

**ФАКУЛТЕТ СПОРТА И ФИЗИЧКОГ ВАСПИТАЊА
УНИВЕРЗИТЕТА У БЕОГРАДУ**

ЗАВРШНИ РАД

**АНАЛИЗА КОЛЕКТИВНЕ ТАКТИКЕ НАПАДА УЧЕСНИКА
ФИНАЛА ДОИГРАВАЊА А1 ГРЧКЕ КОШАРКАШКЕ ЛИГЕ У
СЕЗОНИ 2011/2012**

Студент:

Иван Живковић

Ментор:

проф. др Саша Јаковљевић

Београд, 2013

**ФАКУЛТЕТ СПОРТА И ФИЗИЧКОГ ВАСПИТАЊА
УНИВЕРЗИТЕТА У БЕОГРАДУ**

ЗАВРШНИ РАД

**АНАЛИЗА КОЛЕКТИВНЕ ТАКТИКЕ НАПАДА УЧЕСНИКА
ФИНАЛА ДОИГРАВАЊА А1 ГРЧКЕ КОШАРКАШКЕ ЛИГЕ У
СЕЗОНИ 2011/2012**

Студент:

Иван Живковић

Датум

Оцена

Чланови комисије:

проф. др Саша Јаковљевић

проф. др Миливоје Каралејић

асс Радивој Мандић

Београд, 2013

Садржај

1. Увод.....	4
2. Теоријски оквир рада.....	5
2.1. Тактика кошарке.....	5
2.1.1. Колективна тактика.....	8
2.2. Кошарка у Грчкој.....	12
2.3. Скаутинг у кошарци.....	13
3. Предмет, циљ и задаци рада.....	15
4. Методологија рада.....	16
4.1. Узорак истраживања.....	16
4.2. Узорак варијабли.....	18
4.3. Технике прикупљања података.....	18
4.4. Обрада података.....	19
5. Анализа колективне тактике напада екипа Панатинаикос и Олимпијакос.....	19
5.1. Колективна тактика напада екипе Панатинаикос.....	19
5.2. Колективна тактика напада екипе Олимпијакос.....	33
5.3. Упоредна анализа.....	47
6. Закључак.....	51
7. Литература.....	53

1. Увод

У савременом свету информација има велику вредност, толику да се друштво у коме данас живимо често назива „информационо“ друштво. Суштински покретач информационог друштва су информације. Информација се данас дефинише као ресурс данашњице и будућности, али она није попут материје или енергије. Употребом се не троши, расподелом се не смањује (Drucker, 1993). Информације су увек представљале кључни фактор у друштвима широм света. Разлика је у томе што се сад располаже софистицираним средствима која омогућавају тренутну обраду и дистрибуцију информација. Како пре доћи до праве информације? Како доћи до информације која даје предност у односу на конкуренцију? Нека су од кључних питања данашњице. Кошарка је увек пратила тендеције развоја друштва, тако да је вредност праве и правовремене информације постајала све значајнија у овој игри, толико да се појавила потреба за прикупљањем и анализирањем информација различитог садржаја, које омогућавају предност у односу на конкуренцију. До таквих информација се у савременој кошарци долази скаутирањем. Веома дуго се ова активност спроводила тајно, да би се данас потпуно озваничила и нормативно дефинисала у организационим шемама скоро свих великих клубова.

Сваки озбиљан тим без обзира о ком спорту се ради мора да има једну врло квалитетну и озбиљну екипу за скаутинг. Стидљиви почеци скаутинга датирају из Њу Орлеанса, 1948. године (Markoski, Ivetic, Setrajčić, Mirjanic, Ivankovic, 2009). Тада су скаути почели да бележе одређене статистичке податке, поене и изгубљене лопте. Постоји бар двадесетак дефиниција статистике. Статистика игра веома битну улогу у самом скаутингу јер на основу неких догађаја који су се десили у прошлости скаути покушавају да прецизно предвиде будуће догађаје. У Европи се скаути појављују 1969. у Италији. У задње време се скаутинг развио до неслућених висина. Данас се добар скаутинг не може замислити без савремених информационих технологија. И поред тога, људски фактор је најважнији у самом скаутингу. Без обзира да ли су скаути прочитали противничку акцију, сам играч на терену је онај који одлучује о последњем поену, последњој доброј одбрани. Дакле, та два фактора се преплићу и она су кључ за успех једне екипе.

Сваки од елемената израде скаутинга је важан и даје различите информације које помажу у припреми тимова за утакмице. У овом раду биће приказан можда најважнији елемент скаутинга, анализа колективне тактике напада два врхунска европска кошаркашка тима, Олимпијакос и Панатинаикос, који су се нашли у финалу доигравања грчког првенства.

2.Теоријски оквир рада

2.1.Тактика кошарке

Владање техником кошаркашке игре је предуслов за развијање тактичких својстава. Под тактиком у кошарци подразумевамо примену свеукупних индивидуалних, групних и екипних дејстава у постизању максималног спортског резултата (Каралејић, Јаковљевић, 2001). Најважнија ствар у тактици игре је избор тактике за конкретну утакмицу или такмичење. Сва тактичка средства у кошарци имају исту вредност, тако да не постоји добра или лоша тактика већ само добар или лош избор. Добар избор тактике ће допринети да се остваре постављени циљеви за дату утакмицу или такмичење, док погрешан избор онемогућава постизање истих. Из тих разлога се често догађа да, на пример, екипа која има условно речено слабије појединце у екипи адекватно прилагођеном тактиком и бољим избором надмудри и победи фаворизовану противничку екипу која није имала добар тактички избор за дату утакмицу.

Добар избор тактике треба да омогући два основна циља:

- да доведе противничку екипу у инфериоран положај,
- да противничкој екипи наметне супериорност унекој способности или вештини.

У кошарци се добар избор тактике базира на неколико критеријума (Каралејић, Јаковљевић, 2001):

- Способност и карактеристике властитог тима. То је полазна тачка када желимо да направимо избор тактике. У односу на способности властитог тима врши се одабир тактике за коју се претпоставља да ће омогућити постизање два основна циља сваке тактике. Из тог разлога не могу се копирати тактичке замисли тренера врхунских тимова са супериорним појединцима и примељивати на тим у ком појединци нису на таквом нивоу способности јер неће моћи да испуне такве задатке и остварити задате циљеве.
- Способности и карактеристике противничког тима. У уводном делу је поменут скаутинг као процедура за добијање информација о противничкој екипи. Скаутинг нам пружа адекватне информације о индивидуалним квалитетима сваког играча противничког тима, затим квалитет комплетног тима са различитим статистичким резултатима и анализама противничког тима које нам дају прави увид у квалитете противника и омогућавају адекватну тактичку припрему властите екипе за дуел или такмичење.
- Степен уиграности тима. Да би све беспрекорно функционисало у извођењу тимске тактике, сматра се да су потребне најмање три године да би један тим усавршио своја тактичка средства.
- Старосна структура тима, код сениорских тимова, тј. колико у тиму има такозваних старих играча, играча средњих година и младих играча.
- Структура тима. Важно код сениорских екипа, играчи по позицијама у тиму (бекови, крила, центри) чине структуру једног тима. У млађим категоријама, у принципу, треба избегавати специјализацију играча за поједина места.

- Систем такмичења-може да буде лигашки, турнирски и куп систем. Основна разлика је у учесталости играња утакмица.
- Узрасне карактеристике. Сваки узраст носи специфичне одлике па би тактику требало томе и прилагодити.

У односу на број играча који учествују у тактичким дејствима постоје три нивоа тактике игре у нападу и одбрани који су приказани у наредним табелама 1 и 2 (Каралејић, Јаковљевић, 2001).

Табела 1. *Тактика игре у нападу*

Индивидуална тактика	Групна тактика	Колективна тактика
<i>Дејства играча без лопте:</i> -демаркирање -утрчавање -техника постављања блокаде -техника изласка из блокаде -техника скока у нападу <i>Дејства играча са лоптом:</i> -основни став у нападу -пивотирање -хватање и додавање -финте -дриблинг -дриблинг -техника уласка на кош -шутеви	<i>Сарадња 2 и 3 играча у контранападу:</i> -2:0/2:1/3:0/3:1/3:2/4:3 <i>Сарадња 2 и 3 играча у полуконтри:</i> -2:2/3:3/4:4 <i>Сарадња 2 и 3 играча у позиционом нападу:</i> -дупли пас -утрчавање иза леђа(back door) -утрчавање испред(front door) -додај и утрчи(give and go) -pick and roll -UCLA cut -shuffle cut -класична блокада -контраблокада -блокаде навођењем -дупла блокада -узастопне блокаде	<i>Контра напад:</i> -после скока у одбрани -после слободног бацања -после примљеног коша -из подбацивања -после одузете лопте <i>Брзи напад:</i> -са спољним играчем -са првим трејлером -са другим трејлером <i>Позициони напад:</i> -против одбране „човек на човека“ -против зонске одбране -против пресинга -против зонског пресинга -против комбинованих одбрана -комбинације из аута

Табела 2. Тактика игре у одбрани

Индивидуална тактика	Групна тактика	Колективна тактика
<i>Дејства на играца без лопте:</i> -чување играча без лопте -избор позиције -техника става -одбрана од блокада -техника скока у одбрани	<i>Одбрана од контранапада:</i> -2:3/3:4 <i>Одбрана од полуконтранапада:</i> -2:2/3:3/4:4/4:5	<i>Отворени системи:</i> -основна одбрана „човек на човека“ (на 2/3, 1/2, 1/3) -основна одбрана „човек на човека“ са удвајањем -класични пресинг -пресинг са коректором -зонски пресинг (на 1/1, 2/3)
<i>Дејства на играчу са лоптом:</i> -одузимање лопте -чување дриблера -одбрана од продора -одбрана од шута -чување центра	<i>Позициона одбрана:</i> -одбрана од блокада -помагање -скакачки троугао	<i>Затворени системи:</i> -Системи зонске одбране (класичне и модерне варијанте) -системи зонске одбране са удвајањем -комбиноване одбране (1 човек-4 зона, 2 човек-3 зона) -match up -зонски пресинг на 1/2 -одбрана од контранапада као систем одбране -мултипле одбране

Тактика кошарке је веома богата. Тренери имају на располагању велики број различитих тактичких средстава у сва три нивоа. Због природе, структуре и бољег разумевања овог рада, у наредном подпоглављу биће речи о веома важном трећем нивоу тактике кошарке, колективној тактици.

2.1.1. Колективна тактика

Колективна тактика је нападачко или одбрамбено садејство играча једног тима, са циљем да се створе што повољнији услови за извођење оних техничких радњи којима се осваја лопта и постиже кош. У исто време спречава се противник да такав циљ оствари (Николић, Јовановић, 1960). Кошаркашка утакмица има континуирани ток који је могуће поделити на четири фазе:

1. Одбрана
2. Транзиција из одбране у напад
3. Напад
4. Транзиција из напада у одбрану.

КОЛЕКТИВНА ТАКТИКА ОДБРАНЕ

У склопу колективне тактике разликујемо више врста постављене одбране (види табелу 2). У склопу колективне тактике сваки тренер треба да одреди основну одбрану и 2 или 3 алтернативне одбране како би могао прилагодити игру различитим ситуацијама у игри. Основна одбрана је најчешће одбрана човек на човека.

У односу на контролу противника и стварања одбрамбене равнотеже разликујемо више варијанти одбране човек на човека као што су стриктна одбрана човек на човека која подразумева да се одбрана поставља између коша и играча кога чува са мањим померањима са стране помоћи. Затим одбрана човек на човека са зонским принципима са стране помоћи. Постоји још много варијанти ове одбране. Суштина новог постављања одбране је како зауставити противнички тим а не само свог играча.

Следећи тип одбране је пресинг човек на човека који представља агресивнији вид одбране човек на човека у коме се притисак на нападаче врши на већем простору. Можемо играти са или без удвајања, са или без коректора а просторно на целом, на $\frac{3}{4}$ терена или на пола терена. Дobar пресинг може проузроковати освојене лопте, било пресечене или проузроковане грешкама противника, нарочито је ефикасан против екипа које немају играче са добром техником или нису добро организоване.

Наредни тип одбране је често коришћена као фактор изненађења противника, зонска одбрана. Зонска одбрана је систем одбране у којем играчи контролишу одређене просторе а не поједине играче напада. Сваки пут када лопта уђе у “његов” простор играч одбране ће чувати играча са лоптом. Деле се према броју играча у првој линији одбране на парне: 2-3, 2-1-2, 2-2-1 и непарне: 1-2-2, 3-2, 1-3-1. Данас се све више употребљавају одбране које су ближе човек-човек одбрани, где распоред играча није фиксно одређен него се прилагођава нападу и његовим кретањима.

Зонски пресинг представља систем одбране у коме су играчи задужени за одбрану распоређени на већем простору (на пола, $\frac{3}{4}$ или целом терену) а користе принципе

зонске одбране са удвајањем. Основни циљ ове одбране је заустављање играча са лоптом (удвајање) и отежавање додавања.

Комбинована одбрана представља комбинацију одбрана при чему одређен број играча игра по принципима одбране човек на човека а остали део игра зонску одбрану. Најчешћи облици ове врсте одбране су 1+4 (1 игра човек-човек а четворица зону) или 2+3 (два играча играју човек на човека а 3 зону).

ТРАНЗИЦИЈА ИЗ ОДБРАНЕ У НАПАД

Транзиција у кошарци представља фазу игре у којој се преноси тежиште игре са једне на другу половину игралишта. За једну екипу то је фаза преласка из једне у другу фазу постављене игре (из одбране у напад или обрнуто). Конверзија представља моменат доласка у посед (конверзија из одбране у транзициони напад) или губљење поседа лопте (конверзија из напада у транзициону одбрану). Екипа може доћи у посед лопте и покушати играти контранапад (примарни или секундарни):

- Након пресеченог додавања између нападача или украденом лоптом нападачу. Овакве освојене лопте директно имају за последицу контранапад без одбране или са бројчаном предношћу;
- Након успешног скока у одбрани када брзим трчањем и преносом лопте ("развијање контре") може екипа доћи у бројчану предност или у предност у односу на одбрану;
- Након примљеног коша када ће брзим увођењем лопте иза чеоне линије и преносом лопте у нападачку половину екипа створити вишак играча или предност нападача;
- Након грешке напада који за последицу има увођење лопте иза линија игралишта.

Контранапад је најлакши начин за постизање лаганих поена док се одбрана није поставила и најефикаснији начин за постизање поена против сваке одбране. Ово се нарочити односи на пробијање противничког пресинга. Контранапад одлично делује против зоне тј док се играчи још нису поставили у распоред зоне. Најлакши начин завршнице је контранапад без одбране као последица украдене лопте или брзог додавања кажњавањем лоше одбране. Затим следе завршнице са бројчаном или просторном предношћу где тренери инсистирају на једној варијанти завршнице.

Ефикасност контранапада се креће од 60 до 80% успешности. Тај проценат је знатно већи од процента успешности позиционог напада, што оправдава неговање таквог начина игре. Баш због ефикасности контранапада често доноси превагу на неизвесним утакмицама и доноси победу многим екипама.

КОЛЕКТИВНА ТАКТИКА НАПАДА

У односу на избор варијанти у нападу разликују се два мишљења (две школе): - Прво: Тренери са одређеним системом који увек користе исте системе у нападу. Неки их мало коригују зависно од играча које имају а неки не коригују него се играчи уклапају у њихов систем. Овај правац има своје предности, само нови играчи се морају адаптирати а тренери који годинама користе исте нападе могу да врше мање корекције у самом нападу надограђујући га. Лоше је ако се сваке године мења екипа или тренер не може да доведе играче који се уклапају у тај напад.

- Друго мишљење: Тренери без одређеног система који прво сагледају потенцијал појединаца па онда граде нападе зависно од њих. Сам напад је дакле максимално прилагођен одређеним играчима у тиму, чиме се повећава њихова а и ефикасност екипе. Овај правац је карактеристичан за тренере који често мењају екипе или унутар екипе имају велики број промена у играчком кадру.

Према организацији постављеног напада разликујемо импровизовану, шаблонску и организовану игру.

- Шаблонска (шематска игра)

игра представља модел у коме се следи унапређен образац кретања без обзира на позицију и кретање одбране. Представља превазиђен модел игре.

-Импровизована игра се заснива искључиво на брзим индивидуалним решењима независно од предходно одређених линија кретања. Обележава је слобода избора у игри и помањкање индивидуалне одговорности. Тренерова улога је примарно у обуци играча а смањена је могућност контролисања током утакмице.

- Организована игра у позиционом нападу је активност у којој учествује свих 5 играча у припреми и реализацији акције. Подразумева прецизно одређене распореде играча, улазе у акцију, примарне линије кретања са решењима појединих ситуација током игре, реализацију акције, покривање скока у нападу, одбрамбену равнотежу.

Према структури разликујемо неколико видова напада:

1. Слободан напад нема строго одређене линије кретања. Уместо тога, игра се заснива на одређеним правилима кретања и слободи избора играча у зависности од положаја и кретања одбране и саиграча у нападу. Овај вид игре захтева обучене и добро припремљене играче, способне да шутирају или играју са више позиција на терену, који су обучени да препознају и предвиде кретање осталих играча на терену. Подела задатака у игри је дефинисана кроз јасно дефинисане индивидуалне способности и задужења. Сваки играч мора да зна своју и улогу саиграча у нападу зависно од способности. Зна се ко су најбољи шутери, додавачи, ко је најбољи у продору, игри леђима итд. Овај вид напада развија индивидуалне квалитете играча, несебичност и поштовање према саиграчима. Тренер нема могућност великог утицаја у току утакмице, не може да одлучује ко ће шутирати из које позиције и када се мора ослањати на обученост и правилне одлуке играча. Слободан напад има велику могућност адаптације на различите врсте одбрана, тешко се скаутира, тешко је поставити одбрану против овог напада јер је непредвидив, али потребно је доста времена тренинга и тим мора дуже бити заједно да би га успешно спроводили. Најпознатији вид слободног напада је passing game.

2. Континуирани напад је карактеристичан по томе што распоред играча омогућава стално понављање без заустављања уз пренос лопте са једне на другу страну напада. Улоге играча су подељене у зависности од способности и места на терену. Одређени играч нема исте задатке на свакој позицији на терену (центар који не шутира са спољних позиција када прими лопту на тој позицији преноси лопу до другог играча и наставља кретање). Захтева обучене играче који могу да играју на више позиција и имају добар шут. Овај напад може да се игра против више врста одбрана, добро коришћење блокада омогућава стварање ситуација високи-ниски, отвара простор шутерима за шут са више позиција и може се користити код тражења дужег напада (тршење времена).

Сваки појединац има равноправне шансе и тражи се стрпљење до пада одбране. Најпознатији вид континуираног напада је флекс напад (flex).

3. Организовани напад који се позива а одликује се строго одређеним распоредом при уласку у напад и одређеним задатком у завршници (на одређеног играча) али са више решења задатка у зависности од ситуације на терену (одбране). Добро постављен напад омогућава играчу да прими лопту(да игра) у оним просторима у којима је нападачки најјачи. Овај напад омогућава бољу контролу екипе за тренера, а већи број варијанти које екипа вежба дају већи број могућности. Потребно је доста вежбања како би се играчи ускладили и деловали у одређеном времену у одређеном простору. Ако је напад завршен најчешће се решење тражи кроз игру 1:1 или брз напад (pick and roll).

4. Кратак напад који најчешће има за циљ да омогући одређеном играчу да шутира са одређеног места у кратком времену (најбрже сто је могуће). Користи се када понестаје времена, са мање талентованим екипама када тренер жели да одређени играч прими лопту, када и где то тренер одреди или када жели напасти одређеног играча одбране. Ова врста напада даје тренеру највећу могућност контроле екипе и игре.

