



CLUB BALONCESTO PALENCIA

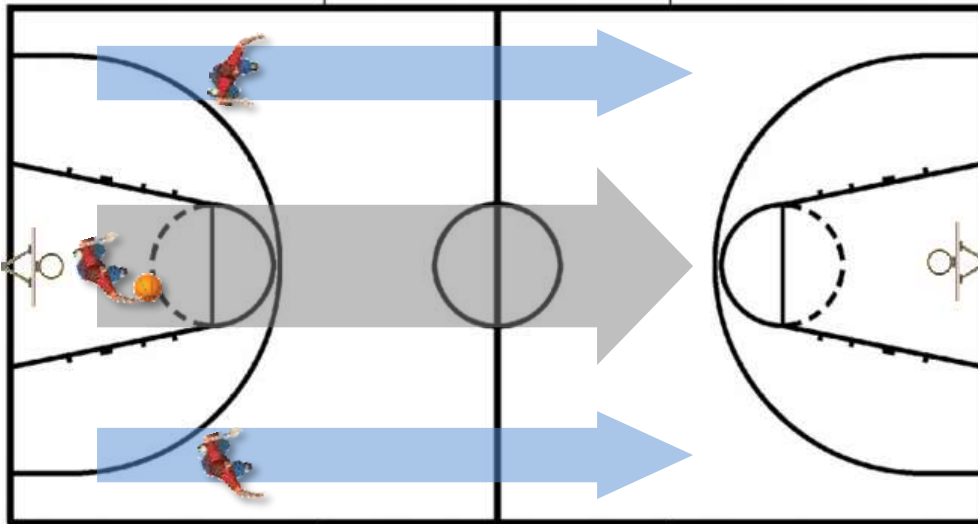
PLANIFICACION TACTICA

Categoría Infantil 2010/11

Realizado por
**Juan Carlos
Martín Gutiérrez**
Entrenador Superior
de Baloncesto



CONTRATAQUE: CALLE LIMPIA Y SUCIA



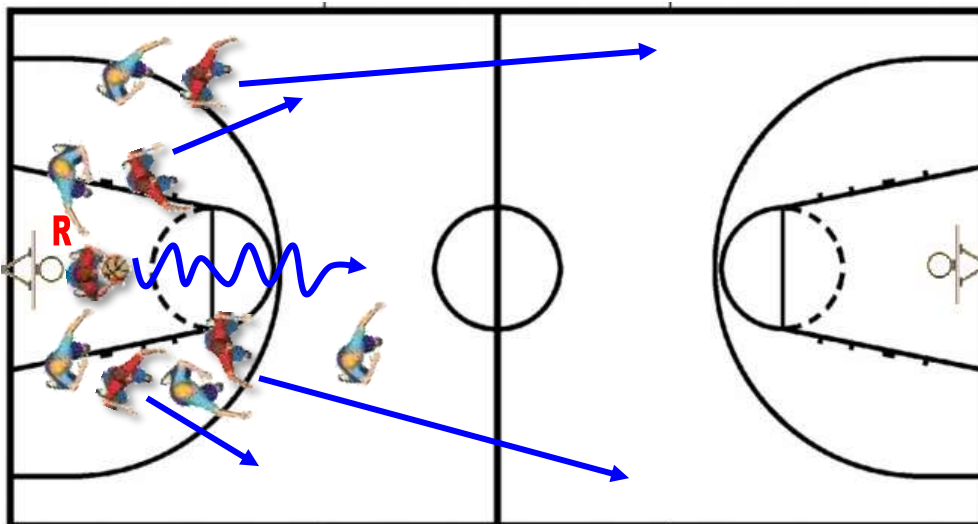
¿POR DÓNDE CORRER? Calles de contraataque

El jugador que coja el rebote correrá por la calle central, subiendo el mismo el balón (eje aro-aro).

Los jugadores que no tengan el balón correrán por las bandas, abriendo lo más posible el campo.

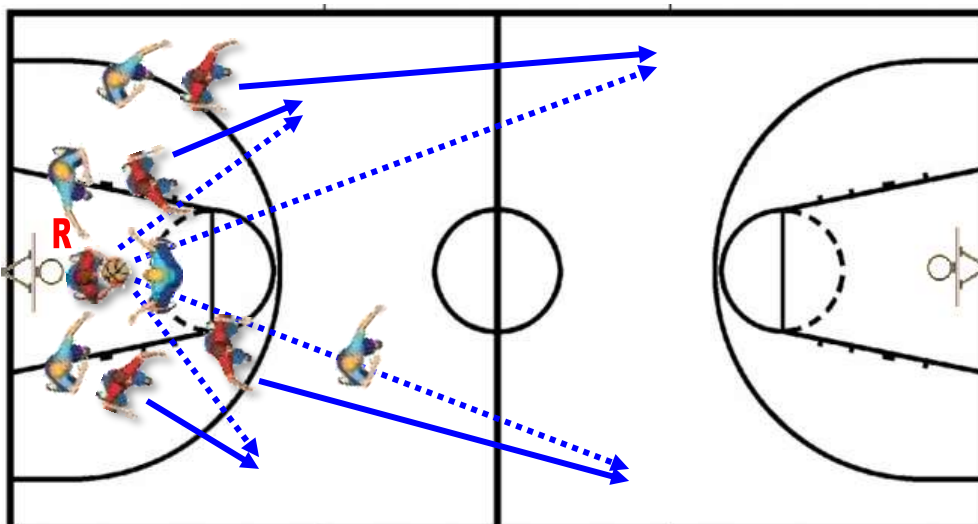
Con canasta convertida también intentaremos correr con:

- Un sacador de fondo.
- Un jugador que suba el balón.
- Los demás jugadores correrán por las bandas.



CONCEPTO DE CALLE "LÍMPIA"

1
Cuando el jugador que rebotea percibe que no hay defensores en la calle central que presionen su salida, es decir, que la calle está "limpia", **subirá el balón rápidamente por la misma calle.** Si el jugador que sube el balón por la calle central pasa a una banda, seguirá corriendo por el eje aro-aro de tráiler para tener otra opción más de pase.



CONCEPTO DE CALLE "SUCIA"

Cuando el que rebotea percibe que hay defensores en la calle central que presionan su salida, es decir, que la calle está "sucia", **dará el primer pase de contraataque a una de las dos bandas. El jugador que recibió en la banda cogerá la calle central botando y el reboteador que le pasó correrá por la banda más cercana.**

Si el jugador que sube el balón por la calle central pasa a una banda, seguirá corriendo por el eje aro-aro de tráiler para tener otra opción más de pase.



CLUB BALONCESTO PALENCIA

PLANIFICACION TACTICA

Categoría Infantil 2010/11

Realizado por
**Juan Carlos
Martín Gutiérrez**
Entrenador Superior
de Baloncesto



SALIDA DE PRESIÓN (desde ½ campo trasero)

OBJETIVO

EL OBJETIVO ES ATACAR LA DEFENSA, NO SOLO PASARLA. Es decir, intentaremos **generar rápidamente ventajas ofensivas (2c1, 3c2...)** sin tener que ralentizar nuestro juego de ataque.

Fomentaremos el **PASE** para romper la presión defensiva, utilizando solo el bote en carrera para generar ventajas.

El **ÁREA CLAVE DE RUPTURA DE PRESIÓN** y donde llevaremos el balón, será el **CENTRO DEL ½ CAMPO TRASERO** (poste repetidor), que es el lugar donde más sufren las defensas en todo el campo.

Abriremos el campo todo lo posible, haciendo que las ayudas defensivas sean largas para que lleguen tarde.

COLOCACIÓN INICIAL

Colocaremos a un sacador de fondo previamente nombrado, un jugador por debajo del tiro libre en el lado del balón, un jugador a la altura del tiro libre en el eje aro-aro, un jugador en la esquina del ½ campo del lado de balón y un jugador en la esquina del ½ campo del lado de no balón. Es decir, la ruptura de la presión la iniciaremos con **DOS JUGADORES ARRIBA**, que serán jugadores que sobre todo, tendrán un buen manejo de balón.

TRABAJO DESARROLLADO POR TODOS LOS JUGADORES

SACADOR:

- Su principal trabajo será **poner el balón en juego lo más rápidamente posible**, sobre todo después de canasta.
- No sacará debajo de la canasta.
- No solo atenderá a pasar a los dos jugadores de arriba, sino que tendrá la capacidad de ver todo el campo para realizar pases largos hacia los jugadores situados en ½ campo.
- **Después de sacar se colocará en el lado contrario del balón y tras él a una distancia de 4 o 5 metros**, para crear un ángulo de pase de apoyo y salida (lo llamaremos **pase de seguridad**), y de balance defensivo en caso de perderse el balón.

JUGADOR POR DEBAJO DEL TIRO LIBRE EN EL LADO BALÓN:

- Será un jugador rápido con y sin balón, con capacidad para desmarcarse en 1c1 ó 1c2.
- Tendrá tres opciones: la de **realizar cortes** para recibir; la de **bloquear** al defensor del jugador situado a la altura del tiro libre en el eje aro-aro, para posteriormente continuar su bloqueo y tener opción de recibir pase del sacador; y la de **fintar el bloqueo** (antes de hacer el bloqueo se vuelve hacia el sacador para recibir pase).
- **Cuando reciba, lo primero que hará es girarse para ver todo el campo** y leer todas las opciones de pase posibles.
- **Si no recibe y lo hace el otro jugador de arriba, cortará rápidamente en diagonal** para tener opción de pase y salida. En caso de no recibir seguirá corriendo por la banda del lado de balón.

