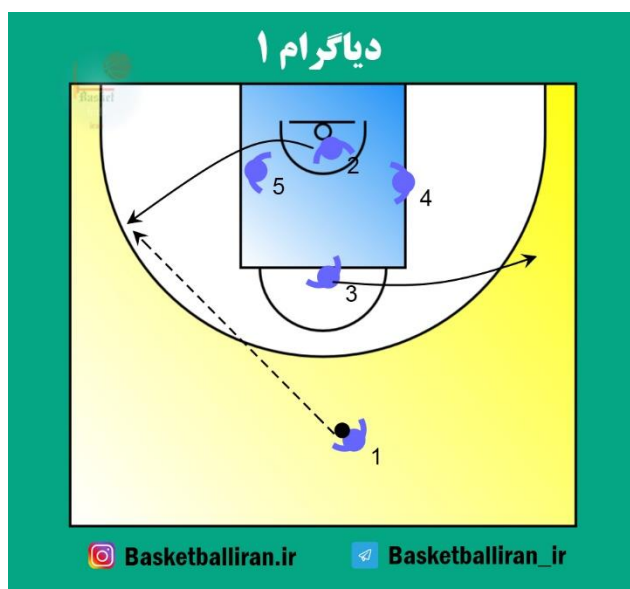
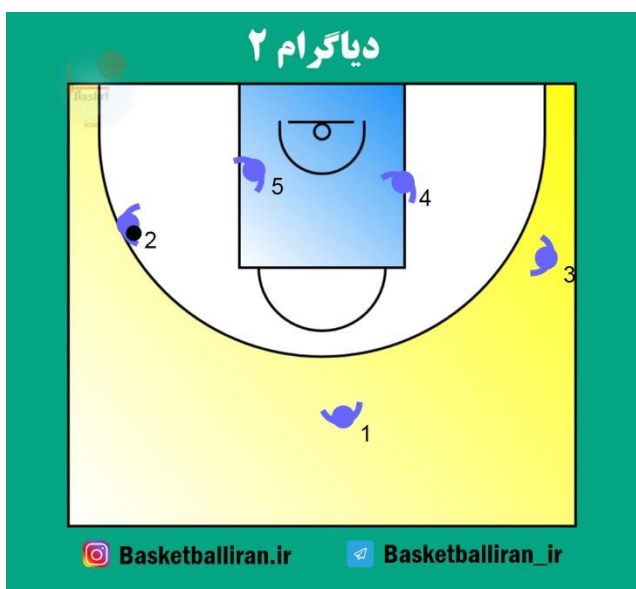


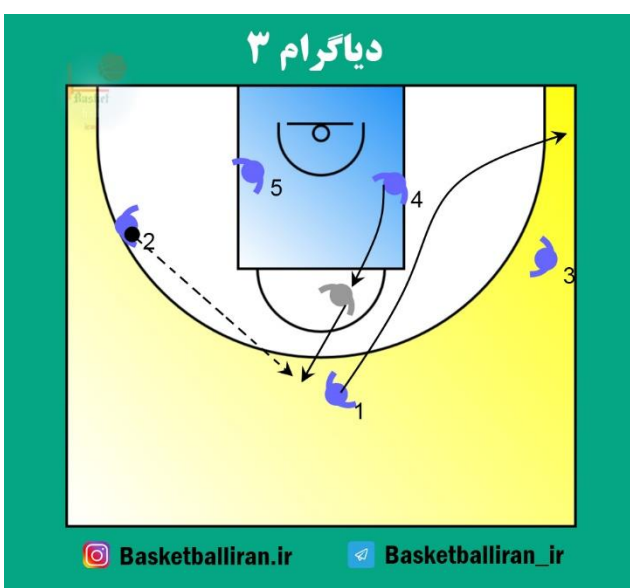
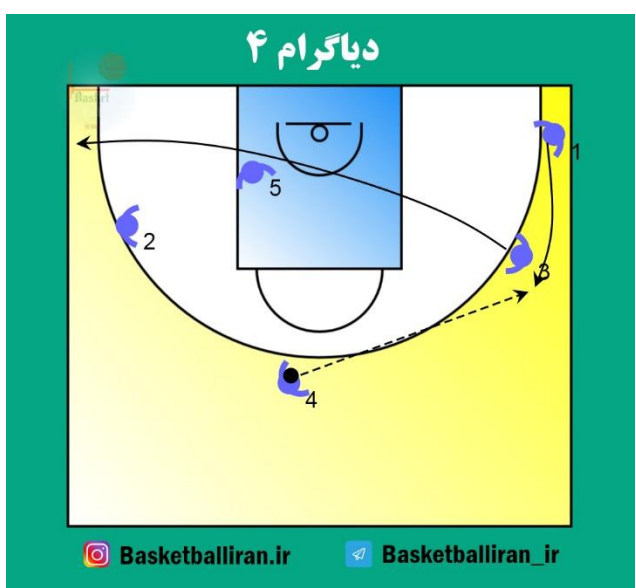
بازی‌هایی برای لحظات پایانی زمان مالکیت

