

Borja Comenge

Entrenador Barcelona "B", LEB Plata. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, es entrenador superior de baloncesto y de natación. Tras una larga trayectoria como preparador físico y entrenador ayudante en el Caprabo Leida, en la temporada 06/07 y en la siguiente se convirtió en segundo entrenador del Akasvayu Girona en ACB. Desaparecido el club ACB, se convirtió en Entrenador Jefe del C.B. Sant Josep de Girona antes en LEB Bronce y la pasada temporada en LEB Oro.

Fotos: JLM: SOLOBASKET.COM

Juego por conceptos: la ocupación de los espacios

En la pasada temporada 09/10 en la liga Lebron Oro se presentaron una serie de novedades reglamentarias que tuvieron incidencia en el juego. En este caso me refiero principalmente a la distancia de la línea de lanzamiento de 3 puntos (que pasó a 6'75 metros), y la reducción del área de la zona de tres segundos en las proximidades de la línea de fondo.

Evidentemente, este cambio espacial que se produjo en el campo también afectó directamente a los espacios

que los jugadores tenían, y ahora tienen en todas las competiciones de alto nivel, a la hora de jugar. Definitivamente, se ampliaron los espacios que los jugadores pueden utilizar (para el ataque), u ocupar (para la defensa).

Personalmente me gusta relacionar "juego por conceptos" a aquellas normas que

los jugadores deben cumplir en el momento de ocupar los espacios en determinadas situaciones tales como cuando el balón está en el poste bajo, cuando hay una penetración hacia la canasta, etc.

En cualquier equipo, además de construir los diferentes sistemas de juego, es importante idear unas normas en las que



quede establecida una ocupación de los espacios del campo que permitan:

1) Que cada jugador tenga espacio suficiente para poder jugar siempre 1c1 sin que el defensor de algún compañero esté demasiado cerca.

2) Que cada jugador, en el caso que jugando 1c1 no pueda obtener una ventaja clara para finalizar, tenga como mínimo dos opciones de pase para seguir jugando.

Las normas que los jugadores deben cumplir en referencia a la ocupación de los espacios, se van a detallar a

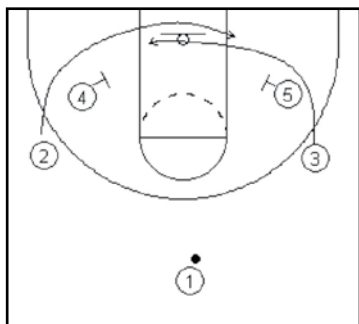


DIAGRAMA 1

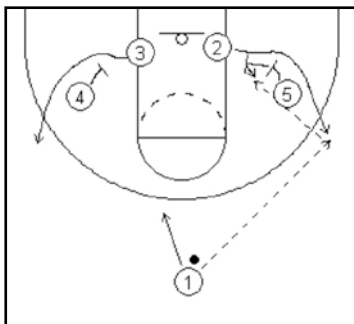


DIAGRAMA 2

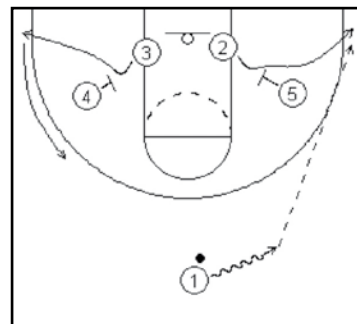


DIAGRAMA 3



continuación. A partir de una situación inicial (corte de los aleros por la línea de fondo), se van a enumerar las diferentes posibilidades que se pueden jugar en función de la posición que ocupe el balón en el campo.

Antes de pasar a los ejemplos concretos, los jugadores deben darle importancia al hecho de que tener la pelota en el poste bajo es siempre crear una ventaja, ya que de hecho es la única zona del campo donde la pelota siempre crea peligro y genera ventajas.

En el *diagrama 1* se muestra la situación de inicio en que los aleros cortan con la idea de sacar la máxima ventaja posible de los bloqueos de los interiores (si pueden recibir y finalizar, deben hacerlo o por lo menos



jugar con esa intención).

