

## ELEGIR – SELECCIONAR UN SISTEMA DE ATAQUE

### ¿QUÉ ACCIONES CLAVE BUSCAS EN TU ATAQUE?

Según nuestro talento y en qué lugar de la cancha deseamos anotar, ¿qué acciones nos darán la mayor oportunidad de ser efectivos?

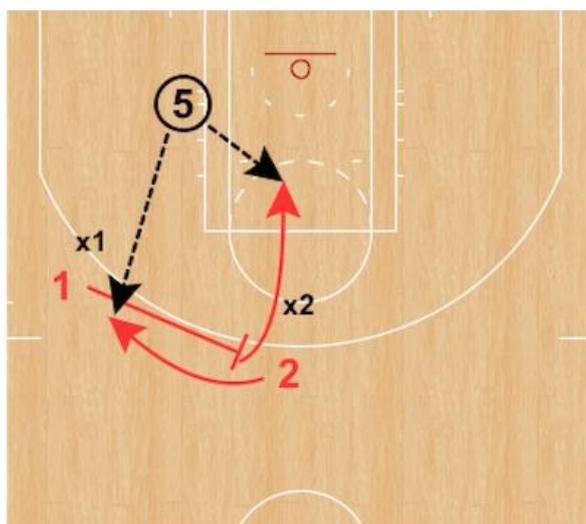
Después de decidir las mejores acciones para nuestro Equipo, ¿ahora las incorporamos a nuestra ofensiva?

### ¿QUÉ SON LAS "ACCIONES"?

Las acciones son componentes de un sistema ofensivo que, creemos, nos darán tiros abiertos. Ejemplos básicos serían un Pick and Roll o Dribble Drive.

¿Cuáles son algunas de las acciones que podríamos considerar?

Puerta atrás	Pick and Roll
Bloqueo ciego	Pick and Pop
Aclarar para 1c1	Bloqueo entre interiores
Mano a mano	Post Up
Doble bloqueo	Up Screen
Bloqueo Indirecto	Cortes X sobre Poste
Dribble Drive	Flare Screen
Dribble Drive and Kick	Skip Pass Off Screen
Pasar y cortar	Short Corner
Slip Screen	Tiro de 3 puntos
Split Cut	Dribble Penetration



Split Cut

## ¿QUÉ TIPO DE ATAQUE QUIERES, BUSCAS?

### ¿QUÉ COSAS DEBO BUSCAR?

- Equilibrio y espacio en la pista (Drive and Kick = Conducir en bote y Pasar).
- Una variedad de acciones.
- Capacidad de contrarrestar cuando la defensa nos quita algo.

### ¿CUÁLES SON MIS OPCIONES OFENSIVAS?

- Colección de Movimientos (Sets) y Sistemas (Plays) para el Juego.
- Continuidad con un Patrón establecido.
- Ataque basado en reglas que lee la defensa para determinar acciones.
- Alguna combinación de inicio.

**ESTABLECER SISTEMAS:** Para un Equipo que quiere tener más control de aspectos o acciones específicas.

PROS	CONTRAS
Control sobre todos los aspectos de la anotación.	El patrón se puede rastrear y detener.
Puede comenzar con algunas jugadas pequeñas y agregar jugadas más tarde.	Puede requerir mucho tiempo de práctica para obtener suficientes repeticiones para cada jugada
Puede ejecutar muchas acciones.	Requiere que los Jugadores aprendan muchas acciones
Tiene opciones para cambiar si la jugada no funciona.	Dificultad para ejecutar juegos cambiantes, particularmente en transición
	Puede necesitar reiniciar cada vez para ejecutar jugadas

**CONTINUIDAD (Ejemplo: FLEX):** Para un Equipo que corta y pasa bien y quiere crear confusión.



PROS	CONTRAS
Posibilidad de repetir opciones.	El patrón se puede explorar y detener.
Menos acciones para aprender.	Menos acciones pueden ser más fáciles de defender
El ataque principal tiene menos acciones y requiere menos tiempo de práctica.	Algunos (bastantes) equipos están utilizando este ataque, lo que facilita su defensa.
No es necesario detenerse y reiniciar	

**JUEGO BASADO EN REGLAS (LEER Y REACCIONAR, PENETRAR Y PASAR):** Para un Equipo que quiere ser menos predecible, reaccionará a la defensa.

