

Básquetbol

Glosario de términos específicos

Posiciones en la cancha

Base (1) / Armador / Conductor: (en inglés, *play maker*) Organizador de juego, encargado de trasladar el balón a la zona de ataque y ordenar las ofensivas. Traslada la pelota hacia el campo contrario, decide y comunica a sus compañeros a través de señales visuales o verbales las jugadas que pretende que el equipo realice. Es el mejor pasador y dribleador del equipo. Es el primero en regresar a la defensa (equilibrio defensivo). Generalmente es el más bajo de estatura. En Argentina, Facundo Campazzo, Pepe Sánchez, Pablo Prigioni. En la NBA, Magic Johnson, Stephen Curry, Chris Paul.

Escolta (2) / Ayuda base: (en inglés, *pointer guard*) Jugador de perímetro, con manejo del balón para ayudar a trasladar el balón y llevar la base por momentos, generalmente veloz y con buena capacidad ofensiva. En Argentina, Emanuel Ginóbili, *Pichi* Campana, Juan Espil. En la NBA, Michael Jordan, Kobe Bryant, James Harden.

Alero (3) / Ala: (en inglés, *forward o small forward*) El más alto de los jugadores del perímetro, con aptitudes también para moverse cerca del canasto. Eventualmente puede desempeñarse como interno. Es el tercer hombre a la hora de ayudar para el rebote y también el tercero a la hora de correr el ataque rápido. En Argentina, Andrés Nocioni, Walter Herrmann, Gabriel Deck. En la NBA, LeBron James, Kevin Durant, Larry Bird.

Ala-pivote (4) / Ala-centro / Ala fuerte: (en inglés, *power forward*) Jugador interior con versatilidad para salir al perímetro a partir de su lanzamiento externo y de su técnica individual. No sólo juega de espaldas al cesto, también puede eventualmente hacerlo de frente. Algunos son excelentes tiradores de 3 puntos. Rebotea en ambos tableros. En Argentina, Rubén Wolkowyski, Hernán Montenegro, Luis Scola. En la NBA, LaMarcus Aldridge, Tim Duncan, Karl Malone.

Pivote (5) / Centro: (en inglés, *center*) El jugador más grande en cancha, aquel que en ataque se mueve casi exclusivamente de espaldas al canasto e intimida con su talla en defensa. En Argentina, Fabricio Oberto, Finito Ghermann, Jorge González. En la NBA, DeMarcus Cousins, Shaquille O'Neal, Kareem Abdul-Jabbar.

Sexto hombre: Generalmente es el primer sustituto que ingresa al juego, o bien el reemplazante (suplente) que aporta más al equipo.

Elementos del campo de juego

Aro: Lugar por donde debe introducirse la pelota para la conversión de tantos. Se encuentra a 3,05 metros. El aro posee 0,45 metros de diámetro interno.

Red: Debe estar confeccionada de cuerda blanca y tiene la función de retardar el paso de la pelota cada vez que se convierte un gol. Para que éste sea válido, la pelota no sólo debe atravesar el aro, sino también la red. Deben tener entre 40 cms y 45 cms de largo.

Canasto: Conjunto que forman el aro y la red.

Tablero: Rectángulo de acrílico en el que se encuentra el aro. Mide 1,80 de base y 1,05 metros de alto.

Jirafa: Estructura que sirve de soporte al aro y al tablero.

Zona pintada: Es el área en forma de rectángulo formada por la línea final, la línea de tiros libres y las líneas que las unen. Ningún jugador ofensivo puede permanecer en ella más de tres segundos sacando ventaja de su posición.

Bocha: Es el semicírculo unido al área de 3 segundos por la línea de tiros libres.

Llave: La conforman la zona pintada y la bocha.

Zona de defensa: Es la media cancha correspondiente al cesto que se defiende.

Zona de ataque: Es la media cancha correspondiente al cesto que se ataca.

