

ATAQUE VS FLAT

Resumen académico

1. Introducción y Fundamentos Metodológicos
El éxito en la ejecución de los sistemas tácticos radica en la consistencia del entrenamiento, la disciplina y la construcción de hábitos fuera de la zona de confort. Ante baches de rendimiento ofensivo, la defensa colectiva debe actuar como el pilar de contención estructural para recuperar la estabilidad en el juego.

2. Anatomía de la Ofensiva contra la Defensa Flat (Suelto o Contención)
Al abordar una defensa que propone contención (flat), la propuesta se estructura bajo un enfoque metodológico denominado "ABC", el cual disecciona la interacción de los cinco jugadores en el campo a través de tres componentes críticos: el espaciamiento (spacing), el portador del balón (ball handler) y el bloqueador (roll man).

A. Condición de Spacing: El Concepto Spread y el Uso del Shake
Separación Temprana (Spread): La premisa fundamental contra la regla defensiva flat es mantener la cancha abierta y separada de manera anticipada. Esto estira las líneas de ayuda defensiva antes de iniciar la acción táctica, forzando a los defensores periféricos a tomar decisiones complejas en espacios amplios.
Preferencia por el Shake Pick and Roll: Aunque esta lectura es aplicable a configuraciones de lado par o impar, el spacing mixto del Shake (bloqueo a 60° orientado hacia el lado de dos jugadores) es óptimo contra el flat. Debido a que el protector concede cierto espacio de progresión, se habilitan las siguientes vías de ataque simultáneas:

- Verticalidad por el eje de la cancha para el ball handler.
- Caída profunda del roll man por la zona central.
- Líneas de pase directas de frente para tiros en pop-up en el lado de dos.

B. El Comportamiento de los "Otros Tres" Jugadores (Norma del Círculo)

La dinámica de los tres jugadores que no intervienen directamente en la pantalla se rige por la Norma del Círculo (acercarse o alejarse en función del trayecto del balón) con el objetivo explícito de construir close-outs defensivos largos.

- Ataque hacia el lado de dos (Configuración Shake):

  Acción de Run-Up: Cuando el ball handler ataca el gap ofensivo central (entre la línea de tiros libres y los tres puntos), el primer atacante del lado de dos debe realizar un corte ascendente agresivo (run-up) a la espalda del bloqueo. Esto acorta la línea de pase para el tiro abierto o pop-up, e impide que su defensor ayude de manera horizontal o recupere con facilidad tras realizar un impacto o contención momentánea (bump).

- Ataque hacia el lado de uno (Configuración Step-Up): Los comportamientos perimetrales varían según la estrategia del rival:

  - Lectura contra Bump de primera línea y colapso del protector: Ambos jugadores de la espalda del bloqueo deben subir de manera agresiva (Acción de Lift). El primer atacante arrastra la marca para abrir el perímetro y generar espacio al segundo, estirando la recuperación del último hombre de la rotación.

  - Lectura contra Defensa de Último Hombre y X-Out: Si el último defensor se interna por completo para frenar el rol, y el defensor perimetral realiza un X-Out cruzado para disputar el primer pase, el perímetro ejecuta una combinación de Lift y Hold. El primer hombre sube (lift), pero el jugador ubicado en la esquina se mantiene estático (hold), obligando a la defensa a recorrer una distancia máxima de recuperación hacia el rincón.

  -Consecuencia del error: El omitir la subida perimetral (lift) permite a un único defensor controlar a dos atacantes mediante desplazamientos cortos, facilitando el colapso y la recuperación defensiva sin generar ventajas sustanciales.

C. Responsabilidades del Bloqueador (Roll Man)

- **U**bicación de la Pantalla: Debe establecerse obligatoriamente fuera de la línea de tres puntos (fijando el pie interior sobre la línea y el exterior orientado hacia la mitad de cancha). Esto incrementa la brecha espacial respecto al protector en flat y ofrece al base la opción inmediata de salir levantándose para un tiro de tres puntos si su defensor pasa por detrás.
- Ángulo de Bloqueo: Orientado hacia la esquina (córner) para acelerar la aceleración vertical del base de cara al aro**.**
- Mecánica de Caída (Hit and Hold vs. Slip):

- Frente a una presión defensiva intensa sobre el balón, es imperativo realizar un contacto efectivo y sostener la pantalla (Hit and Hold) para sellar al defensor directo antes de desprenderse.
- Inmediatamente después, el grande debe girar la cabeza sin perder de vista el balón y correr al esprint para ganar la espalda de su defensor.

- Si la ventaja ya fue construida previamente en el inicio táctico (setup o reject), se debe "slipear" (limpiar el bloqueo sin contacto) para ocupar los espacios con mayor velocidad.

