

NATIONAAL HEREN TEAM

SMART OFFENSE, ZONE-AANVAL EN BASELINE OUT OF BOUNDS

- Marco van den Berg

I. SMART OFFENSE

De definitie van onze aanvallende denkwijze luidt: "*Louter goede schoten nemen; geen onnodig balverlies!*"

Randvoorwaardelijk kom ik tot de volgende onderverdeling.

Voorwaarden voor een goed schot:

01. Overtalsituatie:

Dit is verreweg de belangrijkste voorwaarde. "*We've got to have the numbers.*" Dit geldt voor de fast-break, de man-to-man aanval, zone-aanval, out-of-bounds-situatie(s), in het kort voor iedere aanval. Mijn benadering is systematisch: 1-tegen-0 ? ... Goed schot! 3-tegen-2 ? Goed schot! 2-tegen-2 ? ... Eerst overtal creëren (via *inside-out breakdown*) en dan de verdediging laten beslissen wie het schot krijgt. Hetzelfde geldt voor 3-tegen-3, 4-tegen-4 et cetera. De reden dat ik meer passing-game georiënteerd ben dan motion-offense-gericht, is omdat de passing-game in essentie van de 1-tegen-1 uitgaat, terwijl de motion-offense toch meer 3-tegen-3 als uitgangspunt heeft. Het *inside-out principe* lijkt mij eenvoudiger hanteerbaar met een passing-game.

02. De schutter staat vrij:

Wat 'vrij' is hangt af van de individuele kwaliteiten van elke speler. Dit moet voor het h ele team duidelijk zijn. Dus v or de eerste wedstrijd door de coach ten overstaan van het volledige team uitgesproken.

03. 1-tegen-1 "inside-out" creert de breakdown:

Als de startsituatie geen overtal te zien geeft (dat is dus bij iedere nieuw opgezette aanval waarbij de verdediging in positie staat), zal het overtal eerst gecre erd dienen te worden. Om dit te realiseren streven we altijd naar een 1-tegen-1 (dus een potenti le 1-tegen-0/ 1-tegen 2) in de bucket. *Alleen dan dwing je de helpverdediging werkelijk tot een keuze!* Naar mijn mening doet een 1-tegen-1 van buiten dit pertinent niet. De gedachte is dus: val altijd eerst de ring aan.

A. Inside-out:

Deze term zegt het in feite al: we streven naar een 1-tegen-2 situatie naar de ring toe. We willen het ontstane overtal uitspelen om het open schot, of nog beter, de vrije lay-up, aan de andere kant van het veld te 'vinden.' Dus in volgorde, a. eerst naar binnen, dan b. de keuze van de verdediging herkennen, en vervolgens c. naar (het

vrije) buiten voor de vrije schotpoging (altijd nemen), waarbij d. de uit positie staande verdediging ook voor de eventuele aanval rebound zeer gunstig is. De *penetratie* is dus voorwaarde voor het creëren van een mogelijke *breakdown*.

B. 'Freeing up the shooter':

Het lezen van de verdediging is een skill, speciaal voor de schutters. Een vrijgescreende schutter is een 1-tegen-0 situatie. Komt er geen help, dan is dit een legitieme *breakdown*.

C. Geen onnodig balverlies:

Als we eenmaal het overtal hebben bewerkstelligd, verwacht ik dat deze winst-situatie *strak* en *snel* wordt uitgespeeld. Zonder fratsen en met een maximale effectiviteit. "Showy passes" die het uitspelen vertragen, of erger, zijn uit den boze. Ons team moet een machine worden, die elke overtalsituatie effectief gebruikt. Dan pas gaat een verdediging werkelijk wankelen!

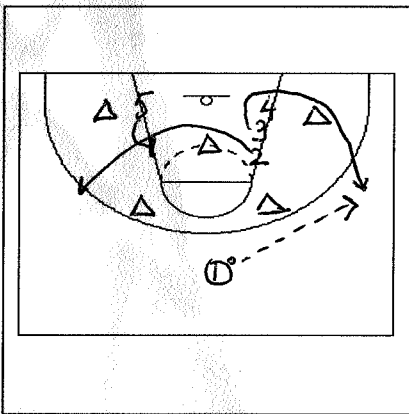
Tot zover deze uitleg. Het lijkt me duidelijk dat *smart basketball* een collectieve norm is: alle spelers dienen dreiging te hebben binnen het systeem. Pas dan zal het systeem een overstijgende werking hebben en zijn we niet meer geheel afhankelijk van individuele talenten.

