



Federació Catalana
de Basquetbol



ESTRUCTURA TÀCTICA & LECTURA ARBITRAL

Reunió Entrenadors – Àrbitres
9 d'abril de 2013
Castelldefels

1. Presentació
2. El P&R com a recurs tàctic
3. El P&R segons les regles
4. Exemples
5. Torn obert de preguntes

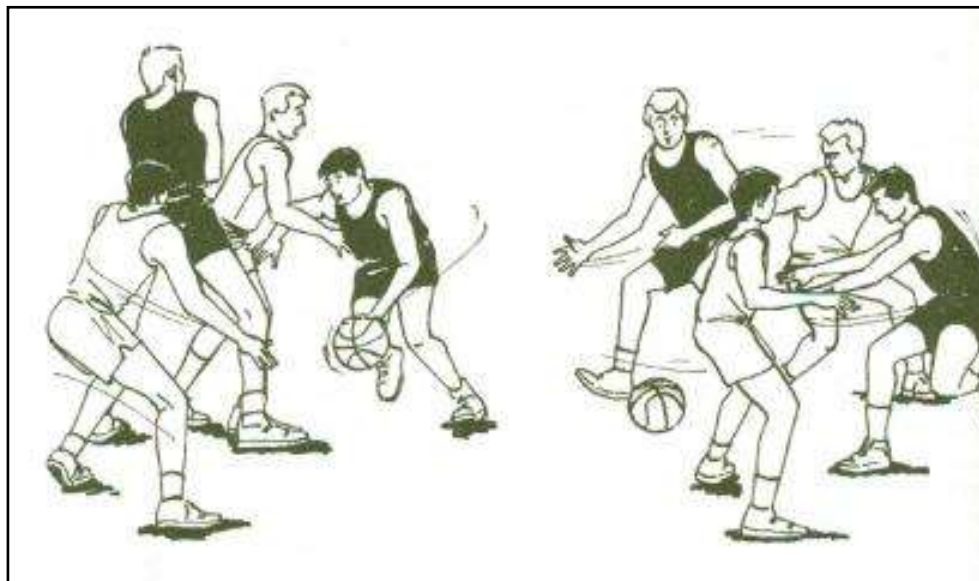


1. Ponents
2. Format
3. Agraïments

1. Presentació
2. El P&R com a recurs tàctic
3. El P&R segons les regles
4. Exemples
5. Torn obert de preguntes

El pick and roll (també anomenat bloc i continuació) és una jugada ofensiva en que un jugador realitza un bloqueig (pick) per a un company d'equip el qual controla la pilota, i després, es mou cap a cistella (roll) o cap a fora (out), per acceptar una passada.

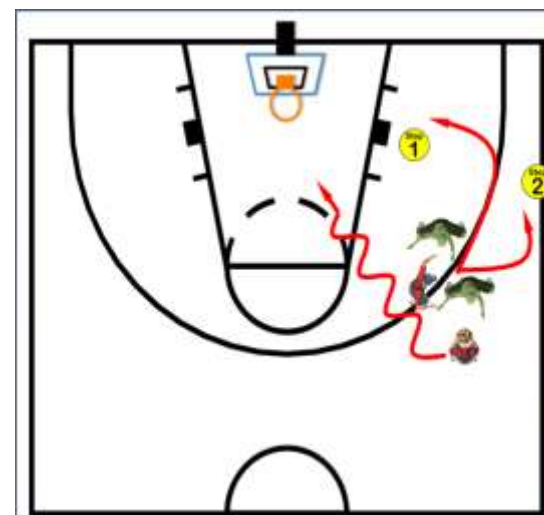
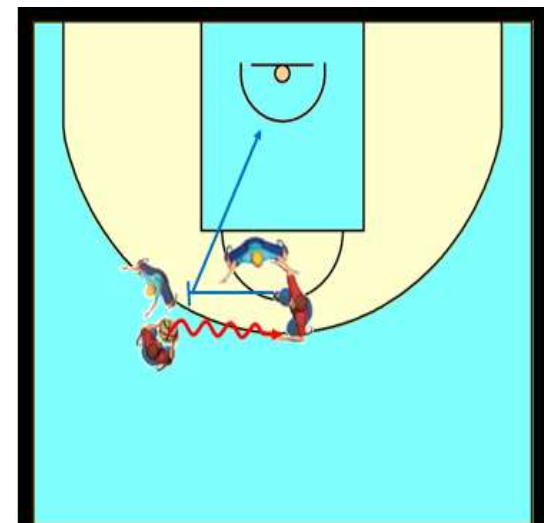
Aquesta jugada es va fer popular als anys 90 i ara és la base sobre la qual, un bon nombre d'equips, construeixen el seu joc a totes les lligues principals: Eurolliga, ACB, NBA, NCAA, ...



