

Univerzita Palackého v Olomouci
Fakulta tělesné kultury

ANALÝZA OBRANNÝCH ŘEŠENÍ PICK AND ROLLU U VYBRANÝCH TÝMŮ
HRAJÍCÍCH EUROLIGU V SEZONĚ 2014/2015

Diplomová práce
(bakalářská)

Autor: Matěj Strniště, tělesná výchova a sport
Vedoucí práce: Mgr. Karel Hůlka
Olomouc 2016

Jméno a příjmení autora: Matěj Strniště

Název bakalářské práce: Analýza obranných řešení pick and rollu u vybraných týmů hrajících Euroligu v sezoně 2014/2015

Pracoviště: Katedra sportů

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Karel Hůlka

Rok obhajoby bakalářské práce: 2016

Abstrakt: Bakalářská práce se zabývá analýzou herní kombinace pick and roll z hlediska obrany v basketbalové Eurolige. Celkem bylo sledováno 20 utkání Euroligy v sezoně 2014/2015. Prostřednictvím videozáznamů jednotlivých utkání byly zaznamenávány veškeré detaily herní kombinace pick and roll. Získaná data byla zpracována a vyhodnocena do tabulek a grafů. Práce může posloužit trenérům při výběru obranných řešení herní kombinace pick and roll.

Klíčová slova: basketbal, clonění hráče s míčem, Euroliga, herní kombinace

Souhlasím s půjčováním diplomové práce v rámci knihovních služeb.

Author's name and surname: Matej Strniste

Title of the thesis: Analysis of pick and roll defence in basketball Euroleague

Department: Department of Sports

Supervisor: Mgr. Karel Hůlka

The year of presentation: 2016

Abstract: This thesis deals with the analysis of pick and roll defence in basketball Euroleague. We watched 20 Euroleague games in season 2014/2015. All the details of pick and roll were noted into the record sheet. The data were obtained from the recorded games. The results are shown in graphs and tables. This work could be useful for amateur coaches dealing with pick and roll defence.

Key words: basketball, pick and roll, Euroleague, basketball fundamentals

I agree the thesis paper to be lent within the library service.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně pod vedením Karla Hůlky, uvedl jsem všechny použité literární a odborné zdroje a dodržel zásady vědecké etiky.

V Olomouci dne 15. Dubna 2016

.....

Děkuji panu Karlu Hůlkovi za velmi užitečnou pomoc, spolupráci a rady, které mi poskytl při této bakalářské práci.

Obsah

1	Úvod.....	7
2	Přehled poznatků	8
2.1	Počátky basketbalu ve světě	8
2.2	Počátky basketbalu u nás	8
2.3	Systematika basketbalu.....	9
2.3.1	Herní činnosti jednotlivce	9
2.3.2	Herní systémy.....	11
2.3.3	Herní kombinace	11
2.3.4	Herní kombinace Pick and roll.....	12
3	Cíle	21
3.1	Dílčí cíle	21
4	Metodika.....	22
4.1	Výzkumný soubor.....	22
4.2	Metody.....	23
4.2.1	Metoda analýzy dokumentů	23
4.2.2	Metoda pozorování videozáznamů.....	23
4.3	Podmínky výzkumu	23
5	Výsledky.....	26
5.1	Early side PnR	29
5.2	Early middle PnR.....	31
5.3	Action side PnR	33
5.4	Action middle PnR	35
6	Diskuze.....	37
7	Závěr.....	39
8	Souhrn	41
9	Summary	42
10	Referenční seznam	43
11	Přílohy	44

1 Úvod

Bakalářská práce je zaměřena na herní kombinaci clona na hráče s míčem, v dnešním basketbale se používá spíše anglické terminologie – pick and roll. Jedná se o kombinaci, která je součástí většiny hraných útoků. Vysoká úspěšnost jejího řešení z hlediska obrany může znamenat celkové vítězství v zápasech, jelikož se jedná o jeden ze stavebních kamenů úspěchu týmu.

Cílem bakalářské práce je analýza použití a úspěšnosti jednotlivých řešení kombinace pick and roll u týmů hrajících Euroligu. Dílčím cílem je poté jejich komparace a ověření, zda tato úspěšnost je úzce spojená i s umístěním zkoumaných týmů ve výsledkové tabulce Euroligy. K pozorování byla vybrána soutěž Euroligy zejména z důvodu její divácké atraktivity, nepřiliš velké komercionalizaci v zápasech a vysokého podílu taktiky v celkovém herním výkonu. Práce je rozdělena na dvě části. První část se zabývá historií a systematikou basketbalu. Detailně popisuje herní kombinaci pick and roll a její jednotlivá řešení z hlediska obrany. V druhé části jsou analyzovány zápasy Euroligy. Výsledky jsou prezentovány prostřednictvím grafů doplněné o diskuzi, kde jsou rozebrány možné důvody rozdílných obranných použití herní kombinace pick and roll.

Práce může posloužit trenérům pro získání vhledu do problematiky herní kombinace pick and roll, stejně tak náhled jak je s bráněním pick and rollu zacházeno v jedné z nejlepších basketbalových evropských soutěží.

2 Přehled poznatků

2.1 Počátky basketbalu ve světě

Za zakladatele basketbalu je považován učitel James Naismith. První zmínky se datují do roku 1891. Basketbalové koše v té době představovaly dva koše na broskve přibité na zábradlí tělocvičny deset stop vysoko. V počátcích se jednalo spíše o hru statickou a pomalou. První organizovaný zápas byl odehrán v roce 1892 s nízkým výsledkem 2:2. Basketbal se začal šířit do škol a v průběhu několika desítek let se rozvinul v rychlý, agresivní a technický sport. S velkým rozvojem bylo už pouze otázkou času, kdy se basketbal stane i sportem pro profesionály. Což se také stalo v roce 1896, kdy jeden z týmů v New Jersey začal vybírat vstupné a zaplatil tímto hráčům menší výplaty (Peters, Kolář & Bernstein, 1998).

První profesionální liga byla založena v roce 1903, která je známá dodnes jako NBA (národní basketbalová liga). Hráči byli najímání pouze na jednotlivé zápasy, tudíž mohli během jediné sezony reprezentovat hned několik družstev. Zápasy v počátcích této soutěže by šlo popsat jako hokejové zápasy, kdy používání bodyčeků nebylo nic výjimečného. V průběhu několika sezon docházelo k několika úpravám pravidel, košů, míčů a hřiště. V jednu chvíli se hrálo na hřišti obklopeném klecí, která udržovala míč ve hře a chránila hráče před agresivními fanoušky. Největší posun k basketbalu byl zaznamenán v roce 1915 a 1918, kdy se začaly používat desky u košů, upravené míče a pravidla o faulech i trestných hodech se také posunula kupředu (Smith, 1998).

Mezinárodní basketbalová federace byla založena v Ženevě v roce 1932, známá pod zkratkou FIBA. S velkým rozvojem sportovní hry narůstala i její popularita a v roce 1946 byla zařazena do programu OH (Dobrá a Velenský, 1987).

2.2 Počátky basketbalu u nás

První veřejné utkání bylo pořádáno učitelem Jaroslavem Karáskem ve Vysokém Mýtě v roce 1897. Dalším propagátorem byl Josef Klenka, který popsal basketbal v časopise Sokol. Nicméně k rozvoji basketbalu došlo až po 1. světové válce, kdy bylo v roce 1919 sehráno první veřejné utkání. Basketbal se začal hrát na letních táborech YMCA, na školách a později i v Sokole. V roce 1921 vznikl společný Český volleybalový a basketbalový svaz. Přelom v rozvoji basketbalu nastal v roce 1928, kdy byly otevřeny nové tělocvičny YMCA a začala vznikat nová vysokoškolská a sokolská družstva. Od roku 1929 byla pravidelně pořádána přebornická soutěž, která se postupem let změnila v mistrovství ČSR. K dalšímu výraznému

rozvoji došlo po druhé světové válce, kdy se začíná budovat systém tělesné výchovy po vzoru SSSR. Samostatný Československý basketbalový svaz byl založen v roce 1946, jehož předsedou se stal F. M. Marek (Dobrá & Velenský, 1987).

2.3 Systematika basketbalu

2.3.1 Herní činnosti jednotlivce

Jednotlivé prvky herních činností jednotlivce jsou naprostým základem pro další týmové činnosti, jako jsou herní kombinace a herní systémy. Žádný prvek se nevyskytuje v herním prostředí samostatně, ale naopak na sebe navazují nebo se navzájem ovlivňují.

Slouží k řešení situací mezi dvěma soupeři, které jsou označovány jako jeden proti jednomu, kdy cílem je získat nad soupeřem konkrétní výhodu a přispět tím ke společnému cíli týmu. U jednotlivých prvků se rozlišuje stránka technická, která označuje způsob provedení a stránka taktická, která je tvořena psychickými procesy (vnímání, myšlení, rozhodování).

Herní činnosti jednotlivce se dělí na útočné a obranné. K útočným činnostem se řadí uvolňování bez míče, uvolňování s míčem, přihrávání, střelba, doskakování a clonění. Do obranných činností patří krytí hráče bez míče, krytí hráče s míčem, krytí hráče po střelbě, doskakování (Dobrá & Velenský, 1987).

2.3.1.1 Útočné herní činnosti jednotlivce

Uvolňování bez míče je herní činností jednotlivce, jehož hlavním cílem je získat výhodu nad protihráčem, uvolnit prostor pro činnost spoluhráčů, narušit protihráčovu obrannou činnost a získat výhodné postavení pro chycení přihrávky od spoluhráče. Veškeré uvolnění je prováděno hráči s určitým záměrem a vždy se společným týmovým cílem. Z hlediska techniky je možné rozeznat tři fáze uvolnění, kdy si hráč získává výhodnější postavení, poté si postavení udržuje a nakonec získává přihrávku (Dobrá & Velenský, 1987).

Uvolňování s míčem je pohyb hráče, kdy je snahou za pomoci obrátek, změny polohy, postoje, pohybu paží získat výhodnější postavení vzhledem k bránícímu protihráči. Obrátky jsou omezeny pravidlem o krocích: jedna noha musí zůstat v neustálém spojení se zemí, zatímco druhá neobrátková noha se může zvedat a došlapovat s ní libovolně. Základem uvolnění s míčem na místě je stabilní postoj v basketbalové terminologii označován jako trojří

hrozba, což je postoj, ze kterého má hráč tři možnosti - střelba, uvolnění s míčem v pohybu, přihrávka (Dobry & Velenský, 1987).

Uvolňování s míčem v pohybu je herní činnost, jejímž cílem je získání lepšího postavení za pomoci driblinku. Přičemž je driblink omezen nejruznějšími pravidly – driblování pouze jednou rukou, nesmí být přerušeno atd... (Janík, Pětivlas & Drásalová, 2003).

Přihrávání je nedílnou součástí basketbalu. O kvalitě přihrávek rozhoduje jejich zpracovatelnost, přesnost a načasování. Po technické stránce se u přihrávání řeší pohyby a polohy paží, držení míče, změny postoje, dráha letu míče. Podle těchto aspektů se rozlišují druhy přihrávek – jednoruč trčením, obouruč trčením, jednoruč nad hlavou, obouruč nad hlavou (Dobry & Velenský, 1987).

Střelba je herní činnost, jejímž cílem je dosažení koše. Pro střelbu je důležité její technické zvládnutí, sebemenší technické nedostatky se poté mohou projevit na úspěšnosti. Střelba je jedinou herní činností, která byla biomechanicky zkoumána. Je důležité správné provedení již v útlém věku, případné chyby se v pozdějších letech těžce odstraňují (Janík et al., 2003).

Doskakování je činnost, kdy je cílem doskakujícího hráče dopíchnutí míče do koše, přihrávka spoluhráči nebo chycení do obou rukou. O úspěšnosti doskoku rozhoduje správné načasování výskoku a výchozí pozice s čímž souvisí umění anticipace. Doskakování je používáno jak na útočné tak i obranné polovině hřiště (Janík et al., 2003).

Clonění je způsob zastavení či zadržetí obránce, který je vymezen pravidly. Na clonění je založeno velké množství herních kombinací, ať už se jedná o clonění na hráče s míčem nebo na hráče bez míče (Dobry & Velenský, 1987).

2.3.1.2 Obranné herní činnosti jednotlivce

Krytí hráče bez míče má za cíl zamezit soupeři uvolnění se pro míč. Rozhodujícími faktory jsou vzdálenost k útočícímu hráči, postoj, pohyby paží a postavení nohou (Dobry & Velenský, 1987).

Krytí hráče s míčem je herní činnost, jejímž cílem je zabránění soupeři vystřelit na koš, popřípadě přihrát směrem ke koši. Obránce se snaží svým pohybem vést driblujícího hráče určitým směrem (Janík et al., 2003).

Krytí hráče po střelbě a stahování míčů je obranná činnost, jejímž cílem je zabránit soupeři získání míče a zároveň získat míč do rukou obránce. Rozhodujícími prvky jsou práce tělem vzhledem k útočícímu hráči, vizuální kontakt s míčem a práce paží (Janík et al., 2003).

2.3.2 Herní systémy

„Systém hry družstva je organizace vztahů mezi hráči jednoho družstva a organizace jejich činností při předpokládané opozici soupeře. Systém hry je zaměřen na dosažení konečného cíle družstva v utkání nebo na splnění úkolu útoku nebo obrany v úsecích utkání. Systém hry družstva musí být dostatečně flexibilní, aby bylo možné při jeho realizaci v utkání brát v úvahu jak situaci soupeře, tak i vnější podmínky utkání“ (Dobrá & Velenský, 1987, 130). Herní systémy jsou děleny na útočné a obranné.

Útočné systémy se dále dělí na systémy rychlého protiútoky proti nezorganizovanému obrannému systému soupeře a na systémy postupného útoku proti zorganizovanému obrannému systému soupeře (Dobrá & Velenský, 1987).

Obranný systém je organizovaná součinnost hráčů v části utkání, kdy nekontroluje dané družstvo míč. Cílem je získání míče bez obdržení koše od soupeře. K tomu jsou využívány všechny dříve uváděné obranné herní činnosti jednotlivce. Dobrá a Velenský (1987) rozděluje obranné systémy na osobní, zónové a kombinované. S rozvojem basketbalu kupředu se vytvářejí nové popřípadě vylepšené obranné systémy.