5. Напад на зону је сличан нападу на одбрану човек на човека уз неке разлике. У нападу на одбрану човек на човека напада се играч а у зонској одбрани напада се одређени простор. Доминантну улогу у нападу уместо кретања преузимају простор и распоред. Како се лопта креће играчи треба да нападају празне просторе зависно од распореда одбране. Сваки напад на зону требало би да има играча на позицији крила, ниског поста, играча који преноси лопту са једне на другу страну напада (на врху или високом посту) и играча на страни помоћи. Изузев препознавања и попуњавања тих празних простора, задаци у нападу на зону се не разликују пуно од напада на одбрану човек на човека.

ТРАНЗИЦИЈА ИЗ НАПАДА У ОДБРАНУ

Први и основни задатак који се мора испунити, како би одбрана била успешна, јесте најбржи прелазак из напада у одбрану, такозвана транзиција. У транзицији је најбитнији покушај да се што раније заустави напредовање или потпуно заустави лопта и што је могуће даље од линије центра терена са намером да се што пре створи позиција за игру 5:5.

У овој фази одбране битно је:

- не правити притисак на противничког играча који је скоком освојио лопту и никако га не удвајати;
- не играти пресинг на први пас, без обзира да ли је постигнут кош, изгубљена лопта или се ради о одбрамбеном скоку;
- свих пет играча морају најбрже да иду назад до линије средине терена, или ако примењујемо неки други тип одбране, на своје почетне позиције. Ова одбрамбена реакција у транзицији нема за циљ да играчи трче са нападом, тј. да прате напад који се развија, него да заузму најквалитетније позиције да би на прави начин реаговали на нападаче.

2.2. Кошарка у Грчкој

Тријумф Грчке на Европском првенству у кошарци 1987. године у Пиреју је изазвао еуфорију у целој земљи. Од тада грчки национални тимови су постизали међународне успехе придруживши се водећим кошаркашким силама Русији, Србији, Италији, Шпанији и Литванији. Поред овог тријумфа, 2005. на Европском првенству у Београду освојена је златна медаља, а сребрне медаље су освојене 1989. на Европском првенству у Загребу и 2006. на Светском првенству у Јапану, док је бронза освојена 2009. у Пољској на Европском првенству. У мушкој клупској кошарци грчки клубови имају велику улогу у Европским куповима, освојене бројне титуле од којих предњаци Панатинаикос са освојених 6 титула Евролиге и још једно финале, затим и једну титулу Интерконтиненталног купа 1996. Олимпијакос је освојио две титуле Европског шампиона, финалиста три пута, док су различите европске купове освајали још и Арис, Аек, Паок и Маруси.

Прво званично кошаркашко првенство за мушкарце у Грчкој је одржано у сезони 1927-28. Међутим до 1963. није било јединственог националног првенства, а шампион је изабран кроз игру између регионалних шампиона. Године 1963. формирана је Национална категорија. Године 1992, шампионат је напустио свој аматерски статус и званично је призната од стране ФИБА, као професионалне лиге под називом ХЕБА А1 (грчки: ΕΣΑΚΕ Α1), у организацији Грчке асоцијације кошаркашких клубова. Грчка кошаркашка лига је рангирана међу 3 најбоље европске лиге од стране УЛЕБ-а а током 1990. као најбоља. Ова професионална кошаркашка лига се састоји од 14 клубова од којих према правилима два последње пласирани тима испадају из лиге и одлазе у А2 лигу. Првих 8 пласираних тимова на крају сезоне учествују у Плеј офу који одлучује победника првенства.

Прво куп такмичење одржано је 1976. Од 36 пехара, екипа Панатинаикоса је освојила највише купова, 12 док је Олимпијакос освојио 9.

Најпознатији грчки кошаркаши су: Фрагискос Алвертис, Јоанис Бурусис, Димитрис Дијамантидис, Антонис Фоцис, Николас Галис, Теодорос Папалукас, Василис Спанулис, Софоклис Скорцијанидис, Панајотис Јанакис, Никос Зизис.

Познати грчки кошаркашки тренери: Јоанис Јоанидис, Ефтимииос Киоморцоглоу, Константинос Политис, Панајотис Јанакис.

Познати инострани играчи који су играли или играју у грчкој лиги: Пеђа Стојаковић, Марко Јарић, Дејан Бодирога, Жељко Ребрача, Доминик Вилкинс, Шарунас Јасикјевичијус, Дино Рађа, Жарко Паспаљ, Линас Клеиза, Никола Вујчић, Александер Волков, Ибрахим Кутлај и многи други.

Познати инострани тренери, од којих су највећи траг оставили Жељко Обрадовић и Душан Ивковић, су још и: Божидар Маљковић, Драган Шакота, Скот Скилс, Крешимир Ћосић, Јонас Казлаускас, Пини Гершон, и други.

Један од разлога за оживљавање кошарке у Грчкој у последњих неколико година је оживљавање великог ривалства између европских сила Панатинаикоса и Олимпијакоса.

Панатинаикос је био најуспешнији европски кошаркашки клуб, јер је био један од најуспешнијих европских тимова у модерној ери Евролиге која је започела 1988. године. Такође, након година осредњости, Олимпијакос је поново постао европска кошаркашка снага под новим руководством и они су обезбеђивали велике буџете у три прве сезоне (2008-09, 2009-10, 2010-11) да би у сезони 2011-12. са неупоредиво мањим буџетом освојио дуго очекивану евролигашку титулу и прекинуо дугогодишњу доминацију Панатинаикоса победивши га у финалу плеј офа грчког првенства. Такође, и други кошаркашки клубови као што су Арис, Паок, Панелиниос, постали веома важне фигуре у европским куповима, са атрактивним играчима који су допринели веома квалитетним играма и dobrim резултатима у различитим такмичењима. То све доприноси да грчка кошарка има добру будућност.

2.3. Скаутинг у кошарци

У уводу је било речи о почецима скаутинга и његовој важности и неопходности у припреми утакмица. У свом изворном значењу термин scout представља слушати, па се скаутинг у кошаркашком смислу може дефинисати као процес прибављања података (извиђања) о карактеристикама појединаца и екипа. Под скаутингом се у стручном смислу подразумева прикупљање и анализирање података који се углавном односе на тактику и технику кошаркашке игре, са тим што је акценат на информацијама из области тактике. Такве информације се добијају (углавном) анализирањем средстава тактике, стандардних ситуација игре, система игре, тактичких варијанти... До информација о наведеним аспектима кошаркашке игре долази се анализом такмичарске активности, мада се не искључује ни анализирање тренажне активности, као начин доласка до информација о игри своје екипе или појединаца у њој.

Извиђање и рекогносирање је испитивање снага противника (дешифровање његовог плана и одбране). Многи тренери су се сложили да је извиђање у данашњој кошарци есенцијално за припрему екипе. Само извиђање и знање о противничкој екипи утиче на психолошку припрему играча. Знања о противнику екипу чине сигурнијом, играчи знају више о свом противнику и осећају се боље припремљеним за утакмицу.

Скаутинг, такође, утиче и на план и програм тренинга. Знања о противнику условљава коришћење адекватних вежби како би спремиле противничке акције или увежбавали напади против њихове одбране. Користи и за смањивање опасности од непредвидивих акција противника. Играчи не смеју да буду изненађени било којом акцијом коју је противничка екипа користила у претходним утакмицама. Тренер и његови играчи морају бити упознати и са посебним индивидуалним карактеристикама играча.

Тренери морају да обрате пажњу да информације које добијају путем скаутинга не одређују ток тренинга. Оне помажу тренинг, али не чине његов главни циљ. Према Крису Лонгу асистенту на Луизијана Тек Универзитету, извиђање противника и планирање утакмице је есенцијалан елемент успеха у кошарци. По Лонгу било да сте тренер млађих категорија или радите у професионалном клубу, можете да значајно побољшате шансе свог тима пажљивом припремом за сваку утакмицу. Ефикасан скаутинг ће пружити играчима да схвате мане и врлине противника, као и индивидуалне мане и врлине играча. Многи тренери сматрају да се треба држати неких основних принципа када је реч о прављењу скаутинг извештаја. Међутим, човек који је

задужен за скаутинг у клубу мора бити најпре упознат са философијом игре „свог” тренера, да познаје предности и мане сопственог тима, као и индивидуалне карактеристике играча. Први корак у прављењу скаутинг извештаја почиње месецима пре саме прве утакмице. У том периоду скаут прикупља податке о противничким екипама и њиховој философији игре, податке о играчима, распореду утакмица (како своје екипе, тако и противника), условима у халама (осветљење, паркет, капацитет дворана, публика, итд.), начину такмичења и мора да познаје пропозиције такмичења.

Прављење статистичког извештаја је веома важно из разлога да било да сте упознати са противником или не, може много тога да се сазна пажљивим анализирањем статистике противника.

За извиђање самог противника, тренери користе разне методе. Неки сматрају да је потребно одгледати две утакмице противника, а неки три. Заговорници ове прве идеје сматрају да је најбоље посматрати противника у најбољем и најгорем издању. Међутим, посматрањем екипе са три утакмице можемо видети и разлику како се противник понаша као гост или домаћин. Након одгледаних утакмица (било којом методом) скаут има задатак да установи која су главна обележја напада, одбране и транзиционе игре противника.

За противничку игру у позиционом нападу, скаут треба да нацрта основне дијаграме акција, и уочи главне карактеристике тих акција и начине на које се играју. Када се играју, колико често и остало од велике је важности уочити. Такође је важно сазнати специјалне нападе које противник игра и у којим ситуацијама. Мора да се обрати пажња на акције из аута(са бочне и чеоне линије). Затим следећи задатак игре у нападу би требало да буде напад против зоне или комбинованих одбрана, па онда против пресинга и против транзиционе одбране.

Извиђање одбране исто тражи одређене одговоре. Први задатак је да се испрате принципи индивидуалне одбране. Скаут прати колико екипа игра агресивно на лопту, како се брани од продора, да ли дозвољава повратни пас, каква је одбрана од пика, ко су најгори, а који најбољи играчи у одбрани. Затим праћење у вези са зонским и комбинованим одбранама (који тип зоне играју, слабости, промена одбране...), као и праћење пресинг одбране (колико је користе, када је примењују, тип...).

Поред ових наведених задатака, скаут у зависности од потребе тренера прикупља различите информације које су потребне за што бољу припрему екипе. Потребно је направити и извештаје о играчима противничког тима, његове статистичке податке, његове нападачке и одбрамбене карактеристике и још нека запажања, уколико је то потребно.

Извиђање све више и више постаје наука у данашњој кошарци. Проналаском рачунара и нових технологија, човек је успео да уштеди на времену око прикупљања, чувања и анализе података. Значај видео анализе огледа се у упознавању стручног штаба и играча са начином игре противничке екипе кроз видео материјал. Упознавање са игром противника је ефикасније у односу на живу реч или писани извештај јер је омогућено визуелно памћење. Видео анализа представља посматрање игре екипе или појединаца путем видео материјала и анализирање њихових најбитнијих карактеристика.

3. Предмет, циљ и задаци рада

Предмет рада у ширем смислу је тактика кошарке, пре свега колективна тактика. У претходним излагањима је теоријски објашњена тактика кошаркашке игре и њена подела са акцентом на колективну тактику и делове колективне тактике. Такође, било је речи о скаутингу и његовој улози и значају за добру анализу и припрему за противника у циљу постизања најбољих резултата. У ужем смислу предмет рада је конкретно колективна тактика напада и њена анализа, два велика европска кошаркашка тима, Олимпијакос и Панатинаикос, који су се нашли у финалу доигравања (Play-off) A1 грчке кошаркашке лиге.

Циљ рада је да се анализом видео снимака одиграних утакмица, уз претходно стечено знање и употребом адекватне литературе, и адекватном методологијом анализира и прикаже различитим дијаграмима, тумачењима и објашњењима начин игре у нападу двеју кошаркашких екипа то јест колективна тактика напада у односу на противника, у финалу доигравања грчког првенства.

За успешну реализацију овако постављеног циља рада неопходно је испунити следеће задатке:

- Прегледати литературу која за предмет има тактику кошаркашке игре.
- Проучити начине израде скаутинга у кошарци, адекватне начине за што бољу анализу утакмица.
- Упознати се са различитим софтверским системима који омогућавају извођење анализа и прикупљање података.
- Припремити видео снимке утакмица које су предмет рада и уз адекватан избор методологије извршити њихову анализу на основу одређених критеријума колективне тактике кошарке и циља овог рада, представити их и објаснити у раду и на крају извести закључке.

4. Методологија истраживања

4.1. Узорак истраживања

Узорак истраживања су чиниле утакмице финалне серије доигравања грчког кошаркашког првенства између тимова Панатинаикос и Олимпијакос.

Прегледане су свих пет утакмица које су се одиграле током финалне серије првенства:

1. Прва утакмица, победа Олимпијакоса 84-78 (15-20, 26-13, 17-19, 26-26);
2. Друга утакмица, победа ПАО 81-79 (20-19, 18-22, 29-18, 14-20);
3. Трећа утакмица, победа Олимпијакоса 84-72 (29-18, 24-17, 16-16, 15-21);
4. Четврта утакмица, победа ПАО 84-74 (14-19, 22-19, 19-20, 29-16);
5. Пета утакмица, победа Олимпијакоса 82-76 (24-20, 24-16, 22-20, 12-20).

Тим Олимпијакоса предвођени тренером Душаном Ивковићем:



#	Име и презиме	висина	позиција
7	Василис Спанулис	193	Б
9	Џои Дорси	206	КЦ/Ц
6	Перо Антић	210	КЦ
17	Евангелис Манцарис	196	Б
10	Марко Кешељ	205	К
15	Горгос Принтезис	206	К
16	Костас Папаниколау	204	К
5	Еј Си Ло	190	Б
18	Константин Слоукас	193	Б
4	Кајл Хајнц	198	К
12	Лазарос Пападопулос	210	Ц
13	Мартинас Гецевичијус	193	Б

Тим Панатинаикоса предвођени тренером Жељком Обрадовићем:



#	Име и презиме	висина	позиција
15	Ник Калацес	198	Б
13	Димитрис Дијамантидис	196	Б
18	Костас Кајмакоглу	206	К/Ц
8	Мајк Батист	203	К/Ц
10	Ромеин Сато	196	К
7	Стратос Перпероглу	203	Б/К
19	Шарунас Јасикјевичијус	192	Б
6	Алекс Марић	211	Ц
17	Стивен Смит	203	К
12	Костас Царцарис	210	К
14	Јан Војукас	212	К/Ц
9	Дејвид Логан	184	Б

4.2. Узорак варијабли

Прегледањем утакмица праћени су различити концепти колективне тактике напада екипа учесника финала. Концепти напада који су праћени:

- Концепти улаза у нападе и напади из транзиционе игре,
- Концепти напада у позиционој игри,
- Концепти напада против одбране човек на човека,
- Концепти напада против зонске одбране,
- Концепти напада против пресинга,
- Акције из аута (side and base line).

4.3. Технике прикупљања података

За прикупљање података и за што бољу анализу видео снимака утакмица финала доигравања грчког првенства коришћен је софтвер Corel Video Studio pro X5. На тржишту постоји неколико квалитетних програма са опцијама за уређивање и монтирање видео материјала које су прилагођене како почетницима или аматерима, тако и искусним корисницима, полу-професионалцима. То су Soni Vegas Movie Studio, Pinnacle Studio, Adobe Premiere Elements i Corel Video Studio Pro. Corel Video Studio Pro u verziji X5 из 2012. године. Ова верзија ради јако брзо на данас актуелним конфигурацијама. Једноставност коришћења се најбоље види кроз постојање три издвојена радна процеса (vorkflov) – Capture (за припремање снимака са камера, камкордера, дискова...), Edit (за њихово уређивање) и Share (за њихову даљу дистрибуцију). Највише времена,наравно, проведемо у Edit процесу. Ту је могуће манипулисати снимцима на много начина, убацивањем статичних слика са одређеним коментарима или насловима; додавањем разноликих ефеката (избор је заиста велики, али није толико пресудан када је у питању примена програма као скаутинг алата); монтирање више клипова у један... Веома важна карактеристика је издвајање појединих ситуација из снимака по унапред постављеним критеријумима који омогућавају детаљнију и лакшу анализу издвојених сегмената. Нама су најзанимљивије могућност цртања и писања по видео материјалу, што нам дозвољава да прикажемо дијаграме у акцији и око њих додајемо коментаре, као и могућност додавања до два потпуно нова звучна канала у снимак. Тако можемо на најбољи начин да у самом снимку објаснимо или критикујемо одређене аспекте сваке акције коју скаутујемо. У Share процесу снимак, или више снимака спојених у један може се припремити за гледање на рачунару у неколико видео формата, или нарезати директно на видео DVD медиј. Упутства за почетнике су довољно јасна и опширна, па ће период привикавања бити кратак, а добри резултати ће уследити врло брзо након почетка коришћења програма.

За потребе приказивања тактичких дијаграма и слика коришћени су већ познати софтвери великој већини тренера и у широкој употреби су, Basketball play book и PhotoShop.

4.4. Обрада података

Да бисмо се приближили постављеном циљу, коришћена је квалитативна дескриптивна анализа обраде података.

Квалитативном дескриптивном анализом података у подручју везаног за колективну тактику напада посматраног узорка, добијене информације су интерпретиране у три категорије:

- Колективна тактика напада екипе Панатинаикос,
- Колективна тактика напада екипе Олимпијакос,
- Упоредна анализа.

5. Анализа колективне тактике екипа Панатинаикос и Олимпијакос

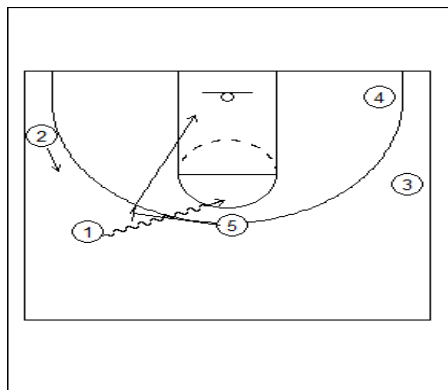
5.1. Анализа колективне тактике напада екипе Панатинаикос

Начини игре у нападу ће бити приказани различитим сетовима напада, у односу на врсте одбране противника, који су се играли током финалних утакмица.

За отварање напада највише се користи пик ен рол (pick and roll) и ту су играчи који то веома добро играју. Циљ је да се што брже одигравају акције, да се играчи брзо крећу, стварајући шансе за што бољу игру два на два или игру један на један. То је и основна философија игре и на таквој игри се заснивају све акције. Принцип кога се држе је да 4 играча увек буду споља а један да увек улази унутра што даје простора за игру пик ен рол или један на један. Ниски играчи неретко играју под кошом, а такође и високи играчи могу добро да одиграју споља. Невезано да ли акција почиње из позиција 1-3-1, 1-2-2 и друго принципи су слични.

КОНЦЕПТИ УЛАЗА У НАПАДЕ И НАПАДИ ИЗ ТРАНЗИЦИОНЕ ИГРЕ

Из транзиционе игре се често догађа да се брзо иде у блокаду на играчу који преводи лопту (1,2) после чега играч који прави блокаду улази под кош, правећи систем 4 споља 1 унутра и покушава да прими лопту и реализује кош (дијаграм Д1).

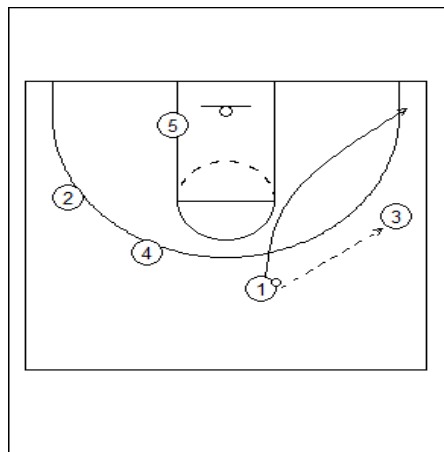


Д1.

