



### REFLEXIONES BAJO LA OBSERVACIÓN DEL JUEGO

# Del ajedrez al baloncesto



por JENARO DÍAZ

Nacido en Oviedo hace 34 años, Entrenador Superior de Baloncesto, director técnico de la Federación Asturiana de Baloncesto y miembro del Gabinete Técnico de la Federación Española, Jenaro Díaz fue ayudante de Mario Pesquera en los Juegos Olímpicos de Atenas 2004 y en el Europeo de Belgrado de 2005 especializado en el Área de Apoyo Visual. Un auténtico especialista del “scouting” que nos ofrece un interesante trabajo sobre el ataque desde la defensa



Gracias a la observación del juego, el autor nos marcará unas ideas y unos pensamientos muy interesantes que definen hacia donde él cree que va el baloncesto en la actualidad. El ataque desde la defensa, el saber comunicar, las capacidades de los jugadores,...son elementos que marcan la diferencia entre los equipos de hoy.

En este suplemento, comprobaremos la extraordinaria utilidad de la observación y conoceremos los recursos defensivos más utilizados hoy en día por equipos gracias al scouting.

### REFLEXIONES PREVIAS

Escribir sobre la observación del juego, algo tan personal es complicado, sin embargo el camino es creer que ésta nos ayuda a mejorar nuestra capacidad de anticipar lo que nos va a pasar en el partido, así como la capacidad para intuir soluciones a propuestas defensivas y ofensivas. ¿El objetivo? Poder jugar un partido que antes nos imaginamos.

Me gustaría destacar unos pequeños detalles que son fundamentales en el tratamiento de la observación del juego:

- ▶ **La importancia de la visualización:** al imaginar lo que deseamos, creamos en el cerebro los circuitos para funcionar. Entrenamos nuestra imaginación. La observación nos ayuda a jugar antes para disfrutar después. Esto educa al jugador en la utilización de la información y fomenta su imaginación.
- ▶ **Trabajar con metas y finalidades:** la meta puede ser lograr defender de una manera determinada, la suma de metas es lo que nos da la finalidad.
- ▶ **La importancia de la transmisión de la información:** si tu no dices y el no hace, es que tu no dices; sin embargo, también existe falta de comunicación si hacen y no sirven. En este caso es que la velocidad, intensidad y momento no son los adecuados.
- ▶ **La utilización de la **autoalimentación**:** ¿se imaginan que mientras nos cuentan un cuento, se nos explique que el lobo es el malo,...? Debemos dejar que cada jugador realice la utilización de la selección completa de información mediante la imagen por si solo, y que ello ayude a su crecimiento.
- ▶ **La habilidad o el concepto:** No son buenos artistas porque no sepan dibujar, sino porque no han aprendido a ver.
- ▶ **Pasado-presente-futuro:** la observación de juego nos permite adaptar acciones en el presente, para aprovechar lo mejor del pasado y con el objetivo de alcanzar el futuro deseado. Unir las tres dimensiones, gestionar expectativas, aprender del pasado, encontrar el camino, saber antes de caminar como es el camino, son funciones de la observación. A veces la experimentamos cuando algo nos sucede a veces en la vida y creemos haberlo vivido antes. Un ejemplo válido es el coche de rallies que conoce por sus notas el camino, pero aunque conduzca perfecto, si el coche no es capaz de hacerlo a una velocidad alta, no obtendremos el éxito deseado.



La observación de juego nos ayuda a abrir puertas medios cerradas: si con todo lo que sabes, con el cómo eres, con el cómo juegas, con todo lo que has conseguido, con todo lo que crees has llegado hasta aquí... es el momento de reforzarse, empezar a usar lo que no se sabe, trabajar por lo que aún no eres, entrenar en lo que no haces para algún día ampliar tu HORIZONTE.

### ATACAR DESDE LA DEFENSA

Mucho de la estrategia hoy utilizada por el baloncesto, hace tiempo que se utiliza en el ajedrez. En él, ya hace tiempo que **HAY QUE ATACAR DESDE LA DEFENSA**, estrategia que se usa mucho hoy en día: el engaño de enseñar una cosa para hacer otra, guardarse fichas, movimientos de distracción para no mostrar por dónde va el peligro, empezar haciendo una cosa para enmascarar otra,...

