



George Karl

Entrenador Denver Nuggets. Formado en la universidad de North Carolina, con la que ganó el NIT en 1971, jugó en la NBA durante 5 temporadas con resultados poco significativos, lo que le convenció a enfocar su carrera como entrenador. Del 80 al 83 llevó al equipo de Montana de la CBA y a continuación dio el salto a la NBA dirigiendo durante 2 temporadas los Cavs y 2 más a los Warriors. Tras un corto paréntesis en la CBA, en la temporada 89/90 se convirtió en el entrenador del Real Madrid y llegó a jugar la final de la Recopa. Volvió a la CBA y en la 91/92 fue recuperado por el Real Madrid, pero tras unos meses volvió a Estados Unidos para encabezar el proyecto de Seattle Superonics en la NBA donde estuvo durante 6 temporadas alcanzando el subcampeonato en el 96. Posteriormente pasó a dirigir los Bucks de Milwaukee y finalmente a su actual equipo, los Nuggets en el que lleva 7 temporadas. A pesar de no haber alcanzado grandes títulos, si exceptuamos los de la CBA, se le considera un entrenador ganador, con un amplio balance favorable entre victorias y derrotas, y un apasionado del juego rápido y del passing game.

Fotos: DENVER NUGGETS

## Ataque rápido en todo el campo

En los últimos años los cambios en el reglamento de la NBA –especialmente la menor permisibilidad con los contactos sufridos en dribbling por los bases y la implantación del semicírculo bajo el aro– han derivado en un mayor dominio de la competición por parte de los grandes bases de la liga por su capacidad para penetrar. Este hecho ha derivado también en un cambio de filosofía por mi parte.

Quiero jugar con ritmo, nunca lento pero tampoco de forma alocada. El objetivo es conseguir en cada partido:

- 1) Treinta bandejas debajo del aro (con mayor o menor presión defensiva).
- 2) Treinta tiros libres (obligando al contrario a cometer faltas) ya que este juego rápido proporciona buenos espacios y oportunidades para penetrar.
- 3) Tiros de 3 puntos liberados. En este sentido, pienso que el tiro más difícil de la NBA es el tiro de 2 puntos con un defensor. No me gustan los jugadores que botan demasiado. Siempre les pido que si utilizan el bote sea para atacar con él.
- 4) Treinta asistencias. El balón debe de llegar al jugador mejor colocado. Los jugadores egoístas son un lastre para el equipo.

No puedo permitir jugadores parados con el balón en las manos. Si un jugador recibe después de una penetración debe tirar, atacar con bote o circular el balón. Si le das a la defensa el tiempo suficiente, ésta encontrará la manera de pararte.

Me gusta jugar a baloncesto, no jugadas programadas. Cuanto más penetramos, más errores cometerá la defensa. Quiero que la defensa reaccione a mi ataque. Ir por delante. Con el condicionante del reloj de posesión de

## Full-court quick offense

Over the past few years, changes in NBA rules –especially allowing for lesser contact to guards while they are dribbling and implementing the semi-circle under the hoop– have led to a greater dominance by the league's top guards due to their capability to penetrate. This has also led to a change in philosophy on my part.

I want to play with tempo, never slowly but also never in a wild way. The goal is to achieve in each game:

- 1) Thirty lay-ups under the hoop (with greater or lesser defensive pressure).
- 2) Thirty free throws (causing the opponent to commit fouls) because this fast-paced play opens up good gaps and opportunities to penetrate.
- 3) Wide-open three-point shots. In this sense, I think the most difficult shot in the NBA is the two-pointer with a defender. I don't like players who dribble too much. I always ask them that if they are going to dribble, it should be to attack with the ball.
- 4) Thirty assists. The ball should reach the best-positioned player. Selfish players are dead weight for the team.

I cannot allow to have stationary players with the ball in their hands. If a player receives the ball after a penetration, he must shoot, dribble-drive or pass the ball around. If you give the defence enough time, they will find a way to stop you.

I like to play basketball, not set plays. The more we penetrate, the more mistakes the defence will make. I want the defence to react to my attack. To lead. With the determining factor of the 24-second possession, I like to play one or

