

«Αμυντικές συνεργασίες τριών παικτών»

Καθηγητής Ν. Αποστολίδης

ΓΕΝΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ

1. Επικοινωνία
2. Αυτοσυγκέντρωση
3. Συνεργασία
4. Κατά κανόνα, εκτός περιπτώσεων που προκύπτουν από το scouting, ακολουθούμε «σκιά» κάθε περιφερειακό παίκτη που «βγαίνει »από screen
5. Μεγάλη πίεση στη μπάλα με τα χέρια ενεργητικά (hands work) ώστε να οδηγεί σε σκαστές ή lob πάσες. Μετά τη πάσα εκτελεί πήδημα στη μπάλα για να αποτρέψει ανοικτό curl ή dribble drive
6. Ο αμυντικός του τελευταίου screener πρέπει να έχει επαφή με τον παίκτη του και να βοηθήσει στο κλειστό curl
7. Αν σκληνάρονται ισοϋψείς παίκτες τότε μια καλή επιλογή είναι η αλλαγή παικτών

ΤΡΟΠΟΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ

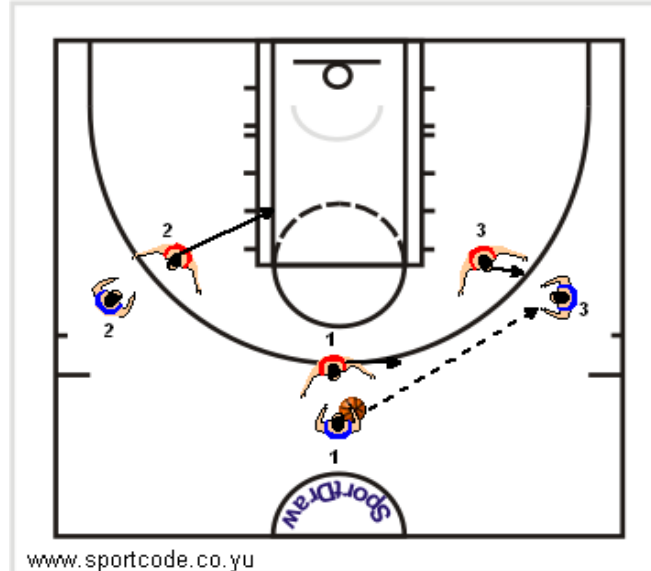
«Σκιά»
(Shadow – Trail)

«Πέρασμα ανάμεσα»
(Through)

«Αλλαγή παικτών»
(switch)

«Πέρασμα 4^{ος}»

**ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ OFF BALL SCREEN
ΑΠΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ΠΑΙΚΤΗ**



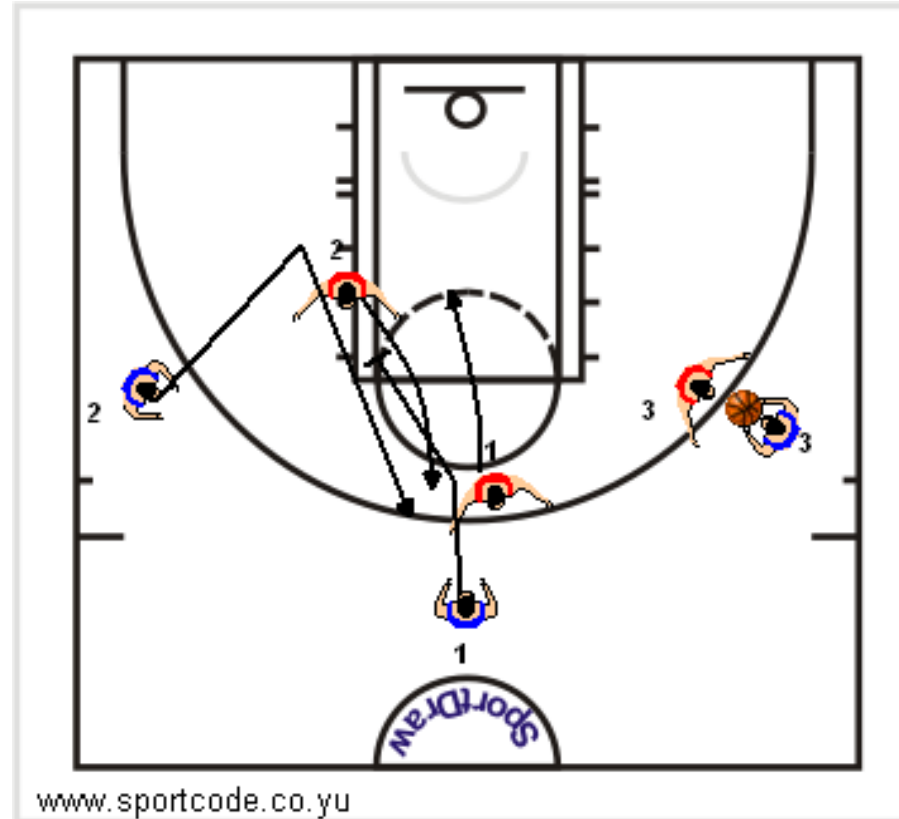
Αντίθετο Σκρην (Screen away)

Αντιμετώπιση:

- Μετά την πάσα, ο X1 εκτελεί jump to the ball. X3 αλλάζει θέση και παίζει άμυνα αδύνατης πλευράς (τρίγωνο).
 - Όταν τοποθετηθεί το σκρην, ο X1 θα τον ειδοποιήσει και θα του ανοίξει τον χώρο για να περάσει «ανάμεσα». Επίσης ο X1 είναι υπεύθυνος για το slip του O1.
- * Αν οι X1 και X3 είναι ισούψείς, μπορούμε να πάμε και σε «αλλαγή παικτών».

Αντίθετο Σκρην (Screen away)

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ : ΑΝΑΜΕΣΑ

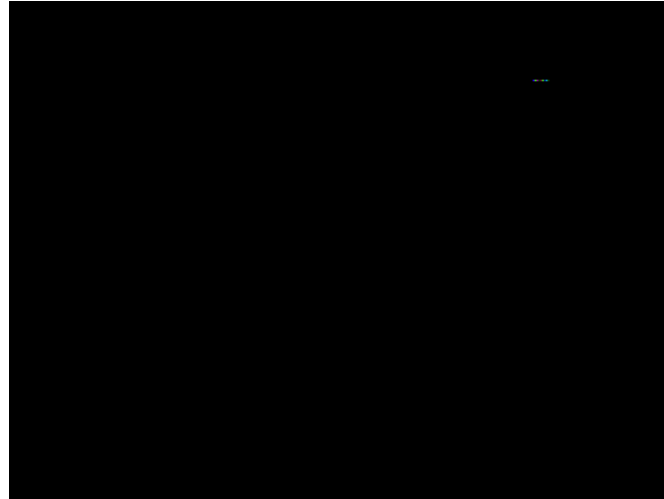


ΆΛΛΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ :

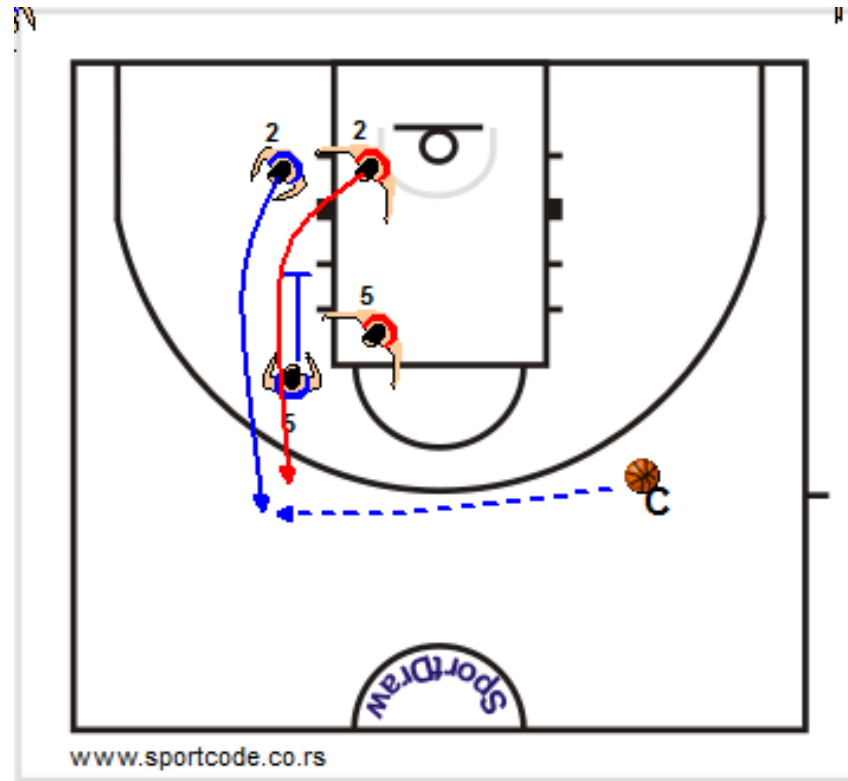
1. Χ2 ΑΛΛΑΓΗ

2. Χ2 ΣΚΙΑ

ANIMATION
ANTIθETO SCREEN
(SCREEN AWAY)

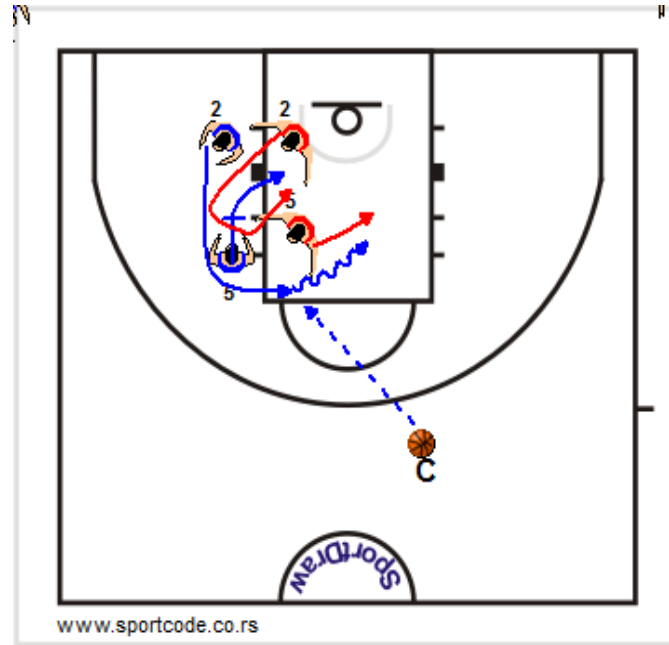


Down Screen



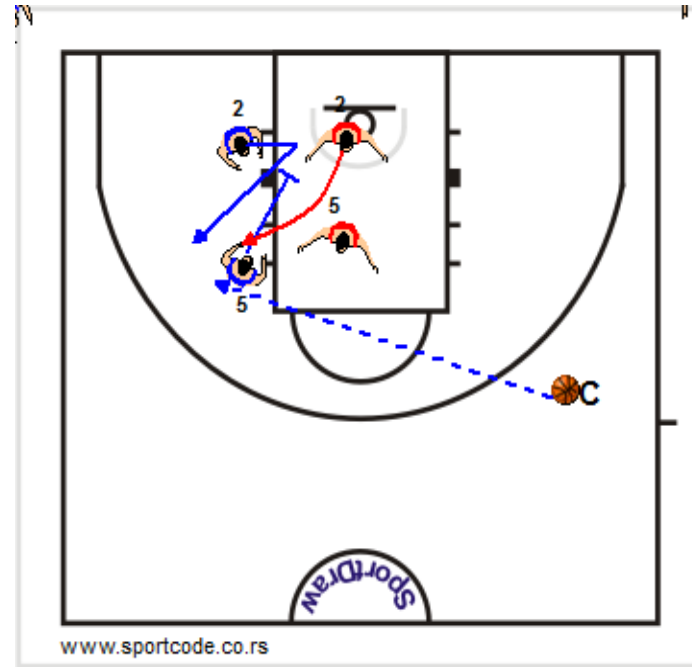
- α) Πίεση στη μπάλα
- β) X5 φωνάζει «σκρην», παίζει στη γραμμή πάσας και έχει επαφή με τον O5 (contact)
- γ) X2 ακολουθεί **σκιά (trail)**
- δ) X1 μετά την πάσα πήδημα στη

Ο2 curl – Χ2 τον χάνει



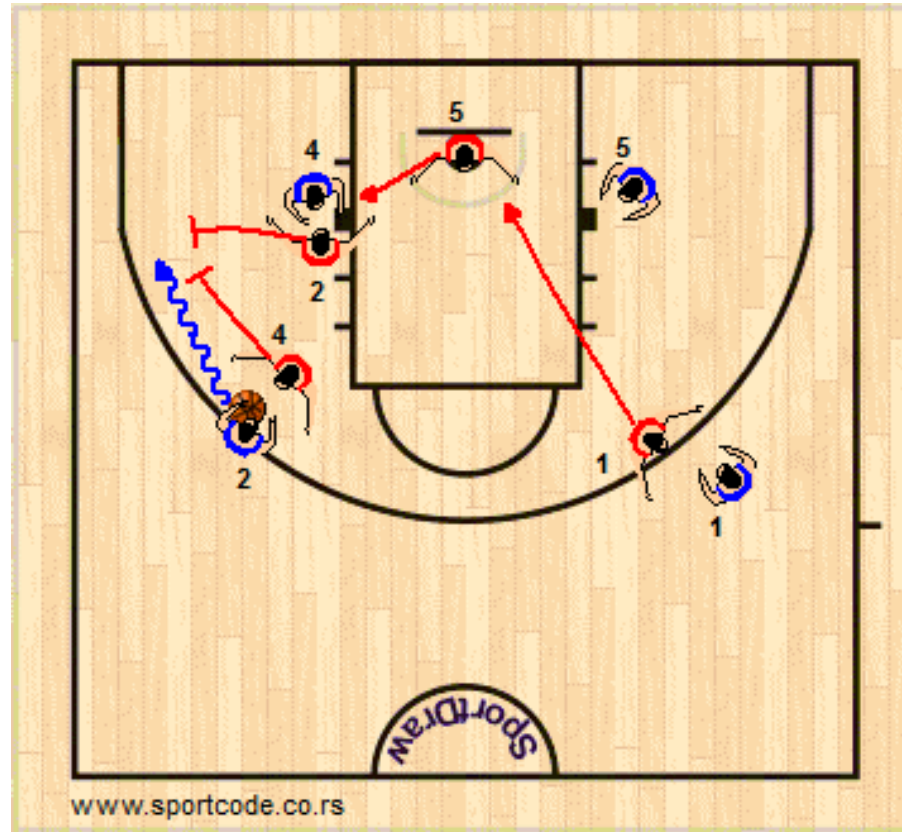
- 1^η επιλογή: Χ2 (αν τον χάσει) φωνάζει αλλαγή στον Χ5 και μαρκάρει αμέσως τον Ο5
- 2^η επιλογή: Η άμυνα αλλάζει όχι τη στιγμή που ο Ο2 παίρνει τη μπάλα, αλλά τη στιγμή που ξεκινάει ντρίμπλα. Ο Χ5 προσπαθεί να αποφύγει το drive.

