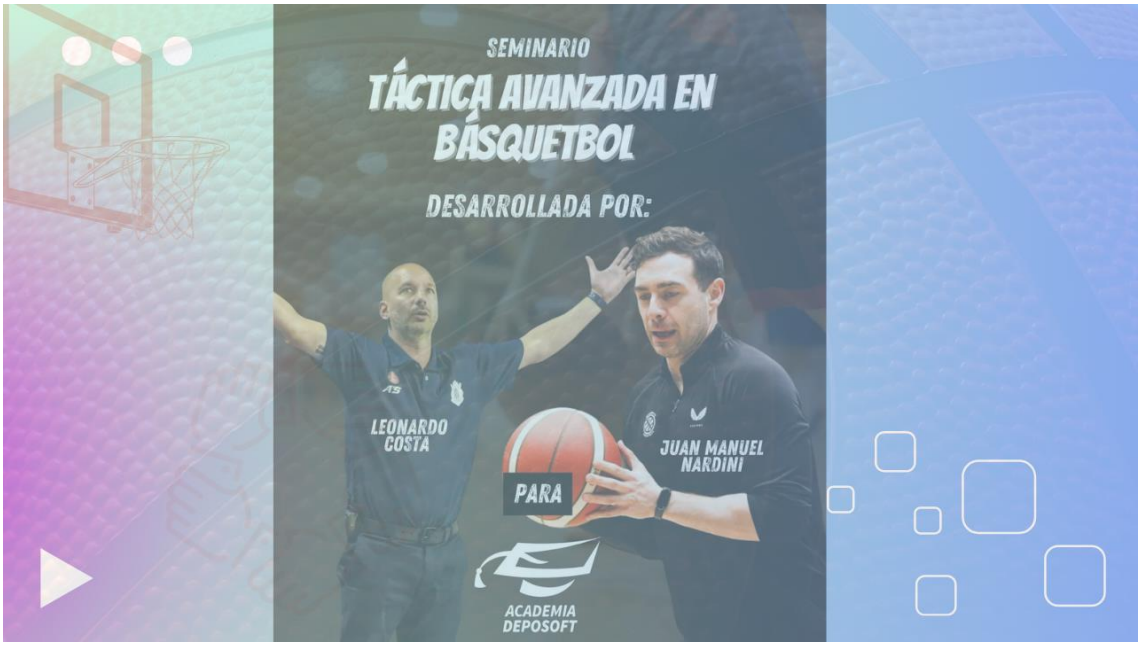

Índice temático general del curso

MÓDULO 1. LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO OFENSIVO MODERNO

Eje académico: comprender cómo se construyen ventajas ofensivas antes, durante y después de una acción de Pick and Roll.

Unidad 1.1. La importancia de la distancia cero en la construcción defensiva

- Concepto de distancia cero.
- Posicionamiento corporal del defensor del manejador.
- Uso de manos para atacar la cadera y controlar los espacios.
- Navegación de bloqueos.
- Identificación del bloqueo efectivo.
- Diferenciación entre pasar por detrás y romper el bloqueo.
- Relación entre distancia cero, comunicación y ejecución de reglas defensivas.
- Cómo evitar perder la distancia por acciones previas.
- Problemáticas del Zoom, Ghost Screen y bloqueos del cuatro.
- Hábitos defensivos que deben automatizarse.

Material: Cómo se entrena la distancia cero.

Unidad 1.2. El Pick and Roll como generador de ventajas colectivas

- El bloqueo directo como herramienta de creación de ventajas.
- La relación entre manejador y continuador.
- Ataque de la estructura defensiva.
- Identificación del último defensor: LAST.
- Creación de situaciones de dos contra uno.

- Lectura del defensor que ayuda.
- Cómo generar ventajas sobre las ayudas defensivas.
- Importancia de los bloqueos indirectos posteriores al PNR.

Unidad 1.3. El uso de los Drags en transición

- Conceptualización del Drag Screen.
- Diferencias entre bloqueo directo estático y Drag en transición.
- Aprovechamiento de la defensa en situación de balance.
- Cómo atacar antes de que se organice el sistema defensivo.
- Ángulos de bloqueo y velocidad de ejecución.
- Continuidad ofensiva después del primer bloqueo.
- Cómo forzar al defensor a pasar por arriba.
- Slip del bloqueador.
- Verticalidad del continuador.
- Lectura del hombro más bajo del defensor.
- Coordinación visual entre manejador y bloqueador.
- Ataque del LAST desde situaciones de transición.
- Doble Drag en transición.
- Continuidad hacia el juego de media cancha.

Material: Uso de los Drags en transición.

