

2X2 PASAR Y CORTAR

Marcel Villalba

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO SIN BALÓN EN EL CONCEPTO PASAR Y CORTAR**
 - a. Caminos...**
 - b. Comunicación visual**
 - c. Continuidad de acción**
- 3. PROPUESTA DE EJERCICIOS**

1. INTRODUCCIÓN

En el baloncesto moderno cada vez existen más situaciones en el juego que le otorgan más riqueza. Ahora bien, para poder entenderlas es necesario desglosarlas.

El 2 contra 2 es la forma más básica de asociación que existe en el baloncesto y junto al 3x3 es la forma más habitual de generar ventaja ofensiva en la mayoría de encuentros tanto a nivel formación como en la élite actual. Podríamos denominarlo como la principal esencia de la táctica.

Para llevarlos a la práctica siempre encontraremos un jugador con balón y otro sin balón. Por lo que en el trabajo se puede focalizar la generación de ventajas tanto hacia el manejador como al compañero sin balón.

2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO SIN BALÓN EN EL CONCEPTO PASAR Y CORTAR

Dentro de las lecturas sin balón hay que tener un orden de prioridades en las cuáles una de las principales son que un defensor no pueda tapar a dos jugadores atacantes. Otra sería siempre respetar el protagonismo y la intención del jugador con balón, por lo tanto, si fuese agresivo o tuviese una intención clara de atacar el aro tendríamos que facilitarle el avance, con las siguientes normas: si avanza hacia mí me empuja y si busca atacar el espacio contrario tiraría de mí, siempre con algunas excepciones más específicas.

Por otro lado, si el jugador que tiene balón no es agresivo tenemos que tratar de generar nosotros mismos esa ventaja, ¿pero de qué manera? Una opción sería con conceptos ya más elevados como el bloqueo directo, siendo para el mismo manejador, como con conceptos de corte siendo yo el jugador más vertical o para un tercero con intercambios

Ahora, vamos a tratar de relacionar las dos ideas.

La necesidad de jugar sin balón viene creada por una necesidad básica que crea la defensa cuándo trata de no permitir un avance claro al manejador por parte de su par o de las ayudas defensivas, o cuándo buscan dificultar la recepción del jugador sin balón.

Es interesante ver acciones que se repiten como por ejemplo el bloqueo directo en el cuál buscamos que el jugador con balón obtenga espacios para poder ser agresivo, aunque luego por un trabajo de ayudas defensivas acabemos encontrando en la gran mayoría de ocasiones soluciones con segundos o terceros jugadores. Ese es uno de los factores principales por los que no se puede entender los elementos tácticos sin una comprensión de juego sin balón.

Dentro de las situaciones más habituales de 2x2 encontraremos que ocurre con espacios cercanos entre ellos, por lo cual siempre tendremos el mismo problema, que la mejor ayuda a cualquier acción que realice el jugador con balón será la del mismo par del pasador por lo cual emerge una necesidad de forzar que esa defensa tenga que tomar una decisión teniendo en cuenta mi movimiento.

Por tanto, podemos afirmar que el concepto de pasar y cortar viene creado por esas necesidades que hemos hablado anteriormente. Por consiguiente, no nos olvidaremos de ellas durante el aprendizaje y la comprensión del concepto.

Hablamos de pasar y cortar como el movimiento vertical tras realizar un pase a mi compañero.

Igual que hablábamos de que el 2x2 era la esencia de la táctica, este concepto lo consideramos la esencia del juego asociativo dentro de los elementos tácticos.

Ayuda a la movilidad del equipo, otorgando “los mejores espacios” (aquellos que se acaban de generar) y fomentando la circulación de balón del equipo junto a un castigo a las ayudas defensivas rivales. También nos lleva a entornos aplicables a cualquier situación de juego sin balón y nos da una riqueza física, técnica y táctica que nos servirá de cara a un futuro.

