



**Ettore Messina**

Entrenador Benetton de Treviso. Es uno de los "grandes" de los banquillos europeos. Empezó a entrenar en las categorías de formación del Reyer y seguidamente, desde el 83, en Bolonia, donde fue asistente de Gamba, Buccì y Bob Hill, a quien sustituyó a comienzos del 89. Este año ganó la Copa Italia y la Recopa europea. A partir de entonces, dirigiendo antes al Kinder de Bolonia y luego al Benetton, ha ganado 4 ligas Italianas, 6 Copas de Italia, 2 Euroleague, además de entrenar la Selección de Italia del 93 al 97, con la que ganó la medalla de plata en el Eurobasket de Barcelona. El 2001 fue su año "mágico" al ganar con el Kinder de Bolonia la "triple corona": Liga, Copa y Euroleague.

# Soluciones defensivas al pick and roll

Todas las defensas tienen unos objetivos claros. En primer lugar, no permitir bandejas fáciles, tanto en contraataque como en estático. Tampoco dejar hacer tiros fáciles desde el perímetro, sin marcaje, sino conseguir que sean tiros con presión defensiva o suspensiones después de botar, algo no fácil de realizar. Finalmente, no se pueden conceder rebotes ofensivos, un aspecto que hace mucho daño psicológico a la defensa.

Una vez establecidos los objetivos, vamos a ver como los conseguimos.

Hay que impedir buenos ángulos de pase, con el propósito de que el rival no dé los pases que desea efectuar, intentando de esta manera romper su "timing" de juego.

A continuación, tomamos la iniciativa con nuestra defensa a través de los cambios defensivos. Defender el pick and roll es muy complicado, por ello intentamos cortar el espacio al ataque en situaciones de 2c3, 3c4, etc, teniendo siempre presente que la defensa no se trata de cerrar en 1c1, sino que es un trabajo colectivo de 5c5 donde el ata-

que intenta crear sus ventajas y la defensa intenta contrarrestarlas. De ahí que no se trata de una cuestión de uno o dos defensores únicamente.

Dentro de este concepto de juego colectivo, hay que intentar hacer todo lo posible por crear un lado fuerte y un lado débil. Éste es el motivo por el que defender un pick and roll en el centro de la cancha es más complicado. Jugándolo en un lado ya crea una ayuda determinada: sabemos quien debe estar agresivo y quien en ayuda.

Contra el pick and roll tenemos cuatro opciones defensivas, siempre suponiendo de que el botador sea un buen tirador; de lo contrario hay una quinta posibilidad que es la de pasar el bloqueo por detrás. Son:

- 1) ayuda del pívot y recuperación
- 2) Forzar al interior al driblador; lo utilizamos cuando bloquea un mal tirador.
- 3) Cambio defensivo: cuando el bloqueo se juega entre el (2) y el (4).
- 4) Forzar el balón al fondo.

Con la ayuda del poste y recuperación, pretendemos

acortar la distancia del defensor con el balón. El defensor del bloqueador avisa el bloqueo, gritando: ¡derecha! ó ¡izquierda!, e intenta llegar un segundo antes que el bloqueador. No se queda dentro, porque si no se anticipa estamos perdidos.

El primer movimiento del defensor del balón es un paso con su pierna más cercana a la línea de fondo hacia la cadera del driblador en el lado más alejado del bloqueo, *diagrama 1 izquierda*; de esta forma está mandando al botador hacia el bloqueo. Si, por dudar, ese paso fuese hacia atrás en lugar de hacia delante, el atacante cambiaría de mano y penetraría fácilmente por el lado contrario al bloqueo, *diagrama 1 derecha*.

