



Svetislav Pesic

Entrenador Power Electronic Valencia. Forma parte del selecto grupo de entrenadores que lo han ganado prácticamente todo. Empezó su carrera como entrenador en el año 1982 en el Bosna de Sarajevo, y a partir de ahí ha dirigido en Alemania, España, Italia, Rusia, Serbia consiguiendo múltiples títulos a todos los niveles. Ganador de la Liga alemana, yugoslava, española, de Copas nacionales e internacionales destacando la Euroleague dirigiendo al Barcelona, la EuroCup con el Akasvayu Girona, la Korac con el Alba de Berlín. Campeón de Europa con la selección cadete de Serbia en el 85; campeón de Europa y Mundial con la mítica selección junior de Serbia en el 86 y 87. Campeón de Europa senior con Alemania en el 93 y con Serbia en el 2001. Finalmente en el 2002, siempre con Serbia, ganó el Mundial absoluto en Indianápolis.

La transición ofensiva (I) Transition offense (I)

Cuando la FIBA introdujo por primera vez la regla de 3 puntos en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles del año 1984, este hecho cambió el aspecto general táctico tanto en ataque como en defensa.

Después de los Juegos de Sydney 2000, de nuevo la FIBA cambió la normativa e introdujo la regla de 24 segundos de posesión y la de 8 segundos para pasar medio campo.

La temporada 2009/10 fue la décima en la que se jugó con dichas reglas. En todo este tiempo, indudablemente, han ocurrido cambios sustanciales que, según mi opinión, han influido positivamente en el desarrollo del juego.

► Se ha acelerado el juego tanto en todas las facetas del ataque como en defensa.

► Se ha mejorado la organización en la transición del ataque, se utilizan, más y mejor, los primeros y segundos trailers, o sea los jugadores altos.

► Dominan los pases rápidos y cortos, el dribbling empieza a ser "una herramienta secundaria", con excepción del *coast to coast*, para el desplazamiento del balón.

► Se han mejorado los movimientos sin balón.

► Se utiliza más el tiro de tres puntos en la fase de contraataque y de transición.

► Desde la temporada 2010/11 la FIBA ha introducido la nueva regla de 3 puntos y la distancia aumenta de 6.25m. a 6.75m. o 6.60m. en las esquinas. La pintura ya no es de forma trapezoidal sino rectangular o cuadrada.

Estos cambios han influido en el juego general. Se ha aumentado el número de tiros en contraataque y en transición. El juego de poste bajo es aún más importante, tanto en el ataque posicional como en transición (especialmente la utilización del primer trailer).

La normativa de 24 segundos como la de 8 segundos, una vez más, demuestra que el baloncesto no es solamente un juego que se juegue en medio campo.

La manera como utilizamos los 24 segundos, el tiempo con el que contamos para realizar un ataque, y la manera como cambiamos el ritmo en ataque o, mejor dicho, cuando utilizamos el contraataque, cuando utilizamos la transición, cuando utilizamos el ataque posicional, y la manera cuándo y cómo utilizamos y preparamos estas fases de los ataques

When FIBA introduced the three-point line for the first time - at the 1984 Olympic Games in Los Angeles - this interesting rule changed basketball offense and defense. After the Olympic Games in Sydney in 2000, FIBA once again changed the rules and introduced the 24-second and 8-second rules. The season 2009/2010 will be the tenth season of playing by the new rules. No questions about it. Some changes have had a positive influence on the game's subsequent development:

► Play in all phases of offense and defense has been speeded up.

► Organization in transition offense has improved, especially with the use of the first and the second trailer. These are frequently the big men.

► Quick and short passes dominate and the dribble becomes more like an "auxiliary means" (except coast-to coast dribble) to move the ball.

► Moving without ball improved.

► Three-point shooting has been used more frequently in primary and secondary breaks.

► "As of the 2010/11 season, FIBA has introduced the new three-point rule and the distance has increased from 6.25m to 6.75m or 6.60m at the corners. The paint is no longer trapezoidal in shape rather rectangular or square".

The 24 and 8-second rules confirm once again that basketball isn't the same game that was played on the half court. The way we use 24 seconds, how we change the rhythm in offense when we use the early fast break, the secondary fast break, and a set offense substantially affects the quality of one team's play, as well as the result.

We split the 24 seconds (the duration of the offense) into three distinct phases: early or secondary fast break phase, set play phase, and the execution phase:

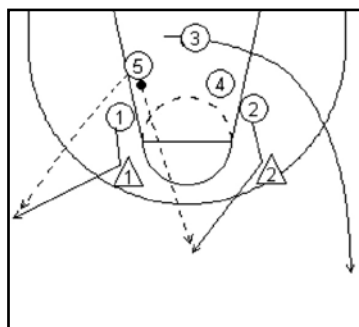


DIAGRAMA 1

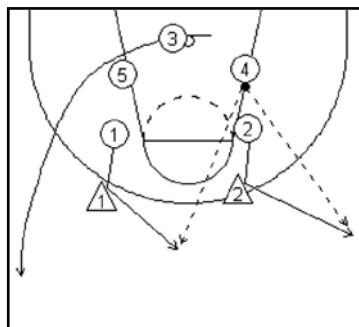


DIAGRAMA 2

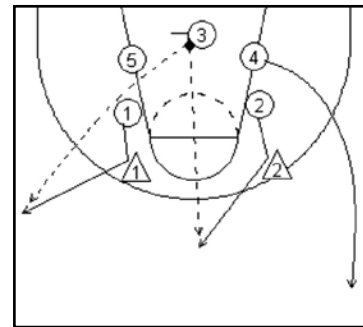


DIAGRAMA 3

infiere mucho en el juego de un equipo y, por supuesto, en el resultado.

El cambio del ritmo en el ataque posicional sirve para mejorar el equilibrio entre el juego exterior e interior. También es muy importante el equilibrio entre la transición y el juego posicional.

Los 24 segundos, lo que dura el ataque, lo dividimos en tres partes, en la fase del contraataque o de transición, en la fase de la preparación del ataque posicional, y finalmente en la fase de la realización del ataque (ejecución).

Los primeros 8 segundos los utilizamos para el contraataque y/o la transición.

En los siguientes 8 segundos hacemos la preparación y cambiamos el ritmo entre la transición y el juego posicional.

En la tercera y última parte, hacemos la ejecución.

FASE DE CONTRAATAQUE

Nuestra meta es siempre realizar el contragolpe en los primeros 8" y siempre después del rebote defensivo. El objetivo es aprovechar tanto nuestra buena defensa como el rebote defensivo ya que, en esta fase del juego, la defensa rival no está en condiciones para una buena y rápida organización.

En teoría, se sabe que la fase del ataque de transición empieza en el momento que se introduce el cuarto atacante.

Creo que esta teoría ya no es válida. En la práctica hemos podido ver, y especialmente después de las aplicaciones de las nuevas reglas de 24" y 8", que en el juego actual de baloncesto de fuerza y rapidez, en dónde las defensas son cada día mejores, no es posible jugar el contraataque con solo 2 ó 3 atacantes, y que la fase del contraataque no puede acabar con el cuarto jugador.

Cuando hablamos de la fase inicial de la transición en ataque, siempre destacamos el "outlet pass" (el primer pase) y, por supuesto, cómo recibir el primer pase.