JUGADOR POR DEBAJO DEL TIRO LIBRE EN EL LADO NO BALÓN:

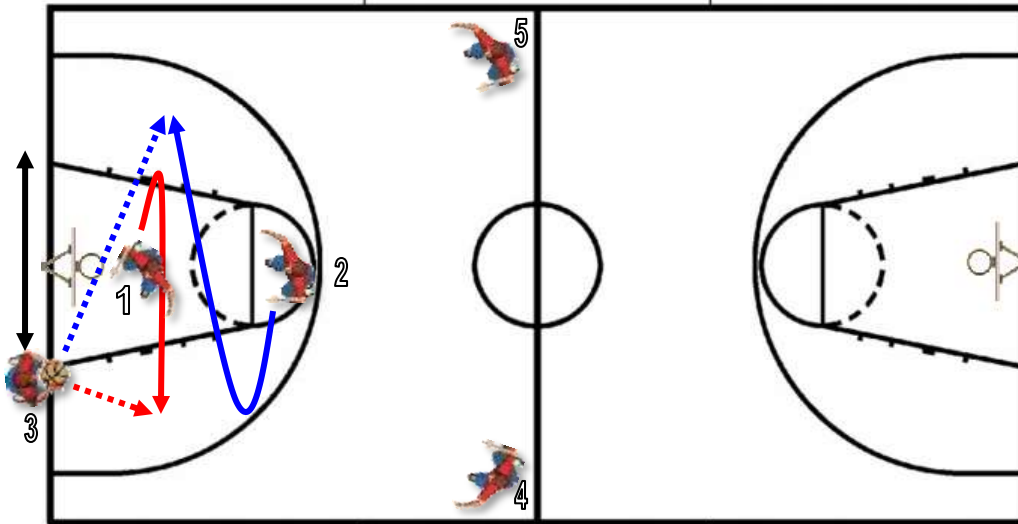
- Como el jugador situado por debajo del tiro libre, también será un jugador rápido con y sin balón, con capacidad para desmarcarse en 1c1 ó 1c2.
- **Sus movimientos estarán en función de lo que haga el un jugador situado por debajo del tiro libre en el lado del balón.** Es decir, reaccionará según la opción que decida el otro jugador de arriba.
- En caso de recibir o no pase del sacador, tendrá que realizar el mismo trabajo que el jugador situado por debajo del tiro libre en el lado del balón.

JUGADORES EN LA ESQUINA DEL ½ CAMPO DEL LADO DE BALÓN Y DE NO BALÓN:

- Estarán atentos para recepcionar los posibles pases largos y también a subir por su banda para ayudar en la recepción del saque en caso de que los jugadores de arriba estén muy presionados por los defensores.
- **Cuando el sacador ponga el balón en juego ambos correrán por sus respectivas bandas**, ofreciéndose para recibir pase del jugador que haya roto la presión defensiva y sobre todo con la misión de abrir todo lo posible el campo.



SALIDA DE PRESIÓN (desde 1/2 campo trasero)

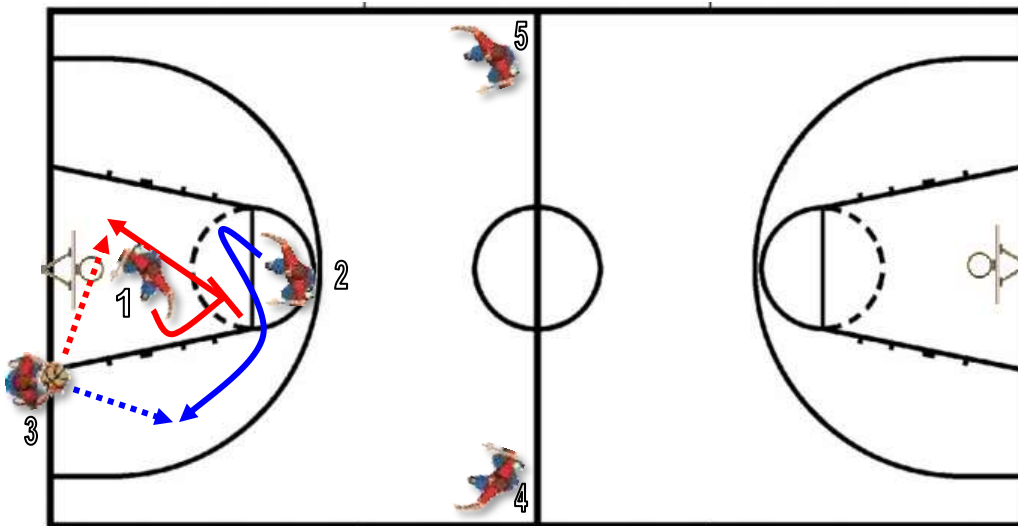


CORTES DE LOS JUGADORES DE ARRIBA

En esta **1ª opción** el jugador 1 decide desmarcarse con cortes para recibir el balón. El jugador 2, se cortará hacia el lado contrario de donde lo haga el jugador 1.

Esta será opción que primero utilizaremos con el saque de fondo después de canasta, para sacar lo más rápidamente posible, es decir, los jugadores 1 y 2 se mostrarán inmediatamente al sacador de fondo.

Después de canasta el sacador podrá moverse con el balón por toda la línea de fondo.

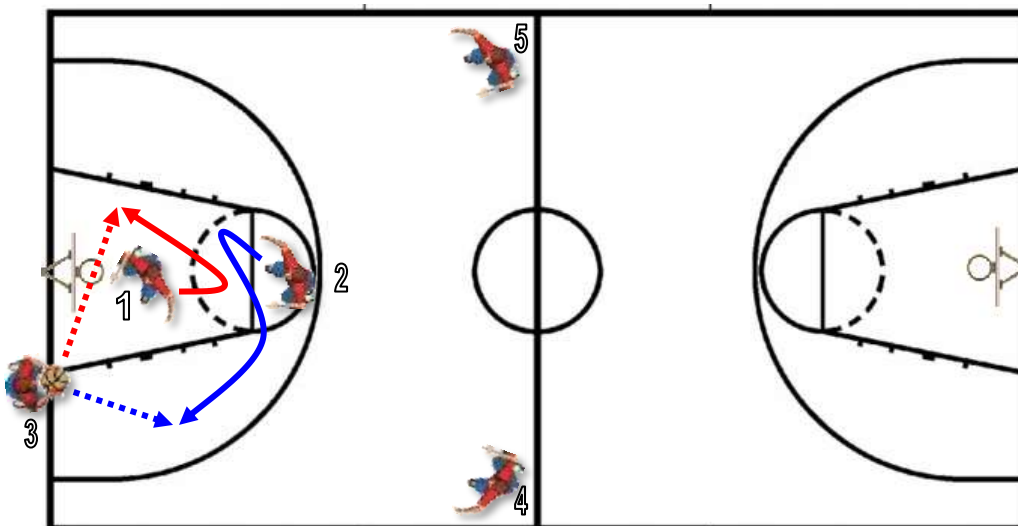


1 BLOQUEA AL DEFENSOR DE 2

En esta **2ª opción** 1 realiza un bloqueo a 2 para después continuar su bloqueo hacia el lado contrario de donde salió 2. De este modo el sacador de fondo tendrá dos posibles saques: hacia el bloqueado y el bloqueador (continuación).

Este movimiento se realizará cuando el saque se realice por causa de no haber metido canasta el equipo rival, es decir, el sacador no se puede mover.

También podremos desarrollar esta opción cuando tengamos problemas a la hora de recibir.



1 FINTA EL BLOQUEO

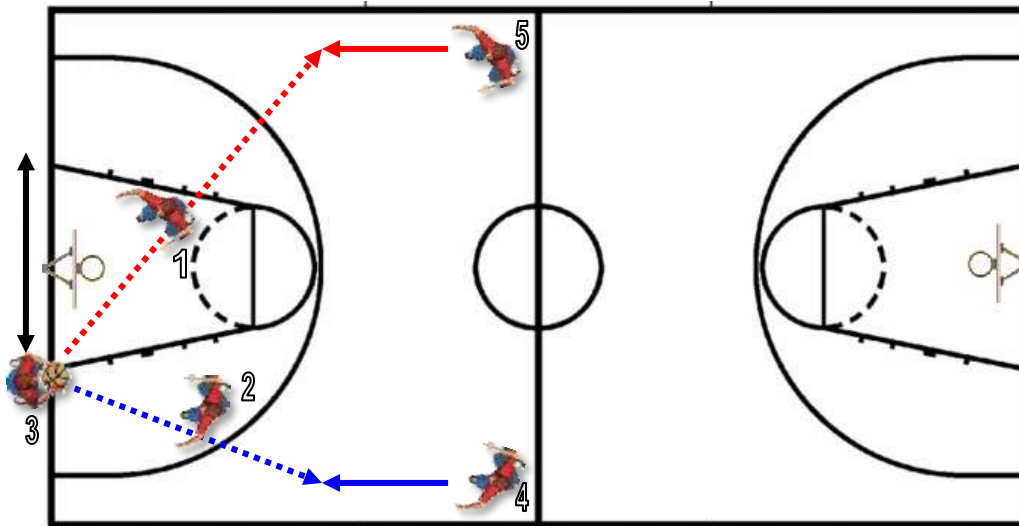
En esta **3ª opción** 1 ira hacia 2 para hacerle un bloqueo, pero antes de efectuarse el bloqueo se volverá para recibir el balón del sacador. 2 se moverá hacia el lado contrario de 1.

Es una buena opción para defensas que cambian de hombre en los bloqueos, haciendo que se confundan en sus cambios defensivos.

Este movimiento se realizará cuando el saque se realice por causa de no haber metido canasta el equipo rival (fuera, falta, violación...).



