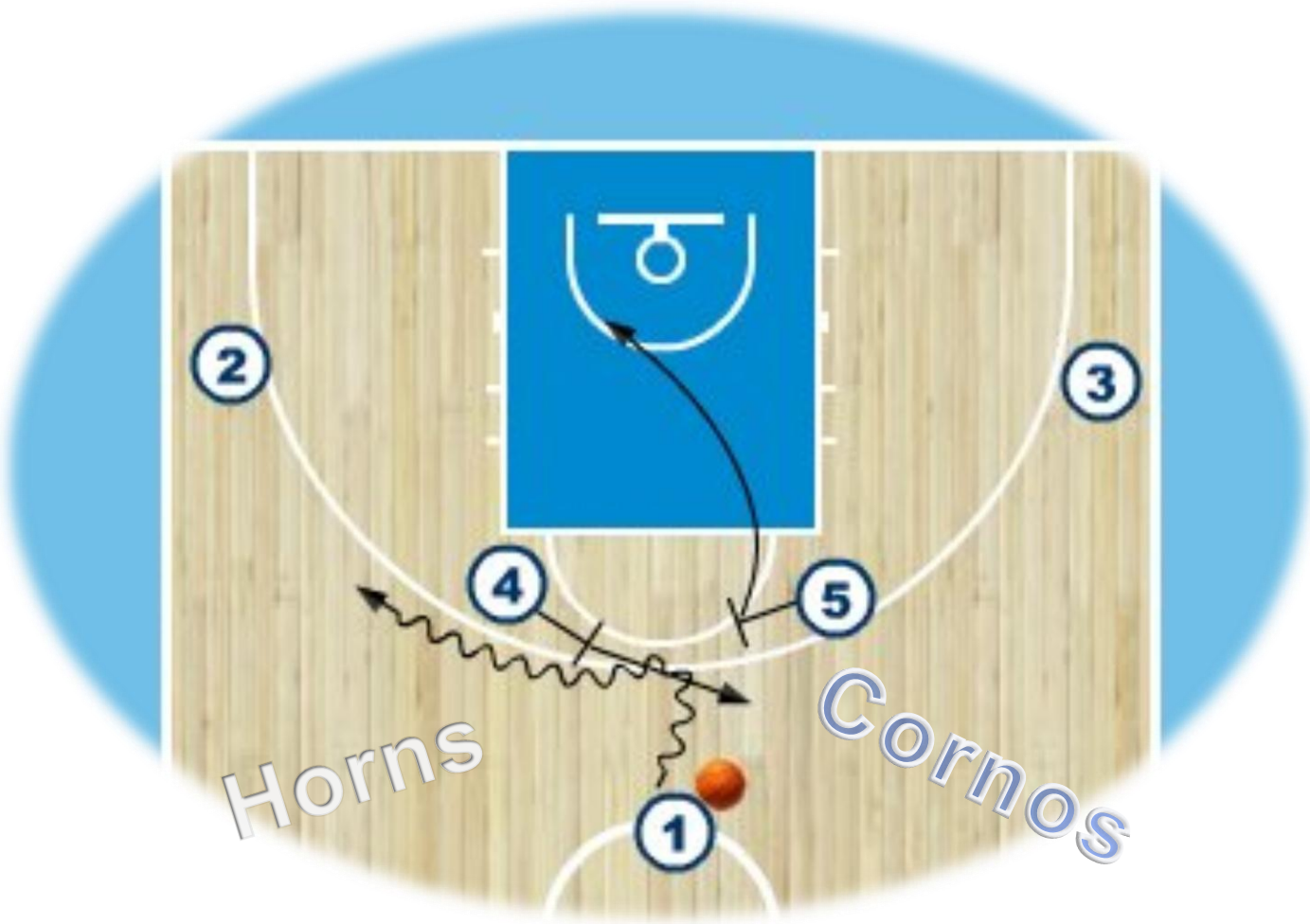


GLOSSÁRIO BILINGUE DE BASQUETEBOL

RUI ALVES

GLOSSÁRIO BILINGUE DE BASQUETEBOL

RUI ALVES

NOTA DO AUTOR

2 de Junho de 2012

Pretende-se facultar a todos agentes da modalidade de Basquetebol uma selecção de termos e definições recolhidas junto de diversas fontes e discutidas com alguns colegas que prontamente deram o seu contributo. A elaboração de um glossário desta natureza, no que se refere aos conceitos gerais utilizados no Basquetebol, advém da existência de uma diversidade de conceitos que decorrem da língua inglesa e resultam em várias definições para um mesmo termo. São díspares as técnicas, os conceitos, as ideias que se podem enunciar e descrever de tantas maneiras, são tantos os aspectos do jogo e com as traduções mais diversas…

Este glossário resulta, em grande parte, destas duas referências:

- http://www.fibaeurope.com/cid_UD-XflK3IQgl4t8JKzEA00.html (o Glossário "oficial" elaborado pela FIBA Europe)

- "A concise dictionary of American basketball" de Marian Kozlowski (editado pela FIBA World)

Admitindo esta ambivalência de conceitos, a construção deste glossário nasceu do desafio proposto pela Escola Nacional de Basquetebol e é, para mim, um orgulho e um prazer poder partilhá-lo com todos os colegas treinadores.

Rui Alves é licenciado em Desporto e Educação Física com Pós-graduação em Treino de Alto Rendimento Desportivo pela Universidade do Porto.

Além da formação máxima como treinador em Portugal, possui ainda o FIBA Europe Coaching Certificate.

Depois do percurso como jogador, e uma experiência como árbitro, leva mais de 20 anos de carreira de treinador, em diferentes escalões, no CAA Salesianos e Lousada AC.

Após 9 anos como seleccionador distrital da AB Porto, entrou para o Gabinete Técnico das Selecções Nacionais, desempenhando cargos como seleccionador nacional sub-16, treinador-adjunto da selecção nacional sénior masculina, coordenador das selecções jovens masculinas e ainda responsável por Centros Nacionais de Treino.

A

Advance step / Passo de ataque: acção defensiva que se caracteriza por um deslizamento defensivo em que o pé avançado se desloca em direcção ao atacante com bola e o outro pé acompanha deslizando.

Assist / Assistência: um passe realizado a um jogador que marca cesto imediatamente.

B

Backcourt / Meio-campo defensivo: a metade do campo correspondente à zona de defesa. O oposto de frontcourt (meio-campo ofensivo). Termo que também pode ser utilizado para descrever partes da equipa: backcourt = bases/extremos (frontcourt = postes).

Back cut / Corte nas costas: ver cuts/cortes, Backdoor cut/corte porta-atrás.

Backdoor cut / Corte porta-atrás: ver cuts/cortes.

Back screen / Bloqueio nas costas: ver screens/bloqueios.

Ball fake / Finta com bola: movimento do jogador com bola que procura a reacção ou movimento por parte do seu defensor, facilitando o passe noutra direcção contrária à finta. Também chamada “pass fake”/finta de passe.

Ball reversal / Mudança do lado de bola: acção de passe que faz mudar a bola de lado.

Ball screens / Bloqueios directos: ver screens/bloqueios.