Down Screen



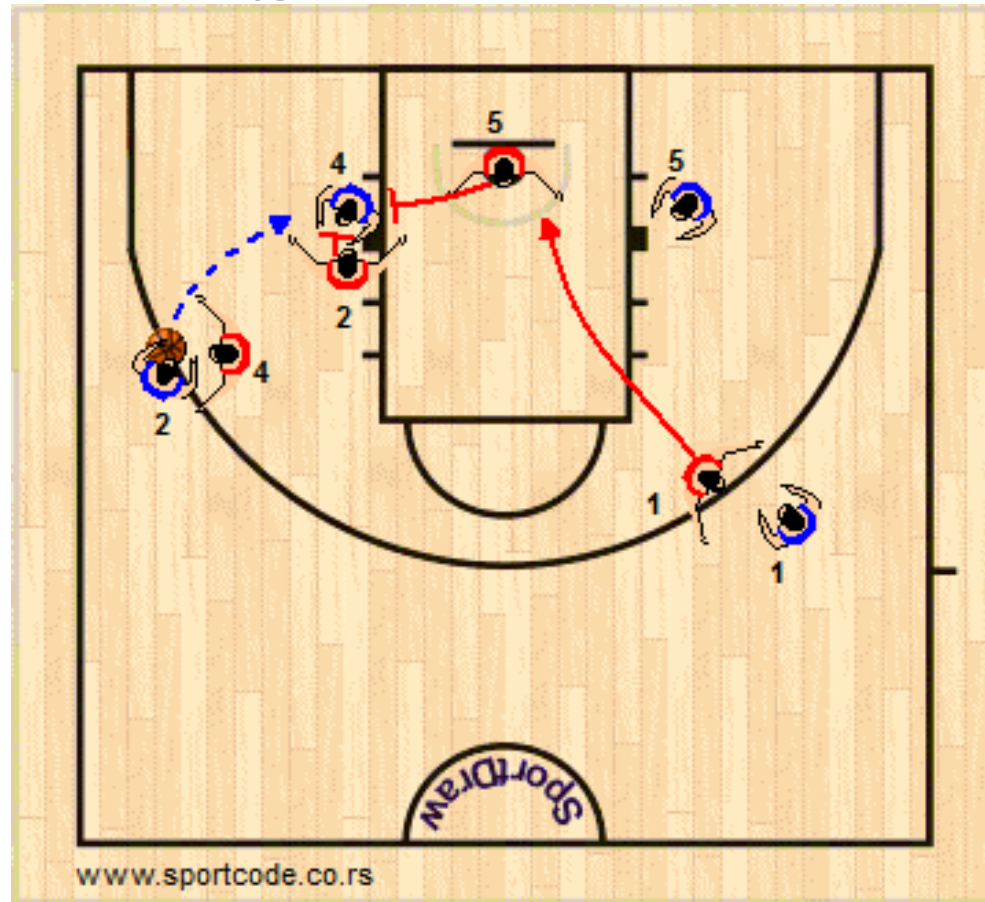
Σε περιπτώσεις όπου ο πασέρ είναι μακριά (**δυο πάσες απόσταση**), ο X2 μπορεί να περάσει ανάμεσα το screen. Σε αυτό βοηθάει το ότι ο X2 είναι ήδη σε θέση βοήθειας, είναι εύκολο να κάνει recover (αν ο O2 ανοίξει) και μειώνει την απόσταση από τον O2 αν κάνει curl.

Down Screen



Αν γίνει αλλαγή (αναγκαστική λόγω κακής άμυνας), τότε 1^η επιλογή:
ΠΑΓΙΔΑ ΣΤΗ ΜΠΑΛΛΑ
ΒΟΗΘΕΙΑ ΑΠΟ ΑΔΥΝΑΤΗ

Down Screen



2^η επιλογή:
X2 & X4 ΑΛΛΑΓΗ
O2 ΠΑΣΑ O4
ΠΑΓΙΔΑ ΣΤΟ LOW POST ΑΠΟ ΑΔΥΝΑΤΗ

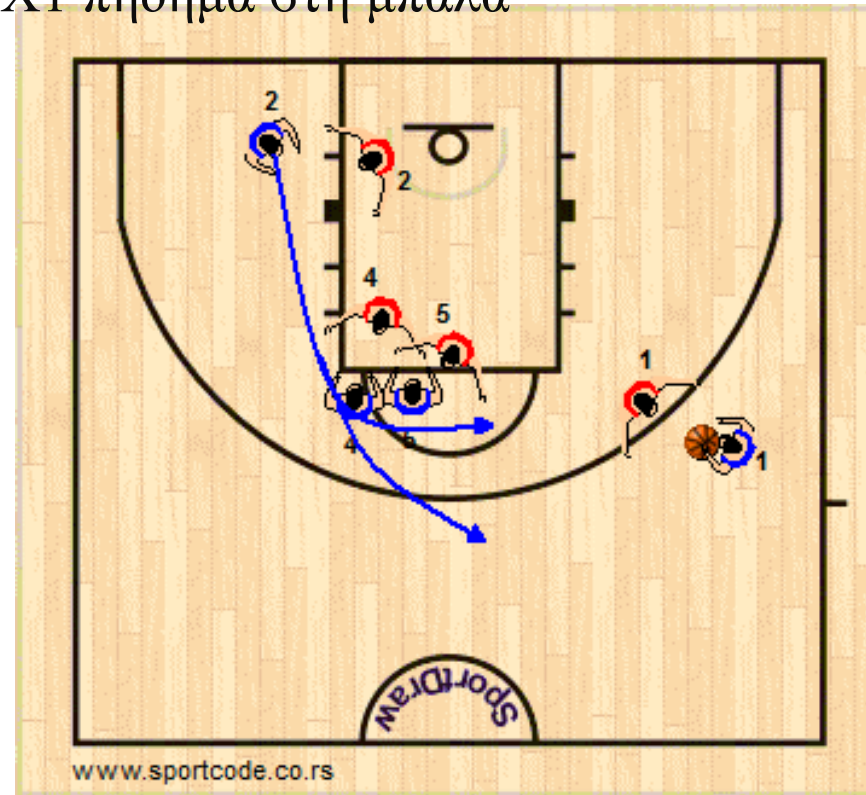
Double screen στο φάουλ

Αντιμετώπιση:

X1 πιέζει μπάλα

X2 σκιά

X1 πήδημα στη μπάλα



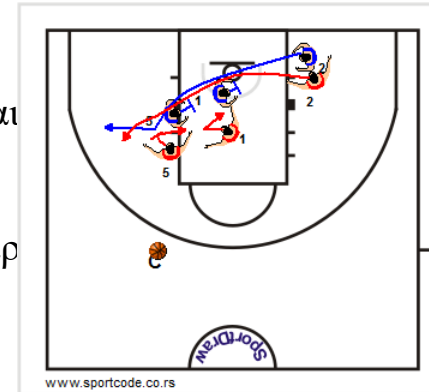
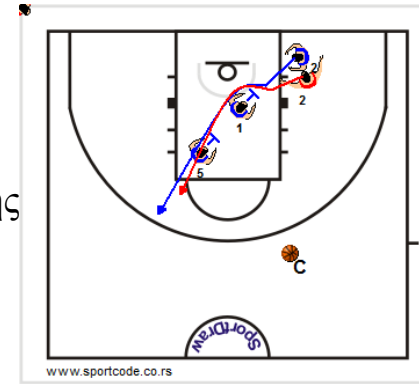
X5 υπεύθυνος για το κλειστό curl

X1 υπεύθυνος για το ανοικτό curl (help & recover)

Staggered Screen

Αντιμετώπιση:

- **1^ο σκρήν:** ο Χ2 πάει «σκιά», ανεξάρτητα από τη θέση της μπάλας.
- **2^ο σκρήν:** ανάλογα της θέσης της μπάλας («σκιά» ή «ανάμεσα»).
- Σαν επιθετική συνεργασία, παρουσιάζει το μειονέκτημα του κακού spacing. Η άμυνα θα το εκμεταλλευτεί, με τον αμυντικό του 1^{ου} σκρήνερ να μαρκάρει και τους δύο σκρήνερς, τη στιγμή που ο αμυντικός του 2^{ου} σκρήνερ κάνει check στον Ο2.



