



[Sergio Scariolo]

Entrenador Unicaja Málaga. Empezó en la Lega italiana dirigiendo al Simmenthal Brescia, Scavolini, Desio y Fortitudo para, a continuación, coger las riendas del Tau Vitoria y posteriormente del Real Madrid para recalzar finalmente en Málaga. Ha sido campeón de la Lega dirigiendo al Scavolini en la temporada 89/90; campeón de Liga ACB dirigiendo al Real Madrid en la temporada 99/2000, y en dos ocasiones campeón de la Copa del Rey, con el Tau en la temporada 98/99 y con el Unicaja en la temporada 04/05. Entrenador del Año en Italia (93/94) y en España (99/2000).

Juego de ataque por conceptos

Lo ideal es un sistema mixto: juego por conceptos (la base), y sistemas (la forma exterior, el recuso de apoyo).

Partimos de la necesidad de ser imprevisibles y con gran flexibilidad (muchas variantes), y de dar libertad a los jugadores de expresar su creatividad, en un marco de orden y organización. Para funcionar son decisivos unos factores básicos: técnica individual; capacidad de leer correctamente las reacciones defensivas; equilibrio entre agresividad ofensiva para atacar la canasta y altruismo para reconocer las ayudas y doblar a los compañeros que se han quedado libres.

El dominio del juego por conceptos también ayuda en la ejecución de los sistemas (una ejecución rígida contra defensas buenas no tiene éxito).

El punto de partida es encontrar donde puede residir la ventaja, y explotarla.

◆ 1ª Opción (arriba): 1c1 en el perímetro

■ Mejor tras pase (das y cambias / das, autobloqueo, recibes), para tener la salida (1er paso). Las fintas (cortas, secas). Los cambios

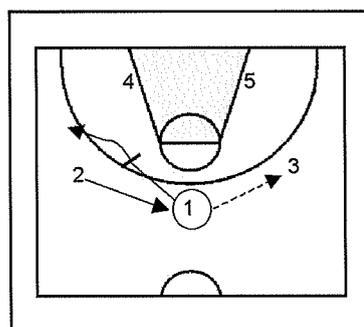


DIAGRAMA 1



de mano (Bodiroga). La parada y tiro. Llamar ayudas (agresividad!) y asistir (altruismo), *diagramas 1 y 2.*

■ Los pases (bilateralidad; muñeca; picado o directo); las posiciones de los demás. Dónde salir tras el doblaje (opción muy buena de triple!), *diagramas 3 y 4.*

■ Los interiores. Posición para recibir / acabar (Scola). Bloqueo si hay rotación. Pase entre pívot, *diagramas 5, 6 y 7.*

■ Los exteriores. Prepara-

dos para tiro. Finta / segunda penetración vs. recuperación (leer posibles cambios): al centro; dos botes. Ajustes sin balón de los otros cuatro. Salida tras doblar, *diagrama 8.*

◆ 2ª Opción (abajo): 1c1 en el poste bajo.

■ Post-up: autobloqueo, uso brazos. Equilibrio (pies; cuerpo; brazos). La recepción del pase (ofrecer un blanco, agarrar fuerte, saber donde está el defensor y la defensa, *diagrama 9.*

