

PROGRESSÃO PARA A ZONA DE ATAQUE

João C. Oliveira

(treinador do V. Gama)

Recentemente assistimos a importantes contributos para a sistematização e organização do conhecimento sobre a progressão para a zona de ataque (PZA). Este trabalho pretende, pela análise de diferentes trabalhos, padronizar as diferentes formas de organizar este princípio do ataque.

Por questões de operacionalidade também analisaremos todos os aspectos relativos à finalização resultantes da PZA, entendendo contudo que estes constituem formas de atacar o cesto adversário (outro princípio do ataque).

A progressão (dos jogadores e da bola) para a zona de ataque, corresponde a um dos princípios operacionais do ataque (Teodorescu, 1984; Moreno, 1989; Bayer, 1994). A progressão para a zona de ataque pode realizar-se de uma forma rápida ou lenta (Wooden, 1980). A progressão lenta pode ser resultante de duas situações:

a) recuperação da equipa adversária para o seu meio campo defensivo; e

b) pressão da equipa adversária após lançamento. Esta, pode ser efectuada só ao organizador de jogo ou a todos os jogadores.

A progressão lenta para a zona de ataque provocada pela recuperação da equipa adversária para o seu meio campo defensivo, organiza-se através do drible para a zona de ataque.

Empiricamente identificamos duas formas de organizar a progressão lenta para a zona de ataque com pressão aos bases. Uma com apoio de um companheiro de equipa que cria uma "linha de passe". Outra, com apoio de um companheiro que cria espaço para a progressão em drible ou ajuda o seu companheiro a libertar-se da pressão.

Quanto às formas de organizar a progressão lenta para a zona de ataque

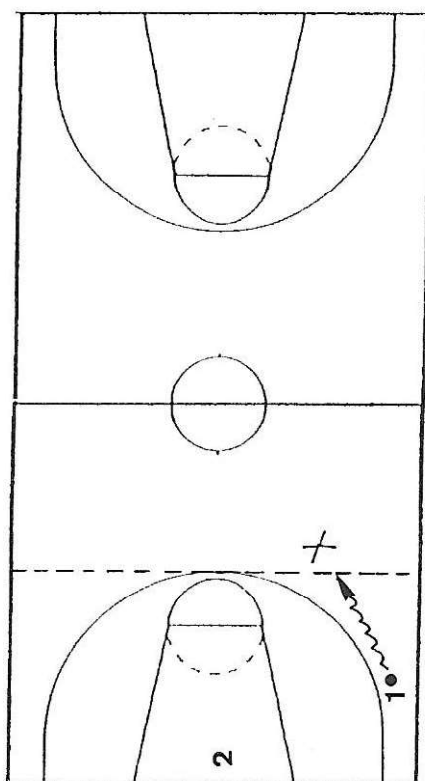


diagrama 1

com pressão a todos os jogadores ou espaços (respectivamente defesas individuais ou por zonas), constatamos duas formas de organização:

a) idêntica, na sua estrutura, à própria progressão rápida para a zona de ataque;

b) com uma estrutura específica

Ou seja, existem equipas que, independentemente dos adversários recuperarem para a zona defensiva ou estenderem a sua defesa no campo, apresentam sempre a mesma forma de organizar a PZA. Porém, observamos que outras apresentam formas de organizar a PZA de acordo com as diferentes situações provocadas pelos adversários.

A progressão rápida designa-se de contra-ataque ou ataque rápido. O contra-ataque pode ser directo, mani-

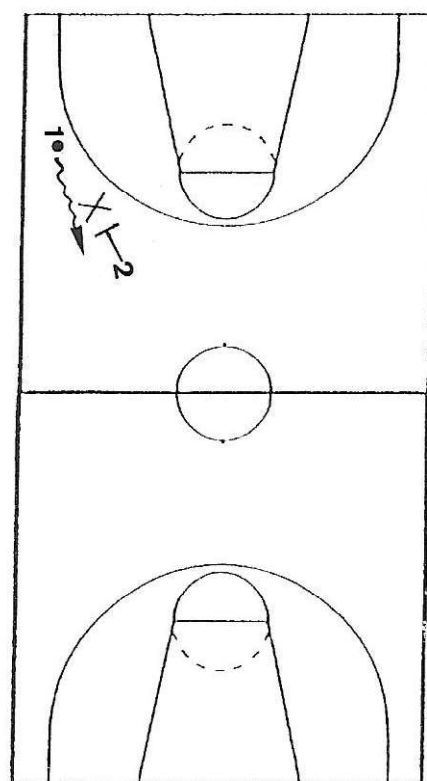


diagrama 2

fa-se pela realização de um "passe longo" entre a "zona de defesa" e de "ataque" para finalização, ou apoiado.

A sistematização do contra-ataque apoiado subdivide-se em 3 fases (Wooden, 1980; Smith, 1981; Beja, 1984; Janeira, 1987; Adelino, 1992)

- início ou saída
- desenvolvimento
- finalização

Esta finalização integra outro princípio operacional: o ataque ao cesto adversário.

INÍCIO/SAÍDA

O contra-ataque inicia-se no momento da entrada na posse da bola, como, por exemplo, por intercepção, na bola ao ar, na reposição da bola pela linha final e após um ressalto

defensivo (Wooden, 1980). À rapidez e precisão da saída/início do contra-ataque associa-se o sucesso da sua utilização (Wooden, 1980; Adelino, 1992).

O início/saída do contra-ataque pode ainda organizar-se por passe (Wooden, 1980; Smith, 1981; Janeira, 1987; Adelino, 1982; Araújo, 1992; Oliveira, 1994) ou por drible rápido e explosivo (Smith, 1981).

