



2019
EuroLeague
Coaches Clinic
Badalona

Ettore Messina

Pick and roll offense

« Si tu veux jouer pour que les joueurs “read and react” , on ne peut pas donner 10 options différentes, 3 options sont suffisant. Il faut les aider à arriver au point où ils jouent , sans montrer qu'ils sont en train de penser ».

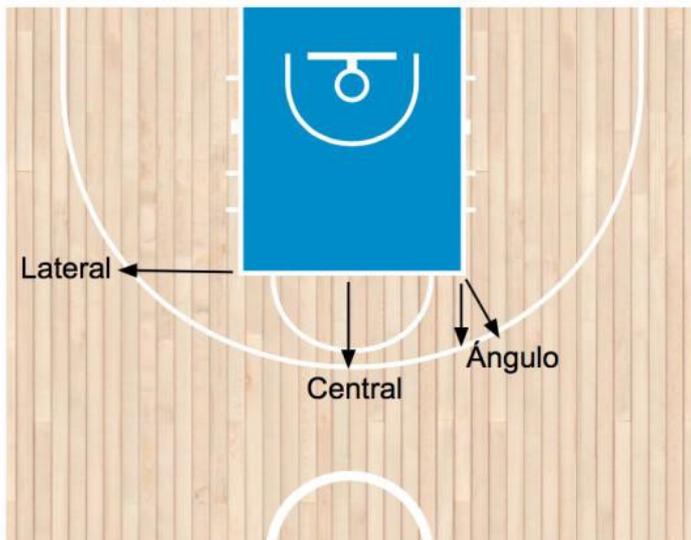
« Il est très important ne pas “arrêter” le ballon. Recevoir et déjà savoir ce qu'ils ont à faire, passer, dribbler ou tirer ».

Timing - Spacing, les deux concepts plus importants.

En NBA, le Timing est moins important que le Spacing, les joueurs avec un grand athlétisme sont capables de corriger les erreurs de timing. Par exemple, la passe est en retard, en mauvaise position. Ils ont la capacité de courir, de sauter et d'être toujours au bon moment toujours. Comme tous les joueurs de la NBA sont plus grands dans toutes les positions, le Spacing est essentiel pour pouvoir créer des avantages.

Les temps d'entraînement en NBA sont très courts et peu nombreux, chaque message doit être : très clair, extrêmement bien préparé et qui peut être développé le plus facilement possible par le joueur. Il n'y a pas de temps pour les erreurs et surtout, il n'y a pas de temps pour des problèmes de communication

Utilisation du P&R:



Central: Sur l'axe

Angle: Continuation de la zone

Lateral: Prolongation de la FT line avec le 3 pts.

Différences dans l'utilisation du P&R dans la NBA et la FIBA. Pour la Fiba, le P&R est souvent utilisé pour générer des déséquilibres à partir des rotations défensives (Défense de la “chute” agressive, court ou pop intérieur) en NBA le P&R est utilisé pour générer des situations de changement et isolement d'un joueur spécifique.

La décision de quel type de P&R utiliser prend en compte l'adversaire et comment mettre en difficulté défensives

Jeux 2x2 (P&R), elements importants:

Il est très important et très simple de connaître les positions précises des 3 joueurs qui ne sont pas impliqués dans le P&R en fonction de chaque position sur le terrain où il joue.

Preparation:

- Joueur avec le ballon joue avec des feintes qui permettent au défenseur de s'approcher pour le défendre et permettent un bon écran
 - Joueur sans ballon : Changements de vitesse et feintes pour en profiter (séparation entre attaquant et défenseur)
 - Patience pour attendre l'écran et voir la réaction de la défense (faux Pick, par exemple)
 - Savoir qui a le ballon, savoir s'il est tireur ou non. Quelle est sa main "habile"
 - Si il n'es pas un tireur (Ball Man), placez votre épaule extérieure aussi près que possible du panier.
- Objectif : Donner la possibilité de pouvoir attaquer le panier s'ils le passent par derrière
- Tireur : à l'intérieur de l'épaule aussi loin que possible, pour empêcher l'action du suiveur

