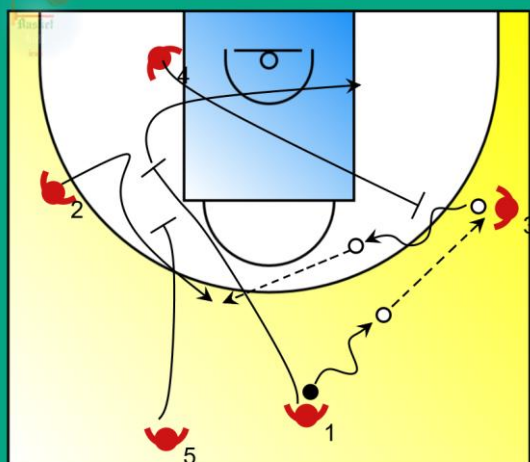


اصول حمله هیوستون کامتس

بازی‌های ما بر پایه یک سری پرتاب‌های سریعی است که هرکدام گزینه‌های مختلفی دارند.

دیاگرام ۱

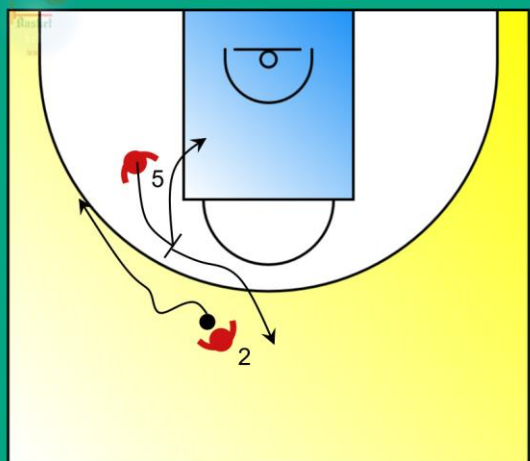


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

۱ به طرف مرکز زمین دربیاید زده و توپ را به ۳ پاس می‌دهد. همانطور که ۳ توپ را دریافت می‌کند، ۴ به او پیک می‌دهد. ۲ همزمان که از ۱ و ۵ اسکرین استگر (اسکرین‌های متوالی که جهت یکسان داشته باشند) دریافت می‌کند، می‌تواند از ۳ نیز پاس بگیرد (دیاگرام ۱).

دیاگرام ۲

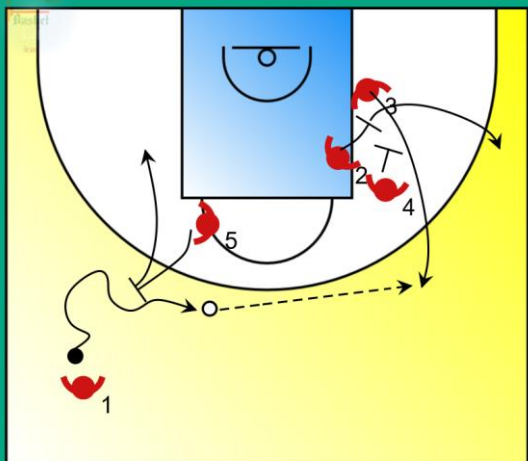


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر ۲ نتوانست شوت بزند، ۵ به او اسکرین می‌دهد. ۵ می‌تواند به سمت سید رول و یا اگر شوت‌های خوبی از بیرون دارد، به سمت بیرون جهش (فلیر) کند (دیاگرام ۲).

