

INDICE

	PAG
Introducción.....	11
Ficha técnica.....	15
La motivación.....	19
El estilo de juego y las influencias.....	23
Libertad versus control.....	27
El jugador.....	29
Las rotaciones.....	33
La táctica y el método de trabajo.....	37
La constancia del día a día.....	41
Así se preparan los partidos.....	47
El entrenador como psicólogo.....	51
El ritmo de juego y el ataque.....	55
La defensa: básica para ganar.....	61
El rebote.....	65
Situaciones especiales.....	69
El tiempo muerto.....	73
La comunicación en el equipo.....	77
La relaciones externas.....	83
El basket del futuro.....	87
El papel del entrenador.....	91

EL BASKET DEL FUTURO

"Retrasaría algo la línea de tres puntos aunque no tanto como en la NBA"

¿Cómo ves al jugador de las próximas décadas? ¿Qué evolución puede tener?

Cada vez más la polivalencia va a ser fundamental. El jugador del futuro va a ser más un uno-dos que un 'uno' o un 'dos' a secas. Siempre habrá jugadores que serán 'unos' puros o 'cincos' puros pero el futuro va hacia jugadores que intercambian posiciones y que son capaces de hacer muchas cosas diferentes. También serán jugadores cada vez mejores, más capaces de hacer cosas físicas y más dotados técnicamente cada año que pasa.

¿Qué evolución puede sufrir el Reglamento en el futuro?

Fuera de la NBA tenemos la ventaja de que siempre tenemos un referente presente. Todos los cambios que se han hecho ahí han sido consensuados entre mucha gente, con los entrenadores siempre presentes en ese debate. Eso no ha pasado en Europa, donde los únicos que han influido en los cambios en el reglamento han sido los árbitros o los ex árbitros. Eso está cambiando algo y cada vez más nos acercamos a la NBA. Aquí en Europa los entrenadores tienen mucho que decir y no lo digo porque yo lo sea sino porque el entrenador es el que va a gastar más tiempo en la táctica del juego. Por eso son los que mejor conocen qué se puede hacer para que eso no suceda o para poner barreras a algo. En Estados Unidos la defensa ilegal, por ejemplo, se hizo para preservar un tipo de juego que se estaba perdiendo porque todas las defensas estaban colapsando

demasiado la zona de la canasta. Hay cosas que han sido sensacionales, grandes aciertos, como por ejemplo la línea de tres puntos, que ha generado más espacios, o los 24 segundos, que han generado un juego más rápido. Son cosas que han revolucionado el juego. Luego, cosas más pequeñas también han incidido en algo y han sido positivas para el juego. Por ejemplo, la Euroliga y la ACB han instaurado el círculo debajo de la canasta que se usa en la NBA para que en esa zona no se coloquen jugadores a forzar la falta de ataque. Es una norma buenísima que viene de la NBA, donde hace unos cuantos años que la tienen. No puede ser que un jugador que no quiere defender renuncie a ir al tapón para ver si, a la que le tocan un poco, puede sacar una falta que evita la canasta y carga con una personal al jugador que iba a anotar. Dentro de los 24 segundos, una situación colateral que me parece interesantísima fue cuando se cambió la norma, hace dos temporadas, para que el balón tuviera que salir de la mano, en vez de que tuviera que tocar el aro antes de sonar la bocina. Parece menos importante pero es que en realidad tienes que tirar prácticamente con 22 segundos. Estos cambios pequeños son interesantes pero no revolucionarios como la línea de tres puntos o los 24 segundos. Algún día habrá que reabrir el debate de la distancia de la línea de tres puntos. Alejarla puede ser positivo pero hacerlo mucho puede ser negativo porque como bajen mucho los porcentajes las defensas podrían volver a cerrarse y podría dejar de haber espacios. Alejarla un poco, de todos modos, puede ser bueno porque ampliaría un poco los espacios. Los defensores tendrían que salir un poco más. Algo sí que la retrasaría aunque no tanto como la NBA.

¿Hasta qué punto las nuevas tecnologías van ser de gran ayuda a los entrenadores?

Cada vez más y es imparable. Si en la sociedad cada vez hay más medios de ese tipo es lógico que se aplique al baloncesto. Otra cosa es si eso se va a aplicar

correcta o incorrectamente. Porque un exceso de análisis del juego y el rival también provoca menos anotación. Tantos entrenadores en un 'staff' técnico pensando en lo que está haciendo el rival y estudiándolo en tiempo real lo que lleva es a que pase lo de las finales de la NBA, que para meter dos puntos cualquier equipo lo pasa fatal. Hay un montón de entrenadores pendientes de las estadísticas y los vídeos. Es a lo que se tiende aunque un poco en detrimento de la anotación y el espectáculo.

¿Has usado recientemente alguna herramienta tecnológica interesante?

Compramos un software de vídeo la temporada pasada que sirve para editar partidos nuestros o de los rivales y que está muy bien. Permite dar una información más clara y directa al jugador bien sea de partidos nuestros o del oponente. Es más práctico, más rápido y fácil hacerlo que con otros medios como los dos vídeos que se usaban anteriormente. Además, lo puedes hacer en cualquier sitio y a nosotros, al tener viajes largos, nos resulta muy práctico hacerlo en los aviones. Así, al llegar a Las Palmas de un desplazamiento, tenemos hecho el montaje que nos interesa. Dicen que en la NBA hay equipos que llegan al vestuario y tienen el montaje hecho de lo que ha pasado en la media parte. A eso no hemos llegado todavía pero es cuestión de tiempo.