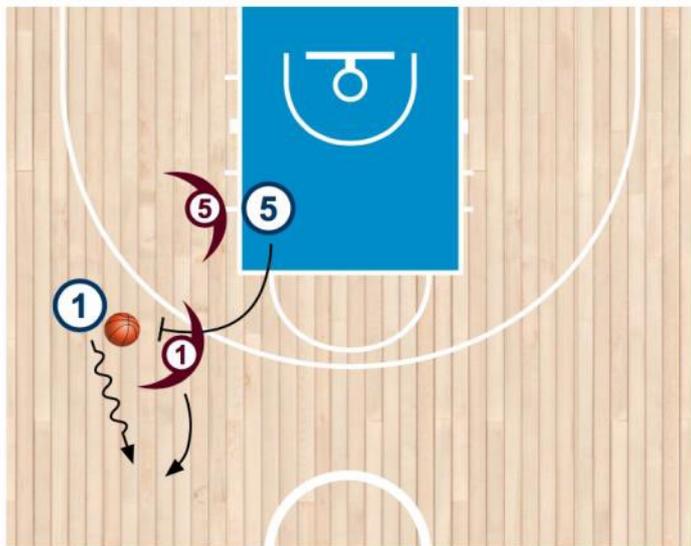
Passes importants:

- Du dribble avec la main habile et moins habile
- Skip avec une main pour trouver le tireur au corner
- Overhead avec une main pour trouver la "monter" des tireurs

Il est important de savoir le passe a user et quand selon les joueurs concernés. Où ils vont (Deep, short) et qui est hors du 2x2 pour pouvoir le trouver avec la bonne passe.

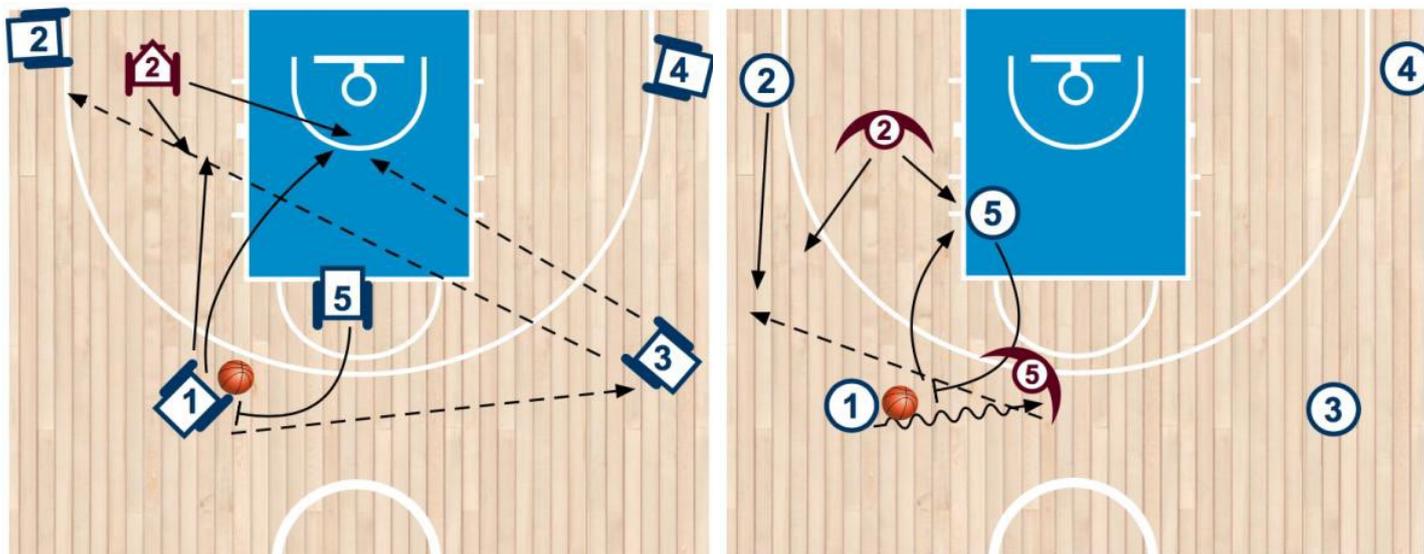
Utilisation du dribble :