Dado que la defensa ha mejorado mucho en los últimos años (diferentes tipos de ayuda, rotaciones, cambios o traps), y también que cada vez más hay jugadores capaces de poder jugar en, por lo menos, dos posiciones en campo, tanto en defensa como en ataque, que casi todos participan en el rebote ofensivo, teniendo en cuenta todo esto, es importante dedicar tiempo para mejorar el outlet pass u otras maneras de poder conseguir las ventajas numéricas en situaciones de contraataque.

The first 8 seconds are used for early or secondary fast break.

Within the second 8-second phase, we make preparations and change the rhythm of the offense between transition and set offense.

We execute the offense in the final 8 seconds.

FAST BREAK PHASE

After every defensive rebound our aim is to play the fast break phase within the first 8 seconds. We want to take advantage of our defensive rebound since the other team is not well organized to stop us. The usual (and old) theory of transition offense stated that the secondary fast break starts at the very moment the fourth offensive player is ready to participate. In a game dominated by speed and strength, I don't think this is true anymore. After introducing the 24-second and 8-second rule, and in a game where the defense is well organized, it isn't possible anymore to run a fast break using two or three offensive players. Fast breaks now typically involve four players.

When talking of the initial phase of transition offense, I want to stress the importance of the outlet pass (the first pass), and the catching of that pass. As I have already mentioned, due to the huge progress made in defensive basketball (various types of help, rotations, switching, and double teaming) and having many players, who can play at least two positions in offense and defense, and when almost all players hustle to grab the defensive rebound, it's rather important to teach players how to make an outlet pass and find ways to outnumber the defense on fast breaks. There are several ways to receive an outlet pass, but there are two that are most commonly used. In the first play, the aim is to get the ball into the hands of the point guard, while in the second play, the object is to get the ball to the point guard, shooting guard, or small forward. This is illustrated here following a defensive rebound grabbed on the right side of the court (diagram

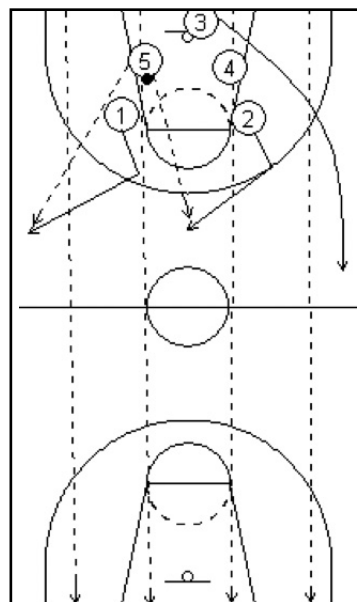


DIAGRAMA 4

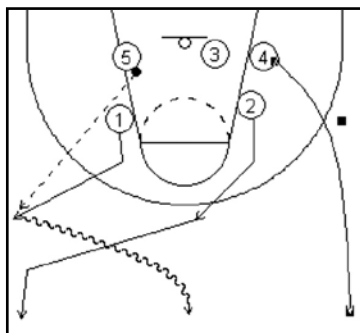


DIAGRAMA 5

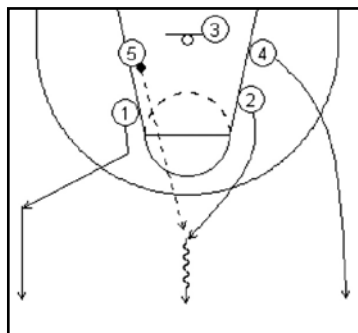


DIAGRAMA 6

Existen diferentes formas de recibir el primer pase.

En la práctica existen dos maneras de recibir este outlet pass. La primera opción es utilizar solamente un jugador para recibir; suele ser el que juega en posición de base (1).

La otra manera es cuando utilizamos a dos jugadores para recibir el primer pase, sea el base (1) como el escolta (2) y en determinados casos incluso el alero (3).

En el *diagrama 1* vemos el movimiento de apertura si el rebote va a la derecha, y en el *diagrama 2*, si va a la izquierda, mientras en el *diagrama 3* contemplamos la opción cuando el rebote lo coge el alero (3).

Es importante que los jugadores (1) y (2), antes de abrirse hacia el balón, si tienen un defensor por delante, primero van al contacto, y después saltan para recibir el balón.

El principio de aceleración del contraataque

El jugador más importante en esta fase es el jugador que está en el lado contrario del balón. Debe desplazarse rápidamente hasta el campo ofensivo (en unos 2"-2,5"), y convertirse en la primera opción clara para finalizar el contraataque.

El principio de rellenar carriles

El campo lo dividimos en 5 carriles, *diagrama 4*. En el primer carril y en el último debemos tener jugadores atacantes que, con su posición y velocidad, ocupen los espacios y que permitan una buena distancia, o *spacing*, entre los atacantes.

Con qué velocidad y eficacia, con o sin balón, pasemos el medio campo no sólo dependerá del primer pase y de su recepción sino también de otros factores como:

- a) que se reciba el primer pase entre la línea lateral del campo y la línea prolongada de triple.
- b) que los jugadores (1) o (2), si se ven presionados por la defensa, nunca retroceden; más bien fintan volver atrás, luego hacen una jugada al estilo 'puerta de atrás' para poder recibir el outlet pass del atacante.

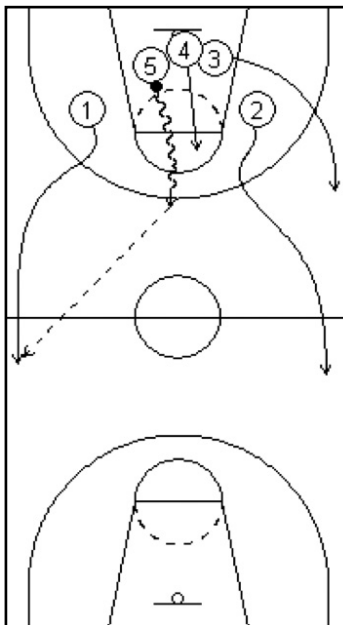


DIAGRAMA 7

1), on the left side of the half court (*diagram 2*), or if the small forward has grabbed the rebound (*diagram 3*). It's important to note that before getting open to receive the ball, 1 and 2 must first make contact with their defenders before popping out to receive the outlet pass.

Fast Break "Speed up" Principle:

The most important player in this phase is the player on the weak side. He must sprint to the middle court line (maximum time of 2 to 2.5 seconds) and speed up the offense by becoming the first option for scoring on the fast break.

Filling the Lanes Principle:

We divide the court in five rectangular lanes, so in each of the lane there should be only one offensive player. He fills the lane with the good spacing between him and his teammates (*diagram 4*). How fast, simply, and efficiently we get out of the back court depends not only on the outlet pass, but on several other rules.

It is a mandatory to receive the outlet pass (the first pass) at about 8 meters (approximately 25 feet), near the sideline, and far from the three-point line.

If defenders cover 1 or 2 closely, they never come back to the ball. Instead, they fake to come back and then make a backdoor play so they can receive the outlet pass. After receiving the first pass, we follow the rule: "Pass to the side, dribble in the middle." The final part of the fast break recipe says: "Two short and simple passes are better than one long pass."

