



**Pablo Lago**

*Comienza su carrera como entrenador en la temp 03-04 con el Bàsquet Castelló (LEB 2). En la 04-05 dirige el Pamesa Valencia (ACB) y en la 06-07 al Alerta Cantabria (LEB). Entre 2007 y 2011 entrena al Guipuzkoa Basket (1º Bnesa y luego Lagun Aro). En la 11-12 ficha por el R. Madrid con quien ha logrado 2 Ligas, 3 Copas del Rey, 3 Supercopas y un título de la Euroliga. Ha sido elegido por sus compañeros Mejor Entrenador del Año -Memorial Antonio Díaz Miguel- en 2013 y 2015.*

## JUGADAS RAPIDAS

**A** veces decisivas. Definitivas. En momentos calientes de partidos, en situaciones críticas, en momentos de tensión, de pocos segundos.... Los entrenadores debemos tenerlas en la cabeza, planeadas, preparadas... !

¿Pero... de qué dependen?

- Primero. Qué jugadores tienes en pista. Rápida lectura de sus aptitudes.
- Segundo. Situación del partido.

- Tercero. Improvisación. Quieres sorprender a tu equipo o sorprender al contrario.

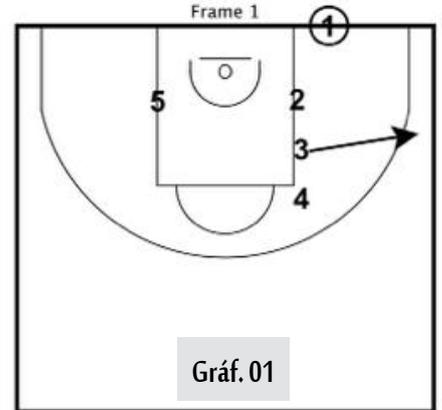
Os he dejado cuatro diferentes situaciones. Dos de fondo, y dos de banda, que he utilizado con éxito en algún momento.

Vamos con ellas.

### JUGADA RÁPIDA DE FONDO CON DOS OPCIONES

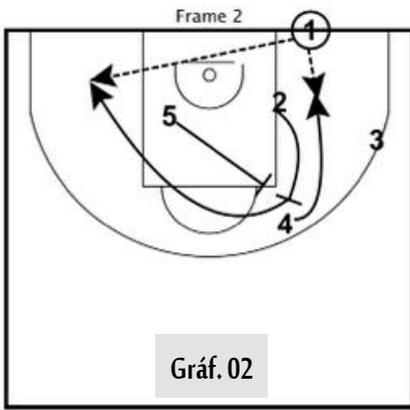
Colocación en línea con el pasador. Un tirador se abre como distracción al lado fuerte. A

la vez, el tirador pone un bloqueo al 4, que entra hacia la canasta, en carrera (Gráfico 01).



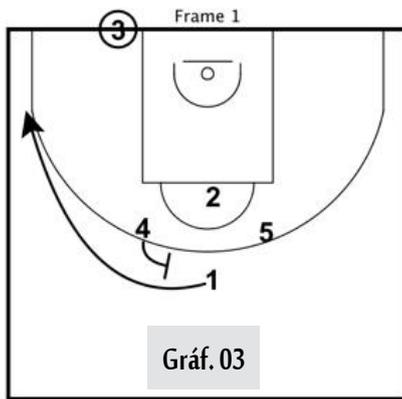
Al mismo tiempo el numero 5, busca bloquear al defensor del 2, para recibir un pase picado y anotar el tiro. Doble opción de pase (Gráfico 02).



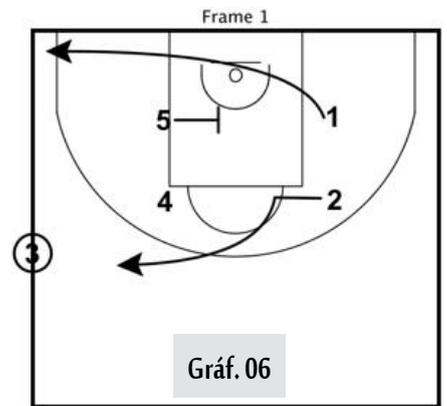
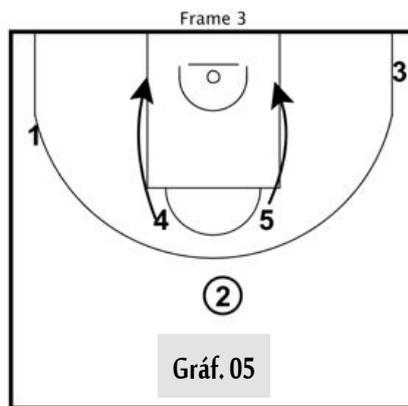
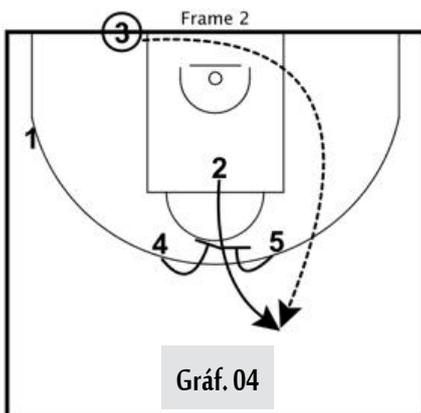


