

# Minibasket: ataque por conceptos en media pista



## Jorge Conde Herrero

Entrenador Superior de Baloncesto, Seleccionador navarro de Minibasket Femenino y Director Técnico de la Fundación Navarra de Baloncesto Ardoi.

Después de los dos primeros cuadernos técnicos dedicados a construir la transición y el contrataque de nuestros equipos de formación, este tercer cuaderno desarrolla las ideas necesarias para construir el juego de

ataque por conceptos en media pista, fundamental para obtener ventaja cuando el contrataque o la transición rápida no ha conseguido llegar a la canasta contraria.

## Introducción

Cuando me siento con un papel y un boli cada temporada para tratar de organizar mis ideas y para reflexionar sobre cómo afrontar los planteamientos como entrenador en el baloncesto de formación en categorías tempranas, a la primera conclusión a la que llego es que siempre hay algunas ideas distintas con respecto a la reflexión anterior, ideas que van cambiando con respecto a la última vez que cogí el papel y el boli y me senté a reflexionar. Con esto quiero decir que, bajo mi punto de vista, al igual que las tendencias en el baloncesto de élite van adaptándose y cambiando, la metodología y los planteamientos de juego a proponer en baloncesto de formación también van cambiando.

Respecto a la metodología, en los últimos tiempos, tanto la revisión bibliográfica que he llevado a cabo, como las conversaciones con otros entrenadores que he mantenido sobre sus impresiones y planteamientos de trabajo, reflejan puntos de vista muy variados. Existe la idea de que el trabajo de la técnica individual específica del baloncesto sin oposición (bote, pase, finalizaciones, etc.) debe ser el pilar básico en la formación. Existe la idea de que la libertad en la toma de decisiones del niño para fomentar su creatividad es lo más importante. Existe la idea de que el trabajo multidisciplinar, planteado a través del multideporte, en el que se busca la transferencia de las habilidades motrices y físicas de unas disciplinas a otras, parece la clave del trabajo de base. Existe la idea de que el desarrollo psicomotriz y las habilidades motrices básicas inespecíficas son la llave para que el niño desarrolle las habilidades técnicas desde un trabajo gene-

ral hacia un trabajo específico. Y seguro que hay otras ideas que se me escapan. Por tanto, la pregunta es: ¿Qué tendencia es mejor? Difícil de responder, ¿verdad? Probablemente me diréis, ..., un poquito de todas. Con esta reflexión, lo que quiero transmitir es que pienso que cuando realizamos una planificación para un equipo en edades tempranas, no sólo debemos tener en cuenta cómo queremos atacar y cómo queremos defender, sino que además, debemos pensar sobre cómo llegar hasta ahí a todos los niveles (motriz, técnico, táctico, cognitivo, didáctico, etc.)

Respecto al planteamiento de juego a proponer, realmente, y siempre bajo mi punto de vista, no hay una verdad absoluta y no hay una receta sobre qué planteamiento es mejor ni sobre el método de trabajo más efectivo. Siempre he pensado que el mejor planteamiento de juego es el que mejor se adapte a cada individuo, a cada grupo y a cada momento de madurez y evolución del jugador y del equipo. De hecho, pienso que una de las claves de ser un buen entrenador, es ser capaz de acertar a la hora de elegir el planteamiento de juego que propones y el método que utilizas para llevarlo a cabo, con el fin de que se amolden al equipo que entrenas. Probablemente esta idea choque con la de otros entrenadores, pero mi creencia hoy por hoy es que mantener un planteamiento de juego basado en utilizar siempre los mismos conceptos porque hayan funcionado antes, sin adaptarlos a la realidad personal y grupal de cada equipo, es un error. Muchas veces he escuchado "si me funciona, ¿para qué cambiar?" Pues bien, yo os invito a, por lo menos, matizar, para no mantener

siempre todo igual.