SALIDA DE PRESIÓN (desde ½ campo trasero)

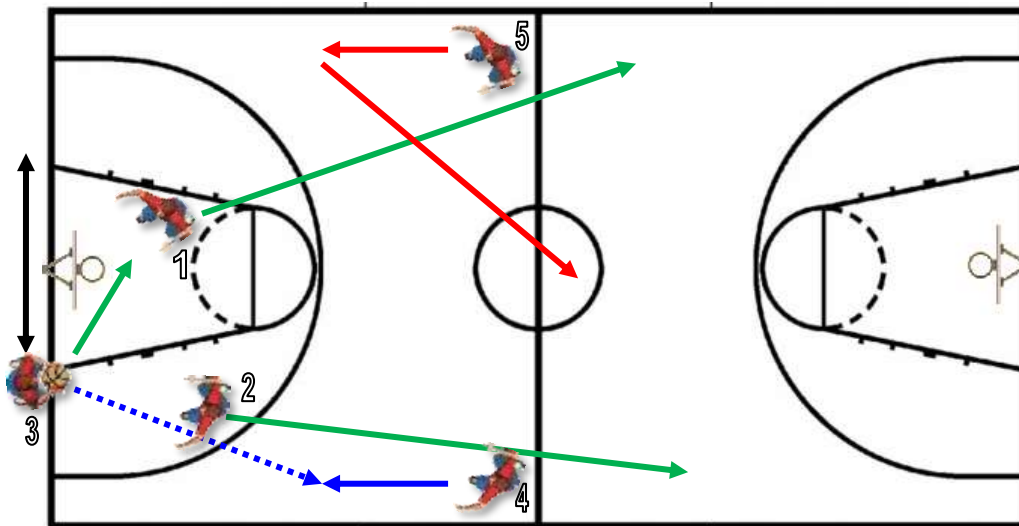


QUÉ HACER SI LOS JUGADORES DE ARRIBA 1 Y 2 NO PUEDEN RECIBIR

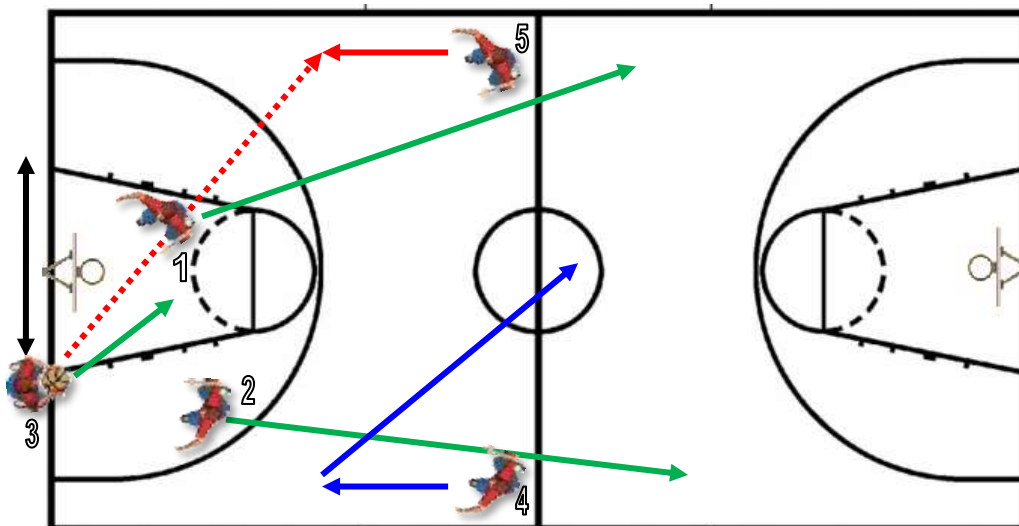
Una vez realizada cualquiera de las tres opciones, si los jugadores 1 y 2 no reciben, entonces **los jugadores 4 y 5**, situados en las esquinas del ½ campo, **subirán por sus respectivas bandas para poder tener opción de pase y salida.** Esto quiere decir que los jugadores 4 y 5 estarán atentos en todo momento al trabajo de recepción realizado por 1 y 2, teniendo en cuenta los 5 segundos de saque de los que dispone el sacador de fondo.

Cuando uno de los jugadores de las esquinas del ½ campo (4 ó 5) reciba del sacador de fondo, se producirán los siguientes movimientos:

- El sacador, cuando ponga el balón en juego, se situará en el lado contrario del balón y tras él a una distancia de 4 o 5 metros, para crear un ángulo de pase de apoyo y salida, y de balance defensivo en caso de perderse el balón.
- El otro jugador de la esquina contraria del ½ campo cortará rápidamente hacia el eje aro-aros para recibir en carrera, y si no recibe seguirá corriendo por la banda del lado de balón.
- Los jugadores 1 y 2 correrán por las bandas más cercanas.

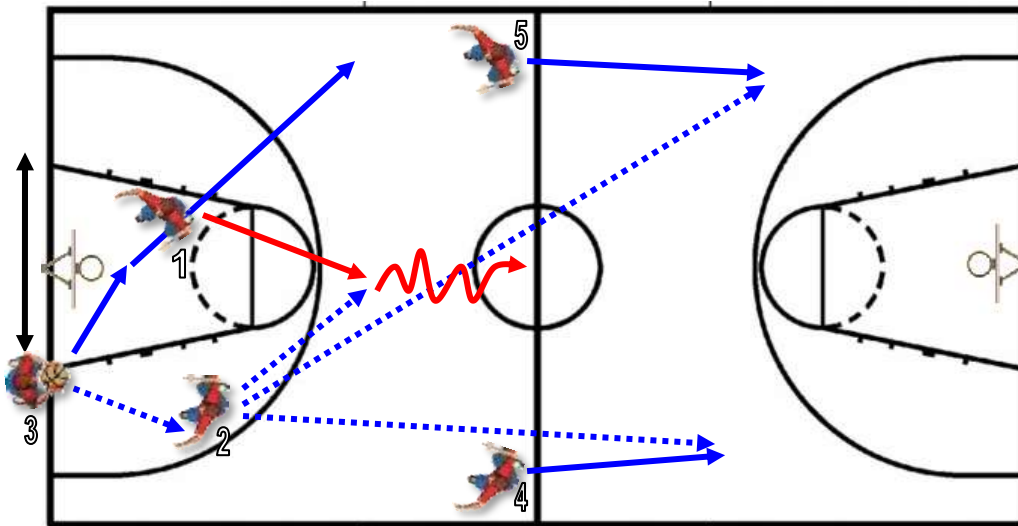


Es decir, cuando 4 ó 5 reciban el pase del sacador de fondo **lo primero que harán es girarse para ver todo el campo** y leer todas las opciones de pase posibles hacia los movimientos de sus compañeros.





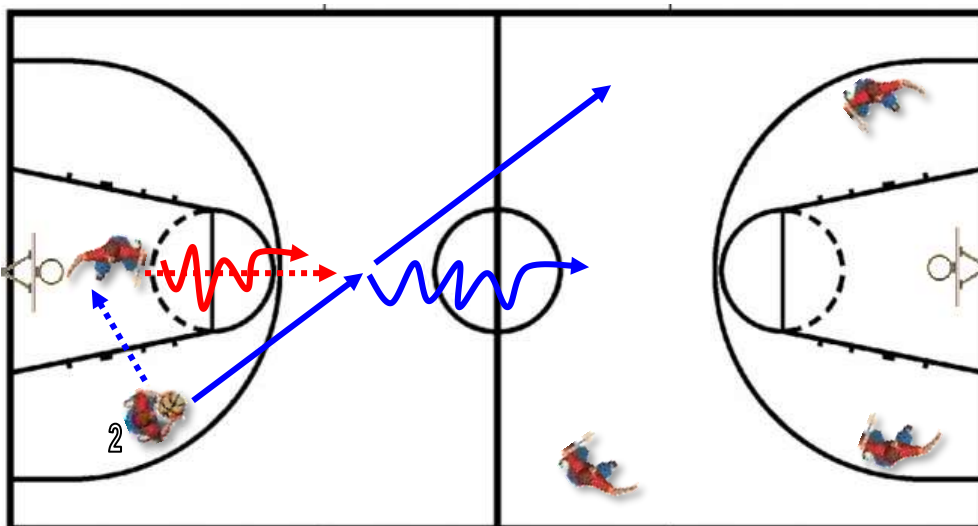
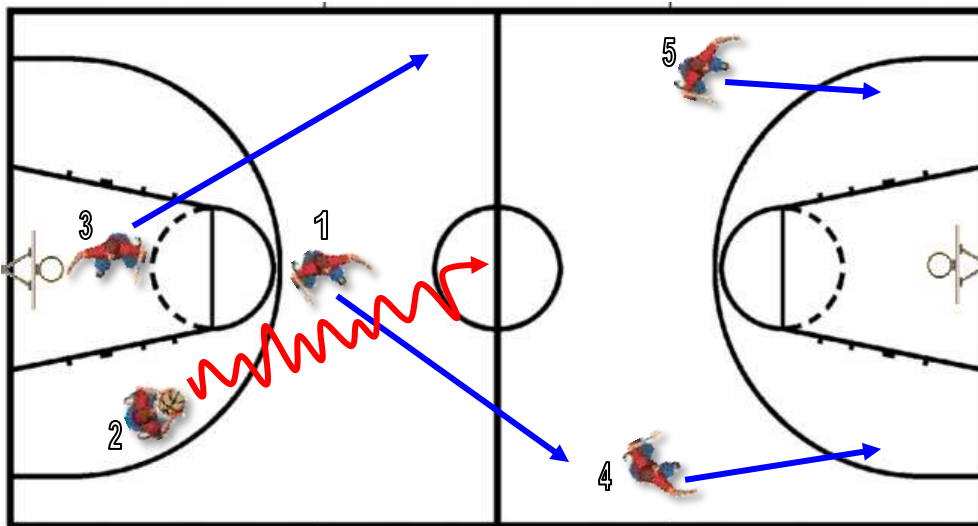
SALIDA DE PRESIÓN (desde 1/2 campo trasero)



MOVIMIENTOS DE LOS JUGADORES CON SAQUE A LOS JUGADORES 1 Y 2

Cuando el sacador de fondo (aquí 3) pase a uno de los jugadores de arriba (aquí pasa a 2) **lo primero que hará es girarse para ver todo el campo** y leer todas las opciones de pase posibles hacia los siguientes movimientos:

- **El sacador (aquí 3) después de sacar se colocará en el lado contrario del balón y tras él a una distancia de 4 o 5 metros**, para crear un ángulo de pase de apoyo y salida (lo llamaremos **pase de seguridad**), y de balance defensivo en caso de perderse el balón.
- **El jugador de arriba que no haya recibido (aquí 1), cortará rápidamente en diagonal** para tener opción de pase y salida. En caso de no recibir (el pasador aquí será 2) seguirá corriendo por la banda del lado de balón.
- **Los jugadores de las esquinas del 1/2 campo (aquí 4 y 5) correrán por sus respectivas bandas**, ofreciéndose para recibir pase del jugador que haya roto la presión defensiva y sobre todo con la misión de abrir todo lo posible el campo.



