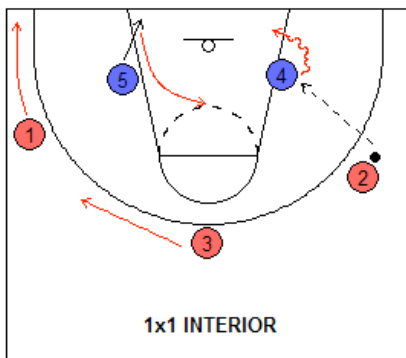


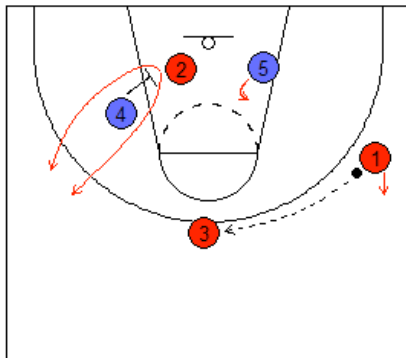
**.- Llegada "BOTE"**

- El hombre balón dribla hacia el alero, y lo empuja hacia el alero contrario.
- Al mismo tiempo 3 reemplaza y 5 pide en el poste bajo.
- 4 llega de 5º hombre tras sacar de fondo o rebotear (5 y 4 pueden intercambiar posiciones), para bloquear a 2 en el poste del lado ayuda.

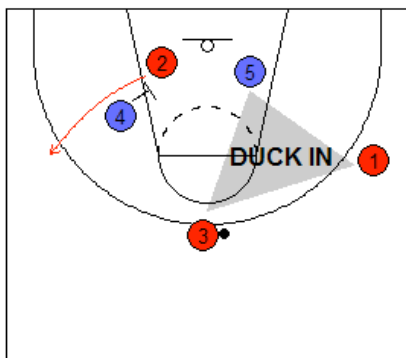


□ **1x1 INTERIOR:**

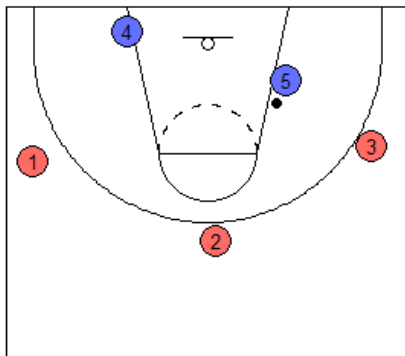
- En la medida de lo posible el 2º pivot juega al vértice opuesto de la zona y desde allí lee, el juego del 2º pivot y se mueve en el sentido contrario. Si va hacia línea de fondo él ataca el medio (hacia la zona de la línea discontinua), y si va al medio, él ataca línea de fondo, tal como muestra el gráfico.
- **Nota:** Los pases picados muy abajo pueden ser una buena forma de pasarse el balón entre ellos.
- El alero del lado ayuda juega a la esquina, y el exterior central en una línea de pase diferente al 2º pivot.



- Si no hay pase interior, 1 busca el reemplazo del otro alero y jugamos dos conceptos:



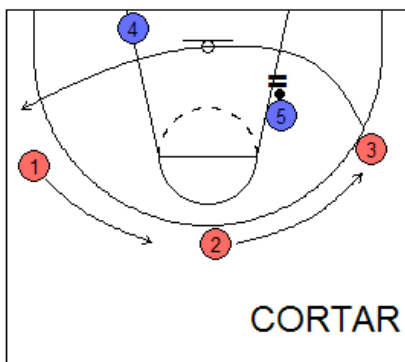
- **Misdirection** (con las dos posibilidades que ofrece) y **Duck in** entre 1, 3 y 5.
- **Salida bloqueada** entre 4 y 2.
- A partir de ahí normas de balón interior y juego libre o **salida bloqueada**.



