



[Zeljko Obradovic]

Entrenador Panathinaikos. Posiblemente el entrenador más laureado del Continente. Con el Partizan de Belgrado, ganó la Liga y la Copa Yugoslava y su primera Liga Europea en la temporada 91/92. Campeón de Europa con el Joventut (94), con el Real Madrid (95), y dos Euroligas con el Panathinaikos (2000 y 02). Dos Copas Saporta (97 con el Real Madrid y 99 con el Benetton), y 5 ligas griegas consecutivas, además de dos Copa de Grecia (03 y 05). Del 96 al 99 dirigió la selección yugoslava con la que ganó la plata olímpica en Atlanta, el oro europeo en Barcelona, el oro mundial en Grecia y el bronce europeo en París.

Juego de ataque continuo en todo el campo

Partiendo de la premisa de que el equipo está por encima de todo, ¿qué pasa si nos quieren presionar todo el campo?

Ésta es la primera pregunta que nos debemos hacer en pretemporada. Personalmente, siempre presiono todo el campo en pretemporada para mejorar ataque y defensa. No hay tiempo para pensar, 8" para pasar el campo y 24" para tirar a canasta. Sabiendo que jugaremos en ataque juego libre, vamos a ver la salida de una zona press.

Muchos equipos intentan que el base no reciba; mandan al que defiende el saque que vaya a tapar al base también. No podemos olvidar las fintas, son parte fundamental de todos los movimientos que vamos a trabajar.

Por ejemplo, hacemos sacar a un pequeño, (2), *diagrama 1*; nuestro (1) finta que va a recibir y corre cuando salta. (4) va al lado contrario y (2) tiene que pasar bien, e



intentar recibir con espacio, sin pegarse al balón ni a la línea de fondo.

Hay que corregir a la defensa para mejorar nuestro ataque. Yo no hago ayudas desde la esquina al centro, desde el lado fuerte, defendiendo el tiro, *diagrama 2*. Si hacemos 3 ó 4 rotaciones es una buena defensa; si hacemos 5 ó 6 es la "leche", porque ganamos siempre.

Si en el bloqueo directo cambian, (4) corre y (1) y (3) se colocan en esquinas diferentes; hay que buscar siem-

pre la superioridad en ataque, tanto en número como físicamente, *diagrama 3*.

Si la defensa presiona al que saca para que no vuelva a recibir, podemos hacer un bloqueo ciego de (4) a (2), *diagrama 4*.



DIAGRAMA 1



DIAGRAMA 2

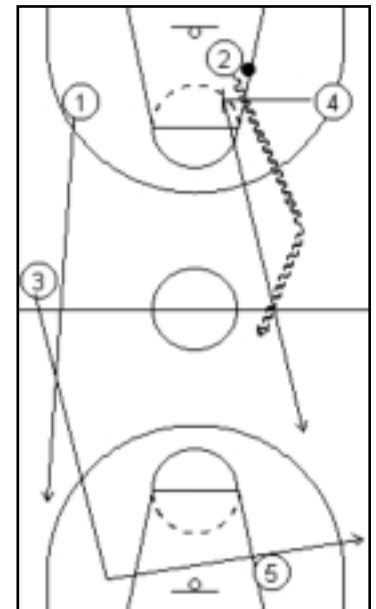


DIAGRAMA 3

Si después de este bloqueo seguimos sin poder hacer el pase, tenemos que trabajar un bloqueo directo de (4) a (1), *diagrama 5*.

Además nos podemos encontrar que el defensor de (3) sube a mitad de campo para crearnos más problemas. Si no hay bloqueo de (4), éste debe fintar y volver cambiando de lado por su espalda. Si pasa esto estamos en peligro de hacer "8" para pasar el campo.

Cuando nos presionan, trabajo mucho el pick and roll entre (1) y (5) o (2) y (5), siempre y cuando no hay superioridad; si hacen cambio defensivo, (1) ataca con paciencia al defensor de (5), *diagrama 6*.

Si quieres castigar este cambio defensivo, buscamos al poste desde el alero, y si lo defienden por delante colocamos aleros con un poste alto, *diagrama 7*.

Si la defensa del pick and



roll pasa por detrás, ponemos un segundo bloqueo, entre los dos mismos jugadores y de manera consecutiva al anterior, lo que hace que sea mucho más difícil de defender, *diagrama 8*.

Si hacemos primero el

pick and roll y luego pasamos a un alero, continuamos con corte de UCLA. Si (5) que hace el bloqueo de este corte, no es tirador de triples, se va al poste bajo del lado contrario y (4) sube, *diagrama 9*.

