

## SISTEMA DE ATAQUE 'TRIPLE CARRETÓN'

A continuación exponemos una propuesta de sistema, que puede ser usado contra defensa individual o zonal. Desde 'La Línea Curva' propondremos sistemas cortos, de unos 3-4 movimientos. Siempre que este sistema se 'rompa' serán **los jugadores los que deberán leer** las situaciones que se creen a partir de ellas.

Este sistema está basado en una propuesta de Sergio Scariolo en las olimpiadas de Londres 2012 (aunque no es el mismo). La idea principal es establecer un orden de carretones para que los 3 jugadores exteriores, consecutivamente y en un orden preestablecido, reciban 2 BI (Bloqueos Indirectos) consecutivos. **El sistema se rompe siempre que un jugador exterior reciba con ventaja.** La idea es que no dependes especialmente de porcentajes de T3 de tus exteriores en la jugada puesto que, en principio, los tres tendrán opción de leer su tiro o una división.

En la **Figura 1** el 1 (Base) pasa el balón a un exterior, y el otro recibe el primer carretón. Tras el primer movimiento, en la **Figura 2** se observa un doble BI vertical para salida del 1 a cabecera. Tras esto el tercer exterior, en la **Figura 3**, recibe un tercer carretón por línea de fondo.

Si en ninguna de estas 3 situaciones se genera una ventaja (los interiores tras iniciar la jugada siempre están cerca del aro, para atacar el RO (rebote ofensivo)), el final de la misma es la recepción de 3 (si no recibe, el otro exterior juega por conceptos), y a partir de ahí **dos opciones**:

- 1) Que reciba 3 y **el interior más cercano realice un BD (4)** y jugar un P&R escorado por debajo de 45º para leer continuaciones y jugar aclarados. Preferentemente contra defensa individual.
- 2) Que reciba 3 y se produzca un **BI entre jugadores sin balón típico del 'motion offense'**, para buscar una continuación interior del balón y jugar entre postes o una continuación exterior para inversión + extra-pass.

Es un sistema efectivo, aunque requiere de jugadores exteriores rápidos, y buena colocación y contacto de los interiores en los movimientos. Se requieren unos 16 segundos para llevarlo a cabo, por lo que es un sistema de duración media-larga si se lleva hasta el final. Esperamos que os sea útil.

