



A aplicação de estes conceitos deve ser a partir dos Cadetes. Antes os jogadores vão-se centrar na bola.

Não têm a suficiente capacidade de concentração e saturávamo-los.

Clinic “Raimundo Saporta” 27-28 de Dezembro de 1999

Alguns aspectos que devemos ter em consideração e que devem saber os nossos jogadores no 5x5:

1. Controlar o Ritmo de Jogo. Devemos marcar o ritmo de jogo, saber qual o ritmo de jogo que nos interessa, marcá-lo e que todos os nossos jogadores o conheçam. Por exemplo, se a equipa adversária nos defende freneticamente isso pode contagiar-nos e podemos querer atacar freneticamente com penetrações rápidas e “cortes passados de voltas”. Devemos saber qual o ritmo que nos interessa, marcá-lo e jogar ao nosso ritmo com os cortes e movimentos no timing adequado.
2. Controlo do timing. A coordenação nos movimentos dos jogadores. Cortar e trabalhar a recepção quando o jogador com bola está em posição para poder passá-la. Esperar que este nos veja e movimentar-se no momento.
3. Espaço. Uma boa distribuição no espaço entre os jogadores. Ajudar o jogador com bola para que este tenha espaço para jogar, criar boas linhas de passe, as ajudas defensivas devem ser largas e que exista uma boa situação de ressalto ofensivo.

Decisões Tácticas no 5x5

Escrito por Ettore Messina
Terça, 04 Novembro 2008 04:00

4. Levar os jogadores a situações onde estes sejam perigosos, em função dos nossos recursos e do nosso adversário.

5. Ir do básico para o complicado, se com algo fácil se pode marcar, então marca e não procurar o fim da jogada.

O contra-ataque primário inclui passar o meio campo o mais depressa possível, sem driblar se possível levar a bola ao extremo, passar ao poste baixo do lado do extremo com bola, senão se conseguiu finalizar, mudar o lado para fora com a ajuda ou sem ela do jogador poste colocado na linha de 6,25 ou na linha de lances livres. A bola deve chegar ao lado (ao extremo). Se estiver livre de marcação pode lançar ou passar ao outro extremo que terá mudado de lado durante a inversão.

Ettore Messina prefere passar do contra-ataque primário ao ataque em meio campo (sem jogo de transição), o mais habitual seria passar ao base para que este começasse o nosso ataque para o qual teríamos 15-17 segundos.

Quando se tem um bom lançamento? Depois de uma mudança de lado ou de um dentro-fora, se ficar sozinho sim é um bom lançamento.

Movimentos interessantes.

Portas atrás que não se podem completar, vamos ao canto do lado pelo qual entrámos.

Clear-Out: Se nos defendem bem na posição de poste baixo, sair desta para deixar espaço.

Clear-Up: Passar da posição de poste baixo bem defendida para a posição de poste alto do mesmo lado. Este movimento vai criar incerteza no defensor directo que não sabe se ficar para uma possível ajuda, ou se sobe para o poste alto deixando um espaço para o extremo penetrar.

Considerações sobre o Espaço:

1. Há que ter em consideração que os bloqueios indirectos e os cortes simultâneos provocam uma limitação de tempo e espaço para o passe ou a penetração;

Decisões Táticas no 5x5

Escrito por Ettore Messina

Terça, 04 Novembro 2008 04:00

2. Há que considerar também, que os bloqueios cegos perto da linha de 6.25 dão espaços, tanto para quem pede o bloqueio como para a continuação de quem o faz.

Conceito de jogo de equipa:

1. O jogador sem bola tem que ajudar a equipa dando espaços aos seus companheiros criando-lhes linhas de passe e criando problemas aos defensores.

2. Em situações de mismatch ou desajuste defensivo, não devemos dar pistas à defesa sobre qual a nossa decisão. Situamos os jogadores numa posição intermédia para que no último momento se situem na posição definida.

1.^a Opção: O extremo jogar 1x1 com o homem grande deles, desde a zona central da linha de 6.25 onde este pode penetrar e dobrar ou para se ele sobe lançar em suspensão;

2.^a Opção: Que o nosso poste surpreende a sua defesa (extremo) e ganhar posição na zona perto até o cesto.

Há situações críticas onde a melhor decisão do jogador sem bola é ficar parado e esperar.