

ROBAPUNTOS:

Situaciones para anotar rápido desde pizarra, en salidas de tiempo muerto (ATO)

Pere Purrà Mesa

1. INTRODUCCIÓN

2. ROBAPUNTOS

2.1 Definición y objetivos

2.2 Tipos de ATO

3. ¿CÓMO PINTAR ATOs?

1. INTRODUCCIÓN

La gestión de los tiempos muertos por parte del entrenador, ha dado un importante giro de guión desde la década de los 80, hasta nuestros días. Cada vez estamos menos acostumbrados a ver la figura del entrenador que grita en cada tiempo muerto, y dispara correcciones sin parar tanto individuales como colectivas. No solo hablo a nivel profesional, sino también a nivel amateur y sobretodo, en la base.

Después de pasarme un largo periodo de tiempo analizando los tiempos muertos en la ACB, he llegado a la conclusión que, para sus entrenadores, es tan importante dar consignas para corregir aspectos del plan de partido que no se están cumpliendo, o repasar las normas ofensivas y defensivas, como estructurar un buen plan ofensivo para sacar puntos o faltas a favor, en la acción que viene justo después del tiempo muerto en cuestión.

Aproximadamente, un entrenador jefe de ACB, gasta un 10% del tiempo muerto hablando con sus asistentes, un 35% dando correcciones individuales o colectivas a sus jugadores, y hasta un 55% del tiempo muerto, planteando una acción ofensiva o defensiva de salida de tiempo muerto, lo que se conoce como After Time Out Play (ATO).

En el siguiente enlace, vemos un ejemplo de Sarunas Jasikevicius, transcrito por @baskeroseno: [Tiempo Muerto Jasikevicius](#)

Este artículo recoge las ideas principales de la charla con fecha del 13 de junio de 2021, para la FBCV, bajo este mismo título.

2. ROBAPUNTOS

2.1 Definición y objetivos

El título del clinic, apareció una vez en toda la charla. Viendo que hay muchas críticas en redes, argumentando que se está perdiendo el castellano en el baloncesto, y solo se habla haciendo uso de anglicismos, pensé que un título en castellano sería una buena forma de no agrandar mi lista de enemigos. Viendo como está el panorama con este tema, poner un título como "After TimeOut Plays" hubiera generado polémica.

Robapuntos, palabra robada de David Planas, sería aprovechar cualquier acción de partido para sacar puntos gratis, puntos fáciles y pactados. Ya puede ser desde puerta atrás, un bloqueo ciego para romper la defensa, o acciones para perjudicar las normas defensivas del rival (atacar el cambio defensivo en bloqueos, para atacar una zona...)

En concreto, en este artículo nos vamos a centrar en las situaciones especiales para ejecutar justo después de un tiempo muerto (ATO Plays).

En los últimos años me he planteado por qué los entrenadores profesionales pintan este tipo de acciones rápidas. Mi conclusión ha sido que hay muchos partidos que se deciden por detalles, y en finales ajustados. Estas acciones pueden darnos de 6 a 8 puntos por partido y nos pueden acercar a la victoria si sabemos sacarles rendimiento.

También, lejos de ACB y de categorías Senior, creo que pintar este tipo de jugadas puede ayudar mucho a la formación de jugadores Infantil, Cadete y Junior. Como entrenador de categoría Senior, veo que los jugadores llegan cada vez menos preparados táctica y estratégicamente, y con poco hábito de pizarra. Pintar una acción donde tengan que focalizarse en interpretar el dibujo durante el tiempo muerto, les hará crecer tácticamente bajo mi punto de vista.

2.2 Tipos de ATO

Antes de nada, pese a que el propio nombre del concepto indique que son acciones posteriores a tiempo muerto, nos referimos a ATO Plays siempre que haya un previo paso por el banquillo. Por ejemplo, al final de un periodo, los jugadores pasan por el banquillo, y también se puede pintar una acción ATO para abrir el cuarto.

Vamos a hacer una clasificación de tipos de jugadas ATO. Al final de este punto, podréis ver hasta 30 cortes de vídeo, con ejemplos de cada uno de los conceptos.

Jugadas de salto (Tip-off plays): Desde salto inicial, hay formas de castigar a la defensa con cortes rápidos pactados, o bloqueos ciegos.

