

ترانزیشن حمله

آلومین جنتری

تیم پلیکانز

مترجم: ایمان اکبری

- در ترانزیشن به سمت محل های مشخص شده برای اسپیسینگ بدوید.
- اگر میخواهید یک تیم دونده باشید مهمترین چیز 3 قدم اول بازیکنانتان است.
- باید یک سمت از زمین را انتخاب کنید. شما نباید توپ را در وسط زمین نگه دارید. محل ایده آل: دقیقا مستقیم به سمت انتهای زمین در لاین پرو لین. (pro lane)
- وینگ ها به سمت انتهای کرنر می دونند. چرا؟ زیرا اگر در امتداد خط پرتاب پنالتی بایستند، دفاعشان برای هلپ دادن روی نفوذ در موقعیت خوبی قرار دارد. اما اگر به کرنر برود و یارش برای هلپ دادن بیاید، یک شوت بدون دفاع خواهیم داشت. (با ایستادن در وینگ مقایسه شود که دفاع میتواند هلپ و ریکاور کند و شوت را دفاع کند).
- مردم در مورد تیم هایی که خوب ضد حمله میزنند صحبت میکنند ولی هیچ توجهی به این ندارند که این حمله بیشتر به جای اینکه دویدن محض باشد یک ریتم مداوم است.

درگ روی توپ (drag ball screen):



5: این تیم میخواهد که تمام لین باز باشد پس به جای اینکه 5 به سمت بلاک مخالف بدود بیرون خط سه امتیازی و یک قدم بیرون بلاک می ایستد.

4: او باید با زاویه ای اسکرین بدهد که دفاع گارد مجبور شود فالو کند. (پس بازیکنی که هدج میکند مجبور است گارد را برای یک یا دو دربیبل دفاع کند).

3: بعد از رول 4 (بعد از درگ) وینگ چپ را پر میکند.



آپشن پین دون برای سمت مخالف زمین (weak pin down)

در پاس به جلو: به جز در صورتی که درایو مستقیم به حلقه باز باشد، 2 مستقیم به سمت کرنر دربیبل می زند و 1 وینگ چپ را پر میکند. 4 برای پست آپ سمت قوی می رود. بعد از پاس 2 به 1، 5 برای پیک می رود و 4 همزمان برای انجام حرکت شرت (short) جایش را زیر حلقه عوض میکند. در این حالت باز هم حالت بامپ تک نفره (single bump) را خواهیم داشت. (شوتر در زمانی که توپ دور می شود فضای پشت رول را پر میکند).



- اگر پریمیترها (بازیکنان بیرونی) در یک سمت بودند، دومین وینگ نفر اول را به سمت مخالف میفرستد.

- یک شوتر را پشت اسکرین بگذارید. وقتی که اسکرینر به ست حلقه رول میکند دفاع شوتر مجبور به تگ کردن است. دقیق در لحظه ای که دفاع برای تگ کردن رفت شوتر به سمت بالا می آید.

- همیشه میخواهیم دفاع بامپ یک نفره را ایجاد کنیم. (Single-side bump). شما میخواهید فشار خیلی زیادی را روی بازیکنی که باید رول را تگ کند و همچنین موظف به دفاع شوتر است ایجاد کنید. (رول را دفاع کنم یا شوتر را دفاع کنم؟)

- به فضای خالی بدوید.

- دویدن مداوم داشته باشید.

- باز دویدن وینگ ها: به محض اینکه 2 به خط نشان زمین رسید باید در لین بیرونی باشد. (به قسمت رنگی شده دیاگرام توجه کنید).

