

Up-tempo Game s Torstenem Loiblem

Autor: Roman Bednář

V průběhu prosincového VT U16 byl součástí trenérského týmu i Torsten Loibl, vedoucí muž japonského basketbalového programu mládeže, který při vedení tréninků či jejich částí prezentoval mj. i „up-tempo basketball approach“, způsob jakým může být organizována hra po zisku kontroly nad míčem.

V pohledu TL je možno kontrolovaně hrát v rychlém/vysokém tempu při hře s míčem i v jiných situacích, než pouze krátce po jeho zisku, při přechodu do protiútku. Stejně tak je to z jeho pohledu možné i na útočné polovině při hře 4 proti 4 nebo následně 5 proti 5. Aby i pro tuto fázi získávaly týmy výhodu (s ohledem na specifika japonských týmů – velikost, rychlost, houževnatost) snaží se hráči, vedení TL, o vytvoření výhody ve formě „mismatche“ v brzkých fázích útoku. Jeden z hlavních způsobů jak toho dosahují je spolupráce až 4 hráčů při rychlém přechodu na útočnou polovinu. V neposlední řadě padla zmínka na způsob, jakým hráči celkově sdílí míč – přihrávají. Touto činností také začala aktivní spolupráce reprezentačního výběru U16 a Torstena Loibla na ploše.

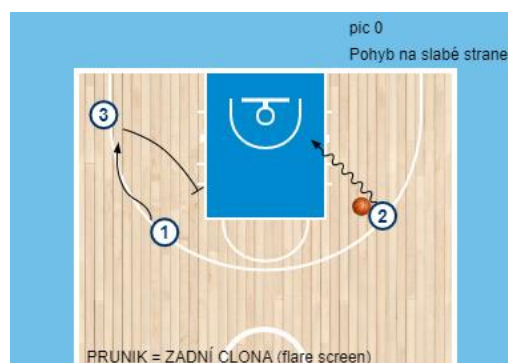
K základním kamenům útočného přístupu TL patří:

- Hra 4 na 4 - rychlý přechod na útočnou polovinu
- Přihrávání
- Pohyb hráčů na slabé straně (v situaci útoku na koš)
- Schopnost atakovat koš 1 na 1

Poznámka: K celkové organizaci na útočné polovině je třeba ještě poznamenat, že s ohledem na fyzické parametry japonských hráčů, je hra organizována se čtyřmi hráči na perimetru. TL si v této souvislosti, ale neodpustil poznamenat, že český výběr U16 se až na několik hráčů typově od japonského příliš neliší. Jinak tomu prý bylo při setkání reprezentačních výběrů U18, kdy český tým neměl odpověď na dominantního Rui Hachimuru. To je ale výjimka v japonském týmu, stejně jako by byl v hráč těchto kvalit v českém.

Hra 4 na 4

Německá přesnost s japonskou disciplínou to je kombinace, která se potkává v organizaci přechodové fáze v představách TL. Po zisku kontroly nad míčem přechod na útočnou polovinu a atak koše z prostoru prodloužené čáry TH. V té chvíli jsou již na slabé straně připraveni ideálně dva spoluhráči hráče s míčem. Hráč s míčem tak v taktické výhodě atakuje koš, doplněn pohybem spoluhráčů na slabé straně (viz pic 0). Automaticky následuje zapojení 4. hráče, který buď doplňuje pronikajícího spoluhráče, nebo jej na prodloužené čáře TH cloní. Toto vše probíhá s vědomým, že kterýkoliv z japonských hráčů je připraven a schopen vystřelit z dlouhé vzdálenosti. Preference prúniku ke koši před zakončení z dlouhé vzdálenosti je zřejmá, ovšem zelené světlo pro střelce svítí od úvodu útoku, jak ujišťoval TL. I