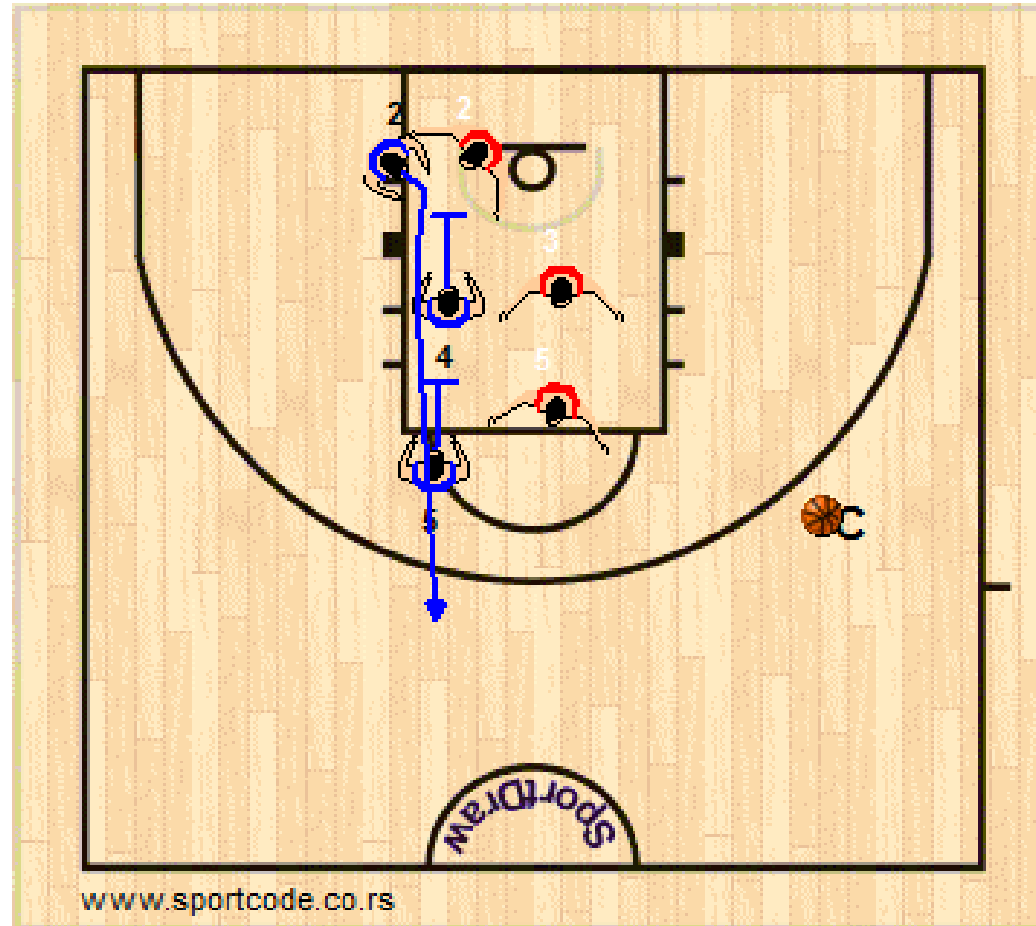
Stagger κάθετο

Πίεση στη μπάλα

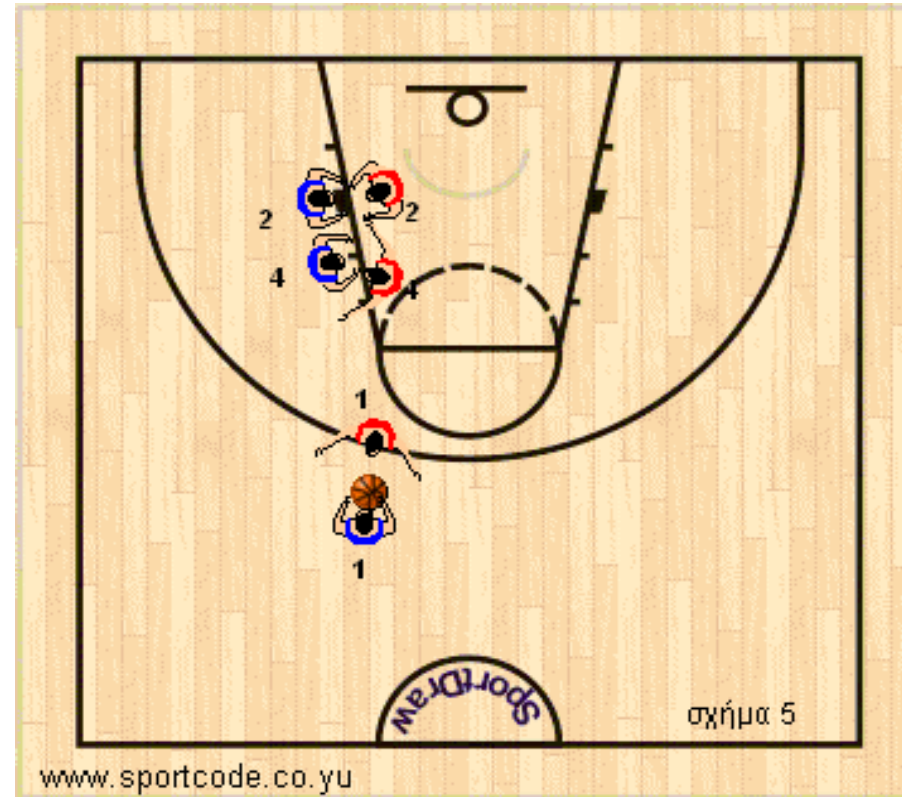
X2 σκιά και υπεύθυνος για το σουτ

X5 υπεύθυνος για το κλειστό curl

X1 υπεύθυνος για το ανοικτό curl

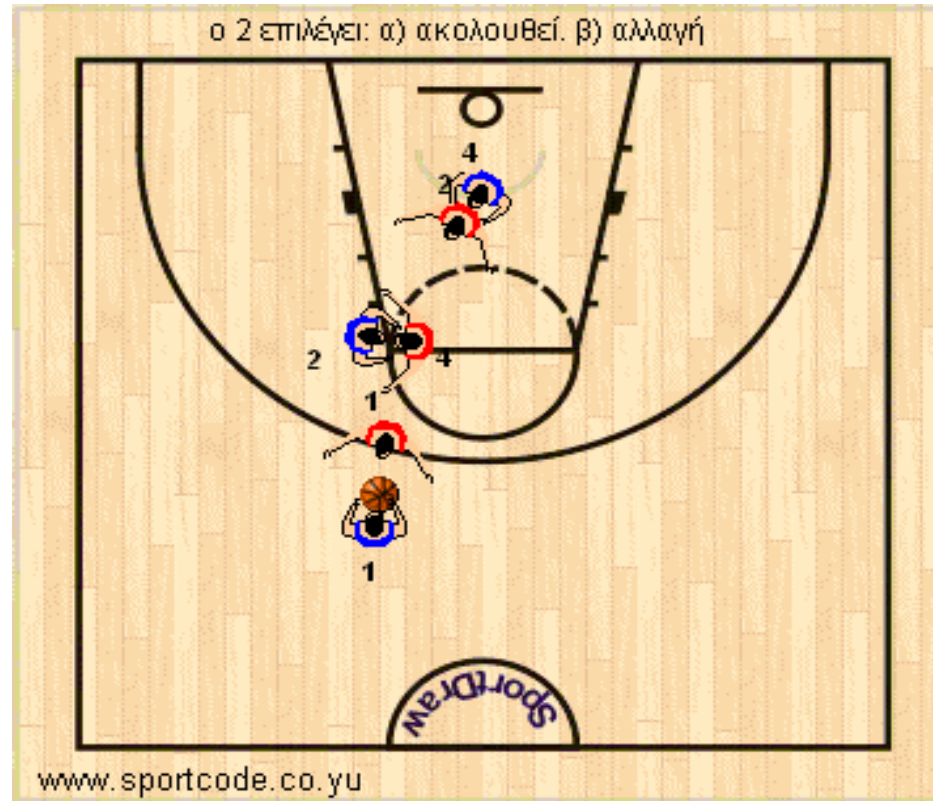


Stack



**Stack στο middle post
X2 trail**

Stack

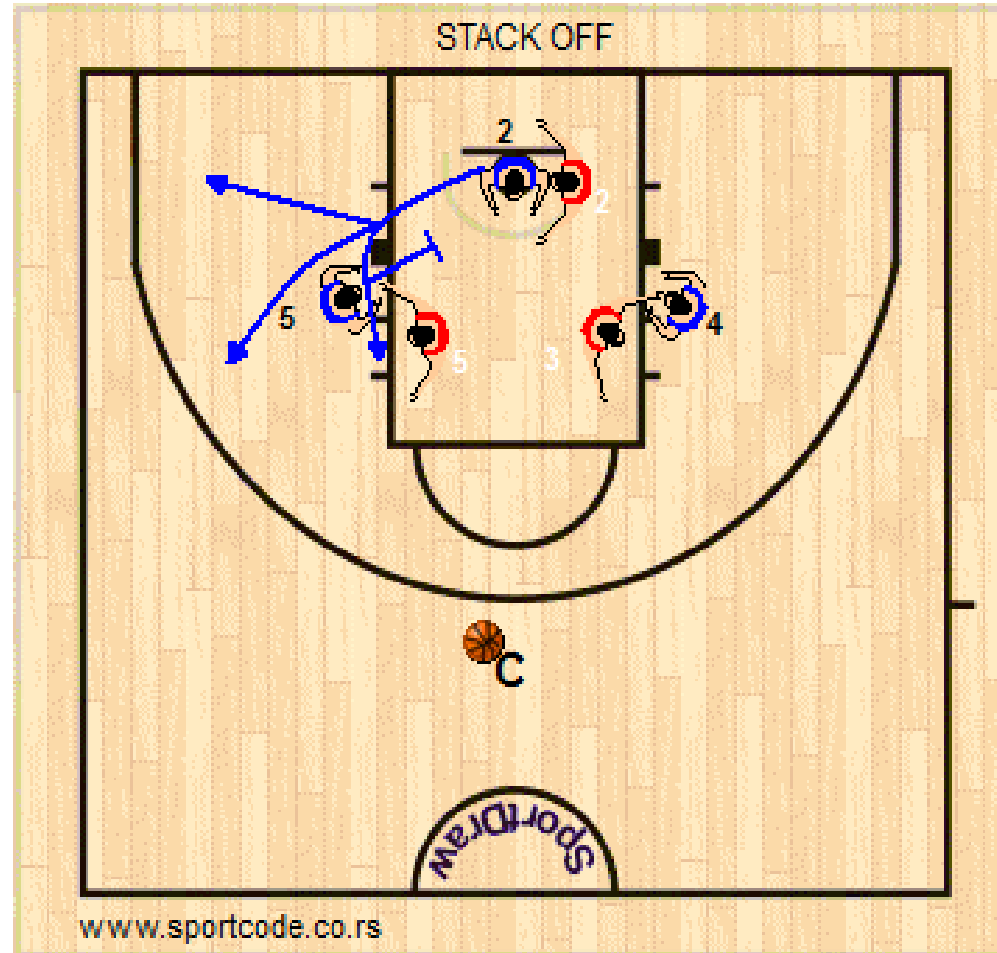


O2 curl – X2 τον χάνει

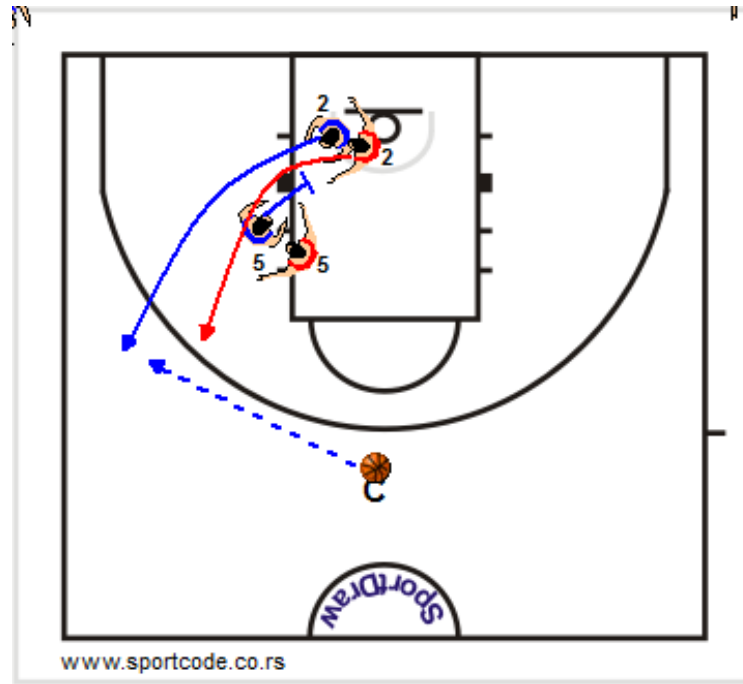
1^η επιλογή: X2 (αν τον χάσει) φωνάζει αλλαγή στον X4 και μαρκάρει αμέσως τον O4

2^η επιλογή: Η άμυνα αλλάζει όχι τη στιγμή που ο O2 παίρνει τη μπάλα, αλλά τη στιγμή που ξεκινάει ντρίμπλα. Ο X4 προσπαθεί να αποφύγει το drive.

CHOICE

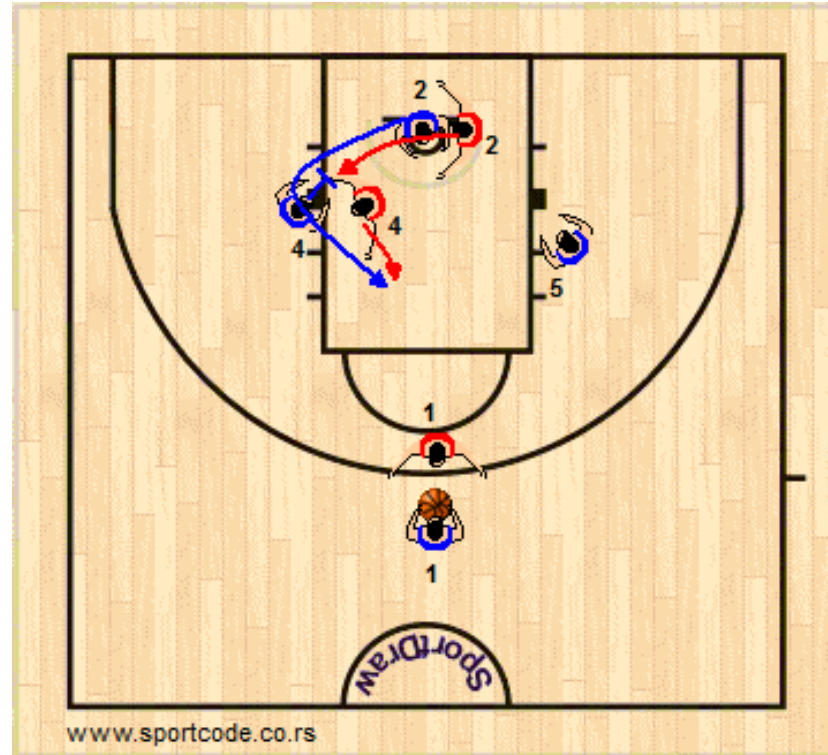


O2 CHOICE – X2



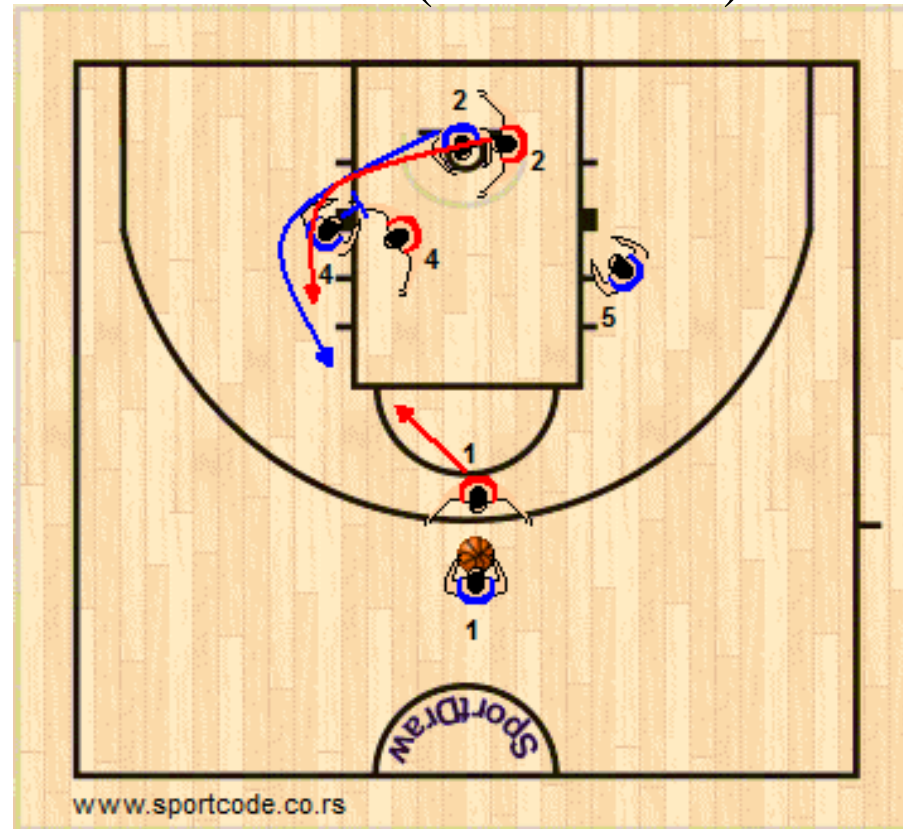
- X2 άρνηση της πλευράς που ο O2 είναι αποτελεσματικός
- **X2 Trail / rule**
- X2 Between / option
- Αν O2 κακός σουτέρ / between
- X5 ανάμεσα στον παίκτη του και τη μπάλα.
- Πολλοί προπονητές δεν θέλουν να δίνει βοήθεια (step out)

O2 CURL



➤ O2 curl / X2 αν τον χάσει φωνάζει αλλαγή στον X4 και μαρκάρει αμέσως τον O4

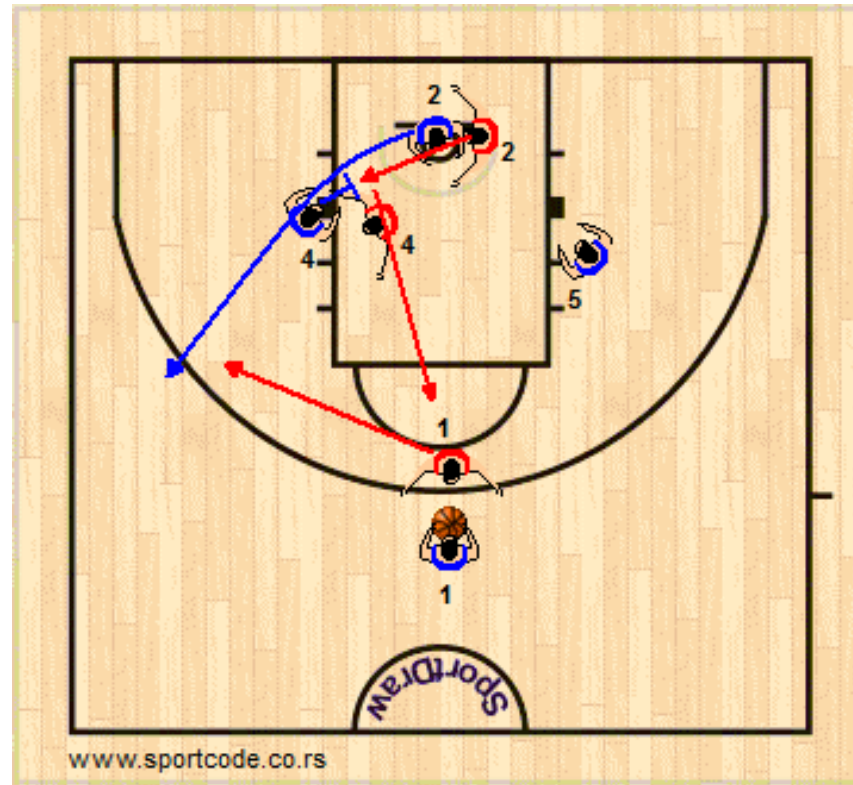
O2 CURL (ΑΝΟΙΚΤΟ)



