

REPERTORIO TÁCTICO

90 jugadas

de baloncesto europeo y americano

Cada jugada paso a paso con diagramas de pista: para que sirve, con que estructura de equipo, cuando utilizarla, donde buscar la ventaja y como contrarrestarla

90

JUGADAS

270

DIAGRAMAS

10

FAMILIAS

4

NIVELES

EUROLIGA Y ACB · NBA · NCAA · INSTITUTOS DE EEUU

Cómo usar este repertorio

Este no es un libro de jugadas para copiarlo entero. Es un repertorio para elegir: la mayoría de los equipos juegan bien con seis u ocho acciones, no con sesenta. Escoge las que encajen con los jugadores que tienes y descarta el resto sin remordimiento.

Cada jugada está descrita con la misma estructura. Los **pasos** son fotogramas: la posición inicial y después cada movimiento. Debajo de cada diagrama está explicado lo que ocurre en ese momento.

El apartado **cómo contrarrestarla** sirve para dos cosas: para defender la jugada cuando te la hacen a ti y para saber qué espera el rival cuando la usas tú. Si la respuesta defensiva que aparece ahí es exactamente lo que hace tu rival, esa jugada no es para este partido.

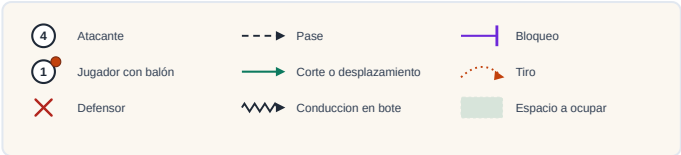
Los cuatro niveles de dificultad

● ● ● ● BÁSICA	Se instala en una sesión. No exige lecturas.
● ● ● ● INTERMEDIA	Dos o tres sesiones. Una lectura sencilla.
● ● ● ● AVANZADA	Varias semanas. Lecturas encadenadas y timing fino.
● ● ● ● EXPERTA	Temporada entera. Solo para equipos con continuidad.

Advertencia sobre el origen

El origen indica dónde se popularizó cada acción, no quién la inventó. Casi todas tienen antecedentes anteriores y se han reinventado varias veces en sitios distintos.

Leyenda de los diagramas



Las pistas están dibujadas a escala real FIBA (28 × 15 m). Las medias pistas se leen con la canasta que atacamos abajo; las pistas completas, con la canasta que atacamos a la izquierda. Los números son posiciones, no jugadores concretos: 1 base, 2 escolta, 3 alero, 4 ala-pívot, 5 pívot.

Tres reglas antes de instalar nada

1. Una jugada que el equipo ejecuta al setenta por ciento vale más que tres que ejecuta al treinta.
2. Si una acción no genera ventaja en tres segundos, el problema no es la jugada: son los espacios.
3. Ninguna jugada sustituye al tiro, al pase y a la lectura. Solo los organiza.

Cómo elegir

No tienes creador	Flex, Shuffle, Swing, Motion 5 abiertos
Tienes un tirador claro	Floppy, Elevator, Stagger, Pin Down
Tienes un interior dominante	4 abiertos 1 dentro, Cross y Down, Punch
El rival cambia todo	Ghost, Slip, Veer, Wedge
El rival hace drop	Spain, Twist, Snake, Ram
El rival hace ICE	Step-up, Ram, esquina vacía
Equipo joven o novel	Motion 5 abiertos, Read and React, UCLA
Quieres cambiar el ritmo	Presión 1-2-1-1, Run and Jump, 1-3-1