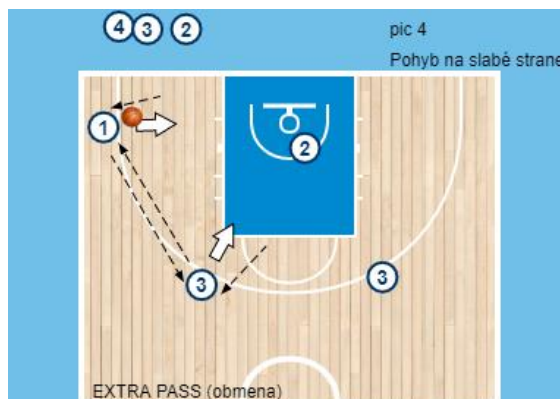
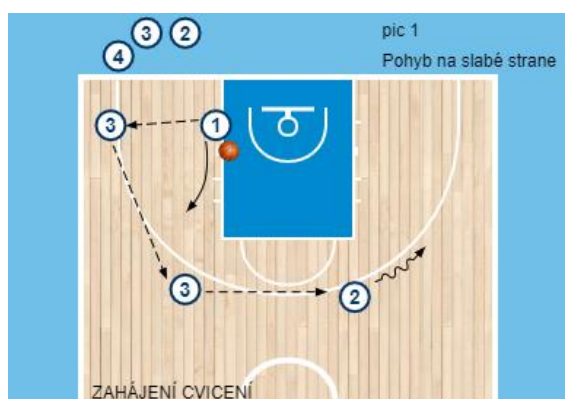


proto si prý hráči tento způsob hry oblíbili. Torsten Loibl, pak prý „jen“ musí některým hráčům vysvětlit, která že je jejich silnější stránka (průniková hra či střelba)

Prezentovaných možností ke spolupráci 4 hráčů (minimálně dvou na slabé straně) padlo několik, společná myšlenka, vytvořit „zmatek“ na slabé straně, platila po každé.

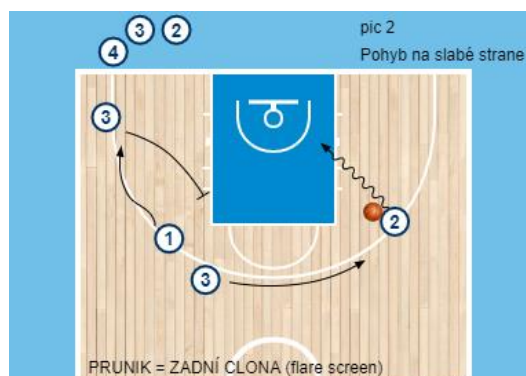
Přihrávání

Důležitost přihrávání byla zmíněna hned v úvodu. Svoji část tréninku TL také začínal se zaměřením na přihrávky a jednotlivé jejich typy. Hned od úvodu zdůrazňoval svižnost přihrávky (a používal k tomu úsměvný výraz pro čerstvost a křupavost s přirovnáním k ledovému salátu jednoho nejmenovanému fastfoodu). *Aby toto dokázali hráči realizovat, musí si osvojit i širší paletu pohybů a dovedností než pouhé trčení paží vpřed.* Jasná preference pak zazněla směrem k přihrávkám jednou rukou (hlavně v situacích přenosu míče po perimetru a při průniku – pic 1, pic 4). V detailu přihrávky vpravo přihravá pouze pravá ruka a vlevo naopak. Pro hráče to v rychlosti není vůbec snadné. Pokud chtějí přenést míč z jedné strany těla na druhou, aby ho následné „nabíli“ k vytrčení stranou ztrácí spoustu času. Na řadu tak přišla ukázka přihrávky s loktem již vytočeným pod úroveň ramene do směru adresáta. Krátký „snap“ předloktím, jak když rozhrnujete závěs, znamená míč „vystřelený jak z praku“.... Požadavkem následujícím, po seznámení s technikou tohoto typu přihrávky, je samozřejmě přesnost.