2.1. CAMINOS...

Dentro de este gesto hay que tener en cuenta cómo ser más eficaces utilizando la técnico-táctica individual y colectiva. Dentro de los factores que son importantes destacaríamos:

1. CAMINOS: Según los espacios que nos permita la defensa tendremos que controlar los tiempos para buscar una eficacia mayor sobre mi corte. Se pueden dar las siguientes situaciones

- Situaciones en las que la defensa ya esté por detrás de mí como una transición ofensiva o una finta de tiro exitosa nos pedirá un pasar y seguir a aro en los cuáles tenemos que dar importancia a dónde mira mi apoyo de pase (RECEPTOR) y dónde mira mi siguiente apoyo (ARO). Tras los primeros apoyos hay que darle importancia a la carrera la cual tiene que buscar ser lo más recta posible (CAMINO MÁS CORTO DEL PUNTO DE SALIDA AL ARO).
- Con la defensa permitiendo una ventaja lateral sea por una ayuda lateral o por una recuperación tardía hay que atacar el espacio que nos otorga lo antes posible buscando colocar a mi par por detrás de mí o en un espacio que no pueda controlar visualmente al balón y a mí.
- Con una defensa delante de mi cuerpo vendría la búsqueda de fintas para generar cualquiera de las dos ventajas que teníamos antes. Esas fintas pueden venir desde engañar haciendo ver un movimiento horizontal, un movimiento vertical mostrando que quiero un pase de vuelta o incluso gestos de intercambio previos. Dentro de estas fintas lo importante es respetar un patrón que la defensa tenga automatizado buscando anticiparse y romperlo. También podríamos buscar contactos físicos aprovechándonos del cuerpo del defensor rival con ejemplos como reversar sobre su cuerpo o apartar los contactos que busque haciendo que use su fuerza en el espacio que nos interese.

En todos estos aspectos el factor principal para adecuar que hemos tenido éxito sería el momento en el que conseguimos tener un apoyo superando el talón del defensor, ya que desde ahí podríamos seguir siendo agresivos en el corte o jugar sellando ese espacio ya ganado. Daremos mucha importancia al cambio de ritmo tras pasar para generar las ventajas anteriormente nombradas.

Dentro de los caminos a aro siempre hay que recordar las prioridades del juego sin balón como por ejemplo sería el cortar de forma totalmente vertical sobre un pase a balón interior ya que incumpliríamos la norma de jugar en un espacio en el que un defensor pueda defender a dos

atacantes. Dentro de esta situación preferiríamos buscar que el corte pase por encima del codo del tiro libre, o pegado a fondo haciendo que la defensa tenga que tomar una decisión.

○ COMUNICACIÓN VISUAL:

Posiblemente el trabajo que más confianza dé al jugador con balón para dar el pase sea la comunicación tanto verbal como no verbal entre ellos. Por eso consideramos muy importante tener una “conversación” constante en estas situaciones de 2x2.

El jugador que mejor visión tenga de lo que se vaya a jugar será el manejador por lo cual le debemos dar potestad para comunicarse con su compañero para que efectúe una acción acorde de los espacios y del momento de juego.

Ese mismo contacto visual también es muy importante por parte del jugador que corta. Uno de los gestos técnicos más importantes es dar un blanco de pase con la mano interior mientras se realice el corte. Permitirá que el pasador lea dónde quiero ese pase y que sea capaz de realizarlo a un futuro.

○ CONTINUIDAD DE ACCIÓN:

La continuidad que la mayoría de jugadores buscan y en el caso de no hacerlo teniendo ventaja se equivocarían tanto a nivel individual como para ayudar al grupo es finalizar cerca de aro lo más rápido posible.

Para ello, por muy básico que parezca necesitamos el balón de ese pase, el cuál en muchas situaciones tendremos que arrancarlo de su camino extendiendo los brazos y acompañándolo con el apoyo más cercano para que el defensa no se anticipe. En situaciones que ganemos el primer apoyo no siempre seguir corriendo será una continuidad de acción correcta para ser verticales. La prioridad será mantener esa ventaja durante el tiempo que requiera la acción. La herramienta clave será el uso del cuerpo según la ventaja espacial con el defensor.

A partir del balón en mis manos tendré que atender a que entorno me ofrece la defensa, ya sea un camino recto a aro, una necesidad de choque o cruzar contra mi par o incluso esquivar o elevar la finalización ante una posible ayuda defensiva de lado contrario. En ello, todo el trabajo de paso 0 en

las finalizaciones y los pívotes en recepciones más estáticas nos será de una gran ayuda.

