



# Sistema de Ataque

# Triângulo Lateral

*"Pensar e Agir Rápida e Coletivamente"*

2/Junho/2010

Treinador Rogério Werneck



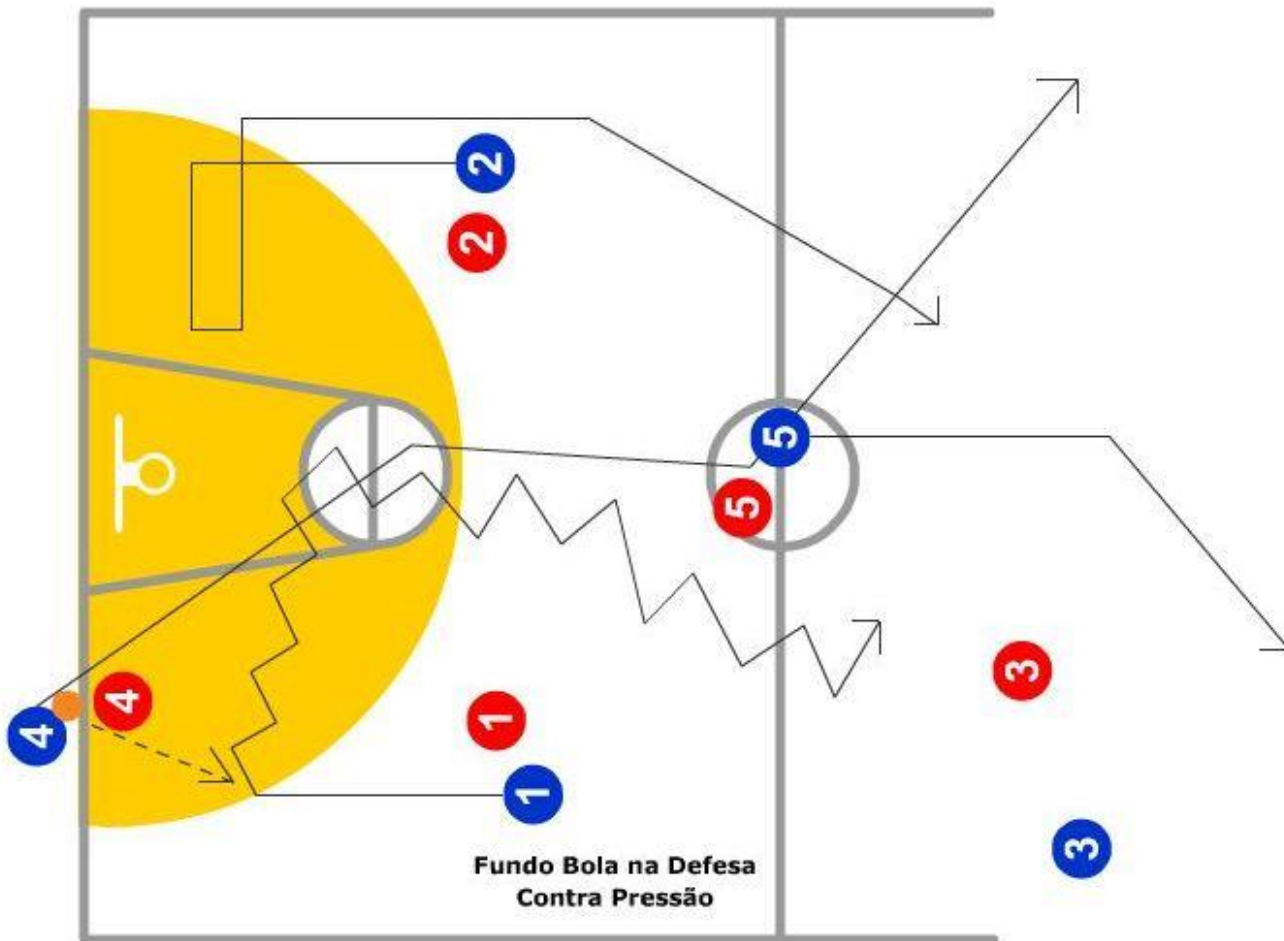
# Sete princípios do ataque eficaz

---

- Equilíbrio entre penetração e chute de três
- Máxima velocidade com controle do tempo
- Distanciamento ideal entre jogadores
- Jogo sem a bola com movimentação objetiva
- Rebote de ataque e balanço defensivo fortes
- Oportunidade de passe para qualquer companheiro sempre
- Habilidades individuais estimuladas e valorizadas

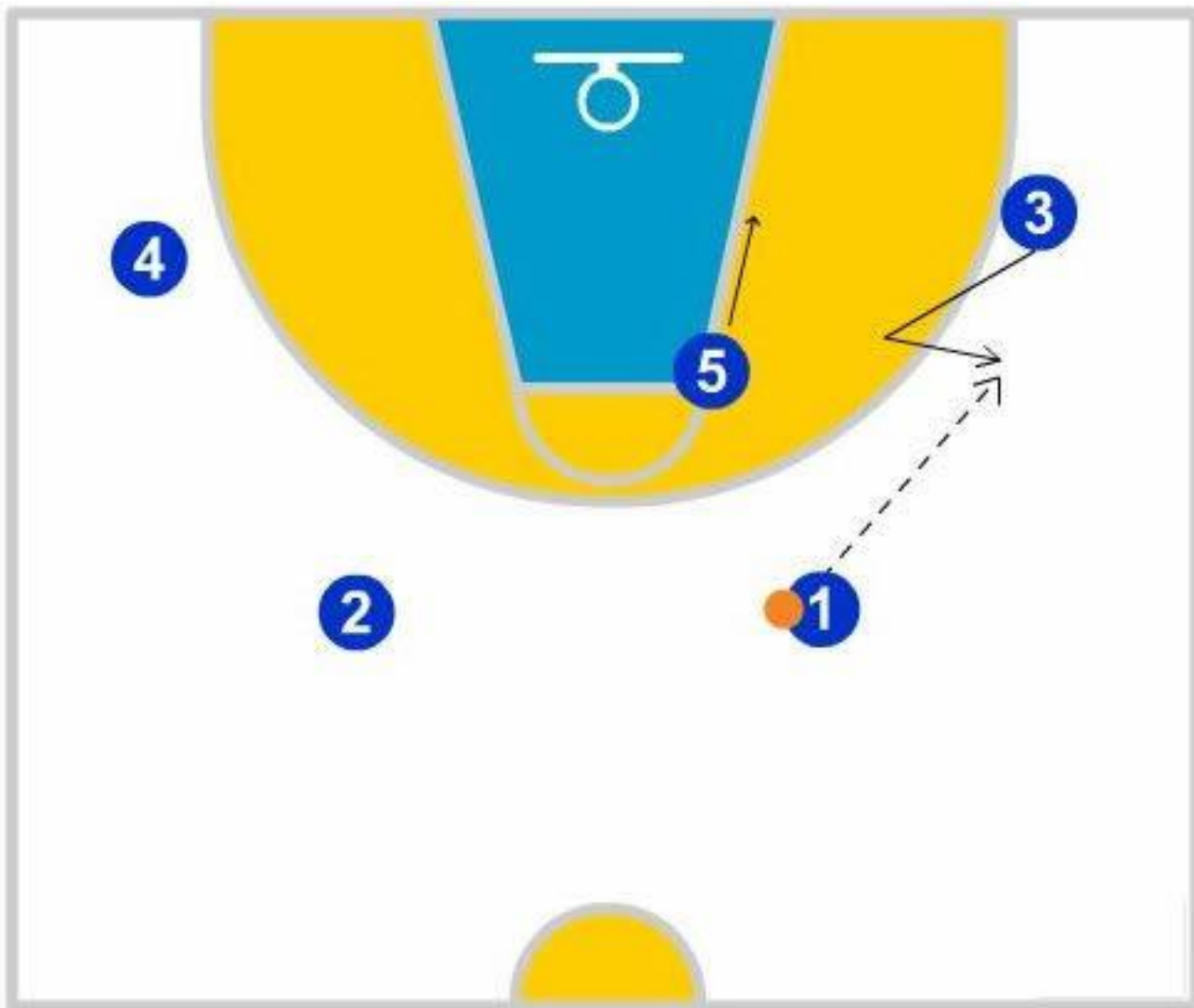
*Tex Winter*

# Transição para o ataque



- 4 bate o fundo bola numa das laterais da tabela
- 1 ou 2 recebem o primeiro passe
- 5 avança pelos círculos central e de ataque e posiciona-se no lance livre
- 4 avança pelos círculos, ajudando a progressão da bola por 1 ou 2
- Se 1 recebe, 2 avança para a quadra de ataque
- 3 se posiciona sempre na quadra de ataque do lado da saída de bola, pronto para o passe longo
- 1 avança com drible ou passe para 2 até a chegada ao ataque no posicionamento correto

# O Primeiro Passe



2 Armadores, 2 Alas e 1 Pivô

*Finta e timing* de passe

Passe com mão de fora

Giro para recepção do passe

Cortes em "V" e em "L"

