



FIBA

We Are Basketball

DICCIONARIO DE BALONCESTO

FIBA Europe Coaching Department

*Copyright 2025 FIBA Europe. All Rights Reserved.
Do not duplicate or redistribute in any form.*

Dizionario di Pallacanestro

A

Advance step: Un paso en el que el pie delantero del defensor avanza hacia su oponente y su pie trasero se desliza hacia adelante.

Alley-oop action: Una jugada ofensiva en la que un jugador pasa el balón a un compañero cerca del canasto para que el jugador salte, atrape el balón en el aire y realice un tiro, como después de una situación de pick-and-roll (bloqueo directo).

Alley-oop shot: Ver [Shots](#).

ATO: Acción del juego posterior al tiempo muerto, en la que el entrenador normalmente puede diseñar una jugada de ataque especial, por ejemplo, robar una canasta.

Assist: Ver [Stats](#). (Asistencia).

At the level (aka "Up to touch"): Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo directo, en la que el defensor del bloqueador se posiciona inicialmente en la línea de bloqueo, "tocando" al bloqueador.



B

Baby hook: Ver [Shots](#).

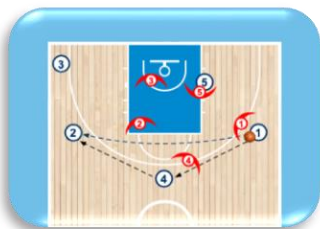
Backcourt: La mitad del campo de juego donde un equipo defiende. Lo opuesto de la zona delantera. También es un término usado para describir parte de un equipo: backcourt = todos los guardias (frontcourt = todos los aleros y pivotes).

Backdoor cut: También: "Back cut", ver [Cuts](#).

Back screen: Ver [Screens](#).

Ball fake (Pase falso): Un movimiento brusco realizado por el jugador con el balón con el objetivo de hacer que el defensor se mueva en una dirección, permitiéndole pasar el balón en otra dirección. También: "Pass fake".

Ball reversal: Pasar la pelota de un lado a otro de la cancha



Ball screen: Ver [Screens](#).

Ball side: La mitad de la cancha (si la cancha está dividida longitudinalmente) donde se encuentra la pelota. También: "Strong side". El opuesto del lado débil.



Banana cut: Ver [Cuts](#).

Bank shot: Ver [Shots](#).

Barkley move: Un movimiento de drible en el que un jugador dribla desde el perímetro hasta las muescas del poste bajo para realizar una jugada con la espalda hacia la canasta.



Baseball pass: Ver [Passes](#).

Baseline: La línea que marca el campo de juego en ambos extremos de la cancha. También: "End line".



Baseline exit: Una acción de ataque en la que el bloqueador ejecuta un bloqueo hacia la esquina para permitir que el tirador obtenga una ventaja en esa posición en la cancha. El bloqueo es paralelo a la línea lateral.



Baseline out-of-bounds play: Situación de juego realizada para poner nuevamente el balón en juego desde la línea de fondo en la mitad de ataque de la cancha.

Basket cut: Ver [Cuts](#).

Behind-the-back dribble: Un movimiento de drible avanzado en el que el jugador mueve el balón de una mano a la otra y lo dribla detrás de su espalda.

Behind-the-back pass: Ver [Passes](#).

Between-the-legs dribble: Un movimiento de drible avanzado en el que el jugador mueve el balón de una mano a la otra mientras lo bota entre sus piernas.

Blade screen: Ver [Screens](#).

Blind pig action: Una jugada que involucra a tres personas, en la que el portador de la pelota pasa a un pivot, quien pasa a un tercer jugador que corta detrás de su espalda.



Blind pig pass: Ver [Passes](#).

Blindside screen: Tambi: "Backscreen", ver [Screens](#)

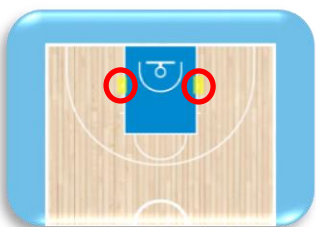
Blitz: Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo directo, en la que el defensor del bloqueador se posiciona por encima del bloqueo y ayuda duplicando al portador del balón.



Blitz to switch: Un dos contra uno defensivo que se produce después de un cambio defensivo contra una situación de bloqueo directo para evitar que el jugador que tiene la pelota ataque una situación de mismatch. También se utiliza al final de la acción para evitar que el mejor atacante realice un tiro decisivo.



Block: (1) Taponar o desviar el tiro de un oponente cambiando su trayectoria. También: "Blocked shots. Ver Stats. (2) El pequeño cuadrado de color cerca de la canasta, justo después de la línea del área restringida.



Blocking Foul: Una falta cometida por un defensor que se mueve frente a un jugador que dribla y ataca el canasto pero que todavía está en movimiento cuando ocurre el contacto.

Block out: Hacer contacto con un jugador oponente para establecer una posición de rebote entre ese jugador y la pelota. También: "Box out".



Blocked shots: Ver [Stats](#).

Board: También: "Rebound".

Body check: Es la versión agresiva del bump. En esta situación el defensor coloca todo su cuerpo en dirección al atacante para frenarlo o forzarlo a cambiar de dirección.

Boomerang pass: Ver [Passes](#).



Bounce pass: Ver [Passes](#).

Box-and-one: Un tipo de defensa en el que cuatro jugadores defienden en una zona con una formación de "caja", mientras el quinto jugador defiende a un jugador oponente hombre a hombre.



Box out: También "Block out".

Box set: Una formación en la que cuatro jugadores están dispuestos como las cuatro esquinas de una caja. Se utiliza a menudo en situaciones de jugada de fondo.



Brush screen (or Brush cut): Ver [Screens](#)

Bump the cutter: Colóquese en la dirección del atacante que está cortando hacia la canasta.

Butt screen: Ver [Screens](#).

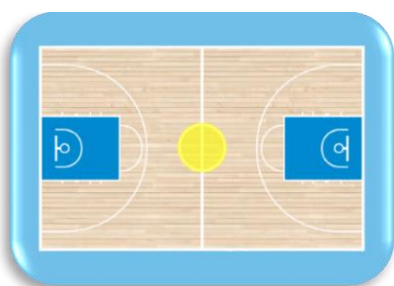
Buzzer beater: Una canasta anotada en los segundos finales de un partido (inmediatamente antes del timbre final), especialmente una canasta que conduce a un tiro ganador o a tiempo extra en caso de empate.

C

Catch&shoot: Ver [Shots](#).

Center: La posición en la cancha de un jugador, generalmente el más alto del equipo, el más cercano a la canasta. También: "5".

Center circle: El círculo de color en el centro del campo utilizado para el salto inicial entre dos.

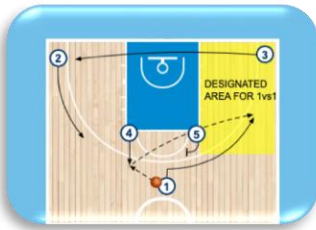


Charge: Falta cometida en ataque cuando un jugador con el balón choca con un defensor que lo espera inmóvil en su línea de penetración. También: "Charging foul".

Chest pass: Ver [Passes](#).

Chin the ball: ujeta la pelota con ambas manos debajo de la barbilla y con los codos hacia afuera para protegerla.

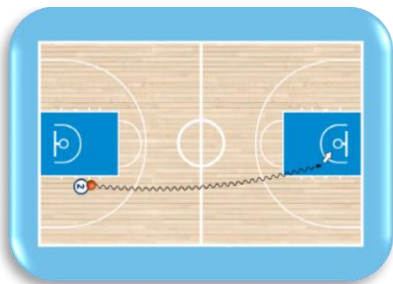
Clear-Out Play: Una jugada de ataque diseñada para despejar un área del campo de juego de todos los atacantes sin balón para que el jugador con el balón pueda jugar 1 contra 1.



Closing out: Cuando un defensor corre para marcar a un atacante que acaba de recibir el balón.

- **Full closing out:** Cuando un defensor corre para quitarle el tiro a un jugador que acaba de recibir el balón.
- **Smart closing out:** Cuando un defensor corre y usa fintas para marcar a un jugador que acaba de recibir el balón, para que éste pueda tirar (se usa contra "no tiradores").

Coast to coast: Atacar driblando desde la mitad defensiva de la cancha a la mitad ofensiva tirando.



Combination defense: Un tipo de defensa que es en parte hombre a hombre y en parte zona. También: "Junk defense".

Containing screen: Ver [Screens](#).

Continuity offense: Una secuencia de movimientos de jugadores y pelota que se repite hasta que se crea un buen tiro.

Control dribble: Un movimiento de drible en el que el atacante coloca su cuerpo entre el cuerpo del defensor y el balón.

Crossover dribble: Un movimiento de drible en el que el atacante bota el balón delante de su cuerpo para cambiarlo de una mano a la otra.

Cross screen: Ver [Screens](#).

Cross step: Es la parte inicial del drible, necesaria para superar al defensor.

Curl pass: Ver [Passes](#).

Curl shot: Ver Shots.

Cuts: Un movimiento repentino de carrera para liberarse y recibir un pase.

- **Banana cut:** Un corte curvo y ancho que se utiliza en lugar de un corte recto hacia la canasta.



- **Back cut:** También: "Backdoor cut".
- **Backdoor cut:** Una situación ofensiva en la que un jugador del perímetro se aleja del canasto, llevándose consigo a su defensor, para cortar repentinamente detrás del defensor hacia el canasto para recibir un pase. El opuesto del I-cut.



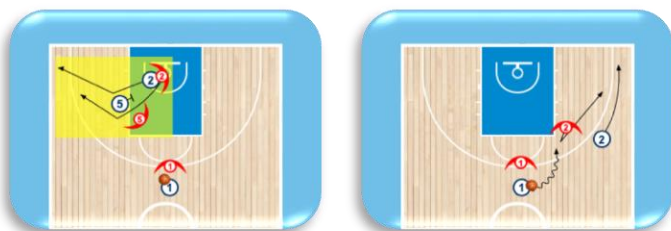
- **Basket cut:** Un corte a la canasta.



- **Curl cut:** Un corte que lleva a un jugador ofensivo alrededor de un bloqueo hacia la canasta.



- **Fade cut:** Un corte que aleja al jugador de la pelota. Por ejemplo, después de utilizar un bloqueo de línea de fondo o para castigar una ayuda defensiva (como se muestra en el gráfico).



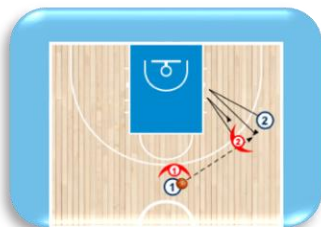
- **Flare cut:** También: "Fade cut".
- **Flash cut:** Un corte que lleva al jugador desde el poste bajo al poste alto, o al medio de la pintura desde detrás de la defensa (con mayor frecuencia, este término se utiliza para describir un corte realizado contra una defensa en zona).



