

# Start angrepet med en ballskjerm på siden

Ponsarnau bruker en ballskjerm på siden til å strekke hjelpforsvaret og knytte den første fordelen til neste aksjon. De tre spillerne utenfor skjermen er like viktige for rommet som de to i selve skjermen.

Oversatt og strukturert fra Minut ACEB 26 · July 2016, pp. 3-5 · Jaume Ponsarnau. Original: Començar a atacar a partir del bloc directe lateral

## Originalside 3 · Starten på en ballskjerm på siden

### Strekk banen

Angrepet ønsker størst mulig avstand: vei til kurven hvis forsvaret blir åpent, og et verdifullt skudd utenfra hvis det trekker sammen. Ved ballskjerm på siden er plasseringen til de tre andre spillerne lettere å se enn ved en sentral skjerm. Ponsarnau beskriver en idé utviklet i Manresa i 2009-10: en ballskjerm på siden som åpner for fleksible konsepter etter lagets styrker og forsvarsdekningen, ikke ett lukket trekk.

### Skjermens plass og fortsettelse

Jo bredere på siden aksjonen spilles, desto lenger unna er ofte hjelpen. Angrep mot den åpne siden av en bred skjerm tar bort umiddelbar hjelp fra ballsiden. Screeneren fortsetter etter styrkene sine: rull mot kurven, pop til mellomdistanse eller pop til trepoengslinjen. Plasser tredjemann rundt motsatt albue som et nyttig utløp. Hvis screeneren mottar, oppmuntre til high-low-spill: Den andre postspilleren kutter straks for å få pasning.

## TAKTISKE DIAGRAMMER · ORIGINALSIDE 3

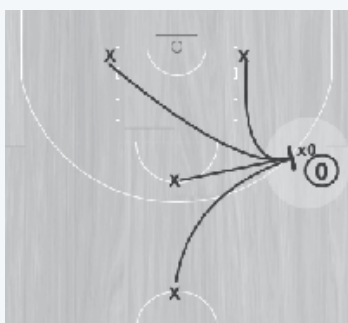


Diagram 1 · s. 3



Diagram 2 · s. 3

## Originalside 4 · Les bytte, show, stengt midt og konservativ dekning

### Mot bytte

Screeneren har kort kontakt, kanskje bare en skjermfinte før en slip. En tredje spiller gir ballføreren pasningslinje og skaper en trekant som kan finne den nye mismatchen.

## Mot show

Også her kan screeneren slippe tidlig. Tredjemann kommer nærmere ballføreren og blir forbindelsen i en kort pasningstrekant mens forsvaren som viser seg, står høyt.

## Mot stengt midt (blue/down)

Spill aksjonen dynamisk. Ballføreren angriper screenerens forsvarende før skjermen er helt satt. Stopper forsvaren gjennombruddet, spill bakover til spilleren som skulle skjerme; hen kan ha et fritt skudd. Velg derfra mellom dribbleoverlevering eller å snu ballen til tredjemann.

## Mot flat, push eller flash-hjelp

Når screenerens forsvarende gjør lite mot ballen og andre forsvarende hjelper på driven, flyttes tredjemann bredt for størst mulig plass. Den såkalte uselviske spilleren er en fjerde angriper plassert slik at forsvaren må velge: bli ved spilleren og gi større 4 mot 4-rom, eller hjelpe og åpne en pasningstrekant. Etter den første sideskjermen passes ballen til den uselviske spilleren mens tredjemann setter en overraskende ballskjerm allerede mens pasningen er på vei. Timingen er avgjørende. Stenges pasningslinjen, viser tredjemann seg for ballen og kan bruke backdoor-kutt eller overlevering med den uselviske spilleren. De samme pasningsvalgene kan følge etter stengt midt og tilbakespill til den opprinnelige screeneren.