El pívot tiene que ayudar de manera agresiva, llegando incluso a tocar el balón con su mano izquierda, en este caso tras cargar su peso sobre esa pierna, y cuando recupera el defensor del balón, vuelve a su posición inicial, *diagrama 2*. Estamos intentando deshacer la situación ventajosa de 2c2 para el ataque. Cuando el pequeño recupera, lo hace defendiendo la línea de tres,

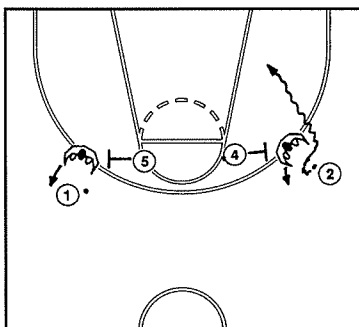


DIAGRAMA 1

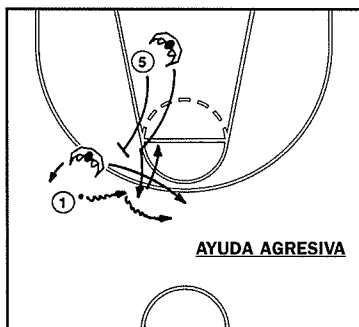


DIAGRAMA 2

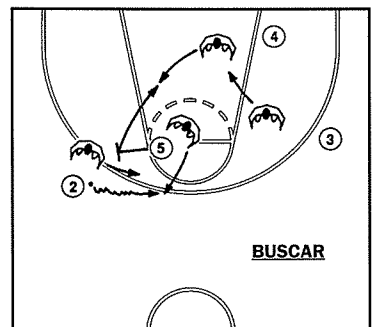


DIAGRAMA 3



pero no se abre mucho para no dejar demasiado espacio a una fácil penetración.

Una buena defensa no siempre es agresiva, especialmente cuando se encuentra en dificultades, como en el caso de un pick and roll, sino que es aquella que sabe cuando cerrarse y cuando abrirse.

La mejor opción del ataque es la continuación del bloqueador hacia el aro. Si la ayuda del poste no es muy agresiva, paramos la penetración pero así damos mucha ventaja a la continuación. Lo solucionamos con una ayuda del otro poste, *diagrama 3*, que sale a poner el cuerpo buscando la falta en ataque.

Nos interesa forzar al bloqueador a continuar en dirección al aro, así se acortan los espacios de las ayudas. Si continúa hacia la esquina, su defensor intenta recuperar con la mano en la línea de pase, *diagrama 4*.

Si necesitamos cambiar entre los altos, lo hacemos cerca del aro, porque a este nivel todos los jugadores son capaces de pasar bien y de lanzar con acierto, y en esta disyuntiva prefiero conceder un tiro lejano que un balón interior cerca de la canasta, *diagrama 5*. Creo que las rotaciones defensivas crean demasiada confusión y desajustes, y si además el equipo contrario penetran mucho, originan



demasiados problemas en el rebote defensivo.

Si, tras la ayuda del poste en el pick and roll, el base vuelve atrás, debemos "ne-

gar" o impedir el pase que hace mas daño a la defensa, que es aquel que va al lado contrario, *diagrama 6*.