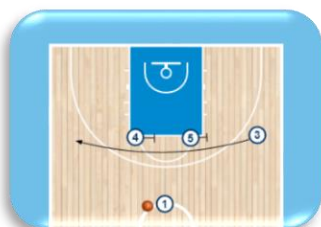
- **Flex cut:** Un corte desde la esquina del lado débil hasta el poste bajo del lado fuerte, utilizando un bloqueo posicionado en el poste bajo del lado débil.



- **I-cut:** Una situación ofensiva en la que el jugador del perímetro se mueve hacia la canasta, llevando consigo a su defensor, y de repente corta al perímetro para recibir un pase. Lo opuesto de un corte por la puerta atrás.



- **Iverson cut:** Un corte horizontal de un jugador desde una posición de ala a la otra, mientras utiliza dos bloqueos ejecutados por los pivots y posicionados sobre ambos codos.



- **Popout cut:** Un corte realizado alrededor de un bloque, en dirección a la pelota.



- **Shuffle cut:** Un corte realizado por un jugador alrededor de un bloqueo en el poste alto para llevarlo hacia la canasta.



- **Shallow cut:** Un corte desde la punta hasta la esquina en el lado fuerte.



- **UCLA cut:** Un corte realizado por un jugador alrededor de un bloqueo en el poste alto para llevarlo al poste bajo.



- **V-cut (or L-cut when 90° angle):** (Ejemplos en los diagramas). El jugador comienza en el poste bajo y corta al poste alto, crea contacto con su defensor y luego corta a la posición de banda. También se puede realizar desde la posición de ala; En este caso el defensor corta hacia el poste bajo y luego sale.



D

Deep roll: Una acción de juego con un bloqueo directo en la que el bloqueador corta profundamente hacia la canasta.



Defensive rebound: Un rebote obtenido después de un tiro fallado al canasto mientras estaba en defensa.

Defensive rotation: Colaboración defensiva en la que participan tres o más defensores para intentar impedir el tiro de un oponente, a menudo utilizando cambios defensivos.

Defensive slide: El rápido movimiento de “paso lateral” que realiza un defensor mientras marca a un jugador que dribla.

Defensive stance: La posición utilizada para la defensa: rodillas dobladas, pies abiertos, brazos extendidos, etc.

Defensive stop: Ganar posesión del balón antes de que el equipo atacante haga una canasta.

Defensive transition: Cuando el equipo atacante pierde la posesión del balón y debe pasar del ataque a la defensa.

Deflection: Una acción defensiva en la que un defensor toca (desvía) el balón sin realmente recuperarlo (por ejemplo, desviar un pase o “tocar” el drible de un oponente).

Delay offense: Un tipo de ataque utilizado para ganar más tiempo en cada posesión.

Denial defense: Un tipo de defensa en el que el defensor intenta evitar que el respectivo atacante reciba el balón.



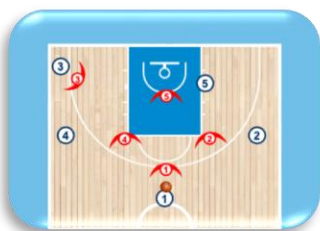
Denial stance: Posición utilizada para cortar la línea de pase: centro de gravedad bajo, rodillas flexionadas, una mano y un pie en la línea de pase.

Deny the ball: Utilice una posición defensiva para evitar que el atacante reciba el balón.

DHO: Dribble handoff, un pase mano a mano con drible



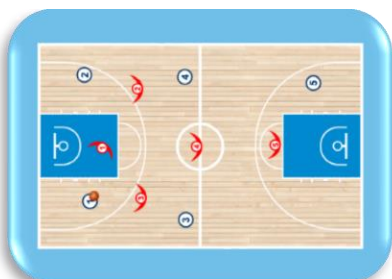
Diamond-and-one: Una defensa combinada en la que cuatro defensores defienden en una formación de “diamante” mientras el quinto defensor defiende a un atacante que marca individualmente y de manera específica.



Diamond offense: Una jugada ofensiva en la que un jugador, posicionado debajo del canasto, puede salir por cualquier lado utilizando uno de los dos bloqueos, mientras que el jugador del poste alto se posiciona en el lado opuesto.



Diamond Press: Una defensa presionante en todo el campo con una formación 1-2-1-1.



Dig hard: La versión más agresiva de la defensa “yo-yo”. También: “Yo-Yo defense”.



Dishing: Un término de jerga que se refiere a la acción de pasar el balón a un jugador abierto para que tire, generalmente después de una penetración con drible.

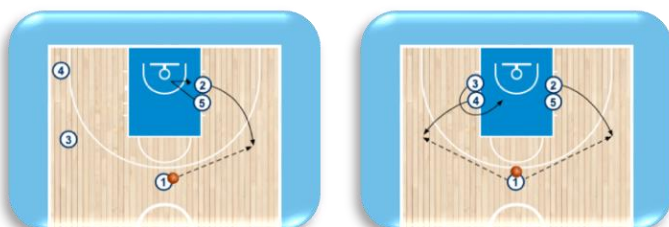
Double drag: Ver [Screens](#).

Double-double: Ver [Stats](#).

Double down: Bajar desde el perímetro, o desde el lado débil, dejando su propio oponente o abandonando la propia zona, para hacer una doble marca a un jugador en el poste bajo.

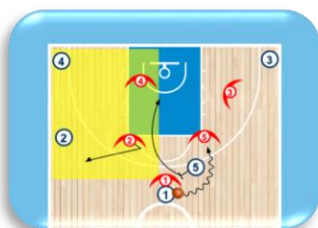


Double low stack: Cuando dos jugadores atacantes se paran en una de las dos muescas grandes para ejecutar una jugada.



Double screen: Ver [Screens](#).

Double tag action: Una jugada ofensiva con bloqueo directo donde hay dos atacantes posicionados en el lado hacia donde continúa el bloqueador (generalmente una situación de bloqueo directo desde arriba).



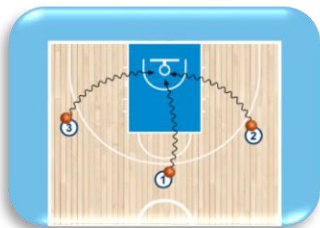
Double-teaming: Un tipo de defensa en la que dos jugadores defienden al mismo atacante al mismo tiempo.

Down screen: Ver [Screens](#).

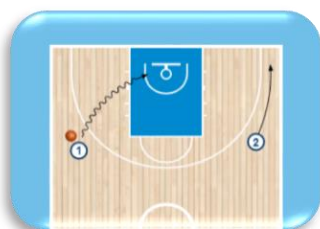
Drag screen: Ver [Screens](#).

Dribble: (1) Hacer avanzar la pelota haciéndola rebotar en el suelo. (2) El rebote de la pelota en el suelo causado por el jugador al empujarla hacia abajo.

Dribble penetration: Cuando un jugador que dribla consigue atacar hacia la canasta; este "penetra" la defensa.



Drift: Una jugada de ataque en la que un jugador sin el balón se mueve hacia la línea de fondo para ajustar su posición mientras se produce una penetración y evitar que su defensor realice uno "stunt" contra el jugador con el balón. "Drift" es el movimiento hacia abajo, hacia la línea de fondo, "drift" es el movimiento hacia arriba, hacia la mitad de la cancha.



Drive: Atacar la canasta driblando fuerte.

Driving layup: Ver [Finishes](#).

Drop: Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo directo en la que el defensor del bloqueador se posiciona unos pasos debajo de la línea de bloqueo y luego se desliza hacia atrás mientras el jugador con el balón usa el bloqueo.



Drop step: Un movimiento de poste bajo utilizado por un jugador ofensivo de espaldas al canasto, que rodea al defensor con una pierna y la utiliza como pie de pivote para ganar posición interior.

Duck in: También: "Sealing".

Dunk: Ver [Finishes](#).

Dunker spot: También: "Short corner".

E

Elbow: El ángulo que surge de la intersección de la línea de tiro libre y la línea del área penal. Cada línea del área tiene dos codos.

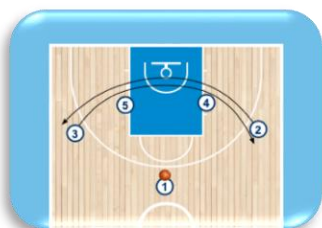


Elevator screen (aka "Gate"): Ver [Screens](#).

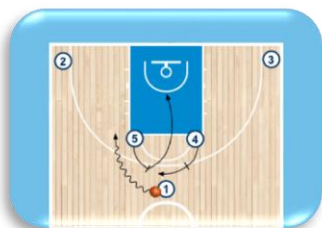
End line: También: "Baseline".

Entry: La entrada de un juego de ataque. Se puede utilizar para juegos continuos, juegos de media cancha o situaciones especiales. Las entradas de los juegos más populares:

- UCLA Cut
- Iverson Cut
- Zipper Cut
- Power, Diamond
- Wing Exchange



- Horns



Eurostep shot: Ver Finishes.

Extra pass: Es el tipo de pase que castiga una rotación defensiva o retrasa su ejecución. Es el pase que encuentra al jugador con mayor ventaja posible sobre todos los que tienen el balón en ese momento para realizar el tiro.

F

Face up: También: "Square up".

Fadeaway shot: Ver Shots.

Fade cut: Ver Cuts.

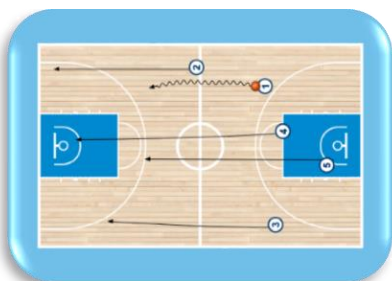
Fan defense: También: "Ice". Cuando la defensa dirige el balón hacia la línea de banda.



Fast break: Una situación de juego en la que un equipo gana la posesión del balón (después de un rebote defensivo, un robo o un tiro concedido) y conduce el balón hacia la canasta en la mitad ofensiva de la cancha lo más rápido posible, con el objetivo de superar en número al oponente y anotar un tiro con alto porcentaje de acierto.

Field goal: Una canasta de dos o tres puntos.

Filling the lanes: Situación de juego de contraataque en la que los atacantes recorren el campo ocupando el carril central y los dos carriles laterales.



Freeze dribble: Un movimiento de drible en el que el jugador con el balón, generalmente mientras usa un bloqueo directo contra una defensa que lo contiene, se detiene de repente ("se congela"), manteniendo vivo el drible frente a su cuerpo, evitando la recuperación del defensor y volviendo a atacar después de un tiempo para crear una situación de 2 contra 1 con el bloqueador y su respectivo defensor.