Pohyb hráčů na slabé straně - Základní kámen

Pohyb dvou hráčů na slabé straně, přestože na první pohled jednoduchý a srozumitelný, vyžaduje od hráčů velké soustředění a rozhodně spoustu hodin společného tréninku. Jednou zažitý se stává velkou výhodou. Při prvním setkání hráčů U16 s touto organizací se ukázalo, jak důležité je rozpoznat a načasovat pohyb na slabé straně s atakem koše. Pro TL je touto situací první driblíng směrem ke koši, při kterém hráč s míčem reálně útočí na koš (pic 2). V tuto chvíli startují svoji spolupráci i hráči na slabé straně. Volbou číslo jedna v tomto směru je pro TL „flare screen“ (zadní clona) od posledního hráče na slabé straně (pic 0 - výše). Kromě aktivního pohybu



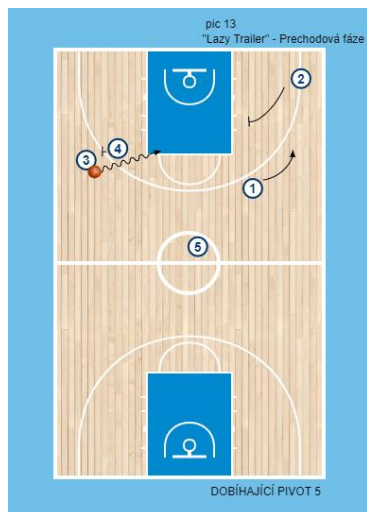
před potenciální střelou (což střelci přináší energii do střely oproti staticky čekajícímu střelci), mění hráči na slabé straně situaci pro obranu. Potenciálně vypomáhající obránci tak mají velmi komplikovanou situaci k řešení. Zamotat hlavu obráncům dokonale chce TL i následně, kdy po vyhození míče následuje často i trojitý posun míče extra pasem. Několik zdařile povedených situací, někdy i s oblíbenou přihrávkou TL „snapem“, pak v podání hráčů národního týmu U16 vypadalo velmi basketbalově.

Hra 1 na 1

Podobně jako v Dribble and Drive Motion offense je i pro koncept TL podmiňující faktorem, dovednost překonat soupeře při hře 1 na 1 s míčem. Krátkou poznámku tímto směrem si neodpustil TL ani při debatě s trenérem RD po tréninku (a upřímně to nemyslel jen na repre tým kadetů ČR, když tuto důležitou dovednost zmiňoval. Rezervy podle něj měli i ostatní týmy, se kterými pracuje či pracoval). V očích Torstena Loibla to byl častý driblink směrem nahoru/dolů v některých rozhodujících situacích, který byl příčinou pomalého úniku a tím také nízké efektivity ve hře 1 na 1 u kadetů ČR.

4 na 4 nebo 5 na 5???

Stále je tu ale ještě jedna důležitá drobnost. Vše více zmíněné, přestože vychází z konceptu pro hru 5 na 5, bylo řešeno především v situacích 4 na 4. Proč tomu tak bylo, vysvětlil TL velmi energicky a s nadšením, jako kdyby na takovou otázku odpovídal obzvláště rád. „K zapojení pátého hráče dochází průběžně. První a druhý atak koše se fakticky odehrává bez něj. Rychlý protiútok a následná hra 4 na 4 opravdu nemusí trvat tak dlouho“ dovysvětlil TL.



