

Les skjermen uten ball, ikke lås løpsveien

Redondo bygger skjermen uten ball som en læringsprogresjon. Pasningsspiller, screener og mottaker trenger god teknikk, mens mottakerens løp bestemmes av forsvareren.

Oversatt og strukturert fra Minut ACEB 37 · December 2020, pp. 3–8 · Paco Redondo. Original: La metodologia del bloc indirecte

Originalside 3 · Metode: skjermen er et verktøy, spilleren leser

Hensikt og forutsetninger

Redondo ser metodikk som en rasjonell vei mot et mål. En skjerm uten ball er et taktisk verktøy for å skape fordel, ikke en automatisk bevegelse som skal kopieres. Treneren bygger strukturen og gir valgmuligheter, men spillerne bestemmer ut fra forsvaret. Før man velger når konseptet skal innføres i ungdomsbasket, bør man spørre hvorfor det brukes, hva det tilfører, og hvordan det passer lagets prinsipper. Svaret avhenger av spillernes tekniske nivå, ikke en fast aldersklasse.

Teknikk først

Skjermer uten ball kan gi angrepsfeil hvis kroppsstilling og timing er dårlige. Lær screenerens fotarbeid og vinkel, pasningsspillerens timing og presisjon, og mottakerens løp og mottak. Tren detaljene mot aggressivt forsvar, korrigjer underveis og gi spillerne valg i stedet for fastlåste avslutninger.

Originalside 4 · 3 mot 3 med ball på lav post: de første seks diagrammene

Startplassering

Start i 3 mot 3 og spill ballen inn til spiller 5 på lav post. Spiller 1 skjermer for spiller 2 etter innspillet. Bevegelsen frigjør rom rundt posten, slik at 5 kan angripe 1 mot 1, mens perimeter spillerne flytter sine forsvarere bort. Mottaket inne er signalet, ikke bare første pasning i en innøvd sekvens.

Les forsvareren over skjermen

Hvis forsvareren til 2 går over og følger, krøller 2 tett inn i feltet for å motta og skyte. Pasningsspilleren venter på vinkelen. Screeneren står i ro og gir en nyttig vinkel uten å oppsøke kontakt.

Les forsvareren under skjermen

Går forsvareren bak eller under, beveger 2 seg mot hjørnet for et utvendig skudd. Spiller 1 endrer skjermvinkelen, slik at en forsvarer som henter opp 2 må rundt skjermen igjen.

Les bytte eller hjelp

Når forsvarerne bytter, har screeneren ofte fordel og bør få pasning på fortsettelsen. Hjelper forsvareren til 1 på kuttet til 2, kan 1 poppe ut til en fri posisjon. Dette er ulike svar på ulike forsvarsvalg, ikke en fast rekkefølge der alle alternativer skal spilles.

Variant for skudd utenfra

La nå utgangen fra skjermen gå nedenfra og opp, slik at spiller 2 mottar på 45 grader. De samme defensive lesningene gjelder på et annet avslutningssted.