II. ZONE-AANVAL

Penetratie staat aan de basis van het breken van iedere zone- of zonepress verdediging. Juist omdat zones effectief werken als de aanval het momentum niet heeft, is geduld - dit is het collectieve vermogen om op de juiste plek de penetratie te creëren, waardoor de verdediging tot een 1-tegen-2 keuze gedwongen wordt – heel belangrijk. Alleen als de aanval een snel schot ráák schiet, is dat een (half) goed schot.

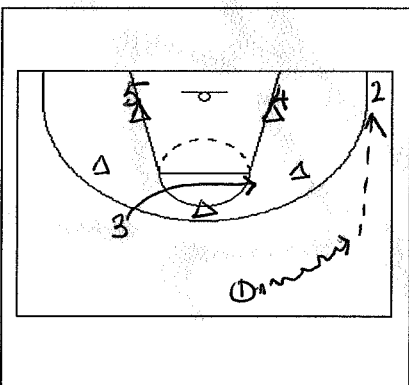
Ik werk met de *spacing- en penetratie principes* van Bobby Knight.

1. Herken de zone én Stack/ Overload:



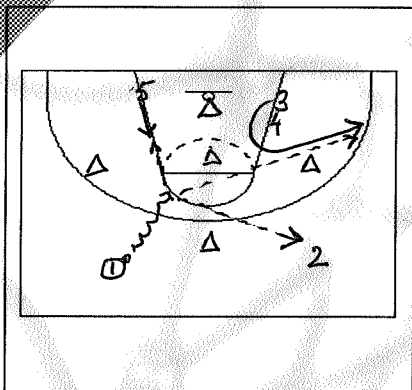
2-3:

- 3 man-stack om in een 1-2-2/ 1-3-1 set uit te komen;
- De beste entrypasse is naar een mindere schutter (in dit voorbeeld 3);
- 4 & 5 moeten slim gematcht worden (snel-langzaam).



3-2/ 1-2-2:

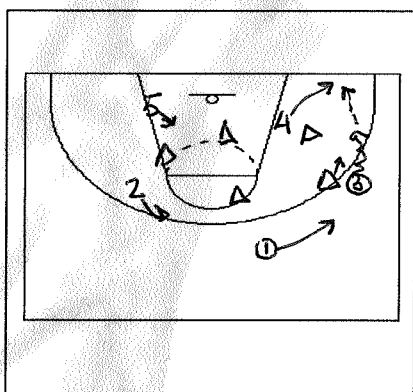
- 1 & 2 creëren een box-overload;
- 2 is je beste schutter (baseline-runner);
- 5 is je beste post-up optie;
- Pass naar de hoek dwingt de zone tot een keuze.



1-3-1:

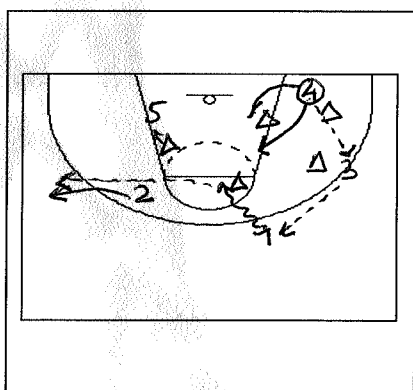
- 1 gebruikt gap-penetration om de bal aan de weakside te krijgen;
- 2 of 3 nemen niet het schot; dit is slechts de entrypasse;
- 5 is de beste post-up optie; hij mag altijd 1-tegen-1.

2. Penetreer altijd uit een 1-on 2:



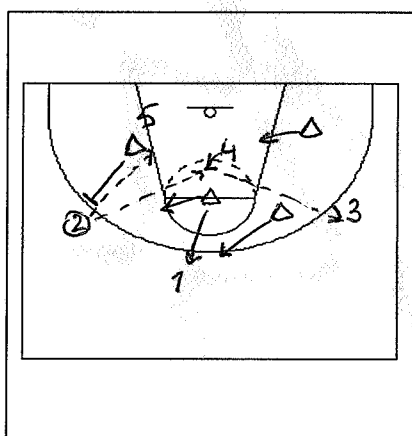
A. tegen 2-3:

- 3 gebruikt de angle dribble om lage man naar zich toe te lokken (1-on-2): dan komt 4 vrij op de baseline;
- 1 & 2 & 5 'splitten' twee verdedigers



