

Univerzita Palackého v Olomouci
Fakulta tělesné kultury

**Využití clony na hráče s míčem v moderním evropském basketbale - analýza útočného
systému týmu Panathinaikos Atény ve finále Euroligy 2011**

Diplomová práce
(bakalářská práce)

Autor: Mgr. Martin Ptáček, Management sportu a trenérství, kombinované bakalářské
studium

Vedoucí práce: Mgr Reich Petr, Ph.D.

Olomouc 2011

Bibliografická identifikace

Jméno a příjmení autora:	Mgr. Martin Ptáček
Název bakalářské práce:	Využití clony na hráče s míčem v moderním evropském basketbale – analýza útočného systému týmu Panathinaikos Atény ve finále Euroligy 2011
Pracoviště:	Katedra sportu
Vedoucí práce:	Mgr. Petr Reich, Ph.D.
Rok obhajoby bakalářské práce:	2011

Abstrakt:

Cílem práce bylo unifikovat a systematizovat teoretické aspekty basketbalové kombinace pick and roll v útočné fázi a na základě nabytých poznatků udělat analýzu útočného systému týmu Panathinaikos Atény. Výsledky analýzy ukázaly schematičnost a jednoduchost útočných systémů týmu Panathinaikos a jejich důraz na akci pick and roll.

Klíčová slova: basketbal, pick and roll, Panathinaikos Atény, clona, útočná kombinace, útočný systém

Souhlasím s půjčováním bakalářské práce v rámci knihovnických služeb.

Bibliographical identification

Author's first name and Surname: Mgr. Martin Ptáček
Title of the bachelor thesis: A Utilisation of the Pick and Roll in a modern European basketball - the Analysis of Panathinaikos Athen's offensive plays in the Final Game of the Euroleague 2011
Department: Department of Sport
Supervisor: Mgr. Petr Reich, PhD.
The year of presentation: 2011

Abstract:

The goal of this thesis was a unification and a systematization of pick and roll's theoretical aspects on offense and an interpretation of Panathinaikos Athens offensive plays in the lights of acquired information. The results of the analyse exposed the schematism and easiness of Panathinaikos' offensive plays and their accent on pick and roll.

Key words: basketball, pick and roll, Panathinaikos Athens, offensive combination, offensive play

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

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval sám pod vedením Mgr. Petra Reicha, Ph.D., uvedl všechny zdroje a dodržel zásady vědecké etiky.

V Brně 30. 6. 2011

.....

Děkuji Mgr. Petru Reichovi, Ph.D. za vedení práce a cenné připomínky k jejímu obsahu.

Obsah

1. Úvod.....	8
2. Přehled poznatků.....	10
2.1 Současný stav výzkumu	10
2.2 Systematika basketbalu	10
2.3 Clonění v basketbalové systematice.....	13
2.4 Clona na hráče s míčem a následný sběh clonícího hráče – pick and roll.....	13
2.5 Systematika kombinace pick and roll podle postavení clonícího hráče a dohrávání situace.....	15
2.5.1 Side pick and roll	15
2.5.2 High pick and roll	16
2.5.3 Double pick and roll	17
2.5.4 Pick and roll s nájezdem driblujícího hráče do koše či střelou	18
2.5.5 Pick and roll vedoucí k mismatch.....	19
2.5.6 Pick and roll s příhrou na pivota	19
2.5.7 Pick and roll s vyhozením ven	20
2.6 Správné hraní kombinace pick and roll	21
2.6.1 Postavení clony	21
2.6.2 Využití clony driblujícím hráčem a snaha o nalezení vlastní výhody.....	22
2.6.3 Odrolování pivota	23
2.6.4 Snaha o druhotné nalezení výhody	24
2.7 Kombinace pick and roll jakožto týmová problematika	25
3. Cíle a úkoly práce	27
4. Metodika	28

4.1	Charakteristika zkoumaného souboru	28
4.1.1	Otázka hráčské základny	28
4.1.2	Klíčové posty sestavy	29
4.2	Organizace výzkumu	30
4.3	Použité metody pro analýzu a zpracování dat	30
5.	Výsledky a diskuze	32
5.1	Otázka rozmístění hráčů – spacing	32
5.2	Otázka vytiženosti hráčů v útočné fázi na jednotlivých pozicích	33
5.3	Vyhodnocení kombinace pick and roll podle četnosti, úspěšnosti a druhu.....	34
5.4	Jednotlivé systémy týmu a jejich vliv na kombinaci pick and roll	35
5.5	Geyerovy premisy dobrého útoku.....	41
5.5.1	Účelný pohyb	42
5.5.2	Potenciál k zakončení z dvojtaktu	42
5.5.3	Potenciál ke střele z výskoku	42
5.5.4	Potenciál ke hře dlouhého hráče ve spodním postavení.....	42
5.5.5	Pokrytí útočného doskoku	43
5.5.6	Vyrovnanost	43
6.	Závěry.....	44
7.	Souhrn.....	45
8.	Summary	46
9.	Reference	47
	Periodika	47
	Knihy	47
	Internetové zdroje	47

1. Úvod

Basketbal již dávno není tou hrou, kterou v roce 1891 představil ve Springfieldu doktor Naismith jakožto zimní zpestření přípravy svých sportovních svěřenců. Tehdejší hra byla bezkontaktní a neskýtala možnost pohybu s míčem.

Dnešní basketbal má s původní hrou společného snad jen to, že je povinností útočníka dopravit míč do soupeřova koše. Hra se postupem času stávala dynamičtější, silovější a pochopitelně také divácky atraktivnější. Basketbal, jak jej známe dnes, je silně kontaktním sportem.

Moderní evropská košíková je v útočné fázi dle mého soudu založena na dvou základních principech. Prvním z nich je schopnost prosadit se jeden na jednoho. Jedině hráč, který je schopen se sám prosadit proti svému obránci, může být ve špičkových evropských klubech konkurenceschopný. Pouze pokud je schopen porazit vlastního obránce, může sebe či spoluhráče dostat do výhody.

Jakmile jsou hráči schopni zvládnout útočnou hru jeden proti jednomu, přicházejí na řadu herní kombinace. V dnešní době je zdaleka nejčastěji hranou herní kombinací clona na hráče s míčem. Druhým základním principem současného špičkového basketbalu je tedy akce pick and roll. Úspěšné útočné řešení akce pick and roll skýtá celou plejádu možností získání výhody pro hráče s míčem či jeho spoluhráče.

Současný trend basketbalu se tak dá zjednodušeně zúžit na dva základní souboje. Snaha útoku maximálně využívat hry jeden proti jednomu či akce pick and roll a snaha obrany tyto akce zastavovat. Tahle myšlenka s sebou přináší další otázky. Jak a kde zastavovat?

Špičkový basketbal se v posledních letech stává soubojem o prostor vymezeného území. Hra hráče s míčem do středu útočné poloviny přináší více možností, než vnik podél postranní čáry. Jestliže se po úniku na střed hřiště nacházím ve středu vymezeného území, mám možnost zakončovat, ale také přihrávat spoluhráčům na obou stranách. Po útoku podél postranní čáry se sám vystavuji do nevýhody v podobě nutnosti přihrávat míč vždy pouze do

jedné poloviny hřiště. Basketbal se tak z hlediska vztahu útoku a obrany stává bojem o středový koridor ohraničený bočními čarami vymezeného území a vrcholem trojkové linie.

Nelze pochopitelně tvrdit, že týmy nehrají jeden proti jednomu či clonu na hráče s míčem směrem k postranní linii, naopak, někdy to může být přímo jejich taktickým záměrem, ale obecně se dá vyzorovat trend tlaku útoku do středu a tlaku obrany směrem k postranním čarám.

2. Přehled poznatků

2.1 Současný stav výzkumu

Je až s podivem, že nejen v české, ale dokonce i ve světové literatuře existuje o kombinaci pick and roll jen pramálo systematických a teoretických publikací. Basketbalová veřejnost je pravděpodobně přesvědčena, že je o cloně na hráče s míčem v teoretické rovině vše dobře známo. Právě tento předpoklad však vede k nejrůznějším nuancím a nedorozuměním v oblasti terminologie. To, co se někde nazývá flat pick and roll (Donovan, 2010) se jinde nazývá straight on pick and roll (Jansen, 2007) a podobně. Stará česká klasika v podobě knihy Košíková (teorie a didaktika) (Dobry & Velenský, 1980) nabízí, pochopitelně vzhledem k roku vydání, o kombinaci pick and roll pramálo poznatků a publikace jako Útok v modernom basketbale (Krnáč, 1967) z šedesátých let či Basketbal útok – obrana (Rehák, 1979) z let sedmdesátých nemá smysl ani zmiňovat. Výše napsané řádky nemají být kritikou na uvedené knihy či jejich autory, jen se prostě vzhledem k svému datu vydání nemohly dané problematice dosti věnovat.

Poměrně zdařilým dílem v oblasti zahraniční literatury je všeobjímající basketbalová publikace The Basketball Handbook (Rose, 2004), ale ani v ní se nepotkáme s hlubším rozbořem dané kombinace. Pravděpodobně nejzdařilejší studnicí informací je osmdesátistránková publikace holandského trenéra Jana Willema Jansena (2007) Pick and roll – offense, defense and a plan for youth developement. V oblasti zahraniční literatury existuje velké množství kratších článků jako Pick and Roll Defense (Ivanovic, 2004), The Pick and Roll: All the Solutions (Kruger, 2007) či The Pick and Roll on Offense (Filipovski, 2005). Tyto a jiné podobné články jsou však pouze návody na způsoby řešení, jakými přehrát nebo naopak pokrýt konkrétní akci, v nichž jsou navíc autoři mnohdy terminologicky nejednotní.

2.2 Systematika basketbalu

Práce není přímo zaměřená na systematiku košíkové, nepovažuji tudíž za nutné nabízet vícero systematických katalogů obsahu basketbalu. Při zařazování pojmu clona na hráče s míčem a jeho případném zasazení do útočného herního systému týmu Panathinaikos

Atény budu vycházet z tradiční české systematiky, jejíž katalog nabídli Lubomír Dobrý a Emil Velenský (1980) ve své knize Košíková (teorie a didaktika).