Otra opción defensiva es

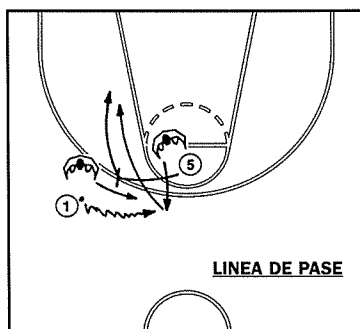


DIAGRAMA 4

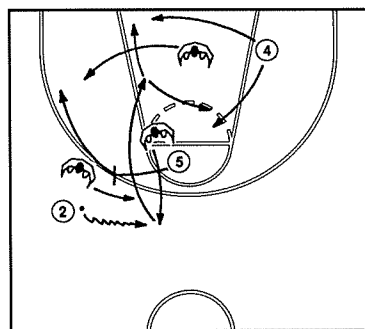


DIAGRAMA 5

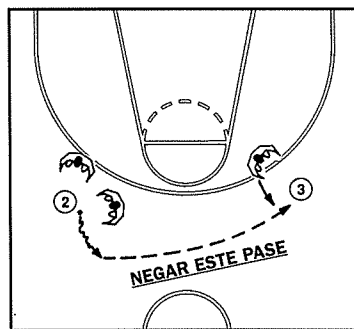
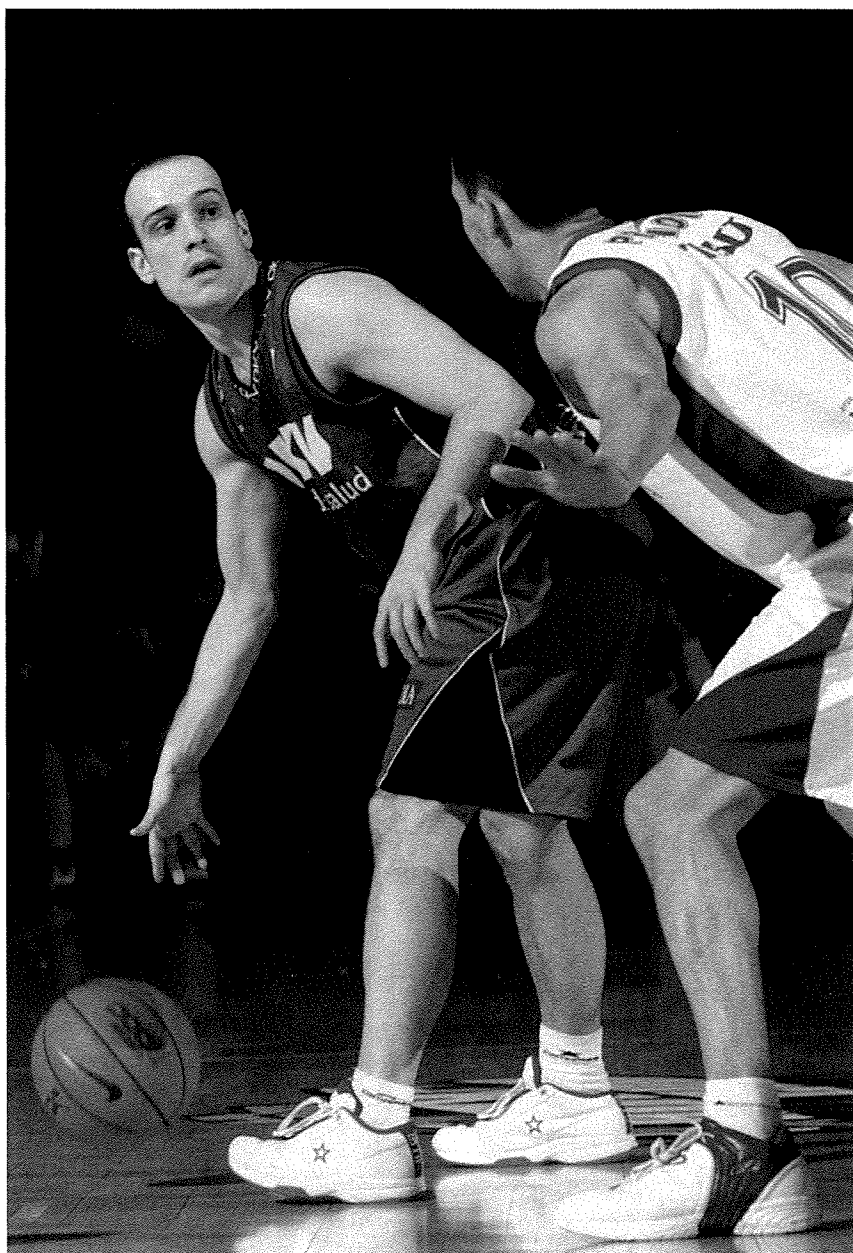


DIAGRAMA 6



forzar al interior al driblador, y se utiliza cuando bloquea un mal tirador. Así mantenemos dentro de la zona a nuestro pívot, que no tiene que

salir a ayudar. El defensor del balón, *diagrama 7*, recupera persiguiendo al atacante e intentando entorpecer el tiro desde atrás. En la penetración

de (1), el pívot defensor busca el contacto con el hombro exterior del atacante para dificultar el tiro e intentar no cometer falta.