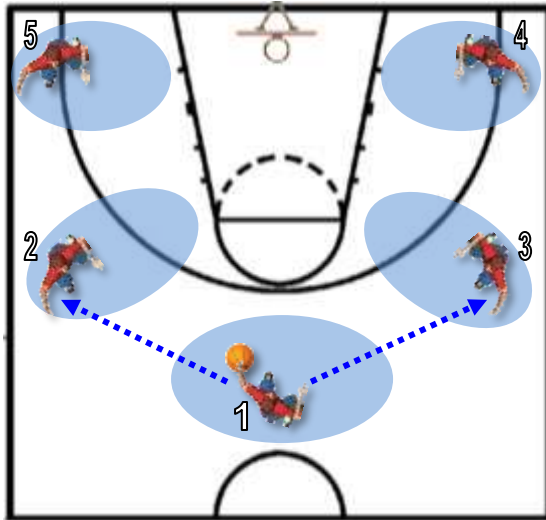
Cuando el jugador que recibió arriba (aquí 2) no pueda realizar ningún pase hacia el poste repetidor (aquí 1) o hacia los jugadores que partieron de 1/2 campo (aquí 4 y 5), podrá subir el balón rápidamente o efectuar el **pase de seguridad** hacia el jugador que sacó de fondo (aquí 3) para después cortar en diagonal hacia el eje aro-aró, intentando la recepción en carrera y si no recibe se abrirá a la banda.

Si el receptor del pase de seguridad (aquí 3) no ve pase será él quien suba rápidamente el balón.

La salida de presión será la misma si el que recibe es el jugador de arriba 1, solo que los mismos movimientos se realizarán por el otro lado del campo. En estos gráficos el que recibió fue el jugador de arriba 2.



Ataque posicional por conceptos "PACO"



COLOCACIÓN Y MOVIMIENTOS INICIALES

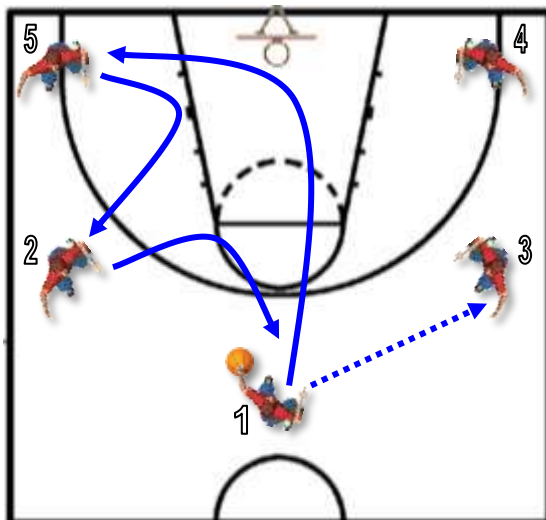
La disposición del ataque posicional será en 1-2-2 (se ocuparán siempre los espacios sombreados del gráfico), es decir, un jugador con balón en el eje aro-aro, dos aleros en los 45° y dos aleros en las esquinas del fondo.

Los aleros de los 45° realizarán fintas de recepción para poder recibir o buscar rápidamente la espalda con una puerta atrás.

El jugador que sube el balón podrá efectuar el pase a cualquiera de los dos aleros, como se ve en el gráfico.

La colocación de los cinco jugadores podrá ser aleatoria o previamente establecida por el entrenador.

La denominación de este ataque posicional "**PACO**" es debido a que la palabra "**PA**" significa **PASAR** y la palabra "**CO**" significa **CORTAR HACIA EL ARO**.



CONCEPTOS DE JUEGO, MOVIMIENTOS SIN BALÓN CON PASE DESDE EL EJE ARO-ARO

Este ataque posicional se basará en que el propio jugador que pasa tomará la decisión de utilizar dos conceptos o elementos tácticos:

- **PASAR + CORTAR + REEMPLAZAR.**
- **JUGAR 1c1.**

Con la introducción de estas dos normas de ataque, damos al jugador más herramientas a utilizar en su toma de decisiones.

Queremos que los jugadores **DECIDAN POR SÍ MISMOS** que elemento táctico utilizar en ese momento del juego.

El objetivo de este ataque por conceptos es iniciar a los jugadores al **JUEGO SIN BALÓN**. Es decir, que cuando pasen, ofrezcan al receptor del balón otras opciones de pase, en función del movimiento que realicen.

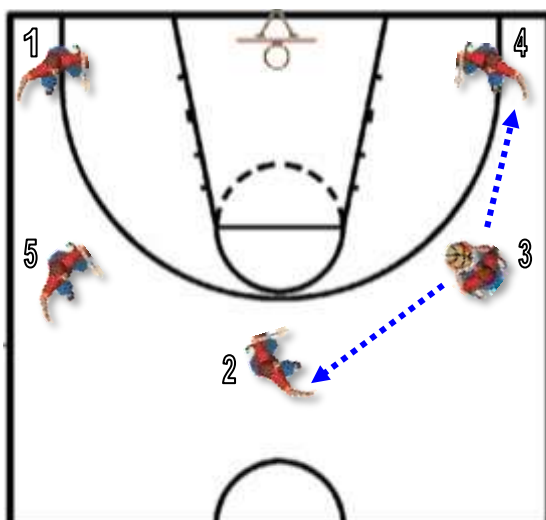
A partir de aquí será muy importante **EL JUEGO SIN BALÓN DE LOS JUGADORES DE LADO CONTRARIO**

moviéndose a favor del balón, es decir, tendrán que estar atentos a si el jugador con balón realiza un pase o juega su 1c1.

En este ejemplo, 1 pasa a 3, y corta hacia canasta. Si 1 no recibe se irá a la esquina del lado contrario. 2 reemplaza a 1, y 5 reemplaza a 2.

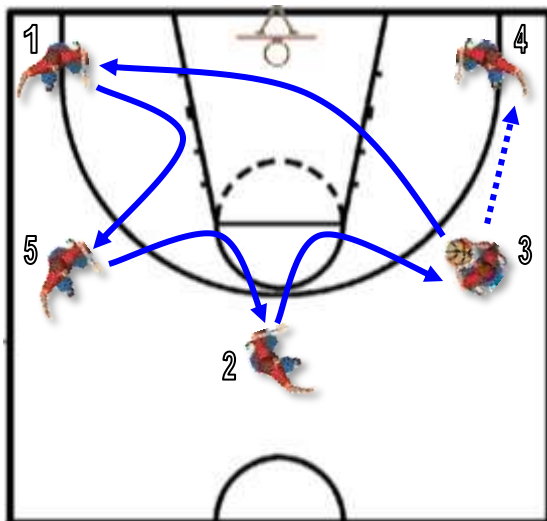
Una vez llegado el balón a un 45°, este jugador volverá a tener dos opciones de pase:

- Pase hacia la esquina del lado fuerte (aquí 5).
- Pase al eje aro-aro (aquí 2).





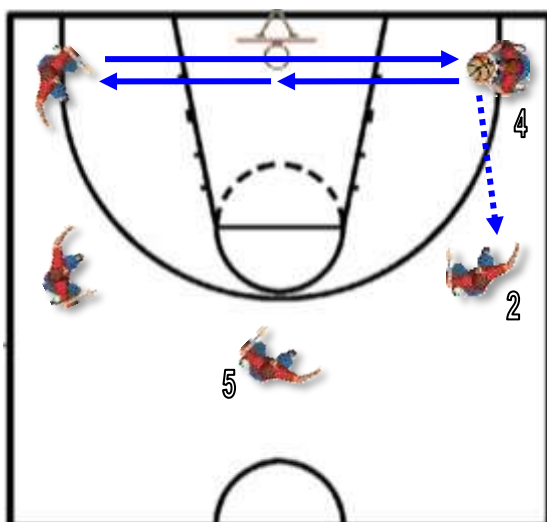
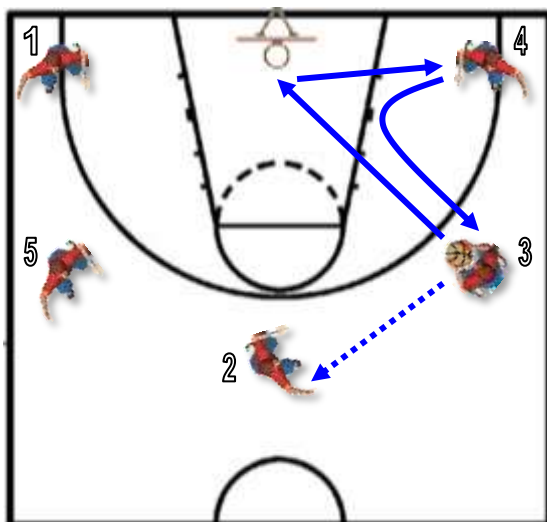
Ataque posicional por conceptos "PACO"



MOVIMIENTOS SIN BALÓN CON PASE DESDE EL 45°.