*Deny x Back-Door*

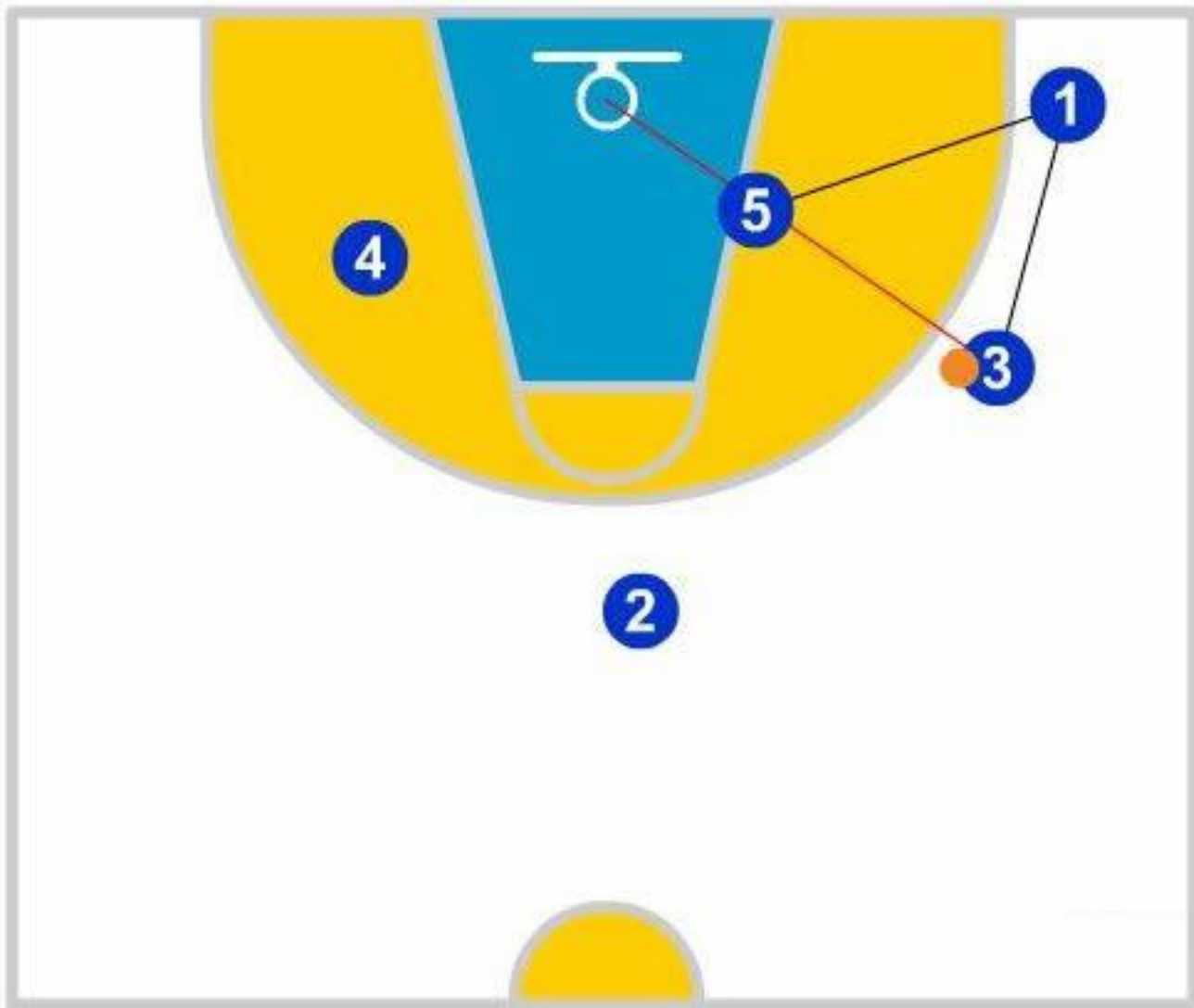
Definição dos lados forte e fraco

*Tripla Ameaça* sempre

Drible somente com objetivo

Nunca parar de driblar sem saber  
o que fazer com a bola

# O Triângulo Lateral (d/e)



*A Linha de guerra*

Diversas opções para a formação do *triângulo lateral*

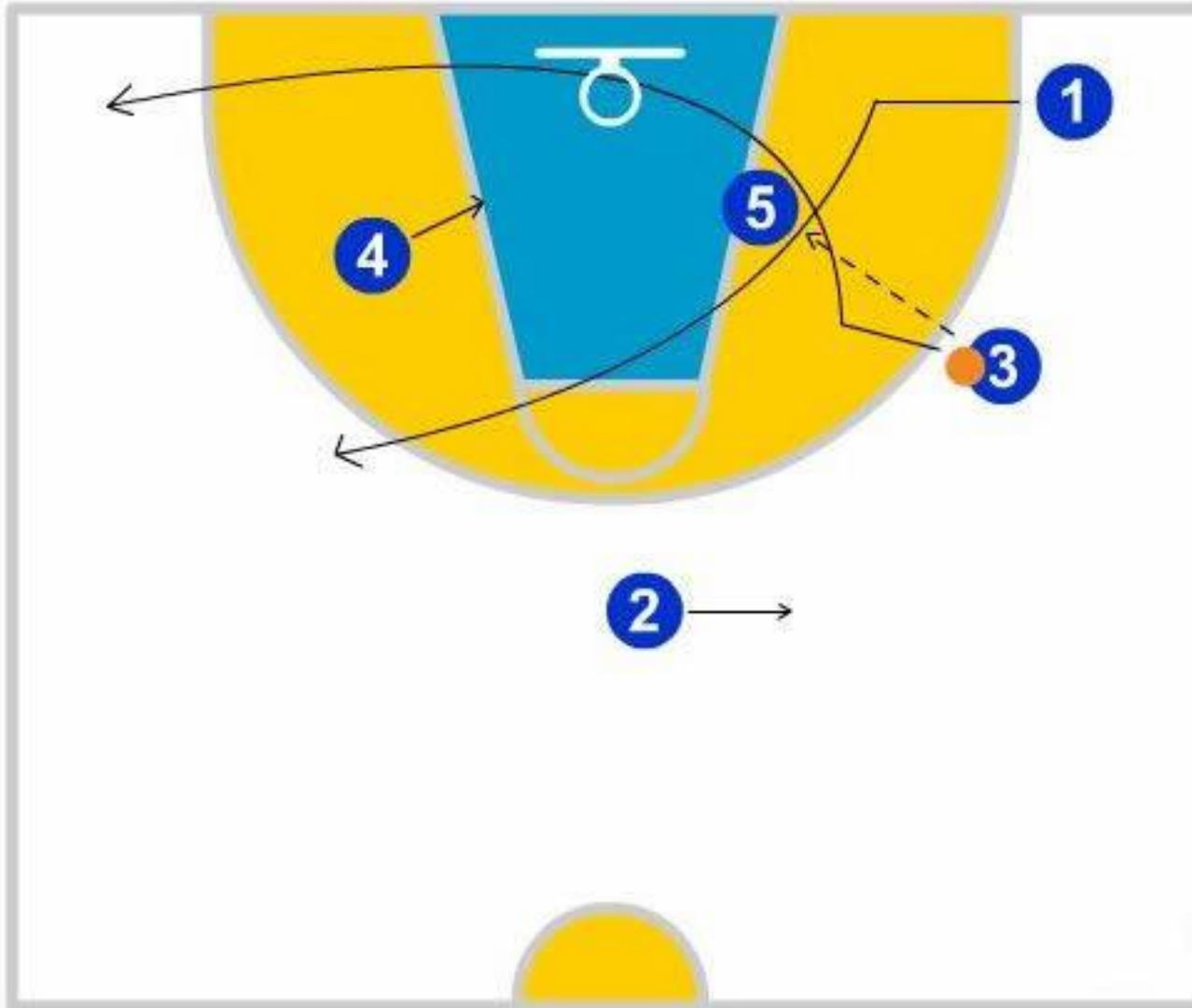
O 5 no pivô

Marcação do pivô 2/3 acima, 2/3 abaixo ou pela frente

Posicionamento do pivô num ângulo de 90 graus do marcador, com o ombro no peito do adversário

Jogadas individuais de pivô sem drible

# Passa e Cruza



Formado o triângulo lateral, 3 passa para 5 e cruza com 1 ou  
3 passa para 1, 1 passa para 5 e cruza com 3

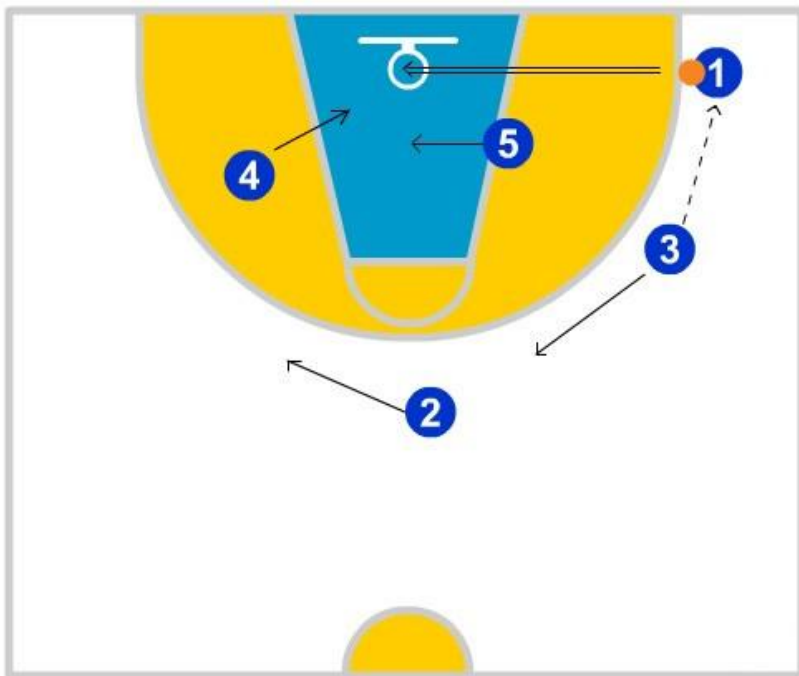
Quem passou a bola, cruza antes pelo pivô, fazendo um corta-luz

5 tem as opções de passar para 1, 2, 3 ou 4, ou executar jogadas individuais após 1 e 3 passarem