Unidad 1.4. Recursos para atacar las reglas defensivas del Pick and Roll

- Selección de recursos según el scouting.
- Slip del Pick.
- Ghost Screen.
- Re-Pick.
- Snake Dribble.
- Host and Dribble.
- If You Go, I Go.
- Race the Under.
- Ataque de los cambios defensivos.
- Ataque de los cambios múltiples.
- Short Roll.
- Deep Roll.
- Pick and Pop.
- Slip ante defensores que anticipan el bloqueo.
- Aprovechamiento de las ventajas creadas antes del contacto.

Material: Recursos para atacar el PNR – Juan Nardini.

Unidad 1.5. El Spacing ofensivo como herramienta táctica

- Distribución de los jugadores y ocupación de espacios.
- Spacing par.
- Spacing mixto.

- Shake Pick and Roll.
- Spacing con esquina ocupada.
- Spacing con esquina libre.
- Relación entre verticalidad del manejador y posición de los compañeros.
- Ventajas y desventajas de cada estructura.
- Cómo favorecer al manejador o al continuador.
- Ataque de los Close Out largos.
- Short Roll y conexiones de pase.
- Cómo utilizar el Spacing para condicionar las ayudas.

Unidad 1.6. Hit the Tag: atacar al defensor que ayuda

- Concepto de Hit the Tag.
- Identificación del defensor que realiza el Bump o Tag.
- Utilización del Pick and Roll como acción de distracción.
- Manipulación de la atención defensiva.
- Bloqueos indirectos sobre el defensor que ayuda.
- Pin Down y Ramp Screen.
- Lectura de los cambios defensivos.
- Autopantalla para liberar al tirador.
- Castigo de las ayudas mediante tiros abiertos.

Material: Hit the Tag.

MÓDULO 2. CONSTRUCCIÓN DE UNA DEFENSA MODERNA Y AGRESIVA

Eje académico: diseñar una estructura defensiva basada en reglas claras, responsabilidades individuales, coordinación colectiva y adaptación al contexto competitivo.

Unidad 2.1. Filosofía y organización defensiva

- La defensa como sistema de responsabilidades compartidas.
- Los tres bloques temporales de la posesión defensiva.
- Primeros seis segundos: apagar el fuego.
- Segundos intermedios: presión y disrupción.
- Últimos cinco o seis segundos: contención y finalización.
- Eliminar puntos de contraataque.
- Evitar segundos tiros.
- Evitar faltas innecesarias.
- Control de la calidad del tiro rival.
- Importancia de las reglas defensivas comunes.

Unidad 2.2. Roles y responsabilidades individuales

- Defensor del manejador.
- Defensor del bloqueador.
- Responsabilidad del cinco.

- Concepto de LAST.
- Jugadores ubicados en el GAP.
- Defensor EXO.
- TAG y BUMP.
- Responsabilidad del siguiente defensor.
- Comunicación temprana, alta y continua: TAC.
- Construcción del triángulo defensivo.
- Ocupación de los espacios defensivos.

Unidad 2.3. La distancia cero como condición para defender agresivamente

- Cómo inducir al manejador hacia el bloqueo.
- Orientación de pies.
- Antebrazo sobre la cadera.
- Contacto y control corporal.
- Distancia cero antes de la acción.
- Comunicación de la regla.
- Cómo impedir el rechazo del bloqueo.
- Responsabilidad individual del defensor del balón.

Unidad 2.4. Sistemas defensivos del Pick and Roll

A. Quick Show

- Step corto.
- Catch and Go.
- Tocar el balón.
- Llevar el balón al bolsillo.
- Recuperación del grande.
- Over del defensor del manejador.
- Recuperación de la posición individual.

B. Hard Show / Red

- Step agresivo.
- Dos pasos para detener el balón.
- Contacto con el pecho.
- Ataque del balón con la mano exterior.
- Back Pedal del grande.
- Over del defensor del manejador.
- Salto vertical para dificultar el pase al Roll.
- Rotaciones colectivas.

C. Drop / Wide

- Condiciones para utilizar la defensa baja.
- Ocupación del GAP.
- Defensa dos contra dos.

- Cuándo el grande llega tarde.
- Cuándo el espacio ofensivo condiciona la defensa.
- Comunicación Wide.
- Resolución mediante Peel Switch o Pill Switch según la situación.

D. Green

- Show con Under.
- Conservación de los emparejamientos.
- Utilización según el scouting y el perfil del manejador.

E. Switch

- Cambio entre defensores.
- Cambio entre dos.
- Resolución de desajustes.
- Coordinación del cambio.

Unidad 2.5. Construcción del Spacing defensivo

- Organización del lado de dos atacantes.
- Organización del lado de un atacante.
- Posicionamiento del LAST.
- Posicionamiento del EXO.
- Jugador del GAP.
- Triángulos defensivos altos.
- Pre-LAST.
- Full LAST.
- Protección de la esquina.
- Rotaciones en X.
- Stunt y Recover.
- Deny Close Out.
- Control del Skip Pass.
- Cómo acortar los tiempos de recuperación.