Si no pueden finalizar, la primera opción es pasar dentro, *diagrama 2*.

En la salida del bloqueo por la línea de fondo, el alero debe leer la defensa. En el *diagrama 3* se muestra el caso en que la defensa intenta "recortar" el bloqueo. En este caso se debe ir a ocupar las esquinas y el jugador interior (5) debe cambiar la orientación del bloqueo.

En el *diagrama 4*, si (2) no puede finalizar con tiro, debe seguir atacando. Los demás jugadores deben ocupar el centro y la esquina del lado contrario (norma básica en el caso de penetraciones por la línea de fondo).

En los *diagramas 5 y 6* la defensa persigue a los aleros en la salida de los bloqueos. En este caso una buena solución es el "rizo" (curl). En el caso que (3) rice, los demás jugadores deberán ocupar los espacios tal y como se indica en el *diagrama 6*, para romper la segunda ayuda - normalmente la primera ayuda es del defensor de (5)-.

Pero volviendo al *diagrama 2*, que es la situación que queremos jugar más veces puesto que hemos

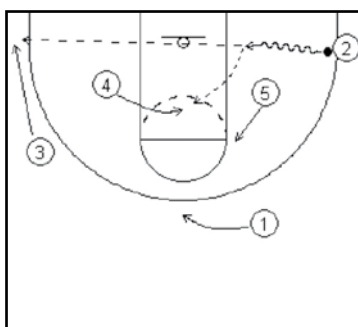


DIAGRAMA 4

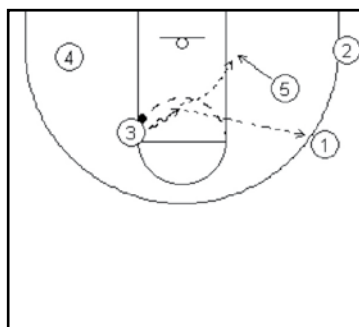


DIAGRAMA 6

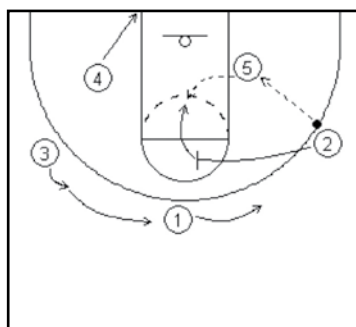


DIAGRAMA 8

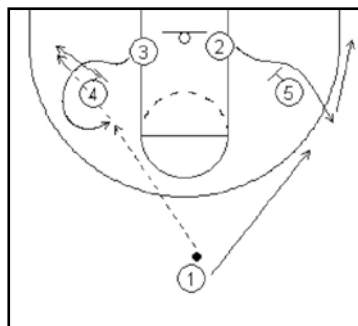


DIAGRAMA 5

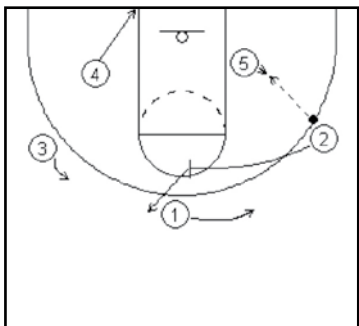


DIAGRAMA 7

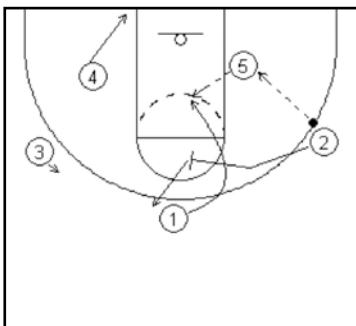


DIAGRAMA 9

establecido que nos interesa tener el balón en el poste bajo, vamos a detallar cómo ocupar los espacios una vez jugamos el pase interior.

Como se observa en el *diagrama 7*, (2) y (1) deben jugar por parejas, y el exterior del lado débil juega "solo". (2) debe bloquear al defensor de (1) y abrirse no justo en el centro, sino medio metro más hacia el lado contrario al de balón, para que la ayuda de su defensor sea más larga.