TAKTISKE DIAGRAMMER · ORIGINALSIDE 4

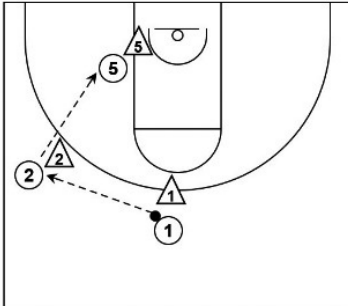


Diagram 1 · s. 4

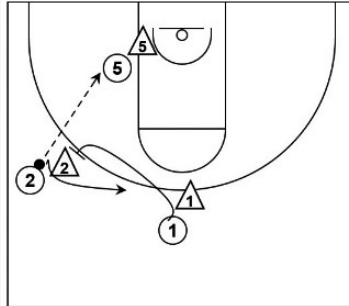


Diagram 2 · s. 4

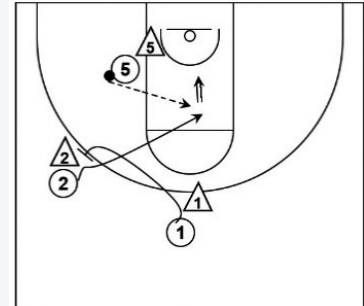


Diagram 3 · s. 4

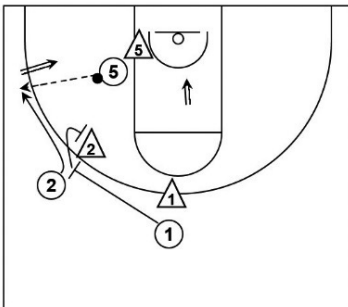


Diagram 4 · s. 4

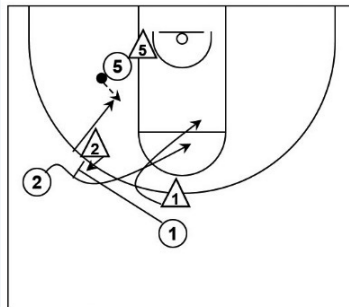


Diagram 5 · s. 4

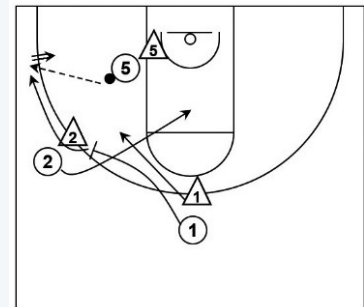


Diagram 6 · s. 4

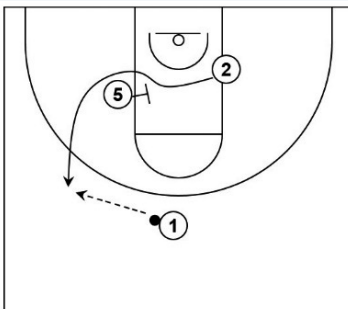


Diagram 7 · s. 4

Originalside 5 · Utganger utenfra og de første sammenhengende 4 mot 4-aksjonene

Flere lesninger i 3 mot 3

Ved en utgang nedenfra og opp krøller spiller 2 inn i midten av feltet hvis forsvaren går over skjermen. Forutser forsvaren kuttet og stenger det, endrer spiller 5 skjermen til en ryggskjerm, og 2 går mot hjørnet. Mot bytte søkes screeneren inne, ofte en større spiller mot en mindre forsvare. De samme valgene kan brukes når postspilleren skjerner for point guarden: kutt mot kurven når forsvaren følger over, eller ut til skudd når forsvaren går under.

Fra staggered start til 4 mot 4

Gå videre til et 4 mot 4-starttrekk som ligner en staggered utgang. Spiller 2 velger side. Prøv å gi 2 ballen utenfor; finnes ikke et umiddelbart skudd, spiller 2 inn til 5 på lav post. Når ballen er inne, brukes de tidligere reglene for skjermer fra lav post. Spiller 1 skjermer først for 2, som kan kutte mot kurven, mens 4 åpner utover. Får 5 ikke passet til kutteren, skjermer 1 umiddelbart for 4. To skjermer etter hverandre knytter lesningene i 3 mot 3 til en sammenhengende 4 mot 4-aksjon. Ball på lav post viser hvor ballen er, ikke nødvendigvis størrelsen på spilleren som har den.