En este artículo voy a tratar de plasmar un conjunto de ideas, un planteamiento de juego básico para el ataque en media pista, que he llevado a cabo hace poco con un equipo de minibasket, pero acorde a la reflexión anterior, quiero dejar claro que es una propuesta que entendí acertada en ese momento y para ese grupo de jugadores y que el compartirla no tiene ni mucho menos la intención de decir que sea mejor que otras propuestas. También quiero dejar constancia de que, a mi entender, para elegir un planteamiento de juego para un equipo, pienso que hay que conocer bien a los jugadores y que cualquier planteamiento es matizable en el proceso de llevarlo a cabo.

En la edad de minibasket, si realizamos una conceptualización general de cómo se desarrolla el juego y de cómo se adapta el reglamento a ello, creo que todos deberíamos estar de acuerdo en que la principal característica es la velocidad: ataques rápidos, innumerables cambios en la posesión del balón, ataques no demasiado elaborados estratégicamente, etc. Evidentemente, el contrataque y las situaciones de "llegar jugando" son claves en estas etapas y la dinámica rápida de un partido de minibasket ayuda mucho a fomentar este tipo de situaciones (contraataque y "llegar jugando"), lo cual bajo mi punto de vista, es más que adecuado en estas edades.

Sin ningún tipo de perjuicio con respecto a lo anterior, entiendo que, además de trabajar el ataque con situaciones de contraataque y transiciones rápidas, también es adecuado trabajar el juego por conceptos en el ataque en media pista, desde un punto de vista que se

## Minibasket: ataque por conceptos en media pista

ajuste a la capacidad de comprensión del jugador y que se utilice como un complemento formativo y no como un medio para el rendimiento inmediato a cualquier precio. No debe ser con intención de ralentizar el juego, ni como concepto separado del contraataque, sino una manera de organizarnos para seguir buscando ventajas si las primeras oleadas no han surtido efecto. Por tanto, además de nuestras "normas del contraataque" y nuestras "normas del juego por conceptos en media pista", también tendremos que trabajar la manera de unirlos sin que dejemos de atacar en ningún momento.

### GENERALIDADES DEL JUEGO POR CONCEPTOS

- **Movimiento:** *mucho movimiento de los jugadores: En cada situación de ataque, hay que tratar de generar peligro constantemente con y sin balón.*
- **Pausas:** *utilizar las pausas como herramientas de la táctica individual y no como descanso.*
- **Espacios:** *para fomentar el juego de 1c1 tenemos que ser capaces de ordenarnos en el espacio, de forma que las amenazas no se acaben convirtiendo en molestarnos unos a otros.*
- **Sincronización:** *el momento en el que se realizan los inicios del 1c1 y el momento de llevar a cabo el trabajo sin balón (fintas de recepción, puerta atrás, cortes, ganar ángulos de pase, entrar al rebote ofensivo, etc.) son fundamentales.*
- **Técnica individual:** *debemos rodear al jugador de un trabajo técnico que le permita poder desenvolverse, tanto para jugar con el balón, como para hacerlo sin balón.*
- **Táctica individual:** *partiendo de que va a haber errores y de que esos errores son necesarios para aprender, el jugador tiene que tener la opción de tomar iniciativas.*

A partir de estas ideas básicas, existen infinidad de planteamientos para atacar en medio campo. En esta ocasión, el planteamiento consiste en un juego de cuatro jugadores ocupando las posiciones exteriores y un jugador que ocupa las posiciones cercanas al aro. Los jugadores "exteriores" interactúan mediante

unas normas de pase + corte + sustitución en espacios intermedios, mientras que el jugador "interior" se mueve en función del balón. Este planteamiento se utiliza para buscar las siguientes ventajas:

- Ventajas desde el 1c1 de cara desde diferentes espacios del campo para todos los jugadores.
- Ventajas mediante el uso de la táctica individual del juego sin balón en 1c1.
- Ventajas de canasta directa en penetraciones, en cortes y en puertas atrás.
- Ventajas mediante dividir y doblar para buscar tiro exterior.
- Ventajas de rebote ofensivo con balance defensivo controlado.

