

EL CAMBIO DEFENSIVO COMO SOLUCIÓN TÁCTICA.

Cuando preparamos el plan de partido, siempre tratamos de encontrar los emparejamientos correctos para nuestros jugadores. Buscamos evitar desventajas y tratamos de emparejar a nuestros jugadores con otros de características similares buscando no tener desventajas defensivas. Emparejamos al mejor anotador de perímetro del equipo contrario con nuestro mejor defensor exterior, o al mejor jugador de 1x1 en el poste bajo del otro equipo con el jugador interior de nuestro equipo que pensamos mejor puede defender esa virtud de nuestro oponente.

En ocasiones el cambio defensivo durante el transcurso de un partido, puede resultar una variable táctica determinante para llevarnos la victoria. A veces aparecen problemas defensivos donde LOS CAMBIOS pueden sorprender al contrario y ser la solución a nuestros problemas defensivos.

En mi opinión, debemos practicar los cambios como parte de nuestro sistema defensivo. Ayudan a entender la defensa de 1x1, evitando que alguien quede solo. También a mantener la atención defensiva, consigue que el equipo se comunique mejor, trabaje conectado y facilita que nuestros jugadores se ayuden y colaboren entre sí cuando el equipo encuentra un punto débil. Cuando el equipo es más vulnerable, se mantiene alerta para protegerse de las desventajas o desajustes provocados al cambiar (el miss-match).

A veces el **cambio** puede utilizarse como un recurso de forma puntual, pero en otras ocasiones, el cambio puede adoptarse como filosofía defensiva y usarse de forma sistemática.

No se trata de cambiar por cambiar, pero sí es bueno encontrar razones para hacerlo:

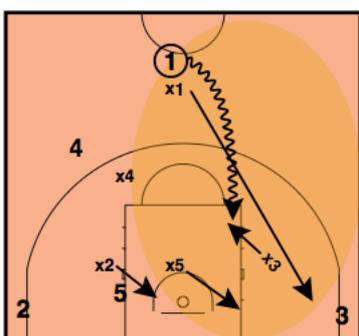
- Para resolver una desventaja.
- Para negar el momento calve o el objetivo de una jugada o de un sistema del contrario.
- Para desactivar a la estrella del equipo contrario.
- Para evitar la defensa de una situación ofensiva que suele crear problemas a mi equipo con frecuencia.
- Cuando al ataque le quedan pocos segundos y no queremos dejar a nadie sin defensor delante.

1.- SALTAR Y CAMBIAR en medio campo.

El hombre con balón juega 1x1 y penetra a la canasta contra nuestro defensor y consigue batirlo de forma directa, de tal forma que el defensor no tiene opción ni campo suficiente para recuperar a su hombre y colocarse delante del penetrador.

Nuestra defensa de equipo reacciona cambiando con el hombre de perímetro más próximo (da la primera ayuda) saltando al camino del penetrador y evitando la bandeja. Obliga esto al hombre que ha sido batido a reaccionar cambiando de hombre y cogiendo al atacante abandonado desde el perímetro.

Saltar a parar la penetración y **cambiar** el hombre



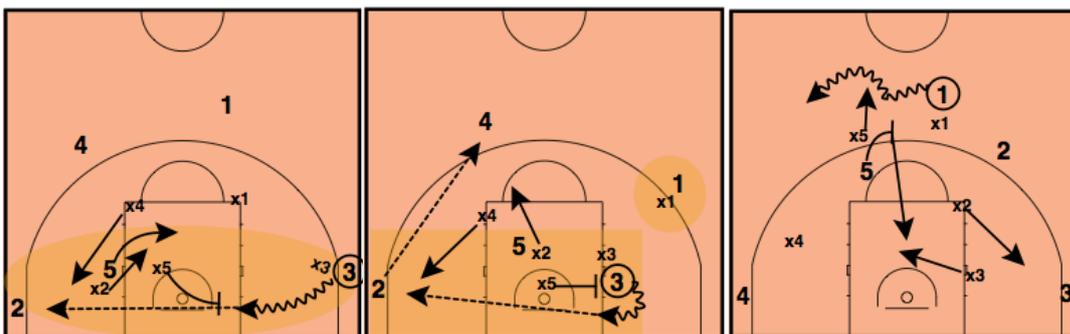
2.- Cambio DESDE EL LADO DÉBIL Y ROTACIÓN.