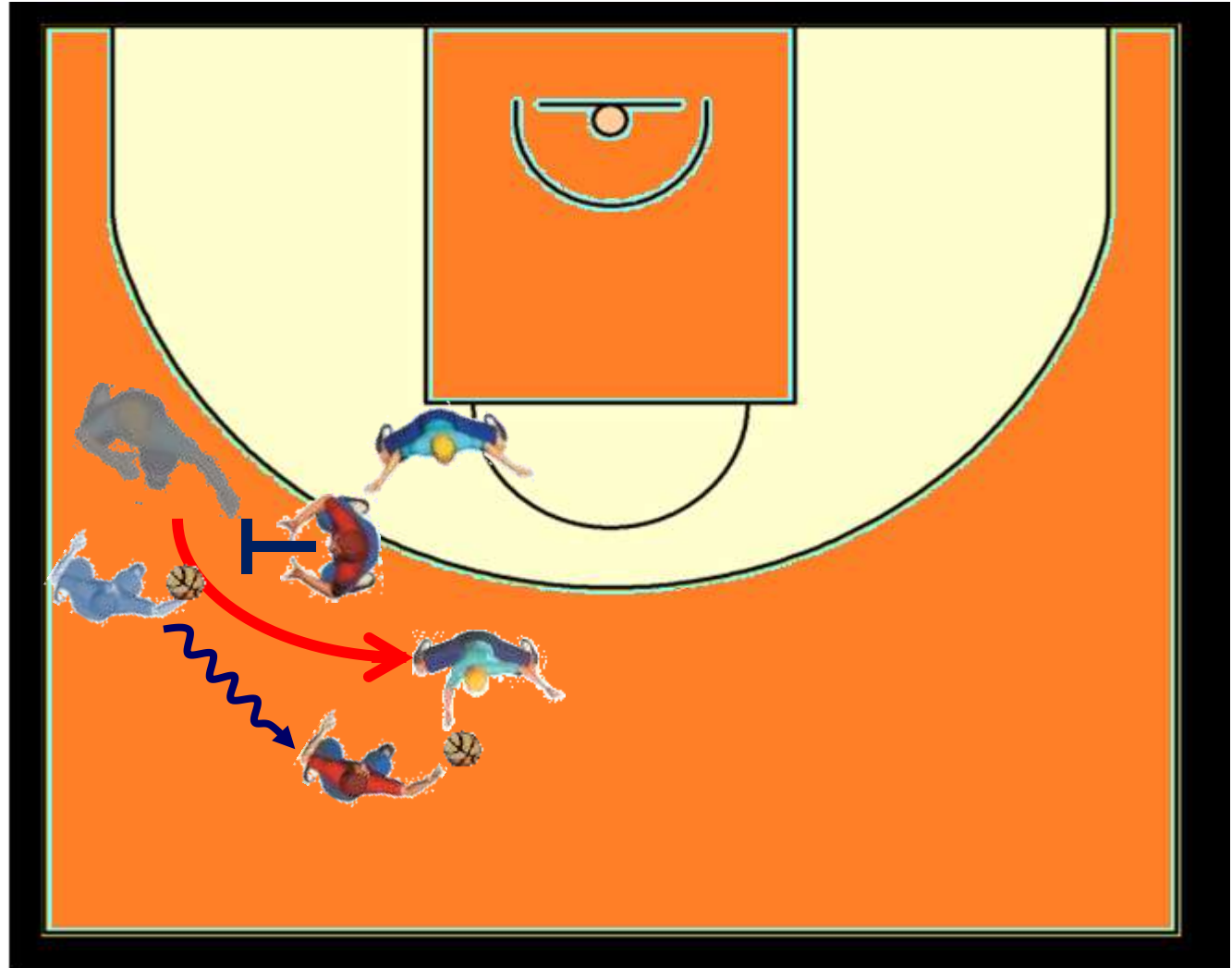
Pick and Roll

Què és?

1. Un jugador estableix una pantalla (pick) per a un company amb pilota.
2. Després del pick, el jugador que ha establert la