Índice por familias

FAMILIA	N.º	JUGADAS	
Horns (1-4 alto)	6	01 - 06	Los dos interiores en los codos y los aleros en las esquinas. Es la formación más usada del baloncesto moderno...
Bloqueo directo	9	07 - 15	La acción más repetida del juego actual. Aquí no está el bloqueo directo básico, sino las variantes que existe...
Bloqueos indirectos	11	16 - 26	Acciones sin balón. Son las que generan tiros liberados sin depender del bote y las que más diferencian a un e...
Sistemas y continuidades	10	27 - 36	Estructuras completas de ataque que se juegan solas y se repiten hasta encontrar ventaja. No son jugadas: son ...
Cuatro abiertos y un poste	12	37 - 48	Un solo interior dentro y cuatro tiradores en los espacios. Es la estructura que más espacio deja para atacar ...
Transición y early offense	17	49 - 65	Lo que ocurre en los primeros ocho segundos, cuando la defensa aún no está colocada. Es la fase en la que se c...
Ataque de zona	5	66 - 70	Contra zona no se ataca a los jugadores, se atacan los espacios que la estructura deja obligatoriamente descub...
Saques y situaciones especiales	7	71 - 77	Saques de fondo y de banda y finales de posesión. Son entre un ocho y un doce por ciento de las posesiones de ...
Presión y salida de presión	4	78 - 81	Presionar a toda pista y saber salir de la presión rival. Cambian el ritmo del partido más que cualquier ajust...
Defensa	9	82 - 90	Coberturas y sistemas defensivos. Cada una concede algo a propósito: lo importante es saber que concedes y com...

Glosario

Los términos técnicos aparecen a lo largo del documento en su forma habitual, que en muchos casos es la inglesa porque es la que se usa en el vestuario.

Bloqueo directo	Bloqueo al jugador con balón. En inglés, pick and roll.
Bloqueo indirecto	Bloqueo a un jugador sin balón.
Continuación	Movimiento del bloqueador hacia el aro tras bloquear. En inglés, roll.
Abrirse	Movimiento del bloqueador hacia fuera tras bloquear. En inglés, pop.
Curl	Salida de un bloqueo girando hacia el aro, cuando el defensor persigue pegado.
Fade	Salida de un bloqueo abriéndose hacia fuera, cuando el defensor se anticipa.
Flare	Bloqueo ciego que permite abrirse en diagonal hacia el lado contrario.
Slip	Salir del bloqueo antes de hacer contacto, al ver que la defensa se anticipa.
Ghost	Amagar el bloqueo sin llegar a ponerlo, contra defensas que cambian.
Mano a mano	Entrega del balón en contacto, no en el aire. En inglés, hand-off o DHO.
Puerta atrás	Corte al aro por detrás del defensor cuando este niega la línea de pase.
Pin down	Bloqueo descendente hacia la línea de fondo para liberar a un exterior.
Stagger	Dos bloqueos escalonados y separados para el mismo jugador.

FAMILIA

Horns (1-4 alto)

Los dos interiores en los codos y los aleros en las esquinas. Es la formación más usada del baloncesto moderno porque deja el centro libre y permite atacar hacia los dos lados con la misma colocacion.

01	Horns Flare Cuernos flare · Horns Down	● ● ● ● INTERMEDIA	Europa y NBA
02	Horns Twist Twist · bloqueo al bloqueador	● ● ● ● AVANZADA	NBA
03	Horns Get Elbow Get · pase y devolución en mano a mano	● ● ● ● INTERMEDIA	NBA y Europa
04	Horns Spain Spain pick and roll · bloqueo español · stack	● ● ● ● AVANZADA	España (selección), extendido a NBA y Euroliga
05	Horns Rip Rip screen · bloqueo ciego para el pasador	● ● ● ● INTERMEDIA	NCAA y Europa
06	Horns Down Horns 45 · bloqueo indirecto desde el codo	● ● ● ● BÁSICA	Europa

PARA QUÉ SE USA

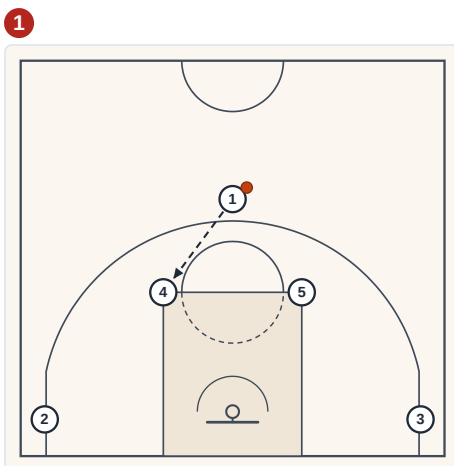
Generar un triple liberado para el base sin que tenga que botar, usando el bloqueo ciego del hombre que no recibe.