Unidad 2.6. Defensa de las distintas estructuras ofensivas

- Pick and Roll con esquina ocupada.
- Pick and Roll con esquina libre.
- Spacing par e impar.
- Doble Drag.
- Pick and Roll en transición.
- Repetición del bloqueo.
- Ghost Screen.
- Ramp Screen.
- Pick and Pop.
- Situaciones de cambio ofensivo.
- Defensa ante cambios múltiples.

MÓDULO 3. FAST BREAK: TRANSICIÓN OFENSIVA Y JUEGO LLEGANDO

Eje académico: construir un equipo que ataque desde el primer segundo, utilice los espacios disponibles y no necesite detenerse para organizarse.

Unidad 3.1. Filosofía del Fast Break moderno

- Juego llegando después de rebote, recupero o punto recibido.
- Concepto Two Side.
- Cinco calles de carrera.
- Calle central para el Rim Runner.
- Calle intermedia para el manejador.
- Calles laterales para los perimetrales.
- Ocupación de esquinas en cuatro segundos.
- Spacing de cinco abiertos.
- Spacing de cuatro abiertos y un interior.
- Random Offense.
- Continuidad sin reacomodamientos.

Unidad 3.2. La importancia de los primeros ocho segundos

- Mentalidad de atacar temprano.
- Objetivo de conseguir tiros eficientes.
- Referencia propuesta por el disertante: más del 20 % de las posesiones finalizadas con buenos tiros en los primeros ocho segundos.
- Bandejas: concepto de Nines.
- Triples abiertos: concepto de Sevens.
- Paint Touch y generación de faltas.
- Eficiencia ofensiva según el momento de la posesión.
- Presión constante sobre la defensa en balance.

Unidad 3.3. Criterios para seleccionar los tiros

- Concepto ROB-SHOT.
- Range: estar dentro del rango individual.
- Open: tiro abierto, con el defensor a más de un brazo de distancia.
- Balanced: equilibrio corporal.
- Reconocimiento de tiros de alto valor.
- Toma de decisiones según perfil del jugador.

Unidad 3.4. Los tres ritmos de juego

- Identificación de ritmos ofensivos.
- Ritmo 1.
- Ritmo 2.
- Ritmo 3.
- Triggers ofensivos.
- Elección de la acción según la ubicación de los compañeros.

- Juego desde el Spacing de llegada.
- Continuidad ofensiva.
- Lectura de ventajas interiores y exteriores.

Unidad 3.5. Principios de continuidad y toma de decisiones

- Catch and Shoot.
- Catch and Pass.
- Catch and Drive.
- Rip and Go.
- Ataque de los Double Gaps.
- Decidir en 0.5 segundos.
- Next Play Mentality.
- Swing de balón.
- Continuidad sin detener la posesión.
- Organización desde el movimiento.

Unidad 3.6. Triggers y estructuras de transición

- Doble Drag.
- Slip.
- Beat Screen.
- Shake Pick and Roll.
- Stagger.
- Spain Pick and Roll.
- Acciones de Pick and Roll desde el Slot.
- Ghosting al defensor del bloqueador.
- Aprovechamiento del desbalance defensivo.
- Lectura de mismatches.
- Continuidad hacia el ataque de media cancha.

Material: Fast Break – Two Side, Leo Costa.

MÓDULO 4. DEL CONCEPTO AL ENTRENAMIENTO: METODOLOGÍA Y TRANSFERENCIA

Eje académico: convertir el conocimiento táctico en herramientas concretas de enseñanza y entrenamiento.

Unidad 4.1. Enseñar mediante reglas y principios

- Construcción de un lenguaje común.
- Placas de enseñanza.
- Definición de responsabilidades.
- Reglas simples para situaciones complejas.
- Comunicación TAC.
- Señales verbales.
- Reconocimiento de errores colectivos e individuales.
- Cómo evitar la sobrecarga de información.

Unidad 4.2. Diseño de ejercicios para desarrollar hábitos

- Drills de activación.
- Ejercicios de reconocimiento.
- Situaciones inducidas.
- Repetición de hábitos.
- Distancia cero.
- Navegación de bloqueos.
- Triángulos defensivos.
- Automatización de respuestas.
- Transferencia a situaciones abiertas.

Unidad 4.3. Metodología de enseñanza de las reglas defensivas

- Enseñanza progresiva del Quick Show.
- Enseñanza del Hard Show.
- Defensa Drop.
- Distancia cero en situaciones de Pick and Roll.
- Integración de los jugadores del lado débil.
- Rotaciones defensivas.
- Shell Drill.
- Situaciones competitivas.
- Feedback durante el entrenamiento.