O2 ανοικτό curl

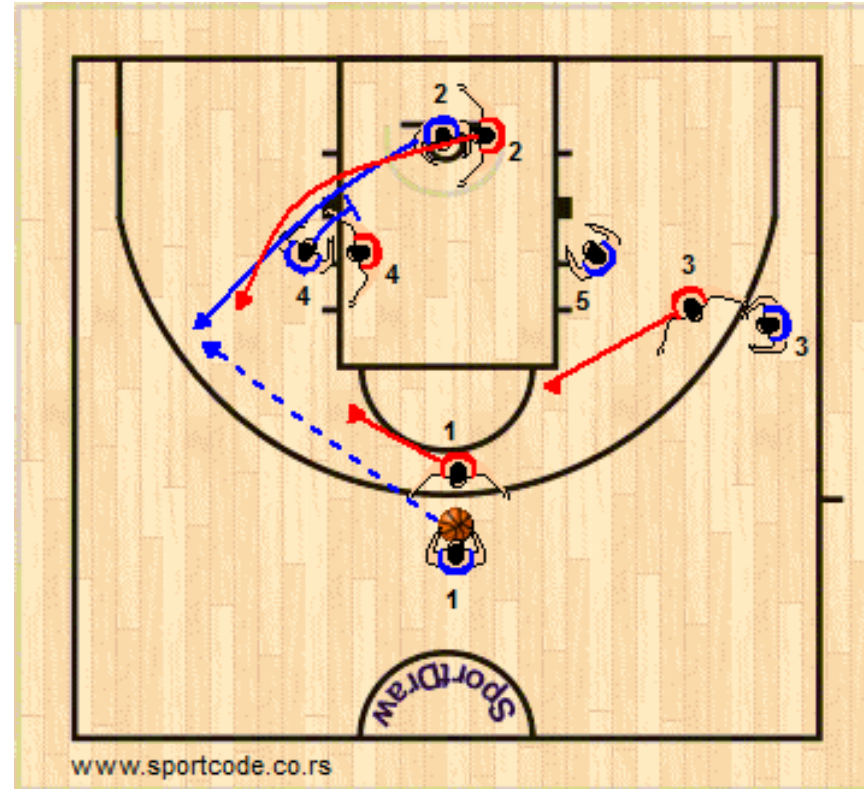
X1 πήδημα στη μπάλα και help & recover

02 CHOICE



Αν X2 δεν ακολουθήσει τότε: X1 στη μπάλα / X2 αλλαγή και πάει στον O1

O2 CHOICE

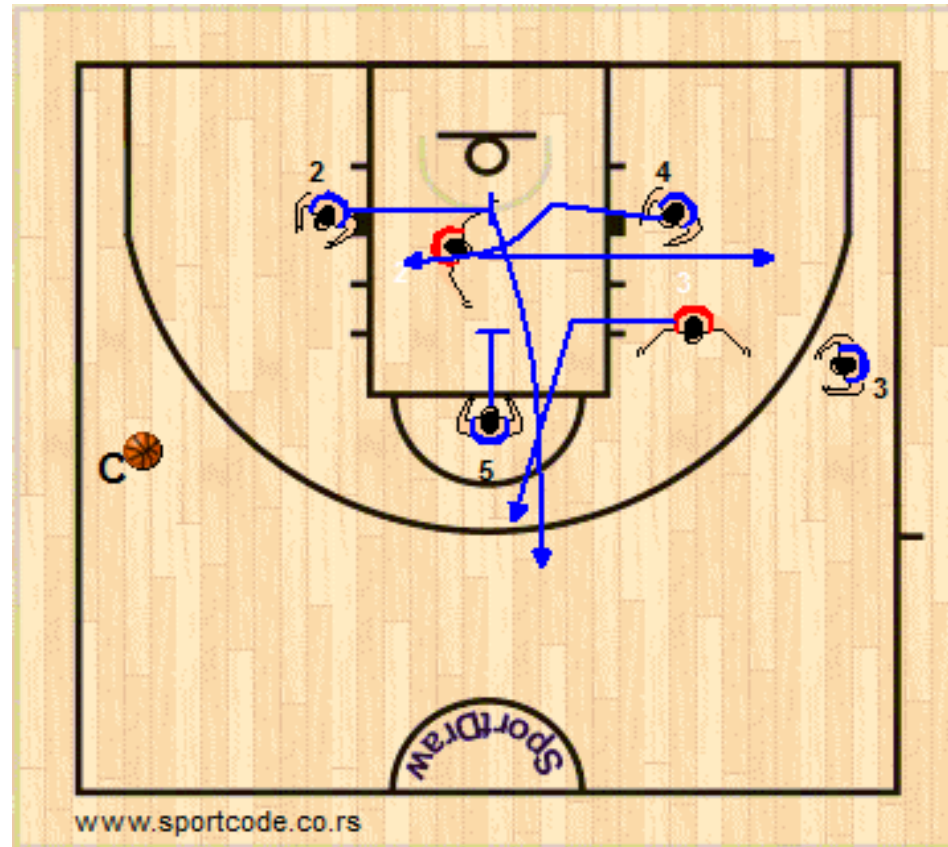


O1 πάσα

X1 πήδημα στη μπάλα

X3 πήδημα στη μπάλα από αδύνατη πλευρά

Screen the screener

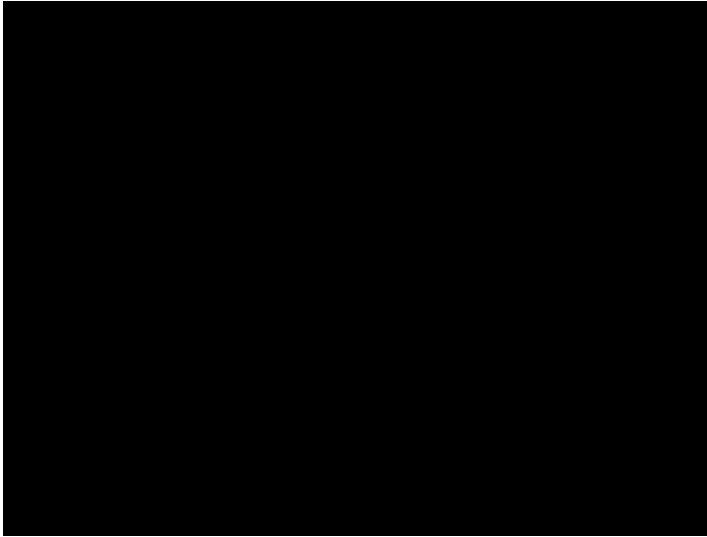


Αντιμετώπιση 2

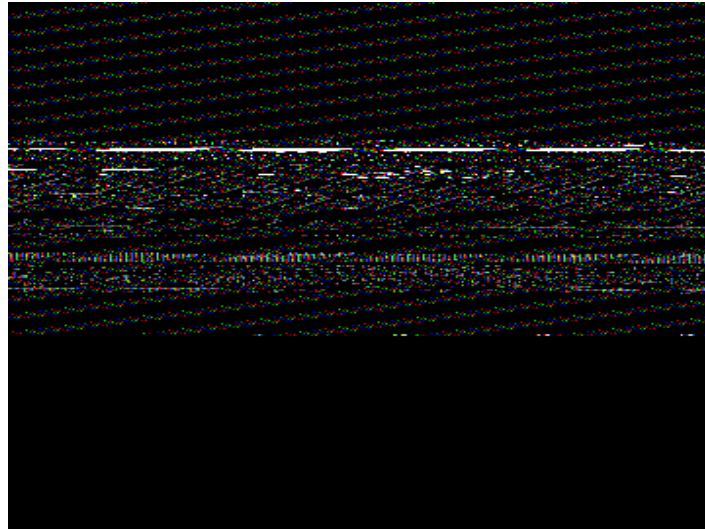
X3 παίρνει Ο2

X2 τρέχει στην αδύνατη στον Ο3

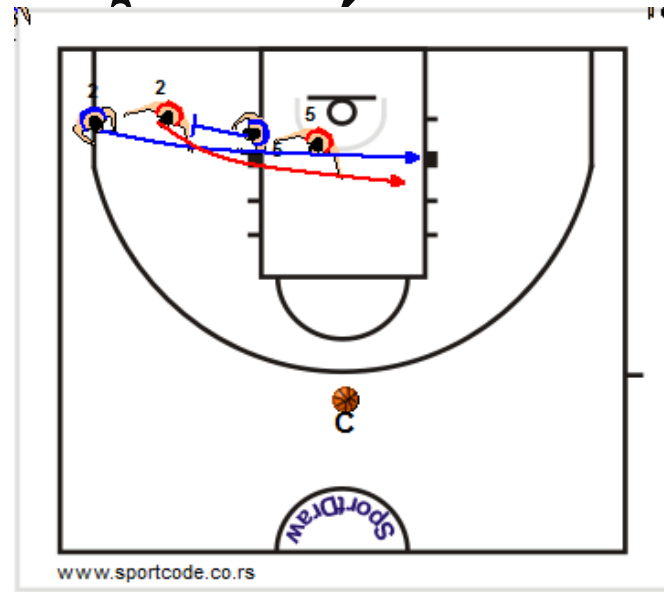
**ANIMATION UCLA CUT
(CHECK)**



ANIMATION UCLA CUT (BETWEEN)



SCREEN ΑΔΥΝΑΤΗΣ

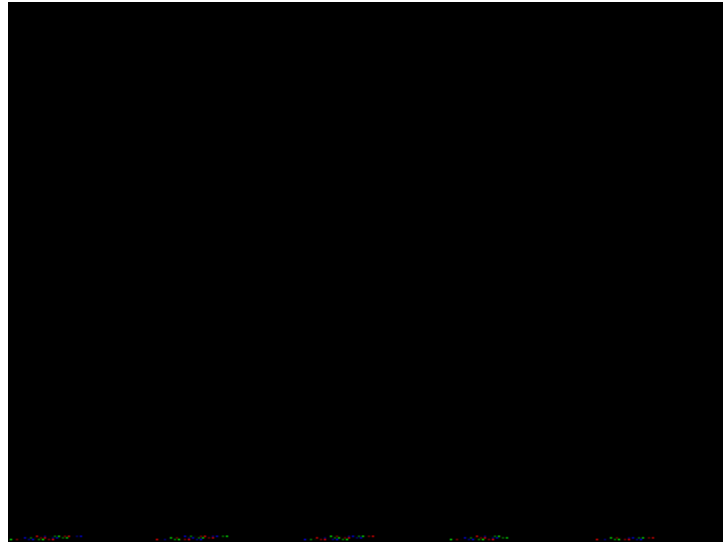


Flex screen

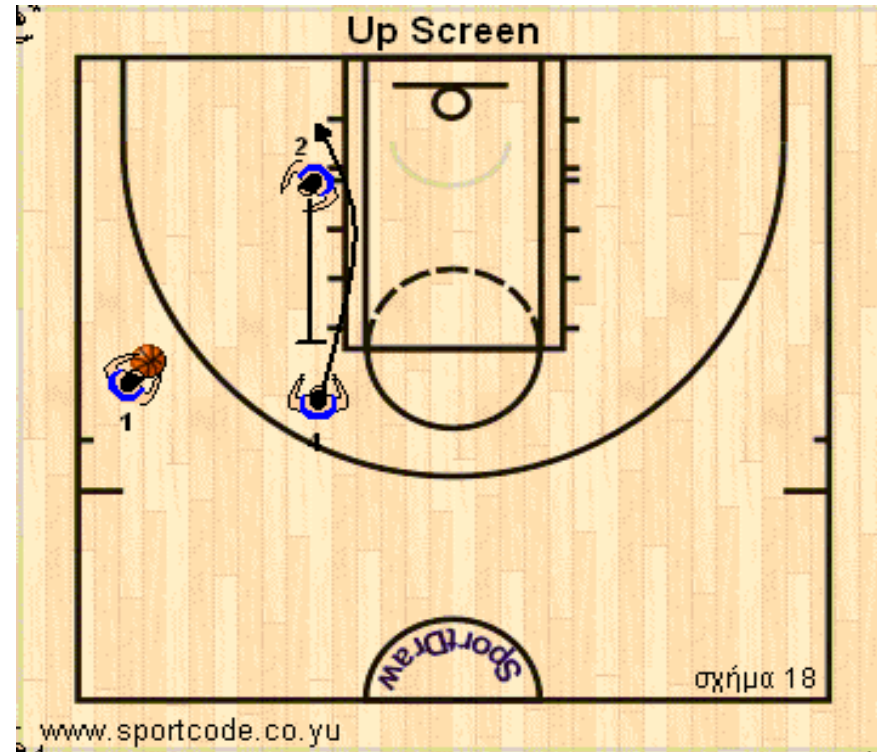
- Ο X2 παίζει άμυνα αδύνατης πλευράς
- Όταν τοποθετηθεί το σκρην ο X2 σπρώχνει τον O2 να περάσει από πάνω (όχι από baseline) και τον ακολουθεί σκιά (trail).
- Ο X5
 - ✓ 1^η επιλογή: κάνει check στον O2, δίνοντας χρόνο στον X2 να επανέλθει.
 - ✓ 2^η επιλογή: X5 δεν κάνει check . Τοποθετείται στη μέση της ρακέτας και αποτρέπει την εύκολη πάσα στον O2.



ANIMATION WEAK SIDE SCREEN-CHECK



ZIPPER UP



Αντιμετώπιση

X4 & X2 ½ CHECK

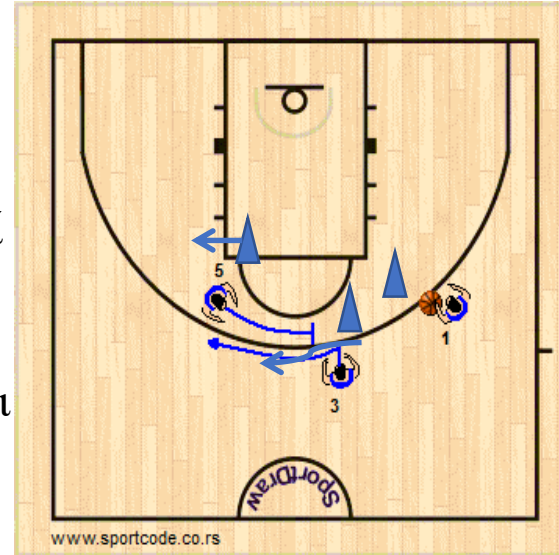
X2 CHECK O4

Flare Screen

Αντιμετώπιση 1

(O3 καλός σουτέρ):

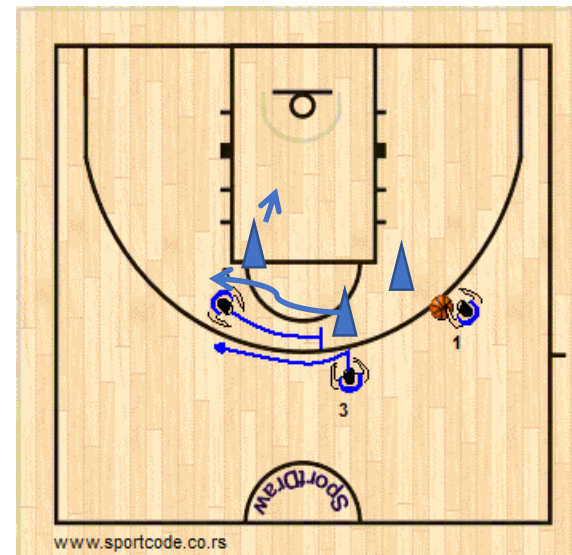
- Ο X3 θα περάσει μαζί του «σκιά».
- Ο X5 ή η W.S. έτοιμοι για check