4 e 2 fazem o balanço defensivo, enquanto 1, 3 e 5 ficam no rebote ofensivo

Não havendo finalização, um novo triângulo é formado no lado fraco, com 1 na ala, 3 na zona morta e 4 no pivô, enquanto 5 abre para a lateral ou sobe para o pick n roll com 2

# Chute de Três ou Back-Door



<<

Formado o triângulo lateral, 3 chuta se está livre

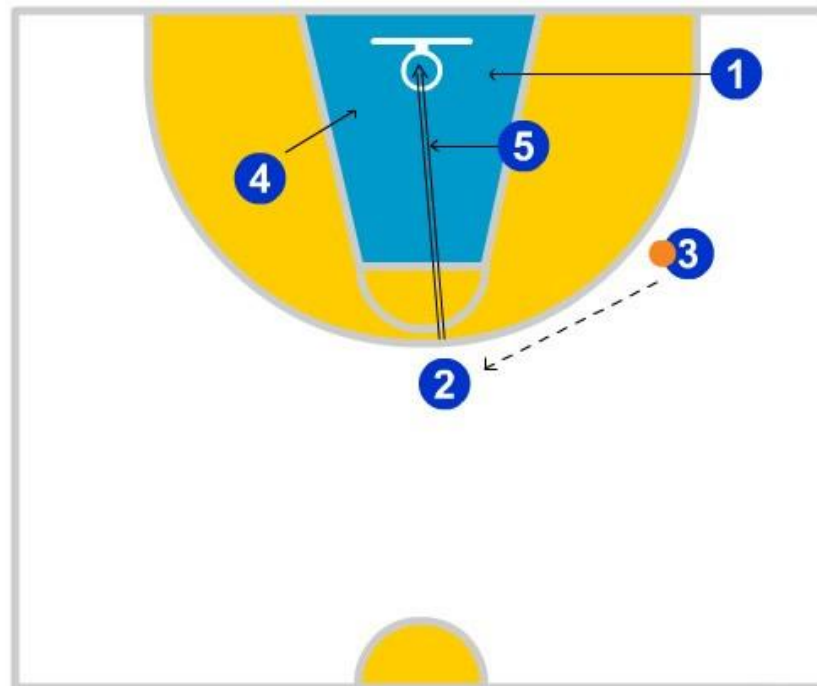
3 passa para 1 que chuta na zona morta se está livre ou, se estiver marcado na linha da bola, penetra e recebe no *back-door*

4, 5 e 1 vão ao rebote ofensivo enquanto 3 e 2 fazem o balanço defensivo

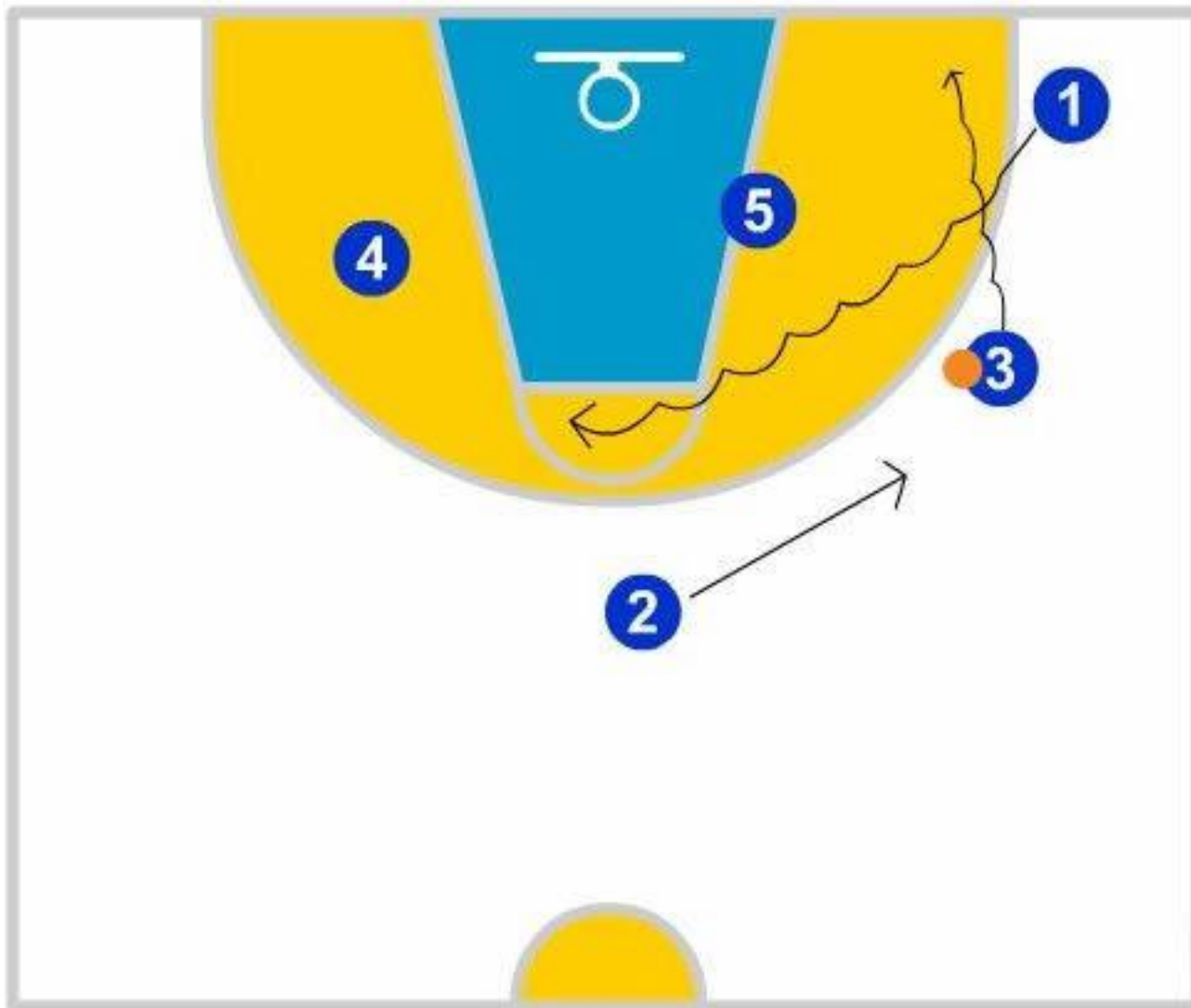
Formado o triângulo lateral, 3 passa para 2 que *chuta se está livre ou, se estiver marcado na linha da bola, penetra e recebe no back-door*

2, 5 e 1 vão ao rebote ofensivo enquanto 3 e 4 fazem o balanço defensivo

>>



# Troca de Dribles na Lateral



Formado o triângulo lateral, 3 dribla para a zona morta, enquanto 1 sobe na direção do lance livre

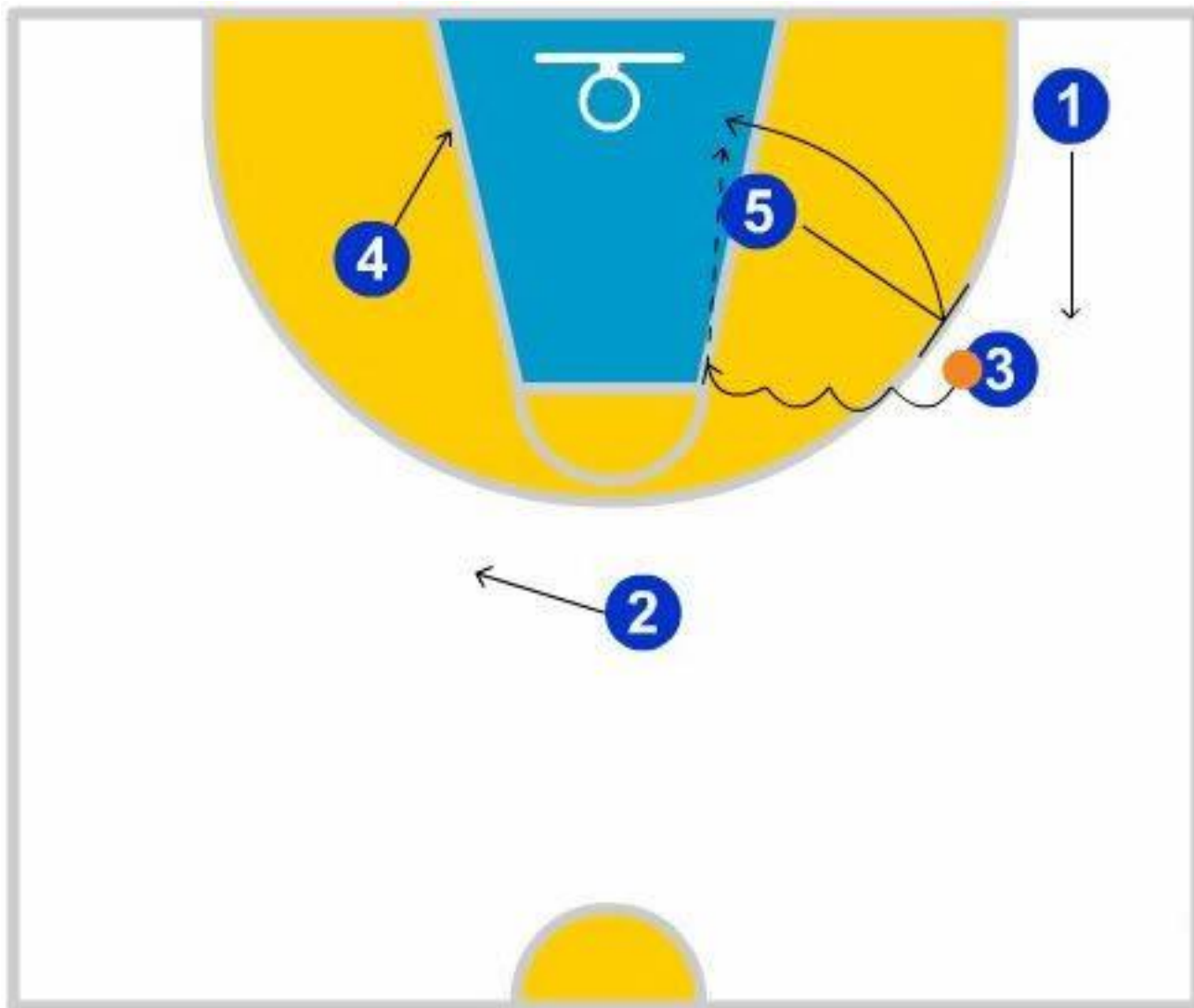
3 passa ou não para 1, dependendo da reação da defesa, sendo que aquele que permanece com a bola penetra na direção da cesta