pantalla progressa **cap a la cistella**, o **cap a fora**, i crea una oportunitat de passada, obtenint un avantatge.



Passar per davant



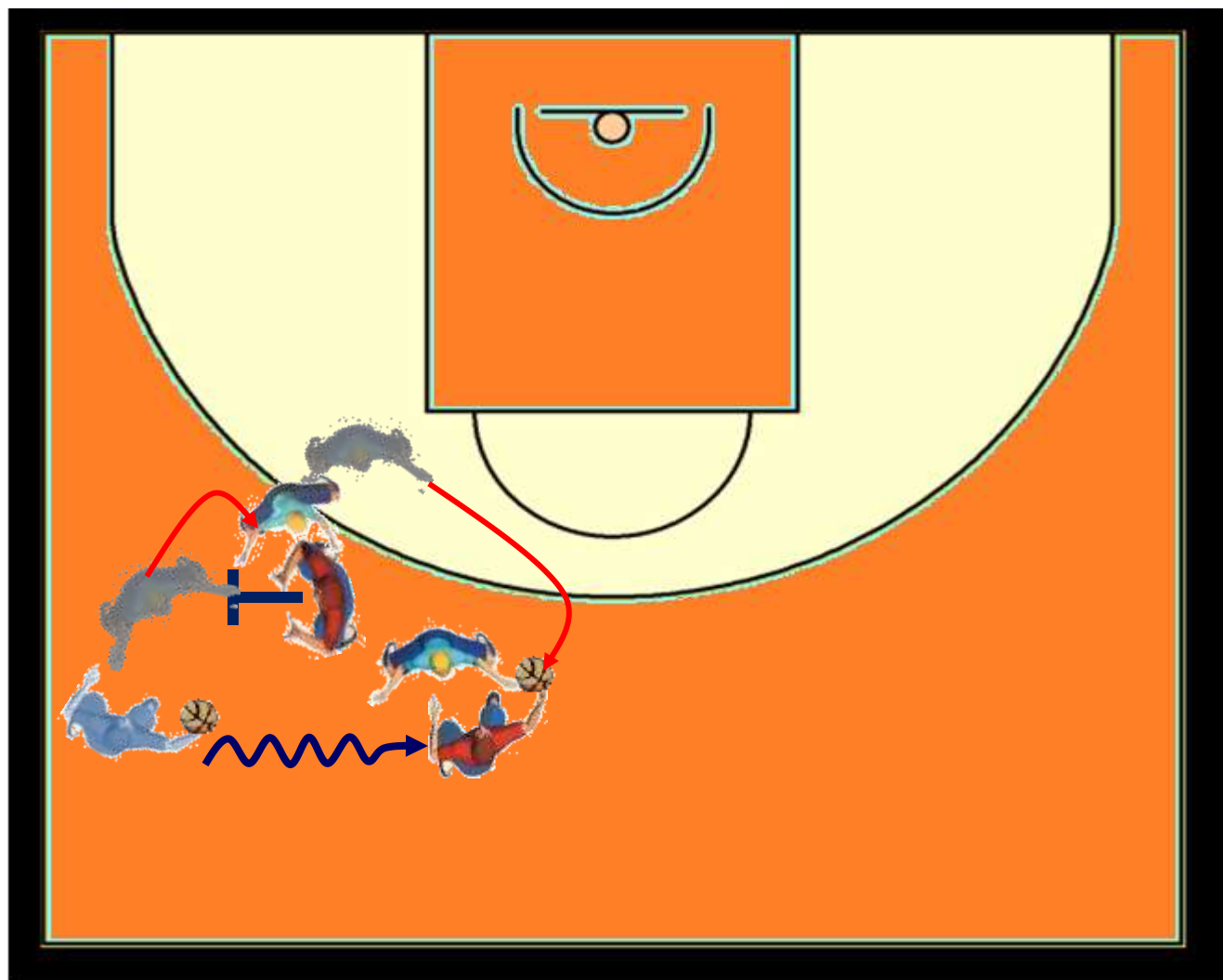
Canvi (Switch)

