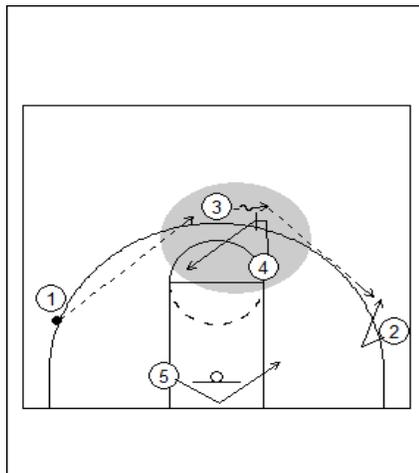
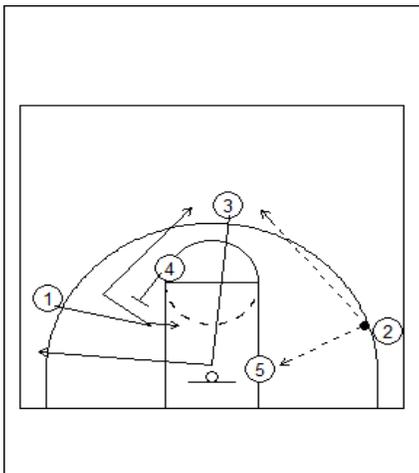
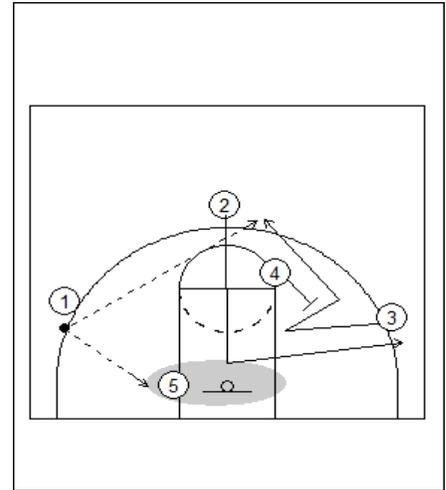
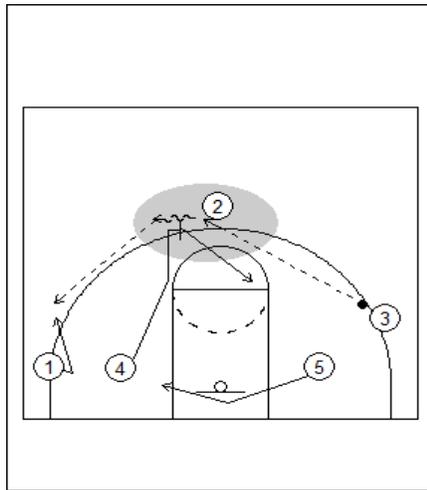
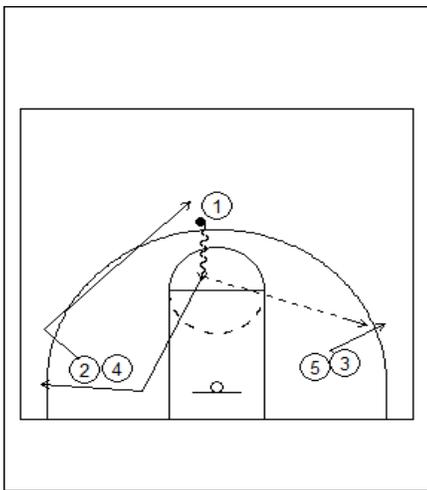


## SISTEMA DE ATAQUE 'Y-X'

A continuación se realiza una propuesta de sistema de ataque tipo continuo (motion offense) basado en conceptos como el sistema 'zipper' para exteriores (movimiento continuo de pase y corte apoyado en bloqueos indirectos desde el poste alto) y movimientos en 'V' y 'X' para los jugadores interiores. Importante tener jugadores penetradores en la posición exterior y un 4 y 5 móviles que sean capaces de postear y de jugar situaciones de Pick and roll en cabecera para leer o generar estas opciones.

Es un ataque válido contra cualquier tipo de zona e incluye la idea de 'movimiento continuo' que tanto gusta al que suscribe estas líneas. También es efectivo contra defensa individual (de hecho nace de una jugada aislada contra defensa individual, debido a la dificultad de defender el primer pase a los aleros por la disposición al inicio de la jugada). Hay varias amenazas en este denominado **SISTEMA 'Y'** (debido a la penetración y a la apertura de dos líneas de pase al inicio del sistema):

- Opción de aislamiento para 1c1 del base si hay ventaja en esa posición
- Opción de tiro o lectura de la situación de 2c2 generada tras el primer pase entre 3 y 5.
- Si no hay nada en ese 'lado de 2', inversión de balón con el jugador recibiendo en movimiento + Pick and roll central que genera dos ventajas dependiendo de la defensa: si buscan negar la inversión, penetración sin aprovechar el bloqueo de 2, si no inversión rápida y corte de 5 desde el PM del lado débil para aislamiento 1c1 en poste medio.
- Siempre se puede romper el sistema en la recepción tras bloqueo indirecto del poste alto si el jugador en carrera saca ventaja sobre su defensor, generando una división, una ayuda y un pase al PM liberado.



Hay una **variante** en este sistema contra zona de movimiento continuo que genera buenas opciones cuando la defensa se acostumbra a defender 'Y'. Es el denominado **SISTEMA 'X'** (debido al bloqueo entre los interiores en la inversión, que genera un corte en 'X').

Esta situación genera gran espacio para el 4 o el 5 que corta al PM tras recibir el bloqueo, a la vez que sobrecarga el poste alto, por lo que no jugaremos la opción de Pick and roll desde cabecera en el sistema X. La clave está en leer cómo la defensa se sitúa cuando los tres jugadores en cabecera (por ejemplo, 2, 4 y 5) se juntan, especialmente porque el balón está ahí, si los defensores de 4 y 5 intentan flotar la defensa, el exterior puede generar un tiro o una penetración, también se puede generar alguna opción en el corte del alero que pasó el balón al PM aprovechando el espacio generado.