من احساس می‌کنم در لحظات پایانی زمان مالکیت و در زمانی که ما در حال اجرای سیستم خود هستیم، خیلی مهم است تمام بازیکنان پاسکاری کنند تا دفاع مجبور به سخت‌کوشی شود. اگر بازیکنان فرصتی برای یافتن یک راه برای کسب امتیاز نداشتند، می‌توانند از این سیستم بازی استفاده کنند:

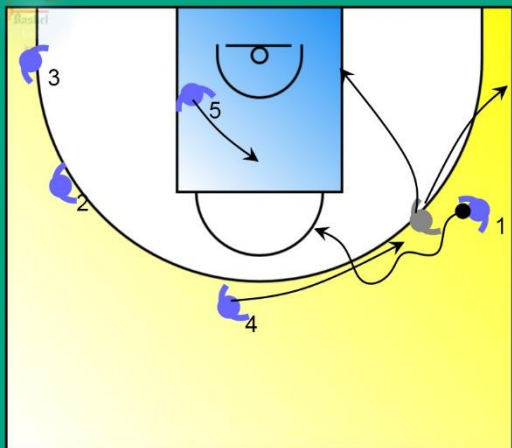
۲ با استفاده از اسکرین ۵، به وینگ (موقعیت بال) بیرون رفته و ۳ نیز به وینگ مخالف می‌رود. سپس ۱ به ۲ پاس می‌دهد (دیاگرام ۱ و ۲).



۱ از اسکرین ۴ استفاده کرده و به کرنر می‌رود. ۴ بعد از اسکرین، خود را برای دریافت توپ از ۲، آزاد و حرکت می‌کند (دیاگرام ۳). ۳ به کرنر مخالف می‌رود. ۴ توپ را به ۱ که از کرنر تا وینگ بالا آمده است، پاس می‌دهد (دیاگرام ۴).



دیاگرام ۵

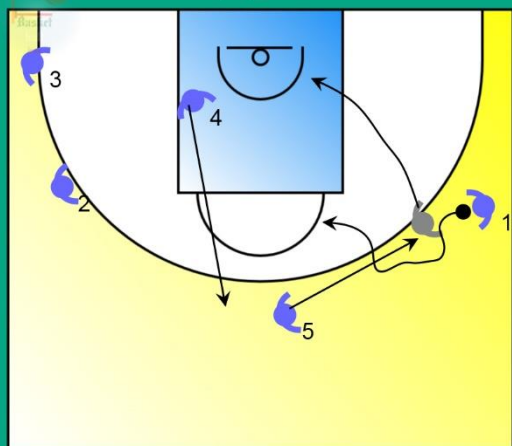


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

۴ با ۱ بازی پیک و رول را اجرا می‌کند. ۱ با استفاده از اسکرین به سمت سبد یورش می‌برد و در صورتی که نتوانست درایو کند، می‌تواند به ۵ که به سمت سبد برش کرده، پاس دهد (دیاگرام ۵).