SAQUE DE FONDO,  
BUSCANDO UN TIRO RÁPIDO  
CON POCO TIEMPO

Colocación tipo Rombo. 1 sale rápido hacia la esquina, para generar atracción (Gráfico 03).



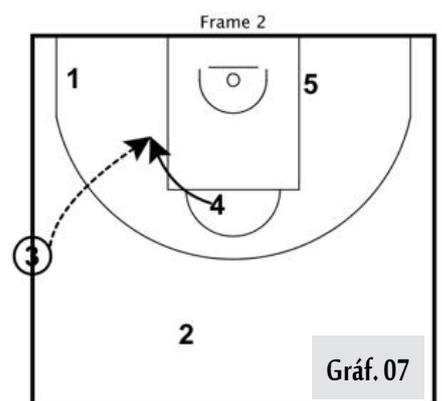
2 utiliza los bloqueos de 4 y 5 que se cierran a la vez (guillotina). 3 busca el pase bombeado a 2, para el triple, o las continuaciones de 4 y 5 hacia la canasta (Gráficos 04 y 05).



SALIENDO DE TIEMPO  
MUERTO PARA BUSCAR UNA  
FALTA O CANASTA  
RÁPIDA DE 2 PUNTOS

Movimiento de distracción de 1 corriendo a esquina con el bloqueo de 5.

2 coge la finta de bloqueo de 4, para abrir el campo, y pase de seguridad (Gráfico 06).



TACTICA

Al mismo tiempo, 4 se gira y busca rápido el balón en el poste medio, para un tiro rápido, o atacar la canasta (Gráfico 07).

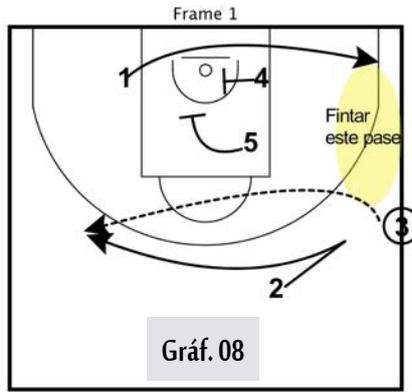
JUGADA RÁPIDA PARA SALIDA DE TIEMPO MUERTO. BUSCAMOS TIRO DE 3 PUNTOS EN MENOS DE DOS SEGUNDOS

Sacador debe fintar el pase a 1, al cual bloquean 5 y 4 a la vez.

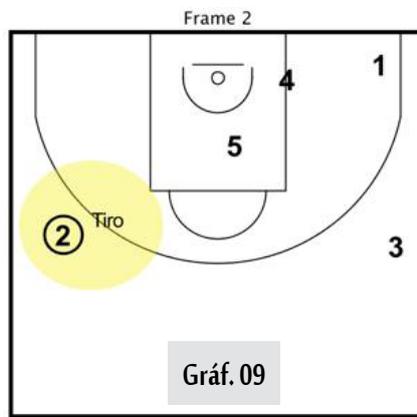
Mientras el 2, finta hacia el balón y lanza un balón bombeado hacia el lado débil, que queda vacío (Gráfico 08).

Quedaría espacio, para poder tirar y espacio en la línea de 3 puntos (Gráfico 09).

Espero que os sirvan como guía, y las podáis usar. Recordar, que tan importante como las pro-



pias jugadas, será el momento del partido, la calidad de tus jugadores y sobre todo tu propia capacidad para leer la situación.



Un brillante entrenador me dijo una vez “ No seré recordado por esa jugada” .

Obviamente, no salió bien. Miento, si salió bien, pero el jugador falló el tiro.

Yo, recuerdo al entrenador.