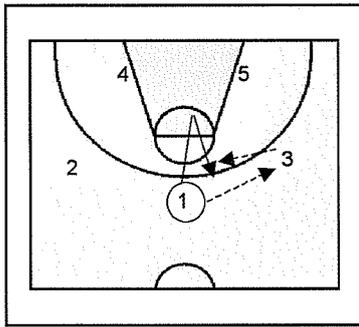


DIAGRAMA 2

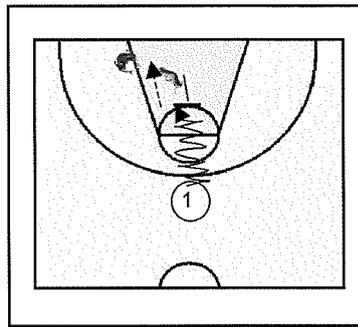


DIAGRAMA 5

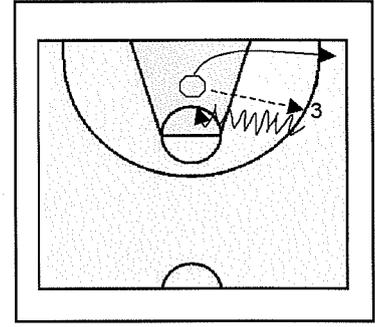


DIAGRAMA 8

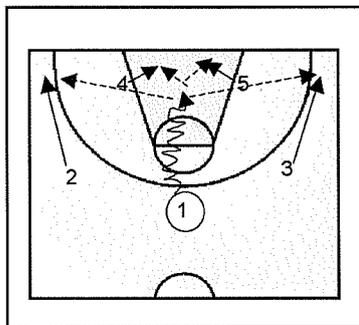


DIAGRAMA 3

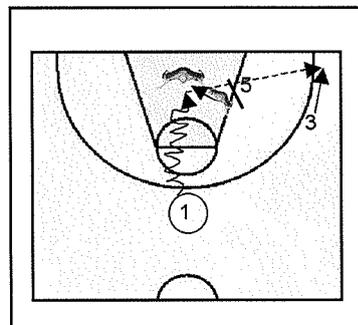


DIAGRAMA 6

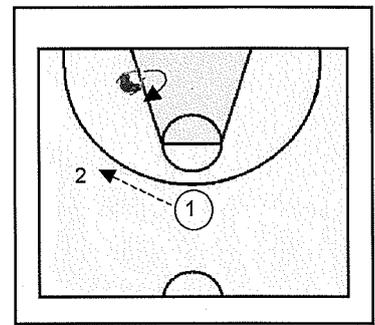


DIAGRAMA 9

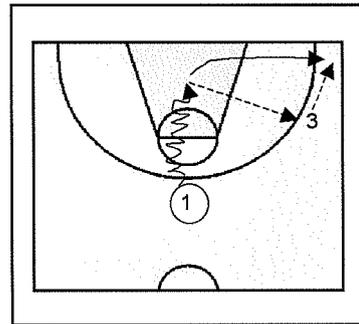


DIAGRAMA 4

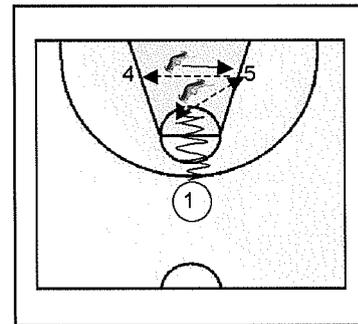


DIAGRAMA 7

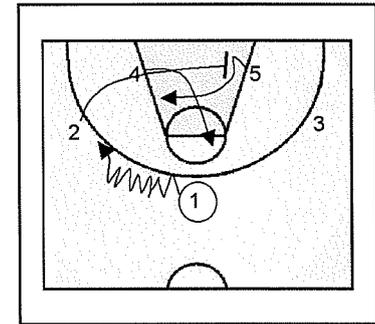


DIAGRAMA 10

■ Tras box to box entre pivots, con (2) o (3), *diagramas 10 y 11*.

■ El pase: bilateralidad; al blanco / conocer preferencias; tiro libre extendido (buen ángulo).

■ En el poste bajo: dominar dos lados. Gancho / tiro, o reverso / paso cruzado: sensibilidad individual, fintas, etc. Leer la defensa (se apoya, está muy cerca, dónde mandan). Atacar el centro de la zona.

■ Función de los otros cuatro atacantes. El otro pivot (características; poste alto o esquina. Poste bajo, jugar contra la defensa). Los exteriores: posiciones; pasar / cortar; corte del otro (3); vs. Trap o defensa ciega alto / bajo: mano / mano, finta más atacar el centro). Si la defensa no ayuda: estar / split, *diagramas 12, 13, 14 y 15*.

■ Vs. Defensa por delante: alto/bajo. Prioridad. Triangular, *diagrama 16*.

■ Post-up (2) o (3). Tras bloqueo de un pivot (esquina / clear out vs. cambio). Tras pick and roll. Posiciones de los otros. Rotación entre pivots, *diagramas 17, 18 y 19*.

◆ 3ª Opción (fuera): Pick and roll lateral.

A) 3 exteriores / 2 interiores: contra defensas que mandan al centro, quedando firme la continuación a canasta del pivot que bloquea y gira, pedimos al pivot del lado débil, que colocamos en poste medio,

que lea si el alero con balón ha sido parado eficazmente o si ha logrado penetrar; en el primer caso, *diagramas 24*, deberá subir para dar un pase de salida al compañero atrapado y triangular, o continuar con uno de las posibles soluciones vistas en los *diagramas 20, 21, 22 y 23*. En el segundo caso tendrá que acercarse a canasta para recibir el pase de doblaje en caso de ayuda de su hombre, *diagrama 25*, o bloquear al defensor del exterior si éste ya ha activado la rotación, para favorecer un doblaje para un tiro de 3 puntos, *diagrama 26*.