(1) debe aparecer hasta justo la misma línea de la pelota y mantener la posición para ver la reacción de su defensor y dar un pase de seguridad a (5).

(4) debe ir a la línea de fondo para jugar a la espalda de su defensor, hacer que la ayuda sea más larga, y



sobre todo esperar la reacción de (5) para jugar por parejas con él.

(3) debe moverse ligeramente hacia el centro para aparecer fácilmente en el campo visual de (5) y así ofrecerle un pase de inversión. Si el defensor de (3) está preparado para colapsar el

centro, con la nueva distancia de la línea de tres puntos, esa ayuda debe ser muy larga y el pase al lado contrario puede ser definitivo (recibir y tirar).

Por supuesto, estas normas deben ser flexibles para que puedan encontrarse soluciones ante diferentes tipos de defensa. Por ejemplo, en el *diagrama 8* se muestra una buena solución en el caso que los defensores de (2) y de (1) cambien.

Y en el *diagrama 9*, la reacción en el caso que no haya cambio y el defensor de (1) pase el bloqueo persiguiendo.

Profundizando sobre las normas explicadas sobre los tres exteriores - (1), (2), y (3) -, creo que con las nuevas normas de juego, el pasar y cortar hace que la distancia a recorrer por (2), *diagrama 10*,

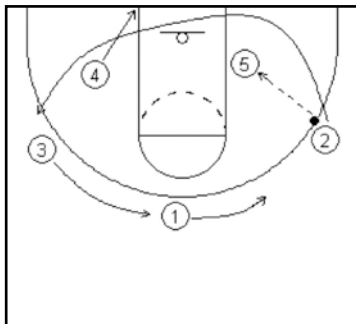


DIAGRAMA 10

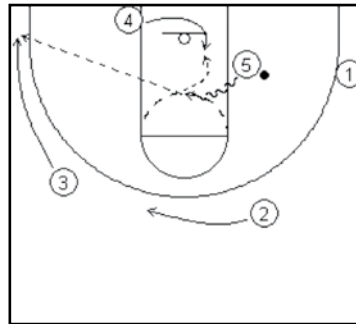


DIAGRAMA 12

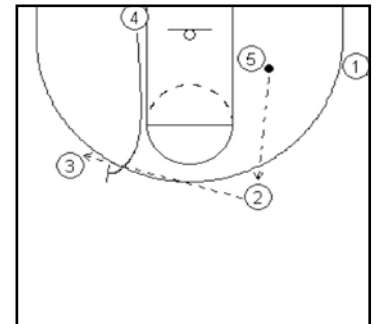


DIAGRAMA 14

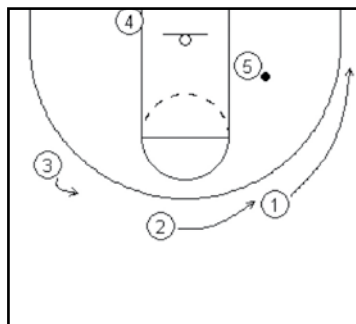


DIAGRAMA 11

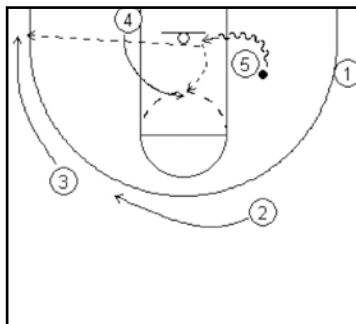


DIAGRAMA 13

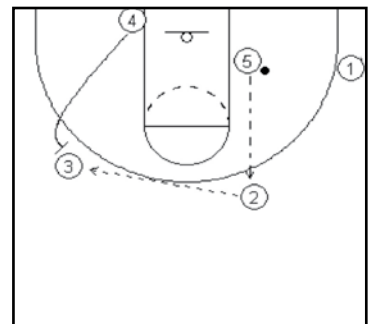


DIAGRAMA 15

sea demasiado larga y se puede perder la opción del pase de inversión ya sea directamente desde (5) o tras un pase dentro-fuera a (2) o a (1) más inversión.