PROS	CONTRAS
Puede reaccionar a la defensa y al contraataque.	Requiere que los Jugadores lean la defensa
Más difícil de explorar.	Necesita variar los cortes en función de la defensa.
Intenta crear confusión	Puede ser más difícil de entender para algunos Jugadores.
Fácil de correr en transición	

## ¿QUÉ ES LO MEJOR?

Solo podemos responder esa pregunta, según lo que conozcamos sobre nuestro Equipo.

### RECOMENDABLE

- Una combinación.
- Emplear un ataque basado en reglas o continuidad como ataque base.
- Agregar juego de conjunto como opciones de entrada al ataque base para escribir algunas variantes específicas que desea ejecutar.
- Ejecutar las jugadas de conjunto para que pasen sin problemas al ataque base sin tener que "reiniciar" todo el sistema.
- Elegir una variedad de jugadas que se pueden cambiar dependiendo del oponente.

## ¿QUÉ FORMACIÓN QUIERES USAR PARA LAS OPCIONES DE ENTRADA?

### CONSTRUIR TU ATAQUE

DECIDIR ACCIONES CLAVE.

DECIDE EL TIPO DE ATAQUE (MOVIMIENTOS FIJOS, SISTEMAS, CONTINUIDAD, NORMAS).

DECIDE TUS FORMACIONES CLAVE.

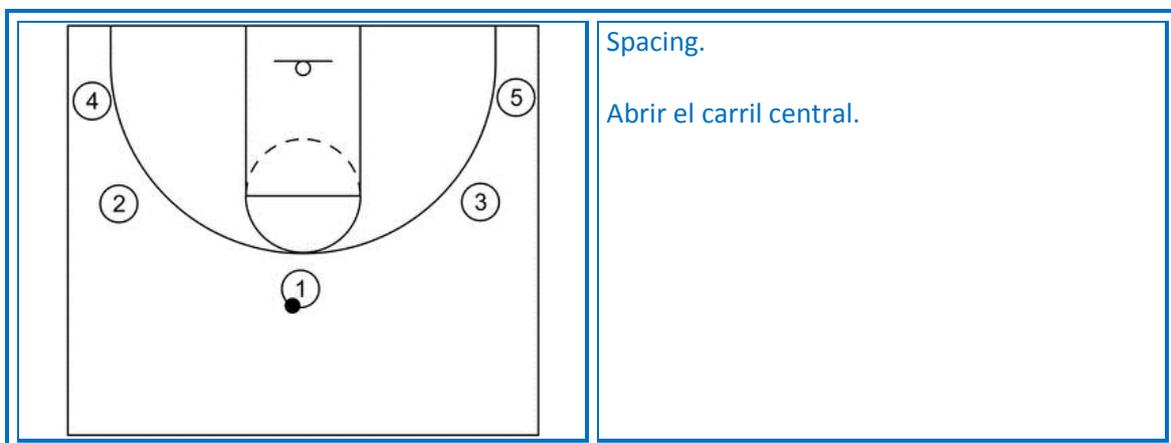
### INTEGRA TU FORMACIÓN A TU EQUIPO

LA MAYORÍA DE LAS ACCIONES SE PUEDEN EJECUTAR DESDE CUALQUIER FORMACIÓN, POR LO TANTO DECIDIR QUÉ FUNCIONA MEJOR.

CONSIDERAR EJECUTAR LAS ACCIONES CLAVE DESDE MÚLTIPLES FORMACIONES.

ELIGE LA FORMACIÓN QUE SE ADAPTA A TUS JUGADORES Y HABILIDADES.