دیاگرام ۶



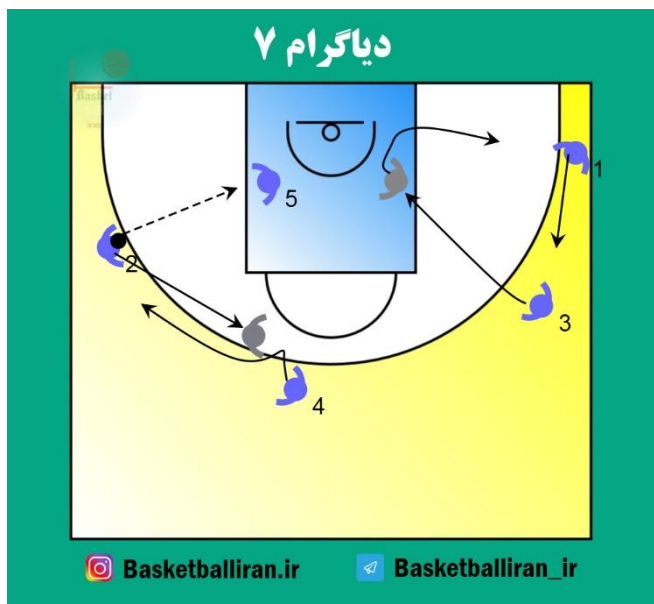
Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

۴ هم می‌تواند بعد از اسکرین، پایین را اشغال کند و هم می‌تواند به بیرون خط سه امتیازی برود. از سوی دیگر، اگر ۵ با ۱ پیک و رول کند به پست پایین می‌رود، و ۴ نیز باید به بیرون خط سه امتیازی برود (دیاگرام ۶).

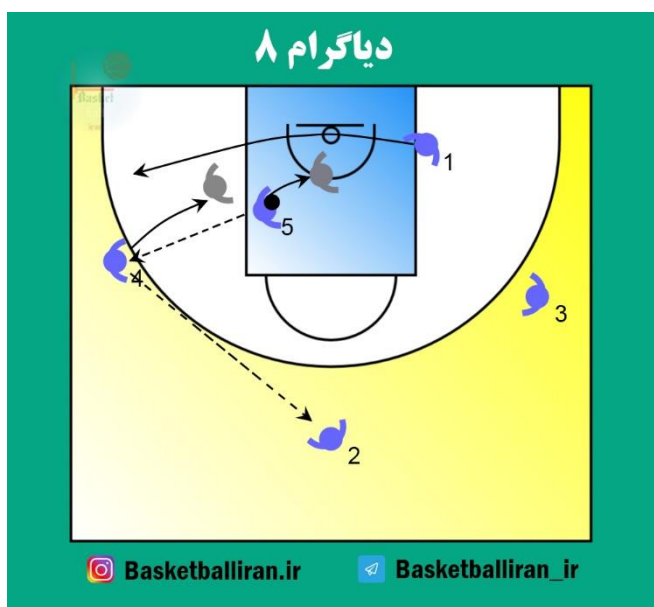
اجازه دهید بریم به گزینه‌هایی که ما در توسعه این بازی داریم، نگاهی بیاندازیم.

گزینه اول: رساندن توپ به ۵ در پست پایین



۲ برای پیک به ۴ می‌رود در حالی که در سمت دیگر، ۳ با ۱ جا به جا می‌شوند. هدف مشغول نگه‌داشتن دفاع و جلوگیری از استراحت آن‌ها است. این کار به ۵ فرصتی برای بازی تک به تک داده و از دابل تیم جلوگیری می‌کند (دیاگرام ۷).

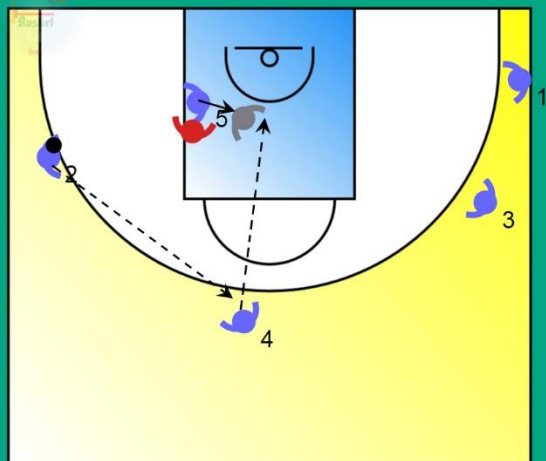
گزینه دوم: پاس کیک ۵ به بیرون



موقعیت اول

۵ توپ را از پست پایین به ۴ پاس می‌دهد. در صورتی که ۴ نتوانست شوت کند، توپ را به ۲ که در بالای منطقه کلیدی قرار دارد، پاس می‌دهد و ۲ نیز می‌تواند به ۱ که از اسکرین استگر (اسکرین‌های متوالی که جهت یکسان داشته باشند) ۴ و ۵ استفاده کرده، پاس بدهد (دیاگرام ۸).