TAKTISKE DIAGRAMMER · ORIGINALSIDE 5

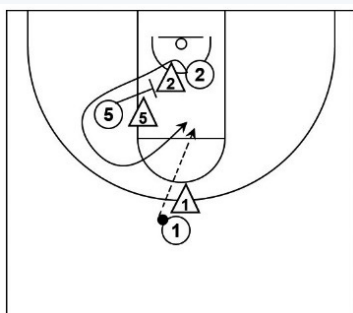


Diagram 1 · s. 5

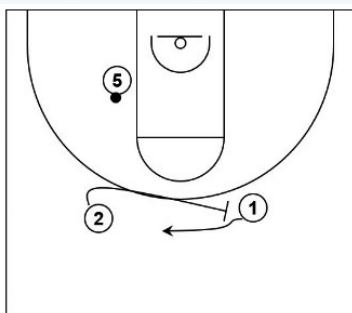


Diagram 2 · s. 5

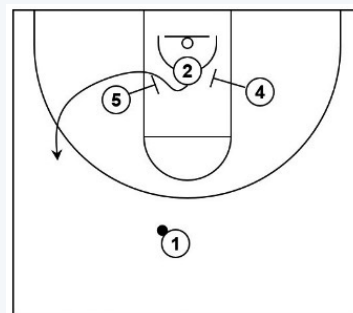


Diagram 3 · s. 5

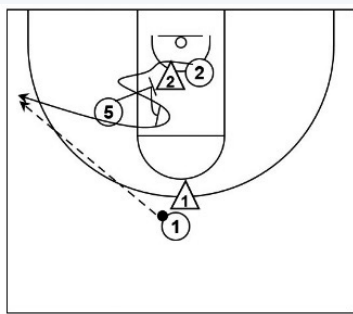


Diagram 4 · s. 5

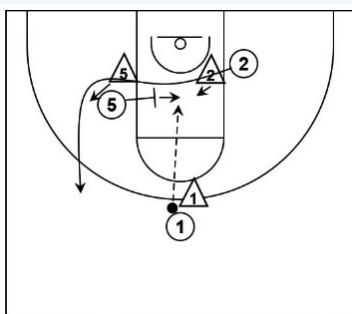


Diagram 5 · s. 5

Originalside 6 · La pasningen bestemme neste skjerm

UCLA-start i 3 mot 3

Bruk to perimeter spillere og én postspiller som screener. Spiller 1 passer til spiller 2 på vingen og gjør et UCLA-kutt over ryggskjermen til 5. Se først etter 1 ved kurven. Hvis ingen avslutning er mulig, blir 1 på lav post. Retningen på neste pasning fra spiller 2 bestemmer fortsettelsen.

Pasning til lav post

Hvis 2 spiller inn til 1, skjermer 5 for 2. Går forsvareren til 2 bak skjermen, går 2 ut til skudd; følger forsvareren, krøller 2 mot kurven. Ved bytte er det igjen screeneren som får den nye fordelingen.

Pasning til screener eller en annen perimeter spiller

Hvis 2 passer til 5, setter 1 en ryggskjerm for 2. Et bytte mellom to perimeterforsvarere kan frigjøre 1, som skjermer; det samme skjer hvis forsvareren til 1 hjelper mot kuttet til 2. Går neste pasning til 2 på

lav post, skjermer 5 for 1 etter regelen for ball på lav post. Laget svarer på pasningen i stedet for å huske én lang koreografi.