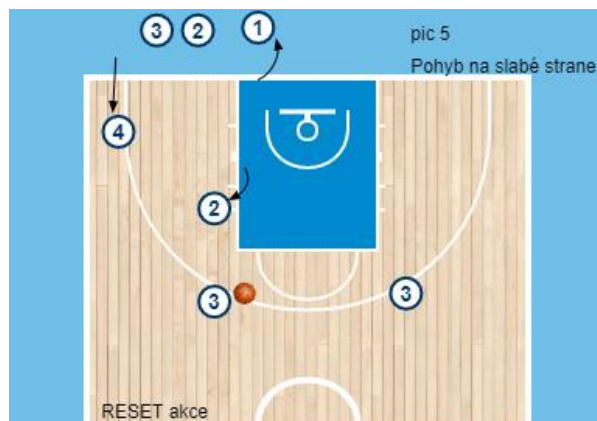
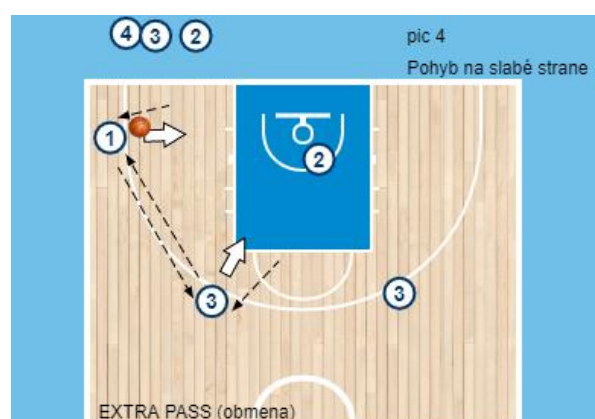
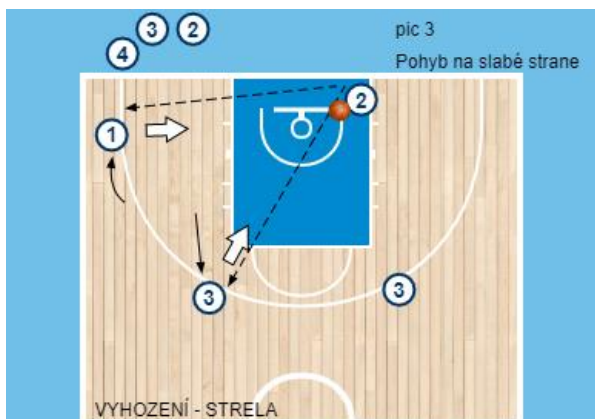
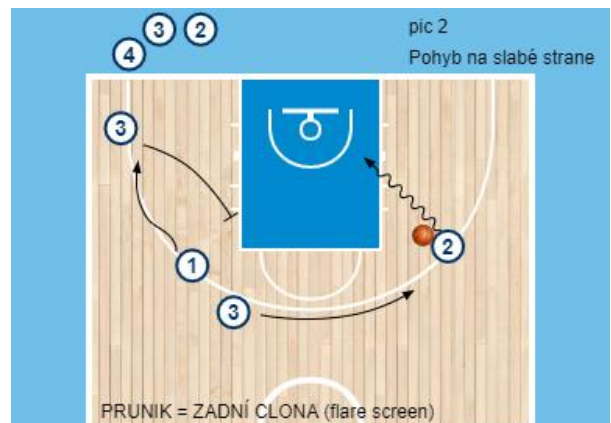
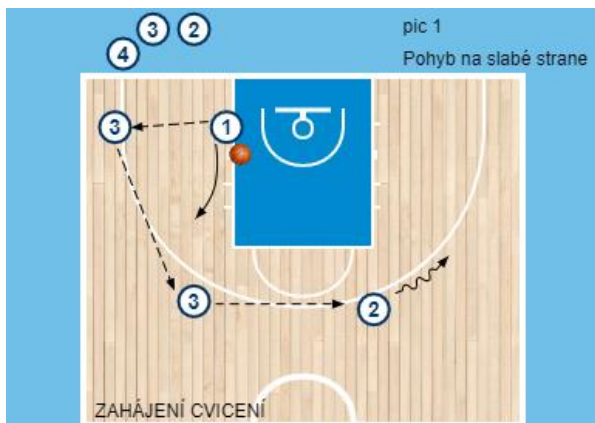
Zapojení „Lazy Trailera“ – „líného pivot“, jak bychom tohoto hráče mohli také nazvat, pak ani nepůsobí nepatříčně. Faktem zůstává, že atakovat koš hned po zisku míče, zůstat aspoň z části v kontrolované souhře a to vše v dostatečné rychlosti, než se obrana zcela zformuje, to se lépe dělá ve čtyřech. Tak to prostě je, s tím se dá lehce souhlasit. Pátý dobíhající hráč, tak po cca 5 – 8 vteřinách od zisku míče vplouvá do často rozjetého útoku a nekompaktní obrany, často již zatížené nějakým „mismatchem“.