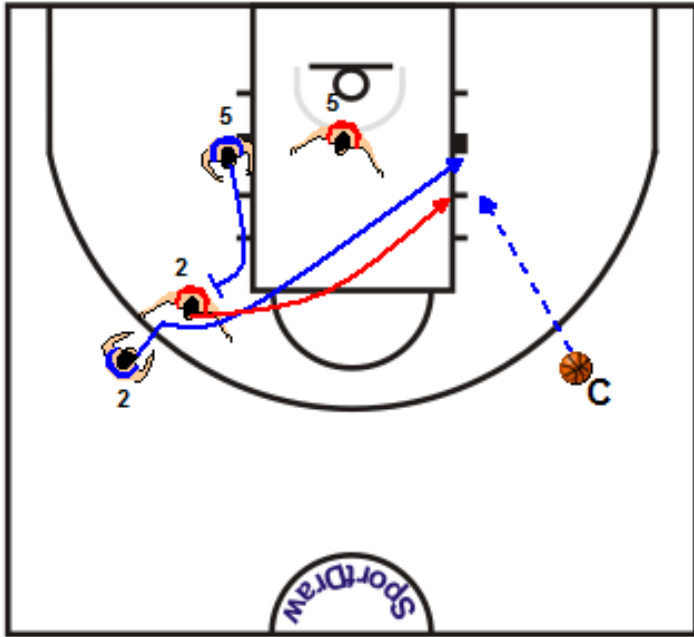
Αντιμετώπιση 2

(O3 μέτριος σουτέρ):

- Ο X3 θα μείνει μαζί του και τελευταία στιγμή θα περάσει «ανάμεσα».
- Ο X5 έτοιμος για να κάνει χώρο στον X3 να περάσει



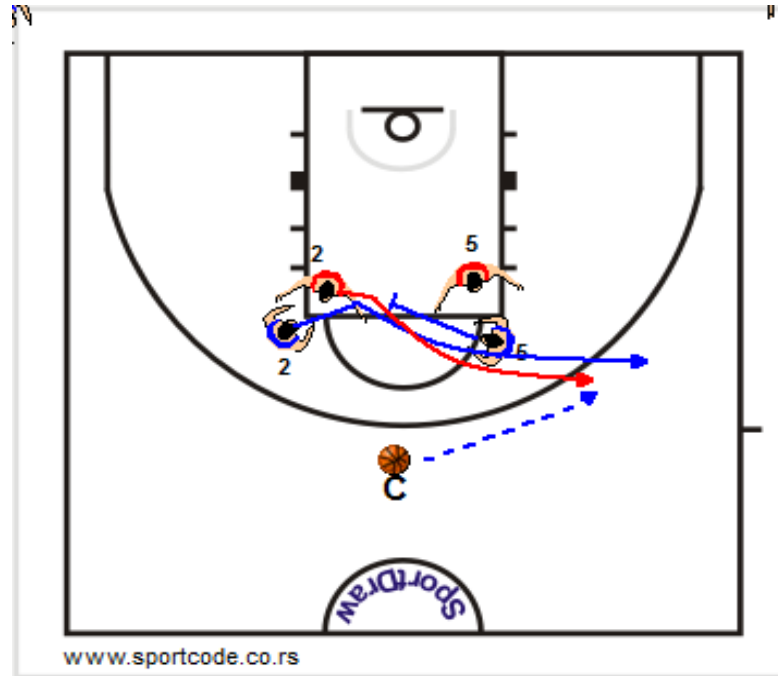
Shuffle or Diagonal Screen



www.sportcode.co.rs

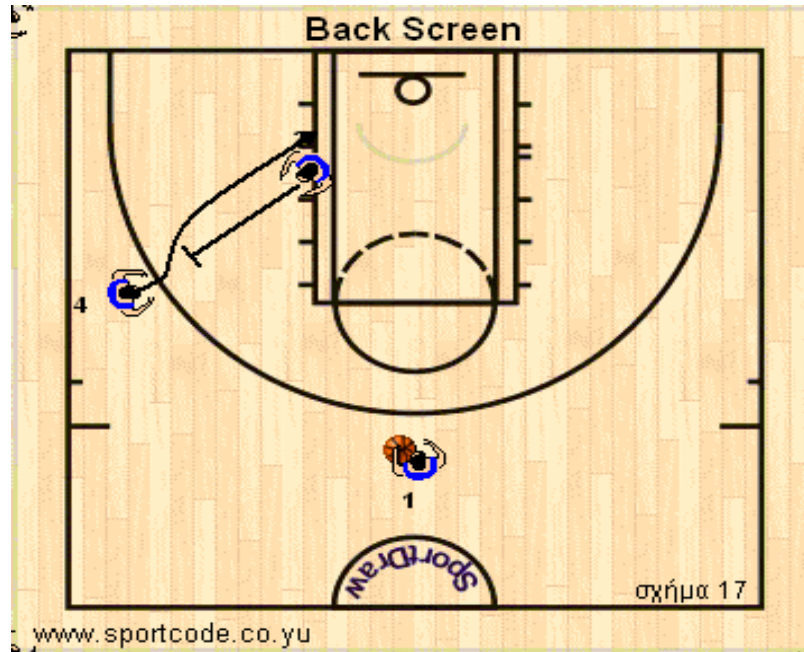
- Ο X2 ακολουθεί σκιά (trail) και σπρώχνει τον O2 να περάσει πάνω από το screen).
- Ο X5 «γεμίζει» τη ρακέτα αποτρέποντας κάθε εύκολη πάσα ή (απόφαση προπονητή) κάνει check στον O2, δίνοντας χρόνο στον X2 να επανέλθει (recover).

Παράλληλο screen στο high post



- Ο Χ2 οδηγεί προς τα επάνω τον Ο2 και αν πάρει μπάλα δεν τον αφήνει να πάρει διάδρομο προς το καλάθι.
- Χρειάζεται μεγαλύτερη ενεργοποίηση από τον Χ5. Πρέπει να αποτρέψει εύκολη πάσα στον Ο2 (αν επιχειρήσει κόψιμο προς το καλάθι) και να ελέγξει την κίνηση του Ο5.

BACK SCREEN



Αντιμετώπιση 1^η

Ο αμυνόμενος του screener φωνάζει «σκρην»
X4 τοποθετεί τον αγκώνα του στο γοφό του O4
περνάει δυναμικά μαζί του και παίζει over play
με το άλλο χέρι

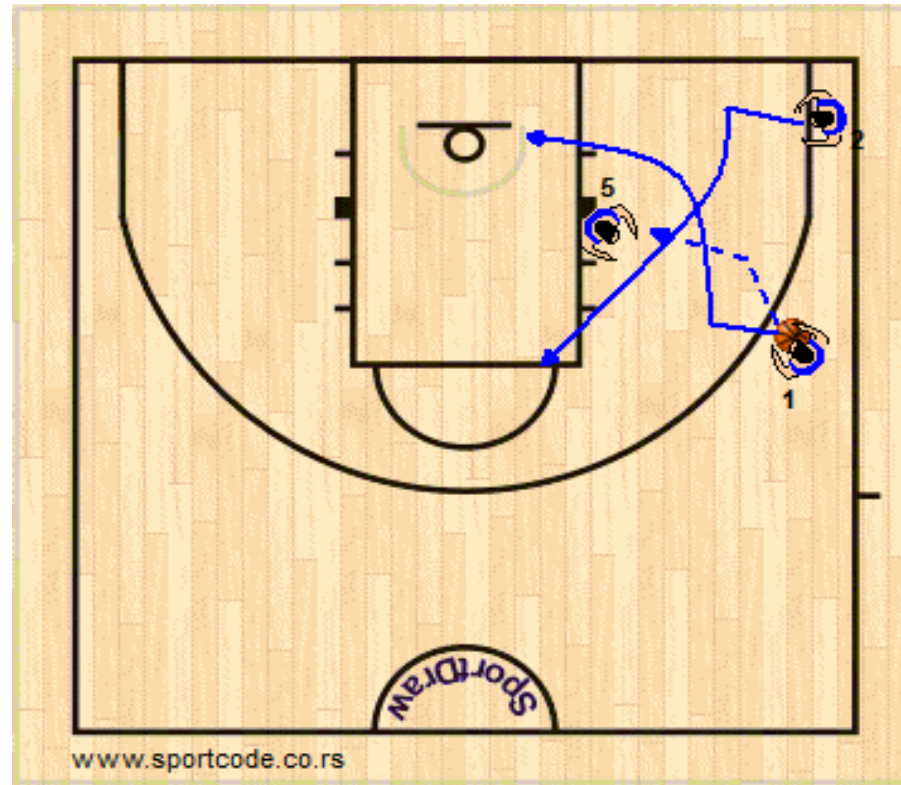
Αντιμετώπιση 2^η

Ο αμυνόμενος του screener ανοίγει και ο X4
περνά ανάμεσα

Αντιμετώπιση 3^η

Αλλαγή παικτών

ΧΙΑΣΤΙ ΚΟΥΪΜΟ



Αντιμετώπιση :

X1 & X2 ακολουθούν τους O1 & O2

Πριν το στιγμιαίο σκρην κάνουν αλλαγή

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΩΝ SCREENS ΣΕ CENTER OR FORWARD

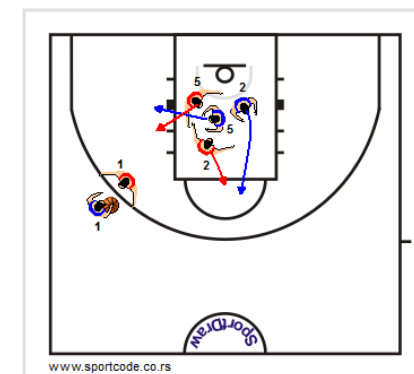
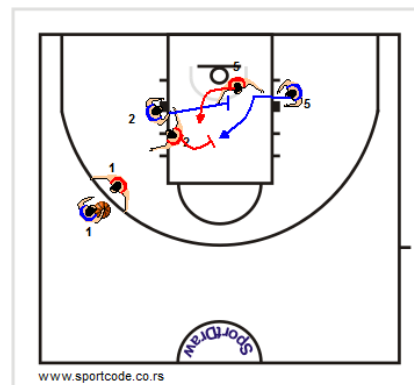
ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ

1. Πίεση στη μπάλα
2. Ο αμυντικός του screener να τσεκάρει
3. Ο αμυντικός του παίκτη που επωφελείται του screen να είναι σε επαφή μαζί του (contact) για να μη δεχτεί εύκολη πάσα
4. Προσαρμόζουμε την άμυνα στα ιδιαίτερα ατομικά χαρακτηριστικά των παικτών

Cross Screen (Baseline)

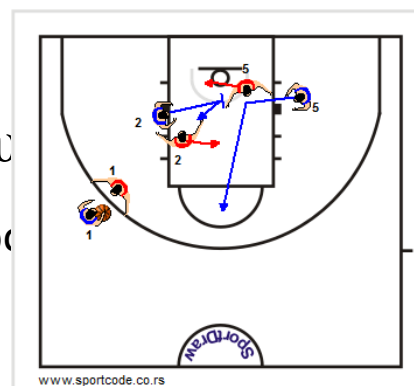
Ο Χ5 πέρασμα από κάτω

- Δυνατό check σε Ο5 από Χ2
- Πλεονεκτήματα:
- Καλύτερος έλεγχος του Ο2 αν ακολουθήσει screen the screener
 - Υπάρχει βοήθεια από Χ5 σε baseline drive Ο1



Μειονεκτήματα:

- Δεν ελέγχουμε flash του Ο5 στο high post αν αυτός είναι καλός σουτέρ.



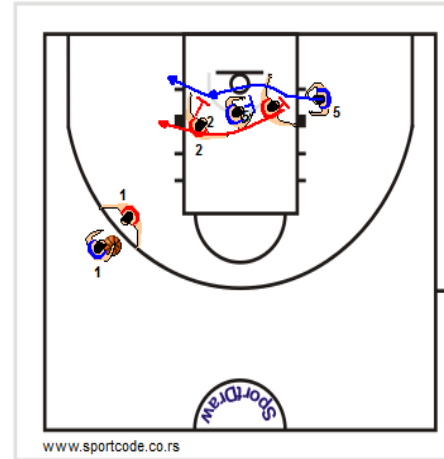
Cross Screen (Baseline)

Ο Χ5 πέρασμα από πάνω

- Δυνατό check σε Ο5 από Χ2

Πλεονεκτήματα:

- Καλύτερη θέση Χ5 στο post
- Έλεγχος σε flash Ο5 στο high post



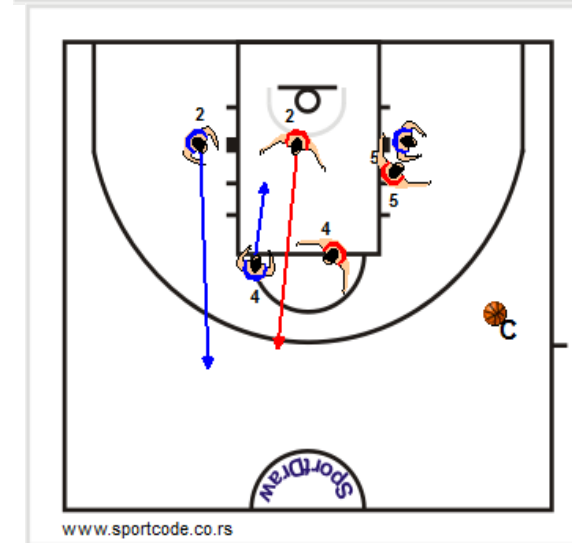
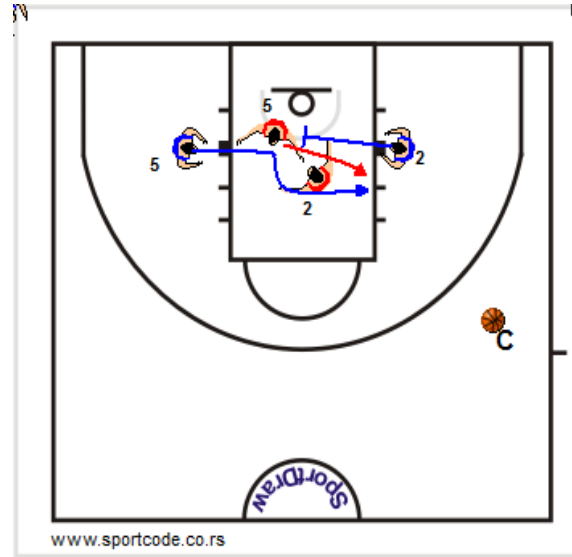
Μειονεκτήματα:

- Ο Χ2 είναι μακριά από τον Ο2 σε περίπτωση screen the screener
- Δεν υπάρχει βοήθεια από Χ5 σε baseline drive Ο1