Finishes:

- **Alley-oop shot:** Un tiro realizado por un jugador que recibe el balón en el aire y finaliza con una layup o un mate antes de aterrizar.
- **Dunk:** Un tiro realizado por un jugador que atrapa la pelota por encima del borde del aro y la clava con una o ambas manos, haciendo que golpee la parte superior del aro.
- **Driving layup:** Un tiro realizado después de un avance hacia la canasta, ya sea en un contraataque o contra una defensa establecida. El tiro se ejecuta generalmente utilizando el tablero pero también puede apuntar directamente al aro.
- **Eurostep shot:** Un disparo realizado después de una penetración en el que el jugador cierra el dribble, da un paso lateral en una dirección para mover a su respectivo defensor y obligarlo a defender en la línea de penetración creada por ese movimiento, y luego rápidamente da un segundo paso en otra dirección, pasando al defensor y terminando en el aro. Junto con el primer paso, los jugadores pueden realizar una finta de pase.
- **Ginobili eurostep:** Una variante particular del tiro eurostep, en la que el jugador con el balón, tras dar el primer paso, mueve el balón de un lado a otro, llevándolo por encima de su cabeza e impidiendo que su respectivo defensor lo desvíe o lo robe.
- **Indiana move:** Un tiro con dos pies ejecutado después de una finta de tiro y un giro. El jugador con el balón ataca el canasto y realiza una parada en dos pasos con el pie exterior como pie de pivote: realiza una finta de tiro haciendo saltar al defensor y luego realiza un layup invertido, llegando hasta el final.
- **Layup:** Un tiro que generalmente se realiza colocando la pelota en el tablero. El jugador que realiza el tiro extiende el brazo, levanta la rodilla en línea con la mano que tira y dirige la pelota hacia la esquina superior del cuadrado coloreado del tablero.
- **Power move:** Un disparo realizado con los dos pies. El jugador con el balón, luego de una parada de dos pasos, mantiene el contacto con su respectivo defensor, sujetando el balón hacia un lado y utilizando la mano de apoyo para protegerlo en el momento del tiro.
- **Reverse layup:** Un tiro con un pie ejecutado por un jugador que utiliza el aro para protegerse de un robo defensivo extendiendo su brazo de un lado a otro del canasto, levantando su rodilla en línea con su mano de tiro y dirigiendo la pelota hacia la esquina superior del cuadrado coloreado en el tablero.
- **Spin move:** Un tiro realizado por un jugador que utiliza un giro de espalda para mover la pelota consigo y terminar cerca de la canasta.

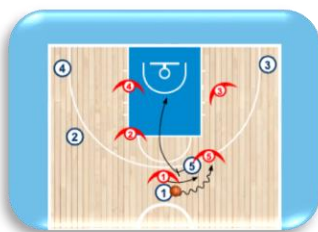
- **Up&under move:** Un movimiento avanzado de poste bajo que comienza como un “turnaround jump shot”, pero en lugar de tirar, el jugador ejecuta una “finta de tiro” que hace que el defensor se levante de su postura defensiva. El atacante luego da un paso más allá del defensor y termina con un layup.

Flagrant foul: Contacto físico excesivo (golpes, patadas, etc.).

Flare cut: Ver [Cuts](#).

Flare screen: Ver [Screens](#).

Flat hedge: Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo directo en la que el defensor del bloqueador comienza a defender posicionándose inmediatamente debajo de la línea de bloqueo. Esta es demasiado alta para ser una defensa de “Drop”, pero tampoco tan alta para ser una defensa “At the level/Up to touch”. Sirve para contener la penetración.



Flash cut: Ver [Cuts](#).

Flat ball screen: Ver [Screens](#).

Flip: Una situación de juego en la que el jugador con el balón pasa el balón a un compañero de equipo, quien se lo devuelve al otro con un pase (generalmente después de un drible).



Flip pass: Ver [Passes](#).

Flipping the screen action: Una situación de juego con un bloqueo directo en la que el bloqueador cambia el ángulo del bloqueo en el último momento.



Floater: Ver [Shots](#).

Floppy action: Una alineación ofensiva en la que el base está arriba, el escolta debajo del aro, los dos pívotes posicionados a cada lado para ejecutar dos pantallas hacia abajo y el alero bajo detrás de uno de los dos pívotes para ejecutar una pantalla escalonada..



Forward: Una posición generalmente jugada por un jugador alto y atlético. Un "alero bajo" o "3" juega en la posición de ala, mientras que un "alero alto" o "4" juega en el poste bajo o el poste alto.

Foul: Una violazione del regolamento.

Foul line: También: "Free throw line".

Foul shot: También: "Free throw shot".

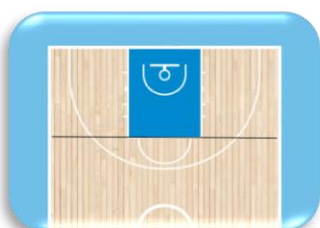
Foul trouble: (1) Un problema de faltas para un jugador ocurre cuando acumula tres o cuatro faltas y corre el riesgo de ser expulsado de la cancha debido a la cantidad de faltas cometidas. (2) Un problema de faltas de equipo ocurre cuando el equipo acumula cinco o más faltas de equipo en el cuarto y está en una situación de "bonus".

Free throw shot: Ver [Shots](#).

Free throw line: La línea detrás de la cual un jugador debe lanzar tiros libres. También: "Foul line".



Free throw line extended: Una línea imaginaria que se extiende desde un extremo de la línea de tiro libre hasta el otro hacia las líneas laterales.



Front: Defender a un atacante permaneciendo completamente frente a él, es decir, entre él y el balón.



Frontcourt: La mitad ofensiva de la cancha de un equipo. Lo opuesto de backcourt. Términos también utilizados para describir partes de un equipo: frontcourt = todos los aleros y pivotes (backcourt = todos los guardias).

Full-court press: Un tipo de defensa, ya sea individual o en zona, en la que los defensores marcan a sus oponentes en la mitad de ataque del campo. También: "Press".

Funnel the ball: Cuando la defensa fuerza el balón hacia el centro del campo.



G

Ghost screen: Ver [Screens](#).

Give-and-go: Una situación ofensiva en la que el jugador con el balón hace un pase a un compañero (pase) y corta (corta) hacia la canasta para recibir el pase de retorno. Una de las situaciones básicas en el juego del baloncesto.



Ginobili eurostep: Ver [Finishes](#).

Goaltending: Una violación en la que el defensor toca el balón durante un tiro cerca del canasto que tiene una trayectoria descendente.

Gortat roll: Una situación de juego de bloqueo directo en la que el bloqueador continúa hacia el canasto y, mientras el jugador con el balón está usando un hostage dribble, hace otro bloqueo contra su respectivo defensor para crear un carril de penetración para el jugador con el balón.

Gortat screen: También: "Hostage screen", ver [Screens](#).

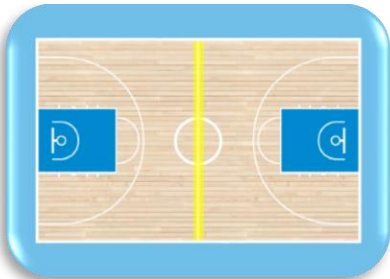
Guard: (1) Un rol en el campo de un jugador perimetral. El base o "1" generalmente lleva el balón e inicia las jugadas ofensivas. El escolta, también "2", suele ser el mejor tirador del equipo. (2) Defender a un jugador contrario.



Guide hand: La mano de apoyo durante el acto de tirar. Véase también "Shooting hand".

H

Half-court line: La línea en el centro del campo perpendicular a las líneas de bandas que divide el campo en dos. También: "Midcourt line".



Hammer screen: Ver [Screens](#).

Hand-check: Hacer contacto ilegal con la mano mientras se marca a un jugador con el balón.

Hang time: El tiempo que un jugador pasa en el aire desde que levanta los pies durante un salto hasta que aterriza.

Hedge: En una situación de juego con bloqueo directo, cuando el defensor del bloqueador se coloca agresivamente en el camino del jugador con el balón, forzando a este a dudar y al mismo tiempo permitiendo a su respectivo defensor superar el bloqueo.



Held ball action: Situación de juego que surge cuando dos jugadores de ambos equipos compiten por el balón al mismo tiempo sin cometer ninguna falta.

Help and recover: Situación defensiva en la que un defensor abandona al oponente que está marcando para defender temporalmente a otro atacante y luego regresa al suyo cuando su compañero se ha recuperado.



Help side: La mitad del campo de juego (si consideramos el campo dividido longitudinalmente) donde no hay balón. También: "Weak side". El opuesto del "Ball side".



Help-side stance: La posición defensiva para defenderse de un jugador posicionado en el lado débil. También: "Pistol stance".

Hesitation dribble: Un movimiento de drible en el que el jugador con el balón duda, pretendiendo cerrar el drible, pero de repente reanuda el ataque a la canasta. También: "Stop-and-go dribble."

High-Low action: Situación de juego en la que un jugador corta desde el lado débil hacia la línea de tiro libre para recibir un pase y crear un triángulo ofensivo con el jugador del poste bajo, que tiene a su defensor completamente frente a él o posicionado a $\frac{3}{4}$.



High ball screen: Ver [Screens](#).

High post: El área de la cancha ubicada cerca de la línea de tiros libres.



Hoiberg roll: También: "Slide action".

Hook pass: Ver [Passes](#).

Hook shot: Ver [Shots](#).

Hoop: Otro nombre para el aro de baloncesto

Hostage dribble: Movimiento de drible en el que el jugador con el balón, después de obtener una ventaja y crear separación de su defensor, se para y mantiene al defensor detrás de él, protegiéndose con la espalda y driblando por delante de su cuerpo. Se utiliza muy comúnmente después de una situación de juego con un bloqueo directo.

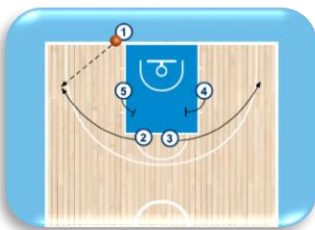
Hostage Screen: Ver [Screens](#).

I

Ice: Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo directo en la que el defensor del jugador con el balón fuerza a éste a ir al lado opuesto del bloqueo. El defensor del bloqueador se posicionará en este lado, delante del balón y protegiendo la línea de penetración. En situaciones de bloqueo directo lateral, por ejemplo, el defensor del jugador con el balón empuja a su oponente hacia la línea de fondo. También: "Fan", "Push down".



Inbound: Pasar el balón a un compañero en el campo desde una situación de saque.



Inbounder: El jugador que realiza el saque.

