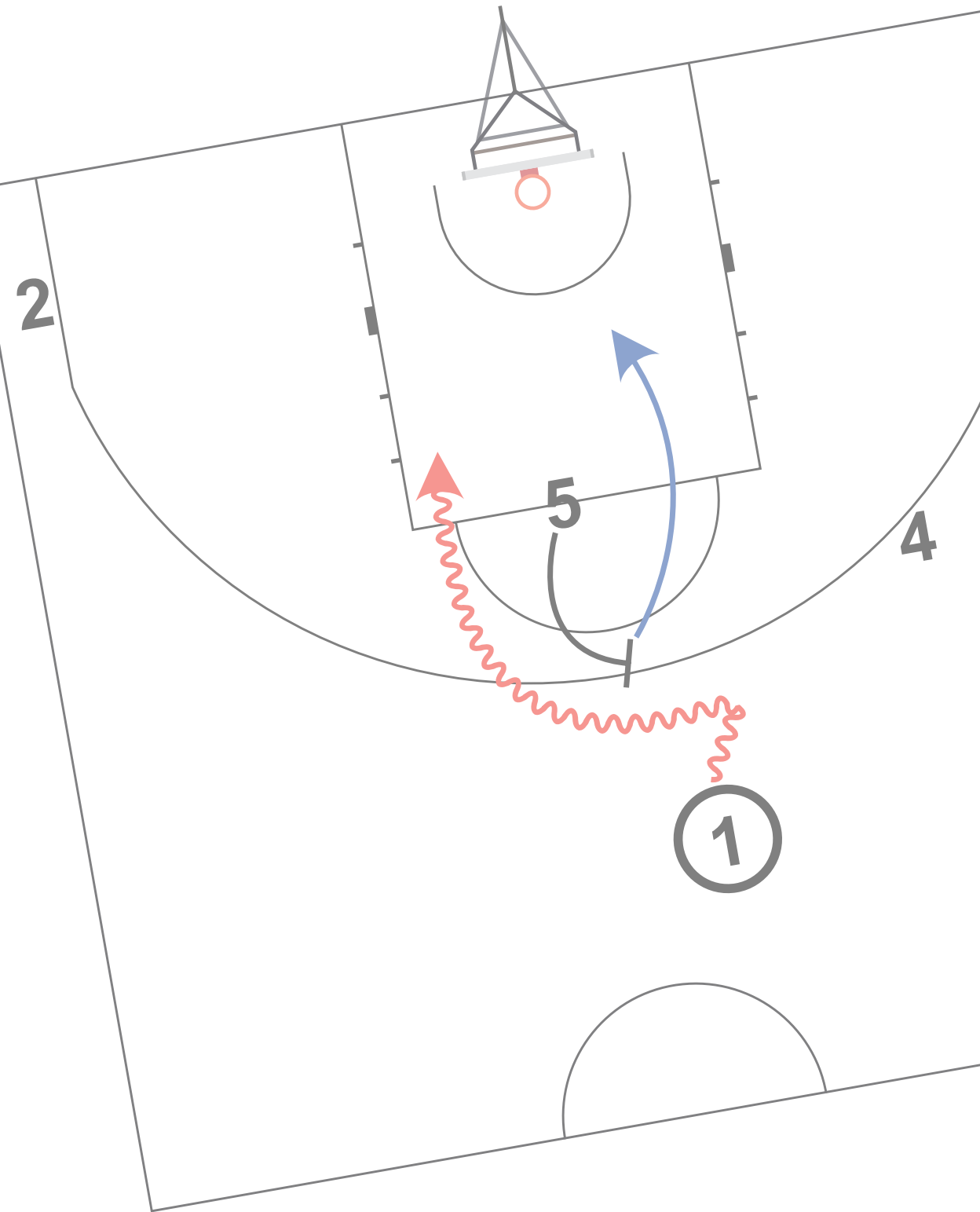




VEŽBE PICK AND ROLL NAPADA



IGOR KOVAČEVIĆ

3

VEŽBE PICK AND ROLL NAPADA



Beograd, 2023.

1

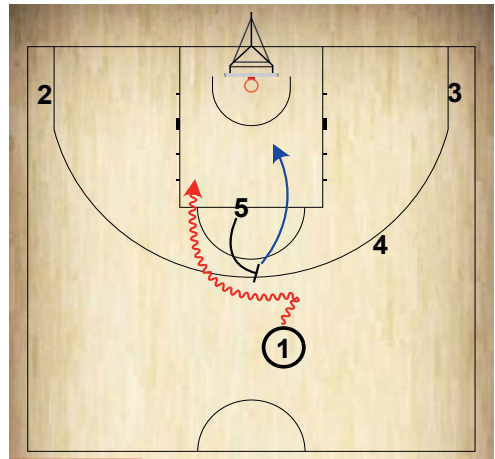


UVOD

Pick and Roll (Ball Screen) predstavlja postavljanje blokade igraču s loptom u posedu, od strane drugog igrača napada. Igrač s loptom koristi blokadu, čita odbranu i donosi odluku da šutira, doda loptu saigračima ili driblingom nastavlja napad, dok se igrač, koji je postavio blokadu, kretanjem ka košu (**roll**), otvara da primi loptu.

U savremenoj košarci to je najdominantniji i najpopularniji element skoro svakog napada. Prisutan je na svim nivoima takmičenja u organizaciji FIBA, Evrolige, NCAA i NBA. Skoro da nema ekipe koja ga ne igra, u bilo kojoj fazi igre, protiv različitih odbrana i s različitim opcijama.

Timovi koriste **Pick and Roll** u raznim varijantama igre, što doprinosi raznovrsnosti i povećanju efikasnosti napada. Kreiranje



DIJAGRAM 1

prednosti u prostoru, s primenom različitih ideja, otežava posao odbrani, jer realizacija napada nije vezana samo za dva igrača (igrača koji postavlja blokadu i igrača s loptom), već i za ostale igrače tima.

1.1

PICK AND ROLL
NAPAD

Izvođenje **Pick and Roll** napada sprovodi se u nekoliko faza. Komunikacija igrača (igrača s loptom i igrača koji postavlja blokadu), vizuelna ili verbalna, označava početak. Igrač koji postavlja blokadu istrčava, ostvarujući prostornu prednost (separacija), u odnosu na svog odbrambenog igrača i zaustavlja se na mestu predviđenom za blokadu. Istovremeno, igrač s loptom, ako je u driblingu, menja pravac, uz promenu ritma driblinga i kreće ka blokadi (takođe kreira prostornu prednost). Ako igrač nije bio u driblingu, pravi fintu iskorakom (**Job Step**) i kreće na suprotnu stranu, ka blokadi. Blokada se obično postavlja iza kuka odbrambenog igrača (zaduženog za igrača s loptom), tako da dribler prelaskom prednjeg stopala igrača, koji je postavio blokadu (uz kontakt rame uz rame), stiče prednost. Odbrambeni igrač ima izbor da prođe blokadu ispod (napadač može da šutne) ili iznad, ali onda kasni i ne može da spreči prodor na koš.

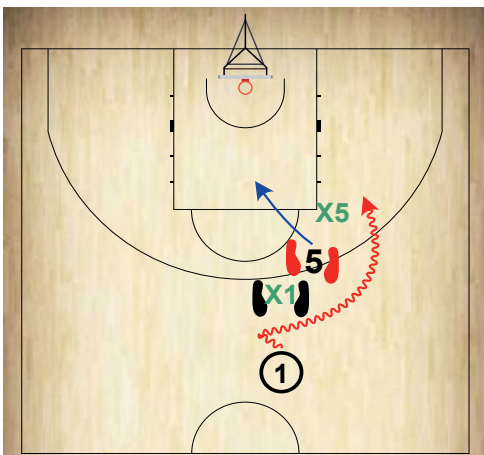
Kada odbrambeni igrač, zadužen za napadača koji je pravio blokadu, želi da pomogne, u zaustavljanju kretanja igrača s loptom, njegov napadač je već krenuo ka košu (**Roll**). Odbrambeni igrači sa slabije strane, ako idu u pomoć, otvaraju mogućnost napadaču s loptom da izvrši dodavanje slobodnom saigraču (čiji je odbrambeni igrač otišao u pomoć).

Napadačevo postavljanje blokade znači kontakt sa odbrambenim igračem. Stav koji se zauzima, mora da obezbedi ravnotežu, ali i dalji nastavak kretanja. Stopala su raširena (nešto malo šire od ramena), povijena kolena i kukovi, a trup i glava ispravljeni. Laktovi se drže

striktno uz telo, a stopala se ne pomeraju, inače se dolazi u opasnost da se blokada sankcioniše kao nelegalna (faul u napadu).

Kada igrač s loptom prođe blokadu, napadač koji je postavio blokadu mora biti spreman da primi loptu, utrčava pod koš (**Roll**) ili izlazi na perimetar (**Pop** pozicija). Za izlaz iz blokade koristi se leđni pivot (**Reverse Pivot**) ili okret od lopte (**Run/Dive to the Rim**), sa utrčavanjem i sticanjem prednosti.

