CONTRA ATAQUE

Para além da questão da ocupação do espaço de forma equilibrada e aberta é muito importante a rapidez do 1º passe, da condução em drible, da corrida dos jogadores sem bola e das decisões nas zonas próximas do cesto.

Por isso o jogador que deve receber o 1º passe – o base – deve procurar cumprir vários procedimentos:

Deve estar pronto para:

1.

- Participar no ressalto defensivo na zona indicada – ou receber o 1º passe dirigindo-se para essa zona e receber em movimento.
- 2. Após a recepção deve:
 - Conduzir o drible pela zona assinalada e ter visão de passe longo – não passar sem sup. numérica.
 - Procurar o máximo de velocidade.
 - Ultrapassar defs.

3.

- Verificar as posições dos comp.
- Não perder superioridade
- Seleccionar a melhor opção

4.

- Atrair adv. para 1x1
- Um drible para ult. defensor
- Eventual necess. de paragem
- Opções meter ou falta
- Não fazer violação ou TO

Os restantes jogadores devem:

- Correr da forma mais rápida possível e atravessar o 1/2c antes do base – 3" para atravessar o 1/2c e 5" para chegar aos 3p;
- Correr com intenção de se posicionarem para proporcionar uma boa opção de finalização;
- Finalizar sem drible ou com o máximo de um;

Organização:

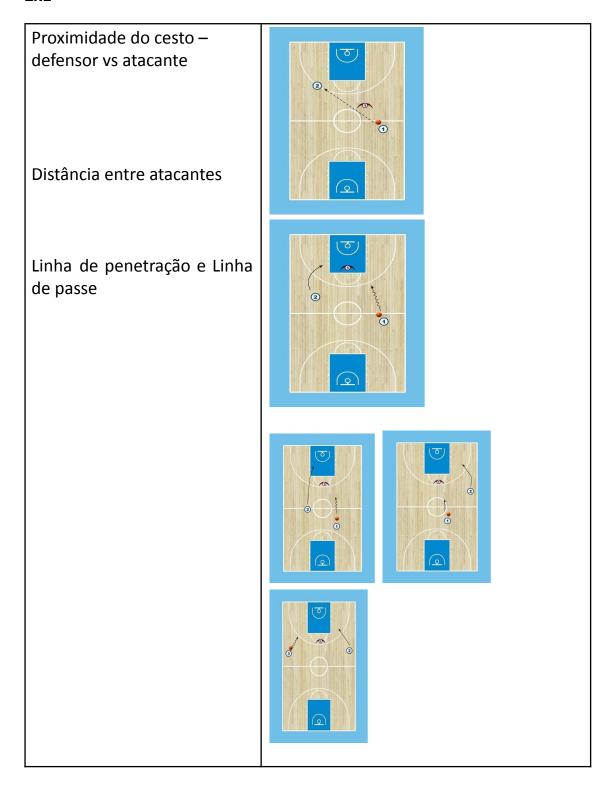
- Só determinar papéis eventualmente mais tarde
- Cesto sofrido Colocar a bola em jogo o mais rapidamente possível pelo jogador que está mais próximo da bola. Passe para o corredor lateral, no prolongamento da LII para o jogador que estiver em melhor condição para o fazer. 2 jogadores mais avançados, após recuperação da bola, ocupam corredores laterais.
- Após ressalto defensivo Se o ressalto é longo e para a zona central
 o jogador que o ganha pode sair em drible. Após um ressalto curto
 ou lateral, procurar uma linha de passe lateral livre. No caso de esta
 não estar fechada, o jog. que esteja no corredor lateral procura
 recepção no meio (ressaltador pode usar o drible para melhorar
 ângulo de passe).
- Pressão ao condutor procurar linha passe Id contrário ou sair em drible para passar ou iniciar o ataque.
- Ao lançamento adv. 2 jogs mais adiantados podem não bloquear* e sair imediatamente nos corredores laterais.
- Extremos no mesmo corredor se os dois estão à frente da bola o mais adiantado corta. Se um está atrasado em relação à bola corta por trás desta e muda de corredor.