We have three options for the fastest transition from backcourt to the frontcourt:

- A dribble to the middle lane by the first receiver 1 (*diagram 5*).
- The outlet pass from 5 to 2, who dribbles in the middle lane (*diagram 6*).
- A couple of very quick dribbles by the rebounder 5 and the outlet pass to 1 (*diagram 7*).

Every player, who grabs a defensive rebound, should be able to make an outlet pass with or without defensive pressure, and all players, regardless of

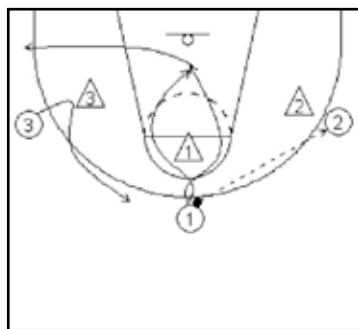


DIAGRAMA 8

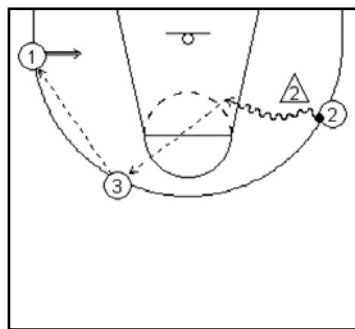


DIAGRAMA 9

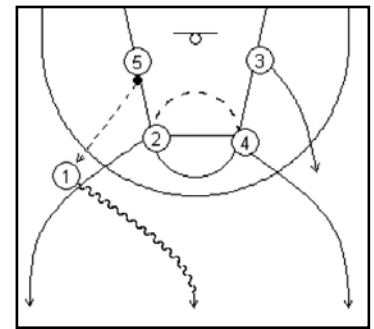


DIAGRAMA 10

► c) después de recibir el primer pase, respetamos la norma "pase a un lado, dribling por el medio". A continuación debemos tener en cuenta otra segura norma en esta fase de contraataque que dice "mejor dos pases cortos y simples que no un pase largo".

Hay tres opciones de pasar lo más rápido posible del campo defensivo al ofensivo:

1) Botando por el medio por parte de (1), una vez recibido el pase, *diagrama 5*.

2) Un pase largo de (5) hacia (2) que bota por el medio, *diagrama 6*.

3) Un par de rápidos botes del reboteador (5) y pase hacia (1), *diagrama 7*.

Todos los jugadores que van al rebote defensivo deben tener la capacidad de realizar el primer pase, rápido, con oposición defensiva o sin ella; y también que todos los jugadores, cualquiera que sea su posición de juego, deben ser capaces de superar a los defensores con el bote o dando un pase largo.

En la práctica se ha visto que lo más eficaz en la fase del contraataque es que, después del rebote defensivo, sean los jugadores (3), (4) y (5) – si tienen la capacidad de salir con uno o dos botes del área – los que den el pase largo, mientras que (1) y (2), si tienen la capacidad, se encargan de finalizar con un tiro o una penetración.

Situaciones de 3c2 y 3c3

La mayoría de rebotes defensivos crean potenciales situaciones de 3c2 y 3c3. Si comprobamos las estadísticas, en los tiros que utilizan el tablero y no entran, en un 80% el balón rebota en el área, mientras en los casos que no se utiliza el tablero, en un 70% el balón rebota en el lado contrario del tirador.

En la situación de 3c2 nuestra primera opción es la penetración y anotar bandejas fáciles o tirar desde el perímetro, ya que no debemos renunciar el tiro de 3 puntos en estas situaciones.

En la situación de 3c3 el jugador del medio debe pasar rápidamente el balón al alero, cortar hacia canasta e irse al lado contrario para crear espacio en el lateral para que (2) juegue 1c1, *diagrama 8*; (2) ataca la canasta pero si no puede tirar, penetra para doblar el balón a (3) y éste hacia (1) para un tiro, *diagrama 9*.

their position should be able to escape from the defense with a dribble and then make the outlet pass. I have found that when players 3, 4, or 5 are especially skilled, they can grab the rebound, get the ball quickly out of the three-second lane, using a few dribbles if necessary, and then get the ball to 1 or 2 for an open shot or lay-up.

Three-on-Two and Three-on-Three Situations:

The majority of defensive rebounds create potential situations of three-on-two and three-on-three. Just looking at the statistics, if the backboard is used for a shot and the ball does not go in, in 80% of cases the ball drops out to the middle of the lane. In 70% of cases, if there is a side shot without the use of the board, the ball goes to the other side of the basket or else right back to the shooter.

Three-on-Two: In this situation, our first option is to score a lay up or to make an uncontested jump shot, either from medium range or from the three-point line.

Three-on-Three: The goal is to make this play before the defense can get set. The player in the middle, 1, passes the ball to the wing, 2, and cuts over or behind his defender to create an isolation for the player with the ball so he can play one on one. In the meantime, the other wing, 3, replaces the passer (diagram 8). Player 2 can drive to the basket, but if he can't shoot, he will reverse the ball to 3 who will pass to 1 for a shot (diagram 9).

Fast Break in the First 8 Seconds with the Fourth Player:

The fourth player used in the first 8-second phase of the fast break can be 4 or 5, depending on who gets the defensive rebound. Since we demand that the player in the middle (usually the point guard, 1, after making a lateral pass) must

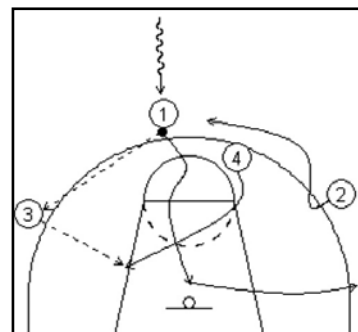


DIAGRAMA 13

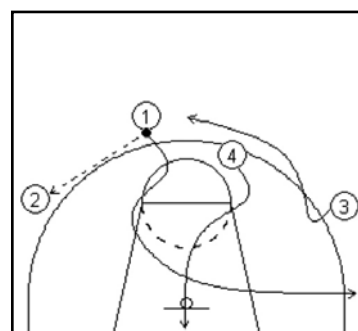


DIAGRAMA 14

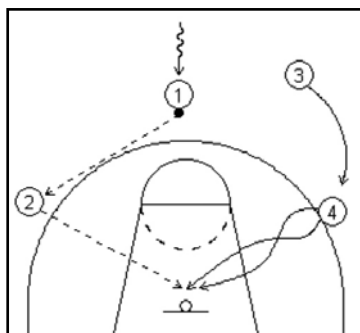


DIAGRAMA 11

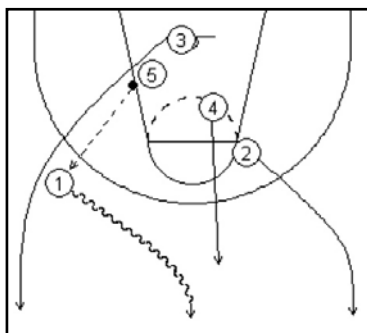


DIAGRAMA 12

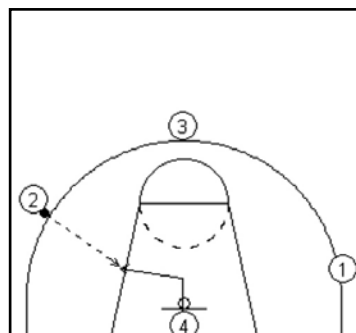


DIAGRAMA 15

Contraataque en los primeros 8" con el cuarto jugador

El cuarto jugador que se utiliza en los primeros 8" en ataque puede ser el jugador (4) o el (5), en función de cual de ellos se ha hecho con el rebote defensivo.