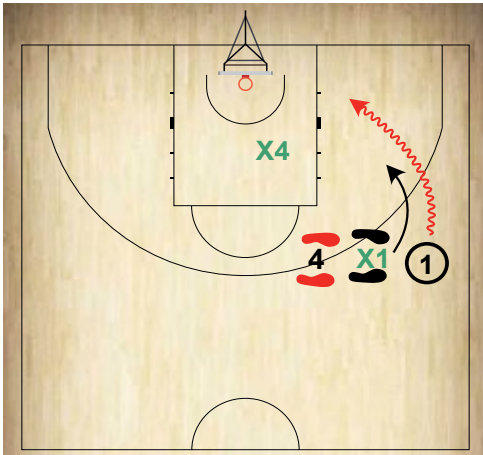
Ugao kod postavljanja blokade ne treba da dozvoli odbrani izbegavanje blokade. Igrač najčešće postavlja blokadu iza kuka odbrambenog igrača, zaduženog za igrača s



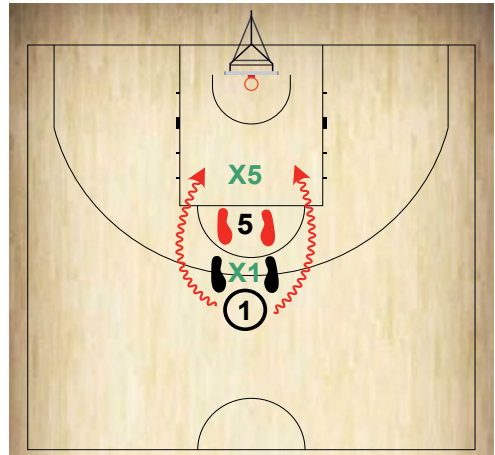
DIJAGRAM 2A

loptom (leđa mu gledaju ugao terena). To daje prednost igraču s loptom da napadne reket i kreira realizaciju. Postoje i drugi uglovi postavljanja, zavisno od vrste blokade i cilja njihovog postavljanja.

Kod **Step Up** i **Flat** blokade, leđa igrača, koji postavlja blokadu, su okrenuta ka osnovnoj



DIJAGRAM 2b



DIJAGRAM 2c

liniji, a igrač s loptom, posle finte driblinga, može da koristi obe strane za prodor. U slučaju blokade na strani (**Side Screen**) leđa igrača koji postavlja blokadu su okrenuta ka bočnoj liniji terena.

Igrač s loptom, koji koristi blokadu, ostvaruje kontakt sa saigračem u bloku. Na taj način se ne ostavlja odbrambenom igraču prostor da se ubaci između njih. Igrač u odbrani kasni, nalazi se iza svog neposrednog napadača i treba mu pomoć. Sve su to posledice dobrog **PnR** napada, što dovodi do odbrambenog kolapsa, a sa stanovišta napada doprinosi velikoj efikasnosti.

Usavršavanje tehničko-taktičkih sposobnosti igrača s njihovim atletskim potencijalom, dovelo je do evolucije u korišćenju blokada. **Pick and Roll** se izvodi u kombinaciji samo spoljnih igrača, samo unutrašnjih igrača ili kombinacijom, gde spoljni igrač postavlja blokadu unutrašnjem.

Raznovrsnost egzekucije ne narušava ravnotežu, koja postoji u mogućnosti realizacije, sa spoljnih i unutrašnjih pozicija. U izgradnji napada učestvuje svih pet igrača, a ne samo igrač koji postavlja blokadu i igrač s loptom. Korišćenje ovog napada, inicijalno podrazumeva, tehničko-taktičku spremnost igrača, poštovanje prostora u rasporedu, čitanje protivničke odbrane, disciplinu i strpljenje. Cilj je jasan, a to je **KREIRANJE POZICIJE ZA OTVORENI ŠUT**. Nije dovoljno da igrači budu savršeni u driblingu, postavljanju blokade, dodavanju ili šutu. Bitna je pravovremena odluka (vremenska i prostorna koordinacija), što sa druge strane, zahteva taktičku zrelost, koja dovodi do optimalnog rešenja. **PnR** je često najbrži mogući način da se dođe do prednosti, bilo zbog dobro organizovanog napada, bilo zbog neadekvatne odbrane.

• IZGRADNJA PICK AND ROLL NAPADA

Učenje ovog napada je veoma složen i zahtevan proces, jer zahteva kompletnu primenu svih do tada stečenih tehničko-taktičkih znanja. Uz poštovanje osnovnih principa igre, faktora kao što su vreme i prostor, postavljanje napada se vrši analitičkom metodom. Strpljivo i postepeno, s mnogo objašnjenja se pristupa spremanju tima, da se usvoje neophodni detalji, koji na kraju donose uspešnu primenu.

Učenje počinje u situacijama 1:0 i 1:1, gde se zadaci postavljanja blokade i navođenja na blokadu prvo rade odvojeno, a kasnije kroz 1+1:0 zajedno. Savremena košarka traži univerzalnost, što znači da spoljni igrači moraju da znaju da postavljaju blokadu, a unutrašnji da je koriste, kada imaju loptu u posedu. Svakako da svi visoki igrači ne ispunjavaju te zahteve, ali košarka sve više traži svestranost.

U modernoj košarci može da se vidi primena **PnR** u raznim kombinacijama (spoljni-spoljni, unutrašnji-unutrašnji, unutrašnji-spoljni i standardno spoljni igrač s loptom - unutrašnji igrač postavlja blokadu). Navodi se na (statičnu) blokadu, bez odbrane, s promenom, pravca i ritma u driblingu.

Postavljanje blokade se takođe radi bez odbrane, uz tehničko-taktička objašnjenja (ugao i tehnika postavljanja, uz poštovanja pravila). U sledećoj fazi, igrač koji postavlja blokadu, dobija zadatak da je postavi iz brzog kretanja, zadržavajući ravnotežu, koja mu omogućava nastavak napadačkih aktivnosti, nakon prolaska igrača s loptom (spuštanje pod koš - **Roll** ili izlaz na perimetar - **Pop** poziciju). Igrač s loptom i njegov saigrač, koji postavlja blokadu, igraju **PnR** sa različitim varijacijama bez odbrane (uz trenerove instrukcije).

Kasnije se uvodi dirigovana odbrana, u situaciji 2:2. Igrači u napadu i odbrani igraju prema trenerovim zahtevima (primena različitih **PnR** odbrana, s različitim završnicama, varijantama kretanja igrača koji postavlja ili koristi blokadu, pre i posle **PnR** itd.).

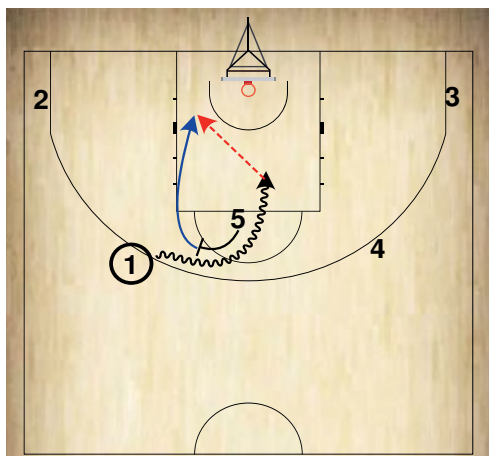
Prelazak na **PnR** u situaciji 3:3, uz dirigovanu odbranu i zahtev da se pomaže u odbrani, na zaustavljanju rolera daje novu dimenziju napadu.

Proces donošenja odluke igrača s loptom se dovodi na viši nivo. Talentovani igrači lako nalaze rešenja (vreme donošenja odluke = 0 sekundi), dok se kod ostalih, metodom velikog broja ponavljanja, stvara određena zadovoljavajuća rutina.

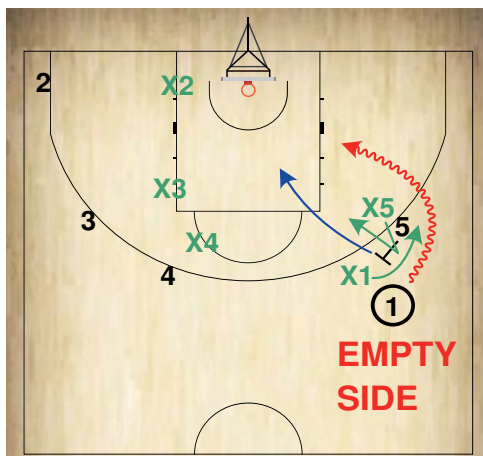
Kvalitetnim dodavanjima se napadaju odbrambeni igrači, koji odlaze u pomoć (napada se **Close Out**), pa posle kasne u povratku, na direktnog napadača.

Dijapazon rešenja u napadu se povećava s prelaskom na situacije 4:4 i 5:5. Na početku se radi s dirigovanom odbranom, a dalje usavršavanje se postiže prelaskom na veći intenzitet odbrane i kraćom dužinom napada, sve do tranzicione igre 5:5 (uz posebne trenerske zahteve).

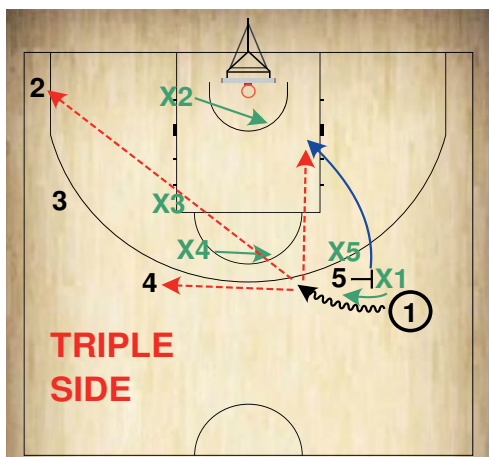
Na dijagramima 11.1 do 11.4c prikazane su različite opcije izvođenja **PnR**, u zavisnosti koliko se igrača nalazi na bočnim stranama terena. Igrač s loptom mora da nađe optimalno rešenje u svakom momentu, bez obzira na pomoć odbrane sa slabije ili jače strane.