دیاگرام ۹



Basketballiran.ir

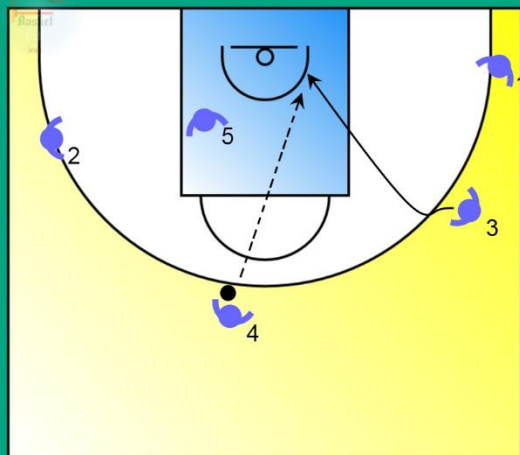
Basketballiran_ir

موقعیت دوم

اگر ۵ نتوانست توپ دریافت کند، ۲ به ۴ پاس می‌دهد تا او به دنبال بازیسازی برای ۵ در پست باشد (دیاگرام ۹).

گزینه سوم: نوسان

دیاگرام ۱۰



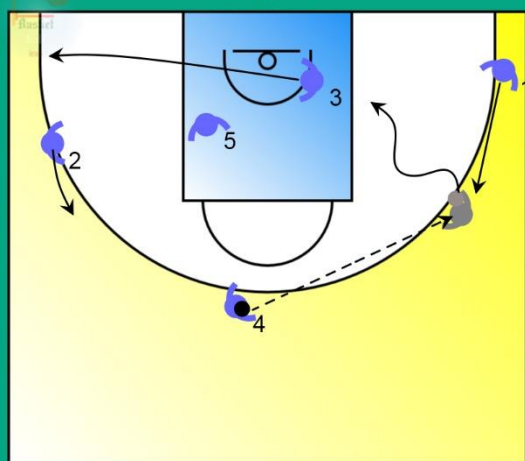
Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

موقعیت اول

در حالی که ۱ تلاش می‌کند در وینگ آزاد شود؛ ۳ برش بک در می‌زند (دیاگرام ۱۰).

دیاگرام ۱۱



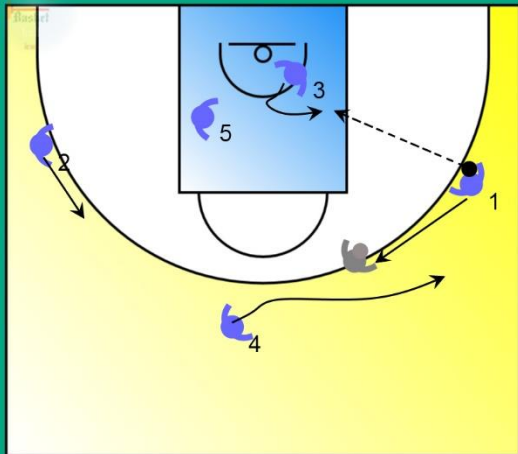
Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

موقعیت دوم

حالا ۱ چند انتخاب دارد: می‌تواند شوت بزند، به سمت سبد درایو کند و یا بازی تک به تک را در ناحیه باز شده از برش بک در ۳ در سمت چپ، انجام دهد (دیاگرام ۱۱).