Insistimos que el jugador central, habitualmente (1), después del pase lateral, debe cortar hacia canasta; el quinto jugador, sea (4) o (5), que llega último al ataque, se convierte en el jugador de seguridad, el que controla un posible contraataque del equipo contrario.

Si los jugadores en los aleros, (2) y (3), no han recibido el pase para jugar 3c2 ó 3c3 para un tiro o una penetración, continúan hasta la línea de fondo y entonces, según la reacción de la defensa, deben tomar la decisión de:

a) Cambiarse de posición con el jugador del lado contrario.

b) Buscar el contacto físico con el defensor y con un "pop out" recibir el balón.

Situaciones de 4c3 y 4c4

Si el jugador (4) esprinta y ocupa la posición de (3), *diagrama 10*, cuando llega al ataque realiza un *backdoor* ("puerta atrás") para recibir el balón de (2), *diagrama 11*.

Si el jugador (4) se convierte en el primer trailer, *diagrama 12*, realiza un esprint hasta la línea de tres puntos, observa la posición del balón y corta hacia el poste medio - bajo para recibir balón de (2), *diagrama 13*.

En las situaciones dónde no existe ventaja numérica, y jugamos 4c4, el ataque no para la fase de contraataque y debe aprovecharse del hecho de tener la posesión del balón. (1) pasa a (2) y corta hacia la esquina contraria, mientras (4) corta hacia canasta escondiéndose detrás del defensor, *diagrama 14*. Cuando éste se mueve en la ayuda hacia el balón, (4) se abre rápido al poste medio-bajo para recibir de (2), *diagrama 15*.

Si (4) no recibe el balón, (2) gira el balón hacia (3) y éste juega alto-bajo con (4), *diagrama 16*, que ha cortado fuerte en medio hacia el balón.

Si el jugador (2) ataca hacia la línea de fondo, *diagrama 17*, (4) sube rápidamente hacia el perímetro para obligar a su defensor que lo siga y no ayude. Sin embargo, si (2) ataca por el centro, *diagrama 18*, (4) se abre a la esquina.

Precisión, velocidad en los cortes con y sin balón, paciencia, y sobre todo desmarcarse en el momento justo en la zona de tiro nos proporcionará la oportunidad de anotar y todo esto en solo 8". □

cut to the basket, the fifth player (4 or 5, who reaches the front court latest) becomes the safety to cover the opponent's potential fast break.

If the players on the wings, 2 and 3, don't receive the pass in three-on-two and three-on-three situations to make a jump shot or lay-up, they move toward the baseline, and based on the opponent's reaction, they must decide to make:

► *A switch with the player on the opposite side.*

► *Physical contact with the defender and then pop out to receive the ball.*

Four-on-Three and Four-on-Four Situations:

Four-on-Three: If it is 4 that sprints on the right wing instead of 3 (diagram 10), he makes a backdoor or a front cut to the basket to receive the ball from 2 (diagram 11).

Instead, if 4 is the first trailer (diagram 12), he sprints to the three-point line, watches where the ball is positioned, and then cuts to the middle-low post position to receive the ball from 2 (diagram 13).

Four-on Four: In this situation where we do not have a numeric advantage over the defense, we do not stop the flow of our offense, but try to take advantage from the ball possession. Player 1 cuts in the lane and then in the corner, while 4 cuts and stops briefly under the basket, hiding behind the defense (diagram 14). He waits to see if the defense helps on the ball, then ducks in, seals his defender, and opens up to the ball at the middle low-post position to get the ball from 2 (diagram 15). If 4 cannot receive the ball, 2 kicks the ball to 3 for a high-low play with 4, who has ducked in the lane to get the ball (diagram 16). If the player with the ball, 2, drives to the baseline, 4 makes a flash cut out of the lane to take away the help (diagram 17). However, if 2 drives to the middle, 4 pops out in the short corner (diagram 18).

Precision, speed of cuts with and without the ball, patience, and getting open in the shot zone will provide us with other opportunities for scoring within the 8-second time frame. □

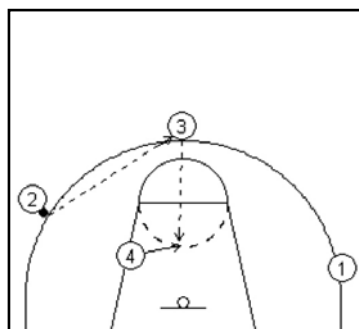


DIAGRAMA 16

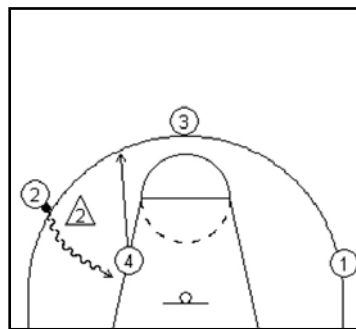


DIAGRAMA 17

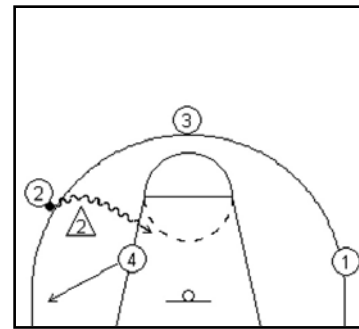


DIAGRAMA 18



Svetislav Pesic

Entrenador Power Electronic Valencia. Forma parte del selecto grupo de entrenadores que lo han ganado prácticamente todo. Empezó su carrera como entrenador en el año 1982 en el Bosna de Sarajevo, y a partir de ahí ha dirigido en Alemania, España, Italia, Rusia, Serbia consiguiendo múltiples títulos a todos los niveles. Ganador de la Liga alemana, yugoslava, española, de Copas nacionales e internacionales destacando la Euroleague dirigiendo al Barcelona, la EuroCup con el Akasvayu Girona, la Korac con el Alba de Berlín. Campeón de Europa con la selección cadete de Serbia en el 85; campeón de Europa y Mundial con la mítica selección junior de Serbia en el 86 y 87. Campeón de Europa senior con Alemania en el 93 y con Serbia en el 2001. Finalmente en el 2002, siempre con Serbia, ganó el Mundial absoluto en Indianápolis.

La transición ofensiva (y II) *Transition offense (II)*

FASE DE TRANSICIÓN

Utilizamos la fase de transición después de una canasta recibida, tiro libre o después de un tiempo muerto.

El objetivo principal en la fase de contraataque es que los jugadores perimetrales rebasen a los defensores exteriores y consigan una superioridad numérica.

En la fase de transición, el jugador interior, que juega de (4) o de (5), debe superar a su oponente defensivo y crear una superioridad numérica.

Todos los jugadores deben entender que, después de que los rivales hayan anotado desde cualquier lugar de la cancha, no deben dejar de caer el balón al suelo. Lo cogemos y lo ponemos lo más rápido posible en juego.

La transición se juega dentro de los primeros 8" y se mantiene hasta que la defensa haya recuperado totalmente su posición.

Volvemos a recordar que nuestro objetivo no es transformar el contraataque y la transición en nuestro sistema ofensivo, sino que la meta es "cambiar el ritmo del ataque".

