

## **Нападение. Техника и тактика**

### **Передачи**

1. Assist — голевая передача или другие помогающие действия.
2. Bounce pass — передача мяча с отскоком от пола.
3. Dish pass — результативная передача, как правило, под корзину, с которой проще забить, чем промахнуться («пас – конфетка»).
4. Dribble pass — пас после дриблинга.
5. Extra pass — дополнительная передача мяча, которая «добивает» защиту, т.е. открывает свободного игрока (часто используется после Kick Out Pass).
7. Inside (outside) pass – пас вовнутрь (наружу).
8. Kick-out pass — передача на периметр при проходе игрока с мячом в «краску».
9. No look pass — скрытая («слепая») передача.
11. Outlet pass — передача мяча над головой в быстрый отрыв после взятого отскока в защите.
12. Pass — передача мяча.
13. Skip pass — передача мяча с фланга на другой фланг, минуя средний коридор.
14. Swing — передача мяча с края на край, через игрока находящегося вершине TOP среднего коридора.

### **Владение мячом. Дриблинг. Финты**

1. Ball handler (dribbler) — игрок, владеющий мячом с помощью дриблинга (дриблер).
2. Ball fake — обманное движение игрока с мячом: финт на пас в одну сторону, передача в другую.
3. Behind the back — перевод мяча при дриблинге за спиной.
4. Between the legs — перевод мяча при дриблинге между ног.
5. Crossover — перевод мяча перед собой при дриблинге.
6. Dribble penetration — обострение с дриблингом.
7. Drop — одна из основных позиций стоп для обыгрыша. Схожа с разножкой, когда ноги, немного согнутые в коленях, находятся чуть шире плеч, а тело находится в устойчивом положении. Впереди оказывается стопа, противоположная руке с мячом.
8. In and out — движение плечами и головой влево при ведении мяча правой рукой, делая финт мячом и оставляя мяч в правой руке (и наоборот).

9. Jab step — короткий шаг безопорной ногой нападающего с мячом вперед и в сторону для того, чтобы оценить реакцию защитника.
10. Pull back — то же, что step back, но одновременно с шагом назад следует перевод мяча с одной руки на другую.
11. Punch drag — шаг вперед одной ногой с ударом мяча одноименной рукой. После чего можно сделать паузу и пойти в этом же направлении, либо вернуться этой ногой обратно и сменить направление.
12. Snake (змейка) — извилистая траектория ведения мяча.
13. Split — резкая смена направления игроком (в том числе с мячом) в узком пространстве.
14. Step back — шаг назад дриблера с разрывом дистанции от защитника.

### **Завершение. Броски**

1. Alley-oop — навесная передача от нападающего в сторону кольца партнеру, который ловит мяч в прыжке и завершает броском не приземляясь.
2. And one — результативный бросок с фолом соперника («бонусный» штрафной).
3. Bank shot — бросок с отскоком от щита.
4. Buzzer — зрелищный мяч, заброшенный на последних секундах матча или владения.
5. Catch and shot — бросок с дистанции после ловли мяча без использования дриблинга.
6. Crab in — продвижение игрока с мячом в «краску», используя drop step.
7. Drop step — движение игрока с мячом из положения спиной по направлению к корзине (пробивной шаг).
8. Eurostep — проход к корзине с изменением направления прыжком с одной ноги на другую.
9. Field goal — бросок с игры.
10. Floater — бросок на опережение с высокой траекторией.
11. Free throw — штрафной бросок.
12. Hook shot — бросок крюком.
13. Lay up — проход игрока с мячом под корзину с использованием броска в движении толчком одной ноги.
14. Pull up jumper — бросок в прыжке после использования дриблинга.
15. Reverse — атака с дальней стороны кольца в проходе.
16. Shot — бросок в корзину.

17. Slam dunk — зрелищный бросок в корзину сквозь кольцо сверху вниз.
18. Shooting hand — бросковая рука.
19. Spin (pivot, spin move dribble) — «обкатка» — обыгрыш игрока с поворотом плеча назад и переключением мяча с руки на руку.
20. Step through — отсекающий шаг с мячом, лицом к защитнику, пронося мяч над головой защитника.
21. Three point shot — трехочковый бросок.

