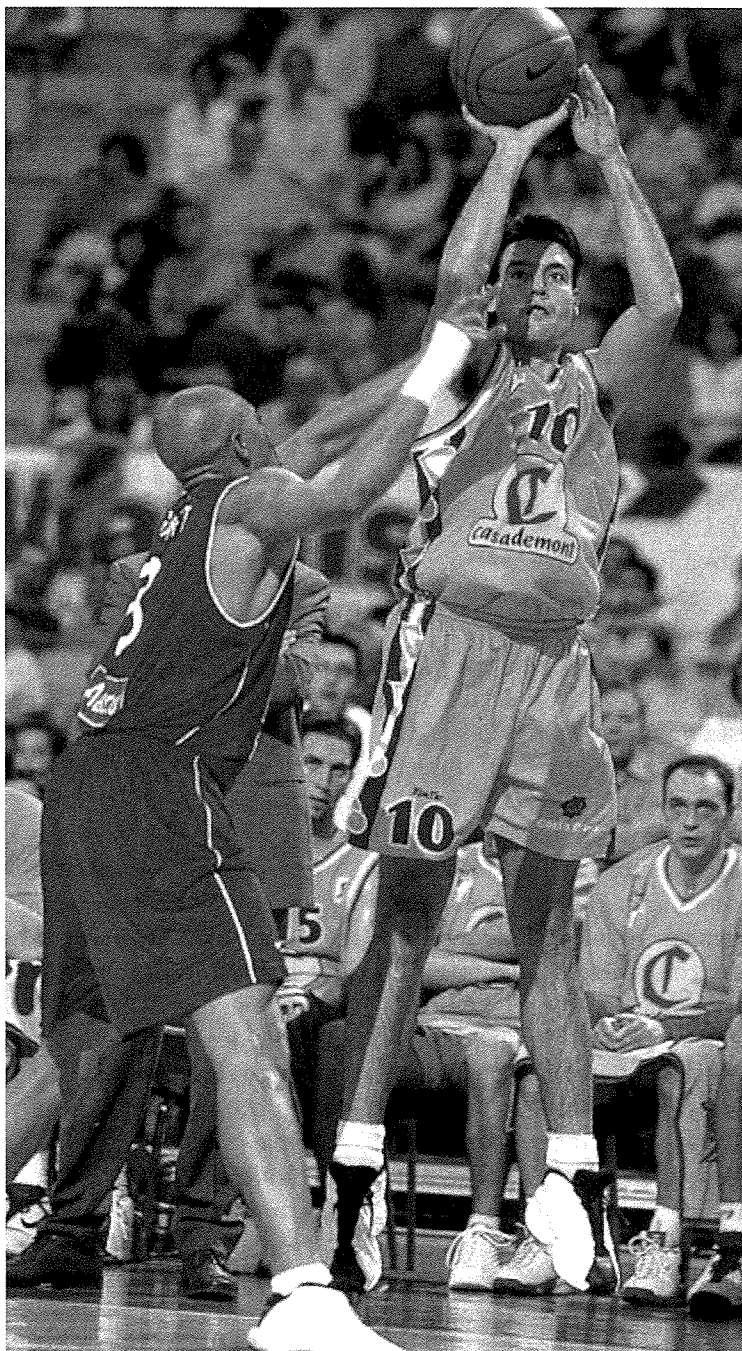


# Jugadas para tiros rápidos

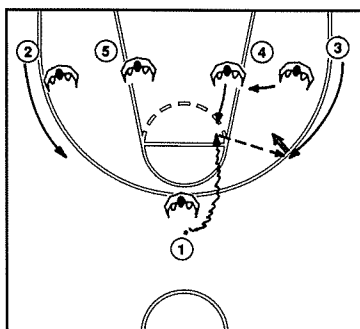
**A**ntes que nada hay que destacar que el reglamento que hay en el basket americano – sobre todo en la NBA, pero también en la NCAA – permite una más amplia gama de opciones a la hora de diseñar jugadas para momentos puntuales de un encuentro como son, por ejemplos, las situaciones de tiro rápido con apuros de tiempo.

Al respecto, los entrenadores americanos tenemos la facilidad de disponer de más control sobre los partidos y para orientar el estado de los jugadores tanto desde la vertiente técnica/táctica como la psicológica. Este factor es muy importante porque necesitamos que nuestros jugadores, en un estado de alta tensión especialmente cuando los partidos son igualados y una jugada puede decidir el resultado, sepan mantener un alto grado de concentración y sean capaces de desarrollar las estrategias pertinentes en muy poco espacio de tiempo. Tampoco debemos olvidar que para tener un mínimo de posibilidades de éxito en este tipo de situaciones necesitamos entrenarlas con constancia, porque difícilmente algo nos saldrá si simplemente lo improvisamos.

