

TÁCTICAS OFENSIVAS NIVEL II



**Federación
de Baloncesto
Puerto Rico**

Nuestra Baloncesto



Por: Danny Ortiz

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- 2.1.1 ATAQUE LIBRE POR CONCEPTOS
 - Bote de entrada “Dribble entry”
 - Puerta trasera “Backdoor”
 - Bote con entrega “Dribble Handoff”
 - Finta Bote con entrega “Fake Dribble Handoff”
 - Entrega estática “Handoff”
 - Finta de entrega “Fake Handoff”

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- 2.1.2 PRINCIPIOS DEL RECEPTOR- “REACCIONES AL DRIBBLE” (4 AFUERA, 1 ADENTRO)
 - Jugadores del perímetro
 - Ataque desde arriba
 - Hacia el bloque
 - Hacia el medio
 - Ataque desde el lateral
 - Hacia la línea de fondo
 - Hacia el medio

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- Jugadores del poste
 - Desde arriba lado del poste
 - Ataque hacia el bloque
 - Ataque hacia el medio
 - Desde arriba lado opuesto al poste
 - Ataque hacia el bloque
 - Ataque hacia el medio

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- Desde el lateral lado del poste
 - Ataque hacia la línea de fondo
 - Ataque hacia el medio
- Desde el lateral lado opuesto al poste
 - Ataque hacia la línea de fondo
 - Ataque hacia el medio

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- 2.1.3 ATAQUE LIBRE POR CONCEPTOS- PASE, CORTE O BLOQUEO (4 AFUERA, 1 ADENTRO)
 - Pases al perímetro
 - Pase desde arriba
 - Corte hacia el canasto
 - Sigue al lateral contrario de donde la paso
 - Bloqueo al lado contrario
 - Bloqueo al del balón

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- Pase desde el lateral
 - Se relocaliza y regresa
- Pases al poste
 - En el lado de la bola
 - El que pasó la bola bloquea al jugador de su lado
 - En el lado contrario
 - El de arriba corta hacia el canasto
 - El lateral reemplaza

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- 2.1.4 CORTES HACIA EL POSTE
 - Después de pase al lado abierto
 - Con bote de entrada
 - Con el poste abierto
 - Con jugador en el poste

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- 2.1.5 DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE TOMAR DECISIONES
 - Leer la defensa y a mis compañeros (El ataque libre por conceptos no es predeterminado)
 - Para determinar qué decisión tomar
 - Con balón o sin balón
 - Ejercicios de desarrollo “Drills”
 - Criterio en base a las reglas
 - La toma de decisiones
 - Actividad competitiva

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- Ejemplos
 - 2 vs 1
 - Decisión
 - Pasar o no pasar
 - Criterio
 - ¿Qué hace el defensor?
 - Regla
 - Si el defensor cubre el balón, pasar
 - Si no cubre el balón, seguir
 - Actividad competitiva

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- Pasar al poste bajo
 - Decisión
 - El jugador del perímetro determina si debe pasar o no
 - Criterios
 - Donde está el balón
 - Donde está la defensa
- Reglas
 - El pase debe ser desde debajo del tiro libre extendido

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- El defensor debe estar detrás o tres cuartos por abajo
- Actividad Competitiva
- Al recibir el poste bajo
 - Decisión
 - Jugar 1 vs 1 o pasar el balón
 - Criterios
 - ¿Dónde está su defensa?
 - ¿Dónde están las defensas del perímetro?

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- Reglas
 - Defensa detrás del poste
 - Defensor del perímetro ayuda, pasar
 - Si no hay ayuda, 1 vs 1
 - Actividad competitiva
- El perímetro al pasar al poste bajo
 - Decisión
 - Si se debe mover o no

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- Criterio
 - ¿Qué hizo su defensa?
 - ¿Qué hizo la defensa del otro jugador del perímetro
- Reglas
 - Si mi defensa ayuda
 - Me relocalizo o corto al canasto
 - Si la defensa del otro jugador del perímetro ayuda, reacciono a la reacción de el