Segundo as referências mencionadas, a saída em passe ocorre através de uma situação de intercepção (nota: na posição de sobre-marcação aberta, o jogador que intercepta a bola fica de imediato disponível para a fazer avançar a bola - Pitino, 1989), de bola ao ar, de reposição pela linha final ou recuperação de um ressalto curto

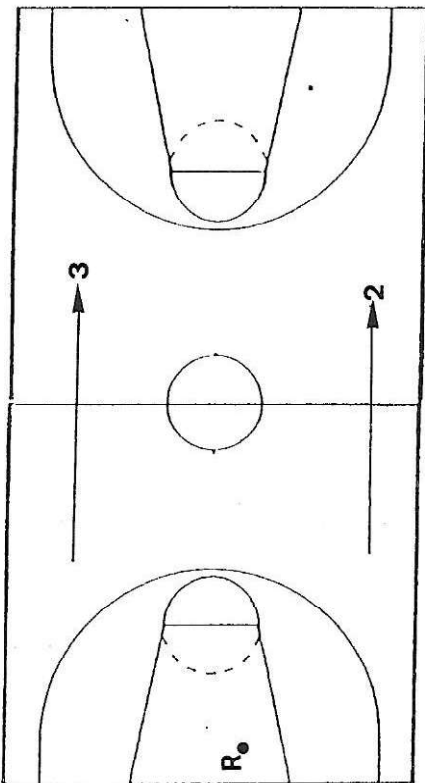


diagrama 3

(próximo da tabela). As formas de organizar esta situação associam-se a noções de:

a) aproximar a bola do cesto adversário o mais rapidamente possível e daí resultarem dois jogadores "avançados" a "sprintar" a um metro (um braço) das linhas laterais (Wooden, 1980; Smith, 1981; Beja, 1984; Janeira, 1987; Adelino,

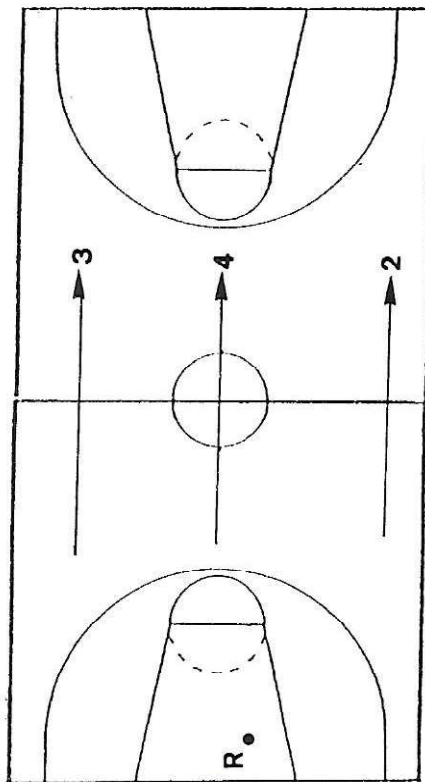


diagrama 4

1982; Oliveira, 1994) ou três jogadores avançados, os dois citados mais outro elemento que não conquista o ressalto nem conduz a bola em drible e que sprinta pelo corredor central (Riley, 1986; Araújo, 1992); e

b) retirar a bola do local onde se encontra o maior aglomerado de jogadores, geralmente dentro da área restritiva (Adelino, 1992) e daí resultar a criação de duas linhas de 1º passe para fora do garrafão (Wooden, 1980; Beja, 1984; Janeira, 1987) ou de uma fora do garrafão e outra no corredor central (Smith, 1981; Riley, 1986; Adelino, 1992; Araújo, 1992). Segundo as mesmas referências, a primeira linha de passe fora do garrafão deve ser, tanto quanto possível, dependendo das capacidades de executar um passe longo e da própria presença ou ausência de defensor, próxima do meio campo.

A saída em drible resulta de uma intercepção, normalmente afastada do cesto; de um ressalto defensivo curto, no sentido de criar ângulo de passe favorável e retirar a bola junto da tabela, e que, segundo Smith (1981), não devem exceder

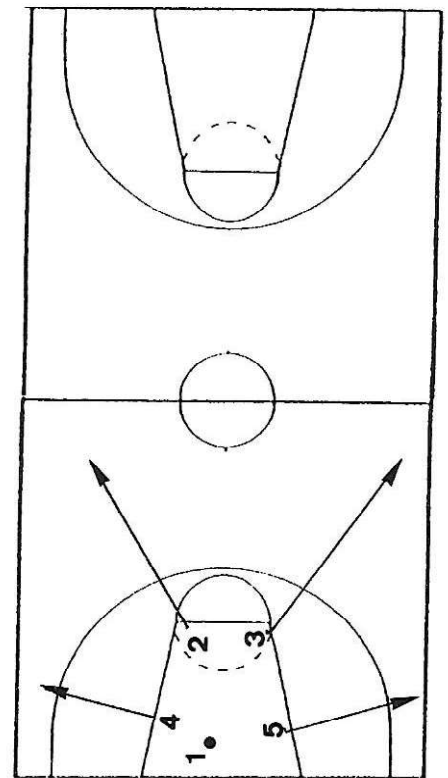


diagrama 5

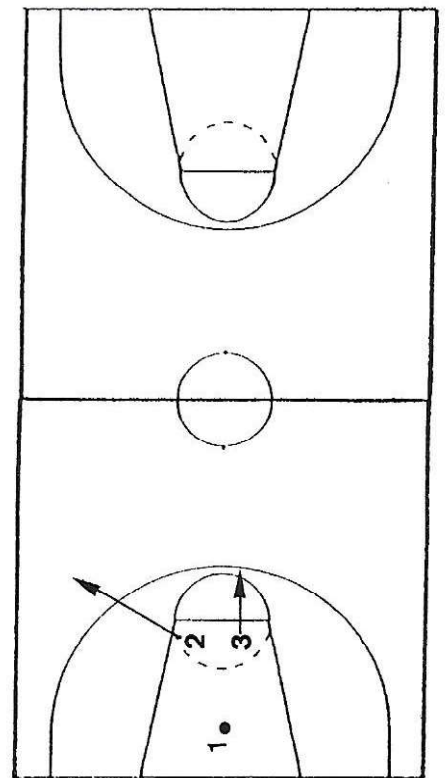


diagrama 6

os dois dribles rápidos; de um ressalto defensivo longo, e neste caso, segundo Smith (1981) o drible deve ser explosivo.

DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento da progressão para o ataque concretiza-se com a progressão dos jogadores e da bola.

A progressão dos jogadores organiza-se de duas formas: por 3 corredores (Wooden, 1980; Smith, 1981; Beja, 1984; Janeira, 1987; Adelino, 1982) ou por 4 corredores (Righter, 1984; Riley, 1986; Araújo, 1992). Em ambos os casos os dois jogadores laterais avançam de costas para as linhas laterais até ao prolongamento imaginário da linha de lance livre e a um metro da linha lateral (Smith, 1981; Beja, 1984; Righter, 1984; Riley, 1986; Janeira, 1987; Adelino, 1982; Araújo, 1992). (Diagramas 7 e 8). Os outros dois jogadores sem bola deslocam-se atrás dos avançados e também pelos corredores laterais, na organização em 3 corredores (Wooden, 1980; Smith, 1981; Beja, 1984; Janeira, 1987), ou por corredores intermédios (Adelino, 1992; Brown, 1994).