Sin embargo, un jugador no es un peón, el jugador interpreta y actúa, anticipando lo que el otro va hacer, limitándole, conociéndole. La intuición con el inconsciente adaptativo nos hace tomar decisiones en milésimas, unas veces más acertadas que las reflexionadas, pero la acción de un deporte de equipo, al contrario que en el ajedrez, permite que diez piezas se mueven casi a la vez, con velocidad, intensidad, interacción...

A pesar de las diferencias, podemos comprobar que existen muchos parecidos, y también diferencias, como por ejemplo que nos encontramos ante un deporte de dos dimensiones y secuencial contra uno de tres dimensiones y simultáneo.

### ¿EL HUEVO O LA GALLINA?

¿Quién va antes la defensa o el ataque? ¿Quién dirige a quien? Una bonita guerra de engaños y artimañas donde el entrenador trata de ser el protagonista, enseñar una cosa para hacer otra, defender sorprendiendo, atacar sorprendiendo. Pero creo, realmente, que la pelota está ahora en el jugador, después de que el entrenador le marca el campo de acción. Es el jugador, con su inteligencia intuitiva, quien desarrolla su capacidad de anticipación, y es capaz de ver antes de que se produzca una acción, y actuar para que no se produzca.

La verdad es que el baloncesto cada vez va más rápido, he visto entrenadores que creen que se puede entrenar esta anticipación, esa intuición... y luchan incluso ahora para que la toma de decisiones -tanto en ataque o en defensa- sea lo más activa posible; he visto entrenadores que no hablan de botar, pasar y tirar, sino que entrenan en criterios para dejar la libertad...

**Toma de decisiones en defensa:** Veamos a continuación una serie de ejemplos de cómo la defensa lleva al ataque gracias a la toma de decisiones en defensa:

- ▶ Desde esta más básica, en la que un jugador defiende a otro y le obliga a ir a la banda.



- ▶ Si un defensor después de estudiar que el ataque siempre empieza por la derecha y le obliga a empezar por la izquierda.
- ▶ En situaciones donde el atacante elige entre dos bloqueos, negarle uno y que sólo tenga opción al segundo, pudiendo anticipar esa salida (exhibición del Maccabi en la final contra el TAU de la Euroliga '05).
- ▶ Ver a Calderón cambiar los desplazamientos defensivos realizándolos corto-largo, moviendo primero el pie base y luego el pie hacia donde va, logrando cerrar caminos y obligar a cambios de mano que pueden ser motivos de 2c1 desde el lado débil.
- ▶ Esta idea se sucede también mucho en el poste bajo, cuando el pivot echa el balón al suelo y le llega el 2c1 desde el otro lado.

Son situaciones de toma de decisiones en defensa que aunque puedan ser del propio jugador, en la mayor parte son decisiones colectivas y de mucha influencia del entrenador.

No obstante, hay una toma de decisiones más individuales, como la intuición de Carlos Jiménez para estar en un sitio antes de que llegue el pase, o la de Navarro para esconderse en las líneas de pase y aparecer, o abandonar a tu defensor para atacar al balón, cerrar caminos para que no pueda jugar....

### ¿JUGAR CON CONCEPTOS O CON MOVIMIENTOS?

Está claro que en el baloncesto actual, una de las palabras claves que existen es la anticipación, definida como capacidad de anticipar lo que va a suceder.

Jugando con movimientos o jugando por conceptos, el equipo sabe lo que sus compañeros van a realizar, teniendo la posibilidad de anticipar lo que va a suceder y facilitar así su lectura de juego. Pese a todo, **las tendencias actuales se dirigen hacia una fusión de los dos**. ¿Cuántas veces hemos visto finalizar un movimiento con juegos por conceptos? ¿O empezar con juego por conceptos y enlazarlo con movimientos?

Ahora muchos movimientos no tienen un único camino, muchos movimientos tienen múltiples caminos de elección: romperlo en determinadas situaciones de ventajas generando otros que se realizan con juegos por conceptos, o viceversa.