Si (5) continúa hacia dentro, (X1) lo coge, cambiando, a partir del momento en que el pívot atacante entra en la zona, mientras (X5) es el que frena la penetración de (1), *diagrama 8*. Nuestro poste debe intentar obligar al penetrador a lanzar por encima de él, e impedir el pase fácil - generalmente picado - al poste que continúa dentro, defendiendo con tensión y gran actividad de brazos, como un portero de fútbol, *diagrama 9*.

Un caso especial lo tenemos cuando (4) es un buen tirador - por ejemplo, Nicola o Garbajosa - y el pick and roll lo juegan (1) y (5), mientras que (4) se abre a la esquina para tirar. Aquí no podemos ayudar y recuperar, *diagrama 10*, porque las distancias son muy grandes, por ello nuestros defensores en el lado débil fintan y vuelven. Esta finta no debe alejarnos de la línea de pase de nuestro atacante, y se realiza poniendo una mano anticipando esa línea.

La siguiente opción es el cambio defensivo, cuando el bloqueo se juega entre (2) y (4), siendo éste un tirador. En el cambio, (X4), que cambia y coge a (2), debe salir a defen-

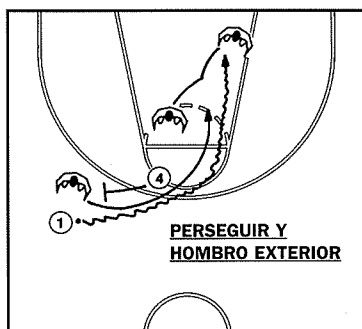


DIAGRAMA 7

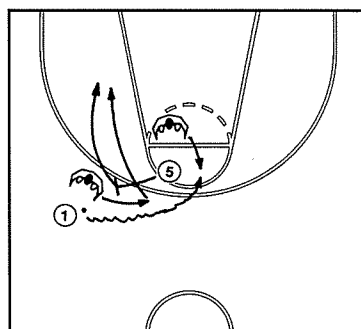


DIAGRAMA 8

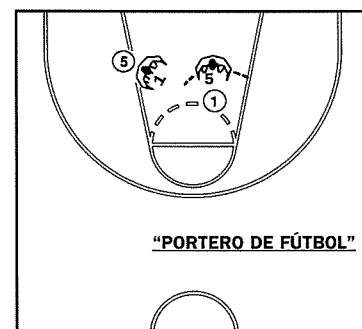


DIAGRAMA 9

der a la línea de tres sin miedo a la penetración. (X2) no se pone por detrás del poste cuando éste continúa hacia dentro. Primero da un paso hacia la cadera exterior del driblador, como hemos explicado antes, y después defiende por delante al poste: entre (4) y el balón, *diagrama 11*. Hay que negar la recepción a cualquier jugador que esté cerca del 2c2. Si el otro poste sube para crear un triángulo en ataque, se le debe anticipar muy agresivos para que no reciba, *diagrama 12*.

Si hay pase lob, la ayuda

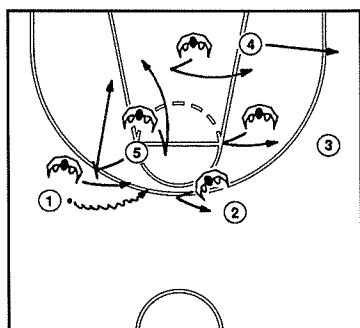


DIAGRAMA 10

vendrá de un defensor del lado débil. El error más común, tras cambiar, es el miedo de (X4) a defender abierto a un escolta. Le obligamos que acorte el espacio entre él y el balón, aunque (2) consiga ir para dentro: ahí tenemos ayudas. Por otro lado si en el cambio nos quedamos por detrás de (4) en su continuación y éste recibe, (X4) no debe cerrarse para ayudar, aunque estemos en desventaja, ya que de esta manera concederíamos un tiro fácil, *diagrama 13*.

