



Bozidar Maljkovic

Entrenador Tau. Un palmarés impresionante le avala. Formado en la cante-
ra de entrenadores de la ex Yugoslavia, pasó por el Usce Belgrado, el Radnicki, el Estrella Roja y recaló en la Jugoplastika de Split, equipo con el que ganó 2 Copas de Europa además de varios títulos de liga y copa en su país. Tras su paso por el Barcelona, una Copa del Rey y un subcampeonato europeo, pasó a dirigir al Limoges con el que logró su tercer título continental además de un doblete en liga y copa gala. A continuación encabezó el Panathinaikos durante dos temporadas y ganó su cuarta Copa de Europa y la Copa griega. Tras un año en París y otro sabático, durante tres temporadas dirige al Unicaja (una Copa y un subcampeonato en la Korac, y otro de Liga) y posteriormente dos temporadas al frente del Real Madrid con el que ganó la Liga ACB en la temporada 04/05. Nominado mejor entrenador europeo en tres ocasiones y en otras dos el mejor para la Asociación Francesa de Entrenadores.

Ataque contra zona

El ataque contra zona puede ser muy importante en momentos decisivos. El 75% de los entrenamientos consisten en repeticiones de los gestos que queremos perfeccionar.

Reglas para atacar contra una zona:

1) El mejor ataque contra la zona es el contraataque. Anotar antes de que la defensa esté formada. Además al público le gusta que su equipo corra.

2) Utilizar bloqueos individuales y dobles bloqueos contra zona. Se emplean poco.

3) Desajustar la disposición de los atacantes en función de la posición de los defensores. Poner más jugadores donde la zona es más débil y menos donde es más fuerte. Ataque y defensa son asimétricos, *diagrama 1*.

4) Los bloqueos contra zona no son iguales que los bloqueos contra individual. No bloqueo al defensor de mi compañero sino al jugador que está más cerca de mí. En esta situación, "a" es el bloqueo contra zona y "b" el bloqueo contra defensa individual, *diagrama 2*.



5) Jugar a la espalda de la defensa y entrar dentro de ésta. Así damos menos posibilidades a la defensa. Si varios jugadores juegan a la espalda, la zona tenderá a cerrarse de forma instintiva.

6) Utilizar fintas de pase para engañar a la defensa.
7) Mantener el balón con las dos manos y pasarlo con una. La mayoría de los pases de nuestro deporte se dan a una mano.

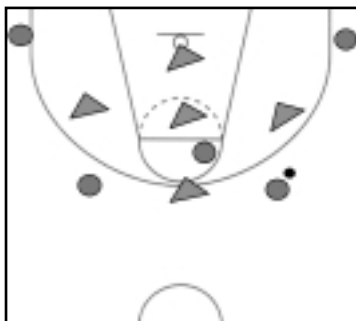


DIAGRAMA 1

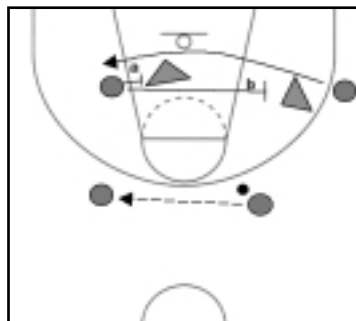


DIAGRAMA 2

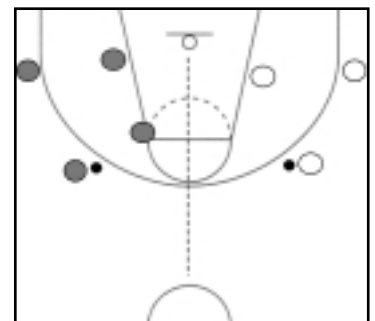


DIAGRAMA 3

- 8) Mantener el balón en una posición alta, preparado para pasar o tirar. Atacar el aro.
- 9) El pivot que recibe tiene que mirar primero al jugador exterior del lado contrario porque para jugar 1c1 interior siempre tendrá tiempo.
- 10) Romper la zona. Penetrar y *parar "con dos pies"* –para pasar a cualquiera de los dos lados-. En alto nivel es casi imposible acabar debajo del aro las penetraciones.
- 11) Construir nuestro ataque contra zona buscando el

corazón de la misma –el área del poste alto-. Desde la zona del tiro libre hay buenos ángulos para pasar el balón a cualquier parte. Más aún si contamos con dos buenos postes.

12) Organizar el rebote ofensivo. Quiero que tres jugadores entren al rebote de ataque antes de que se produzca el tiro –de lo contrario sería tarde-. Después del tiro es importante hacer el balance defensivo –que no entiendo como bajar a medio campo porque no deseo dejar espacios libres al ataque.