Na organização em 4 corredores os dois jogadores atrasados dirigem-se para o cesto pelo corredor central do lado contrário ao da condução da bola, um atrás do outro, designando-se de "1º trailer" o mais avançado, e de "2º trailer" (Righter, 1984; Riley, 1986; Araújo, 1992) ou "protector" (Wooden, 1980) o mais atrasado. (Diagramas 9 e 10)

Como já referimos no momento em que analisamos a saída do contra-ataque, segundo Riley (1986) e Araújo (1992) o "1º trailer" também pode ser um jogador avançado.

A progressão da bola, com o objectivo de a fazer avançar, realiza-se de duas formas:

a) através de passe (segundo passe) para o corredor central ou paralelo à linha lateral (Wooden, 1980; Smith, 1981; Beja, 1984; Janeira, 1987; Adelino, 1992; Oliveira, 1994), ou preferencialmente paralelo à linha lateral (Araújo, 1992);

b) através de batimento de bola, preferencialmente pelo corredor central (Wooden, 1980; Smith, 1981; Beja, 1984; Janeira, 1987; Adelino, 1992; Araújo, 1992; Oliveira, 1994). (Diagramas 11 e 12)

Assim, o jogador que recebe o primei-

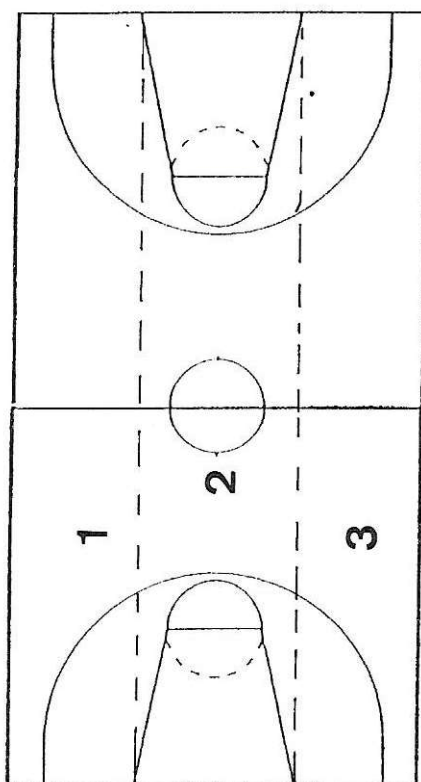


diagrama 7

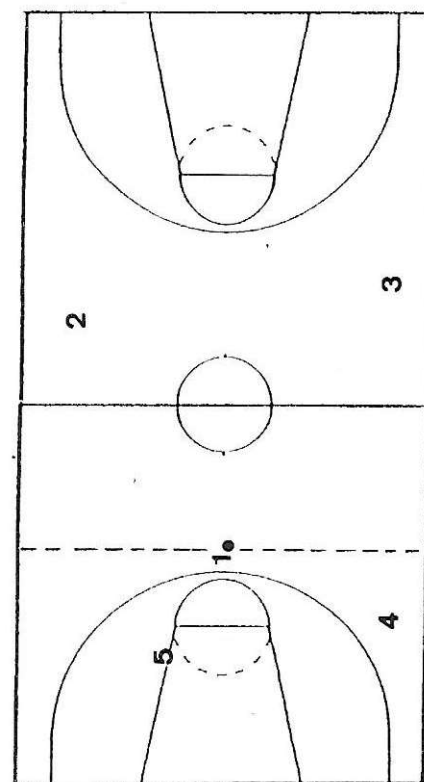


diagrama 9

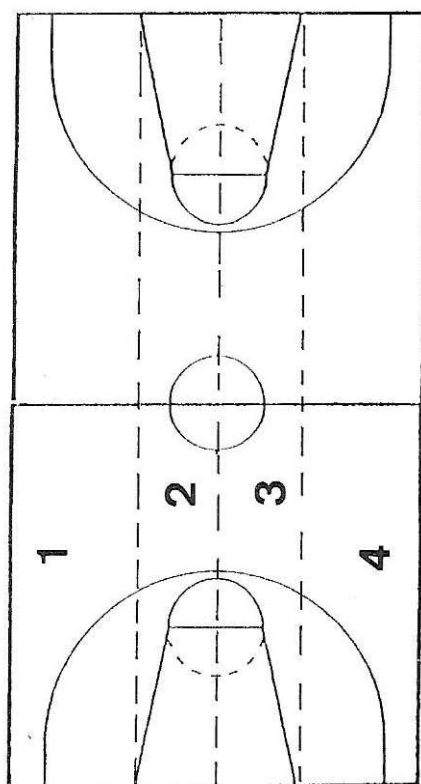


diagrama 8

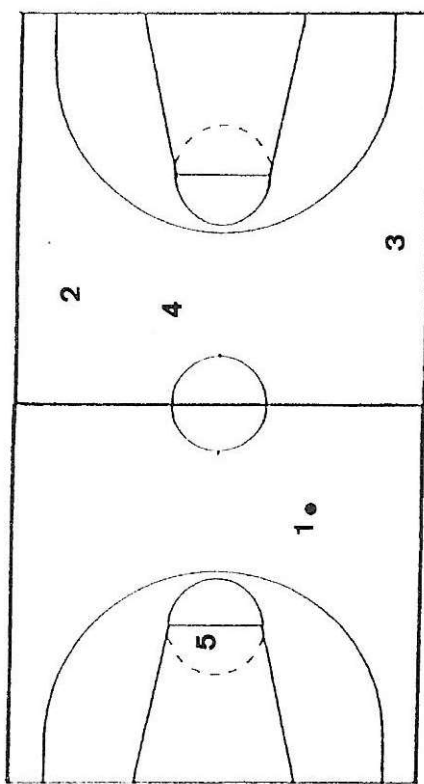


diagrama 10

ro passe tem que decidir entre passar ou arrancar em drible (Adelino, 1992). A utilização de uma ou de outra acção visa criar uma situação de superioridade numérica (Wooden, 1980; Adelino, 1992; Araújo, 1992; Oliveira, 1994) e

também 1x1 em drible próximo ou dentro da área restritiva (Pitino, 1989).