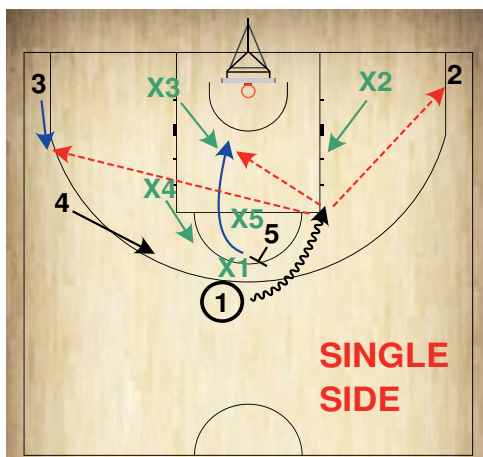
1.1.1 - Igrač 5 postavlja blokadu igraču 1 i nakon toga se ubacuje pod koš(roluje). Igrač 1 driblingom prolazi blokadu, ostvaruje prednost u odnosu na odbranu, tako da ima više mogućnosti za realizaciju (šut i prodor na koš, dodavanje igraču 5 ili ostalim igračima na perimetru).



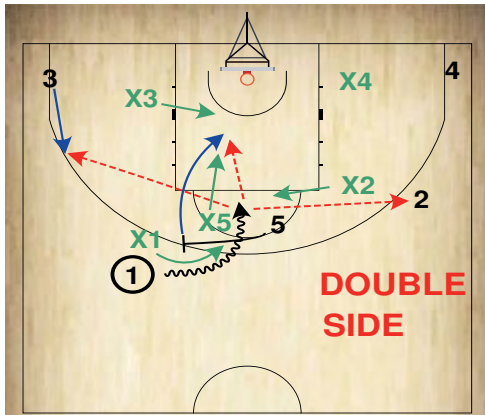
1.1.2a - Na strani lopte su samo igrači koji izvode **PnR (Empty Side)**. Igrač 5 postavlja blokadu igraču 1 i posle njegovog prolaska roluje ka košu. Igrač 1 ima mogućnost da završi napad prodorom, doda roleru ili nekom od igrača sa slabije strane ako je njegov odbrambeni igrač krenuo u pomoć.



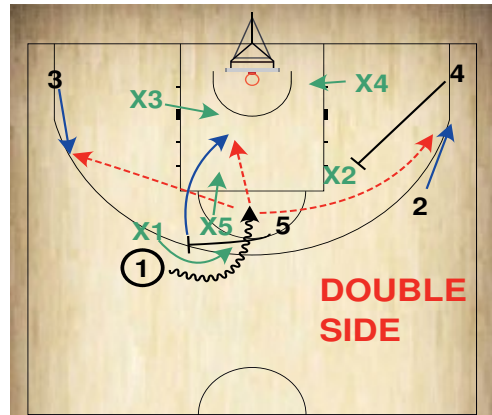
1.1.2b - Igrač 5 postavlja blokadu sa igraču 1, koji je prolazi sa unutrašnje strane. Ovaj igrač mora da bude spreman da čita odbranu, uputi loptu sa igraču 5 (u rolu), igraču 4 ili igraču 2 (njihovi odbrambeni igrači X2 i X4 su krenuli u pomoć, pa se napada **Close Out**).



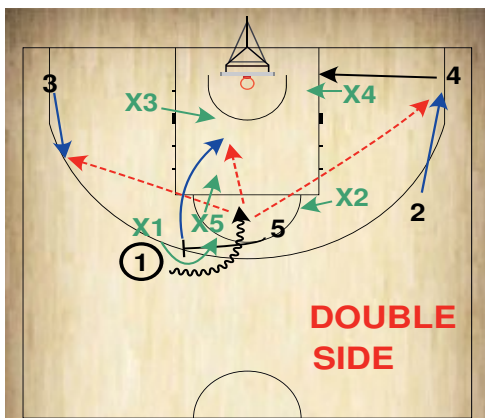
1.1.3 - Kada se **PnR** igra na strani, gde se pored igrača koji ga izvode, nalazi još jedan napadač (**Single Side**), igrač 1 posle prolaska blokade ima sledeća rešenja: prodor/šut na koš, (pomaganje odbrane potencijalno omogućava) kreiranje otvorenog šuta, posle dodavanja sa igračima 2 i 3, kao i dodavanje roleru.



1.1.4a - Igrač 1 sa manje opterećene strane (**Single Side**), driblingom navodi odbrambenog igrača X1 na blokadu igrača 5. Napadač 5 se, posle prolaska napadača 1, brzo spušta u rol. Ako igrač X3 (sa slabije strane) pokuša da pomogne, igrač 1 dodaje loptu igraču 3. Sledeće opcije su šut na koš, dodavanje igraču 5, kao i ostalim saigračima, kada njihovi odbrambeni igrači odlaze u pomoć.



1.1.4b - Igrači sa **Double Side** (2 i 4) primenjuju različite opcije u napadu. Ovde je prikaz **Flare** blokade dobrom šuteru, igraču 2. Odbrana je pod pritiskom, u želji da smanji teren (**Shrink the Court**), ne stiže na vreme da spreči otvorene šuteve. Odbrana se često vezuje običnom međusobnom promenom mesta (igrači 4 i 2).



1.1.4c - Ovde je prikazan primer utrčavanja igrača 4 na osnovnu liniju, prilikom izvođenja **PnR** igrača 1 i 5. Igrač 1 prolaskom blokade, provocira reakciju igrača X2, koji želi da pomogne saigraču (iako je na strani lopte). Istovremeno, se stvara prostor da se igrač 2 ubaci na krilnu poziciju, otvarajući liniju dodavanja.

1.2

ZADACI IGRAČA
S LOPTOM

Zadatak igrača s loptom, kod organizacije **PnR**, je da navede svog odbrambenog igrača na blokadu, a zatim da, u zavisnosti od situacije, čitajući odbranu:

- prodre na koš,
- iz otvorene pozicije šutira na koš (odbrambeni igrač prolazi ispod blokade ili kasni kada prolazi preko),
- doda loptu igraču (roleru), koji se spustio pod koš,
- kod **Short Roll** situacije, primeni džepno dodavanje (**Pocket Pass**),
- izvrši driblingom prodor (**Split**), između dva igrača odbrane (npr. kod **Hedge** iskakanja odbrambenog igrača),
- izbegne zamku (**Trap**), driblingom nazad (**Retreat Dribbling**),
- doda loptu igračima, čiji su odbrambeni igrači otišli na pomoć saigračima (napada se **Close Out**), kreirajući otvoren šut, u slučaju preuzimanja donese odgovarajuću odluku i eksploatiše **Missmatch** situaciju, nastalu na perimetru ili ispod obruča.

Kada **PnR** ne donese povoljnu mogućnost za realizaciju, nastavlja se sa organizacijom napada. Na dijagramima od 2.1 do 2.10 su prikazane vežbe za igrača s loptom, koji koristi **PnR**

1.4

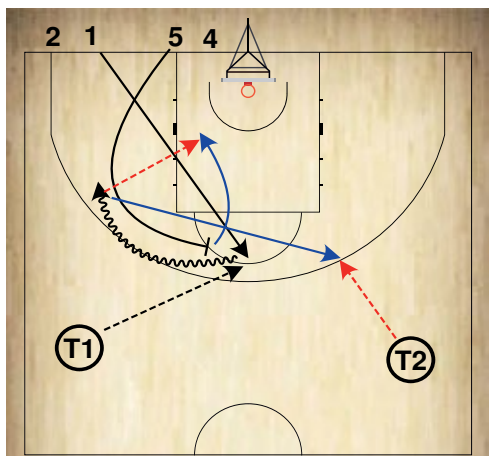
PRIMERI PICK AND ROLL NAPADA



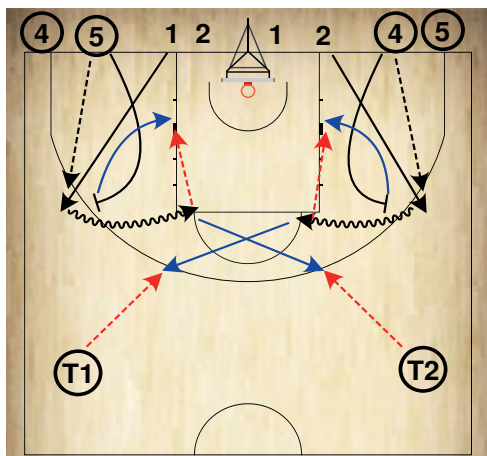
Prikazani materijal (dijagrami od 1.4.1a do 1.4.20), treneri mogu najbolje da koriste u sklopu edukativnog programa obuke na kraju sezone ili u predsezoni. Igrači su onda na raspolaganju da prihvate mnoge trenerske ideje i tako napreduju, individualno i kao tim u celini. Vežbe sadrže razne vrste **PnR**, uz razne blokade i njihove kombinacije:

- Uručenje (**DHO - Dribble Hand Off**) slično je **PnR**, jer igrač koji uručuje loptu pravi blokadu i može da ide na rol ka košu. Igrač kome je uručena lopta može da napadne koš ili da nastavi napad. Kod uručjenja nema slobodnog prostora između dva igrača baš kao kod **PnR**;
- Kombinacija uručjenja (**DHO**) i **PnR**;
- Kombinacija **Ram** blokade i **PnR** (**Ram** blokada je blokada igraču, koji posle postavlja blokadu igraču s loptom);
- Kombinacija **Wedge** blokade i **PnR** (**Wedge** blokada je leđna blokada igraču, koji postavlja blokadu igraču s loptom na bočnoj strani terena);
- **Spain** blokada (to je **PnR** gde se igraču u rolu, tzv. roleru, postavlja leđna blokada);
- Kombinacija **PnR** i **Slip** blokade (lažna blokada);
- **Drag** blokada (**PnR** u tranziciji);

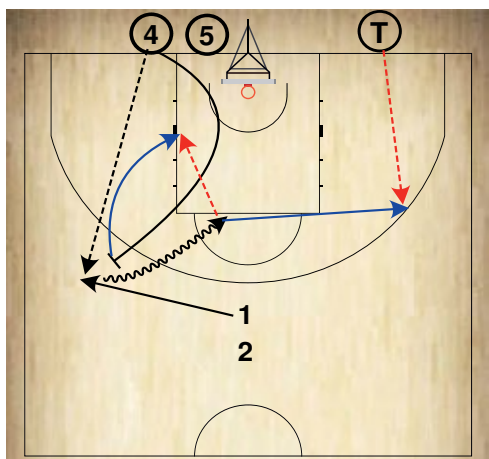
Ovih nekoliko vežbi ima za cilj da motiviše trenere, da u skladu s potencijalom tima, koriste svoje ideje i unaprede tehničko-taktičke sposobnosti svojih igrača.