Una vez se ha pasado dentro, y (2) y (1) han jugado por parejas, si (5) no pasa, en el momento que la bota, automáticamente los demás jugadores deben moverse como se indica en el *diagrama 11*. Es decir, que en esta situación (5) está botando en el mismo espacio.

Y si (5) bota ganando espacio para jugar 1c1, los demás jugadores deben seguir jugando como se indica en el *diagrama 12*, (5) gana hacia el centro, y en el *diagrama 13*, (5) gana hacia el fondo.

Como se puede apreciar en los distintos diagramas, (3) debe mantener la posición de pase de inversión hasta justo el momento en que (5) decide jugar 1c1 ganando espacio. Del mismo modo, (4)

debe mantener su posición en la línea de fondo hasta que se produzca la misma situación.

En el *diagrama 14*, se representa la situación en que (5) trata de jugar 1c1 en dribbling, pero no puede ganar espacio. Se puede apreciar que al haber driblado, (1) está en la esquina y (2) está en la línea del balón. Al no poder sacar una ventaja decisiva para el 1c1, (5) debe pasar el balón para seguir jugando.

Tras un pase dentro-fuera, siempre hay que seguir atacando a la defensa pero desde el lado contrario. En los *diagramas 15 y 16* (además que en el 14) se representa la situación de *inversión más bloqueo directo*.

Puede darse que, tras la inversión de balón, (4) decida



recibir en el poste bajo en lugar de ir a jugar el bloqueo directo, *diagrama 17*.

En el caso que se vuelve a pasar dentro tras la inversión de balón (y por tanto con menos segundos en el reloj de posesión), el concepto de la ocupación espacial de los jugadores es exactamente el mismo pero hay algún matiz a comentar.

Como se aprecia en el *diagrama 18*, (3) y (2) no necesitan jugar por parejas (es decir, no hace falta que se bloqueen entre ellos). De este modo (3) pasa a (4) y va hacia el centro en línea con el balón, y (2) es quien va hacia el centro pero un paso hacia el lado contrario del balón. (1) se mantiene en el campo visual de (4) como último atacante.

Se repiten los mismos principios de ocupación de los espacios que la primera vez que pasamos dentro. En consecuencia, si (4) decidiese botar para tratar de jugar 1c1, (3) tendría que ir a la esquina, y (2) debería aparecer en línea con el balón, *diagrama 19*. □

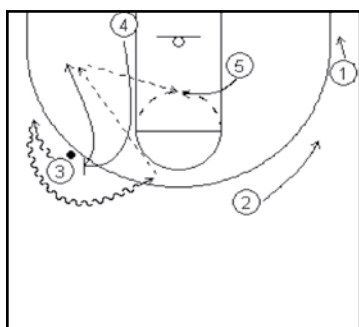


DIAGRAMA 16

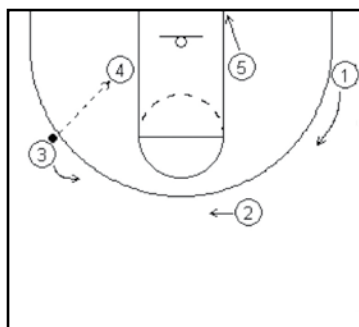


DIAGRAMA 18

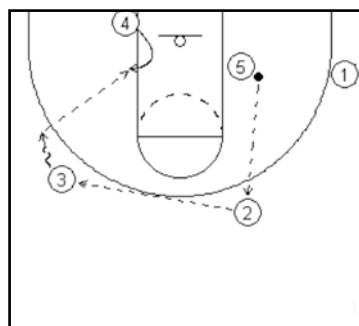


DIAGRAMA 17

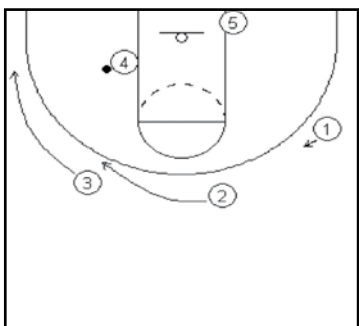


DIAGRAMA 19