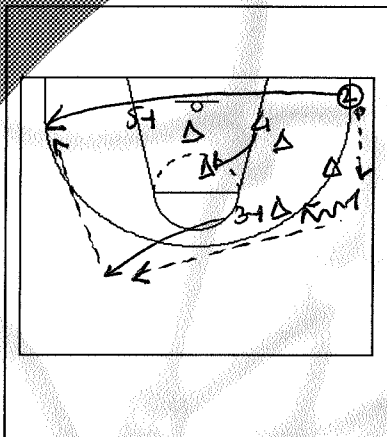
Ballswingt:

- 4 ---- 3 ----1;
- 1 gebruikt freeze-penetratie naar de weakside hoge man om 2 vrij te spelen voor het schot;
- Als 2 de bal ontvangt, moet de lage verdediger omhoog; 5 staat vrij;
- 4 screent de middenman of loopt vrij in het midden.



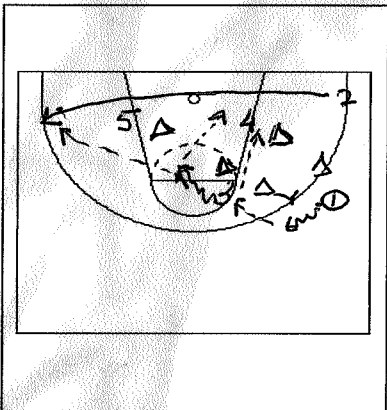
Eindfase:

- Als 2 of 5 geen goede schotkans hebben valt 'de bal' het midden aan
- 4: nieuwe gap-penetratie;
- De weakside is vrijwel altijd open (skippass).



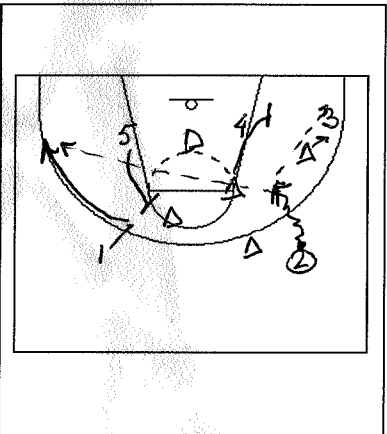
B. tegen 3-2/ 1-2-2:

- De baseline-runner 2 passt terug naar 1 en kijkt wat er met de bal gebeurt;
- 3 stapt uit;
- 2 gebruikt twee baseline screens;
- 4 creert een nieuwe overload door middel van een flash-cut;
- 1 kan ook 3 als ballscreen gebruiken voor de penetratie naar de weakside.



Bal naar high-post:

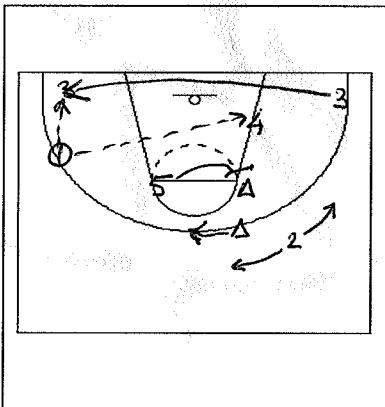
- Opnieuw baseline-runner;
- Nu moeten de twee postspelers echter hun mannen laag *sealen*;
- De optie voor de bouncepass – lay-up dient zich aan;
- Als niets zich aandient creert 1 een nieuwe overload.



C. Tegen 1-3-1:

Bal hoog

- 2 kan opnieuw één van de dribbel penetraties gebruiken;
- 5 screent 1's man passt bij een skippass.



- 5 screent middenman, zodat deze niet kan zakken;
- 3 wordt baseline-runner (= lob optie naar 4!)
- 2 spot 1-tegen-2 voor 'skippass' (= vrijwel altijd open schot)

Tot slot: hiermee hebben we de belangrijkste *pass- en snijbewegingen* opgesomd. De *even zone* starten we dus met een *Stack*. De *oneven zone* starten we met een *Overload* en daarbij gebruiken we onze beste schutter als baseline-runner. Nu geduldig de verdediging lezen en op het juiste moment penetreren. Nog een paar *fundamentals*:

3. Passfakes en shoffakes:

Een hele zone beweegt op een passfake. Een schoffake doet een verdediger (mogelijk) springen (= penetratiemogelijkheid).

4. Bouncepass:

Deze pass als penetrerende pass is het moeilijkst te verdedigen!

5. Triple threat:

Shooters' stance! Dit lijkt een overbodige opmerking, maar dat is allerminst het geval! Juist in een 'gap' moet de perimeter speler 'on the catch' kunnen aanvallen.