Ball side / Lado da bola: a metade do campo (dividido longitudinalmente) onde a bola se encontra. Também chamado “strong side”/lado forte. O oposto de Help side/lado da ajuda (ou lado contrário à bola ou ainda lado fraco).

Banana cut / Corte banana: ver cuts/cortes.

Bank shot / Lançamento à tabela: um lançamento que toca na tabela antes de tocar o aro ou entrar no cesto.

Baseball pass / Passe de beisebol: um passe com uma mão executado como um lançamento de beisebol.

Baseline / Linha final: linha que delimita o fim de cada meio-campo. Também chamada “end line”.

Baseline out-of-bounds play / Jogada de reposição de bola na linha final: jogada utilizada para repor a bola em campo a partir da linha final ofensiva (junto ao cesto adversário).

Baseline exit / Saída bloqueada: ver screens/bloqueios.

Basket cut / Corte para o cesto: ver cuts/cortes.

Blindside screen / Bloqueio cego: ver Back screen/Bloqueio nas costas.

Block (1) / Placagem: contacto provocado pelo defensor contra o atacante em drible (falta pessoal), normalmente numa tentativa de provocar falta ofensiva.

Block (2) / Desarme de lançamento: desarmar ou tocar na bola lançada, alterando a sua trajectória ao ponto do lançamento não entrar.

Block (3) / Caixa: a zona dos rectângulos pintados nas linhas das áreas restritivas correspondentes às zonas neutras de disputa do ressalto no lance livre. Também conhecida por “box”.

Block out / Bloqueio Defensivo: contacto com um jogador adversário com o intuito de ganhar uma posição de ressalto defensivo, entre o jogador e a bola (tabela). Também chamado “box-out”.

Body check / Bloqueio de contacto: movimento defensivo caracterizado por bloquear um jogador atacante, obrigando-o a desviar-se da sua trajectória.

Bounce pass / Passe picado: passe que toca no solo antes de chegar ao receptor.

Box-and-one / Quadrado mais um: uma táctica de defesa combinada em que quatro jogadores defendem zona (numa formação quadrangular) e o quinto defende um adversário individualmente (homem-a-homem).

Box out / Bloqueio Defensivo: ver block out/bloqueio defensivo.

Box-to-box screen / Bloqueio horizontal grande-grande: ver screens/bloqueios.

Box set / Formação em quadrado: um alinhamento ofensivo em que quatro jogadores se posicionam como se fossem vértices de um quadrado. Usado com frequência em jogadas de reposição na linha final / baseline out-of-bounds plays. Pode também ser chamado “formação em caixa”.

Bump / Tempo de contacto: movimento defensivo caracterizado por posicionar-se no percurso de um jogador atacante, obrigando-o a desviar-se da sua trajectória.

C

Center / Poste: jogador que se posiciona tão próximo do cesto quanto as regras o permitem (nas linhas limites da área restritiva). Normalmente o de maior estatura da equipa.

Center circle / Círculo central: o círculo pintado no meio-campo utilizado para a bola-ao-ar inicial.

Charge / Carga: falta pessoal ofensiva em que o jogador com bola provoca o contacto com um defensor que tinha ganho a posição. Também chamada “charging foul”.

Chest pass / Passe de peito: passe que faz a bola deslocar-se pelo ar entre a altura do peito do passador e receptor. Pode ser realizado com uma ou duas mãos.

Chin the ball / Protecção da bola: segurar a bola com as duas mãos, abaixo do queixo, com cotovelos para fora a fim de proteger a posse da bola.

Clear-out play / Jogada de aclaramento: jogada desenhada para que todos os atacantes sem bola aclarem uma área do campo com o objectivo de dar espaço ao 1x1 do jogador com bola.

Closing out / Recuperar o atacante: quando um defensor sprinta para defender um jogador que acaba de receber a bola.

Combination defense / Defesa combinada: estratégia defensiva em que parte dos jogadores defendem homem-a-homem e outra parte zona. Também chamada “junk defense”.

Continuity offense / Continuidade ofensiva: a sequência de movimentação ofensiva até à criação de um bom lançamento.

Control dribble / Drible de protecção: tipo de drible em que o jogador posiciona o seu corpo entre o defensor directo e a bola com o objectivo de a proteger.

Crossover dribble / Mudança de direcção pela frente: manobra de drible em que jogador passa a bola pela frente, de uma mão para a outra.

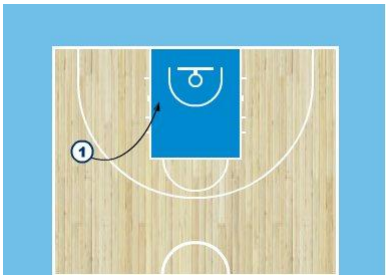
Cross screen / Bloqueio horizontal pequeno-grande: ver screens/bloqueios.

Curl / Enrolar: ver cuts/cortes.

Curl pass / Passe de gancho: passe com uma mão descrevendo um gancho.

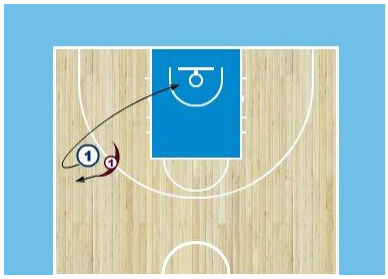
Cut / Corte: deslocamento que procura abrir linha de passe.

Banana cut / Corte banana: movimento em curva, em oposição a cortes rectilíneos.

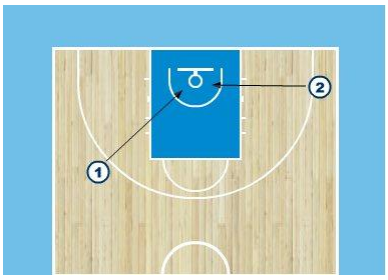


Back cut / Corte nas costas: ver Backdoor cut/corte porta-atrás.

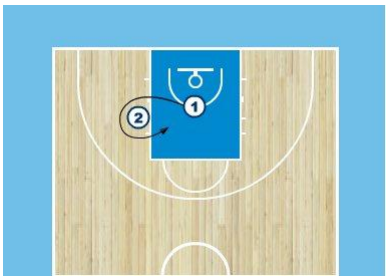
Backdoor cut / Corte porta-atrás: movimento ofensivo caracterizado pelo afastamento do cesto num momento inicial, arrastando o defensor directo, para depois cortar rapidamente nas costas.



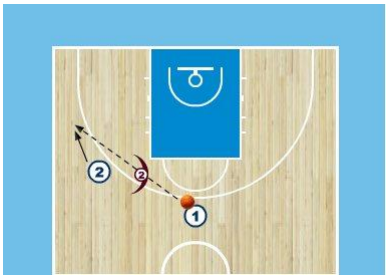
Basket cut / Corte para o cesto: corte em direcção ao cesto.



Curl cut / Enrolar: corte em que jogador realiza movimento circular de retorno ao cesto. Muito utilizado como aproveitamento de bloqueios indirectos.