A bola deve avançar o mais rapidamente possível até à linha de meio campo (Smith, 1981; Araújo, 1992) e a partir daí o jogador com bola (conductor)

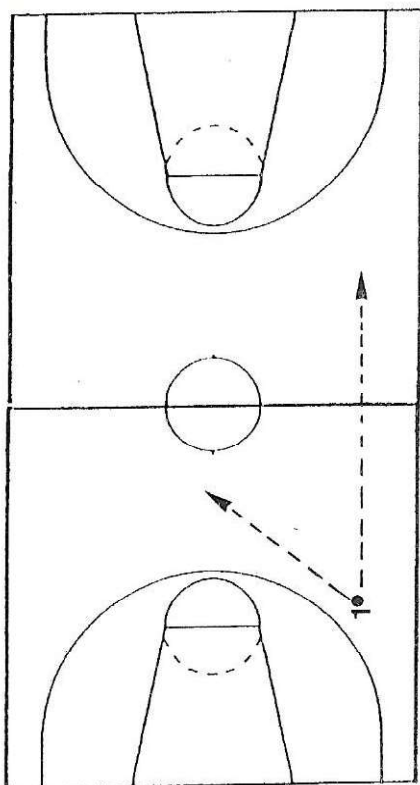


diagrama 11

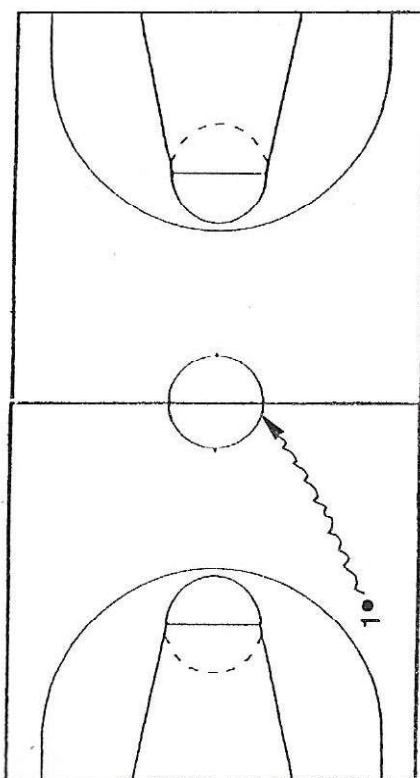


diagrama 12

deve identificar a situação, nomeadamente contando o número de defensores e atacantes, decidindo pela melhor opção e executá-la (Adelino, 1992; Araújo, 1992).

Porém, durante a progressão da bola

em drible, o condutor poderá encontrar oposição. Neste caso terá de ultrapassar numa situação de 1x1, em drible afastado da área restritiva. Para Pitino (1989) o condutor da bola terá de desengadilhar o defensor através do movimento da bola ou por mudança de ritmo. Para este autor, as soluções para ultrapassar o defensor, nesta situação, são:

- alterar o ritmo;
- movimentar a bola “para dentro do corpo e para fora”;
- “hard stutter”
- “hard stutter” com mudança de direcção do drible pela frente e abaixo dos joelhos;
- movimentar a bola “para dentro do corpo e para fora” e passar a bola por trás das costas.

Ainda segundo a mesma fonte, o condutor do drible deve tentar manter a sua trajectória para o cesto, sob pena de o defensor o acompanhar.

Desta forma, e em síntese, para ultrapassar o defensor nesta situação é necessário:

- a) driblar abaixo da cintura;
- b) mudança de velocidade;
- c) desequilibrar o defensor, movimentando a bola e utilizando os pés;
- e) passar “ombro a ombro” com o defensor.

FINALIZAÇÃO

A finalização, na sequência da progressão rápida para a zona de ataque, resulta da identificação de situações de superioridade numérica (Wooden, 1980; Oliveira, 1991; Adelino, 1992; Araújo, 1992;) e também 1x1 em drible próximo ou dentro da área restritiva (Pitino, 1989).

Alguns autores, como Smith (1981), subdividem o contra-ataque em primeiro e segundo contra-ataque, o que genericamente corresponde à finalização respectivamente, em situações de 1x0, 2x0, 2x1, 3x1, 3x2, ou 1x1, o primeiro contra-ataque, e 4x3, ou 5x4, o 2º contra-ataque (segundo adaptação de Pitino, 1989; Adelino, 1992; Araújo, 1980).

1º contra-ataque

Quanto à finalização durante o 1º contra-ataque temos as seguintes situações:

- a) 1x0 - aproximação ao cesto através de drible, pelo caminho mais

perto, a uma velocidade elevada, e evitando a entrada pelo meio da área restritiva, para finalização em lançamento na passada, preferencialmente à tabela, ou “afundando” (Adelino, 1992);

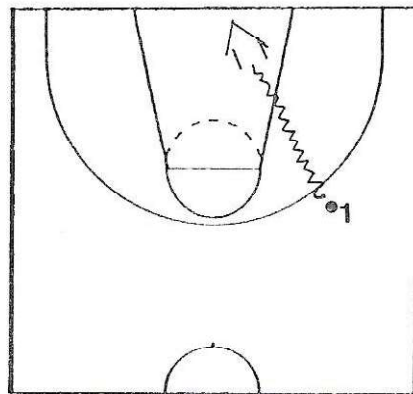


diagrama 13

b) 2x0 - a bola deve estar no jogador mais avançado, ou seja, se o jogador mais avançado é o que conduz a bola, então deve cumprir com o enunciado para o 1x0. Se, por outro lado, o jogador mais avançado é o jogador sem bola, então deve optar-se pelo passe, mantendo portanto o princípio da progressão da bola - em passe, se existe um colega avançado livre, ou com mais alternativas, ou em drible, no caso contrário (Adelino, 1992; Oliveira, 1994)

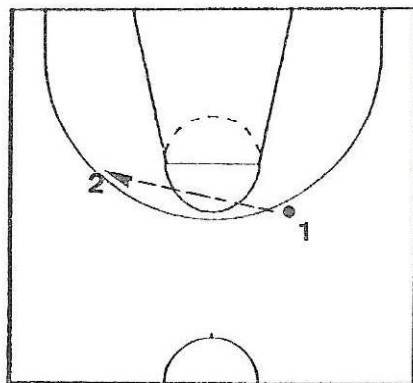


diagrama 14

c) 2x1 - para analisarmos esta situação, temos de identificar 3 conceitos. Um, linha de penetração (1), como o caminho directo que leva o jogador até ao cesto. Outro, linha de passe (2), como a trajectória provável da bola num passe directo entre dois atacantes (Adelino, 1992). O terceiro conceito a

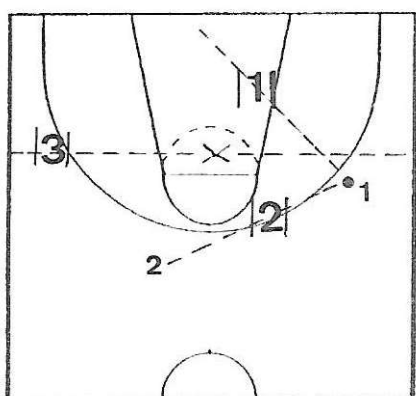


diagrama 15

identificar é o de linha do defensor (3), que corresponde à projecção de uma linha paralela à linha final e que intercepta o defensor.