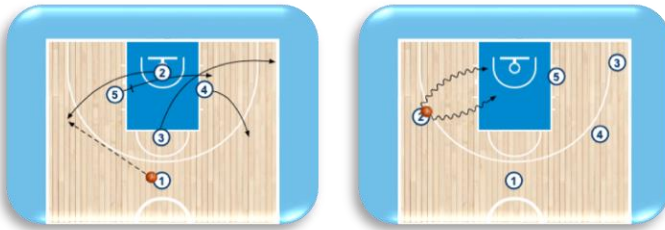
Indiana move: Ver [Finishes](#).

Inside-out dribble: Un movimiento de drible avanzado, un falso cambio de mano.

Intentional foul: Ahora se llama falta antideportiva.

Inverted ball screen: Ver [Screens](#).

Isolation play: Una situación de juego diseñada para provocar que un atacante específico juegue una situación de 1 contra 1. También: "Iso play".



Iverson cut: Ver [Cuts](#).

J

Jab-and-cross: Una situación de juego en la que el atacante utiliza un jab step en una dirección y luego ataca a su defensor en la misma dirección.

Jab step: Un paso corto hacia adelante y hacia atrás (15-20 cm) por parte de un atacante para ver cómo reacciona el defensor.

Jam the cutter: Cuando un defensor se coloca entre un jugador ofensivo y el canasto para evitar que realice un corte.



Jump ball: El salto entre dos para iniciar el juego. El árbitro lanza el balón al círculo central mientras dos jugadores de ambos equipos saltan e intentan dirigir el balón hacia un compañero.

Jump hook: Ver [Shots](#).

Jump shot: Ver [Shots](#).

Jump stop: El movimiento que hace un jugador para pararse cuando corre o dribla, con las piernas separadas al ancho de los hombros y las rodillas dobladas; Puede ser de uno o dos tiempos.

Jump to the ball: Cuando un defensor, después de que su oponente ha pasado el balón, salta hacia el balón para anticiparse a él y evitar que corte hacia la canasta.



Junk defense: También: "Combination defense".

L

Lane: El área rectangular coloreada delimitada por la línea de fondo, las dos líneas de muestas y la línea de tiro libre. También: "Paint".



Layup: Ver Finishes.

Lift: Jugada de ataque en la que un jugador sin balón se mueve para reemplazar el espacio dejado por el jugador con balón que está atacando la canasta, con el fin de ajustar el espaciamiento y el equilibrio ofensivo del equipo. "Drift" es el movimiento, hacia abajo, hacia la línea de base; "Drift" es el movimiento ascendente, hacia la línea de media cancha.



Loose-ball foul: Una falta cometida cuando ningún equipo está en posesión del balón.

Low post: El área de la cancha en un lado de la canasta, cerca de la muesca grande.



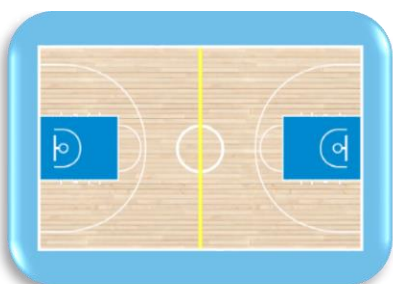
M

Man-to-man defense: Un tipo de defensa en equipo en el que cada jugador defiende a un oponente específico.

Man-to-man offense: Un tipo de ataque utilizado contra la defensa hombre a hombre.

Matchup zone: Un tipo de defensa zonal en la que el equipo, dependiendo del tipo de estrategia elegida, se convierte en un defensa hombre a hombre de manera que cada defensor marca a un atacante específico.

Midcourt line: También: "Half-court line".



Mirror the ball: Seguir el movimiento de la pelota con las manos mientras se defiende a un jugador que está usando su pie de pivote.

Mismatch: Una situación en la que un jugador atacante tiene ventaja sobre el defensor que lo marca. Cuando esto ocurre, el ataque generalmente intentará aislar esta situación de 1 contra 1 en el perímetro o en el poste bajo.

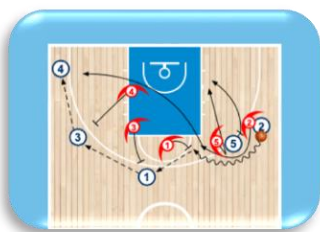
Moving screen: Una violación que ocurre cuando el bloqueador se mueve o se mueve mientras ejecuta un bloqueo. O bien, un bloqueador debe dar tiempo y espacio a un defensor en movimiento cuando realiza un bloqueo legal que debe ser estacionario (Regla 33.7).

N

Nail: Es la posición situada en el centro de la línea de tiros libres.



Next defense: Un tipo de defensa que retoma el concepto de "run and jump" a menudo utilizado después de una situación de bloqueo directo o después de una penetración para detener al jugador con el balón y obligarlo a pasarlo.



Non-shooting foul: Una falta cometida contra un jugador que no está en acto de tiro.

Nowitzki shot: Ver [Shots](#).

O

Off-ball screen: Ver [Screens](#).

Offensive rebound: Un rebote tomado cerca de la canasta donde estás atacando.

Offensive transition: Cuando el equipo defensor gana posesión del balón y debe pasar de la defensa al ataque.

Off-the dribble pass: Ver [Passes](#).

On-ball defense: La defensa sobre el jugador con el balón.

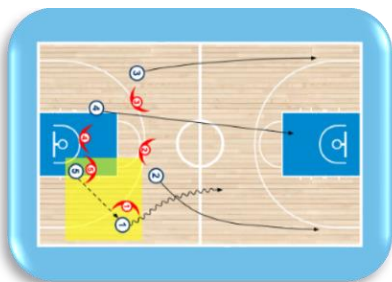
On-ball screen: También: "Ballscreen", ver [Screens](#).

One-Guard offense: Un tipo de ataque utilizado contra defensas en zona que tienen una línea frontal con un número par de defensores (zona 2-3, zona 2-1-2).



Open stance: La postura defensiva utilizada para defender el lado débil, con los pies separados, el cuerpo equilibrado, las rodillas dobladas y los brazos extendidos.

Outlet: (1) Pasar el balón después de tomar un rebote defensivo para iniciar un contraataque rápido. (2) El jugador que está en la mitad defensiva del campo listo para recibir el pase de apertura.



Outlet pass: Ver Passes.

Over: Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo directo donde el defensor del colocador pasa por encima del bloqueo.

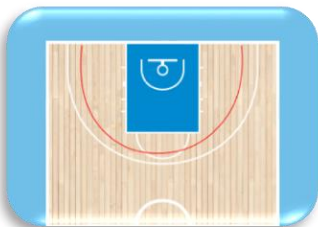


Overhead pass: Ver Passes.

Overtime: Un período de juego adicional de 5 minutos cuando el partido termina en empate después de 4 períodos reglamentarios.

P

Pack line: Una línea imaginaria que representa el perímetro del área de juego dentro de la línea de tres puntos, aproximadamente a 16 pies (4,8 metros) de la canasta.



Pack line defense: Una estrategia defensiva de media cancha en la que el defensor del colocador presiona el balón mientras los otros cuatro defensores deben permanecer dentro de la línea de tres puntos (dentro de la "pack line"), posicionándose en los espacios entre la posición de base y el alero y entre el alero y la esquina.



Paint: También: "Lane".

Palming: También: "Carrying the ball".

Passes:

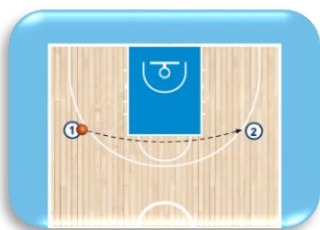
- **Baseball pass:** Un pase con una mano ejecutado como en el béisbol.
- **Behind-the-back pass:** Un pase realizado pasando el balón por detrás de la espalda.
- **Blind pig pass:** Un pase realizado por el pivot con dos manos debajo de las piernas o con una mano detrás de la espalda para crear una situación de puerta atrás.

- **Boomerang pass:** Un pase a un compañero de equipo seguido de un pase de vuelta inmediato para que el jugador con el balón inicial pueda atacar a su defensor (generalmente utilizado en situaciones de juego de bloqueo directo contra cambios defensivos).



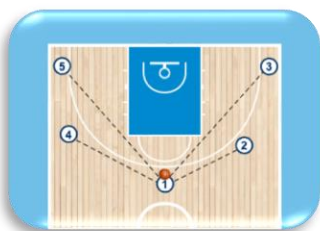
- **Bounce pass:** Un pase que rebota en el suelo antes de llegar a las manos del receptor.
- **Chest pass:** Un pase ejecutado con el balón que se origina en el pecho del pasador y apunta al pecho del receptor.
- **Curl pass:** Un pase bajo, con una mano, realizado por un jugador que pasa el balón por encima de la pierna de su defensor, con el brazo extendido hacia el receptor. También: "Hook pass".
- **Flip pass:** Al igual que en una situación de pase mano a mano con dribble, en este caso el jugador con el balón realiza un pase cercano a su compañero, dejando el balón hasta el último momento.
- **Hook pass:** También: "Curl pass".
- **Off-the dribble pass:** Un pase rápido realizado con una mano después de un dribble. Puede ser directo o picado.
- **Outlet pass:** Un pase (generalmente por encima de la cabeza) realizado por el defensor que ha atrapado el rebote y está listo para iniciar un contraataque.
- **Overhead pass:** Un pase a dos manos ejecutado con el balón originándose por encima de la cabeza del pasador.
- **Pocket pass:** Un pase picado realizado en un espacio reducido a un compañero de equipo que se mueve (por ejemplo, un pase a un pivot que rueda hacia la canasta o un pase desde el poste bajo a un jugador que corta hacia la canasta). Se llama así porque el colocador ejecuta el pase hacia el espacio donde generalmente se encuentra el bolsillo.
- **Push pass:** Un pase directo realizado con una mano.

- **Scoop pass:** Un pase con una mano ejecutado con la mano debajo del balón, “entregándole” el balón al compañero de equipo.
- **Skip pass:** Un pase a dos manos por encima de la cabeza, de un lado a otro del campo, que pasa por encima de los brazos de los defensores.



Pass fake: También: “Ball fake”.

Passing lane: Una línea imaginaria que va desde el jugador con el balón hacia uno de sus otros compañeros. Si un defensor se encuentra a lo largo de una de estas líneas, esa línea de pase quedará cerrada.



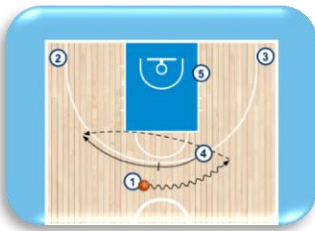
Peel switch: Una estrategia defensiva utilizada para detener una penetración con un defensor que ayuda en la penetración cambiando, mientras que el defensor inicial superado deja al jugador con el balón y marca a quien esté abierto en el perímetro para la rotación defensiva.