Contra defensas que mandan al fondo, prevemos dos posibilidades: hacer recibir al bloqueador y jugar un pase mano a mano, *diagrama 27*, reproduciendo la misma situación de antes; o liberar la esquina del lado exterior, cambiar el sentido del bloqueo y atacar la línea de

fondo en penetración, *diagrama 28*, encontrando en caso de ayuda una de estas posibles líneas de doblaje, *diagrama 29*.

B) 4 exteriores/1 interior: si el pick and roll se juega con (5), siempre tenemos un exterior en una esquina y (4) en el lado débil, alto o en la esquina según el tipo de defensa del adversario: si atrapan, preferimos tenerlo alto para castigar la rotación de (X4), *diagrama 30*; si mandan sobre el fondo, preferimos mandarlo a la esquina, para castigar la posible ayuda sobre (4) sobre la penetración creada por el pase doblado entre (1) y (5), *diagrama 31*.

Si jugamos pick and roll con (4), siempre liberamos el cuarto de campo: si la defensa

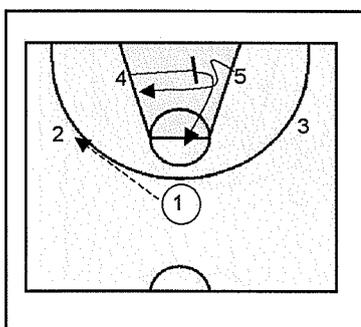


DIAGRAMA 11

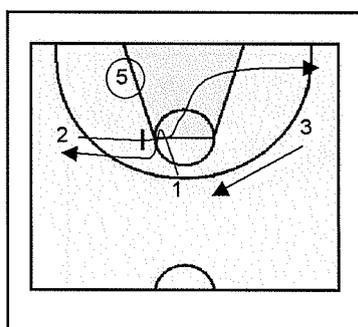


DIAGRAMA 13

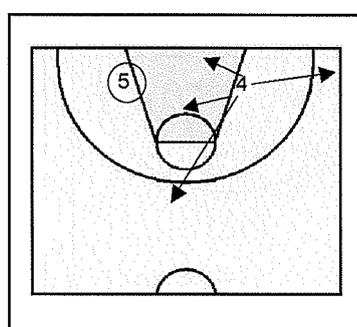


DIAGRAMA 15

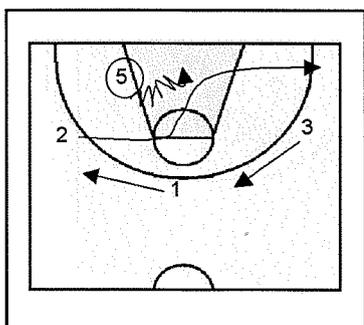


DIAGRAMA 12

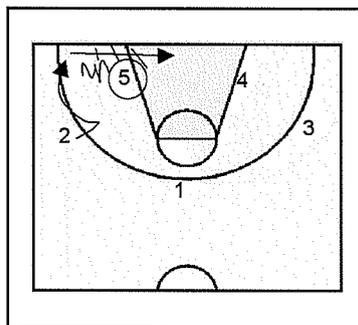


DIAGRAMA 14

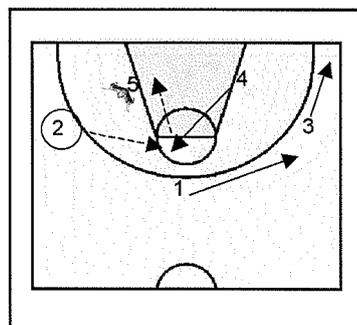


DIAGRAMA 16



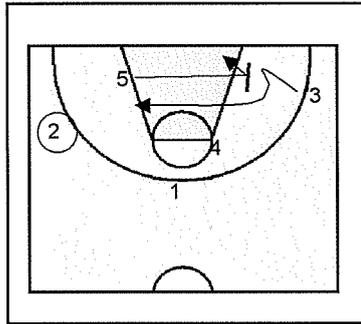


DIAGRAMA 17

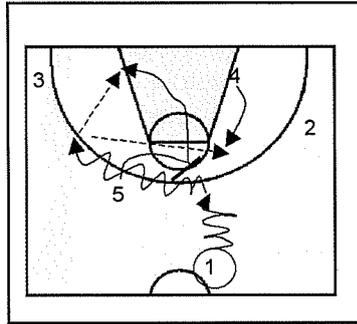


DIAGRAMA 20

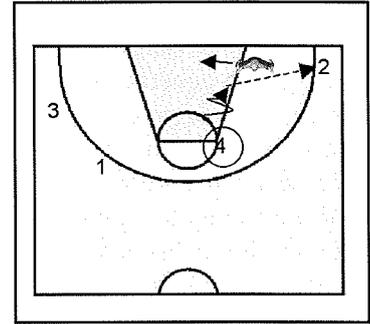


DIAGRAMA 23

manda al centro, para darle la posibilidad de abrirse y tirar o jugar 1c1 contra la ayuda y recuperación o la rotación, *diagrama 32*, o pasar dentro a (5), que puede cortar para anticipar la rotación entre (X4) y (X5), *diagrama 33*; si la defensa manda al fondo, para hacer bloquear en el otro sentido, (ver *diagrama 28*), atraer la ayuda de (X4) y pasar a (4) que se abre para tirar o jugar frontalmente 1c1, *diagrama 34*.

Contra cambio: es cada vez más frecuente la posibilidad que los defensores reac-

cionen a un bloqueo directo con un cambio defensivo, sobre todo faltando pocos segundos al final de la posesión. Darse cuenta de ello inmediatamente, y elegir si aprovechar el desajuste interior o exterior es la clave del éxito del ataque. En el primer caso, tras una continuación con giro dorsal para mantener la ventaja, se intentará colocar la pelota en el poste bajo, y aprovechar la ventaja leyendo bien las ayudas que la defensa no puede no mandar (mirar al pasador para devolverla, cuidado con las

faltas en ataque). Si el pequeño que va a defender al grande se coloca por delante, la solución es un inmediato flash post del otro pivót, para jugar alto / bajo manteniendo la posición hacia canasta.

Si al revés el hombre balón decide utilizar la ventaja de fuera a dentro, se puede producir un aclarado lateral (si queda poco tiempo, digamos 3/5 segundos), o central desplazándose en bote, si quedan al menos 9/10 segundos.