Ve shora uvedené publikaci nabízí autoři tři základní navzájem se prolínající a ovlivňující celky herního obsahu basketbalu. Jedná se o herní činnosti jednotlivce, herní kombinace a systémy hry družstva.

HERNÍ ČINNOSTI JEDNOTLIVCE

„Herní činnosti jednotlivce jsou druhem sportovních činností, které mají současně kompetitivní i kooperativní charakter. Řeší se jimi střetnutí mezi dvěma soupeři, tj. situace, které se v basketbalové terminologii označují jako jeden proti jednomu“ (Dobrý & Velenský, 1980, 31). Herní činnosti jednotlivce dále dělíme na útočné a obranné činnosti jednotlivce (Dobrý & Velenský, 1980).

Útočné činnosti jednotlivce

- Uvolňování bez míče
- Uvolňování s míčem na místě
- Uvolňování s míčem v pohybu
- Přihrávání
- Střelba
- Dorskakování
- Clonění

Obranné činnosti jednotlivce

- Krytí hráče bez míče
- Krytí hráče s míčem
- Krytí hráče po střelbě a stahování míčů
- Obranná činnost jednotlivce při přesile útočníků

HERNÍ KOMBINACE

Herní kombinace jsou druhem kolektivních sportovních činností, na jejichž řešení se v daném momentu podílí minimálně dva a maximálně pět hráčů, kteří při jejich řešení užívají skupinového myšlení, v němž je úkolem každého jednotlivce orientovat se v daném prostoru

a prozkoumat a zjistit charakter činnosti spoluhráčů i soupeřů a konfrontovat je se záměry hráčů a aktuálně probíhajícími činnostmi (Dobry & Velenský, 1980). Herní kombinace také dále dělíme na obranné a útočné.

Útočné herní kombinace

- Kombinace založené na akci hodů a běh
- Kombinace založené na clonění
- Kombinace založené na početní převaze útočníků
- Kombinace založené na využití některých herních činností jednotlivce

Obranné herní kombinace

- Kombinace založené na proklouzávání
- Kombinace založené na přebírání
- Kombinace při početní přesile soupeřů
- Kombinace při zesíleném krytí

SYSTÉMY HRY DRUŽSTVA

„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“ (Dobry & Velenský, 1980, 128). Systémy hry družstva rovněž dělíme na obranné a útočné.

Útočné systémy

- Systémy postupného útoku (proti osobní, zónové a kombinované obraně)
- Systémy rychlého protiútoky

Obranné systémy

- Osobní obranné systémy
- Zónové obranné systémy
- Kombinované systémy

2.3 Clonění v basketbalové systematice

„Clonění je útočná činnost jednotlivce, jejímž cílem je zaujmout vhodné postavení a postoj a držet tak pravidly povoleným způsobem soupeře v obranné činnosti a narušit, případně znemožnit splnění jeho obranného úkolu“ (Dobry & Velenský, 1980, 78). Oba autoři dále nabízejí čtyři základní techniky clonění: clona v pohybu bez míče, clona na místě bez míče, clona na místě s míčem a konečně clona v driblinku.

V současném basketbale jsou v drtivé většině používány clony na místě bez míče a to ve dvou základních podobách. V první řadě se jedná o clonu na hráče bez míče, v druhé řadě o clonu na hráče s míčem. V tomto případě rozhodovalo hledisko držení míče, dalším hlediskem pro katalogizaci clon může být jejich poloha na hřišti a pohyb hráče před clonou. Zde existují clony vertikální, horizontální a diagonální. Vertikální jsou užívány jako dolní nebo horní clony a pohyby clonícího hráče jsou v takovém případě před clonou prováděny vertikálně – rovnoběžně s postranní čarou. Clony horizontální jsou takové, před jejichž postavením se clonící hráč pohybuje rovnoběžně se základní či půlící čarou. V poslední řadě existují clony diagonální, při nichž clonící hráč při pohybu před clonou kopíruje diagonálu útočné poloviny a nejčastěji se pohybuje přes vymezené území.

Další katalog nabízí například Reháček (1979), který dělí clony podle jejich postavení k cloněnému spoluhráči. Popisuje clonu přední, boční, zadní a potom kombinované jako dvojitou a řetězovou.

2.4 Clona na hráče s míčem a následný sběh clonícího hráče – pick and roll

V mnoha směrech krásná hra jménem basketbal prodělala v posledních dvou dekádách velkou evoluci. Pick and roll je základním kamenem současného moderního basketbalu a ten je bez hraní této akce naprosto nepředstavitelný (Jansen, 2007). Co však bylo stimulem pro hojně zapojování kombinace pick and roll do basketbalového útoku? Jansen (2007) považuje za hlavní stimul vytvoření trojkové čáry v NBA a následně také v pravidlech FIBA. To vedlo k omezení účinnosti zónových obran a k hojnějšímu užívání clony na míč proti opětovně masivně zařazovaným osobním obranám. Za průkopníky této akce považuje chronicky známé dvojice jako Isiah Thomas a Bill Laimbeer či John Stockton a Karl

Melone. Vedle zmíněných stimulů spatřuji velký přínos pro rozvoj kombinace pick and roll také v pravidlech. Omezení útočného času na 24 sekund a následně také na 14 sekund vede k mnohem větším nárokům na časový management a clona na míč představuje velmi rychlou a jednoduchou kombinaci, která mnoha týmům umožňuje dosahovat výhody v posledních sekundách útoku. Rozdělení zápasu na čtvrtiny také zvýšilo počet clon hraných na hráče s míčem, jelikož je tato kombinace hojně užívána v závěru hracích období.

Cílem akce pick and roll jakožto všech basketbalových akcí je získat výhodu. Tato výhoda se může projevovat kvantitativně, kvalitativně a pozičně. Za kvantitativní výhodu považuji situaci, kdy nastane v jisté části hřiště v daný moment přesilová situace v počtu hráčů (u kombinace pick and roll se většinou jedná o přesilové situace 2 – 1, 1 – 0, ale nemálo kdy také 3 -2). Za kvalitativní výhodu naopak považuji dosažení v basketbale známé situace mismatch, kdy na pomalého obránce útočí hráč rychlejší nebo na menšího hráče útočí hráč vyšší. Poziční výhodou rozumím stav, kdy se i bez vytvoření zřejmé přesily podaří najít hráče v ofenzivně výhodné pozici. Ofenzivně výhodnou pozicí je chápán stav, kdy má hráč, který obdrží míč, výhodu volné střelecké pozice či protipohybu v rámci rotace obrany nebo je v pozici, ze které může volně přihrávat na neobsazeného spoluhráče do další a výhodnější pozice.

Pick and roll je herní kombinací založenou na clonění, kdy clonící hráč povoleně clonou zadržuje obránce hráče s míčem a snaží se tak cloněného hráče dostat do kvalitativní, kvantitativní či poziční výhody, následně sbíhá rychle směrem k soupeřovu koši a snaží se tak získat jednu ze shora uvedených výhod pro sebe. Na její přímé realizaci se podílí nejméně dva hráči, její úspěšné dohrání však mnohdy vyžaduje zapojení více hráčů. Jedná se o herní kombinaci, v níž jsou při ofenzivním řešení užívány následující útočné činnosti jednotlivce:

- Clonění
- Driblink (uvolňování se s míčem v pohybu)
- Pivot en roll (uvolňování se bez míče v pohybu)
- Přihrávání
- Střelba (Jansen, 2007)

Důležitost práce více než pouze dvou hráčů na hřišti zdůrazňuje například Sergio Scariolo (2010), který jasně hovoří o tom, že pro sehrání této kombinace jsou podstatné

útočné činnosti s míčem i bez, schopnost číst reakce obrany a také schopnosti celého týmu utvářet kolektivní pohyb. Moderní pojetí clony na hráče s míčem je tedy čím dál více založeno na schopnostech a dovednostech celého týmu, které musí být ale pochopitelně podpořeny výborně zvládnutými shora uvedenými činnostmi jednotlivce. Filipovski (2005) dokonce mluví o velké důležitosti tréninku pick and rollu v plném počtu hráčů.

2.5 Systematika kombinace pick and roll podle postavení clonícího hráče a dohrávání situace

Pravděpodobně nejčastěji se v literatuře týkající se basketbalu dočítáme o dvou základních způsobech hraní clony na hráče s míčem. Prvním z nich je tzv. middle pick and roll, při kterém staví clonící hráč clonu na středu hřiště v oblasti vrcholu tříbodového oblouku. Druhým způsobem sehrávání této akce je tzv. side-line pick and roll, při kterém staví clonící hráč clonu blíže postranní čáře. Například Donovan (2010) dále obohacuje katalog o tzv. flat pick and roll, který je hrán na vrcholu tříbodového oblouku, přičemž clonící hráč staví tzv. zadní (či slepou) clonu. V Evropě se dané problematice v poslední době nejvíce věnoval Jansen, který celou systematiku podrobněji rozpracoval a došel k následujícímu katalogu:

- Side pick and roll
- High pick and roll
- Double pick and roll (Jansen, 2007)

2.5.1 Side pick and roll

Je útočnou kombinací, kdy hráč s míčem začíná svůj pohyb u postranní čáry, kde je cloněn a následně se snaží o získání výhody. Jestliže se jedná o clonu na střed, hovoříme o tzv. basic (základní) side pick and roll, jestliže je clona postavena směrem k postranní čáře, jedná se o tzv. step-up pick and roll, a konečně jestliže je clona postavena v oblasti blízko rohu hřiště, hovoříme o tzv. corner pick and rollu.