- Créer Spacing. Exemple : Séparer les défenseurs au fond
- Attaquer la avantage
- Engager les défenseurs et forcer les mismatches



Concepts tactiques colectifs:

- Vs defense agresive du P&R, il est important changer le ballon de coté lo plus vite possible. De cette façon l' aide de 2 es plus "longue" que si on pase le ballon a 2 directement
- Le roll du 5 est toujours en diagonal para s'eloigner de l' aide de 2 au corner



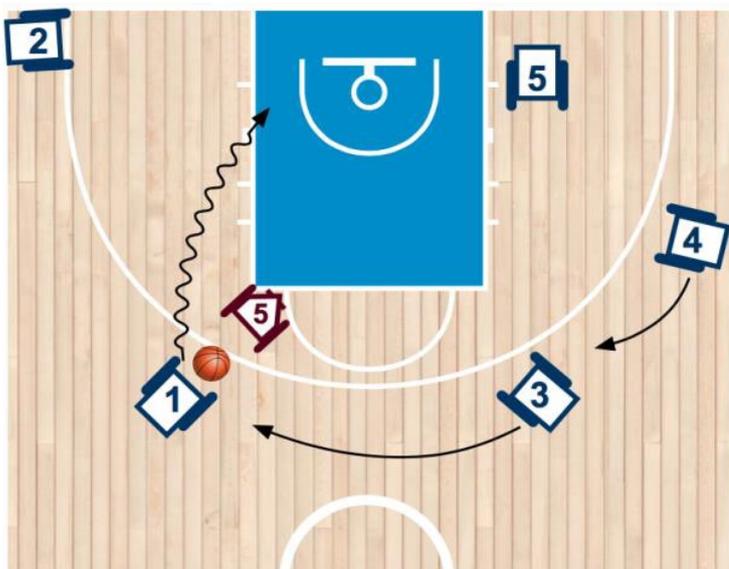
L' equipe doit comprendre la diferece entre: Bon / Grand. Laisser d'un bon tir, pour generer un GRAND tir.

L' objectif est de créer des situations où le coach et le joueur voit le jeux de la même maniere. Pour ça le plus important c'esr la clarité du message et comment on va enseigner ce concept

Vs changement:

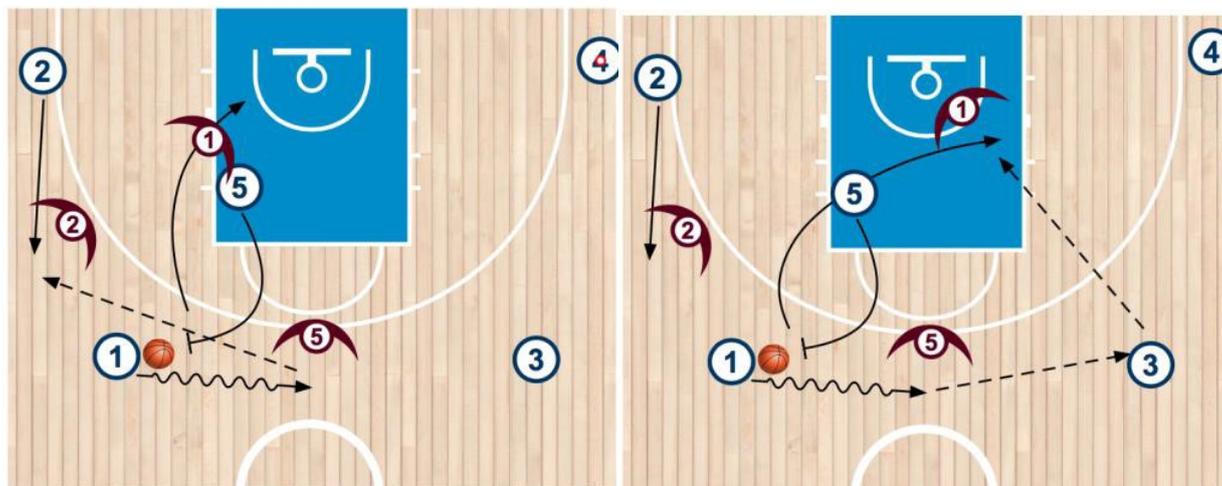
Jeux pour aprovechar le missmatch au post bas. Triangulation de passe.

