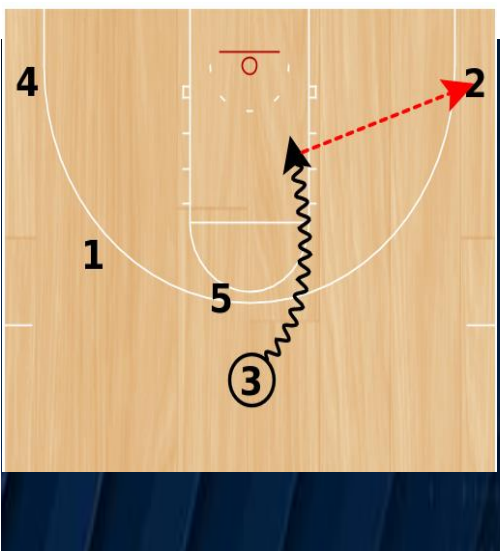


Εδώ παρουσιάζεται μια καλή ιδέα για να “νικήσουμε” το χρονόμετρο, στη λήξη του αγώνα (ή των δεκαλέπτων) για παράδειγμα. Είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί και ως Quick Hitter play φυσικά.

Πρέπει να τονιστεί ότι το καλό timing είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την αποτελεσματικότητα της κίνησης, ιδιαίτερα μεταξύ του (1) και του (3). Αρχικά ο (1) με τον (5) προσποιούνται ότι θα “τρέξουν” ένα High Middle Screen στην μπάλα. Σχεδόν την ίδια στιγμή, ο (1) τοποθετεί ένα Dribble Hand Off Screen στον αμυντικό του (3) και του δίνει την μπάλα με “σκαστή” πάσα. Μετά ο (1) “καθαρίζει” στα πλάγια.



1^η Επιλογή: ο (3) εκτελεί σουτ από την κορυφή.

2^η Επιλογή: “διαβάζει” την κατάσταση και αν βρει διάδρομο κάνει διείσδυση για lay up.

3^η Επιλογή: ο (3) κάνει kick Out pass στη “δυνατή” πλευρά για ένα σουτ 3p, σε περίπτωση που ο αμυντικός του (2) κλείσει μέσα για βοήθεια. Ταυτόχρονα ο (3) έχει και την επιλογή της kick out πάσας στην weak side στον (4) ή και στον (1) ακόμη (ανάλογα με το τι συνεργασία θα έχει γίνει στην “αδύνατη πλευρά” από τον (4) & (1) – π.χ. X-CUT ή Back Screen).