Dos opciones de pase con balón en los 45° (aquí 3):

- **Si el jugador del 45° pasa hacia la esquina del lado fuerte** (aquí 5), 3 cortará hacia canasta. Si no recibiese pase 3 iría a la esquina del lado contrario. Entonces 2 reemplazaría la posición dejada por 3, 5 reemplazaría la posición dejada por 2 y reemplazaría la posición dejada por 5.
- **Si el jugador del 45° pasa hacia el eje aro-aro** (aquí 2), 3 cortará hacia canasta y a la vez el jugador de la esquina del mismo lado (aquí 4) reemplazaría su posición. Si no recibiese pase 3 iría a la esquina del mismo lado dejada por 4. Los demás jugadores fijarían su posición abriendo el campo para generar espacios.

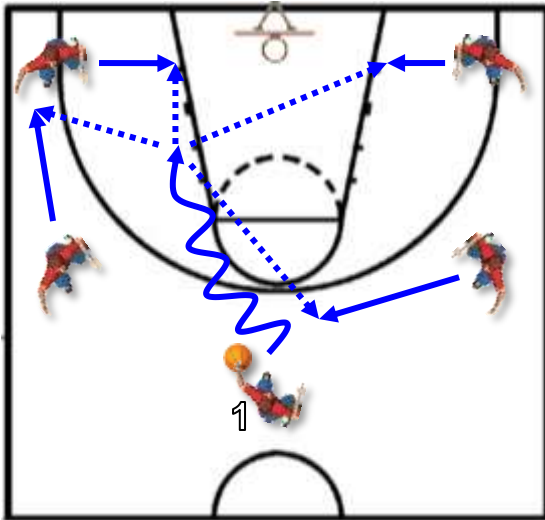


MOVIMIENTOS SIN BALÓN CON PASE DESDE LA ESQUINA.

Cuando el jugador de la esquina (aquí 4) pase al 45° del lado fuerte (aquí 2), cortará hacia la canasta. Si 4 no recibe cortará hacia la esquina del lado contrario y el jugador de la esquina de ese lado (aquí 1) le intercambiará su esquina cortando hacia el lado fuerte.



Ataque posicional por conceptos "PACO"

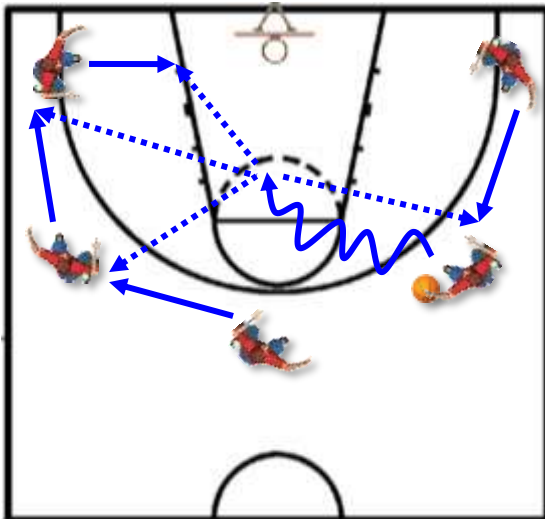


MOVIMIENTOS SIN BALÓN TRAS 1c1

1c1 desde eje aro-aro

Los movimientos de los jugadores sin balón serán los siguientes:

- Los dos jugadores de las esquinas se acercarán a sus respectivos postes bajos.
- El jugador del 45° del lado fuerte cortará hacia la esquina
- Y el jugador del 45° del lado débil cortará hacia el eje aro-aro dejado por el 1c1.



MOVIMIENTOS SIN BALÓN TRAS 1c1

1c1 desde los 45° (ventaja obtenida hacia el centro o fondo)

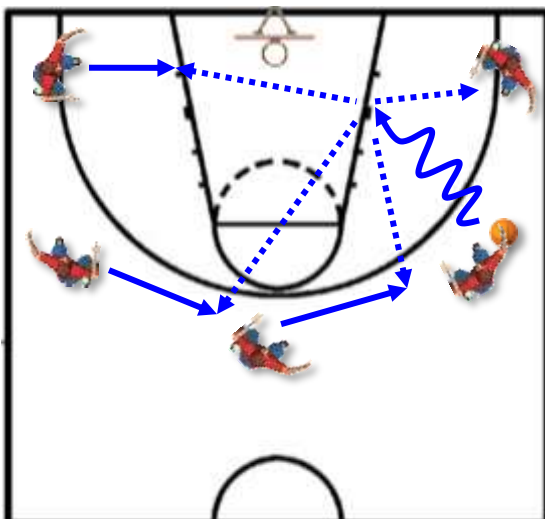
En estos dos gráficos vemos el 1c1 desde el 45° pero con dos opciones de penetración con ventaja ofensiva:

- Penetración hacia el centro o tiro libre (color azul).
- Penetración hacia la línea de fondo (color rojo).

PENETRACIÓN HACIA EL CENTRO O TIRO LIBRE

Los movimientos de los jugadores sin balón serán los siguientes:

- El jugador de la esquina del lado fuerte cortará el 45° dejado por el 1c1, y el de la esquina del lado débil se acercará hacia su poste bajo.
- El jugador del eje aro-aro cortará hacia el 45° del lado débil.
- Y el jugador del 45° del lado débil cortará hacia la esquina.



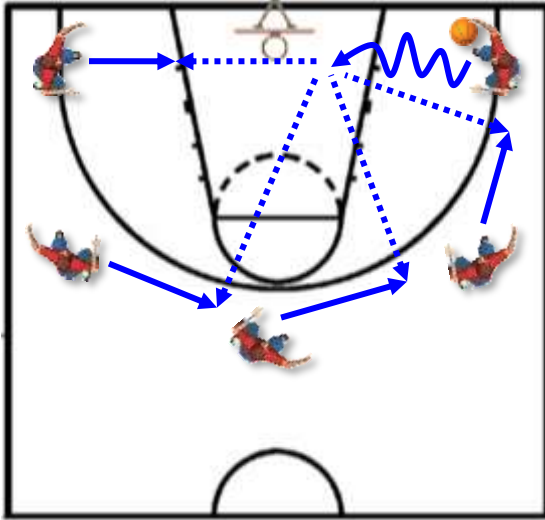
PENETRACIÓN HACIA LA LÍNEA DE FONDO

Los movimientos de los jugadores sin balón serán los siguientes:

- El jugador de la esquina del lado fuerte fijará su posición, y el de la esquina del lado débil se acercará hacia su poste bajo.
- El jugador del eje aro-aro cortará hacia el 45° dejado por el 1c1.
- Y el jugador del 45° del lado débil cortará hacia el eje aro-aro.



Ataque posicional por conceptos "PACO"



MOVIMIENTOS SIN BALÓN TRAS 1c1

1c1 desde las esquinas (ventajas por línea de fondo)

Los movimientos de los jugadores sin balón serán los siguientes:

- El jugador de la esquina del lado débil se acercará hacia su poste bajo.
- El jugador del eje aro-aros cortará hacia el 45° del lado fuerte.
- El jugador del 45° del lado fuerte cortará hacia la esquina dejada por el 1c1.
- Y el jugador del 45° del lado débil cortará hacia el eje aro-aros.

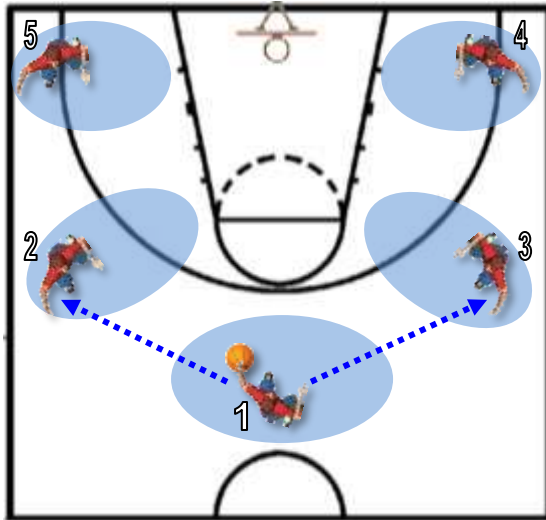
CONCLUSIONES DE ESTE ATAQUE POR CONCEPTOS "PACO"

Con la aplicación de este juego o ataque por conceptos, trataremos de introducir una serie de normas sencillas que hagan que los jugadores creen y ocupen los espacios establecidos, en función de lo que desarrollen los demás compañeros, pero sin limitar su juego. Es decir, damos al jugador unas opciones de pase, para que luego éste decida cual escoger en su momento. Con este ataque haremos que todos los jugadores pasen por todas las posiciones.

La característica fundamental de este ataque es que **EL JUGADOR TENDRÁ LA OPORTUNIDAD DE JUGAR SU 1c1 EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR DEL CAMPO**, haciendo que los **JUGADORES SIN BALÓN** se muevan correctamente en función de donde se obtenga la ventaja ofensiva.