Sistemas de apertura de partido / periodo (Game openers / Quarter openers): Pintar la primera acción de partido, puede ser una buena forma de empezar

a lo grande. Una puerta atrás que genere un despiste defensivo, o un mate tras bloqueo ciego y balón colgado, puede ser una forma de iniciar con buenas sensaciones.

Acción de tiro rápido (Quick Hitter): Con el partido ya en marcha, se trata de enfocar el siguiente ataque hacia un jugador de la plantilla en concreto. Si tenemos a nuestro tirador enchufado, le pintamos una acción para que le llegue el balón rápido en su situación de tiro favorita. Si tenemos un interior resolutivo, lo mismo pero en pintura.

Castigar desventajas (Mismatch / Chess Plays): Otra forma de castigar al rival en este tipo de acciones, es leyendo el partido e identificando sus carencias. Puede ser una buena manera de sacar puntos rápidos, por ejemplo, el hecho de pintar un sistema para que nuestro 3, que le saca una cabeza a su emparejamiento, saque puntos en la pintura.

Otra forma de enfocar el ataque desde tiempo muerto para sacar resultados, podría ser desde las faltas del rival. Si detectamos que su mejor jugador está con 4 al final de partido, o con 2 antes del descanso, podemos enfocar el ataque para sacarlo del partido. Los jugadores cargados con faltas tienden a no defender o a hacerlo con menos intensidad.

Otro tipo de ventajas que podemos castigar, es desde las normas defensivas del equipo rival. Tener siempre en la recámara un sistema ATO para atacar el cambio defensivo, o para sacar ventaja rápida en una zona, puede ser una buena forma de salir de un tiempo muerto.

Puerta atrás pactada (Backdoor Sets): Mi forma favorita de anotar fácil. Normalmente, el inconveniente de la puerta atrás en el juego, es la dificultad de cuadrar el timing de pase con el corte, debido a la rapidez e incertidumbre de la acción. Si la situación está pactada desde el banquillo, esta incertidumbre desaparece.

Jugadas con bloqueos ciegos (Backscreen Sets): Los bloqueos ciegos generan incertidumbre en la defensa, y son acciones que pueden preceder un mate, o acción espectacular, si tenemos los medios para hacerlo. Además, tanto las puertas atrás, como los bloqueos ciegos, son situaciones preparadas específicamente para que la defensa falle. Si

imaginamos que el tiempo muerto ha sido pedido por el rival, y la situación posterior es un fallo defensivo, la moral de nuestro contrincante puede verse afectada.

Situaciones de aclarado (ISO): Desde el banquillo, podemos pintar una situación rápida de aclarado, para dejar que un jugador se genere la ventaja a partir del 1x1. En el vídeo, vamos a poner ejemplos para cada posición.

Podemos pintar la acción para que nuestro mejor exterior juegue una acción de 1x1 en el perímetro, donde tiene mucha ventaja, o para que nuestro mejor interior saque puntos, faltas o ambas en la pintura.

También, mirando al rival, podemos castigar a un jugador que defienda mal. En categorías semiprofesionales, existe la figura del jugador ultraofensivo veterano, que su físico no le llega para esforzarse en ambas partes de la pista. Puede ser una buena idea pintar una jugada para que se le vean las costuras.

Situaciones final de partido / posesión (Late Game / Late Clock): En estos casos, un buen planteamiento táctico puede darnos la victoria. Es por eso que no podemos dejar espacio a la improvisación, y deberíamos tener unos sistemas de final de partido. Los escenarios pueden ser distintos. El más común es sacar de banda en campo ofensivo con 14" en el segundero. Pero existen otras posibilidades como un saque de fondo con poco tiempo en el reloj, o un saque de fondo en campo defensivo con los 24" de posesión por consumir. Pase lo que pase, es recomendable tener una batería de acciones bajo la manga, y leer con lupa el partido: si el rival tiene faltas por hacer, si una canasta de dos nos vale, cuántas posesiones pueden quedar para finalizar el encuentro...

