

EI TIEMPO EN EL ATAQUE DEL BALONCESTO: EL TIEMPO EN LOS DESPLAZAMIENTOS DEL BALÓN ENTRE JUGADORES

Dr. Gustavo Prieto García. INEF Madrid

Javier Sampedro Molinuevo. INEF Madrid

Núm. Orden: 0068

1.Introducción

El tiempo es uno de los parámetros más determinantes en el desarrollo del juego en el baloncesto.

Esta comunicación va a analizar, de forma no experimental, a dicho parámetro con el objetivo de conocer las posibilidades de actuación que existen sobre el mismo en relación con la acción de juego “desplazamientos del balón entre jugadores” en el baloncesto.

2. El tiempo deportivo

Tomando como referencia el diccionario de la “Real Academia Española” (1992) se señalarán una serie de significados que se le atribuyen al tiempo en general, para posteriormente concretar dichos significados en el ámbito deportivo.

Tiempo procede del latín “tempus”. Algunos de los significados que presenta este diccionario con relación al término tiempo son:

- Magnitud en que se desarrollan los distintos estados de una misma cosa u ocurre la existencia de cosas distintas en el mismo lugar.
- Momento propio u oportuno de cierta cosa.
- Cada una de las distintas velocidades que se distinguen en la ejecución de una tarea.
- Se habla de “tiempo muerto” al vacío entre dos actividades, o a la espera de algo.

A partir de estas acepciones, y de otras que se le atribuyen al tiempo, voy a concretar el “tiempo deportivo” en cuatro grandes significados. Estos son:

- Momento de actuación con respecto a los otros participantes a nivel individual y con respecto al otro equipo a nivel colectivo. A mi criterio, se pueden destacar tres posiciones temporales básicas:
 1. Adelantarse o anticiparse a las acciones de juego.
 2. Simultanear las acciones de juego.
 3. Retrasarse a las acciones de juego.
- Velocidad de actuación en las distintas acciones del juego, tanto a nivel individual como colectivo.
- Cambios de ritmo o de velocidad (acelerar, decelerar) durante las acciones de juego a nivel individual, y durante las distintas fases del partido a nivel colectivo. Navarro y Jiménez (1999, pág. 12) afirman que: “La eficacia de la acción se manifiesta en el control voluntario de la aceleración o deceleración de las acciones”.
- Tiempo de control o de posesión del balón, tanto a nivel individual como a nivel colectivo. Algunos elementos del reglamento que condicionarán estos planteamientos son: Las partes del cuerpo con la que se juega, la distancia de carga, la existencia o no de límite de posesión, etc. Olivera (1992, pág. 141) refiriéndose a las distintas posibilidades estratégicas que presenta cada deporte afirma que: “no es lo mismo dar un pase con el pie que con la mano, no es lo mismo dar un pase sin carga que dar un pase recibiendo una carga vigorosa, no es lo mismo tener una meta vertical que poseer una meta horizontal”.

3. El tiempo en el baloncesto

Olivera (1992, pág. 139) afirma que: “De todos los deportes de equipo que hemos analizado, el baloncesto es el que goza de una estructuración temporal más definida y evolucionada de acuerdo con los medios técnicos que la moderna tecnología nos ofrece”.

El tiempo del baloncesto va a presentar dos dimensiones. Estas son:

- El tiempo reglamentario.
- El tiempo de la acción de juego.

3.1. El tiempo reglamentario del baloncesto

Este tiempo estará constituido por las normas reglamentarias del baloncesto referidas a dicho parámetro.

Olivera (1992) presenta algunos de los tiempos reglamentarios junto con su valor o significado estratégico/táctico.

Dentro del tiempo reglamentario creemos necesario destacar el “tiempo límite” como sistema de resultado en baloncesto:

El “sistema de resultado o red de tanteo final” es uno de los “universales” que según Parlebas (1976/7) configura la estructura de los deportes.

El sistema de resultado en el baloncesto es el “tiempo límite”, y consiste en que ganará aquel equipo que consiga un mejor resultado en un tiempo de juego límite.

A nivel estratégico/táctico, esta forma de designar al ganador va a tener gran significación e influencia en el desarrollo del juego. Esta incidencia del “sistema de resultado” en el juego se convertirá en decisiva a partir de dos parámetros.