6,75: Distancia en metros a la que se ubica la línea de tres puntos en el básquet internacional (en el ámbito de la FIBA). En la NBA, se ubica a 7,24. Todo lanzamiento ejecutado desde más allá de esta distancia tiene un valor de tres puntos en caso de ser convertido, contra los dos que valen aquellos que son convertidos desde más cerca.

Poste: Lugar específico del campo de juego cercano a la zona pintada en donde se mueven los pivotes. *Jugar al poste* es pararse de espaldas al aro, casi contra la línea de la zona pintada y ganar un espacio ahí.

Poste bajo: Zona del poste más cercana al aro. Lugar específico de los pivotes.

Poste alto: Zona del poste más cercana a la línea de tiros libres. Lugar específico de los ala-pivotes.

Perímetro: Se llama así al sector del campo cercano a la línea de tres puntos.

Acciones de juego

Lanzamiento: Es un movimiento hacia arriba y adelante en dirección al cesto, con la pelota y generalmente en una mano, que realizan los jugadores con el propósito de convertir goles.

Bandeja: Acción en la que un jugador deposita con una mano la pelota junto al canasto, luego de penetrar hacia el aro.

Volcada: (en España, *Mate*) Acción en la que un jugador introduce la pelota en el aro con una o ambas manos, llevándola de arriba hacia abajo.

Alley-oop: Es el gol que convierte un jugador recibiendo la pelota en el aire por sobre el nivel del aro (alley) y “volcándola”, aprovechando el impulso del salto (oop).

Palmeo (también *Palmoteo* o *Cacheteo*): Acción en la que un jugador no toma la pelota: sólo la toca desviándola hacia al aro luego de un intento fallido de un compañero (o de uno fallado por él mismo). Además de lanzamiento, se trata de un rebote ofensivo.

Tiro en suspensión (en inglés *Jump-shot*): Lanzamiento de frente al aro que el jugador realiza despegándose del piso, y desprendiéndose del balón en el punto máximo de su salto.

Tirar con tablero: Lanzar de manera que la pelota contacte con el tablero antes de introducirse en el canasto o aro.

Gancho: Lanzamiento en el que la pelota se lanza por sobre la cabeza y con el brazo subiendo de abajo hacia arriba, mientras todo el cuerpo protege la pelota del defensor.

Semigancho: Lanzamiento en el que primero se pone la pelota sobre la cabeza y recién después se produce la ejecución. A diferencia del gancho, el semigancho es un lanzamiento que se produce en dos tiempos. El gancho se realiza en una sola acción continuada.

Driblear: Es la acción de botar o picar la pelota.

Finta: Amague de un jugador (con o sin pelota) con la finalidad de burlar a su marcador.

Corte: Movimiento sin pelota de un jugador atacante, tanto para buscar un pase o para arrastrar marcar tras de sí.

Penetración: Movimiento vertical de un jugador con pelota hacia el aro, con la intención de convertir puntos o, en todo caso, de juntar defensores para descargar el balón hacia los compañeros libres.

Uno contra uno: Acción de juego en la que un atacante con pelota enfrenta a un defensor sin ayudas defensivas de sus compañeros. Con el mismo criterio se habla de *dos contra dos* o de *tres contra tres*.

Ataque fijo (o *ataque estático*): Ofensiva en la cual se trabaja una vez que la defensa ya ha regresado a su zona defensiva. De esta manera, el juego se torna de *cinco contra cinco* en la mitad de la cancha. Los equipos que privilegian esta forma de atacar pueden tener jugadores no muy rápidos, pero que suelen ser buenos pasadores.

Juego de control: Estrategia ofensiva que privilegia el ataque fijo, buscando posesiones que se prolonguen en un tiempo cercano al límite permitido por el reloj.

Ataque rápido (también *Contraataque* o *Contragolpe*): Ofensiva que se ejecuta antes que la defensa ocupe su posición. El objetivo es conseguir tantos en el menor tiempo posible.

Transición: Pasaje de ataque a defensa (*transición defensiva*) o viceversa (*transición ofensiva*).