Cuando no tenemos más opciones de anotar en las dos fases mencionadas, llevamos el balón en la parte frontal del ataque y empezamos la segunda fase de nuestro ataque, buscando conseguir condiciones para poder tener una buena ejecución en los últimos 8".

Sacar y outlet pass

Con anterioridad, determinamos quién saca el balón después de canasta recibida.

Puede ser el jugador más alto cercano a la canasta o un pívot al que se ha encargado este tipo de acción. En nuestro concepto de juego es (5) quien coge el balón una vez haya entrado por el aro y, si es posible, antes de que

SECONDARY BREAK PHASE

We use the secondary break after twwa basket is scored by the opponent, after a free-throw, or a sideline out-of-bound on our backcourt or after a timeout. While the basic aim in the fast break phase is having the perimeter players sprint past the opponent's perimeter defensive players, quickly passing the ball and creating an overload situation, in the secondary break the aim is to have the big men run past the opponent's defensive big players and create an overload.

All players have to understand that once the opponent has scored from anywhere on the court, we don't let the ball hit the ground. We grab it as quickly as possible and inbound it. The secondary break is played within the first 8 seconds of the offense and lasts until the defense is completely set. Again, it should be very clear that we do not want to turn our fast break or secondary break into a set offense. Our goal is to "change the rhythm of the offense."

When we cannot score on the previously described phases, we bring the ball near the lane to begin the second phase of our offense where we set the offense, saving the last 8 seconds for creating other shooting possibilities.

Catching the Ball after the Scored Basket and the Outlet pass

It should be predetermined who will inbound the ball after the opponent's basket.

This could be the closest big man to the basket, or another big man who has been given the job. It should always be a big man. In our philosophy, 5 catches the ball right after it gets out of the net and before touching the floor. He must set himself in a way that he can see the entire floor, his teammates, and the defenders. He wants to get the ball to 1 or 2 in the passing lanes. Player 1 tries to get open laterally to receive the outlet pass, while the player on the opposite side, 2, sets himself as the second

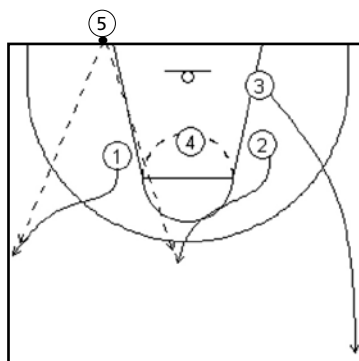


DIAGRAMA 19

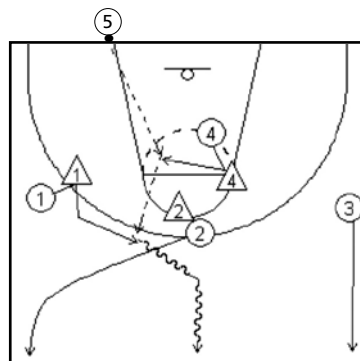


DIAGRAMA 20

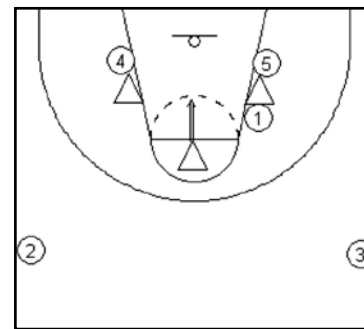


DIAGRAMA 21

toque el suelo. Se debe posicionar de forma de tener visible a sus compañeros y a los defensores, teniendo abierta las líneas de pase hacia (1) y hacia (2).

(1) se abre para recibir el *outlet pass* en el lado de donde se saca, *diagrama 19*; (2) está preparado para recibir en el caso de que (1) sea sobremarcado. (3) esprinta al lado contrario del balón (2"-2,5") hasta el medio campo. Las otras opciones de salida del contraataque son las mismas descritas en la salida tras rebote defensivo.

Si (1) ó (2) no pueden recibir el *outlet pass* de (5), será (4) que se desmarca, en un corte en V, para recibir el primer pase, *diagrama 20*. (1) finta y hace una puerta atrás al defensor, para recibir el pase de (4), mientras (2) corre por la línea lateral, al lado contrario de (3).

Después de recibir el balón, (1) progresa con dribling por el medio, y su primer objetivo es crear condiciones para el contraataque y después la transición.

Contraataque tras T.L. o pressing

Cuando se realiza un tiro libre (T.L.), normalmente se ocupan las siguientes posiciones, *diagrama 21*:

Después del tiro libre, (5) coge el balón y realiza un *outlet pass* hacia (1), quien antes recibe un bloqueo de (4), *diagrama 22*. Mientras, (2) y (3) corren por los carriles exteriores. A partir de aquí tenemos diferentes opciones respecto a cómo realizar la transición.

Por ejemplo, (1) recibe el pase de (5) y corre por el medio, *diagrama 23*, mientras (2) y (3) corren hacia el lado contrario. El jugador del lado balón, en este caso (2), corta y hace un bloqueo indirecto en el lado débil para que (3) intente recibir, *diagrama 24*.

(4), después de la pantalla sobre (1), esprinta ocupando el carril de primer *trailer* y efectúa un bloqueo vertical sobre (3), *diagrama 25*. (5) corre como segundo *trailer* y, cambiando su trayectoria, va a bloquear al jugador con balón

receiver of the inbound pass if 1 is guarded (*diagrama 19*). In the meantime, player 3 sprints on the weak side and reaches the mid court in less than 2.5 seconds. Other ways to start the fast break are the same that I described following a defensive rebound.

If 1 or 2 cannot receive the inbound pass from 5, 4 makes a V-cut to receive the ball from 4. In the meantime, 2 sprints down near one of the sidelines, to the left or right, based by the move of 3 (*diagrama 20*). After receiving the ball, 1

drives quickly to the middle of the court, and he is responsible for running the fast break first, and then the secondary break.

Secondary Break after a Free-Throw or Pressing

Before a free-throw, the players are set as shown in *diagrama 21*. After a made freethrow, 5 grabs the ball and makes an *outlet pass* to 1, who was previously screened by 4. Simultaneously, 2 and 3 sprint out to the two sidelines, on the left and right (*diagrama 22*). From this situation, there are different options for creating and finishing the secondary break. For example: 1 gets the inbound pass from 5 and drives hard to the middle of the court (*diagrama 23*), while 2 and 3 sprint down the court. The player on the ball side (2 in this case) screens for 3 on the weak side, so 3 can receive the ball from 1 (*diagrama 24*).