Ειδικότερα: Cross Screen

Ο5 καλός σουτέρ - Ο2 μέτριος σουτέρ

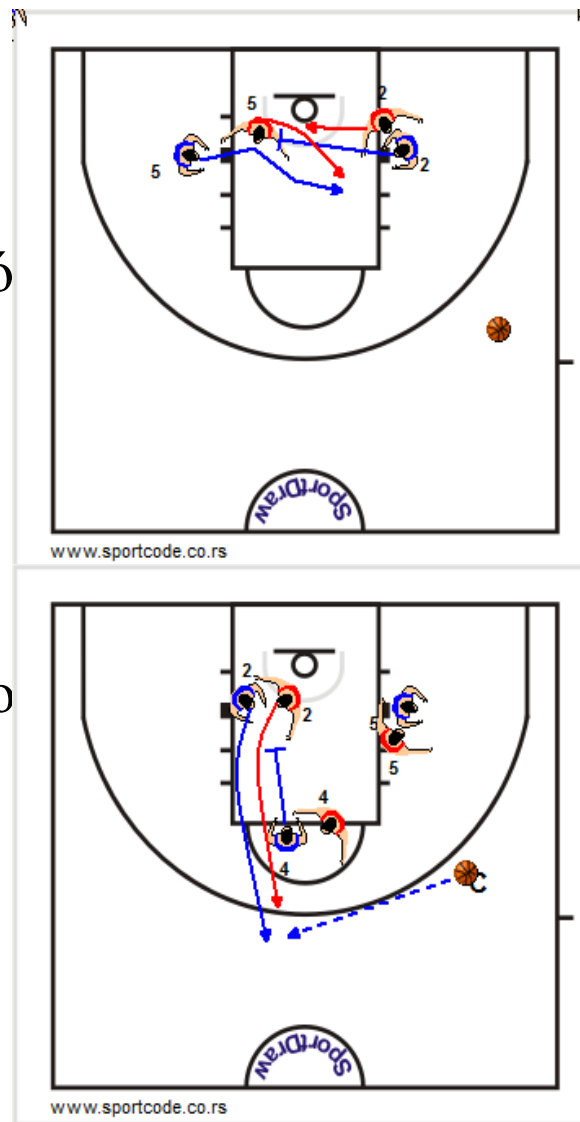
- Ο Χ5 οδηγεί πάνω από το screen
- Ο Χ2 τσεκάρει τον Ο5 αναγκάζοντάς τον να αλλάξει κατεύθυνση
- Ο Χ5 περνάει πάνω από το screen και κάτω από τον Χ2 και παίζει deny
- Αν η συνέχεια είναι down pick τότε ο Χ2 περνάει ανάμεσα



Ειδικότερα: Cross Screen

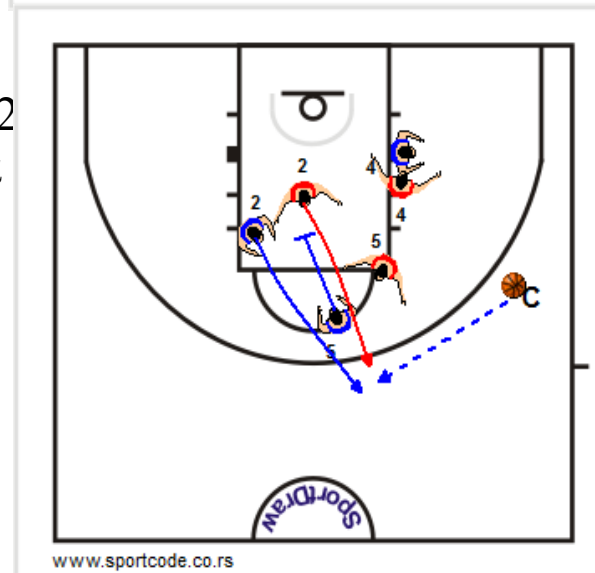
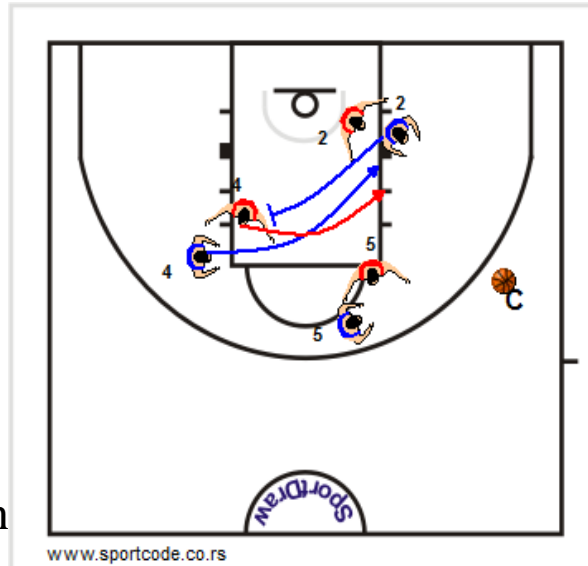
Ο5 μέτριος σουτέρ - Ο2 καλός σουτέρ

- Ο Χ2 πιέζει τον screener ώστε να μην εφαρμόσει καλά το screen
- Ο Χ5 περνάει από **κάτω από το screen** και πίσω από τον συμπαίκτη του και ξαναβρίσκει τον Ο5
- Ο Χ2 ακολουθεί **σκιά** τον Ο2 και ο Χ4 τοποθετείται παράλληλα και πάνω από το screen για να κάνει πιο δύσκολη την πάσα



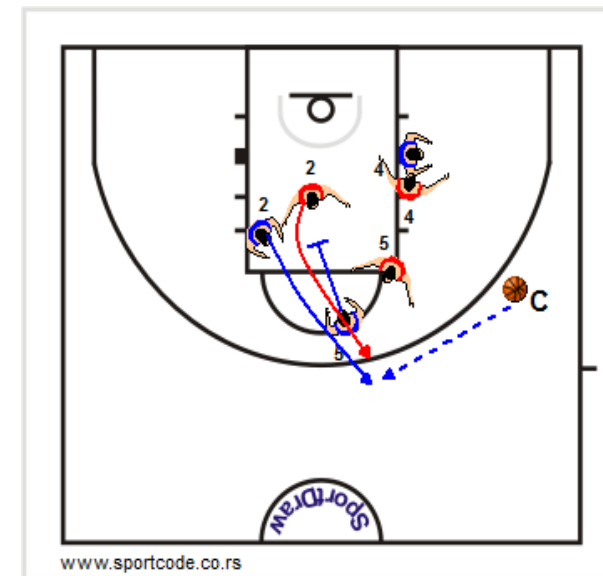
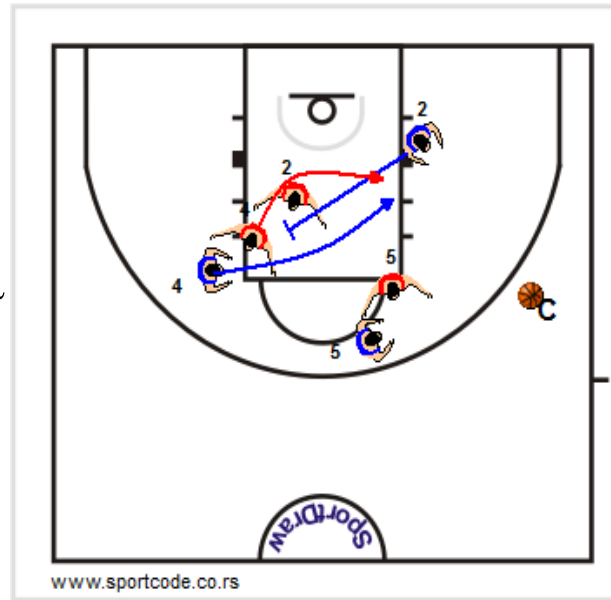
Διαγώνια screens O4 καλός σουτέρ - O2 μέτριος σουτέρ

- X4 σπρώχνει τον O4 να περάσει το screen από την πλευρά της μπάλας και τον κυνηγάει **σκιά (trail)**.
- X5 τσεκάρει τον O4 (bump)
- X4 μετά το screen παίζει deny στον O4
- Στη συνέχεια ο X2 περνάει **ανάμεσα** το screen για τον O2
- Ο X5 παίζει παράλληλα και αλλοιώνει τη γραμμή πάσας



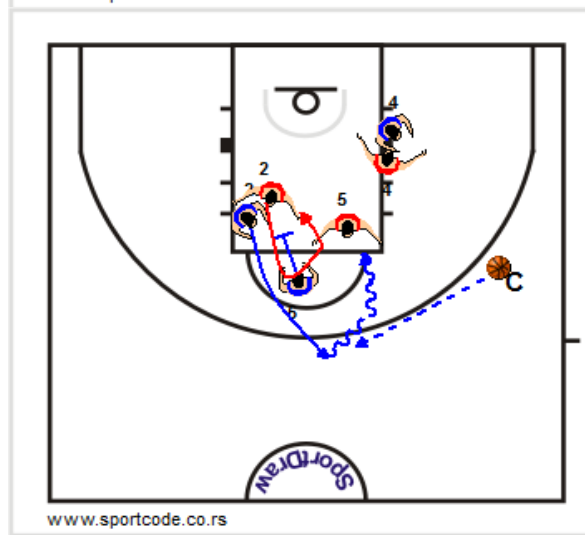
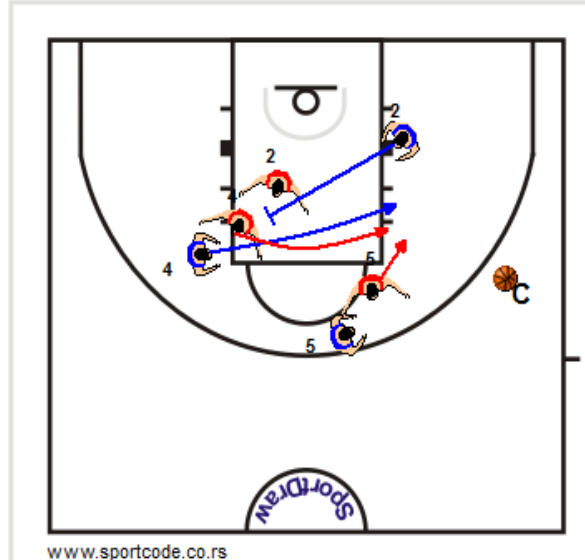
Διαγώνια screens Ο4 μέτριος σουτέρ - Ο2 καλός σουτέρ

- Χ4 πηγαίνει **κάτω από το screen**
- Χ2 σπρώχνει τον Ο2 πάνω για να «χαλάσει» την εφαρμογή του screen. Δεν τσεκάρει
- Χ2 κυνηγάει **σκιά τον Ο2 (trail)** στο screen του Ο5

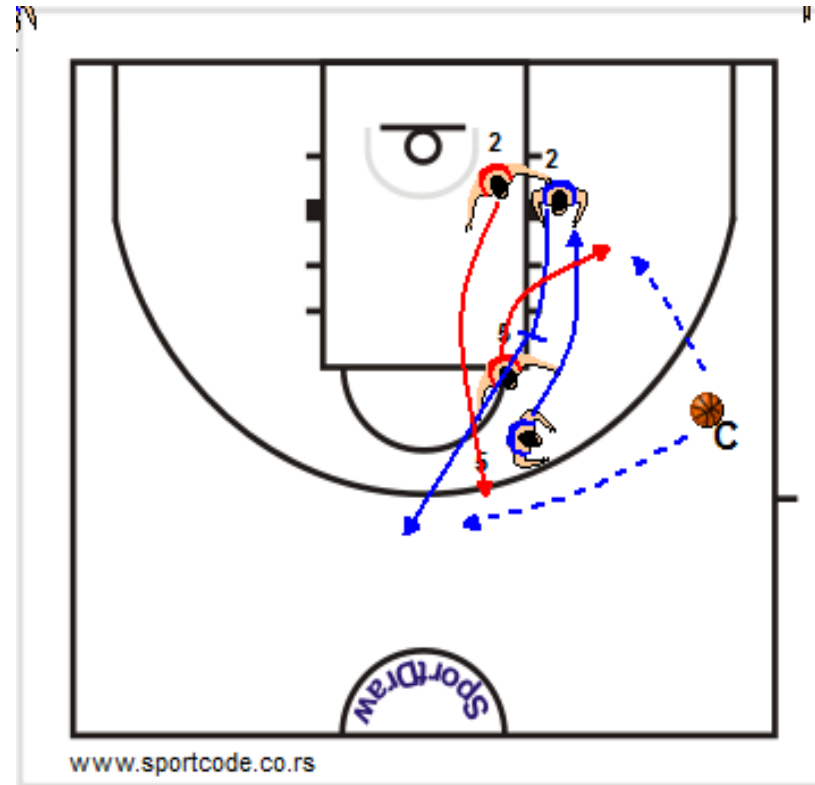


Διαγώνια screens O4 & O2 καλοί σουτέρ - O5 μέτριος σουτέρ

- X4 κυνηγάει τον O4 (**trail**)
- X2 δεν βοηθάει γιατί O2 είναι καλός σουτέρ
- X5 οπισθοχωρεί και βοηθάει τον X4 μέχρι να μπορέσει να ανακάμψει
- Μειονέκτημα εδώ είναι το curl του O2 (X5 βοηθάει στο κόψιμο του O4 και δε μπορεί να είναι στην ίδια ευθεία με τον screener). Αν O2 κάνει drive γίνεται αλλαγή και ο X2 μπαίνει μπροστά από τον O5

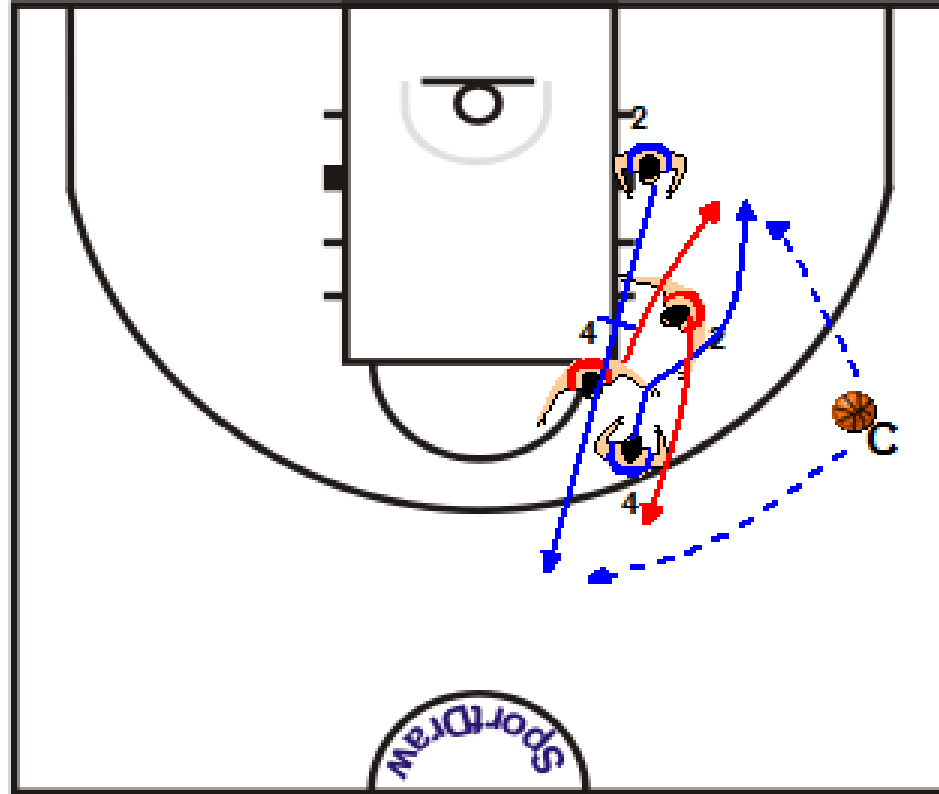


Κάθετα Screen- zipper up Ο5 μέτριος σουτέρ - Ο2 καλός σουτέρ



- X2 σπρώχνει τον Ο2 επάνω για να χαλάσει την εφαρμογή του screen.
Δεν «τσεκάρει»
- X5 πηγαίνει πίσω από το screen
- X2 & X5 μετά το screen πιέζουν την πάσα προς τον παίκτη τους