Ataque posicional por conceptos "PABLO"



COLOCACIÓN Y MOVIMIENTOS INICIALES

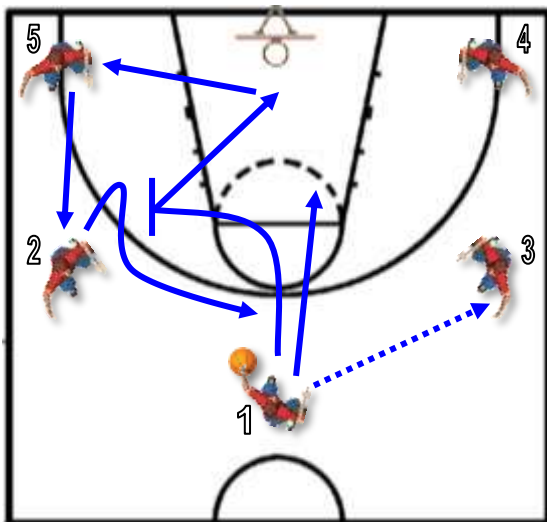
La disposición del ataque posicional será en 1-2-2 (se ocuparán siempre los espacios sombreados del gráfico), es decir, un jugador con balón en el eje aro-aro, dos aleros en los 45° y dos aleros en las esquinas del fondo.

Los aleros de los 45° realizarán fintas de recepción para poder recibir o buscar rápidamente la espalda con una puerta atrás.

El jugador que sube el balón podrá efectuar el pase a cualquiera de los dos aleros, como se ve en el gráfico.

La colocación de los cinco jugadores podrá ser aleatoria o previamente establecida por el entrenador.

La denominación de este ataque posicional "PABLO" es debido a que la palabra "PA" significa **PASAR** y la palabra "BLO" significa **BLOQUEAR INDIRECTO**.



CONCEPTOS DE JUEGO

Este ataque posicional se basará en que el propio jugador que pasa tomará la decisión de utilizar dos conceptos o elementos tácticos:

- **PASAR + BLOQUEAR INDIRECTO.**
- **PASAR + CORTAR.**

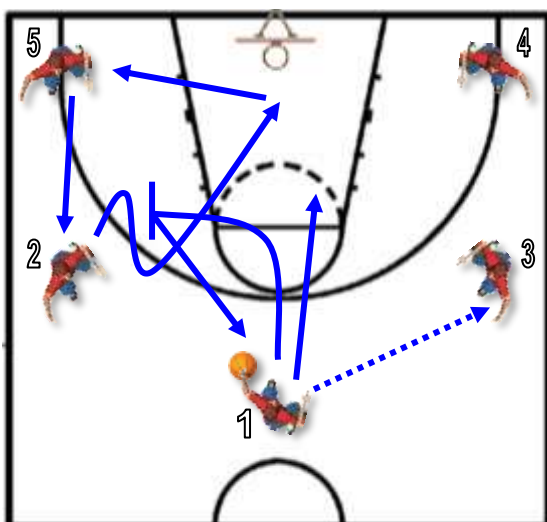
Con la introducción de estas dos normas de ataque, damos al jugador más herramientas a utilizar en su toma de decisiones.

Queremos que los jugadores **DECIDAN POR SÍ MISMOS** que elemento táctico utilizar en ese momento del juego.

El objetivo de este ataque por conceptos es iniciar a los jugadores al **JUEGO SIN BALÓN**. Es decir, que cuando pasen, ofrezcan al receptor del balón otras opciones de pase, en función del movimiento que realicen.

A partir de aquí será muy importante **EL JUEGO SIN BALÓN DE LOS JUGADORES DE LADO CONTRARIO moviéndose a favor del balón**, es decir, tendrán que estar atentos a los movimientos sin balón del jugador que realizó el pase:

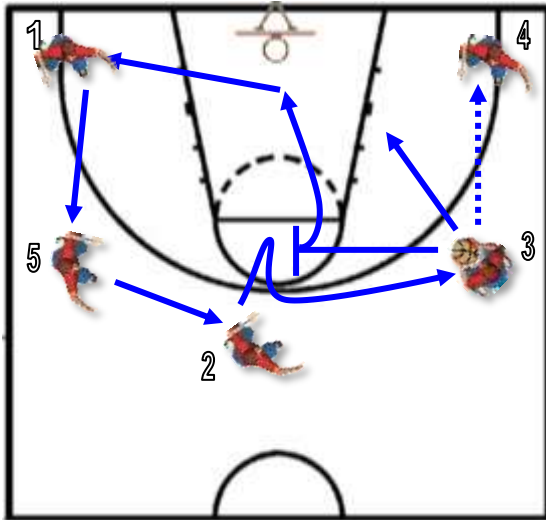
- **SI EL PASADOR CORTA** los jugadores del lado contrario reemplazarán las posiciones dejadas.
- **SI EL PASADOR REALIZA BLOQUEO DIRECTO** los jugadores del lado contrario se moverán en función de cómo se ejecute el bloqueo indirecto (salida del bloqueado y continuaciones del bloqueador). El bloqueador ejecutará su continuación atendiendo a lo que haga el bloqueado.



Como se ve en los gráficos el bloqueador (aquí 1) continuará su bloqueo hacia dentro de la zona o hacia el poste alto, atendiendo a la decisión del bloqueado (aquí 2).



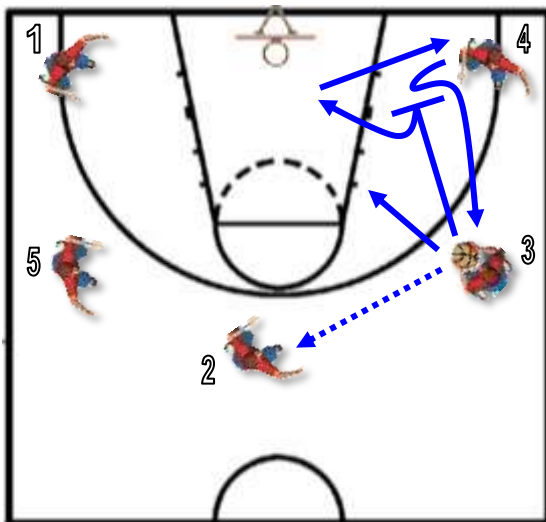
Ataque posicional por conceptos "PABLO"



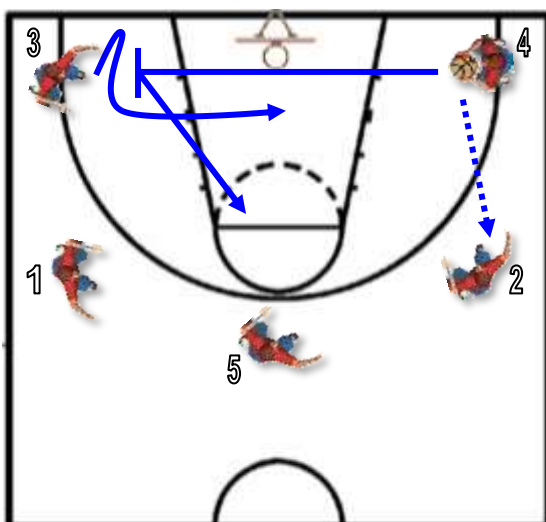
MOVIMIENTOS CON EL BALÓN SITUADO EN 45° Y ESQUINAS

Como en los anteriores gráficos, el jugador que pasa tendrá la opción de **CORTAR** o **BLOQUEAR INDIRECTO**, eligiendo por sí mismo el concepto más idóneo en ese momento. En caso de realizar el bloqueo indirecto, **EL BLOQUEADOR SIEMPRE DARÁ UNA OPCIÓN MÁS DE PASE CON SU CONTINUACIÓN**, haciendo así que el receptor del balón tenga dos posibles situaciones de pase:

- **PASE HACIA EL BLOQUEADO CUANDO SALGA DEL BLOQUEO.**
- **PASE HACIA EL BLOQUEADOR CUANDO CONTINUE EL BLOQUEO.**

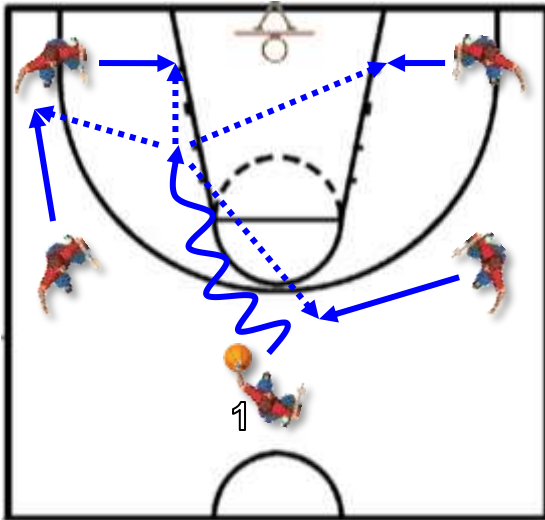


El poder optar por estos dos conceptos de juego hará que nuestro ataque sea predecible, ya que si siempre realizaríamos un solo concepto, ya sea siempre cortar o siempre bloquear indirecto, facilitaríamos el trabajo defensivo del equipo rival.





Ataque posicional por conceptos "PABLO"

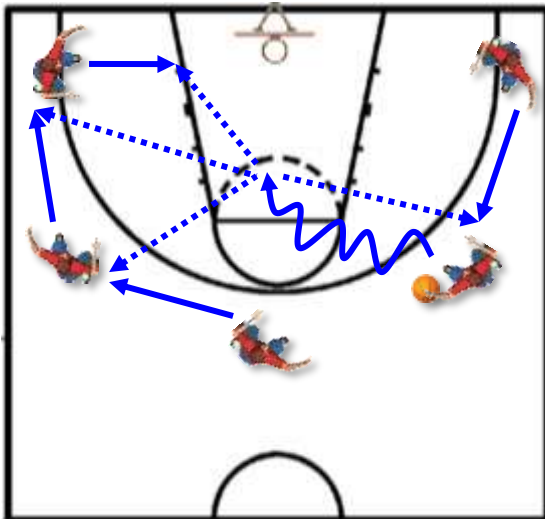


MOVIMIENTOS SIN BALÓN TRAS 1c1

1c1 desde eje aro-aro

Los movimientos de los jugadores sin balón serán los siguientes:

- Los dos jugadores de las esquinas se acercarán a sus respectivos postes bajos.
- El jugador del 45° del lado fuerte cortará hacia la esquina
- Y el jugador del 45° del lado débil cortará hacia el eje aro-aro dejado por el 1c1.



