

BASQUETEBOL

Arremessos curtos para superar uma defesa por zona

(Por C. W. STENEKER — Adaptação — CELSO MEYER)

Em 1948, no Torneio Estadual de Iowa a equipe da "Manning High School", dirigida por C. W. Steneker, enfrentou, nos seus três últimos jogos, quadros que empregavam a marcação por zona, batendo-os nitidamente.

Individualmente seus jogadores não eram tão bons quanto os das outras equipes disputantes, mas o conjunto que possuíam, aliado às jogadas aqui descritas, deu-lhes o cobijado título de campeões.

Atendendo ao sucesso obtido nas partidas jogadas contra marcação por zona, Steneker submete aos apreciadores do basquetebol algumas sugestões devidamente ilustradas.

Os quadrinhos não representam fases sucessivas de uma mesma jogada, pois apenas oito delas são aqui descritas em detalhe.

Friza Steneker que sendo a moral do jogador considerada um fator bastante importante no basquetebol — máxime em todos os desportos coletivos — necessário se torna a preparação da equipe para enfrentar uma defesa por zona. É norma sua chamar a si a responsabilidade numa eventual derrota face a um adversário que use a defesa por zona; considera-o, mesmo, um jogo já de antemão ganho.

É bem verdade que duas defesas por zona nunca são iguais; por vezes, uma simples substituição pode mudar completamente o tipo da defesa. Tendo em vista estas considerações, Steneker costuma empregar três tipos de jogo para penetrar numa defesa por zona. Sempre que possível utiliza o ataque rápido (fast-break), buscando as vantagens de 2-1, 3-2 ou mesmo 4-3 jogadores, para o que preconiza o mínimo de dribles junto da própria cesta, considerando, em geral, um único drible como suficiente. Ressalta também, nesse tipo de jogo, a necessidade de ter homens em condições de poder contrabalançar um possível contra-ataque do adversário, dando, em princípio, essa incumbência a dois jogadores.

Os arremessos à cesta só devem ser feitos quando se tem junto à mesma tantos homens quanto o adversário; em geral três, um de cada lado da tabela e outro de frente. Com poucas exceções, os arremessos devem ser feitos da altura da linha de lance-livre ou mais perto.

A eficiência de uma defesa por zona está anulada quando o atacante utiliza, apenas, arremessos quase certos e luta na tabela pela reconquista da bola com o mesmo número de jogadores que os defensores.

Quando o ataque rápido não pôde ser utilizado, Steneker vale-se de jogadas em que um defensor tem de se haver com mais de um atacante (Figs. 2 e 3). Os jogadores são instruídos de modo a, uma vez com a bola, virarem-se rapidamente em direção à cesta. Um jogador impetuoso deve ser mantido em baixo da cesta. Ao fazer

um passe o jogador não deve nunca seguir o caminho da bola — tendência natural de todo principiante. O momento em que o jogador deve se deslocar para receber a bola é muito importante. Contra defesa por zona não se joga com pressa; a bola, ao contrário, deve ser muito bem controlada.

A equipe da "Manning" ao entrar no torneio, a que nos referimos de início, tinha a reputação de jogar à base de ataques-rápidos, de modo que seus adversários prepararam-se para marcar por zona e usar contra-ataques rapidíssimos. Steneker, entretanto, considerando àquelas circunstâncias, optou pelo controle da bola e emprego de jogadas apropriadas à penetração da defesa por zona.

Considerando a maior dificuldade de penetração numa defesa por zona cerrada, as figuras ilustrativas cingir-se-ão a esse tipo, deixando as demais à margem.

As jogadas ilustradas, em geral, estão orientadas para o lado direito da quadra, mas sua eficiência é a mesma, seja qual for o lado em que se queira empregá-las.

As figuras de 1 a 5 mostram o modo mais eficiente de manobrar contra uma defesa por zona do tipo 2-1-2, enquanto que as de 6 a 15 referem-se a outros tipos de zona. Qualquer dessas jogadas é, entretanto, eficiente contra qualquer tipo de defesa por zona.

Com a execução dos movimentos básicos e passes constantes das figuras, muitas variações podem ser obtidas ao se nos apresentar uma defesa por zona.

Ao se treinar uma equipe para jogar contra defesa por zona, ressaltará de início a necessidade de certos passes serem executados com rapidez, enquanto que outros produzirão melhores resultados se demorem tempo da defesa se deslocar.

Nas figuras 1 e 2 a idéia é uma penetração pelo lado direito. O n.º 6 está de posse da bola e passa-a ao 12; 6 e 10 deslocam-se para a direita enquanto que o n.º 12 passa-a ao 8 e este ao 10. O n.º 7 mantém-se sob a cesta até que o 10 recebe a bola e inicie o drible. Esta jogada pode ser executada ao contrário, isto é, 10 passa a bola para o 8 que a passa ao 12 e este último ao 6, podendo também ser repetida até obter uma posição da defesa propícia à sua finalização.