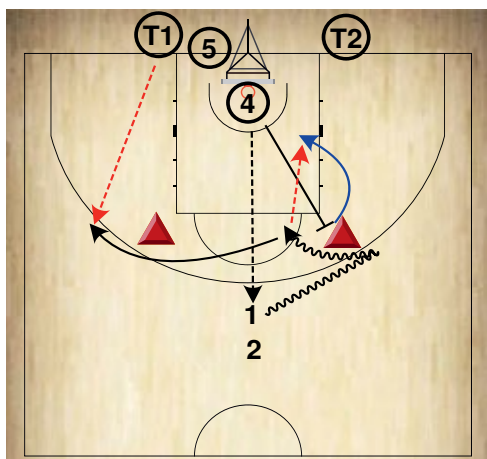
1.4.1a - PnR - Posle istrčavanja do kapice reketa, trener dodaje loptu spoljnom igraču za PnR. Igrač s loptom prolazi blokadu sa spoljne strane i dodaje loptu igraču u rolu.



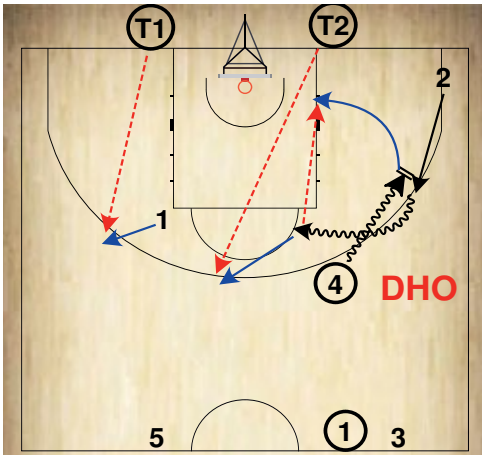
1.4.1b - PnR sa različitim pozicija - Principi vežbe su isti, ali radi se u dve grupe, s prolaskom blokade unutra. Igrač u rolu dobija zadatak da primeni različite vrste šuteva u realizaciji napada. Po završetku napada, igrači se rotiraju, pa menjaju stranu.



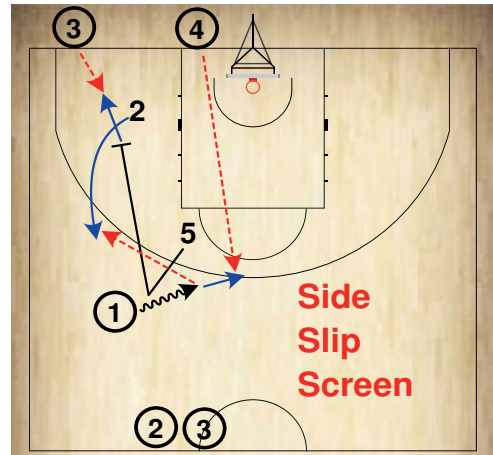
1.4.2 - PnR - Posle dodavanja lopte saigraču 1, igrač 4 u sprintu istrčava i postavlja blokadu. Igrač s loptom prolazi blokadu sa unutrašnje strane. Igrač koji je postavio blokadu ide u rol, prima loptu i šutira.



1.4.3a - Priprema za Horns PnR - Igrač 4, posle dodavanja lopte igraču 1, ide u sprint, postavlja mu blokadu i kada igrač s loptom prođe, otvara se u rol. Igrač 1 dodaje loptu igraču 4, a zatim koristeći Flare blokadu prima loptu za šut.



1.4.19b - Drag DHO - Igrač 4 iz driblinga, uručuje loptu igraču 2, a zatim se u rolu otvara u reketu. Igrač 2 dodaje loptu igraču 4, pa izlazi na liniju tri poena.



1.4.20 - PnR Side Slip - Igrač 5 menja ritam i pravac kretanja, postavljajući **Slip** blokadu. Igrač 2, posle donje blokade igrača 5, izlazi na perimetar, prima loptu od igrača 1 i šutira.



1.5

PICK AND ROLL
NASTAVCI

Kao sastavni deo napadačkog koncepta **PnR** se lako integriše s drugim napadačkim aktivnostima, koje se odvijaju pre ili istovremeno. Igranjem u ranoj fazi, ostaje dovoljno vremena za realizaciju drugih ideja u napadu. Fokus odbrane je najčešće usmeren na zaustavljanje **PnR** opcija, tako da se istovremeno ili neposredno nakon neuspešnog izvođenja (**PnR**), lako primenjuju neke jednostavne minijature.

Vreme napada opredeljuje i utiče na konkretan izbor rešenja napadu. **PnR** u ranoj fazi daje priliku za njegovo ponovno postavljanje, ali i za druge napadačke opcije. Kada ima dovoljno vremena za postavljanje ovakvih minijatura, tu treneri treba da pokažu svoju kreativnost, a time i kontrolu odvijanja same igre. U suprotnom, sve se prebacuje na igračku improvizaciju i odgovornost.

Za vreme izvođenja **PnR** koriste se razne vrste blokada, koje doprinose poboljšanju efikasnosti napada (leđna blokada, donja blokada, **Slip/Ghost**, **Flare**, **Ram**, **Wedge** blokada itd.). Izostanak očekivane prednosti, izvođenjem **PnR**, motiviše trenere da pronađu način za uspešnu realizaciju. Idealno je da to bude opcija, koja traži samo jedno dodatno dodavanje (**Extra Pass**) u limitiranom vremenu napada. Igrači koji direktno ne učestvuju u izvođenju **PnR**, organizuju svojim kretanjem minijaturu za otvoreni šut.

U prilogu (**dijagrami od 1a do 5b**) prikazane su neke veoma interesantne ideje koje su uspešno primenjivane (uz **PnR** ili posle njegovog izvođenja), u praksi poznatih timova, kao što su:

1. Izlazna blokada (**Exit Screen**);
2. **Del Haris (Bucks)** napad;
3. **Hawk** napad;
4. **Mike D'Antoni, Steve Novak Play**;
5. Španska blokada (**Spain Screen**).

Izlazna blokada (**Exit Screen**) je možda najprisutnija, a to je po definiciji blokada (u većini slučajeva) na osnovnoj liniji za igrača koji je utrčao na kornet. Pažnja odbrambenih igrača je usmerena na sprečavanje **PnR**, tako da im promakne kretanje šutera, koji pod blokadom prima loptu i neometano šutira na koš (**dijagrami 1a i 1b**).

2



VRSTE PICK AND ROLL NAPADA

Postoje razne klasifikacije **Pick and Roll** napada i autori to najčešće povezuju s mestom samog odigravanja, tako da se pominje podela na: **Middle** (u sredini terena), **Wing** (na krilu), **Elbow** (na laktu reketa), **45** (pod 45 stepeni), **Corner** (blizu ugla terena), **High** (iznad linije tri poena) itd.

U praksi i literaturi navode se tipovi PnR kao: **Spread**, **Flat**, **Step Up**, **Ram PnR**, **Wedge PnR**, **Flip**, **Slip**, **Spain** itd.

Pojedini autori smatraju da postoje samo tri vrste PnR: **Spread**, **Side** i **Alley** (na jačoj strani su samo igrači koji igraju PnR).

Inače postoje razne varijacije PnR kao: **Pick and Pop** (igrač koji je pravio blokadu ide na perimetar), **Pick and Slip** (igrač samo

fintira da postavlja blokadu pa ubrzava i ide iza neposrednog protivnika) itd.

Faktori kao što su prostor, lokacija i ugao postavljanja su uglavnom opredeljujući pri podelama i klasifikacijama PnR.

U izloženom materijalu biće prikazane vežbe sledećih vrsta **Pick and Roll** napada: Visoki (**High**), na strani (**Side**), lakat (**Elbow**), rogovi (**Horns**), evropski, španski, PnR u tranziciji (**Drag**), široki (**Spread**), lažni (**Slip/Ghost**) i **Step Up**.