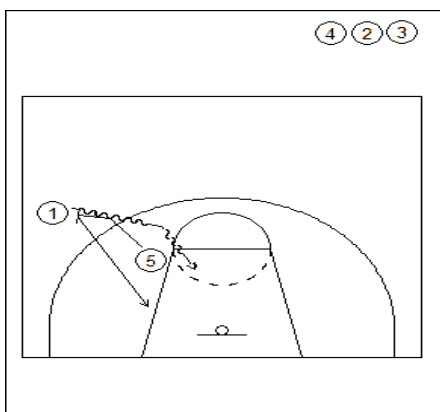


Diagram 1. Basic side pick and roll

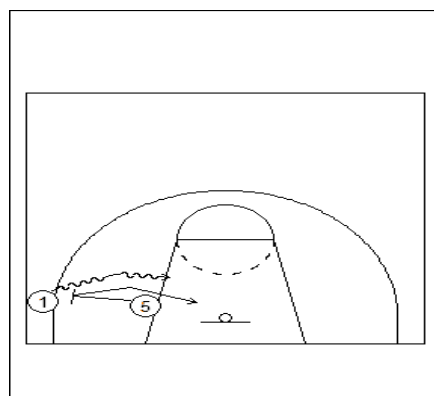


Diagram 3. Corner pick and roll

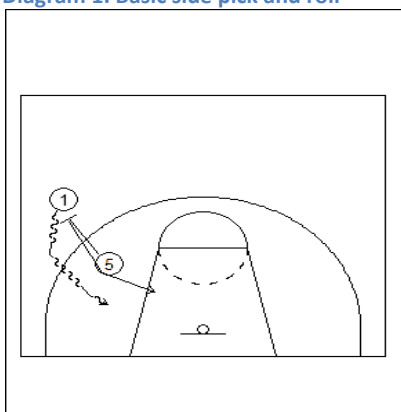


Diagram 2. Step-up pick and roll

2.5.2 High pick and roll

High pick and roll je útočnou kombinací založenou na cloně na hráče s míčem v oblasti středu hřiště. Jestliže je clona postavena důrazně na jednu stranu a cloněný hráč začíná hru s úmyslem atakovat předem vybranou polovinu hřiště a to tu, na které se v dané chvíli nenachází, přičemž clonící hráč staví clonu většinou mimo spojnici koš – koš a to na straně blíže hráči s míčem, mluvíme o tzv. basic high pick and rollu. Jestliže clonící hráč staví clonu na spojnici koš – koš a to povětšinou clonu zadní a cloněný hráč teprve reaguje na situaci na hřišti a vybírá stranu úniku, jedná se o tzv. straight on pick and roll.

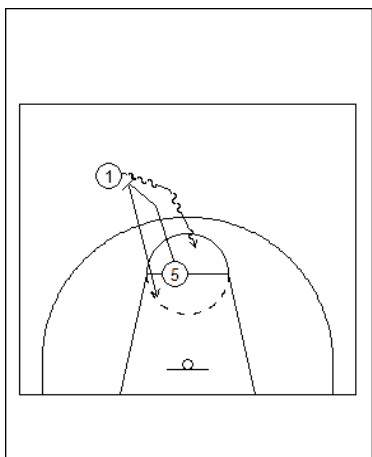


Diagram 4. Basic high pick and roll

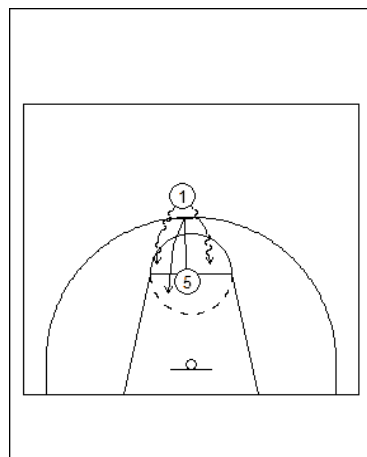


Diagram 5. straight on pick and roll

2.5.3 Double pick and roll

Jansen poměrně trefně jako samostatnou kategorii zařadil také velmi často hranou akci se dvěma vysokými hráči clonícími na vrcholu tříbodového kruhu (tzv. parohy), kde rozlišil tzv. basic horns (základní parohy), dynamic horns (dynamické parohy), při kterých cloněný hráč začíná na spojnici koš – koš a je cloněn z každé strany jedním hráčem a tzv. zipper, při kterém je cloněný hráč před založením kombinace na silné straně a následně se uvolňuje za pohybu s míčem postupně kolem obou clon postavených za sebou.

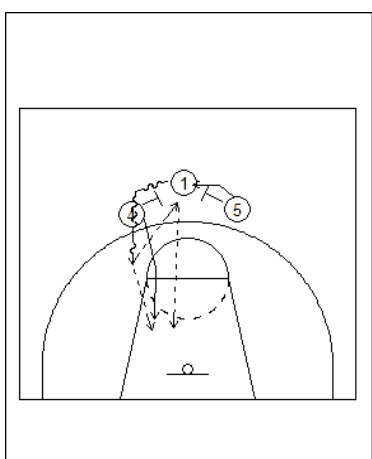


Diagram 6. Horns

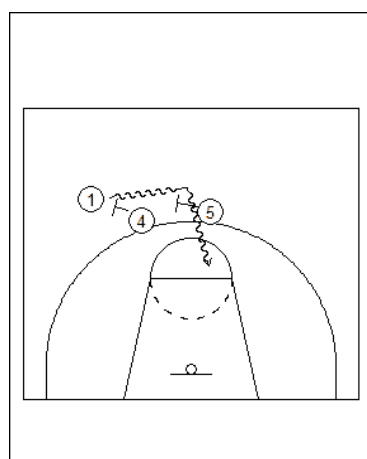


Diagram 7. Zipper

Výše uvedený katalog různých druhů hraní kombinace pick and roll je sice vyčerpávající, ale nevypovídá o způsobu dohrání této akce, já tedy navrhuji vlastní katalog, který naopak neřeší postavení clony, ale systematizuje kombinaci podle jednotlivých

způsobů dohrání. Následnou kombinací názvosloví se můžeme jednoduše dovědět o tom, kde a jak byla clona postavena a jak byla následně řešena. V katalogu nabízím čtyři základní kategorie.

- Pick and roll s nájzdem driblujícího hráče do koše či střelou
- Pick and roll vedoucí k mismatch
- Pick and roll s příhrou na pivota
- Pick and roll s vyhozením ven

2.5.4 Pick and roll s nájzdem driblujícího hráče do koše či střelou

Je velmi častou herní kombinací. Podstatou celé akce je špatná organizace obrany, která povolí hráči buď střelu za clonou, nebo nájzd přímo do koše. Jedná se tedy buď o získávání poziční výhody v podobě střelecké pozice, nebo o získávání kvantitativní výhody. V prvním okamžiku je nejdůležitější driblující hráč, po kterém je z 80 % vyžadováno, aby atakoval koš (Kruger, 2007).

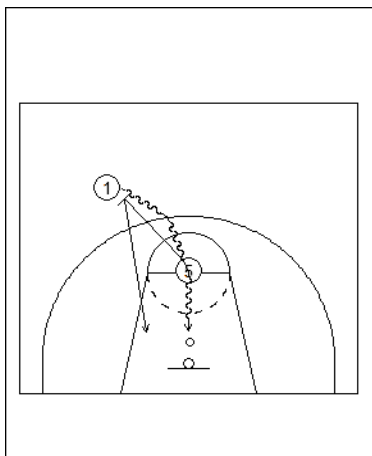


Diagram 8. Pick and roll s nájzdem

Mnohdy se stává, že ještě v průběhu střely prováděné z větší vzdálenosti nebo z úkroku zpět za clonou dokáže pivot odrolovat a střílející hráč je mu schopen přihrát do výhodnější pozice, v takovém případě se akce mění na pick and roll s příhrou na pivota.

2.5.5 Pick and roll vedoucí k mismatch

Nejčastěji se tato kombinace hraje v případě, že bránící družstvo kryje pick and roll přebíráním, což znamená, že se na sebe mnohdy navazují dvojice rozdílně výškově a rychlostně disponovaných hráčů a následně se snaží o získávání kvalitativní výhody. Tato akce je také velmi často hrána v situaci špatného časového managementu, kdy útočící družstvo při konci limitu na útok či hracího období není ve výhodné pozici a snaží se tak vytvořit výhodnou střeleckou pozici pro driblujícího hráče. Za mismatch je považována situace, kdy jsou rozdílně disponovaní hráči na sebe déle a zjevně navázání.

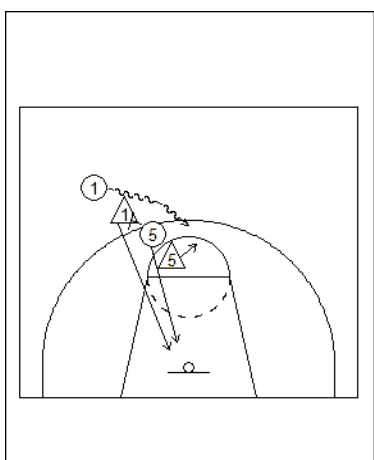


Diagram 9. Pick and roll vedoucí k mismatch

Situace se při dohrávání nejčastěji řeší buď nalezením výškové převahy pod košem, nebo naopak izolací pro driblujícího hráče a hrou 1 – 1.

2.5.6 Pick and roll s příhrou na pivota

Je herní kombinace založená na souhře driblujícího hráče a pivota, který se po cloně uvolňuje do dolního postavení a driblující hráč se jej snaží příhrou nalézt v poziční či kvantitativní výhodě. Jestliže útočící hráči provádějí činnosti správně, měli by se po zahrání akce ocitnout v kvantitativní výhodě 2 – 1, kterou by měli být schopni úspěšně dohrát.

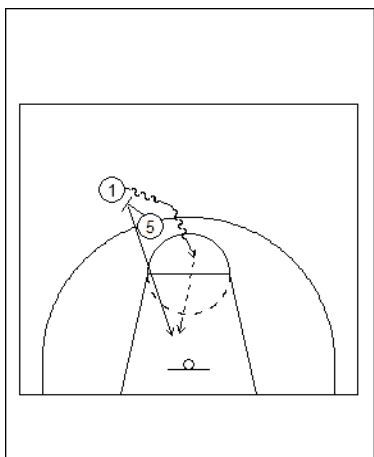


Diagram 10. Pick and roll s příhrou na pivota

2.5.7 Pick and roll s vyhozením ven

Posledním způsobem hraní akce pick and roll je tzv. kick neboli vyhození míče ven na hráče stojícího v pozici daleké dvojkové střely nebo trojky. Tento způsob vedení akce je jediným, který vede vždy jen k poziční výhodě, a jsou do něj aktivně zapojeni tři hráči. Používá se tehdy, když družstvo pro zastavení a krytí clony na hráče s míčem používá zesílené krytí vymezeného území neboli odstupování ze slabé strany.