Na figura 2 pode-se observar a dificuldade de um defensor em marcar dois atacantes. Entretanto, passemos às jogadas.

Jogada 1

Nas figuras de 1 a 4, a bola vai de 6 para 12, desta para o 8 e depois para o 10. Após este último girar, o 7 desloca-se para a direita. O 10 então dribla rápido sobre o n.º 9 (adversário) e passa para o 6 que arremessa à cesta e prossegue para a disputa do rebote em frente à cesta; nesse interim o 7 desloca-se novamente para a esquerda a fim de disputar o rebote nesse

lado, enquanto que o 10 o faz no lado direito. Se o adversário (9) não for sobre o 10, este faz o arremesso quase da linha de lance-livre e prossegue para disputar o rebote de frente, enquanto que o 6 e o 7 o fazem respectivamente à esquerda e à direita. Os guardas atacantes observam a defesa e aproximam-se mais, de modo a cooperar na conquista do rebote, sem, todavia, descuidarem-se do contra-ataque do adversário.

Jogada 2

Nas figuras 1, 2, 3 e 5, a bola vai do 6 para o 10 como na jogada 1. Após o 10 girar, o 7 desloca-se para a direita; o 10, então, dribla na direção do adversário (14) e passa ao 7 que arremessa e disputa o rebote no lado direito, enquanto que o 10 e 6 o fazem no centro e à esquerda respectivamente. Se o adversário (14) não vem sobre o 10, este arremessa e a jogada finaliza como a anterior.

Jogada 3

As figuras 6 e 7 mostram um tipo de jogada que pode ser usada quando o centro da defesa pôde ser aberto. O 6 passa ao 12 e desloca-se para a direita enquanto o 10 move-se para junto da linha lateral; o 7 permanece embaixo da cesta; o 12 passa para o 8 e este para o 10 e ao mesmo tempo o 7 se desloca para a direita; o 10 passa, então, ao 6 no centro e este arremessa e disputa a bola, no rebote, de frente. O 7 volta para o lado esquerdo a fim de disputar o rebote enquanto o 10 o faz do lado direito. A possibilidade desse passe ao n.º 6 varia de acordo com o tipo de defesa.

Jogada 4

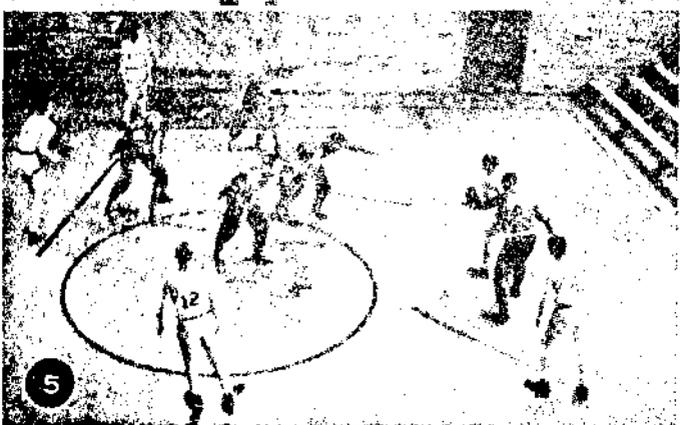
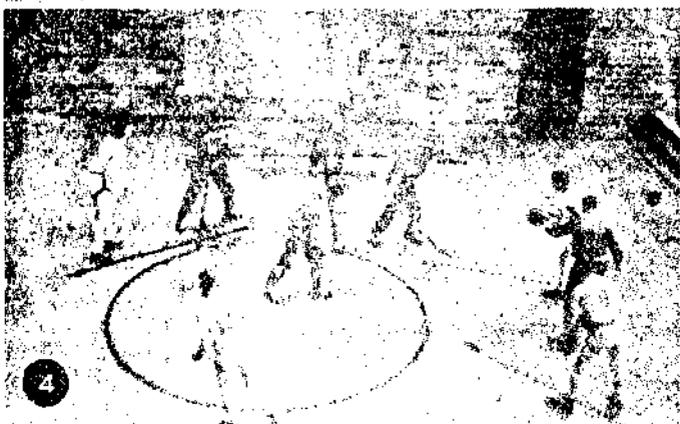
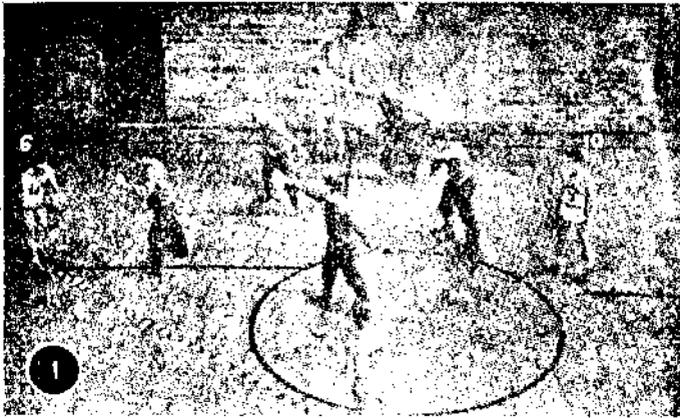
Figuras 6 e 8. Do 6 ao 10 a bola vai como na jogada anterior. O 10 ao receber a bola gira, para fora e entrega-a ao 7 que se deslocou para o canto direito, prosseguindo, após o giro, na direção da cesta e recebendo um passe de volta do número 7; o 10 faz o arremesso e parte para o rebote de frente, enquanto que o 6 e o 7 o disputam à esquerda e à direita respectivamente.