A continuación trataré de esquematizar la manera de interactuar de los jugadores con este planteamiento, así como las normas de ocupación de espacios. En realidad, aunque esta forma de juego tiene ciertas reglas, deja libertad de decisión al jugador, por lo que una vez se asimile el estilo de juego, el planteamiento da pie a que el jugador desarrolle su capacidad para tomar decisiones en función de lo que sucede a su alrededor.

Para desarrollar este juego por conceptos, al igual que cualquier otro tipo de diseño, tendremos que tratar de encontrar la manera más correcta de trabajarlo, buscando los ejercicios adecuados para que los jugadores asimilen los conceptos del juego que necesitan adquirir, en situaciones reducidas que simplifiquen este proceso de aprendizaje. En estas edades la capacidad del jugador para entender ciertos aspectos del juego es limitada y el proceso de asimilación debe ir paso a paso, ya que es imposible que se interioricen todos los conceptos de un día para otro.

En esta propuesta, se trata de compartir un planteamiento, con unas ideas básicas de juego por conceptos a la que se quiere llegar, pero, evidentemente, para ello, es imprescindible un gran volumen de trabajo previo de técnica y táctica individual y colectiva que trabajaremos en

situaciones de 1c0, 1c1, 1c1 con pasador, 2c1, 2c2, 2c2 con pasador, 3c2, etc...

### CONSTRUCCION DEL ATAQUE EN MEDIA PISTA

#### Espacios de juego:

4 exteriores + 3 interiores. Con este planteamiento, cuatro jugadores ocuparán los espacios exteriores, mientras que el quinto jugador se moverá por los tres espacios interiores. Establecemos opciones para que los 5 jugadores interviengan y tengan opciones de jugar 1c1 con balón y 1c1 sin balón.

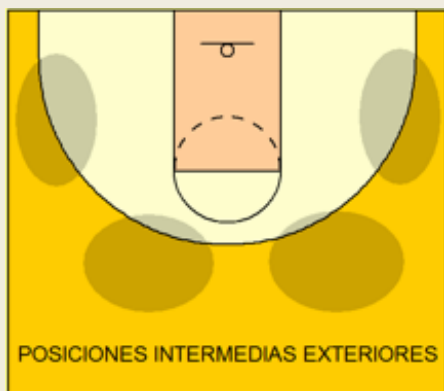


(Gráfico 1: distribución de los espacios de juego con este planteamiento)

**1.- Espacios exteriores:** mediante este planteamiento establecemos que cuatro jugadores ocuparán las posiciones exteriores. En este caso, hablamos de posiciones intermedias. En vez de tomar como referencia las posiciones clásicas (la frontal, los aleros y las esquinas), generamos cuatro espacios intermedios. Buscamos con esta distribución de espacios ampliar el espacio exterior y las distancias entre jugadores.

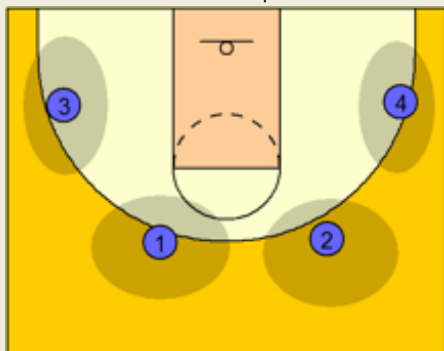


## Minibasket: ataque por conceptos en media pista



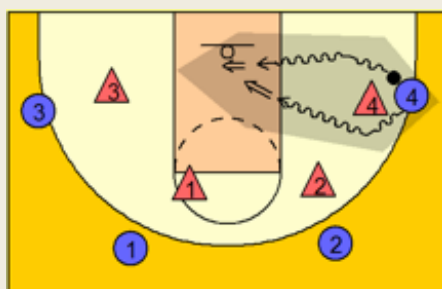
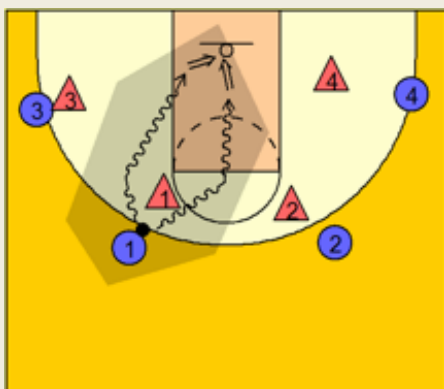
(Gráfico 2: comparativa 5 espacios exteriores con 4 espacios exteriores)