Juego por conceptos y por movimientos cada vez van más de la mano, por eso deberíamos hablar de estructuras de juego que envuelven a ambas.

### CRITERIOS DE ADAPTABILIDAD

La suma de las partes es superior al todo:  $1+1=3$

Bajo esta premisa, se indica que los movimientos /juegos por conceptos se hacen y adaptan a los jugadores. El todo envuelve a los jugadores para que estos crezcan:  
 $5 = (1+1+1+1+1)$

El jugador se adapta a los movimientos /juego por conceptos que el entrenador utiliza. En los primeros se facilita al jugador que desarrolle su juego y se le da mucha importancia al mismo. ¿Es posible adaptarse a todos los jugadores? Intentando responder esta cuestión entraríamos en detalles de definición de roles de juego.

Con el juego por conceptos se permite a los jugadores implementar su juego con situaciones que les exigen crecer y utilizar otros recursos.

El equilibrio y saber utilizar ambos aspectos es la clave, pero como todos sabemos, el equilibrio en cada equipo está en un



punto distinto, y cuando parece que ya lo hemos encontrado éste se vuelve desestabilizar, obligándonos a recorrer el camino sin final en busca del equilibrio, para que el juego de un equipo siempre conduzca a algo positivo. Será mal síntoma el día que un entrenador diga que ya está todo preparado o todo hecho...quizás no llegue nunca, pero se busca el perfeccionismo continuamente.

### CAPACIDADES DE LOS JUGADORES

En un baloncesto cada día más global, donde muchos equipos realizan los mismos movimientos de manera diferente, la riqueza del juego pasa por la capacidad de los jugadores de crear a partir de las facilidades que le dan las estructuras de juego. Entre ellas:

- ▶ La capacidad de respuesta que el equipo genera a todo tipo de soluciones defensivas que presenta el rival.
- ▶ La capacidad de actividad que se refiere a la relación directa que hay entre velocidad de acción (del propio movimiento, de las respuestas) y el "timing" de juego.
- ▶ La capacidad de coordinar e interconectar todas las ideas tácticas, para nos den los resultados requeridos.
- ▶ La capacidad de sorprender, en el baloncesto actual donde la palabra anticipación es fundamental, jugar por series, movimientos mudos después de tiempos muertos, después de saques de centro, esconder un movimiento, iniciar el movimiento de varias maneras diferentes, resulta fundamental.

Y la defensa, ¿qué hace la defensa?

Tenemos entrenadas respuestas a las situaciones de juego que nos vamos a encontrar, las tenemos integradas en nues-

tro repertorio, pero... ¿a qué velocidad? Porque, una cosa es saber lo que hay que hacer y otra muy diferente es hacerlo a una velocidad de ejecución elevada. Somos capaces que la defensa mande sobre el ataque, pero... ¿está el jugador capacitado para resolver los problemas que la táctica colectiva actual presenta?

Muchos equipos hacen "lo mismo", esta es la famosa frase. Cada vez mas equipos utilizan los mismos movimientos; sin embargo, ¿a caso no hay mucha gente que conduzca? Pero... ¿cuántos Fernando Alonso hay? ¿Todas las paellas son iguales?

La calidad de un movimiento, de un juego por conceptos, la dan los jugadores. El cómo interpretan la misma pieza que todo el mundo interpretó alguna vez, y al igual que Fernando Alonso, a qué velocidad son capaces de hacerlo.

Pero la interpretación (el cómo la hacen), la velocidad (a qué rapidez) es lo que realmente valida que un recurso, que en principio es semejante (el qué) y cuando se realiza con diferentes jugadores y a diferentes velocidades parece muy distinto.