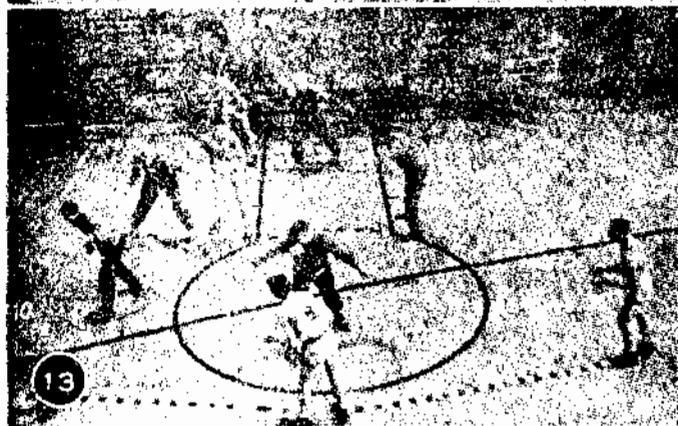
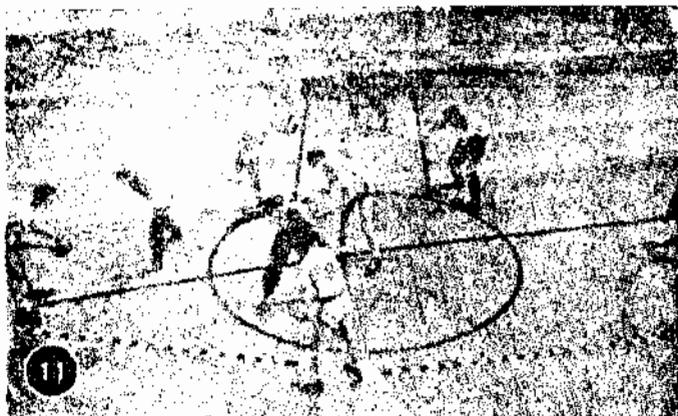
Jogada 5

Figuras 6, 8 e 9. O 10 passa ao 7 no canto direito e prossegue para a cesta; o 6 então entra pelo centro, aproveitando-se do claro aberto após a passagem do 10, recebe a bola do 7 e faz o arremesso, disputando ainda o rebote de frente. O 7 disputa o rebote à direita e o 10 à esquerda.

Jogada 6

Figuras 6, 8 e 10. Até ao 7, no canto direito, a bola vai como nas jogadas 4 e 5. O 10 e o 6 vão para a cesta cruzando, abrindo um claro para o 8 que faz o arremesso da altura do lance-livre e vai disputar o rebote de frente, enquanto o 6 e o 10 o fazem à direita e à esquerda respectivamente. O 7 desloca-se para a defesa.





BASQUETEBOL (Conclusão)

Nas figuras 11 e 12 três homens jogam aberto. O 8 e o 12 têm posições diferentes nessas figuras. O 10 está agora no lado esquerdo e passa para o 8, cruzando, em seguida, para sua posição normal. O 8 passa, então, ao 12; e este ao 10. O 6 está na frente da linha de lance-livre e o 7 embaixo da cesta. O 6 cruza para o lado direito da cesta enquanto que o 7 o faz também, mas saindo da cesta. O 10 passa, então, para o número 6 ou 7. Passando para o 6, este arremessa e disputa o rebote à direita, com o 7 de frente e o 8 à esquerda, vindo o 10 para a defesa. Se o 10 passa ao 7, este gira e arremessa, indo ao rebote de frente, com o 6 à direita e o 8 à esquerda. Caso o 6 e o 7 sejam marcados, deve ficar livre o 8, que entra pela esquerda.

Jogada 8

Figuras 13 e 14. A jogada é idêntica à anterior com exceção da formação inicial. Nesta o 6 fica no canto do "garrafão" em vez de ficar na frente da linha de lance livre.

Jogada 9

A jogada ilustrada pela figura 15 pode ser usada indiferentemente após as jogadas das figuras 11 e 12 ou 13 e 14. A possibilidade do 10 passar para o 8 é bem grande.

Para finalizar, Stencker resume do seguinte modo o segredo de suas vitórias contra a defesa por zona:

- a) Fazer apenas arremessos de pequena distância e em número bastante reduzido;
- b) Empregar o mínimo de drible possível;
- c) disputar o rebote dos três lados da cesta;
- d) colocar os jogadores nos lugares adequados dentro da quadra.