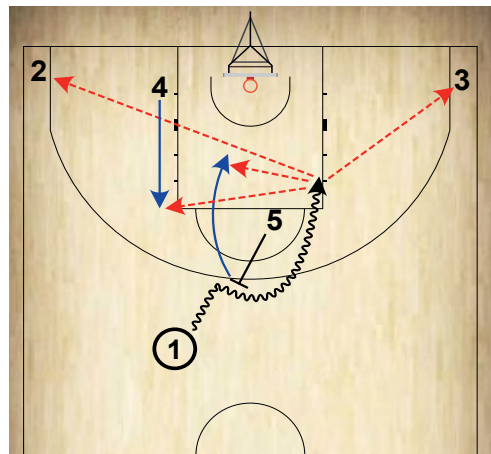
Posebno su date vežbe napada protiv određenih vrsta odbrana od PnR (protiv preuzimanja, iskakanja, postavljanja zamki, **Drop** odbrane i protiv **Ice/Blue** odbrane sa usmerenjem).

2.1

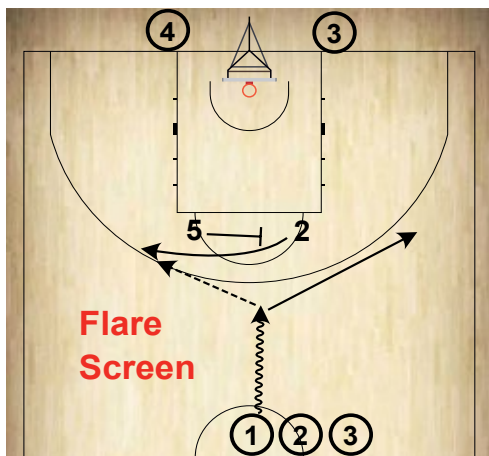
VISOKI (HIGH/TOP)
PICK AND ROLL

Visoki **Pick and Roll** je deo napada kada se blokada igraču s loptom postavlja iznad linije za tri poena, u centralnom delu terena. Obično su ostali igrači raspoređeni tako da su dva igrača iznad linije za tri poena, a jedan na skraćenom kornjeru.

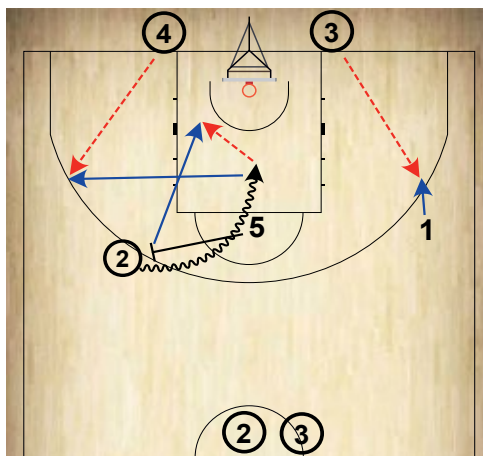
Igrač 1, prolaskom blokade kreira prostor za skok-šut, dodavanje igraču na rolu 5, igraču 4 na poziciji visokog posta, kao i igračima šuterima 2 i 3.



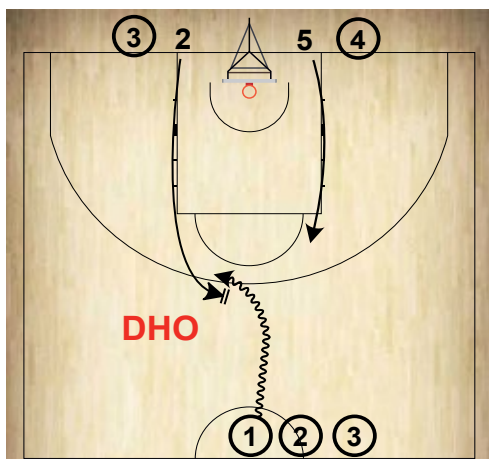
DIJAGRAM 1



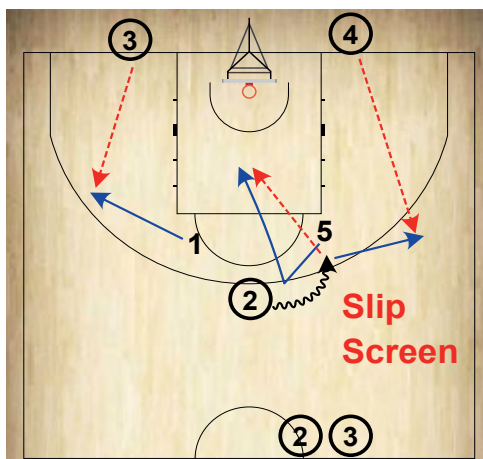
2.1.1a - High PnR - Igrači 2 i 5 istrčavaju sa čeonu linije na poziciju visokog posta. Igrač 2 koristi **Flare** blokadu da se otvori i primi loptu od saigrača 1. Igrač 1, posle dodavanja lopte, prelazi na suprotnu stranu.



2.1.1b - High PnR - Igrač 2 igra PnR sa igračem 5, koji posle prolaska driblera, ide u rol. Igrač 2 dodaje loptu, za realizaciju igraču 5, otvara se za prijem lopte i šutira.



2.1.2a - High PnR - Igrači 2 i 5 istrčavaju sa osnovne linije na poziciju visokog posta. Igrač 1 posle driblinga sa sredine terena, uručuje loptu saigraču 2.



2.1.2b - High PnR - Igrač 5 kreće da postavi blokadu igraču 2, ali iznenada ubrzava i ide u rol. Igrač 2, posle **Slip** kretanja igrača 5, ima mogućnost da mu doda loptu ili da sam prodorom završi napad.

2.10

STEP UP BLOKADE

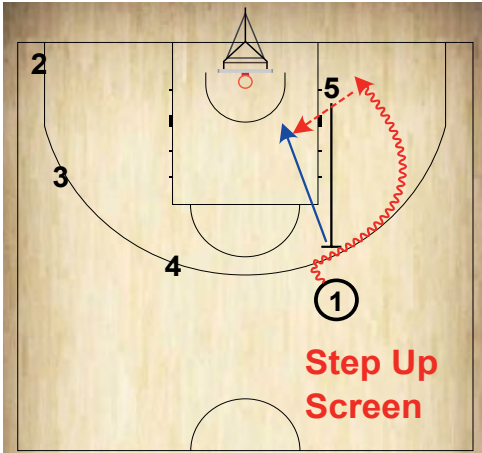


Step Up blokada je, po definiciji, **Pick and Roll** sa igračem, koji pravi blokadu leđima okrenutim paralelno osnovnoj liniji. Igrač s loptom, koristi blokadu, da napadne koš kretanjem po osnovnoj liniji. Idealno je, ako na strani gde se postavlja blokada, nema drugih igrača (**Empty side**), tako da dribler prodorom uz osnovnu liniju napada koš.

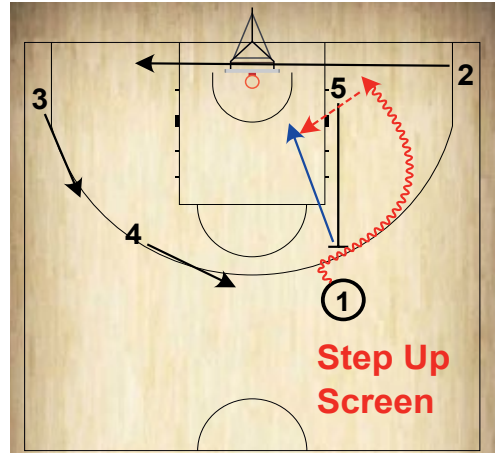
Igrač s loptom ima mogućnost prolaska blokade sa obe strane (levo i desno), a njegov odbrambeni igrač, nema blokadu u vidokru-

gu. Blokada se postavlja na odstojanju ne manjem od jednog koraka udaljenosti od odbrambenog igrača. Veoma se lako uči i brzo donosi prednost u napadu (posebno u ranoj fazi), kako na perimetru, tako i pod košem.

Sinonim za **Step Up** blokadu je **Flat** blokada. Razlika je u tome što se **Flat** blokade postavljaju blizu vrha reketa, a igrač s loptom prolazi blokadu kroz sredinu terena (kod **Step Up** blokade igrač prodire uz bočnu i po osnovnoj liniji).



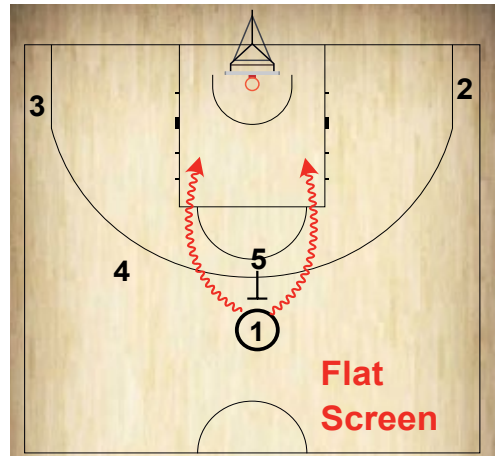
DIJAGRAM 1a



DIJAGRAM 1b

Igrač, koji postavlja blokadu, roluje ka košu, odlazi na **Pop** poziciju, otvara se u kratkom rolu (**Short Roll**) ili ponovo postavlja blokadu (**Rescreen**). Igrač s loptom, čitajući odbranu, donosi pravovremene odluke kreirajući napad. Primena kvalitetnih dodavanja, promena u ritmu i pravcu driblinga, agresivnost u napadu, **Snake** kretanja kod korišćenja blokade, samo su deo arsenala koji mora da poseduje igrač s loptom (kreator).

Step Up blokada se pokazala izuzetno efikasna u tranziciji, kao **Drag** blokada, a takođe je u kombinaciji sa tradicionalnim blokadama, veoma moćno napadačko sredstvo.