Por princípio, os atacantes devem dividir o defensor, colocando-o numa situação em que tenha de escolher entre duas tarefas. Como consequência, os dois atacantes não devem ficar do mesmo lado do campo, nem devem ficar próximos um do outro (Adelino, 1992). Por outro lado, esta situação apresenta, segundo Adelino (1992), dois momentos de análise:

- progressão para o cesto, mas ainda longe da área restritiva;
- progressão para o cesto perto da área restritiva.

Ambas as situações têm de ser objecto de análise, na perspectiva do jogador com bola ("condutor") e na perspectiva do jogador sem bola.

Na primeira situação, o condutor

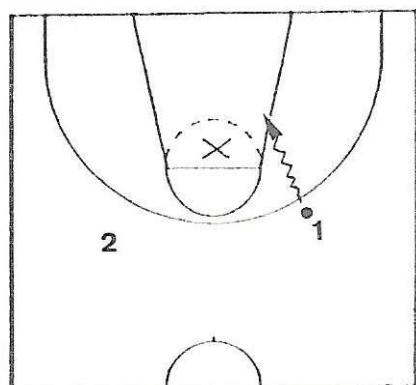


diagrama 16

deve identificar quem está mais próximo do cesto adversário, se o defensor se o seu companheiro de equipa. No primeiro caso deverá continuar com a progressão em dri-

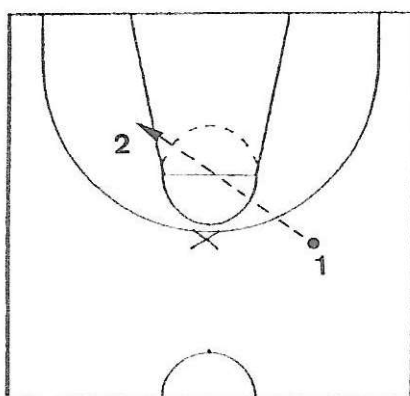


diagrama 17

ble (Adelino, 1992; Araújo, 1992) ou realizar passes rápidos com o seu colega (Smith, 1981). No segundo caso, deverá desde logo tentar executar o passe que vai permitir a concretização de um lançamento fácil.

Ainda na primeira situação, o jogador sem bola deve dirigir-se para o cesto, tentando ultrapassar a linha do defensor, de modo a receber a bola para finalização sem oposição.

Quanto à segunda situação, o condutor deve identificar a posição do defensor. Se ele se encontra na linha de penetração do jogador com bola, então deve passar a bola ao companheiro. Se, por outro lado, o defensor está na referida linha de penetração, então deve penetrar em drible para o cesto.

Na segunda situação, o jogador sem bola deve identificar duas situações resultantes do local de condução da bola. Se a bola é conduzida pelo corredor central, deve avançar e ultrapassar a linha do defensor, inviabilizando a recuperação do defensor ao passe. Se a

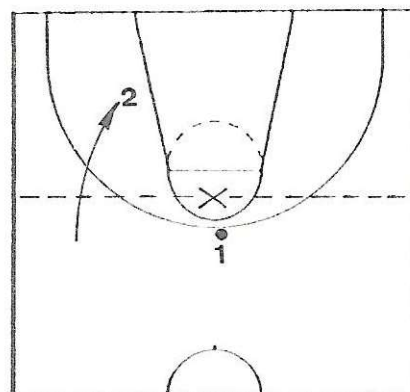


diagrama 18

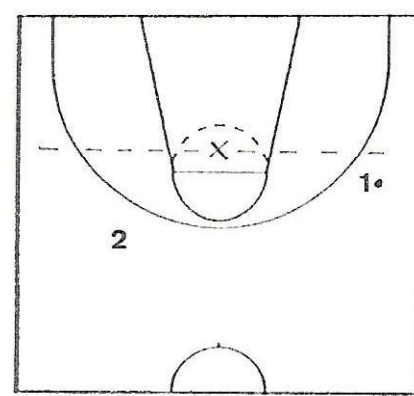


diagrama 19

bola é conduzida pelo corredor lateral, deve permanecer atrás da linha da bola pois, dividindo o defensor, viabiliza o passe sem oposição ou a penetração em drible.

Da análise do 2x1 ficamos a saber responder às seguintes interrogações:

- quando passar?
- quando driblar?
- quando lançar?
- por onde devo correr?

Por adaptação de Oliveira (1991), Adelino (1992) e Araújo (1992), podemos identificar 3 conceitos:

1. o condutor deve passar - com linha de passe para um jogador mais avançado ou com mais alternativas - ou driblar, no caso contrário;

2. o condutor deve penetrar e lançar - se não fixou o defensor na linha de penetração - ou passar, se fixou o defensor;

3. o jogador sem bola deve ultrapassar a linha do defensor e, na área restritiva, aclarar - com a bola no corredor central - ou apoiar, com a bola no corredor lateral

d) 3x1 - o jogador com bola deve fazer avançar a bola no sentido de transformar esta situação em 2x1. Segundo Smith (1981), o jogador com bola deve realizar o passe de forma a que o jogador que receba a bola não necessite de driblar para finalizar.

e) 3x2 - do mesmo modo que a situação de 2x1, também o 3x2 com a bola no corredor central apresenta dois momentos de análise:

- dois defensores afastados do cesto;
- dois defensores que recuperaram para junto do cesto

Estes dois momentos têm de ser

analisados na perspectiva da posição dos defensores e das decisões dos atacantes, nomeadamente do condutor da bola e dos jogadores sem bola.

Na situação dos dois defensores afastados do cesto, um na bola e o outro mais perto do cesto, compete ao jogador com bola "fixar" o defensor avançado e passar ao companheiro mais adiantado. Dos seus companheiros sem bola pretende-se que ultrapassem a linha do defensor avançado.