Jeux pour le missmatch au perimètre (1 vs 5) jouer le 1x1 vers lá où on as le moins d'aides posibles



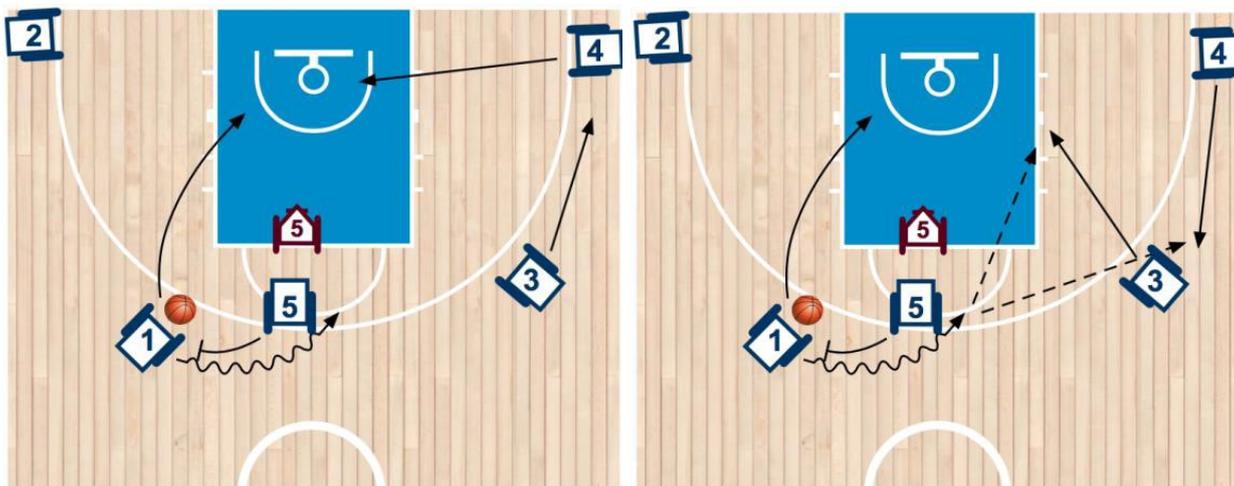
3 cherche s'améliore l' angle pour trouver un open shot.

Chercher “triangler” le ballon avec passe à 3. Si le ballon va a 2 c’est plus facilr pour 1 en defense se mettre devant de 5 et denier le passe à l ‘interieur

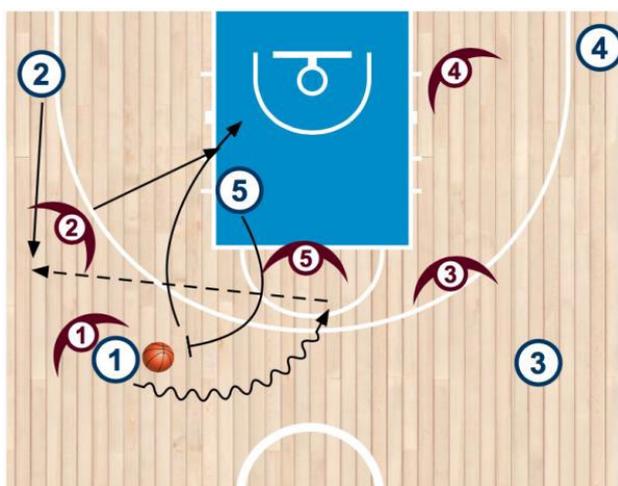


Vs defense flat (Pivot en “derriere”):

Attaquer le 5, si les aides son du même coté que le ballon generer un cut de 3 ou 4 pour attaquer les derrieres des aides



si l ‘ aide est avec le defenseur de 2, alors on cherche le passe au même coté où on as joué le P&R.