DIJAGRAM 2

3



ČITANJE PICK AND ROLL ODBRANE

Najbitije za napad je prepoznavanje, koju vrstu **PnR** odbrane, primenjuje protivnička ekipa, što je ključ za brzu reakciju i nalaženje adekvatnog rešenja. Mnogi treneri smatraju da je važnije predviđanje, nego sama reakcija. Na ovom segmentu igre se izdvajaju i dokazuju kvaliteti najtalentovanijih igrača.

Odgovornost igrača sa loptom je najveća i ogleda se, pre svega, u čitanju protivničke odbrane: koja se odbrana igra, kakav je raspored igrača i rotacije koje se primenjuju u odbrani. U skladu sa karakteristikama odbrane, potrebno je da igrač sa loptom stvori prednost svom timu u datom vremenu i prostoru. Pri svemu tome, sve se brzo menja, a treba doneti kvalitetnu i pravovremenu odluku.

Glavno pitanje je šta se igra u tom slučaju?

Bekovi, prvenstveno, moraju da budu spremni da uvek napadaju koš, pravovremeno dodaju loptu igraču u rolu, igraču na **Pop** poziciji, čitaju čiji odbrambeni igrač ide u pomoć i njegovom protivniku, svom saigraču, dodaju loptu (pogotovu šuteru na slabijoj strani), vode i kontrolišu napad. **PnR** se igra da bi se stvorila prednost, a to je često **Mismatch** na donjoj post poziciji ili na perimetru.

Centri ne samo da postavljaju čvrst blok i brz rol na koš već moraju da budu spremni da nadmudre agresivnu odbranu **Slip** blokadom i utrčavanjem na koš ili na slobodan prostor, izlaskom na **Pop** ili **Flare** poziciju. Igra centra na perimetru, po prijemu lopte, podrazumeva dobru tehniku prodora i šuta na koš, kao i kreaciju u dodavanju. Primena džepnog dodavanja (**Pocket Pass**) za kratki rol otvara još jednu dimenziju visokim igračima. Po prijemu lopte, u takvim situacijama, igrači na pozicijama visokog posta postaju kreatori igre.

Kada se uči način odbrane od **PnR** (preuzimanje, **Hedge** iskakanje, **Trap** - postavljanje zamke, **Drop**...), trener istovremeno igračima pokazuje i gde su slabosti. Uostalom, na utakmicama igrači na terenu skoro sve sami odlučuju. Trener se pita na treningu i to je mesto gde on ima potpunu kontrolu. Tamo se igrači pripremaju da kroz rad prođu sve moguće situacije koje ih čekaju u igri.

Pozicija odbrambenog igrača u odnosu na igrača sa loptom i postavljenu blokadu govori o tome šta je cilj njegove odbrane. S druge strane, cilj napadača je da napada i postigne pogodak. Osnovno pitanje je šta vam kao napadaču odbrambeni igrač prepušta.

Osnovno zaduženje je ipak zaštita sopstvenog koša, tako da se napadaču, pre svega, sprečava prodor i ostavlja korišćenje blokade (dijagrami 1 i 2). I pored prirodne strategije da se onemogući prodor, napadač uvek pokušava i često uspeva u svojoj nameri. Primenom promene ritma i pravca u driblingu ili uz pomoć igrača koji postavlja blokadu (dijagrami 3 i 4) dolazi se do situacija za laku realizaciju (skok-šutem ili prodorom).

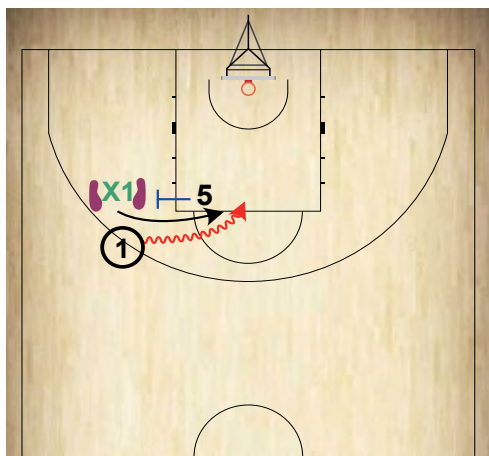
Pri korišćenju blokade čita se pozicija odbrambenog igrača X5, zaduženog za napadača, koji postavlja blokadu (dijagrami 5a i 5b). Igrač X5 je u tzv. **Drop** poziciji, kontroliše reket i demotiviše laku realizaciju iz prodora. Igrač 1 koristi blokadu i dolazi u situaciju za šut, ali ako time provocira izlazak igrača X5, može da primeni **Snake** kretanje. Kreiranjem prostora za neometan šut, napadač 1 je pokazao dobru reakciju na postavljenu odbranu.

Ako se pretpostavi da je odbrana odlučila da agresivno igra protiv **PnR** napada (dijagrami 6, 7, 8, 9 i 10), igrač zadužen za igrača, koji postavlja blokadu, iskače (**Hedge**) na napadača sa loptom (kreatora). U ovom slučaju napadač odstupa driblingom i brzo donosi odluku da: napada igrača, koji je iskočio i obilazi ga, napada prostor između blokade i igrača, koji je iskočio (**Split**), dodaje igraču na kratki rol ili sačeka (možda sekundu) da igrač krene u duboki rol da bi se dodala lopta napadaču, čiji je odbrambeni igrač krenuo

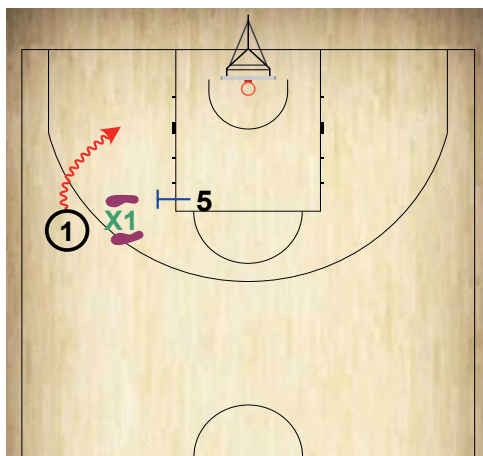
u pomoć. To su sve brze odluke i igrač mora biti spreman da ih pravovremeno donosi.

Trap (postavljanje zamke) predstavlja najagresivniju odbranu na napadaču sa loptom. Izuzetno je važno da igrač koji postavlja blokadu uoči aktivnost svog odbrambenog igrača i blagovremeno ode u **Slip** kretanje ili posle blokade u **Pop** poziciju (dijagrami 12 i 13). Igrač sa loptom reaguje i pravovremeno, pre nego što se klopka zatvori, dodaje loptu otkrivenom saigraču. Ako se to nije desilo, igrač sa loptom odstupa u driblingu okrenut licem odbrani (dijagram 11). Odlukom da napadne driblingom u pogodnom trenutku visokog sporog igrača, koji je učestvovao u postavljanju zamke, ostvaruje prednost i kreira situaciju 4:3.

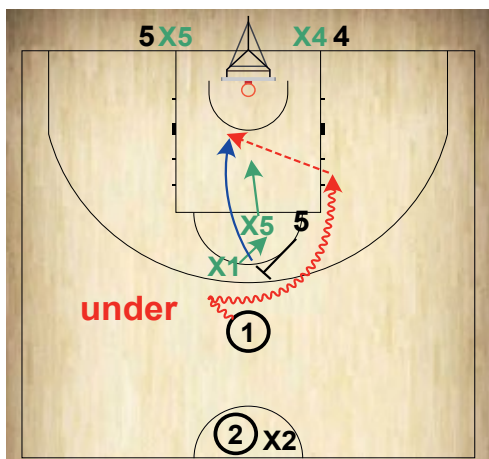
Već pri samom izlasku iz blokade igrač sa loptom je u situaciji da shvati da je došlo do preuzimanja (**Switch Defense**). To je i bio cilj napadačkog tima – da se ostvari prednost (**Mismatch**) na perimetru i na donjem postu, posle rola. Ekipe može da koristi (dijagrami 14a i 14b) **Boomerang** da bi kreirala prostor za završnicu napada. Posle rola, svaka pomoć u odbrani se kažnjava dodavanjem napadaču čiji je igrač otišao da pomogne.



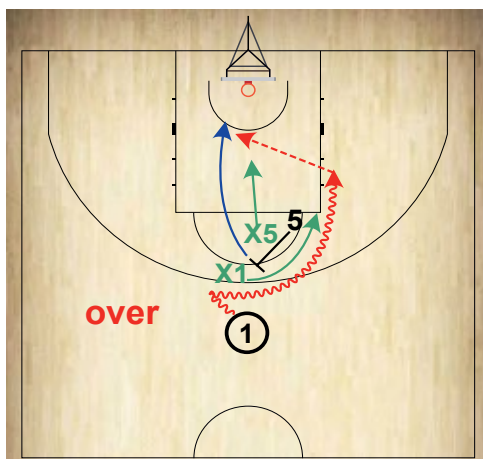
1 - Odbrambeni igrač X1 svojim stavom usmerava igrača napada da koristi postavljenu blokadu.



2 - Odbrana pokušava da spreči korišćenje blokade, tako da igrač X1 prepušta napadaču (usmerava) prodor ka osnovnoj liniji.



3 - Prilikom odbrane od PnR odbrambeni igrač prolazi ispod blokade. Napadač 1 brzo donosi odluku da: šutira na koš, ide na polaganje lopte u koš ili dodaje igraču u rolu.