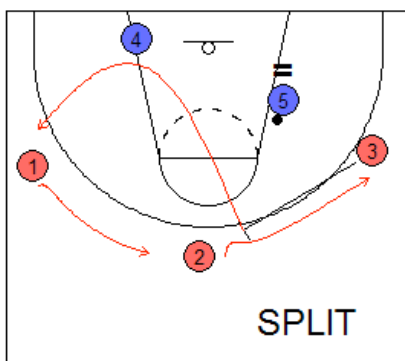
**.- BALÓN INTERIOR**

- Actuaremos por  **criterios espaciales**:

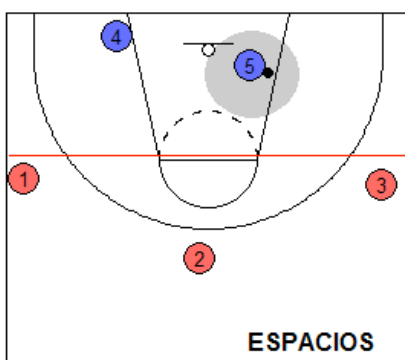
- .- Receptor sobre el taco o por encima de éste
- .- Receptor por debajo del taco.
- .- Receptor con pies en pintura.

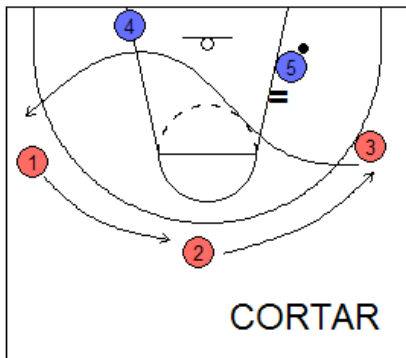


- Receptor por  **encima del taco**: Pasar, cortar por abajo y reemplazar.

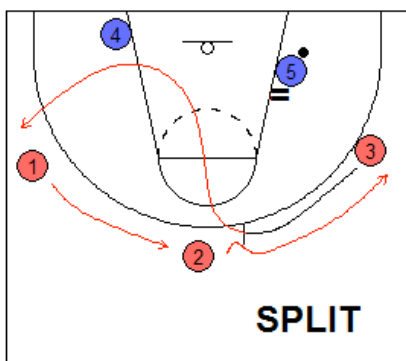


- Receptor por  **encima del taco**: pasar y split.
- NOTA**: Si el pívot recibe con ambos pies dentro de la pintura, NUNCA jugaríamos pasar y cortar, siempre SPLIT O ESPACIOS, alejando las posibles ayudas exteriores.

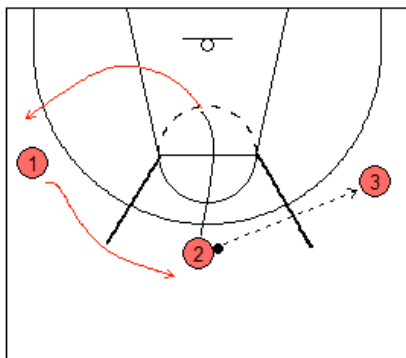




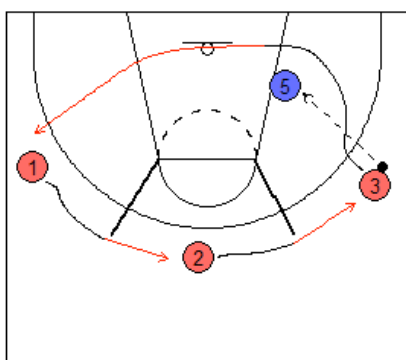
- Receptor por **debajo del taco**: Pasar, cortar por arriba y reemplazar.



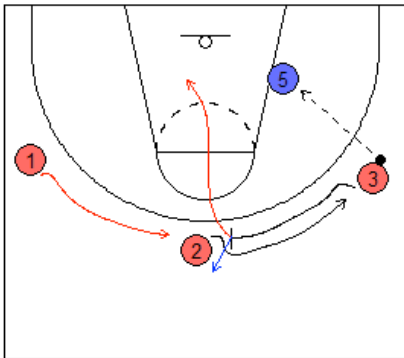
- Receptor por **debajo del taco**: pasar y split
- En ocasiones tras cortar, si en el reemplazo el jugador interior aún no ha jugado 1x1, podemos jugar un nuevo split. Combinar CORTE + SPLIT.