Estos son:

- El resultado parcial.
- Los momentos finales del partido.

En este sentido, se expresan González y cols (1995, pág. 133) cuando afirman que: “El gran equilibrio existente en la mayor parte de competiciones de élite, hace que los últimos minutos de partido tengan una relevancia fundamental, puesto que los efectos en el rendimiento no pueden ser corregidos en fases posteriores del partido”.

De igual manera, la proximidad del resultado final condiciona la actuación de los equipos, puesto que una situación táctica determinada no se puede resolver de idéntica forma cuando se presenta mediado el primer tiempo, que a 30'' del final del partido.

3.2 El tiempo de la acción de juego en el baloncesto

El tiempo en el baloncesto es fundamental en el desarrollo del juego, independientemente de los distintos estilos de juego o de las características de los jugadores con los que se cuenta. En esta línea de pensamiento, Laso (1999, pág. 22) afirma que: “En los mejores baloncestos del mundo: el estadounidense y el yugoslavo, donde la armonía, el tiempo individual y colectivo superan cualquier otra virtud que un jugador o equipo puedan tener”.

Enlazando con la opinión de Laso, en cuanto a la existencia de dos tiempos, se va a desarrollar “el tiempo de la acción de juego en baloncesto”, separando el mismo en un “tiempo individual” y un “tiempo colectivo”.

3.2.1. El tiempo individual en el baloncesto

Las capacidades individuales con respecto al tiempo y a los parámetros asociados al mismo van a ser determinantes con relación a sus actuaciones en el juego.

Díaz-Miguel (1987, pág. 25) señala la velocidad de los jugadores como el elemento diferenciador del baloncesto N.B.A., con respecto al baloncesto F.I.B.A.: “La principal diferencia entre el baloncesto de los Estados Unidos y el resto del mundo es la velocidad de ejecución”.

Uno de los elementos más representativos con respecto al tiempo individual de un jugador es el puesto específico que habitualmente desempeña. Aún reconociendo que cada jugador presenta un “tiempo individual” diferente, los jugadores que desempeñan un mismo puesto específico tienen unas características parecidas en cuanto a dicho parámetro temporal.

En el baloncesto, los jugadores ocupan y realizan una serie de puestos específicos. Sus características con respecto a las nociones, que se han considerado asociadas al tiempo deportivo son las siguientes:

Base (1)

- Tholozan (1991, pág. 106) destaca sobre ellos lo siguiente: “A nivel colectivo son los jugadores que dan el ritmo al equipo”. Casalini (1991, pág. 3) va aún más lejos, cuando afirma que: “El base debe forzar el ritmo aún a costa de perder un alto número de balones”.
- Son los jugadores más rápidos del equipo, tanto en desplazamientos como en la ejecución de los diferentes fundamentos (Perterson, 1994).
- Son capaces de realizar cambios de ritmo, tanto con o sin balón.
- Grandes posibilidades de anticipación.
- Son los jugadores con mayor dominio del dribling es por ello que tienen grandes posibilidades de controlar el tiempo de posesión del balón.

Aleros (2 y 3)

Este puesto específico se puede concretar en un alero bajo o “escolta” (2) y en un “alero alto” (3).

- En general, a medida que se aumenta la numeración son más altos y más lentos, aunque existen casos excepcionales donde no se cumple esta situación.
- Menor velocidad que el base en el desplazamiento con balón.
- Capaces de realizar buenos cambios de ritmo para penetrar a canasta, sobre todo el “alero alto”. Perterson (1994, pág. 16) señalando las características de los diferentes puestos específicos, destaca que: “El alero alto debe ser un buen manejador del balón con buenas penetraciones a canasta y con buenos cambios de ritmo”.
- Son jugadores con gran dominio del dribling, sobre todo el escolta, aunque sin llegar al dominio de los bases.

Pívot (4 y 5)

- Son los jugadores más grandes y más lentos del equipo.
- No presentan tantas posibilidades de cambio de ritmo y de anticipación como los otros puestos específicos.