4 - Odbrambeni igrač prolazi iznad blokade, tako da igrač 1, sa loptom u posedu, mora da proceni kakvu je prednost ostvario korišćenjem blokade. U zavisnosti od donete odluke, igrač će da šutira, prodre na koš, doda loptu sa igraču 5 ili da nastavi sa napadom.

3.1

NAPAD PROTIV PICK AND ROLL ODBRANE S PREUZIMANJEM



Analiza igre u najkvalitetnijim ligama ligama sveta (**NBA, Evroliga, Evrokup, NCAA**), je pokazala, da je najrasprostranjeniji način **PnR** odbrane preuzimanje (**Switch Defense**). Odbrambena ekipa želi da uspori tempo igre napadača, koji tako troši vreme u nalaženju rešenja van koncepta igre. Za napad više ne treba da bude iznenađenje primena ovakvog načina igre u odbrani. Svaka ekipa u pripremi za nastupajuću sezonu pravi **Playbook** u čijem sadržaju posebno poglavlje zauzima **NAPAD PROTIV PNR ODBRANE S PREUZIMANJEM**.

Glavni cilj napada je organizovanje reakcije ka pozicijama gde su najbolji igrači i, naravno, gde su najslabiji odbrambeni igrači.

S druge strane, igrači odbrane gube odgovornost u pokušaju da zaustave napadače s manje napora, upotrebljavajući preuzimanje često kao prioritetni način odbrane od **PnR**.

U kvalitetnim ligama talentovani igrači lako nalaze rešenja. Svojom igrom traže propuste u odbrani, kreirajući prednost za sebe i svoje saigrače. U svakom slučaju, igra se planirani napad i kada se desi preuzimanje, brzo se donosi odluka **kako se napada**. Napadači moraju da budu spremni da kazne ovakvu vrstu odbrane, eksploatišući **Mismatch** situacije.

Kao ilustracija napada na **PnR** preuzimanje poslužiće priloženi primeri iz Evrolige (**dijagrami od 1a do 5b**).

Ako se preuzimanje nakon **PnR** izvrši u ranoj fazi igre, napad ima dovoljno vremena da odabere najoptimalniju opciju. Stvaraju se dve **Mismatch** pozicije: na perimetru (napadač sa loptom protiv visokog odbrambenog igrača) i posle spuštanja visokog napadača u reket, na poziciji niskog posta (visoki napadač protiv niskog odbrambenog igrača).

Najčešće vreme poseda lopte diktira rešenje, tako da u praksi, ako napad ima više od 10 sekundi vremena na raspolaganju, usmerava se završnica ka dominantnom centru pod košem. Takođe, u ovoj fazi napadač sa loptom ima mogućnost da kazni pomoć u odbrani. Na slabijoj strani, posle dodavanja (**Skip Pass**), dugi **Closeout** odbrambenog igrača, koji je otišao u pomoć, omogućava napadaču otvoreni šut ili laki prodor do obruča za polaganje. Na strani lopte je slična situacija, tako da se pomoć odbrambenog igrača koristi za dodavanje njegovom direktnom protivniku (kratki **Closeout**), koji ima poziciju za šut ili prodor.

U vremenskom deficitu igrač sa loptom koristi izolaciju na perimetru da sam realizuje napad (prodorom na koš ili šutem sa spoljnih pozicija). Posebno treba voditi računa da je najteže za odbranu s preuzimanjem kada se očisti strana na kojoj se postavlja PnR napad (**Empty Side**).

Boomerang akcija nastaje kao način da se iskoristi **Mismatch** na perimetru, gde odbrambeni centar igra protiv protivničkog beka. Odbrana igra veoma usko (**Shrink the Court**), pokušavajući da oteža prodor igrača sa loptom. Praktično, odbrana je u zonskom rasporedu. Kada bek doda loptu saigraču na krilnoj poziciji, svi napadači pokušavaju da obezbede bolje pozicije istovremeno šireći odbranu (**Spacing**).

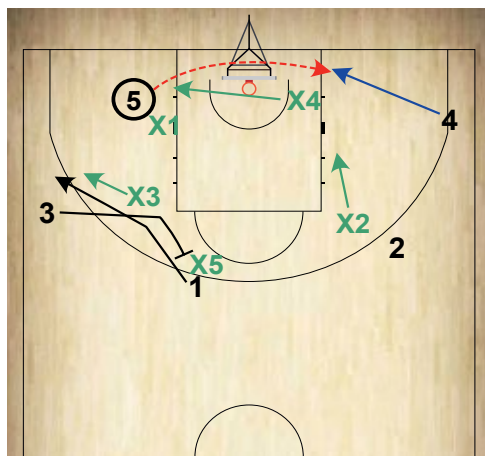
Završnica napada nastaje povratnim dodavanjem, tako da napadač pokušava da izbací iz ravnoteže svog protivnika. Najčešće se koriste finte u driblingu i promena brzine kretanja da se stekne prednost u vremenu i prostoru. Bek sa loptom je po pravilu brz i koristi stečenu prednost da šutira ili zaobiđe centra i prodre do koša. **Mismatch** na niskom postu nastaje u situaciji preuzimanja posle **PnR** i rola napadača 5 (ili napadača 4) u reket. Odbrambeni igrač 1 se bori za poziciju ispred centra i pokušava da spreči dodavanje pod koš. Dobrim zagrađivanjem (**Seal**) centar se otvara za dodavanje ili se lopta prebacuje (promena ugla dodavanja) igraču koji je istrčao na poziciju visokog posta (**Flash**). Nakon prijema lopte na visokom postu igrač ima više opcija za završetak napada: šut na koš, dodavanje niskom postu (**High/Low**) ili dodavanje slobodnom krilnom igraču (čiji odbrambeni igrač pomaže u sprečavanju dodavanja lopte u reket).

U eksploataciji prednosti, koja nastaje preuzimanjem, timovi u napadu često koriste lažnu blokadu (**Slip the Screen**) i tako dovede u konfuziju odbranu. Igrač u **Slip** kretanju simulira postavljanje blokade, a zatim naglo menja pravac i ritam kretanja. Slaba komunikacija dovodi odbranu u još teži položaj i često se napadač, koji primenjuje **Slip** nađe u otvorenoj šut situaciji.

Flare blokada je takođe način da se kazni preuzimanje, jer stvara **Mismatch**, u kom u perimetru bek igra protiv centra 1:1. Povlačenje odbrane u zonski raspored, kao pomaganje odbrambenih igrača, koristi se za postavljanje **Flare** blokade i kreiranje dodavanja lopte šuteru, koji je u otvorenoj poziciji.



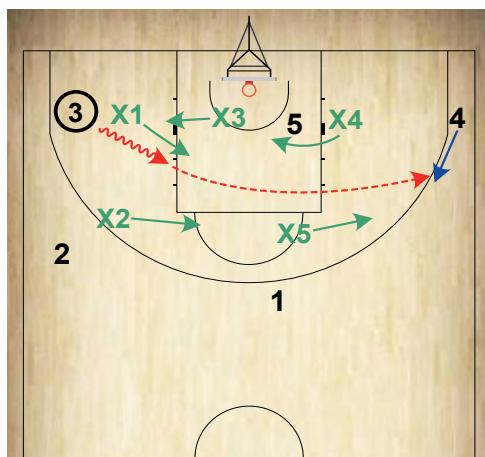
1a - Switch - Ovaj napad (Željko Obradović, Fenerbahçe) protiv **PnR** odbrane s preuzimanjem zasnovan je na korišćenju prednosti nastale zbog **mismatch** pozicije na donjem postu. Igrači u napadu su u širokom rasporedu, koristeći prostor kao svoju osnovnu prednost.



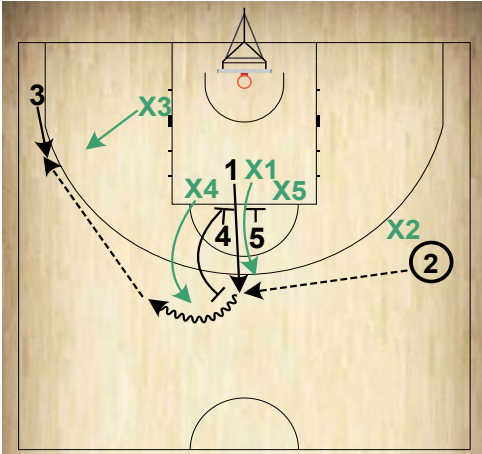
1b - Switch - Brzim protokom lopte napad kažnjava odbranu za konfuziju u rotaciji. Igrač 4 utrčava po čeonj liniji i prima loptu od igrača 5, koji je u **Trap** poziciji. Igrači 1 i 3 svojim kretanjem vezuju odbrambene igrače X3 i X5 za sebe.



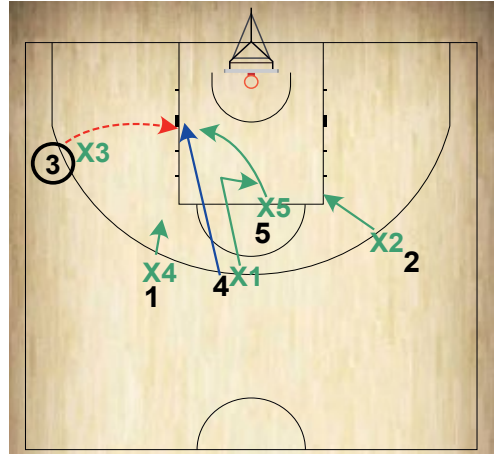
2a - Switch - Opcija napada protiv **PnR X-out Switch odbrane** sa spoljne pozicije (Željko Obradović, Fenerbahçe). Ako posle **PnR** igrač 1 ne može da izvrši dodavanje igraču 5, koji je u rolu, lopta se prebacuje igraču 3 (čiji je igrač otišao u pomoć). Cilj je da se napadne dugački **Closeout** igrača X1.