**Ocupación de los espacios:** Establecemos la norma de que los cuatro espacios tienen que estar ocupados, un espacio por cada uno de los cuatro jugadores "exteriores". Más adelante veremos cómo cambian de posición.

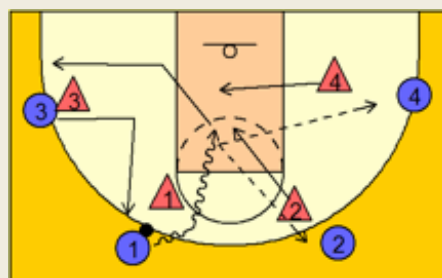
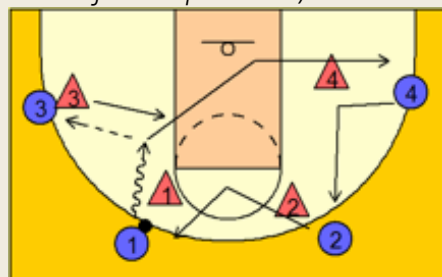


(Gráfico 3: ocupación de espacios exteriores)

**Búsqueda del 1c1:** Desde los espacios exteriores, tratamos de atacar 1c1 de cara desde diferentes lugares del campo, tanto para finalizar, como para dividir y doblar ante ayudas defensivas. La idea es que tengan espacios amplios para atacar los 1c1.

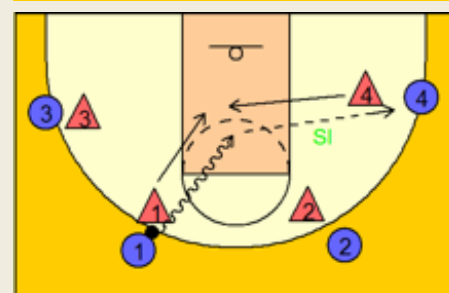
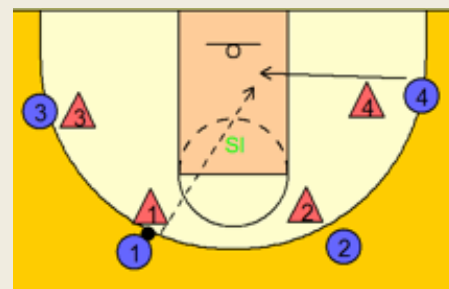
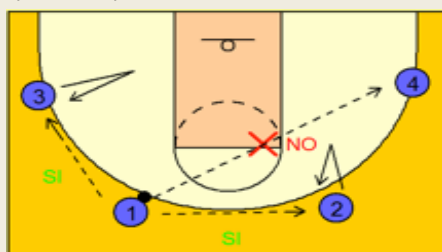


(Gráfico 4: jugar 1c1 con espacio amplio desde diferentes posiciones)



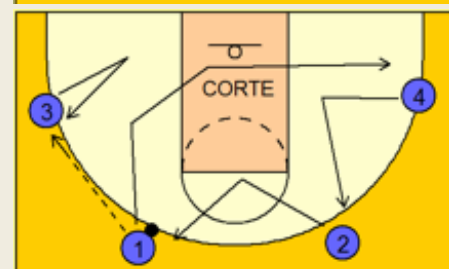
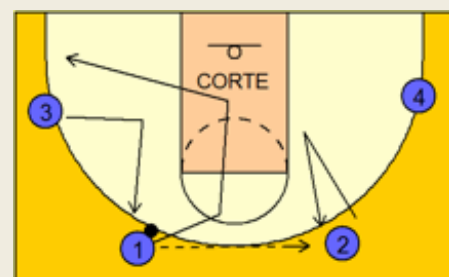
(Gráfico 5: jugar 1c1 para dividir y doblar en caso de ayudas defensivas)