13) Sobrecargas. Se hacen con tres –en triángulo o cuatro atacantes. Si tienes buenos jugadores da igual una que otra. Últimamente también se sobrecarga arriba, además de en la línea de fondo. Se busca un tirador libre, *diagrama 3*.

14) Tirar contra zona no es igual que tirar contra individual porque el movimiento es diferente. El ritmo de las piernas no es el mismo. Se precisan ejercicios para trabajar este aspecto.

15) El balón debe ir dentro y fuera. No más de tres pases sin penetrar.

16) Paciencia para atacar la zona. Es un tema psicológico. La canasta contra zona es una canasta de equipo.

17) El poste alto que cae hacia la línea de fondo debe atacar al defensor central de la zona. Si atacásemos contra individual seguro que lo hacía. Es otro tema de psicología del jugador.

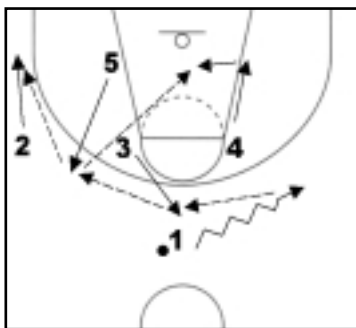


DIAGRAMA 4



DIAGRAMA 7

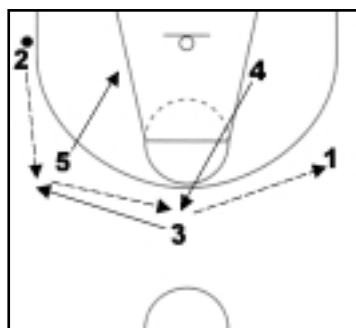


DIAGRAMA 5

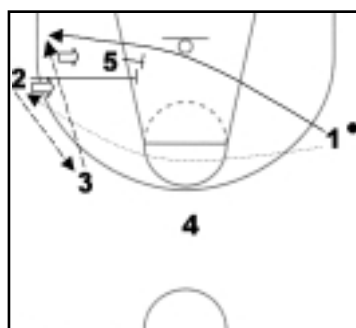


DIAGRAMA 8

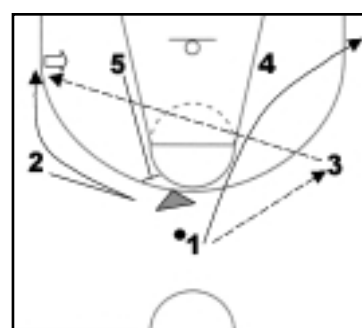


DIAGRAMA 10

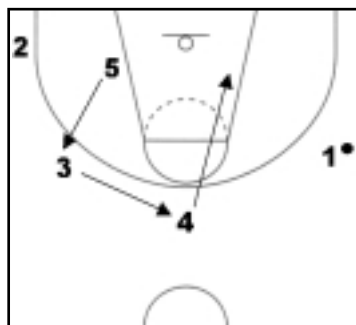


DIAGRAMA 6

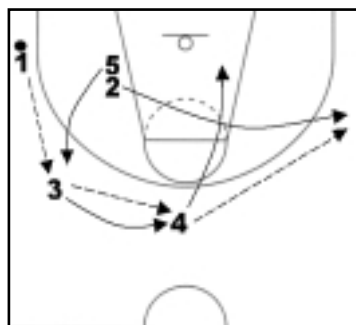


DIAGRAMA 9

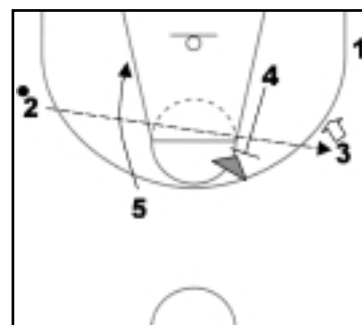


DIAGRAMA 11



18) Nuestro objetivo es obligar a la zona a jugar 1c1.
 Empleo siempre tres **sistemas contra zona** en función de si creo que tengo ventaja dentro o fuera.

a) En los casos en que pienso que mi equipo es superior dentro de la pintura, empiezo con tres interiores que salen y entran. El ataque comienza por el lado en el que no tenemos poste bajo. (3), (4) y (5) han de mover el balón con velocidad. Como soluciones al sistema planteo un bloqueo directo rápido o buscar un pase bombeado al lado contrario, *diagramas 4, 5, 6, 7, 8 y 9.*

b) Si tenemos ventaja fuera porque somos más rápidos o de mayor calidad, utilizamos el dribbling -poco común-. Suponemos que (2) es nuestro mejor tirador. El base pasa a un lado y corta a la esquina de ese mismo lado. Si después de buscar varias veces el tiro



