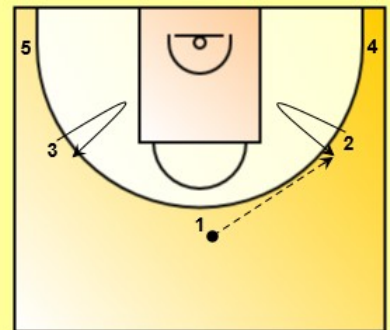


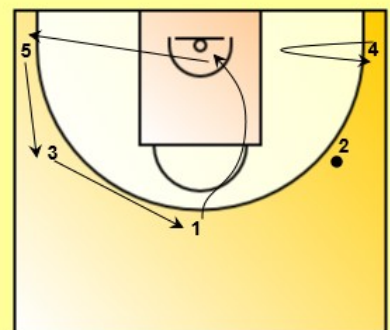
PASAR Y CORTAR

- Observar el juego, usar el dribling para penetrar o para lograr buenos ángulos de pase.
- Reemplazar rápido las posiciones.
- Buen desmarque. Utilizar correctamente los cambios de velocidad y el uso del cuerpo para los cortes/desmarques/puertas atrás.
- Entender el juego es más importante que el sistema. Si tengo la oportunidad de sacar ventaja por fuera del sistema, hacerlo. Ejemplo: Penetrar y descargar, ver si algún jugador le saca alguna ventaja a su defensor, etc.
- ¿Sirve para ordenar? SI
¿Es lo único que hay que hacer? NO
- Tener en cuenta que cortes hacer según defensa que tenemos en ese momento.
- Jugador que pasa el balón siempre corta, salvo cuando es el jugador de la esquina. Esto hará más movimiento de los jugadores de ataque, por ende la defensa estará en constante movimiento y pendiente de cada jugador.
- Cuando la pelota en el eje, entrar y salir una vez, si no se recibe, ahí se produce el corte. Salvo que un jugador a 45° pase la bola al eje, ya que tenemos por norma que jugador que pasa luego corta el balón.
- Mientras la pelota está en el eje los jugadores de las esquinas no se desmarcarán. Prestar atención si el defensor está muy pegado o distraído y en ese caso si intentar cortar al aro y sacar ventaja.

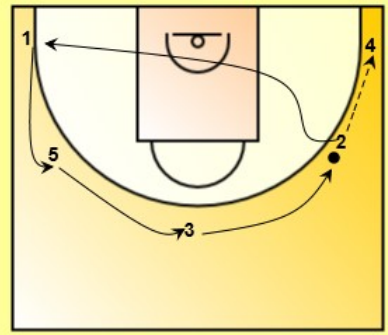
Balón en el eje de cancha, los dos jugadores mas cercanos se desmarcan entrando y saliendo a la llave. En el caso de que los dos jugadores no reciban, cortan al aro y se van hacia las esquinas del mismo lado, empujando a los jugadores 4 y 5 a ubicar la posición de 45°



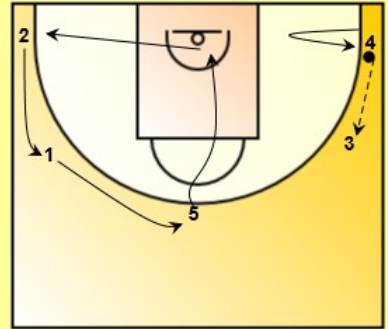
Balón a 45°. Corte del jugador del eje de cancha y reemplazo de posiciones. Jugador de la esquina se desmarca, pero no cambia de lado.



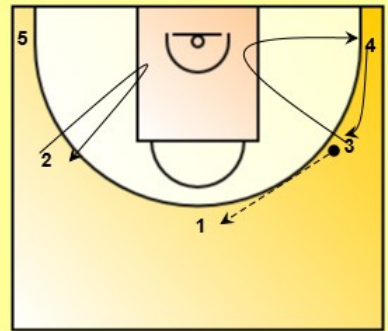
Pase a la esquina, jugador mas cercano a la pelota corta hacia el aro y ubica la esquina opuesta. Todos reemplazan posiciones.