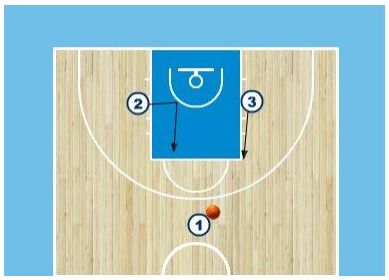


Fade cut / Corte em afastamento: corte em que jogador se afasta da bola. Muito utilizado para castigar as posições de ajuda defensiva.

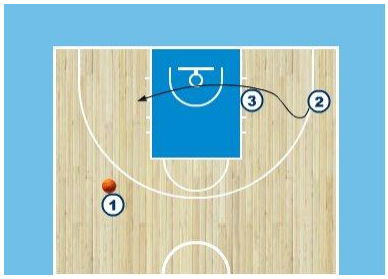


Flare cut / Corte em afastamento: ver fade cut.

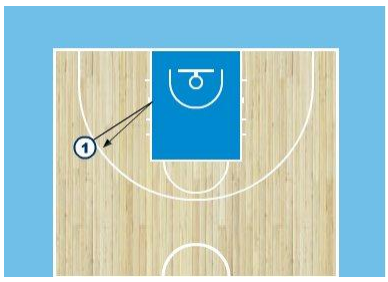
Flash cut / Corte relâmpago: corte que leva jogador da posição de poste baixo para poste alto. Muito usual nos ataques contra defesas zona.



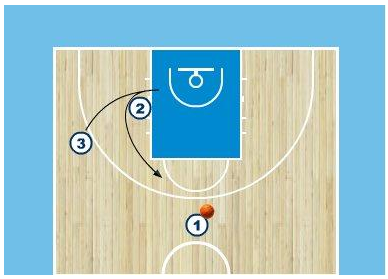
Flex cut / Corte *flex*: corte a partir do canto do lado contrário à bola, utilizando o bloqueio indirecto na posição de poste médio-baixo.



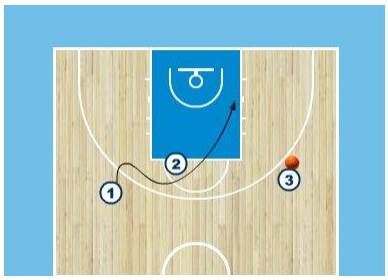
I-cut / Corte em "I": movimento ofensivo caracterizado pela aproximação do cesto num momento inicial, arrastando o defensor directo, para depois abrir rapidamente linha de passe na periferia.



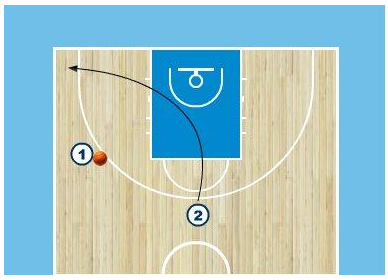
Popout cut / Corte *popout*: corte junto a bloqueio cuja saída seja directamente para a bola.



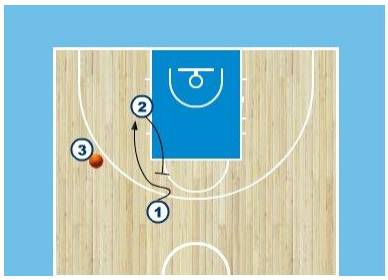
Shuffle cut / Corte *shuffle*: corte junto a bloqueio na área de lance livre (poste alto), em direcção ao cesto.



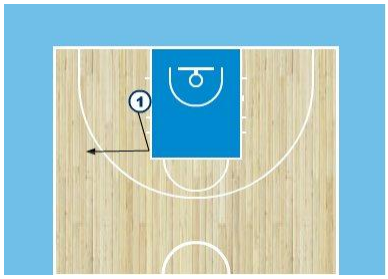
Shallow cut / Corte *shallow*: corte do topo da área restritiva para o canto do lado da bola.



UCLA cut / Corte *UCLA*: corte do topo da área restritiva para a posição de poste médio-baixo, passando por bloqueio na zona de poste-alto.



V-cut / Corte em "V": movimento ofensivo caracterizado pela mudança de direcção/sentido na procura de abrir uma linha de passe.



D

Defensive rebound / Ressalto defensivo: ressalto da equipa que defende, como consequência de um lançamento falhado dos adversários.

Defensive slide / Deslizamento defensivo: deslocamento defensivo característico da marcação ao atacante em drible.

Defensive stance / Posição básica defensiva: a posição básica para defender, com joelhos flectidos, pernas afastadas, braços activos, etc....

Defensive stop / Paragem defensiva: ganhar a posse de bola antes que a equipa atacante marque cesto.

Delay offense / Ataque longo: um ataque usado para gastar mais tempo em cada posse de bola.

Delivering pass / Passe de entrega: a acção ofensiva de passar a bola directamente nas mãos de um colega. Usado habitualmente após paragem forçada do drible.

Denial defense / Sobremarcação defensiva: uma defesa em que cada defensor tenta evitar que o seu atacante directo receba a bola.

Denial stance / Posição de sobremarcação: a posição utilizada para sobremarcar: pernas flectidas, um pé e uma mão na linha de passe,….

Diamond-and-one / Diamante mais um: uma defesa combinada em que quatro jogadores defendem à zona (adoptando uma formação em diamante) e o quinto defende homem-a-homem.

Diamond press / Zona press diamante: a pressão zona em todo o campo com formação 1:2:1:1.

Dishing / Assistir fora: um termo utilizado para um passe dentro-fora para um jogador livre para lançar, normalmente após uma penetração em drible.

Double screen / Bloqueio duplo: ver screens/bloqueios.

Double-teaming / 2x1 defensivo: tipo de defesa em que dois defensores, simultaneamente, marcam o mesmo atacante.

Down screen / Saída bloqueada: ver screens/bloqueios.

Dribble / Drible: forma de progressão da bola projectando-a repetidamente no solo.

Dribble penetration / Penetração em drible: acção de progressão de um jogador em drible em direcção ao cesto “penetrando” na defesa.

Drive / Penetração em drible: atacar o cesto com drible forte e penetrante.

Drop step / Passo de selagem: movimento de poste baixo, quando o atacante de costas para o cesto roda uma perna à volta do seu defensor e usa-a como pé-pivot para ganhar a posição interior.

Duck-in / Selagem lado contrário: movimento sem bola do poste, que ao sentir o seu defensor a entrar em ajuda, aproxima-se dele selando-o, obtendo assim uma posição muito vantajosa à mudança da bola para o seu lado.

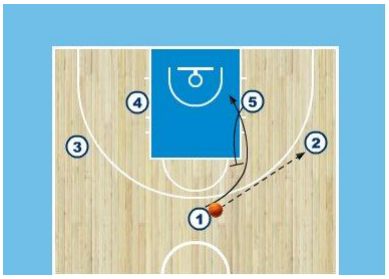
E

Elbow / Cotovelo: as partes (cantos) da área restritiva relativa à intersecção da linha de lance livre com a linha de ressalto.