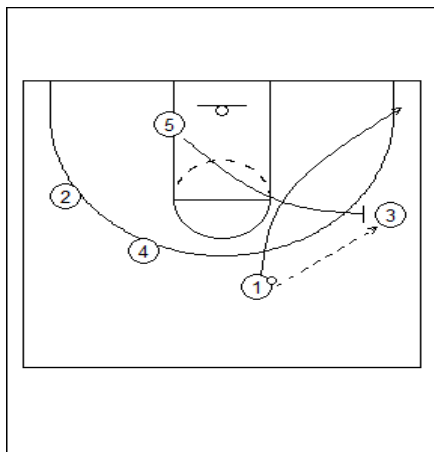
У зависности од играча где се налазе и противника може да се заврши и додавањем на периметар или да се понови пик, и започне нови напад.

Затим из позиције 4 споља 1 унутра за улаз у акцију користе додај и утрчи (pass and cut) на страни лопте а друга варијанта на страну помоћи (Д2, 2а, 2б, 2в).

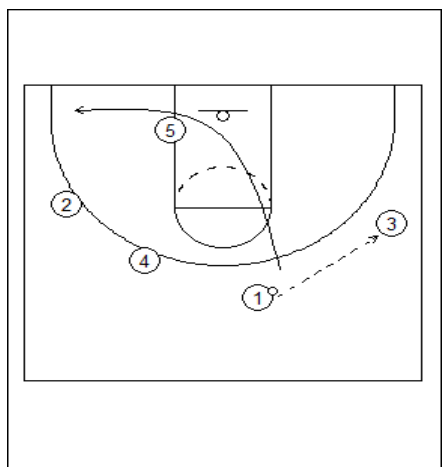
Д2.pass+cut, страна лопте



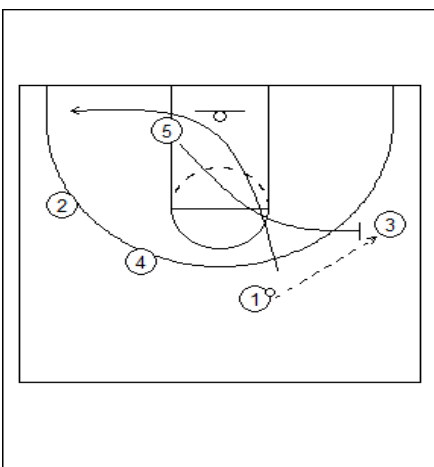
Д2а.pass+cut, страна лопте



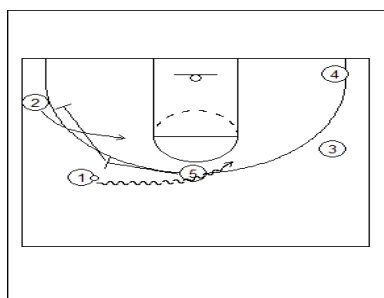
Д2б.pass+cut, страна помоћи



Д2в.pass+cut, страна помоћи

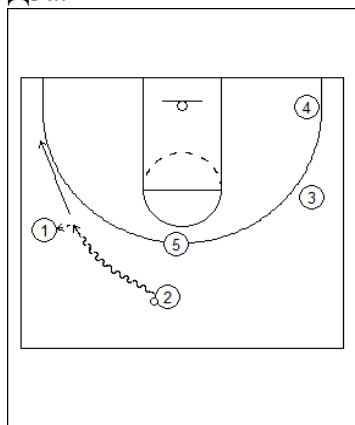


Следећа варијанта улаза у акцију у концепту 4 споља 1 унутра је пик ен рол и доња блокада (down screen). Игравч 5 иде у пик играчу један затим наставља у блокаду за играча 2 који напада унутра са горње стране (Д3). Догађа се да играч 2 преводи лопту па дриблингом доведе на страну терена, уручи лопту 1 пре почетка пика и затим се наставља акција (уручење и блокада на играчу са лоптом, Д3а, Д3б).

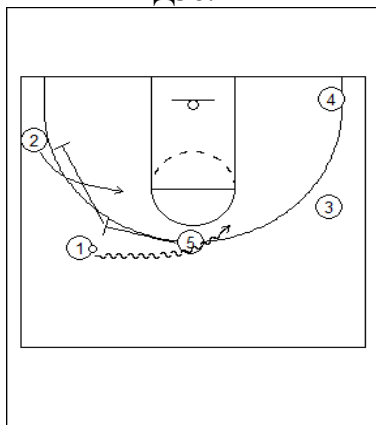


Д3.

Д3а.



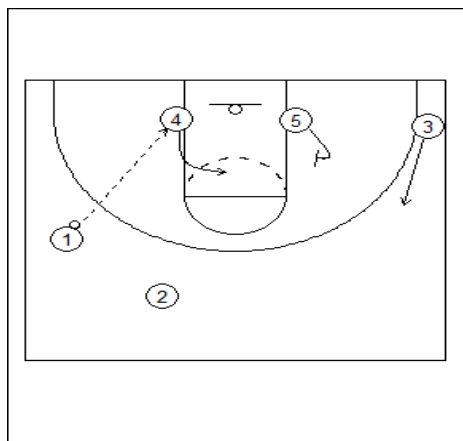
Д3б.



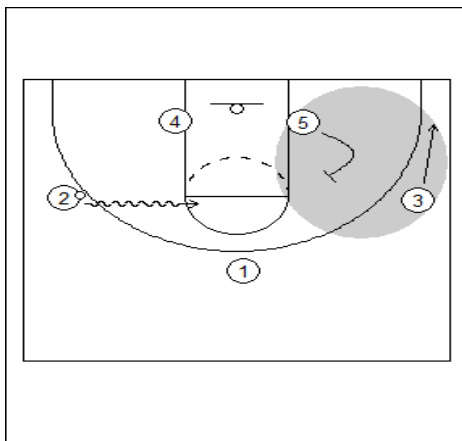
КОНЦЕПТИ НАПАДА ТОКОМ ПОЗИЦИОНЕ ИГРЕ

У случајевима када је лопта на једној страни терена центар (post) са стране помоћи прави блокаду ка лопти (flare screen) као што је приказано на дијаграмима Д4, Д4а. У ситуацијама пенетрације поста на страни лопте у средину (Д4) или бека у средину (Д4а), пост на страни помоћи агресивно тражи могућност да направи блокаду ка лопти стварајући још једну могућност за пас на крилног играча 3. У овом концепту је најважније направити добар контакт са чуварем крилног играча и омогућити крилу простор да прими лопту и упути шут.

Д4.

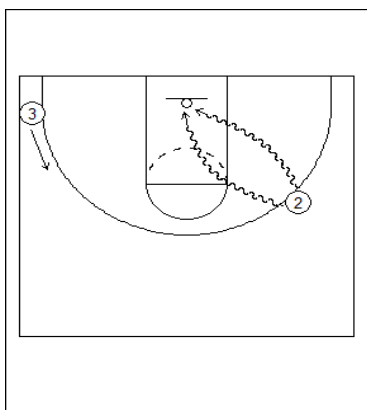


Д4а.

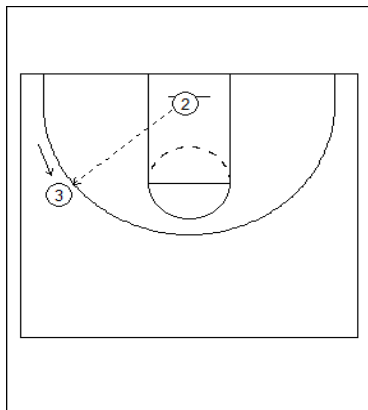


Следећи концепт оптерећивања корнера. После продора играча након игре два на два или 1 на 1 бек скупља одбрану (Д5) и направи простор за играче на периметру и омогући потенцијални шут (Д5а), ако нема шута брзим спринтом у корнер на страну акције (лопте) шири одбрану и прима лопту (Д5б) стварајући простор за убацивање играча под кош.

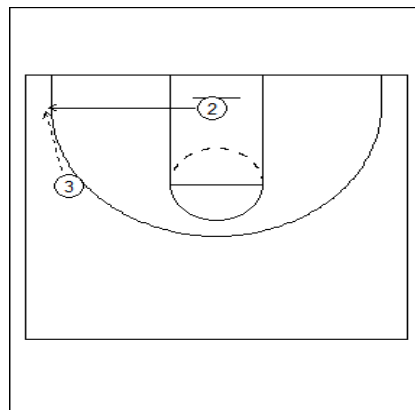
Д5



Д5а

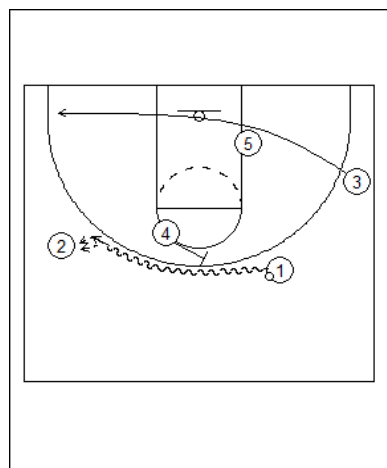


Д5б

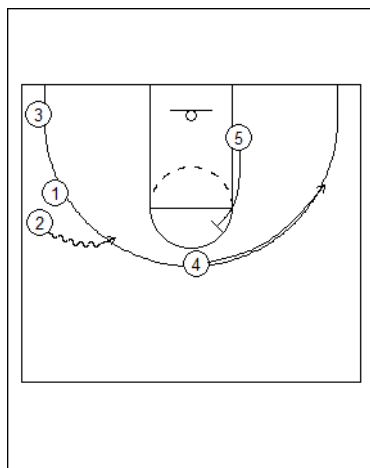


Наредни концепт су напади са уручењем (Handoff sets). Тешко је било не приметити колико су Панатинаикосови напади са уручењем једноставни а са друге стране веома ефикасни. Први пример је када после блокаде играча 4 (Д6) играч 1 дриблингом доводи лопту на страну терена и уручује играчу 2, за то време крилни играч са супротне стране протрчава испод коша и долази у корнер. Затим играч 2 после пријема креће у дриблинг, играч 5 прави блокаду ка лопти (flare screen) правећи простор за пријем играчу 4 (Д6а), петица наставља у блокаду за 2 играјући два на два (Д6б).

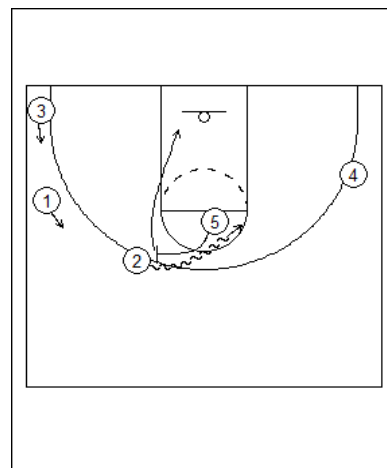
Д6



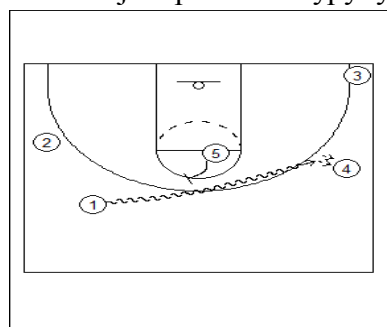
Д6а



Д6б

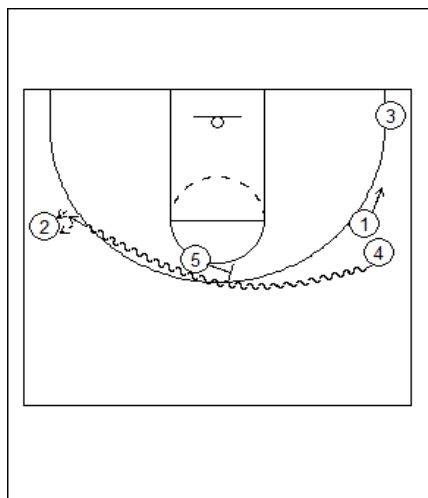


Други пример би био са уручењем високом играчу. После блокаде играча 5 на јединици са лоптом, 1 дриблингом доводи лопту на страну и уручује је високом играчу 4 (Д7). Затим 4 креће у дриблинг на супротну страну, за то време 5 се окреће и прави му блок који пролази и уручује лопту играчу 2 на другој страни терена (Д7а). Играч 4 после уручења прави леђну блокаду 2 који излази дриблингом из ње, играч 5 поново прави блок и трчи под кош, после блокаде (Д7б).

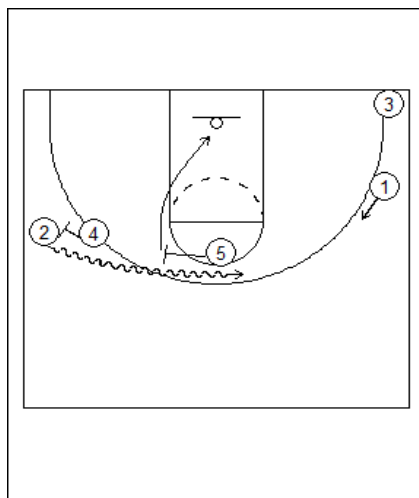


Д7

Д7а

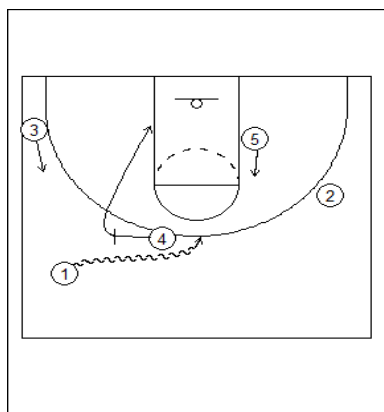


Д7б

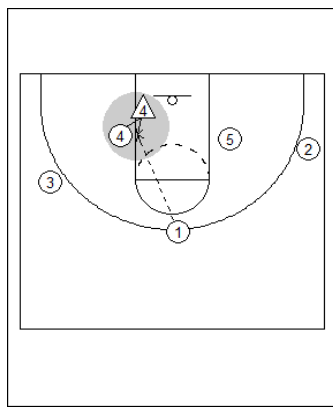


Игра Панатинаикоса је највише заснована на игри пик ен рол као што је већ поменуто раније и игри под кошом. У 2012. години увели су новину у игру пик ен рол-пик ен сил (pick and seal). Принцип ове игре је да високи играч када дође у пик и направи блокаду брзо спринта директно у рекет тражећи некога да му упуту добар пас (Д8). То може бити 1 када изађе из блока заустави се и покуша да дода 4 када се избори за позицију (Д8а), или на пример да 1 упуту додавање на крило, па крило да упуту додавање 4 (Д8б).

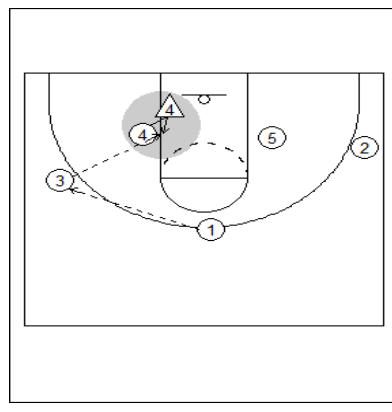
Д8



Д8а



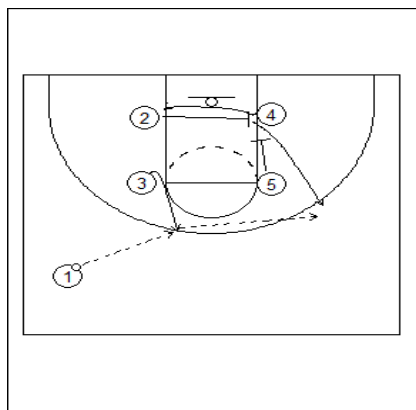
Д8б



ПРИМЕРИ НАПАДА ПАНАТИНАИКОСА У ПОЗИЦИОНОЈ ИГРИ ЧОВЕК НА ЧОВЕКА

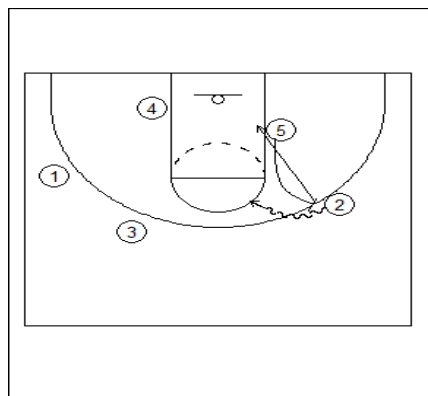
Пример 1.

Д9

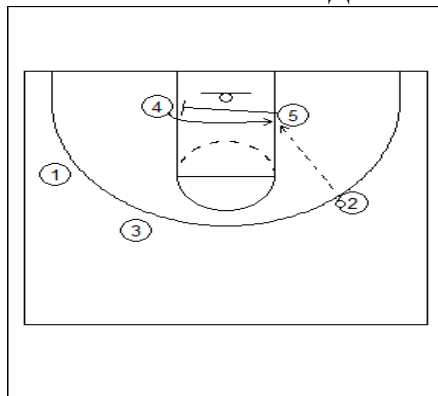


У овом нападу 3 финтира и подиже се на капицу примајући лопту од 1, за то време 2 прави блок на пост 4 који покушава да прими лопту. Игравч пет спушта се и прави блок за играча 2 који истрчава на линију 3 поена примајући лопту од 3 (Д9). Две су варијанте: прва, петица се подиже и иде у пик за 2 и из блокаде утрчава у рекет (Д9а), друга, пет иде у блок на супротну страну за играча 4 који истрчава из блокаде и прима лопту (Д9б). Ако не прође онда 4 долази у пик за играча 2. Ово је била варијанта напада за улаз у утакмицу.

Д9а

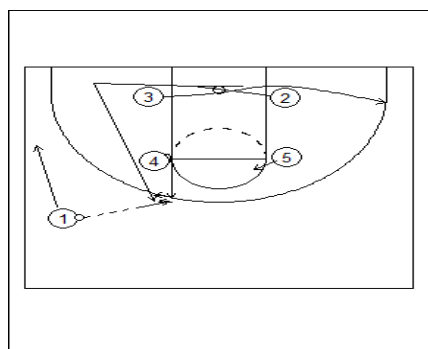


Д9б



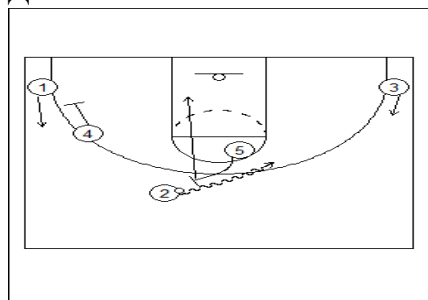
Пример 2.

Д10



Ово је варијанта улаза у акцију на отварању утакмице поставка као и у претходном примеру, само што су ниско 3 и 2, горе 4 и 5. Четворка се демаркира и прима лопту од 1, тројка и двојка укрштају и нападају корнере с тим што играч два сече и истрчава на капицу где му 4 уручује лопту (Д10). Затим 5 иде у пик 2 и из блокаде брзо утрчава у рекет (Д10а).

Д10а

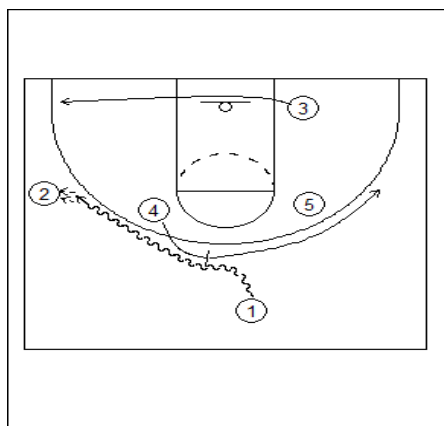


Пример 3.

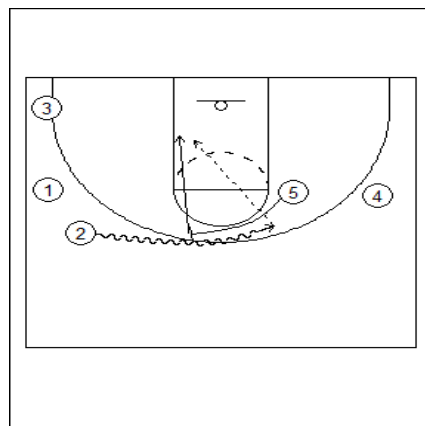
У следећем примеру из почетног положаја 4 прави блок 1 и одлази на супротну страну, 1 пролази блокаду и уручује лопту играчу 2 (Д11), који по пријему

дриблингом креће ка средини и игра пик са 5, који после блокаде агресивно улази под кош (Д11а).