Cortina (también llamada bloqueo o pantalla, en inglés *Pick*): Acción por medio de la cual un atacante se posiciona estáticamente cerca de un jugador que está defendiendo a un compañero, con el propósito de bloquearle una salida y favorecer el desmarque del atacante.

Pick and Roll (en castellano *Cortina* y *giro*): La jugada más común del básquetbol moderno. Pick es la cortina, que se le hace a un defensor que marca a un jugador en posesión de la pelota. Luego de instalar la cortina, el jugador gira sobre un pie dando la espalda al defensor cortinado para ir directamente al cesto o para alejarse de la defensa. Crea múltiples situaciones de *juego por parejas* o de *dos contra dos*.

Términos reglamentarios y estadísticos

24 segundos: Tiempo límite que puede durar cada posesión. Cada equipo tiene (luego de obtener la posesión del balón) este tiempo para tomar un lanzamiento al cesto.

8 segundos: Tiempo límite en el que un equipo debe llegar con el balón a la zona de ataque.

5 segundos: I.- Tiempo límite que un jugador o equipo tiene para reponer la pelota desde fuera de la cancha. II.- Tiempo límite que cada jugador posee para ejecutar un lanzamiento libre. III.- Tiempo límite que tiene un jugador para desprenderse de la pelota en el caso de no disponer de dribling y encontrarse estrechamente marcado.

3 segundos: Tiempo límite en el que un atacante puede permanecer dentro de la zona pintada sacando ventaja de su posición.

Bloqueo (en inglés *Box out*): Acción defensiva en la cual el jugador se interpone entre el atacante y el aro, con el objetivo de asegurar una posición favorable para el rebote defensivo.

Tapa (o *Tapón*): Acción defensiva en la que se desvía o interrumpe el lanzamiento de un rival.

Asistencia: Pase a un compañero que culmina en la inmediata conversión de éste.

Rebote (o *Recobre*): Obtener la posesión de la pelota luego de un lanzamiento.

Pérdida: Cuando un jugador o equipo pierde la posesión de la pelota sin haber intentado un lanzamiento.

Recupero (o Robo): Cuando un equipo, a partir de una acción defensiva eficaz, se hace de la posesión de la pelota que estaba en poder del rival sin que éste intente un lanzamiento al cesto.

Falta personal: Es una infracción que comete un jugador contra otro, haciendo contacto físico ilegal.

Falta recibida: Se le asigna a aquel jugador que ha sido víctima de falta personal por parte de un rival.

Falta técnica: Es una inconducta deportiva donde no está involucrado el contacto físico. La pueden cometer los jugadores, el Director Técnico y/o los demás integrantes del banco del equipo.

Falta antideportiva: Falta personal cometida por un jugador que, a juicio de uno de los jueces, no hace un legítimo esfuerzo por jugar la pelota dentro del espíritu e intenciones de las reglas. No necesariamente involucra violencia; se trata de faltas que no tienen que ver con el espíritu del juego.

Falta descalificadora: Cualquier flagrante comportamiento antideportivo de un jugador, sustituto, entrenador, asistente del entrenador, o auxiliar del equipo. Quien la comete, es automáticamente expulsado.

Violación: Acción de un jugador o equipo que contradice las reglas sin que ello sea objeto de falta personal. Ejemplo: caminar, doble dribling, 3 segundos, 5 segundos, 24 segundos.

Caminar: Violación que se comete cuando un jugador mueve el pie de pivote. Se sanciona cuando un jugador en posesión de la pelota mueve los pies, da pasos, salta, etc, en forma antirreglamentaria. Puede producirse antes de realizar un dribling o luego que el jugador al recibir la pelota, pica la misma, y se detiene. Luego de esto sólo puede tirar al aro o pasar la pelota, es decir, no puede caminar, dar pasos, saltar, etc.

Doble dribling: Violación que se comete cuando un jugador vuelve a driblear tras haber interrumpido el dribling anteriormente.