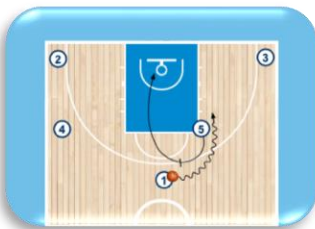
Personal foul: Una penalización impuesta a un jugador que realiza contacto ilegal. Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un oponente, independientemente de si la pelota está viva o muerta (Regla 34.1.1).

Pick: Ver [Screens](#).

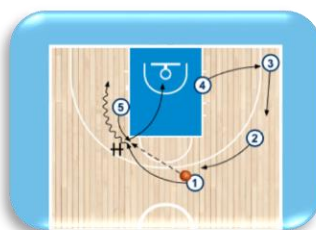
Pick-and-pop: Una jugada de dos jugadores en la que uno de los atacantes bloquea al defensor del jugador con el balón y luego se abre hacia la línea de tres puntos después de que su compañero de equipo aprovecha el bloqueo mientras dribla.



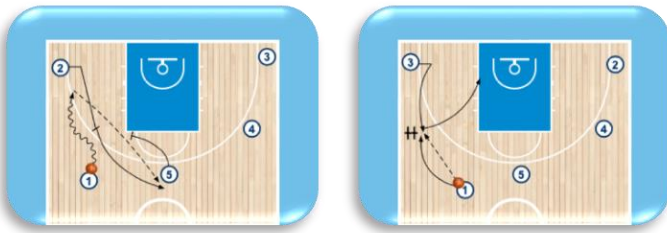
Pick-and-roll: Una jugada de dos jugadores en la que uno de los jugadores ofensivos bloquea al defensor del jugador con el balón y luego continúa hacia la canasta después de que su compañero de equipo haya aprovechado el bloqueo. También: "Screen and roll".



Pinch post: Una formación de ataque en la que uno de los dos pivotes (el pivot o el alero alto), ubicado cerca del codo en el lado débil, se utiliza como "centro creador de juego" (sin ningún otro jugador en el espacio entre el codo y la línea lateral más cercana). Desde el momento en que recibe el balón, podrá realizar jugadas y crear para sus compañeros desde ese lugar, quienes pueden, por ejemplo, cortar hacia la canasta y/o atrapar un pase mano a mano.



Pistol offense: Una situación de ataque de transición de ritmo rápido con una alineación inicial de 5 jugadores perimetrales, generalmente con el jugador con el balón inicialmente en la posición de slot/ala, un guardia en la esquina en el lado fuerte y un hombre grande en la parte superior. Esta jugada generalmente comienza con un bloqueo directo entre los guardias del lado fuerte o con un pase mano a mano.



Pistol stance: Cuando un defensor del lado débil se posiciona para defender contra su oponente, en sentido figurado apunta a su oponente con una mano y al balón con la otra (como si estuviera sosteniendo un arma).

Pivot: El movimiento en el que el jugador con el balón gira sobre un pie y mueve el otro para proteger el balón de un defensor.

Pivot foot: El pie sobre el cual un jugador con el balón puede girar.

Player-control foul: Una falta ofensiva que no resulta en un tiro libre.

Player screen: Ver Off-ball screens, ver [Screens](#).

Plus-minus: Ver [Stats](#).

Pocket pass: Ver [Passes](#).

Point guard: La posición en la que juega el jugador con el balón principal del equipo, el que lleva el balón e inicia el ataque. También: "1".

Points per possession (PPP): Q Este valor explica la eficiencia con la que un jugador o equipo utiliza sus posesiones para anotar puntos. Cuanto mayor sea el valor PPP, más eficiente será un jugador o equipo a la hora de anotar puntos gestionando sus posesiones durante un juego. Se calcula dividiendo los puntos anotados por un equipo (o un jugador) por el número de posesiones del equipo (o posesiones del jugador). Más detalles en "Possession".

Popout cut: Ver [Cuts](#).

Possession: Es la métrica básica para trabajar con estadísticas de baloncesto. Es posible considerar una acción como posesión (posesión de equipo y posesión de jugador) cuando un jugador:

- realiza un tiro desde el campo;
- falla un tiro y no consigue el rebote ofensivo;
- pierde el balón;
- va a la línea de tiros libres para dos o tres tiros libres, anotando el último tiro o no tomando el rebote si falla.

La fórmula básica para calcular el número de posesiones de un equipo (o de un jugador) es:

$$0.96 * [(\text{Tiros intentados en el campo}) + (\text{Balones perdidos}) + 0.44 * (\text{Tiros libres intentados}) - (\text{Rebotes ofensivos})]$$

La fórmula más específica para calcular el número de posesiones de un equipo (o de un jugador) es:

$$0.5 * ((\text{Tiros intentados en el campo} + 0.4 * \text{Tiros libres intentados} - 1.07 * (\text{Rebotes ofensivos} / (\text{Rebotes ofensivos} + \text{Rebotes defensivos de los oponentes}))) * (\text{Tiros intentados en el campo} - \text{Tiros realizados} + \text{Balones perdidos}) + (\text{Tiros intentados en el campo por los oponentes} + 0.4 * (\text{Tiros libres de los oponentes}) - 1.07 * (\text{Rebotes ofensivos de los oponentes} / (\text{Rebotes ofensivos de los oponentes} + \text{Rebotes defensivos}))) * (\text{Tiros intentados en el campo por los oponentes} - \text{Tiros realizados por los oponentes}) + \text{Balones perdidos de los oponentes})).$$

Post: (1) Un jugador que juega dentro o cerca del área de los tres segundos. Un pivot o un alero alto (un "4" o un "5"). (2) Un área de la cancha, ya sea en el poste bajo o en el poste alto.

Post moves: Movimientos de juego de espaldas al canasto con el fin de anotar, realizados por jugadores cercanos al canasto.

Post-up: (1) Un movimiento ofensivo en el que un jugador ofensivo (generalmente un alero alto o un pívot) se posiciona de espaldas al canasto cerca del aro, con el defensor detrás de él, para poder recibir el balón. (2) Realiza ese movimiento.

Power forward: La posición que juega el alero más grande de la cancha, generalmente un buen tirador y reboteador. También: "4".

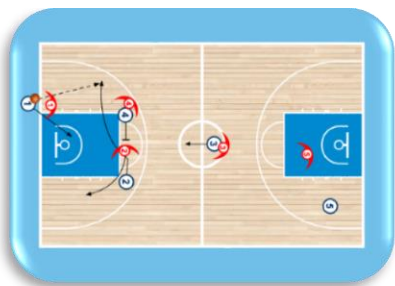
Power layup: Ver [Finishes](#).

Power move: Anche "Power layup".

Pre-switch: Un cambio defensivo que se realiza antes de que se juegue una situación de bloqueo directo, de modo que el mejor defensor marca al bloqueador en ese momento y luego puede marcar al jugador con el balón cuando llega el bloqueo.



Press break: Un tipo de ataque utilizado contra una defensa presionante.



Pressure man-to-man defense: Un tipo de defensa agresiva en la que los defensores se posicionan entre sus oponentes y el balón.

Primary break: Una situación de contraataque que involucra a algunos jugadores de cada equipo.

Pull up shot: Ver [Shots](#).

Pump fake: También: "Shot fake".

Push down: También: "Ice".

Push pass: Ver [Passes](#).

Push shot: Ver [Shots](#).

Putback dunk: Ver [Shots](#).

Putback tip-in shot: Ver [Shots](#).

Q

Quick hitter: Una acción rápida utilizada para crear un tiro abierto para un tirador o un tiro de alto porcentaje para un atacante en general.

R

RAM screen: Ver [Screens](#).

Ready stance: La posición de equilibrio desde la cual un jugador está listo para correr, saltar, defender o usar el pie de pivote. Las rodillas están dobladas, las manos hacia afuera y hacia arriba, la espalda recta y la cabeza en alto.

Rebound: (1) Un tiro fallado que rebota en el tablero o en el aro. (2) Luchar por la posesión del balón en un tiro fallado que rebota en el tablero o en el aro.

Reject: Un movimiento de drible utilizado en una situación de bloqueo directo donde el jugador con el balón ataca el lado opuesto del bloqueo para superar a su defensor si ya está demasiado ocupado defendiendo el bloqueo o simplemente para crear separación con él antes de que llegue el bloqueo.



Rejection: Un tiro taponado. También: "Block".

Retreat step: Un paso en el que el pie trasero del defensor se mueve hacia la línea de base y el pie delantero se desliza en su lugar.

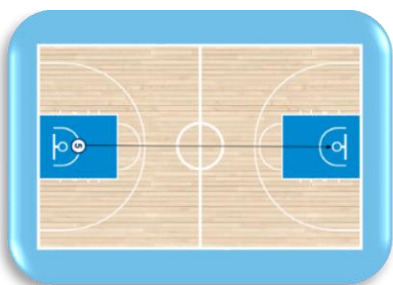
Reverse lay-up: Ver [Finishes](#).

Ricky screen: Ver [Screens](#).

Rip DHO: Una jugada de ataque en la que el jugador que hizo un bloqueo por la espalda luego recibe un pase mano a mano con drible.

Rip screen: También: "Back screen", ver [Screens](#).

Rim runner: Un pivot que corre en un contraataque/transición desde el aro del canasto que está defendiendo hacia el aro del canasto ofensivo. También: "Rim-Rim Run" o "Basket-Basket Cut".



Rip through: Movimiento de ataque en el que el jugador con el balón, después de recibir el balón, lo mueve de un lado a otro del cuerpo antes de realizar una acción posterior (driblar, pasar, disparar).

Rondo move: También "Indiana move". Ver [Finishes](#).

Run and gun: Un sistema ofensivo utilizado para aumentar el número de tiros y el ritmo del juego. La pelota se mueve desde la mitad defensiva de la cancha a la mitad ofensiva lo más rápido posible y el equipo generalmente realiza el primer tiro disponible.

Runner: Un tiro que realiza un jugador mientras corre, sin tomarse el tiempo para prepararlo. También: "Floater".

S

Safety: El jugador atacante posicionado en la punta.

Sag: Una estrategia defensiva en la que un defensor abandona a su oponente o su área de responsabilidad y baja a la pintura para proteger la canasta.

Sagging man-to-man defense: Un tipo de defensa de contención en la que los defensores se colocan entre sus oponentes y la canasta, sin ser agresivos en las líneas de pase.

Scoop pass: Ver [Passes](#).

Screens: También: "Pick".

On-ball screens:

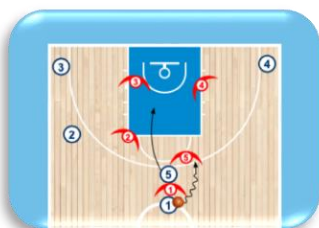
- **Angle ball screen:** Un bloqueo directo jugado con el jugador con el balón posicionado en lo slot.