MOVIMIENTOS SIN BALÓN TRAS 1c1

1c1 desde los 45° (ventaja obtenida hacia el centro o fondo)

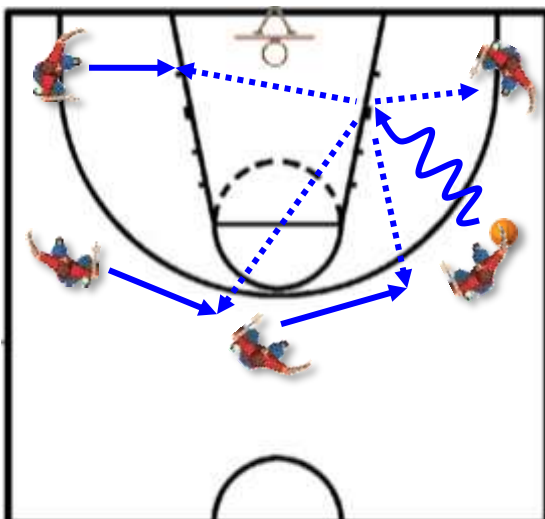
En estos dos gráficos vemos el 1c1 desde el 45° pero con dos opciones de penetración con ventaja ofensiva:

- Penetración hacia el centro o tiro libre (color azul).
- Penetración hacia la línea de fondo (color rojo).

PENETRACIÓN HACIA EL CENTRO O TIRO LIBRE

Los movimientos de los jugadores sin balón serán los siguientes:

- El jugador de la esquina del lado fuerte cortará el 45° dejado por el 1c1, y el de la esquina del lado débil se acercará hacia su poste bajo.
- El jugador del eje aro-aro cortará hacia el 45° del lado débil.
- Y el jugador del 45° del lado débil cortará hacia la esquina.



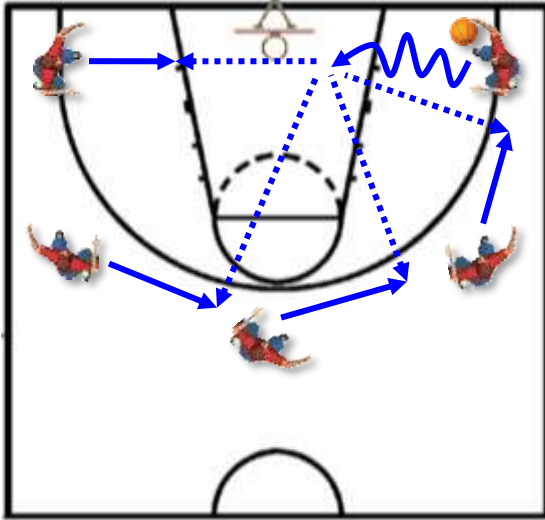
PENETRACIÓN HACIA LA LÍNEA DE FONDO

Los movimientos de los jugadores sin balón serán los siguientes:

- El jugador de la esquina del lado fuerte fijará su posición, y el de la esquina del lado débil se acercará hacia su poste bajo.
- El jugador del eje aro-aro cortará hacia el 45° dejado por el 1c1.
- Y el jugador del 45° del lado débil cortará hacia el eje aro-aro.



Ataque posicional por conceptos "PABLO"



MOVIMIENTOS SIN BALÓN TRAS 1c1

1c1 desde las esquinas (ventajas por línea de fondo)

Los movimientos de los jugadores sin balón serán los siguientes:

- El jugador de la esquina del lado débil se acercará hacia su poste bajo.
- El jugador del eje aro-arro cortará hacia el 45° del lado fuerte.
- El jugador del 45° del lado fuerte cortará hacia la esquina dejada por el 1c1.
- Y el jugador del 45° del lado débil cortará hacia el eje aro-arro.

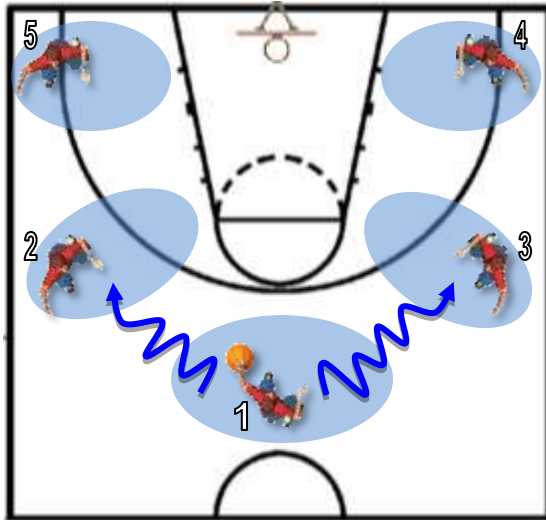
CONCLUSIONES DE ESTE ATAQUE POR CONCEPTOS "PABLO"

Con la aplicación de este juego o ataque por conceptos, trataremos de introducir una serie de normas sencillas que hagan que los jugadores creen y ocupen los espacios establecidos, en función de lo que desarrollen los demás compañeros, pero sin limitar su juego. Es decir, damos al jugador unas opciones de pase, para que luego éste decida cual escoger en su momento. Con este ataque haremos que todos los jugadores pasen por todas las posiciones.

La característica fundamental de este ataque es que **EL JUGADOR TENDRÁ LA OPORTUNIDAD DE JUGAR SU 1c1 EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR DEL CAMPO**, haciendo que los **JUGADORES SIN BALÓN** se muevan correctamente en función de donde se obtenga la ventaja ofensiva.



Ataque posicional "22"

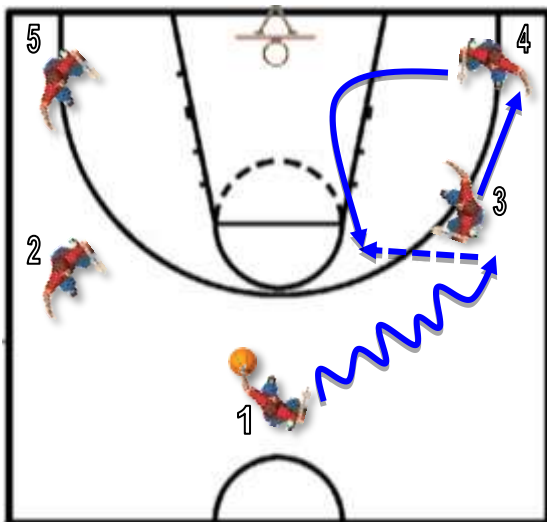


COLOCACIÓN Y MOVIMIENTOS INICIALES

La disposición del ataque posicional será en 1-2-2 (se ocuparán siempre los espacios sombreados del gráfico), es decir, un jugador con balón en el eje aro-aro, dos aleros en los 45° y dos aleros en las esquinas del fondo.

El jugador que sube el balón podrá decantarse botando hacia cualquiera de los dos aleros de los 45°, como se ve en el gráfico. La colocación de los cinco jugadores podrá ser aleatoria o previamente establecida por el entrenador.

La denominación de este ataque posicional "22" es debido al 2c2 que realizaremos en un lado de la cancha efectuando pases a la mano. Con este juego a la mano introduciremos la iniciación en la enseñanza del bloqueo directo.



MOVIMIENTOS CON Y SIN BALÓN

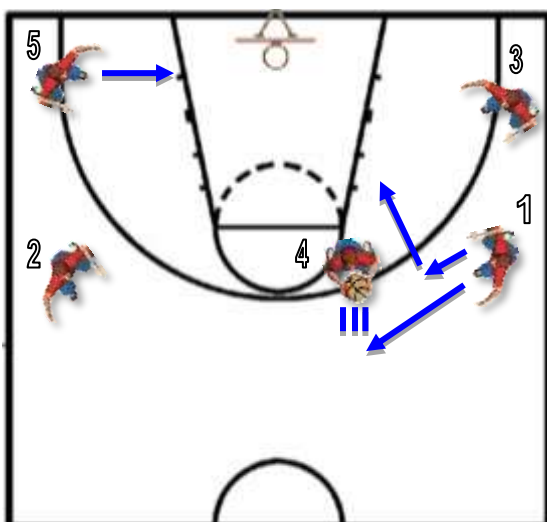
El jugador 1 al decantarse botando hacia un 45° hará que el jugador situado en ese 45° corte hacia la esquina del lado fuerte. 2 y 5 se mantendrán fijado en su 45° con la función de generar espacios, para más tarde ocuparlos en función de la situación del jugador con balón.

A su vez, cuando el jugador de la esquina del lado fuerte, aquí 4, cortará hacia zona para seguidamente cambiar de dirección e intentar recibir pase de 1 en torno a la esquina del tiro libre (poste alto). **En caso de que 4 este muy sobre marcado podrá intentar la puerta atrás** para buscar la espalda de su defensor.

Aquí será importante que 1 no deje botar para tener la opción de sorprender a su defensor con una penetración por línea de fondo.