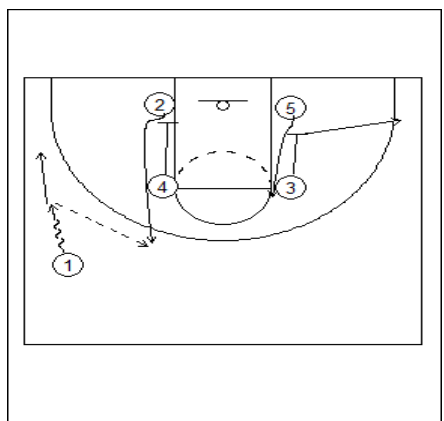
Д11



Д11а



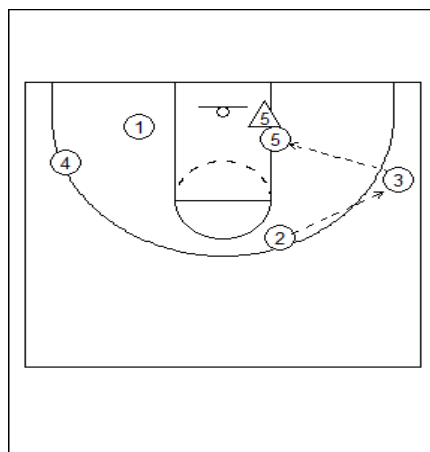
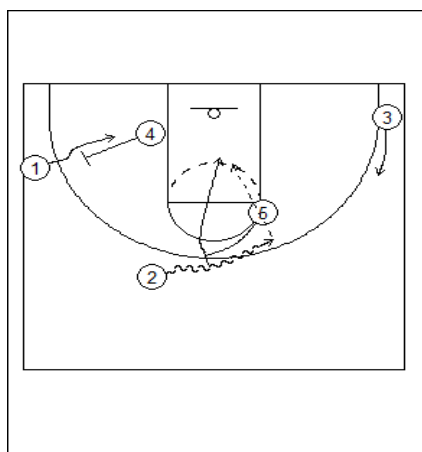
Пример 4.
Д12

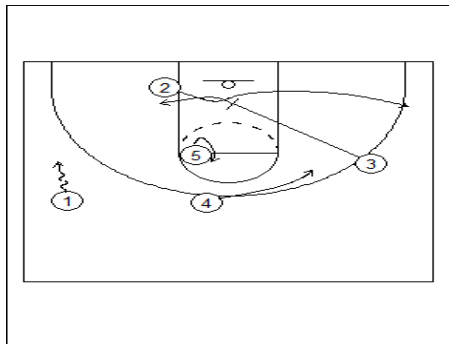


У овом нападу играч 1 доводи лопту на страну, играчи 4 и 3 праве доње блокаде за играче 2 и 5. Двојка после блокаде спринта на капицу и прима лопту, тројка после постављене блокаде одлази у корнер (Д12). Затим петица иде у пик играчу 2, 4 иде у блок 1, двојка после пика покушава да дода пас 5 или 1. (Д12а). Ако не успе у томе петица прави позицију у рекету после пика и тражи добар пас од додавача - пик ен сил. (Д12б). Иначе када год се игра пик, одиграва се некад на начин пик ен рол или пик ен сил (Раније већ објашњен тај концепт).

Д12а

Д12б



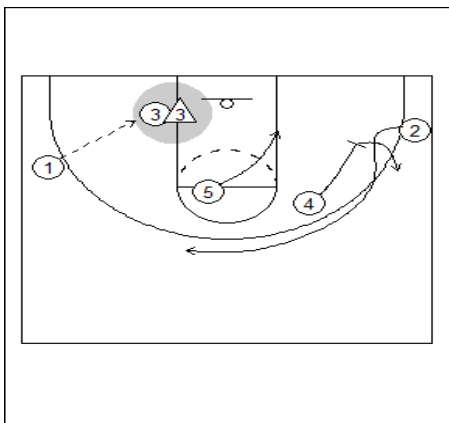


Пример 5.

Д13

Напад за играча 3 под кошом да одигра леђима на ниском посту (може и варијанта за 2). Јединица доводи лопту на страну, 3 одлази у дијагонални блок за играча 2 који после блокаде одлази на супротну страну у корнер, а 3 долази на ниски пост. 5 се помера горе, 4 на супротну страну од лопте (Д12). Затим играч 3 прима лопту и игра леђима, 4 креће у блок на играча 2 и отвара се на линију три поена, 5 прати игру под кошом и покрива супротну страну рекета и у случају помоћи на 3 очекује лопту (Д13а).

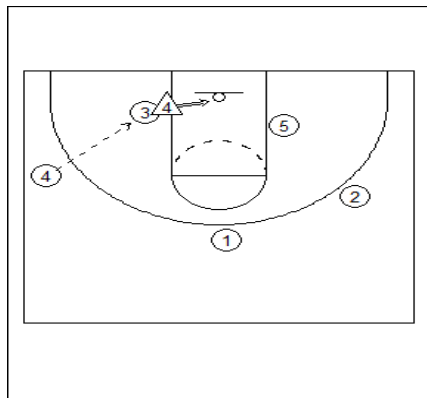
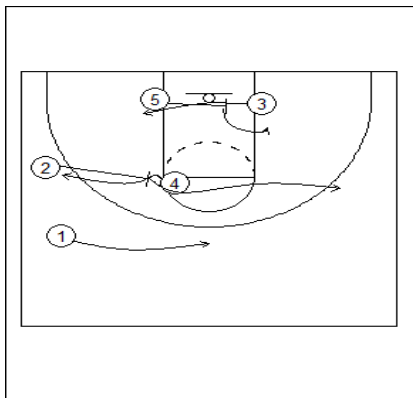
Д13а



Д14

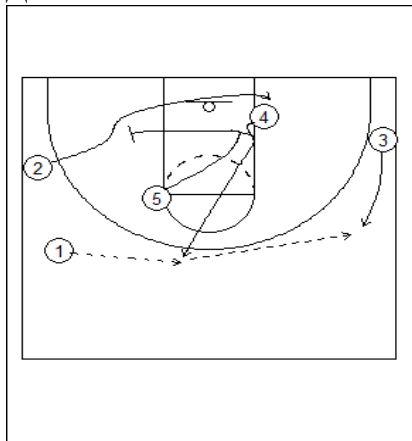
Друга варијанта напада за играча 3 под кошом је хоризонтална блокада на доњем посту. 5 и 3 су на доњим позицијама а 4 на горњој (Д14). 2 иде у блокаду 4 који се отвара на линију три поена и прима лопту од 1. Играч 5 иде у хоризонталну блокаду за 3, отвара се и покрива супротну страну, док 3 заузима позицију ниског поста (Д14). Играч 4 додаје лопту 3 који игра леђима ка кошу. (Д14а). У случају да одбрана помаже 3 упућује пас на 5 или на периметар за шут.

Д14а



Пример 6.

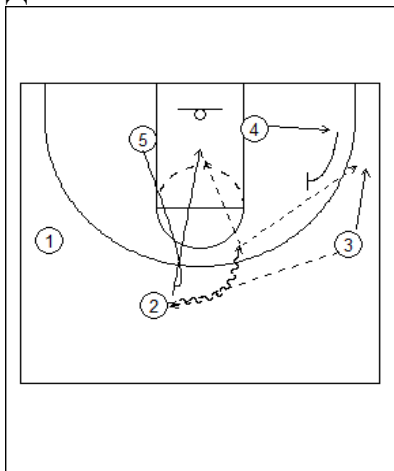
Д15



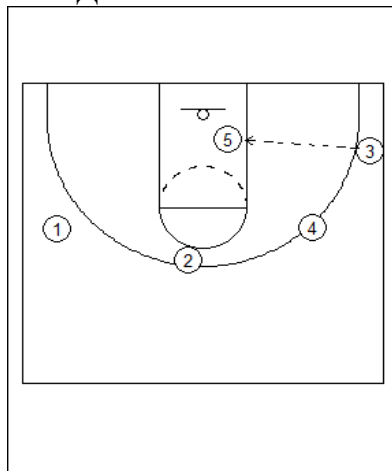
Из овог примера напада можемо да уочимо два веома важна концепта Панатинаикоса, која су већ раније објашњена, пик ен сил и блокада ка лопти са стране помоћи (help side flare). Јединица доводи лопту на страну, играч 5 прави дијагоналну блокаду на 4 који излази из блокаде и спринта на капицу примајући лопту од 1. 5 се отвара из блокаде и поставља још једну на играчу 2, затим 3 се помера на угао од 45 степени и прима лопту од 4. (Д15). Када играч 4 дода лопту, подиже се играч 2 правећи блокаду за 4, који трчи у рекет да прими лопту. Ако је не прими одлази ка корнеру, 3 додаје лопту 2 који се отворио на

капици, позивајући 5 на пик (Д15а). Играч 5 долази у пик и из блокаде трчи у рекет тражећи позицију и додавање са периметра. За то време 4 прави блок ка лопти и омогућава крилном играчу слободну позицију за пријем лопте. Ако 2 не успе да дода лопту 5, прослеђује је играчу 3 који узима шут или додаје 5 да игра под кошом (Д15б).

Д15а

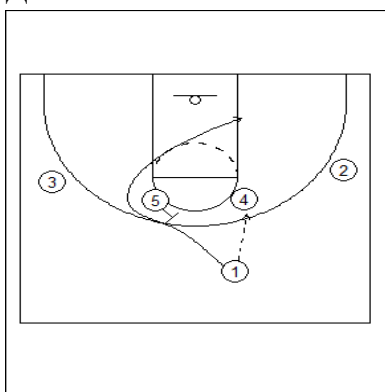


Д15б

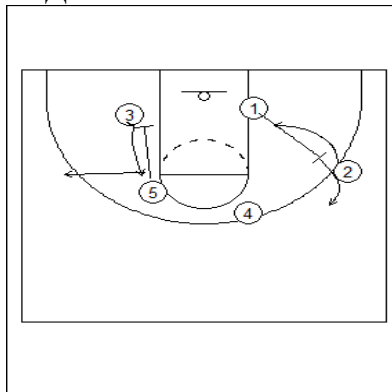


Пример 7.

Д16

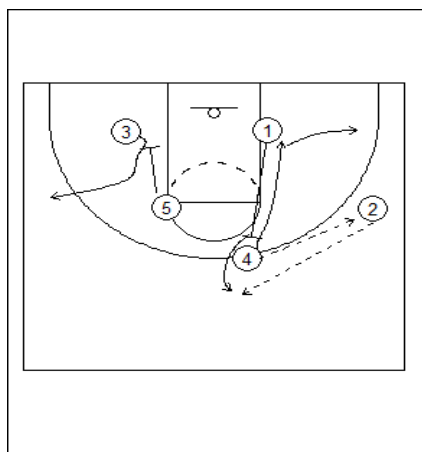


Д16а

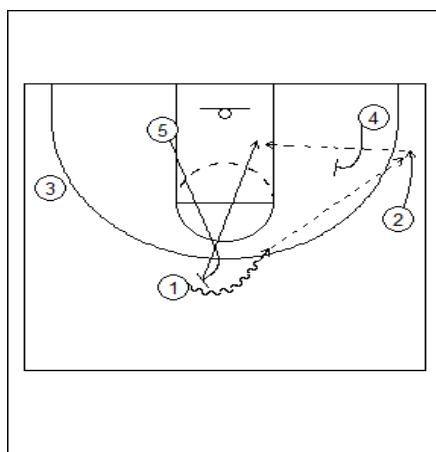


Ово је још један пример улаза у акцију против агресивне одбране Олимпијакоса. На дијаграму Д16 је приказано да јединица додаје 4, узима блокаду играча 5 и долази на ниску позицију рекета. Прва варијанта је да 1 иде у блокаду 2 и да 2 утрчи под кош, а петица да се спусти у блокаду за 3(Д16а). Друга варијанта (Д16б) је да играч 1 направи блокаду за 4 па да се 4 спусти на ниски пост и прими лопту, ако не прими акција тече као што је објашњено у примеру 6, а овде је приказано на дијаграму Д16г.

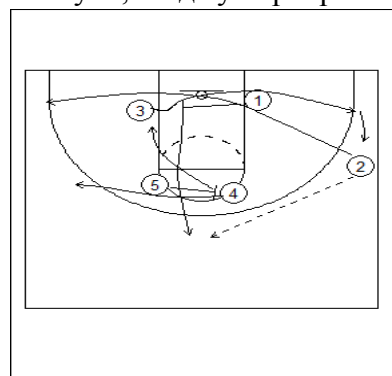
Д16б



Д16г



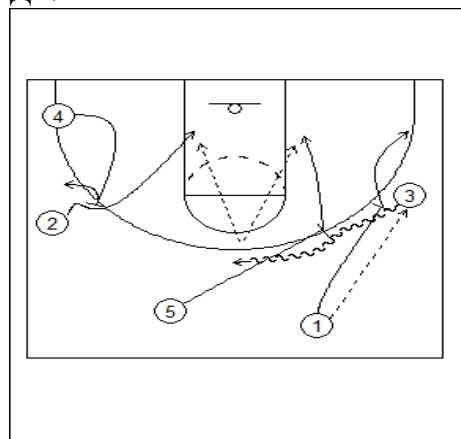
Трећа варијанта би била да 1 иде у блокаду 3, а играч 5 у блокаду 4 који је већ додао лопту 2, 3 иде у корнер а 2 кад дода лопту 1 финтира и продђе кроз средину у други корнер(Д16д), затим се наставља акција по принципу претходне варијанте.



Д16д

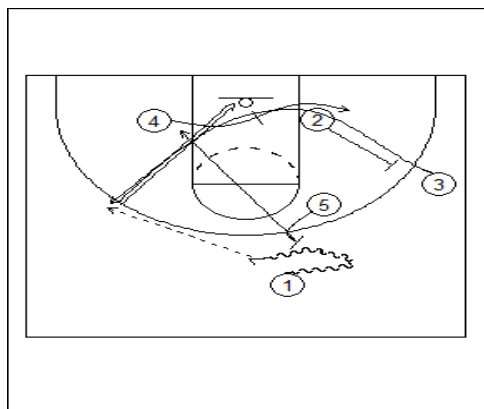
Пример 8.

Д17



Овај пример је одигравање брзог напада из транзиције када 1 додаје лопту 3 и одлази му у пик и отвара се у корнер, 3 дриблингом креће у средину и узима блок од 5, пет се отвара у рекет, а за то време 4 долази у блок 2 који утрчава у рекет (Д17). Решења су пас за 5 или 2 (у случају да су сами на 4 и 1), затим могуће је и ако нема паса да 2 продужи у блок 5 па да онда прими лопту и одигра леђима на кош.

Пример 9.
Д18

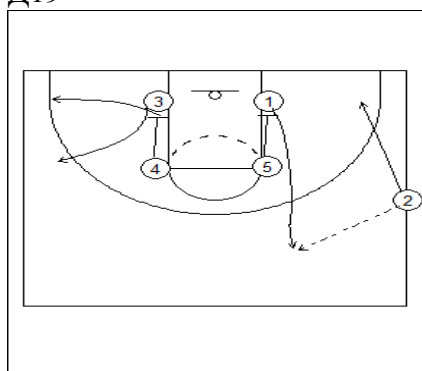


Пример напада за брз шут играча 3. Јединица дрибла у десно заокреће и узима блокаду од 5. За то време 2 се подиже и прави блок играчу 3 који утрчава у рекет са доње стране узима блокаду од 4 и брзим спринтом на три поене примајући пас од играча 1 (Д18).

АКЦИЈЕ ИЗ АУТА

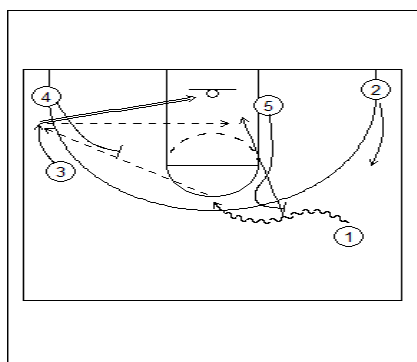
Под акцијама из аута се подразумевају када се лопта убацује у игру иза бочне и основне линије на нападачкој половини са идејом да се брзо и лако након убачене лопте, дође до позиције за шут. Што се тиче Панатинаикоса, први циљ је да се безбедно убаци лопта у игру, поготову када играчи Олимпијакоса играју веома агресивно. Затим покушати да се брзо реши напад ако се не успе у томе, улази се у један од позиционих напада. Даље ће бити показани неки примери улаза у напад из аута и акције током финалне серије.

Пример 1.
Д19



Лопту у терен обично убацује играч 2. У овом примеру почетна позиција је квадрат, два висока горе, и спуштају се у блок за 1 и 3. Три излази из блока и прима лопту и започиње напад, убацивач 2 одлази у корнер, три из блока излази на линију 3 поена под углом од 45 степени, а 4 у корнер (Д19), Затим 5 долази у пик и из блокаде трчи у рекет, и очекује пас. За то време 4 прави блокаду ка лопти и прави простор за 3 да прими пас за шут или евентуално додавање за 5 (Д19а).

Д19а



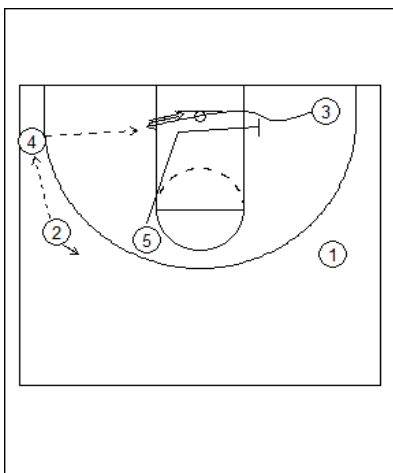
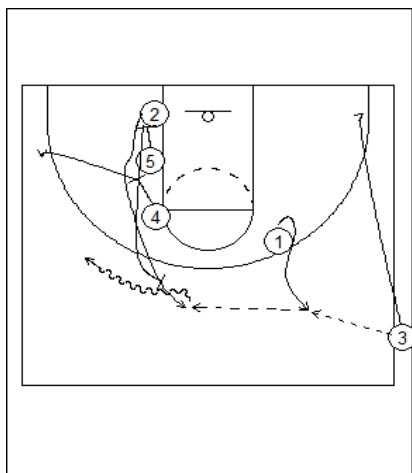
Пример 2.

Почетна позиција нападача је сада три у реду на супротној страни рекета од лопте. Тројка убацује лопту, играч 1 који се демаркирао прима лопту. За то време 5 прави први блок 2 затим 4 прави други блок, 2 излази на пријем и прима пас од 1. 4 одлази у корнер а петица се подиже и иде у пик играчу 2 (Д20). Петица спринта

под кош и очекује пас, два излази из блока и додаје 4 који узима шут или спушта на 5, ако 2 не може директно да дода петици. Ако не прође 5 продужава у блок 3 који одлази на позицију ниског поста, прима лопту и игра леђима 1 на 1 (Д20а).

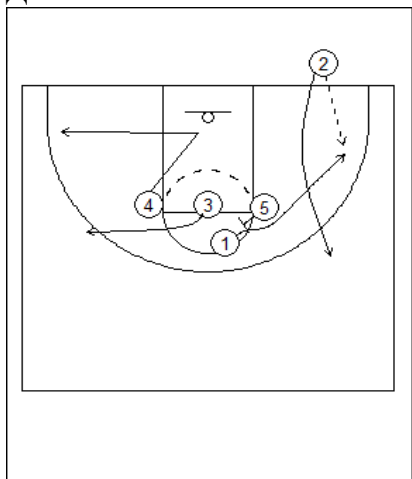
Д20

Д20а



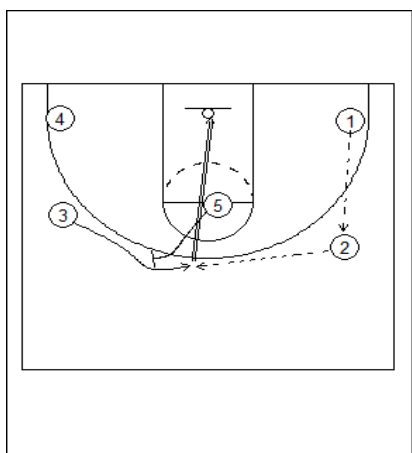
Пример 3.