2.3.3 Herní kombinace

Herní kombinace představuje společné jednání dvou až pěti spoluhráčů. Pro úspěšné řešení je nezbytná intelektuální součinnost všech hráčů označovaná jako skupinové myšlení. Skupinovým myšlením je chápána schopnost hráčů orientovat se v prostoru a identifikovat činnosti spoluhráčů, čímž dochází k vzájemnému pochopení v utkání. Úroveň skupinového myšlení je velmi rozdílná mezi začátečníkem a vyspělým jedincem, kdy začátečník nedokáže předvídat činnosti spoluhráčů. Naopak vyspělý jedinec předvídá jednání hráčů a podle toho upravuje vlastní počínání (Dobrá & Velenský, 1987). Dle psychologických výzkumů „...začátečník vidí prostor i příslušné objekty v něm pouze svým pohledem a ze své perspektivy. Prosto popisuje naivně, jen v termínech sebe samého. Není schopen se vžít do role spoluhráče a uvědomit si, jak se asi spoluhráč dívá na něho a na jeho možnosti. Takové chování bývá považováno za projev egocentrismu a prostor, který vidí takto začátečník, je

označován jako egocentrický. Rozvoj skupinového myšlení nutně vyžaduje, aby hráč začal postupně vidět prostor objektivně, což znamená vidět sebe samého také očima druhých“ (Dobry & Velenský, 1987, 101). Herní kombinace se rozdělují na útočné a obranné.

Útočné: Kombinace založené na akci hod' a běž

Kombinace založené na clonění

Kombinace založené na početní převaze útočníků

Kombinace založené na využití některých herních činností jednotlivce

Obranné: Kombinace založené na proklouzávání

Kombinace založené na přebírání

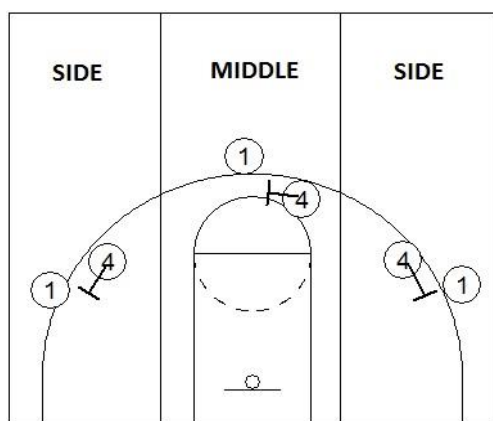
Kombinace při zesíleném krytí

Kombinace při početní přesile soupeřů

2.3.4 Herní kombinace Pick and roll

Herní kombinace pick and roll (PnR) je charakterizována jako zablokování hráče (pick, clona), který brání driblujícího spoluhráče a následný sběh (roll) pro přihrávku směrem ke koši. V praxi PnR znamená sehrání herní kombinace nejčastěji mezi středním rozehrávačem a pivotem, který se staví obránci středního rozehrávače tělem do cesty a zamezuje plnění obranné činnosti obránci (Ociepka, 2004).

V dnešní době je součástí většiny hraných útoků. Může být součástí předem připravených útočných kombinací týmů, stejně tak může být hrán mimo tyto akce jako náhodný pick and roll pro získání výhody. PnR vyžaduje fyzickou sílu, rychlost i dokonalé provedení. Tudiž platí, že čím vyšší herní úroveň, tím stoupá i kvalita provedení pick and rollu. A tím je větší potřeba přípravy bránění clony na hráče s míčem. PnR může a bývá hrán v jakémkoliv místě hrací plochy, z hlediska místa se rozděluje na middle PnR - ve středu hřiště a side PnR - u postranní čáry (Ociepka, 2004).



Obrázek 1. Middle a side PnR

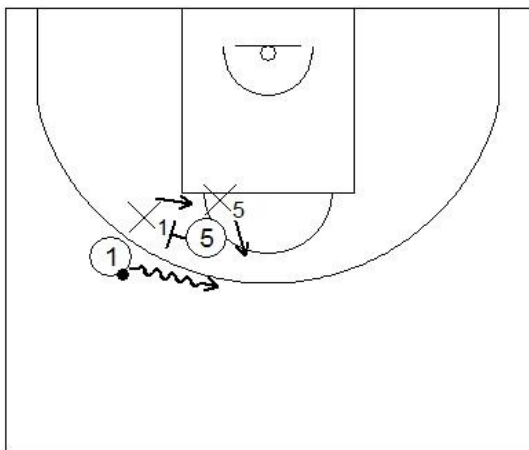
Pick and roll je jednou z největších útočných zbraní všech týmů a na druhé straně kritickým místem pro každou obranu. Pro trenéry je tudíž velmi důležitá příprava na obranné řešení PnR, přičemž je nezbytné zohlednit kvality svého týmu a týmu soupeře. To znamená, že trenér připraví svůj tým jinak na bránění pick and rollu výborného střelce a jinak na obranu hráče s výborným nájezdem. V praxi je možné se setkat s trenéry, kteří mají jasně danou filozofii ohledně pick and rollu a po celou sezonu nemění jeho řešení. Jejich myšlenkou je, že s neustálým opakováním přesně dané možnosti obrany pick and rollu se hráči dostanou na vyšší úroveň kvality provedení než neustálé obměňování jednotlivých typů obrany PnR. S touto filozofií sklízeli úspěch ne jeden trenér v nejlepší basketbalové lize NBA, což znamená, že i tato možnost funguje a dělá trénování o něco jednodušším pro trenéry (Ociepka, 2004). Harris (2007) zastává stejný názor a doporučuje trenérům mít pouze dvě varianty. První, ve které budou hráči naprosto vynikat a druhou, kterou je možné použít v případě, že první možnost začne být neúčinná z hlediska obrany.

Při bránění PnR je podle Harrise (1993) důležité dodržení několika základních pravidel, a to nedovolit žádnou lehkou střelu, nájezd do vymezeného území, předejít situaci mismatch a každý z hráčů musí být připraven rotovat. Pokud jsou tyto kritéria splněna, dá se hovořit o úspěšně vyřešeném pick and rollu. K úspěšnému zastavení PnR je využíváno 7 základních způsobů obran. Terminologie jednotlivých řešení není sjednocena, každý z autorů používá jiné pojmenování. Stejně tak ani pro všechny typy řešení nemáme český název, a i proto zde budou uvedeny všechny možnosti v anglické verzi. V dnešní době není výjimkou používání těchto anglických názvů trenéry v praxi.

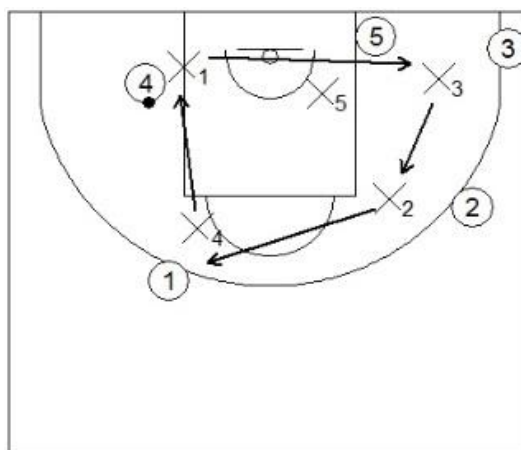
2.3.4.1 Switch

Způsob používaný zejména v případech, kdy po přebrání není výrazně velký výškový rozdíl mezi obráncem a útočníkem. Obránce clonícího hráče přebírá dribléra a cloněný hráč začíná bránit hráče clonícího (Kelly, 1996). Nicméně toto řešení pick and rollu, nehledě na následný výškový rozdíl, je vhodné při nízkém vedení na konci zápasu popřípadě pokud zbývá 7 sekund a méně z 24 vteřinového limitu na útok. A to zejména z důvodu, že vzniknutý mismatch je často méně nebezpečný než otevřená střela. S tím souvisí řešení dané situace mismatch (Obrázek 3 a 4), kdy je v případě jeho vzniku nutná rotace obrany (Harris, 2007). Mimo jiné je to jedno z nejvíce preferovaných řešení obrany kombinace PnR v ženském basketbale (Ratgeber, 2004).

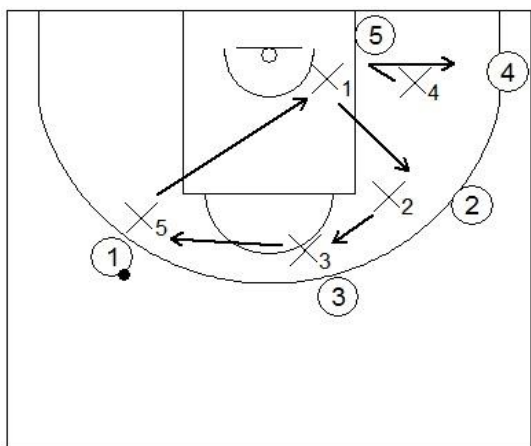
Mismatch – situace nastává po herní kombinaci PnR, kdy dochází k přebrání útočníků při zahrání způsobu switch. Popřípadě i při kterémkoliv jiném způsobu bránění PnR, pokud některý z obránců nestíhá rotovat. Dochází k výškovému a váhovému nepoměru mezi obráncem a útočníkem. Mismatch mohou využít nižší rychlejší hráči k poražení méně pohyblivého obránce a naopak i vyšší a těžší hráči mohou využít své dispozice pod košem proti slabšímu obránci.



Obrázek 2. Switch



Obrázek 3. Rotace mismatch 1

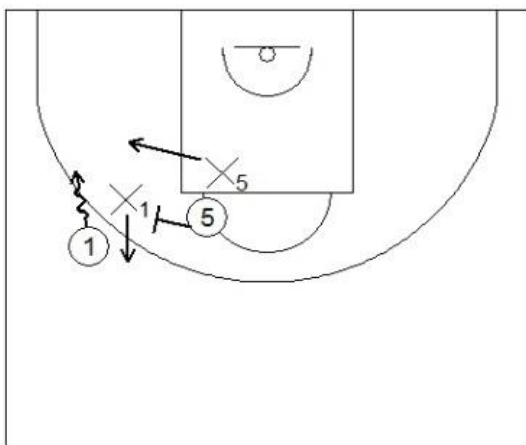


Obrázek 4. Rotace mismatch 2

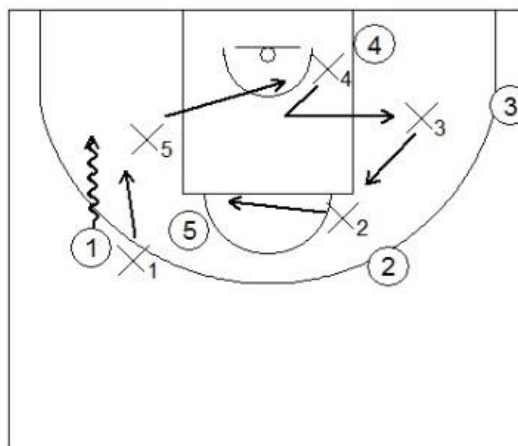
2.3.4.2 *Baseline*

Při této metodě je opět důležitá včasná komunikace. Jakmile se jeden z útočníků chystá k zahrání pick and rollu je nutné informovat obránce driblujícího hráče předem domluveným signálem, aby mohl upravit své postavení. Obránce dribléra mění postavení tak, že osa jeho ramen je kolmá na koncovou čáru a jeho úkolem je nepustit driblujícího hráče směrem do středu hřiště a využít clonu na střed. Driblující hráč najíždí směrem k postranní čáře, jeho obránce ho následuje a obránce clonícího hráče vypomáhá, aby nebyla možná první lehká přihrávka, ale zároveň zůstává v kontaktu se svým útočníkem (Kelly, 1996).

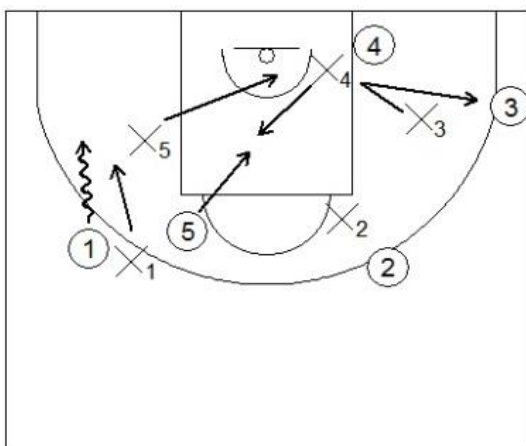
U této varianty je možná rotace bránících hráčů. Rozhodující jsou kvality clonícího hráče, pokud je výborným střelcem ze střední vzdálenosti, dochází k výpomoci od X2 a dalšímu dorotování ostatních obránců (Obrázek 6). Druhou možností (Obrázek 7) je pokud se X5 nestihne vrátit ke svému hráči, v tomto případě vypomáhá X4, který je v tu chvíli již odstoupen a s X5 si mění útočnický k bránění (Harris, 2007). Jestliže clonící hráč není výrazně nebezpečným pro obranu, nemusí k rotaci vůbec dojít a X5 se vrací zpět ke svému hráči (Ociepka, 2004).



