



## 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..

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](http://ACADEMIADEPOSOFT.COM.AR)**