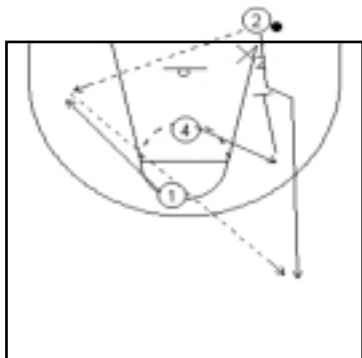


DIAGRAMA 4

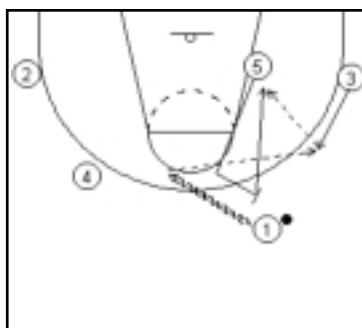


DIAGRAMA 6

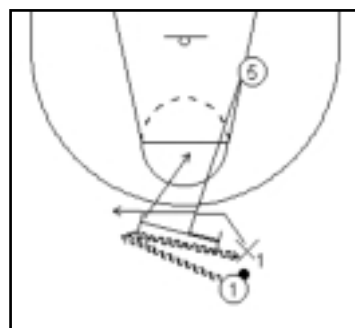


DIAGRAMA 8

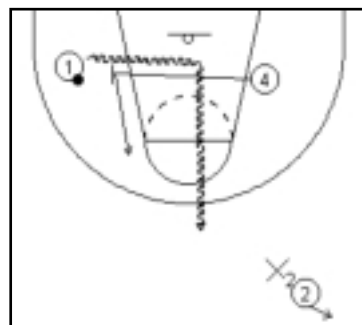


DIAGRAMA 5

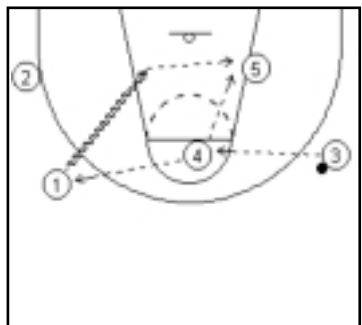


DIAGRAMA 7

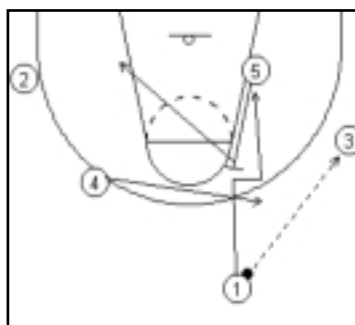


DIAGRAMA 9



Si la defensa reacciona ayudando con (5), hacemos bloqueo indirecto a (4), *diagrama 10*, para que el lado fuerte trabaje. Bloqueamos en el lado débil al tirador para encontrar este pase o para meter balón dentro en la continuación de (5).

Si no es posible, pick and roll otra vez. Tenemos que insistir en castigar el cambio defensivo con balón interior, *diagrama 11*.

Si nuestro (4) mete de fuera, recibe fácil, y sino podemos jugar entre postes alto-bajo. Hace tiempo vi un video NBA, en el que la defensa atacaba el balón en el pick and roll, el base protegía



el balón y jugaba una salida en reverso, la habilidad y rapidez de este movimiento, sin hacer pasos, es muy grande. Si no disponemos de jugadores con esta capacidad física y coordinación, tene-

mos que insistir en el pick and roll.

Marco como norma que nuestro (5) esté siempre en el lado del balón. Si son muy agresivos en la línea de pase al alero, éste se abre y busca puerta atrás con el poste o se marcha botando de allí y sigue, *diagrama 12*.