Obrázek 5. Baseline



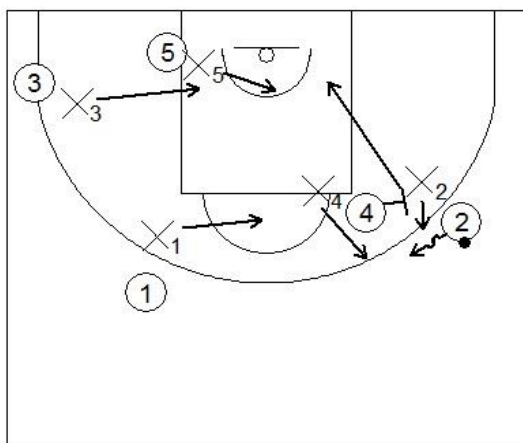
Obrázek 6. Rotace Baseline 1



Obrázek 7. Rotace Baseline 2

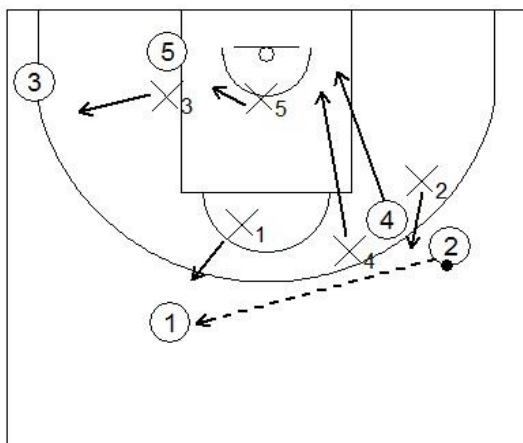
2.3.4.3 Help and recover

Hráč bránící dribléra upravuje svoje postavení, aby nemohl být poražen 1na1 směrem od clony, ale nasměroval driblujícího hráče do clony. Obránce clonícího hráče poté předskakuje do dráhy pohybu dribléra (Obrázek 8), přičemž je velmi důležité jeho načasování. Pokud je tento předskok proveden pozdě velmi často dochází k překonání obrany pick and rollu nebo ke způsobení faulu ve cloně. Zároveň nesmí zůstat mezi předskakujícím hráčem a clonícím hráčem žádný prostor, do kterého by mohl driblér vniknout a překonat tak obranu. Cílem help and recover je vynucení úhybného driblinku směrem k polovině hřiště nebo ztráty míče. Pokud dojde k přihrávce, celá obrana musí rotovat (Ociepka, 2004).

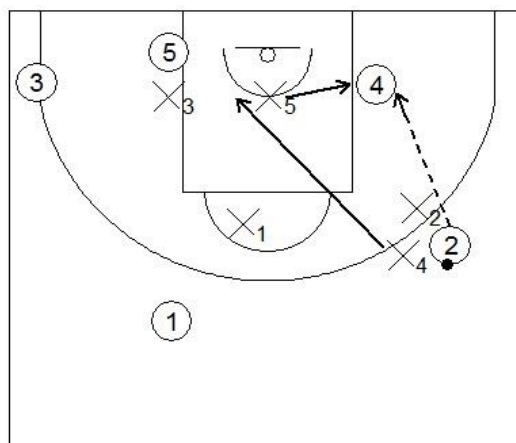


Obrázek 8. Help and recover

Rotace dalších bránících hráčů při help and recover probíhá následovně. X2 následuje svého hráče za clonou, zatímco X4 zastavuje pohyb 2 vyskočením do dráhy jeho pohybu. Pokud 2 přihrává hráči 1, X4 rotuje zpět ke svému hráči, jakmile si X2 dobere zpět svého hráče po cloně (Obrázek 9). Mezitím dochází ke spolupráci X5, který se dostává do pomyslné zónové obrany. Jestliže hráč 4 přijímá přihrávku při rolování z pick and rollu, dochází k rotaci mezi X4 a X5 (Obrázek 10), kdy X5 začíná bránit hráče 4 a X4 hráče 5. Zároveň X1 je odstoupen a připraven k výpomoci v případě, že dojde k překonání obrany. X3 odstupuje, aby nebylo možné přihrát hráči 5 a 3 (Ratgeber, 2004).



Obrázek 9. Rotace help and recover 1

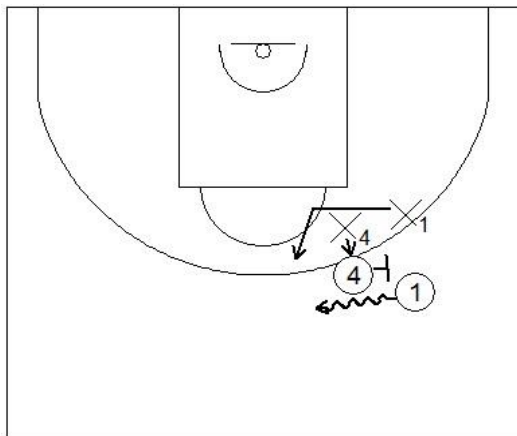


Obrázek 10. Rotace help and recover 2

2.3.4.4 Pushing out

Bránící hráč clonícího hráče se snaží svého útočníka tlačit co nejdále od koše, aby byla clona postavená v pozici přímo neohrožující koš. To znamená co nejdále od trojkového

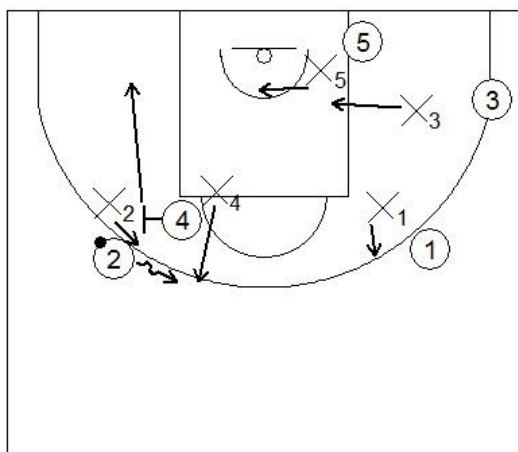
oblouku. Obránce driblujícího hráče se dostává pod clonou ke svému hráči (Obrázek 11). Při této situaci není žádná rotace bránících hráčů a je velmi efektivní pro obranu, pokud je úspěšně provedena (Kelly, 1996).



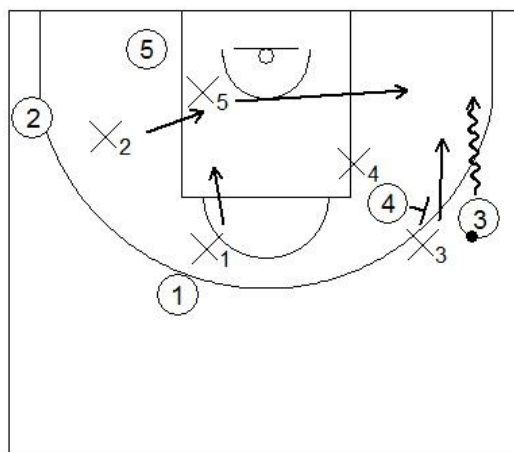
Obrázek 11. Pushing out

2.3.4.5 Double team

Velmi důležitou roli zde hraje výpomoc ze slabé strany. Při double team jsou dvě možnosti spolupráce hráčů. V první variantě (Obrázek 12) se jedná o stejné provedení jako help and recover. Obránce dribléra následuje svého hráče nad clonou a obránce clonícího hráče předskakuje do dráhy pohybu driblujícímu hráči. Pouze s rozdílem toho, že předskakující obránce X4 se nevrací zpět, ale agresivně brání dribléra zároveň s cloněným obráncem X1. V tomto případě se X1 vysouvá nahoru, aby nebylo možné přihrát na hráče 1. X5 odstupuje od svého útočníka a dostává se do pomyslné zónové obrany připraven bránit sbíhajícího hráče 4 z clony a zároveň svého hráče 5. X3 se posouvá mezi hráče 5 a 3. Při druhé možnosti, pokud driblující hráč najíždí směrem k postranní čáře (Obrázek 13), X1 ho následuje a dochází ke zdvojení s odstoupeným X5. X4 zůstává u svého útočníka a X2 odstupuje. Obránce X1 se posouvá mezi útočníky 1 a 2. V tomto případě je z hlediska obrany povolena pouze přihrávka na hráče 1, po které se všichni obránci vrací zpět ke svým útočníkům (Ratgeber, 2004).



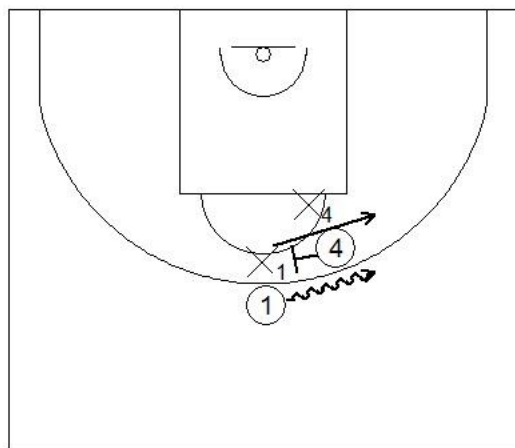
Obrázek 12. Double team 1



Obrázek 13. Double team 2

2.3.4.6 Slide through

Obránce clonícího hráče ustupuje krok zpět od svého hráče a vytváří tím místo pro cloněného hráče, aby mohl proklouznout pod clonou. Používáné zejména k obraně driblérů s velmi silným nájezdem (Kelly, 1996).

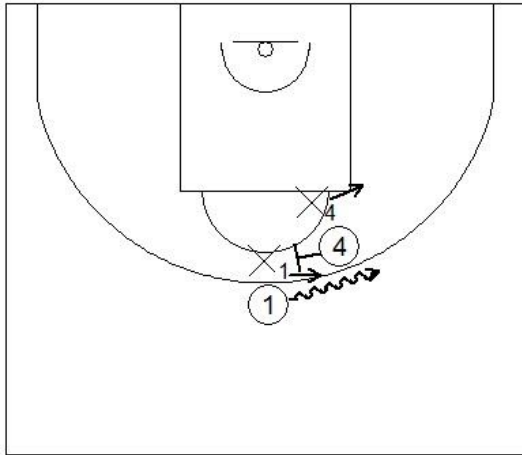


Obrázek 14. Slide through

2.3.4.7 Contain

Hlavním úkolem obránce driblujícího hráče je porazit clonu tak, že jde přímo za svým útočníkem nad clonou. Mezitím obránce clonícího hráče odstupuje od svého útočníka a snaží se zabránit volnému vniku hráči s míčem do vymezeného území. Zároveň zůstává v kontaktu se svým původním hráčem, aby nebylo možné přihrát na právě rolujícího hráče. Jakmile si X1 dobere zpět svého útočníka, X5 má dvě možnosti rotace, a to že se vrací zpět ke svému

útočníkovi 5 nebo popřípadě vzájemně rotuje s X4 a dobírá si hráče 4. Přičemž X4 začíná bránit hráče 5 (Ratgeber, 2004).



Obrázek 15. Contain

3 Cíle

Cílem práce je komparace úspěšnosti jednotlivých obranných herních kombinací proti útočné kombinaci založené na clonění hráče u týmů, hrajících basketbalovou Euroligu v sezoně 2014/2015.

3.1 Dílčí cíle

- 1) Analýza dokumentů
- 2) Analýza obranných kombinací pick and rollu
- 3) Komparace úspěšnosti obranných kombinací pick and rollu

Úkoly

1. Analyzovat dostupné dokumenty zabývající se herní kombinací Pick and roll
2. Vytvořit přehled a popsat jednotlivé možnosti řešení herní kombinace pick and roll
3. Získat videozáznamy utkání Euroligy v sezoně 2014/2015
4. Vytvořit záznamový arch
5. Pozorovat utkání a detailně zaznamenat potřebná data do záznamového archu
6. Analyzovat a komparovat získané výsledky
7. Vyhodnotit získané výsledky

4 Metodika

4.1 Výzkumný soubor

Celkem bylo sledováno 10 utkání týmu Fenerbahce Ulker Istanbul a 10 utkání EA7 Emporio Armani Milano. Ve dvou utkáních se utkali společně, přičemž v prvním vzájemném zápase, který proběhl 17. Října 2014 byl sledován pouze celek Emporio Milán. Jedná se o zápasy odehrané v Eurolize v sezoně 2014/2015. Utkání byly pořízené z programu ČT4 Sport a internetového serveru Youtube.

17. Říjen 2014	Fenerbahce Istanbul : EA7 Emporio Armani Milano	77:74
23. Říjen 2014	EA7 Emporio Armani Milano : FC Barcelona	63:78
28. Listopad 2014	FC Barcelona : EA7 Emporio Armani Milano	84:80
2. Leden 2015	Fenerbahce Ulker Istanbul : CSKA Moscow	81:84
8. Leden 2015	Olympiacos Piraeus : EA7 Emporio Armani Milano	81:58
9. Leden 2015	Nizhny novgorod : Fenerbahce Ulker Istanbul	60:78
15. Leden 2015	Fenerbahce Ulker Istanbul : Olympiacos Piraeus	68:74
16. leden 2015	Laboral Kutxa Vitoria : EA7 Emporio Armani Milano	102:83
22. Leden 2015	EA7 Emporio Armani Milano : Fenerbahce Ulker Istanbul	71:82
29. Leden 2015	Unicaja Malaga : Fenerbahce Ulker Istanbul	60:68
29. Leden 2015	Laboral Kutxa Vitoria : EA7 Emporio Armani Milano	102:83
6. Únor 2015	Fenerbahce Ulker Istanbul : Laboral Kutxa Vitoria	91:90
13. Únor 2015	Anadolu Efes Istanbul : Fenerbahce Ulker Istanbul	71:77
26. Únor 2015	Nizhny Novgorod : EA7 Emporio Armani Milano	76:85
27. Únor 2015	CSKA Moscow : Fenerbahce Ulker Istanbul	75:81
6. Březen 2015	EA7 Emporio Armani Milano : Olympiacos Piraeus	74:83
13. Březen 2015	EA7 Emporio Armani Milano : Unicaja Malaga	90:86
13 Březen 2015	Olympiacos : Fenerbahce Ulker Istanbul	64:73
9. Duben 2015	Fenerbahce Ulker Istanbul : Anadolu Efes Istanbul	83:72

4.2 Metody

4.2.1 Metoda analýzy dokumentů

Za dokument jsou považovány předměty, které vznikly pro zachování a přenos informací. Dělení dokumentů je obtížné, jedním ze základních dělení dokumentů je na písemné (knihy aj.), obrazové (filmové), číselné a fonetické (Skalková, 1983). Při tvorbě této práce bylo důležité opatření si odpovídající odborné literatury. Jednalo se především o knihy zaměřené na basketbal. Knihy jsou staršího vydání, novější publikace se opírají právě o tyto starší dokumenty, ve kterých jsou k nalezení potřebné teoretické základy basketbalu. Pro detailnější popis některých kapitol bylo potřeba využití cizojazyčné literatury, kde jsou jednotlivá témata basketbalu rozpracována do detailů. K nalezení cizojazyčných dokumentů byly využity oficiální stránky Mezinárodní basketbalové federace a databáze ProQuest, EBSCOHOST aj. Cizojazyčná literatura byla anglická.