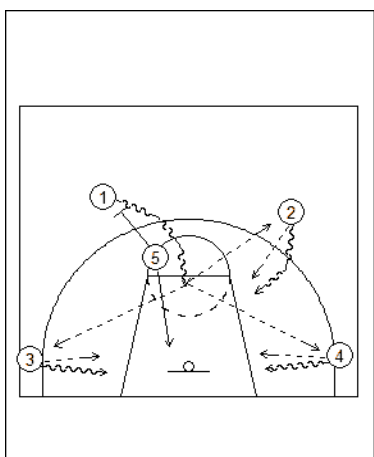


Diagram 11. Pick and roll s vyhozením ven

V případě zahrání pick and roll s vyhozením ven se hráč, který obdrží přihrávku, dostává do výhodné pozice trojnásobné hrozby s tím, že pozice se stává výhodnější z důvodů protipohybu či nutnosti obranné rotace protihráčů.

2.6 Správné hraní kombinace pick and roll

Herní kombinace pick and roll probíhá ve čtyřech základních krocích:

- Postavení clony
- Využití clony driblujícím hráčem a snaha o nalezení vlastní výhody
- Odrolování pivota
- Snaha o druhotné nalezení výhody

2.6.1 Postavení clony

V mnoha basketbalových time-outech slyšíte trenéry, kteří dávají hráčům pokyny, aby stavěli dobré clony. Jak tedy postavit takovou clonu? „Clonící hráč bez míče je v mírném širším podřepu rozkročném. Je-li v čelném postoji (čelem k soupeři), má obě paže v předpažení skrčmo a používá jich jako ochrany před možným soupeřovým nárazem. Nohy klade tak, aby tvořily dva vrcholy trojúhelníku, a soupeř byl na vrcholu třetím“ (Dobry & Velenský, 1980, 78). V dnešní době je již méně často používána clona zády, kdy se hráč k cloněnému obránci nestaví čelem, nýbrž zády a šetří tak čas při následné otáčce.

Během clony je velmi důležité načasování celé kombinace. Oční kontakt mezi útočícími hráči musí nasvědčovat tomu, že ví o blížící se kombinaci a jsou s ní oba srozuměni. Jestliže hráč s míčem uspěchá pohyb, hrozí nesehrání celé akce či dokonce odpískáním útočné chyby clonícího hráče. Je úkolem driblujícího hráče navést obránce do clony, nikoli clonícího hráče přizpůsobovat se hráči s míčem (Kruger, 2007). Častou chybou také bývá nedorozumění, které vede k přihrávce na vyššího hráče, který jde v daném momentu stavět clonu. Trenéry je tedy často vyžadováno, aby clonící hráč gestem naznačil hráči s míčem, že jej jde clonit. V neposlední řadě je častou chybou zejména u mládežnických kategorií to, že útočící hráč ukončí driblink dříve, než-li je mu clona postavena.



Obr. 1. Správné postavení clony

2.6.2 Využití clony driblujícím hráčem a snaha o nalezení vlastní výhody

Existují dvě možné varianty, které mohou u hráče s míčem nastat. Rozhodujícím faktorem je to, zda má hráč před driblinkem nebo již dribluje. V obou případech je nejpodstatnějším okamžikem užití naznačení. Jestliže chce využít clonu hráč před driblinkem a útočit na střed, potom doporučuji naznačení pohybu do základní čáry, opačné naznačení pokud chce začít útočit do základní čáry. V případě driblinku doporučuji rychlé naznačení vniku, které dostane obránce mimo balanci a následné užití cross-overu, který obránce navede přímo do těla clonícího hráče (Kruger, 2007, 6). Kruger (2007) dále vyzdvihuje nutnost hráče s míčem jít rameno na rameno s clonícím spoluhráčem a nepovolit tak obránci probojovat se přes vrchol clony. V zájmu dobrého sehrání kombinace je nutné, aby útočník s míčem po cloně provedl několik úderů a nepřestal ihned driblovat.



Obr. 2. Rameno na rameno – zadní pohled



Obr. 3. Rameno na rameno přední pohled

Následné hledání vlastní výhody pro hráče s míčem znamená jeho snahu o okamžité napadení koše či hledání volné střelecké pozice, to však neznamená, že by se clonící hráč neměl snažit odrolovat. Jeho odrolování může být dále užito ke shozu (viz. snaha o nalezení druhotné výhody) nebo k doskoku. Již bylo výše zmíněno, že i v době, kdy cloněný hráč nasazuje ke střele nebo již je dokonce ve výskoku, stále může nalézt rolujícího hráče ve výhodné pozici.

2.6.3 Odrolování pivota

Odrolování pivota je při hraní akce pick and roll povinností i v případě, že je zřejmé nebo se alespoň může zdát, že se driblující hráč již dostal do výhody. Jediným okamžikem, kdy by clonící hráč neměl rolovat je situace mismatch, kdy se driblující hráč po přebrání vyšším a pomalejším obráncem snaží využít své rychlostní dispozice. Taková situace však vyžaduje nějaký druh předchozí komunikace, kdy driblující hráč dá clonícímu najevo svůj úmysl využít vlastní rychlostní dispozice namísto jeho dispozice výškové.

Samostatnou kapitolou je technika odrolování pivota. V častějších případech je clona stavěna čelem do bránícího hráče a následná pivotová obrátka by měla být provedena v nízkém postavení a to tak, že ruka, která je v momentě clony blíže k soupeřovu koši zadržuje na pokrčeném předloktí povoleným způsobem cloněného obránce a následuje zadní pivot na stranu úniku hráče s míčem. Tím by se měl clonící hráč dostat do výhody. Neméně důležité je také ukázat si po otáčce rukou a dát tak driblujícímu hráči najevo, že jsem připraven převzít míč na tuto volnou ruku. Mnohdy je pro urychlení celé akce používán i sběh bez pivotové otáčky, kdy se clonící hráč rozbíhá přímo ke koši s tím, že cloněného

obránce blokuje nohou, která byla v momentě clony blíže k vlastnímu koši. V poslední řadě se užívá sběhu po cloně zády, kdy se clonící hráč odpoutává od obránce pouze rychlostí vlastního pohybu.



Obr. 4. Odrolování po pivotové obrátce



Obr. 5. Odrolování bez pivotové obrátky



Obr. 6. Odrolování po cloně zády

2.6.4 Snaha o druhotné nalezení výhody

Snahou o nalezení druhotné výhody chápeme stav, při kterém byla obrana ve chvíli hledání vlastní výhody hráčem s míčem úspěšná a hráč tak nemohl sám zakončovat. V takovém případě je povinností cloněného hráče hledat další variantu a nalézt hráče, který je proti bránícím hráčům ve výhodě. Existují dvě základní možnosti vyhledávání druhotné výhody.

První z nich je přihrávka na rolujícího pivota, která může nastat tehdy, jestliže obranné krytí clonícího hráče nebylo úspěšné a ten se tak nachází ve výhodě nad obráncem. Jestliže je pivot dle uvážení driblujícího hráče pokryt dobře, následovat může druhotná

výhoda v podobě vyhození míče směrem na střelecký perimetr a to jak na silnou, tak i na slabou stranu.

Kombinace se stává neúspěšnou tehdy, jestliže se nepodaří najít ani jednu z výhod.

2.7 Kombinace pick and roll jakožto týmová problematika

Až na zmínku o jakýchsi týmových nebo kolektivních pohybech (Scariolo, 2010) jsme dosud o akci pick and roll mluvili jako o kombinaci dvou, maximálně třech hráčů. Je však nutno podotknout, že pro správné provedení kombinace je nutné dodržet zásady rozmístění jednotlivých hráčů na hřišti (tzv. spacing). Jestliže jsou hráči u sebe příliš blízko, akce se stává obtížněji hratelnou, jelikož jsou vnikové koridory přeplněné a případná výpomoc bránících hráčů následně po vyhození na perimetr nevede k dostatečné rotaci obrany a získání výhody. Kolektivní pohyby se dají definovat jako z části naučené a z části improvizované pohyby jednotlivých hráčů, které by měli při akci pick and roll vést k maximální možné podpoře dvou či třech hráčů do akce přímo zapojených a k snaze o hledání míst na hřišti, z nichž se dá těžit poziční výhoda.

Existují v podstatě dvě základní možná rozestavení pro úspěšné sehrání kombinace s clonou na míč. Prvním z nich je rozestavení 3 – 2 a druhou rozestavení 4 – 1 (Scariolo, 2010). První varianta znamená, že akce začíná tehdy, kdy je rozestavení hráčů se třemi nižšími hráči na perimetru a dvěma vyššími hráči někde v oblasti kolem vymezeného území (existuje celá řada modifikací). Druhá varianta naopak přináší hru čtyř hráčů na perimetru a jednoho výškově a fyzicky dominantního hráče v oblasti čáry trestného hodů. Pro správné pochopení je nutno podotknout, že tyto dva nabízené způsoby rozestavení nejsou dogmatickým počátkem celého útočného systému, ale mělo by jich být dosaženo tehdy, kdy v daném systému začíná akce pick and roll.