Д21



Ово је пример чеоног аута из поставке три у реду на линији слободних бацања. Петица поставља блок 1 који из блокаде излази на пријем лопте. Игач три одлази на линију 3 поена док игач 4 креће ка кошу и одлази у корнер (Д21). Два после паса на 1 излази на линију 3 поена примајући повратни пас од 1, за то време петица продужава у блок 3 који излазећи из блока прима лопту од 2 и упућује шут (Д21а).

Д21а

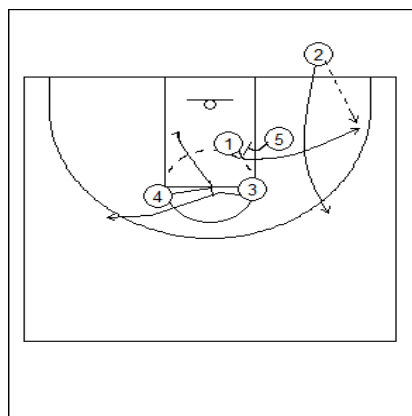


Пример 4.

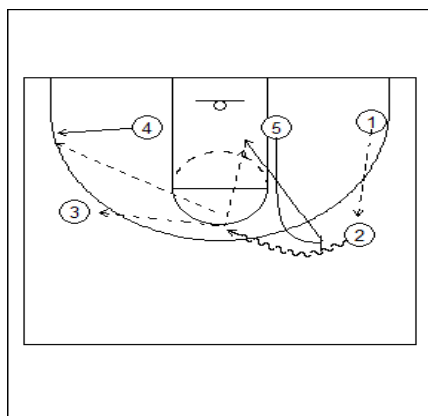
Следећи пример чеоног напада из почетне позиције као на дијаграму Д22, јединица узима блок 5 и излази на пријем, четири прави блок 3, затим у рекет па одлази у корнер док 3 одлази на линију 3 поена (Д22). Прва варијанта је када један прими лопту а двојка после убацивања одлази високо на линију три поена и прима повратни пас од 1, Игач 5 се подиже у пик за 2 и отвара у рекет (Д22а). Друга варијанта је ако 1 не прими лопту, петица после направљеног блока извлачи се на пријем па уручује лопту 2 који дриблингом износи лопту (Д22б). Затим 5 долази у пик па из пика трчи у рекет и очекује пријем, а додавање алтернативно може

на 3 или 4 (Д22в).

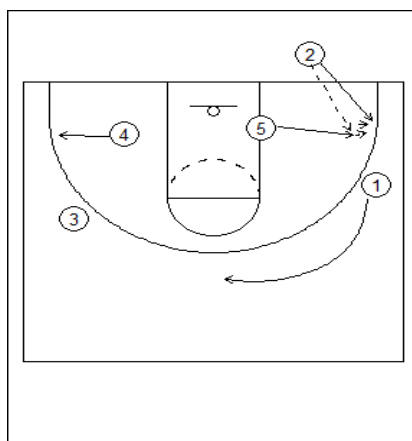
Д22



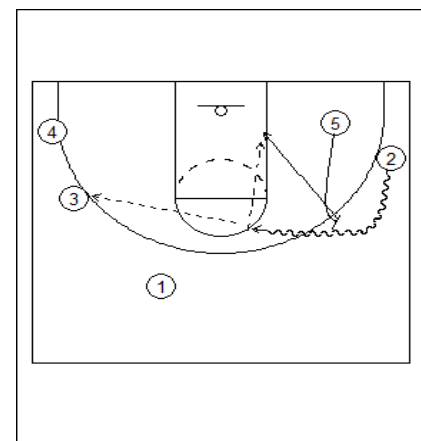
Д22а



Д22б



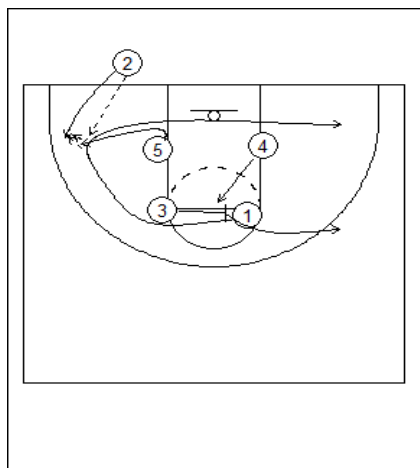
Д22в



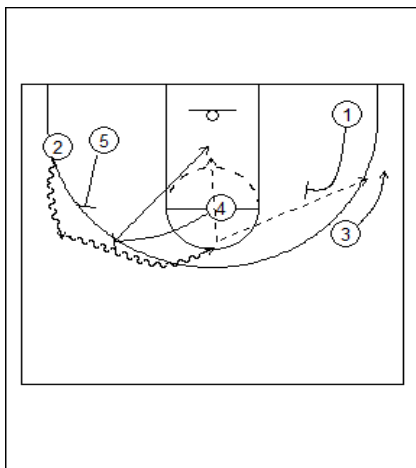
Пример 5.

Пример чеоног аута када из позиције приказане на дијаграму Д23, 3 иде у хоризонталну блокаду за 1 који излази из блока који покушава да прими лопту од 2. Ако не успе одлази у curl ка супротном корнеру, тада се 5 отвара примајући лопту, а затим је уручује играчу 2 који лопту износи дриблингом (Д23). Тада 4 и 5 постављају блокове за 2 који бира блок, у овом случају бира 4 играјући са њом пик, 4 после пика трчи у рекет очекујући пас. За то време 1 поставља блокаду ка лопти омогућавајући крилном играчу потенцијални безбедан пријем лопте за шут (Д23а).

Д23



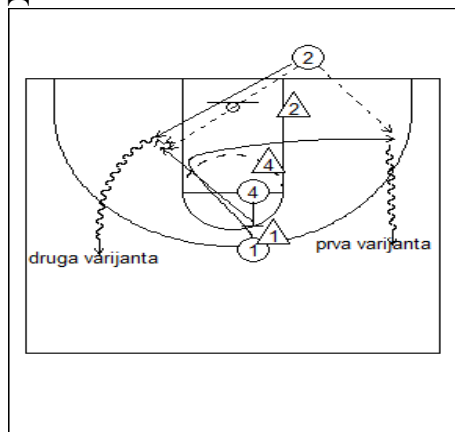
Д23а



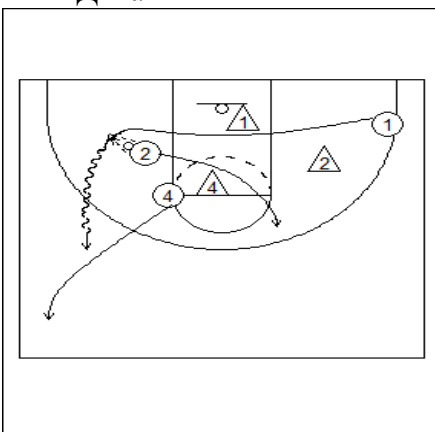
НАПАД ПРОТИВ ПРЕСИНГА НА ЦЕЛОМ ТЕРЕНУ

Екипа Олимпијакоса је често форсирала одбрану пресинг на целом терену после прекида на противничкој половини док Панатинаикос не пређе половину терена затим се враћа систему одбране човек на човека. Притисак је био велики на убацивање лопте и то је стварало проблеме, довољно да одузме секунде за напад или премори бекове. Следећи примери приказују начин увођења лопте и почетак напада против пресинга.

Д24



Д24а



Пример против пресинга са коректором, увођење лопте на различите варијанте. Игач 2 убације лопту, 4 поставља блок за 1 који креће из блока на супротну страну и ако је не прими прави промену правца и трчи ка корнеру на страни лопте примајући пас и започињући дриблинг (Д24). Ако није у могућности да прими лопту, 4 после блока се отвара на супротну страну терена добијајући пас, 2 спринтом иде до 4 где обављају уручење, затим започиње дриблинг (Д24, друга варијанта). У случају да не крене у дриблинг, чека на дотрчавање 1 и уручује му лопту и започињу напад (Д24а).

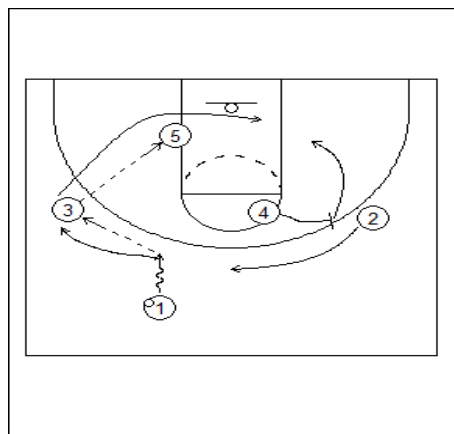
5.2.Колективна тактика напада екипе Олимпијакос

У овом поглављу ће бити речи о различитим концептима игре у нападу, током финалне серије доигравања грчког првенства, освајача титуле, екипе Олимпијакос. Биће приказани различити аспекти игре у нападу у односу на одбрану противника.

КОНЦЕПТИ УЛАЗА У НАПАДЕ И НАПАДИ ИЗ ТРАНЗИЦИОНЕ ИГРЕ

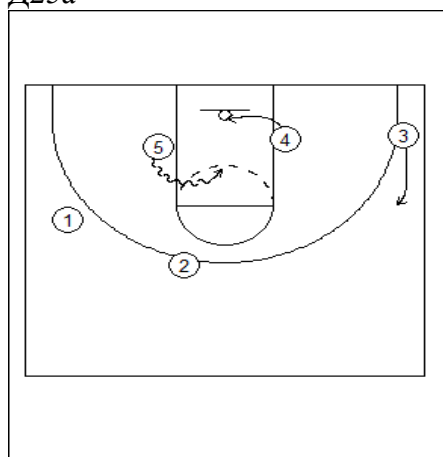
У раном нападу, позиције се заузимају после паса на 5 (Д25). Пре тога јединица која преводи лопту додаје лопту играчу 3, који је на страни где се налази и петица, затим даје пас на 5 и утрчава око 5 са могућношћу лако постигнутог коша из уручења. Играч један се помера на позицију где је био 3, а други високи играч 4 поставља блокаду беку 2 (Д25).

Д25

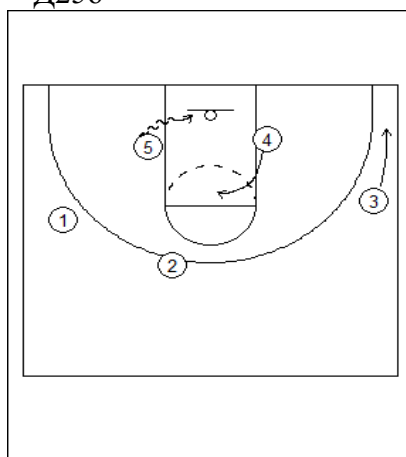


У ситуацији када играч 5 прими лопту на позицији доњег поста и игра 1 на 1, уколико лоптом нападне кроз средину играчи се померају као на дијаграму Д25а. У случају да крене игру 1 на 1 уз чеону линију играчи се померају као на Д25б.

Д25а

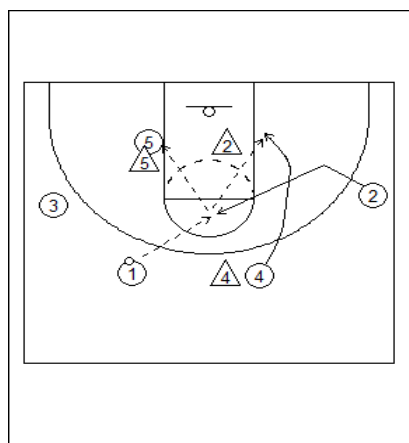


Д25б

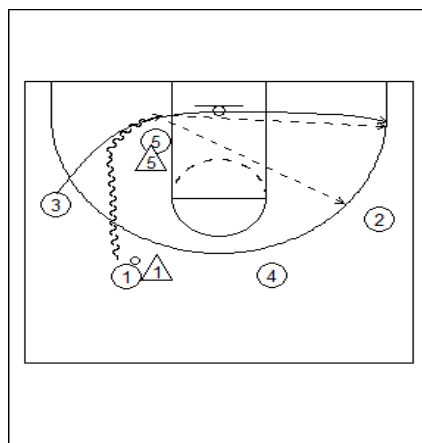


У следећој ситуацији када се центар држи испред и спречава се додавање лопте крилном центру 4 напада се утрчавањем иза леђа (back door-om) или брзом изменом места и пасом (Д26) или продором јединице(Д26а).

Д26



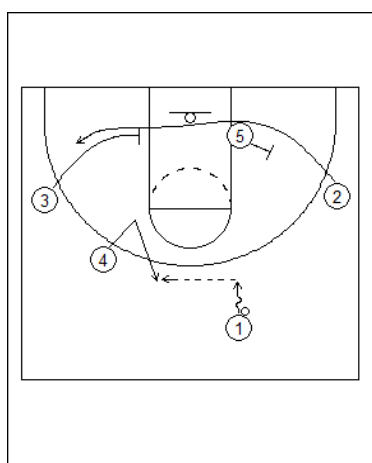
Д26а



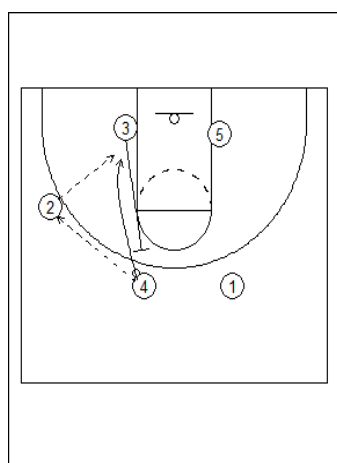
У односу на екипу Панатинаикос који своје нападе из транзиције и улазе у утакмицу често започиње игром пик ен рол, екипа Олимпијакоса избегава да у почетку игра пик ен рол буде доминантна, већ се више иде у избор игре 1 на 1 у решавању напада.

Први начин улаза у напад је начин да почетна позиција буде она коју играчи заузимају у контранападу, затим 4 мора агресивном кретњом да се демаркира и прими лопту. На пас играча 1 на 4, играч два мора у пуном спринту да промени крилну позицију са једне на другу страну користећи блокаде 5 и 3 (Д27). Ако се лопта услед лосе одбране пренесе на 2, 3 долази у блокаду 4 који утрчава под кош и покуша да прими лопту и одигра игру 1 на 1 (Д27а). Уколико се лопта не пренесе на леву страну лопта је код 4, следи доња блокада играча 1 и иде пас играчу 5, а играч 4 одмах напада утрчавањем иза леђа примајући леђну блокаду од 3 док се 1 кратко отвара ка корнеру да би обезбедио простор (Д27б).

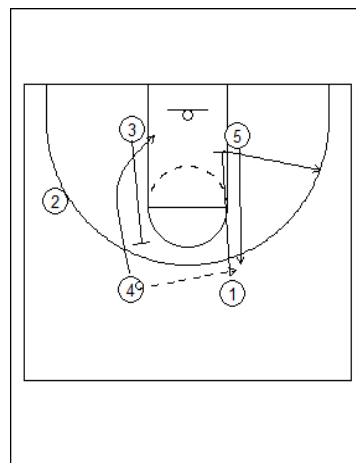
Д27



Д27а



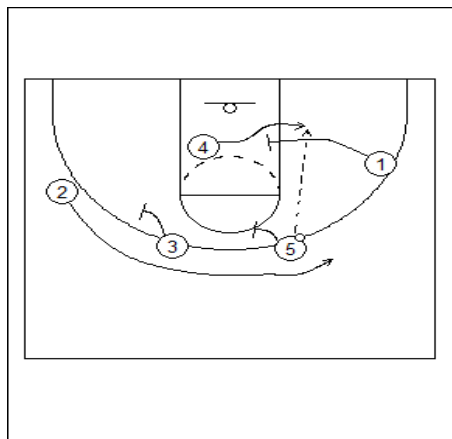
Д27б



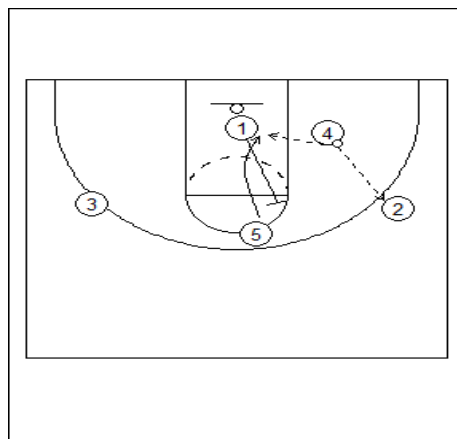
У моменту када 1 поставља другу блокаду за 4 да прими лопту на позицију доњег поста 5 додаје 4, играч 3 поставља блокаду за 2, а одмах после паса и играч 5 поставља блокаду за 2 (Д27в). Играч 4 има опцију да шутне из угла, може да дода 2 који има

могућност шута или да направи “U” кретњу око блока или да играч 1 после блокаде за 4 направи и леђну блокаду за 5 и да овај прими лопту под кошом (Д27г).

Д27в

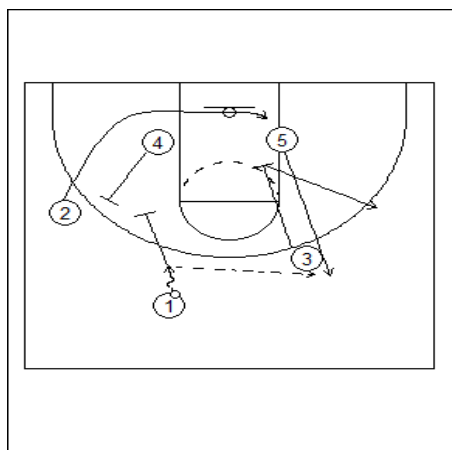


Д27г

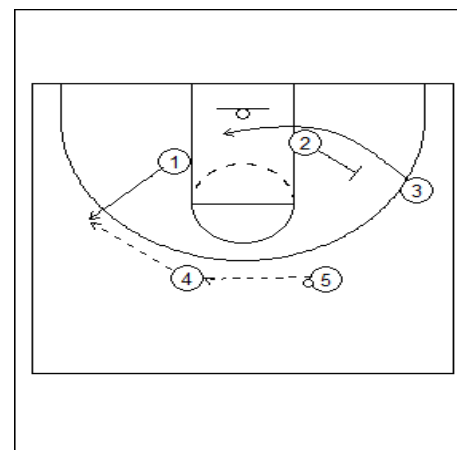


Следећи начин је употреба флекс (flex) напада. Почетна позиција играча је као на дијаграму Д28. Играч 3 поставља блок за 5 који прима лопту на позицији високог поста а играч 3 се отвара под углом од 45 степени. Играчи 2, 4 и 1 улазе у флекс кретњу на левој страни терена (Д28). Играч 5 додаје лопту играчу 4 на позицију високог поста, 4 додаје јединици на левој страни терена а у наставку акције 2 поставља леђни блок за 3 (Д28а).