**Situaciones de pase exterior:** Inicialmente, sólo generamos situaciones de pase exterior a posiciones contiguas, y trataremos de que el jugador receptor trabaje sin balón previamente. Sin embargo, siempre encontramos excepciones para jugar el pase a posiciones no contiguas, como una acción sin balón de canasta directa (por ejemplo, una puerta atrás ante el despiste del defensor del lado de ayuda) o cuando necesitamos una escapatoria tras 1c1 fallido (por ejemplo, en una penetración en la que se cierra la defensa y no hay generada línea de pase más que en la posición más lejana).

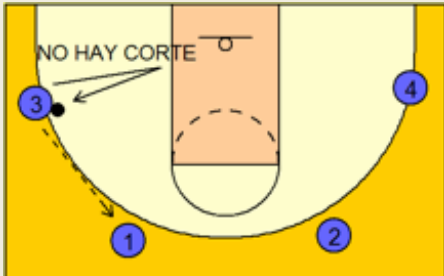


(Gráfico 6: pases a posiciones contiguas, salvo excepciones)

**Movimiento de cortes y sustituir tras pase:** corte con intención de recibir el balón para canasta directa. En caso de no recibir, vaciar el espacio terminando el corte al lado contrario de donde pasas. La excepción la encontramos tras pase desde las posiciones de abajo, que no hay corte finalizado al lado contrario, sino que buscamos la canasta directa y en caso de no recibir, volvemos a la posición inicial convirtiendo el movimiento en una finta de recepción más larga de lo habitual. Fomentamos generar espacios para el 1c1, buscar canastas directas con pase al corte y ampliar el espacio para las fintas de recepción de jugadores que sustituyen.

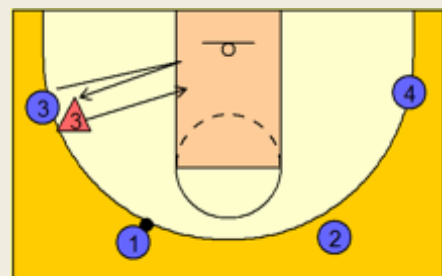
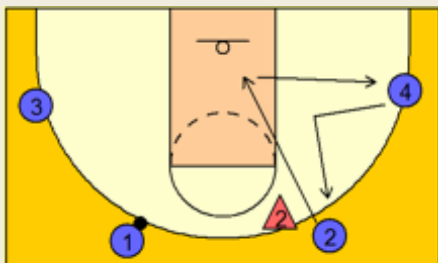


## Minibasket: ataque por conceptos en media pista



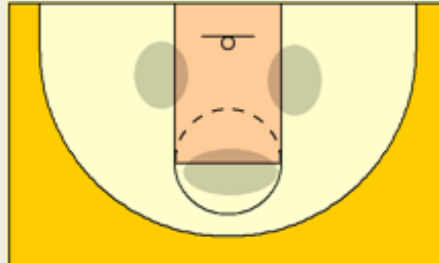
(Gráfico 7: pase+corte+sustitución o pase+finta de recepción)

Posibilidad de cortar sin pase previo: desde las posiciones de arriba, podemos buscar puertas atrás o cortes directos cuando la defensa sobrecarga la línea de pase. De esta forma, si no recibimos el pase, terminaremos el corte para darle continuidad de movimiento al juego y que intervengan más jugadores. Desde las posiciones de abajo, si buscamos puerta atrás y no recibimos el pase, como hemos establecido la norma de que no hay cortes terminados al lado contrario, volvemos a la misma posición como si fuese una finta de recepción más larga de lo habitual.