El ataque toma ventaja (con una penetración desde el perímetro o desde el poste bajo o con un pick & roll) de forma hay que reajustar el desequilibrio creado por el ataque para evitar la canasta.

La primera ayuda en este caso la damos con un hombre interior y no desde el perímetro como en el caso anterior.

La segunda ayuda protege el doblaje interior (ayudando al primer hombre que ayuda).

El hombre que queda en el lado débil y más alejado del balón debe ser capaz de reaccionar y salir el primero al pase. **Rotación** entre hombres de perímetro.

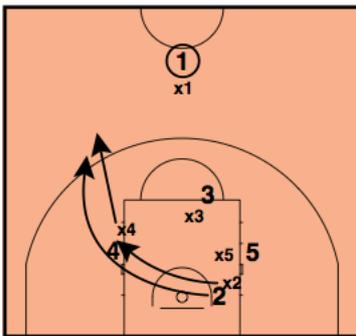


3.- En BLOQUEOS INDIRECTOS.

3a.- Cambio en las salidas de bloqueos para tiradores. Normalmente es entre jugador interior y jugador exterior.

Cuando reconocemos tener una desventaja defendiendo las salidas de los bloqueos para tiradores.

Nuestra defensa decide en este caso cambiar en todas las salidas bloqueadas cuando el tirador salga sobre el bloqueo del pivot. A veces para mitigar la desventaja de un cambio con el 5, sólo decidimos **cambiar cuando el tirador sale sobre el bloqueo del 4, negando su recepción** y tratando así de evitar el tiro del mejor tirador del equipo contrario. En la doble opción de salida por línea de fondo trataremos de orientarlo para que salga por el lado del 4 así poder cambiar sin necesidad de sacar a nuestro 5 al perímetro contra el tirador.



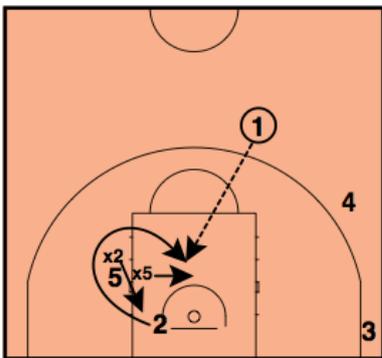
Ahora tendremos que resolver la desventaja que se genera al cambiar entre un grande y un pequeño.

A veces buscando mecanismos de 2x1 para proteger la desventaja generada en el Poste Bajo con un hombre pequeño que se queda con un hombre más grande o a veces al contrario, protegiendo al grande que tiene que protegerse en el perímetro de un hombre más rápido que él y que tira de fuera.

Si seguimos hablando de bloqueos indirectos podemos usar el cambio como solución también ciertas en situaciones específicas como los rizos (curl).

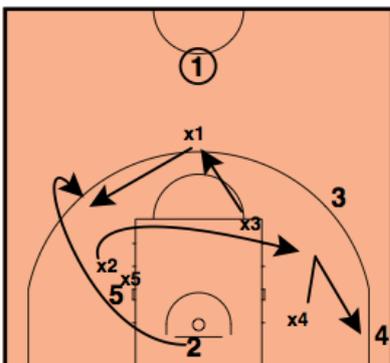
3b.- Cambio contra un rizo profundo (DEEP CURL).

Entre grande y pequeño consiguiendo así que el atacante que riza se enfrente cerca de canasta contra nuestro grande que juega en su terreno. La desventaja está ahora en nuestro hombre mas pequeño, debemos solventarla luchando/empujando al grande para sacar al hombre más grande que él por detrás de la línea del tablero y evitar así el rebote ofensivo de su hombre grande.



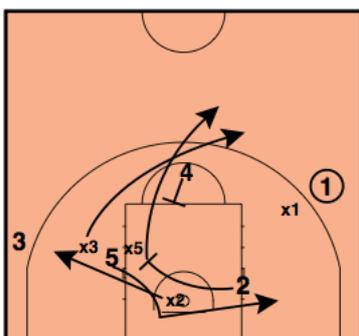
3c.- Cambio contra un rizo más largo (WIDE CURL).

Llegar a alargar la ayuda que de el hombre que defiende al atacante situado en la punta, de tal forma que se llegue al cambio entre exteriores, tal y como aparece dibujado en la siguiente imagen.