Д28

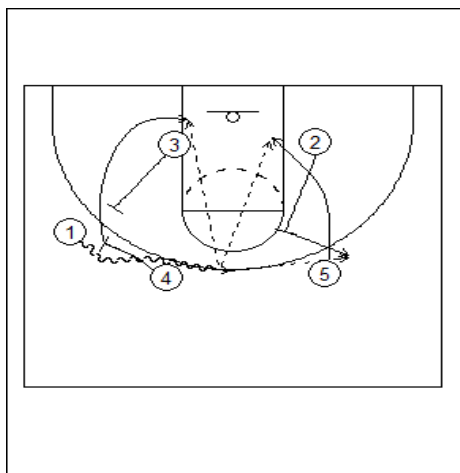


Д28а

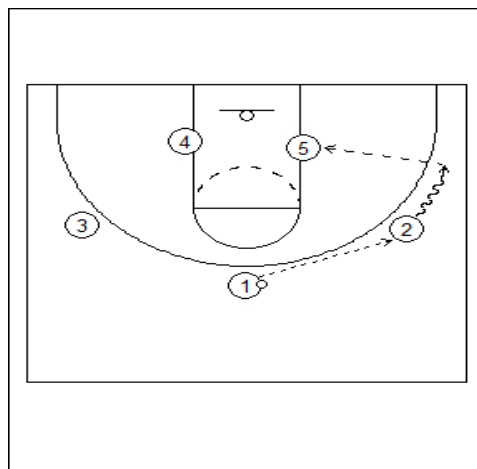


У случају да није прошао пас за играча 3 испод коша наставак је да играчи 1 и 4 играју пик ен поп (pick and pop), и да 2 постави леђни блок 5 а да играч 3 постави блок 4 (Д28б). У овој ситуацији играч са лоптом 1 има могућност шута из пик ен рола и четири додавања. Ако не прође ни једна од ових опција, најчешће се лопта пренесе на страну центра (Д28в).

Д28б



Д28в



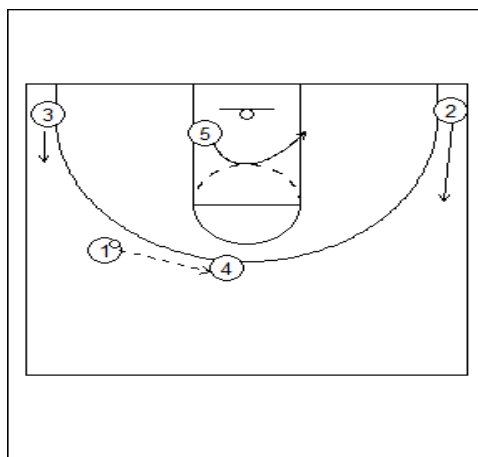
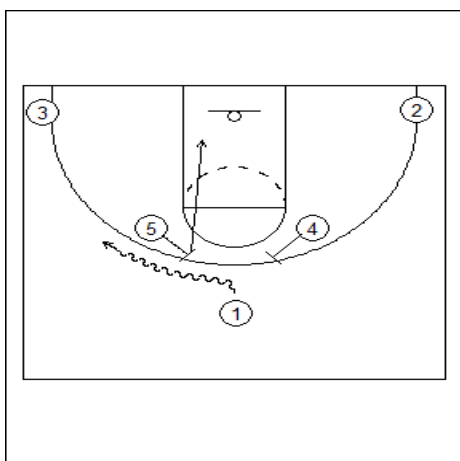
КОНЦЕПТИ НАПАДА ТОКОМ ПОЗИЦИОНЕ ИГРЕ

Један од најчешћих концепата игре олимпијакоса су различите варијације акција Рогови (HORNS) такође инсистирајући на систему 4 споља 1 унутра. Овде ће бити представљене варијанте ове акције које користи Олимпијакос.

Први пример би био акција нормални рогови(horns). Положај је као на дијаграму (Д29). Играчи 5 и 4 су у положају рогова на врху капице, јединица узима блок 5 који после блока трчи под кош,док 4 се отвара на капицу и добија пас од 1 (Д29). 5 долази на супротну страну рекета, 2 који се налази у корнеру се помера ка углу од 45 степени (Д29а).

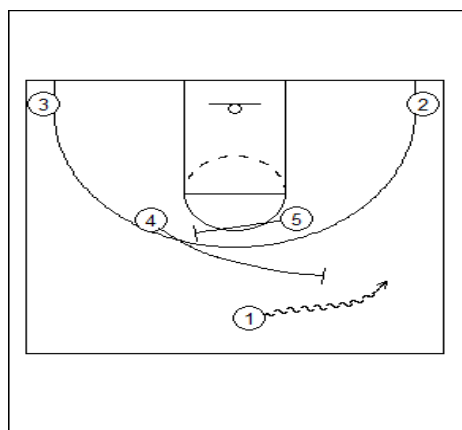
Д29

Д29а

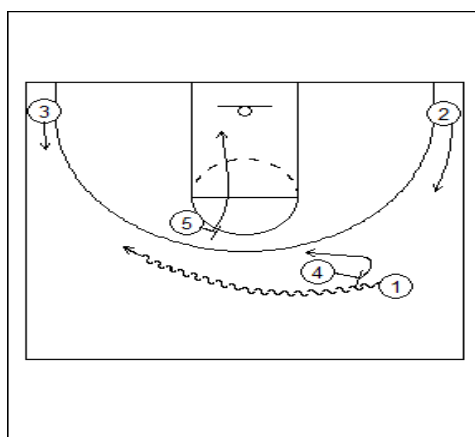


Други пример акције рогови, двоструки рогови (double horns). Прво се праве блокаде између центара, пре блокаде на лопти. Прво 5 прави блок играчу 4 који из блокаде одлази у блок за јединицу (Д30). Један из блока креће ка средини, 5 у рекет, а 4 на капицу, 3 и 2 се померају од корнера, тако да се уђе у положај 4 споља 1 унутра (Д30а).

Д30

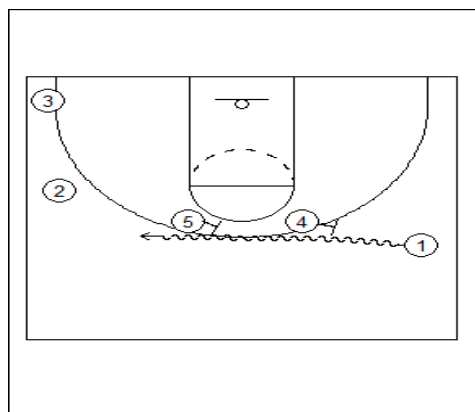


Д30а

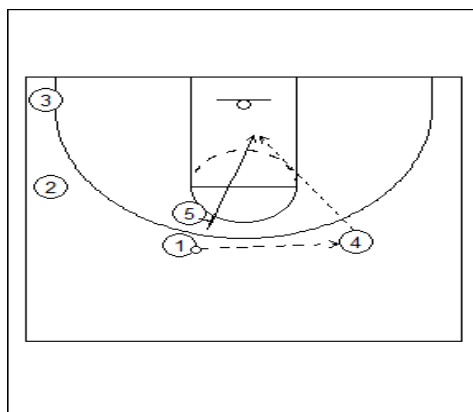


Трећи пример су латерални рогови (lateral horns). Акција са празном страни на страни лопте. 4 и 5 праве блокове за 1 (Д31), који се после блока отварају тако да 5 трчи у рекет, а 4 прима лопту од 1 и додаје играчу 5 да игра под кошом (Д31а).

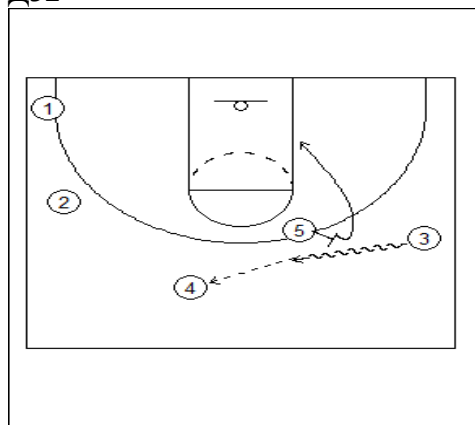
Д31



Д31а

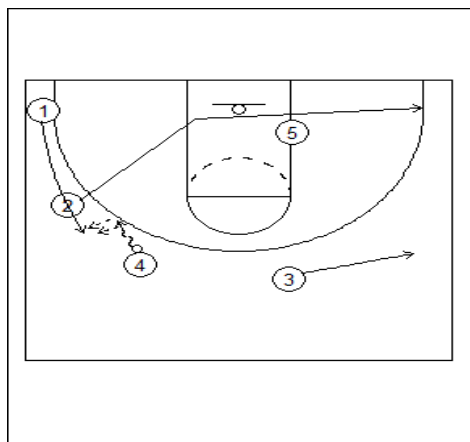


Д32

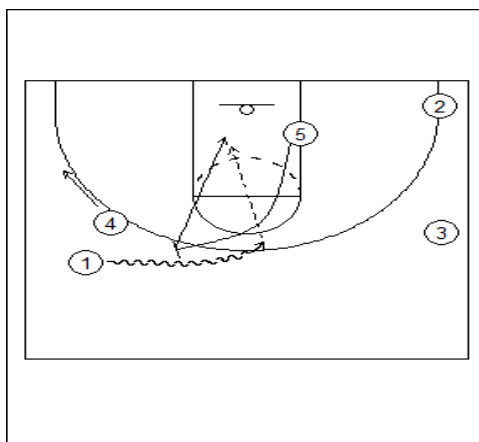


Четврти пример су отворени рогови (open horns). Сада три има лопту на страни која је празна 5 долази у блок 3 који дрибла ка средини и додаје играчу 4, а петица се отвара из блока и спринта у рекет (Д32). Затим два такође утрчава у рекет и прави утрчавање (cut) ка корнеру на супротној страни, док 4 креће у дриблинг и очекује 1 да му уручи лопту, а играч 3 се повлачи ка аут линији (Д32а). Када 1 прими лопту, 4 иде у корнер а играч 5 долази у пик 1, па из блокаде, 5 трчи у рекет и добија пас (Д32б).

Д32а



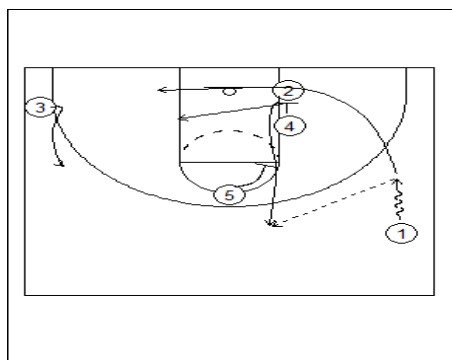
Д32б



Рогови су концепт који је Олимпијакос често користио и после чега је настављао различите акције које су омогућавале шут или игру под кошем. Најчешће су се рогови правили за Спанулиса који то веома лако решавао и пробијао одбрану и делио пасеве. Ови примери су се најчешће користили против одбране човек на човека коју је Панатинаикос форсирао, уз варијанту зонске одбране која је ретко примењивана. У наставку рада ће бити дати примери акција екипе Олимпијакос у нападу углавном против одбране човек на човека, акције из аута, варијанта напада против Зоне 2-3, и против пресинга са коректором.

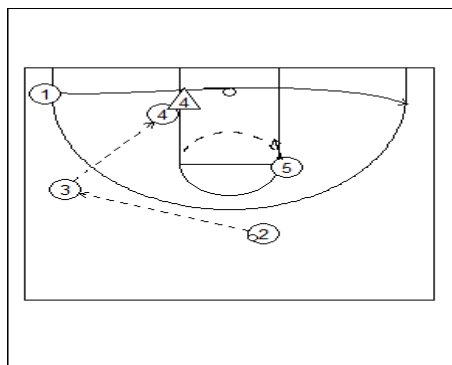
ПРИМЕРИ НАПАДА ОЛИМПИЈАКОСА У ПОЗИЦИОНОЈ ИГРИ ЧОВЕК НА ЧОВЕКА

Пример 1. Д33



Из почетног положаја као на дијаграму Д33, 1 дриблингом доводи лопту на десну страну, затим 2 добија блокаде од 4 па од 5 и излази на капицу и прима лопту од 1 који после паса одлази у супротан корнер, а 4 се отвара на супротну страну рекета (Д33). Затим 2 додаје лопту 3 који се демаркирао, па упућује пас 4 на ниски пост за игру под кошем. При пријему лопте на 4, 2 мења страну и одлази у супротан корнер. (Д33а).

Д33а

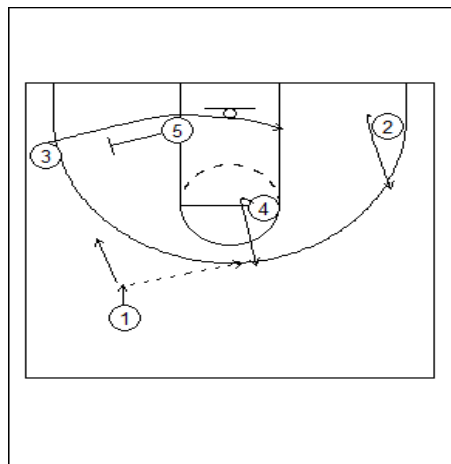


Пример 2.

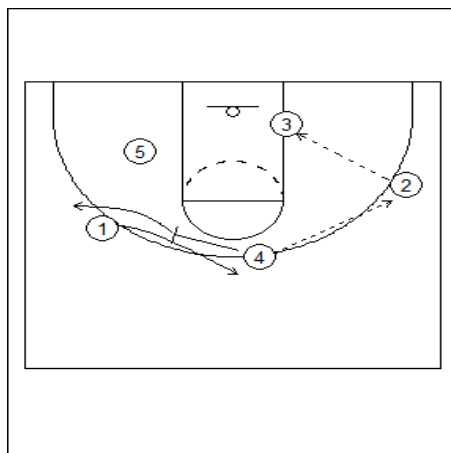
Следећи пример је игра за крилног играча да одигра на ниском посту. Из почетне позиције, 4 се демаркира и излази на капицу и прима лопту од 1, за то време играч два демаркирао, а крилни играч 3

добива леђну блокаду од 5 и долази на позицију ниског поста (Д34). После демаркације 2 прима лопту и упућује је 3 за игру 1 на 1 под кошом, а 4 долази у блок 1 и отвара линију 3 поена (Д34а).

Д34



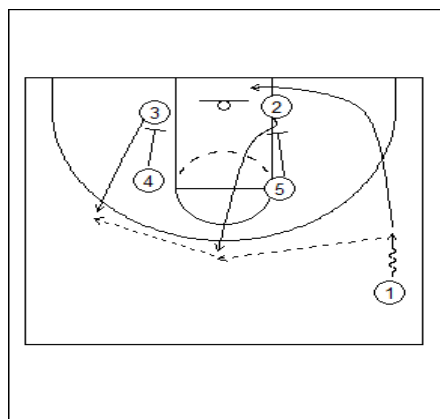
Д34а



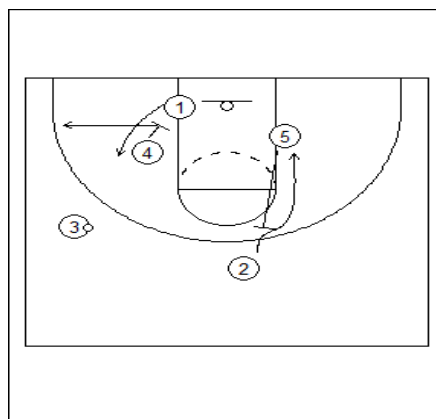
Пример 3.

Из позиције приказане на дијаграму Д35, јединица дриблингом доводи лопту на десну страну терена. 5 и 4 се спуштају у блок 2 и 3. Играч два истрчава на капицу и прима лопту од 1 и преноси лопту до 3 (Д35). За то време играч 1 који је први поделио пас, прави кружну кретњу на супротну страну и добија блок од 4 и покушава да прими лопту, ако не прими одалази на линију 3 поена, такође петица поново прави блок за 2 који утрчава у рекет (Д35а). Ако ништа не прође, играч 3 дриблингом преноси лопту на десну страну и додаје 5, коме притрчава играч 2 и преузима лопту (уручење, Д35б). 5 долази у пик за 2 и после блока утрчава у рекет и прима пас и игра 1 на 1 под кошом (Д35в).

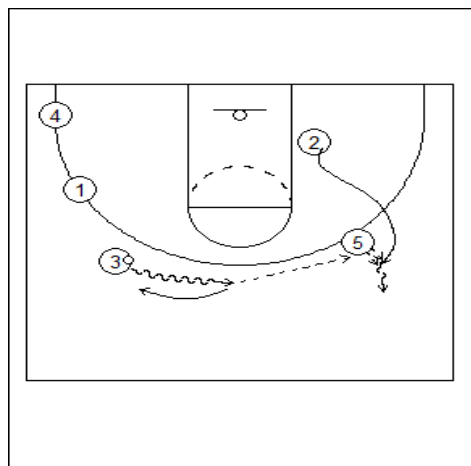
Д35



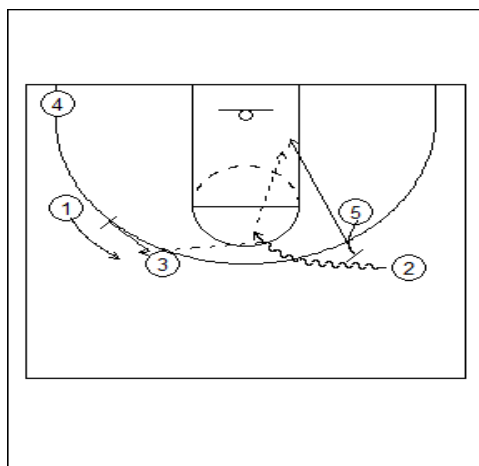
Д35а



Д35б

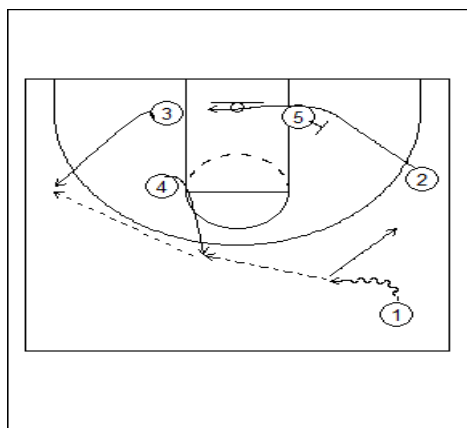


Д35в



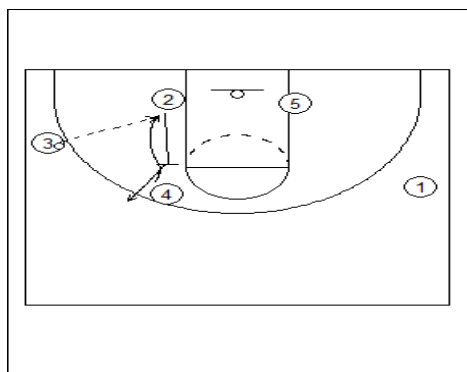
Пример 4.

Д36

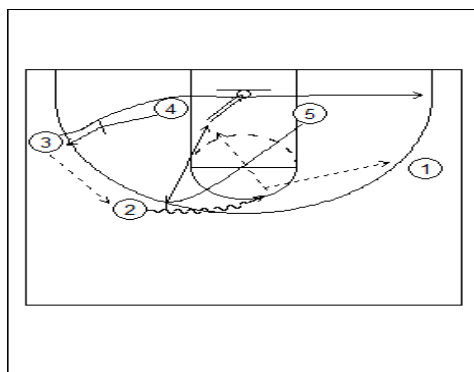


Почетни положај наредне акције је приказан на дијаграму Д36. Игравч 4 се демаркира и прима лопту од играча 1 и преноси даље до крилног играча 3 који је истрчао на линију 3 поена. 2 креће на супротну страну узимајући блок од петице (Д36). Када 4 дода лопту 3 добија леђни блок од 2, и утрчава на ниски пост и покушава да прими лопту и одигра 1 на 1(Д36а). Ако то не прође 2 се отвара на линију 3 поена примајући лопту од 3 који када додас лопту добија леђну блокаду од 4 и одлази у супротан корнер, играч 5 долази у пик за 2 и отвара се у рекет примајући лопту (Д36б).

