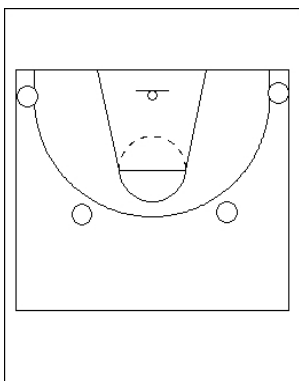


SISTEMA LIBRE CON REGLAS

CONCEPTOS:

- Espacio y equilibrio en la distribución de los jugadores en cancha.
- Movimiento del balón.
- Movimiento de jugadores (sin pelota).
- Timing.
- Creación de oportunidades.
- Lectura constante.
- Generar atención constante sobre el defensa.

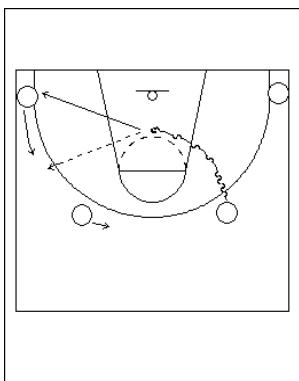
REGLAS PARA EXTERIORES:



1

1) Espacios a ocupar.

Las dos esquinas y los espacios de 45° deben ser los espacios a ocupar por los perimetrales. Siempre por fuera de la línea de 3 pts.

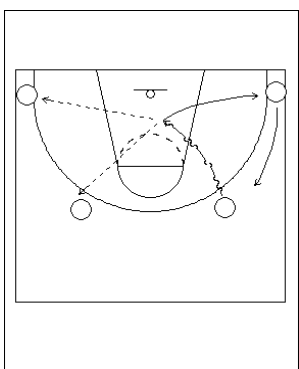


2

Penetraciones:

2) Ante penetración y descarga, continuar siguiendo la dirección del pase.

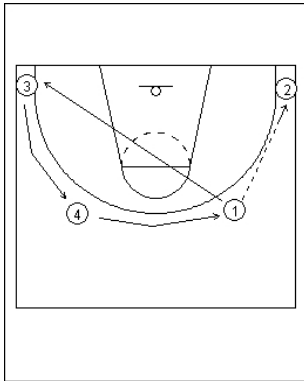
La esquina queda libre por el movimiento natural de ir por detrás de la línea de la pelota ante una penetración.



3

3) Salvo cuando la esquina esté ocupada que continuamos hacia el lado contrario.

En el caso que por situación de juego la esquina permanezca ocupada, el jugador que descarga irá al lado opuesto.



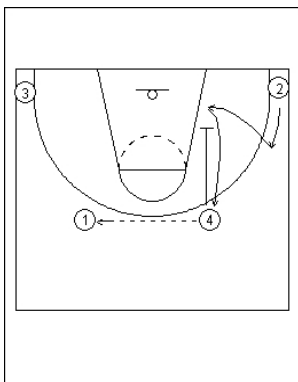
4

Pases:

4) Pase Diagonal:

Limpiar al lado contrario.
Los demás reemplazan.

1 pasa a 2 y limpia hacia la esquina opuesta.
4 reemplaza el lugar de 1 y 3 el lugar de 4.

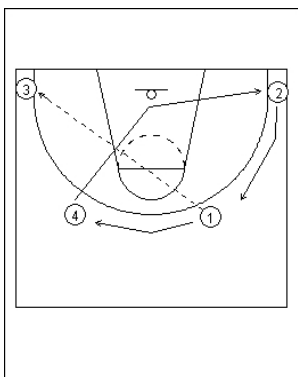


5

5) Pase horizontal:

Bloqueo vertical

1 pasa horizontal a 2 e inicia un bloqueo vertical con 3. Luego 4 irá hacia la esquina libre.



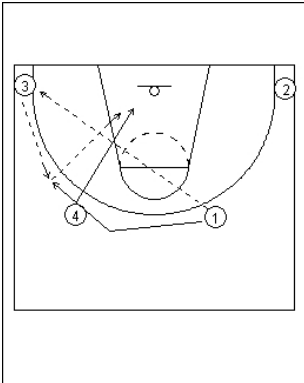
6

6) Pase Skip:

1 pase skip a 3.

En ese momento 4 inicia el movimiento hacia el aro.

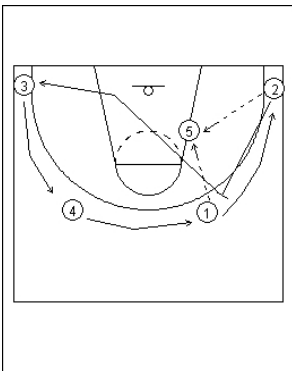
1 reemplaza a 4 y 2 a 1.