دیاگرام ۱۲



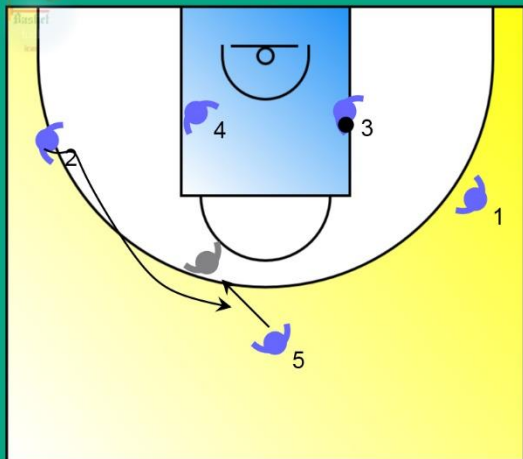
Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

موقعیت سوم با حضور ۳ در پست

۳ پس از برش بک دُر، در پست پایین، جاگیری می‌کند. در صورتی که ۳ از ۱ توپ دریافت کند، ۱ به ۴ پیک داده و در موقعیت ۴ را پر می‌کند (دیاگرام ۱۲).

دیاگرام ۱۳



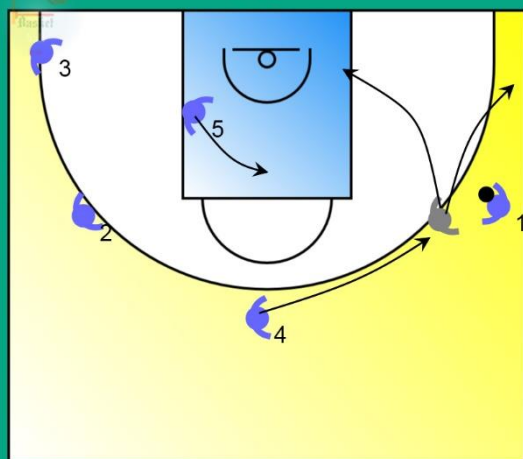
Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر ۵ به جای ۴ در بالای منطقه کلیدی بود، ۱ به ۴ پیک نخواهد داد و در عوض در وینگ جایگیری می‌کند تا به ۵ اجازه دهد به ۲ در سمت ضعیف اسکرین بدهد (دیاگرام ۱۳).

گزینه چهارم: پیک و رول

دیاگرام ۱۴

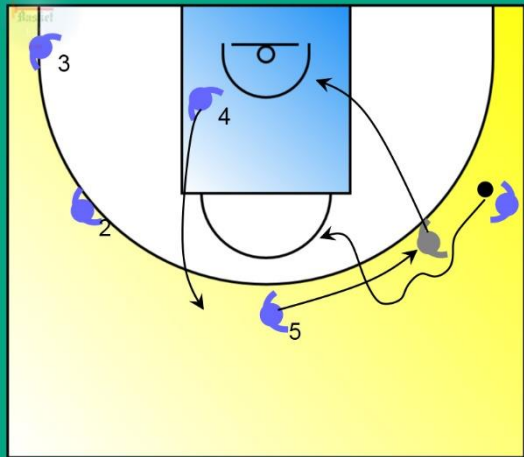


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

۴ پس از گردش توپ به سمت منطقه ضعیف، به ۱ اسکرین می‌دهد و او را آزاد می‌کند. اگر او آزاد نشد، او می‌تواند تا بیرون خط سه امتیازی بیرون برود و یا به سمت سید برش بزند. در ضمن، ۵ به بیرون خط سه امتیازی می‌آید (دیاگرام ۱۴).

دیاگرام ۱۵



Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

حالا با تغییر نقش آن‌ها، ۵ پس از پیک به بازیکن صاحب توپ، به سمت سید برش می‌زند و ۴ نیز از پست پایین شروع کرده و تا خط سه امتیازی بیرون می‌آید (دیاگرام ۱۵).

این بازی این مزیت‌ها را به ما می‌دهد:

بازیکنان به طور مستمر در حرکات اند ؛

حرکت توپ از سمتی به سمت دیگر؛

تمامی بازیکنان توپ را لمس می‌کنند. این مورد بالاترین اهمیت را دارد، چرا که هم کار دفاع را سخت‌تر کرده و هم بهترین فرصت برای کسب امتیاز را ایجاد می‌کند.

نویسنده: فیل میلیو

مترجم: امید احمدی