### **Системы нападения. Взаимодействия.**

1. Box set — расстановка игроков «квадратом» при вбрасывании из-за лицевой или боковой линии.
2. Box-to-box — перемещение игрока от одного края трёхсекундной зоны до другого за плоскостью щита и за спиной защитника.
3. Clear out play — создание партнерами условий для игры 1 на 1 игроку с мячом.
4. Delay offense — длительное владение мячом с целью «съедания» игрового времени.
5. Dribble drive motion — способ раннего нападения, где преимущество достигается прониканием мяча в глубину обороны за счет обыгрыша игрока с мячом, в то время как его партнеры создают пространство, располагаясь в позициях на оптимальном удалении. Если атака кольца не получается сходу, то игроки двигают мяч по принципу inside-outside (дриблинг внутрь — пас наружу), создавая пространство для следующей атаки.
6. Fast break — быстрый прорыв нападающей команды.
7. Give and Go — парное взаимодействие «отдай и выйди», один из базовых принципов нападения.
8. Hi-Low — взаимодействие, при котором игрок с позиции high post (или TOP) отдает передачу под корзину партнеру (как правило «большой большому»).
9. Inside-Outside — наиболее эффективная нагрузка на оборону, когда мяч движется в глубину обороны и на периметр.
10. Isolation (Iso) — нападение, при котором создаются условия для игры 1 на 1.
11. Overloading — «перегрузка» - выход игрока на сторону мяча с дальней стороны с целью создания численного превосходства игроков на стороне мяча (часто используется против зонной защиты).
12. Press break — система разбития защитного прессинга.
13. Passing game — нападение с активным использованием передач и движением без мяча.
14. Second chance — атака второго шанса нападающих после подбора мяча на щите противника.

15. Set play — игра комбинациями, подготовленными заранее, с четким распределением обязанностей.

16. Special plays — специальные ситуации в игре, имеющие цель провести качественную атаку при вбрасываниях из-за ограничительных линий, дефиците времени на владение мячом и т.д.

17. Wing exchange — смена краев двух нападающих.

### **Общие термины.**

1. Chin the ball — (можно просто Chin) — положение игрока с мячом, когда мяч находится на уровне подбородка, локти обеих рук разведены в стороны и укрывают мяч.

2. Duck in — способ получения мяча в позиции Low Post, когда нападающий в стойке с высоко поднятыми руками «входит» в защитника спиной к мячу, а затем резко разворачивается в низкую стойку лицом к мячу, отдавливая защитника в глубину «краски».

3. Fake — обманное движение игрока с мячом и без мяча.

4. Filling the lanes — быстрое занятие свободного коридора в быстром прорыве в зависимости от тактики команды, двигаясь на максимальной скорости.

5. Trailer — как правило, высокий игрок, бегущий в нападение на одном уровне с дриблером.

6. Transition offense — «раннее нападение» или переход команды от защиты к нападению.

7. Triple threat position — стойка «тройной угрозы». Стойка, из которой можно сделать передачу, дриблинг или бросок.

8. Shot clock — время, отведенное для атаки кольца.

### **Нападение. Врывания (cuts) и заслоны (screens).**

#### **Cuts**

1. Cut — врывание, прорезание нападающего.

2. Cutter — игрок, выполняющий cut.

3. Back door cut (back door) — врывание в «краску» за спину защитника после обманного движения выхода наружу.

4. Vanana cut — начальное движение по прямой и выход в желаемую зону по дуге.

5. Baseline cut — открывание параллельно и близко к лицевой линии.

6. Cross cut — движение игрока вдоль воображаемой линии штрафного броска с края на край площадки. Чаще всего играется во время атакующих действий команды, с целью отвлечения внимания и разрушения защитных построений соперника.

7. Curl cut — движение игрока петлей внутрь площадки после заслона.

8. Deep cut — движение игрока с периметра через лицевую линию на противоположную сторону.
9. Fill cut — термин иногда называют fill and replace, движение происходит, когда один игрок заполняет место, которое недавно было занято другим игроком.
10. Flash cut — рывок с позиции нижнего центра в верхнюю часть или в середину трехсекундной зоны. Этот кат может быть отличным решением при выполнении зонного нападения.
11. Flex cut — заслон игроку без мяча для врывания в трехсекундную зону параллельно лицевой линии.
12. Front cut — выход перед защитником после обманного движения за спину защитника.
13. Iverson cut — поперечный рывок игрока без мяча с использованием статического заслона от партнера на линии штрафного броска (иногда двух партнеров).
14. L-cut — движение игрока без мяча с изменением направления под прямым углом с целью открыться для получения мяча.
15. «Lakers» cut — передача большому в low-post или high-post и различные врывание в краску с получением мяча от него для легкого завершения.
16. Pop out cut (Floppy) — V-cut с использованием заслона для выхода наверх к мячу с целью оставить защитника на заслоне.
17. Slip cut (slip) — «скользящий» roll игрока при постановке заслона игроку с мячом (используется «большими» с небольшой массой и быстрыми ногами).
18. U-cut — как следует из названия, игрок делает U-образный выход на площадке, чтобы открыться. Как правило, данный кат применяется при открывании по трехочковой линии.
19. V-cut — рывок с изменением направления под острым углом.
20. Zipper Cut — использование маленьким игроком заслона для открывания на стороне мяча.