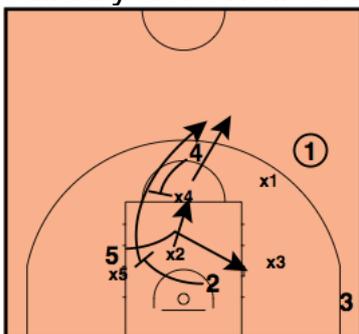
3d.- Cambio ENTRE PEQUEÑOS EN SCREEN THE SCREENER

Situación de bloqueo de pequeño a grande por línea de fondo. Podemos ayudar al grande con el defensor del jugador exterior X2, dando un BUMP largo, sin importar demasiado perder al atacante de perímetro (2). Seguramente 2 saldrá arriba a tirar sobre otro bloqueo (screen the screener o el que bloquea es bloqueado). Ofensivamente se pretende que el defensor del tirador tenga que ocuparse de ayudar o chocar con el grande y así se libere de su hombre para salir a tirar. A esta acción defensiva del pequeño que se le llama DAR BUMP y pretende desviar al grande metiéndose en su trayectoria hacia el Poste Bajo o retrasar su movimiento para que su defensor pueda recuperarse del bloqueo recibido). Nosotros daremos bump largo (con X2 para ayudar a X5) y cambiaremos con el defensor del hombre que permanece en la esquina, (X3) anticipando al tirador.



3e.- Cambio ENTRE PEQUEÑO Y GRANDE EN SCREEN THE SCREENER

Situación de bloqueo de pequeño a grande por línea de fondo. Daremos BUMP de igual forma que en el caso anterior, pero cambiaremos en este caso con X4, el defensor del último bloqueador que bloquea en la punta. Anticipar al tirador que saldrá con ventaja tras el bump de X2, para evitar su recepción en la salida y así evitar el tiro en la salida de bloqueo.



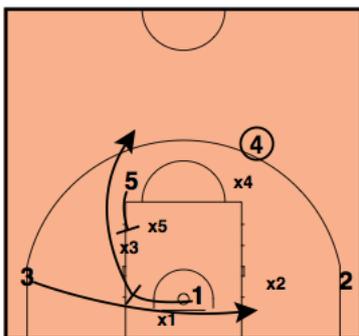
4.- Cambio ENTRE JUGADORES DE CARACTERÍSTICAS SIMILARES.

Podemos cambiar entre jugadores de similares características para mejorar nuestra agresividad, con la intención de anticipar o negar el objetivo del sistema que juega el otro equipo.

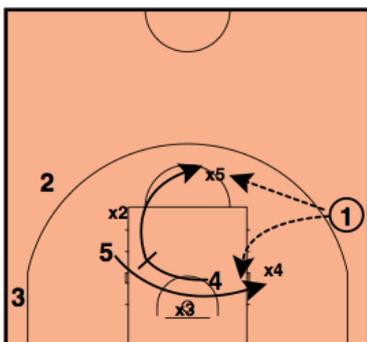
Si los jugadores del otro equipo se bloquean entre ellos o si se mueven uno cerca del otro.

Por ejemplo

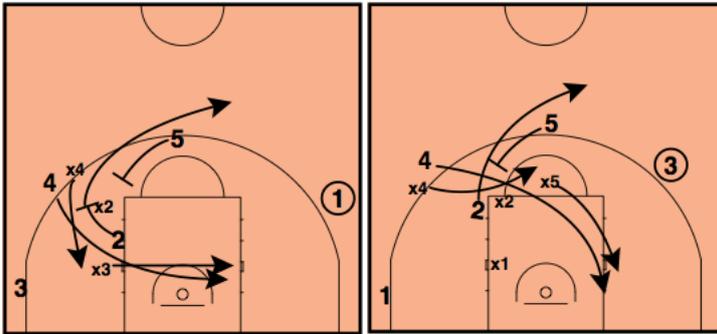
4a.- FLEX.- Cuando se produce un bloqueo entre exteriores, orientando y cambiando entre ellos. El jugador entre X1 y X3 que sale hacia arriba, lo coge siempre X3 en el dibujo, sea quien sea de los dos atacantes quien salga hacia arriba. Los dos defensores pueden anticipar a sus pares.