Tras realizar un corte sin sacar una ventaja clara podemos aprovechar los espacios atacados con acciones como el Duck In para seguir ganando una línea de pase tras cortar, buscando una ventaja en una recepción interior o tratando de castigar la pasividad defensiva tras el corte.

Tras cortar y no encontrar una situación en la que le pueda llegar el pase, el jugador tendrá que reubicarse en un espacio lo antes posible para no facilitar la ayuda defensiva a cualquier acción de balón. Esa reubicación puede ser a espacios de lado contrario alterando los espacios defensivos del equipo rival, espacios interiores en los que castigaremos el siguiente avance de balón con espacios más cortos y eficaces, o podría ser buscando otra vez una primera línea de pase para seguir siendo una amenaza para su par. También sería posible enlazar todas estas acciones con elementos consecutivos como situaciones de indirectos, intercambios, etc.

Es importante mantener un contacto visual con el balón ya que, en cualquier momento, si el balón es ofensivo tendré que reaccionar según en el espacio en el que esté ubicado.

Todos estos aspectos no servirían de nada en el caso de no tener un trabajo previo de espacios básicos sea en disposición estática o de carriles de contraataque. Jugar desde un Spacing adecuado es lo que le dará a esta situación una dificultad mayor para la defensa, alargando los espacios de ayuda defensiva y siendo más fáciles de castigar ofensivamente.

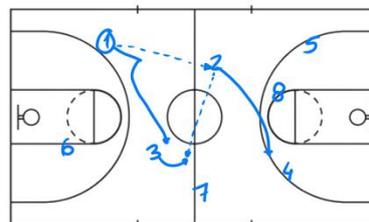
3. PROPUESTA DE EJERCICIOS

○ CÍRCULO DE PASES LOZANO

Poner en círculo a los jugadores, y marcar que van a pasar al que tienen a la derecha y recibir de quien se tiene a la izquierda durante el ejercicio. Siempre hay que comunicar a quién le paso y de quién recibo. Tras pasar el balón focalizar que el apoyo que dejo para pasar esté apuntando al receptor pero que el segundo esté apuntando al siguiente jugador que va a recibir el balón para tratar de robar ese pase. Así iniciaremos un trabajo de pasar y cortar con una ventaja espacial muy clara. También

aplicable a situación de Outlet Pass y Rim Runner de jugadores interiores.

Objetivo: tocar X veces un pase.

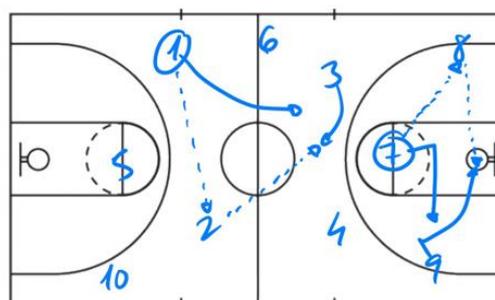


Variantes: Tras robar el balón puedes finalizar en una de las dos canastas

Ir metiendo balones para conseguir una mayor cantidad de gestos y una presión mayor

Añadir opción a meter canasta. Si empezamos en que meta 1, la siguiente en anotar será 2. La jugadora que recibe el primer pase tras realizar la canasta. Podemos colocar espacios de recepción según desde dónde nos interese más meter el corte.

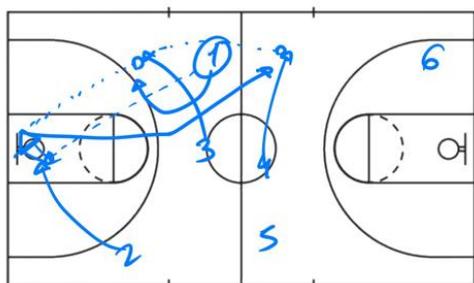
Para que sea un concepto de pasar y cortar damos la consigna de que el que finaliza tiene que pasar y cortar para recibir del mismo compañero. El que le devuelve el pase le tiene que recoger el rebote y buscar a la siguiente línea de pase. El jugador receptor de balón para cortar podemos mandarlo al espacio que más nos interese.