Conclusión: sobre todo

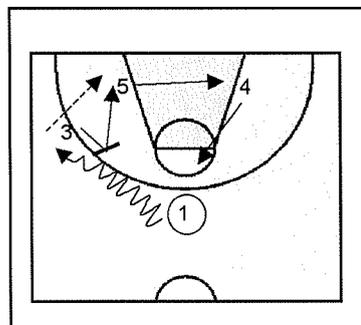


DIAGRAMA 18

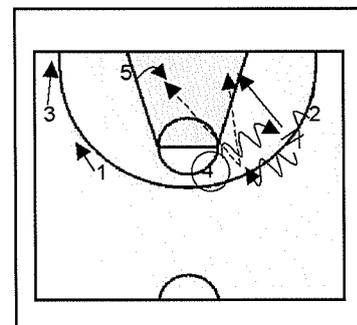


DIAGRAMA 21

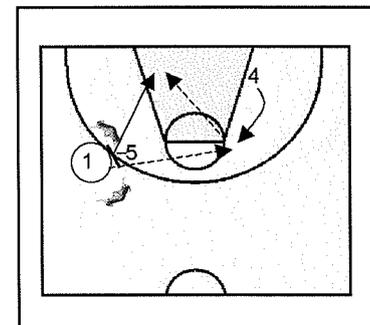


DIAGRAMA 24

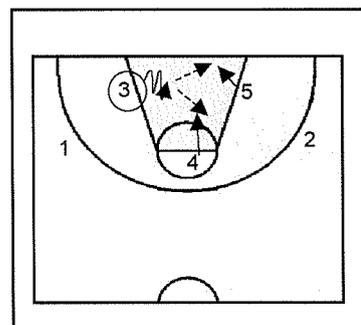


DIAGRAMA 19

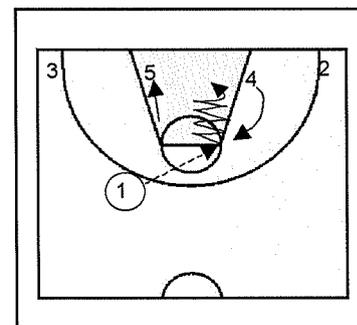


DIAGRAMA 22

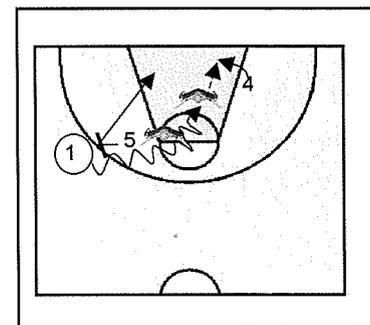


DIAGRAMA 25

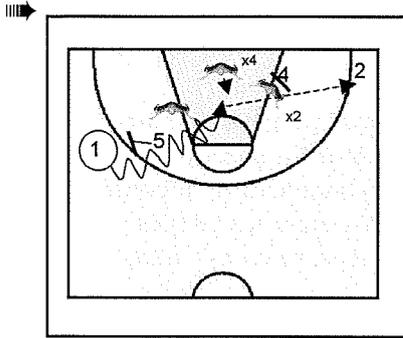


DIAGRAMA 26

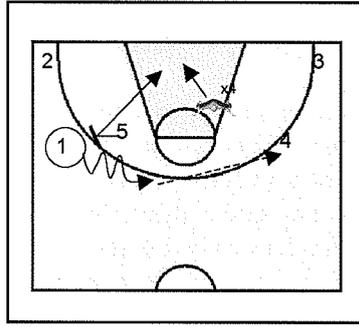


DIAGRAMA 30

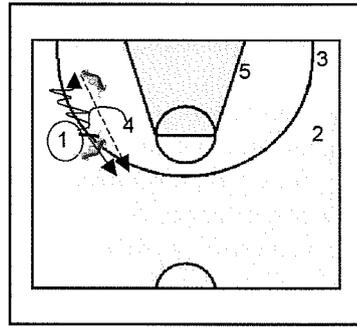


DIAGRAMA 34

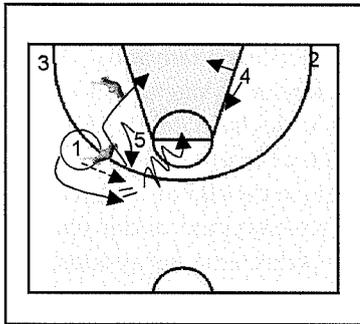


DIAGRAMA 27

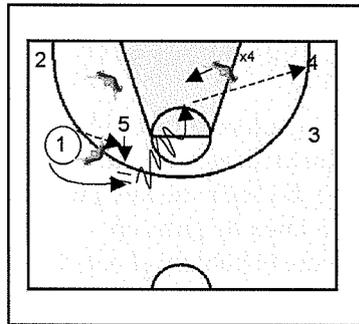


DIAGRAMA 31

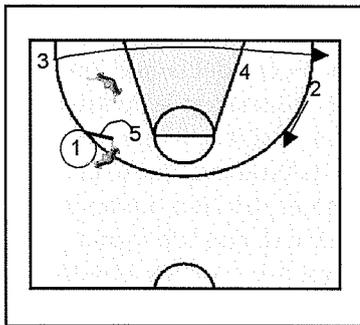


DIAGRAMA 28