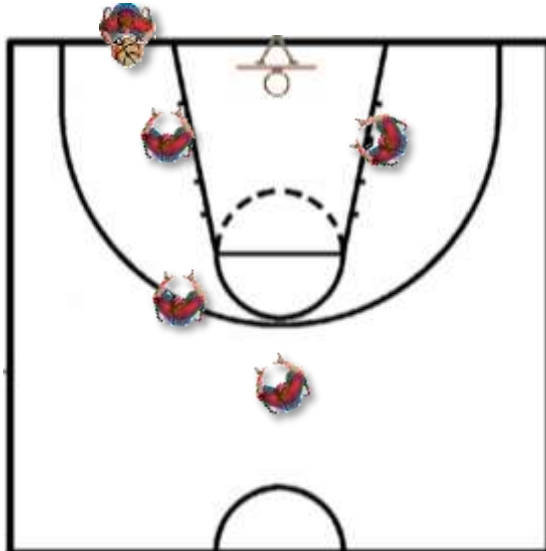
Entonces si 1 pasa a 4 jugará 2c2 con pase a la mano con las siguientes opciones:

- **1** **recepiona el pase a la mano de 4, para intentar salir en ventaja hacia la canasta y leer así las ayudas que ejerzan sobre él los defensores. Cuando 4 dé el pase a 1 continuará hacia la canasta o hacia la esquina, dando así otra opción de pase a la continuación.**
- **4** **podrá fintar el pase hacia 1 para arrancar hacia la canasta. 1 se abrirá hacia el eje aro-aro (6,25).**
- **1** **realizará una puerta atrás, fintando la recepción del pase a la mano, para que 4 le pueda asistir.**





SAQUE DE FONDO (campo delantero)



COLOCACIÓN INICIAL Y MOVIMIENTOS A REALIZAR TRAS LA SEÑAL DEL SACADOR: "¡ARRIBA!" O "¡ABAJO!"

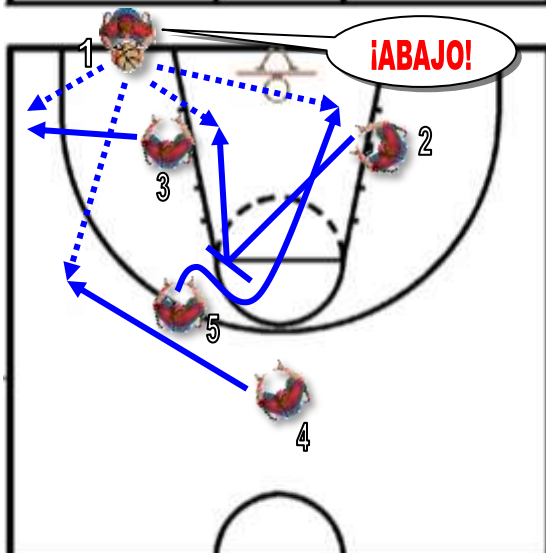
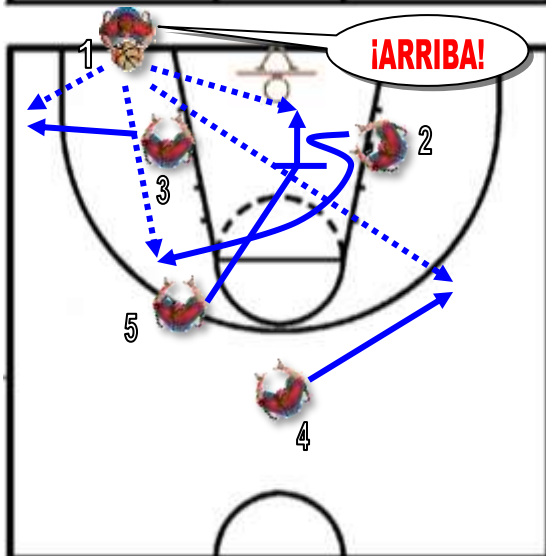
La colocación será la siguiente:

- Dos jugadores en poste bajo, uno en lado fuerte y el otro en lado débil.
- Un jugador en el poste alto (en torno a la esquina del tiro libre).
- Y un jugador en el eje aro-aro (6,25).

La colocación de los cinco jugadores podrá ser aleatoria o previamente establecida por el entrenador.

Tendremos dos opciones de saque de fondo, aplicando en una el **BLOQUEO CIEGO** (saque de fondo "ABAJO") y en la otra el **BLOQUEO INDIRECTO** (saque de fondo "ARRIBA").

El saque se podrá realizar de dos maneras diferentes atendiendo a la señal que del sacador:

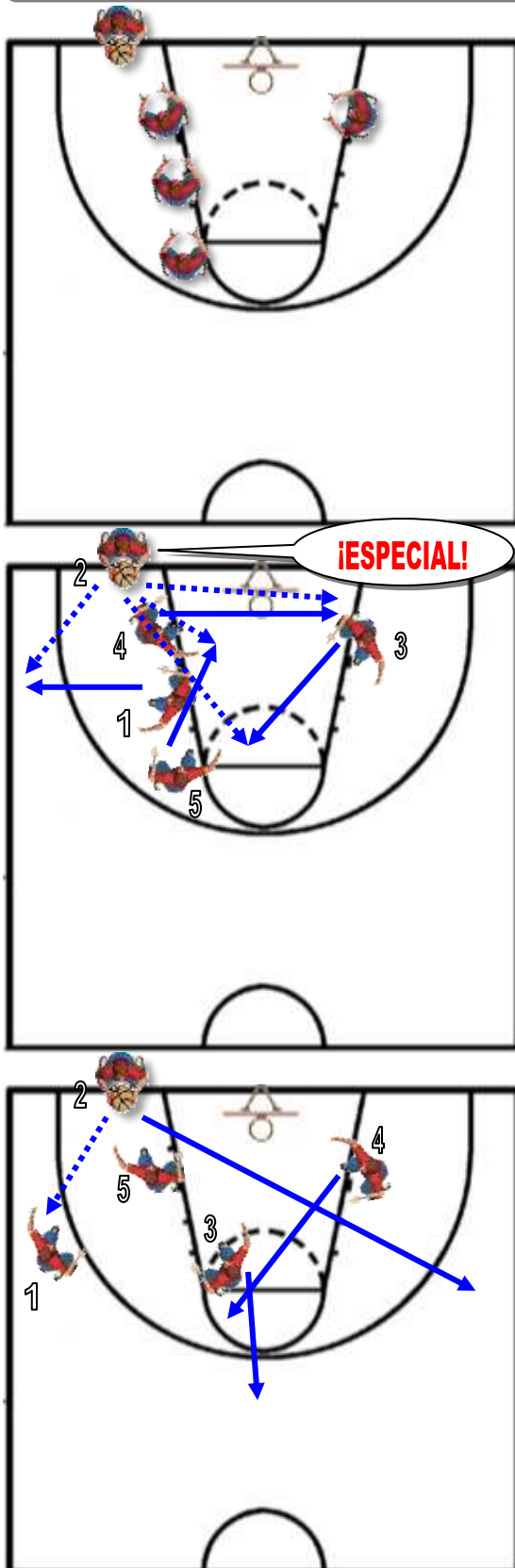


- **SI EL SACADOR GRITA "¡ARRIBA!"** los jugadores situados en el poste alto del lado fuerte (aquí 5) y en el poste bajo del lado débil (aquí 2) realizarán un **BLOQUEO INDIRECTO**, siendo 5 quién bloquee a 2. **EL SACADOR ATENDERÁ A LA SALIDA DEL BLOQUEADO Y, SOBRE TODO, DEL BLOQUEADOR CON SU CONTINUACIÓN DEL BLOQUEO**. A la vez que se ejecuta el bloqueo 3 cortará hacia la esquina del lado fuerte y 4 cortará hacia el 45º del lado débil, teniendo ambos como objetivo abrir el campo.
- **SI EL SACADOR GRITA "¡ABAJO!"** los jugadores situados en el poste alto del lado fuerte (aquí 5) y en el poste bajo del lado débil (aquí 2) realizarán un **BLOQUEO CIEGO**, siendo 2 quién bloquee a 5. **EL SACADOR ATENDERÁ A LA SALIDA DEL BLOQUEADO Y, SOBRE TODO, DEL BLOQUEADOR CON SU CONTINUACIÓN DEL BLOQUEO**. A la vez que se ejecuta el bloqueo 3 cortará hacia la esquina del lado fuerte y 4 cortará hacia el 45º también del lado débil, teniendo ambos como objetivo abrir el campo.

Con este tipo de saque de fondo queremos intentar anotar de forma rápida, introduciendo el bloqueo indirecto y ciego, intentando, como primer objetivo, sacar ventaja de la CONTINUACIÓN DEL BLOQUEO.



SAQUE DE FONDO (contra zona, campo delantero)



COLOCACIÓN INICIAL Y MOVIMIENTOS A REALIZAR TRAS LA SEÑAL DEL SACADOR: "¡ESPECIAL!"

La colocación será la siguiente:

- Dos jugadores en poste bajo, uno en lado fuerte y el otro en lado débil.
- Un jugador en el poste medio del lado fuerte.
- Un jugador en el poste alto (en torno a la esquina del tiro libre).

La colocación de los cinco jugadores podrá ser aleatoria o previamente establecida por el entrenador.

Los movimientos de los cuatro jugadores serán simultáneos para crear una **SOBRECARGA EN EL LADO FUERTE Y ASÍ GENERAR UNA SUPERIORIDAD SOBRE LA DEFENSA ZONAL**. A la señal del sacador (aquí 2) "¡LIBRE!", se realizarán los siguientes cortes:

- El poste bajo del lado fuerte (aquí 4) cortará hacia el otro poste del lado débil.
- El poste bajo del lado débil (aquí 3) cortará hacia la esquina del tiro libre del lado fuerte. en caso de no recibir se abrirá hacia el 6,25 (eje aro-aro).
- El poste medio del lado fuerte (aquí 1) cortará abriéndose hacia la línea de 6,25.
- Y el El poste alto del lado fuerte (aquí 15 cortará hacia el poste bajo del lado fuerte.

Cuando el sacador (aquí 2) ponga el balón en juego cortará hacia el 45° del lado débil para, en caso de no obtener pase de canasta inmediato, SEGUIR JUGANDO EL ATAQUE POSICIONAL CONTRA ZONA "LIBRE", subiendo al poste alto el poste bajo que esté en esos momentos en el lado débil (aquí 4).