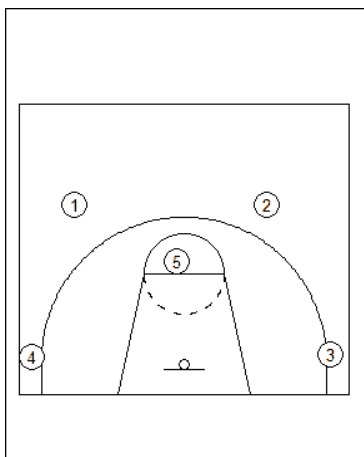


Diagram 12. Rozestavení 4 - 1

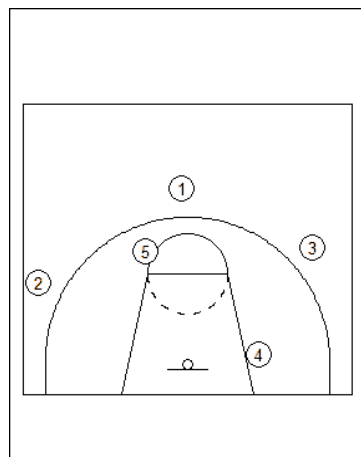


Diagram 14. Rozestavení 3 - 2 (2)

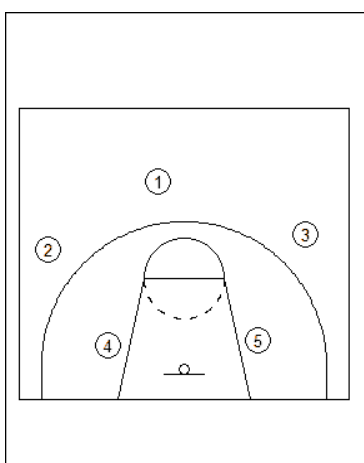


Diagram 13. Rozestavení 3 - 2 (1)

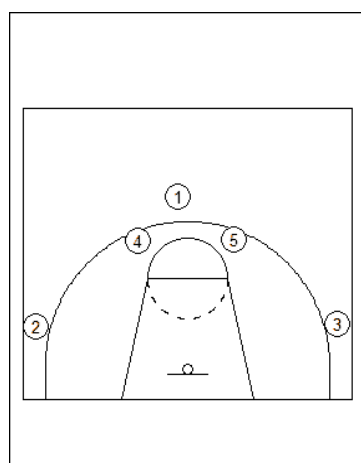


Diagram 15. Rozestavené 3 - 2 (3)

3. Cíle a úkoly práce

CÍL PRÁCE

Cílem bakalářské práce je posoudit užívání útočné herní kombinace pick and roll týmem Pnathinaikos Atény ve finálovém utkání Euroligy 2010 – 2011 z hlediska rozmístění a vytíženosti hráčů, četnosti, úspěšnosti, produktivity a systematiky.

ÚKOLY

- Provést analýzu videozáznamu daného utkání
- Překreslit jednotlivé útočné systémy použité týmem v daném utkání
- Analyzovat jednotlivé systémy a porovnat je s Geyerovými premisami dobrého útoku
- Prezentovat a analyzovat výsledky

4. Metodika

4.1 Charakteristika zkoumaného souboru

Panathinaikos Atény je jedním (spolu s Olympiakosem Pireus) ze dvou nejvýznamnějších řeckých basketbalových klubů. Byl založen roku 1908 jako katolický sportovní klub a začal podporovat sportovce ve všech možných sportovních odvětvích. Klub vychovával a sdružoval řadu sportovních nadšenců i špičkových sportovců v atletice, fotbalu a jiných sportech. Postupem času se ale mezi nejvýznamnější odvětví začala čím dál více prosazovat košíková. Řecký basketbal byl dlouhá desetiletí na nejvyšší možné evropské a dokonce světové úrovni a Panathinaikos se stal jeho výkladní skříní. V současné době je držitelem dvaatřiceti vítězství v řecké lize, dvanáctinásobným držitelem řeckého poháru a šestinásobným vítězem nejvyšší evropské soutěže. V jeho řadách působily takové hvězdy jako například Dominique Wilkins, Byron Scott, Dino Raja a další. Jak sám tým o sobě říká: „Legendy, které psaly v basketbale vlastní historii, šly do Řecka a počaly ji budovat i zde“ (anonymous, 2011).

4.1.1 Otázka hráčské základny

Existují v podstatě dvě varianty stavby týmu. Jestliže mají trenér a vedení dostatek finančních a materiálních prostředků, mohou se pokusit stavět tým „šitý na míru“ vlastní trenérské filosofii. Druhá možnost je přijít k týmu, který již funguje, analyzovat a prostudovat dovednosti a možnosti hráčů a vnést do týmu systémy, které by měly maximalizovat jejich výkonnost za nejvyššího možného využití jejich potenciálu.

Tým Panathinaikosu je jednoznačně prvním příkladem. Jeho dlouholeté úspěchy a tradice jsou lákadlem nejen pro sponzory, ale také pro hráče. Kdo by nechtěl hrát v řadách mnohonásobného držitele evropského primátu? Aténský klub je příkladem stavby týmu šitého na míru filosofii trenéra Obradoviče. Jeho družstvo dlouhodobě v útoku sází na sílu na pozicích rozehrávače a pivota. Vzpomeňme například na výbornou hru Spanulise a Pekoviče,

jakožto prototypní dvojice klíčových hráčů. V současné sestavě takovou dvojici představuje Diamantidis a Batiste.

S otázkou hráčské základny se pojí také délka působení jednotlivých hráčů. Nelze si nepovšimnout, že drtivá většina hráčů z letošní základní rotace byla v týmu již delší dobu a měla tak ulehčenou roli při komunikaci na hřišti i mimo něj. Právě dlouhodobé společné nastupování spolu s hráčskou vyzrálostí a inteligencí je klíčem k výše zmiňovaným kolektivním pohybům a kolektivnímu myšlení, které spolu se vzájemnou komunikací mimo hřiště tvoří týmovou chemii. Týmová chemie je v basketbalu, stejně jako v jiných kolektivních sportech velmi důležitá. Špatná týmová chemie vede k vyhazování trenérů a prodejům hráčů. Vzhledem k dlouhodobosti kontraktů a úspěchům je zřejmé, že tým Panathinaikosu funguje v posledních letech výborně.

4.1.2 Klíčové posty sestavy

- Střední rozehrávač se na digramech většinou označuje číslem 1. Je to hráč po technické i taktické stránce jeden z nejlepších, často „rozum“ celého družstva (Rehák, 1979). V případě Panathinaikosu jsou rozehrávači Calathes a Diamantidis.

Druhý rozehrávač 2 je rychlý, pohyblivý, technicky vybavený hráč s dobrým výskokem. Je to jeden z nejlepších střelců týmu. Křídlo 3 je poměrně vysoký, ale pohyblivý hráč, který je univerzální v obraně, umí střílet z velké vzdálenosti, ale jeho největší silou by měla být hra 1 – 1 (Rehák, 1979). V řeckém týmu na pozici 2 působí Romain Sato, Andrew Nicolas a Milenko Tepic.

Druhý podkošový hráč 4 je druhým pivotem týmu, který musí umět střílet z větší vzdálenosti, ale také dělat pivotmankou práci. Měl by mít kombinační schopnosti a skvělou přihrávku (Rehák, 1979). Na pozici 4 hrají nejčastěji Stratos Perperoglou, Kostas Tsartsaris a Antonis Fotsis.

Na pozici pivota alternovali ve finále Michael Batiste, Ian Vougioukas a Aleks Marič. Na postu trenéra působil Želimir Obradovič.

4.2 Organizace výzkumu

V první řadě bylo třeba sehnat videozáznam celého utkání. Utkání je v dobré kvalitě i včetně českého komentáře dostupné ve videoarchivu české televize. V internetovém vyhledávači je třeba zadat internetovou adresu www.ceskatelevize.cz a následně v sekci ivysilani zadat do vyhledávání heslo: „basketbal 10. 5. 2011“, což je datum vysílání příslušného utkání ze záznamu.

Potom jsem poprvé v klidu a bez přerušování zhlédl celé utkání a udělal si vlastní zevrubný názor na jednotlivé hráče, výkon obou družstev, trenérů, rozhodčích a podobně. Po jednom zhlédnutí následovala podrobnější fáze, kdy jsem utkání sledoval opět celé, ale jednotlivé klíčové momenty, o kterých jsem již po první projekci věděl, jsem si zastavoval a zjišťoval jejich průběh. Takto jsem finále viděl čtyřikrát a postupně jsem rozvíjel svůj poznámkový aparát.

Stěžejní fáze celého výzkumu nastala v době překreslování jednotlivých útoků do basketbalových diagramů. V první řadě jsem musel odlišit postupné útoky od rychlých a překreslit na papír právě průběhy všech postupných útoků. Nutno podotknout, že práce v internetovém prostředí byla dosti komplikovaná a některé útoky natolik nepřehledné, že jsem je musel během překreslování mnohokrát zastavovat. Již v polovině této fáze začínala být jasná schematičnost a lehkost jednotlivých útoků a systémů. Při překreslování všech postupných útoků jsem si rovnou zaznačoval jednotlivé typy kombinace pick and roll, jejich úspěšnost a podobu.

Z nakreslených diagramů jsem se následně vydal cestou zobecňování jednotlivých systémů a jejich překreslování do počítačem přijatelné podoby. Zároveň jsem provedl součty všech potřebných indikátorů a vše přesně zaznamenal do tabulek.

4.3 Použité metody pro analýzu a zpracování dat

Celá práce byla založena na pozorování, což je vědecká metoda, která je podkladem pro všechny ostatní metody vědy. V daném případě se jednalo o pozorování, které přecházelo od běžného lidského až k přesnému pozorování vědeckému. Rozdíl mezi běžným lidským a vědeckým pozorováním tkví v přesnosti a systematičnosti. Vědecké pozorování je

bezesporu záměrná činnost, která nám dává v rámci možností co nejpřesnější zprávu o jisté části reality. Cílem pozorován je definovat vztahy či jevy u pozorovaného souboru a případné nalezení jejich pravidelností. Vedle zkoumané podstaty se často během pozorování vyskytují i doprovodné jevy, které by měly být také součástí výzkumu.

Jednotlivé výsledky byly zaznamenány jak textově, tak i do přehledných tabulek. Pro analýzu a prezentaci výsledků jsem užil následující programy:

- Internetový prohlížeč Google Chrome
- Textový editor Microsoft Word
- Basketbalový editor Basketball playbook v010

Práce s programy byla příjemná a jednoduchá, obzvláště bych chtěl vyzdvihnout dobrou a snadnou ovladatelnost basketbalového editoru, který je na internetových stránkách dostupný zdarma jako freeware. Je dobrý nejen ke kreslení jednotlivých diagramů, ale také k zakreslování pohybujících se animací. Naopak problémy se serverem ceskatelevize.cz byly bohužel velmi častým jevem.

5. Výsledky a diskuze

5.1 Otázka rozmístění hráčů – spacing

Podle analyzovaných záznamů je jednoznačné, že při svých útočných systémech využíval Panathinaikos Atény v drtivém množství postupných útoků před zahájením akce pick and roll rozestavení hráčů 4 – 1, přičemž nehrál na klasického středního rozehrávače, ale začínal s rovnocennými rozehrávačskými posty působícími na perimetru ve 45°, jedním pivotem v oblasti čáry trestného hodů a dvěma hráči v opačných rozích útočné poloviny.