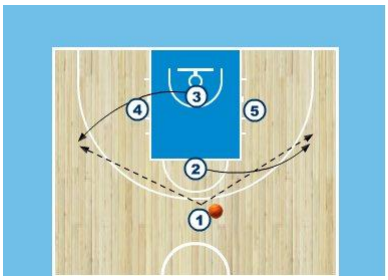
End line / Linha final: ver baseline/linha final.

Entry / Entradas de jogo: o início de uma jogada. Pode ter seguimento como “Continuous-play”/continuidade, “Set-play”/jogada ou “Special-play”/situação especial. Algumas das entradas mais conhecidas:

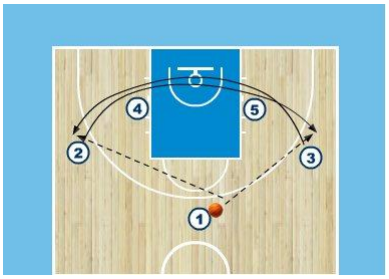
UCLA cut / Corte UCLA



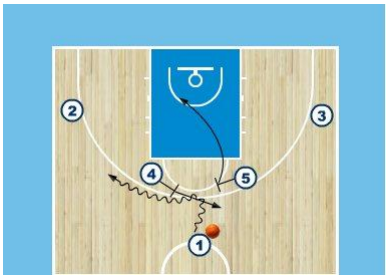
Power / Escolher



Wing exchange / Cruzamento de extremos



Horns / Cornos



F

Face up / Encarar: ver square up/encarar.

Fade cut / Corte em afastamento: ver cuts/cortes.

Fan the ball / Desviar: quando o defensor força o desvio da bola para as linhas laterais.

Fast break / Contra-ataque: situação em que uma equipa recupera a posse de bola (através de ressalto defensivo, roubo de bola ou após cesto sofrido) e fá-la progredir rapidamente em direcção ao cesto contrário, procurando apanhar a defesa desprevenida e concretizando um lançamento fácil.

Field goal / Lançamento de campo: um lançamento de 2 ou 3 pontos.

Filling the lanes / Ocupação dos corredores: em situação de contra-ataque, os jogadores da equipa que ataca ocupam os corredores de contra-ataque.

Flare cut / Corte em afastamento: ver cuts/cortes.

Flare screen / Bloqueio em afastamento: ver screens/bloqueios.

Flash / Relâmpago: ver cuts/cortes.

Forward / Extremo: posição em campo ocupada geralmente por jogadores com alguma estatura e atléticos. Um “small forward”/extremo pequeno ou “3” joga na posição “wing”/extremidades; um “power forward” ou “4” pode jogar nas posições de “high post”/poste alto ou “low post”/baixo ou também numa zona mais perimetral.

Foul shot / Falta pessoal em acto de lançamento: ver free throw / lançamento livre.

Foul trouble / Problema de faltas: quando um jogador acumula 3 ou 4 faltas pessoais e corre o risco de ser excluído. De igual forma, colectivamente, chama-se um problema de faltas quando uma equipa atinge as 5 faltas de período e a adversária tem o “bonus” de lançar lançamentos livres a cada falta pessoal defensiva.

Free throw / Lançamento livre: um lançamento sem defesa, a partir da linha de lance livre, como resultado de uma falta. Também chamada “foul shot”/falta pessoal em acto de lançamento. Um lançamento livre convertido vale 1 ponto.

Free throw line / Linha de lance livre: a linha na qual o jogador se posiciona atrás para executar o lance livre. Também chamada “foul line”.

Free throw line extended / Prolongamento da linha de lance livre: a linha imaginária que prolonga a linha de lance livre até às linhas laterais, paralela à linha final.

Frontcourt / Meio-campo ofensivo: a metade do campo correspondente à zona de ataque. O oposto de backcourt (meio-campo defensivo). Termo que também pode ser utilizado para descrever partes da equipa: frontcourt = postes (backcourt = bases/extremos).

Full-court press / Pressão todo o campo: uma defesa homem-a-homem ou zona em que os jogadores começam a marcação defensiva logo no meio-campo ofensivo. Também chamada de "press"/pressão.

Funnel the ball / Desviar para o meio: quando a defesa força o desvio da bola para o meio.

G

Give-and-go / Passe e corte: um movimento ofensivo em que o jogador com bola passa a um colega e corta para o cesto no intuito de a voltar a receber. É uma das jogadas básicas do basquetebol.

Goaltending / Desarme ilegal: a violação quando um defensor toca na bola, acima do aro, no percurso descendente de um lançamento.

Guard (1) / Base: jogador do perímetro. O "point guard"/base ou "1" é quem sobe a bola para o ataque e inicia as jogadas. O "shooting guard"/segundo base ou "2" é normalmente o melhor lançador da equipa e ajuda a subir a bola para o ataque em caso de necessidade.

Guard (2) / Sobremarcar fechado: defender determinado atacante de forma muito fechada/próxima.

Guide hand / Mão-guia: a mão do lançador que não-lança. Apenas ajuda a direccionar/guiar a bola.

H

Half-court line / Linha do meio-campo: a linha do centro do campo, paralela às linhas finais, que divide o campo em duas metades. Também chamada "midcourt line".

Hand-check / Contacto com mãos: contacto com as mãos durante a defesa ao atacante em drible.

Hand-off / Entrega mão-a-mão: gesto táctico em que um jogador entrega a bola directamente na mão de um companheiro.

Hedge / Tempo de ajuda: numa situação de bloqueio directo, quando o defensor do bloqueador sai ao caminho do jogador em drible fazendo-o hesitar e dando tempo à recuperação do colega. Também chamado de "show"/aparecer.

Help and recover / Ajuda e recupera: movimento defensivo em que um defensor deixa momentaneamente o seu atacante directo para ajudar um companheiro e depois regressa à sua marcação inicial.

Help side / Lado da ajuda: a metade do campo (longitudinal) onde a bola não está. Também chamado de "weak side"/lado fraco ou "the opposite of the ball side"/lado contrário à bola.

Help side line / Linha cesto-cesto: linha imaginária que divide longitudinalmente o campo em duas metades (direita e esquerda), paralela às linhas laterais.

Help side stance / Posição de ajuda: posição utilizada para defender os atacantes do lado contrário à bola. Ver também pistol stance/triângulo de ajudas.

Hesitation dribble / Drible hesitante: tipo de drible em que o jogador parece que o vai interromper mas depois acelera para o cesto. Também chamado “stop-and-go dribble”.

High post / Poste alto: a área junto à linha de lance livre.

Hook shot / Lançamento de gancho: lançamento a uma mão, posterior a um movimento circular do braço lançador.

I

Inbound / Reposição: passar a bola a um companheiro dentro do campo a partir de uma reposição de bola.

Inbounder / Repositor: jogador que repõe a bola em jogo.

Inside-out dribble / Drible dentro-fora: movimento avançado de drible, utilizando uma mão, fintando um crossover/mudança de direcção pela frente.

Isolation play / Jogada de aclaramento: uma jogada desenhada para um atacante específico jogar 1x1. Também conhecida pela abreviatura “iso play”.

J

Jab step / Passo de ataque: passo curto de ataque (em direcção ao defensor) por parte do atacante com bola para ver como o defensor reage e eventualmente aproveitar-se disso.