4.2.2 Metoda pozorování videozáznamů

Při pozorování videozáznamů byly využity tyto metody:

1. Zprostředkované – není sledován originální objekt, nýbrž jeho audiovizuální záznam
2. Evidované (hromadné neadresné) – jedná se o pozorování hromadné neadresné, kdy je sledován celý tým nikoliv individuality (Dobry, 1977).

4.3 Podmínky výzkumu

Soubor dat byl získán pozorováním utkání Euroligy v sezóně 2014/2015. Jednalo se o nahrávky pořízené z programu ČT 4 Sport. V průběhu utkání byly zaznamenány všechny herní kombinace pick and roll a jeho detaily – v jaké části hrací plochy byl odehrán, v jaké fázi útoku, jak byl řešen z hlediska obrany a zda bylo dané řešení úspěšné. Zpomalením a vrácením jednotlivých fází hry byly získány přesné informace o průběhu PnR.

Stanovení úspěšnosti pick and rollu

Za úspěšné obranné řešení PnR bylo považováno zabránění:

1. otevřené střele – útočník zakončuje z dálky bez obránce v jeho okolí
2. vniku do vymezeného území – nájezd cloněného hráče do území, které je vyznačeno obdélníkem mezi koncovou čarou a čarou trestného hodu

3. situaci mismatch - popsána výše
4. nahrávce na rolujícího hráče do výhodnější pozice
5. vyhnutí se faulu na hráče při PnR

Za neúspěch obrany:

1. vstřelení koše
2. volná střela - útočník zakončuje z dálky bez obránce v jeho okolí
3. vnik do vymezeného území
4. faul bránícího hráče
5. přihrávka na rolujícího hráče
6. mismatch

Dalším sledovaným aspektem bylo místo, kde se PnR odehrával:

1. middle PnR
2. side PnR

Dále bylo také sledováno, v jaké fázi útoku byl PnR zahrán:

1. early

Do kategorie early byly zahrnuty PnR, které nebyly součástí žádné z předem připravených akcí útočícího týmu:

- Entry - PnR který slouží jako příprava pro nadcházející akci
- After action - PnR hraný po dohrání předem naplánované akce
- Late - PnR hrané na konci 24 vteřinového limitu pro útok
(Rajakovic & Snyder, 2009)

2. action

Zde byly zařazeny všechny PnR, které byly součástí akce útočícího týmu.

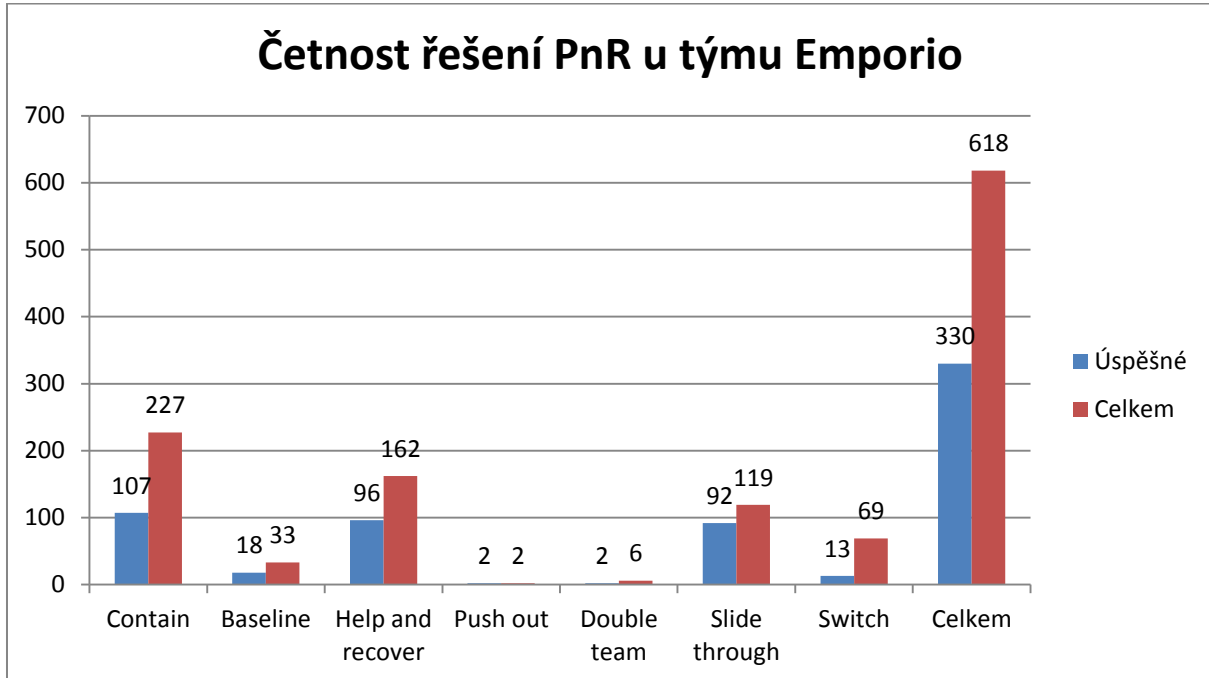
Důležitou součástí analýzy videozáznamů bylo vytvoření vhodného záznamového archu, do kterého byly zaznamenávány veškeré výše zmiňované detaily (fáze, místo,...) o sledovaném pick and rollu. Záznamový arch je popsán níže. Pro každý zápas byly využity dva záznamové archy, jeden kam byly evidovány Action PnR a v druhém Early PnR.

	SIDE		MIDDLE	
	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšné	Neúspěšné
Contain				
Baseline				
Help and recover				
Push out				
Double team				
Slide through				
Switch				

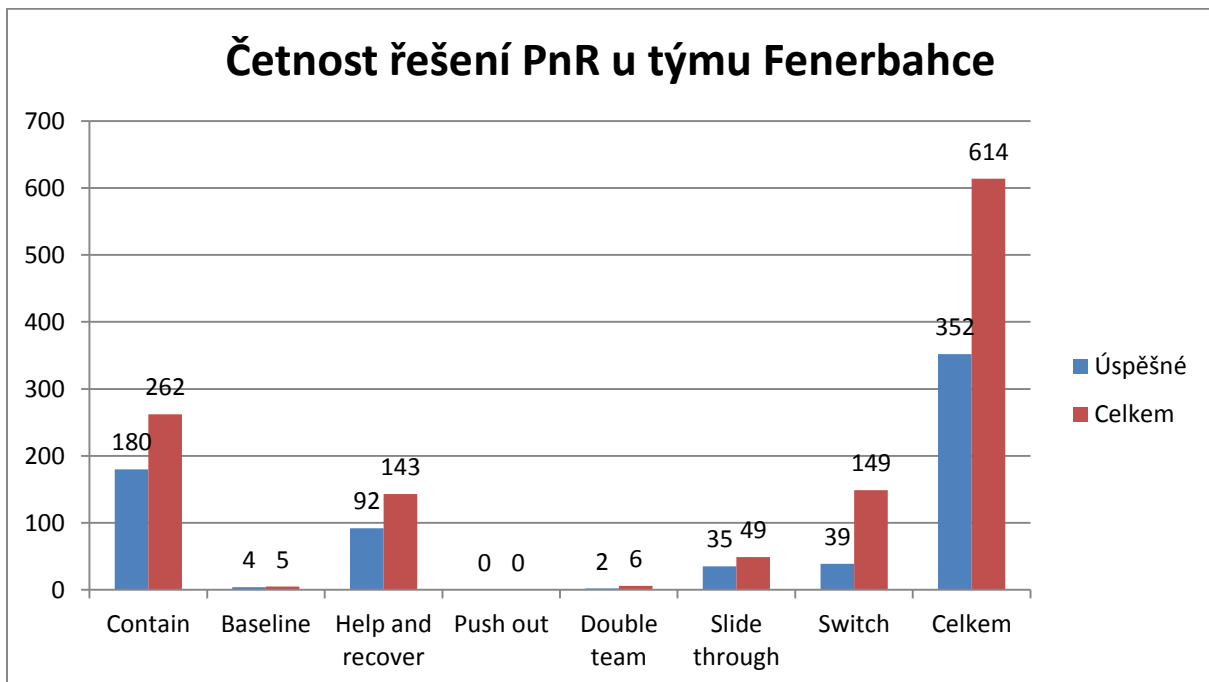
Obrázek 16. Záznamový arch

5 Výsledky

Souhrnné výsledky všech herních kombinací pro týmy Fenerbahce Istanbul a Armani Milano jsou znázorněny na obrázcích 17, 18, 19 a 20.

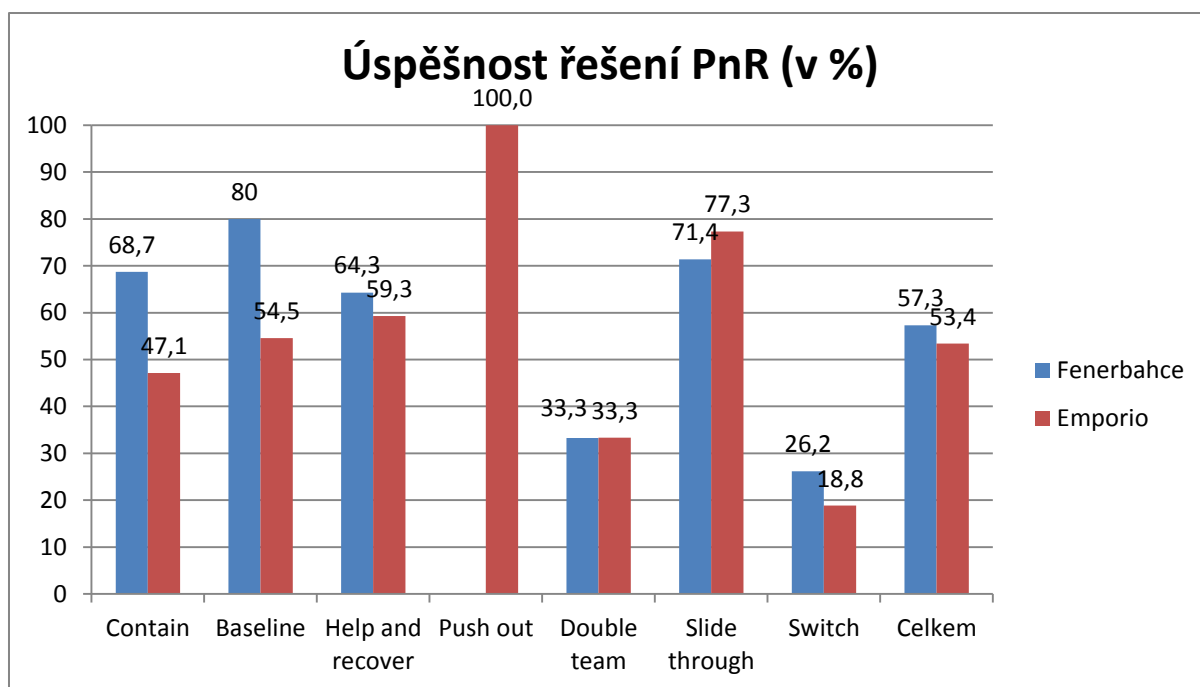


Obrázek 17. Četnost řešení PnR u týmu Emporio Armani Milán

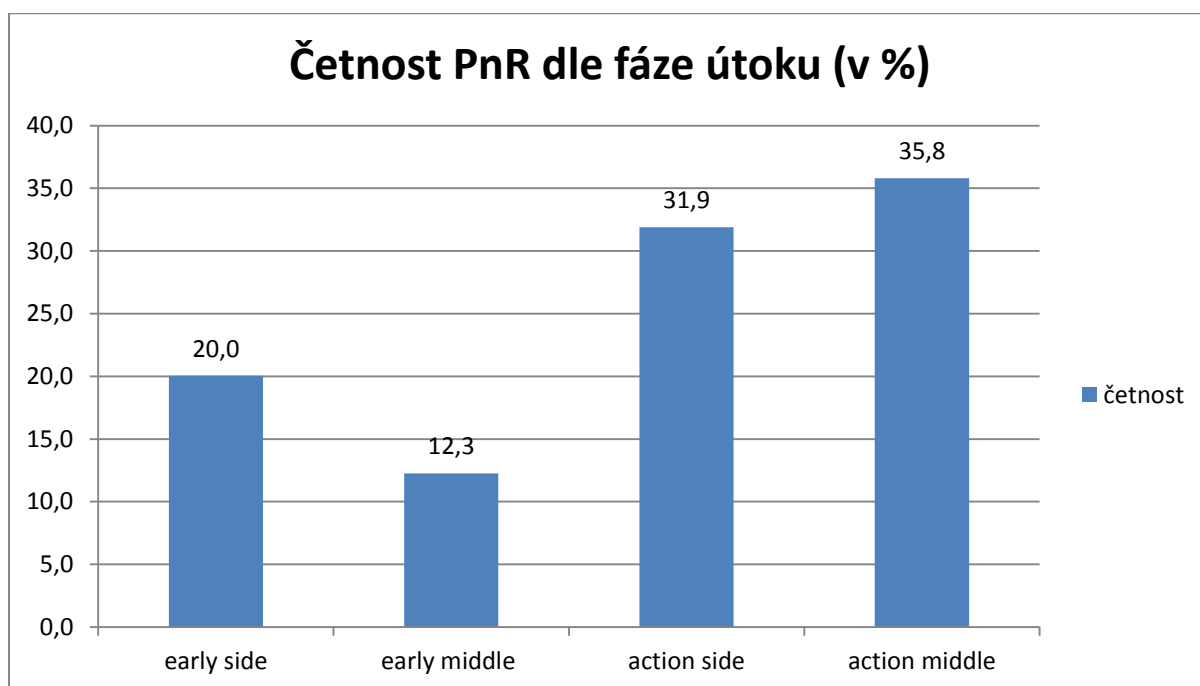


Obrázek 18. Četnost řešení PnR u týmu Fenerbahce Ulker Istanbul

Herní kombinace PnR byly celkově zaznamenány v počtu 614 u týmu Fenerbahce Ulker Istanbul a 618 u týmu Emporio Armani Milano, který zlikvidoval tuto herní kombinaci v 53,4 % úspěšně. Istanbul řešil pick and roll s úspěšností 57,3 % s 352 úspěšně ubráněnými situacemi. Nejčastěji používaná metoda byla contain, přičemž Fenerbahce v těchto situacích působilo s úspěšností 68,7 %. Oproti týmu Milano, který likvidoval úspěšně pouze 47,1 % PnR způsobem contain. Největší zaznamenaný rozdíl v úspěšnosti, hned po kombinaci baseline, byl sledován právě v situaci contain. Nicméně Fenerbahce téměř nepraktikovalo baseline, kdy s celkovým počtem 5 dosáhli úspěšnosti 80 %. Oproti úspěšnosti 54,5 % evidovaných u týmu Milano s celkovým počtem 33, tudíž není možné s jistotou potvrdit daný rozdíl v úspěšnosti v dlouhodobějším měřítku. Často používanou herní kombinací bylo help and recover. Při této metodě byl úspěšnější celek Fenerbahce, který úspěšně řešil PnR v 92 situacích z celkového počtu 143, což činí úspěšnost 64,3 %. Hráči Emporia byli v herní kombinaci help and recover méně úspěšní s celkovou úspěšností 59,3 % (96/162). Pushing out nebyla týmem Istanbulu zahrána ani v jednom případě. Tým Emporio praktikoval situaci pushing out celkem 2krát a v obou případech úspěšně. Jednalo se o nejméně využívaný způsob obrany clony na hráče s míčem. Shodné statistiky dosáhli při možnosti double team, který řešili úspěšně ve 2 případech z 6 (33,3 %). Výrazný rozdíl v četnosti řešení PnR byl zaznamenan při možnostech switch a slide through. Slide through byla praktikována zejména týmem Milano v celkovém počtu 119, z čehož bylo 92 bráněno úspěšně (77,3 %). Kdežto tým Istanbul použil slide through pouze 49krát, přičemž 35 situací bylo úspěšných (71,4 %). Druhý výrazný rozdíl v četnosti řešení PnR byl evidován při herní kombinaci switch, který byl použit v 69 případech týmem Armani s úspěšností 18,8 %. Oproti týmu Fenerbahce, který využil switch 149krát, z čehož bylo pouze 39 úspěšných (26,2 %). Nízká úspěšnost u možnosti switch byla evidována díky následně vzniklým situacím mismatch.