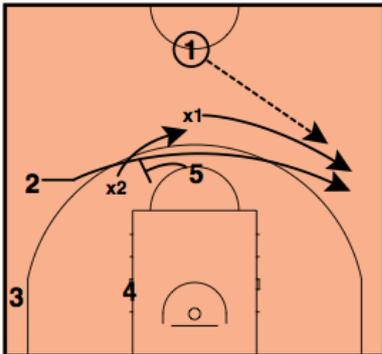
4b.- BOX TO BOX.- Cuando el bloqueo se produce entre dos pivots en línea de fondo. Cambiar para anticipar el pase interior y no permitir la recepción.



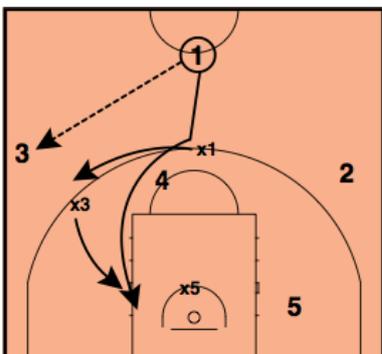
4c.- SHUFLE.- Orientar al atacante que corta a hacerlo por abajo o por arriba, según convenga para buscar un cambio ventajoso. Mandarlo abajo si quiero cambiar con la esquina X3 (dibujo 1) o mandarlo arriba si quiero cambiarlo con el defensor del Poste Alto X5 (dibujo 2).



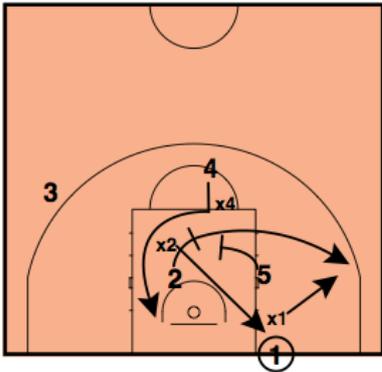
4d.- CORTE de LADO a LADO.- Aprovechar que X1 y X2 pasan cerca uno del otro para cambiar de hombre, siempre que lo consideremos ventajoso.



4e.- CORTE UCLA. No es un cambio fácil, ni muy usual, pero con el cambio se contrarresta con nuestro X3 la ventaja que el base atacante tiene en el Poste Bajo, sobre el nuestro más pequeño.



En el saque de fondo, cambiando entre X1 y X2. Ayudar con X2 para evitar la recepción del 4 que recibe un bloqueo ciego del 2. Al ayudar con X2, el hombre al que defiende (2) saldrá con ventaja, que debe anticipar el hombre que defiende al sacador (X1) y cambiar de hombre (X2 se queda contra el sacador 1).



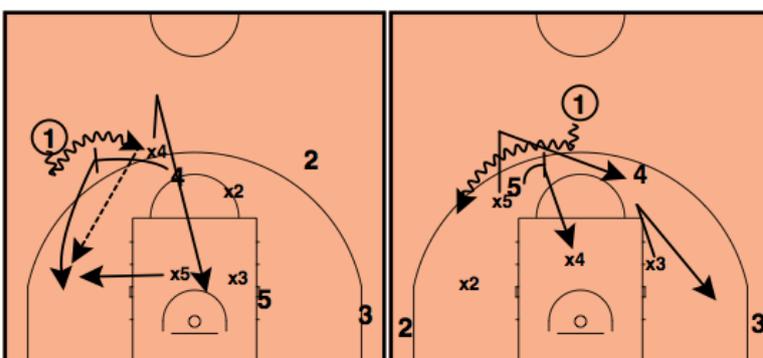
6.- Cambio en el PICK & ROLL.

Podemos usar los cambios para cambiar entre 4 y 5 (cambio 45)
 Podemos cambiar un pequeño y un grande
 Podemos cambiar entre tres jugadores para evitar las desventajas que provocan los cambios entre jugadores de distinto rol.

