

# Nejefektivnější útočné kombinace v mládežnickém basketbale

Jak vytvořit herní koncept mládežnického družstva

PETER BÁLINT

# Základné herní kombinace v mládežnickém basketbale

- Hod' a běž
- Průnik a vyhození (drive & kick)

**Oboje spojeno do Dribble drive offense**

# Proč nejefektivnější?

- Hod' a běž vytváří prostor, nutí obranu pořád být v pohybu
- Učí hráče využívat IČJ ve hře
- Učí hráče číst hru s pohledu obrany i útoku
- Rozvíjí kreativitu
- Nutí k osobní zodpovědnosti za individuální i kolektivní výkon

# Výhody Dribble – drive offense

- Zabudovává do hry základní herní kombinaci hod' a běž
- Dá se využít od věku U12 – otevírá všem hráčům stejný prostor k seberealizaci (5-0)
- Má variabilitu využití do kadetského a juniorského věku (4-1)
- Otevírá prostor pro tvorbu přípravných a herních cvičení od 1:0, 2:0, 3:0 přes 1:1, 2:2 po 3:3 (resp. 4:4)
- Dává prostor k rozvoji individuálních činností

# Důležité informace potřebné k fungování HK

- Spacing – prostor – vytváření mezer pro průnikovou hru
- Timing - čas – něco končí a pak něco dalšího začíná
- Ve hře dribble – drive, zóny (break down, drop a drag)

# Herní koncepty

- 5 – 0
- 4 – 1
- Způsob vytváření mezer pro průnikovou hru

# Od celku k částem

- IČJ – únik z místa, únik z pohybu, únik z driblinku, přihrávka, zakončení
- 2:0 – hod' a běž + průniková hra a čtení spoluhráče
- 3:0 – hod' a běž + průniková hra a čtení spoluhráče
- 3:0 – průnik a vyhození a čtení spoluhráče
- 1:1 – čtení obránce a respektování zón, rozhodování
- 3:0 pohyb a z toho 1:1
- 2:2 – čtení spoluhráče, obrany a rozhodování
- 4:0 pohyb a z toho 2:2
- 3:3 a 4:4

**DĚKUJI ZA POZORNOST**