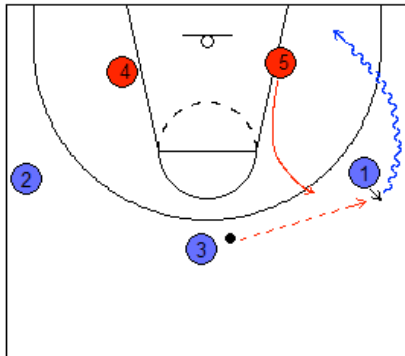
- **PASAR Y CORTAR "TIMING"**
- En el pasar y cortar central, hasta que el cortador no supere la línea curva discontinua, el jugador del lado ayuda no debe reemplazar.



- En el pasar interior y cortar, hasta que el pasador no pisa la pintura, no reemplazamos. Es importante que antes del reemplazo de espacios, cada exterior juegue a la *frontera* del suyo.

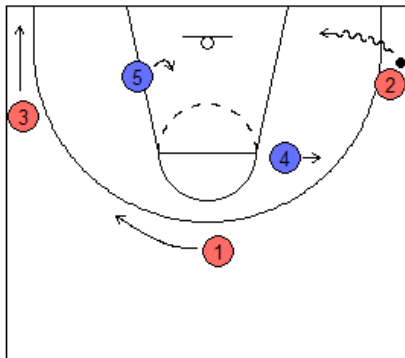


- **"SPLIT" TIMING + CONTINUACIONES.**
- Si tras pasar interior 3 decide jugar split, 2 debe **esperar** a que 3 invada su espacio, meter a su hombre en el split y salir de éste.
- Tras bloquear, y en función de la defensa (cambio o no), 3 puede continuar interior o abrirse hacia el centro, para ello es importante que 1 permanezca en el lado ayuda leyendo la defensa: Si 3 se abre, permanece, si 3 continúa interior, en el momento que supere el círculo discontinuo, reemplaza.

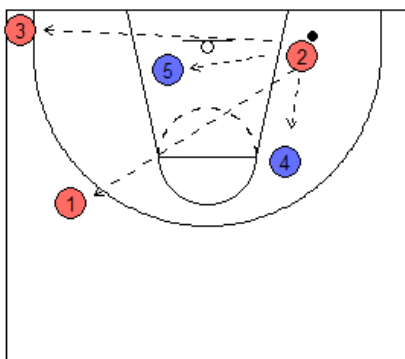


□ **“MISDIRECTION”:**

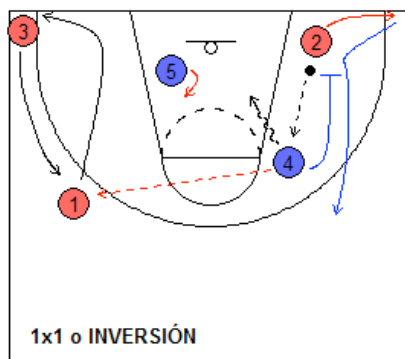
- El hombre que ha pasado al centro, y ante el relax de su par ofrece una línea de pase de vuelta, y con el balón por el aire el pívot en lugar de quedarse en el **duck in**, abandona su posición aclarando el espacio para el 1x1 del exterior. A partir de aquí normas de juego libre: **conceptos y penetración de exterior por línea de fondo.**



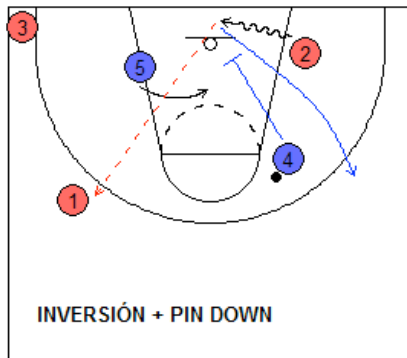
- El dibujo que muestra el gráfico de la izquierda es una de las disposiciones básicas del juego libre y a él se puede llegar de múltiples formas. Misdirection es una de ellos, pero la Salida Bloqueada, pick and roll lateral, concepto Off, serían otras de las múltiples posibilidades. El dibujo básico es exterior que penetra por línea de fondo con un pívot abierto, pívot en poste bajo del lado contrario y dos exteriores jugando sin balón en el lado ayuda.