After screening for 1, 4 continues to run, fills in as the first trailer, and sets the vertical screen for 3 (*diagrama 25*). Player 5 sprints down as the second trailer, changes

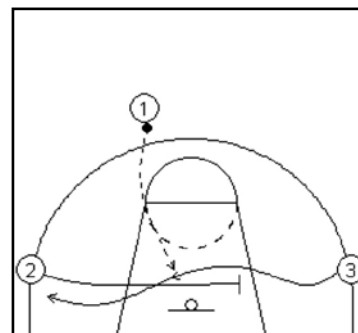


DIAGRAMA 24

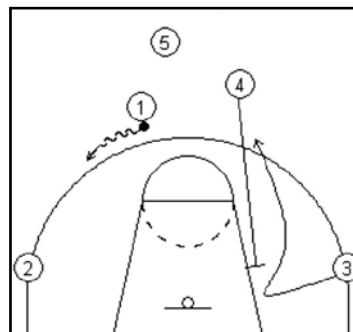


DIAGRAMA 25

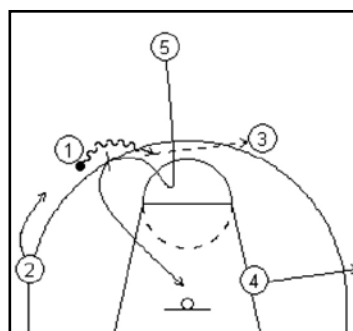


DIAGRAMA 26

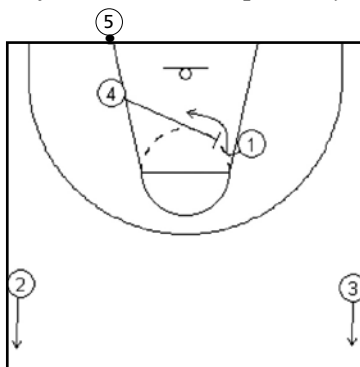


DIAGRAMA 22

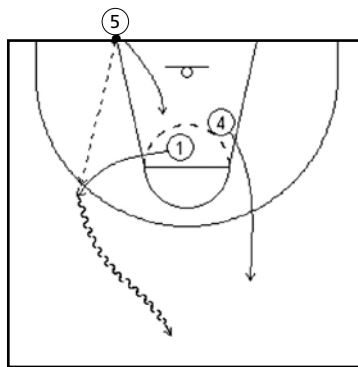


DIAGRAMA 23

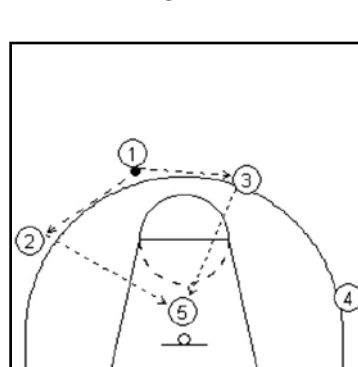


DIAGRAMA 27

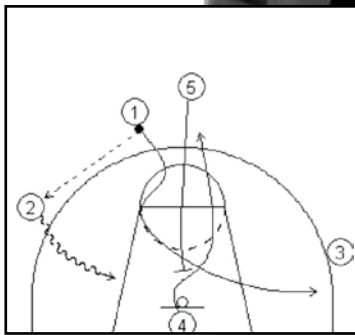


DIAGRAMA 28

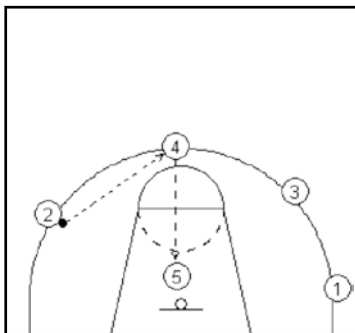


DIAGRAMA 29

(1), diagrama 26, y luego continúa hacia la canasta. El balón puede ser pasado hacia (5) desde (2) o (3), quienes han recibido de (1), diagrama 27.

El objetivo de la transición es situar a (5) cerca de la canasta aprovechando que la defensa no se ha organizado y está más pendiente de la posición de los jugadores perimetrales.

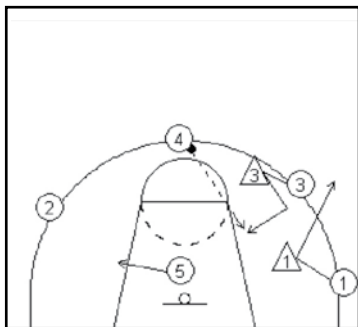


DIAGRAMA 30

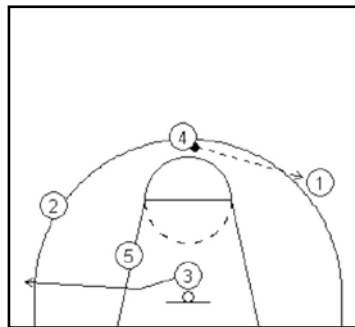


DIAGRAMA 31

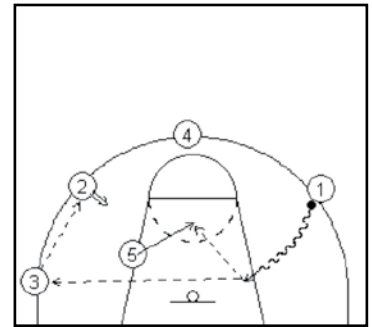


DIAGRAMA 32

direction, and sets the pick for the player with the ball, 1 (diagrama 26). Player 5 then rolls to the basket. The ball can be passed to 5 by 2 or 3, after one of these players has received it from 1 (diagrama 27). The goal of this secondary break is to bring 5 inside the lane, because the defense is not yet set and more concerned with the perimeter players. We'll now show several options with the secondary break that can be used against all kinds of defenses, from man-to-man and zone defense, to combined zones and match-ups. With all of these options, the first aim is to create some scoring possibilities inside the lane and shooting opportunities for other players on the perimeter.

We request that our players follow these principles:

- ▶ They must be spaced 5 meters (about 15 feet) from each other as they run or drive down the court to the offensive basket.

- ▶ The first trailer runs on the opposite side from the player with the ball, while the second trailer (the fifth man in the secondary break) acts as the "safety" to cover the eventual fast break of the opponent.

- ▶ Only one player in each of the five lanes.

- ▶ Every player should be ready to receive the ball. Players must provide a target with their hands, away from the defender.

We use different entries on the secondary break:

- ▶ A pass to the wing.

- ▶ A pass into the lane to the first trailer.

- ▶ A pass to the second trailer.

- ▶ A pass to the high post.

- ▶ A pass to the wing, after the second trailer screens for him.

- ▶ The dribble for the entry into the secondary break.

First Option

After receiving the ball, 2 drives to the basket (diagrama 28), while 5 sets a down screen for the first trailer, 4. If 2 he cannot shoot, he passes to 4, who popped out from the lane after the screen from 5. Player 4 plays high-low with 5, who has turned to the ball after the screen, and seals his defender

➡ Ahora exponemos algunas opciones de transición que se pueden utilizar en todo tipo de situaciones, tanto contra individual como contra defensas de zona, zonas combinadas y match-up.

En todas estas opciones, el objetivo es crear oportunidades para anotar cerca de la canasta o buenas oportunidades de tiro para los jugadores de perímetro.

Principios básicos

1) La distancia entre los jugadores debe ser de unos 5 metros mientras están corriendo o botando por la cancha en su aproximación ofensiva.

2) El primer *trailer* siempre corre por el lado contrario del jugador con balón, mientras el segundo *trailer* actúa como "seguridad" para cubrir un eventual contraataque de los rivales.

3) Cada jugador debe ocupar su carril.

4) Todos los jugadores deben estar preparados para recibir el balón y ofrecer las manos como diana lejos de los defensores.

Diferentes entradas en transición

- 1) Pasamos el balón a la banda.
- 2) Pase interior al primer *trailer*.
- 3) Pase al segundo *trailer*.
- 4) Pase al poste alto.
- 5) Pase al alero y después el segundo *trailer* le bloquea.
- 6) Utilización del bote para la penetración.

