



SEMINARIO DEL PICK AND ROLL

Leo Costa y Juan Manuel Nardini te ofrecerán en este seminario la posibilidad de conocer muchos detalles acerca del desarrollo ofensivo del pick and roll trabajando sobre el ataque a seis diferentes formas de defender este movimiento. Analizarán exhaustivamente cada uno de los spacings que se dan a la hora de jugar esta acción describiendo cuáles son sus ventajas y desventajas. Harán zoom en cada una de las situaciones de juego tanto de Ball Handler como del Roll Man para contarte como deben ejecutar desde la técnica y táctica individual y colectiva. Pero, además, desarrollarán cada uno de los movimientos y reacciones de los "otros tres" jugadores/as que no entran directamente en el bloqueo directo para castigar a la defensa o alargar ayudas.

A lo largo del seminario te compartirán las distintas maneras de atacar diferentes defensas de pick and roll poniendo énfasis en el spacing y las acciones tácticas colectivas para ejecutar correctamente cada una de las ventajas conseguidas.

Luego de años de trabajo y experiencias en diferentes equipos Nardini y Costa han decidido promocionar este seminario que es producto de largas charlas y debates sobre este tema que los apasiona. Su objetivo es ponerlo a disposición de la mayor cantidad de entrenadores/as posible para ayudarlos a optimizar la ejecución de esta acción que cada vez se juega más en el básquetbol mundial. Por eso, han decidido ponerlo a un precio muy accesible para que puedas acceder

cómodamente con la opción de hacerlo hasta en tres pagos sin interés. El precio será de 5000 pesos argentinos.

Para finalizar te queremos contar que si te sumas a esta nueva experiencia educativa deberás contar con material para tomar notas y mucha concentración a la hora de ver cada uno de los videos porque estos tendrán mucha información y terminología que nos ayudarán a conceptualizar la enseñanza permitiéndonos simplificar el mensaje a la hora de trasladárselo a nuestro equipo.

¡¡¡Te esperamos!!!

CONTENIDOS

IDEA GENERAL

- ¿Hacia dónde queremos bloquear?
- ¿Dónde queremos bloquear?
- ¿Cómo queremos bloquear?
- ¿Cuándo (tiempo)?
- ¿Dónde y cómo queremos continuar?
- ¿Cómo atacar la regla?
- ¿Dónde queremos pasar?
- SPACING – Normas
 - Re-spacing. Snake. Re-Pick. Next. Ice.
 - Diferentes spacings.
 - Ventajas.
- SIDE PNR
- OPEN IMPAR (Top)
- OPEN PAR (Top)
- STEP UP

- SHAKE PNR
 - Opciones a considerar como: Logo PnR en transición + Step up. Side PnR + Duck in. PB + DHO (Step up).
- BALL HANDLER (BH)
 - Conquistar el espacio.
 - Sellar el espacio.
 - El siguiente pase.
 - Reject.
 - Uso correcto del dribling
- ROLL MAN
 - Crear espacio y correr al bloqueo.
 - Bloqueo grande.
 - Angulo de bloqueo.
 - ¿Rolar o correr?
 - Tiempo de bloqueo.
 - Alejarse de las ayudas.
 - Conocer el siguiente pase.

VS. FLAT

- Spread (Par – Impar)
- Efectivo (Hit and Hold) + Run + Caer en función del spacing (donde)
- Atacar el Gap. Identificar ventanas de pase o close outs.
- SPACING. COMPORTAMIENTOS. "Los otros tres".
- BALL HANDLER. Mantener la ventaja.
- ROLL MAN
- Recursos para atacar.
- Hold Hostage
- Side Dribble

- Away
- Out Screens
- Force Switch
- Veer Screen
- Ghost
- Gortat

VS. ICE

- Spread.
- Nuevo angulo y efectivo/Slip (go).
- Re-spacing (alejarse de la banda).
- SPACING
- BALL HANDLER
- ROLL MAN. Bloquear con la espalda + Ventajas y desventajas.
- Recursos para atacar.
- Snake. Snake 3. Back Pedal.
- Step up
- Deshacer
- Go

VS. NEXT

- Jugar PnR impar.
- Hit and Hold.
- Run, no roll.
- Lateralizar el bloqueo.
- Hold para spot up o cortes.

VS. UNDER

- Spread (2do Spacing).
- Bajo + Angulo + Roll/Run.
- Verticalidad + Re-Pick.
- SPACING
- Re-Pick. Táctica. Estrategia del spacing.
- Re-Pick profundo con angulo.
- Slip Re-Pick.
- Run/Roll.
- BALL HANDLER
- Pull Up shot.
- Speed Dribble.
- Re-Pick (Ganar espacio).
- ROLL MAN
- Recursos para atacar.
- Flat Screen.
- Early Roll.
- Low Screen.
- Late Reject.

VS. STEP

- Spread.
- Run (slip) + Alargar ayudas.
- Aguantar + Pasar.
- SPACING + "Los otros 3".
- BALL HANDLER

Pases Claves.

- Directo al roll (Deep/Short).
- De frente (Vs. Last).
- ROLL MAN
- Recursos para atacar.
- Slip & Split.
- Ram Screen.
- Flip.
- Last Attack.
- Spacing Cambiante.
- Quick Show.
- Show.

VS. SWITCH

- Par. 4 de frente.
- Flat + Roll (sello invertido).
- Ganar eje. Saber dónde pasar.
- SPACING. Comportamientos + "Los otros tres".
- Shake (4 y 3 de frente).
- Ganar el eje post cambio (Matar el lado de ayuda).
- Cambio simple Run Up. Cambios múltiples Hold (esquina).
- Re-Spacing 2 y 2.
- Poder seguir jugando.
- 5 no sale de la pintura.
- BALL HANDLER
- ROLL MAN
- Cortinar Flat.

- No permitir el paso de caída.
- Roll, no Run para sellar al defensor.
- Variante Hand Screen.
- Sello invertido.
- 3 seg. Para recibir o Dunker para jugar otra opción.
- Rebote ofensivo.
- Recursos para atacar.
- Miss Match.
- Slip.
- Boomerang.
- 4 lateral.
- Tiempo.

ACADEMIADEPOSOFT.COM.AR