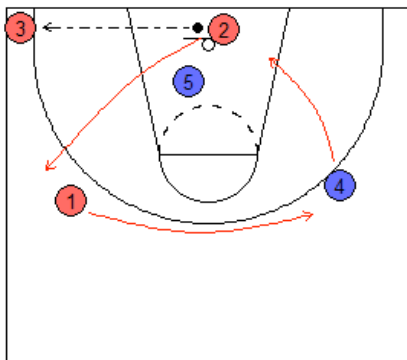
- A partir de aquí, 2 tiene múltiples posibilidades: finalizar, o doblar a cualquiera de los otros cuatro.



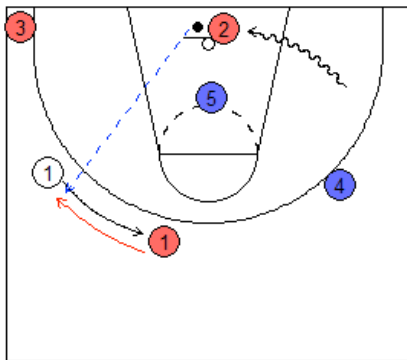
- Si el balón va doblado a 4, éste puede tirar, jugar 1x1 o invertirlo en función de las ayudas defensivas. En el lado ayuda 1 y 3, intercambian posiciones para facilitar la inversión y el triángulo con 5.
- Si 2 decide pasar a 4, en función de las ayudas defensivas, es importante que se abra a la esquina para facilitar mayor espacio para el posible 1x1 de 4.
- En el caso de que 4 invirtiese el balón, después de esto, bloquearía a 2, facilitándole la salida exterior y equilibrando espacios de nuevo (**Pindown**).



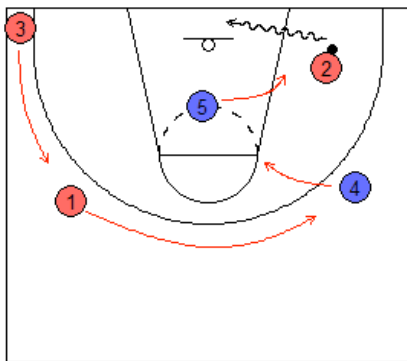
- Si el balón fuese doblado a 1, jugaríamos pindown como en el caso anterior, y con el balón por el aire 5 jugaría **duck in**.



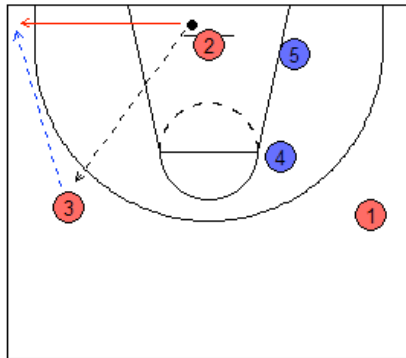
- Si tras dividir por línea de fondo el balón llegase a 3 (a la esquina), 1 debe aclarar para dejar espacio a 2, y 4 cortar al poste bajo.
- Hay excepciones, como que el hombre de 1 entre en la rotación a la esquina y 1 quede liberado para tirar.
- Con 4 ocurre lo mismo si su hombre entra en la rotación defensiva.



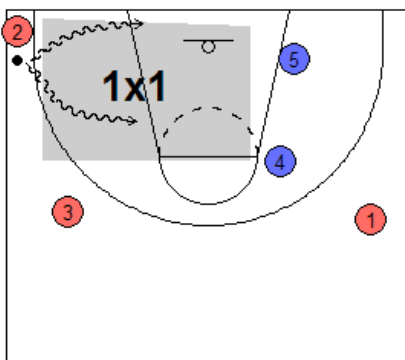
- **Juego sin balón en la penetración por la línea de fondo. Lectura de la defensa.**
- En ocasiones la penetración por línea de fondo de 2, no provoca ayudas del rival, y a la vez 2 es incapaz de finalizar.
- 1 se ha movido a una posición diferente de la que ocupaba, pero 5 y él están en la misma línea de pase.
- Para evitar "comernos" el balón, 1 debe hacer un movimiento de ida y vuelta, volviendo a su posición original, con pasos laterales y ofreciendo una nueva línea de pase, que el 90% de las veces será definitiva.