**La importancia de los pequeños detalles, la gran importancia de los jugadores.**

### EL JUGADOR O LOS MOVIMIENTOS

Muchas veces este debate puede parecer un pulso entre el entrenador y los jugadores. Nada más lejos de la realidad. Un entrenador debe marcar los límites de la libertad, pero dentro de ese campo, debe dejar libertad a la creatividad del jugador (dejar espacios para que el jugador se realice). Tanto si es una u otra la elección, una cosa es clara: **Sin jugador no hay movimientos**. A pesar de ello, muchos entrenadores defienden que el movimiento está antes que el jugador en la escala de prioridades, y esgrimen para ello que el equipo está antes que el individuo; lo que no dicen es que los movimientos son parte de su propio ego. Lo importante, por tanto, es que el entrenador facilite y ayude al jugador a poder realizar todo su juego. Los movimientos deben ayudar al equipo y dar ventajas y facilidades a los jugadores para poder realizar su juego; ahora, esta relación no es estática ya que los jugadores mejoran los movimientos y los movimientos hacen que los jugadores sean mejores.

### ¿QUIÉN SE DEFIENDE DE QUIÉN? ¿QUIÉN ATACA A QUIÉN?

Se suele decir que el ataque es defendido y por qué no, que la defensa ataca al ataque, o que sea el ataque quien se defienda de la defensa. Aquí hay tres conceptos que se mezclan para ver quien manda sobre quien, o quien va antes. La primera es un criterio de **calidad de ejecución**: una buena defensa puede anular a un ataque o viceversa, pero... ¿si los dos son buenos? Entonces entraríamos en quien es capaz de realizar su parte

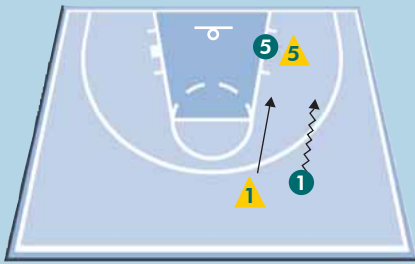


la mucho mas rápido, pero... ¿si en el último caso la calidad y **la velocidad** es semejante? Para ello hay un factor de corrección que resulta clave, que es **la capacidad de sorprender**-engañar la lectura del contrario desde el punto de vista ofensivo o defensivo.

Al final lo importante es jugar y tener lecturas rápidas y sencillas (intuición), todo lo que estamos viendo: defensas mutantes, equipos que defienden en zona durante los ocho primeros segundos de ataque del rival para luego ajustar en individual, defensas individuales que en los últimos segundos cambian en todos los bloqueos, defensas de evolución que empiezan en individual para encerrarse en zona 2-3, para salir en últimos segundos a mixta Triángulo+ 2 o caja +1... Ante esto, ¿cómo atacaría un equipo? ¿Cómo podría enfrentarse a todo este mundo de defensas cambiantes?

Antes se decía que el ataque iba primero, ahora cada vez más **el crecimiento del baloncesto actual está en la defensa**, capaz de sorprender y anticiparse a cualquier ataque. Veremos a continuación algunos ejemplos de recursos defensivos que se están utilizando, gracias a la observación del juego:

## 1. TOMA DE DECISIONES EN DEFENSA



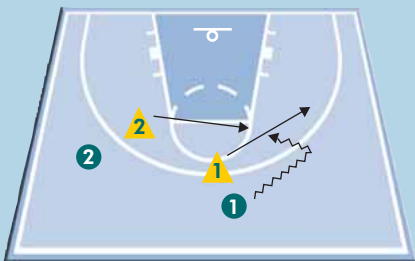
Cada día es más importante la táctica individual también en defensa. Capacidad de guiar al ataque llevar a los defensores hacia nos interesa. Ejemplo: Llevar al jugador a las esquinas. Idea realizada por muchos equipos para lograr 2c1 en las esquinas.

## 2. CAPACIDAD DE OBLIGAR A...



Ejemplo: Recepción en poste bajo y cuando logra poner el balón en el suelo, cambiar los pies para dar línea de fondo y orientarlo a la ayuda. Defensa utilizada por muchos equipos. Zoneando defensa a balones interiores

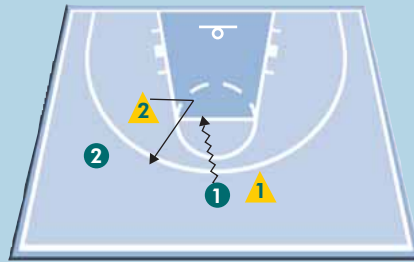
## 3. CERRAR UN CAMINO



Ejemplo de cerrar un camino para obligar a hacer un cambio de mano, logrando si queremos hacer un 2c1. Ejemplo: Sergi Vidal y Calderón ejecuta-

ban esta defensa el año pasado en el TAU dándole muy buenos resultados. La idea de cambiar los pies es utilizada también en defensa de 1c1.