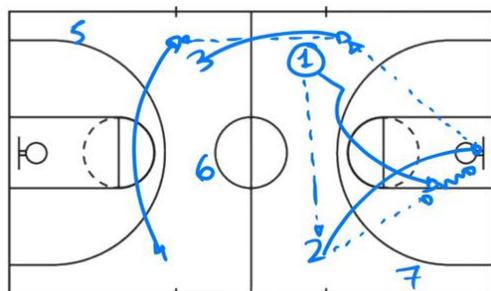
Añadir balones al juego

Link ejercicio:

<https://vimeo.com/858897843/2d356fdbff?share=copy>



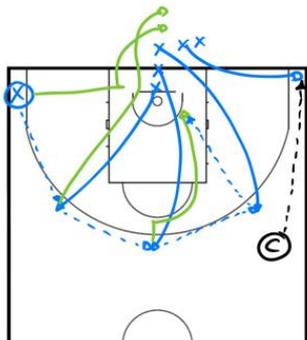
Añadir finalización



Añadir finalización tras pasar y cortar

○ **RUEDA CORTÉS**

Una fila que va saliendo desde debajo del aro ubicándose en espacios exteriores tratando de invertir el balón de un lado al otro. Tras salir a un espacio, recibir y pasar jugamos con un corte en el que detallaremos el trabajo técnico del corte con un contacto visual y un lenguaje corporal correcto para recibir el balón cuándo el pasador determine y meter un balón siguiente para no perder el ritmo del ejercicio.

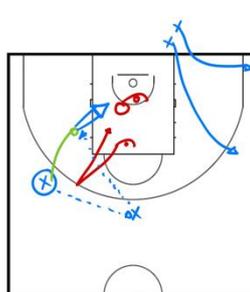


Variantes:

Un defensor sube a tocar la línea de tres a una de las recepciones para forzar un 1x1 en el cual el pasador tiene que dar balón al corte

obligatoriamente. Si consigue anotar sigue mismo defensor, si falla, el atacante pasará a defender.

Según nivel podríamos meter un defensor extra dentro del semicírculo para forzar situaciones de euro step, floater o parada y tiro tras el corte.

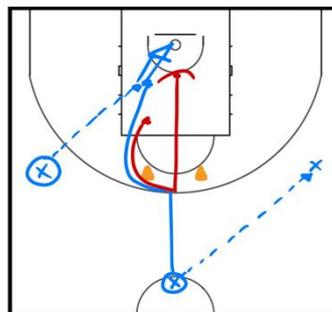


Link ejercicio:

<https://vimeo.com/858898583/d2bba3b6bc?share=copy>

○ **1x1 CONDICIONADO**

Atacante empieza con balón con dos postes en 45, uno con balón y otro sin balón. Ataque le pasa al poste sin balón y activo defensor, que tiene que entrar por una puerta que ya no podrá volver a usar. Atacante tras pasar realiza un corte ayudado por la



limitación de espacios que tendrá la defensa pedirá cualquiera de las dos pelotas.

Variante: Meter un segundo defensor que tras realizar el pase tendrá que rodear uno de los conos laterales simulando una ayuda defensiva sea de lado fuerte o lado contrario.

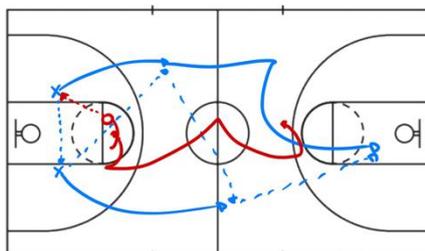
Link ejercicio:

<https://vimeo.com/858895232/61efa3f9af?share=copy>

○ **2X1 CONDICIONADO**

Inicio con un pase de defensa a ataque y otro horizontal para que se active la defensa y jugar un

