***Basket tactics: The game***

Basket tactics es un juego de rol de baloncesto. En él los **coach** (nombre que se le da a los que participan de este juego) se enfrentarán en un partido con un único propósito: Derrotar al **coach** rival. Para lograrlo cada competidor deberá crear su plantel, plantear sus estrategias de partido y luego llevarlas a cabo en la cancha.

El terreno de juego tiene dimensiones proporcionales a los de una cancha real de basquetbol (28 metros de largo y 15 metros de ancho) y constará de casillas que equivalen a un metro cuadrado (28 casillas de largo y 15 casillas de ancho). Los aros y las líneas de mitad de cancha, tiros libres y triples estarán ubicadas de forma más proporcional posible a cómo están ubicadas en la vida real.

Las reglas de juego están inspiradas en las reglas reales del deporte por lo que las que no estén especificadas de forma distinta en este manual serán iguales a las de básquetbol FIBA.

***La creación de jugadores***

Antes de comenzar el partido los **coach** tendrán que disponer de sus equipos. Para eso tienen una cantidad limitada de **puntos de habilidad** a distribuir entre sus 5 jugadores y en sus **habilidades**/**cualidades físicas**. (dependiendo de la dificultad elegida).

***Las habilidades y aspectos físicos de los jugadores son:***

**-*Altura***.

**-*Peso***.

**-*Capacidad atlética***.

**-*Defensa perimetral***: Afectado por *capacidad atlética*, *peso*(negativamente), *altura* y funcionan afectando sobre las *capacidades ofensivas* de los rivales.

**-*Defensa interna***: Afectado por *capacidad atlética*, *peso* y *altura* y funcionan afectando sobre las *capacidades ofensivas* de los rivales.

**-*Capacidad reboteadora***: Afectado por *capacidad atlética*, *peso* y *altura*. Se usa para calcular las posibilidades de capturar un rebote.

**-*Anotación exterior***: Afectado por *altura*, *peso*(negativamente) y *capacidad atlética* y se usa para calcular la posibilidad de encestar **tiros a distancia** y es el principal parámetro que afecta el cálculo de los **tiros de media distancia**.

**-*Anotación interior***: Afectado por *altura*, *peso* y *capacidad atlética*. Se usa para calcular las posibilidades de encestar **tiros cerca del aro** pero también afecta sobre las posibilidades de meter **tiros desde la media distancia**.

**-*Creación de juego***: Se usa para calcular cuestiones relacionadas al **dribbling** y los **pases**.

***El partido***

El partido constará de dos partes, cada una con una duración de **6 minutos** (no reales sino que transcurridos en el juego).

Para iniciar cada **coach** elegirá a quién quiere que realice el salto (tiene más chances de ganarlo el jugador que tenga mayor **altura** y **capacidad atlética**.)

Los demás jugadores se encontrarán dispuestos al azar uno al lado del otro a 2 casillas de la media cancha.

El equipo que gane el salto tendrá en su posesión el balón en manos de cualquier otro de los jugadores que no haya sido el que participó del salto.

El desarrollo del encuentro se dará en los **instantes de juego** los cuales se sucederán hasta que se finalice el período de juego.

***Los instantes de juego y los turnos***

Los ***instantes*** de juego abarcarán un lapso de 0,5 segundos. En cada ***instante***de juego todos los jugadores de cada equipo deben realizar una por lo menos una***acción***. Cada momento que tiene un jugador para realizar la ***acción*** que le corresponde se llama ***turno***.

Los ***turnos*** son “simultáneos”. Es decir que tanto el coach atacante como el defensor deben elegir a un jugador para que realicen la ***acción***que decidan. El coach defensor es el que elije primero.

Entre los jugadores elegidos los ***turnos*** van a ser elegidos por ***iniciativa***. Se compara la capacidad ofensiva del jugador seleccionado por el coach atacante (creación de juego y anotación del sector en el que se encuentra) con la capacidad defensiva del jugador seleccionado por el coach defensor (defensa del sector en el que se encuentra). El que tenga más ***iniciativa*** es el que le corresponde elegir primero la ***acción*** que realiza. Vale la pena recordar que los ***turnos*** son “simultáneos” por lo que los cálculos del resultado de ambas ***acciones*** van a considerarlas a las 2.