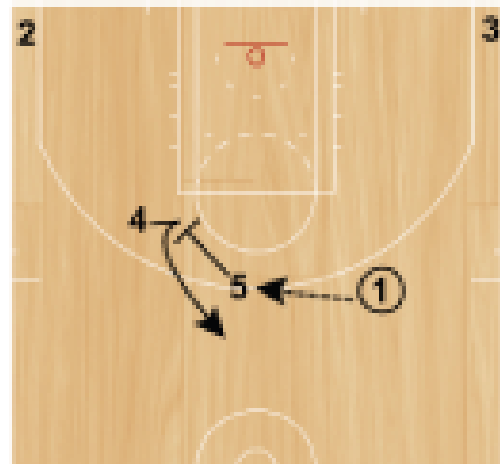
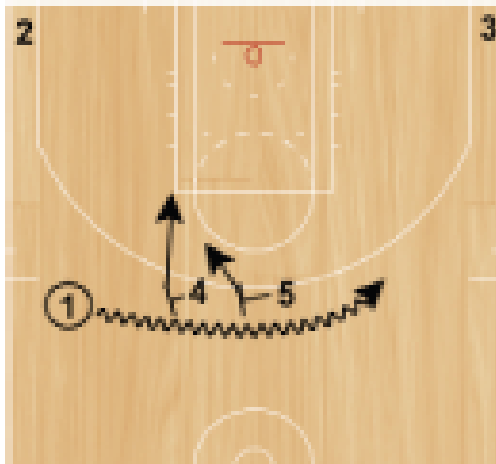


دابل درگ (double drag):

شوتر پاپ میکند (فرقی ندارد که نفر اول است یا دوم) و پاپ اتوماتیک.



اوکلاهوما (Oklahoma) بازی بعد از دابل اسکرین (داون اسکرین برای اسکرینر اول)



اسکرین استپ آپ (step up) (5 سریع به سمت انتهای زمین دویده است)

5 برای اسکرین استپ آپ می آید و به سمت حلقه رول میکند. در این حالت 5 باید منتظر دفاع از سمت ویک ساید (در اینجا 3) باشد. (در این حالت بازیکن شماره 3 در اکثر موقعیت ها در ویک ساید خالی است.)

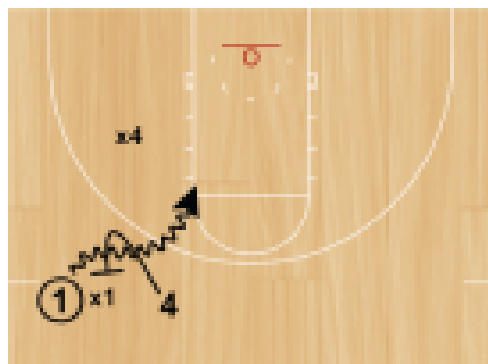


- دریبیل درگ (dribble drag)

اسکرین درگ روی توپی که توسط دریبیل هند آف (DHO) گارد با وینگ شروع می شود. (به دلیل اینکه وینگ ها هم در بازی پیک و رول شرکت کنند.)

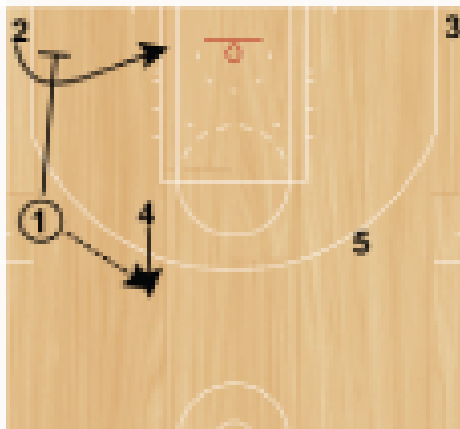
- علیه دفاع آیس (ice)

توسط دریبیل اسنیک (snake-ماری) به وسط زمین حمله کنید.



- دو نفر یک طرف

اسکرینر به بیرون میپرد (pop) 1 به 4 پاس میدهد و به سمت 2 می رود. یک نفر به سمت حلقه و یک نفر به سمت توپ می رود.



- اگر میخواهید سریع بازی کنید، شما مجبور خواهید شد که مقداری از کنترل خود را به عنوان مربی چشم پوشی کنید.

- در ابتدا که تصمیم به سریع بازی کردن میکنید ترن اور ها به وجود خواهند آمد. باید این مشکلات را تحمل کنید و کمی دندان روی جیگر بگذارید.

- نزدیک ترین بیگ من بازی را از زیر حلقه شروع میکند.

- در تمرین بازی ها با شات کلاک 18 ثانیه و زمان عبور از خط نیمه 5 ثانیه میباشد.