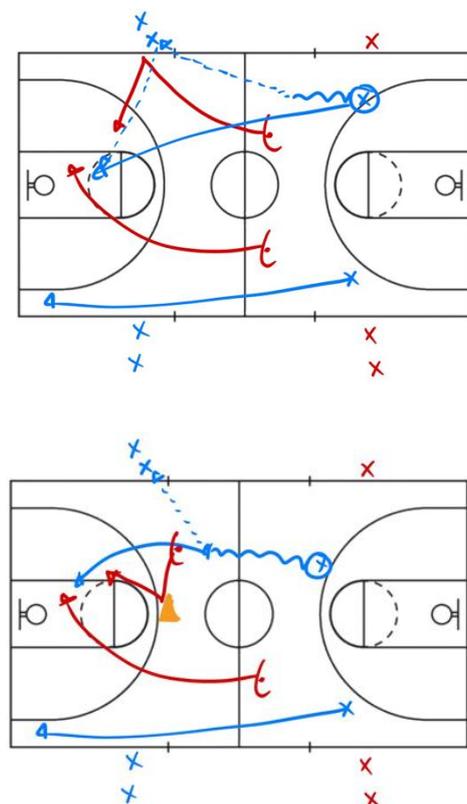
2 contra 1 sin bote al otro aro. Aparecen situaciones de pasar y progresar continuamente en los que tras el pase determinarán el espacio que les interesa correr sobre el corte.



Link <https://vimeo.com/858894602/87ee999e2f?share=copy>

o **2x1 (+1) CONTINUO**

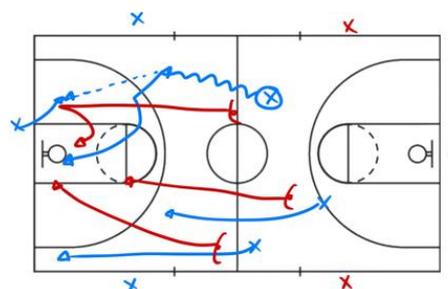
Desde una disposición de defendiendo/ataco/descanso jugar un 2 contra 2 continuo con que el jugador atacante tiene que jugar con uno de los dos postes. De los dos defensores hay uno que tiene que contactar con el mismo poste repetidor que ha recibido antes de poder defender. El mismo pasador solo puede recibir dentro de línea de 3 y su compañero solo puede recibir fuera de línea de 3 el primer pase.



Variantes: Poner un cono central y que defensa pueda decidir si toca poste repetidor o cono

Usar el mismo ejercicio sobre un 3 contra 3

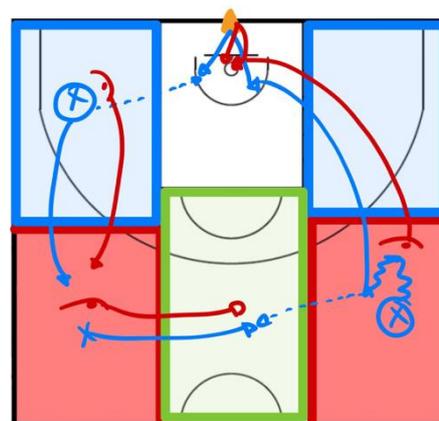
Usar un poste repetidor bajo de aro que se ubique en espacio interior para jugar con él.



Link <https://vimeo.com/858896271/eee5e808a1?share=copy>

o **CUADRADOS FERRÁN**

3x3 con dos balones, no se puede estar en el mismo cuadrado dos personas a la vez. Solo se puede finalizar tras realizar un pase y cortar. Si no sacas suficiente ventaja puedes tocar cono de debajo de aro para poder buscar una situación de duck in con ventaja ofensiva. Si metes canasta ese balón sigue jugando, si fallas el tiro ese balón se retira al igual que si lo pierdes por robo del defensor. Cuando pierdes el segundo balón se acaba el ataque y rotan.



Link <https://vimeo.com/858896933/eeb06bb0ad?share=copy>

○ **4x4 PUERTAS PARA PASAR, CORTAR Y REEMPLAZAR**

4x4 continuado en el que si atacante pasa desde una puerta, el defensor tiene que entrar por ella, por un espacio o por otro, permitiéndole un espacio lateral de ventaja para el corte. Si hay alguien que efectúa el reemplazo y recibe en la puerta, su defensor también tiene que entrar por ella, simulando un mal close out tras el espacio otorgado por el corte. Podemos colocar las puertas de ventaja donde más nos interese al igual que podríamos colocar espacios desde dónde dar el pase, la canasta pudiese valer doble y jugar con los espacios según nuestras necesidades.

Link ejercicio:

<https://vimeo.com/858897449/9fb3f05751?share=cop>

y