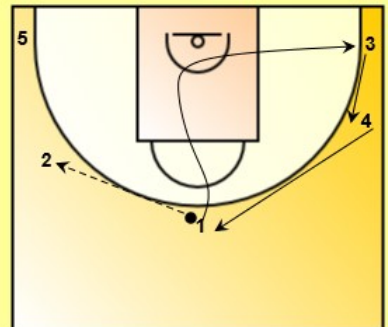
Jugador de la esquina pasa el balón a jugador 3, jugador 5 corta al aro y se reemplazan las posiciones



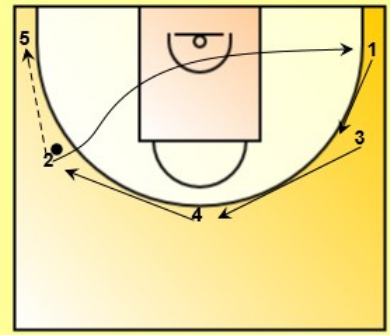
Jugador 3 pasa el balón y corta al aro, el 4 reemplaza la posición, jugador 2 se desmarca. Por ende tenemos uno cortando al aro y otro desmarcándose.



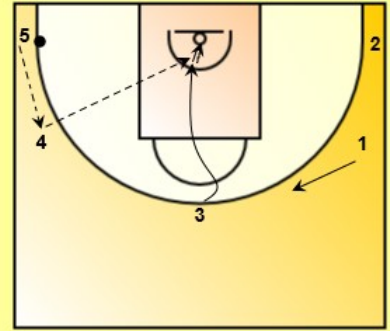
Jugador 1 pasa y corta al aro. Luego todos los jugadores reemplazan la posición



Jugador 2 pasa a la esquina, corta hacia la otra esquina y todos reemplazan el balón



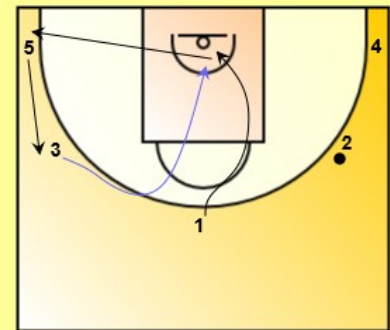
Jugador 4 pasa el balón al jugador 3 que corta al aro y finaliza.



VARIANTES

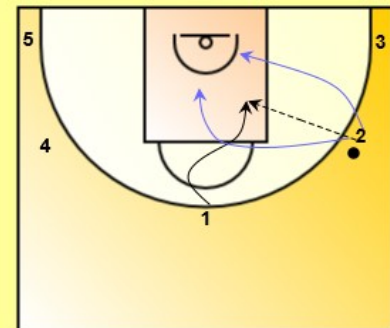
Doble corte

Jugador 1 pasa el balón, corta y se abre a la esquina. Jugador 3 se prepara moviéndose hacia el eje y comienza el corte en el momento que el jugador 1 sale de la zona. El movimiento del jugador 1 luego del corte debe ser hacia la esquina pero mirando el balón para una posible recepción.



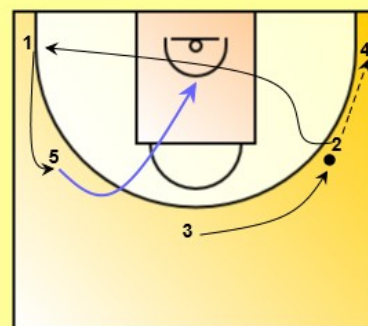
Corte sobre corte

Jugador pasa a un corte y vuelve a cortar en base al corte previo. Generalmente el jugador que recibe corta por arriba. El jugador que pasó el balón corta sobre el corte del otro jugador, ya que generalmente el defensor pierde de vista a su jugador y mira el balón. Observar el espacio y cortar por fondo o por arriba



Corte lado contrario

Tiene como virtud el factor sorpresa ya que generalmente el defensor piensa que el jugador 5, en este caso, reemplazará la posición siguiendo la lógica de la rueda de cortes, y en cambio hará un corte hacia el aro.



Puerta atrás en el reemplazo

Sucede cuando el defensor del jugador que reemplaza (En este caso el 3) defiende muy arriba la línea de pase. Si el defensor está muy alejado, se hace una puerta atrás de manera directa y rápida. Si el defensor nos sigue y está cerca, vamos a buscar el contacto con brazo y pie interno al centro del defensor, para luego aumentar la velocidad e ir hacia el aro.