## 4. CERRAR CAMINOS PARA SER OCUPADOS DESPUÉS



Cerrar caminos que van a ser ocupados mas adelante, ayudas con fintas que retrasan el movimiento o incluso ayudas al bote para cerrar el camino. Ejemplo: fintar para cerrar un camino y cerrar la línea de pase, recuperación sobre la línea de pase.

Cerrar el camino de penetración para recuperar sobre la línea de pase dando un segundo más al defensor para recuperar el 1c1. Defensa de fintas muy utilizada en penetraciones para evitar ayudas de interiores.

Misma idea desarrollada no solo con fintas sino también con ayudas al bote Cerrar el camino para obligar a parar al atacante.

## 5. CAPACIDAD DE DEFENDER MIRANDO AL BALÓN Y ABANDONAR PARA ANTICIPAR.

Ejemplo: Abandonar: Mirar al hombre balón y cuando me de la espalda abandonar para atacar al balón. Anticipar: Mirar al hombre balón y cuando me de la espalda abandonar para atacar las posibles líneas de pase.

## 6. DEFENSA DEL MOVIMIENTO:

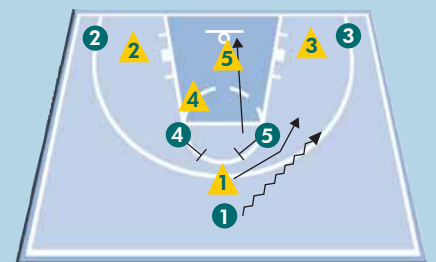
Ocupando con anterioridad las zonas que luego más adelante van a ser ocupadas por el ataque. Anticipar lo que el ataque va a hacer. (Defensa realizada por el Macabi para anticipar los bloqueos verticales y horizontales por línea

de fondo, defendiendo con cambios automáticos y ocupando las zonas antes de que los atacantes llegasen.

## 7. DEFENSAS ADAPTADAS A JUGADORES:

Por ejemplo una mixta en individual defendiendo a dos jugadores para que no toquen el balón, o al revés de abandono donde un jugador abandona al suyo le da distancia y es como una ayuda fija -sombra del balón-.

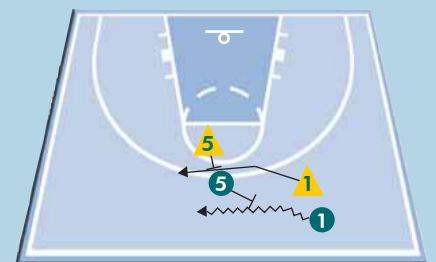
## 8. DEFENSA EN ZONA AJUSTANDO EL MOVIMIENTO:



Defensa de los movimientos de dos bloqueos directos arriba, ajustando la defensa a una defensa zonal con uno pequeño y uno grande arriba y dos exteriores muy abiertos, con la importancia de presionar el balón al jugador 4.

Esta misma idea se desarrolla contra el ataque rombo para poder anticipar los bloqueos por línea de fondo y defender en 1-1-3 o 2-3.

## 9. EVITAR LOS BLOQUEOS

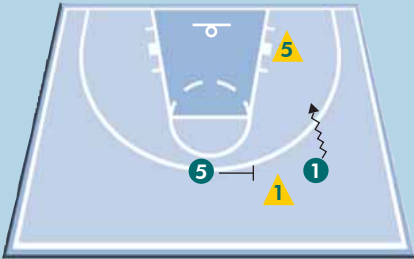


Defensa más agresiva, negar los cortes del bloqueador, no dejar que se produzcan los bloqueos con los ángulos requeridos por el ataque para que tengan más dificultades.