Opção para 5 sobre-marcado

5, 4 e quem penetra vão ao rebote ofensivo enquanto 2 e 3 ou 1 fazem o balanço defensivo



# Pick-and-Roll In ou Out

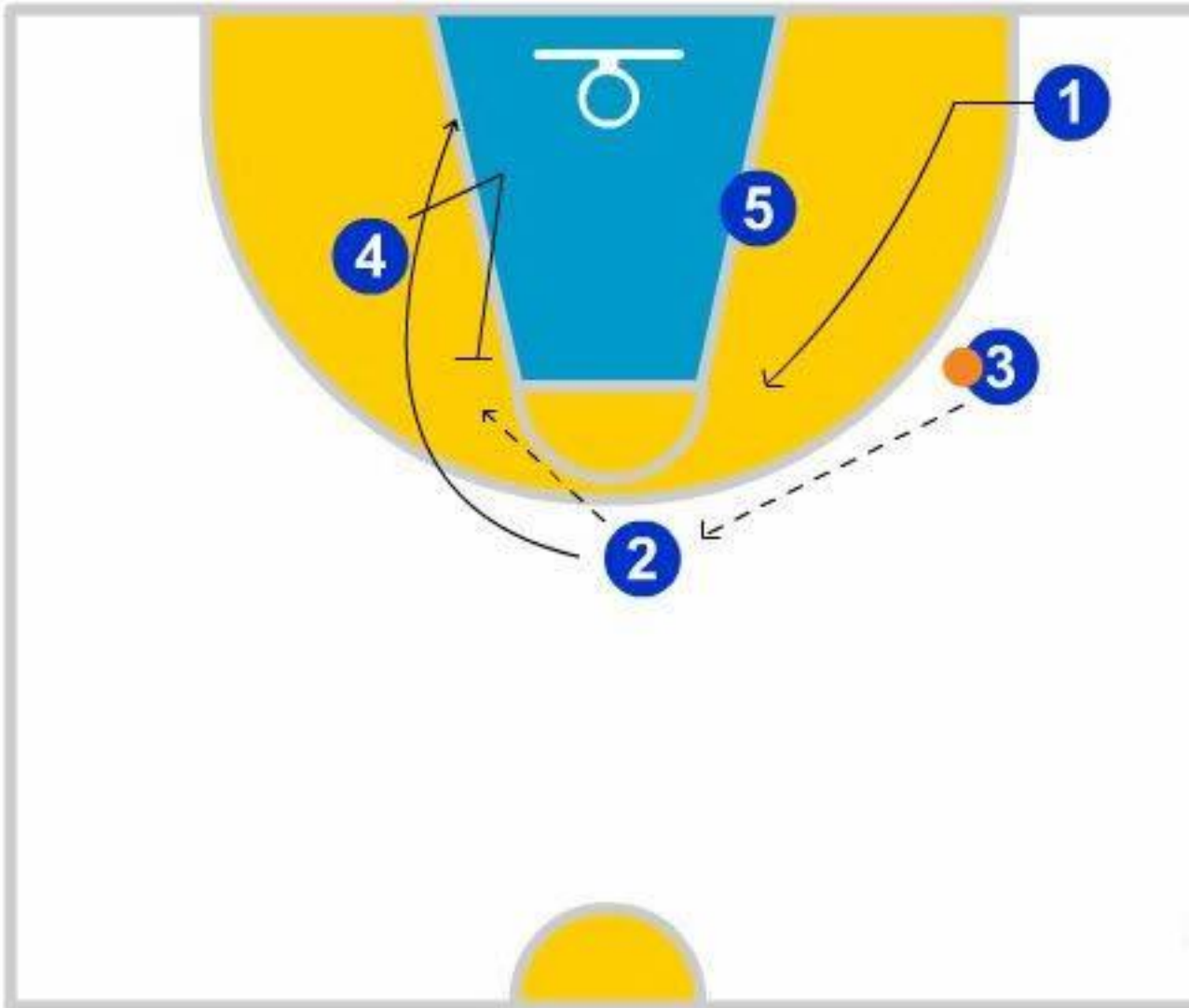


Formado o triângulo lateral, 5 faz bloqueio para 3, criando um mismatch

3 dribla fazendo o corta-luz com 5 enquanto 5 penetra para a cesta (pick and roll in) ou fica livre para arremessar (pick and roll out) após receber o passe de 3

4, 5 e 3 vão ao rebote ofensivo enquanto 1 e 2 fazem o balanço defensivo

# Passa e Entra no lado fraco



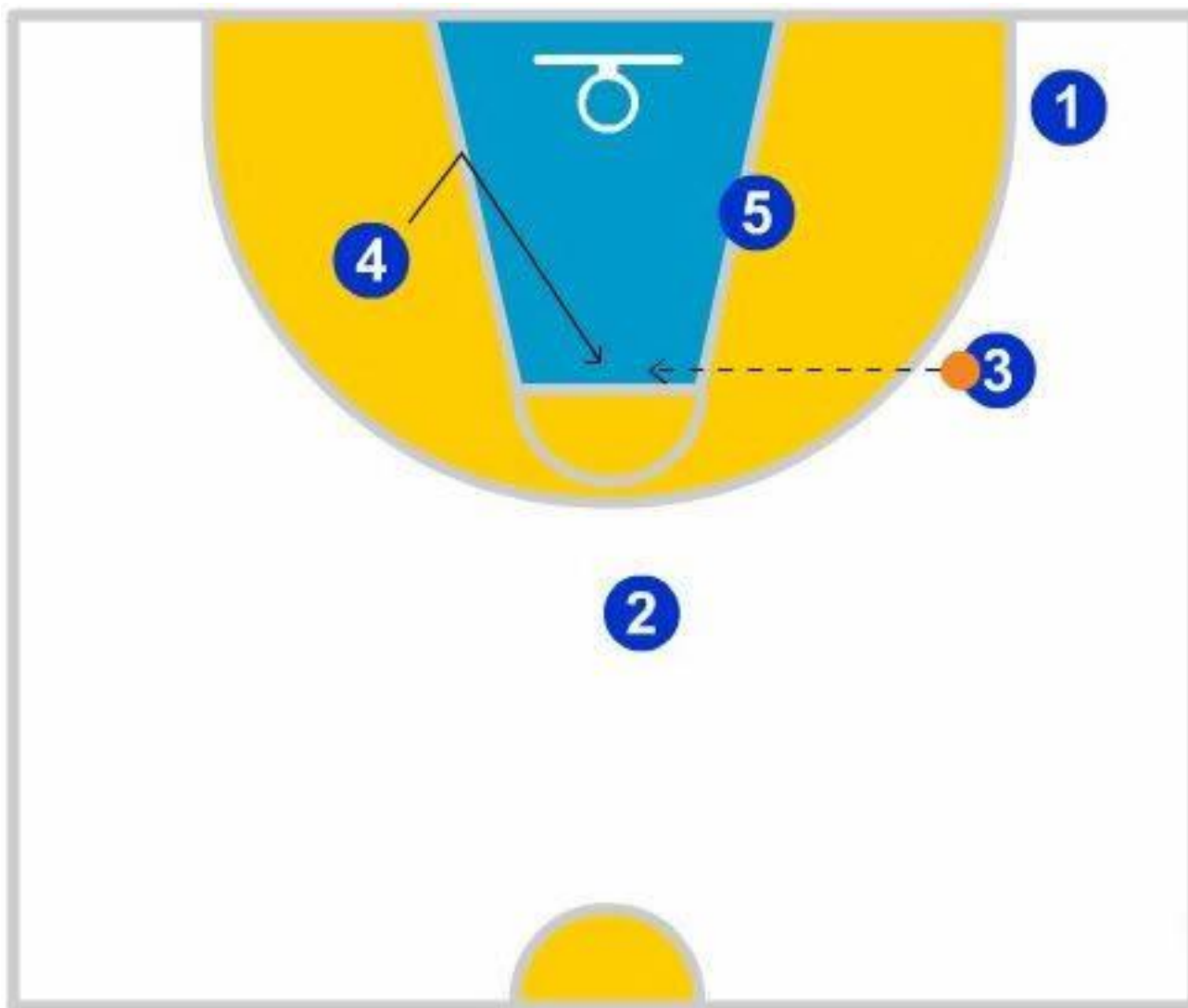
Formado o triângulo lateral, 3 passa para 2 que passa para 4 no cotovelo do garrafão e segue a bola

4 faz bloqueio para 2 que faz o corta-luz e penetra na direção da cesta, recebendo ou não o passe de 4

4 pode arremessar, penetrar ou passar para 5, 3, 1 ou 2; o que estiver mais livre

4, 5 e 2 vão para o rebote ofensivo enquanto 1 e 3 fazem o balanço defensivo

# Flash



4 faz o flash na altura do lance livre

3 passa para 4 enquanto 5 afunda na direção do lado fraco

4 chuta se está livre ou penetra.