## TAKTISKE DIAGRAMMER · ORIGINALSIDE 4

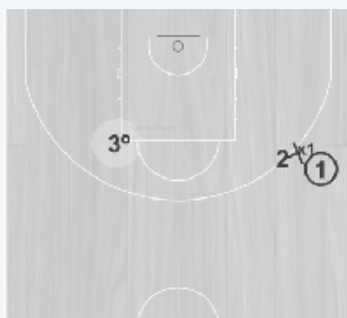


Diagram 1 · s. 4

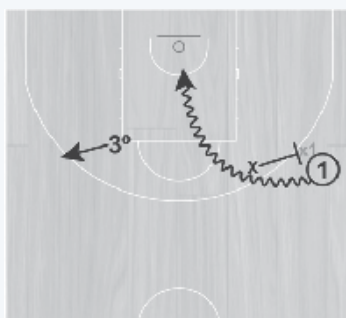


Diagram 2 · s. 4



Diagram 3 · s. 4



Diagram 4 · s. 4



Diagram 5 · s. 4

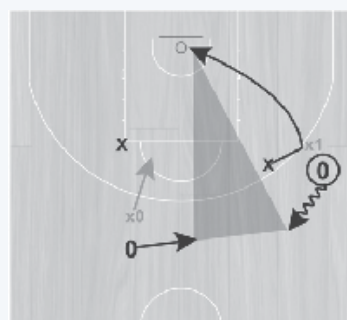


Diagram 6 · s. 4



Diagram 7 · s. 4



Diagram 8 · s. 4



Diagram 9 · s. 4

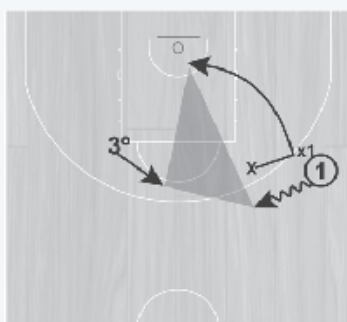


Diagram 10 · s. 4

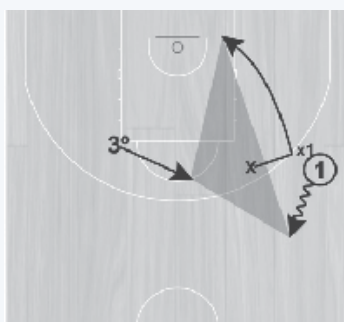


Diagram 11 · s. 4



Diagram 12 · s. 4

## Originalside 5 · Fortsett angrepet gjennom femtemann

### Vannrett fortsettelse

Hvis den første screeneren er best til å rulle mot kurven, og tredjemann er best til å poppe etter neste skjerm, kan angrepet utvikles vannrett fra sideskjermen. Etter pasningen må den første ballføreren rydde rommet spilleren som popper skal bruke.

### Swing, UCLA og overlevering

Når ballen er hos tredjemann, kan en falsk overlevering sende den uselviske spilleren til motsatt hjørne, mens den første screeneren og den opprinnelige ballføreren fyller de ledige rommene (SWING). Den uselviske spilleren kan også passe til femtemann og kutte over tredjemanns UCLA-ryggskjerm. Gir ikke kuttet en scoring, setter tredjemann ballskjerm for femtemann (UCLA). En dribleoverlevering mellom den uselviske og femtemann kan på samme måte føre til ballskjerm mellom tredjemann og femtemann (HAND).

### Skytter og high-low

Tredjemann kan fint gå mot en ballskjerm og i stedet skjerme unna for å frigjøre femtemann til skudd. I en dobbel variant forbereder den første screeneren en utgangsskjerm for femtemann, samtidig som tredjemann setter ryggskjerm for den første screeneren. I HIGH-LOW ruller den opprinnelige sidescreeneren dypt under kurven, mens tredjemann finter ballskjerm før hen skjermer unna for den andre postspilleren. Fortsettelsene er valg etter gruppens styrker og forsvaret, ikke obligatoriske trinn i ett langt trekk.

## TAKTISKE DIAGRAMMER · ORIGINALSIDE 5



Diagram 1 · s. 5

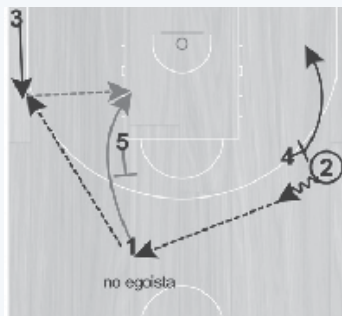


Diagram 2 · s. 5

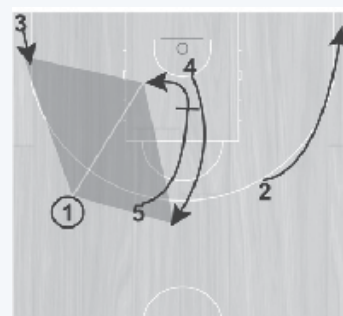


Diagram 3 · s. 5



Diagram 4 · s. 5



Diagram 5 · s. 5



Diagram 6 · s. 5



Diagram 7 · s. 5



Diagram 8 · s. 5

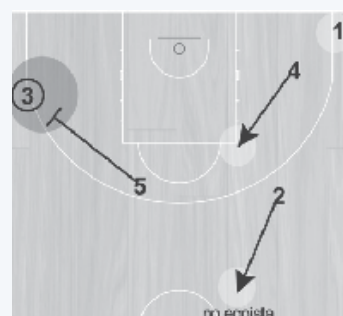


Diagram 9 · s. 5



Diagram 10 · s. 5



Diagram 11 · s. 5

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