Ejemplo claro: defensa del bloqueo directo empujando para que el bloqueo

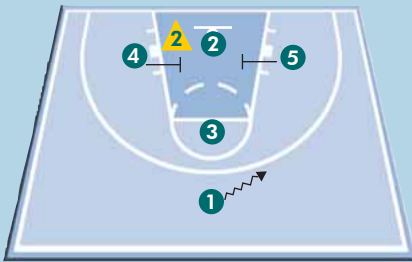
sea más lejano y el defensor pueda pasar por atrás.

## 10. LIMITAR EL MOVIMIENTO



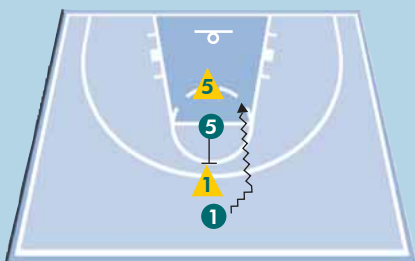
Limitar la elección de bloqueos para que sólo se pueda realizar una salida.

Ejemplos claros son la defensa de los bloqueos directos laterales dando fondo, aunque esta defensa ha logrado que el ataque mejore y lograrse cambiar el ángulo del bloqueo para lograr bloquear al defensor



En la defensa individual del rombo limitando la salida hacia uno de los dos lados nada más evitando la elección y asegurándose las rotaciones fijas defensivas.

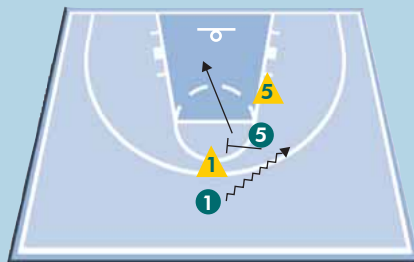
## 11. LA DEFENSA MARCA EN LOS MOVIMIENTOS Y HACE QUE EVOLUCIONE EL ATAQUE,



¿Quién no recuerda cuando los bloqueos directos eran defendidos hacién-

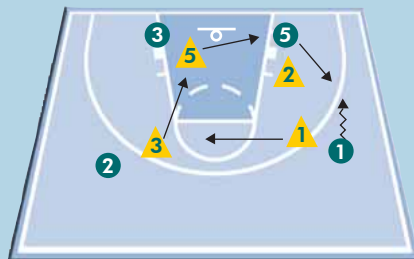
dose espacios e intentando lanzar la pierna por delante? Más adelante, el defensor dejaba un hueco para pasar y acortar.

Después una revolución fue cuando se saltaba al 2c1. Luego la defensa en flash, la defensa empujando o la defensa sombreando y dando fondo. Todo ello nos lleva a ver cada vez más a bloqueos directos que se convierten en bloqueos ciegos, sobre todo en el centro, para evitar muchas de estas defensas. También en muchos de estos bloqueos centrales logramos ver como el bloqueador finta para bloquear por un sitio y cambia el ángulo de bloqueo.



En la defensa de bloqueo directo cerrando caminos la forma de continuar es casi directa pivotando en este caso con el pie derecho y atacando los espacios libres entre 5 y 1

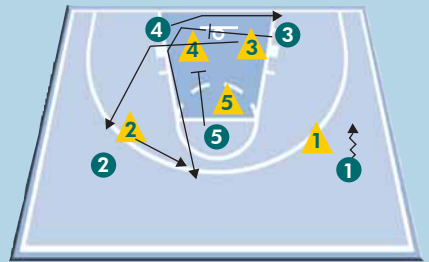
## 12. AYUDAS AGRESIVAS ROTACIONES



### INVERSAS

En caso de una superioridad ofensiva entre 5 y 2, cuando 1 bota al suelo, 2 salta al 2c1 para rotar en sentido contrario y quedar otra vez ajustados. Esta es una forma agresiva de solucionar una desventaja, y es muy utilizada en la NCAA.