دیاگرام ۳

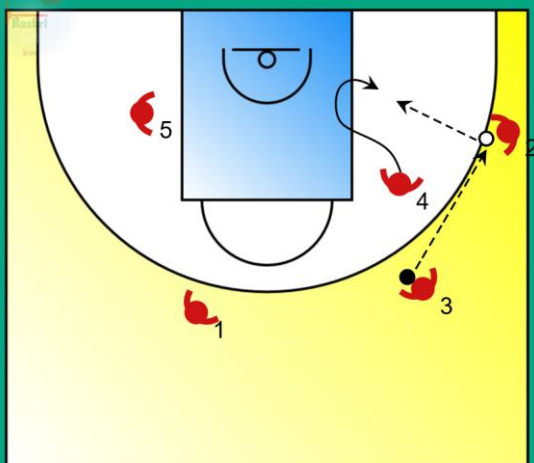


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

۱ به سمت خط کناری دربیبل می‌زند و در حالی از ۵ اسکرین گرفته که ۲ و ۴ به ۳ دابل اسکرین (دو اسکرین‌دهنده شانه به شانه هم در کنار هم قرار می‌گیرند) می‌دهند. ۱ به ۳ برای شوت احتمالی، پاس می‌دهد (دیاگرام ۳).

دیاگرام ۴

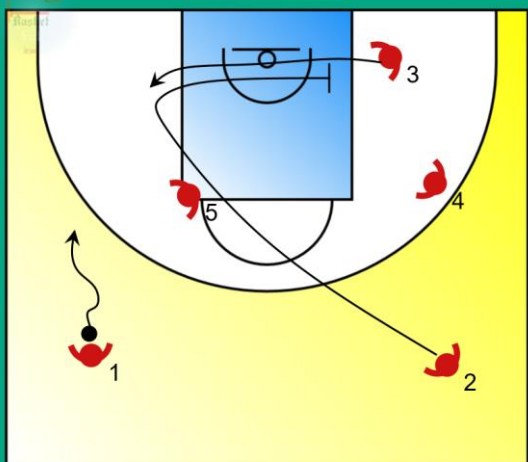


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر از ۳ محافظت شود و نتواند شوت بزند، او سریعاً توپ را به ۲ در کرنر پاس می‌دهد. ۲ نیز می‌تواند به ۴ در پست پایین پاس بدهد (دیاگرام ۴).

دیاگرام ۵

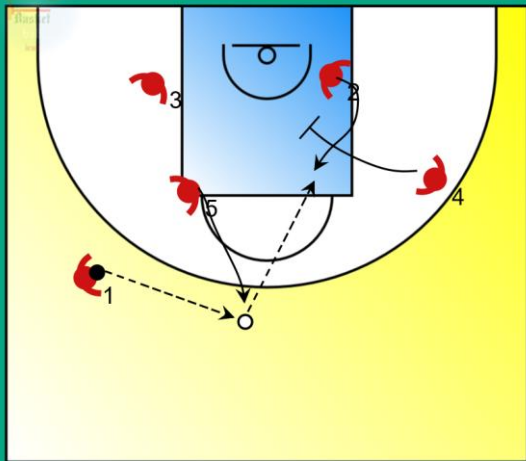


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

همانطور که ۱ در سمت چپ به طرف پایین دربیبل می‌زند، ۲ در سمت قوی به داخل منطقه رنگی نفوذ می‌کند و سپس در سمت مخالف منطقه رنگی به ۳ اسکرین می‌دهد. ۱ می‌تواند توپ را به ۳ در پست پایین پاس بدهد (دیاگرام ۵).

دیاگرام ۶

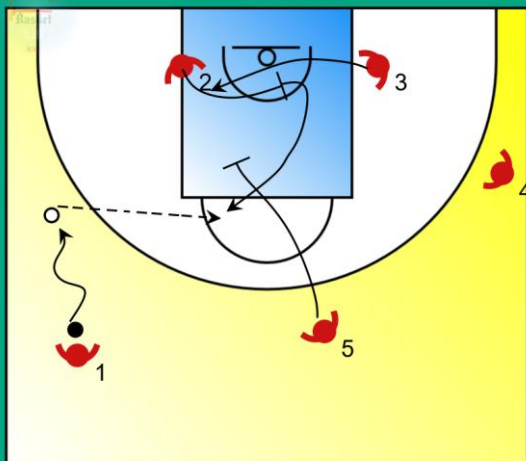


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر ۳ آزاد نبود، ۵ پاپ‌آوت و از ۱ توپ دریافت می‌کند و سپس به ۲ که از دان اسکرین (اسکرینی که رو به خط عرضی زمین باشد) ۴ خارج شده، پاس می‌دهد (دیاگرام ۶).