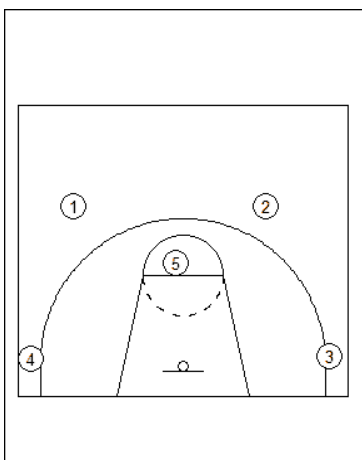


Diagram 16. Rozestavení týmu před zahájením kombinace pick and roll

Takové rozestavení klade vysoké nároky na kvalitu a kolektivní hru hráčů na pozici 1, 2 a 5. Přičemž hráči 1 a 2 musí být velmi kvalitní zejména při práci s míčem v pohybu a následné přihrávce. U hráčů 3 a 4 se očekává dobrá střelecká úspěšnost z perimetru a vynikající cit pro hledání pozičních výhod. Jejich hlavním úkolem je právě vytvářet si střelecké pozice aniž by negativně zasahovali do sehrávání kombinace pick and roll. Klasickým standardním vyústěním útoků Panathinaikosu byla akce pick and roll s přihrdou na pivota nebo s přihrdou na perimetr (vyhozením). Se zakončením driblujícího hráče se tým Panathinaikosu prosazoval méně často.

Během prvního poločasu hrál Panathinaikos 34 postupných útoků s užitím kombinace clony na hráče s míčem, z nichž 29 vycházelo před začátkem této akce z rozestavení 4 – 1, v poločase druhém hrál Panathinaikos 30 postupných útoků s užitím akce pick and roll, z nichž 23 začínalo v rozestavení 4 -1.

Tabulka 1 Počet postupných útoků a počet útoků s užitím alespoň jedné kombinace pick and roll

Poločas	Počet postupných útoků	Počet útoků s použitím kombinace pick and roll
I.	34	31
II.	37	30

Tabulka 2 Počet postupných útoků a počet zahájení kombinace pick and roll v rozestavení 4-1

Poločas	Počet útoků s užitím PnR	Počet zahájení kombinace PnR v postavení 4-1
I.	31	29
II.	30	23

5.2 Otázka vytiženosti hráčů v útočné fázi na jednotlivých pozicích

Jako měřítko útočné vytiženosti se dá bezesporu užít počet kontaktů s míčem. Jeden by mohl správně namítnout, že hráči bez míče mohou být při stavění clon, práci pro uvolnění ostatních hráčů a hledání volných pozic vytižen možná stejně, ne-li více, než hráči s míčem. V případě útoků Panathinaikosu (jak uvidíme v následné analýze jednotlivých systémů) je však maximální vytižení spojeno právě s kontakty s míčem. Podle provedené analýzy je zřejmé, že největší vytiženost leží právě na bedrech hráčů 1, 2, 5. V prvním poločase proběhlo 34 postupných útoků družstva Panathinaikos Atény, v nichž ve třiceti dvou případech kontaktoval míč hráč na pozici 1, v dvaceti případech hráč na pozici 5, v šestnácti případech hráč na pozici 2, v osmi případech hráč na pozici 3 a v pouhých šesti případech hráč na pozici 4. V poločase druhém proběhlo 37 postupných útoků, přičemž byl nejvytiženějším hráčem s míčem opět hráč na pozici 1 s 33 kontaktními útoky, následoval hráč na pozici 2 s 21 kontakty, hráč na pozici 5 s 11 kontakty, hráč na pozici 3 s 10 kontakty a konečně hráč na pozici 4 se třemi kontakty.

Tabulka 3 Počet kontaktů s míčem v postupných útocích

Poločas	Hráč 1	Hráč 2	Hráč 3	Hráč 4	Hráč 5
I.	32	16	8	6	20
II.	33	21	10	3	11

5.3 Vyhodnocení kombinace pick and roll podle četnosti, úspěšnosti a druhu

Dalším měřítkem, které můžeme jednoduše počítat je počet jednotlivých typů akce pick and roll podle postavení clonícího hráče. Není od věci si připomenout jednotlivé typy. Jestliže je útok veden do středu hřiště, potom hovoříme o tzv. basic high pick and rollu, basic sideline pick and rollu či corner pick and rollu. Jestliže je útok veden k postranní čáře, potom mluvíme o step up pick and rollu, a pokud se do clonění zároveň zapojují oba hráči na pozici pivota, potom hovoříme o tzv. double pick and rollech. Podle konečného řešení kombinace můžeme pick and roll dělit na pick and roll s nájezdem nebo střelou driblujícího hráče, vedoucí k mismatch, shozením na pivota a vyhozením ven. Během finálového zápasu Panathinaikosu a Maccabi Tel Aviv proběhlo na straně Panathinaikosu celkem 71 postupných útoků, přičemž v 61 z nich bylo alespoň jednou užito akce pick and roll. Kombinace s clonou na hráče s míčem a následném sběhu bylo užito celkem 75krát. Z toho tedy jednoznačně vyplývá, že Panathinaikos užil průměrně 1,06 pick and rollu na jeden postupný útok, ale dokonce 1,23 clony na hráče s míčem na postupný útok, ve kterém tato kombinace proběhla alespoň jednou.

Tabulka 4 Počet postupných útoků, počet útoků s alespoň jednou kombinací pick and roll a počet jednotlivých kombinací pick and roll

Poločas	Počet postupných útoků	Počet útoků s kombinací PNR	Počet kombinací PNR
I.	34	30	35
II.	37	31	40

Tabulka 5 Rozdělení kombinací pick and roll podle postavení clonícího hráče

Poločas	Basic high	Basic SL	Step up	Double
I.	21	10	3	1
II.	18	10	8	4

Podle shora uvedené tabulky je zřejmé, že po akci pick and roll následoval v drtivé množství případů útok na střed hřiště, celkem v padesáti devíti případech se driblující hráč po cloně snažil atakovat střed hřiště, zatímco v pouhých jedenácti případech byl útok driblujícího hráče veden směrem k postranní čáře. V pěti případech se clony na hráče s míčem účastnili oba dva pivoti a útok tak byl směřován jen mírně k postranní čáře.

Vedle zmíněného hodnocení akce z hlediska způsobů postavení clony a situace na hřišti je třeba akci hodnotit podle jejího řešení a využití výhody. Jestliže jsem o několik řádků výše uváděl celkový počet pick and rollů, je nutno podotknout, že ne všechny tyto kombinace vedly k jejich úspěšnému útočnému vyřešení, to znamená nalezení jedné z výhod. Je tedy logické, že jestliže budu nyní hodnotit kombinaci z hlediska způsobu řešení a získání výhody, je třeba do statistik zařadit pouze ty akce, které opravdu k nalezení výhody vedly. Existující rozpor mezi celkovým počtem pick and rollů a mnou analyzovaným číslem získání výhody je potom měřítkem úspěšnosti akce bez ohledu na dosažení bodů.

Tabulka 6 Rozdělení kombinace pick and roll podle získání výhody

Poločas	PNR vyhození	PNR na pivota	PNR se samostatnou střelou	PNR mismatch
I.	10	12	5	1
II.	14	12	5	4

Tabulka 7 Dosažené body z jednotlivých akcí pick and roll

Poločas	PNR vyhození	PNR na pivota	PNR se samostatnou střelou	PNR mismatch
I.	11	10	4	0
II.	14	6	2	2

Tým Panathinaikosu zaznamenal v utkání 73 bodů, z toho plných 49 zaznamenal přímo po výhodě z akce pick and roll. Řecký tým zahrál tedy celkem 75 kombinací pick and roll, z toho plných 63 jich dostalo útočící hráče do výhody (byly úspěšné) a z nich zaznamenaly přímo 49 bodů. Produktivita týmu tak byla 0,65 bodů na jeden pick and roll a dokonce celých 0,78 bodu na jeden úspěšný pick and roll.

5.4 Jednotlivé systémy týmu a jejich vliv na kombinaci pick and roll

Během prvního poločasu hráči Panathinaikosu nejčastěji hráli tři základní akce, které končily rozestavením 4 – 1 a následné cloně vysokého hráče na hráče s míčem. Všechny tři akce se liší pouze svým otevřením, ale v konečném důsledku vedou do stejného rozestavení. První, komplikovanější otevření hrál Panathinaikos v útocích, kdy se nedostával do problémů

s časovým managementem a potřeboval akci časově delší. Systém vychází z rozestavení 2 – 2 – 1, kdy křídelní hráč v rohu hřiště předem určuje stranu, na které se bude systém hrát.

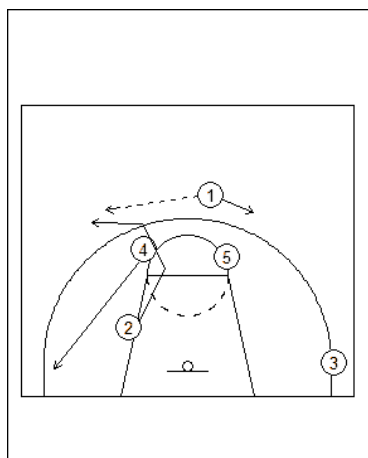


Diagram 17. Zahájení systému

Systém začíná uvolněním hráče číslo 2 kolem clony a následnou přihrávkou a odběhem hráče na pozici 1. Tím je určena strana, na které se bude následně hrát akce. Hráč na pozici 4 odbíhá do volného rohu hřiště a hra se dostává do chronicky známého rozestavení 4 – 1.

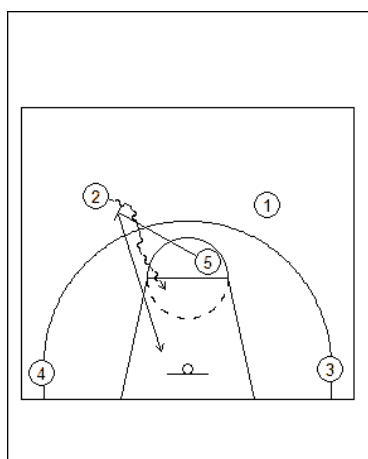


Diagram 18. Pokračování systému

Následuje basic high pick and roll, v některých případech i basic side line pick and roll a hráč na pozici 2 se po sehrání kombinace dostává do velmi výhodného postavení ve středu vymezeného území a může dále tvořit hru všemi čtyřmi možnostmi získání výhody.