Problémy řešit tyto „mismatche“ měli i některé basketbalové země, připomněl TL. Několikrát s úsměvem vzpomenu na situace, kdy s japonskými týmy dávali hodně zabrat i basketbalovým zemím jako Španělsko nebo Kanada.

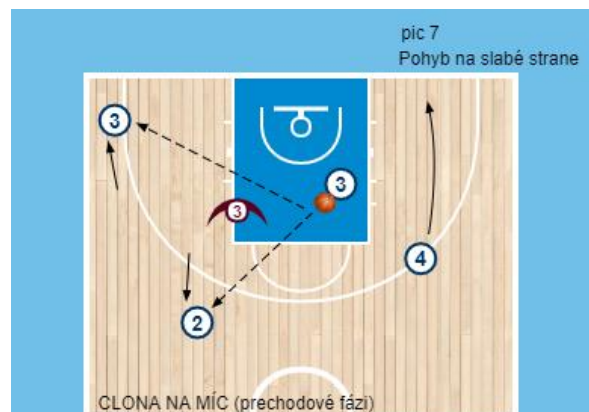
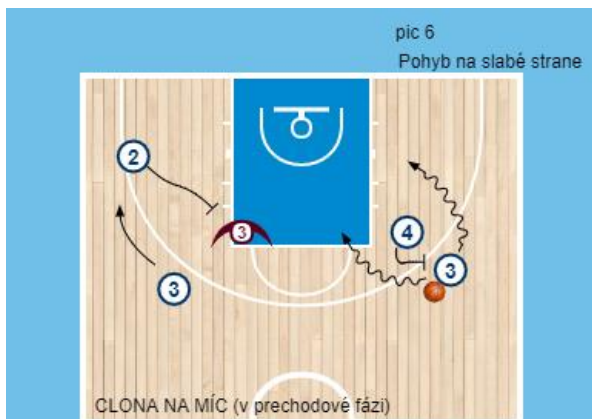
Cvičení a obrázky v textu a níže ukazují možnost rozvoje některých potřebných dovedností:

Pohyb hráčů na slabé straně, včetně kontinuální organizace cvičení



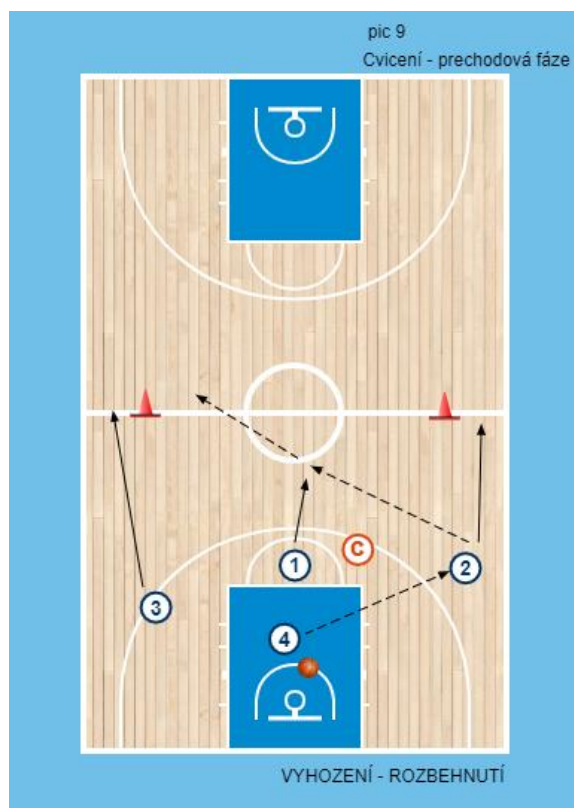
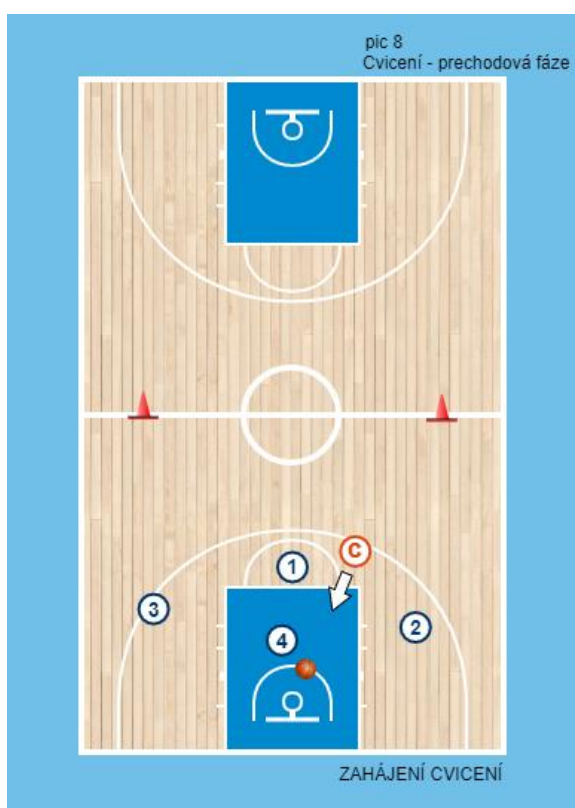