Jump ball / Bola ao ar: procedimento utilizado para começar o jogo. No círculo central, um árbitro lança a bola que é disputada entre dois jogadores adversários.

Jump hook / Gancho em suspensão: uma variação do tradicional lançamento de gancho, em que o jogador tem os dois pés no ar no momento do lançamento.

Jump shot / Lançamento em suspensão: um lançamento em que o jogador salta e solta a bola depois de estar no ar.

Jump stop / Paragem: acção de parar completamente, com ou sem bola. Pode ser “one-foot jump stop”/paragem a um tempo ou “two-foot jump stop”/paragem a dois tempos.

Jump to the ball / Salta para a bola: quando o defensor, depois de defender o jogador com bola que a passou, se reposiciona de uma posição de marcação para uma de ajuda, evitando o corte pela frente do seu jogador.

L

Lane / Área restritiva: a área rectangular entre a linha final, a linha de lance livre e ladeada pelas linhas de ressalto. Também conhecida por “paint”/área pintada.

Layup / Lançamento na passada: um lançamento realizado perto do cesto, após a passada do jogador e a extensão do seu braço.

Low post / Poste baixo: a área junto ao block/caixa nas linhas de ressalto da área restritiva.

M

Man offense / Ataque contra homem-a-homem: ver man-to-man offense/ataque contra homem-a-homem.

Man-to-man defense / Defesa homem-a-homem: defesa colectiva em que cada defensor marca um adversário específico. Também chamada “player-to-player defense”.

Man-to-man offense / Ataque contra homem-a-homem: estratégia ofensiva contra defesa homem-a-homem.

Midcourt line / Linha do meio-campo: ver half-court line.

Mirror the ball / Mãos na bola: seguir o movimento da bola com as mãos na defesa do jogador com bola.

Moving pick / Bloqueio em andamento: violação que acontece quando bloqueador se mexe enquanto dá o bloqueio.

N

Nonshooting foul / Falta sobre jogador que não está em acto de lançamento: uma falta cometida sobre um jogador que não se encontra em acto de lançamento.

O

Off-ball screen / Bloqueio indirecto: ver screens/bloqueios.

Offensive rebound / Ressalto ofensivo: um ressalto junto da tabela para a qual a equipa está a atacar.

Offensive transition / Transição ofensiva: quando uma equipa passa subitamente de estar a defender para passar a atacar.

On-ball defense / Defesa do jogador com bola: defesa que acontece quando está a marcar o jogador com bola.

On-ball screen / Bloqueio directo: ver ballscreen/bloqueios directos.

Open stance / Sobremarcação aberta: posição utilizada na ajuda.

Outlet pass / Primeiro passe: primeiro passe realizado depois do ressalto defensivo com o objectivo de iniciar o contra-ataque.

Overhead pass / Passe com duas mãos por cima da cabeça: tipo de passe realizado com as duas mãos, partindo de cima da cabeça. Também conhecido por “skip pass”.

Overtime / Prolongamento: 5 minutos de um período extra quando o jogo termina empatado no fim do tempo regulamentar.

P

Paint / Pintado: ver lane/área restritiva.

Pass fake / Finta de passe: ver ball fake / finta com bola.

Passing lane / Linha de passe: linha imaginária entre o jogador com bola e os seus companheiros. Se um defensor estiver no caminho, diz-se que a linha de passe está fechada.

Personal foul / Falta pessoal: penalidade atribuída a um jogador que comete uma acção ilegal.

Pick / Bloqueio: ver screen/bloqueio.

Pick-and-roll / Bloqueio directo: uma situação que envolve dois jogadores, em que um monta um bloqueio (“pick”) ao defensor do jogador com bola e corta (“rolls”) para cesto. Um movimento muito comum no basquetebol.

Pistol stance / Triângulo de ajuda: quando um defensor está na posição de ajuda converte-se no vértice de um triângulo, apontando uma das mãos para a bola e outra para o seu atacante directo, como se segurasse duas pistolas (“pistol”).

Pivot / Rotação: acção do jogador com bola de rodar sobre um dos pés de forma a enquadrar-se com o cesto ou a proteger a bola do defensor.

Pivot-foot / Pé-eixo: pé sobre o qual o atacante roda.

Player screen / Bloqueio indirecto: ver off-ball screen/bloqueio indirecto.

Point guard / Base: posição ocupada pelo melhor controlador da bola, que leva a bola da defesa para o ataque. Também chamado de “1”.

Popout cut / Corte *popout*: ver cuts/cortes.

Post / Poste: jogador que joga próximo das linhas limite da área restritiva. “Center” ou “forward” (“4” ou “5”).

Post moves / Movimentos de poste: movimentos a partir de uma posição de costas, realizados por jogadores próximos do cesto.

Post-up / Postear-ganhar posição: acção ofensiva de dar linha de passe interior, ganhando posição.

Power forward / Extremo-poste: posição ocupada pelos extremos maiores ou postes, normalmente bons marcadores e bons ressaltadores. Também chamados de “4”.

Power layup / Passada em potência: lançamento na passada com chamada a dois pés.

Press break / Ataque contra defesas pressionantes: sistema ofensivo contra defesas pressionantes. Também chamado de “press offense”.

Pressure man-to-man defense / Pressão individual: uma defesa agressiva em que os defensores se posicionam entre o seu atacante e a bola (fechar linhas de passe).

Primary break / Primeiro contra-ataque: situação de contra-ataque que envolve apenas os primeiros jogadores a chegar ao meio campo ofensivo.

Pump fake / Finta de lançamento: ver shot fake.

R

Ready stance / Estado de prontidão: posição equilibrada a partir da qual o jogador é capaz de correr, saltar, deslizar ou rodar.

Rebound / Ressalto: lutar por uma bola que provém da tabela ou aro na sequência de um lançamento falhado.

Rejection / Desarme de lançamento: um “blocked shot”/desarme de lançamento.

Runner / Lançamento rápido: um lançamento realizado por um jogador em corrida, sem tempo preparatório. Também chamado “floater”.

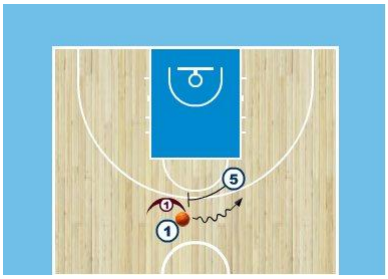
S

Sag / Contenção: postura conservadora na qual o defensor dá espaço ao seu atacante directo posicionando-se na área restritiva para proteger o cesto.

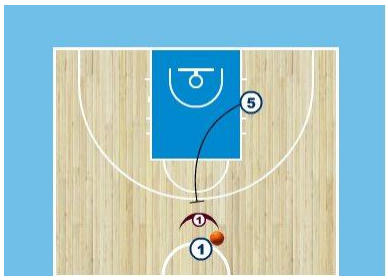
Screen / Bloqueio: um movimento táctico em que um atacante posiciona-se de forma estática junto de um defensor de um companheiro (com ou sem bola) no sentido de o libertar. Também chamado de “pick”.