دیاگرام ۷

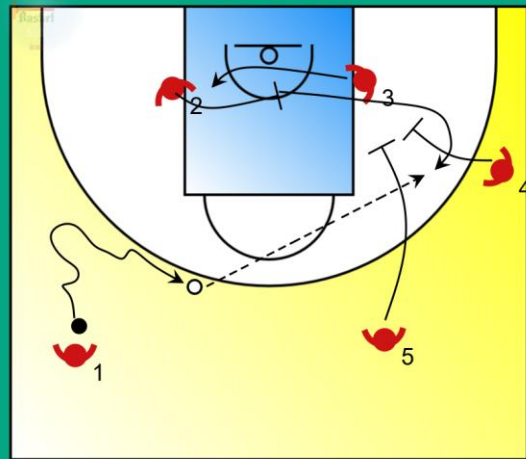


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

حرکت "اسکرین اسکرین دهنده": ۲ به ۳ کراس اسکرین (اسکرینی که رو به خط طولی زمین باشد) داده و سپس از ۵ دان اسکرین دریافت می‌کند. ۱ می‌تواند به ۳ در پست پایین و یا به ۲ در منطقه پرتاب پناستی پاس بدهد (دیاگرام ۷).

دیاگرام ۸

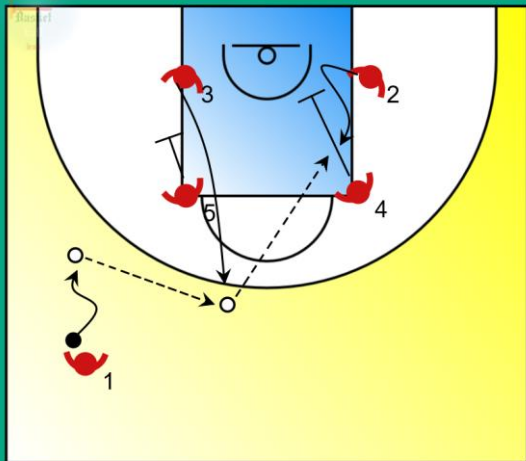


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

حرکت دیگری از "اسکرین اسکرین دهنده": ۱ در سمت چپ به سمت پایین دربیبل زده و به دنبال پاس به ۳ می‌باشد؛ کسی که از ۲ اسکرین گرفته است. ۳ در پست پایین پست‌آپ می‌کند. اگر ۳ آزاد نشد، ۱ به سمت بالای منطقه سه امتیازی می‌رود تا به ۲ که از دابل اسکرین ۴ و ۵ خارج شده، پاس دهد (دیاگرام ۸).

دیاگرام ۹



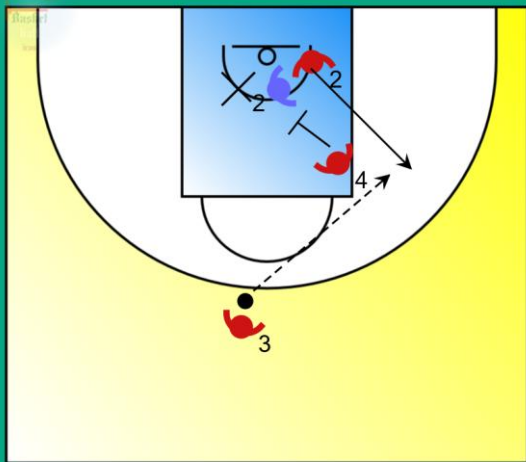
Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

بازی "زیپر": در حالی که ۱ در سمت چپ به سمت پایین دربیبل می‌زند، ۳ از دان اسکرین ۵ استفاده کرده و برش می‌زند تا بتواند از ۱ توپ دریافت کند. ۳ نیز می‌تواند به ۲ که از دان اسکرین ۴ استفاده کرده، پاس دهد (دیاگرام ۹).