TU
ARBITRE

TU
ARBITRE

TU
ARBITRE

TU
ARBITRE



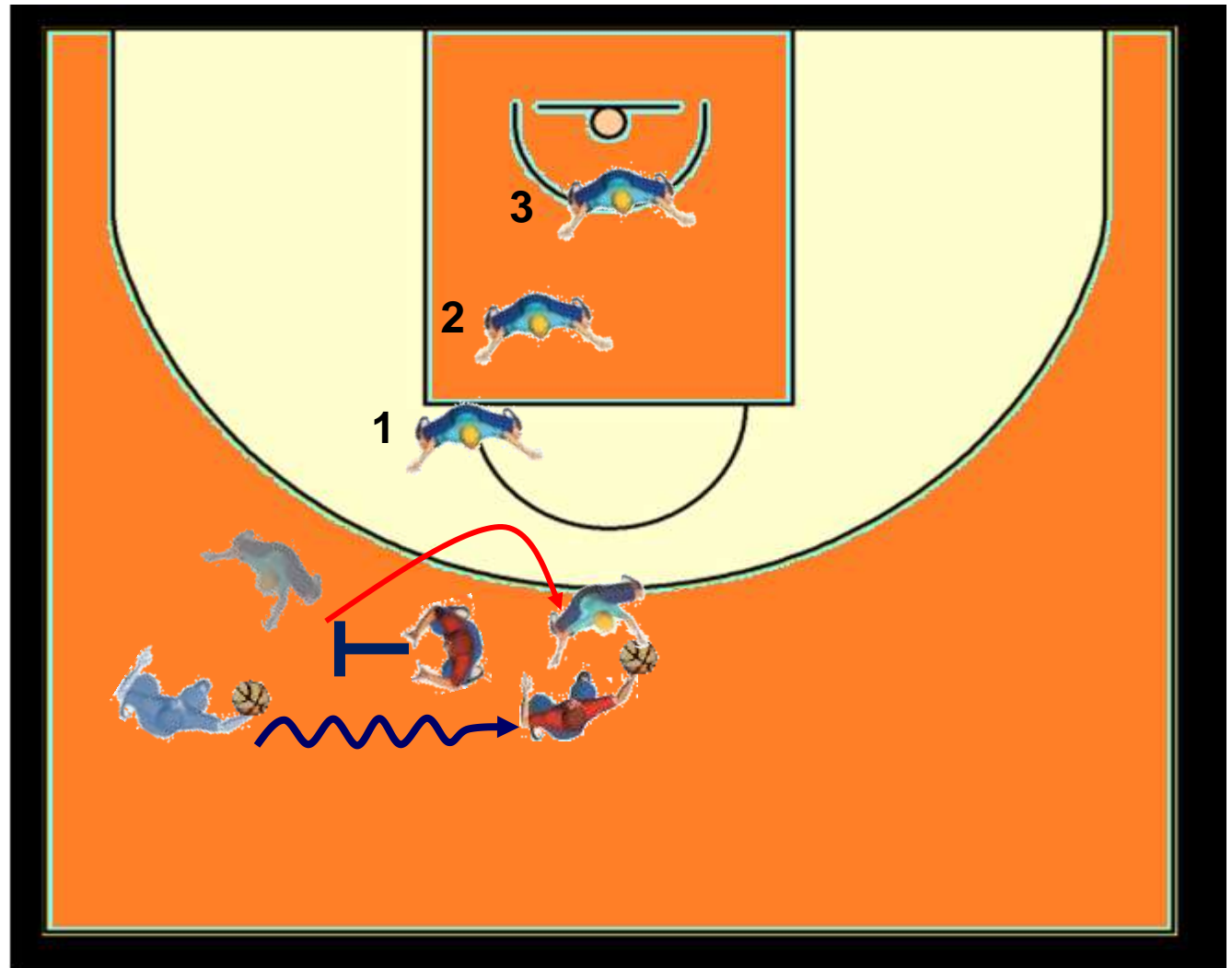
Passar: tercer

TU
ARBITRE

TU
ARBITRE

TU
ARBITRE

TU
ARBITRE

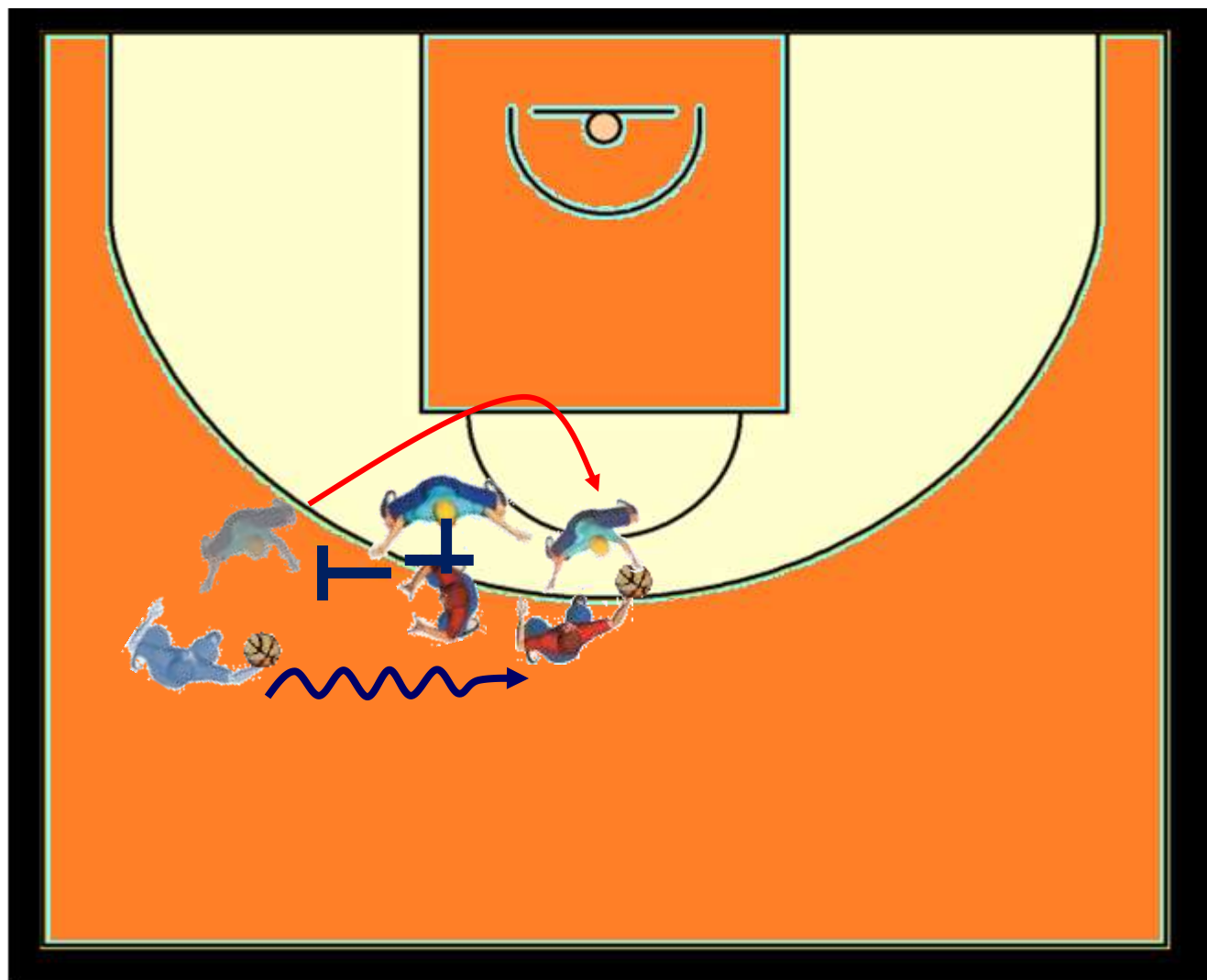