Salto entre dos: Acción que se produce para dar comienzo al juego. El árbitro arroja la pelota al aire por sobre el círculo central, y un jugador de cada equipo salta intentando obtenerla. Antiguamente, se realizaba ante cada pelota detenida (en la NBA, aún se realiza en estas situaciones).

Doble: Se dice del gol de cancha que vale 2 puntos.

Triple: Se dice del gol de cancha que vale 3 puntos (porque es realizado desde detrás de la línea de 6,75).

Simple: Se dice del gol convertido a través de un tiro libre.

Tiro libre: Es el tiro que se realiza a causa de faltas personales o técnicas y cuyo valor es de 1 punto.

Poseción: Es el hecho de tener el control de la pelota por un jugador o equipo. Cada equipo tiene un máximo de 24 segundos de posesión antes de tirar al aro.

Tiempo muerto: Es la interrupción del juego por 60 segundos que se concede a los equipos para su utilización táctica o de otra naturaleza. Son 5, distribuidos en 2 en la primera mitad (1er y 2do cuarto) y 3 en la segunda mitad (3er y 4to cuarto).

Tiempo suplementario: Es el tiempo de 5 minutos que se adiciona al tiempo regular cuando el partido, después de los 40 minutos, termina empatado.

Términos específicos

Cuarto: Es uno de los 4 períodos en que se divide el partido. Dura 10 minutos cada uno. El primer y segundo cuarto corresponden a la Primer Mitad y el tercero y cuarto a la Segunda Mitad.

Doble doble: Se dice que un jugador concretó un doble doble cuando logró una cantidad superior a un dígito en 2 rubros estadísticos distintos. Por ejemplo, rebotes y goles, o asistencias y tapas. Ejemplo, 11 rebotes y 19 puntos.

Triple doble: Se dice que un jugador concretó un triple doble cuando logró una cantidad superior a un dígito en 3 rubros distintos. Ejemplo, 18 puntos, 12 rebotes y 10 robos.

Ir de costa a costa: Tomar la pelota cerca del cesto propio y recorrer toda la cancha dribleando hasta convertir en el aro contrario.

Todo red: Cuando la pelota se introduce en el aro sin tocarlo. Cuando la pelota es introducida en el aro tocando solamente la red.

Defensa zonal: Estrategia defensiva en la cual cada jugador defensor tiene a su cargo un sector del campo de juego.

Defensa individual: Estrategia defensiva en la cual cada jugador defensor tiene a su cargo un jugador atacante.

Defensa combinada: Estrategia defensiva mixta, en la que algunos jugadores marcan en forma individual y otros marcan en forma zonal.

Cajón: Tipo particular de defensa en la cual un defensor tiene una asignación defensiva individual mientras sus cuatro compañeros defienden en zona.

Triángulo y dos: Tipo particular de defensa en la cual dos defensores tienen asignaciones defensivas individuales mientras sus tres compañeros defienden en zona.

Lado fuerte: Mitad transversal de la cancha en la cual se encuentra el balón.

Lado débil: Mitad transversal de la cancha en la cual no se encuentra el balón.

Ayuda defensiva: Acción defensiva por la cual un jugador defensor está atento a reemplazar a un compañero que es superado por un atacante.

Línea de pase: Línea imaginaria que separa a un atacante del balón. Una defensa que trabaja invadiendo las líneas de pase es una defensa agresiva.

Presionar toda la cancha: Activa defensa que tiene el propósito de lograr un error en el equipo rival o darle un mayor ritmo al juego. Muchas veces los equipos atrapan al armador en su propio campo para hacer que él pase el balón. Después que el armador pasa el balón, la defensa no quiere que él lo vuelva a recibir, por eso comenzarán una presión en toda la cancha (en todo el campo de juego). Es una táctica defensiva activa.

Playoffs: Instancia del campeonato después de la serie regular donde se enfrentan equipos clasificados en distintos puestos para determinar su continuidad en el certamen. Se juega al mejor de 3, 5 o 7 partidos.