Д36а



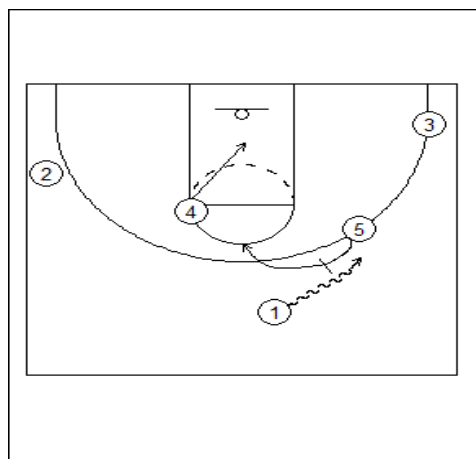
Д36б



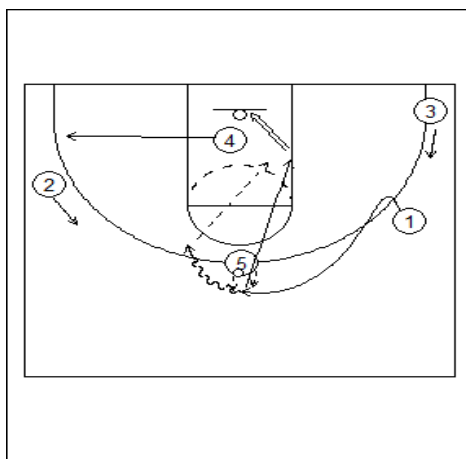
Пример 5.

У овом примеру напада, почетни положај је као на дијаграму Д37. Играч 1 доводи лопту на десну страну, 5 му долази у пик и играју пик ен поп, 5 се отвара у поп и прима лопту, док се 4 спушта у рекет очекујући високи-ниски (high-low) игру (Д37). Ако не прође 4 одлази у корнер један долази на уручење од 5 који се отвара у рекет примајући лопту под кошом (Д37а).

Д37

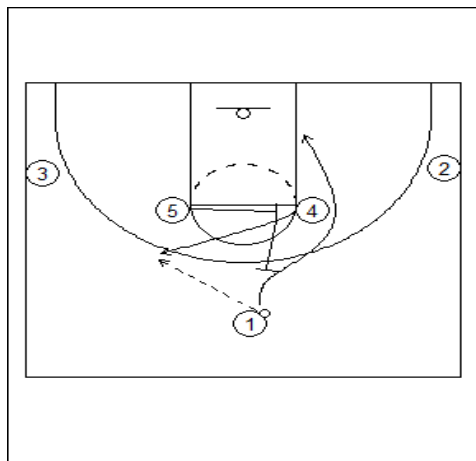


Д37а



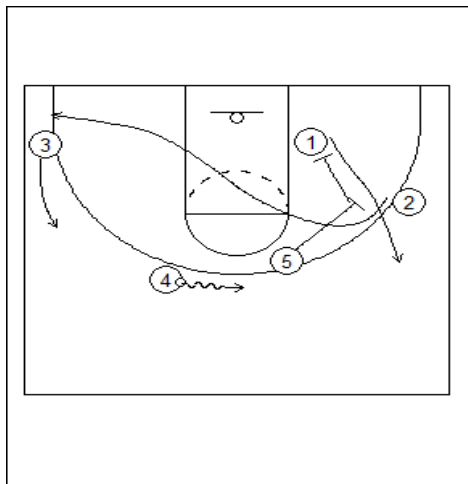
Пример 6.

Д38

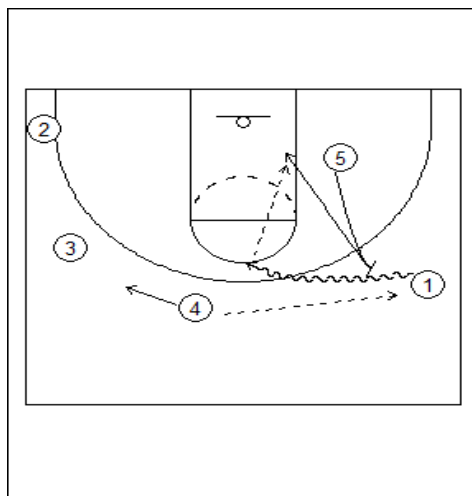


Наредни пример акције приказује почетну позицију на дијаграму Д38, играч 5 поставља блок 4 који излази на линију 3 поена примајући лопту од 1, тада 5 поставља још један блок за 1 који утрчава у рекет (Д38). Затим 5 се отвара и одлази у блок за 2 који утрчава кроз рекет покушавајући да прими лопту, ако то не успе одлази у корнер, а петица продужава у блок за 1 који истрчава на 45 степени (Д38а). Када 1 прими лопту од 4, долази му у пик 5, после блока се отвара и трчи у рекет примајући лопту (Д38б).

Д38а



Д38б

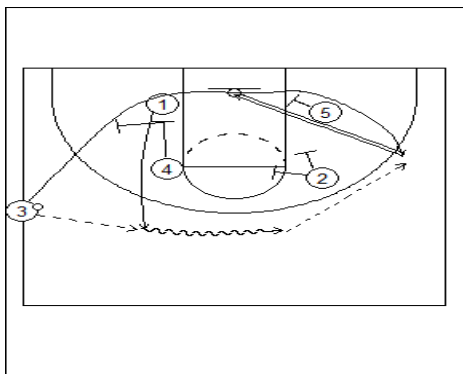


АКЦИЈЕ ИЗ АУТА

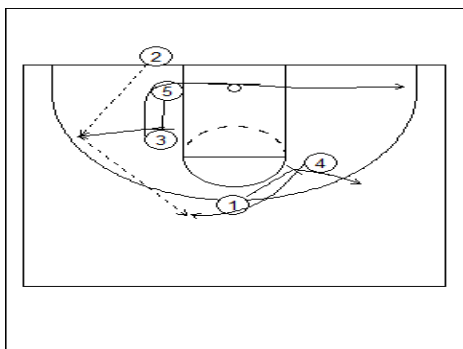
У овом делу ће бити приказани начини извођења лопте из прекида акцијама са бочне линије и чеоне линије (side and base line) екипе Олимпијакос.

Пример 1.

Д39



Овај пример акције из аута са бочне линије, је игра за крилног играча 3 да узме брз шут. 4 се спушта у блокаду за играча 1 који истрчава из блока и прима лопту од 3, затим 3 протрчава ка рекету и испод коша узимајући блокове од 4 и 5, 1 преводи лопту на супротну страну терена и упућује пас за 3 који упућује брз шут (Д39).



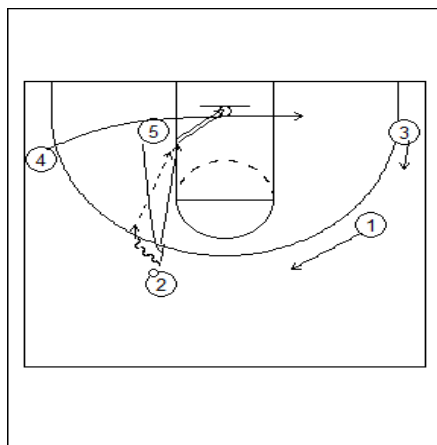
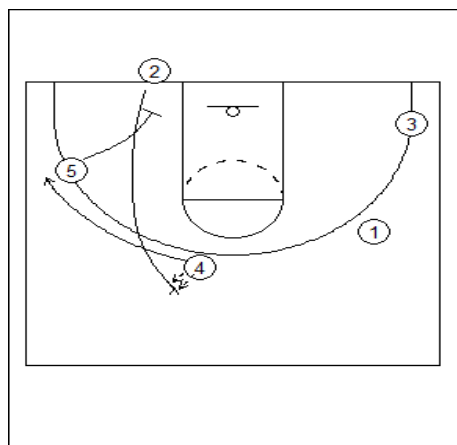
Д40 Пример 2.

Пример чеоног аута. Петица поставља блок 3 који протрчава кроз рекет у супротан корнер. Петица се из блока отвара на пријем лопте од 2. За то време 1 прави блок за 4 који се отвара на капицу примајући лопту од 5, а 1 на поп (линију 3 поена после блокаде) (Д40). Када 5 дода лопту 4, спушта се у блок за 2 који истрчава и добија уручење од играча 4 који се помера на линију 3 поена (Д40а). Затим 5 долази у пик 2, 4 протрчава на супротну страну и

ослобађа простор за пик ен рол игру 2 и 5 (Д40б).

Д40а

Д40б

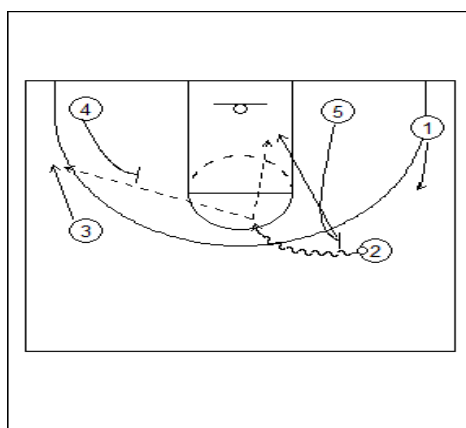
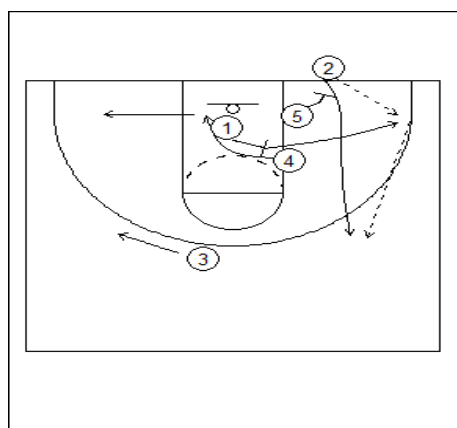


Пример 3.

Следећи пример је још један пример чеоног аута. Почетна позиција као на дијаграму Д41. Прави блок 4, који улази под кош и ако неприми лопту одлази ка корнеру, док 1 после блока истрчава у корнер на страни лопте примајући лопту од 2, коме прави блок 5 истрчавајући вертикално на линију 3 поена (Д41). Затим 2 добија пас од 1 игра пик ен рол са 5, док на супротној страни 4 прави блок ка лопти правећи простор за 3 да може да упути шут (Д41а).

Д41

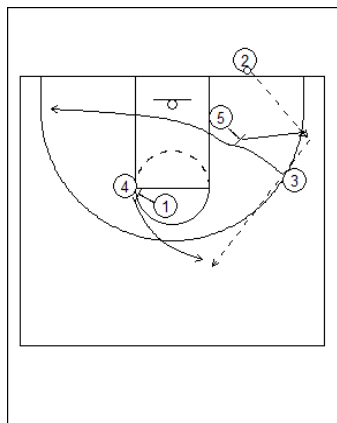
Д41а



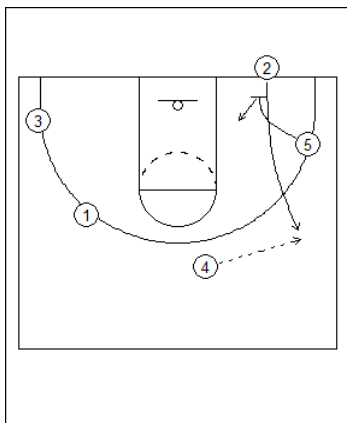
Пример 4.

Пример чеоног аута из позиције као на дијаграму Д42. Петица поставља блок за три који протрчава у супротан корнер, 5 се из блокаде отвара ка аут линији и прима лопту од 2. За то време 1 поставља блок за 4 који из блокаде истрчава на капицу примајући лопту од 5 (Д42). У следећој фази петица се поновио спушта у блок за 2 који истрчава високо на линију 3 поена под углом 45 добијајући пас од 4 (Д42а). Затим 5 долази у пик за 2 који из пика ако не може директно за пет додаје 4 па 4 за 5 под кошом. У другој варијанти ако ни то не прође 1 добија уручење и креће у продор на кош (Д42б).

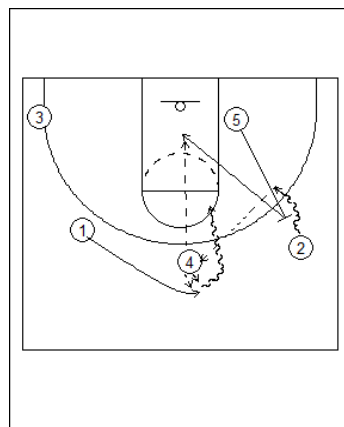
Д42



Д42а



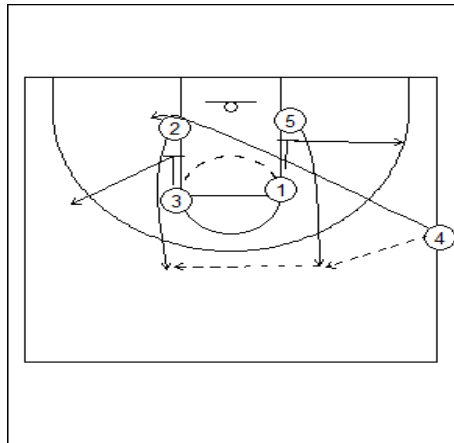
Д42б



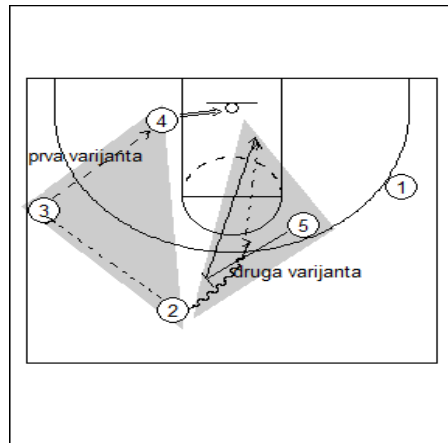
Пример 5.

Пример бочног аута из позиције као на дијаграму Д43. Играчи 3 и 1 се спуштају у доње блокове за 2 и 5, петица истрчава из блокаде и прима пас од извођача 4. 5 преноси пас до 2 који је такође истрчао из блокаде са супротне стране, а играч 4 када дода лопту спринта дијагонално на супротну страну рекета (Д43). Затим се играју две варијанте, прва да 2 дода до 3 а 3 до 4 на ниски пост, или друга да 2 игра пик са 5 (Д43а).

Д43



Д43а



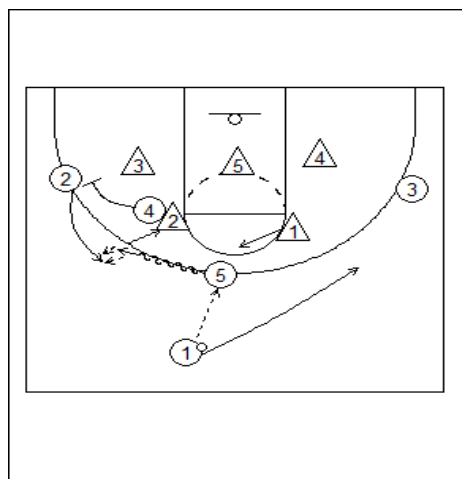
НАПАДИ ПРОТИВ ЗОНСКЕ ОДБРАНЕ

Екипа Панатинаикоса је форсирала одбрану човек на човека, док зонску одбрану је веома мало играла. Зонску одбрану коју је користила била је из формације 2-3. У овом делу ће бити приказани примери напада Олимпијакоса које су користили током финала против ове врсте одбране.

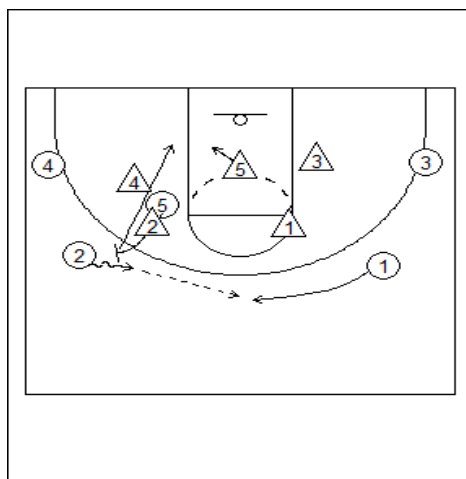
Пример 1.

Нападачака позиција Олимпијакоса је приказана на дијаграму Д44. Игратч 1 додаје 5 који је на капици и одлази на супротну страну, док 4 прави блок за 2 који истрчава из блока и добија уручење лопте од 5 (Д44). Затим 5 креће у блок за 2 и брзо сече директно у рекет а 2 додаје лопту 1 (Д44) а који пенетрира у рекет и додаје на страну 4 а он даље 2 (Д44б), и коначно 3 прима лопту и упућује шут (Д44в).

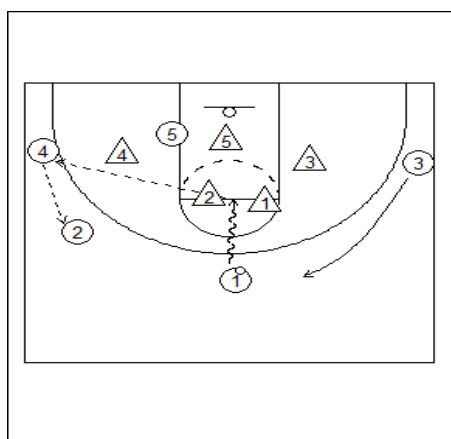
Д44



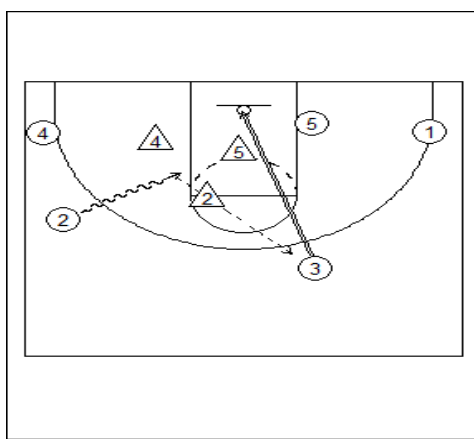
Д44а



Д44б



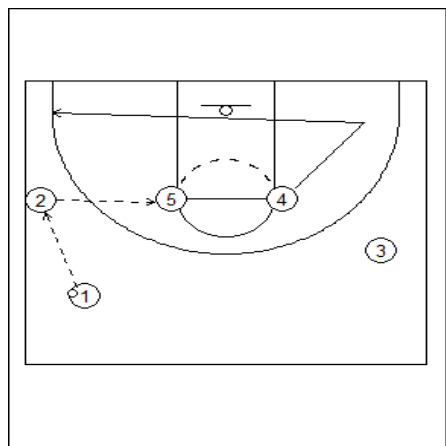
Д44в



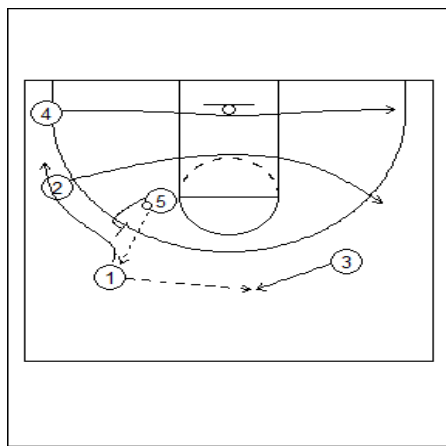
Пример 2.

Основни распоред овог напада је представљен на дијаграму Д45. Играч 1 додаје лопту другом беку 2, а крилни центар 4 креће од лопте ка корнеру, па брзим спринтом прелази на страну лопте у корнер, а 2 додаје лопту до центра 5 (Д45), затим 2 протрчава на супротну страну истовремено са 4, а 5 додаје лопту 1, а он прослеђује пас ка крилном играчу 3 док 5 долази у блок 2 који одлази ка корнеру (Д45а).