TAKTISKE DIAGRAMMER · ORIGINALSIDE 6

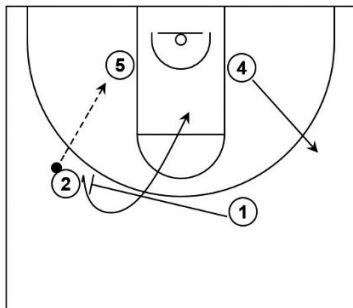


Diagram 1 · s. 6

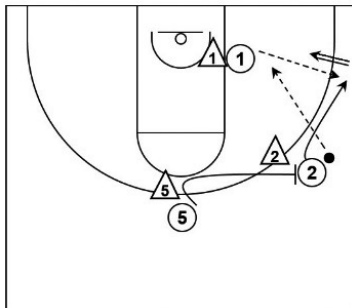


Diagram 2 · s. 6

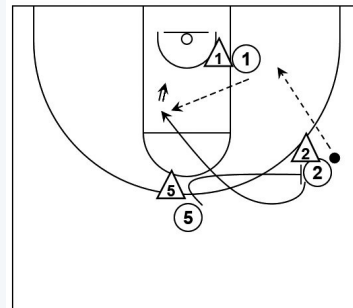


Diagram 3 · s. 6

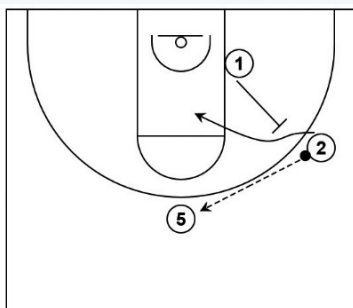


Diagram 4 · s. 6

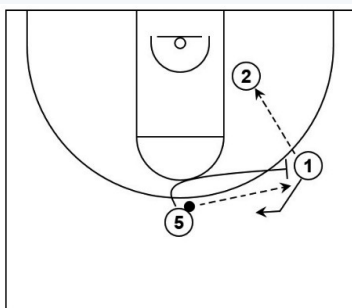


Diagram 5 · s. 6

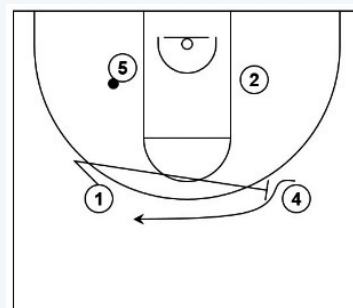


Diagram 6 · s. 6

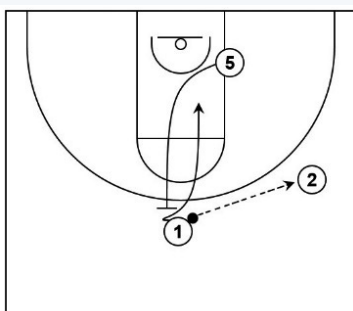


Diagram 7 · s. 6

Originalside 7 · Kontinuitet i 4 mot 4 og kombinerte aksjoner

Riktige ryggskjermer og lesninger i 4 mot 4

Ryggskjermer må utføres teknisk godt og uten brå kontakt: skap rom i stedet for å oppsøke kontakt som kan gi angrepsfeil. Gjenta den pasningsstyrte aksjonen i 4 mot 4 med to post- og to perimeter spillere. Går ballen inn, skjermer 5 for 1, men treneren kan snu hvem som setter skjermen. Hvis 2 ikke passer inn, setter 4 ryggskjerm for 1. Passer 2 deretter til 4, setter 1 ryggskjerm for 2; passer 2 til 1, skjermer 4 for 2. Har 2 ballen utenfor uten pasningsmulighet, skjermer 1 for 5, liten mot stor. Blir det fortsatt ikke innspill på lav post, setter 1 ryggskjerm for 4. Slik kan laget sette fire skjermes uten ball på ti sekunder, hele

tiden bestemt av pasningen og forsvarssvaret.

Kombiner ballskjerm og ryggskjerm

I en annen 4 mot 4-aksjon skjules den avgjørende skjermen uten ball bak trusselen fra en ballskjerm. Spiller 2 kutter over 5 mot kurven og åpner rom for at 5 kan sette ballskjerm for 1. Når skjermen trekker forsvarernes oppmerksomhet, setter 4 ryggskjerm for 5. De første aksjonene distraherer; skjermen unna ballen skaper den siste muligheten.