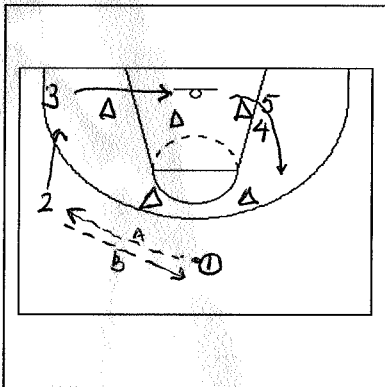
6. Post-post:

Als één post de bal vangt, beweegt de andere post altijd! In eerste instantie doet hij dat om zelf vrij te komen, maar hij kan ook een perimeter speler screenen.

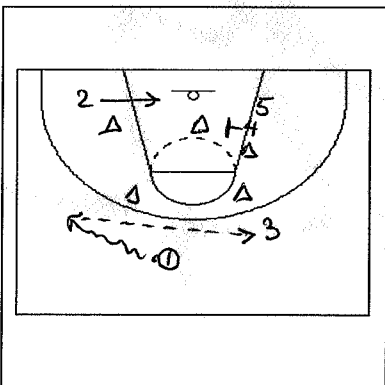
7. Spontane pick & roll:

Als er geen penetratiehoek ontstaat, werkt een hoge pick & roll voor de point-guard vaak als oplossing.

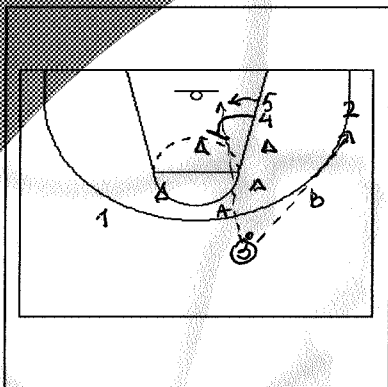
Set-play optie voor een atletische inside-speler:



- Op de tweede pass (2 ---- 1) start 3 zijn cut om het double-screen omhoog;
- 2 snijdt naar de hoek;
- 1 dribbelt naar de wing.



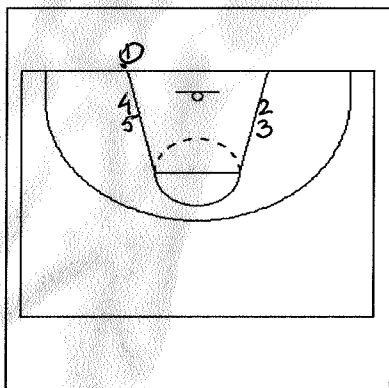
- 1 passt naar 3;
- dit is het signaal voor:
 - 2 om het baselinescreen naar de weak side hoek te gebruiken,
 - 4 om de middenman te pinnen



- opties: 1) Lob naar 5;
- 2) Open jumper in hoek voor 2.

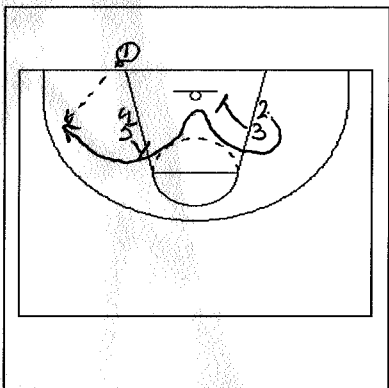
III. BASELINE OUT OF BOUNDS

Geheel in lijn met de cultuur van de 'Nederlandse School' zien wij de Baseline-out-of-bounds als een kans op een snelle score. Een 'Quick hitter' dus. Ik wil dat de spelers de Baseline-out-of-bounds situatie gaan zien als een halve score. De verdediging is in gedachten al verslagen.



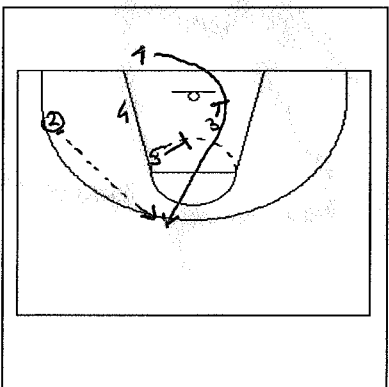
Double stack:

- Schutters staan weg van de bal;
- Pointguard neemt altijd de bal in.



Surprise:

- 2 of 3 kan cutter worden. Dit mag op het allerlaatste moment afgesproken worden;
- Non-cutter rolt naar de basket of backscreent bij hard-show.



Stagger:

- Inbounder gebruikt screens om te scoren. Geen schot?
- Passing game:
 - Pass inside;
 - Shoot;
 - Drive.