DIAGRAMA 12

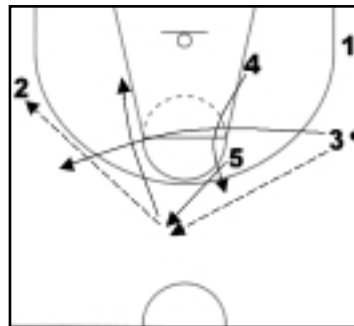


DIAGRAMA 14



DIAGRAMA 16



DIAGRAMA 13

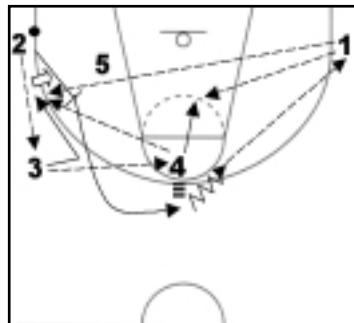


DIAGRAMA 15

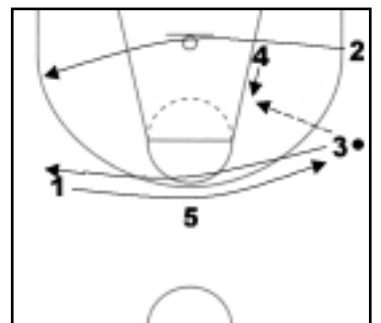


DIAGRAMA 17



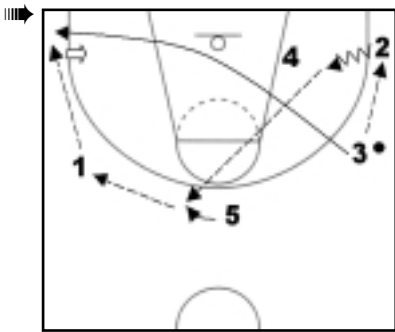


DIAGRAMA 18

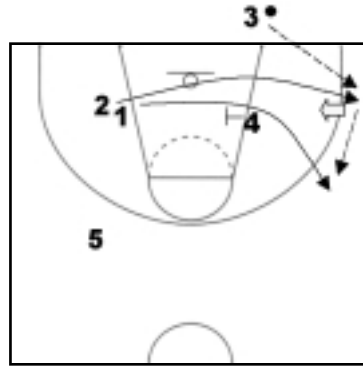


DIAGRAMA 21



DIAGRAMA 24

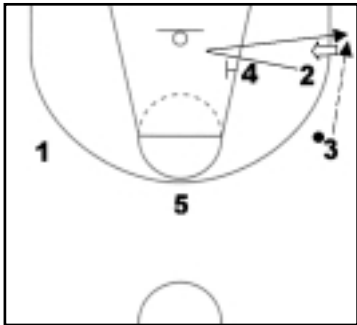


DIAGRAMA 19



DIAGRAMA 22

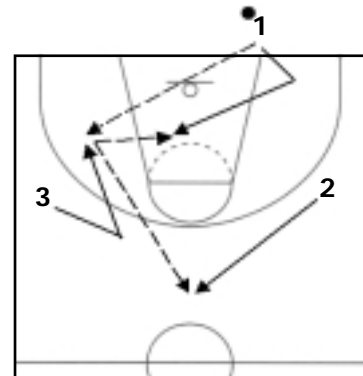


DIAGRAMA 25



DIAGRAMA 20



DIAGRAMA 23

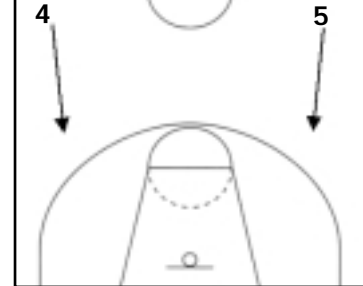


DIAGRAMA 26

exterior no lo conseguimos, hay que penetrar muy fuerte, abriéndose el poste fuera todo lo que le permita su capacidad de tiro, *diagramas 10, 11 y 12*.

c) El tercero es un sistema muy completo en el que se mezclan las ideas de sacar ventaja dentro y fuera. La disposición inicial es en "1-4". Nuestro tirador más eficaz es (2) y lo colocamos al lado contrario del primer pase. (1) y (2) pueden salir indistintamente a la esquina que quieren, *diagramas 13, 14 y 15*.

Podemos ver otra posibilidad en los, *diagramas 16 y 17*. y dos variantes más del sistema mixto en los *diagramas 18 y 19*.

Si en el movimiento inicial recibiera uno de los postes, mantenemos el mismo concepto, *diagrama 20*.

A continuación desarrollamos una jugada de **fondo** contra zona, *diagramas 21 y 22*, y una jugada de **banda**, *diagramas 23 y 24*, y una salida **contra zona press** en todo el campo, *diagramas 25 y 26*, en función de si nuestro (2)

recibe o no recibe y en la que jugamos sin botes. □