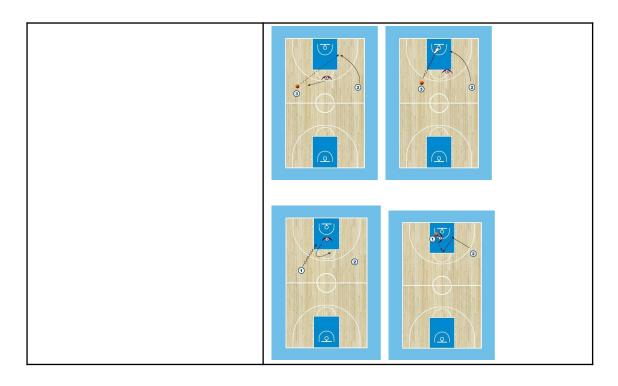
Cesto sofrido;
Ressalto defensivo;
Interceção de um passe;
Recuperação de bola com
o adversário em drible
Finalização

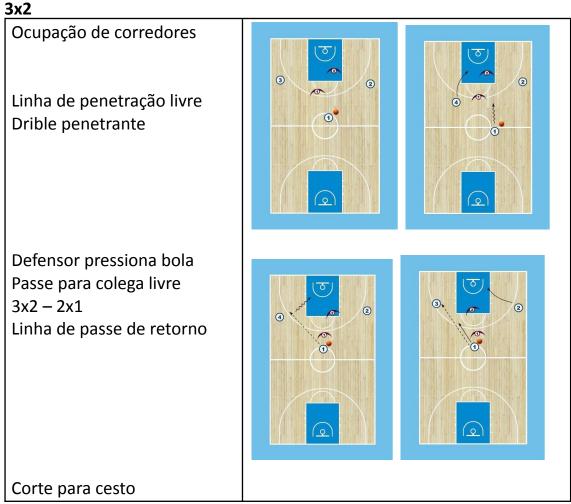
Superioridade numérica

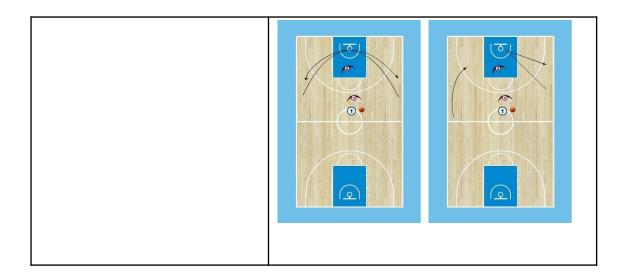
Finalização em superioridade numérica

2x1

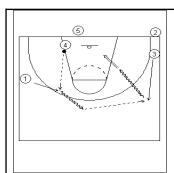








Exercícios - outros exemplos

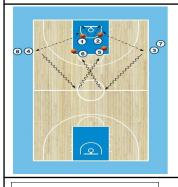


1 - Saída

4 colunas

Após ressalto **04** passa a bola para **01** e **03** corre no corredor lateral. **01** recebe em movimento e dribla para a frente após o que passa a **03**, que recebe, muda de direcção e finaliza. **05** ressalta e repete-se o ex^o.

Executar D / E

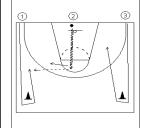


2 - Finalização com oposição



Ao sinal do T 01 arranca em drible e 02 sprinta para defender. Num 1º momento o def. encosta no atacante e só atrapalha o lç., e num 2º momento procura ganhar posição de forma activa

Quem defende ataca do mesmo lado quem ataca vai defender ao lado contrário.



3 - Finalização 2x1



4 - 2x1 / 3x2 TC

Iniciar com 2x1. O defensor após recuperar a bola inicia 3x2 com os colegas colocados nas linhas laterais. Após o 3x2 quem defende inicia o 2x1. Dos 3 atacantes 2 ficam a defender e 1 ocupa o lugar numa das filas.