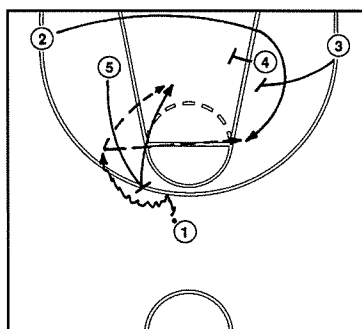


**[ P.J. Carlesimo ]**

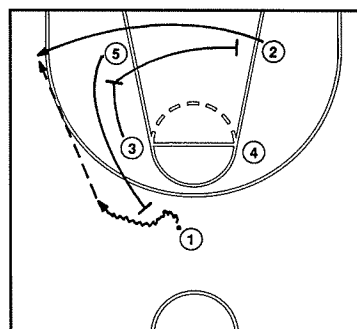
*Assistant Coach de San Antonio Spurs. Entrenador de formación universitaria -1 temporada en New Hampshire, 6 en Wagner y 12 en Seton Hall, donde llevó a esta universidad a la fase final de la NCAA y en una ocasión (89) a la Final Four. Entrenador del año de la NCAA en 1989. En 1994 fue nombrado entrenador jefe de Portland Trail Blazers, en la NBA, cargo que mantuvo durante tres temporadas. En 1997 pasó a dirigir a Golden State Warriors. En 1999 se convirtió en comentarista televisivo hasta que se incorporó al staff técnico de los Spurs en el 2002. Segundo entrenador del Dream Team en la Olimpiada de Barcelona, ganó también el oro con USA en los Juegos Mundiales Universitarios del 91.*



**DIAGRAMA 1**



**DIAGRAMA 2**



**DIAGRAMA 3**

La primera, y la más sencilla de las opciones, es la que utilizamos prácticamente todos los equipos cuando disponemos de un jugador muy bueno en el 1c1. Abrimos el campo, *diagrama 1*, para que (1) ataque con mucho espacio. La primera opción es su tiro o penetración, pero si sale un defensor a ayudar, casi siempre se busca doblar el balón por el lado de donde se hace la rotación defensiva. En nuestro ejemplo, si (X4) sale a cerrar la penetración y (X3) cierra sobre el pívot (4), será (3) quien se abre para recibir y tirar.

Una variante es iniciar el movimiento con la misma alineación anterior y, en función del tiempo disponible, (1) llama el bloqueo del pívot (5) y ataca en pick and roll. En este momento (2) corta por la línea de fondo y aprovecha el doble bloqueo de (4) y (3) para salir a recibir. Este juego lo hace muy bien Hamilton, el escolta de Detroit, que casi siempre rodea el bloqueo de sus compañeros para recibir con ventaja y anotar. Las restantes opciones del juego son la penetración de (1) para anotar o doblar hacia (5), que puede continuar interior o abrirse, en el caso de que sea un buen tirador exterior.

Hay casos en los que tenemos la necesidad de una canasta de tres puntos y disponemos de varios jugadores

en nuestro equipo para ejecutar con eficacia esta opción. Supongamos que (5), (4) y (2) sean nuestros tiradores. Iniciamos el movimiento, *diagrama 3*, poniendo cuatro jugadores en caja en los límites del área y el base (1) en la posición central.

(3) bloquea a (5), que sube para bloquear a (1). (3) sigue su movimiento por la línea de fondo y bloquea a (2), que corta hasta la esquina contraria para buscar la primera opción de tiro. Si no lo conseguimos, (4) realiza un bloqueo ciego a (5), *diagrama 4*, que cambia de lado. (1) puede darla a (4) o a (5) para el tiro. (3) y (1) irán al rebote largo, teniendo presente que los defensores tienen tendencia a cerrarse bajo el aro para rebotar y esto puede favorecer atrapar el rechace largo y ganar una segunda opción de tiro.

Este juego lo he visto realizar en una situación en la que quedaban 7" al final, *diagrama 5*, y se necesitaba un triple. Con balón en (1), (3) y (2), saliendo desde las esquinas, bloquean ciego a (4) y (5) y enseguida se encaran para recibir y tirar. Para vuestro conocimiento, (2) es Iverson, que casi siempre consigue tirar en estas situaciones porque es muy rápido saliendo de los bloqueos, o capaz en un corto espacio de ganar una

gran ventaja, con sus movimientos de pies, para un tiro en movimiento.

La siguiente es un tipo de jugada que he visto realizar bastante también en el basket FIBA y se realiza si dispones de un (4) con buen tiro exterior, *diagrama 6*. (3) despeja y se va a jugar sobre unos bloqueos en secuencia al lado contrario, mientras (1) juega pick and roll con (4) que, tras bloquear, se abre. Si la defensa cierra la penetración de (1), dobla el balón a (4) que tira o pasa a (3), si el defensor de éste viene a la ayuda.

En Dallas, al disponer de un jugador excepcional como Nowitzki -(4)- o un gran tirador como Finley -(2)-, son especialistas en jugadas estratégicas en situaciones apuradas de tiempo. En el *diagrama 7*, el base (1) se desplaza desde la parte central hacia un lateral; (2) recibe un bloqueo horizontal de (3) y otro vertical de (5) para tirar en la parte frontal. Si (2) no puede tirar, rápidamente (4) bloquea en el poste bajo a (3), que se va al lado contrario, y se abre a la esquina para recibir y tirar, *diagrama 8*.

