

¿POR QUE NO APORTAR AL CONOCIMIENTO DEL JUGADOR UN BANCO DE DATOS?

Por **MANUEL MORENO** (Entrenador ACB)

En todas las conversaciones mantenidas entre entrenadores, sobre las dificultades para mejorar el nivel competitivo de tu equipo, encontramos un punto común de dificultad, todo lo que tú quieres construir comienza a partir de cero, siempre estamos en el comienzo. Te encuentras generalmente con que el jugador hace cosas que siempre les han sido mandadas por su entrenador de turno, y cuando llega a un nivel profesional si tú le preguntas por su *conocimiento* para actuar sobre la situación en cuestión, o simplemente porque ha aplicado una reacción, te encuentras con que o no lo sabe, (quizás fue lo último que le dijeron que hiciese), o siempre espera la indicación para operar.

No es necesario tener mucha experiencia, para comprobar que las situaciones de juego, son repetitivas, (1c1, 2c2, 3c3, etc.), lo único que va cambiando con el tiempo, son las modas, y sobre todo la capacidad de los jugadores para desarrollarla, tanto en ataque como en defensa.

Aquí es donde creo que de alguna forma los entrenadores deberíamos en general aportar una forma diferente de entrenar a los

jugadores; no sólo debe de ser importante que los jugadores hagan cosas en el juego, sino que las conozcan, que sepan leer el juego,



Crearemos una raza de jugadores que quizá no puedan hacer todo lo que sepan, pero sí sabrán jugar siempre con criterio y sobre todo con *conocimiento*.

Hay una serie de situaciones que se van a encontrar siempre, en todo su carrera deportiva, estas podríamos reconocerlas como básicas, (la ayuda defensiva, pick and roll tanto ofensivo como defensivo, control

del contraataque, puerta atrás, etc..) que no requieren una indicación continua del entrenador, sino que son reacciones operativas siempre iguales, sobre las que se actúan siempre con los mismos parámetros. Y que la mejora para el equipo será en el detalle o matiz que pueda desarrollar el grupo.

En conceptos modernos podríamos considerar de alguna forma que tenemos implantado en el subconsciente del jugador *un sistema operativo* que está siempre accionado y a partir de él se puede construir algo mejor, más capaz.

Podemos poner un ejemplo: tanto para jugar profesionalmente como formativamente, si queremos tener un equipo capaz de ganar consistente-

mente, debemos de desarrollar una idea defensiva agresiva, tanto en equipo como en situaciones individuales. Con esta idea podríamos tener dentro del conocimiento defensivo básico de nuestro jugadores, unas normas básicas para cada partido, (nuestra base de datos básicos defensivos), que aplicados dentro de la defensa del equipo, nos permita eliminar muchas canastas sencillas.

■ ● Esta base de datos, podría ser:

➤ 1) *Control del contraataque.*

Tener una gran transición defensiva. No se puede llegar a pensar cuando se termina la acción atacante, hay que activar toda la concentración para realizar acciones defensivas que retrasen la acción del contraataque; no es necesario llegar a la zona defensiva para empezar a actuar. Toda acción defensiva que incida en un retraso de organización o desarrollo del mismo, ayudará a la agresividad de nuestra posterior defensa de equipo.

2) *Control de todas las cortes, con y sin balón, por la zona.*

Mucha concentración para prevenir anotaciones creadas por las penetraciones con bote de balón, o en los cortes. Con disposición abierta para utilizar el cuerpo, sin complejos.

➤ 3) *Control de las segundas opciones.*

Se ataca siempre el rebote, y los balones perdidos. Es un apartado que no debería de requerir un seguimiento especial, es tan básico, pero se le da tan poca importancia y es un generador importante en el ritmo, o en la falta de ritmo para jugar.

➤ 4) *Control de los tiros lejanos.*

Siempre estar en una disposición para ocuparse del jugador más alejado, rotando sobre él, sin sentirnos sorprendidos, y dispuestos a regresar.

➤ 5) *Forzar al contrario a efectuar un pase de más en su posesión de balón.*

En cada situación de uno contra uno, presionar con el objetivo de que siempre esté una acción posterior a lo que él quiere conseguir en ese momento.