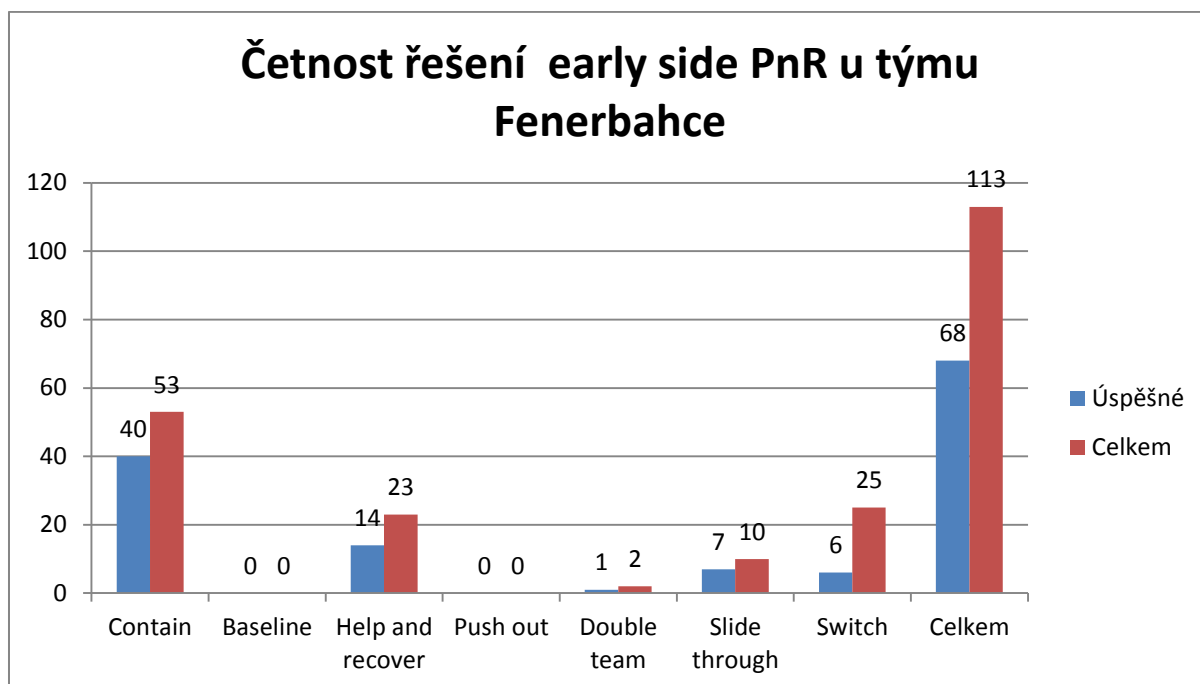
Obrázek 19. Úspěšnost řešení PnR



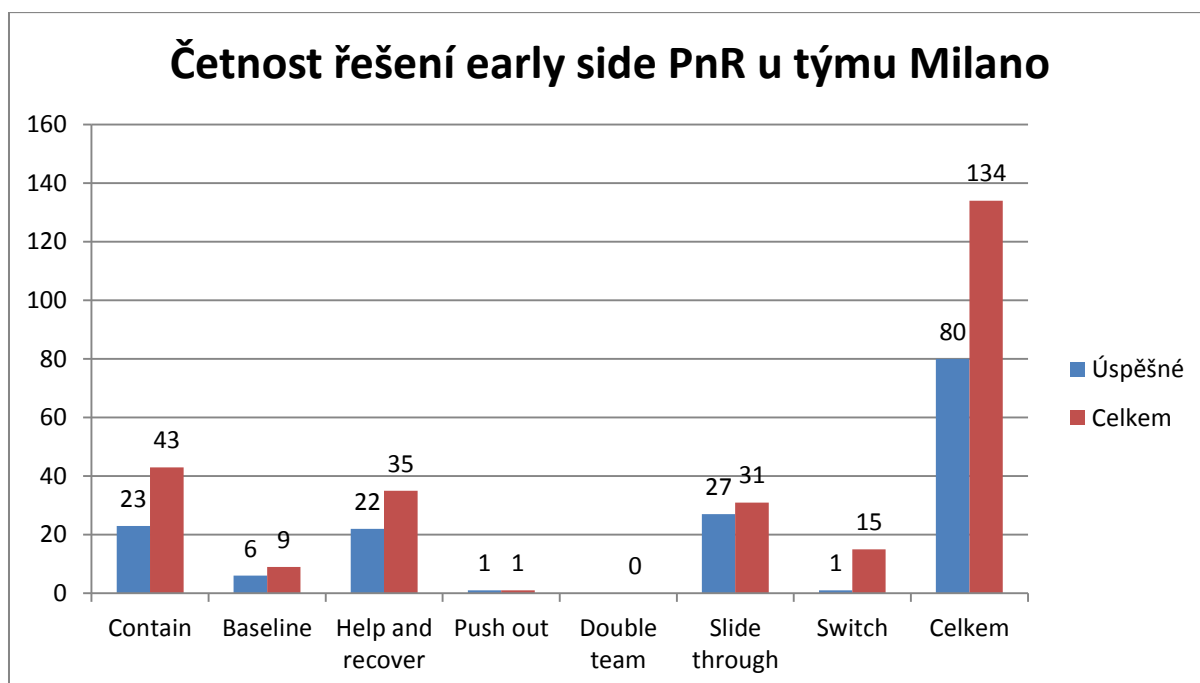
Obrázek 20. Četnost PnR dle fáze útoku

Pick and roll byl evidován dle místa a fáze útoku, ve které proběhl. Nejčastěji byl PnR zaznamenán ve středu hřiště jako součást jedné z akcí útočícího týmu. Naopak nejméně clon na hráče s míčem se vyskytlo ve fázi early na středu hřiště.

5.1 Early side PnR



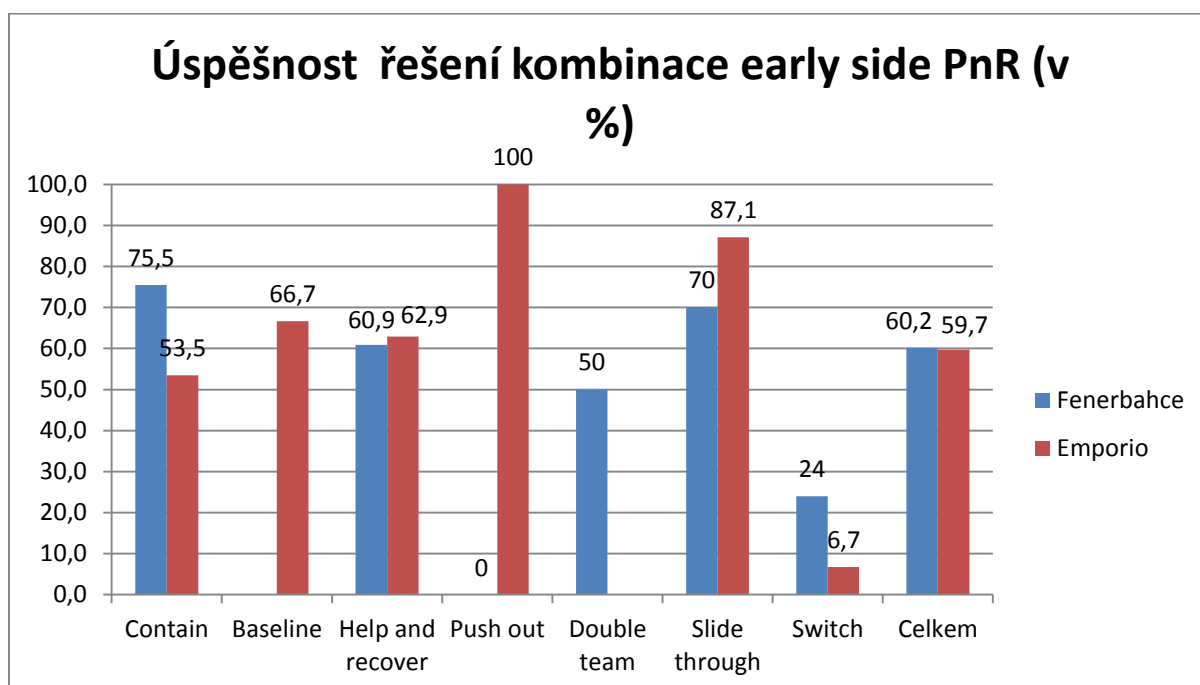
Obrázek 21. Četnost řešení early side PnR u týmu Fenerbahce



Obrázek 22. Četnost řešení early side PnR u týmu Emporio

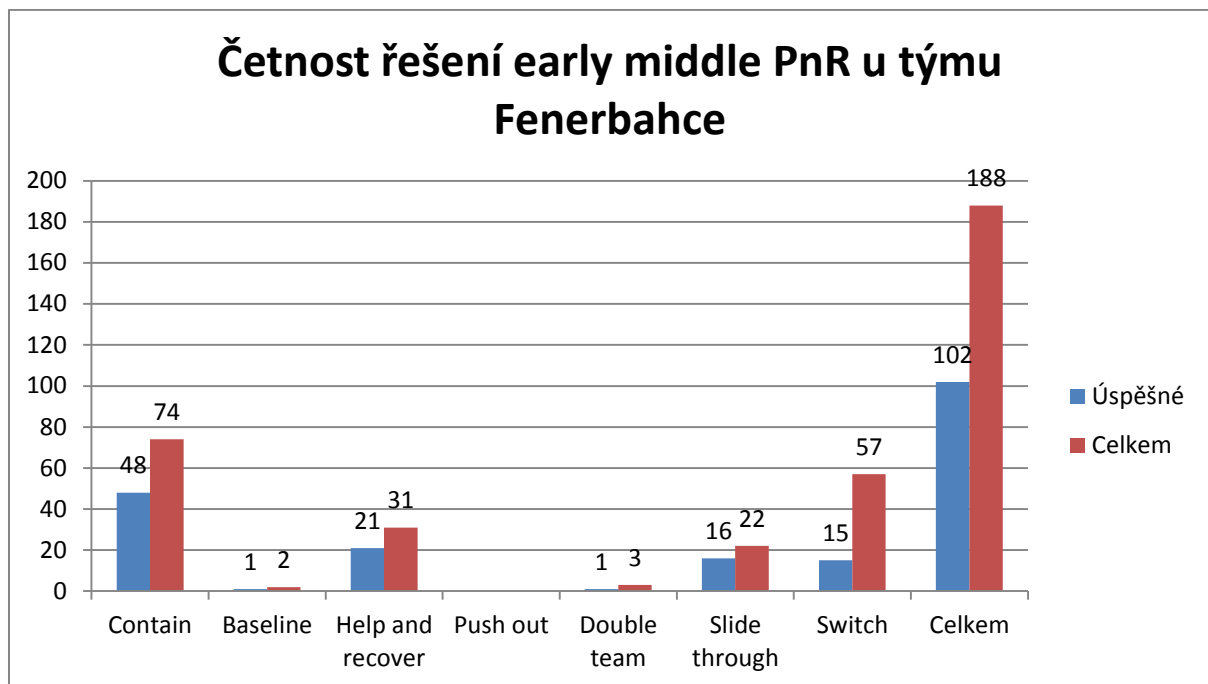
Early side PnR řešily týmy s velmi podobnou úspěšností, a to 60,5 % (68/113) u týmu Fenerbahce a 59,7 % (80/134) u týmu Emporio. Největší rozdíl v úspěšnosti byl zaznamenán při použití možnosti contain, kdy Istanbul z celkového počtu 53 bránil úspěšně 40 případů

(75,5 %). Na druhé straně Milán likvidoval úspěšně pouze 23 ze 43 (53,5 %). Baseline nelze porovnat, a to z důvodu, že Fenerbahce tento způsob nevyužilo ani jednou oproti 9 (66,7 %) využitím ze strany Milána. Při situacích help and recover byl úspěšnějším týmem Emporio s úspěšností 62,9 % (22/35), přičemž Istanbul dosáhl úspěšnosti 60,9 % (14/23). Herní kombinace pushing out a double team byly využity v minimu situací, proto je složité určení jejich úspěšnosti. U metody slide through byla zaznamenána vysoká úspěšnost u obou týmů. Fenerbahce z celkového počtu 10 zlikvidovalo úspěšně 7 PnR (70 %). Emporio dosáhlo vyšší úspěšnosti, když ubránili 87,1 % PnR prostřednictvím slide through (27/31). Velmi nízká úspěšnost byla evidována zejména u týmu Milána při řešení switch (6,7 %).