- **Ball screen:** Bloquear a un defensor que está defendiendo al jugador con el balón.



- **Butt screen:** Un bloqueo directo plano (generalmente colocado en la posición del base), ejecutado con la espalda del bloqueador mirando hacia la pelota.



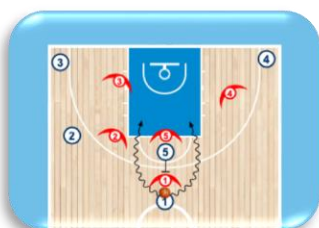
- **Drag screen:** Un bloqueo directo tradicionalmente realizado en transición por el jugador con el balón para que pueda atacar hacia el centro de la cancha.



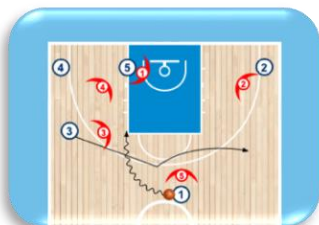
- **Double drag:** Dos bloqueos directos escalonados realizados por el jugador con el balón, para que éste pueda atacar hacia el centro de la cancha (tradicionalmente se realizan en transición).



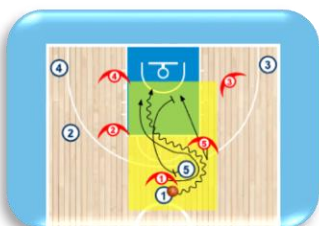
- **Flat ball screen:** Un bloqueo directo realizado con la espalda del bloqueador paralela a la línea de base.



- **Ghost screen:** Un bloqueo directo ejecutado sin hacer contacto con el defensor del jugador con el balón. Un bloqueo directo falso tras el cual el bloqueador potencial se aleja del balón y se dirige a un espacio libre.



- **High ball screen:** También "Top ball screen".
- **Hostage ball screen/ Gortat screen:** Un bloqueo directo de contención contra una defensa de caída. El jugador con el balón gira la esquina del bloqueo con su defensor detrás de él recuperándose. El bloqueador, en lugar de continuar hacia la canasta, realiza un movimiento contra su defensor que está defendiendo la caída y ejecuta un bloqueo.



- **Inverted ball screen:** Un bloqueo directo realizado por un jugador de perímetro (base, escolta, alero bajo) para un alero alto o un pivot.



- **Logo ball screen:** Un bloqueo directo realizado con el jugador con el balón posicionado en la media esquina.



- **Side ball screen:** Un bloqueo sobre el balón realizado con el colocador posicionado en el ala. La esquina del lado fuerte puede estar libre u ocupada por otro jugador.



- **Slot ball screen:** También "Angle ball screen".
- **Spain ball screen:** Un bloqueo directo combinado con un bloqueo de espalda (el jugador que realiza el bloqueo directo utilizará luego un bloqueo de espalda mientras continúa hacia el aro).



- **Stack ball screen:** También "Spain ball screen".

-

-

-
- A diagram of a basketball court with a yellow key and a light brown outer court. A sequence of 10 numbered arrows indicates a play: 1. A red arrow starts at the bottom left (near the 3-point line) and points towards the center. 2. A red arrow starts at the center and points towards the top center (near the basket). 3. A red arrow starts at the top center and points towards the top right (near the 3-point line). 4. A red arrow starts at the top right and points towards the center. 5. A red arrow starts at the center and points towards the bottom center (near the basket). 6. A red arrow starts at the bottom center and points towards the bottom left (near the 3-point line). 7. A red arrow starts at the bottom left and points towards the center. 8. A red arrow starts at the center and points towards the top center (near the basket). 9. A red arrow starts at the top center and points towards the top right (near the 3-point line). 10. A red arrow starts at the top right and points towards the center. The arrows are numbered 1 through 10 in a circular pattern around the court.

Off-ball screens:

- **Back screen:** Bloqueo indirecto realizado sobre la espalda del defensor.



- **Blade screen:** Un bloqueo indirecto, similar a un brush screen, en el que un jugador, en lugar de ajustar el espaciado a lo largo de la línea de tres puntos durante una shake action, corta hacia la canasta mientras el pivot continúa hacia el aro (por ejemplo, durante una situación de bloqueo directo lateral).



- **Brush screen (or Brush cut):** Bloqueo indirecto en el que un jugador ofensivo corta hacia el canasto, provocando que él y su respectivo defensor lleguen en dirección a otro jugador defensivo, convirtiendo su movimiento en un bloqueo sin crear nunca contacto y evitando el riesgo de un bloqueo en movimiento.



- **Containing screen:** También: "Hostage off-ball screen".
- **Cross screen:** Un bloqueo indirecto que se origina desde una posición de poste bajo y se ejecuta hacia el jugador en el poste bajo opuesto.



- **Double screen:** Un bloqueo indirecto realizado por dos jugadores uno al lado del otro. También: "Parallel Screen".



- **Down screen/ Pin Down:** Un bloqueo indirecto que comienza desde la posición de ala y se ejecuta cerca de la muesca grande.



- **Elevator screen:** Una situación de bloqueo indirecto que involucra a tres jugadores, donde un jugador ofensivo usa el bloqueo corriendo entre los dos bloqueadores, quienes luego se cierran como puertas de ascensor para crear una separación entre ese jugador y su defensor.



- **Flare screen:** Un bloqueo indirecto para un jugador que se aleja del balón.



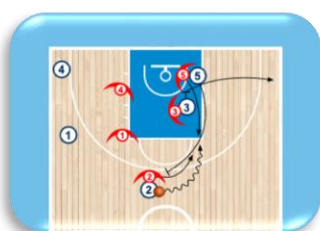
- **Hammer screen:** Una bloqueo indirecto ejecutado en el lado débil para un tirador que corta desde el ala hacia la esquina, mientras el jugador con el balón está atacando la línea de fondo.



- **Hostage off-ball screen:** Un bloqueo indirecto en contención, mediante el cual un jugador ofensivo en el lado débil bloquea a un defensor para castigar su posicionamiento defensivo y mantener la ventaja creada. (Por ejemplo, bloquear a un defensor en el lado débil mientras se realiza un pase).



- **Off-Ball Screen:** Un bloqueo realizado contra un defensor que está marcando a un jugador que no está en posesión del balón.
- **Parallel Screen:** También "Double screen".
- **RAM screen:** Una bloqueo directo en el que el bloqueador utiliza un bloqueo indirecto antes de realizar el bloqueo para obtener una pequeña ventaja de tiempo y espacio.



- **Ricky screen:** Un bloqueo indirecto seguido de un down screen para el mismo jugador. Se utiliza muchas veces para liberar a un tirador.



- **Rip screen:** También "Back screen".
- **Shot screen:** Un bloqueo diseñado para permitir que un jugador tire libremente, generalmente hacia el lado débil.
- **Staggered screen:** Dos bloqueos indirectos, escalonados y no uno detrás del otro, hechos simultáneamente para liberar a un tirador.



- **Screen away:** Pasar en una dirección y bloquear para un compañero en la dirección opuesta.



- **Screen your own:** Una estrategia ofensiva contra cambios defensivos en la que un atacante bloquea a su respectivo defensor, impidiendo que este último cambie y defienda al atacante que está usando el bloqueo.



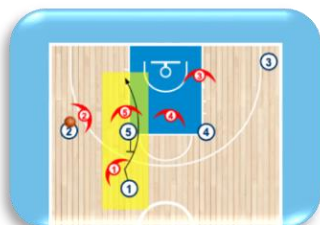
- **Screen the screener (StS):** Una jugada de ataque en la que un jugador realiza un bloqueo indirecto y luego utiliza otro bloqueo realizado por otro jugador.



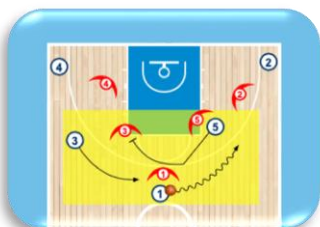
- **Twirl screen:** Un bloqueo indirecto realizado por un jugador que se curva alrededor del primero de dos stagger screens y luego hace un bloqueo para el primer bloqueador, que utiliza tanto ese bloqueo como el segundo bloqueo de los stagger screens.



- **Up screen:** También: "UCLA Screen".
- **UCLA screen:** Un bloqueo indirecto por parte de un jugador desde el poste bajo hacia el jugador posicionado como base o escolta.



- **Veer screen:** Un bloqueo directo seguido de un bloqueo indirecto, generalmente un pin down.



- **Wide screen:** Un bloqueo lejos de la pelota realizado por un jugador posicionado en la punta (o en el ala) para que un compañero de equipo posicionado en el ala en el lado débil (o en la esquina del lado débil) lo use para tirar.



- **Wiper screen:** Un bloqueo indirecto seguido de un pindown y viceversa, involucrando al mismo bloqueador y al mismo jugador que usa el bloqueo.



Screener: El jugador que realiza un bloqueo.

Sealing the defender: Después de realizar un bloqueo, el bloqueador utiliza un giro hacia atrás para “sellar” a su defensor, dejándolo detrás de su espalda.



Secondary break: Una situación de contraataque que involucra a varios jugadores de ambos equipos.

Set play: Conjunto de movimientos de jugadores y pelota con un fin definido.

Shake action: Una jugada de ataque en la que el jugador en la esquina del lado fuerte sube por la línea de tres puntos hacia el jugador con el balón mientras este utiliza un bloqueo directo lateral.



Shagger: Un jugador que, durante un ejercicio, recoge balones sueltos y se los devuelve al pasador.

Shell drills: Ejercicios defensivos diseñados para trabajar todos los aspectos de la defensa.



Shift to the ball: Una estrategia defensiva de equipo en la que los defensores de los jugadores sin balón se mueven hacia el balón, respetando la distancia entre el balón y sus respectivos oponentes.



Shrink the floor: Una estrategia defensiva de equipo en la que los defensores de los jugadores sin balón se acercan al jugador con el balón, cerrando así posibles líneas de pase.

Shooter's roll: Cuando un tiro no entra limpiamente, sino que rebota en el aro antes de entrar.

Shooting foul: Violación que ocurre cuando un defensor comete falta sobre el tirador y el tiro es exitoso. Al tirador se le otorgan 2 puntos (3 puntos si el tiro se intenta detrás de la línea de 3 puntos) y un tiro libre.

Shooting guard: Un rol en el que juega un jugador perimetral que generalmente es el mejor tirador del equipo. También: "2" (Escolta).

Shooting hand: La mano utilizada para ejecutar el tiro. También: "Guide hand".

Short corner: Posiciones de juego cercanas a la línea de fondo, generalmente utilizadas por pivotes. También: "Dunker spot".