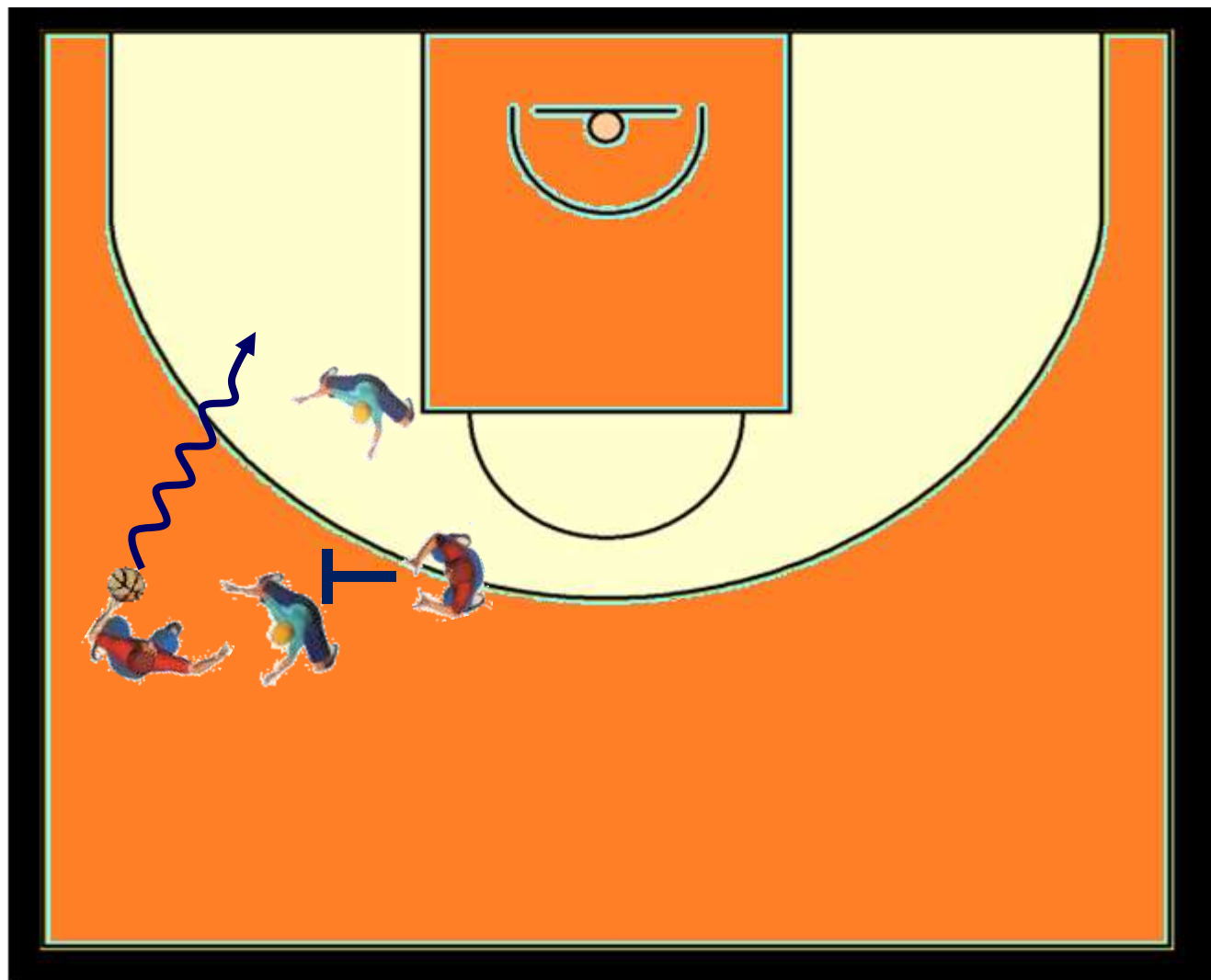
Passar: Push

TU
ARBITRE

TU
ARBITRE

TU
ARBITRE

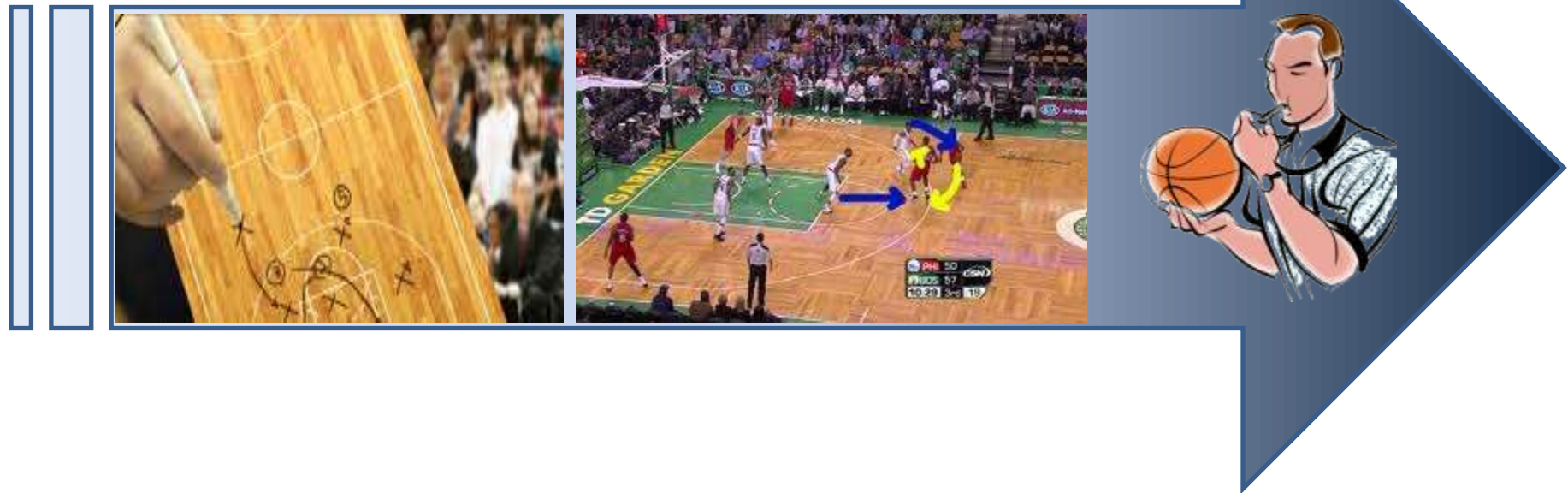




1. Presentació
2. El P&R com a recurs tàctic
3. El P&R segons les regles
4. Exemples
5. Torn obert de preguntes

Pick and Roll

De l'acció tàctica a la lectura arbitral



RECURS
TÀCTIC

EXECUCIÓ

PANTALLA
BLOQUEIG
FLOP
ÚS DE LES
MANS

Estàtic

En moviment

Dins del camp de visió *(frontal o lateral)*

Fora del camp de visió

El jugador que estableix la pantalla port fer-ho tan proper a l'adversari com vulgui, sense provocar un contacte.