### **Screens (заслоны)**

1. Screener — постановщик заслона
2. Roll — движение игрока, который ставил заслон, внутрь обороны.
3. Pop — движение игрока, который ставил заслон, на периметр.
4. Roller — как правило, высокий нападающий, атакующий «глубину обороны» после постановки заслона.
5. Back screen — задний заслон игроку без мяча.
6. Ball screen — заслон игроку с мячом.

7. Cross Screen — заслон игроку без мяча в «краске» от партнера, который пересекает 3-х секундную зону, двигаясь параллельно лицевой линии, для получения преимущества под кольцом.
8. Curl — движение игрока петлей с использованием заслона.
9. Delay screen (дословно: заслон задержки) — заслон маленького игрока большому на «слабой» стороне.
10. Double screen — (Stack) — двойной (сдвоенный) заслон для выходящего наружу игрока.
11. Double ball screen (Double Drag) — два последовательных заслона игроку с мячом. Используется в позиционном и транзитном нападении.
12. Drag (Transition Pick and Roll) — заслон игроку с мячом в транзитном нападении.
13. Dribble Hand Off (DrHO) — вариант hand off, когда игрок с мячом ведет мяч в направлении партнера.
14. Dynamic Horns — комбинация «рога», когда два высоких игрока меняются местами с заслоном одного к другому или без заслонов.
15. Elbow screen — взаимодействие выполняется, когда высокий игрок устанавливает заслон на мяче для другого высокого игрока.
16. Elevator screen — двойной заслон со смыканием, когда два игрока создают пространство для партнера, а затем смыкаются, для задержки защитника в двойном заслоне.
17. Flat screen — постановка заслон для игрока с мячом, спиной к корзине в позиции TOP.
18. Floppy screen — сразу два варианта для игрока - одиночный или двойной заслон в направлении левого или правого крыла для того, чтобы игрок открылся под бросок.
19. Hand off — передача мяча из рук в руки партнеру.
20. High screen — высокий заслон - это тип заслона, установленного в позиции TOP трехочковой линии или выше игроку с мячом.
21. Horns screen (Double Elbow Pick and Roll) — «рога», постановка двух заслонов игроку с мячом для его движения в сторону любой из боковых линий (Out Pick and Roll).
22. Off screen — заслон для получения мяча игроку, выходящему из глубины обороны.
23. Off-ball screen (screen away) — заслон, поставленный на противоположной стороне от мяча, как правило, между игроками периметра.
24. Pick and Pop (P&P) — заслон игроку с мячом и «отвал» высокого на периметр для дальнего броска.
25. Pick and Roll (P&R) — заслон игроку с мячом и «провал» высокого в «краску».

26. Pick and Roll IN — заслон игроку с мячом, при котором он идет внутрь.
27. Pick and Roll out (Out ball screen) — заслон игроку с мячом, при котором он идет наружу.
28. Pin down — заслон высокого игрока на слабой стороне игроку периметра.
29. Screen the screener — (дословно - заслон заслоняющему) - происходит, когда игрок, который открывается с помощью заслона партнера по команде, после того как сам поставил заслон другому партнеру по команде.
30. Short roll — это заслон игроку с мячом и «отвал» заслоняющего на среднюю дистанцию.
31. Shuffle screen — задний заслон, поставленный под углом примерно 45 градусов на слабой стороне, как правило, от высокого игрока для игрока периметра.
32. Slice screen — заслон высокорослому игроку, стоящему в верхнем углу «краски» по диагонали снизу-вверх для выхода высокого в позицию Low Post.
33. Staggered screen (Stagger) — два последовательных заслона один за другим для выходящего игрока. Ставятся параллельно лицевой, боковой линии или диагонально.
34. Up screen — заслон для игрока в позиции выше линии штрафного броска на стороне мяча от партнера, поднимающегося снизу на этой же стороне.
35. Wide pin down — заслон высокого игрока без мяча на слабой стороне ближе к боковой линии игроку периметра.
36. Zipper screen — заслон высокого игрока маленькому на стороне мяча в нижней части трехсекундной зоны.