Short roll: Una situación de juego con un bloqueo directo, en el que el jugador que bloquea se detiene temprano en su carrera, a menudo cerca de la línea de tiro libre, recibe el balón y crea juego para sí mismo o sus compañeros desde esa posición.



Shots:

- **Bank shot:** Un tiro que pega en el tablero antes de tocar el aro o atravesar la red.
- **Baby hook:** Un tiro de semi-gancho ejecutado cerca de la canasta con un movimiento interrumpido del brazo de tiro.
- **Catch&shoot:** Es el movimiento que realiza el tirador para atrapar el balón y tirar inmediatamente después de la captura, saliendo de un bloqueo, en un contraataque o en situaciones de tiro libre.
- **Curl shot:** Un tiro realizado por un jugador que está utilizando un bloqueo indirecto, con un curl hacia la canasta.
- **Fadeaway shot:** Un tiro realizado mientras se salta hacia atrás, lejos de la canasta. El objetivo es crear espacio entre el tirador y su defensor, por ejemplo en una situación de 1 contra 1 en el poste bajo.
- **Floater:** Un tiro en carrera realizado "temprano" por el jugador que ataca la canasta, generalmente para tirar contra un defensor más alto. El balón, después de su lanzamiento, vuela en una trayectoria sobre el defensor antes de deslizarse suavemente hacia la canasta. El jugador ejecuta el tiro con un toque delicado, siguiendo el movimiento con la mano.
- **Free throw shot:** Un tiro sin oposición realizado desde la línea de tiros libres, como resultado de una falta. También: "Foul shot". Un tiro libre convertido vale 1 punto.
- **Hook shot:** Un tiro a una mano, ejecutado con un movimiento amplio, como un molino de viento.

- **Jump hook:** Una variación del clásico tiro de gancho, esta vez el tirador lo realiza con ambos pies en el aire.
- **Jump shot:** Un tiro ejecutado con el jugador de cara a la canasta y soltando el balón después de saltar. El tiro se produce después de una parada, por lo que se puede estructurar así:
 - **1,2 steps jump shot:** El tirador atrapa la pelota aterrizando primero con un pie y luego con el otro (parada en dos pasos).
 - **Parallel stop:** El tirador atrapa la pelota aterrizando con ambos pies al mismo tiempo (parada en un tiempo).
- **Nowitzki shot:** Tiro ejecutado en situación de 1vs1 en el poste bajo con el jugador con balón atacando a su defensor para ganar espacio en la pintura: tras 1, 2 dribles, utilizando el pie exterior como pie de pivote, encara el canasto y dispara saltando hacia atrás creando separación con su defensor. También se puede realizar sin driblar.
- **Pull up shot:** Un tiro realizado desde diferentes distancias desde la canasta con el tirador atacando la canasta con 1 o 2 regates antes de tirar y luego hacer una parada y recoger el balón.
- **Push shot:** Un tiro a una mano alrededor del aro, con un jugador que se acerca al canasto pero necesita terminar con dos pies porque se ve obligado a dejar de driblar debido a la posición de su defensor. El jugador realiza el tiro con el balón a la altura del hombro o más alto.
- **Putback dunk:** Cuando un jugador del equipo ofensivo obtiene el rebote e inmediatamente hace un mate dentro del aro, con una o ambas manos golpeando el aro.
- **Putback tip-in shot:** Cuando un jugador del equipo ofensivo coge el rebote y tira inmediatamente cerca del canasto. Este tipo de tiro también se puede realizar con el jugador cogiendo el rebote y corrigiéndolo hacia el aro, sin caer de nuevo al suelo.
- **Side step shot:** Un disparo ejecutado por un jugador que primero ataca con 1 o 2 dribles, recoge el balón con una parada de dos pasos hacia un lado creando separación de su defensor.
- **Spot up shot:** Un tiro realizado por un jugador que está esperando recibir la pelota esperando en una posición, como en una situación de drive and kick con el tirador esperando en la esquina o después de un rebote ofensivo.
- **Step back shot:** Un tiro realizado desde diferentes distancias desde el canasto con el tirador atacando el canasto con 1 o 2 dribles antes de tirar y luego haciendo una parada de dos pasos hacia atrás para crear separación de su defensor.

- **Three-point shot:** Un tiro realizado con los pies fuera de la línea de tres puntos.
- **Turn around jumper:** Un tiro ejecutado por un jugador de poste bajo que recibe el balón de espaldas al canasto, utiliza un giro frontal para encarar el canasto, salta y tira
- **Two-point shot:** Un tiro realizado con los pies dentro de la línea de tres puntos.

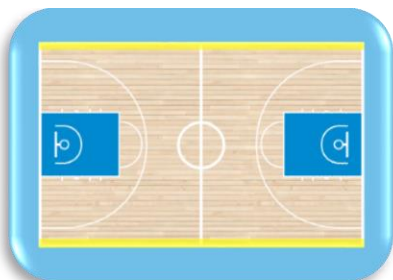
Shot clock: “El reloj” para medir el tiempo que tiene un equipo para realizar un tiro. Un equipo tiene 24 segundos para realizar un tiro. Los 24 segundos se reinician a 14 segundos si la pelota toca el aro (el tiro debe realizarse dentro de los 24 segundos).

Shot clock violation: Una violación que ocurre cuando el equipo con el balón no lanza durante el tiempo asignado. Esto implica un cambio de posesión.

Shot fake: Un movimiento que realiza el jugador con el balón que da la impresión de querer tirar. Está estructurado de tal manera que obliga al defensor a levantarse de su posición, permitiendo así que el atacante lo ataque mediante drible. También: “Pump fake”.

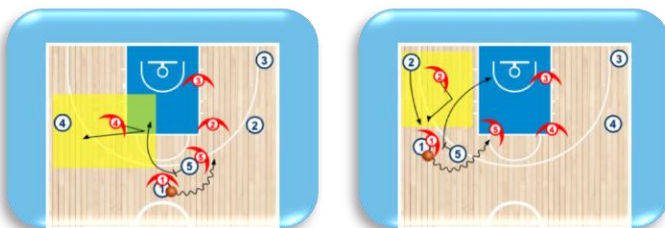
Side step shot: Ver [Shots](#).

Sideline: Las líneas a los lados del terreno de juego que delimitan la superficie de juego.



Sideline play: Una jugada utilizada por el equipo atacante para poner el balón nuevamente en juego desde la línea lateral.

Single tag action: Una situación de juego de bloqueo directo en la que solo hay un jugador ofensivo que no está involucrado en el pick and roll en el lado fuerte (puede ser una situación de bloqueo directo lateral o una situación de bloqueo directo central).



Sixth man: El primer jugador que sale del banquillo se utiliza para sustituir a un compañero del quinteto inicial.

Slide action: Un corte desde el dunker spot en el lado débil hasta el dunker spot en el lado fuerte, mientras el bloqueador continua hacia un espacio abierto en la pintura.



Slip: Un corte a la canasta por parte de un jugador ofensivo que se suponía que debía hacer un bloqueo..



Slot: El área de la cancha donde la línea de tres puntos se encuentra con la prolongación de la línea imaginaria que comienza desde los codos.



Slot ball screen: Ver [Screens](#).

Skip pass: Ver [Passes](#).

Spain ball screen: Ver [Screens](#).

Speed dribble: Un movimiento de drible en el que el jugador atacante empuja el balón delante del cuerpo, haciéndolo rebotar a la altura del pecho.

Special plays: Una jugada de ataque para una situación específica o para un jugador específico.

Spin dribble: Un movimiento de drible en el que el jugador realiza un giro dorsal mientras arrastra el balón consigo para que caiga en la otra mano.

Spin move shot: Ver [Finishes](#).

- **Split action:** Una situación de juego que se juega en el lado fuerte cuando el jugador del poste bajo está atacando por el mismo lado.
- **Straight Split:** El jugador situado en el ala, tras pasar el balón a su compañero en el poste bajo, ejecuta un bloqueo para el jugador situado en la punta.
- **Reverse Split:** El jugador situado en el ala, tras pasar el balón a su compañero en el poste bajo, utiliza un bloqueo ejecutado por un jugador situado en la punta.

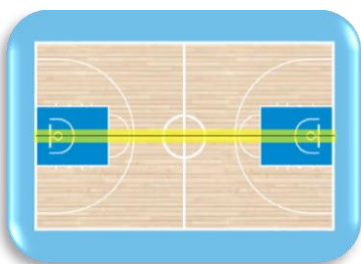
Straight Split



Reverse Split



Split line: La línea imaginaria que divide el campo en dos mitades.



Splitting the screen: Cuando el jugador con el balón, leyendo la defensa que está cubriendo una situación de bloqueo directo, ataca el canasto pasando entre el bloqueador y su defensor.



Splitting the trap: Cuando un jugador atacante doblado pasa entre los dos defensores para pasar el balón.



Spot up shot: Ver [Shots](#).

Spy defense: Una estrategia defensiva donde el defensor del pivot defiende en el medio de la pintura, ayudando contra todos los cortes y tiros al aro para permitir que los defensores perimetrales defiendan con la máxima presión.

Square up: Mirando hacia la canasta con los pies y los hombros hacia adelante. También: "Face up".

Stack ball screen: Ver [Screens](#).

Staggered screens: Ver [Screens](#).

Stats:

- **Assist:** Un pase que conduce directamente a que un compañero de equipo anote:
 - Un pase a un jugador dentro del área, que marca desde dentro del área, siempre se considera una asistencia.
 - Un pase a un jugador fuera del área que marca sin regatear siempre es una asistencia.
 - Un pase a un jugador fuera del área, que marca después de uno o más dribles, se considera una asistencia si el tirador no necesita superar a su defensor. No otorgamos una asistencia si el tirador supera a su defensor en una situación de 1 contra 1, con el defensor enfrentándolo, entre él y la canasta. Los defensores del lado débil son irrelevantes en este sentido. Todavía se otorga una asistencia en situaciones en las que el jugador ofensivo supera a su defensor en una situación de 1 contra 1 si el jugador ofensivo ataca hacia la canasta inmediatamente después de recibir el pase y su defensor queda desequilibrado.

El mismo principio se aplica en situaciones de contraataque, con un pase a un compañero en la mitad de la cancha.

- **Blocked shots:** Se otorga un tiro bloqueado a un jugador cada vez que hace un contacto apreciable con la pelota para alterar la trayectoria de un FGA y el tiro falla. Esto define un bloqueo claro o desviación del tiro por parte de un defensor. Es posible que la pelota haya salido o no de la mano del tirador para que el bloqueo cuente.
- **Double-double:** Doble-doble para un jugador en dos categorías de estadísticas positivas (por ejemplo, 10 puntos y 10 asistencias).