El jugador que estableix la pantalla ha de deixar una passa normal a l'adversari.

S'apliquen els elements temps/distància (entre 1 i dues passes depenent de la velocitat de l'adversari).

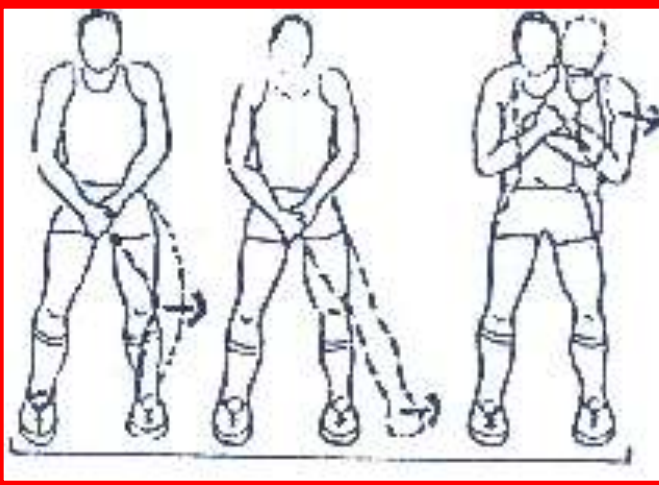


LEGAL

- Ha de restar quiet dins del seu cilindre
- Ha de tenir els dos peus a terra quan es produeixi el contacte.

IL·LEGAL

- S'està movent quan hi ha el contacte.
- No dóna la suficient distància a l'establir la pantalla fora del seu camp de visió sobre un adversari estàtic.
- No respecta els elements temps/distància sobre un adversari en moviment.



Jugadors OFENSIUS:

- Aneu amb compte amb l'ús il·legal de les mans just després de l'impacte de la pantalla i abans de la continuació cap a cistella.
- Aneu amb compte amb l'ús il·legal de les del cos, els malucs i les cames per part del jugador que estableix la pantalla, donant una passa cap al jugador defensor a la vegada que el seu company d'equip està aclarint la zona.
- Estigueu atents als contactes il·legals per part del jugador que estableix la pantalla quan empeny el defensor abans de començar la seva continuació cap a cistella.

Què diuen les regles del joc pel jugador defensor

SÍ

- Passar per darrere 3/4
- Passar per davant.
- Canviar.



NO

- Carregar.
- Agafar i rotar.
- Rotar amb l'espatlla.
- Simular.
- Novetats...



Jugadors DEFENSIUS:

- Estigueu atents a l'ús il·legal de la mà i / o cos que restringeix la trajectòria del jugador que està intentant establir la pantalla.
- Aneu amb compte amb l'ús il·legal de la mà (es) al punt de la pantalla.
- Estigueu atents als defensors empenyent amb el genoll (s) / avantbraç (s) a l'hora de postejar lluny de la cistella o en intents de tir de tres.



Si un jugador **rep una falta** i:

- Aquesta s'exagera.
- Fa teatre després d'haver-se-li sancionat la falta sancionada

El simulador i el seu entrenador, seran advertits de falta tècnica si es torna a repetir la simulació. **En cap cas ho castigarem no sancionant la falta que ha rebut.**





Tingueu cura de no interpretar aquestes accions il·legals com a contacte incidental, perquè aquestes accions posen al jugador ofensiu en clar desavantatge.

El contacte del cos incidental és una part del joc, però l'ús deliberat de la mà (ns), braç (os) i el cos per obtenir un avantatge no és part del joc.

1. Presentació
2. El P&R com a recurs tàctic
3. El P&R segons les regles
- 4. Exemples**
5. Torn obert de preguntes

Exemples: Video



1. Presentació
2. El P&R com a recurs tàctic
3. El P&R segons les regles
4. Exemples
5. Torn obert de preguntes

Torn obert de preguntes