Ball screens / Bloqueios directos: tipos mais comuns de bloqueios na bola.

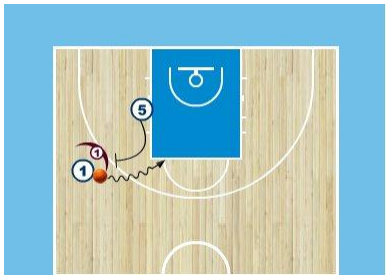
High ball screen / Bloqueio central: bloqueio realizado no corredor central orientado para o meio.



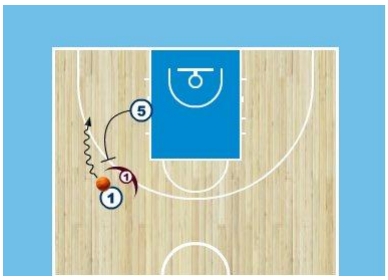
Flat screen / Bloqueio central paralelo à linha final: bloqueio realizado no corredor central com corpo do bloqueador paralelo à linha final.



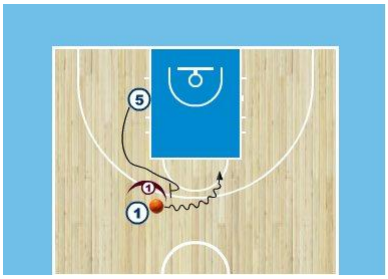
Side screen / Bloqueio lateral: bloqueio realizado no corredor lateral orientado para o meio.



Baseline screen / Bloqueio inverso: bloqueio realizado no corredor lateral orientado para a linha final.

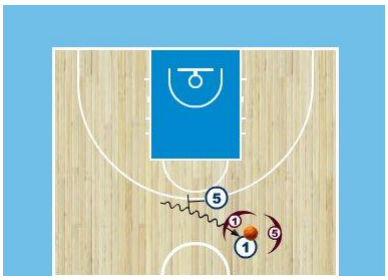


Snake screen / Bloqueio cobra: bloqueio em que o jogador bloqueador finta e altera a sua trajectória no momento imediatamente antes do contacto.

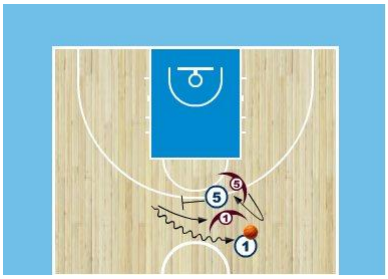


Defending ball screens / Defesa dos bloqueios directos: alguns tipos de defesa mais utilizados.

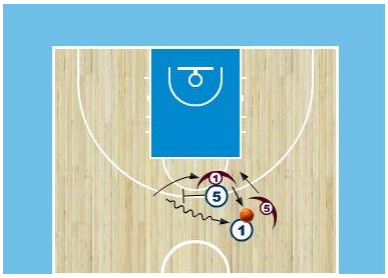
Trap / 2x1: quando o defensor do bloqueador salta ao 2x1 sobre o jogador com bola.



Show and go over / Mostrar-se e passar por cima: quando o defensor do bloqueador salta para a bola (finta o 2x1) mas regressa à marcação do seu assim que o seu colega defensor da bola passe por cima e recupere o enquadramento.

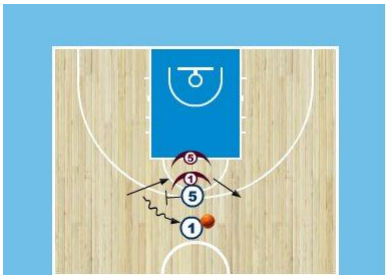


Show and go under / Mostrar-se e passar por trás: quando o defensor do bloqueador salta para a bola (finta o 2x1) mas regressa à marcação do seu assim que o seu colega defensor da bola passe por trás e recupere o enquadramento.

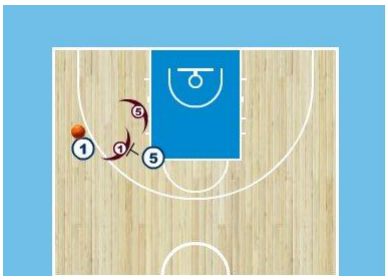


Sag (Shadow) / Contenção (Sombra): quando o defensor do bloqueador protege a linha de penetração até o seu colega recuperar o enquadramento. Este pode fazê-lo passando por cima ou por trás do bloqueador.

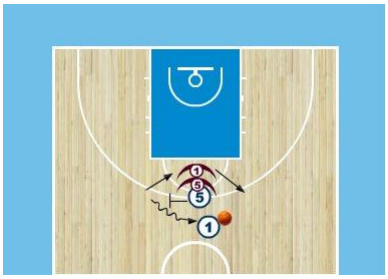
Thru / Passar (3º Homem): quando o defensor do bloqueador abre espaço para passar o colega defensor da bola.



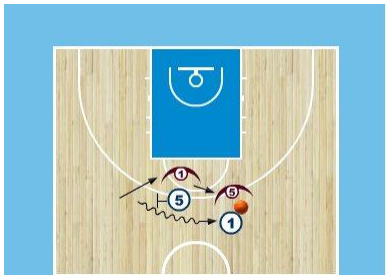
Deny / Negar: quando o defensor da bola se posiciona de forma a negar a utilização do bloqueio. Também chamada de “Baseline defense” (defesa linha final).



Push / Empurrar (Trás): quando o defensor do bloqueador empurra o seu atacante directo com o objectivo de formar um só corpo, de forma ao seu colega defensor da bola passar por trás.

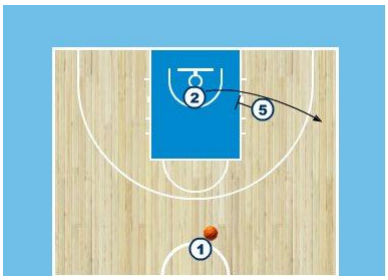


Switch / Troca: quando os defensores do bloqueador e bloqueado trocam a marcação de adversário.

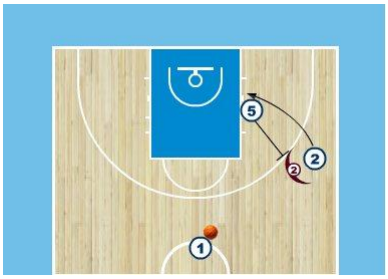


Off-ball screens / Bloqueios indirectos: tipos mais comuns de bloqueios fora da bola.

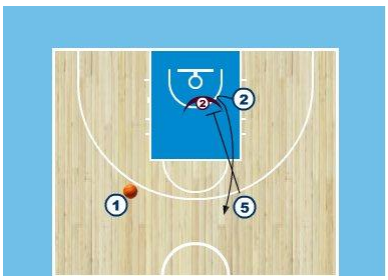
Baseline exit screen / Saída bloqueada: bloqueio realizado junto à box/caixa para libertar um jogador na posição de extremo.