ATOs defensivas: No siempre que se pida un tiempo muerto vamos a tener el balón en nuestro haber. Alguna vez atacará el rival, y podremos pactar nuestra siguiente defensa. Si ponemos el caso que el entrenador es un asiduo a las ATO, plantearle una zona para que no pueda atacar como quiere, y haya perdido 30" de tiempo muerto, puede ser una gran decisión.

En el siguiente enlace <http://bit.ly/30ejemplosATO> podréis visualizar los vídeos que se reprodujeron en el clinic, con los diferentes tipos de ATOs, comentados

3. ¿CÓMO PINTAR ATOs?

Si no se tiene el hábito ni la preparación necesaria para pintar jugadas de salida de tiempo muerto, es imposible que aparezca la inspiración en las situaciones de partido. En el baloncesto, como todo en la vida, sin una preparación y una práctica previa, todo es más complicado. En este punto, explicaré cuál ha sido mi proceso de mejora en este sentido como entrenador.

Subir el volumen de los tiempos muertos en la tele

Los espectadores acostumbramos a desconectar en los tiempos muertos. Los entrenadores en la sala, deberíamos hacer callar al resto o subir el volumen para tratar de entender lo que pasa en la pista y entender lo que quiere transmitir el entrenador. De esa forma, podemos coger ideas de los entrenadores profesionales. No solo de las jugadas que pintan, sino también las órdenes que intentan transmitir.

Conocer a nuestra plantilla

Es importante analizar de qué armas disponemos antes de ir a la guerra. Mirar quién es nuestro mejor tirador, saber en qué situaciones de juego tira más cómodo y con mejor porcentaje (salida de indirectos, catch&shoot, spot up...), mirar en qué lado del campo se siente más cómodo... Todo son preguntas a las cuáles debemos tener respuesta antes de coger el rotulador.

También podría ser que en nuestro equipo tuviéramos la suerte de tener a un gran jugador de 1x1, al cual le podríamos pintar algún aclarado. O quizás un jugador con buenos movimientos interiores. O dos jugadores con mucha química para pintarles una puerta atrás.

Estudiar al rival

Para organizar nuestra estrategia ofensiva de tiempo muerto, sería bueno analizar contra el equipo al que nos enfrentamos, y ver cuáles son sus inferioridades más fáciles de ver a simple vista. Por ejemplo, cuál es su peor defensor, o en qué posición tienen más desventaja física.

Durante el partido, es buena idea seguir analizando al rival, para ver por ejemplo, cuál es su defensa del

bloqueo directo e indirecto, o qué jugador está más cargado con faltas.

¿Por qué puede ser bueno hacer todo esto? Antes de pintar nada en la pizarra, debemos saber qué es lo que más daño hace al rival. Si nos cambian en todos los bloqueos, y pintamos un sistema para castigar el cambio, tenemos muchos números de que salga bien

Reservar en el Playbook, un espacio para ATOs

Evidentemente será muy complicado al principio, ser capaz de imaginar un sistema de tiempo muerto, y pintarlo buscando ventajas y castigando al rival, en menos de 1 minuto.

Es por eso que recomiendo tener un mínimo de 10 sistemas de salida de tiempo muerto, apuntados en un papel. Evidentemente nuestro equipo no tiene que aprenderse ninguno. Solamente serán usados para situaciones puntuales.

Recomiendo tener como mínimo 1 o 2 sistemas de salida de tiempo muerto, por cada tipo de ATO de los expuestos en el punto 2.

Practicar en situaciones de NO partido

Antes de pasar a la acción, será necesario acostumbrar la mano al rotulador, a pintar rápido, y a exponerse de forma clara en menos de 1 minuto.

Para ayudarte en el proceso, te he preparado un juego. Coge un cronómetro, y ve sacando las tarjetas de The ATO Game. Estas tarjetas te propondrán un escenario, en el que te tocará pintar una jugada rápida. Te dirán cuánto tiempo te queda, cuál es el resultado del partido, entre otros datos importantes. Puedes descargarlo en este enlace: <http://bit.ly/TheATOGame>

Tener clara la situación de partido, antes de pintar

¿Quién tiene el balón? ¿Desde qué lado se saca? ¿Cuánto tiempo queda? ¿Cuántas faltas puede hacer el rival? ¿Cuántas posesiones restan para terminar el encuentro?