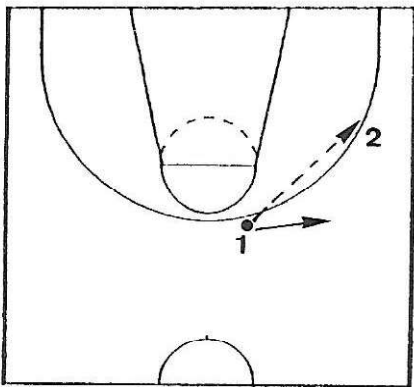


diagrama 20

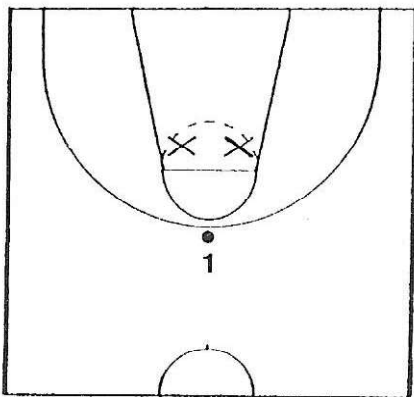


diagrama 21

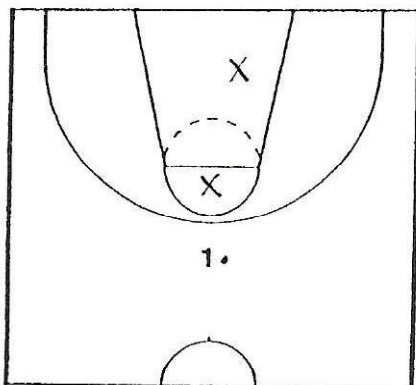


diagrama 22

Quando à situação em que os dois defensores recuperam para junto do cesto, os atacantes têm de identificar a sua posição (Smith, 1981):

- lado a lado;
- "um na bola e outro no cesto".

Na situação dos defensores se posicionarem lado a lado, o condutor deve progredir para o cesto, enquanto a linha de penetração não se encontrar obstruída, e finalizar (Smith, 1981). Caso contrário, deve passar a bola. Os jogadores sem bola devem sprintar pelos corredores laterais e inflectir para o cesto no prolongamento da linha de lance livre, num ângulo de aproximadamente 45° em relação ao cesto. (Smith, 1981; Beja, 1984; Janeira, 1987; Adelino, 1992; Araújo, 1992; Oliveira, 1994).

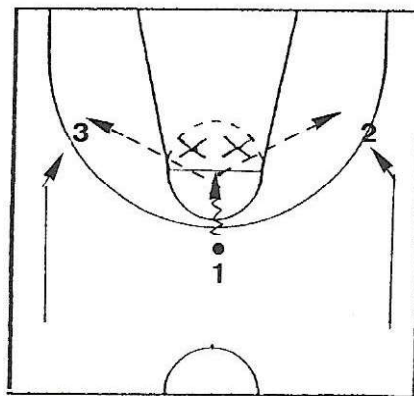


diagrama 23

Quando os defensores se posicionam "um na bola e outro no cesto", o condutor deve, segundo Adelino (1992), "fixar" o jogador avançado, para depois passar ao companheiro que julgue estar em melhores condições. Para Smith (1981) e Araújo (1992) deve procurar que o defesa

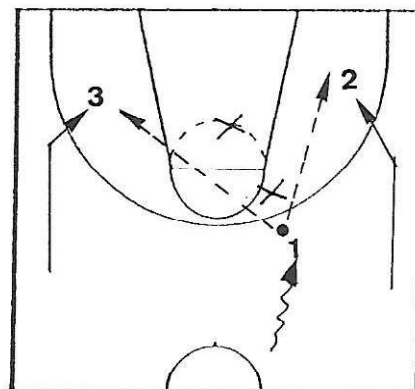


diagrama 24

recuado defina uma posição preferencial e passar ao colega mais afastado do defensor recuado. Porém, para Adelino (1992), a escolha do companheiro em melhores condições também está dependente da própria posição do condutor e da orientação do drible.

Dos jogadores sem bola pretende-se que rapidamente ultrapassem a linha do defensor avançado e que preencham, como já referimos, o corredor penetrante para o cesto (45°). Após passe, este jogador deve deslocar-se para o lado da bola apoiando o seu companheiro, por permitir a devolução da bola (Smith, 1981; Adelino, 1992).

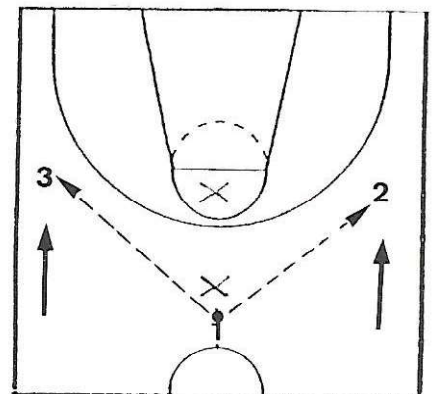


diagrama 25

Neste momento, esta situação de 3x2 pode transformar-se num 1x0, 2x1 ou 2x2. A primeira hipótese resulta de, após passe do corredor central para o corredor lateral, este realiza um passe para o outro corredor lateral (Smith, 1981). A Segunda situação resulta de, ao passe do corredor central para o lateral, o defensor avançado não recuar para o cesto. A última situação resulta

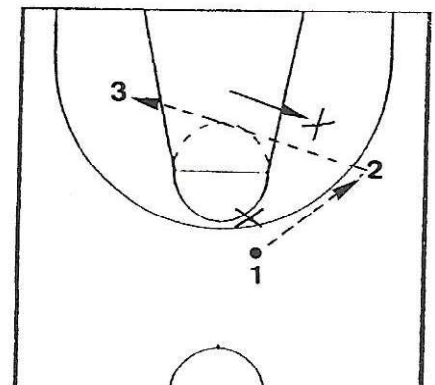


diagrama 27

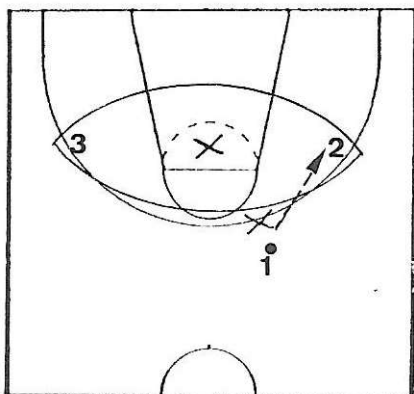


diagrama 28

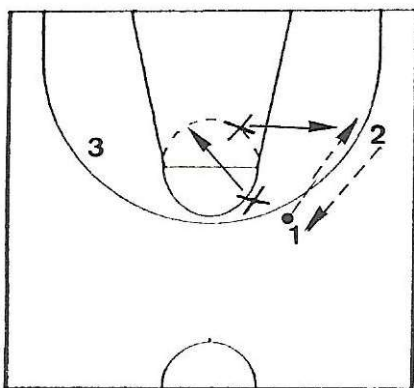


diagrama 29

da aproximação ao cesto do jogador que estava sobre a bola ao passe para o corredor lateral. Neste caso, o jogador com bola no corredor lateral deve devolver a bola ao jogador livre (Smith, 1981; Adelino, 1992; Araújo, 1992; Oliveira, 1994)

f) 1x1 em drible próximo ou dentro da área restritiva. Esta situação representa o momento em que o atacante progride em drible pelo corredor central ou lateral, e entre ele e o cesto existe a presença de um defensor perto ou dentro da área restritiva. Segundo Pitino (1989), o atacante terá de escolher uma de duas situações:

se o defensor avança no sentido da bola, então o atacante deve ultrapassá-lo segundo os conceitos explicados durante a análise da progressão da bola em drible;

se o defensor recua no sentido do cesto e o atacante se encontra numa posição em que consegue finalizar, então deve lançar ao cesto.