۲ باید موقعیت را بسنجد و نسبت به حرکات مدافعین عکس‌العمل نشان دهد:

دیاگرام ۱۰

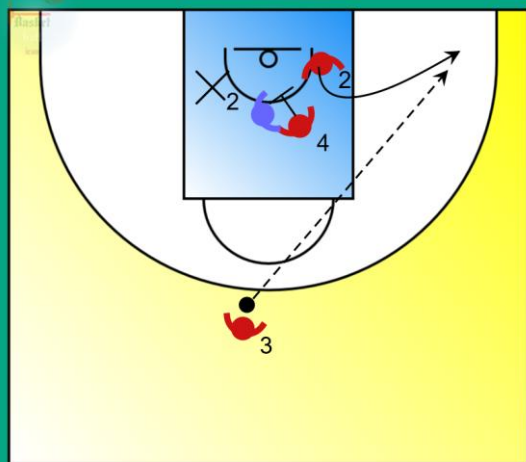


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر مدافع X2 به درستی اسکرین داده شد و در پشت اسکرین گیر افتاد، ۲ برای یک شوت جفت راحت پاپ‌آوت می‌کند (دیاگرام ۱۰).

دیاگرام ۱۱

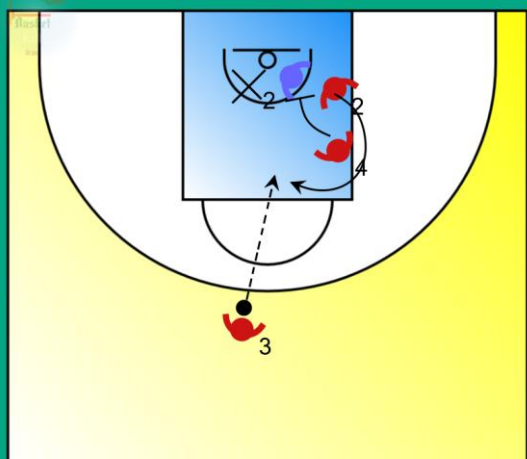


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر X2 تلاش کرد تا میان‌بر بزند و از بالای اسکرین حرکت کند، ۲ به سمت کرنر برای پرتاب یک شوت جفت محتمل برش می‌زند (دیاگرام ۱۱).

دیاگرام ۱۲

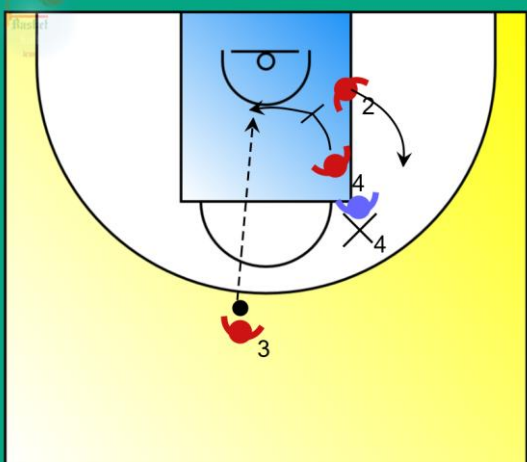


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر X2 فشرده بازی کند و با ۲ از بیس لاین برود، ۲ به سمت مرکز کرل می‌کند؛ به این معنا که از کنار پیک به سمت داخل منطقه رنگی برای اقدام به یک لی آپ برش می‌زند (دیاگرام ۱۲).

دیاگرام ۱۳

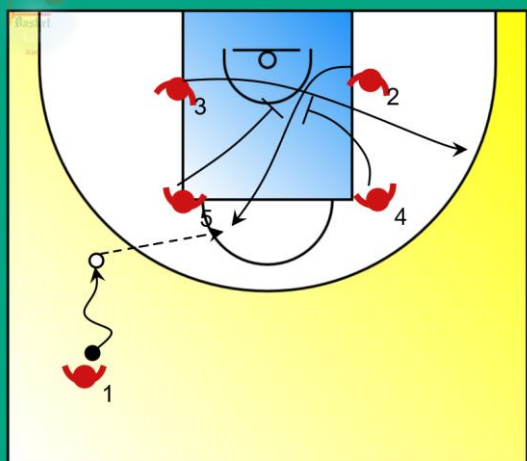


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر X4 (مدافع پست)، برای محافظت از ۲ حرکت کند، ۴ به سرعت به سمت سبد برش می‌زند تا از ۱ پاس دریافت کند (دیاگرام ۱۳).