4 pode também passar para 2 que arremessa se está livre ou penetra no back-door

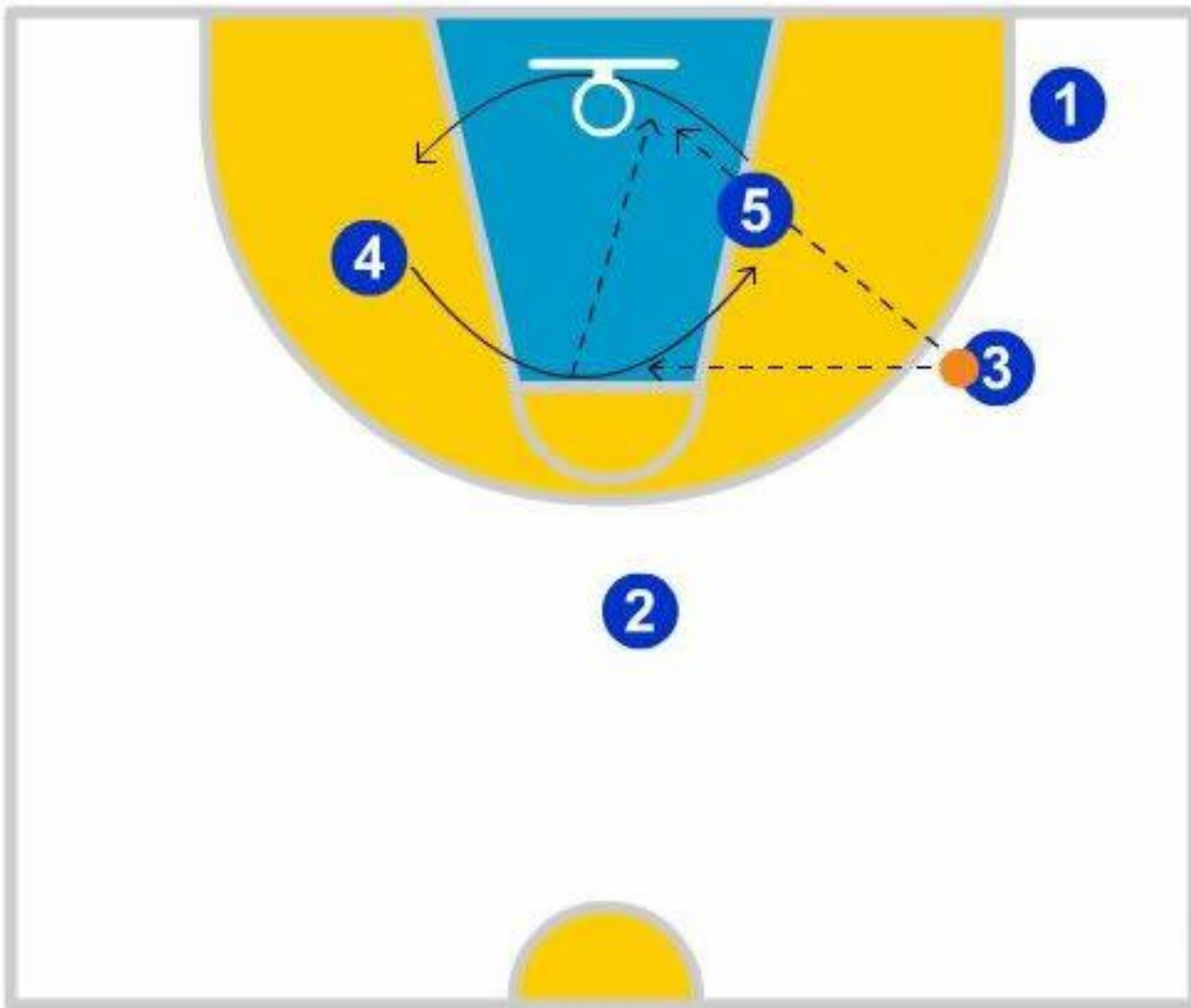
4 pode passar para 5 que afunda na direção do lado fraco executando o *high-low* (próximo slide)

Se 4 não recebe passe de 3 no Flash ou após passar a bola, toma o lugar do 5 e vice versa

3 pode passar para 4 no pivô e fazer o passa e cruza com 1

4, 5 e 1 vão ao rebote ofensivo enquanto 2 e 3 fazem o balanço defensivo

# Ponto Futuro e High-Low



4 fez o flash na altura do lance livre

3 passa para 4 enquanto 5 afunda na direção do lado fraco, ou passa para 5 na ponto futuro

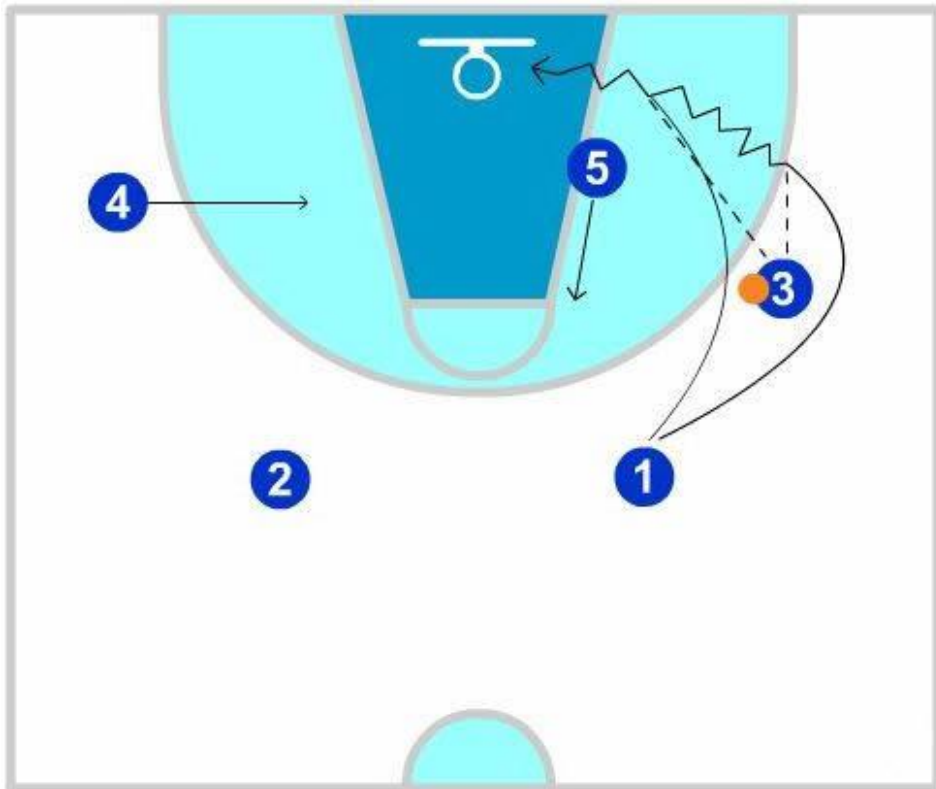
Se 4 recebe passe de 3 chuta se está livre ou passa para 5 fazendo o *High-Low*

Se 4 não recebe passe de 3 no Flash ou dá um passe, toma o lugar do 5 e vice versa