(Gráfico 8: puerta atrás que acaba en corte o en finta de recepción si no hubiese pase a la puerta atrás)

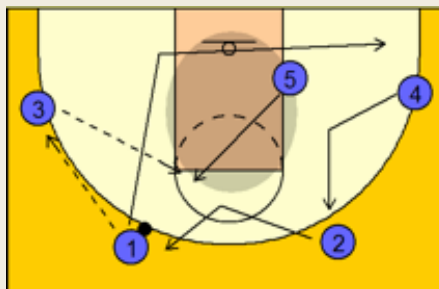
**2.- Espacios interiores.** En este planteamiento, el quinto jugador se moverá por las posiciones cercanas al aro, dentro de las tres posiciones interiores en postes medios o en poste alto.



(Gráfico 9: posiciones cercanas al aro)

Ocupación de los espacios: Este jugador podrá ocupar cualquiera de los tres espacios, dependiendo de la situación del ataque que tengamos en cada momento. La norma básica es que ocupará el poste medio contrario cuando el balón esté en las posiciones exteriores de arriba y ocupará el poste alto cuando el balón esté en las posiciones exteriores más cercanas a la línea de fondo. De esta manera, el jugador que ocupa las posiciones interiores tendrá la intención de buscar recibir el balón en poste alto para jugar situaciones de 1c1 de cara y de buscar la posibilidad de acompañar penetraciones exteriores tratando de generar una línea de pase que le produzca recibir balones doblados. En definitiva, buscamos que el jugador que juega en las zonas cercanas al aro pueda buscar siempre opciones de intervenir en el juego.

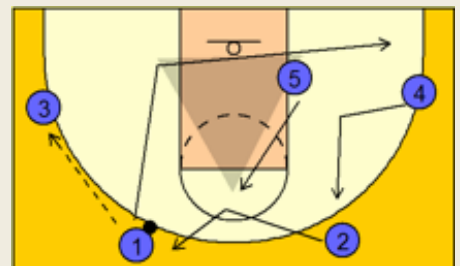
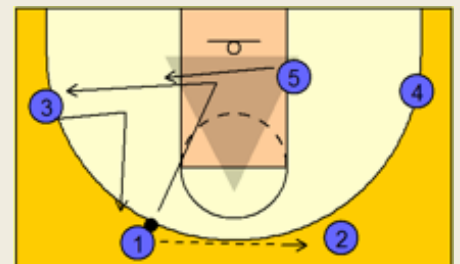
Búsqueda del 1c1: trataremos de que el jugador busque ventajas para jugar 1c1 de cara. Con el balón en las posiciones exteriores más cercanas a la línea de fondo, la subida al poste alto le permite recibir pases para atacar de cara, con amplitud de espacio para jugar.



(Gráfico 10: recepción de 5 en poste alto con espacio para jugar 1c1)

Movimiento del jugador en posiciones interiores en función del pase exterior: Mientras el balón está en situaciones de pase exterior, el jugador interior se mue-

ve en triángulo de una zona a otra. Cuando el balón está en una de las posiciones exteriores de arriba, el jugador interior se coloca en el poste medio contrario. Cuando el balón llega a una de las posiciones exteriores más cercanas a la línea de fondo, sube al poste alto. Así conseguimos que el jugador que ocupa las posiciones interiores tenga opción de intervenir en el juego, pero además conseguimos liberar espacio para que los jugadores que ocupan las posiciones exteriores puedan jugar 1c1 con más amplitud.



(Gráfico 11: movimiento de 5 según dónde vaya el pase)

Movimiento del jugador en posiciones interiores para acompañar la penetración exterior: Por otro lado, con estas normas de ocupación de espacios cercanos al aro, conseguimos que cuando un jugador exterior penetra en 1c1, si hay ayuda de su defensor, el jugador que ocupa las posiciones interiores está preparado para buscar una línea de pase que le conduzca a la canasta directa. En este caso, el movimiento del jugador debe de ser en círculo, en vez de en triángulo, para buscar una línea de pase más adecuada.

