

TRABALHO DA ESCOLA



Basquete



FUNÇÃO DE JOGADORES

- **1. Armador (Point Guard - PG)**
 - **Função:** Liderar o time em quadra, organizar as jogadas e distribuir a bola.
 - **Características:** Bom controle de bola, visão de jogo, capacidade de fazer assistências e agilidade.
 - **Exemplo de jogador:** Stephen Curry.
-



FUNÇÃO DE JOGADORES

- **2. Ala-Armador (Shooting Guard - SG)**
 - **Função:** Principal pontuador do time, focado em arremessos de média e longa distância.
 - **Características:** Bom arremessador, ágil e capaz de criar jogadas para si mesmo.
 - **Exemplo de jogador:** Kobe Bryant.
-



FUNÇÃO DE JOGADORES

- **3. Ala (Small Forward - SF)**
 - **Função:** Versátil, pode atuar tanto na defesa quanto no ataque, pontuando de diferentes formas e ajudando em várias áreas do jogo.
 - **Características:** Completo, com boa habilidade de arremesso, drible e defesa.
 - **Exemplo de jogador:** LeBron James.
-



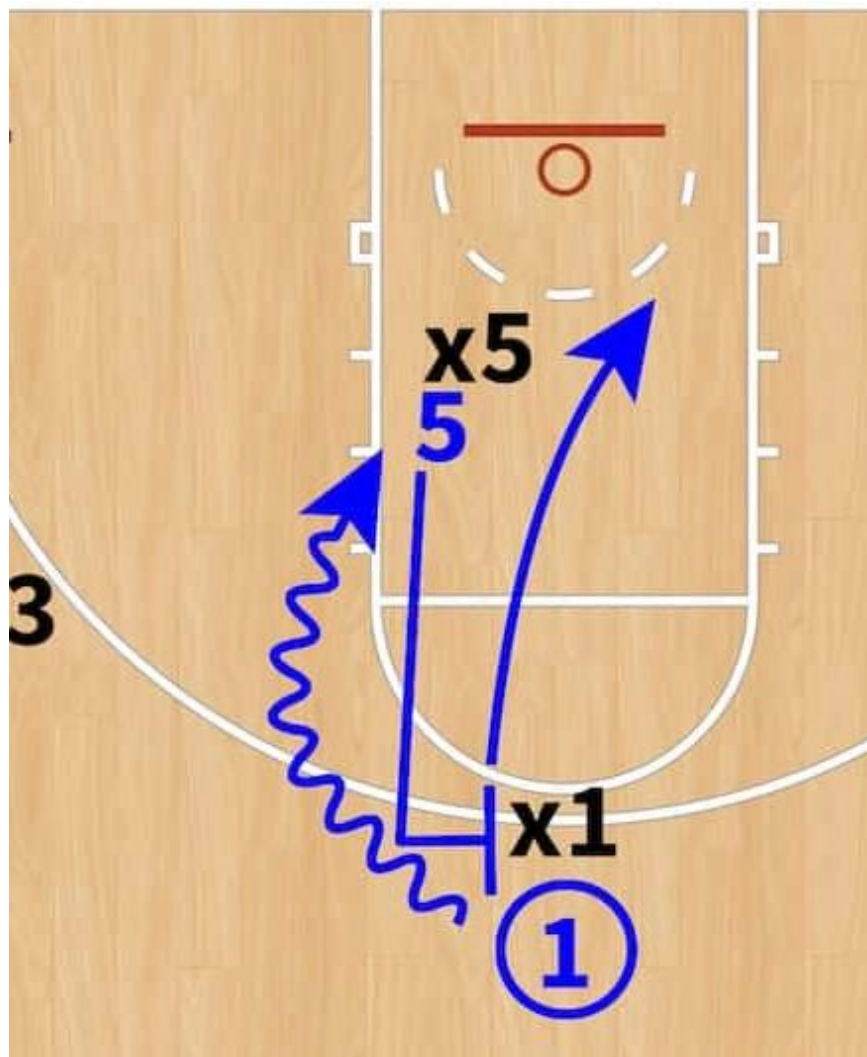
FUNÇÃO DE JOGADORES

- **4. Ala-Pivô (Power Forward - PF)**
 - **Função:** Joga próximo ao garrafão, ajudando na defesa e no ataque, pegando rebotes e fazendo pontos perto da cesta.
 - **Características:** Força física, bom reboteiro e arremessos de curta e média distância.
 - **Exemplo de jogador:** Tim Duncan.
-



FUNÇÃO DE JOGADORES

- **5. Pivô (Center - C)**
 - **Função:** Protege o garrafão, pega rebotes, bloqueia arremessos e marca pontos próximos à cesta.
 - **Características:** Jogador mais alto e forte do time, bom na defesa e nos rebotes.
 - **Exemplo de jogador:** Shaquille O'Neal.
-



JOGADAS PRINCIPAIS

- **1. Pick and Roll**
- **Como Funciona:** Uma das jogadas mais comuns no basquete. O jogador com a bola (normalmente o armador) recebe um bloqueio de um companheiro de equipe (geralmente o pivô ou ala-pivô). Após o bloqueio, o bloqueador se move em direção à cesta (o “roll”), enquanto o jogador com a bola pode decidir arremessar, passar para o companheiro ou continuar a jogada.
- **Objetivo:** Criar um desequilíbrio na defesa e abrir espaço para uma jogada fácil, seja um arremesso ou uma infiltração.