TAKTISKE DIAGRAMMER · ORIGINALSIDE 7

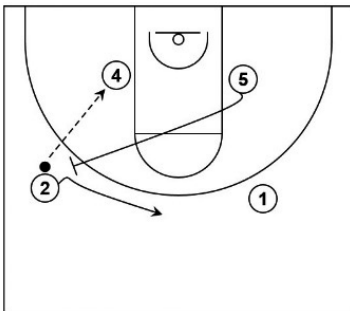


Diagram 1 · s. 7

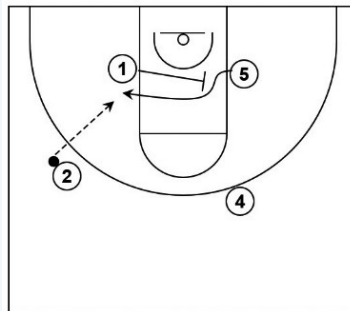


Diagram 2 · s. 7

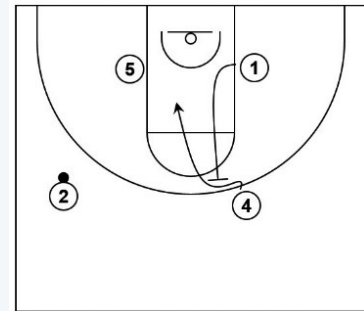


Diagram 3 · s. 7

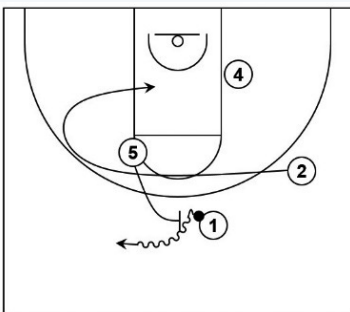


Diagram 4 · s. 7

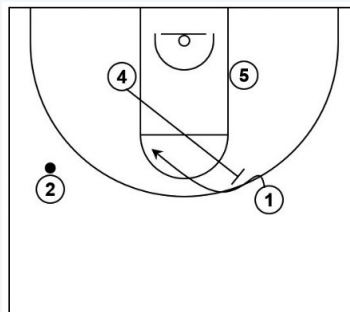


Diagram 5 · s. 7

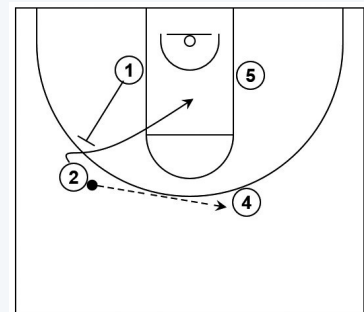


Diagram 6 · s. 7

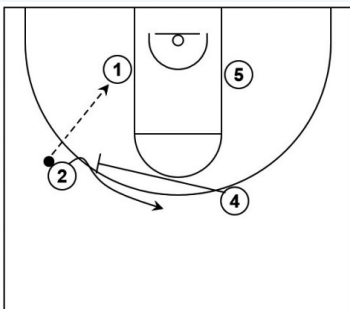


Diagram 7 · s. 7

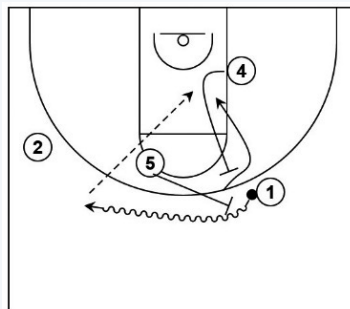


Diagram 8 · s. 7

Originalside 8 · Distraksjon, individuelt arbeid og konklusjon

Ballskjerm etterfulgt av skuddskjerm

En annen distraksjon starter med ballskjerm mellom spiller 5 og 1. Rett etterpå skjærer 5 uten ball for at spiller 2 skal komme ut til skudd. Forsvareren til 2 hjelper ofte ved den første ballskjermen; sett skjermen uten ball mens hjelpen skjer. Målet er et fritt mottak for skytteren. En variant utelater kontakten i ballskjermen: Spiller 5 slipper direkte til skjermen uten ball.

Individuelt skuddarbeid

Aksjonene i 3 mot 3 og 4 mot 4 trenger tilsvarende individuelle rutiner i 1 mot 0. Tren fire avslutninger: krøll inn og skyt; krøll inn, hopp fra ett bein og avslutt enhånds over en tenkt høyere forsvarer; gå ut til trepoengslinjen og skyt; eller motta utenfor, spill tilbake når skuddet ikke finnes, trekk deg tilbake til nytt rom og motta igjen. Varier startposisjoner og vannrette eller loddrette kutt. Tren også lagets ryggskjerner og utganger uten ball med skudd, sammen med spillerne som faktisk skal bruke dem.

Trenerens konklusjon

Hvert steg skal trene valg. Gi spillerne signaler til å lese forsvaret, se fordelene og velge løsning. Treneren må knytte det taktiske konseptet til lagets tekniske ferdigheter; en skjerm er bare nyttig når spillerne kan utføre og lese den.

TAKTISKE DIAGRAMMER · ORIGINALSIDE 8

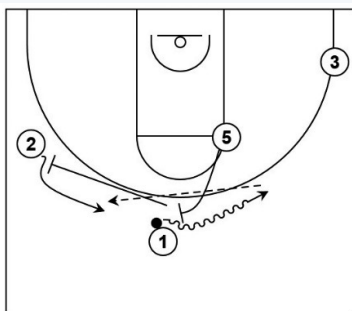


Diagram 1 · s. 8

Taktiske diagrammer gjengitt fra den innsendte ACEB-artikkelen i NHA-oppsett. Fotografier av personer er utelatt.