7

7) Skip de banda:

Al reemplazar 1 pueden triangular 3, 1 y 4 cerca del aro.



8

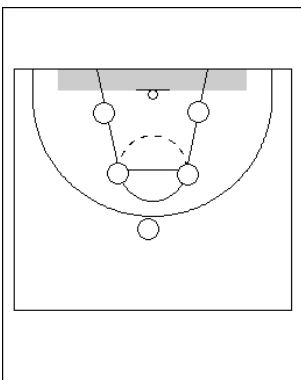
8) Pase Interior:

Al darse un pase interior, el jugador más profundo bloquea al de 45°.

En el caso del diagrama 2 bloquea a 1, 1 luego de preparar el bloqueo va hacia la esquina. El bloqueador continua el movimiento hacia el lado opuesto

4 y 3 reemplazan un lugar.

REGLAS PARA EL INTERNO:



9

Espacios a ocupar:

Los espacios que podrá ocupar el jugador interior son:

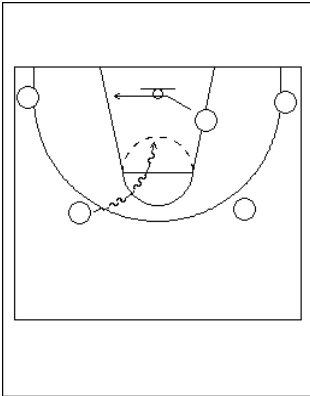
Poste medio.

El codo.

El eje por fuera de 3 puntos.

Movimientos del Interno cuando hay una penetración:

A) Lado opuesto a la penetración

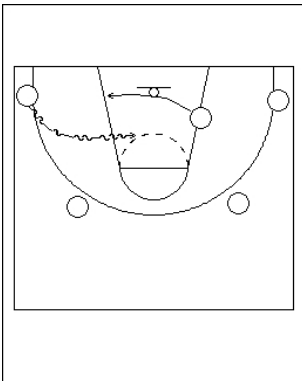


10

Penetraciones

Con el interno del lado opuesto:

Cuando la penetración es por el centro el interno debe atacar la espalda de la defensa.

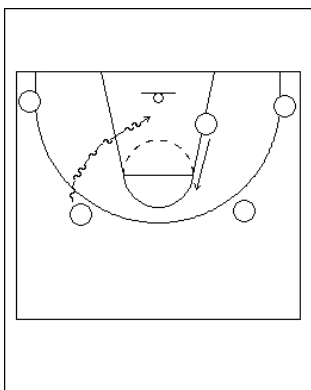


11

Cuando la penetración sale de la esquina y es por el centro el interno debe atacar la espalda de la defensa.

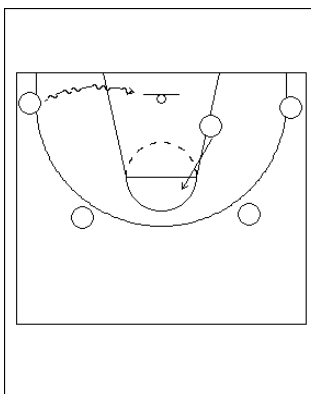
Regla: Cuando hay una penetración por el medio el interno debe atacar la espalda de la defensa

12



Cuando la penetración es por afuera el interno debe subir para limpiar y crear una línea de pase.

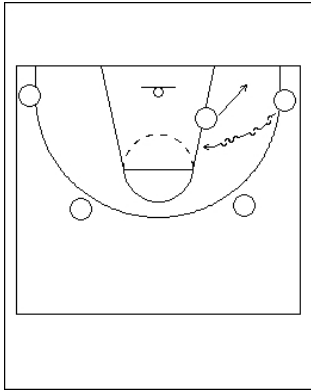
13



Cuando la penetración sale de la esquina y es por afuera el interno debe subir para limpiar y crear una línea de pase

Regla: Cuando hay una penetración por la línea el interno debe subir para crear espacio

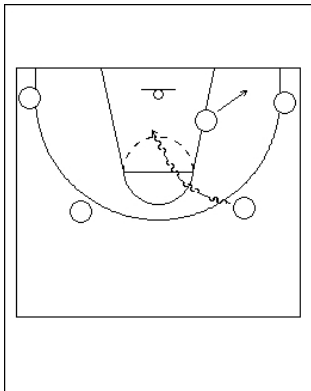
B) Mismo lado de la penetración:



14

Con el interno del lado de la pelota:

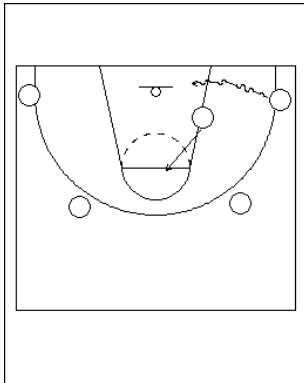
Cuando la penetración es por el centro el interno debe abrirse y crear espacio.