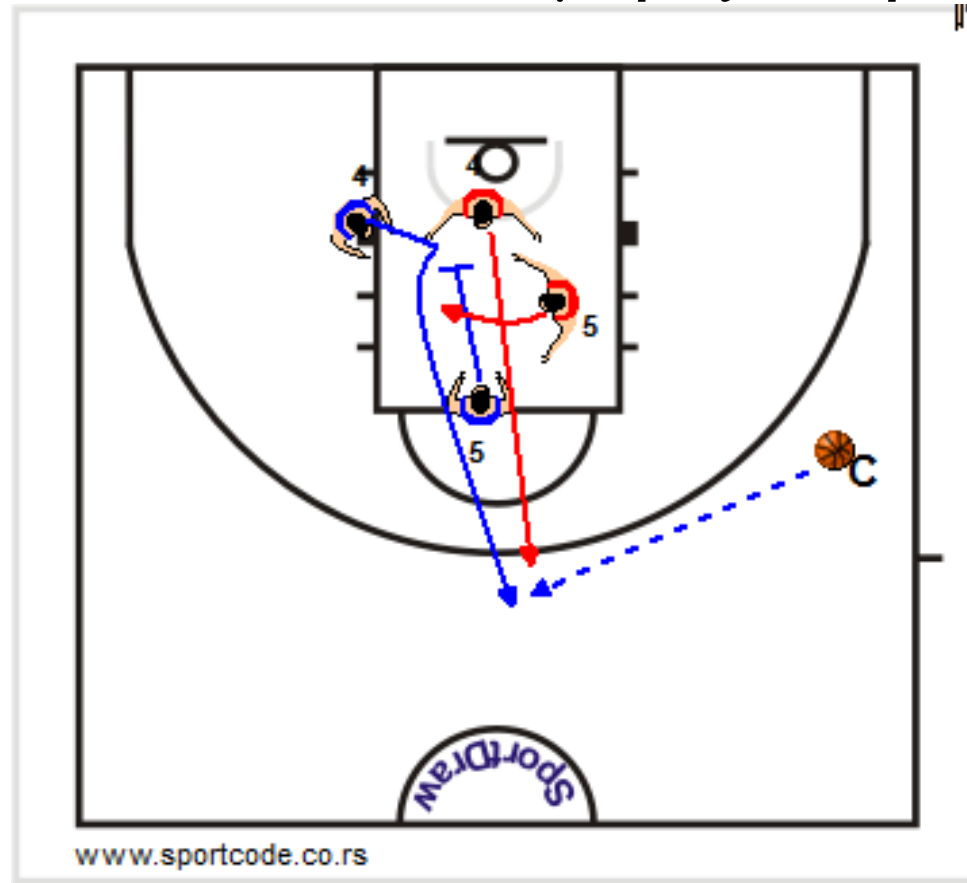
Κάθετα Screen- zipper up Ο4 καλός σουτέρ - Ο2 μέτριος σουτέρ



www.sportcode.co.rs

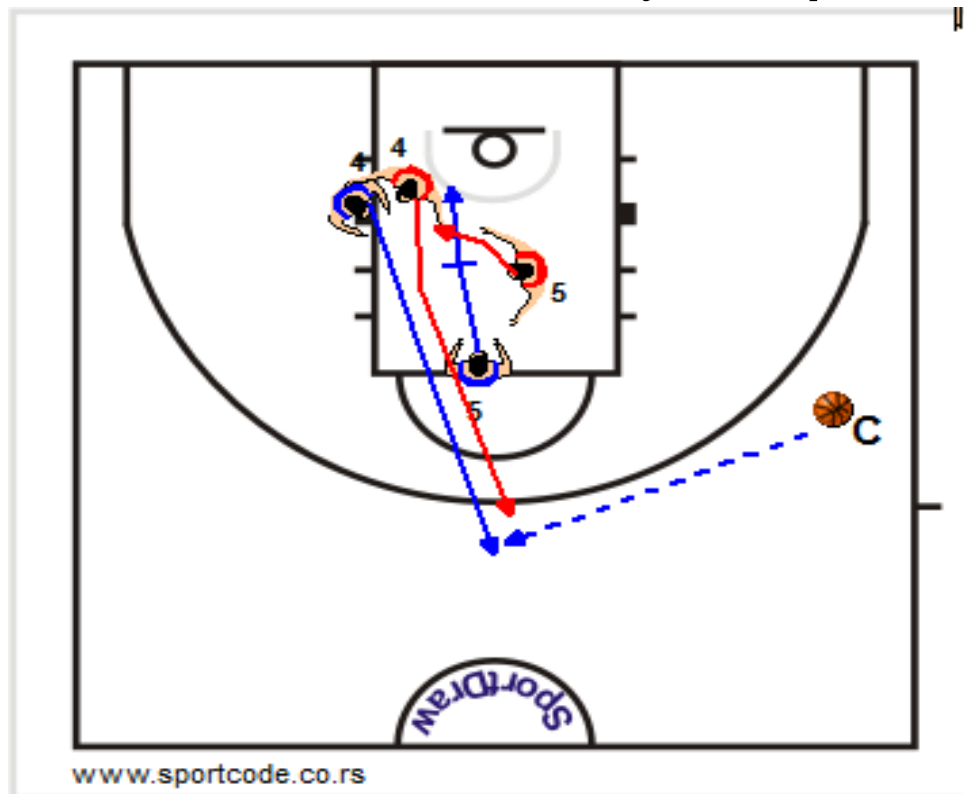
- Χ2 «τσεκάρει» (bump) τον Ο4
- Χ4 περνάει δυναμικά το screen

Κάτω screen - Ο4 μέτριος σουτέρ



- X5 ανοίγει και ο X4 περνάει **ανάμεσα**
- Αν ο O4 δεχτεί τη μπάλα, ο X5 πρέπει να παίξει πιεστικά τον O5 και να τον σπρώξει προς την τελική γραμμή για να γίνει δύσκολη μια lob πάσα και η συνεργασία high-low

Κάτω screen - Ο4 καλός σουτέρ



- X4 κυνηγάει **σκιά (trail)**
- X5 σε επαφή με τον O5 για να αλλοιώσει το screen
- X5 αποθαρρύνει μια εύκολη πάσα στον O4
- Αν ο O4 δεχτεί τη μπάλα ο X5 παίζει $\frac{3}{4}$ τον O5

ΑΛΛΑΓΗ ΠΑΙΚΤΩΝ

Τα τελευταία χρόνια η επιλογή της αλλαγής παικτών έχει καταστεί ένα αποτελεσματικό όπλο τακτικής για την άμυνα.

Πολλές ομάδες όλων των επιπέδων χρησιμοποιούν την αλλαγή ως τακτική για τους παρακάτω κυρίως λόγους:

α) να αποτρέψει την πάσα σε έναν συγκεκριμένο παίκτη

β) να αποφευχθεί μια πάσα που καθιστά συγκεκριμένη επιθετική συνεργασία πολύ αποτελεσματική.

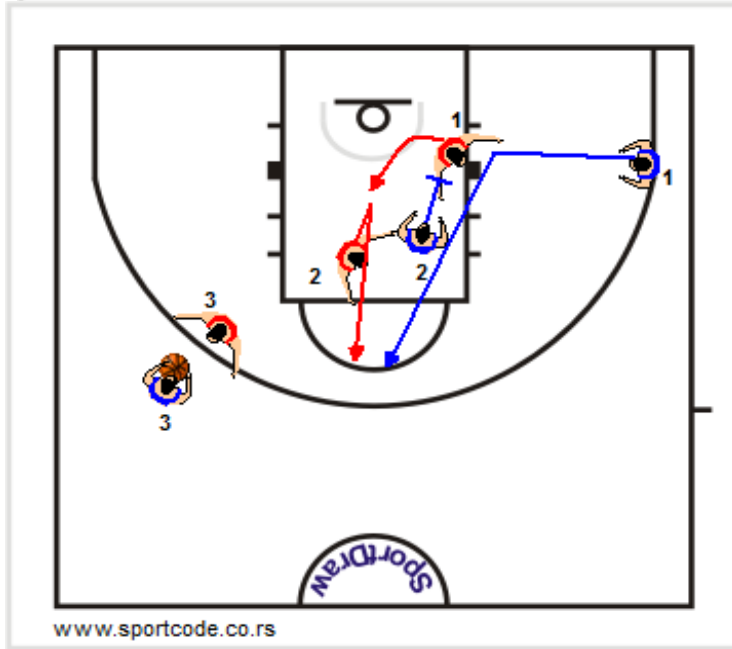
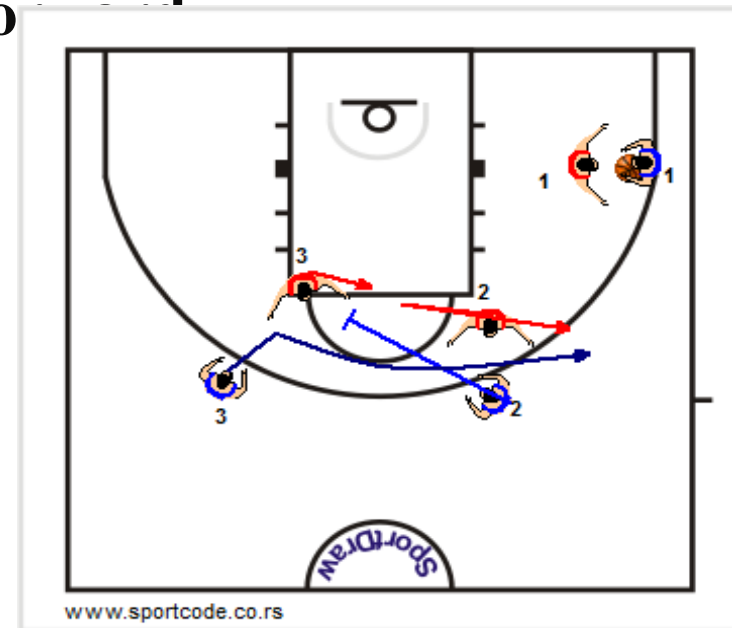
γ) να αποφευχθεί σουτ τα τελευταία δευτερόλεπτα

- Η αλλαγή παικτών συχνά θεωρείται ως ένδειξη παθητικής άμυνας και αποτελεί επιλογή κακών αμυντικών που αποφεύγουν την αντιμετώπιση των σκληρών φωνάζοντας «αλλαγή» δίνοντας τον παίκτη τους στον συμπαίκτη τους.
- Όταν η αλλαγή είναι αποτέλεσμα τακτικής τότε κατά κανόνα ζητείται αυτή από τον αμυντικό του σκρήνερ ο οποίος, αφού φωνάξει «αλλαγή», πηδά στη γραμμή πάσας ώστε να την παρεμποδίσει και να χαλάσει το timing των αντιπάλων.

Σημεία διδασκαλίας

1. Ο αμυντικός του σκρήνερ ξεκινά πάντα την αλλαγή, πηδώντας στη γραμμή πάσας.
 2. Ο αμυντικός που σκρηνάρεται προβλέπει το σκρην προκειμένου να αποφευχθεί μια εύκολη πάσα, ειδικά αν ο σκρήνερ προκαλεί mismatch
 3. Πρέπει να ασκείται πίεση στο χειριστή της μπάλας για να τον δυσκολέψουμε στο διάβασμα της κατάστασης
- Συνήθως εκτελείται μεταξύ παικτών που παίζουν την ίδια θέση ή είναι ισοϋμείς

Αλλαγή μεταξύ των Guard ή Forward

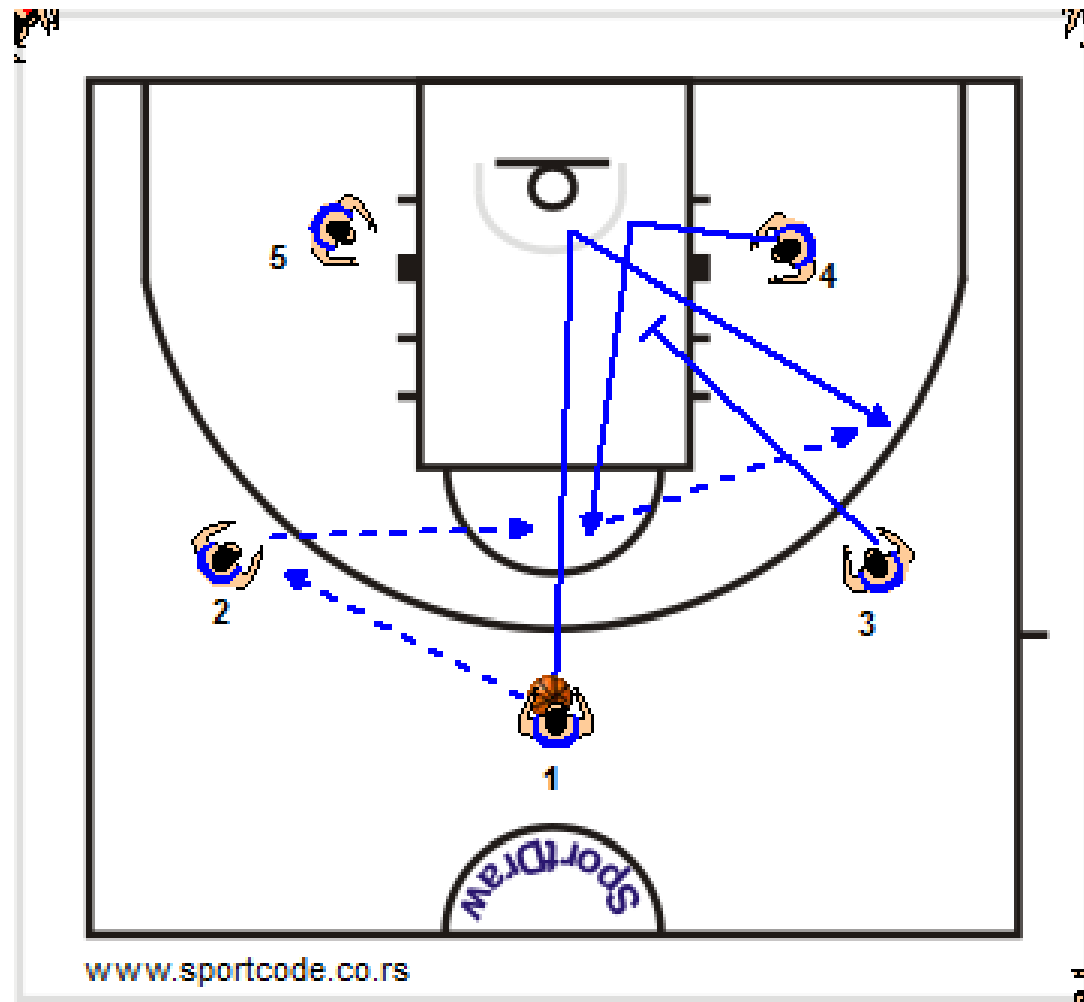


- Όταν προετοιμάζουμε το πλάνο του αγώνα, με βάση τα χαρακτηριστικά των παικτών μας και των αντιπάλου μας, θέτουμε κανόνες για την αντιμετώπιση των σκρην. Μπορούμε να επιτρέψουμε αλλαγές μεταξύ guards (1&2) forwards (4&5) ή των τριών ψηλότερων παικτών (3,4 & 5)