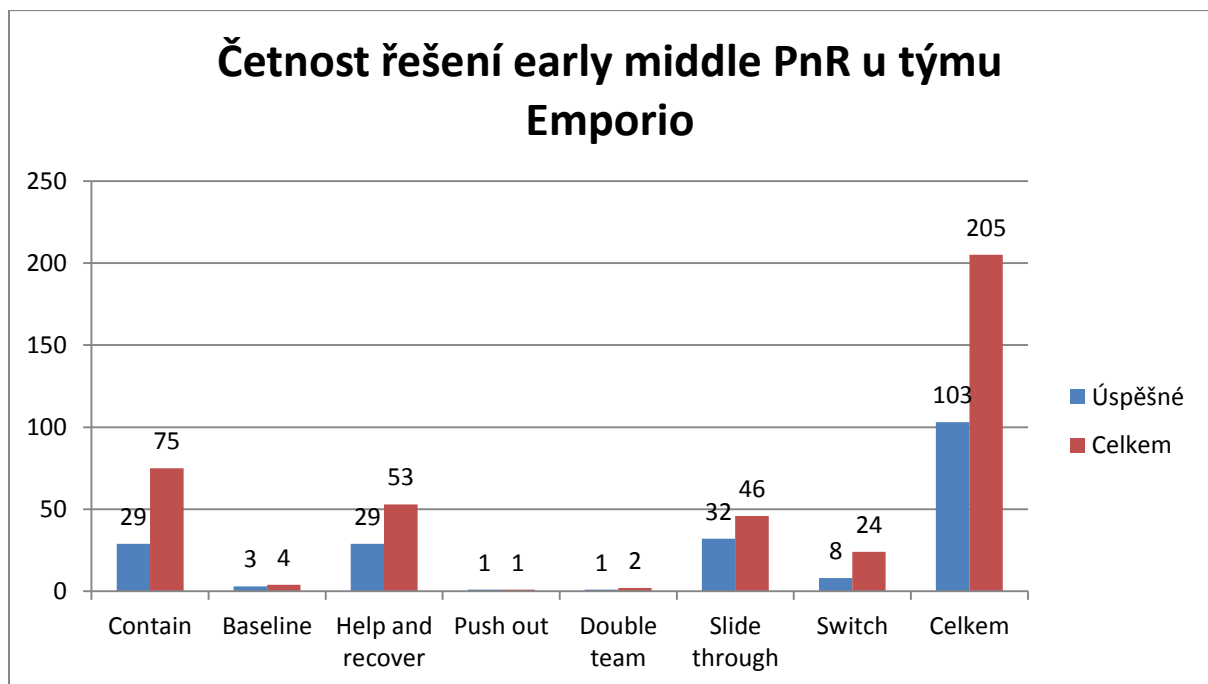


Obrázek 23. Úspěšnost řešení early side PnR (v %)

5.2 Early middle PnR



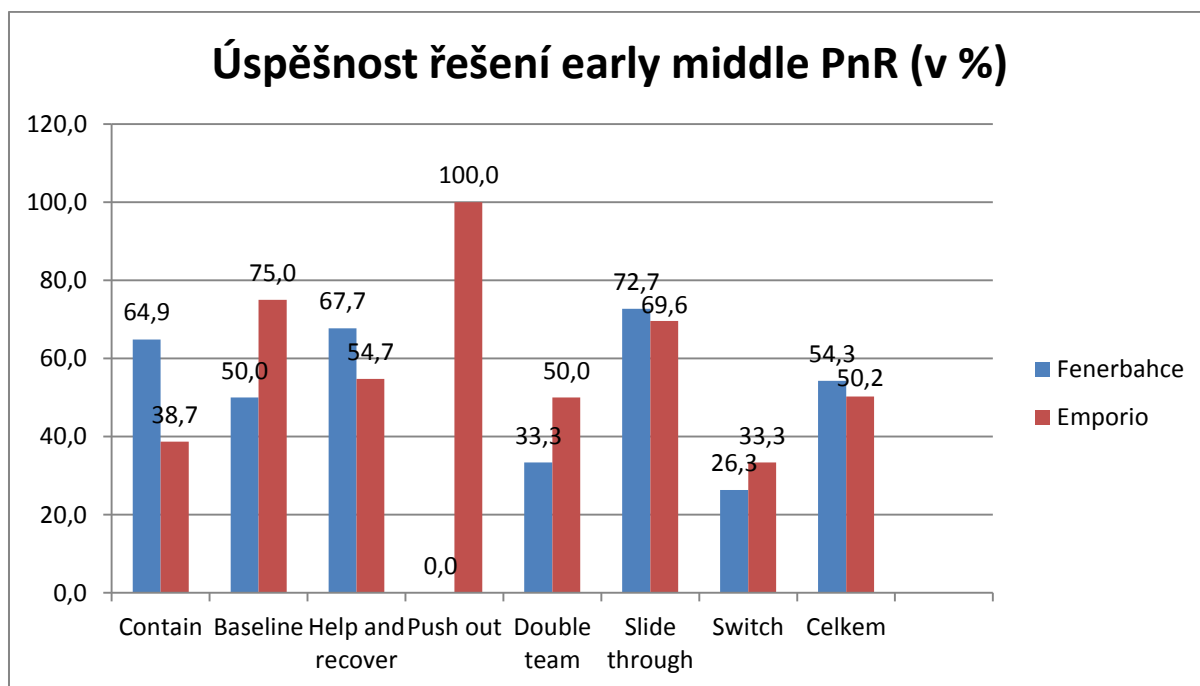
Obrázek 24. Četnost řešení early middle PnR u týmu Fenerbahce



Obrázek 25. Četnost řešení early middle PnR u týmu Emporio

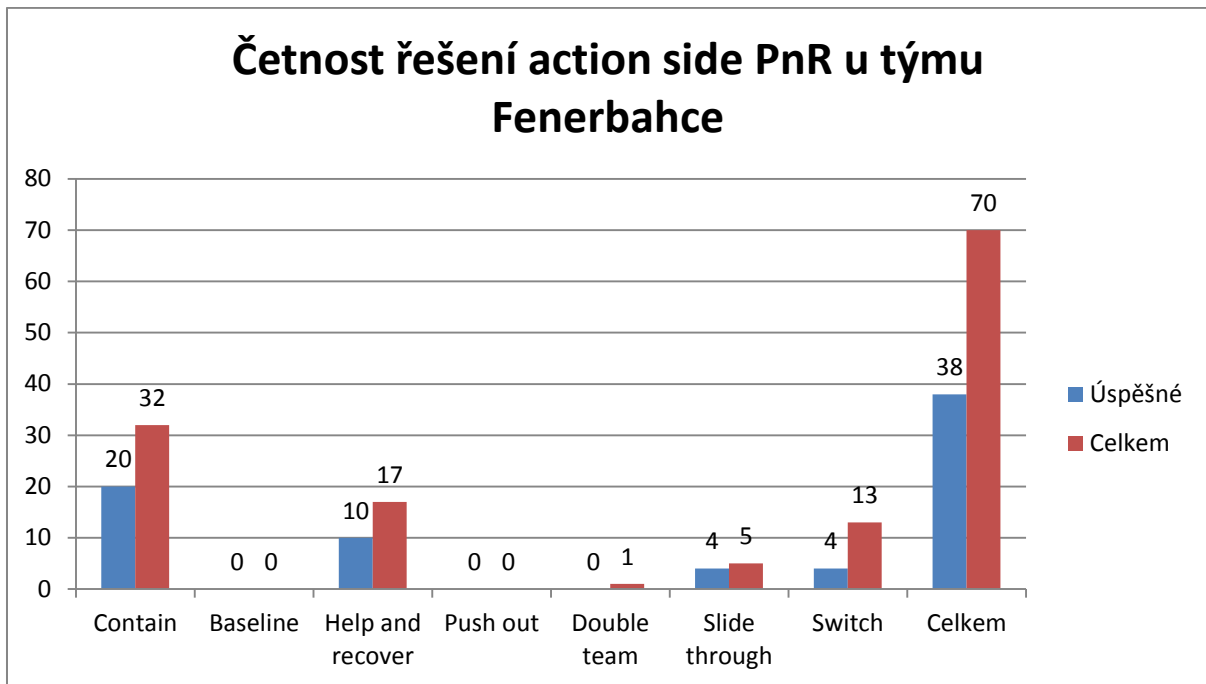
Early middle pick and roll byl řešen týmem Fenerbahce ve 188 případech, z čehož bylo 102 úspěšných (54,3 %). Tým Emporio řešil early middle pick and roll 205krát a z toho bylo 103 ubráněných úspěšně (50,2 %). Největší rozdíl byl opět zaznamenán při situaci contain,

kdy Milán použil tuto možnost úspěšně pouze ve 38,7 % (29/75), kdežto Fenerbahce v 64,9 % (48/78). Pro baseline, pushing out a double team byla evidována nízká četnost při early middle PnR. Druhou nejčastěji používanou metodou v týmu Istanbul byl switch s úspěšností 26,3 % (15/57). Kdežto u týmu Milána byla používána herní kombinace help and recover s celkovým počtem 53, z čehož bylo 29 úspěšných (54,7 %). Slide through zahrály týmy s podobnou úspěšností, a to 72,7 % (16/22) Fenerbahce a 69,6 % (32/46) Emporio.

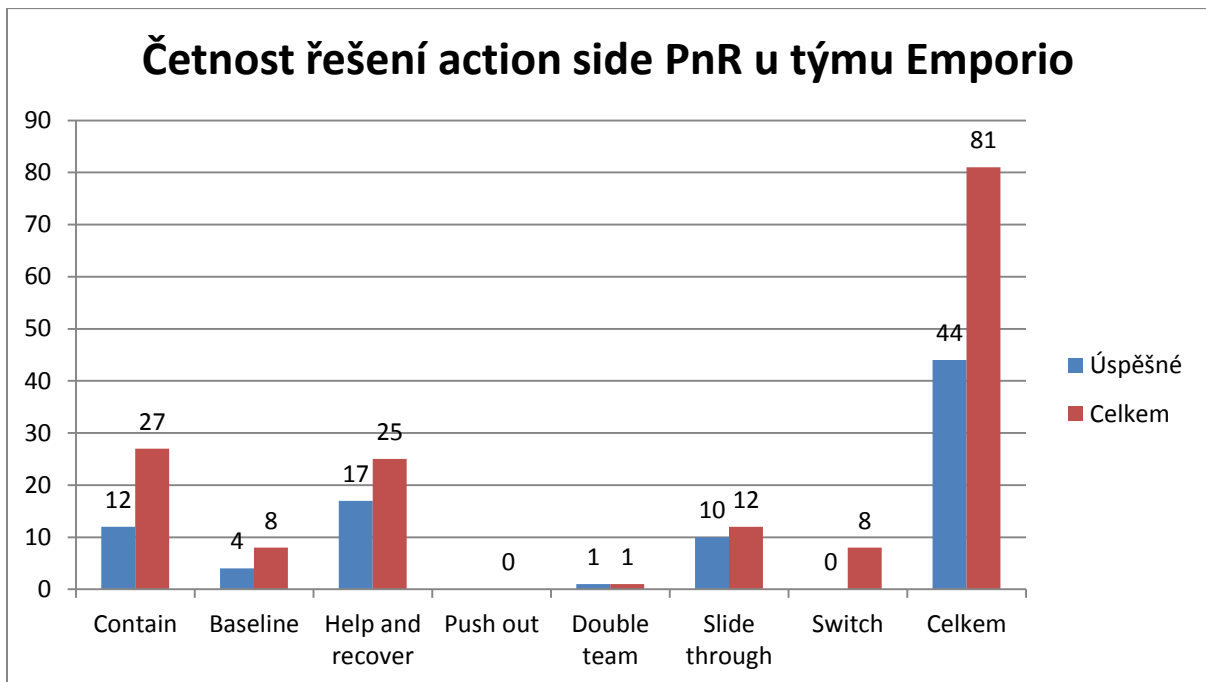


Obrázek 26. Úspěšnost řešení early middle PnR (v %)

5.3 Action side PnR



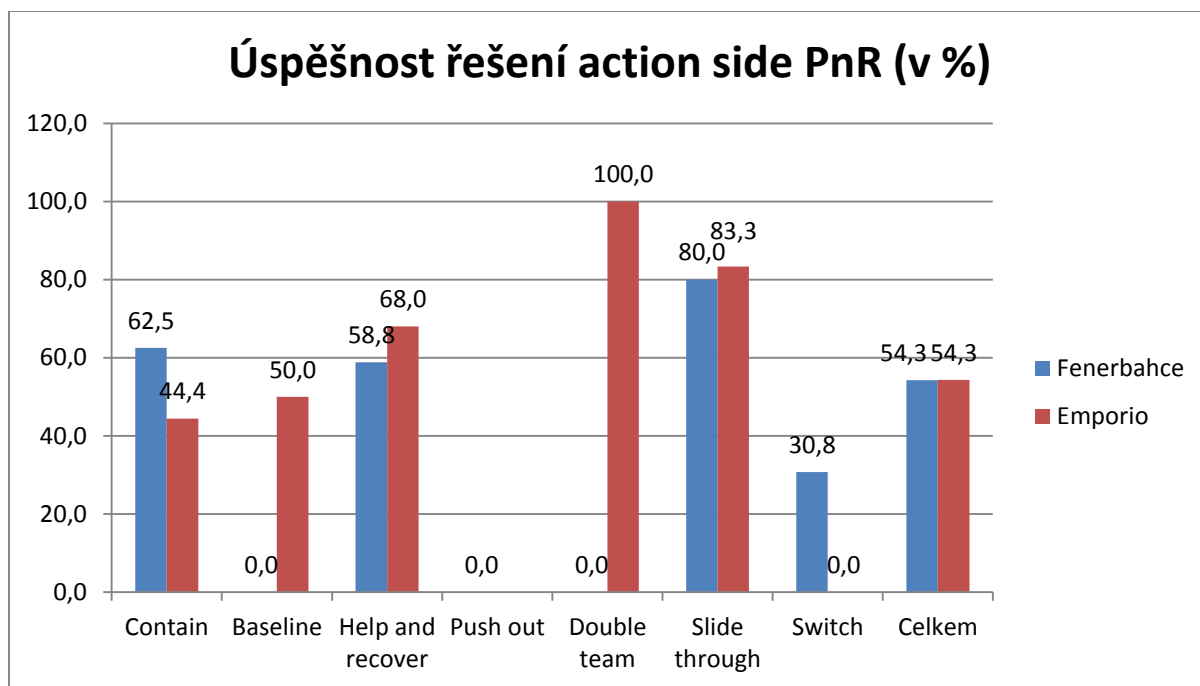
Obrázek 27. Četnost řešení action side PnR u týmu Fenerbahce