2º contra-ataque

Quanto à finalização durante o 2º contra-ataque temos:

a) 4x3 - agora, aos dois avançados e um condutor com a bola, junta-se o "1º trailer". A ação deste jogador está relacionada com a forma de organizar o ataque rápido, como analisaremos a seu tempo. Para Smith (1981), o jogador com bola no corredor central deve passá-la para o corredor lateral e neste caso, o jogador que a recebe deve driblar para a linha final. Segundo o mesmo autor, o condutor deve driblar para um dos lados e procurar o jogador livre.

b) 5x4 - à situação anteriormente descrita, junta-se agora o protector. De igual modo, a ação deste jogador está relacionada com a forma de organizar o ataque rápido, como analisaremos a seu tempo. Da mesma maneira, compete ao jogador com bola procurar o jogador livre.

Assim, nas situações de superioridade numérica, a diferentes posicionamentos dos defensores, correspondem soluções, e portanto, formas de organização diferenciadas..

ATAQUE RÁPIDO

O ataque rápido inicia-se no momento em que a defesa se encontra em igualdade numérica (5x5) e representa um momento do ataque que permite a transição entre o contra-ataque e o ataque de posição (Adelino, 1992; Araújo, 1992). Para analisar o ataque rápido devemos considerar dois aspectos distintos. Um, que se refere às diferentes combinações dos jogadores avançados nos corredores laterais, e o outro, ao dos "trailers".

Nas consultas efectuadas constatamos três formas distintas de organização das ações dos jogadores avançados:

a) se nenhum destes jogadores recebe a bola, movimentam-se para o cesto a partir do prolongamento imaginário da linha de lance livre e cruzam a linha também imaginária de cesto a cesto, ou, se um recebe a bola, o outro cruza essa mesma linha (Richter, 1984; Tiley, 1986; Adelino, 1992; Araújo, 1992; Brown, 1994); (Diagrama 30)

b) permanecem no mesmo lado, depois de se movimentarem para o cesto e, portanto, não cruzam (Wooden, 1980; Smith, 1981; Davis,

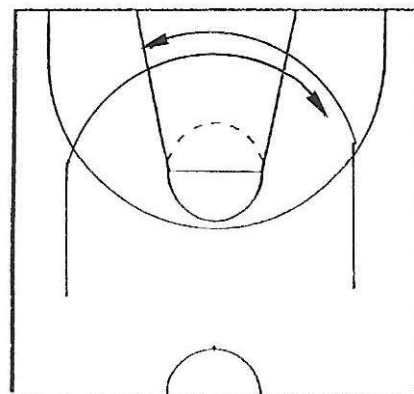


diagrama 30

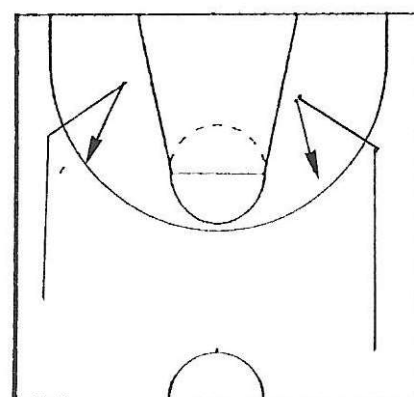


diagrama 31

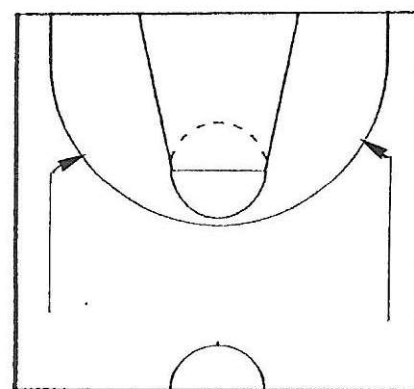


diagrama 32

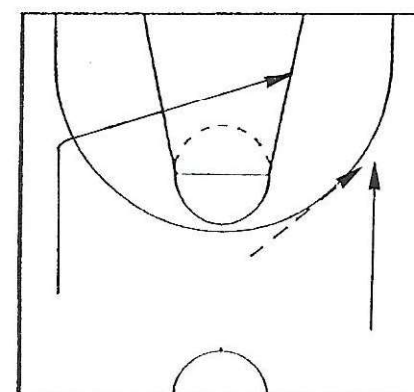


diagrama 33

Hillock cit. por Righter, 1984; Adelino, 1992);

c) não só cruzam como permanecem fora da linha dos 3 pontos (Pitino, 1989)

Para Riley (1986), quando um dos avançados recebe a bola no corredor lateral, o outro corta para o lado da bola.

Quanto às formas de organização do

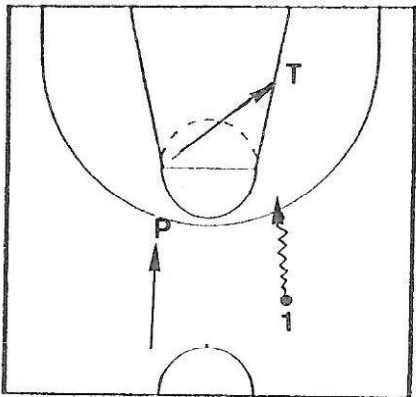


diagrama 34

movimento dos "trailers", também diferenciamos três perspectivas:

a) o 1º "trailer" dirige-se para o lado da bola, na posição de poste médio ou baixo, enquanto o "protector" ocupa a