ESTRUCTURA DE EQUIPO

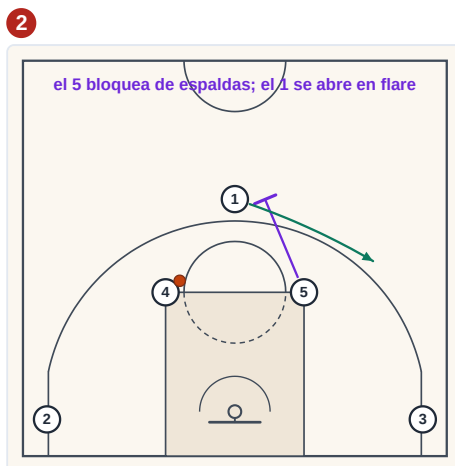
Base con tiro exterior. Dos interiores capaces de recibir y pasar desde el codo. Dos tiradores en las esquinas.

CUÁNDO UTILIZARLA

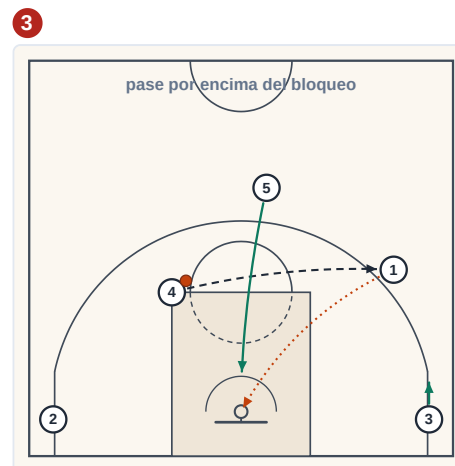
- Contra defensas que suben mucho al pasador y persiguen al base por delante.
- Cuando el base es tu mejor tirador y no quieres que juegue con bote.
- Primera opción de saque de banda en campo de ataque.



Formación 1-4 alto. Los dos interiores ocupan los codos y los aleros abren las esquinas. El base pasa a un codo y se queda quieto: no corta.



En cuanto sale el pase, el interior del lado contrario sube a bloquear de espaldas al defensor del base. El base no corta al aro: se abre en diagonal hacia el ala (flare).



Pase por encima del bloqueo al ala. Si la defensa lo tapa, el bloqueador continúa al aro y la esquina de ese lado sube a la línea de pase.

DÓNDE BUSCAR LA VENTAJA

- Triple del base tras el flare: es la primera y mejor opción.
- Continuación del bloqueador al aro si el defensor del base pasa por debajo.
- Si ayudan sobre la continuación, el pase corto a la esquina del lado del balón.

BENEFICIOS

- El mejor tirador recibe en posición de tiro sin haber botado.
- No necesita un base creador: solo hay que pasar y separarse.
- El bloqueo ciego es muy difícil de avisar porque llega desde el lado ciego del defensor.

CÓMO CONTRARRESTARLA

- Cambiar el bloqueo del flare: obliga al base a jugar contra un interior en el perímetro.
- El defensor del base salta por encima del bloqueo antes de que se coloque (top-lock).
- El defensor del bloqueador avisa alto y salta al pase por encima.

CLAVES DE EJECUCIÓN

- El bloqueo se pone en el hombro exterior del defensor, no en la espalda del base.
- El base espera a que el bloqueo este colocado; salir antes mata la ventaja.
- El pasador del codo mira siempre al aro primero: si no le respetan, entra.