Druhý útočný systém hrál Panathinaikos zejména proti zónové obraně praktikované soupeřem v prvním poločase poměrně často. Systém začíná v rozestavení 3 – 1 – 1, ale nakonec opět končí v postavení 4 – 1.

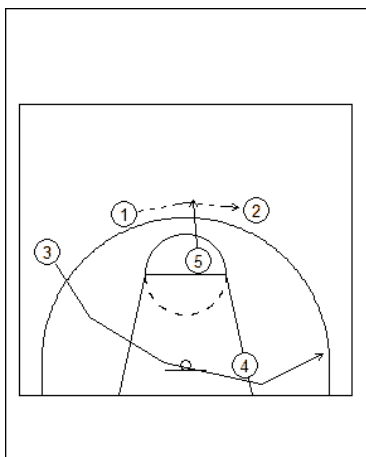


Diagram 19. Systém proti zónové obraně 1

Systém začíná vystoupením pivota na perimetr. Z toho vyplývá přečíslení přední linie hráčů a možnost přenosu míče mezi hráči 1, 5, 2. Hráč číslo 3 se uvolňuje do rohu hřiště a po cloně od hráče číslo 4 může být volný pro střelu či dále kombinovat s hráčem číslo 4.

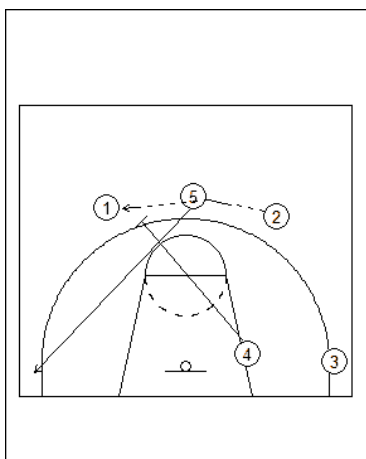


Diagram 20. Systém proti zónové obraně 2

Panathinaikos však v naprosté většině svých útoků pokračoval zpětnou výměnou míče mezi hráči 2, 5, 1, následným seběhnutím hráče 5 do volného rohu a opětovným postavením 4 – 1.

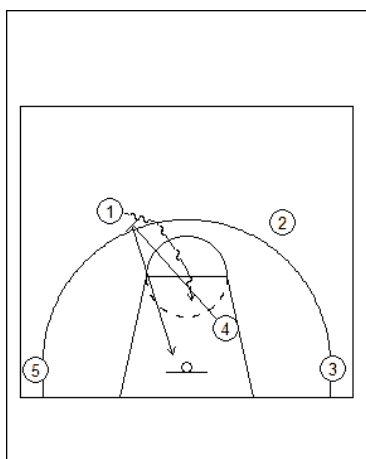


Diagram 20. Systém proti zónové obraně 3

Následovala opět basic high pick and roll a hledání některé z výhod.

Ve chvíli, kdy neměl Panathinaikos dostatek času na komplikovanější vstup do rozestavení 4 – 1, volili jeho hráči zjednodušenou verzi, která nebyla tolik náročná na časový management. V tomto případě se tým ihned stavěl do chronicky známého schématu a následně jen řešil basic high či basic side line pick and rollem vzešlou situaci.

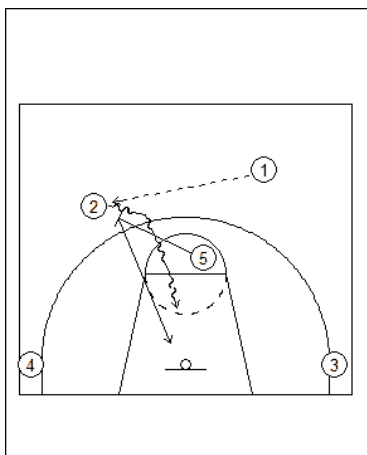


Diagram 21. Vstup do útoku s nedostatkem času

Všechny tyto tři herní systémy končí ve schematickém rozestavení 4 – 1. Je tedy třeba si obecně říci, jak je dané schéma možno řešit. Rozehráli jsme situaci basic high pick and rollu a máme ve vymezeném území hráče s míčem. Není nutné rozkreslovat graficky kombinaci se shozením na pivota či vlastním zakončením driblujícího hráče, ale kombinaci s vyhozením. První z možností je hledání volné střely pro hráče 3 a 4. Panathinaikos tuto kombinaci zahrál úspěšně kupříkladu dvakrát po sobě v 9. (4:30) a 10. (5:04) útoku třetího hracího období, kdy své dvě velmi důležité trojky zaznamenal Sato.

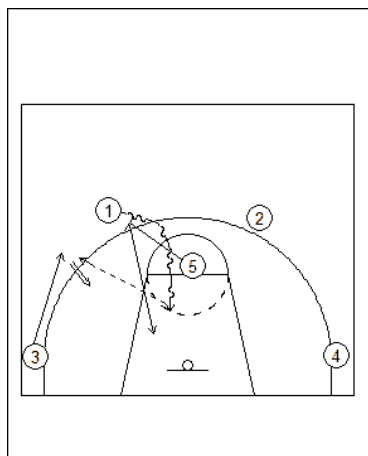


Diagram 22. Řešení rozestavení 4 – 1 (1)

V tomto případě vyhazoval hráč číslo jedna míč na stranu, odkud před tím sám začal kombinaci pick and roll hrát. Důležitá je v takové situaci zejména schopnost hráče na perimetru odpoutat se od svého obránce. V případě Panathinaikosu tomu většinou bylo rotací směrem od základní čáry proti směru útoku.

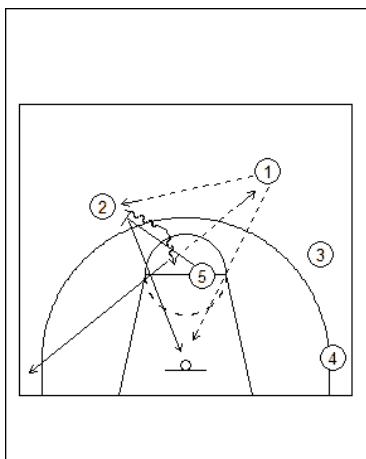


Diagram 23. Řešení rozestavení 4 - 1 (2)

Další možnou variantu představovalo dohrání kombinace pick and roll na odroluvšího pivota přes třetího hráče. Takový útok hrál Panathinaikos úspěšně kupříkladu ve 12. útoku (5:25) druhého hracího období

V tomto případě šlo o útok se zjednodušeným otevřením. Hráč na pozici 2 hrál po obdržení míče basic high pick and roll a následně míč přihrál na stranu, odkud nezačal svou kombinaci. Odběhnutím na slabou stranu následně umožnil hráči z pozice 2 nalézt pod košem volného pivota.

Podobnou akci hráli hráči Panathinaikosu i v 8. (4:05) útoku třetího hracího období, kdy po využití basic high pick and rollu následovala také přihra na stranu odkud driblující hráč svůj útok nezapočal a Nicolas následně neproměnil svou volnou střelu.

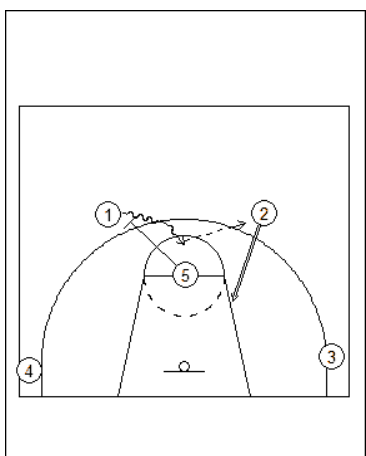


Diagram 24. Řešení rozestavení 4 - 1 (3)

V druhém poločase stoupl počet step up pick and rollů a to zejména z důvodu zařazení dalšího systému založeného právě na sehrávání kombinace step up pick and roll. Systém vychází z podobného postavení jako uvolnění u prvního naznačeného systému.

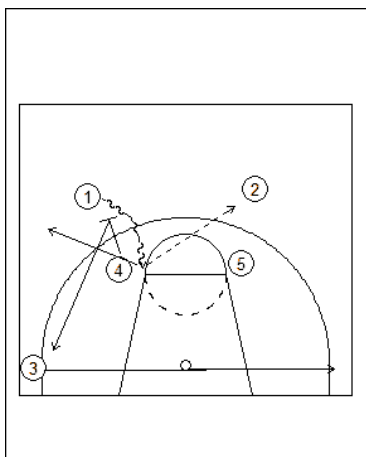


Diagram 25. Vstup do systému

System začíná basic side line pick and rollem a následným vyhozením hráče číslo 1 na hráče číslo 2. To je signálem pro hráče na pozici 3, aby změnil místo svého působení podle posunu míče. Hráč jedna se obloukem vrací do své původní pozice a hráč číslo 4 roluje do volného rohu. Opět známé postavení 4 – 1, ale tentokrát následuje step up pick and roll mezi hráči 2 a 5.

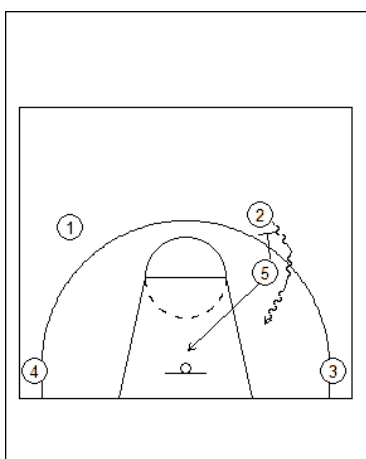


Diagram 26. Systém

Tuto kombinaci řešili hráči Panathinaikosu velmi často střelou driblujícího hráče, ale mnohdy také snahou o nalezení rolujícího hráče prostřednictvím třetího spoluhráče.

Příkladem takového ukončení může být zakončení systému 12. (4:45) útoku posledního hracího období.