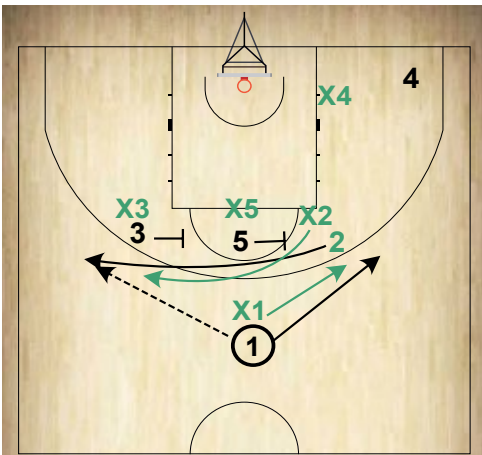
2b - Switch - Napadač 3 koristi pokušaj zamke igrača odbrane (X1 i X3) da prebaci loptu na suprotnu stranu. Igrač 4 posle dodavanja ima otvoren šut, jer je njegov neposredni odbrambeni igrač X4 otišao u pomoć. Tim u napadu uspešno koristi široki raspored i kažnjava pomoć u odbrani.



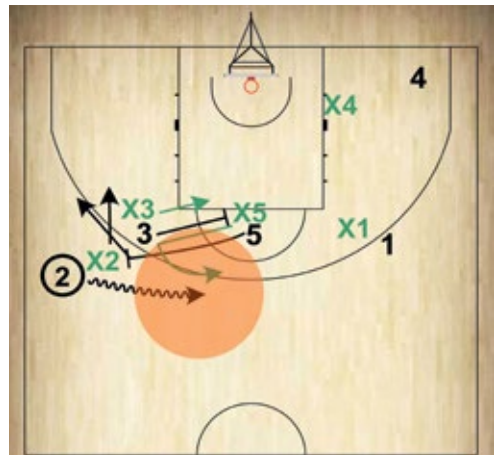
3a - Switch - Napad protiv PnR preuzimanja na donjem postu (Ergin Ataman, Efes, korišćen je na utakmici protiv Reala). Posle Elevatora (blokade igrača 4 i 5) igrač 1 prima loptu od saigrača 2 da igra PnR sa igračem 4.



3b - Switch - Završnica napada na donjem postu - Igrač 4 je u rolu i prima loptu s krilne pozicije od igrača 3. Odbrana primenjuje veliki broj preuzimanja (X5 pokušava da pomogne) i pritom neminovno kasni.



4a - Switch - Prikazan je napad protiv PnR preuzimanja primenom Iverson kretanja (Šarunas Jasikevičius, Barselona). Igrači 3 i 5 su postavili bokadu saigraču 2. Koristeći bokadu, igrač 2 dolazi na krilnu poziciju, gde prima loptu od saigrača 1.



4b - Switch - Igrači 2 i 4 igraju PnR. Posle PnR dolazi do preuzimanja u odbrani. Stvara se Mismatch na perimetru (centar X5 je posle PnR preuzeo igrača sa loptom 2).

3.4

NAPAD PROTIV PICK AND ROLL ODBRANE SA ZAMKOM (TRAP)

Postavljanje zamke (**Trap**) prilikom odbrane od **PnR**, predstavlja dobar način da se iznenadi protivnički napad. Dva odbrambena igrača (igrač zadužen za napadača sa loptom i odbrambeni igrač zadužen za igrača koji postavlja blokadu) zajedno posle blokade prave zamku. Ostali igrači odbrane se postavljaju tako da formiraju zonski odbrambeni trougao.



DIJAGRAM 1

Odgovornost igrača sa loptom se ogleda u tome da na vreme pročita nameru odbrane i da, ne hvatajući loptu, nađe rešenje da:

1. odstupajućim (**Retreat**) driblingom, licem ka odbrani, popravi ugao i doda loptu slobodnim igračima,
2. džepnim dodavanjem (**Pocket Pass**) prosledi loptu igraču, koji je postavio blokadu (**Short Roll**), ne čekajući da se zamka zatvori,
3. u niskom stavu napadne driblingom sporijeg igrača u zamci (obično je to visoki igrač sa pozicije 4 ili 5),
4. ne okreće leđa igračima u zamci i ako oni nisu sastavili, da napadne prostor između njih (**Split**).

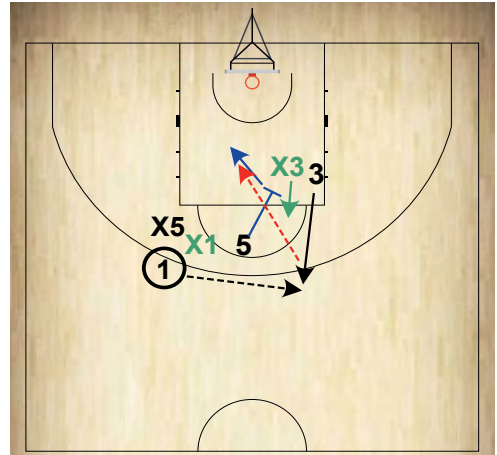
Ostali igrači napada moraju da poštuju prostor i da se kreću.

Igrač koji je postavio blokadu mora, da pročita odbranu i da bude spreman da: upotrebi **Slip** blokadu, izađe na **Pop** poziciju i posle otvaranja na **Short Roll**, dodavanjima savlada ovakvu odbranu.



3.4.8a - Napad protiv Trap PnR odbrane -

Igrači odbrane X1 i X5 prave zamku za igrača 1, koji sa povratnim (**Retreat**) driblingom izbegava kontakt i otvara liniju dodavanja svojim saigračima.



3.4.8b - Napad protiv Trap PnR odbrane -

Igrač 5 pravi blokadu saigraču 3 i nastavlja da roluje ka košu. Igrač 1 dodaje loptu igraču 3, koji je prosleđuje saigraču 5.



SADRŽAJ

VEŽBE PICK AND ROLL NAPADA

1	UVOD	5
11	PICK AND ROLL NAPAD	6
12	ZADACI IGRAČA S LOPTOM	11
13	ZADACI IGRAČA KOJI POSTAVLJA BLOKADU	15
14	PRIMERI PICK AND ROLL NAPADA	20
15	PICK AND ROLL NASTAVCI	31
2	VRSTE PICK AND ROLL NAPADA	39
2.1	VISOKI (HIGH/TOP) PICK AND ROLL	40
2.2	SIDE PICK AND ROLL	44
2.3	PICK AND ROLL S LAKTA (ELBOW)	48
2.4	PICK AND ROLL NAPAD ROGOVI (HORNS)	53
2.5	EVROPSKI PICK AND ROLL NAPAD	67
2.6	ŠPANSKI (SPAIN) PICK AND ROLL NAPAD	74
2.7	DRAG BLOKADA	83
2.8	PICK AND ROLL NAPAD U ŠIROKOM RASPOREDU (SPREAD)	91
2.9	FINTIRAJUĆI PICK AND ROLL (SLIP/GHOST BLOKADA)	95
2.10	STEP UP BLOKADA	96
3	ČITANJE PICK AND ROLL ODBRANE	105
3.1	NAPAD PROTIV PICK AND ROLL ODBRANE S PREUZIMANJEM	112
3.2	NAPAD PROTIV PICK AND ROLL DROP ODBRANE	125
3.3	NAPAD PROTIV PICK AND ROLL ODBRANE SA ISKAKANJEM (HEDGE)	129
3.4	NAPAD PROTIV PICK AND ROLL ODBRANE SA ZAMKOM (TRAP)	134
3.5	NAPAD PROTIV PICK AND ROLL ODBRANE SA USMERAVANJEM (ICE BLUE)	138

LITERATURA

- Gibson Pyper: Ballscreen Offense, <https://thebasketballplaybook.com>
- Trevor McLean: Pick and Roll for Basketball (Offensive Guide), <https://www.basketballforcoaches.com>
- The Basketball Action Dictionary, <https://medium.com/thebasketballactiondictionary>
- World Association of Basketball Coaches: Coaches manual. FIBA, 2016.
- Jan Willem Jansen: PICK & ROLL OFFENSE, DEFENSE AND A PLAN FOR YOUTH DEVELOPMENT
- Joe Haefner, <https://www.breakthroughbasketball.com>
- Lason Perkins: Euro Ball Screen Basketball Offense
- Željko Obradović (Fenerbahçe): Pick and roll concept, TONI LAZARUSIC
- <https://www.hooperuniversity.com>, Ball Screen Offense
- <https://www.fastmodelsports.com/library/basketball/search?searchString=PICK+AND+ROLL>
- David Preheim, Troy Culley: Best of the Horns Sets
- Dr. Hal Wissel's : Basketball: Steps to Success

„Timovi koriste Pick and Roll u raznim varijantama igre, što doprinosi raznovrsnosti i povećanju efikasnosti napada.

Kreiranje prednosti u prostoru, s primenom različitih ideja, otežava posao odbrani, jer realizacija napada nije vezana samo za dva igrača (igrača koji postavlja blokadu i igrača s loptom), već i za ostale igrače tima.”

Igor Kovačević



VEŽBE PICK AND ROLL NAPADA



ISBN 978-86-917479-6-1



9 788691 747961