A partir de las características relacionadas con el tiempo, que se han señalado para los distintos puestos específicos, se construirán distintos quintetos que tendrán diferentes posibilidades en cuanto al tiempo. Esto no va a depender exclusivamente de la combinación de los diferentes puestos, sino que también dependerá de las características individuales de los jugadores, ya que dentro de un mismo puesto específico se encuentran jugadores con características, en cuanto al tiempo, muy distintas.

Estas construcciones forman parte de la estrategia deportiva, es decir, son decisiones de los entrenadores. Al ser el jugador el que actúa, la incidencia del entrenador será de tipo inesencial e indirecta (Hernández, 1988).

Algunas posibles construcciones serían:

- Base, alero (2), alero (3), pívot (4), pívot (5).
- Base, base, alero (3), pívot (4), pívot (5).
- Alero (2), alero (2), alero (3), pívot (4), pívot (5).
- Base, alero (2), alero (2), pívot (4), pívot (5).
- Base, alero (2), alero (3), alero (3), pívot (5).

Messina (1989, pág. 20) afirma que: “Las posibles combinaciones son múltiples. Jugar con dos bases, dos aleros y un pívot ofrece buenas posibilidades de penetración, de pasar el balón al pívot y de movimientos de ataque que no son los mismos que si jugaráramos con dos pívots y dos aleros”.

Aún reconociendo que el baloncesto moderno potencia a los jugadores capaces de desempeñar varios puestos específicos, lo habitual es que cada jugador desempeñe, la mayoría de las ocasiones, un mismo puesto específico. Tubbs (1990, pág. 5) afirma, desde una posición extrema, en mi opinión, lo siguiente: “Nosotros creemos mucho en el rol de cada jugador: que sepan lo que tienen que hacer, ni más ni menos”.

3.2.2. El tiempo colectivo en el baloncesto

En nuestra opinión, el elemento más representativo del tiempo colectivo en ataque son las fases de juego que se han utilizado, así como su distribución.

Por tanto, el tiempo colectivo de un equipo va a venir reflejado, en parte por el predominio de unas fases sobre otras y por el orden de aparición de las mismas. Si aparecen intercaladas unas entre otras representan un ritmo distinto que si aparecen agrupadas en diferentes momentos del partido.

Referido al equipo en posesión del balón, nos podemos encontrar ante tres fases del juego, las cuales presentan unas características diferenciadas con respecto al parámetro “tiempo”. Estas son:

Contraataque

Sáinz (1993) destaca en su definición de contraataque la velocidad y el objetivo de alcanzar la canasta contraria con mayor número de jugadores que el equipo defensor. Contraatacar es llevar el balón hacia la canasta del oponente con la máxima seguridad y velocidad, buscando obtener ventaja numérica y canastas fáciles.

Casalini (1991, pág. 3) destaca como característica básica en el contraataque junto a la velocidad, el ser una fase natural no preelaborada: “Es un elemento básico del juego, porque consiste en la ejecución de los fundamentos a gran velocidad”.

Su duración puede oscilar entre uno y cinco segundos. Pardo (1997) afirma que posterior al segundo cinco puede suponer precipitación.

Transición

Se conoce también como segundo contraataque u oleada. Consiste en trasladar el balón de nuestra canasta a la canasta contraria a gran velocidad, buscando una ventaja espacial, igualdad numérica por debajo del número total de jugadores, o unos desajustes defensivos.

Su duración puede estar entre cinco y doce segundos.

Ataque organizado

Son varios los nombres que se utilizan para definir a este ataque “ataque estático”, “ataque posicional”, et c.

Se lleva a cabo en $\frac{1}{2}$ o $\frac{1}{4}$ de campo atacante y se caracteriza por una ocupación del espacio, por una serie de acciones y desplazamientos, los cuales son conocidos con anterioridad, y que se realizan a partir de una situación de igualdad numérica (5 x 5). Es un ataque en el cual previamente están organizados los movimientos de tus jugadores contra la defensa que realiza el equipo contrario (Carnesecca, 1995).

Esta fase, con respecto al tiempo, se va a caracterizar por un ritmo más lento con respecto a las dos anteriores y por la necesidad de una gran sincronización en los movimientos de todos los jugadores, debido al reducido espacio donde se desarrollan las distintas acciones de juego de 10 jugadores.