Obrázek 28. Četnost řešení action side PnR u týmu Emporio

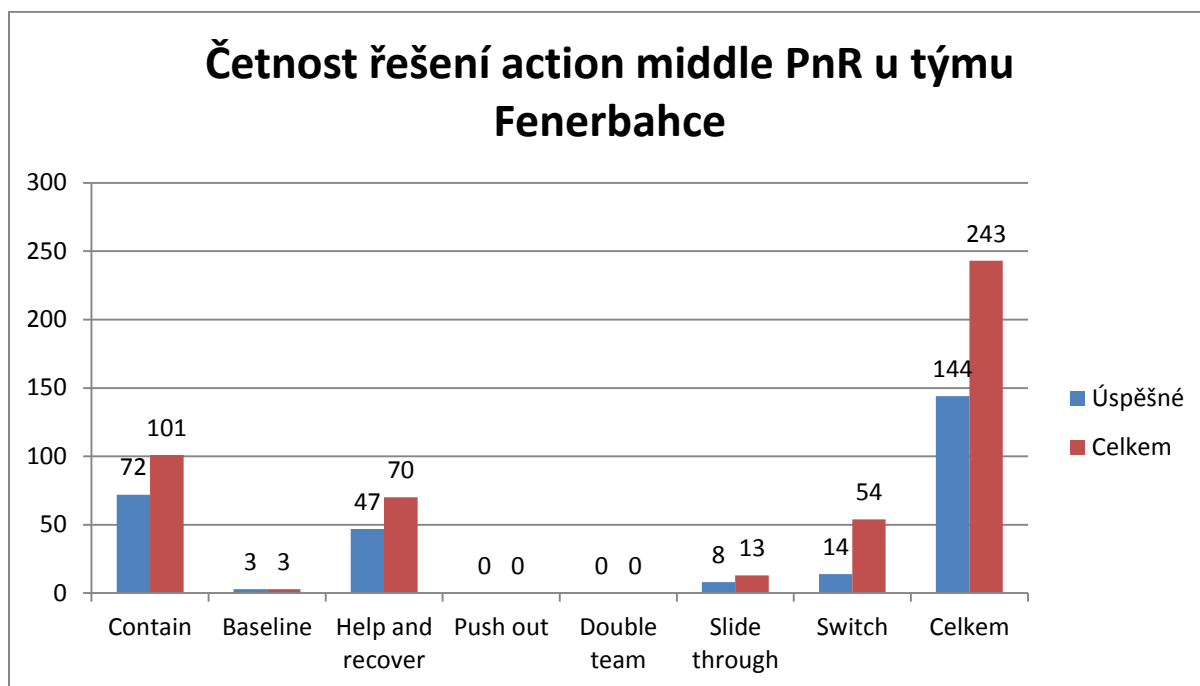
Action side pick and roll byl řešen týmem Fenerbahce s úspěšností 54,5 % (38/70). Velice podobné úspěšnosti dosáhl i tým Emporia 54,3 % (44/81). Velký rozdíl byl opět evidován při situaci contain, kdy Milán z celkového počtu 27 řešil úspěšně 12 případů (44,4

%). Tým Fenerbahce likvidoval úspěšně 20 situací z 32, což činí úspěšnost 62,5 %. Při action side pick and rollu byla evidována lepší úspěšnost u týmu Armani při herní kombinaci help and recover (68,0 %). Přičemž Istanbul při této metodě dosáhl úspěšnosti 58,8 % (10/17). Nízká četnost byla zaznamenána pro použití možností baseline, pushing out, double team. Vysoká úspěšnost byla opět evidována u situace slide through pro oba týmy, kdy Emporio bylo úspěšné v 83,3 % a Fenerbahce v 80,0 %.

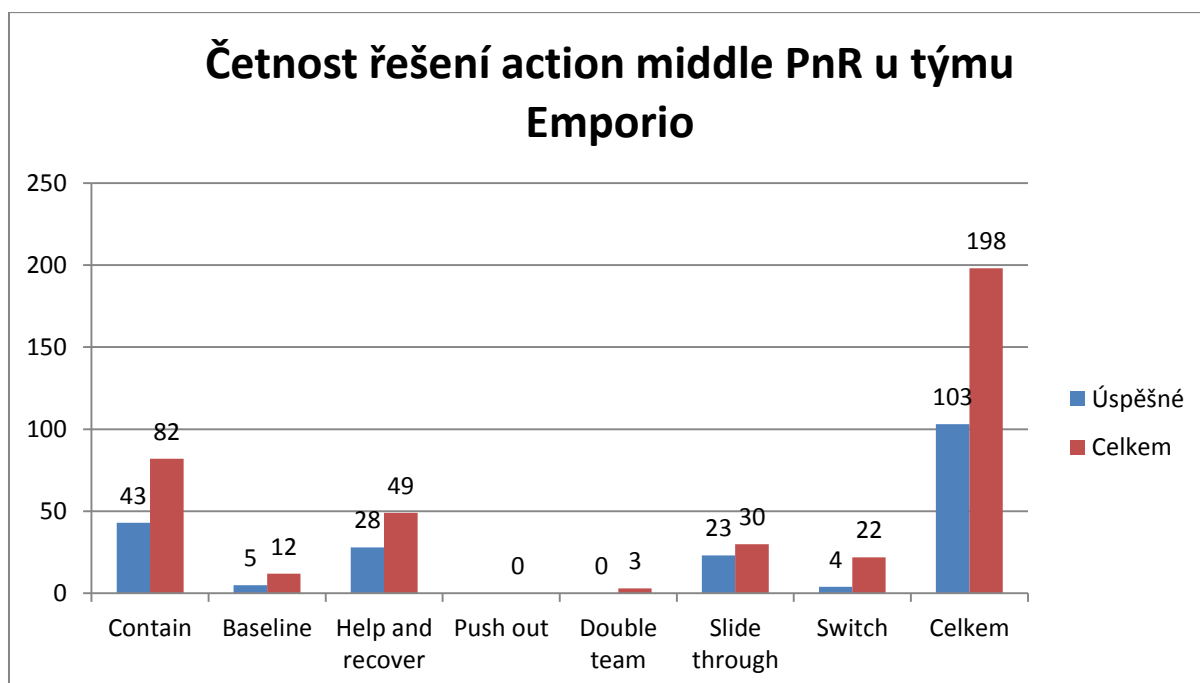


Obrázek 29. Úspěšnost řešení action side PnR (v %)

5.4 Action middle PnR



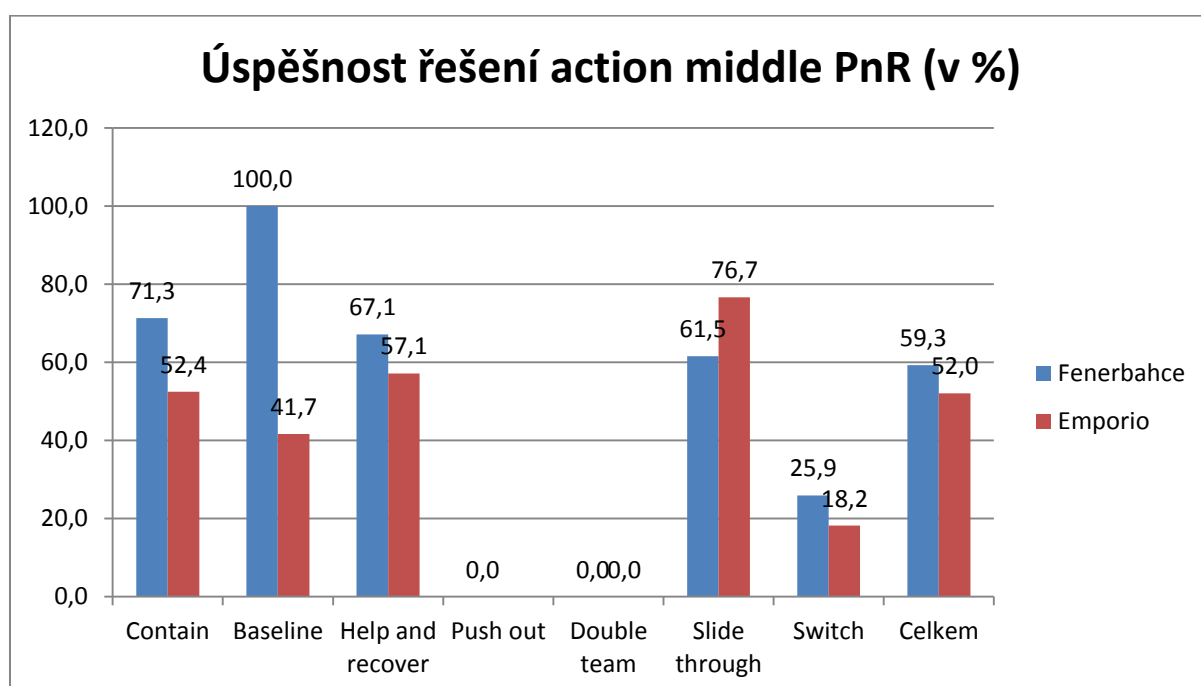
Obrázek 30. Četnost řešení action middle PnR u týmu Fenerbahce



Obrázek 31. Četnost řešení action middle PnR u týmu Emporio

Tým Fenerbahce řešil action middle PnR v 243 situacích, z toho likvidoval úspěšně 144 případů (59,3 %). Mužstvo Emporio bylo úspěšné ve 103 případech z celkového počtu 198 (52,0 %). Největší rozdíl v úspěšnosti byl opět evidován při způsobu contain, kdy pro

Fenerbahce byla zaznamenána úspěšnost 71,3 % (72/101) a pro tým Milán pouze 52,4 % (43/82). Druhou nejčastěji používanou kombinací byl help and recover, který řešil Istanbul celkem 70krát, přičemž byli úspěšní v 47 situacích (67,1 %). Emporio Milán se prostřednictvím help and recover podařilo úspěšně zlikvidovat 28 PnR z celkového počtu 49 (57,1 %). Často využitou metodou u týmu Fenerbahce byl switch, a to v 54 případech (25,9 %). Na druhé straně Emporio více využívalo metodu slide through (23/30) s úspěšností 76,7 %, což byla jejich největší úspěšnost při řešení action middle PnR. Pushing out nebyla využita ani v jednom v případě. Baseline bylo využito týmem Armani v 12 případech, z čehož bylo 5 úspěšných (41,7 %).



Obrázek 32. Úspěšnost řešení action middle PnR (v %)

6 Diskuze

Komparace těchto dvou týmů byla vybrána záměrně, protože oba týmy se nacházely na opačném konci tabulky stejné skupiny v Eurolize. Jako soutěž byla vybrána Euroliga, kde se střetávají nejúspěšnější evropské týmy. Zároveň se jedná o soutěž, kde je velmi důležitá taktika (řešení PnR) a je k vidění soubor týmů jako celku nikoliv individualit.

Nejčastěji používanou herní kombinací při řešení PnR pro oba týmy bylo contain, přičemž se velmi lišila jejich úspěšnost. Contain je v posledních letech Euroligy nejpoužívanějším způsobem bránění pick and rollu mezi všemi týmy, přičemž stejného výsledku dosahuje i Jurečka (2008). Podle mého názoru je tento vysoký rozdíl v úspěšnosti řešení metody contain kritickým místem pro Emporio a pravděpodobně i jedním z důvodů horšího celkového umístění v Eurolize v porovnání s Fenerbahce.

Řešení help and recover bylo pro oba týmy na druhém až třetím místě. Fenerbahce i Emporio dosáhli podobné úspěšnosti v této možnosti. Jednalo se o řešení, které sloužilo jako druhá až třetí možnost. Výhodou je možný zisk míče, pokud je zahrán správně. Naopak je nutná rotace obrany.

S blížícím se koncem zápasu nebo blížícím se koncem 24 vteřinového limitu měnilo Fenerbahce řešení PnR na switch, u kterého bylo evidováno velmi nízké procento úspěšnosti. Neúspěšné situace byly vyhodnoceny jako nezdařilé zejména z důvodů vzniknutého mismatchu. Nicméně i přes vzniklý mismatch byl switch hrán záměrně. A to zejména z důvodu uváděného v kapitole 2.2.4.1, kdy při bránění nízkého rozdílu ve skóre, popřípadě při posledních sekundách z 24 vteřinového limitu je vzniknutý mismatch menší hrozbou než volná střela nebo přihrávka na rolujícího hráče. Nutno dodat, že Fenerbahce má atleticky skvěle vybavené pivoty, kteří byli v mnoha případech situace mismatch schopni ubránit nižší a rychlejší hráče. Soupeři často nedokázali využít vzniknutý mismatch a myslím si, že i z toho důvodu bylo Fenerbahce v koncovkách zápasů většinou úspěšnějším týmem. Dle mého názoru je tato strategie změny řešení PnR s blížícím se koncem zápasu zapříčiněna právě atletickými pivoty v týmu Fenerbahce, ale i filosofií trenéra. U týmu EA7 Emporio Milano nebyla podobná strategie natolik zjevná. Způsobu switch bylo použito v nižším počtu. Milano nemá tolik atleticky vybavené pivoty, aby byli schopni ubránit rychlejší a nižší protihráče.