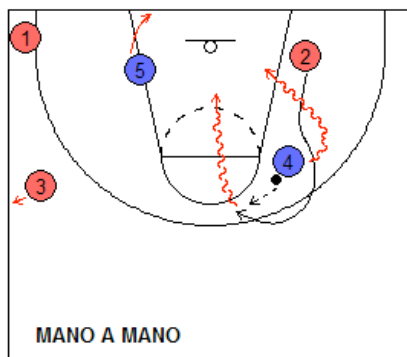
- Si con la penetración por la línea de fondo, no existen ayudas del lado contrario, el movimiento del resto de jugadores, sería el que muestra el gráfico.
- Es evidente que sin ayudas, 2 debe intentar finalizar su 1x1, buscar el pase a 3 y ocupar la esquina, o lo mismo tras pasar a 5.



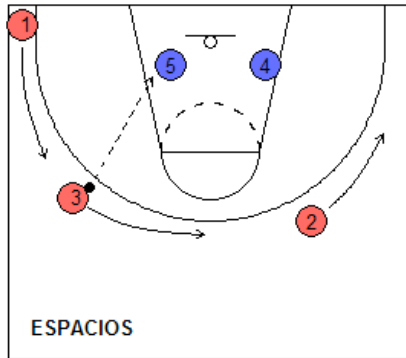
- Si el pase llega a 3 y éste no finaliza, 2 debe ocupar la esquina.



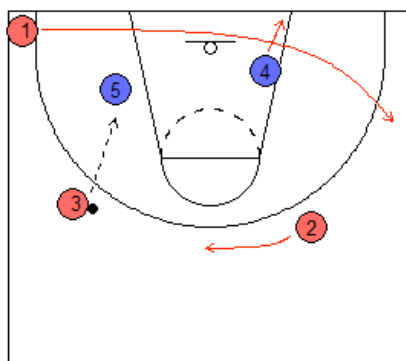
- Y desde ahí, aprovechar el espacio de 1x1 aclarado que le ha generado la defensa, y en función de la penetración juego sin balón del resto de los compañeros.



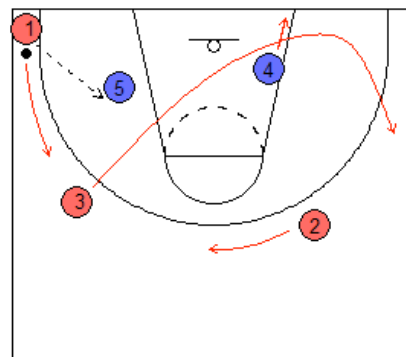
- **Tras pasar a 4:**
- **Mano a mano:** Si con el balón en 4, éste no pudiese invertir, tras el corte de 3 y 1, jugar 1x1, o pasar a 5, jugaría mano a mano con 2, para que éste juegue 1x1, o la opción de finta de pase de entrega, y 1x1 por la línea de fondo.
- Es interesante que 4 haga el gesto de entrega mano a mano, que sería la señal para que 2 vaya a buscar el balón.
- Es muy importante que el 2º pivot en este caso se quede en el *short corner*, si no le quitaría el espacio a la continuación de 4.



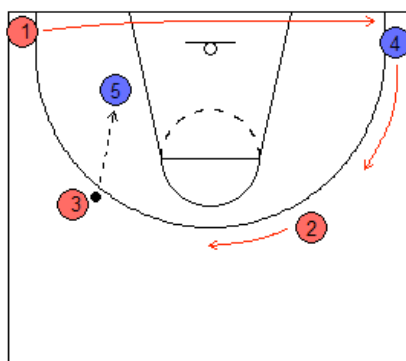
- NOTA:** Si tras recibir el balón invertido 1 o 3, pasan interior y 5 recibe con los pies en la pintura e inicia el 1x1, no cortaríamos, jugaríamos **espacios**.



- NOTA:** Si tras recibir el balón invertido 1 o 3, pasan interior y 5 recibe con los pies fuera de la pintura... ¿Qué hacemos?
- Opción:** Cortar con el que no ha pasado y equilibrar espacios: 4 al shortcorner, 2 reemplazar central, y 1 ocupar el espacio del lado ayuda.



- Este sería el movimiento si es el pasador el jugador más cercano a la línea de fondo.
- En ambas opciones posibilidad de enlazar con un split con el jugador que reemplaza central.



- Este sería el dibujo si 4 tras el **pindown** decide continuar abierto.