Olivera (1992, pág. 133) afirma: “Es necesario para el correcto funcionamiento del juego sincronizar todas las acciones ofensivas y defensivas que se efectúen en torno a sus objetivos y en función de la posición del balón, evitando choques, obstrucciones y demás circunstancias negativas que entorpezcan las continuas trayectorias de los jugadores sobre un espacio reducido, que se hace progresivamente más denso conforme nos acercamos a la meta”.

Comas (1991, pág. 25) con relación al poco espacio, con respecto al número de jugadores, afirma que: “A nivel de equipo es necesario obtener una buena coordinación temporal, un buen timing, para que salgan los sistemas ofensivos”. Dichos ataques representan una duración aproximada entre 12 y 24 segundos máximos que permite el reglamento.

Aunque la duración del ataque va a depender del momento en el que se pueda realizar la acción definitiva, existen algunos sistemas de juego que presentan unas características en cuanto al tiempo. Algunos ejemplos de estos sistemas son:

- Flex: Gimeno (1987, pág. 3) afirma que este sistema: “Es un buen sistema para hacer un ataque con control del tiempo de juego, ya que siempre existe continuidad en todas sus acciones”.
- Cuatro esquinas: Su característica más representativa hace mención al tiempo. Es un sistema cuyo objetivo es que transcurra el tiempo, sin intención de conseguir canasta.

Díaz-Miguel (1985, pág. 27) sobre el sistema “cuatro esquinas” afirma: “Consiste en colocar a cuatro hombres, uno en cada esquina del ataque, para obligar a salir de una zona a un rival o aguantar el balón cuando se va ganando. El playmaker, o base, estaba en el centro de los cuatro, con lo que era muy difícil perder el balón”.

El porcentaje de las distintas fases va a ser uno de los elementos que represente el tiempo colectivo de un equipo en un partido.

Pablo Casado (1993) señala una referencia sobre el porcentaje que a su criterio debe representar cada fase en el ataque de un equipo:

- Ataque posicional 35%
- Transición 35%
- Contraataque 25%

4. El tiempo en el desplazamiento del balón entre jugadores en baloncesto

Al igual que los jugadores y que los equipos, los elementos técnicos y sus variantes de ejecución, con los que se lleva a cabo los desplazamientos del balón, van a representar distintos valores con respecto al tiempo y a los conceptos asociados al mismo.

Gayoso (1983) resalta que las conducciones del balón (en el caso del baloncesto representadas por el bote), suponen un bajo ritmo de ejecución, en relación con los pases, los cuales son sinónimos de rapidez en los ritmos de juego.

En este sentido, Terreros (1993) afirma que la importancia del pase radica en la rapidez con que se desplaza el balón sobre el campo. Nos permite situar el balón en cualquier lugar y, en momentos, es el único medio para hacerlo.

A partir de estas características se encuentran diferentes concepciones o estilos sobre los elementos técnicos a utilizar en el desplazamiento del balón. Pardo (1997) señala que hay que reducir el bote al mínimo posible, con el fin de aumentar la velocidad de avance del balón.

Hablando de lo interesante que es cambiar el balón de lado, Comas (1991, pág. 35), afirma que: “No todas las posibilidades cumplen de forma correcta el objetivo perseguido. Cambiar el balón mediante el bote es poco eficaz porque es muy lento”.

4.1. Desplazamiento del balón entre dos jugadores: Tiempo de pase

El pase, además de presentar unas características diferentes, en cuanto al tiempo, con respecto al bote, va a presentar unas características temporales diferenciales entre los diferentes tipos de pases.

Los pases, que describen trayectorias parabólicas, van a representar un tiempo de pase más lento que los pases que describan trayectorias rectas, los cuales representarán un tiempo de pase más rápido.

La utilización de un tipo de pase u otro va a depender de las circunstancias que rodean tanto al pasador como al receptor.

Laso (1999, pág. 22), en este sentido, afirma que: “En la carrera de un jugador ningún pase es igual a otro, pues los componentes de fuerza, oportunidad, precisión, etc. siempre van acompañados de la colaboración de un compañero”.