3 passa para 4 no pivô e faz o passa e cruza com 1

4, 5 e 1 vão ao rebote ofensivo enquanto 2 e 3 fazem o balanço defensivo

# Passa e Entra

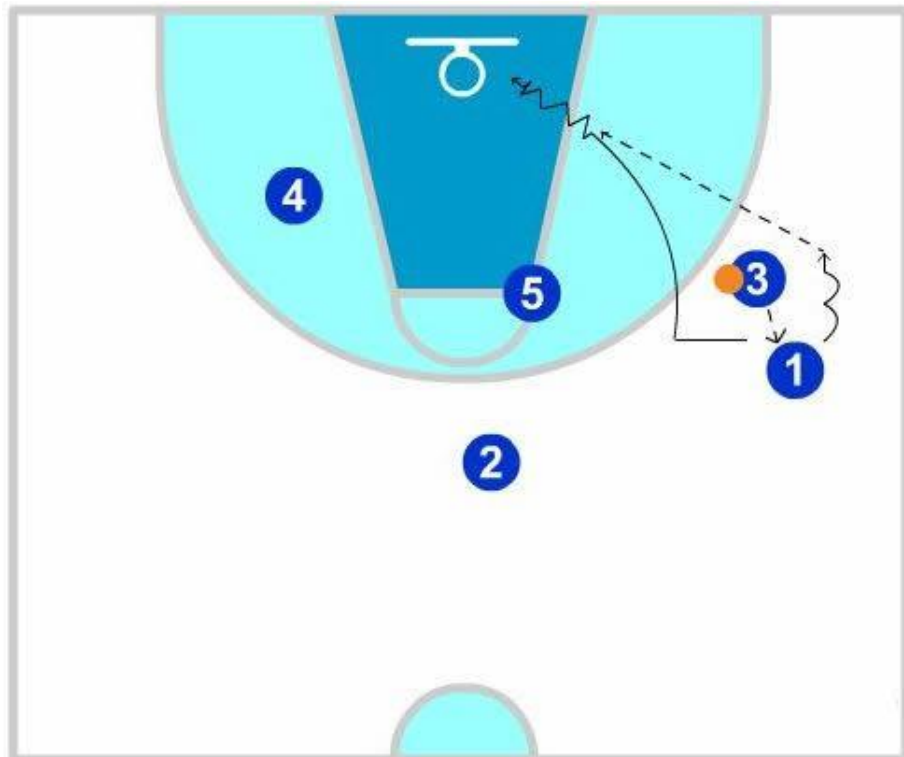


>>

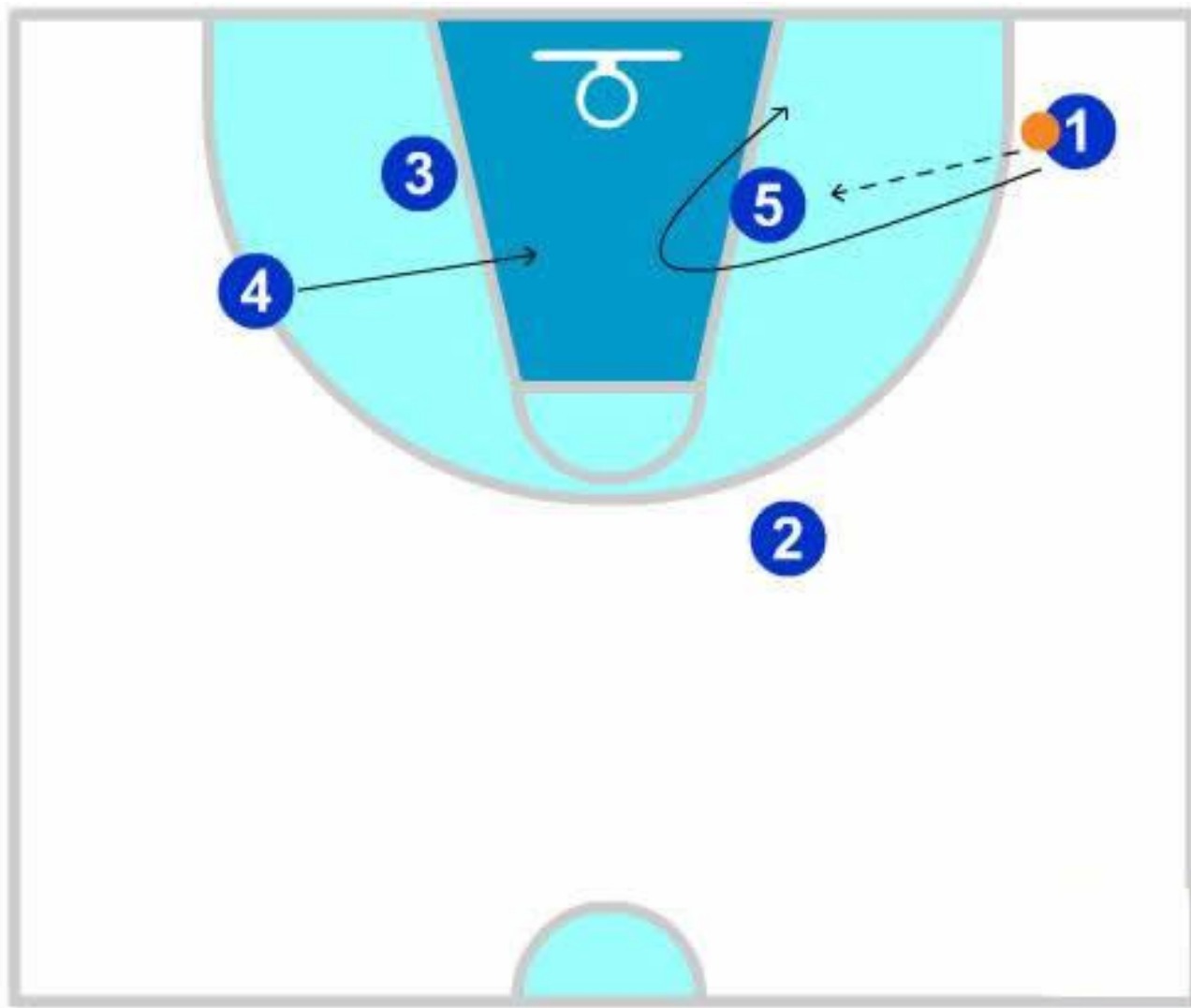
1 passa para 3 e segue a bola  
 5 permanece no cotovelo do garrafão  
 3 passa para 1, corta e penetra na direção da cesta até receber passe de 1 que dribla na direção da zona morta  
 4, 5 e 3 vão para o rebote ofensivo enquanto 1 e 2 fazem o balanço defensivo

<<

1 passa para 3 e segue a bola  
 5 se posiciona no cotovelo do garrafão  
 3 passa para 1 que penetra com a bola  
 1, 5 e 4 vão para o rebote ofensivo enquanto 2 e 3 fazem o balanço defensivo



# Curl



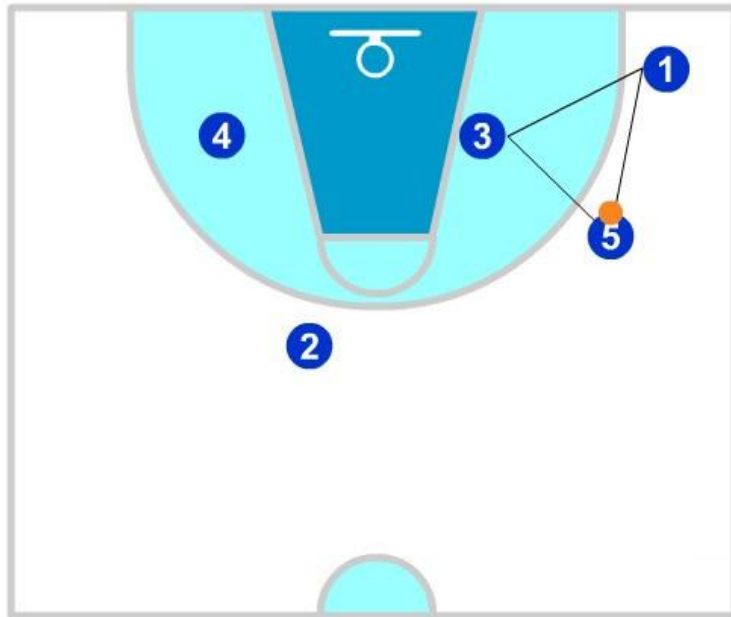
3 passou para o lado fraco sem receber passe de 1

1 passa para 5 e contorna o pivô, retomando posição de arremesso na zona morta

5 pode passar para 4 que penetra no lado fraco, para 1 dentro ou fora do garrafão ou ainda fazer jogada individual

5, 4 e 1 vão ao rebote ofensivo enquanto 2 e 3 fazem o balanço defensivo

# Continuidade



<<

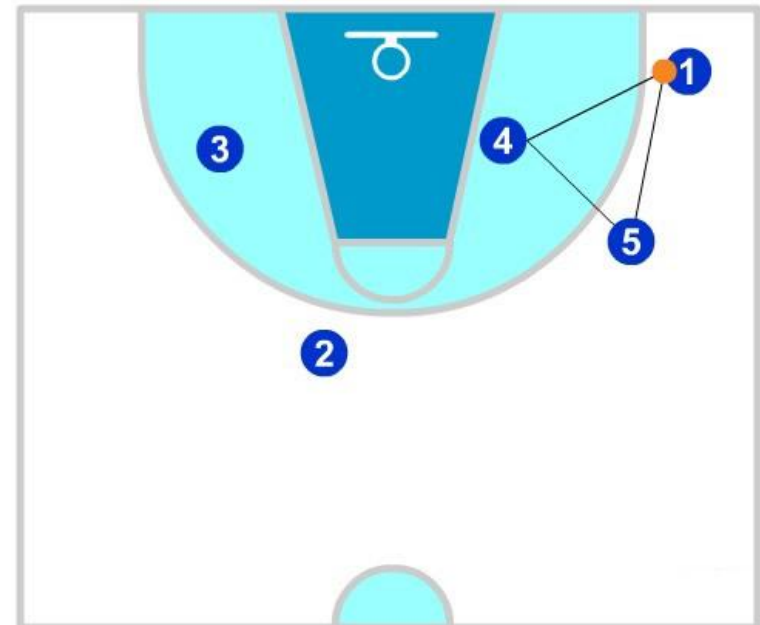
Se 3 não recebe, segue para o lado fraco

Se 1 não consegue passar para 5 no pivô, 5 abre na ala para receber o passe, enquanto 4 passa a fazer o pivô, criando-se a continuidade do triângulo lateral

5 pode passar para 3 que corta e faz o flash ou pode passar na ponte-aérea para 4 que afunda na direção do lado fraco

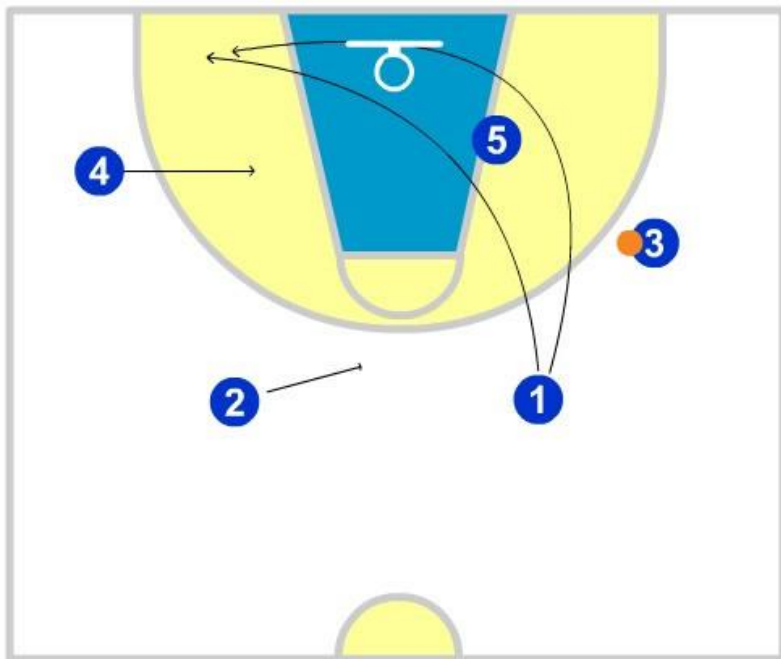
3 assume a posição de pivô, criando a continuidade do triângulo lateral, daí o nome deste sistema ofensivo: "Ataque com três pivôs"