Si defienden con ayudas en esta puerta atrás, obliga-

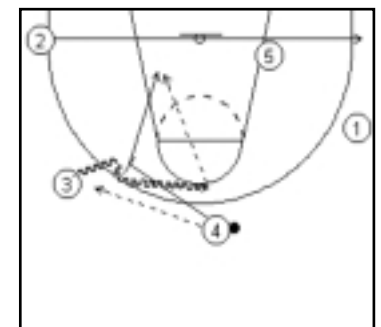


DIAGRAMA 12

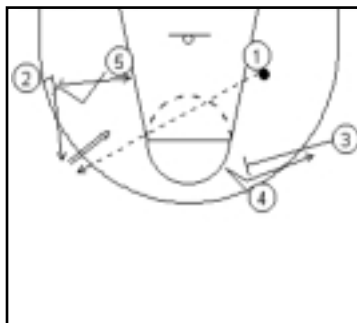


DIAGRAMA 10

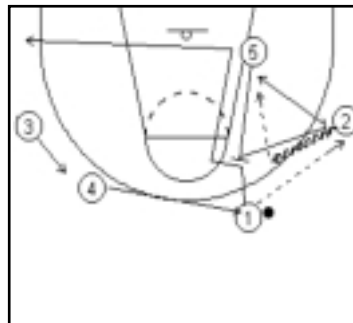


DIAGRAMA 11

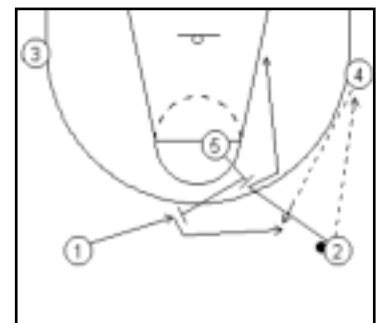


DIAGRAMA 13



mos que (5) se anticipe y se ponga por delante de su defensa, pudiendo recibir incluso en mitad de la zona y continuar con tiro o pase al poste que ha bloqueado anteriormente.

A veces para sorprender a la defensa, se cambia en el último segundo el lado de donde queremos hacer el bloqueo. Esto requiere, a parte de coordinación o timing entre los dos atacantes, una velocidad en el cambio de dirección de nuestro poste, mayor de lo habitual.

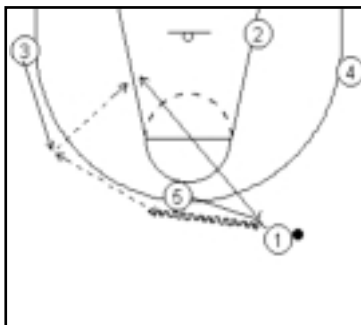


DIAGRAMA 14



DIAGRAMA 15

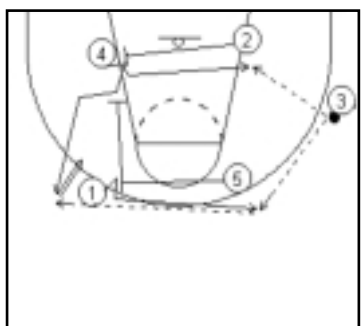


DIAGRAMA 16

También utilizo un juego con dos bases arriba, la esquina para un tirador y la otra para nuestro (4), *diagrama 13 y 14*.

Buscamos las puertas atrás que se generan, con (5) bloqueando, bloqueo indirecto exterior y bloqueo directo. Se puede jugar por los dos lados igual, pero siempre hay que buscar el juego interior, llevando el balón donde tenemos ventaja, con un pase picado o bombeado.

Otros sistemas donde el

(5) cae, se hunde en la zona y nuestro (4) sale arriba, se pueden producir sobretodo si cambian en defensa.

Por ejemplo, el poste bloquea a su hombre, para liberar el tiro del exterior, *diagrama 15 y 16*. (4) podría salir también por arriba.

En otra situación de todo campo, el base ataca el lado del trap en que esté el poste defendido. (2) deja espacio y (5) sale a recibir, *diagrama 17 y 18*.

Todos tienen que correr. □

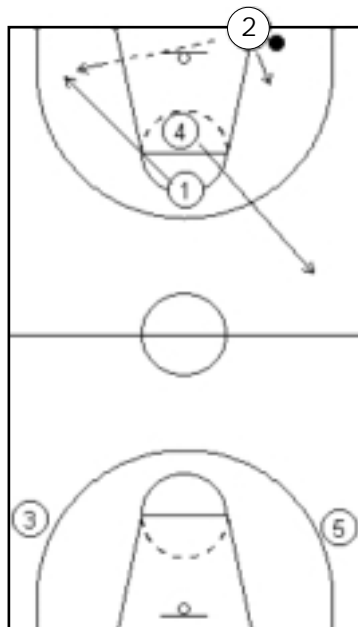


DIAGRAMA 17

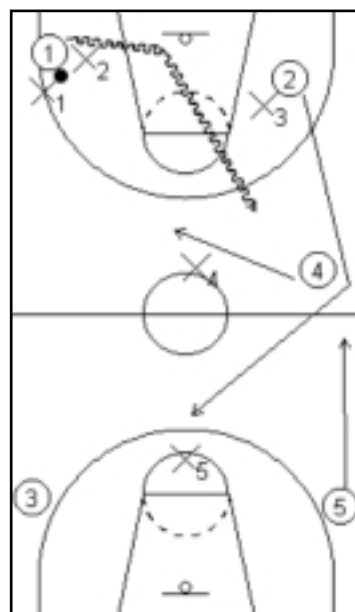


DIAGRAMA 18