Primera opción

(2) recibe y ataca la canasta, *diagrama 28*, mientras (5) bloquea vertical a (4). Si (2) no anota, pasa hacia (4). Éste, que ha saltado al poste alto, busca el pase interior hacia (5), *diagrama 29*.

Si el juego "alto-bajo" no es posible, el jugador (4) con el balón, busca un pase hacia (3). Éste, busca el contacto, finta abrirse y si el defensor anticipa busca la "puerta atrás", *diagrama 30*. Al mismo tiempo (1) busca el

under the basket so he can get the ball from 4 (*diagrama 29*).

If it's impossible for high-low play, the player with the ball, 4, tries to pass to 3 on his backdoor cut, an effective play especially when the defense doesn't anticipate the pass or is not yet set (*diagrama 30*). At the same time, 1 makes contact with his defender, ready for a pass from 4, if he cannot pass to 3 on the backdoor (*diagrama 31*).

After receiving the ball, 1 drives to the basket and he can make an inside pass to 5, or a pass to 3, who can shoot (also from the three-point line), or make an extra pass so 2 can shoot (*diagrama 32*).

Second Option

Player 1 passes to the wing 2 and 2 passes to 4, the first trailer, who cuts under the basket and posts himself in the middle or low-post position (*diagrama 33*). As the pass is being made from 2 to 4, 5, the second trailer, screens for 3 on the weak side (*diagrama 34*).

After passing to 4, 2 fakes to cut towards 4, then changes the pace and direction and screens for 3 for a split move. Player 4 is now isolated and can play one-on-one. After the screen, 2 rolls to the basket and can receive a backdoor pass from 4 (*diagrama 35*).

Another option is the pass to 1 in the middle of the court, which is made after 1 has been screened down by 5 (*diagrama 36*). Player 1 can shoot or pass inside to 5, who rolls to the basket after the screen. Alternatively, the pass can be made to 4, who ducks in the lane (*diagrama 37*).

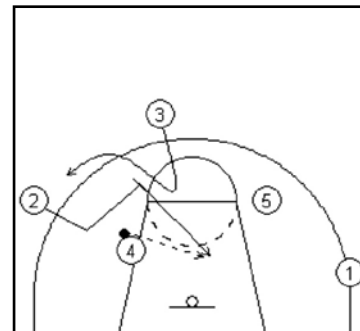


DIAGRAMA 35

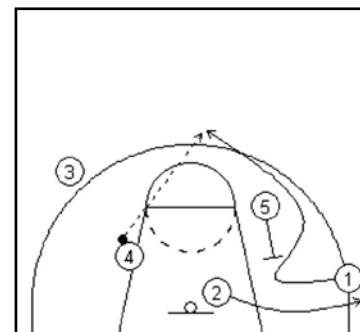


DIAGRAMA 36

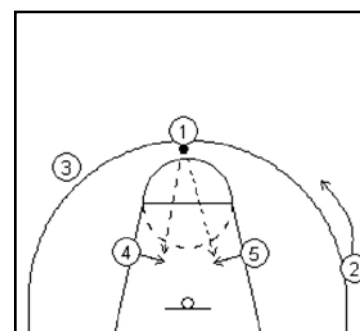


DIAGRAMA 37

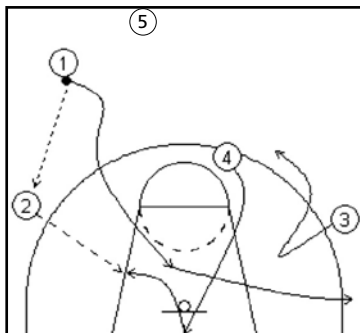


DIAGRAMA 33

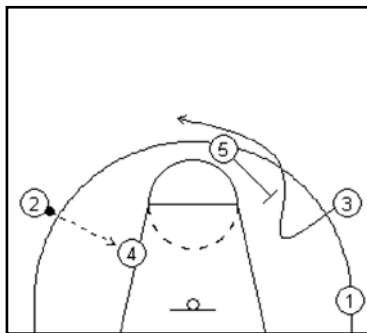


DIAGRAMA 34

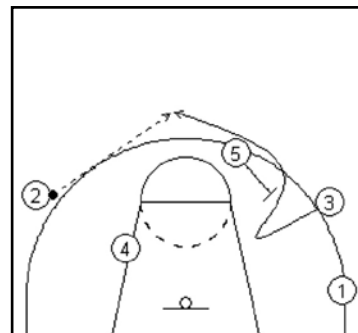


DIAGRAMA 38

contacto con su defensor, listo para recibir el pase de (4) si éste no puede dársela a (3), *diagrama 31*. Después de recibir el balón, (1) dribla hacia la canasta y puede doblar el balón hacia (5), *diagrama 32*, o pasar hacia (3), quien puede tirar o buscar un pase extra hacia (2) para el tiro de éste.

Segunda opción

(1) pasa el balón al alero (2), que puede entrar el balón hacia (4) que es el primer *trailer*. A continuación (1) corta bajo la canasta hacia el lado contrario, *diagrama 33*. Si el siguiente pase va de (2) hacia (4), *diagrama 34*, el segundo *trailer* (5) bloquea para (3).

Después de pasar a (4), (2) corta rodeando a su compañero y cambiando de direcciones después de efectuar un bloqueo a (3), *diagrama 35*. Con este movimiento, (4) dispone de espacio para jugar 1c1 o, después del bloqueo, puede dar el balón a (2) que corta hacia canasta en una "puerta atrás".

Otra opción es un pase hacia (1) en la zona central después de que éste haya sido bloqueado abajo por (5), *diagrama 36*.

(1) puede tirar o pasar interior a (5) que ha continuado dentro después del bloqueo, *diagrama 37*. Como alternativa, (1) puede pasar a (4) que gana la posición interior.

En el *diagrama 38*, utilizamos la opción de pase hacia (3), que salta hacia el centro después del bloqueo de (5).

(3) puede jugar alto-bajo con (4), o pasar a (1), que ha recibido el bloqueo de (5), *diagrama 39*. La siguiente opción la tenemos con un juego interior en la parte final de la transición. Cuando (1) tiene el balón, (4) bloquea alto a (3), que corta para recibir, *diagrama 40*. El jugador con balón puede pasar a (3) o entrar el balón a (5)

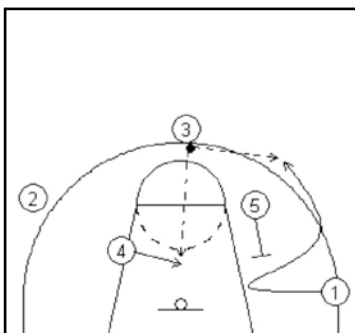


DIAGRAMA 39



On the diagrama 38 the option if 2 swings the ball on the opposite side to 3, who pops out from the screen of 5.

Player 3 can play high-low with 4, or pass to 1, who has been screened by 5: in short, 5 makes two screens, one for 3 and another for 1 (diagrama 39). Another option is to create an inside play in the final part of secondary break. This is made with a screen of 3, after the pass of 1 to 4. Player 1 can pass to 3 near the basket, or to 5 on the mid post (diagrama 40). Player 1 can also pass to 4, and 4 to 5, who cuts in the lane for a high-low play (diagrama 41).