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- Si la defensa no ayuda, deajo que el poste juegue 1 vs 1 o intercambio
- Actividad competitiva
- 2.1.6 CREAR OPORTUNIDADES DE MARCAR PUNTOS CON UN SEGUNDO PASE
 - Atacar para provocar ayudas y rotaciones
 - Genera tiro abierto o pase extra

2.1 MOVIMIENTO DE ATAQUE

- 2.1.7 DESPLAZAR AL DEFENSOR DE AYUDA FUERA DE LA POSICIÓN DE AYUDA
 - Corte hacia el lado de la bola
 - Flash al área de tiro libre

2.2 BLOQUEOS

- 2.2.1 BLOQUEOS CON BALÓN
 - Bloqueo directo y continuación hacia adentro “Pick & Roll”
 - Bloqueo directo y continuación hacia afuera “Pick & Pop”
- 2.2.2 BLOQUEOS CON BALÓN: REBLOQUEAR
 - Defensa por debajo
 - Defensa por arriba

2.2 BLOQUEOS

2.2.3 BLOQUEOS SIN BALÓN

- Bloqueos consecutivos (Escalera) “Staggered Screen”

• 2.2.4 BLOQUEOS SIN BALÓN

- Rebloquear

2.3 TRANSICIÓN

- 2.3.1 CONTRAATAQUE
 - Estructurado
 - Carriles asignados
 - Llegar a posiciones específicas
 - Secundario
 - Movidas desde la llegada

2.3 TRANSICIÓN

- 2.3.2 USAR EL TIRO DE 3 PUNTOS EN TRANSICIÓN
 - Aleros
 - Base
 - El ultimo jugador “Trailer”

2.4 ATAQUE CONTRA DEFENSA DE ZONA

- 2.4.1 PRINCIPIOS DE MOVIMIENTOS
 - Atacar las brechas
 - Por lo menos un jugador detrás de la zona
 - Uso inteligente del bote
 - Flash al medio
 - Estirar la zona
 - Bloquear la zona

2.4 ATAQUE CONTRA DEFENSA DE ZONA

- 2.4.2 USAR EL BOTE CONTRA LA ZONA
 - Entre dos defensores
 - Para abrir el pase al perímetro
 - Vacilado “freeze”
 - Atacar a un jugador para liberar a un compañero en el área que él defiende
 - Entrada
 - Para estirar y/o distorsionar la zona

2.4 ATAQUE CONTRA DEFENSA DE ZONA

- 2.4.3 BLOQUEAR LA ZONA

- Detrás
- Del mismo lado
- Al que defiende el balón

- 2.4.4 DEMOSTRAR QUE EL RIVAL ESTA JUGANDO DEFENSA DE ZONA

- Desplazar al defensor de la línea de división
 - Cortar hacia el lado de la bola
 - Flash al medio
 - Cortar hacia el área de arriba

2.5 ATAQUE CONTRA PRESIÓN EN CANCHA COMPLETA

- 2.5.1 BASE SACA EL BALÓN

- Si la defensa del saque dobla el balón
 - El base entra detrás del doble marcaje para recibir pase devuelta y atacar contrario al mismo
 - Es importante que el jugador que recibe el pase de entrada este alejado de la línea de fondo
- Si la defensa del saque obstruye el pase a un jugador
 - El base pasa a otro jugador que no tenga el pase obstruido y corre para recibir entrega para atacar por lado contrario

2.5 ATAQUE CONTRA PRESIÓN EN CANCHA COMPLETA

- Si la defensa es en zona
 - El base corta para el lado contrario de donde paso el balón, un tercer jugador se coloca detrás del jugador que recibió el pase para poder reversar el balón al base

2.6 CAMBIAR EL RITMO

- 2.6.1 SUSTITUCIONES

- Traer jugadores con cualidades distintas

- 2.6.2 TIEMPOS MUERTOS

- Para cambiar la táctica
- Para interrumpir el ímpetu del partido
 - Aunque no haya cambio de táctica
- Para adelantar el balón en los últimos minutos del juego

2.6 CAMBIAR EL RITMO

- 2.6.3 COMUNICANDO
 - A través de una sustitución
 - Hablando con un jugador en una pausa
 - Señales predeterminadas
 - Con las manos
 - Números
 - Colores