>>



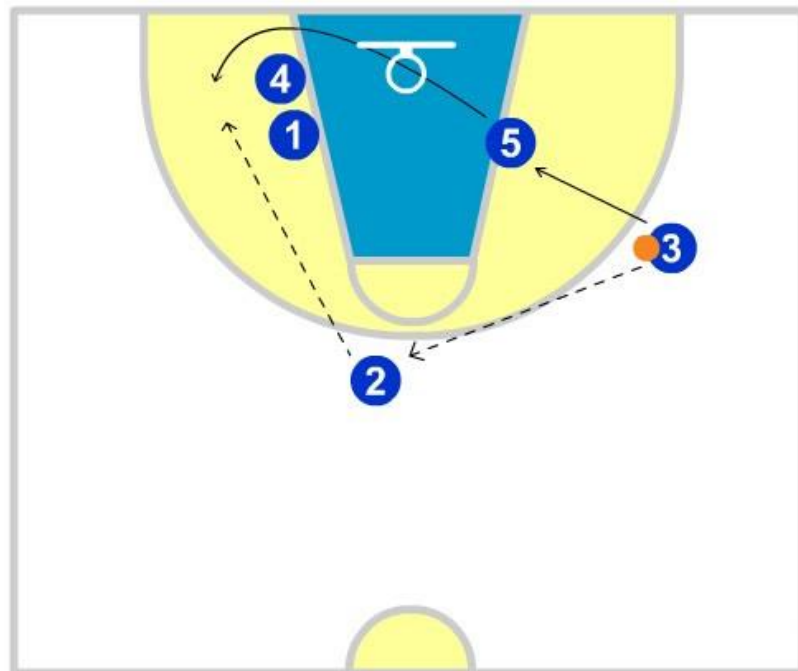


# Séries Individuais e bloqueios



<<

1 passa para 3, corta na direção de 3 mas infiltra no garrafão na direção do lado fraco



>>

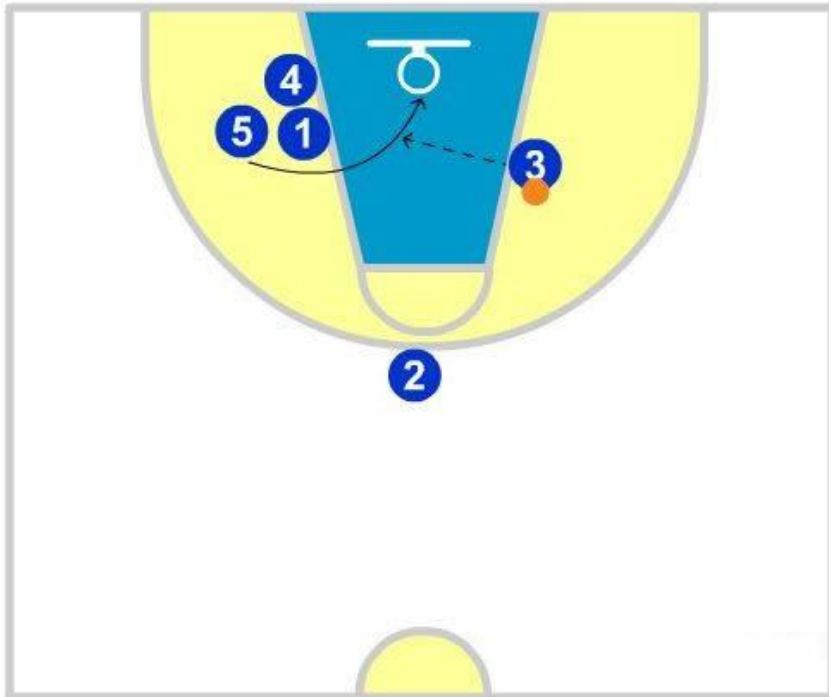
3 joga o 1x1 ou passa para 2, enquanto 5 se utiliza do bloqueio duplo de 1 e 4

Se 2 está com a bola, tem as opções de passar para 5, seja livre na zona-morta ou penetrando com a ajuda do bloqueio duplo de 1 e 4

1, 4 e 5 vão ao rebote ofensivo enquanto 2 e 3 fazem o balanço defensivo



# Bloqueio Indireto



<<

3 passa para 2 e segue para o lugar do pivô, enquanto 5 afunda na direção do lado fraco, utilizando-se do bloqueio de 1 e 4

Se 2 passa para 3, 3 pode jogar o 1x1 ou passar para 5 que infiltra, utilizando o bloqueio duplo de 1 e 4 no lado fraco

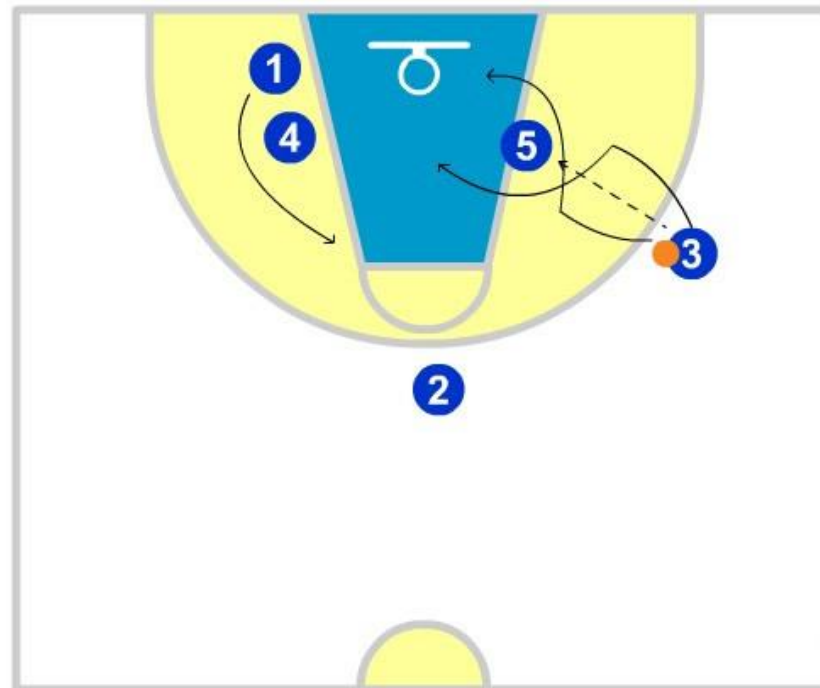
3, 4 e 5 vão ao rebote ofensivo enquanto 1 e 2 fazem o balanço defensivo

>>

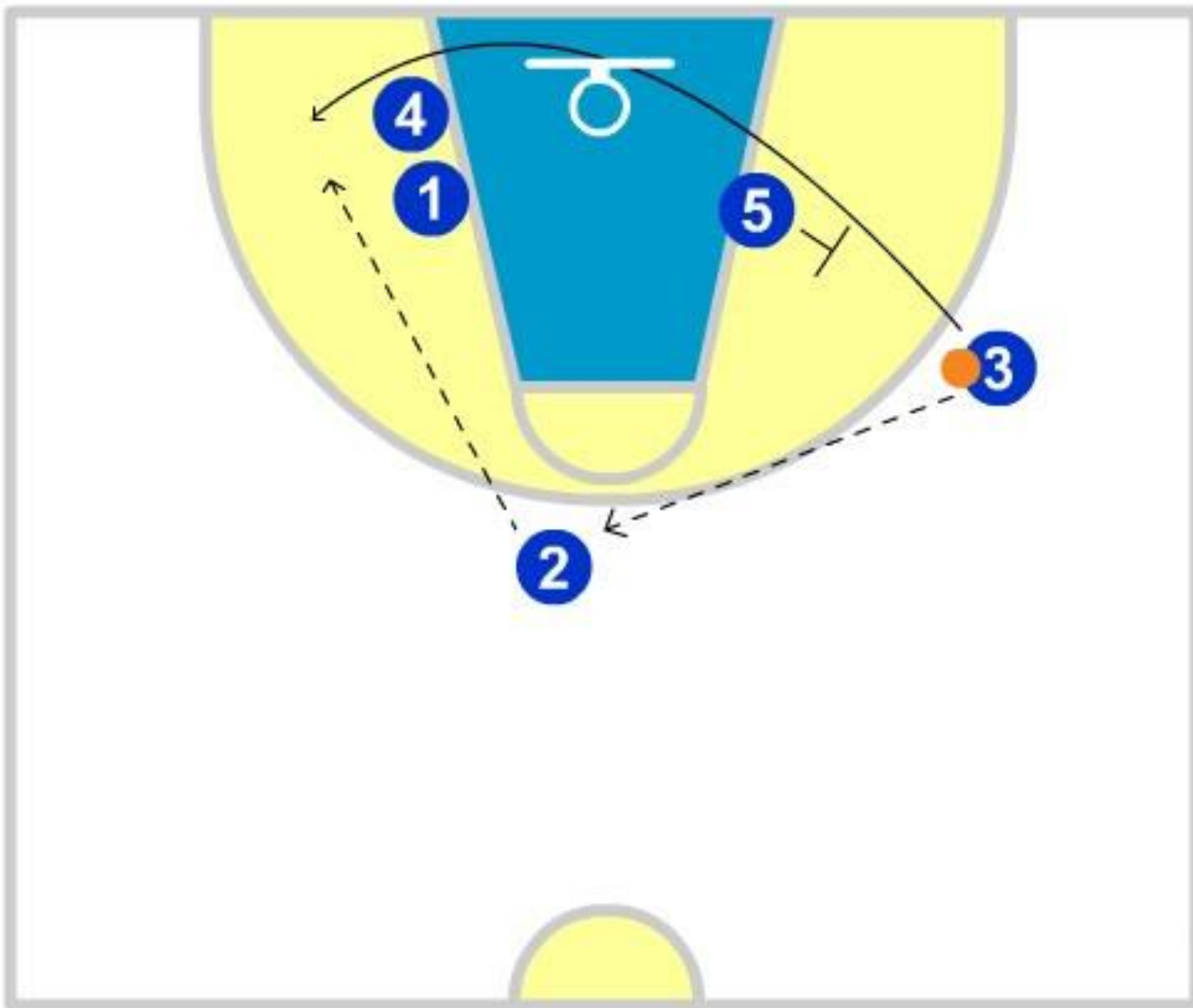
3 passa para 5 e faz um corte junto a 5 na direção da cesta