PARA QUÉ SE USA

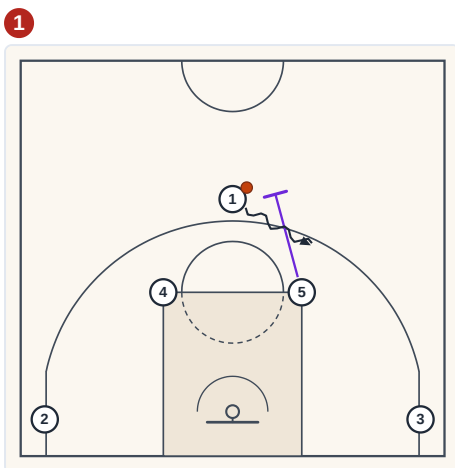
Convertir un bloqueo directo normal en una amenaza doble: uno continúa al aro con ventaja y el otro aparece libre arriba.

ESTRUCTURA DE EQUIPO

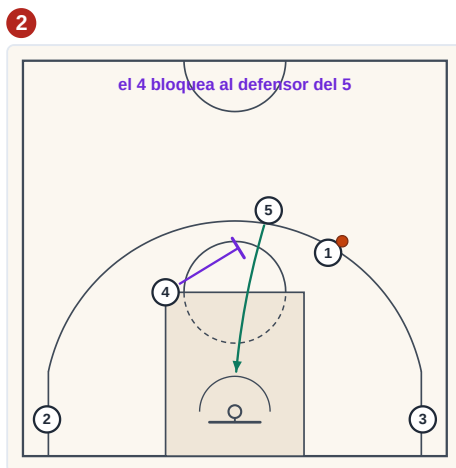
Un interior que corra bien al aro y otro que tire de tres. Base capaz de leer dos acciones seguidas.

CUÁNDO UTILIZARLA

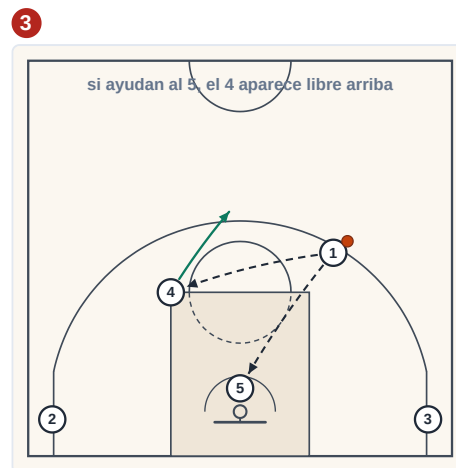
- Contra defensas que hacen drop y esperan cómodas en la zona.
- Cuando tienes un cinco que finaliza y un cuatro abierto.
- En los últimos segundos de posesión, porque genera dos ventanas de pase.



El cinco sube desde el codo a bloquear al balón. El cuatro se queda en el codo contrario, aparentemente parado.



Justo cuando el cinco empieza a continuar, el cuatro le bloquea al defensor por la espalda. Ese segundo bloqueo es el que rompe la defensa.



El cinco llega solo al aro. Si le ayudan, el cuatro se abre arriba completamente libre porque su defensor ha tenido que colaborar.

DÓNDE BUSCAR LA VENTAJA

- Continuación limpia al aro del primer bloqueador.
- Tiro de tres del segundo bloqueador arriba tras el vuelco de la ayuda.
- Si cambian los dos bloqueos, queda un desajuste de tamaño en el poste.

BENEFICIOS

- Ataca a la vez el drop y el cambio: ninguna cobertura simple lo resuelve.
- Ocupa a los dos interiores rivales, así que la ayuda tiene que venir de un exterior.
- Se puede lanzar desde transición sin colocar nada.

CÓMO CONTRARRESTARLA

- Cambiar el segundo bloqueo y quedarse en drop en el primero.
- El defensor del segundo bloqueador se mete por delante para impedir el contacto.
- Blitz sobre el balón antes de que llegue el segundo bloqueo.

CLAVES DE EJECUCIÓN

- El segundo bloqueo llega tarde a propósito: si va demasiado pronto no hay a quien bloquear.
- El primer bloqueador continúa en línea recta al aro, no en diagonal.
- El base mantiene el bote vivo hasta ver las dos opciones.