Varianta se clonou na míč („bulit up“ předchozího cvičení)

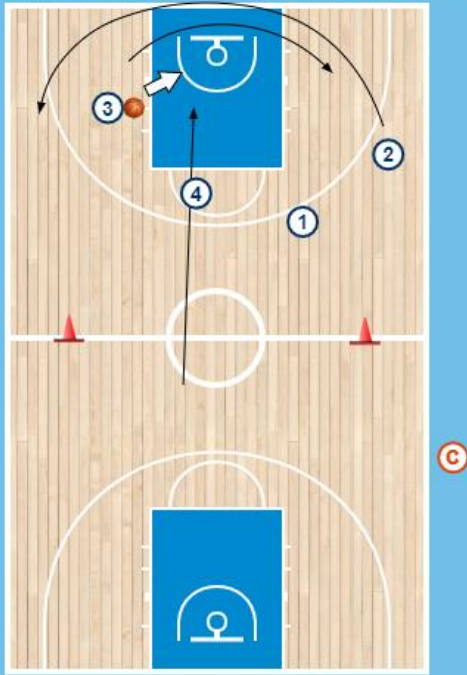


Pozn.: pic 6,7 stejně jako níže pic 12 nebo pic 13 výše, jsou reálné herní situace v přechodu na útočnou polovinu

Přechod na útočnou polovinu, cvičení na pohyb v útočných koridorech, situace 3 na 3 či 4 na 4

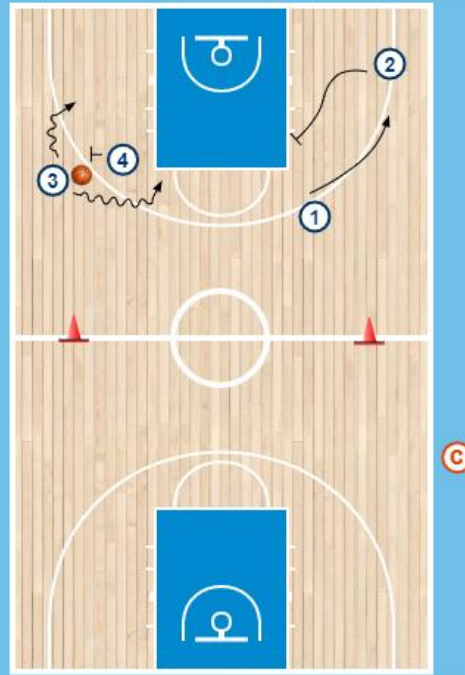


pic 10
Cvicení - prechodová fáze



POKRACOVÁNÍ
PO 1. ZAKONCENÍ

pic 12
Cvicení - prechodová fáze



DOHRÁVKA CLONOU NA MÍČ
(varianta)