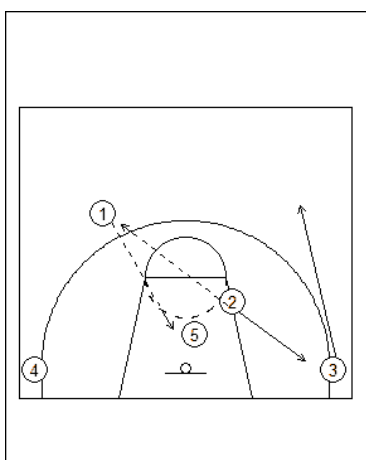


Diagram 27. Systém

Hráč číslo dvě hledá po step up pick and rollu hráče na pozici jedna na slabé straně. Svým následným pohybem vytlačí hráče číslo 3 do nové pozice a znemožňuje tak obraně dostatečně pomáhat. Hráč 1 následně nalézá pod košem osamoceného pivota.

Tato další herní akce měla ještě jednu velmi podstatnou variantu. Jestliže totiž hráči na pozici 2 a 5 nehráli step up pick and roll, ale basic high pick and roll, dostávali se do tradičního herního schématu 4 – 1, který se shodoval s jejich nejužívanějším herním projevem.

Výše schematizované a popsané útočné systémy týmu pochopitelně nejsou celým výčtem všech hraných útoků, ale jsou prokazatelně základem pro veškeré herní systémy, které řecký tým během finále aplikoval. Celá hra Panathinaikosu se kromě tolik omílaného zaměření se na různé způsoby provedení kombinace clony na hráče s míčem a následného seběhnutí za zády obránce vyznačuje také naprostou lehkostí a jednoduchostí. Veškeré složitější herní systémy nakonec stejně končí v totožném schématu a jsou jednoduše a přesto velice účelně proveditelné.

Útočné systémy prokázaly svou flexibilitu, a když se ve druhém poločase začal soupeř více soustředit na hru řeckých pivotů, hráči Panathinaikosu mnohem častěji začali využívat hry clony na hráče s míčem a následného vyhození ven či akce pick and roll vedoucí k mismatch a kompenzovali tak úbytek bodů se zakončením s příhrou na pivota.

5.5 Geyerovy premisy dobrého útoku

Kompletní útočný systém je takový, který může pokrýt celé hřiště a získat výhodu z čehokoli, co obrana udělá (Geyer, 1977, 7). Samotný autor dále vytváří katalog šesti premis, které musí systém splňovat, aby mohl být považován za dobrý a kompletní:

- Účelný pohyb
- Potenciál k zakončení z dvojtaktu
- Potenciál ke střele z výskoku
- Potenciál ke hře dlouhého hráče ve spodním postavení
- Pokrytí útočného doskoku
- Vyrovnanost (Geyer, 1979).

5.5.1 Účelný pohyb

Veškeré systémy Panathinaikosu byly založeny na účelném pohybu hráčů i míče. Sám Obradovič (2007) vychází z toho, že klíčem k jeho útoku je dát míč do rukou hráčům, kteří jsou nejlépe schopní hrát jeden proti jednomu. Systémy byly výsledky částečně z nacvičených kombinací a prováděných kolektivních pohybů.

5.5.2 Potenciál k zakončení z dvojtaktu

Potenciál k zakončení z dvojtaktu je v systému Panathinaikosu zastoupen třemi základními situacemi. První z nich je vnik driblujícího hráče po cloně s míčem, který však Panathinaikos neužíval příliš často. Druhou variantou je vnik hráče z perimetru po sehrání kombinace pick and roll s vyhozením a konečně třetí je vnik driblujícího hráče po sehrání kombinace pick and roll vedoucí k mismatch.

5.5.3 Potenciál ke střele z výskoku

Potenciál ke střele z výskoku nabízí herní systém týmu zejména ve dvou základních situacích. První z nich je střela hráče za clonou a druhá potom střela hráče po vyhození na perimetr. Do obou situací se řecké mužstvo během zápasu dostávalo hojně a také se v nich bodově prosadilo.

5.5.4 Potenciál ke hře dlouhého hráče ve spodním postavení

Celá kombinace pick and roll byla původně určena pro dva hráče a nejčastěji končila právě příhrou na pivota a jeho hrou v dolním postavení. Dnes již je v basketbale trend vedený spíše k vyhození na perimetr, ale hra dlouhého hráče zády na koš má v moderním evropském basketbale stále místo a zejména Baptiste to svou hrou během zápasu dokázal.

5.5.5 Pokrytí útočného doskoku

Práce se nezabývala vyhodnocováním činnosti či úspěšnosti týmu na útočném doskoku a vyhodnocení by tak nebylo zcela relevantní. Podle zhlédnutí utkání však nelze říci, že by Panathinaikos proti svému soupeři nějakým výrazným způsobem pokulhával nebo že by hráči nebyli na útočné doskoky připraveni.

5.5.6 Vyrovnanost

Vyrovnaností je myšleno, že každý hráč je v daném okamžiku smířen se svou rolí, zná svůj pohyb, kontroluje jej a dělá maximum pro úspěch celého týmu. Vzhledem k výsledku utkání nelze pochybovat o tom, že hráči řeckého týmu takřka po celý hrací čas utkání věděli dobře, co dělají a nenarušovali vyrovnanost celého systému.

6. Závěry

V drtivé většině postupných útoků, kterých bylo celkem 71, začínal Panathinaikos hrát kombinaci pick and roll v rozestavení 4 – 1. Z celkových 61 útoků, v nichž bylo užito kombinace pick and roll, jich plných 52 začínalo právě v tomto schématu. Nejvytíženějšími byli hráči na pozici 1 s šedesáti pěti útoky, ve kterých kontaktovali míč, následováni hráči na pozici 2 s třiceti sedmi kontaktními útoky, dále hráči na pozici 5 s třiceti jedna kontaktními útoky.

Řecký tým hrál celkem 61 postupných útoků, v nichž bylo alespoň jednou užito akce pick and roll a četnost této kombinace dosáhla průměru 1,23 clony na hráče s míčem během jednoho takového útoku. Z celkových sedmdesáti pěti zahraných pick and rollů jich šedesát tři proběhlo úspěšně a Panathinaikos z nich zaznamenal čtyřicet devět ze svých sedmdesáti osmi celkových bodů, což znamená 0,78 bodu na jeden úspěšný pick and roll.

Nejčastěji hranou kombinací podle způsobu postavení clony byl basic high pick and roll s třiceti devíti pokusy o kombinaci, následován basic side line pick and rollem s pokusy dvaceti. Dle získávání výhody lze za nejčastěji hranou kombinaci považovat čtyřiadvacetkrát hrané pick and roll s vyhozením a pick and roll s příhrou na pivota. Nejvíce bodů, a to dvacet pět, bylo dosaženo z akce pick and roll s vyhozením.

7. Souhrn

V bakalářské práci byla analyzována útočná hra Panathinaikosu Atény s důrazem na hraní útočné kombinace pick and roll. V teoretické části práce jsou sumarizovány poznatky z oblasti basketbalové systematiky a teorie kombinace, včetně jejích jednotlivých komponent. Pro účely analýzy samotné bylo užito jak teoretických poznatků, tak také různých druhů programového vybavení. Výsledky analýzy ukázaly četnost a úspěšnost jednotlivých druhů kombinace pick and roll v konkrétních systémech Panathinaikosu. Byl vysledován pozitivní vliv kombinace na útočnou fázi hry řeckého družstva.

8. Summary

The Panathinaikos Athens' offense play with accent on pick and roll was analysed in this bachelor thesis. There are findings from basketball systematics and a theory of combination with its particular components summarised in this paper. Theoretical findings and kinds of software are both used in the study. The results of the analyses led us to a frequency and efficiency of particular kinds of a pick and roll in real systems of Panathinaikos Athens team. The positive influence of pick and roll was traced up in the offensive phase of Greek team.

9. Reference

Periodika

Filipovski, S. (2005): The pick and roll on offense. *Fiba Assist Magazine 12/2005 str. 29 - 31.*

Geneve: FIBA

Ivanovic, D. (2004): Pick and roll defense. *Fiba Assist Magazine 9/2004 str. 29 - 35.* Geneve:

FIBA

Kruger, R. (2007): The pick and roll all the solutions. *Fiba Assist Magazine 26/2007 str. 4 - 11.*

Geneve: FIBA

Obradovic, Z. et al (2007): Panathinaikos' offense. *Fiba Assist Magazine 26/2007 str 33 - 36.*

Geneve: FIBA

Knihy

Dobrý, L. & Velenský, E. (1987): *Košiková (Teorie a didaktika)*. Praha: SPN.

Jansen, J., W. (2007): *Pick & roll and the plan for youth developement*. Amsterdam: NBF

Krnáč, L. (1967): *Útok v modernom basketbale*. Bratislava: Šport, 1967

Geyer, D. (1977): *Full court controll basketball: A flexible offense to exploit opponents' weaknesses*. New York: Parker Publishing

Rehák, M. (1979): *Basketbal útok – obrana*. Bratislava: Šport, slovenské telovýchovné vydavateľstvo

Rose, L. (2004): *The Basketball Handbook*. Champaign: Human Kinetics Publisher

Internetové zdroje

Anonymous (2011): Panathinaikos, Simply one Great Club. Retrieved from the World Wide Web 21. 06. 2011 http://www.paobc.gr/category.php?category_id=107

Česká televize (2011): Final four 2011 Evropské ligy v basketbalu. Retrieved from the World Wide Web 10. 5. 2011 <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10162222914-basketbal/211471294200016-final-four-2011-evropske-ligy-v-basketbalu/>

Donovan, B. (2010): Offence – Florida Pick and Roll. Retrieved from the World Wide Web 11. 03. 2011 http://www.hoopsplaybook.ca/offences/florida_pick_and_roll.html

Scariolo, S. (2010): Pick and roll. Retrieved from the World Wide Web 10. 3. 2011

<http://www.sergioscariolo.com/index.php/en/clinics/16-pick-and-roll.html>

Panathinaikos Atény (2011): Oficiální stránky. Retrieved from the World Wide Web 10. 3.

2011 <http://www.pao.gr/en/>

Zdroje ověřeny k 28. 6. 2011