

POZICIJSKI NAPAD – “PASSING GAME”

UVOD

Mlade košarkarje naj ne bi omejevali in silili v tako imenovani šablonski stil igre. Oni morajo imeti določeno svobodo v igri, saj tako lahko spodbudimo njihovo kreativnost v košarki. V glavnem delu bomo prikazali igro v pozicijskem napadu z petimi zunanjimi igralci na principu passing game, ki je predvsem namenjen mladim igralcem. Predstavili bomo nekatere glavne značilnosti take igre ter metodični postopek treniranja in razvijanja passing game pri igri 5:5.

PASSING GAME

Trenerji mlajših selekcij naj bi usposobili otroke, da pravilno ocenijo situacijo v igri, predvidijo in ocenijo položaj nasprotnika in sebe ter izberejo primerno akcijo oziroma gibanje in ga realizirajo. Eden od sistemov, ki omogoča takšen proces je princip passing game v napadu. Passing game kot sistem pozicijske igre v napadu omogoča igralcu dovolj svobode in iniciative z nekaj osnovnimi ekipnimi pravili.

Prednosti passing game sistema:

- Relativno enostavna struktura: napad ni definiran z vnaprej določenimi gibanji, katere bi se igralci morali učiti na pamet.
- Možnost zgodnjega vključevanja v trening: prav zato ker je princip enostaven ga lahko vključimo že pri mlajših selekcijah v trening.
- Dober vpliv na razvijanje zelenih navad igralca: kot prvo se v temu sistemu najprej izboljša sposobnost branja oziroma reakcije na obrambo. Kot drugo takšen princip zahteva in razvija dobro igro igralca v napadu brez žoge in veliko gibanja, kar je pri večini igralcev slabša tehnično-taktična sposobnost. Poleg omenjenega pa pomaga začetnikom, da ne igrajo tako imenovano »šablonsko« igro ampak lahko svobodno razvijajo svoje sposobnosti.
-
- Efektivno proti večini vrst obramb – omogoča igralcem v napadu, da odkrijejo ustrezne rešitve proti postavljeni obrambi brez, da bi morali razmišljati o specifičnih gibanjih, ki se nahajajo v bolj kompleksnih napadih in članskih napadih.

- Težek scouting oziroma nasprotnik se težje pripravi na tako igro: ker igra ni »šablonska« in nima vnaprej predvidljivih gibanj, postane težja za scouting.

Slabosti passing game sistema:

- Skok v napadu: ker napad nima nekih vnaprej določenih gibanj morajo napadalci biti pozorni na skok v napadu. Igralci bi morali poznati navade soigralcev v smislu meta na koš (kdaj najraje zaključujejo, iz katere pozicije, katera stran ...), da bi se lahko bolje pripravili na skok v napadu.
- Omogoča intenziven razvoj napadalnih sposobnosti igralca na račun ekipe: če imamo posameznike, ki so bolj osredotočeni na razvijanje svojih individualnih sposobnosti (govorimo predvsem o doseganju čim več točk) lahko takšen sistem igre škoduje ostalim igralcem v ekipi.

Osnovni principi passing game sistema:

- Dobra komunikacija: ker napad ni »šablonski« je obvezna dobra komunikacija ekipe
- Koš mora biti vedno viden: priporočljivo je, da napadalci vedno spremljajo prostor pred seboj, predvsem v smeri koša. To je še posebej pomembno za igralca z žogo, saj bo le tako lahko odreagirala na vtekanja in blokade soigralcev.
- »Spacing« : verjetno najbolj pomemben princip za passing game je pravilna razdalja med soigralci (4,5m – 6m).
- »Back door« : vtekanje za igralcem še posebej pri agresivni obrambi na liniji podaje.
- »Flash cut« : vtekanje v prazen prostor med igralcem z žogo in soigralcem, ki je blizu žoge.
- Prosto polje omejitve : pomembno je, da igralec, ki vteka in ne sprejme žoge čim hitreje izprazni prostor v raketi.
- Zapolnjevanje igralnih mest: da bi obdržali pravilno razdaljo med igralci in imeli največjo možnost za doseganje koša je pomembno pravilno in hitro zapolnjevanje igralnih mest kjer ni nobenega napadalca.