En Portland, utilizaron este movimiento con 5" de juego, *diagrama 9*. (4) saca de banda; (2) bloquea a (1), que se abre para recibir, y a continuación corta al lado contrario sobre el bloqueo de (5). (3)

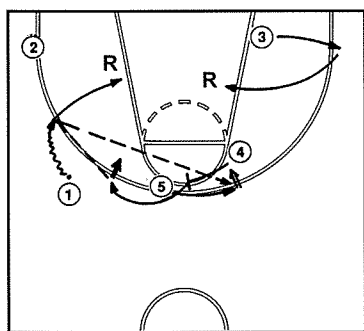


DIAGRAMA 4

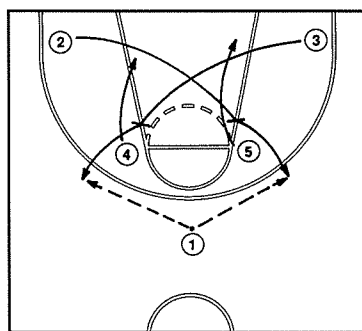


DIAGRAMA 5

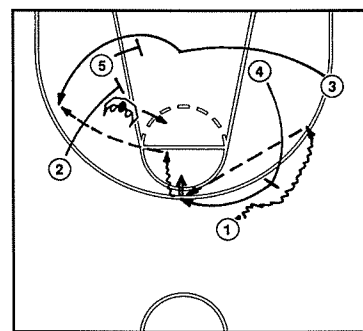


DIAGRAMA 6

▣ baja a bloquear a (5) y se va al lado contrario. El base puede dar el balón a (2) o meterlo a (3) en la esquina contraria si toda la defensa se ha cerrado.

Jugada de fondo con distintas variantes para pocos segundos de juego. En el *diagrama 10*, doble bloqueo de (4) y (2) para (5). Éste corta hacia un lateral para recibir y tirar. (4), tras bloquear arriba, vuelve abajo, mientras (2) se abre frontalmente creando así dos alternativas más de finalización.

En el *diagrama 11*, (4) y (5) bloquean para el corte lateral y el tiro de (1). En el *diagrama 12*, otra variante para el tiro de (2), que corta sobre los bloqueos en secuencia de (4) y (5).

Finalmente me gustaría añadir que hay que tener en cuenta que en todas estas situaciones normalmente la defensa no quiere hacer falta, y esto hay que considerarlo como una ventaja adicional para el atacante. □

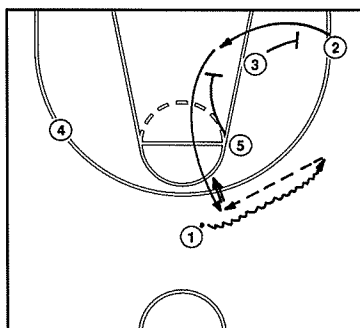


DIAGRAMA 7

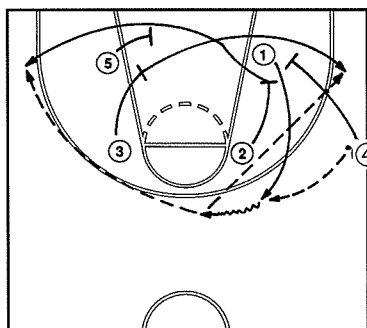


DIAGRAMA 9

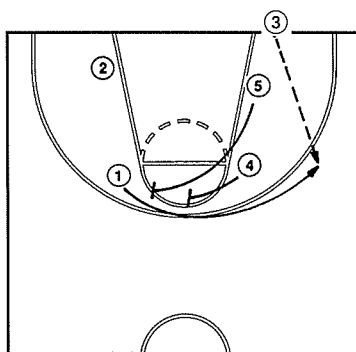


DIAGRAMA 11

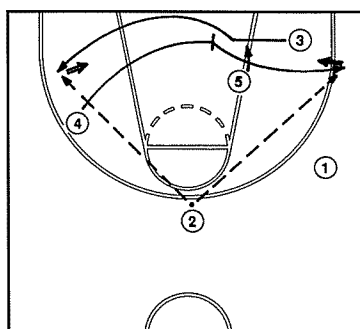


DIAGRAMA 8

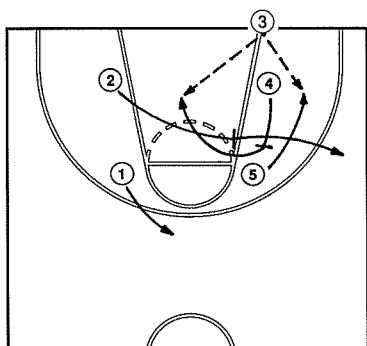


DIAGRAMA 10

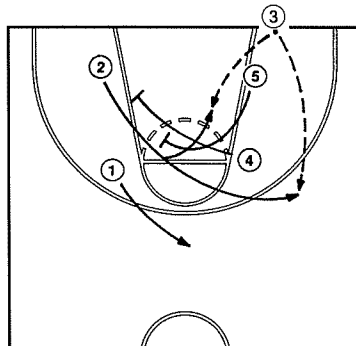


DIAGRAMA 12