Unidad 4.4. Entrenamiento contextualizado

- Adaptación al perfil de los jugadores.
- Diferenciación por posición.
- Ajustes por scouting.
- Elección de reglas según características del rival.
- Modificación de reglas durante el partido.
- Tiempo disponible de entrenamiento.
- Desarrollo del sistema de juego.
- Relación entre entrenamiento y rendimiento competitivo.

Unidad 4.5. Cómo construir una identidad defensiva

- Selección de las reglas principales.
- Priorización de comportamientos.
- Consistencia en la comunicación.
- Responsabilidades compartidas.
- Capacidad de adaptación.
- Desarrollo de hábitos colectivos.
- Competencia entre grupos.
- Evaluación de la transferencia al juego real.

Modalidad Asincrónica

Duración de las capsulas 2 horas 35 minutos

Acreditación horaria 15 hs

La propuesta no pretende reemplazar una formación federativa ni otorgar equivalencias oficiales. Busca complementar los conocimientos que un entrenador ya posee y profundizar en áreas del básquetbol contemporáneo que requieren mayor especialización.

La correspondencia que sigue es temática y orientativa, tomando como referencia los ámbitos habituales de formación de entrenadores de la Escuela Argentina y los principios de desarrollo de entrenadores FIBA.

Correspondencia con contenidos de Nivel 2

Un entrenador de Nivel 2 necesita consolidar su capacidad para organizar equipos, enseñar fundamentos, desarrollar sistemas de juego y aplicar conceptos tácticos en competencia.

Área formativa	**Contenidos del curso que la complementan**
Técnica individual	Distancia cero, manos, navegación, contacto, finalizaciones y fundamentos del manejador.
Táctica individual	Lecturas de PNR, Over, Under, Slip, Snake y decisiones en 0.5.
Táctica colectiva ofensiva	Spacing, Drag, Double Drag, Hit the Tag y Fast Break.
Táctica colectiva defensiva	Quick Show, Hard Show, Drop, Switch y rotaciones.
Metodología	Drills, progresiones, ejercicios inducidos y situaciones reducidas.
Preparación del partido	Selección de reglas, scouting y adaptación a los jugadores.
Dirección de equipo	Comunicación, roles, responsabilidades y lenguaje común.

Valor agregado para Nivel 2: pasar de conocer las acciones del básquetbol a comprender qué ventaja busca cada una, qué respuestas puede generar y cómo enseñarlas.

Correspondencia con contenidos de Nivel 3

En un nivel avanzado, el entrenador necesita mayor capacidad para diseñar un modelo de juego, desarrollar sistemas propios, adaptar respuestas y conducir procesos de entrenamiento de mayor complejidad.

Área formativa	**Contenidos del curso que la complementan**
Modelo de juego ofensivo	Choose Side, Random Offense, ritmos y triggers.

Modelo de juego defensivo	Tres bloques defensivos y selección de reglas.
Scouting avanzado	Identificación de defensores objetivo, reglas rivales y mismatches.
Diseño táctico	Manipulación de ayudas, ataque del LAST y cambios múltiples.
Gestión del entrenamiento	System Development, progresiones y desarrollo de hábitos.
Resolución de problemas	Ajustes de reglas según jugadores, spacing y contexto.
Dirección estratégica	Selección de recursos ofensivos y defensivos durante el partido.
Análisis del rendimiento	Calidad de tiros, Paint Touch, eficiencia y lectura de situaciones.

Valor agregado para Nivel 3: desarrollar una visión sistémica del juego, anticipar respuestas del rival, construir reglas propias y generar una identidad competitiva.

6.3. Correspondencia temática con la formación FIBA

Los contenidos se relacionan especialmente con estos campos de formación:

- Technical and Tactical Development: desarrollo técnico-táctico individual y colectivo.
- Game Understanding: comprensión del juego y lectura de situaciones.
- Teaching and Coaching Methodology: metodología de enseñanza y conducción de entrenamientos.
- Practice Planning: planificación y organización de tareas.
- Performance Analysis: análisis del rendimiento y evaluación de decisiones.
- Team Strategy: estrategia colectiva y preparación competitiva.
- Player Development: desarrollo de capacidades individuales dentro del modelo de juego.

La propuesta utiliza una perspectiva compatible con la formación moderna de entrenadores FIBA: el entrenador debe enseñar a jugar, no solamente enseñar jugadas.

Aclaración institucional*: esta es una correspondencia temática de carácter orientativo. No representa una homologación, equivalencia, acreditación ni certificación curricular oficial de la Escuela Argentina de Entrenadores, CAB o FIBA*