15

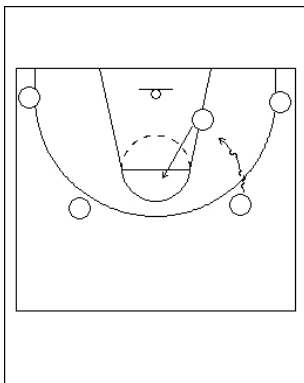
Cuando la penetración es por el centro el interno debe abrirse y crear espacio.

Regla: Cuando hay una penetración por el medio el interno debe abrirse para crear espacio.



16

Cuando la penetración es por línea final debe subir para crear espacio.



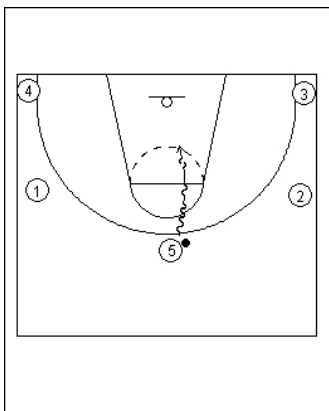
17

Cuando la penetración es por línea final debe subir para crear espacio.

Regla: Cuando hay una penetración por la línea el interno debe subir para crear espacio.

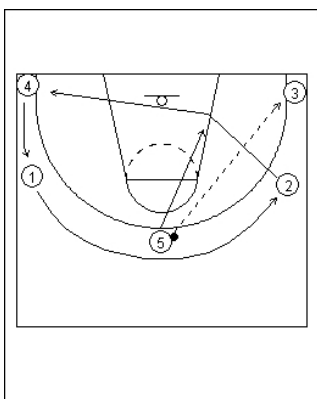
Eje por fuera de tres puntos:

Cuando el interno se abre al eje por fuera de la línea de tres, tiene diferentes opciones:
 Los perimetrales deben corregir su posición creándole espacio.



Jugar 1x1 desde el eje

18

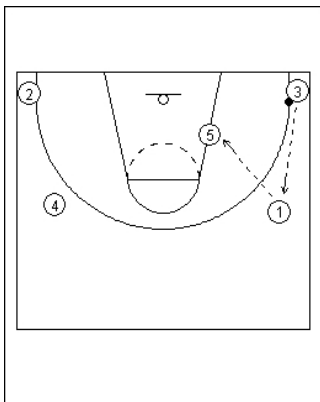


Pase Skip:

El alero externo del lado del pase corta y luego cae el interno.
 Desde el otro lado se dan los dos reemplazos.

19

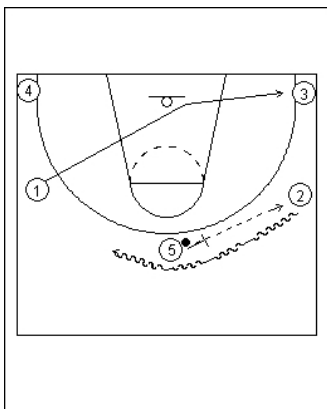
20



Skip de banda:

Triangular con el externo que reemplazó.

21

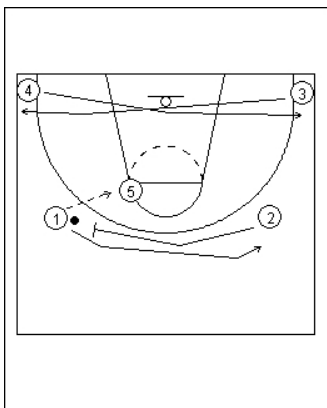


Pasar a 45° y jugar pick and roll. El pick debe ser sobre el eje. O sea que el receptor del pase debe ir hacia el bloqueo.

El externo del otro lado debe limpiar cuando se desarrolla el pick

Recepción en el codo:

22



Cuando el interno recibe en el codo, lo primero que se produce es un corte por línea final. Si no recibe el que corto una vez que pasó el eje cambia posiciones con el jugador que estaba en la esquina opuesta.

Simultáneamente el jugador que está a 45° del lado opuesto a la bola, bloquea al pasador.