



SEMINARIO "PICK AND ROLL"

FLAT

A- Spread (par-impar).

B- Efectivo (hit and hold) + Run + caer en función del spacing (¿Donde?).

C- Atacar el "Gap" Identificar ventana de pase o Close Outs.

SPACING

La única condición de Spacing que pedimos para jugar vs Flat es que la cancha este abierta temprano alargando líneas de pase puede ser PNR Par, Impar, Shake o Step-Up, pero siempre con la cancha abierta (spread).

El Spacing que más solemos jugar vs flat es SHAKE que nos brinda múltiples opciones.

Comportamientos

El comportamiento de los otros 3 jugadores será muy importante antes y durante el PNR.

Los jugadores que están frente al balón deberán alejarse del mismo, manteniéndose en los ángulos de visión el mayor tiempo posible (el límite es el final de la cancha o el siguiente compañero).

Los jugadores que están detrás del balón deberán "subir" acercándose al mismo abriendo líneas de pase y alargando la distancia de las ayudas (siempre y cuando el roll sea profundo).

En el Shake Pick and Roll comportaremos con un Run - Up esprintando hacia el slot.

En los steps ups subiendo con el primero al top (lift), con el segundo por encima del quiebre para castigar el intento de colapsar del último defensor (mejora línea de pase, alarga close out y ambos perfiles para atacar)

Importante: cuando un equipo defiende el roll con el Último y un X-Out entonces el atacante que está en esquina puede mantener la posición (hold). Esta, es una de las excepciones a la norma del "circulo", para el Spacing.

Alejar - Acercar en función de la dirección del balón.

BALL HANDLER

- Ser agresivo (reject).
- Identificar que quien está realmente involucrado en la defensa y quien está solo fintando.
- Dependiendo del Spacing, es en gran parte responsable de generar la separación para poder pasar al Roll-Man o generar close outs largos en la espalda del bloqueo.

Claves

- Poder ASISTIR desde el dribling (Pocket, Lob, Hook). Es una defensa que involucra poco tiempo al resto de los defensores, clave no perder tiempo agarrando el balón para pasar.
- El uso de dribling (Hostage - Side - Snake).

Mantener la ventaja vs Flat

En caso de no encontrar un tiro o un close-out en la acción del pick and roll, el pase a la espalda nos da la posibilidad de jugar interior con ventaja sobre la posición del cortinador.

Claves

- Run-up (alargar close-outs).
- Pasar atrás y capacidad para pasar (pase de gancho).
- Sellado del grande, en pintura y orientando los pies al pasador.
(Triangulación).

ROLL MAN

Claves

- Bloquear fuera de la línea de 3pts (ampliar los espacios).
- Bloquear con ángulo al córner mejorar la verticalidad.
- Bloqueo efectivo Hit and Hold (crear ventaja).
- Run no Roll (necesita velocidad para ser opción de pase).
- No perder de vista el balón nunca, girar la cabeza y correr. Listo para recibir en cualquier momento.
- Separarse del Ball Handler y ganar la espalda.
- No permitirle a la defensa jugar 2 vs 2
- Si el pase va al Run-Up debe estar listo para sellar la posición dentro de la pintura.

¿Cómo caer? Reconocer Spacing y zona de caída

- TOP PAR - IMPAR (medio círculo como referencia) entrada lateral / central.
- SHAKE (llave como referencia) entrada + lateral.

- STEP UP (eje de cancha como referencia) entrada central.

OBJETIVO: QUE UN DEFENSOR/A NO PUEDA DEFENDER A DOS ATACANTES.
SEPARACIÓN, PERO A LA VEZ ALEJARSE DE LOS BUMPS.

Slip

Mayormente preferimos usar un bloqueo efectivo, pero muchas veces la ventaja ya está creada previo al momento del bloqueo, en esos casos podemos usar el slip.

Claves

- Run: forzar al grande a definirse por controlar al Ball Handler o al Roll-Man.
- Separarse.
- No abusar del recurso, leer.

RECURSOS PARA ATACAR

Hold – Hostage (Flat medio y bajo)

- Gran opción cuando el cortinador/a no es un rolador rápido. Esta opción le da un tiempo más al Ball-Handler para leer la defensa y al cortinador/a para ganar la espalda de su defensor.
- Cortinador/a: Hit&hold, angulo al corner, run.

Claves

- Ball-Handler y cortinador/a juntos.
- Fintar el reject para sacar de balance al defensor del Ball-Handler y poder entrar limpio al bloqueo.