Nekatere osnovne aktivnosti igralca v passing game:

- »Front door«
- »Back door«
- »Flash cut«
- Prodor z vodenjem – kadar je širša razdalja med dvema obrabnima igralcema
- Prodor in podaja – ko napadalnega igralca, ki je prodiral z vodenjem pokrije oziroma gre v pomoč drugi obrambni igralec
- Blokade za igralca brez žoge (kontra blokada, hrbtna, horizontalna)
- Blokada za igralca z žogo

PRIMERI NAPADA

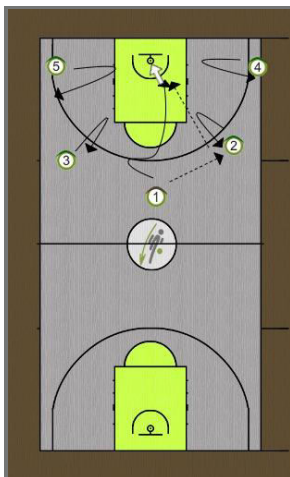


DIAGRAM 1-1

Igralci brez žoge se odkrijejo. Sledi podaja na krilo (2 ali 3) in nato vtekanje pod koš. Lahko je zaključek.

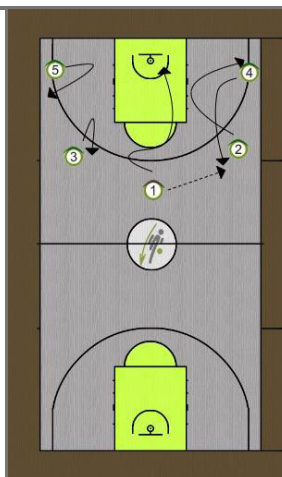


DIAGRAM 1-2

V primeru agresivne obrambe na liniji podaja na igralca 2 (ali 3), ta vteka in menja mesto z igralcem 4, ki se dvigne gor po žogo.

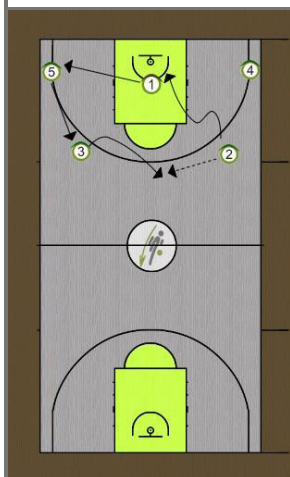


DIAGRAM 2-1

Po vtekanju igralca 1, če ni možnega zaključka igralec 2 poda žogo igralcu 3, ki zapolni zgornje mesto igralca 1 in potem vteka pod koš s tem da igralec 1 polni mesto v levem kotu in igralec 5 se dvigne gor na levo krilo.

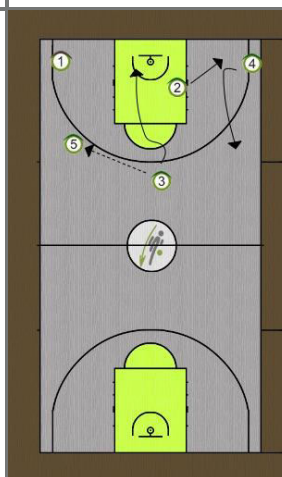


DIAGRAM 2-1 nadaljevanje

Po vtekanju igralca 2, ki ni sprejel žoge, polni njegovo mesto igralec 4. Igralec 2 polni mesto v desnem kotu. Sledi podaja igralca 3 na levo krilo in spet vtekanje pod koš.

ZAKLJUČEK

Passing game uporabljam kot trener v mlajših kategorijah že pri selekciji u11. Sistem napada se mi zdi korekten in predstavlja neko najbolj osnovno in preprosto gibanje v košarki v smislu razvijanja napada. Igralci ga brez težav v večji meri osvojijo prav tako se jim bistveno spodbudi kreativnost v napadu. Menim, da je primeren za vse mlajše kategorije kot neka osnova za nadaljnji razvoj v napadalni taktiki in služi kot neko osnovno razumevanje gibanja v napadu tako z žogo kot brez nje.

VIRI

Mandić, R. (2018). Pozicioni napad – passing gejm. *Trener, 99, str. 26- 29.*