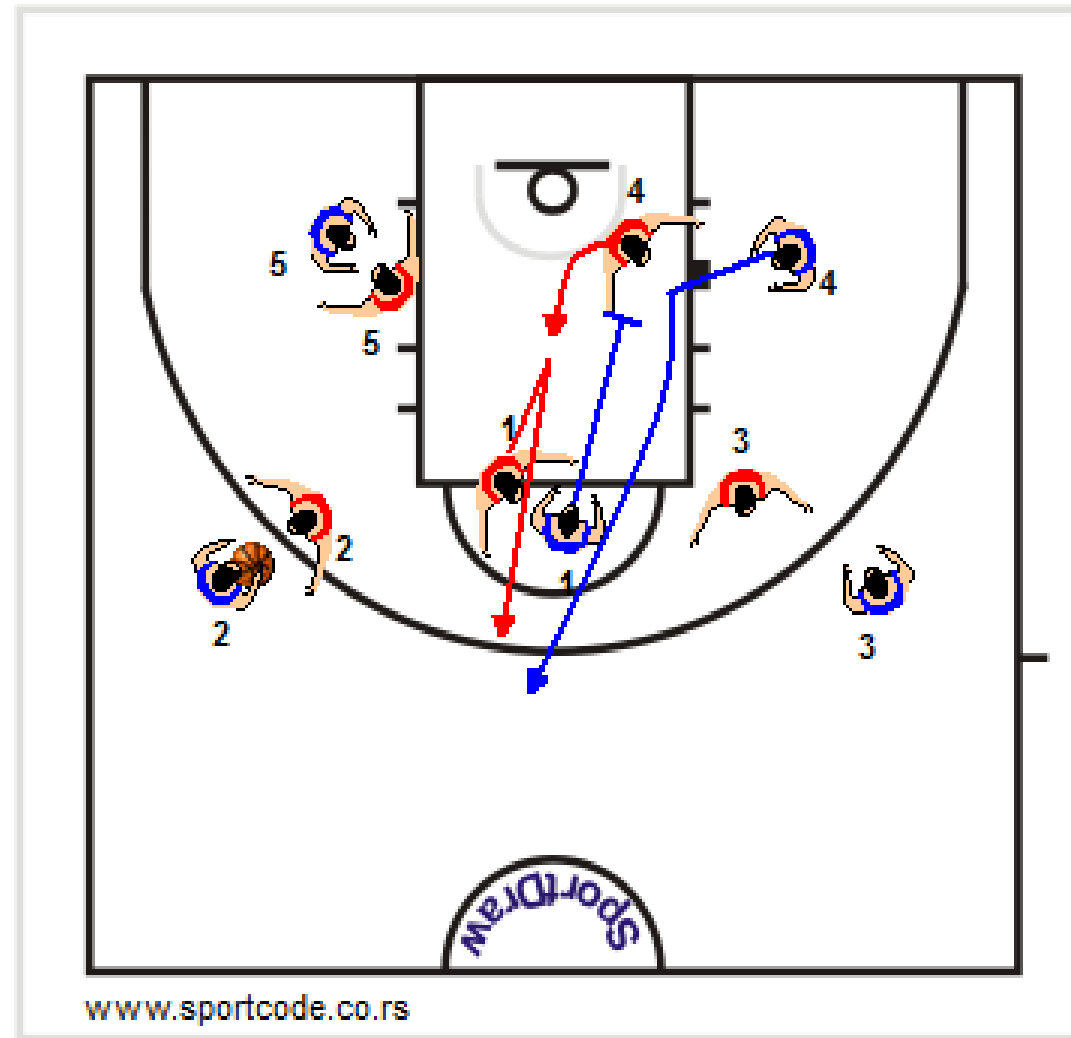
- Με τις αλλαγές αυτές αποφεύγουμε τα επικίνδυνα mismatches.
- Υπάρχουν αλλαγές παικτών από διαφορετικές θέσεις που δίνουν πλεονέκτημα στην άμυνα διότι η μπάλα δεν φθάνει σε συγκεκριμένο παίκτη αναγκάζοντας την επίθεση να αναζητήσει εναλλακτική λύση

Down screen Guard σε Forward

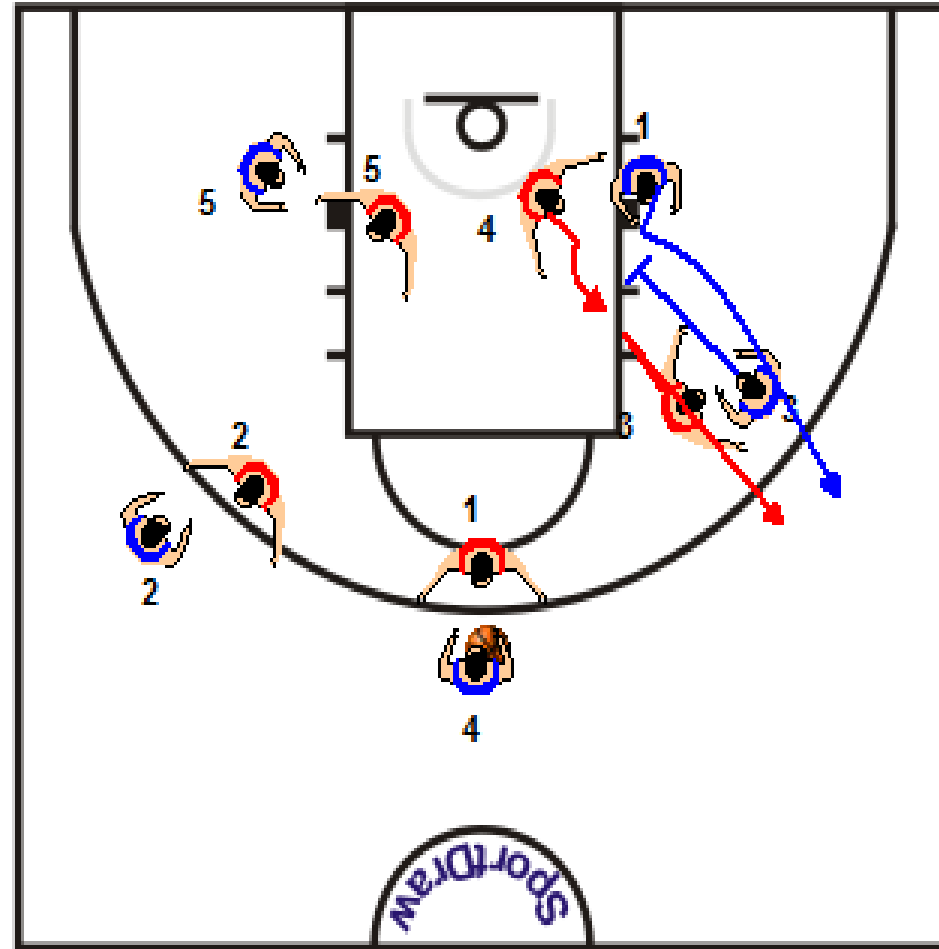
Η επίθεση επιδιώκει μεταφορά της μπάλας στην άλλη πλευρά



Αλλαγή X1 με X4



Αλλαγή X4 με X3

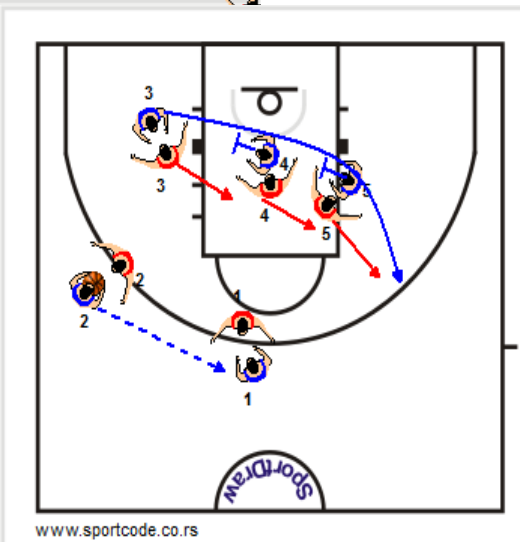
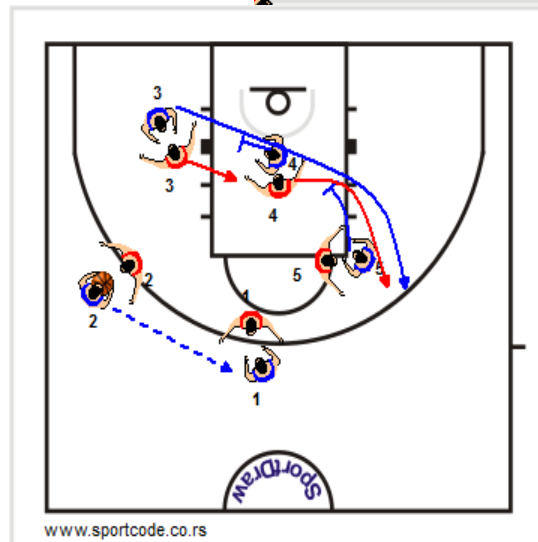
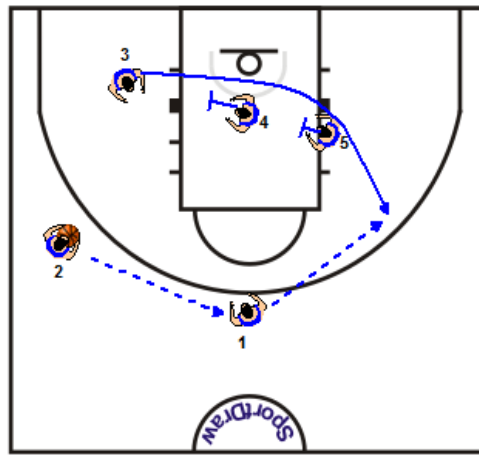


- Η τακτική της άμυνας πρέπει να είναι πιο αποτελεσματική στην πρόληψη της υποδοχής της μπάλας από ένα επικίνδυνο επιθετικό παίκτη, ιδιαίτερα αν το σκρην έχει σχεδιαστεί για να πάρει την μπάλα παίκτης που θα τελειώσει τη φάση με σουτ ή 1v1.

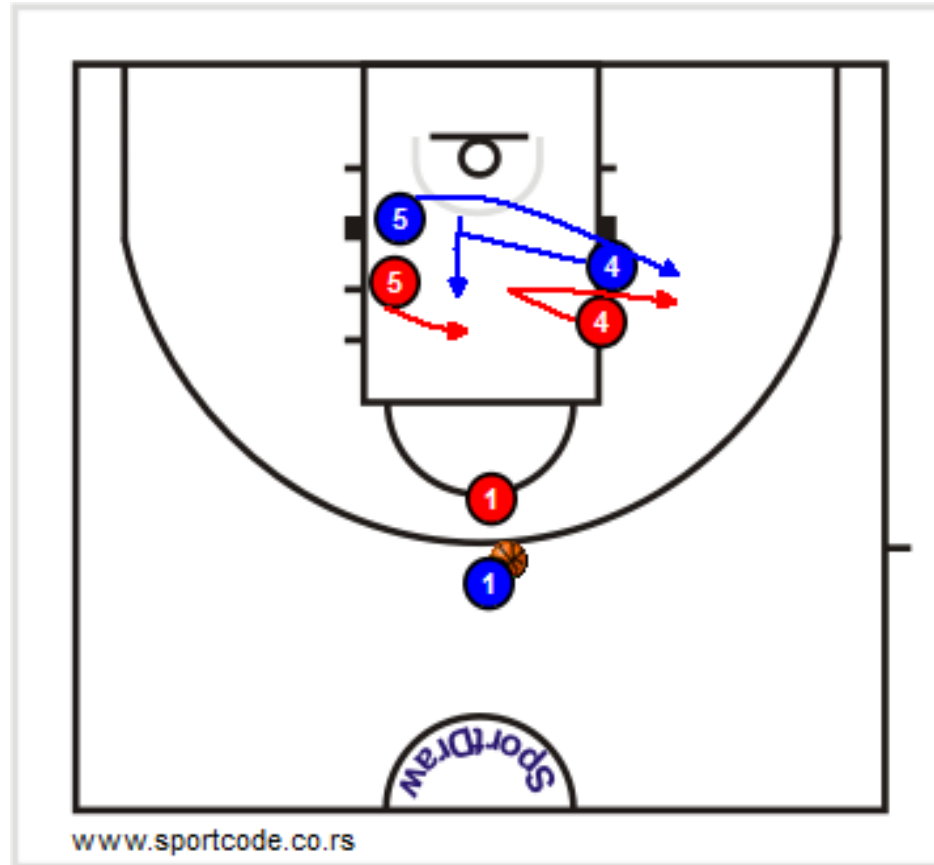
Ο2 χρησιμοποιεί το Stagger για σουτ.

Χ2 δύσκολο να περάσει από 2 μεγάλα σώματα:

- Χ2 α... shadow
- Χ2 α... αλλαγή με Χ...



Ο παίκτης που σκρηνάρεται πρέπει με καλό footwork να μην τεθεί εκτός φάσης και ο παίκτης του σκρήνερ να μην επιτρέψει πάσα.



- Ο συνδυασμός «αλλαγή – άρνηση» μπορεί να είναι πολύ αποτελεσματική ιδιαίτερα εναντίον καλά οργανωμένων ομάδων που δεν θέλουν να βγαίνουν από το σχέδιό τους ή από τα συστήματά τους.
- Μπορεί να είναι ακόμα πιο αποτελεσματική , αν χρησιμοποιηθεί σε συγκεκριμένες στιγμές του παιχνιδιού, χωρίς να επιτρέψει στον αντίπαλο να σχεδιάσει την απάντησή του (όπως για παράδειγμα σκληρή μεταξύ ψηλών και κοντών ώστε να δημιουργήσουν πολλά mismatch)

- το κλειδί στην τακτική των αλλαγών είναι να διακρινόμαστε πνευματικά και τεχνικά από επιθετικότητα, η οποία πρέπει να εκπλήξει τον αντίπαλο, να κλέψουμε μια μπάλα ή να τους αναγκάσουμε σε ένα δύσκολο σουτ.