5 tem as opções de passar para 3 livre, passar para 1 que penetra utilizando-se do bloqueio de 4 no lado fraco ou ainda jogar o 1x1

1 ou 3, 5 e 4 vão para o rebote ofensivo enquanto 1 ou 3 e 2 fazem o balanço defensivo



# Bloqueio Triplo



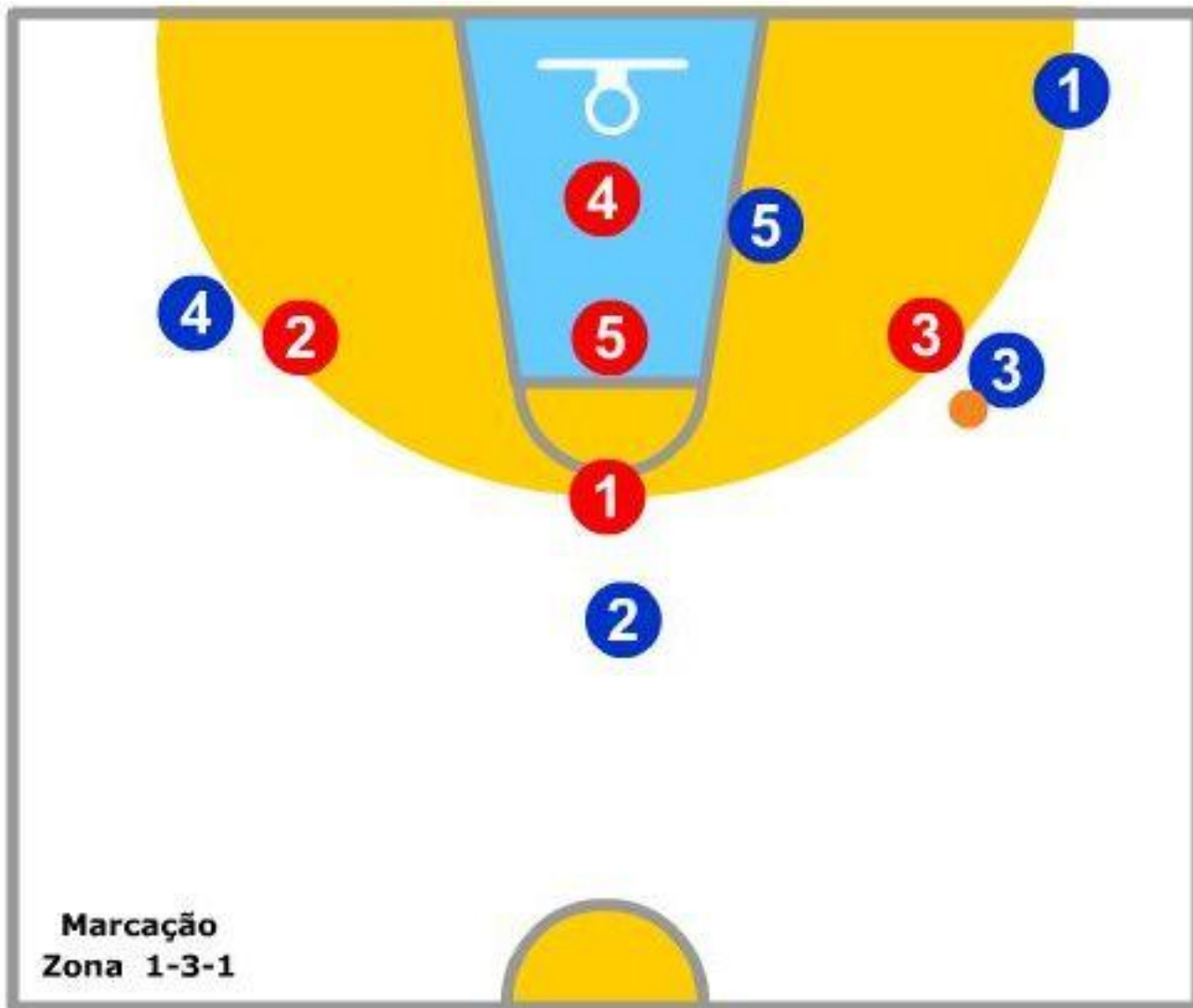
3 passa para 2 e segue para o lado fraco, enquanto se utiliza dos bloqueios simples de 5 e duplo de 1 e 4

2 tem as opções de passar para 3 livre na zona morta ou para 5 jogar o 1x1

5 tem a opção de passar para 3 que infiltra após bloqueio duplo de 1 e 4

3, 4 e 5 vão ao rebote ofensivo enquanto 1 e 2 fazem balanço defensivo

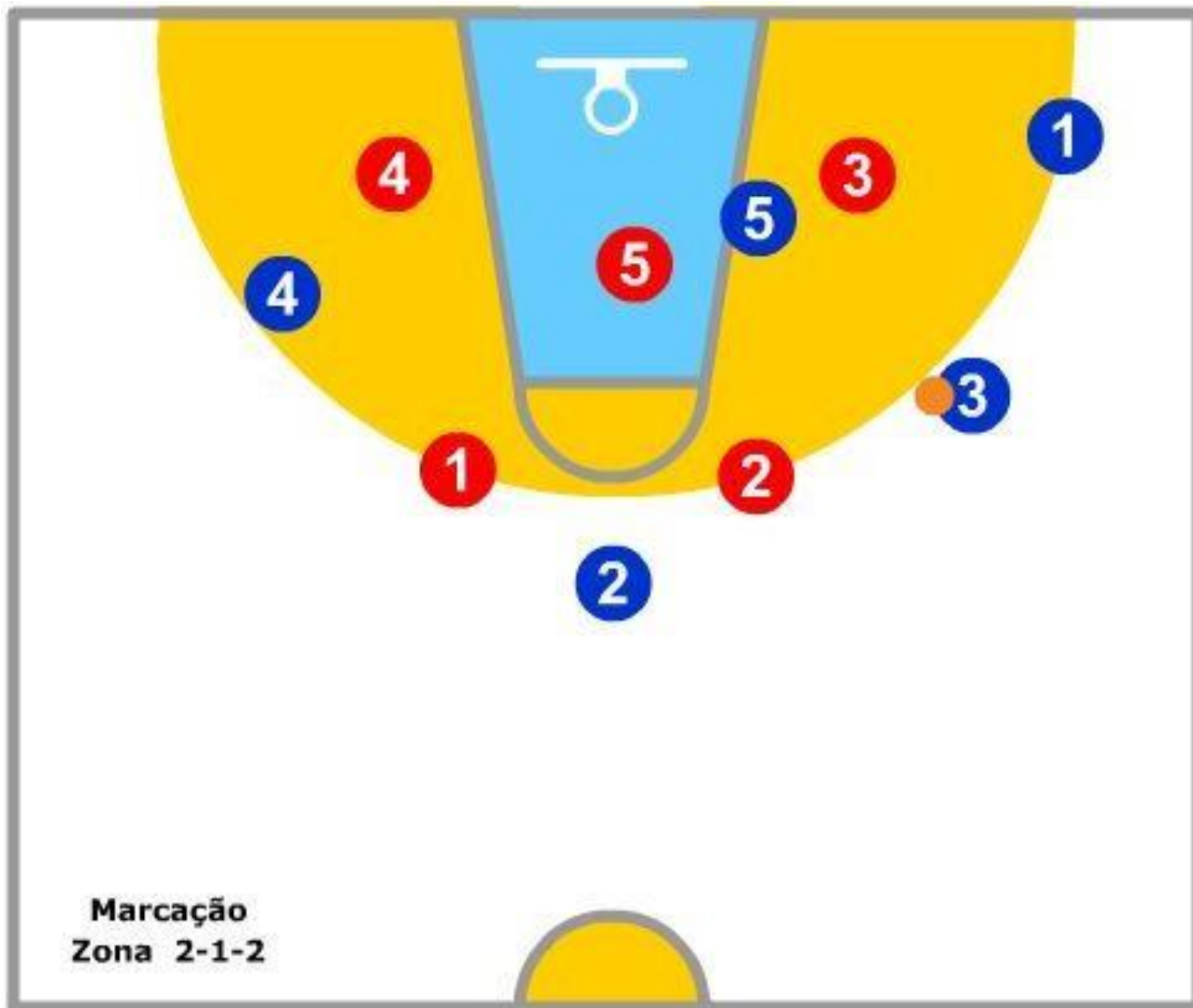
# Contra marcação zona 1-3-1



- Cria superioridade numérica
- Cria possibilidades de penetração nos "gaps"
- Possibilita passes repetitivos entre dois atacantes
- Possibilita a existência de um pivô de baixo
- Cria a possibilidade do "flash"

**Bob Knight**

# Contra marcação zona 2-1-2



- Cria superioridade numérica
- Cria possibilidades de penetração nos "gaps"
- Possibilita passes repetitivos entre dois atacantes
- Possibilita a existência de um pivô de baixo
- Cria a possibilidade do "flash"

**Bob Knight**

**Obs:** este tipo de defesa pode variar desde 1-2-2, 3-2, 2-1-2 até 2-3, criando-se o princípio de zona "Canal"