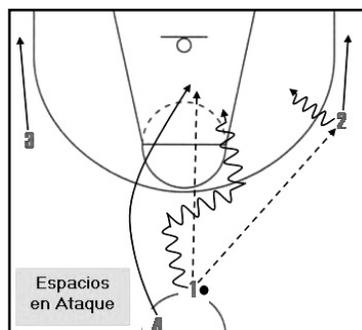


DIAGRAMA 1

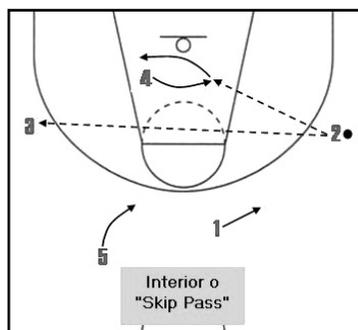


DIAGRAMA 2

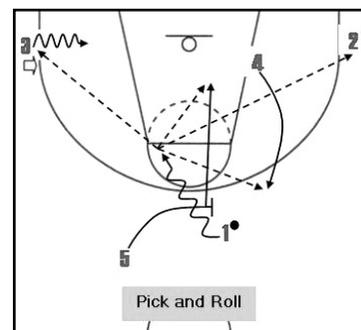


DIAGRAMA 3

24'' me gusta jugar unas o dos penetraciones y acabar con un pick and roll (PR) en transición, no estático.

Podéis ver los espacios que quiero atacar en el *diagrama 1*. Tras el rebote, el jugador grande corre hasta el aro contrario. Los aleros corren pegados a las bandas y atacan si reciben el balón por encima de la línea de medio campo. Si el base pasa medio campo con bote, los aleros van a las esquinas.

Queremos que el base tenga libertad para jugar y que los aleros reciban el balón si tienen ventaja. En el caso de que el base supere a su defensor debe ir al aro.

El poste intenta recibir dentro de la zona (también queremos que el poste juegue rápido, que reciba para anotar). Si no hay pase interior cambiamos el balón de lado y (4) lo sigue, *diagrama 2*.

Cuando llega el segundo poste tenemos diferentes PR, *diagrama 3*. Bloqueo de (5) a (1) y continuación de éste –normalmente– al aro. (1) debe penetrar al menos hasta la pintura y leer la defensa. (4) sube, y el base puede también pasar a (3) e irse al lado contrario. (3) al recibir tirará, penetrará o pasará el balón.

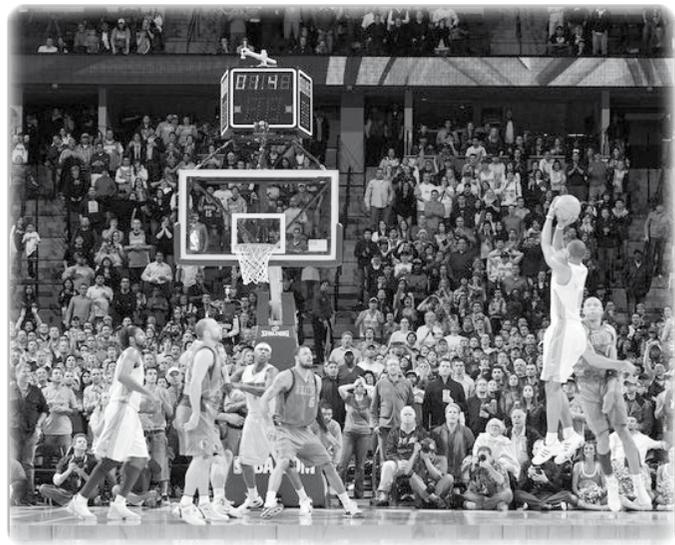
En algunos casos jugamos en transición un segundo PR con (4) y el alero (3), *diagrama 4*, mientras (1) se va dejando el espacio libre.

Siempre estamos atacando la zona central de la defensa. La idea es *atraer-penetrar* al defensor que recupera, y *pasar*. Cuanto más deprisa juegas menos capacidad tiene la defensa de cubrirte. Debemos atacar con este ritmo *constantemente*.

También jugamos una variante que llamamos "lado débil", *diagrama 5*, con opciones para anotar dentro y fuera.

La jugamos muy deprisa, sin detenernos ni aguantar el balón.

Sobre esta filosofía cada uno puede introducir sus jugadas favoritas. Para mí es muy importante no renunciar a tirar de 3 puntos en



*two possessions and conclude with a non-static, pick and roll in transition.*

*You can see the gaps I want to attack in diagram 1. After grabbing the rebound, the big man runs towards the opponent's basket. The forwards run along the sidelines and attack if they get the ball above the half-court line. If the guard dribbles past half-court, the forwards go towards the corners.*

*We want the point guard to be free to play and for the forwards to get the ball if they have an advantage. In case the guard drives by his man, he must go to the basket.*

*The post tries to receive inside the zone (we also want the post to play quickly, to receive to score). If there is no inside pass, we change sides on the ball and the (4) continues with it, diagram 2.*

*When the second post gets there, we have different kinds of pick and roll, diagram 3. The (5) sets a screen for the (1) and he normally drives to the hoop. The (1) must drive at least up to the paint and read the defence. The (4) goes forward. The (1) can also pass to the (3) and go to the opposite side. The (3) will shoot, penetrate or pass the ball when he receives it.*