### 5 OUT



## 2-1-2

<p><b>Wheel Diagram 1</b></p>	<p>3 opciones de pase de entrada (a 4, a 5, a 2).</p> <p>Pivot para liberar la presión.</p> <p>Pivot como bloqueador.</p>
-------------------------------	---

## 1-4

<p>FastModel SPORTS</p>	<p>Aleja a todos los defensores de la canasta, alta exposición del aro.</p> <p>Opciones de puerta atrás.</p>
-------------------------	--

## DOUBLE STACK

<p>FastModel SPORTS</p>	<p>Opciones de entrada fáciles.</p>
-------------------------	-------------------------------------

## **ELIGE LA FORMACIÓN QUE SE ADAPTA MEJOR**

AL CONSTRUIR EL ATAQUE, INTEGRAR TODAS LAS PIEZAS QUE USTED PIENSE ESTÁN MEJOR JUNTAS.

BUSCAR SELECCIONAR LAS ACCIONES CLAVE PRIMERO, PORQUE LOS MOVIMIENTOS Y LAS FORMACIONES DE ATAQUE SE PUEDEN PONER JUNTOS EN CUALQUIER ORDEN.

SIGUIENTE PASO: CONTRAATAQUE RÁPIDO O TRANSICIÓN EN TU ATAQUE.

## **CONTRAATAQUE DENTRO DEL ATAQUE**

### **¿POR QUÉ QUIERO-BUSCO INICIAR RÁPIDAMENTE UN ATAQUE?**

PUEDE RESULTAR EN CANASTAS FÁCILES ANTES DE QUE SE PUEDA CONFIGURAR LA DEFENSA.

PUEDE CREAR DESAJUSTES.

PUEDE TOMAR VENTAJA DE UNA DE TUS FORTALEZAS, DE LA VELOCIDAD O DEL DOMINIO DE BALÓN.

### **CONTRAATAQUE CON POST PLAYER**

OCUPAR-LLENAR 3 CALLES.

JUGADORES INTERIORES (4 y 5) LLEGAN DE TRAILERS Y CORTAN POR SU CARRIL.

DISPONER PUNTOS FINALES PARA ALINEARSE CON LA FORMACIÓN OFENSIVA.

### **DEL CONTRAATAQUE A 5 OUT**

OCUPAR-LLENAR 3 CALLES.

JUGADORES INTERIORES (4 y 5) LLEGAN DE TRAILERS.

OCUPAR-LLENAR 5 SPOTS-ESPACIOS PARA ALINEARSE CON LA FORMACIÓN OFENSIVA.

## **TRANSICIÓN AL ATAQUE SIN RESETEAR**

### **¿POR QUÉ QUIERO TRANSICIÓN HACIA UN ATAQUE?**

PUEDE RESULTAR EN CANASTA FÁCIL MIENTRAS LA DEFENSA SE COLOCA.

FÁCIL ENTRADA ANTES DE QUE LA DEFENSA PUEDA CONFIGURARSE.

PUEDE CREAR DESAJUSTES.

EVITA TENER QUE RETENER EL BALÓN PARA "CONFIGURAR" EL ATAQUE.

REDUCIRÁ PROBABLEMENTE PÉRDIDAS DE BALÓN.

## TRANSICIÓN AL SISTEMA 2-1-2

SI COMBINA SU ATAQUE CON SU TRANSICIÓN (SECONDARY BREAK), EL PASE EN LA TRANSICIÓN PUEDE SER EL PASE DE ENTRADA PARA LA OFENSIVA.

## TRANSICIÓN AL SISTEMA 5 OUT

AQUÍ UN 2º EJEMPLO DONDE, CON EL PASE A LA ESQUINA EN LA TRANSICIÓN, COMIENZA LA ACCIÓN OFENSIVA.

### PONIENDO TODO JUNTO

Introducir todos los componentes del *Baloncesto* con el tiempo de nuestro horario / volumen de práctica – entrenamiento.



### PLANIFICAR NUESTRAS PRIMERAS 4-6 SEMANAS

Pensar en la Temporada como Etapas.