Vysoká úspěšnost u týmu Fenerbahce pro herní kombinaci slide through je zapříčiněna tím, že se jednalo o clony, které byly hrány jako příprava před akcí týmu, popřípadě se

jednalo o clony postavené daleko od trojkového oblouku, kde útočník není v pozici přímo ohrožující koš. Útočící hráči po takovýchto clonách často neměli snahu porazit obranu soupeře, naopak pouze pokračovali v další herní kombinaci. Emporio používalo metodu slide through ve velkém množství případů nehledě na to v jaké fázi, popřípadě na kterém místě PnR probíhal. Metoda slide through je útočníky řešena tak, že okamžitě po využití clony se driblující hráč otáčí zpět a je mu postavena druhá clona stejným hráčem z druhé strany (re-screen). V takovéto situaci již není obrana schopná opět zahrát slide through a je nucena použít jiné řešení. První postavená clona tudíž splňovala kritéria pro úspěšné ubránění a byla vyhodnocena jako úspěšná z hlediska obrany. Druhá clona již byla hodnocena samostatně podle toho, kterou možnost řešení PnR obrana vybrala. Z toho důvodu byla pro kombinaci slide through evidována vysoká úspěšnost. Nicméně tato vysoká úspěšnost často nezajistila úspěch ve vzniknuté situaci popřípadě ubránění soupeře v daném útoku, ale pouze oddálila nevyhnutelné použití jiného řešení PnR.

Z pozorovaných utkání bylo evidentní, že tým Fenerbahce se nepokoušel o překvapení svého soupeře. Měli předem přesně dané taktické pokyny jakým způsobem kterou clonu řešit. Pokud zahráli jednu z méně používaných kombinací (baseline, double team), nebylo to záměrně, ale spíše intuitivně v dané situaci. Na druhé straně tým Milána měl tendenci plánovaně překvapovat soupeře změnou řešení dané situace, o čemž svědčí i vyšší četnost pro kombinaci baseline. Stejně tak občasné zahranií double team, které se objevovalo i mimo herní kombinace pick and roll. Tento rozdíl je způsobem pravděpodobně rozdílnou filosofií trenérů. O čemž svědčí i hra Emporia Milán na obranné polovině, kdy byla často přetaktizována a snažila se o překvapivá řešení situací, která často nekončila úspěšně. Tým by měl mít dva až tři způsoby herní obranné kombinace, ve kterých by měl vynikat. Nikoliv praktikovat více možností, ale za to méně kvalitně a méně úspěšně, což potvrzuje i Harris (2007).

7 Závěr

Celkem bylo analyzováno 19 utkání Euroligy v sezoně 2014/2015. Ke sledování řešení PnR byly vybrány dva týmy – Fenerbahce Ulker Istanbul a EA7 Emporio Armani Milano. Pro každý tým byly evidovány statistiky obranné herní kombinace PnR v 10 zápasech. Tým Fenerbahce zvítězil celkem v 9 utkáních, kdežto mužstvo Emporio Milán dokázalo vyhrát pouze 2 zápasy. Jedná se o týmy, které se nacházely na opačném konci tabulky ve fázi TOP16. Evidováno bylo celkem 1232 případů herní kombinace pick and roll, přičemž bylo 682 likvidováno úspěšně, což činí úspěšnost 55,4 %. Nejčastěji byl zaznamenán action middle pick and roll s celkovým počtem 441 a úspěšností 56,0 %. Naopak nejméně se vyskytl action side pick and roll. Pro všechny druhy clony na hráče s míčem bylo nejčastěji použitým řešením contain, a to v 489 případech s úspěšností 58,7 %.

U týmu Fenerbahce bylo zaznamenáno 614 pick and rollů s celkovou úspěšností 57,3 %. Na druhé straně Emporio řešilo PnR s úspěšností 53,4 % (330/618). Celkový rozdíl v úspěšnosti řešení clon na hráče s míčem byl 3,9 %. Rozdíl je dle mého názoru zkreslen vysokou úspěšností slide through u týmu Milano. Důvodem bylo řešení slide through útočícím týmem, což bylo ve většině případů re-screen. Metoda slide through tedy často nezastavila útočící tým, i když splňovala kritéria úspěšného řešení, ale pouze byla postavena další zpětná clona, která byla zaznamenána do výsledků samostatně. Odstranění tohoto zkreslení a získání přesnější celkové úspěšnosti by mohlo být docíleno dalším výzkumem. Například zaznamenáním metody slide through, které bylo řešeno útočícím týmem re-screen, jako jednu clonu nikoliv samostatně jako dvě clony.

Nejčastěji použitým řešením byl contain, který Fenerbahce praktikoval s mnohem větší úspěšností, a to 68,7 %, oproti pouhým 47,1 % na straně Milána, což činí výrazný rozdíl v úspěšnosti 21,6 %. U metody contain se jednalo o největší zaznamenaný rozdíl v úspěšnosti hned po možnosti baseline, kde byl ale pozorován rozdíl v četnosti použití. Tým Fenerbahce využil baseline pouze v 5 případech, kdežto Emporio použilo tuto metodu celkem 33krát. Proto nemůžeme s jistotou srovnat úspěšnost herní kombinace baseline u těchto dvou týmů. Rozdíl byl také sledován v použití možností switch a slide through. Přičemž Fenerbahce využívalo metodu switch mnohem častěji, a to z taktických důvodů. Výhodou jim byla vysoká atletická úroveň pivotů.

Obranné řešení herní kombinace pick and roll je v moderním basketbale kritickým místem, proto je důležitá detailní příprava obrany na tuto situaci. Získané výsledky byly dle

očekávání, kdy úspěšnost hůře umístěného týmu v Eurolize byla na nižší úrovni, což potvrzuje důležitost obranného řešení clony na hráče s míčem a prokazuje její úspěšnost jako jeden ze stavebních kamenů celkového úspěchu týmu v zápasech.

Všechny stanovené cíle byly úspěšně splněny. Pick and roll byl definován z hlediska teorie a poté analyzován a porovnán mezi dvěma týmy z opačných konců tabulky. Rozebrány byly také možné důvody odlišného řešení herní kombinace pick and roll.

8 Souhrn

Bakalářská práce je zaměřena na analýzu obrany herní kombinace pick and roll. V úvodní části je shrnuta historie basketbalu u nás i ve světě a základy systematiky basketbalu. Hlavní část se zabývá herní kombinací pick and roll, která je v práci detailně popsána. Jsou zde definovány jednotlivé metody řešení clony na hráče s míčem z hlediska obrany.

V praktické části bylo, prostřednictvím metody pozorování videozáznamů, analyzováno 10 utkání týmu Fenerbahce Ulker Istanbul a 10 zápasů týmu EA7 Emporio Armani Milán v sezoně 2014/2015. Fenerbahce dokázalo zvítězit celkem v 9 zápasech, kdežto Milán zvítězil pouze dvakrát. V těchto utkáních bylo analyzováno obranné řešení herní kombinace pick and roll, která je v moderním basketbale základem většiny postupných útoků. Záměrně byly vybrány týmy z opačných konců tabulky TOP16 tak, aby bylo možné sledovat rozdíl v úspěšnosti a druhu řešení jednotlivých kombinací pick and roll. Při hodnocení clony na hráče s míčem bylo také hodnoceno místo a fáze útoku, ve které pick and roll probíhal.

V poslední části jsou zpracovány dosažené výsledky ve formě grafů a doplněné o diskuzi. Práce může posloužit trenérům pro získání vhledu do problematiky herní kombinace pick and roll, stejně tak náhled jak je s bráněním pick and rollu zacházeno v jedné z nejlepších basketbalových evropských soutěží.

9 Summary

This thesis is focused on analysing the pick and roll defence. History and basketball fundamentals are summarized in the first part of the work. The main part deals with pick and roll. There are also definitions of different ways to defend pick and roll.

Practical part contains the analysis of 10 games of Fenerbahce Ulker Istanbul and 10 games of EA7 Emporio Armani Milano in season 2014/2015. Fenerbahce won 9 games out of 10 whereas Milano won only 2 games out of 10. The pick and roll defence was analysed in these games. We also noted the place of pick and roll and phase of the play when it occurred. Two teams from different parts of the TOP16 Euroleague result table were chosen on purpose. So there is a possibility to observe any difference in a level of success and preferred types of pick and roll defence between them. The last part consists of the obtained results shown in the graphs and tables. Also the discussion takes place.

This thesis could be useful for amateur coaches to gain some new information about pick and roll. Also to compare how they deal with the pick and roll defence in one of the best basketball European competition.

10 Referenční seznam

- Dobrý, L. (1977). *Didaktika sportovních her*. Praha: SPN.
- Dobrý, L. & Velenský, E. (1987). *Košiková (teorie a didaktika)*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Harris, D. (1993). *Winning defense: a guide for players and coaches*. Chicago: Spalding sports library.
- Harris, D. (2007). The defense on the pick-and-roll. *Fiba assist magazine*, 25, 24-26.
- Ivanovic, D. (2004). Pick-and-Roll Defense. *Fiba assist magazine*, 09, 29-34.
- Janík, Z., Pětivlas, T., & Drásalová, L. (2003). *Basketbal: nácvik herních činností jednotlivce*. Brno: Paido.
- Jurečka, L. (2008). *Analýza využití obranných herních kombinací proti pick & roll v evropských soutěžích basketbalu*. Diplomová práce, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, Olomouc.
- Kelly, I. J. (1996). 8 ways to beat the pick and roll. *Coach and athletic director*, 66(5), 70-72.
- Ociepka, B. (2004). Defending the pick and roll. *Fiba assist magazine*, 11, 30-34.
- Petera, P., Kolář, P., & Bernstein, A. D. (1998). *NBA: historie a současnost*. Praha: Jan Vašut.
- Rajakovic, D., & Snyder, Q. (2009). Analysis of the Pick-and-Roll. *Fiba assist magazine*, 41, 8-15.
- Ratgeber, L. (2004). Defending the pick and roll. *Fiba assist magazine*, 08, 29-32.
- Skalková, J. (1983). *Úvod do metodologie a metod pedagogického výzkumu*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Smith, R. (1998). *Basketbal: Velká encyklopedie: ilustrovaný průvodce po NBA*. Praha: Václav Svojtka.
- Velenský, E. (1987). *Basketbal*. Praha: Olympia.

11 Přílohy

Seznam tabulek a příloh:

Tabulka 1. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace early side PnR týmu Fenerbahce Istanbul

Tabulka 2. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace action side PnR týmu Fenerbahce Istanbul

Tabulka 3. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace early middle PnR týmu Fenerbahce Istanbul

Tabulka 4. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace action middle PnR týmu Fenerbahce Istanbul

Tabulka 5. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace PnR týmu Fenerbahce Ulker Istanbul

Tabulka 6. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace early side PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Tabulka 7. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace action side PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Tabulka 8. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace early middle PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Tabulka 9. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace action middle PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Tabulka 10. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Tabulka 1. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace early side PnR týmu Fenerbahce Istanbul

Early side PnR	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	40	13	75,5	53
Baseline	0	0		0
Help and recover	14	9	60,9	23
Push out	0	0	0	0
Double team	1	1	50	2
Slide through	7	3	70	10
Switch	6	19	24	25
Celkem	68	45	60,2	113

Tabulka 2. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace action side PnR týmu Fenerbahce Istanbul

Action side PnR	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	20	12	62,5	32
Baseline	0	0	0,0	0
Help and recover	10	9	52,6	19
Push out	0	0	0,0	0
Double team	0	1	0,0	1
Slide through	4	1	80,0	5
Switch	4	9	30,8	13
Celkem	38	32	54,3	70

Tabulka 3. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace early middle PnR týmu Fenerbahce Istanbul

Early middle PnR	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	48	26	64,9	74
Baseline	1	1	50,0	2
Help and recover	21	10	67,7	31
Push out			0,0	
Double team	1	2	33,3	3
Slide through	16	5	72,7	22
Switch	15	42	26,3	57
Celkem	102	86	54,3	188

Tabulka 4. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace action middle PnR týmu Fenerbahce Istanbul

Action middle PnR	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	72	31	69,9	103
Baseline	3	0	100,0	3
Help and recover	47	23	67,1	70
Push out	0	0	0,0	0
Double team	0	0	0,0	0
Slide through	8	5	61,5	13
Switch	14	40	25,9	54
Celkem	144	99	59,3	243

Tabulka 5. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace PnR týmu Fenerbahce
Ulker Istanbul

Fenerbahce	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	180	82	68,7	262
Baseline	4	1	80	5
Help and recover	92	51	64,3	143
Push out	0	0		0
Double team	2	4	33,3	6
Slide through	35	14	71,4	49
Switch	39	110	26,2	149
Celkem	352	262	57,3	614

Tabulka 6. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace early side PnR týmu EA7
Emporio Armani Milano

Early side	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	23	20	53,5	43
Baseline	6	3	66,7	9
Help and recover	22	13	62,9	35
Push out	1		100,0	1
Double team				0
Slide through	27	4	87,1	31
Switch	1	14	6,7	15
Celkem	80	54	59,7	134

Tabulka 7. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace action side PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Action side	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	12	15	44,4	27
Baseline	4	4	50,0	8
Help and recover	17	8	68,0	25
Push out				0
Double team	1		100,0	1
Slide through	10	2	83,3	12
Switch	0	8	0,0	8
Celkem	44	37	54,3	81

Tabulka 8. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace early middle PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Early middle	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	29	46	38,7	75
Baseline	3	1	75,0	4
Help and recover	29	24	54,7	53
Push out	1		100,0	1
Double team	1	1	50,0	2
Slide through	32	14	69,6	46
Switch	8	16	33,3	24
Celkem	103	102	50,2	205

Tabulka 9. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace action middle PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Action middle	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	43	39	52,4	82
Baseline	5	7	41,7	12
Help and recover	28	21	57,1	49
Push out				0
Double team	0	3	0,0	3
Slide through	23	7	76,7	30
Switch	4	18	18,2	22
Celkem	103	95	52,0	198

Tabulka 10. Úspěšnost a četnost obranných řešení herní kombinace PnR týmu EA7 Emporio Armani Milano

Emporio	Úspěšné	Neúspěšné	Úspěšnost %	Celkem
Contain	107	120	47,1	227
Baseline	18	15	54,5	33
Help and recover	96	66	59,3	162
Push out	2	0	100,0	2
Double team	2	4	33,3	6
Slide through	92	27	77,3	119
Switch	13	56	18,8	69
Celkem	330	288	53,4	618