- Zonas específicas de caída según el spacing:

- En Pick en el Top: Ambos jugadores generan la separación bordeando el medio círculo central como referencia.
- En Shake Pick and Roll: El grande desciende recto y lateral por la misma llave donde bloqueó; el base es quien genera la separación mediante el drible.

- En Step-Up Pick and Roll: El base mantiene la línea de penetración sobre la llave y el grande es quien se desplaza diagonalmente para caer por el eje exacto de la cancha.

D. Responsabilidades del Manejador (Ball Handler)

- Gestión del Drible e Inserción en el Gap: Debe atacar el espacio intermedio del eje de la cancha controlando el drible en situaciones de Hostage (fijando al defensor rezagado con la cadera a su espalda) o Side Ride (drible lateral para comprometer la postura del grande defensivo).
- Criterio en la Distribución de Pases:

  * Debe dominar el pase de bolsillo (pocket pass), pases bombeados (lob pass) y pases de gancho a la espalda del bloqueo para conservar la fluidez de la ventaja.
  * Los pases de frente solo se ejecutan para activar lanzamientos directos de catch and shoot. Si no hay tiro, el balón debe fluir hacia la espalda de la pantalla, manteniendo la línea de pase interna abierta para triangulaciones o juego alto-bajo (high-low) con el pívot en la pintura.

3. Recursos Ofensivos Específicos para Castigar el Flat

Cuando la estructura base se domina, se incorporan variaciones tácticas de acuerdo al perfil del plantel y la profundidad del flat rival:

Hostage / Freeze (Contención por drible): Recomendado cuando el bloqueador es pesado o tiene dificultades mecánicas en las caídas. El ball handler interrumpe la trayectoria de su defensor directo interponiendo su cuerpo (cadera y manos) tras pasar juntos la pantalla. Esto congela al rival por detrás, genera una superioridad transitoria de 2 contra 1 y otorga un segundo extra para que el rolador gane el espacio interior. Se aplica preferentemente ante contenciones medias o bajas (flat bajo).

Side Dribble (Drible Lateral): Diseñado para bases con alto porcentaje en tiros externos frente a flats de altura media o baja. Exige una disposición espacial impar. El cortinador ofrece un ángulo sólido y ejecuta un hit and hold prolongado. El base utiliza un drible lateral extendido para rebasar la marca, ubicándose en el gap de lanzamiento libre de interferencias para ejecutar un triple.

Away Screens (Bloqueos Alejados): Implica fijar la cortina sustancialmente lejos de la línea de tres

puntos utilizando la amenaza de un tirador. Esto incrementa el rango de aceleración y verticalidad del base, quien embiste con alta velocidad al pívot rival que se encuentra retrocediendo en su emparejamiento flat. Es un recurso letal contra pívots lentos en la transición defensiva.

Out Screens / Cortinas a Terceros: Aprovechando que la naturaleza del flat no ejerce una presión asfixiante sobre la pelota, el ball handler opera como facilitador mientras se ejecutan pantallas ciegas concurrentes para los tiradores en el lado débil, tales como sistemas Hammer o Pin-Down.

Force Switch (Forzar el Cambio): Consiste en atacar de manera agresiva y vertical la posición del pívot en flat para obligar reglamentariamente al cambio de asignación defensiva. Una vez concedido el cambio, el base debe mantener el drible vivo, retroceder y limpiar el perímetro empleando un spacing impar.
Esto aísla dos emparejamientos desfavorables (mismatch) simultáneos: una ventaja física en el poste bajo con el grande propio frente al base rival, y un aclarado exterior del conductor contra el interno defensor.

Veer Screen: Variante ideal frente a defensas de contención medias o altas. Durante el desarrollo del roll, el pívot interrumpe su trayectoria de caída y convierte su carrera en un bloqueo indirecto hacia el jugador perimetral de la defensa que intenta acudir al bump. Requiere una precisión milimétrica (timing) por parte del tirador para emerger liberado a la espalda de la acción.

Ghost Screen (Cortina Fantasma): Finta de bloqueo donde el pívot con tiro exterior amaga el contacto e inmediatamente deserta de la pantalla abriéndose hacia la línea de tres puntos. Exige esperar a que la regla defensiva se configure antes de romper la acción. Si la defensa mantiene la regla de contención, el tirador emerge liberado; si el defensor del pívot desiste de la norma para tapar el tiro, abre una vía directa de penetración libre hacia el aro para el base.

Gortat Screen (Re-pick tras drible en Snake): Altamente efectivo contra defensas profundas (deep flat). El conductor maniobra cruzando el eje de la cancha en drible de snake reteniendo temporalmente a su defensor. Al mismo tiempo, el rolador interpone un segundo bloqueo de espaldas (sello) sobre el pívot que aguarda en la pintura, despejando un pasillo limpio hacia la canasta para el portador del balón.