- Ball-Handler debe dar un pequeño paso hacia atrás y hacia el pick contactando a su defensor/a (freeze), interrumpiendo su carrera.
- Contactar al defensor con pié interior, brazo y cadera. Favorece al Snake.

Side Dribble (Flat alto, medio, bajo)

- Gran opción para jugadores con buen tiro exterior.

Claves

- Spacing impar.
- Usar un dribbling largo para generar espacio y separarse del defensor de Ball-Handler.
- Bloqueo efectivo (Hit&Hold).
- Cortinar al espacio. Ángulo al espacio que queremos atacar (alargar el espacio que debe recorrer el defensor del Ball-Handler)
- "Hit&hold" concepto de cortinar y aguantar hasta que el defensor del Ball-Handler pase el bloqueo, el objetivo es demorar al defensor del tomador del bloqueo para que este tire.
- Bloqueo fuera de la línea de 3pts.
- En ocasiones con el dribbling lateral el Ball-Handler logra arrastrar al defensor del cortinador/a y se crean grandes espacios para la caída.

Away

- Establecer el bloqueo fuera de la línea de 3 puntos y lejos de ella. Es una buena opción para crear espacio, ya sea para atacar a gran velocidad al grande o para conseguir un tiro de 3pts.
- El bloqueo: Lejos, efectivo Hit&hold, Flat o con ángulo al córner, run.
- El Ball-Handler tiene más espacio para atacar en carrera al grande que generalmente se queda dentro de la línea de 3pts. Necesitamos un Spacing bien amplio, para castigar cualquier tipo de ayudas.

- Necesita de un buen tirador de 3pts.
- Puede ejecutarse con Spacing Par/Impar.

Out Screens (Flat Medio y Bajo)

- Siendo Flat una defensa de contención donde el Ball-Handler no tiene demasiada presión al balón y además, la regla permite progresar en el campo y encontrar buenas líneas de pase, es una excelente oportunidad para establecer bloqueos entre terceros mientras la defensa está involucrada en el Pick and Roll (2vs2 entre terceros).

Clave

- Ball-Handler capaz de crear durante la acción de Pick and Roll.
- Timing de los otros dos jugadores en el bloqueo indirecto.

Acciones más comunes:

- Hammer
- Pin Down

Force Switch

- La idea es atacar al grande forzándolo a cambiar mientras mantenemos el dribling vivo para sacarlo a la línea de 3pts y conseguir el MISSMATCH.

Claves

- Mantener el dribling vivo.
- No salir a la línea de 3pts hasta no "ganar" el cambio.
- Re-Spacing: hay que liberar rápido la esquina.

- Spacing: Preferentemente Impar para reacomodarse más fácilmente, si además ponemos al 4 frente al Pick and Roll será más difícil solucionar el Miss-Match interior.

Veer Screen (Flat medio y alto)

- En defensas de contención se generan fintas, bumps o ayudas sobre el jugador que rola. Se entiende por Veer Screen al bloqueo que hace el cortinador/a, mientras cae al aro, sobre esa ayuda para lograr liberar al tirador/a.

Claves

- Timing del jugador/a que va a utilizar el Pin Down.
- Poner un tirador/a en la espalda del bloqueo que pueda capitalizar el Veer Screen.
- Fijar al defensor/a del cortinador/a el mayor tiempo posible para que tengan que ayudarlo con un bump.

Ghost Screen

- Tan pronto como el defensor/a del cortinador/a se frena o el defensor del Ball-Handler cambia su postura (invitando al bloqueo), el grande corre alejándose de su defensor y liberando el espacio para que el guardia ataque el aro. En este momento el defensor/a del cortinador/a tiene que tomar la decisión de quedarse defendiendo la penetración del Ball-Handler liberando el tiro del cortinador o irse con este y liberar la penetración del guardia.

Claves

- Cortinador con capacidad de tirar de 3 pts.
- Spacing para que el grande pueda tirar (par).

- Timing en el cual se abandona el bloqueo.
- Ram-Screen y Flare son acciones que potencian al Ghost y que se pueden adjuntar fácilmente.

Importante: es una acción que puede utilizarse también con cualquier jugador con amenaza de tiro y vs diferentes defensas.

Gortat (Flat Bajo)

- Es el Re-pick que se da después que Ball-Handler juega el Snake mientras el Roll-Man cae sellando al grande y liberando el camino para el jugador/a con balón.

Claves

- Necesita Hold/Hostage para darle tiempo al Roll-Man.
- Necesita un Roll rápido, RUN.
- Mantener al defensor/a del cortinador de frente hasta el momento de hacer el Snake.
- Efectivo vs DEEP.