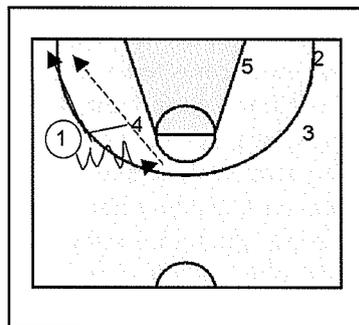


DIAGRAMA 32

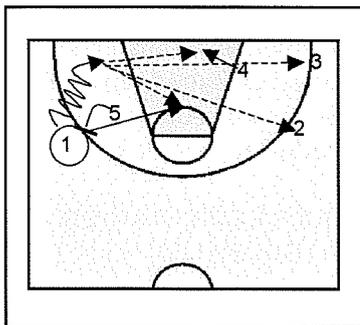


DIAGRAMA 29

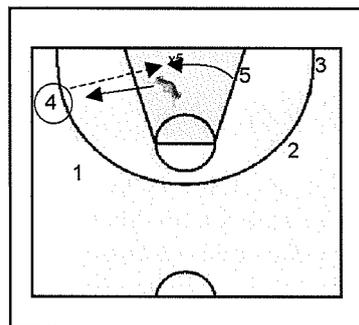


DIAGRAMA 33



con los actuales 24 segundos, es necesario llevar la amenaza lo antes posible, y disponer de al menos 10 segundos para elegir el mejor tiro.

En la cantera, no hay excusas, ni para jugar con sistemas ni para jugar libre. Hay que enseñar a jugar con inteligencia, a entender el

juego, a madurar tácticamente en el sentido de aprender a elegir la mejor opción en cada momento. Es más complicado y largo, pero es la única manera, junto a una buena labor de enseñanza de la técnica individual, de preparación mental y de construcción física, para formar jugadores. □