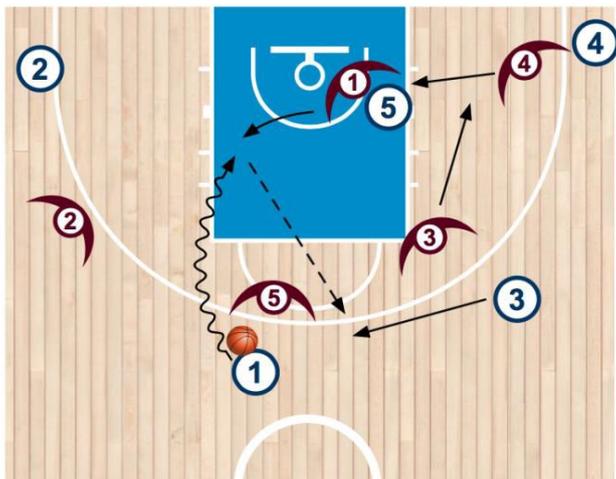
Typ de defense	Action
Agressif	Triangulation coté opposé au P&R
Switch	Triangulation coté opposé au P&R
Contention	Triangulation meme coté du P&R

Spacing pendant le developpement de l' action du P&R:

Il est tres important que les joueurs que ne sont pas involucrés dans le jeu 2x2 du P&R. sache où se placér para pouvoir generer le plus et meilleur spacing.

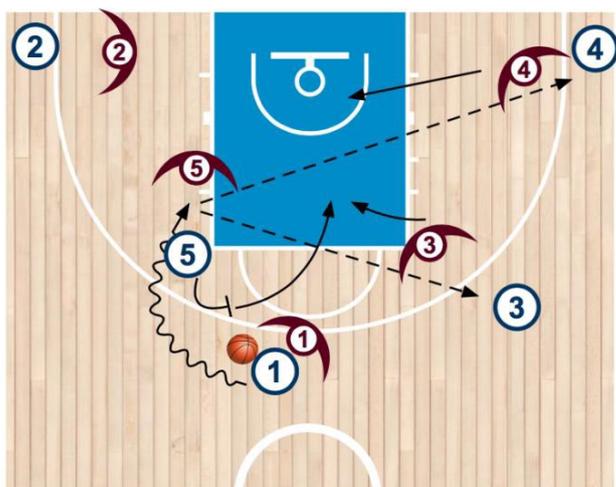
Exemple 1:

Jeuxo pour isolement central vs switch:

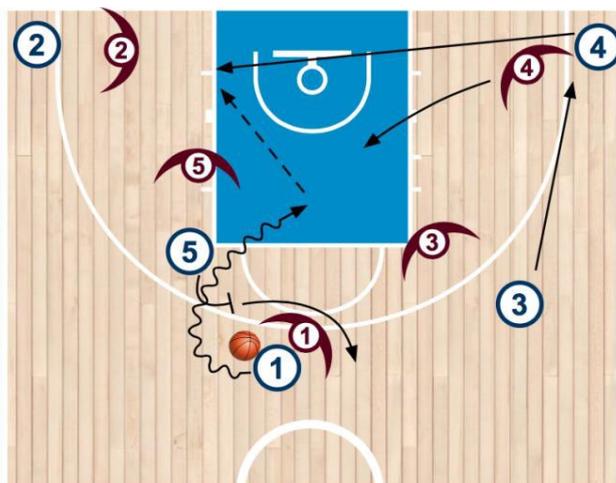


Mettre les deux meilleurs tireurs dans: corner (2) du coté de la penetration (On joue toujours le 1x1 vers le coté avec moins de defeseurs) et á 45° (3) pour punir les aides.

Exemple2:



P&R vers le baseline et defense de contentión de 5. Attacant 1, attaque le pivot (5) sans passer de l'axe du champ. Alors il attends la reaction de la defensa pour trouver open shot de 3 et 4.



vs la même defense et attacante 1 fait le movement "Snake". 4 cut au derriere de son defenseur y 3 cour pour utiliser le corner. Si il n'y a pas de mouvements de 3 et 4 il est tres facile pour les defenseurs congestionner sur la penetration de 1

Le spacing n' est pas le même au début et á la fin de l' action. Les joueurs doivent savoir quelles sont les normes pour chaque situation. Si ils restent dans les mêmes endroits , l' avantage crée ne peut pas être mis á profit