Junto a las circunstancias de los jugadores inmersos en el pase, otro factor a tener en cuenta en la elección de un tipo de pase u otro son las características temporales del jugador. Así las posibilidades de recepción pueden ser diferentes entre un jugador grande y otro pequeño.

Hablando de como dar el balón al poste o jugador grande, Monsalve (1995, pág. 30) afirma que: “Si damos el pase picado, el hombre alto tendrá más tiempo de ver llegar el balón”.

Messina (1990, pág. 16) destaca la capacidad de mover rápido el balón como una de las características de los buenos jugadores: “Los mejores jugadores son aquellos que además de saber jugar sin balón, cuando llegan a controlarlo no lo aguantan mucho tiempo en el caso de que no puedan tirar o jugar 1c1 en penetración”.

Ahora bien, el movimiento rápido en la realización del pase no es suficiente, sino que esta referencia temporal tiene que ir acompañada de unas referencias espaciales, como que el balón vaya de un lado a otro, intercambie zonas exteriores e interiores, etc.

Interesa que el balón cambie de jugador de forma rápida, pero coherente en cuanto al uso del espacio.

5. BIBLIOGRAFIA

- CARNESECCA, L. (1995) Atacando zona/press. Clinic Nº 29, (32-34). A.E.E.B, Madrid.
- CASADO, P. (1991) El tiro de 6'25. Cuadernos del entrenador Nº 7, (11-13). Empresa de servicios y gestión, Sevilla.
- CASADO, P. (1993) La transición. III Clinic Winston. Federación madrileña de baloncesto.
- CASALINI, F. (1991) Contraataque primario y secundario. Cuadernos del entrenador Nº 6, (3-6). Empresa de servicio y gestión, Sevilla.
- COMAS, M. (1991) Ataque I. Construcción de un ataque. (Mi baloncesto). Gymnos, Madrid.
- GAYOSO, F. (1983) Fundamentos de táctica deportiva. INEF, Madrid.
- HERNÁNDEZ, J. (1988) Baloncesto, iniciación y entrenamiento. Paidotribo, Barcelona.
- DÍAZ-MIGUEL, A. (1985) El contraataque y el basket-control. Mi baloncesto Nº 2, (26-27). Soma. S.A, Madrid.
- DÍAZ-MIGUEL, A. (1987) Fundamentos ofensivos. Cuadernos técnicos Nº 25, (25-26). F.E.B, Madrid.
- GIMENO, A. (1987) Ataque contra defensa individual (flex). Cuadernos técnicos. Nº23, (3-7). F.E.B, Madrid.
- GONZÁLEZ, J.J. Y COL. (1995) Modelo de análisis de los deportes colectivos basado en el rendimiento en competición. Infocoes, Vol. I, Nº 0, (21-40). C.O.E, Madrid.
- LASO, P. (1999) El tiempo en el baloncesto. Clinic Nº 44, (22). A.E.E.B, Madrid.
- MESSINA, E. (1989) Construimos un ataque eficiente. Clinic Nº 5, (20-21). A.E.E.B, Madrid.
- MESSINA, E. (1990) Ejercicios de 1c1. Clinic Nº 8, (16-18). A.E.E.B, Madrid.
- NAVARRO, V. Y JIMENEZ, F. (1999) Un modelo estructural-funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (y II). Revista de educación física, Nº 73, (5-13).
- OLIVERA, J. (1992) 1250 ejercicios y juegos en baloncesto. Volumen (I). Paidotribo, Barcelona.
- PARDO, A. (1997) Ataques rápidos. El contraataque. 1º Encuentro de entrenadores de base de Madrid. AMMEB, Madrid.

PERTERSON, L. (1994) La transición en el baloncesto. Clinic N° 25, (16-19). A.E.E.B, Madrid.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA DE LA LENGUA. (1992) Diccionario de la lengua española. Tomo I, II. Vigésima primera edición. Madrid.

TERREROS, J.M. (1993) Aspectos básicos a enseñar. Apuntes no publicados.

THOLOZAN, M. (1991). Basketball. Amphora. S.A, París.

TUBBS. B. (1990) El running game de los Sooner. Clinic N° 10, (5-11). A.E.E.B, Madrid.

SAINZ, M. (1993) El contraataque. III Clinic Winston. Federación madrileña de baloncesto.