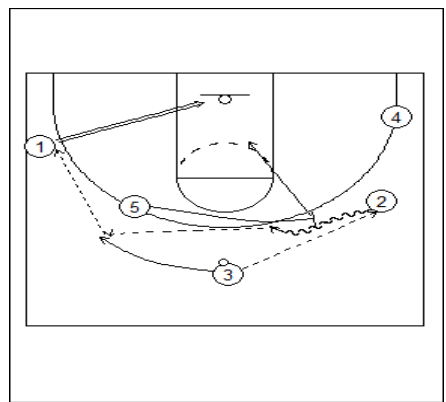
Д45



Д45а



Д45б



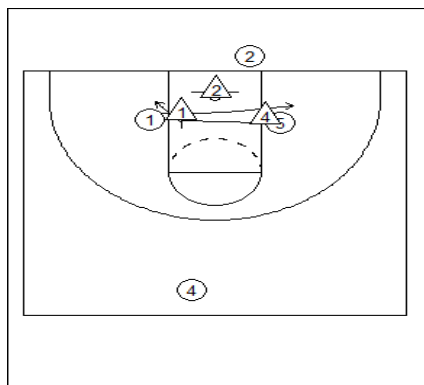
У наставку, 3 додаје до бека 2, коме у пик долази играч 5, 3 се помера од лопте, после пика 5 иде под кош, јединица додаје 3 који затим додаје 1 за шут (Д45б).

НАПАД ПРОТИВ ПРЕСИНГА НА ЦЕЛОМ ТЕРЕНУ

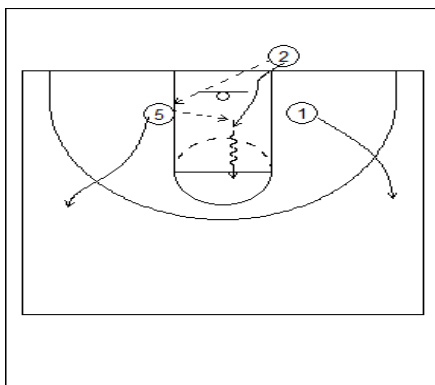
Екипа Панатинаикоса је стварала проблеме Олимпијакосу приликом увођења лопте после прекида или датог коша на страни Олимпијакоса. Постављали су одбрану пресинг са коректором, да би онемогућили лак пријем лопте и узели секунде напада. Овде ће бити приказан напад Олимпијакоса одговарајућим дијаграмима како су решавали тај притисак. Пример 1:

У првом примеру сарађују 2 играча блокадама. Играч 5 прави блокаду за 1 који користи блокаду, тако да сада играч 2 који убацује лопту има 2 додавања, играчу 1 или играчу 5 ако је дошло до преузимања (Д46). Ако се лопта дода 5 играч два утрчава прима лопту и започиње дриблинг (Д46а).

Д46

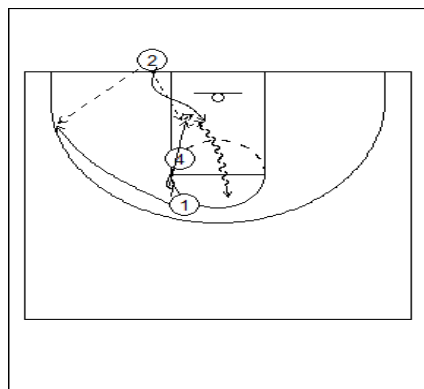


Д46а



Пример 2.

Д47



У примеру приказаном на дијаграму Д47, 4 и 1 су у вертикалном распореду, где 4 прави блок 1 који истрчава уз аут линију и покушава да прими лопту. Ако прими упућује повратни пас на 2, а ако пас оде на 4 који се отворио после блокаде, уручује лопту 2 који креће у дриблинг.

5.3. Упоредна анализа

Када је наш прослављени тренер Душан Ивковић 2010. по други пут сео на клупу Олимпијакоса, после дугог низа година и последњих освојених титула првака Европе и грчке лиге 1997. године, вратила се нада навијачима да ће успети да их врати на пут старе славе после многих безуспешних покушаја челника клуба. Међутим те сезоне се то није догодило и поред скупоченог тима, да би следеће сезоне, због велике кризе која је задесила Грчку, драстично био смањен буџет клуба. Ивковић је био приморан да са мање атрактивним и младим играчима направи конкурентан тим, колико је то било могуће, предвођен Василисом Спанулисом. На изненађење многих, тим се пласирао на фајнал фор Евролиге, где је освојио другу титулу првака Европе у мају 2012. године. Да је ово година Олимпијакоса потврдила је и освојена титула првака Грчке после дугогодишње доминације екипе Панатинаикос који је са клупе већ дуги низ година, а испоставило се и последњу сезону, предводио наш најтрофејнији тренер Жељко Обрадовић.

Велика борба је виђена у утакмицама финала доигравања грчке лиге, што говори и то да је било потребно одиграти свих пет утакмица не би ли Грчка добила првака државе а то и не чуди много кад знамо да их са клупе предводе два врхунска стручњака.

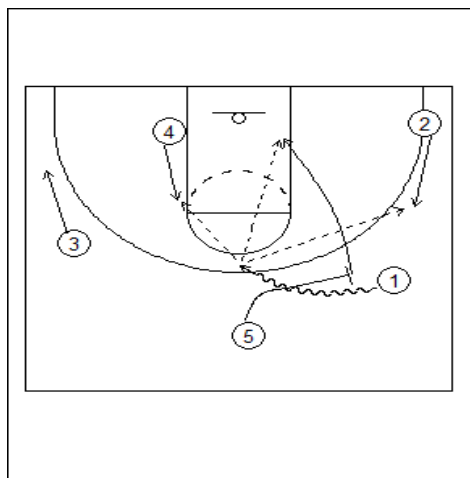
Најјача оружја екипе Панатинаикос су игра пик ен рол и игра под кошом. Скоро свака акција се заснивала на томе да се напад започне пиком или да се одигра од 1 до 2 пута током акције. Наравно ту је и игра под кошом која је једна од главних карактеристика игре ПАО, и увек се инсистира да се играчу дода лопта под кош. Међутим ако није могуће ту су играчи на периметру који увек могу да погоде и одиграју један на један. Екипа је конципирана на начин да сваки играч може да се нађе у позицији за шут или под кошом и да на најбољи могући начин реши акцију што се неретко и дешавало. Лако долазе и у ситуације да се одигра 1 на 1. Принцип кога се држе је да 4 играча увек буду споља а један да увек улази унутра што даје простора за игру пик ен рол или један на један. Главни играчи су Дијамантидис који је задужен за организацију игре и решавање најтежих ситуација и Батист који је један од најдоминантнијих центара у данашњој европској кошарци. У односу на претходно наведене системе напада ПАО и начин на који они одрађују све задатке, Олимпијакос је имао веома тежак задатак да покуша да их спречи у остваривању циљева у чему је, како се испоставило и успео.

Душан Ивковић је одлучио да главни систем одбране буде одбрана човек на човека покушавајући да спречи доминацију ПАО под кошом и лагано решавање напада из пика. Поправљена је и одбрана од пика која је током сезоне правила проблеме Олимпијакосу, па су успели да отежају игру ПАО. Крила су покушавали да што више затварају и онемогуће лак пријем лопте. Зонска одбрана се није играла, међутим зонски пресинг је одигран само неколико пута током финалне серије, ПАО није играо никакве специјалне нападе против њега, успео је сваки пут да га реши, па је Олимпијакос одустао од те одбране. Оно на чему је инсистирао Ивковић то је била одбрана пресинг са коректором на целом терену после прекида на половини ПАО. Циљ је био да се отежа лак пријем и великим притиском на бекове успори игра и одузму секунде напада. Затим се враћало на игру човек на човека. Таква одбрана је играна скоро током целог меча на свим утакмицама. Када се није играла, притисак на бекове је био од половине терена. Углавном игра човек на човека је била доминантна одбрана код обе екипе финалне серије грчког кошаркашког првенства.

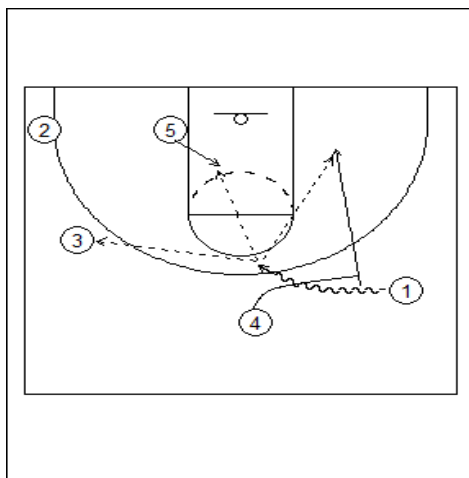
Из транзиционе игре Панатинаикоса се често догађало да се брзо иде у блокаду на играчу који преводи лопту (1,2) после чега играч који прави блокаду улази под кош, правећи систем 4 споља 1 унутра и покушава да прими лопту и реализује кош (дијаграм Д1). У зависности од играча где се налазе и противника може да се заврши и додавањем на периметар или да се понови пик, и започне нови напад. У односу на екипу Панатинаикос који своје нападе из транзиције и улазе у утакмицу често започиње игром пик ен рол, екипа Олимпијакоса избегава да у почетку игра пик ен рол буде доминантна, већ се више иде у избор игре 1 на 1 у решавању напада. Често је главни начин улаза у утакмицу да почетна позиција буде она коју играчи заузимају у контранападу.

Током транзиционе игре обе екипе примењивани су различити концепти. Панатинаикос је како је већ поменуто често користио пик игру са трејлером као што је приказано на дијаграмима Д48 и Д49.

Д48

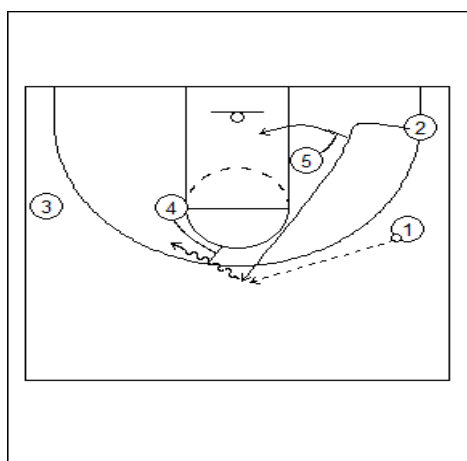


Д49

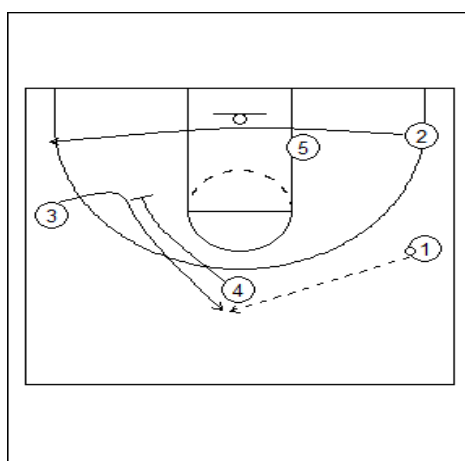


Екипа Олимпијакоса је најчешће користила током игре варијације акције рогови, тако да је и током транзиционе игре то користила као што је приказано на дијаграму Д50 и друга варијанта на Д51 и Д52.

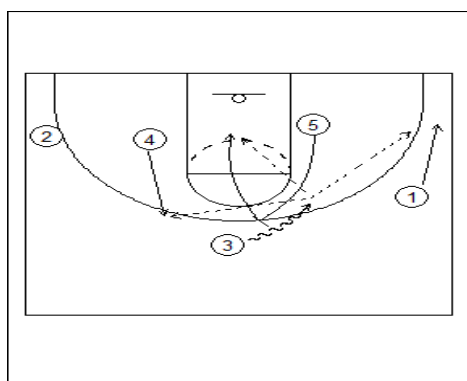
Д50



Д51



Д52



Панатинаикос је имао једну новину играња пика, пик ен сил, која је раније објашњена, и омогућавала је добру игру под кошом са могућношћу паса на периметар уз коришћење флер блокаде за крила. То је правило у неким ситуацијама проблеме Олимпијакосу, који је у многим ситуацијама успео да се прилагоди тој игри.

Током финалне серије ПАО је форсирао игру човек на човека трудећи се да онемогући Олимпијакос да постиже лаке поене из шута затварајући њихова крила и бекове. Пошто се Олимпијакос труди да постави свој ритам игре а то је више

контранапада и брзих напада, ПАО је током већине утакмице играо притисак на увођење лопте на половини Олимпијакоса. То су слично и играчи Олимпијакоса радили и из тих разлога није виђено пуно контранапада. Најчешће су се играли организовани напади са обе стране инсистирајући да се брже заврше на што бољи начин. Обе екипе су се трудиле да одрже током напада адекватан распоред играча, најчешће 4 споља један унутра, да би лако могли да се трансформишу у фазу одбране и спрече контранападе. Алтернативну одбрану коју је ПАО користио била је зона 2-3 на којој се није пуно инсистирало. Пресинг са коректором је коришћен често током утакмица да би се онемогућило лако убацивање лопте и отежало прелажење у фазу напада.

Као што је поменуто, варијанте Рогова су концепт који је Олимпијакос често користио и после чега је настављао различите акције које су омогућавале шут или игру под кошом. Најчешће су се рогови правили за Спанулиса који то веома лако решавао и пробијао одбрану и делио пасеве. Ови примери су се најчешће користили против одбране човек на човека коју је Панатинаикос форсирао, уз варијанту зонске одбране која је ретко примењивана. Такође, ту су биле и варијанте флекс напада и напади против зоне 2-3 коју је ПАО ретко играо, као и начини решавања пресинга.

Из анализираних утакмица могло је да се закључи да су обе екипе биле веома добро припремљене тактички за финалну серију. Концепти напада екипа се разликују у различитим аспектима игре, међутим обе екипе су се трудиле да акције започињу брзо из транзиције и да их што раније а ефектније заврше. Иако није било пуно правих контранапада постављене акције су се брзо и ефикасно изводиле по принципима који су анализирани и представљени у раду. По мом мишљењу бржа игра је више одговарала Олимпијакосу из разлога што су њихови млади играчи били веома спремни и успели су да све тактичке задатке одраде можда некад и изненађујуће добро, као и начин игре из ког су спољни играчи постизали већи број поена поготову на домаћем паркету имајући велику подршку навијача, када Панатинаикос није успео у кључним ситуацијама тих утакмица да се прилагоди налетима противника. На свом паркету ПАО је успевао да се избори у тим ситуацијама и оствари победе на утакмицама које су добијене малом разликом. То такође говори да је можда и кључну улогу имала предност домаћег паркета јер од два, по мом мишљењу, подједнака тима тријумфовао је онај са предности домаћег паркета што је и у ранијим утакмицама и сезонама скоро као по правилу често одлучивало победноика грчког првенства.

6. Закључак

Кошаркашки скаутинг и анализа сопственог и противничког тима је постао неизоставан део припреме за све утакмице у професионалним лигама.

Оно управо омогућава да се сагледају сви битни елементи кошаркашке игре и да се из прикупљених података извуче знање. На тај начин тимови упознају себе, јер су у могућности да виде шта им је потребно за победу, где најчешће греше, које елементе игре треба да поправе, и др. Поред познавања себе, употребом кошаркашке анализе тимови могу да упознају своје противнике и да се спреме за следећег противника односно тактику за наредну утакмицу. Добра припрема за утакмицу доноси превагу између просечности и врхунских резултата.

Основни циљ овог рада је био да се реализацијом постаљених задатака анализира колективна тактика екипа учесница доигравања грчког првенства и дође до релевантних закључака.

Панатинаикос је суверено владао грчким кошаркашким првенством дуги низ година, међутим 2012. је очигледно година њиховог ривала из Пиреја. После освојене Евролиге, дошао је на ред и трофеј првака Грчке. Било је потребно свих пет утакмица финалне серије да се победи Панатинаикос. Већина људи из света спорта ће се сложити са тим да је предност домаћег паркета један од пресудних фактора у одигравању мечева који доносе титулу првака у неком такмичењу. Најбољи, обично, долазе до финала, добро припремљени једни за друге и домаћи терен уз халу препуну својих навијача, који пружају велику подршку својим играчима, у великој мери помаже да се од две најбоље екипе издвоји једна. Томе говори у прилог и чињеница да је током овог финала свака од екипа учесница остварила, иако су биле чврсте и равноправне утакмице, победе на домаћем паркету уз само неколико поена разлике.

Екипа Панатинаикоса за отварање напада највише је користио пик ен рол и ту су играчи који то веома добро играју. Циљ је да се што брже одигравају акције, да се играчи брзо крећу, стварајући шансе за што бољу игру два на два или игру један на један. То је и основна философија игре и на таквој игри се заснивала већина акција. Принцип кога се држе је да 4 играча увек буду споља а један да увек улази унутра што даје простора за игру пик ен рол или један на један. Ниски играчи неретко играју под кошом, а такође и високи играчи могу добро да одиграју споља. Из транзиционе игре се често догађа да се брзо иде у блокаду на играчу који преводи лопту, плеј или други бек, после чега играч који прави блокаду улази под кош. Такође, ПАО је увео и једну новину у пик игру - пик ен сил која је веома добро прилагођена и даје веома добре резултате. Ту су и различити концепти напада са уручењем и напади са коришћењем флер блокаде.

Олимпијакос у првим деловима утакмица није форсирао пик игру, пре је завршавао неке акције игром један на један. Акције су се одигравале брзо из транзиције са честим продорима скупљајући одбрану и омогућавајући пас на периметар за шут. Играчи су најчешће заузимали позиције које су карактеристичне за контранападе. Најчешћи концепт у нападу су варијације акције рогови из којих су следили пасови на периметар и у рекет. Такође ту су биле и варијанте флекс напада као и варијанте напада против зоне 2-3 и варијанте за пробијање пресинга на целом терену који је играо ПАО. Брзу

игру са доста шутева Олимпијакос је могао да спроводи најлакше на утакмицама када је био домаћин, уз подршку навијача када је и остварио најважније победе.

Обе екипе су дале све од себе да освоје титулу првака, што говори податак да је било потребно свих пет утакмица да се одигра не би ли Грчка добила победника, а како се испоставило, после вишегодишње доминације Панатинаикоса, дошао је ред на изабранике Душана Ивковића да освоје трофеј непуних месец дана после (не)очекиваног тријумфа на завршном турниру Евролиге. Тако је Ивковић дефинитивно заузео место најзначајнијег тренера у историји Олимпијакоса. Сигурно је да их је и то водило ка успеху и наравно неоспорна предност домаћег паркета и подршка верних навијача који су их на одлучујућој утакмици водили до победе.

Литература

1. *Basketball in Greece*. (7.3.2013.). Wikipedia. Dostupno 30.3.2013. na http://en.wikipedia.org/wiki/Basketball_in_Greece
2. Buceta, J. M., Mondoni, M., Avakumović, A., Killik, L. (2000). *Basketball for young players*. Madrid : EABC, FIBA.
3. Drucker, P. (1993). *Post – capitalist Society*, New York: HarperBusiness.
4. Каралејић, М., и Јаковљевић, С. (2001). *Основе кошарке*. Београд: ФСФВ.
5. Markoski B., Ivetic D., Setrajčić J., Mirjanic D., Ivankovic Z. (2009). Košarkaški skauting, *Infoteh Jahorina, Bih Vol.* 8., 628-630.
6. Martens, R. (1997). *Successful coaching*. United states: Human kinetics, National federation interscholastic coaches association.
7. Nikolić, A. Јовановић, Б. (1960). *Кошарка: савремена техника и тактика*. Београд: Спортска књига.
8. *Olympiacos S. F. P Pireus*. (25.1.2013.). Eurobasket Inc. Dostupno 25.1.2013. na http://basketball.eurobasket.com/team/Olympiacos_SFP_Pireus/93?Year=2011-2012
9. *Panathinaikos Athens BC*. (25.1.2013). Eurobasket Inc. Dostupno 25.1.2013. na http://basketball.eurobasket.com/team/Panathinaikos_Athens/92?Year=2011-2012
10. Стефановић, Ђ., и Јаковљевић, С. (2004). *Технологија спортског тренинга*. Београд: ФСФВ.
11. Trninić, S. (1996). *Analiza i učenje košarkarske igre*. Pula: Vikt.
12. Haefner, J., Haefner, J. (2008). *Breakthrough Basketball Play*. LLC: Breakthrough Basketball.
13. Haeffner, J. (2008). *How to Break Any Type of Press and Avoid Turnovers*. LLC: Breakthrough Basketball.