La cuarta opción es forzar al balón hacia la línea de fondo. Es una buena estrategia cuando (4) no es un buen tirador. El poste flota y el base cambia la posición del cuerpo, negándole el centro, *diagrama 14*. Si (4) se abre, finta y recuperación de (X3), mientras (X5) niega el pase al centro de la zona, *diagrama 15*.

Si el base vuelve a buscar el balón mano a mano, debe-

mos impedirlo defendiendo cara a cara esta situación. De esta manera es probable que el poste se ponga de espaldas al aro para poder pasar mano a mano al base, *diagrama 16*, y así habremos conseguido tomar la iniciativa con nuestra defensa obligando al atacante a adoptar una "posición defensiva". En esta opción, el defensor del base debe dar el primer paso hacia la cadera exterior del atacante, al revés de lo que está acostumbrado, lo que nos puede acarrear algún problema defensivo añadido.

Para que los jugadores tengan un esquema mental sencillo sobre la cuestión, suelo resumir todo en tres reglas generales:

- 1) siempre intentamos defender al driblador pasando por encima del bloqueo.
- 2) Las ayudas se realizan desde el lado débil.
- 3) Negar los pases más cercanos al pick and roll. □

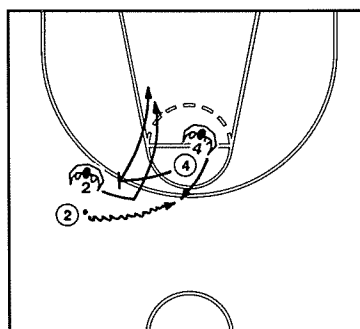


DIAGRAMA 11

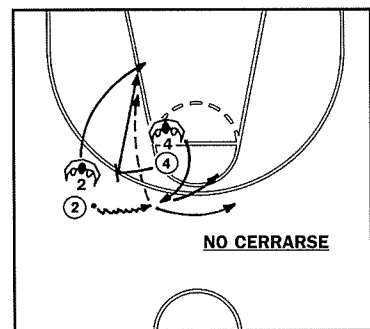


DIAGRAMA 13

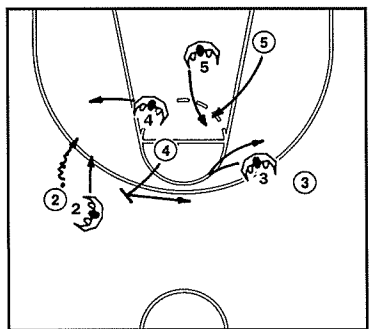


DIAGRAMA 15

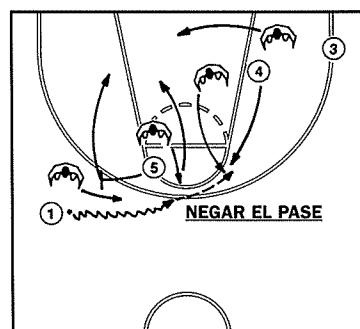


DIAGRAMA 12

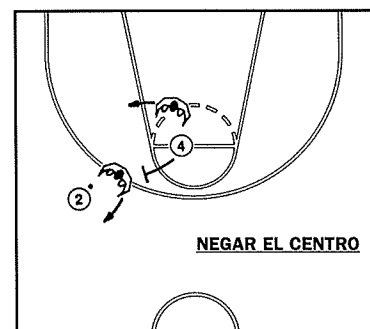


DIAGRAMA 14

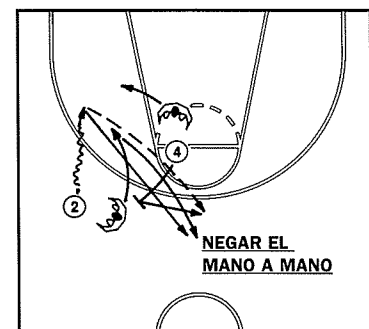


DIAGRAMA 16