- **Plus-minus:** Un valor que rastrea el cambio neto en la puntuación cuando un jugador determinado está dentro o fuera del campo.

Formula: Más-Menos para un jugador = (puntos del equipo cuando el jugador está en el campo) – (puntos del equipo permitidos cuando el jugador está en el campo).

- **Steal:** Se concede un robo a un jugador defensivo cuando su acción provoca una pérdida de balón por parte de un oponente. Un balón recuperado debe incluir siempre un toque sobre el balón, pero no necesariamente tiene que ser controlado.
 - Interceptar o desviar un pase;
 - Quitarle el balón a un adversario que lo posee o lo bota;
 - Ganar posesión del balón después de un error de un atacante.
- No se concede un robo si el balón queda muerto y el equipo defensivo obtiene la posesión del balón fuera de los límites del campo, incluso si la pérdida de balón fue causada por la acción del jugador defensor.
- **Triple-double:** Doble-doble para un jugador en tres categorías de estadísticas positivas (por ejemplo, 10 puntos, 10 rebotes y 10 asistencias).
- **Turnover:** Una pérdida de balón es un error cometido por un jugador o equipo ofensivo, que da como resultado que la defensa gane posesión del balón. Se consideran bolas perdidas las siguientes:
 - Un mal pase;
 - Doble dribble, dribble incontrolado;
 - Cualquier tipo de violación cometida o falta.

Una pérdida de posesión sólo puede ser cometida por el equipo que tenga el control del balón..

Steal: Ver [Stats](#).

Steer switching: Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo directo donde el jugador grande intenta forzar un cambio defensivo empujando al bloqueador hacia el defensor del jugador que utiliza el bloqueo.

Step back shot: Ver [Shots](#).

Step up screen: Ver [Screens](#).

Stop-and-go dribble: También: "Hesitation dribble".

Stop and pop: Un movimiento de ataque en el que un jugador se detiene de repente, retoma el balón y realiza un tiro.

Stride stop fake: También "Indiana move".

Stunt: Jugada defensiva en la que un defensor que marca a un jugador sin balón delante del jugador con el balón, mientras hay una penetración, realiza una finta de ayuda con el objetivo de frenarla y recupera a su oponente.

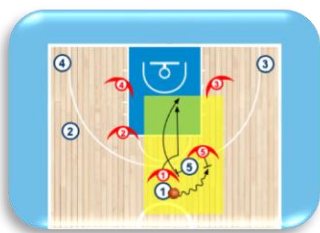


Strong side: También: "Ball side". El opuesto del "Weak side".

Substitute: Un jugador que entra al campo para reemplazar a otro. También: "Sub".

Swing step: Un movimiento en el que el defensor realiza un giro dorsal con un pie y queda en su posición defensiva contra el balón.

Switch: Una situación defensiva en la que dos defensores cambian al jugador que están marcando.



T

Tag: Una estrategia defensiva en la que un defensor que no está involucrado directamente en la situación de bloqueo ejecuta un "bump", es decir, golpea al pivot que continúa hacia el aro para evitar que haga un corte profundo y estrecho hacia la canasta.



Teardrop: También "Floater".

Technical foul: Una violación, como el uso de lenguaje grosero por parte de un jugador o entrenador, que da como resultado que se conceda un tiro libre al otro equipo. También: "T".

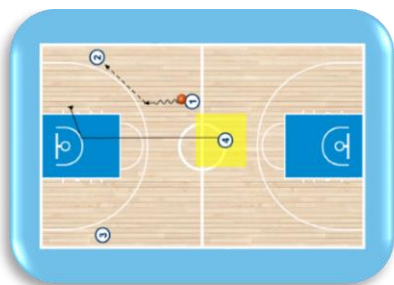
Three-and-D player: Un jugador que se especializa en tiros de tres puntos y defensa.

Three-point shot: Ver Shots.

Tip-off: El salto entre dos en el centro del campo con el que se inician los partidos.

Top ball screen: Ver Screens.

Trailer: Un jugador ofensivo, generalmente un pivot o un alero alto, que sigue a la primera ola de jugadores en el contraataque.



Transition: Cuando un equipo cambia de ataque a defensa (transición defensiva) o de defensa a ataque (transición ofensiva).

Trap: Una situación defensiva en la que dos jugadores defienden al mismo atacante al mismo tiempo, formando una V con sus cuerpos.



Traveling: Infracción que se produce cuando el jugador con el balón da demasiados pasos sin botar el balón.

Triangle-and-two: Un tipo de defensa combinada en la que tres defensores defienden en un triángulo zonal y dos defensores marcan individualmente a dos oponentes específicos.



Triple-double: Ver [Stats](#).

Triple switch: Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo de balón donde el defensor del bloqueador y el defensor del jugador bloqueado cambian y luego ocurre un segundo cambio defensivo entre el nuevo defensor del bloqueador y otro defensor, para evitar una situación de desajuste.



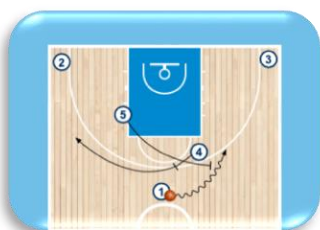
Triple threat position: La posición del jugador, con las rodillas flexionadas, que permite tres opciones: driblar, pasar o disparar.

Turnaround jump shot: Ver [Shots](#).

Turnover: Ver [Stats](#).

Twirl screen: Ver [Screens](#).

Twist action: Una situación de juego de bloqueo directo en la que el jugador con el balón utiliza dos bloqueos diferentes realizados por dos jugadores diferentes, con el segundo bloqueo en la dirección opuesta al primero..



Two-for-one: Se utilizaron dos jugadas ofensivas muy rápidas una tras otra con menos de un minuto restante en el cuarto.

Two-guard offense: Un tipo de ataque utilizado contra defensas de zona que solo tienen un jugador en la línea del frente. (1-2-2 e 1-3-1).



Two-point shot: Ver [Shots](#).

Two-shot foul: Violación que ocurre cuando un defensor comete falta sobre el tirador (dentro de la línea de tres puntos) y el tiro es fallado. Al tirador se le conceden dos tiros libres.

Two way player: Un jugador que tiene la capacidad de jugar y ser efectivo tanto en ataque como en defensa.

U

UCLA screen: Ver [Screens](#).

Unsportsmanlike foul: Una falta que ocurre cuando un jugador hace contacto de juego ilegal con un jugador oponente sin la intención de atrapar la pelota.

Up-and-under move: Ver [Finishes](#).

Up screen: Ver UCLA Screen, ver [Screens](#).

V

V-cut: Ver [Cuts](#).

Veer screen: Ver [Screens](#).

W

Weak defense: Un tipo de defensa contra situaciones de bloqueo directo en la que el defensor del bloqueador fuerza el balón en dirección a su mano débil.



Weak side: También: "Help side".

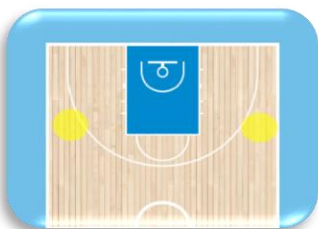
Weak side action: Una situación de ataque ejecutada en el lado débil mientras un jugador está atacando en el poste bajo del lado opuesto. Se puede realizar con cortes y/o bloques.



Wedge ball screen: Ver [Screens](#).

Wide screen: Ver [Screens](#).

Wing: (1) El área de la cancha donde la línea de tres puntos se encuentra con la extensión de la línea de tiros libres. (2) El jugador que habitualmente juega en esa posición.



Wiper screen: Ver [Screens](#).

Y

Yo-Yo defense: Una estrategia defensiva en la que, en una situación de 1 contra 1 en el poste bajo, el defensor que marca al jugador situado en el ala del lado fuerte, incomoda al jugador del poste bajo que está driblando intentando tocarle el balón e inmediatamente vuelve a defender a su oponente, como un yo-yo.

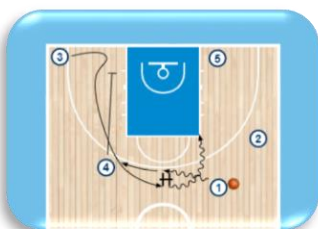


Z

Zipper: Un down screen ejecutado para un jugador en el lado fuerte (o incluso el lado débil) para que pueda llegar a la posición de slot donde se espera que reciba la pelota.

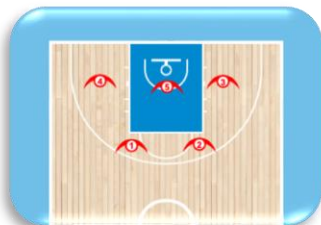


Zoom Action: Una situación de ataque en la que a un pindown le sigue un pase mano a mano.



Zone defense: Un tipo de defensa en equipo en el que a los jugadores se les asigna un área específica para defender, en lugar de a los atacantes. Las formaciones de defensa zonal más populares:

2-3



1-1-3



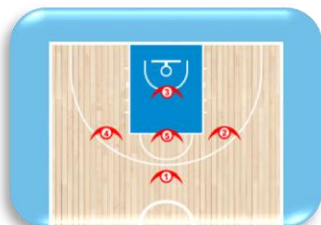
2-1-2



3-2



1-3-1



Zone offense: Un tipo de ataque utilizado contra la defensa zonal.

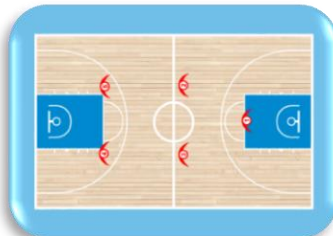
Zone press defense: Defensa en zona de cancha completa, utilizada con mayor frecuencia para doblar la pelota.

Las formaciones defensivas más populares:

1-3-1



1-2-2



1-2-1-1 (diamond)



2-2-1



References:

FIBA Statisticians' Manual at FIBA.basketball:

<https://about.fiba.basketball/en/fiba-game-officials/statisticians>

Official FIBA Basketball Rules at FIBA.basketball:

<https://refereeing.fiba.basketball/en/rules>

Publisher:

FIBA Europe e.V.
Coaching Department
Ismaninger Str. 21
81675 Munich
Germany
+49 89 780608-0
coaching-europe@fiba.basketball

Authors:

Gianmarco Di Matteo and Michael Schwarz

Spanish Translation:

Gianmarco Di Matteo

Images:

Created by Gianmarco Di Matteo and Michael Schwarz
with the drawing tool on
<http://coaching.fibaeurope.com>

Copyright FIBA Europe Coaching Department 2025

No part of this terminology document may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronical or mechanical, including photocopy, recording or any information storage and retrieval systems now known or to be invented, without permission in writing from the publisher, except by a reviewer who wishes to quote brief passages in connection with a review written for inclusion in a magazine, website, newspaper or broadcast.



FIBA

We Are Basketball