Si conseguimos que nuestros jugadores, cada vez que salen a

situación que nos amenaza con inmediatez, y esto requiere el conocimiento del cómo se defienden todas las situaciones más básicas de los ataques entre 2 y 3 jugadores, y el desarrollo de los ejercicios que comprenden estas situaciones.

Podríamos también considerar otros componentes como esenciales, por ejemplo:

✓ *Tocar*, (palpar), en defensa. Controlar una zona donde siempre existe un gran silencio defensivo.

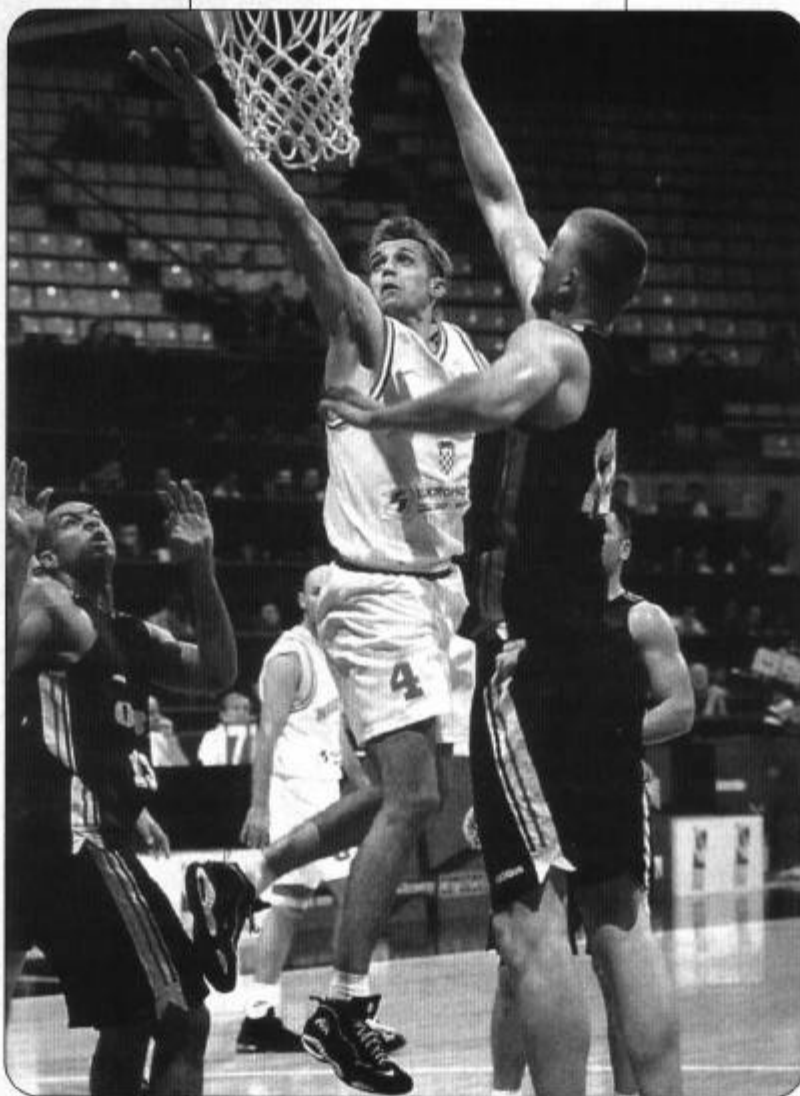
✓ *Ayudar* en defensa, estar siempre preparado para dar ayudas a los desajustes.

✓ *Defender las penetraciones*, un buen jugador está siempre preparado para defender a su hombre, el balón, y la línea de fondo.

✓ *Usar el cuerpo*. Tener el coraje para ser físico, interponer siempre su cuerpo ante los jugadores, para mantener el primer lugar en los bloqueos y en los cortes.

Se podrían buscar más consideraciones, pero básicamente entra-

ríamos en variaciones de lo expuesto en los detalles; es lo básico lo que nos importa. Los jugadores tienen una capacidad de conocimiento que no está suficientemente explotada, sobre la que podemos incidir, sobre todo, para mejorar su capacidad desde la razón, explotar su independencia, mejorar, y disfrutar. □



Jugar un partido y comience una acción defensiva colectiva, todos tengan en acción a la vez esta actitud defensiva, acoplar recursos nuevos a la operatividad defensiva del equipo será la aportación de detalles, situación más sencilla.

Un componente esencial de los datos defensivos, es el control de la