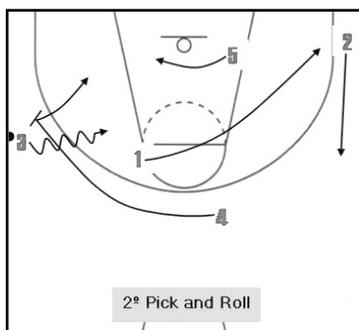


DIAGRAMA 4

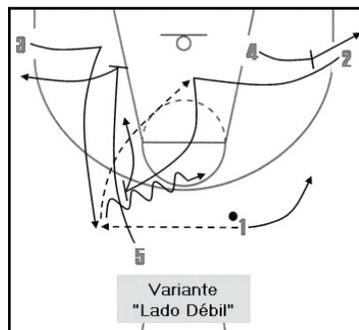


DIAGRAMA 5

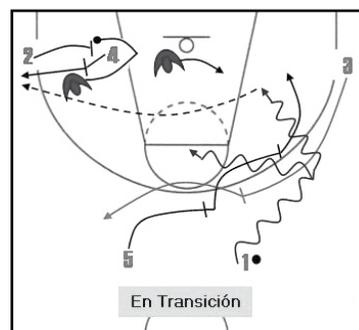


DIAGRAMA 6



las transiciones y cargar el rebote en esos tiros ya que el rebote está al 50% en estas situaciones (cualquiera puede conseguirlo).

Cómo ejemplos de movimientos en transición que me gusta mucho jugar propongo el que se detalla en el *diagrama 6*, y otro para situaciones en las que el base está más fatigado y prefiere abrirse, *diagrama 7*.

Podemos ver un último ejemplo de este juego rápido en el "ataque gap" que se describe a continuación, *diagramas 8 y 9* y que se basa en tres principios:

- 1) El único jugador interior siempre está al lado contrario del balón. Queremos crear un espacio libre o "gap" para atacarlo.
- 2) Cuando provocamos una ayuda al penetrar con balón, el jugador libre busca la espalda del botador -no se aleja de él- e intenta penetrar a la canasta cuando recibe.
- 3) Si no consigue nada jugamos un PR.

Lo más importante es introducir jugadas que encajen con tu equipo, adaptar los movimientos a las cualidades de tus jugadores.

Por otro lado, este ataque rápido funciona mejor cuando la defensa es el comienzo del ataque. □

*In some cases, we play a second pick and roll in transition with the (4) and the forward (3), diagram 4. The (1) is gone, leaving the space free.*

*We are always attacking the center of the defence. The idea is to draw out – penetrate the defender who recovers, and pass. The faster you play the less of an option the defender has to cover you. We must constantly attack with this tempo.*

*We also carry out a variation called 'Weak Side', diagram 5, with options to score from inside and outside. We play it very quickly, without stopping or holding the ball.*

*On this philosophy, everyone can introduce their favorite plays. For me, it is important not to give up shooting three-pointers in transitions, and to hammer the boards on those shots since there is a 50-50 chance to rebound in these situations (anyone can get it).*

*As examples of movements in transition which I like to play a lot, I propose the one shown in diagram 6, and another one for situations where the guard is more exhausted and prefers to open up, diagram 7.*

*We can see a final example of this quick-paced sort of play in the 'Attack Gap' which is described below, diagram 8 y 9, and which is based on three principles:*

- 1) *The only inside man is always on the opposite side of the ball. We want to create a gap to attack it.*
- 2) *When we prompt help when we penetrate with the ball, the undefended player looks for the back of the man with the ball - he does not wander far from him - and tries to drive to the hoop when he receives it.*
- 3) *If he is not successful, we do a pick and roll.*

*The most important thing is to introduce plays which fit in with your team, adapt the movements to your player's qualities.*

*In addition, this quick attack works better when the defence is the beginning of the attack. □*

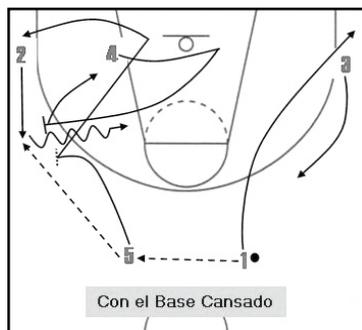


DIAGRAMA 7

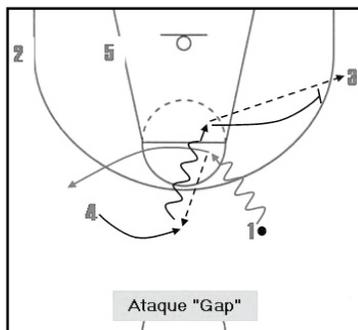


DIAGRAMA 8



DIAGRAMA 9