دیاگرام ۱۴

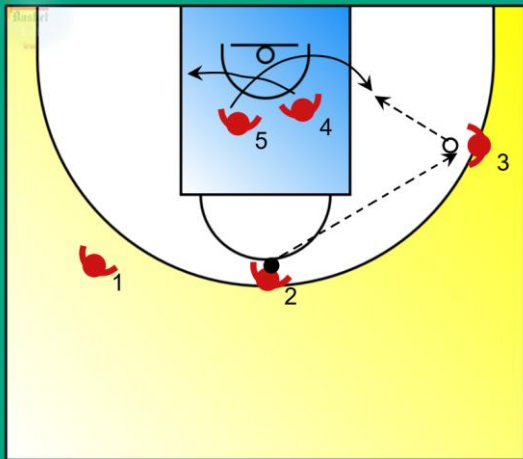


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

۱ در سمت چپ به سمت پایین دربییل زده و به مرکز زمین می‌رود و تلاش می‌کند به ۲ که از اسکرین ۵ استفاده کرده، پاس دهد. همزمان، ۳ به داخل منطقه رنگی برش زده و با رفتن به سمت مخالف زمین، آن منطقه را خالی می‌کند. ۳ در حالی که به داخل منطقه رنگی برش می‌زند، از اسکرین ۴ نیز برای آزاد شدن، استفاده می‌کند. ۲ پس دریافت توپ از ۱ به سرعت آماده پرتاب شوت می‌شود (دیاگرام ۱۴).

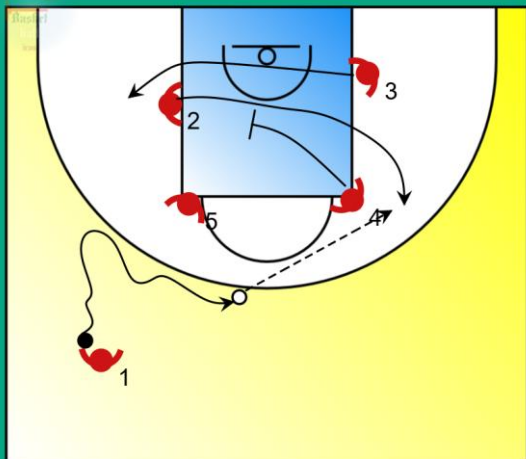
دیاگرام ۱۵



[Basketballiran.ir](#) [Basketballiran_ir](#)

اگر ۲ نتوانست شوت بزند، می‌تواند به ۳ پاس بدهد تا او نیز توپ را به ۵ که در پست پایین پست‌آپ کرده، برساند (دیاگرام ۱۵).

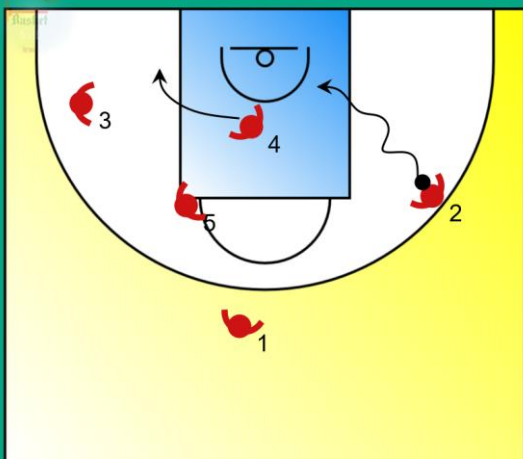
دیاگرام ۱۶



[Basketballiran.ir](#) [Basketballiran_ir](#)

۱ به سمت مرکز زمین دربیبل می‌زند و به دنبال پاس به ۲ که از اسکریین ۴ استفاده کرده، می‌باشد. در حالی که ۵ جاگیری کرده، ۳ به درون منطقه رنگی برش زده و حرکت خود را تا سمت دیگر زمین ادامه می‌دهد. ۲ از ۱ توپ دریافت کرده و به سرعت آماده پرتاب شوت می‌شود (دیاگرام ۱۶).