***Las acciones***

Las ***acciones*** pueden ser varias e incluso puede haber más de una en cada ***turno***. Existen ***acciones***generales, defensivas y ofensivas. Al comenzar el ***turno*** se calcula cuántos ***puntos de acción*** tiene un jugador en el mismo [un máximo de 3(tres) y un mínimo de 1(uno)] y a continuación el coach puede determinar en cuáles ***acciones***se gastarán.

Existen 3 tipos de ***acción*** en lo que inmediatez del cálculo refiere.

I) *Acciones de implementación inmediata*: El cálculo de su efectividad se lleva a cabo al finalizar el***turno***.

II) *Acciones de implementación supeditada*: Son ***acciones*** que se llevan a cabo luego de que ocurra otra ***acción***.

III) *Acciones de implementación tardía*: El cálculo de estas se lleva a cabo al final del ***instante***.

Se aclarará al costado de cada ***acción***a cuál de estos 3 grupos pertenece.

**Acciones generales**

**-*Moverse***: Lo pueden realizar sólo jugadores que no tienen el balón. Puede llevarse a cabo consumiendo 1 punto de acción yendo hacia las casillas que se encuentran a los lados o consumiendo 1,5 puntos de acción yendo hacia las casillas diagonales. (*Acción de implementación inmediata*).

**Acciones defensivas**

**-*Intentar un robo al portador del balón***: Puede realizarla un jugador que se encuentre en la casilla lateral o diagonal gastando ***1 punto de acción***. (*Acción de implementación inmediata*).

**-*Intentar una intercepción de pase***: Puede realizarla un jugador que se encuentre en la línea de pase por ***1 punto de acción***. (*Acción de implementación inmediata).*

**-*Espera atosigante***: La puede realizar un jugador que se encuentra en la casilla próxima a un atacante (sufre penalizaciones si es en la diagonal). Aumenta las posibilidades de interceptar un pase o robarle el balón al portador del mismo en la próxima ***acción***, así como también reduce las posibilidades de que este convierta un lanzamiento. Su coste es de ***1 punto de acción***. (*Acción de implementación supeditada*).

**-*Espera cautelosa***: Permite que el defensor reaccione a lo que haga el atacante en la próxima ***acción***. Es decir, deja que el atacante realice primero su primera ***acción*** y luego realiza la suya. Esto se puede repetir tantas veces como quiera, pero luego de cada ***acción***que efectúe en respuesta a lo que hace el atacante, vuelve a compararse la iniciativa de ambos y esta vez sufriendo el defensor una penalización de iniciativa. Su coste es de ***0,5 puntos de acción***. (*Acción de implementación supeditada).*

**Acciones ofensivas**

**-*Pase***: Gasta ***0,5 puntos de acción***. (Dependiendo la distancia entre el pasador y el receptor va a ser una acción de implementación inmediata o una acción de implementación supeditada).

**-*Dribbling***: Es la forma que tiene el jugador que tiene el balón para desplazarse por la cancha. Expone en mayor medida el balón ante los defensores y una vez que se inicia y se cierra no se puede volver a iniciar. Su coste puede llevarse a cabo consumiendo ***1 punto de acción*** yendo hacia los lados de la casilla o consumiendo ***1,5 puntos de acción***yendo hacia las casillas diagonales. (*Acción de implementación supeditada).*

**-Esperar sin balón**: Da la posibilidad al jugador de saltar a buscar un pase lo que reduce las posibilidades del defensor de robar la pelota. De no realizar esta ***acción***acercándose al aro, mejora las posibilidades de encestar un tiro al recibir un pase, así como también le otorga ***1 punto de acción*** si es que no efectúa el lanzamiento. Cuesta ***1 puntos de acción***. (*Acción de implementación supeditada).*

**-*Esperar en triple amenaza***: Aumenta las posibilidades del atacante con balón de concretar efectivamente la próxima ***acción***. Su coste es de ***0,5 puntos de acción***. (*Acción de implementación supeditada).*

**-*Tiro***: Su coste es de ***1 punto de acción***. (Si el jugador ya había driblado sufre penalizaciones de efectividad). (*Acción de implementación inmed*i*ata*).

**-*Efectuar una bandeja*:** Esta ***acción*** sólo se puede realizar cerca del aro. El jugador se desplaza hacia el aro (recto o en diagonal) y luego tira. De no haber defensores cerca o ser estos malos al momento de defender cerca del aro, mejora mucho las posibilidades de encestar incluso si el jugador no posee buenas valoraciones de **anotación interior**. (*Acción de implementación supeditada)*.