6a.- P&R LATERAL y P&R DOBLE ALTO (cambio 45)

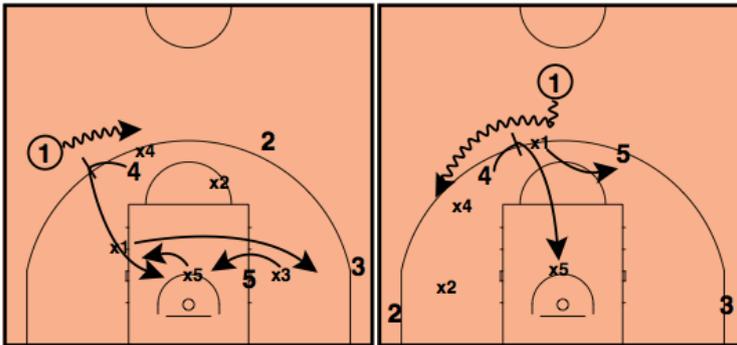
El hombre grande que no está implicado directamente en la defensa del P&R coge al pivot que continúa y el que salta a parar el balón, recupera al hombre que abandona el otro pivot.

En el Pick & Roll lateral, en el P&R doble alto o en el P&R central.



6b.- P&R cuando el bloqueo lo pone el 4 y cambio entre 3 jugadores.

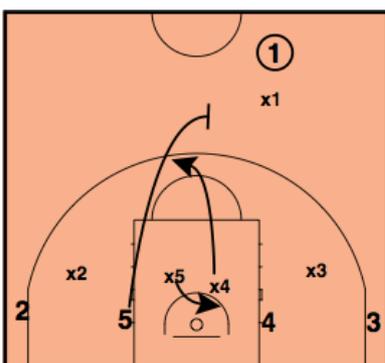
Si el 4 no es un gran jugador cerca de canasta y su tendencia es abrirse después de bloquear (Pick & Pop), se puede decidir que el cambio entre los dos jugadores involucrados directamente en el P/R es una buena solución defensiva para evitar dejar solo por un momento a un pivot que tira bien de 3 puntos. Si juega bien dentro, se puede optar por el cambio entre tres jugadores o más como en el primer dibujo.



6c.- P&R cuando el bloqueo se produce llegando al final de la posesión de 24 segundos.

Aunque sea el 5 quien coloca el bloqueo si este se produce cercano al final de la posesión. Por ejemplo si el P&R es por debajo de 8-6 segundos, donde al ataque le cueste organizarse para encontrar tiempo para castigar la ventaja presionado por el final de posesión. El cambio puede ser bueno incluso si la desventaja que se produce al cambiar es muy grande, entre 1 y 5 por ejemplo.

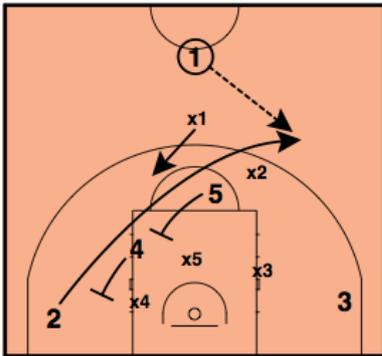
Alguna otra situación especial que favorezca el cambio en el P&R central puede ser esta del dibujo, donde X4 y X5 cambian antes del P&R para que sea X4 quien sujete el miss-match exterior y no sea 5 quien tenga que salir tan lejos a defender a un exterior que juega en su terreno.



7.- Pasar de una DEFENSA INDIVIDUAL a DEFENSA en ZONA

7a.- Cambiar a zona **cuando el ataque da el primer pase** de su sistema para atacar contra zona.

7b.- Cuando detectamos algún **sistema del rival** que inicia su ataque de forma propicia para cambiar a zona sin demasiados problemas y está identificado.



7c.- Cambiar a zona cuando da tiempo a hacerlo **en saques de banda o fondo** porque el ataque está parado.

7d.- Cuando después de un **miss-match** que el ataque quiere atacar desde el perímetro con su pequeño contra nuestro grande, decidimos pasar a zona y colapsar la pintura para obligar a que el exterior no vea espacio y la pase.

Igualmente para protegernos en un miss-match interior.

7e.- **Para protegernos en alguna situación concreta** que sabemos nos genera muchos problemas a nuestra defensa. Por ejemplo el P&R central directo, que el equipo contrario juega asiduamente y no encontramos solución, pero sabemos el nombre del sistema, cómo lo marcan.

El cambio es un recurso, que unas veces tiene ventajas y otras inconvenientes. Somos nosotros y nuestros jugadores con la práctica quienes debemos entender cuándo y cómo utilizarlos.