- Pre temporada en preparación para partido 1 > elementos esenciales.
- Introducción gradual de elementos adicionales en el primer mes.
- Complementos en la preparación para oponentes específicos.
- Actualizaciones de mitad de temporada basadas en las necesidades identificadas en la 1ª mitad de la temporada.
- Mejoras de final de temporada o áreas de enfoque para Torneo/s.

## CALENDARIO PARA IMPLEMENTAR TODOS LOS ELEMENTOS

- Diseñar todos los componentes que necesitamos para enseñar y practicar/entrenar.
- Decidir cuánto necesitamos para estar en el partido 1 y al final del primer mes.

## LISTADO DE COMPONENTES

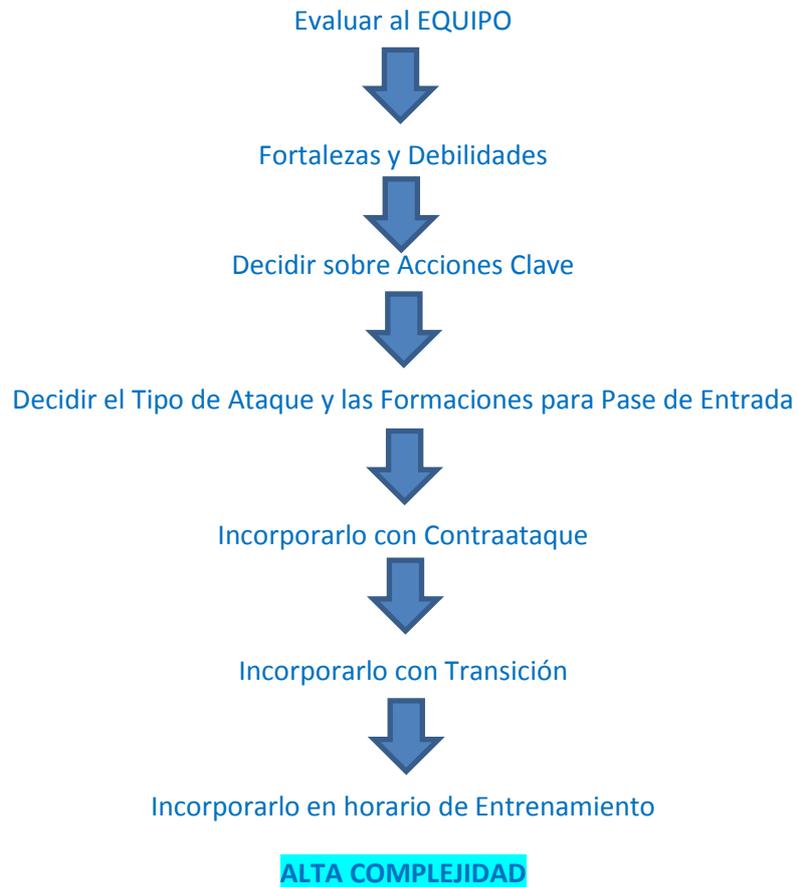
HABILIDAD	ATAQUE CONTRA INDIVIDUAL	ATAQUE CONTRA ZONA	DEFENSA INDIVIDUAL	DEFENSA ZONAL	CONTRAATAQUE	PRESS	ROMPER PRESS	OOBs	SPECIALS
TIRO	Read and React	Flash	Regular	1-3-1	Sideline	Man	Clear	BLOB	Final de 4º
BOTE	Triangle	X	Trap	1-2-2	Trailer	Zone	Fly	SLOB	Final de partido
PASE	Set								
POST MOVES	Plays/Entry								
	Options								



## SELECCIONAR UN SISTEMA DE ATAQUE

De Libros, de Internet,... HECHO. Esto es muy "fácil", **BAJA COMPLEJIDAD**.

Evaluar Fortalezas y Debilidades > Decidir sobre Acciones Clave > Elegir un Ataque con esas Acciones Clave > Implementar el Ataque. Esto ya es... **COMPLEJO**.



*José María Miguel Bores (Septiembre 2019)*