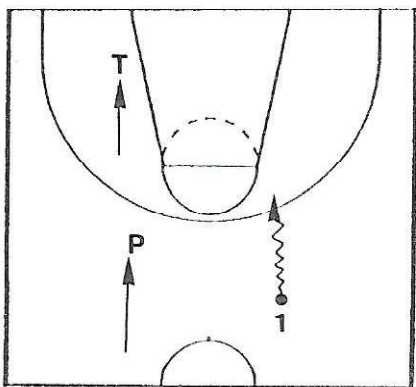


diagrama 35

posição na zona do "cotovelo" da área restritiva oposta ao base (Smith, 1981; Davis cit. por Righter, 1984);

b) os "trailers" permanecem do lado contrário da bola, um na posição perto do cesto e o outro na zona do cotovelo oposta à bola (Righter, 1984; Riley, 1986; Araújo, 1992);

c) os "trailers" dirigem-se na direcção da bola (eventualmente para a posição de poste médio ou baixo) um de cada lado, em corredores intermédios (Wooden, 1980; Hillock cit. Por

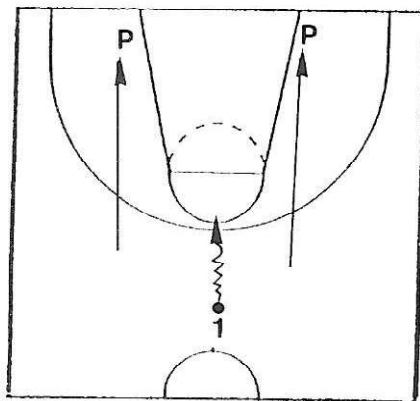


diagrama 36

Righter, 1984; Adelino, 1992; Brown, 1994).

Comparando as formas de organização dos movimentos dos "trailers" com a progressão dos jogadores no desenvolvimento do contra-ataque, constatamos que as duas primeiras formas de organizar o movimento do "trailer" e do "protector" associam-se à progressão dos jogadores em quatro corredores, enquanto a terceira, à progressão dos jogadores em 3 corredores.

CONCLUSÕES

A análise efectuada sugere as seguintes conclusões:

1. A progressão para a zona de ataque pode realizar-se de uma forma lenta ou rápida;

2. A progressão lenta para a zona de ataque organiza-se consoante a recuperação ou pressão da equipa adversária;

3. A progressão rápida para a zona de ataque designa-se de contra-ataque;

4. O contra-ataque subdivide-se em: início/saída, desenvolvimento e finalização

5. O início/saída realiza-se através de passe ou drible;

6. O desenvolvimento do contra-ataque sistematiza-se pelas diferentes formas de organizar a progressão dos jogadores e da bola;

7. Os aspectos relativos à finalização resultantes da PZA constituem formas de atacar o cesto adversário (outro princípio do ataque) e assumem diferentes designações;

a) 1º contra-ataque - resulta da presença de até 2 defensores (situações

de 1x0, 2x0, 2x1, 3x1, 3x2, 1x1);

b) 2º contra-ataque - resulta da presença de 3 ou 4 defensores, nomeadamente situações de 4x3, 5x3, 5x4; c) ataque rápido - resulta da presença de 5 defensores e a sua organização diferencia-se como resultado da forma de organizar os movimentos dos "avançados" e dos "trailers".

8. É possível sistematizar e padronizar as diferentes formas de organizar a PZA

9. A utilização das diferentes formas de organizar a PZA é válida, estando a sua racional opção sujeita ao ajustamento às características dos jogadores disponíveis para as interpretar;

10. Relativamente aos jovens, concretamente na iniciação ao Basquetebol, sugerimos que o desenvolvimento do contra-ataque (progressão dos jogadores e da bola) se deva organizar por três corredores, dado que cria situações facilitadoras para o jogador condutor da bola. Isto porque reduz os elementos a perceber/observar, o que torna a situação menos complexa e porque aumenta a capacidade de recuperação da bola no caso de a perder (frequente nesta fase);

11. A melhor forma de organizar a PZA é a que for mais eficaz. Segundo Lima (1983) a PZA mais eficaz "... deve ser organizada de modo a que a mudança das posições defensivas para as posições ofensivas se faça num tempo mínimo e segundo um dispositivo dos jogadores que permita iniciar a acção ofensiva adequada à acção defensiva empreendida pela equipa contrária".

ORIENTAÇÃO BIBLIOGRÁFICA

Adelino, J. (1992): *As coisas simples do Basquetebol*. Edição Associação Nacional de Treinadores de Basquetebol. Lisboa

Araújo, J.M. (1992): *Basquetebol - Preparação Técnica e Tática*. Edição Federação Portuguesa de Basquetebol e Associações Regionais de Basquetebol.

Beja, E. (1984): Transposição da defesa, um caminho a percorrer. Uma

proposta metodológica para a iniciação do Basquetebol. Ver. Horizonte, vol. I, nº 1, Maio-Junho, p.1-12. Lisboa.

Bayer, C. (1984): *O ensino dos desportos colectivos*. Dinalivro. Coleção desporto.

Brown, H. (1994): Comunicação do *International Clinic - Lisboa'94*.

Janeira, M. A. (1987): O ensino do Basquetebol no escalão de iniciados - uma proposta metodológica. Comunicação do 1º Clinic de Jovens Treinadores. A.B. Porto.

Lima, T. (1983): Transição! ... Afinal o que é?. Ver. ANTB, n.º 11, Dezembro, p.21-23. Lisboa

Moreno, J.H. (1989): *Baloncesto. Iniciacion y Entrenamiento*. Editorial Paidotribo - 2ª Edição. Barcelona.

Oliveira, J.C. (1994): Etapas de aprendizagem do Basquetebol. Ver. Horizonte, vol. XI - n.º 63, Set-Out, Dossier (I-VIII). Lisboa.

Pitino, R. (1986): Rick Pitino, offensive improvement tape.

Righter, R. (1984): *Flex: the total offense*. Championship Books, Ames, Iowa.

Riley, P. (1986): L.A. Lakers Fast Break. Vídeo Tape.

Smith, D. (1981): *Basketball: multiple offense and defense*. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey.

Teodorescu, L. (1984): *Problemas de teoria e metodologia nos jogos colectivos*. Livros Horizonte. Lisboa.

Wooden, J. R. (1980): *Practical Modern Basketball*. 2ª edição. ⊕

SIMBOLOGIA

- (→) corte
- (—|) bloqueio
- (↘↗) drible
- (---→) passe
- (⇒) lançamento
- (1, 2, 3, 4, 5) atacantes
- (XXXX) defensores
- (Ⓛ) atacante com bola
- (T) trailer
- (P) protector
- (R) ressaltador
- (→ A) avançados

ATENÇÃO

AO

PRÓXIMO

ACTO

ELEITORAL

PARTICIPE

NA VIDA

ASSOCITIVA