



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. Analizaran 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, desarrollaran 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..

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 dribbling
- 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 ángulo.
 - 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