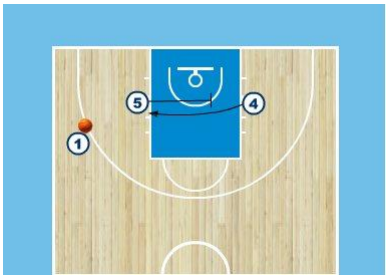
Back screen / Bloqueio cego: bloqueio realizado a partir de uma posição mais próxima do cesto, de costas para ele, de forma a surpreender o defensor.



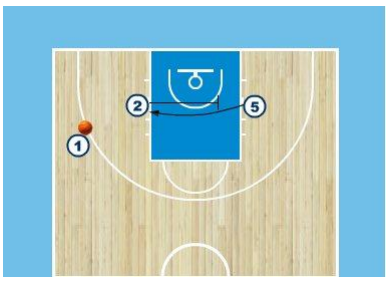
Down screen / Bloqueio vertical: bloqueio realizado no sentido longitudinal do campo, numa posição baixa.



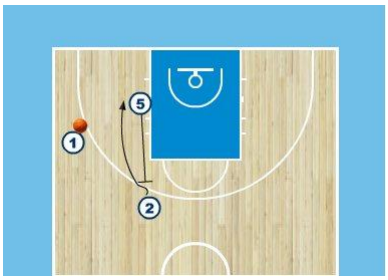
Box-to-box screen / Bloqueio horizontal entre grandes: bloqueio realizado na horizontal tendo como intervenientes jogadores de tamanhos semelhantes (habitualmente bloqueio poste-poste).



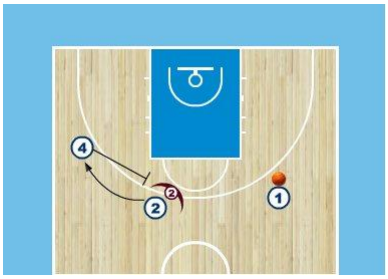
Cross screen / Bloqueio horizontal entre pequeno e grande: bloqueio realizado na horizontal tendo como intervenientes jogadores de tamanhos diferentes (habitualmente bloqueio base-poste).



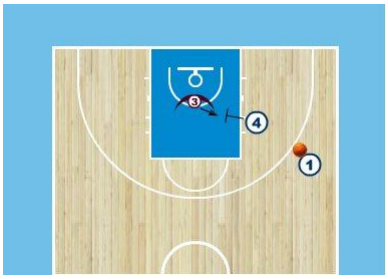
UCLA screen / Bloqueio UCLA: bloqueio realizado no topo da área restritiva, orientado para a linha final. Também chamado de “Up screen”.



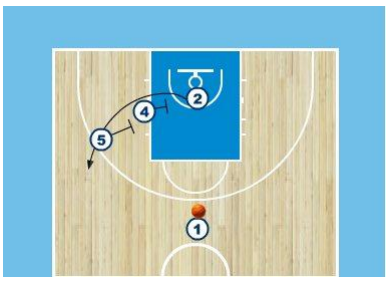
Flare screen / Bloqueio em afastamento: bloqueio realizado para libertar um jogador afastando-se da bola.



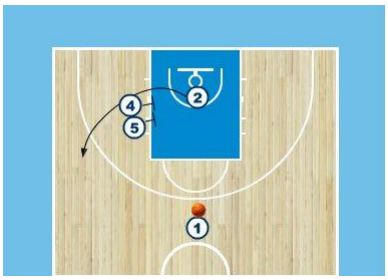
Shot screen / Bloqueio ao lançamento: bloqueio realizado para impedir o “close out”/recuperação do defensor em ajuda.



Staggered screen / Bloqueio desfasado: dois ou três bloqueios realizados muito próximos e consecutivamente para libertar um mesmo jogador. Também chamado de “bloqueios descontinuados”, “bloqueios sucessivos”, entre outros…

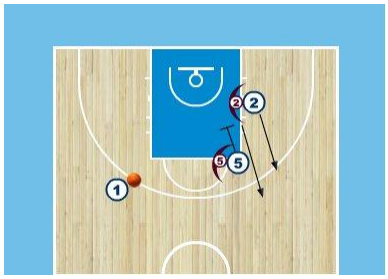


Double screen / Bloqueio duplo: dois bloqueios realizados lado-a-lado formando uma parede. Também chamado de “Parallel screen” ou “Stack screen”.

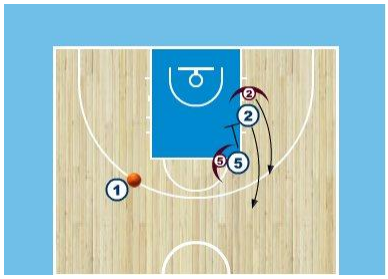


Defending off-ball screens / Defesa de bloqueios indirectos: alguns tipos de defesa mais utilizados.

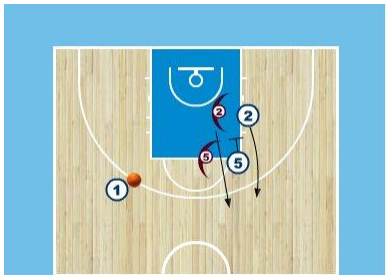
Above / Cima: quando o defensor do bloqueado utiliza o contacto físico desviando-o da sua trajectória de forma a ganhar o espaço que lhe permita passar entre ele e o bloqueio, anulando assim a vantagem que o mesmo poderia proporcionar.



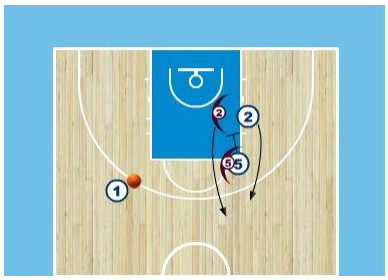
Trail / Perseguir (Comboio): quando o defensor do jogador bloqueado se posiciona de forma a perseguir o seu atacante evitando assim o contacto com o bloqueador.



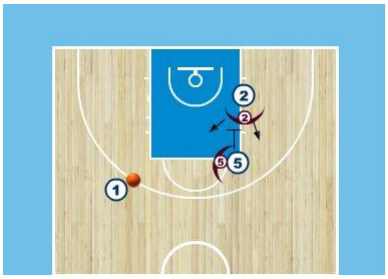
Thru / Passar (3º Homem): nesta situação, o defensor do bloqueador abre espaço para que o colega que defende o bloqueado passe através do bloqueio, em terceiro.



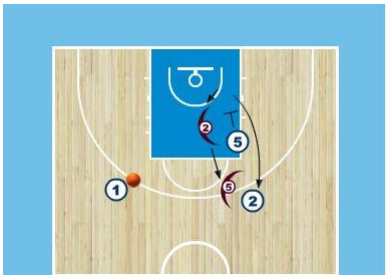
Under / Trás: quando o defensor do bloqueador empurra o seu atacante directo com o objectivo de formar um só corpo, de forma ao seu colega que defende o jogador bloqueado passe por trás.



Deny / Negar: nesta situação, o defensor do jogador que vai ser bloqueado posiciona-se entre este e o bloqueio utilizando o seu corpo para negar a trajectória dele.



Switch / Troca: quando os defensores do bloqueador e bloqueado trocam a marcação de adversário.