Third Option

Player 1 can also start the secondary break by passing to the wing 2, and then cut to the corner on the ball side, the so-called "strong side entry."

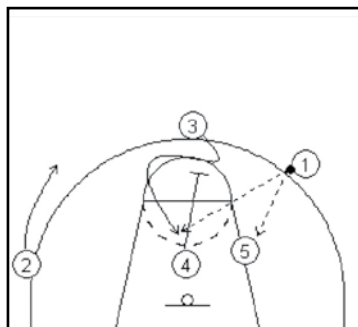


DIAGRAMA 40

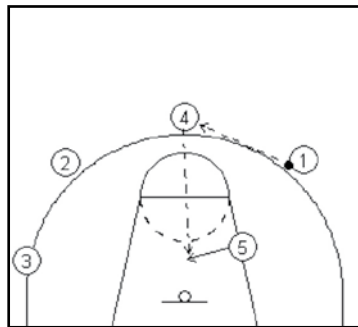


DIAGRAMA 41

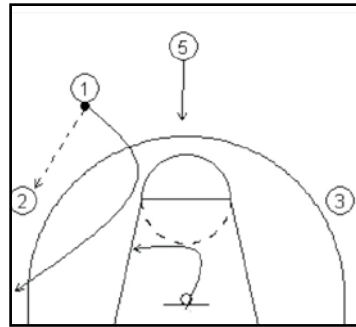


DIAGRAMA 42

en el poste medio. Además puede pasar hacia (4) y éste hacia (5), que corta interior buscando ventaja, *diagrama 41*.

Tercera opción

El jugador (1) además puede iniciar la transición pasando hacia (2) y cortar en la esquina del mismo lado del balón, *diagrama 42*, que se puede llamar una "entrada en el lado fuerte". En este momento (4) juega un flash en el poste medio cerca de la canasta. (2) puede pasar hacia (4) o darla a (3) en la parte frontal, después de que éste haya recibido un bloqueo de (5), *diagrama 43*. Recordamos también una opción que ya hemos visto, con un cambio de posición entre (2) y (3) cuando el balón está en manos de (4).

(3) puede jugar alto-bajo con (4) o con (5), después de un bloqueo vertical de éste a aquél, *diagrama 44*.

Otra posibilidad la tenemos con un pase de (3) hacia (4) y de éste hacia ((2), en la esquina, *diagrama 45*.

Una opción más la tenemos si, después del pase a (2), (4) corta en diagonal y bloquea para (1) en el lado contrario, *diagrama 46*. (2) puede pasar a (1) en la zona central o hacia (5) que salta hacia el balón en el poste medio.

Si (2), en lugar de pasar a (5) lo hace hacia (1) y éste no puede tirar, puede tomar distintas decisiones. Puede jugar un pick and roll con (5), *diagrama 47*, y dar el balón interior o doblar hacia (4) que cambia de posición con (3) y salta "flash" hacia el exterior para un tiro triple. Y finalmente (1) puede decidir "cambiar de ritmo", abrirse y llamar los juegos habituales, *diagrama 48*.

¿Qué clase de sistema queremos utilizar en el periodo entre los 8 y los 16 segundos? En función del tipo de defensas y de nuestra filosofía ofensiva, podemos recurrir a la "motion", al "passing game", utilizar el juego interior o el exterior, o otras opciones. □

In the meantime, 4 flashes to the mid post position from under the basket (diagrama 42).

Player 2 can pass to 4, or can pass to 3 in the middle of the court, who pops out from a screen set by 5 (diagrama 43). It must be remembered that there is also the option of the split move between 3 and 2, as shown previously (see diagr. 34).

Player 3 can play high-low with 4 or high-low with 5, after the vertical screen of 5 for 4 (diagrama 44).

Another possibility is the pass from 3 to 4 and from 4 to 2 in the corner. As this is going on, 3 spots up opposite to 4 (diagrama 45).

Another possibility: After the pass to 2, 4 makes a diagonal flash screen for 1 on the other corner of the half court. Player 2 can pass to 1 in the middle of the court, or to 5, who pops out at the mid-low post position (diagrama 46).

If 2, instead passing to 5, passes to 1, and if 1 cannot shoot, 1 then has some decisions to make: he will be screened by 5 for a pick-and-roll with him or make a pass to 2, who has faked to cut in the lane and then flashed high outside of the three-point line (diagrama 47).

Player 1 can also decide to change the rhythm and call a set play (diagrama 48). Which type of set offense will be run with 8 to 16 seconds?

Based on the type of the defense we face and on the team's offensive philosophy, we have different options, including motion, a passing game, quick hitter plays inside or outside, and various options with a two- or three-man game. □

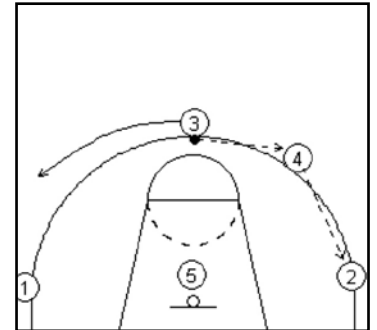


DIAGRAMA 45

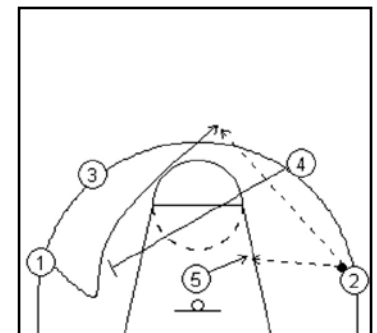


DIAGRAMA 46

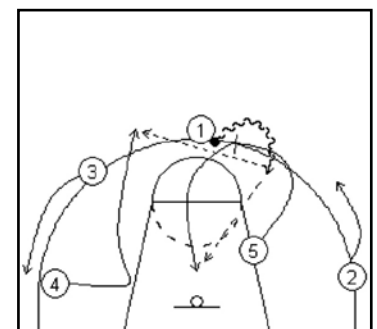


DIAGRAMA 47

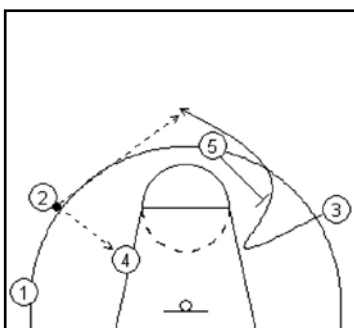


DIAGRAMA 43

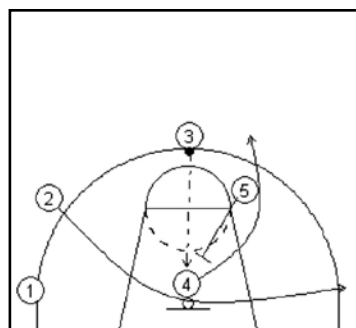


DIAGRAMA 44

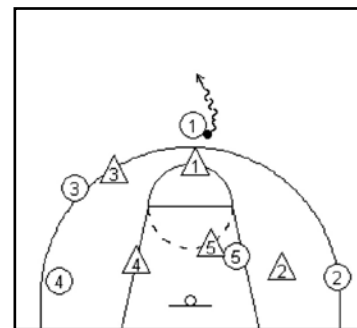


DIAGRAMA 48