JOGADAS PRINCIPAIS

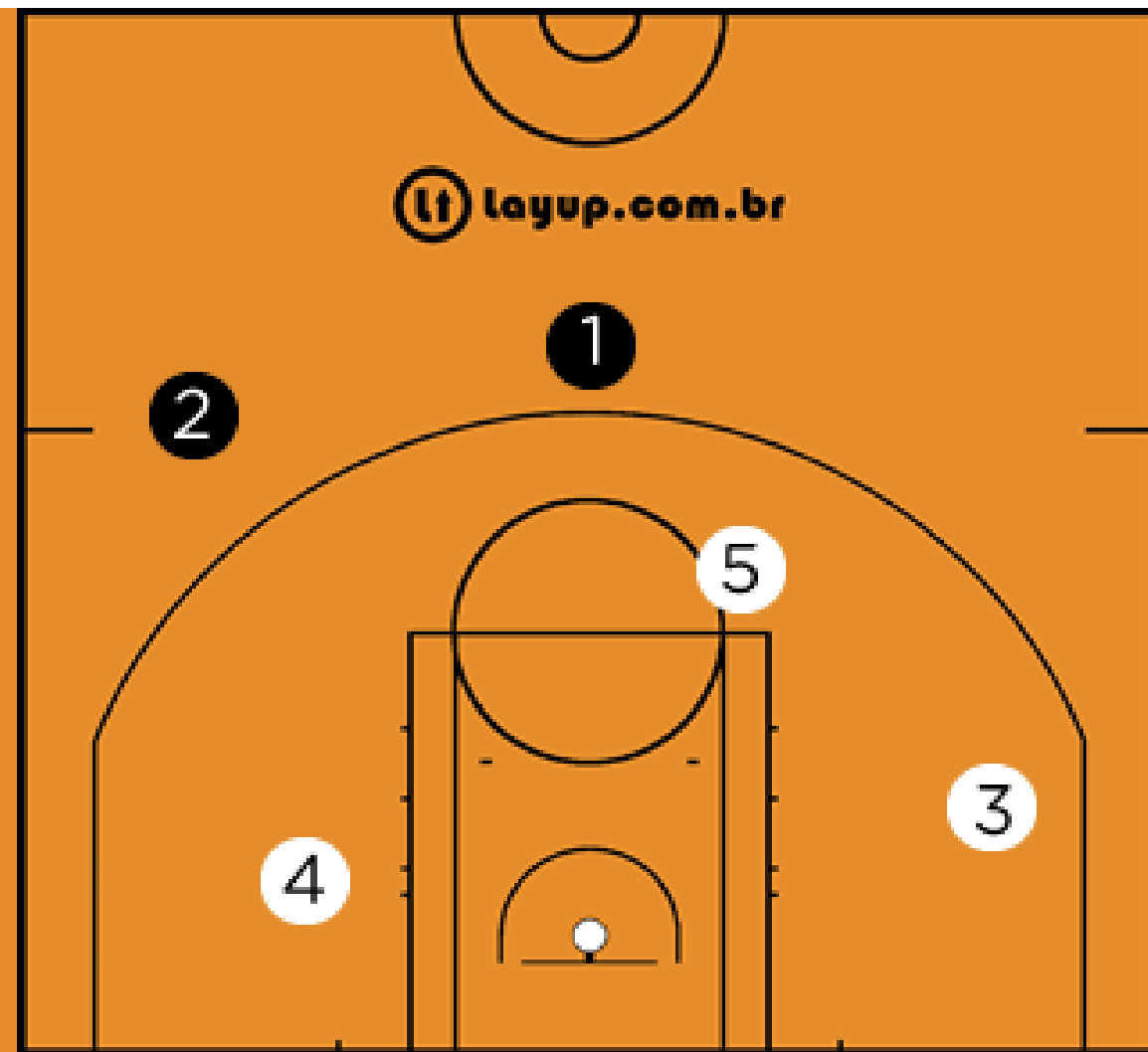


- **2. Corte em Backdoor**
- **Como Funciona:** Essa jogada ocorre quando o jogador sem a bola finge se mover em uma direção e, de repente, corta em direção à cesta, geralmente atrás do defensor (o "backdoor"). O passe é feito no momento certo para que o jogador finalize próximo ao aro.
- **Objetivo:** Surpreender o defensor e conseguir uma cesta fácil com um corte rápido.

JOGADAS PRINCIPAIS

- **3. Isolamento (ISO)**
 - **Como Funciona:** Nesse tipo de jogada, o time cria espaço em um lado da quadra para deixar um jogador, normalmente o melhor driblador ou pontuador, em uma situação de um contra um contra o defensor. Os outros jogadores se afastam para abrir espaço.
 - **Objetivo:** Deixar o jogador mais habilidoso atacar a defesa de forma direta, seja com um drible, infiltração ou arremesso.
-

- ① Armador
- ② Ala-armador
- ③ Ala
- ④ Ala-pivô
- ⑤ Pivô



POSICÕES

JOGADORES