## 13. AYUDAR ANTES PARA ANTICIPAR

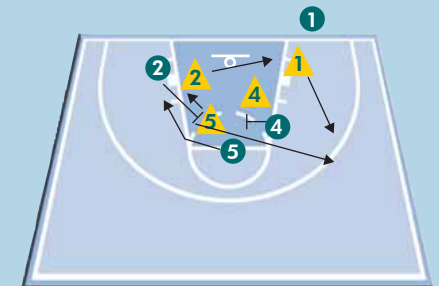


Defensa entre interiores saltándose la primera y la segunda ayuda para hacer una defensa sombreando al balón interior, para luego rotar entre los exteriores.

## 14. CAMBIOS SIN BLOQUEOS Y SIN JUGADOR BALÓN TRIPLE POST

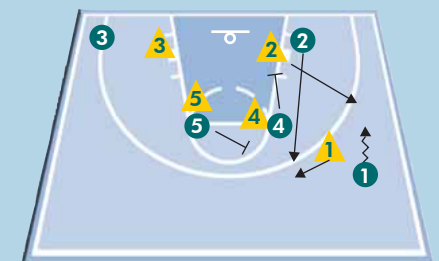
El ataque fue mejorando contra este tipo de defensas, iniciando el triple post con un bloqueo ciego y evitando estas ayudas o logrando que el jugador 2 vaya más cerca de la línea de fondo haciendo que la ayuda sea mas larga.

## 15. CAMBIOS ENTRE JUGADORES QUE NO SE BLOQUEAN ENTRE ELLOS.



Defensor de alguien que no se puede mover. Ejemplo de defensa del sacador de fondo que puede ajustar y evitar el bloqueo del tirador

## 16. DEFENSAS DE CAMBIOS ENTRE EXTERIORES



Para evitar los bloqueos con el hombre balón, esta defensa la realizó el MACA-BI en la anterior final four europea.

### 17. SORPRENDER: ENSEÑAR UNA COSA Y HACER OTRA

Ejemplos de cómo sorprender: Parece que hacemos individual y cuando un jugador bote estamos en zona, estudiando en que situación del movimiento rival hace mas efecto; después, cuando el ataque se sienta sorprendido, uno de nuestros defensores abandona la zona y finalizamos en caja+1

### 18. SCOUTING ÍNTEGRO

Al equipo rival hay que defenderlo, pero lo más importante que hay que **hacer es entender su juego** para poder cortocircuitarlo. Entender sus objetivos, comprender para qué hacen los movimientos y qué buscan con todas las acciones de juego.

Para lograrlo buscaríamos una mayor comprensión y una mayor focalización de la atención con la realización de un scouting íntegro en base a estos ítems:

#### 1. Cómo y quién finaliza la estructura de juego

*Con las primeras imágenes cubriríamos el scouting individual sabiendo donde crean sus canastas.*

#### 2. Estructura de juego que realizan

*La segunda parte es lo referente al scouting colectivo que realizan.*

#### 3. Cómo lo defenderíamos nosotros.

#### 4. Entrenamiento de situaciones reales de juego.

*Le enseñamos al jugador nuestras posibles respuestas a una situación de juego.*

#### 6. Capacidad de integrar y comprender el equipo rival

*Ahora sólo falta el último aspecto que es la adecuación a la realidad (ésta sólo se consigue entrenando por encima del ritmo del partido)*

### AYUDAS ESTADÍSTICAS:

Podríamos escribir páginas y páginas sobre esto, pero lo más importante es ser esquemático, ser capaces de encontrar la clave de compresión del equipo rival, puntos débiles, puntos fuertes a la estadística común, que cada vez es más completa: con áreas de tiro y play by play, a las que se le unen una estadística más importante, la estadística de rendimiento. Todas con el objetivo de lograr comprender qué hace el rival, cómo anotan las canastas, qué hacen para..., qué rentabilidad consiguen de cada cosa, qué canastas reciben, qué situaciones de juego les hacen más daño...

### TRANSMITIR LA INFORMACIÓN:

Por último es importante la diferencia clara entre la información que maneja un entrenador (visión global) y la información que debe llegar al jugador. Esa es la más importante, priorizar en la medida de lo posible los detalles, sintetizar la información.

Después de muchos cursos para entender como transmitir, te das cuenta que la comunicación indirecta es la más directa. (Cuando no te digo que te estoy enseñando, es cuando más te enseño).