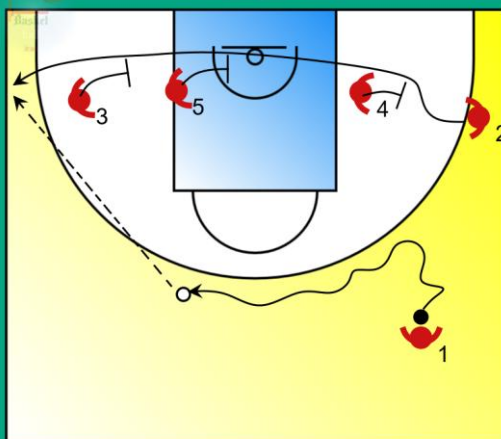
دیاگرام ۱۷



[Basketballiran.ir](#) [Basketballiran_ir](#)

اگر ۲ نتوانست شوت بزند، او یک موقعیت آزاد و عالی تک به تک دارد و می‌تواند به سمت سبد یورش ببرد (دیاگرام ۱۷).

دیاگرام ۱۸

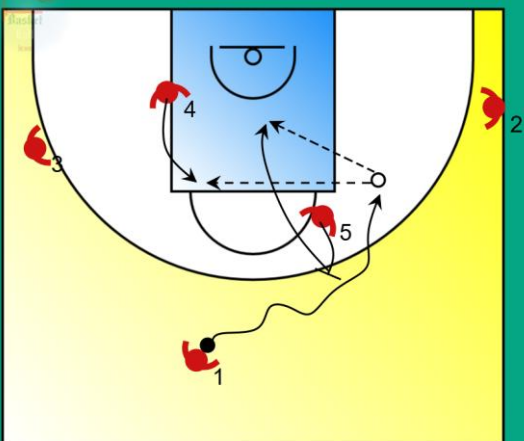


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

۱ در ابتدا به سمت پایین و سپس به سمت مخالف دربیبل می‌زند و پس از آن به ۲ که از ۴ (در بیرون منطقه رنگی)، ۵ (درون منطقه رنگی) و ۳ (در نزدیکی منطقه رنگی در سمت دیگر)، سه اسکرین متوالی (استگر) گرفته، پاس می‌دهد (دیاگرام ۱۸).

دیاگرام ۱۹

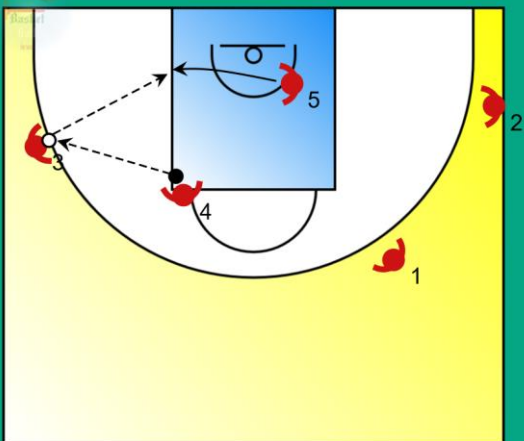


Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

۱ به طرف بازیکن پست‌بالا دربیبل می‌زند؛ کسی که می‌خواهد از منطقه خود بیرون آید و به ۱ پیک بدهد. همانگونه که ۵ بعد از اسکرین خود به طرف سبد رول می‌کند، ۴ نیز به سمت نزدیکی خط پرتاب پناستی برای پرتاب یک شوت با درصد بالا، پاپ‌آوت می‌کند (دیاگرام ۱۹).

دیاگرام ۲۰



Basketballiran.ir

Basketballiran_ir

اگر ۴ نتوانست شوت بزند، به ۳ پاس می‌دهد تا او نیز توپ را به ۵ که در پست پایین پست‌آپ کرده، برساند (دیاگرام ۲۰).