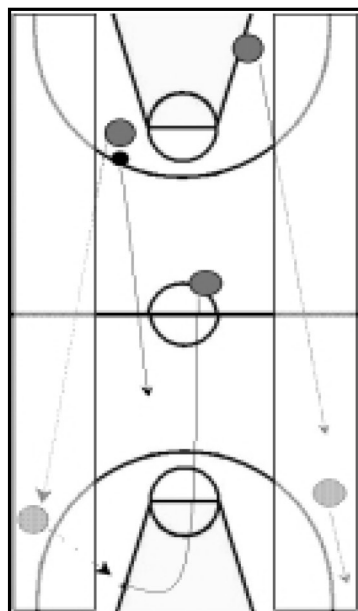


DIAGRAMA 51

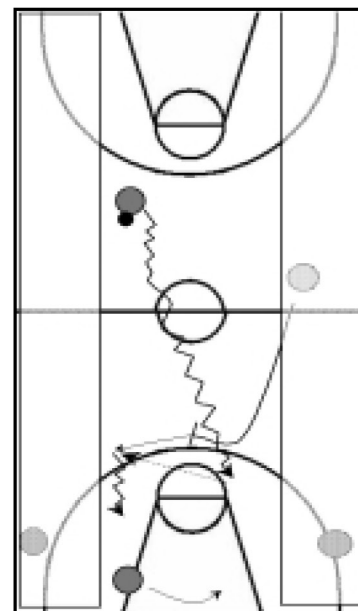


DIAGRAMA 53