Screen away / Bloquear lado contrário: após passar a bola a um companheiro, ir bloquear outro na direcção contrária.

Screener / Bloqueador: jogador que dá o bloqueio.

Sealing the defender / Selar o defensor: numa situação de ganho da posição interior, ou como continuidade do bloqueio directo, selar é a acção de envolver o defensor e rodar sobre ele ganhando-lhe as costas.

Secondary break / Segundo contra-ataque: situação de contra-ataque onde estão envolvidos a maior parte dos jogadores.

Set play / Sistema ofensivo: sequência de movimentos sincronizados dos jogadores e da bola com um focus final.

Shooting foul / Falta e cesto: situação que acontece quando o defensor faz uma falta pessoal e ainda assim o atacante marca cesto. O lançador consegue assim os 2 ou 3 pontos mais um lance livre.

Shooting guard / Segundo base: jogador de perímetro que normalmente é o melhor lançador exterior. Também chamado de “2”.

Shooting hand / Mão lançadora: a mão usada para lançar a bola. Oposto de “guide hand”/mão-guia.

Shot clock / Relógio de 24seg: o cronómetro utilizado para contar o tempo de posse de bola permitido.

Shot clock violation / Violação 24seg: acontece quando a equipa com posse de bola não a lança ao cesto dentro do tempo permitido. É punida com perda da posse a favor da outra equipa.

Shot fake / Finta de lançamento: movimento no qual o jogador com bola age como se fosse realizar um lançamento. É uma estratégia que visa provocar um desequilíbrio no defensor directo para depois o ultrapassar em drible. Também chamado de “pump fake”.

Sideline / Linha lateral: linhas que delimitam o campo lateralmente.

Sideline out-of-bounds play / Jogada de reposição de bola na linha lateral: jogada utilizada para repor a bola em campo a partir da linha lateral.

Sixth man / Sexto jogador: o primeiro jogador que sai do banco para substituir um companheiro do 5 inicial.

Skip pass / Passe com as duas mãos por cima da cabeça: é um tipo de passe realizado com as duas mãos, por cima da cabeça, habitualmente utilizado para sobrevoar a defesa.

Speed dribble / Drible de progressão: tipo de drible que jogador realiza em corrida, empurrando a bola lateralmente ao seu corpo e até à altura do peito.

Special plays / Situações especiais: uma jogada para uma situação de jogo específica e/ou jogador específico.

Spin dribble / Drible de inversão: acção em drible na qual o jogador realiza uma rotação por trás, mudando a bola de mão nesse percurso.

Splitting the screen / Corte após posição de bloqueio: quando o bloqueador, vendo que o seu defensor directo vai antecipar o seu movimento, abandona a posição de bloqueio e corta rápido para o cesto a fim de receber um passe. Também chamado de "Slip".

Splitting the trap / "Furar/romper" o 2x1: quando o jogador com bola sofre um 2x1 e consegue passar entre os defensores com a bola controlada.

Square up / Enquadramento: realizar parte de uma rotação de forma à linha de ombros e pés estarem orientados para o cesto. Também chamado de "Face up/Encarar".

Staggered screen / Bloqueio desfasado: dois ou três bloqueios realizados muito próximos e consecutivamente para libertar um mesmo jogador. Também chamado de "bloqueios descontinuados", "bloqueios sucessivos", entre outros…

Steal / Roubo de bola: acção defensiva de intercepção da bola ganhando a sua posse.

Stop-and-go dribble / Drible com mudança de ritmo: ver "Hesitation dribble/Drible hesitante".

Stop and pop / Pára e lança: movimento ofensivo no qual o jogador com bola pára rapidamente a sua corrida e o drible, lançando de imediato.

Strong side / Lado forte: ver "Ball side/Lado da bola".

Substitute / Suplente: jogador que entra no jogo substituindo um colega. Também abreviado para "Sub.".

Swing step / Passo de defesa: acção defensiva que se caracteriza por uma rotação à rectaguarda sobre um pé, de forma a manter o enquadramento defensivo e pressão sobre a bola.

Switch / Troca: movimento em que dois defensores trocam de marcação relativamente aos seus atacantes directos.

T

Tip-off / Bola-ao-ar: a situação de bola-ao-ar no círculo central que dá início ao jogo.

Trailer / Trailer: jogador atacante, normalmente um poste ou extremo-poste, que no contra-ataque chega pelo corredor central.

Transition / Transição: uma movimentação que acontece quando a equipa passa de estar a atacar para defender (transição defensiva) ou de defender para atacar (ataque de transição).

Trap / 2x1: acção defensiva em que dois defensores marcam o jogador com bola formando um "V" com as suas posições corporais.

Traveling / Passos: violação à regra dos apoios, quando o jogador com bola dá demasiados passos antes ou após parar o drible. Ocorrência muito comum no jogo dos mais novos.

Triangle-and-two / Triângulo e dois: defesa combinada em que três defensores defendem zona (numa formação em triângulo) e os outros dois homem-a-homem.

Triple threat position / Posição de tripla ameaça: posição ofensiva básica que permite ao jogador com bola três acções: driblar, passar ou lançar.

Turnaround jump shot / Rotação e lançamento: um lançamento de um jogador que recebe a bola na posição de poste baixo, de costas para o cesto, e que depois se enquadra (rotação) antes de lançar.

Turnover / Perda de bola: perda de bola causada por roubo de bola adversário, falta ofensiva, passe falhado ou outra circunstância que não o lançamento.

Two-guard offense / Ataque com dois bases: movimento ofensivo cujo alinhamento pressupõe dois jogadores na posição lateral de base. Muito utilizado contra zonas de frente ímpar (1:2:2 e 1:3:1).

Two-shot foul / Falta em acto de lançamento: corre quando o defensor faz falta sobre o lançador no acto de lançamento de dois pontos, e este não converte o cesto. Beneficia assim de dois lances livres.

U

UCLA Screen / Bloqueio UCLA: ver "Screens/Bloqueios".

Up-and-under move / Finta de lançamento e penetração: movimento avançado de poste com bola que começa pelo enquadramento de frente para o cesto (tal como no "turnaround jump shot/Rotação e lançamento"), seguido de finta de lançamento. A reacção previsível de subida da posição defensiva, por parte do defensor, facilita que o atacante ultrapasse o defensor e termine em lançamento na passada.

Up screen / Bloqueio alto: ver "Screens/Bloqueios; UCLA screen/Bloqueio UCLA".

V

V-cut / Corte em “V”: ver “Cuts/Cortes”.

W

Weak side / Lado fraco: ver “Help side/Lado da ajuda”.

Wing / Extremo: ver “Forward/Extremo”.

Z

Zone defense / Defesa zona: um tipo de defesa colectiva em que os jogadores se responsabilizam pela marcação dos atacantes que estão ou passam na sua zona de responsabilidade.

Zone offense / Ataque contra defesa zona: sistema ofensivo específico para atacar contra as defesas do tipo zona.

Zone press defense / Defesa zona pressionante: defesa zona em campo inteiro, normalmente utilizada para fazer 2x1 (“Trap”) na bola.